

我国电子竞技运动发展的演进脉络、发展趋向和当代意蕴

吕康, 张春合

(湖北大学 体育学院, 湖北 武汉 430062)

摘要: 运用文献资料法对近 10 年来发表和颁布的关于“电子竞技”的文章和政策进行归纳梳理, 着重从演变趋势、研究进展、统计分析与前沿热点等多个角度, 深入探究电子竞技发展的演进脉络、发展趋势和当代意蕴。研究结果显示: (1) 电子竞技在今后大有可为, 电子竞技从“洪水猛兽”到“世界语言”实现完美跳跃。(2) 电子竞技产业、电子竞技职业化、电子竞技人才培养等问题成为当前学术界的研究热点领域。(3) 电子竞技在当今时代的发展中从健身、休闲、体育产业、电子远程操控后备人才培养战略等方面表现出时代意蕴。

关键词: 电子竞技; 产业; 职业化; 休闲; 人才培养

The Evolution, Development Trend and Contemporary Implication of China's Electronic Sports Development

LV Kang, ZHANG Chun-he

(School of Physical Education, Hubei University, Wuhan 430062, China)

Abstract: This paper summarizes the articles and policies on “E-sports” published and promulgated in recent 10 years by using the method of literature review, emphasize the evolution trend, research progress, statistical analysis, front hot spot and other aspects, deeply explores the evolution context, development trend and contemporary significance of the E-sports. The results show that: (1) E-sports has a bright future, E-sports has achieved a perfect leap from “fierce beast” to “world language” (2) E-sports industry, E-sports professionalization, E-sports personnel training and other issues have become the hot research areas in the current academic circles. (3) The development of E-sports in today's era shows the significance of the times from fitness, leisure, sports industry, electronic remote control reserve personnel training strategy and other aspects.

Key words: E-sports; Industry; Professionalization; Leisure; Personnel training

21 世纪以来, 我国电子竞技的发展呈现出蒸蒸日上的新态势, 给我们的经济、社会、文化带来了深刻而广泛的影响。在电竞数据分析公司 Newzoo 发布的《2020 全球游戏市场报》中显示, 中国电竞市场总收入高达 3.85 亿美元, 成了全球收入最高的电竞市场, 与 2019 年收入

的 3.26 亿美元同比增长了 18%^[1]。由此可见, 电子竞技的产业价值拥有巨大发展的潜力。在电子竞技发展突飞猛进的势头中, 也避免不了大量的争议。电子竞技与体育是截然不同? 还是息息相关? 电子竞技是否属于体育范畴的悖论, 一直都处于一个争论不休的态势。电子

收稿日期: 2021-05-18

作者简介: 吕康 (1997-), 男, 在读硕士研究生, 研究方向: 体育教育训练学。E-mail: chunhe0615@qq.com。

竞技和体育共有“竞技性”，从事项目的过程也殊途同归，发展的历程也如出一辙。依照阿伦·古特曼的体育概念模型去审视电子竞技的“体育性”，也不难发现电子竞技所表现出来的功能属性与体育的七大特征有着不谋而合的相似之处^[2]。但终究电子竞技的精神娱乐和智力竞技与挑战身体极限、追求强化体能的体育还是存在差别的^[3]。在电子竞技概念中似乎也从未提及“健康”两字，而对于“健康”的缺位，体育似乎就将电子竞技拒之门外。“电子竞技”与“电子游戏”的纠葛似乎也一直厘不清，面对电子竞技扑朔迷离的身份，急需对电子竞技“名分”进行证实，给予电子竞技一个“归属”。本文采用文献资料法，以“电子竞技”和“电竞”为关键词，通过中国知网等数据库获取到近10年来的相关文献进行梳理分析，旨在探索我国电子竞技的发展之道和当代意蕴。

