

中国游戏陪玩行业现状深度分析与发展前景研究 报告（2024-2031）

报告大纲

观研报告网

www.chinabaogao.com

一、报告简介

观研报告网发布的《中国游戏陪玩行业现状深度分析与发展前景研究报告（2024-2031）》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，以及我中心对本行业的实地调研，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

官网地址：<http://www.chinabaogao.com/baogao/202401/687502.html>

报告价格：电子版: 8200元 纸介版：8200元 电子和纸介版: 8500

订购电话: 400-007-6266 010-86223221

电子邮箱: sale@chinabaogao.com

联系人: 客服

特别说明：本PDF目录为计算机程序生成，格式美观性可能有欠缺；实际报告排版规则、美观。

二、报告目录及图表目录

1、游戏陪玩概述

游戏陪玩，是指为网络游戏玩家提供的游戏陪伴服务，具体内容包括组队刷副本、做任务、打装备、打Dota等，通常为线下。“陪玩服务”也分为有偿和无偿两种。

游戏陪玩分类

分类

简介

有偿陪玩

是指玩家个人主动提出需求，并需要支付一定的报酬才能够获得陪玩服务；“有偿陪玩”是一种被游戏玩家逐渐关注的全新游戏服务形式。之前报道的魔兽VIP会所便是专门为有钱人提供的线下陪玩服务，但这样高规格游戏陪玩服务属于凤毛麟角，网上讨论比较多的还是线上游戏陪玩。

无偿陪玩

通常是游戏厂商为推广游戏而安排人员在网吧陪伴玩家。当然，也有一些游戏公司让员工在游戏里陪玩家玩，借机圈钱。

资料来源：观研天下整理

自2014年，由网鱼网咖孵化的网吧开黑APP“鱼泡泡”上线，我国游戏陪玩行业发展历程划分为兴起-扩张-规范-回暖四个阶段。

我国游戏陪玩行业发展历程

资料来源：观研天下整理

2、游戏产业赛道延伸，“游戏陪玩”成黑马

当下，90后、00后逐渐成为市场消费主流人群和文化传播者，基于年轻化、潮流社交、互动体验的消费习惯，这类群体也正带动新游戏行业，尤其是游戏竞技体育与各种创新的融合，并且促进着游戏生态消费的延展，包括以“游戏陪玩”、“游戏电竞酒店”等。毫不夸张的说，未来，谁抓住这群体也就意味着抓住了市场。

根据相关资料可知，全球有约30亿人玩电子游戏，超过5亿人对电子竞技特别感兴趣，包括虚拟体育和模拟体育，基本上为34岁以下的年轻人。数据显示，2022年，我国电竞用户年龄集中在24岁及以下，占比为47%。从电竞用户收入消费水平来看，2022年，中国电竞用户个人月收入6000~8000元的占比最高，达到23.6%；电竞用户个人月消费3000~5000元的占比最高，达28.9%。

数据来源：观研天下整理

根据数据显示，2023年，我国游戏用户规模6.68亿人，同比增长0.61%；中国游戏市场收入

首次突破3000亿，来到3029.64亿元，同比增长13.95%。

数据来源：观研天下整理

数据来源：观研天下整理

在庞大市场规模及用户体量下，游戏产业生态空间也正被发现并挖掘，其多元价值被越来越多的人认可，游戏赋能在更多的领域得以体现。其中，游戏服务业中的“游戏陪玩”，一端连接游戏产品，一端连接游戏玩家，在推动游戏产业升级同时带动灵活就业等方面价值开始凸显。

3、游戏陪玩成为青年人中刚需，市场规模超过百亿

游戏陪玩是目前游戏生态中备受瞩目的新势力，在青年人中成为是刚需。根据相关资料可知，我国玩家每月在陪玩领域消费超过200元的人群占比已超过50%，人均消费金额可达到453.6元/月。

