

我国电子竞技运动的发展研究

秦奋, 余玲元, 秦勤
(湖北大学 体育学院, 湖北 武汉 430062)

摘要: 电子竞技作为体育领域的后起之秀, 在产业规模及受众群体方面却远远超出了许多传统体育项目, 成功跨入目前最受欢迎的体育项目之一。本文运用了文献资料法和逻辑分析法, 我国电子竞技运动的发展进行了研究, 结果表明: 我国电子竞技文化的发展为 4 个阶段, 电子竞技运动在我国体育事业的优势为, 国家及政府政策支持, 媒体大力宣传、跨越发展屡创佳绩, 迈向国际舞台、受众群体普及, 电竞用户众多; 劣势为社会观念影响电子竞技运动与网络游戏的争论成为热点话题、网络环境健康度不够, 统一规范化管理不足、后备人才不足, 人才培养体系完善度不够; 提出了加大宣传与引导力度, 树立电子竞技运动新形象、优化管理制度, 改善网络环境、加大人才培养力度, 建立人才培养体系的建议。

关键词: 电子竞技; 体育事业

Research on the Development of Electronic Sports in China

QIN Fen, YU Ling-yuan, QIN Qin
(School of physical education, Hubei University, Wuhan 430062, China)

Abstract: As a rising star in the field of sports, e-sports has far exceeded many traditional sports in terms of industry scale and audience, and successfully entered one of the most popular sports at present. This paper studies the development of E-sports in China by using literature and logical analysis method, and the results show that: The development of E-sports culture in China can be divided into four stages. The advantages of e-sports in China are as follows: support from national and government policies, vigorous publicity by the media, repeated achievements in leap-forward development, stepping into the international stage, popularization of audience groups, and numerous e-sports users; Disadvantages: the debate on social concepts affecting e-sports and online games has become a hot topic, the health of the network environment is not enough, the unified and standardized management is not enough, the reserve talents are not enough, and the perfection of the talent training system is not enough. Some suggestions are put forward, such as strengthening propaganda and guidance, establishing a new image of e-sports, optimizing management system, improving network environment, strengthening personnel training and establishing personnel training system.

Key words: E-sports; Undertakings of physical culture and sports

收稿日期: 2022-02-18

作者简介: 秦奋 (1997-), 湖北大学体育学院在读研究生, 研究方向: 体育教学, E-mail: 894688072@qq.com; 余玲元 (1996-), 湖北大学体育学院在读研究生, 研究方向: 社会体育指导, E-mail: 1414420942@qq.com; 秦勤 (1997-), 广东博斯服饰实业有限公司在职人员, 研究方向: 社会体育指导, E-mail: 1041890784@qq.com。

1 前言

回顾我国电子竞技20多年的发展历程,经历了许多波折,也取得了不少好成绩。随着科技的飞速发展,以及人类主体意识观念的增强和社会主流文化的逐步确立,今天的电子竞技已经不一样了。《世界与中国:2019年全球电子竞技产业发展报告》表明,我国的电子竞技行业生态规模已达138亿,个人用户突破了3.5亿。但是,这项运动的延续和发展,不但取决于它本身的经济价值,而且更有赖于它丰厚的人文内涵。尽管目前中国电子竞技行业规模在快速增长中,但中国电子竞技文化产业的整体发展水平却较为落后。所以,人们必须思索怎样在中国当前复杂多变的经济社会发展环境下推动中国电子竞技文化产业的有序发展,更符合电子竞技经济发展,进而促进中国电子竞技体育向更高水平发展。

2 我国电子竞技文化发展历程回顾

2.1 萌芽初生阶段(1998年—2002年)

1998年,随着中国改革开放的深化,国际网络在我国的出现为中国电子竞技事业走向全球奠定了技术条件和物质基础。《星际争霸》(RTS,即时策略竞赛网络游戏)和《CS》(FPS,第一人称射击竞赛网络游戏),最初的支持者包含少数玩家,他们用自己的热血精神,在街角的网吧里举办了各类赛事。没有严格细则,也没有昂贵的奖金和奖项。但同时,以WCG(全球电竞比赛)、CPL(电子产品职业联赛)、ESWC(电子竞技世界杯)为典型代表的三届世界级电子产品竞赛比赛的成功开展与传承,也鼓舞着大批运动员。