1 电子竞技行业发展的脉络及路径

1.1 电子竞技：昔日“电子游戏”今后大有可为

在电子竞技的概念中，杨喜明等人分别从“电子”和“竞技”两个方向进行概括。突出了其参与方式和手段，表现了与运动项目存在同样的对抗、比赛的基本特征^[4]。杜长亮等人从前世来生的角度认为所谓的电子竞技前身就是“电子游戏”，是通过电子设备进行脑力对抗的过程。但电子竞技打破了“电子游戏”的娱乐性，上升到了更高层次的竞技性。同时，电子竞技也不仅仅是简单的脑力对抗了，在此基础上需要进行精细运动技能的加工、肌肉的相互协调性配合和认知加工过程^[5]。岳志刚等人给电子竞技赋予了“坐着进行的体育运动项目”的称号，指通过运用一系列高科技设施，进行激烈的脑力对抗的同时可以培养思维能力、锻炼反应速度、发挥心眼四肢的协调配合能力、可达到培养团队精神的目的^[6]。梁强指出电子竞技是把电子游戏和竞技比赛进行有机的结合，让参与者在操纵过程中可以感受和体验电子竞技带来的竞技、科技、时尚、娱乐的氛围^[7]。虽然，相关研究人员对电子竞技相关概念阐述的角度和出发点竟不相同。但对电子竞技作为文化活动的本质属性和根本目的是高度一致的。“电子竞技”与“电子游戏”的区别就在于两者的概念。前者作为一种文化象征，同时还具有竞技的属性；前者处于后者的更高层次，相比于后者的娱乐性，前者是一种脑力对抗，具有长远的发展前景。

1.2 电子竞技：从“洪水猛兽”到“世界语言”实现完美跳跃

电子竞技（1986年）源于电子游戏（1952年），而要询问电子游戏的源起，则可追溯到人类诞生后，在社会生活实践过程中所创造出来的与生产劳动相分离的休闲娱

乐活动，即游戏^[8]。然而，电子竞技的源起再到发展，最早都从国外开始。20世纪90年代初，在韩国和欧美部分地区的发达国家中，电子竞技已经作为一项正式的体育竞技项目正在不断演进和高度发展。起初，国人最先接触到的是被家长们妖魔化的“电子游戏”。青少年尤为沉溺其中，如醉如痴、无法自拔，固有“电子海洛因”“洪水猛兽”“网魔”之称。所以1998年，电子竞技一进入我国就到处碰壁，发展过程举步维艰。早在2004年，电子竞技的发展受到了广电总局的管控，《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》的下发犹如当头一棒，电子竞技昙花一现，坠落凛冬。好在，随后在2006年的《全国电子竞技竞赛管理办法（试行）》政策的帮扶下电子竞技也算是逐渐回血，迎来暖春。再到2013年，国家体育总局发文，要组建一支17人的电子竞技国家队，将代表中国出征第四届亚洲室内和武道运动会。这一官方举动引发热议，对于民间来讲，电子竞技“非体育”的想法还是根深蒂固。游戏行业研究分析公司Newzoo发布的数据统计显示，2014年全球电竞行业的收益达到了1.94亿美元，并且根据发展趋势报告预测，在2017年这个数据将有望实现翻倍^[9]。这足以证明，无论是世界还是中国，电子竞技的发展极其迅猛、影响尤为深远。它的发展为我国体育产业提供了新的活力，也为电子竞技职业化道路发展埋下种子。在2018年，雅加达亚运会中国电竞军团参加了三个电竞项目，夺得了两金一银的好成绩，更是让国人感觉到电子竞技作为体育运动项目也可以做到凝聚国家力量、振奋民族精神的功能。就在同年，亚洲奥林匹克理事会宣布在2022年第十九届杭州亚运会中，电子竞技将“智力项目”正式入亚。虽然，电子竞技在国内的发展过程一直坎坷不平，论发展程度也是远远落后于日韩和欧美地区。但是电子竞技的发展前景令人看好，因为电子竞技可以创造出巨大的经济效益，它作为“世界语言”，可以加强与其他各国的文化交流；更可展现国家竞技体育的综合实力。

2 电子竞技发展的趋向及前景

2.1 电子竞技产业发展

中国电子竞技的发展带来了巨大的经济效益和社会价值，电子竞技市场的规模和潜力也不可小觑。毕金泽等人提到早期的电子竞技产业最先发展于民间，主要从事游戏的代理和销售，随着“街机时代”的到来，为电子竞技产业的发展推上日程^[10]。电子竞技产业在国家 and 地方政府积极政策的支持下，逐渐形成一条产业链。电子竞技产业的发展虽然进入了“快车道”，但仍存在发展上的一些壁垒。吴一指出在我国电子竞技产业发展过程中存在，电子竞技受众群体结构单一、缺乏国家政府主导的电竞赛事体系、缺乏科学管理