数据来源：观研天下整理

目前我国游戏陪练的业务场景还比较单一，主要围绕英雄联盟、王者荣耀等头部电子竞技游戏展开。随着技术赋能游戏和游戏产品创新迭代，消费者对游戏体验要求越来越高，游戏陪玩行业需求不断扩大。根据相关数据显示，2021年，我国游戏陪玩行业市场规模超过25亿元，预计到2025年市场规模将达80.2亿元，已经成为电竞产业中除游戏、直播、赛事之外的第四赛道。

数据来源：观研天下整理

4、“游戏陪玩”带动游戏革新，行业乱象丛生，国家监管政策相继出台

而“游戏陪玩”作为游戏服务业处在行业发展的上升期，空间和想象力巨大，但乱象也相继出现。在行业方面，越来越多所谓的“游戏陪玩”、“代打代练”、“线上恋爱”、“线上交友”等现象严重影响青少年身心健康和正常生活。还有部分不法分子，利用该行业漏洞，通过陪玩直播发布招聘信息的方式，高薪诱惑吸引年轻女性，让她们通过直播陪玩等手段，吸引男性游戏玩家，甚至还提供色情服务。

对此，国家出台了很多政策，致力游戏陪玩行业规范前进。一方面，国家建立健全游戏陪玩行业治理体系，帮助行业头部平台提升管控水平，有效加强头部平台主体责任。

另一方面，相关协会和企业代表着手制定标准和职业规范准则。例如，中国通信工业协会电子竞技分会曾颁布《游戏陪玩师团体标准公告》，明确规定游戏陪玩师作为正式职业的职业准则，同期上线的还有“游戏职业技能认定平台”，通过平台认定可获取专业证书。2022年5月底，该协会又召开 幌 鯨 申 高 瞽鯨唯 癩攷鯨 技能认定提供科学依据。提高门槛、加强培训、落实监管，“游戏陪玩”率先按下了游戏服务

升级的按钮，启动行业高质量发展引擎。

我国游戏陪玩行业相关政策和标准 层级 发布时间 发文机构 政策名称 主要内容 / 2019年7月 中国通信工业协会电子竞技分会 中国电子竞技陪练师标准 将电竞陪练师分为初级、中级、高级三个等级，明确了电子竞技陪练师在职业概况、工作要求等方面的规范。 / 2020年9月 中国通信工业协会电子竞技分会 游戏陪玩师团体标准公告 将游戏陪玩师定义为“在线上游戏产业中从事游戏陪玩的人员”，还将游戏陪玩师分为初级、中级、高级三个等级，同时公告中也明确了游戏陪玩师在申报条件、职业概况、职业要求等方面的准则。 国家级 2021年9月 国务院 中国儿童发展纲要（2021—2030年） 严格网络出版、文化市场管理与执法，及时整治网络游戏、视频、直播、社交、学习类移动应用软件传播危害未成年人身心健康的有害信息。 国家级 2022年4月 国家互联网信息办公室 关于开展“清朗·整治网络直播、短视频领域乱象”专项行动的通知 整治开屏页面呈现各种打色情擦边球的“泛黄”、低俗内容；整治热门、交友、跳舞、户外、附近等频道推荐页面信息不良呈现问题，游戏类直播平台开黑等频道推荐页面呈现陪玩陪练信息。 国家级 2023年11月 国务院 未成年人网络保护条例 网络游戏、网络直播、网络音视频、网络社交等网络服务提供者应当采取措施，合理限制不同年龄阶段未成年人在使用其服务中的单次消费数额和单日累计消费数额，不得向未成年人提供与其民事行为能力不符的付费服务。 省级 2020年3月 重庆市人民政府 关于加快线上业态线上服务线上管理发展的意见 加快发展壮大游戏、电子竞技、线上直播、数字出版等产业。 省级 2021年12月 江西省人民政府 江西省儿童发展纲要（2021-2030年） 网络游戏、网络直播、网络音视频、网络社交等网络服务提供者，针对未成年人使用其服务依法设置相应的时间管理、权限管理、消费管理等功能，不得为未满十六周岁儿童提供网络直播发布者账号注册服务。加强网络语言文明教育，坚决遏阻庸俗暴戾网络语言传播。

