# 我国体育电子竞技产业发展研究

来源：网络 作者：紫竹清香 更新时间：2024-02-01

*[摘 要] 电子 竞技 体育 产业是我国有着巨大市场潜力和 发展 前景的一项新兴体育产业,针对其发展过程中面临的 社会 偏见、 政府的缺位或错位管理、国产化程度低下和职业运动员缺乏等 问题 ,本文提出了转变观念、加大政府管理力度、加强 产业...*

[摘 要] 电子 竞技 体育 产业是我国有着巨大市场潜力和 发展 前景的一项新兴体育产业,针对其发展过程中面临的 社会 偏见、 政府的缺位或错位管理、国产化程度低下和职业运动员缺乏等 问题 ,本文提出了转变观念、加大政府管理力度、加强 产业政策扶持、加快国产化软件开发和职业化进程等对策。

[关键词] 电子竞技;产业;问题;对策

一、电子竞技体育产业的发展背景

1.电子竞技概念。电子竞技产生于 网络 游戏,国家体育总局对电子竞技的定义是:电子竞技是利用信息技术为核心的软硬件作为器械进行的、在体育规则下实现的人与人之间的对抗性运动。从定义上看,电子竞技与其他的体育竞技项目并无不同。通过这项运动,可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力,培养团队精神。电子竞技运动把信息技术和体育竞技紧密联系在一起,是一项受到广大人民群众欢迎的新兴体育项目。

(1) 中国 上网用户剧增。根据CNNIC(中国互联网络信息中心,下同)的调查,截止到202\_年6月30日,我国的上网用户总人数为8700万人,同1997年10月第一次调查结果62万上网用户人数相比,增加了140.3倍。我国网民总数的快速增长已为世界所瞩目。但8700万网民在我国将近13亿的总人口中还仅占6.7%,这说明尽管我国的互联网用户总数很大,增长速度较快,发展空间仍非常大。巨大的网民数量意味着巨大的消费群体和消费需求,需求就意味着商机和市场,这也正是电子竞技体育产业诞生的先决条件。

(2)电子竞技体育伴随新技术而产生。电子竞技借助于网络、 计算 机、鼠标、键盘与统一的规则等实现不同组织和系统间信息的廉价传递,进行人与人的对抗。电子竞技集计算机技术、通信技术、自动控制技术和人工智能技术之大成,这与足球运动员借助草地、球门和足球进行对抗,篮球运动员借助篮球场、篮球和球框进行比赛几乎一样,最大的区别就是电子竞技只有在信息技术足够成熟的情况下才产生。20年前信息技术没有这么发达时,没有人能预料到这个项目的产生。 3.电子竞技体育产业是产业融合的产物。 经济学家亚当·斯密经过 研究 发现, 工业 文明的秘密在于“分工”,分工是财富的根本来源。分工是工业经济与农业经济最初也是最大的区别点。亚当·斯密据此而作的《国富论》成为西方经济学的奠基石和 理论 依据。但信息技术的发展却预示融合是当代财富的根本来源。融合是信息经济与工业经济最大的区别点。有学者认为,就生产者与消费者、买方与卖方关系而言,农业财富来自他们之间的合一;工业财富来自他们之间的分工;信息财富来自他们之间的融合。

信息产业的知识信息特征使其具有向其他社会产品的附着性、粘贴性和渗透性,从而与其他三类产业相比具有较高的关联度。信息产业的产品一旦被人们需求,就会以极快的速度扩散它的 影响 ,并和其他产业相互交叉、渗透,产生新的产业,称为产业融合。电子竞技体育产业正是信息产业和体育产业融合的产物。