制度、社会对电竞认可度过低、电竞宣传渠道不够广泛、电竞产业东西部发展不平衡、国产化电竞游戏较少等问题^[11]。电竞研发商和电竞消费者是电竞产业发展过程中的开拓者和推动者,钱亦舟引入价值共同创造的理念,从发行商、消费者等方面进行网络分析,摆脱传统创造价值理论,坚持电竞研发商和消费者价值共创的发展模式^[12]。电子竞技产业面临着历史的考量,也正向我国第三产业迈进。

在目前研究中,众多学者从电子竞技实然困境和应然策略的视角出发,阐明了电竞产业面临的未来挑战和机遇。针对电竞产业发展上的困境问题,部分学者深入剖析了产业链的不足;在发展策略上,多数学者提出了政策设想和理论建议。中国电竞产业的兴起必然离不开其他产业的发展,所以,电子竞技产业的发展缺乏跨领域、跨产业合作的研究与探索。只要遵循市场规律、实现经济价值,科学引导电竞产业及衍生产业,加强政府主导和资金投入,中国电子竞技产业必定进入新一轮的发展。

2.2 电子竞技职业化发展

电子竞技职业化既是电子竞技高度发展的体现,又是电子竞技的必走之路。电子竞技俱乐部又是电子竞技职业化道路上的表现形式,是以电子竞技职业选手为中心,以进行高水平电子竞技训练为目的,以参加国内外电子竞技联赛为目标的盈利性社会组织。朱东普等人从产权结构、内部结构、经营过程来剖析我国电子竞技俱乐部的现状发现,国企和政府对资金和政策的投入较少,电子竞技职业选手文化水平较低,经营出入支出难以做到盈利,社会认可度较低等制约因素^[13]。胡洋指出,目前我国电子竞技发展的环境急需得到优化,俱乐部职业化水平有限,俱乐部的盈利模式尚不明确,电子竞技从业人员文化素质过低^[14]。这些因素都是电子竞技高度职业化发展的破冰点,也是我们应该择恐待急的解决点。电子竞技职业化发展过程中,在性别上还尚未打破被歧视的面纱,那到底女子电子竞技职业化是否可行?男子电竞无论是在国家政策还是学者研究中都是一个热门的话题,而对女子电竞发展的关注真的是寥寥无几。杜熙茹等人指出电竞运动存在男女选手发展失衡的现象,在社会中对女性的定位、个性特征、身心影响等似乎都拉远了女性与电子竞技之间的距离^[15]。女子电竞职业化是电子竞技发展道路上必不可缺失的一部分,针对女子电竞发展存在的问题,拓宽到电子竞技职业化发展布局上来,实现男女电竞双重发展。

时至今日,我国电子竞技已经发展多年,但就目前来看其职业化水平并未令人满意。存在“两低”和“两失”现象,所谓“两低”指职业选手文化水平低、社会认可度低,“两失”分别指职业俱乐部收支失衡、电竞选手性别失衡。

电子竞技职业化是电子竞技高度发展的标志,也是我国电子竞技加快发展亟待解决的问题。

2.3 电子竞技人才培养

电子竞技的高速发展对电竞人才提出了高层次、高水平、高素质的标准,将高标准的电竞人才投入到电竞产业运作中,才能不断提升电子竞技技术水平、提高电竞赛事的观赏性、优化俱乐部运营环境、扩大电竞产业规模、实现电子竞技长期健康发展。于文谦等人针对我国16所学校开设的“电子竞技专业”的现状、建设的可行性和必要性进行探索指出,学校教育是电子竞技人才培养的主体,多学科交叉和丰富的教学资源有助于复合型电子竞技人才的培养^[16]。电子竞技要实现发展需求,需要高等教育的介入和专业人才培养的参与。张彦秋等人指出高校电子竞技教育不仅可以提高电竞人才的数量、优化电竞人才的质量,还可以弥补电竞运动员退役后无出路的尴尬处境^[17]。面对日益迫切需求的电竞人才,我国学校高等教育责无旁贷。学校教育以竞技为主,以电竞各领域为辅,以“其他学科+电子竞技”的教育模式,为电子竞技行业培养综合性人才,解决职业运动员退役后安抚工作的问题。据相关数据了解,目前我国电子竞技岗位呈现出人员饱和状态的只有不到15%,更有相关预测指出在未来的五年内将需要200万专业人才来弥补电子竞技岗位的需求^[18]。所以说,电竞专业人才的培养刻不容缓,借助高等教育平台培养和输送专业对口、理论与实践并存、文化程度和综合素质较高的专业性人才,摆脱电竞圈的鱼龙混杂的现状,是电子竞技向好发展的必经之路。