资料来源：观研天下整理

5、监管趋严加速我国游戏陪玩行业洗牌

因此，自我国游戏陪玩行业受到严管以来，一些不合规的中小平台加速淘汰、出清，我国游戏陪玩行业也开始由此重新洗牌，正在逐渐由传统的陪玩转型成偏向指导的陪练，一些游戏陪玩APP也开始签约专业的陪玩师，以促进行业规范化发展。目前，我国游戏陪玩行业企业数量较少，企查查数据显示，截至2024年1月15日，我国游戏陪玩行业相关企业数量不足两百家。

当前，我国游戏陪玩行业参与者主要可分为三类，第一类是游戏陪玩平台，包括各类游戏陪玩APP和小程序，有组织且成规模；第二类为工作室陪玩，消费者通常在电商平台购买服务游戏陪玩服务；第三类是个人陪玩，个人从业者依托微信、QQ、抖音、贴吧等社交平台进行。

主流的游戏陪玩APP包括比心、小鹿电竞、Hello语音等陪玩软件，涉及上海一谈网络科技有限公司、广州虎牙信息科技有限公司、广州市百果园网络科技有限公司等企业。其中，比

心是我国首款线上游戏陪玩APP，其APP下载数和用户注册量在同类竞品中排名第一，用户粘性强，是游戏陪玩平台头部APP。而上海一谈网络科技有限公司的竞争优势也较为明显，其拥有大量用户基础，在游戏陪玩市场机遇和发展空间都较大。

我国主要游戏陪聊平台及公司情况

软件名称	所属公司	是否上市	公司介绍
比心	上海一谈网络科技有限公司	否	公司成立于2016年3月，经营范围包括许可项目：广播电视节目制作经营、第二类增值电信业务、建设工程施工、广告发布等。
小鹿电竞	广州虎牙信息科技有限公司	是	公司成于2016年8月，是一家以游戏直播为核心业务、致力于打造领先的直播平台的技术驱动型内容公司，旗下产品包括知名游戏直播平台虎牙直播、风靡东南亚和南美的游戏直播平台Nimo TV等。
Hello语音	广州市百果园网络科技有限公司	是	公司于2014年成立，是一家高速发展的科技公司，其基于强大的音视频处理技术、全球音视频实时传输技术、人工智能技术、CDN

技术，推出了一系列音视频类社交及内容产品，包括 Bigo Live、Likee、Hello 语音等。

猎游 广州猎游信息科技有限公司 是 公司成立于2018年6月，经营范围包括网络与信息安全软件开发、软件外包服务、人工智能基础软件开发、信息系统集成服务、网络技术服务;信息技术咨询服务、软件开发等。

带带陪玩 武汉盛游互娱网络科技有限公司 否 公司成立于2019年，专注打造游戏服务类产品，旗下研发、运营有多款游戏社交平台。

资料来源：公开资料、观研天下整理

6、游戏陪玩促进就业，年轻人职业新选择

此外，国内游戏陪玩从业者已经超过百万人，仅靠游戏陪玩兼职，从业者月收入即可达3000元以上。有分析指出，游戏陪玩作为新就业形态已成为劳动者就业增收的重要渠道。

有专家表示，推动包括“游戏陪玩师”在内的游戏服务行业相关职业发展，一方面能为多数游戏玩家创造更健康的游戏生态系，改善玩家数众多、但多数利益却落入少数顶尖选手的市场状态；另一方面能为社会提供更多灵活就业岗位，助力当下就业形势下的新职业发展和高质量就业。

2022年年初，人社部下属的中国人事科学研究院指导的《腾讯助力新职业与就业发展报告(2022)》正式发布，报告公布了数字生态下的147个新职业，其中游戏陪玩师被评估为稳定期数字生态职业，作为新职业将为行业相关领域带来约50万—100万的就业岗位。由此可见，游戏陪玩行业正在担起带动劳动者增收和灵活就业、高质量就业的重要角色。（WYD、WJ）