二、电子竞技体育产业发展中存在的问题

1.社会对电子竞技的偏见。当代,电子竞技之所以能成为一个体育竞技项目、一个新兴产业,是和社会的进步、 科技 的发展以及人民群众精神文化的需要息息相关的。虽然有无数的人在这一高科技的智力运动项目里乐此不疲,但在现实中,社会舆论有意无意地给人们灌输电子竞技有害论。一些媒体大量报道某些学生沉溺于游戏之中不能自拔,荒废青春和学业的事件,使电子竞技成为“人人喊打”的“电子海洛因”。社会舆论的巨大压力使得电子竞技面临严峻的生存压力, 企业 难以名正言顺地进入这个市场;运动员还只能叫“玩家”,其待遇和一般的运动员根本不可同日而语;广大爱好者只能偷偷摸摸地从事电子竞技;政府面对巨大的舆论压力也难以理直气壮地进行引导和监管,有时不得不以禁代管。电子竞技比赛的电视转播禁令可谓当前社会歧视中国电子竞技产业的典型反映。可以说,社会的偏见是影响电子竞技体育产业正常发展的巨大阻力。

2.政府缺位和错位管理。在202\_年中华全国体育总会把电子竞技确定为国家体育总局正式开展的第99个体育项目之前,我国政府一些有关部门对于电子竞技的本质特征认识不清,对该产业的迅猛发展和对其他产业的带动作用估计不足,对电子竞技存在缺位管理和错位管理。一些管理部门往往在没有出现问题时不闻不问,放任自流;另一些管理部门见有利可图时纷纷插手;但出了问题时各管理部门相互推诿,或矫枉过正,干脆“一禁了之”。自从媒体报道了一些青少年沉溺于网络游戏而影响正常生活的事情后,很多地方政府主管部门就视电子竞技为洪水猛兽,对其“严防死守”。我国体育总局计划于202\_年举办的首届CEG(China E-sport Game,全国电子竞技运动会)因故延期就与此有关。

3.电子竞技项目国产化程度低下。 目前 在中国国内受到欢迎的电子竞技项目很多,如球类项目有FIFA足球、NBA篮球,射击类项目有三角洲特种部队、反恐精英,综合对抗类项目有星际争霸等。但这些为中国人耳熟能详的项目却无一例外是国外开发商研发的。据统计,大陆以外地区开发的电子竞技项目占了我国电子竞技80%的市场份额(数据来源:根据相关数据整理)。国产化程度低下的一个重要原因是缺乏电子竞技软件开发人员。从机器智能、图像、音效、色彩、创意、剧情、思想性等各方面看,好的电子竞技作品完全可以和电影等 艺术 作品相提并论。一个好的电子竞技软件人才不仅要会软件程序设计课程和软件美术设计课程、3D动画设计,还要时刻把握国外软件开发先进的设计理念、技术和市场行情。信息产业部的一项调查显示:全国包括美编在内的电子竞技软件开发技术人员只有不到3000人,而市场需求量是60万人。国内某著名软件研发公司经理称,现在月薪8000元都很难聘请到合适的电子竞技软件开发人员。电子竞技软件人才的匮乏使我国电子竞技软件国产化程度低下,已有的国产软件技术含量也不高,缺乏国际竞争力。国外的产品毕竟不是我们自己的产品。为了拿到代理权,国内代理商竞相出价,费用不菲,尤其是代理一款已经成名的作品更甚。由于没有自主版权,除了国内的运营公司要支付版权费用、代理费用以外,正式投放市场以后还需要与研发公司进行分成。目前,国内代理商在产品销售期间必须支付高达25-35%的利润分成。这样 自然 就加大了运营的成本与压力。可见,软件代理虽然门槛低、上手快,但很难形成核心竞争力。我国优势体育项目的发展历程说明,没有一项竞技体育是光靠“拿来主义”就可以达到世界先进水平的;从产业经济的发展过程看,我国具有世界竞争力的产业也往往是国产化程度高的产业(如家电、纺织业等)。国产化程度低下使我国电子竞技体育产业的发展先天不足。