2.2 缓慢发展阶段(2003年—2008年)

2003年,电子产品竞赛比赛被中国国家体育总局评为全省第九十九届体育赛事,成为了网络时代的宠儿。在社会主流传媒的支持下,电子产品竞赛文化也更进一步拓展了受众人群,并使得电子产品竞赛运动文化一度在国内迅速流行了起来。其间,以央视自制的《电子竞技世界》栏目更为著名。2004年4月,国家广播影视总局下发《关于停止播放计算机网络游戏类节目的通告》。禁令将粉碎体育竞赛文化刚刚到来的黄金发展机会。由于缺乏以广播电视等媒介为主要的宣传手段,电子产品竞赛运动文化也就步入了一种迟缓发展的阶段。尽管受到了社会主流人群的口头抨击,但电子竞技文化却仍然在坚定向前。我国电子竞技比赛的不断开展,以及一大批专业电子竞技团队的建立,以及《我国电子竞技竞赛管理办法(试点)》等许多规章制度的颁布,极大地促进了当时我国电子竞技文化的蓬勃发展。而在此期间,以“魔兽第一人”李晓峰为代表的大批中国电子

竞技运动员,在世界一流的比赛中取得了骄人的成绩,也给电子竞技迷们打了一剂“强心剂”。在这一阶段,中国电子竞技文化发展尽管遇到困难,却也获得了相应的发展成果。

2.3 渐入佳境阶段(2009年—2013年)

2009年,中国上海成功承办了第九届WCG世界级电子竞技比赛,中国电子竞技事业重新绽放活力。2001年,《英雄联盟》和《DOTA》两款多人的战术竞技游戏风靡一时,为中国电子竞技文化的传承和发展提供了群众基础。2013年,WCG宣布正式宣告终止,第三方比赛(赛事组织承办类比赛)逐步退出历史舞台,以LPL(英雄联盟职业比赛)为代表的第1方比赛(游戏开发商直接承办的比赛)逐渐成为主宰,体育竞技比赛文化也更加丰富多彩。此阶段,中国电子竞技文化产业的疆域继续扩大——受众人群越来越大,电子竞技的游戏文化更加多元,比赛种类也越来越多样,社会资本支持量巨大等等,已形成了一个不同于中国传统体育运动的新体育文化现象。

2.4 突飞猛进阶段(2014年至今)

2014年开始,中国电子竞技开始井喷式发展,而电子竞技文化也得到了前所未有的发展机会。中国队在世界大赛中成绩斐然,舆论也在好转。网络的迅速发展,也促进了“英雄联盟”和“dota2”等受众人群的不断扩大,也充分刺激了电子竞技的进步。而互联网以及其他信息传播方式的出现,也为我们提供了更丰富的运动宣传途径。国际奥委会以及其他权威体育运动机构业已表示承认体育竞赛文化的重要地位,并同意将其发展成为北京亚运会的重要表现。同时,电子竞技也引起了中央政府以及当地各级政府的广泛关注。电子竞技的重要经济价值也被逐渐发掘了起来。上海、浙江、海南等省市已把电子竞技视为重点行业之一。一些高校也专门设立了与其有关的学科或课程,国家也逐步实施了电子竞技综合工程。现阶段,电子竞技文化如火如荼,进入快速发展阶段。

3 电子竞技运动在我国体育事业的优势分析

3.1 国家及政府政策支持,媒体大力宣传

在电子竞技发展的今天,国家和政府的支持是影响其发展的关键因素。电子竞技自2003年正式成为第99届体育赛事以来,经历了16年的跨越式发展阶段。作为一项新的体育赛事,国家和政府对它的态度也发生了根本性的变化^[1]。2016年4月,根据国务院办公厅的相关战略部署,印发了《有关推进居民消费拉动转变升级的