注：上述信息仅供参考，具体内容请以报告正文为准。

观研报告网发布的《中国游戏陪玩行业现状深度分析与发展前景研究报告（2024-2031）》涵盖行业最新数据，市场热点，政策规划，竞争情报，市场前景预测，投资策略等内容。更辅以大量直观的图表帮助本行业企业准确把握行业发展态势、市场商机动向、正确制定企业

竞争战略和投资策略。本报告依据国家统计局、海关总署和国家信息中心等渠道发布的权威数据，结合了行业所处的环境，从理论到实践、从宏观到微观等多个角度进行市场调研分析。

行业报告是业内企业、相关投资公司及政府部门准确把握行业发展趋势，洞悉行业竞争格局，规避经营和投资风险，制定正确竞争和投资战略决策的重要决策依据之一。本报告是全面了解行业以及对本行业进行投资不可或缺的重要工具。观研天下是国内知名的行业信息咨询机构，拥有资深的专家团队，多年来已经为上万家企业单位、咨询机构、金融机构、行业协会、个人投资者等提供了专业的行业分析报告，客户涵盖了华为、中国石油、中国电信、中国建筑、惠普、迪士尼等国内外行业领先企业，并得到了客户的广泛认可。

【目录大纲】

第一章 2019-2023年中国游戏陪玩行业发展概述

第一节 游戏陪玩行业发展情况概述

一、游戏陪玩行业相关定义

二、游戏陪玩特点分析

三、游戏陪玩行业基本情况介绍

四、游戏陪玩行业经营模式

1、生产模式

2、采购模式

3、销售/服务模式

五、游戏陪玩行业需求主体分析

第二节 中国游戏陪玩行业生命周期分析

一、游戏陪玩行业生命周期理论概述

二、游戏陪玩行业所属的生命周期分析

第三节 游戏陪玩行业经济指标分析

一、游戏陪玩行业的赢利性分析

二、游戏陪玩行业的经济周期分析

三、游戏陪玩行业附加值的提升空间分析

第二章 2019-2023年全球游戏陪玩行业市场发展现状分析

第一节 全球游戏陪玩行业发展历程回顾

第二节 全球游戏陪玩行业市场规模与区域分布情况

第三节 亚洲游戏陪玩行业地区市场分析

一、亚洲游戏陪玩行业市场现状分析

二、亚洲游戏陪玩行业市场规模与市场需求分析

三、亚洲游戏陪玩行业市场前景分析

第四节北美游戏陪玩行业地区市场分析

一、北美游戏陪玩行业市场现状分析

二、北美游戏陪玩行业市场规模与市场需求分析

三、北美游戏陪玩行业市场前景分析

第五节欧洲游戏陪玩行业地区市场分析

一、欧洲游戏陪玩行业市场现状分析

二、欧洲游戏陪玩行业市场规模与市场需求分析

三、欧洲游戏陪玩行业市场前景分析

第六节 2024-2031年世界游戏陪玩行业分布走势预测

第七节 2024-2031年全球游戏陪玩行业市场规模预测

第三章 中国游戏陪玩行业产业发展环境分析

第一节我国宏观经济环境分析

第二节我国宏观经济环境对游戏陪玩行业的影响分析

第三节中国游戏陪玩行业政策环境分析

一、行业监管体制现状

二、行业主要政策法规

三、主要行业标准

第四节政策环境对游戏陪玩行业的影响分析

第五节中国游戏陪玩行业产业社会环境分析

第四章 中国游戏陪玩行业运行情况

第一节中国游戏陪玩行业发展状况情况介绍

一、行业发展历程回顾

二、行业创新情况分析

三、行业发展特点分析

第二节中国游戏陪玩行业市场规模分析

一、影响中国游戏陪玩行业市场规模的因素

二、中国游戏陪玩行业市场规模

三、中国游戏陪玩行业市场规模解析

第三节中国游戏陪玩行业供应情况分析

一、中国游戏陪玩行业供应规模

二、中国游戏陪玩行业供应特点

第四节中国游戏陪玩行业需求情况分析

一、中国游戏陪玩行业需求规模

二、中国游戏陪玩行业需求特点

第五节中国游戏陪玩行业供需平衡分析

第五章 中国游戏陪玩行业产业链和细分市场分析

第一节中国游戏陪玩行业产业链综述

一、产业链模型原理介绍

二、产业链运行机制

三、游戏陪玩行业产业链图解

第二节中国游戏陪玩行业产业链环节分析

一、上游产业发展现状

二、上游产业对游戏陪玩行业的影响分析