不可否认的是电竞人才在电竞发展过程中处于重要地位,同时也可以看出我国将电子竞技人才培养面临着培养体系薄弱、缺乏专业理论指导、培养目标不明确、师资匮乏等困难处境,电子竞技人才短缺一度成为电子竞技发展的瓶颈。高校教育是人才培养的良药,我们应该加大、加强、细化电子竞技教育。加大电子竞技教育是指,加大开设“电子竞技专业”的学校数量;加大“电子竞技专业”的学科质量。加强电子竞技教育是指,加强教师电子竞技的专业性;加强学生电子竞技理论知识的学习。细化电子竞技教育是指,细化电子竞技专业及其衍生专业,既要培养复合型人才,也要培养专业高精尖人才。形成系统的人才培养体系,必要时也可引进国外专业人才做客座讲师,也可将学生输送到国外进行联合培养。实施“引进来”和“走出去”战略,为我国电竞人才培养创造新的发展。

3 电子竞技发展的当代意蕴

3.1 健身

毛泽东同志发表的《体育之研究》中提到“故体育

非他，养乎吾生，乐乎吾心而已”，其中就表达出了体育可以达到健身的成效。健身，健以身体、健以身心。体育不只是强其筋骨的引子，而是使其身心皆适的良方。窥探电子竞技的脉络演进，漫谈电子竞技健身的内涵。

电子竞技的“竞技性”表现出了高运动强度的特征，电竞职业选手在比赛中 APM 值（每分钟鼠标和键盘的拖拽和敲击的指令次数）能达到 300 次以上，对于手眼协调和多种技能组合的熟练度要求极高，对于人脑实时战术布控、神经传导的灵活性也提出了严格的标准。电子竞技比赛中，场上情况往往瞬息万变，这就要求选手拥有较好的心理素质和应变能力，比赛场中的“救世主”关系着队伍的成败，届时应保持良好的心态、冷静沉着地应对比赛，才能发挥出良好的竞技水平。因此，电子竞技不仅可以梳发压抑的情绪，而且可以提高心理素质和抗压能力。彰明较著的是，电子竞技的确有利于提高手、眼、脑、心理等身体局部素质，达到健身的成效。但不可否认的是，相比于其他运动项目的运动形态、参与方式、身体接触等方面来谈，明显缺少大肌肉群活动的特征。因此，我们必须承认电子竞技存在缺失行为的同时，也要肯定电子竞技的健身内涵。

3.2 休闲

社会生产力的高速发展推动了生产方式由体力劳动到脑力劳动的变革，工作节奏加快、生活方式转变，致使人们的社交范围也在不断缩小，进而影响了人们对篮球、足球、羽毛球等要求身体素质、场地器材、气候条件和参与人数的体育休闲运动的兴趣。社会经济的高速发展，给人们带来了更多的闲暇时间，体育休闲人口的日益增多与有限的体育休闲场地产生了矛盾，而电子竞技运动恰巧满足当代社会中人们对休闲的需求^[19]。因此，就电子竞技自身存在的“娱乐性”与体育休闲进行侃侃之谈。

电子竞技的“娱乐性”不外乎这两种：一是参与者直接体验紧张刺激的竞技气氛，感受酣畅淋漓的竞技过程。电子竞技不受时间、地点的约束，对参与者的身体素质要求不高，老少皆宜、男女可同场竞技，甚至健全人和残疾人也可有一决高下的机会，还可以跨越语言、地域、文化等差异进行同场竞技。这种选择性大、灵活性高、可随时随地进行的竞技活动，帮助人们释放压力、缓解负面情绪，达到身心放松和休闲娱乐的目的。二是参与者间接观赏层出不穷的精彩画面，享受震撼人心的竞技舞台。电子竞技比赛过程的跌宕起伏、情节的冲突激烈和结局的充满悬念，都会引起观众的欢呼和呐喊声，使得观众产生“融入感”，沉浸在赛事的美妙场景和综合体验中。这种身临其境的感觉，让人们忘却烦恼和苦楚，给视觉和心灵上带来冲击力，达到心情愉悦和休闲娱乐