具体行动实施方案》。在谈及教育文化信息消费领域的改革创新行为时,特别提到:“在发展电子竞技游戏娱乐活动时,要加大组织协调和监管力量。在认真搞好著作权维护和青少年引导教育工作的前提下,企业要加强以组织协调、监督管理为主体,举办全国性或国际性的电子竞技游戏和娱乐活动。”^[2]通过这种方式促进居民体育消费,同时带动产业结构转型升级。同年,国家体育总局发布了《体育发展“十三五”规划》,指出:“引导和支持互联网+体育的发展,以冰雪、电动竞技等关键体育运动为龙头,积极开发新体育项目并鼓励他们开放。以移动互联网为主体的体育生活云平台和体育电子商务交易平台的发展。”^[3]

除了政府扶持,电子竞技的蓬勃发展离不开舆论的正面导向。2008年,国家体育总局将电子竞技比赛改为七十八号全国正式体育赛事。电子竞技的相关赛事可以在央视五台等栏目多次播出,这说明电子竞技不仅得到了国家的认可,也得到了相关媒体的积极引导。电子竞技运动相关事件报道如表1所示。

表1 电子竞技相关事件报道

年份	战队 / 事件	栏目
2003年	瑞典 SK 战队	《电子竞技世界》
2005年	电子竞技世界冠军	《鲁豫有约》
	wNv.xiaot (孙力伟)	CCTV10《人物》
2008年	78号运动	CCTV10《百科探秘》
2011年	电子竞技作为特别节目	CCTV5《体育人间》
2013年	CF 白鲨、马哲的纪录片	CCTV5《体育人间》
2014年	英雄联盟皇族战队的纪录片	CCTV5《体育人间》

据最新消息,2019年3月2日,中国互联网协会电子竞技工作委员会筹备组成立大会暨“数字电子竞技与智能经济”电子竞技产业峰会在清华大学威伦大厦举行。会议宣布,中国互联网协会电子竞技工作委员会筹备组正式成立。中国政府及其官方媒体在电子竞技的宣传上日益凸显正能量,这使得中国电子竞技逐渐拥有了高水平的赛事平台,并将成为中国体育产业的名片。

3.2 跨越发展屡创佳绩,迈向国际舞台

中国在规模庞大的比赛中获得较好成绩也促使电子竞技的快速发展。从2013年至今,我国电子竞技已经获得了相当不错的成绩。2016年是我国电子竞技事业蓬勃发展的伟大时代,2018年英雄联盟总决赛最典型,获得了世界总决赛冠军。这也是八年前英雄联盟世界总决赛启动至今,中国国内的职业棒球联盟队伍首次夺得世界冠军。而这也标志着我国电子竞技事业步入了高速发展

的阶段黄金时代^[4]。

近年来,中国单项体育赛事的成绩,在很大程度上维护了中国在电子竞技领域的辉煌,让世界各国人民了解了中国的电子竞技。我国电竞取得佳绩汇总如表2所示。

表2 我国电子竞技运动佳绩汇总

年份	战队 / 选手	战绩
2003年	孟阳	Fatal1ty 长城 DOOM3 挑战赛夺得冠军
2005年	wNv 战队	WEG 第三赛季夺得中国第一个 CS 世界冠军
	Sky(李晓峰)	WCG 魔兽项目世界冠军
2006年	Sky(李晓峰)	WCG 蝉联冠军
2007年	PJ(沙俊春)	WCG 世界总决赛夺得星际亚军
2009年	Inf(王翔文)	魔兽争霸 III 决赛
	Fly100% (陆维梁)	首次出现同一个国家的选手进入决赛
2011年	Sky(李晓峰)	WCG 世界总决赛魔兽项目夺得亚军
	Ehome 战队	第一届 DOTA2 国际邀请赛夺得亚军
2012年	IG 战队	第二届 DOTA2 国际邀请赛夺得冠军
	曾卓等人	WCG2012 魔兽项目包揽前三
	WE 战队	IPL5 夺得中国第一个 LOL 世界冠军
2014年	Newbee 战队	第四届 DOTA2 国际邀请赛 (TI4) 总决赛冠军
2015年	EDG 战队	MSI 冠军
		中国 LPL 赛区队伍在世界级比赛上的第二个冠军
2016年	EHOME 战队	击败 EG 登顶 MDL 夺得冠军
	VG.R 战队	DOTA2 sli 国际邀请赛夺得冠军
	Wings 战队	DOTA2 ESL ONE 马尼拉锦标赛夺得世界冠军
	Wings 战队	DOTA 国际邀请赛夺得冠军
2017年	IG 战队	第二届 DOTA2 亚洲邀请赛 (DAC) 夺得冠军
2018年	LPL 的 RNG 战队	英雄联盟 2018 季中冠军赛上夺得冠军
	OMG 战队	绝地求生 PGI 全球总决赛上夺得冠军
	4AM 战队	绝地求生 SLI 全球群星联赛 S2 赛季总决赛夺得第六名
	IG 战队	英雄联盟全球总决赛上夺得世界冠军
	中国国家代表队	守望先锋世界杯夺得亚军
	中国电竞代表团	雅加达亚运会上,在王者荣耀国际版 (AOV)、英雄联盟、皇室战争的比赛中夺得 2 金 1 银