三、下游产业发展现状

四、下游产业对游戏陪玩行业的影响分析

第三节我国游戏陪玩行业细分市场分析

一、细分市场一

二、细分市场二

第六章 2019-2023年中国游戏陪玩行业市场竞争分析

第一节中国游戏陪玩行业竞争现状分析

一、中国游戏陪玩行业竞争格局分析

二、中国游戏陪玩行业主要品牌分析

第二节中国游戏陪玩行业集中度分析

一、中国游戏陪玩行业市场集中度影响因素分析

二、中国游戏陪玩行业市场集中度分析

第三节中国游戏陪玩行业竞争特征分析

一、企业区域分布特征

二、企业规模分布特征

三、企业所有制分布特征

第七章 2019-2023年中国游戏陪玩行业模型分析

第一节中国游戏陪玩行业竞争结构分析（波特五力模型）

一、波特五力模型原理

二、供应商议价能力

三、购买者议价能力

四、新进入者威胁

五、替代品威胁

六、同业竞争程度

七、波特五力模型分析结论

第二节中国游戏陪玩行业SWOT分析

一、SOWT模型概述

二、行业优势分析

三、行业劣势

四、行业机会

五、行业威胁

六、中国游戏陪玩行业SWOT分析结论

第三节中国游戏陪玩行业竞争环境分析（PEST）

一、PEST模型概述

二、政策因素

三、经济因素

四、社会因素

五、技术因素

六、PEST模型分析结论

第八章 2019-2023年中国游戏陪玩行业需求特点与动态分析

第一节中国游戏陪玩行业市场动态情况

第二节中国游戏陪玩行业消费市场特点分析

一、需求偏好

二、价格偏好

三、品牌偏好

四、其他偏好

第三节游戏陪玩行业成本结构分析

第四节游戏陪玩行业价格影响因素分析

一、供需因素

二、成本因素

三、其他因素

第五节中国游戏陪玩行业价格现状分析

第六节中国游戏陪玩行业平均价格走势预测

一、中国游戏陪玩行业平均价格趋势分析

二、中国游戏陪玩行业平均价格变动的影响因素

第九章 中国游戏陪玩行业所属行业运行数据监测

第一节 中国游戏陪玩行业所属行业总体规模分析

一、企业数量结构分析

二、行业资产规模分析

第二节 中国游戏陪玩行业所属行业产销与费用分析

一、流动资产

二、销售收入分析

三、负债分析

四、利润规模分析

五、产值分析

第三节 中国游戏陪玩行业所属行业财务指标分析

一、行业盈利能力分析

二、行业偿债能力分析

三、行业营运能力分析

四、行业发展能力分析

第十章 2019-2023年中国游戏陪玩行业区域市场现状分析

第一节 中国游戏陪玩行业区域市场规模分析

一、影响游戏陪玩行业区域市场分布的因素

二、中国游戏陪玩行业区域市场分布

第二节 中国华东地区游戏陪玩行业市场分析

一、华东地区概述

二、华东地区经济环境分析

三、华东地区游戏陪玩行业市场分析

(1) 华东地区游戏陪玩行业市场规模

(2) 华南地区游戏陪玩行业市场现状

(3) 华东地区游戏陪玩行业市场规模预测

第三节 华中地区市场分析

一、华中地区概述

二、华中地区经济环境分析

三、华中地区游戏陪玩行业市场分析

(1) 华中地区游戏陪玩行业市场规模

(2) 华中地区游戏陪玩行业市场现状

(3) 华中地区游戏陪玩行业市场规模预测

第四节 华南地区市场分析

一、华南地区概述

二、华南地区经济环境分析

三、华南地区游戏陪玩行业市场分析

(1) 华南地区游戏陪玩行业市场规模

(2) 华南地区游戏陪玩行业市场现状

(3) 华南地区游戏陪玩行业市场规模预测

第五节 华北地区游戏陪玩行业市场分析

一、华北地区概述

二、华北地区经济环境分析

三、华北地区游戏陪玩行业市场分析

(1) 华北地区游戏陪玩行业市场规模

(2) 华北地区游戏陪玩行业市场现状

(3) 华北地区游戏陪玩行业市场规模预测

第六节 东北地区市场分析

一、东北地区概述

二、东北地区经济环境分析

三、东北地区游戏陪玩行业市场分析

(1) 东北地区游戏陪玩行业市场规模