的目的。在这个快节奏高压的年代，电子竞技因符合当下人们对休闲娱乐的现实需求，受到热忱追捧。

3.3 体育产业

体育产业的发展是新时代国民经济发展的重要新动能，是人民群众美好生活愿望中的体育需求。在国家统计局和国家体育总局联合发布的《2018 年全国体育产业总规模 and 增加值数据公告》中将体育产业划分为：体育服务业、体育用品及相关产品制造、体育场地设施建设。其中体育服务业又划分了体育竞赛表演活动、体育教育与培训、体育健身休闲活动、体育传媒与信息服务、体育用品及相关产品销售等九个类别^[21]。从体育产业内部结构来看，电子竞技产业及其衍生产业表现出巨大的发展潜能。

电子竞技产业链的不断完善对体育产业供给强劲。随着经济社会的变革，人们的体育消费水平不断的升级，体育竞赛表演活动成了电子竞技最大的“摇钱树”。线下精品赛事的门票、线上电竞主播的流量、电竞赛事转播的火爆成了电竞产业重要的收入红利。对于职业的电子竞技选手来讲，电子设备的搭载也有极高的要求，这就产生一批高端精尖的电子设备涌入市场，通过明星代言的方式推动商品的生产与销售。除了商品的代言，还有广告代言、游戏代言，甚至出现游戏里的角色皮肤或是游戏装备的代言，以此来刺激人们的电竞消费。电子竞技产业的高度发展还不止于此，随着电竞赛事的热潮涌现出了一些电竞解说、电竞主持、电竞主播等职业，促使着电子竞技产业链的良性循环。总而言之，体育产业是人们追求物质与精神文明的结果，电子竞技是实现拉动内需，刺激体育消费的重要途径。

3.4 电子远程操控后备人才培养战略

电子远程操控技术在日新月异的科技发展中应时而生，这项技术在国防建设、人民社会生产、日常生活中已经初露头角。同时世界各国也争相发展电子远程操控技术，来增加自己的综合国力。在军事领域，电子远程操控技术采用无人侦察机、无人潜水器、军用机器人等新兴的无人化作战技术，可以大大降低了士兵实战过程的伤亡^[22]。在工业一线领域，无人化煤矿井下作业、无人化海上石油采取等技术，使工人远离危险作业环境的同时还大大提升了工作效率。在应急救援时，远程监控、远程操作也成为未来的发展趋势。电子远程操控技术可以在减少人力资源的同时提高作业的效率，还可以代替人类去探索我们无法到达或是无法生存的空白领域。所以无论是电子远程操控技术的搭建人才，还是电子远程操控技术的操控人才都将是我国人才培养战略的重要发展对象。

在电子竞技人才培养过程中要求复合型人才和专业高精尖人才双向培养。复合型人才要求学习完成基本的

专业理论之外,还要能熟练地操控各种电子设备。电子竞技运动本身的操控性难度就比较高,对于参与者来讲手、眼、脑的协调配合和过硬的心理素质都能得到很好的锻炼,对于掌握电子远程操控来讲是得道多助。专业高精尖人才对标虚拟现实技术(VR)和人工智能(AI)的研发和推广。通过虚拟现实技术构建三维动态视景和实体行为,可以提前预知作业的实况,对电子远程操控做好提前准备工作。人工智能的研发和推广提供了更多的硬件设施和技术支持,为电子远程操控技术的搭建增砖添瓦。作为电子远程操控的后备人才,担负着国家富强、人民幸福的重任,也是对电子竞技人才培养提出的高层次、高水平、高素质的标准。