注:战队均为中国战队。

3.3 受众群体普及,电竞用户众多

电子竞技已经于2003年被纳入中国官方的体育竞赛项目,但发展前景并不乐观。特别是2004年,中国电子竞技遭遇重挫,主要是因为国家广电总局宣布禁止网络

游戏和电视节目,使得电子竞技赛事陷入行业低谷。但是,随着产业发展的日益完善和产业标准以及法律相应规定的不断完善,电子竞技项目也越来越被社会大众所认可,电子竞技市场也日益丰富完善。直到最近,也就是从2013年起,中国国内电子竞技市场才逐渐呈现了高速发展的态势,俱乐部活动此起彼伏。作为一项新兴的体育赛事,我国电子竞技的参与者基本都在16—30岁之间,尤其受到青年大学生的喜爱,他们占到了参与者总数的60%以上。由图1中可以看到,2018年我国的电子竞技观众已达2.8人次,从2014—2018年观众用户趋势来看,电子竞技用户逐渐呈现上升趋势。

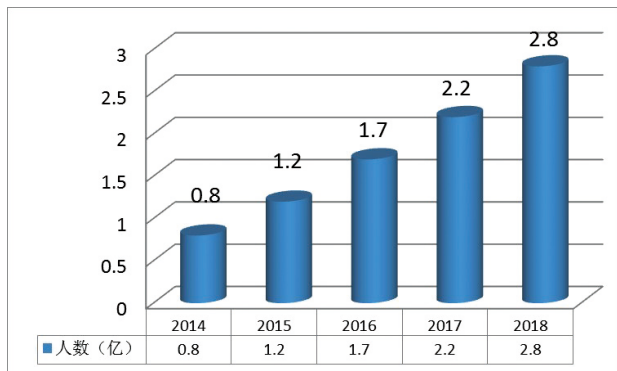


图1 中国电竞受众群体变化趋势图

4 电子竞技运动在我国体育事业的劣势分析

4.1 社会观念影响电子竞技运动与网络游戏的争论成为热点话题

自电子竞技被批准为第99届正式体育赛事以来,电子竞技与网络游戏的争论逐渐增多,并在社会上产生了一定的影响。自获批以来,不少游戏迷认为自己玩的网游是国家高度重视的体育项目。他们认为,网络游戏还可以提高自己的思维敏捷性、反应能力、协调能力等方面的素质,从而获得身心健康和全面发展。在这个过程中,他们也会打着“竞技体育”的旗号喜欢搞网游找自己的借口。对此,各界专家也就此展开了较为激烈的辩论和讨论。在各种观念和观点的碰撞下,最为激烈的问题是电子竞技的属性,即电子竞技是否属于竞技体育范畴^[5]。根据一些期刊和文献,网络游戏有三个主要特征:一是网络化;二是体育游戏;三是人(队)之间的游戏活动。从特征上可以看出,电子竞技与网络游戏最本质的区别在于前者属于体育范畴,后者属于游戏范畴^[6]。然而,仍有专家驳斥上述结论,认为电子竞技应回归游戏本质,不属于竞技体育范畴。同时也有人认为,电子竞技并不能提高参赛者自身的能力和素质,反而会对参赛者的身