三、发展中国电子竞技体育产业的对策

1.社会应正确认识电子竞技体育。电子竞技是借助于网络而进行的一种的新形式的体育项目,足不出户人们就可以便捷地和远在天边的对手进行合作或对抗,在短时间内体验“心到、意到、力到”的逼真感受。电子竞技通过对器械(鼠标、键盘等)的控制,体现了参赛人的技能水平,通过比赛瞬间的判断和总体竞技战略的实施,体现了参赛人的智能水平,是一项优秀的体育竞技。一些家长害怕孩子们因为电子竞技而荒废学业的想法过于片面。孩子喜欢电子竞技和喜欢足球、篮球等其他体育项目一样。不是也有一些孩子因过分迷恋足球、篮球而耽误了功课,为什么没有人提出要禁止足球、篮球项目呢?虽然有些自控能力差的孩子因沉湎于电子竞技而无法自拔,但这不能说明电子竞技本身是错误的。在面对学业和电子竞技的问题上,家长和社会不应只是一味地打压,要禁止电子竞技也是不现实的,应给予正确的引导和规范,“因噎废食”大可不必。央视十套《人物》栏目采访我国的职业电子竞技选手XiaoT似乎预示着一个好转的开端。 政府有关管理部门应进行正确的舆论引导,让全社会都认识到电子竞技体育产业的发展是市场经济的要求和广大人民群众精神文明需要。同时,变堵为疏,组织正式的电子竞技体育赛事,将该项新兴事物纳入政府正常管理范围之中,加强日常监管,防患于未然,促进电子竞技体育产业的健康发展。

3.企业应加快开发国产化软件。我国电子竞技软件的国产化程度偏低,造成虽然整个市场红红火火,但多数利润都进了国外开发商的腰包。从长远来看,自主开发具有无可比拟的优势,在产业链中,只有自主开发才能占据主动位置。加快电子竞技软件的国产化进程已刻不容缓。如果政府对电子竞技的发展持认可态度,并有一系列倾斜政策的话,则企业在巨大商机面前 自然 将大举进入电子竞技体育产业。对于一些电子竞技所通用的基础性技术,可以由企业和国家出资,委托高校和科研单位进行研发。在政府产业政策支持下,企业、行业协会和高校等进行合作建立电子竞技软件开发人才培养体系,实施人才开发工程。 中国 相对低廉的人工成本和丰富的传统文化资源为电子竞技软件的国产化提供了优越的条件。

4.以职业化为电子竞技体育的发展方向。职业体育具有商业价值和文化价值,从事人员以某一项竞技项目为主要谋生手段,其最主要的经营模式是职业俱乐部和职业联赛。电子竞技体育产业是个有着广泛群众基础的体育竞技项目,正在形成一个巨大的新市场,职业体育就是其未来的发展方向。以职业化程度最高的足球为例,由于足球运动的巨大社会 影响 力,使得商家向其投资,以它为载体来获得宣传自身的广告效益;而职业俱乐部则通过获得赞助,出卖比赛转播权的利润分成,出卖冠名权,职业球员的转会费等经济收益来发展俱乐部,支付职业球员工资。电子竞技运动完全可以采用这种模式。北美和韩国等电子竞技运动发达的国家和地区,即时战略竞技和射击竞技已发展到职业化程度,对单一运动队或俱乐部的赞助金额已经高达数十万美金;已经有了很多的职业队和大量的职业竞技选手,举办非常多的有影响的商业比赛。如三星公司赞助的WCG(世界电子竞技大赛)在202\_年已有55个国家参赛,直接参赛选手就达到了60万人。在韩国,职业电子竞技选手和其他的文体明星一样,受到很高评价,收入也很高。韩国的优秀电子竞技选手Boxer的年收入超过1亿韩元。不久的将来,电子竞技成为奥运会的比赛项目也不是天方夜谭。

参考 文献 : [2]唐·泰普斯科特,著.陈晓开,袁世佩,译.数字化成长—— 网络 世代的崛起[M] .大连:东北财经大学出版社,1999. [4] 乔治·J·斯蒂格勒,著.潘振民,译.产业组织和政府管制[M] .上海:上海三联书店,1989.

[5]马修·D·尚克,著.董进霞,丘招义,于静,译.体育营销学[M] .北京:清华大学出版社,202\_.

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！