(2) 东北地区游戏陪玩行业市场现状

(3) 东北地区游戏陪玩行业市场规模预测

第七节 西南地区市场分析

一、西南地区概述

二、西南地区经济环境分析

三、西南地区游戏陪玩行业市场分析

(1) 西南地区游戏陪玩行业市场规模

(2) 西南地区游戏陪玩行业市场现状

(3) 西南地区游戏陪玩行业市场规模预测

第八节 西北地区市场分析

一、西北地区概述

二、西北地区经济环境分析

三、西北地区游戏陪玩行业市场分析

(1) 西北地区游戏陪玩行业市场规模

(2) 西北地区游戏陪玩行业市场现状

(3) 西北地区游戏陪玩行业市场规模预测

第十一章 游戏陪玩行业企业分析（随数据更新有调整）

第一节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

1、主要经济指标情况

2、企业盈利能力分析

3、企业偿债能力分析

4、企业运营能力分析

5、企业成长能力分析

四、公司优势分析

第二节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优劣势分析

第三节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第四节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第五节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第六节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第七节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第八节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第九节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第十节企业

一、企业概况

二、主营产品

三、运营情况

四、公司优势分析

第十二章 2024-2031年中国游戏陪玩行业发展前景分析与预测

第一节中国游戏陪玩行业未来发展前景分析

一、游戏陪玩行业国内投资环境分析

二、中国游戏陪玩行业市场机会分析

三、中国游戏陪玩行业投资增速预测

第二节中国游戏陪玩行业未来发展趋势预测

第三节中国游戏陪玩行业规模发展预测

一、中国游戏陪玩行业市场规模预测

二、中国游戏陪玩行业市场规模增速预测

三、中国游戏陪玩行业产值规模预测

四、中国游戏陪玩行业产值增速预测

五、中国游戏陪玩行业供需情况预测

第四节中国游戏陪玩行业盈利走势预测

第十三章 2024-2031年中国游戏陪玩行业进入壁垒与投资风险分析

第一节中国游戏陪玩行业进入壁垒分析

- 一、游戏陪玩行业资金壁垒分析
- 二、游戏陪玩行业技术壁垒分析
- 三、游戏陪玩行业人才壁垒分析
- 四、游戏陪玩行业品牌壁垒分析
- 五、游戏陪玩行业其他壁垒分析

第二节游戏陪玩行业风险分析

- 一、游戏陪玩行业宏观环境风险
- 二、游戏陪玩行业技术风险
- 三、游戏陪玩行业竞争风险
- 四、游戏陪玩行业其他风险

第三节中国游戏陪玩行业存在的问题

第四节中国游戏陪玩行业解决问题的策略分析

第十四章 2024-2031年中国游戏陪玩行业研究结论及投资建议

第一节观研天下中国游戏陪玩行业研究综述

- 一、行业投资价值
- 二、行业风险评估

第二节中国游戏陪玩行业进入策略分析

- 一、行业目标客户群体
- 二、细分市场选择
- 三、区域市场的选择

第三节游戏陪玩行业营销策略分析

- 一、游戏陪玩行业产品策略
- 二、游戏陪玩行业定价策略
- 三、游戏陪玩行业渠道策略
- 四、游戏陪玩行业促销策略

第四节观研天下分析师投资建议

图表详见报告正文