心健康造成一定的危害。因此,关于电子竞技与网络游戏关系的争论成为现代研究的热点,在一定程度上制约了电子竞技的发展。

4.2 网络环境健康度不够,统一规范化管理不足

近年来,由于互联网的发展,网吧问题在整个社会层出不穷。长期进出网吧的人群主要为中小学生,也有部分人属于公众。学生作为一个特殊群体,缺乏良好的自我控制能力,容易产生网络成瘾^[7]。中国网吧一般都是个体经营,管理混乱。一些经营者为实现盈利目的,不顾我国相关法律法规的限制与约束,私下提供了“黑身份证”,从而招揽了大批的青年学子长时间进出网吧。由于电子竞技有其自身的时代特征,所以存在着一定的社会特点,受多是青年学子。“黑身份证”是指只要向网吧管理员交钱,即使你没有身份证,未成年人也可以直接使用网吧管理员提供的身份证上网。大量学生长期出入网吧,放弃学业。大多数网吧没有履行保护未成年人的责任和义务。网吧的黑色形象逐渐深入人心,这使得公众对电子竞技的质疑越来越突出。由于政府对网吧的监管不符合国家和教育部的要求,缺乏统一规范的管理,无法实现电子竞技的健康发展^[8]。

4.3 后备人才不足,人才培养体系完善度不够

在电子竞技的发展过程中,电子竞技爱好者大多是业余爱好者,尤其是体育爱好者,缺乏专业的运动员、专业的教练员和专业的团队和技术人才。人才的缺乏导致专业知识教育和培训的缺失,这也是我国与国外最大的差距。电子竞技后备人才资源的缺乏,将影响我国体育产业的发展,也会在一定程度上影响体育强国向体育强国道路规划的进程。同时,现在是全民健身的时代,它的到来使得电子竞技在体育产业发展中具有重要的战略发展机遇。在这个时代的影响下,后备人才的实力成为一个关键问题。在全民健身时代,没有优秀人才的支撑,电子竞技难以快速发展。

5 电子竞技运动在我国体育事业发展建议

5.1 加大宣传与引导力度,树立电子竞技运动新形象

电子竞技有其独特的时代特征,具有一定的特殊性,受众多为青少年学生。电子竞技与网络游戏是完全不同的概念,但一些受众群体对电子竞技缺乏认识和错误理解,认为电子竞技实际上就是电子网络游戏。这样的认知并不是少数,而且这种不完全认知需要国家、学校、社区等部门进行及时正确的引导,使大家充分认识电子竞技这一概念及内涵,树立电子竞技的积极形象,避免沉迷其中而放弃学习的后果。在媒体积极宣传的影响下,增强受众的电子竞技意识。同时,我们也可以利用国际

或国家级比赛进行视频报道和宣传,让公众对电子竞技有一个更清晰、更正确的认识。此外,政府还应关注电子竞技产业带来的经济效益和社会效益,政府主导,媒体为辅,积极宣传,积极引导,树立电子竞技新形象。

5.2 优化管理制度,改善网络环境

电子竞技的发展起源于网络游戏。网络游戏最初的平台起源于网吧,现在被称为“网吧”。在数字技术蓬勃发展的大背景下,完善互联网环境、优化管理机制对电子竞技健康高速发展,有着巨大的推动意义。加强网络管理,要做到:一是完善各项法律法规,带头做好网络法制工作;二是完善网络监管工作,主要由业务单位牵头,做好网吧或网吧访客的身份识别工作,营业单位不得为未成年人使用黑身份证,为改善员工网络环境,要求全体网民参与网络环境的改善。从个体出发,强化网络意识,学习法律法规,增强自我约束能力和控制能力,使感性认知转化为理性认知。改善网络环境,优化管理体制,构建健康、积极向上的网络平台,不仅需要政府的努力,更需要行业、社会和公民的自我参与,构建和谐有序的网络环境。