4 结语

电子竞技是一个百日待兴的新事物,如若良性发展,日后则大有可观。虽然电子竞技运动在政府的监督和导向下逐渐得到认可,但是“电子竞技”与“体育”之间的博弈一直尚存。在我国电子竞技的研究中,大多处于研究现实困境和应然对策层面,扎堆于理论性和指导性问题上,给政府和电竞从业人员提供政策和专业理论支撑。但对于我国电子竞技的研究尚未形成系统框架,对电子竞技体育属性的争议性比较大,缺乏典型案例的研究。但是,电子竞技运动在日趋发展的过程中也逐渐表现出了它的当代价值。电子竞技的“竞技性”和“娱乐性”使其成为人们茶余饭后的健身休闲活动,满足人们对日益增长的美好生活的需要;电子竞技产业链在体育产业中拉动经济消费,促进市场经济发展;电子竞技人才作为电子远程操控后备人才培养,不断地向国家和社会输送精英人才。所以说,电子竞技的发展前景是好的,无论是在政治、经济、社会、技术层面都有较大的发展空间。只要顺应市场规律,服从社会发展,加以科学研究引导,我国电子竞技一定会迎来新的发展热潮。

参考文献:

- [1] Newzoo. 2020 全球游戏市场报告[EB/OL]. [2020-07-14]. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2020-free-version-chinese/>.
- [2] 李凡凡. 我国电子竞技运动发展现状和对策研究[D]. 山东大学, 2014.
- [3] 易剑东. 中国电子竞技十大问题辨识[J]. 体育学研究, 2018, 1(4): 31-50.
- [4] 杨喜明, 武燕燕. 电子竞技引入高校体育范畴的理论及实证研究[J]. 山东体育学院学报, 2011, 27(10): 88-91.

- [5] 杜长亮, 季朝新. 电子竞技对脑可塑性影响的研究进展[J]. 天津体育学院学报, 2020, 35(2): 141-148.
- [6] 岳志刚, 王进忠. 电子竞技对大学生身心健康积极影响的实证研究[J]. 沈阳体育学院学报, 2012, 31(6): 62-64.
- [7] 梁强. 产业融合背景下我国电子竞技产业成长路径分析[J]. 天津体育学院学报, 2010, 25(4): 304-307.
- [8] 吕树庭. 关于电子游戏·电子电竞·现代体育的断想[J]. 广州体育学院学报, 2020, 40(1): 9-12.
- [9] Newzoo. 2014 Global Games Market Report Available Now[EB/OL]. [2014-07-08]. <https://newzoo.com/news/newzoos-2014-global-games-market-report-available-now/>.
- [10] 毕金泽, 郭振, 林致诚. 中国电子竞技与产业发展研究[J]. 北京体育大学学报, 2020, 43(8): 87-96.
- [11] 吴一. 我国电子竞技产业发展的现状及对策研究[D]. 西安体育学院, 2016.
- [12] 钱亦舟. 电子竞技产业发展思考[J]. 体育文化导刊, 2015(8): 118-123.
- [13] 朱东普, 黄亚玲. 我国职业电子竞技俱乐部发展探析[J]. 体育文化导刊, 2016(10): 109-114.
- [14] 胡洋. 我国职业电子竞技俱乐部管理运营现状研究[D]. 北京体育大学, 2014.
- [15] 杜熙茹, 董吉捷. 我国职业女子电子竞技的反思及发展[J]. 广州体育学院学报, 2020, 40(6): 53-58.
- [16] 于文谦, 谭利. 中国16所学校“电子竞技专业”建设的困境及路径[J]. 首都体育学院学报, 2020, 32(5): 439-444.
- [17] 张彦秋, 刘文星, 李嘉, 等. 我国高校电子竞技教学现状及对策研究[J]. 哈尔滨体育学院学报, 2019, 37(3): 68-73.
- [18] 新职业: 电子竞技员就业景气现状分析报告[EB/OL]. [2019-06-28]. http://www.mohrss.gov.cn/SYRlzyhshbzb/dongtaixinwen/buneyiaowen/201906/t20190628_321882.html.
- [19] 鹿俊娣. 我国电子竞技运动发展管窥[J]. 广州体育学院学报, 2020, 40(1): 13-17.
- [20] 国家统计局, 国家体育总局. 2018年全国体育产业总规模和增加值数据公告[EB/OL]. [2020-01-20]. http://www.stats.gov.cn/tjsj/zxfb/202001/t20200120_1724122.html.
- [21] 张飞. 无人化平台远程指挥和操控系统设计[D]. 南京理工大学, 2008.