5.3 加大人才培养力度,建立人才培养体系

电子竞技作为一个新型的体育运动,必须要像中国传统体育运动那样,有一定的运动员级别评定、裁判级别评定体系和教练级别评价体系。等级制度的设置,有助于选手的职业化、专业化、专业化。通过设立选手水平评估系统,促进选手的职业化、规模化、系统化,吸引了大量专业电子竞技选手,以适应国际电子竞技的发展需求;通过设立裁判级别评价机制,通过设立教练员级别评价机制,促进裁判员在裁判中更加专业、公平、公正,提升裁判员的判罚水准,创造社会公正,也有利于提升教练员的知识与技术,进一步健全训练系统,提高培训质量,使培训效果更加专业化、教育化、专业化。建立运动员、裁判员、教练员水平评估体系,可以培养出一大批以人才为支撑的专业后备人才,从而促进电子竞技运动快速、高效的发展。

6 小结

电子竞技的经济价值不言而喻,但不能因为经济价值而忽视本身文化的传播发展,需要进一步地对其文化进行复盘,分析以往的经验,对其本身的文化进行修复、完善,使电子竞技文化趋于成熟,完成“电竞强国”这一目标。

参考文献

[1] 王竞成. 我国电子竞技发展的机遇和挑战 [J].

河南教育学院学报(自然科学版), 2018, 27(4): 4.

[2] 国家发改委. 关于促进消费带动转型升级的行动方案 [Z]. 2016-04-26.

[3] 国家体育总局. 体育发展“十三五”规划 [Z]. 2016-05-05.

[4] 王令尹, 刘敏. 中国电子竞技步入了飞速发展的黄金时代 [N]. 中国体育报, 2018-12-03.

[5] 黄璐, 张玉明. 电子竞技运动若干理论问题商榷 [J]. 首都体育学院学报, 2007(2): 6-8.

[6] 朱国生, 宋元平. 我国网络体育游戏发展研究 [J]. 体育文化导刊, 2009(1): 72-73+78.

[7] 池碧君, 张岱渭. 浅谈网吧管理与网络犯罪 [J]. 网络安全技术与应用, 2014(5): 227-228.

[8] 薛建新. 我国电子竞技运动发展研究 [J]. 体育文化导刊, 2015(1): 69-72.

[9] 胡健. 数字体育背景下电子竞技运动的发展现状与趋势 [J]. 成都体育学院学报, 2004(3): 18-21.

[10] 王骏. 我国电子竞技运动发展探讨 [J]. 体育文化导刊, 2011(6): 60-62.

[11] 卜祥云, 唐贵伍, 蔡翔. 高校创新型科研团队: 概念、特征及功能 [J]. 科技管理研究, 2008(10): 90-92.

[12] 李大伟, 鞠增平. 我国电竞产业发展中的“文化堕距”问题探讨 [J]. 中州大学学报, 2019, 36(4): 33-39.

[13] 熊智强. 社交媒体对电子竞技文化的传播 [J]. 卫星电视与宽带多媒体, 2019(7): 68-69.

[14] 何威, 曹书乐. 从“电子海洛因”到“中国创造”: 《人民日报》游戏报道(1981-2017)的话语变迁 [J]. 国际新闻界, 2018, 40(5): 57-81.

[15] 张文明. “文化堕距”视角下我国电子竞技发展中的问题及对策研究 [D]. 曲阜师范大学, 2018.

[16] 金轲, 王昕. 大力发展文化产业的产业政策研究: 以电竞产业为例 [J]. 经济研究参考, 2017(56): 58-64.

[17] 刘花香, 贾志强, 刘仁辉. 中国冰雪运动文化的流变与当代建构 [J]. 体育文化导刊, 2017(12): 5.

[18] 博林. 电子竞技也要有文化担当 [N]. 光明日报, 2016-10-22(009).

[19] 陈亮, 于文谦. 我国电子竞技发展中的“文化堕距”问题及对策 [J]. 山东体育科技, 2016, 38(4): 22-26.

[20] 李睿哲. 电子竞技中游戏文化的符号输出: 以《英雄联盟》英雄角色为例 [J]. 新闻研究导刊, 2016, 7(9): 46-47.