

Analysis on the Influencing Factors of the Standardization Development of E-Sports in China

Yuhui Xia, Yue Zhou, Siyi Liu, Wenjuan Cui

Jiangxi University of Finance and Economics, Nanchang Jiangxi
Email: 15797706314@163.com

Received: Jan. 23rd, 2018; accepted: Feb. 6th, 2018; published: Feb. 13th, 2018

Abstract

In recent years, e-sports has become more and more influential on a global scale. The rapid development and popularization of the Internet has brought unprecedented opportunities to the development of e-sports in China. The standardization of China's e-sports is still immature. In this paper, through literature research, questionnaire investigation, expert interview method, summed up the impact of the development of e-sports standardization were the main influencing factors of political environment, economic environment, social environment, technological environment and industry factors, and the corresponding suggestions are given by analyzing the influencing factors, in order to provide certain reference for e-sports specification development in our country.

Keywords

E-Sports, Standardization, Influencing Factors

我国电子竞技规范化发展的影响因素分析

夏玉慧, 周 月, 刘思怡, 崔文娟

江西财经大学信息管理学院, 江西 南昌
Email: 15797706314@163.com

收稿日期: 2018年1月23日; 录用日期: 2018年2月6日; 发布日期: 2018年2月13日

摘 要

近年来, 电子竞技在全球范围内的影响力逐渐变大。互联网的高速发展与普及, 给我国电子竞技的发展

带来了前所未有的机遇。但处于上升期的中国电子竞技运动规范化发展还不成熟。本文通过文献研究法、问卷调查法、专家访问法总结出影响我国电子竞技规范化发展的影响因素主要有政治环境、经济环境、社会环境、技术环境及产业因素，并通过对影响因素的分析给出相应的建议，以期对我国电子竞技规范发展起到一定的参考作用。

关键词

电子竞技，规范化，影响因素

Copyright © 2018 by authors and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

国家体育总局将电子竞技运动定义为：电子竞技运动就是利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动；通过运动，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。规范化是指在经济、技术和科学及管理等社会实践中，对重复性事物和概念，通过制定、发布和实施标准达到统一，以获得最佳秩序和社会效益[1]。我国电子竞技发展的背景为在韩国、美国、荷兰、德国等电子竞技强国中，都有良好的电子竞技氛围，具有广泛的受众群体，众多的赛事和职业俱乐部[2]。近年来，互联网的高速普及与发展，给我国电竞的发展带来了前所未有的机遇；我国是人口大国的背景为电子竞技产业市场的扩大提供了可能性；我国网络人口数量大幅增长也在很大程度上反映了我国电竞市场的潜在基础。通过电子竞技比赛的宣传，电子竞技行业已经成为了能够创造巨大收益的产业，同时促进了其周边产业的发展[3]，在全民健身中也扮演着极其重要的角色[4]。在我国电子竞技不断发展壮大中提出规范化发展，可以保证行业健康有序发展。信息化的时代背景下，我国互联网等技术高速发展，网络受众人群对信息高速变化的适应性，都为我国电子竞技的规范化发展提供了可能性。但对于正处于上升期的中国电子竞技运动规范化发展尚不成熟，还存在商业模式及盈利模式单一、俱乐部职业化程度有限、从业人员素质偏低、管理体系不健全、受众不具有普遍性等几个急需改善和解决的问题。因此，本文通过分析我国电子竞技产业发展现状及存在的问题，来总结出我国电子竞技规范化发展的影响因素，以期对我国电子竞技规范化发展起到一定的参考作用。

2. 我国电子竞技规范化发展的影响因素

影响我国电子竞技规范化的因素主要有政治环境、经济环境、社会环境、技术环境及产业因素。

2.1. 政治环境

2002年，国家信息产业部相关司局发起中国电子竞技大会并一直延续下来。2003年11月18日，国家体育总局正式批准，将电子竞技列为第99个正式体育竞赛项。我国电竞开始迅速发展，但大家视电竞如“洪水猛兽”的情况并未改观。早在2004年，广电总局颁布了《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》，给了正处于迅速发展阶段的电竞沉重一击，此后的很长一段时间里，我国电竞处于低谷甚至停滞。随着社会的发展进步，电竞在经济增长中的作用逐渐突出，同时也受到了更多大众娱乐的依赖，政府对电竞的看法也开始转变。2011年，国家体育总局将电子竞技改批为第78个正式体育竞赛项。2013

年, 国家体育总局体育信息中心主办了全国电子竞技大赛。2014 年, 银川市政府与银川圣地旅游集团合作运营了世界电子竞技大赛。2017 年, 国家体育总局体育中心主办了全国电子竞技大赛。2017 年 4 月, 亚洲奥林匹克理事会宣布, 电竞将正式成为 2022 年杭州亚运会的比赛项目。2017 年 11 月, 国际奥委会官方宣布, 已认证电子竞技为正式的体育项目。包括这些在内的等等一系列支持举措在极大程度上促进了我国电子竞技的繁荣和发展。但是, 在越来越多电竞比赛以政府支持或主办的方式进入大众的视眼的同时, 也显露了一些问题。不同政府机构主导的赛事互相独立, 竞赛体系与内容却又相似; 政府引导整个电竞行业内部规范化运作效果不明显。同质化降低了大家的热情, 不规范的运营体系阻碍产业的高速发展。

2.2. 经济环境

我国电子竞技经历了 1998~2008 的单机时代, 2008~2016 的网游电竞黄金时代[2], 2016 至今的迅猛发展, 逐步走向产业化的时代。截至目前, 中华人民共和国国家统计局最新数据显示, 2015 年, 我国国内生产总值为 689,052.1 亿元, 其中第一产业增加值为 60,862.1 亿元, 第二产业增加值为 282,040.3 亿元, 第三产业增加值为 346,149.7 亿元, 第三产业在经济增速远高于第一、第二产业, 但占我国 GDP 的比重却远低于发达国家, 所以未来我国第三产业在国民经济中的比重有望持续增加, 隶属于第三产业的电子竞技也有极大的发展空间。经济结构为电子竞技发展创造空间, 电子竞技极强的变现能力也促进经济增长。据游戏市场资讯机构 Newzoo 发布的报告显示, 2017 年上半年, 全球排名前 25 位的上市游戏公司游戏相关总收入达到 414 亿美金, 较 2016 年同期增长 20%。其中仅榜单排名前十的公司游戏相关营收就达到 314 亿美金, 同比增长 24% [5]。腾讯上半年游戏收入达 74 亿美金, 同比增长 50%。腾讯游戏营收表现强劲, 主要受到《王者荣耀》的推动, 该款手游仅中国注册玩家就超过 2 亿; 数据显示, 今年第二季度腾讯来自手游的收入首次超过了 PC 游戏。2011~2015 年, 国民总收入以 6.4%到 9.0%的上升指数逐年稳步增长, 随着人均可支配收入的增加, 人民对美好生活的需要也在日益增长, 所以未来我国电子竞技的受众人群可能持续增长。近年来, 随着直播平台的兴起, 很好的解决了电子竞技的传播受限问题, 同时极大的满足了电子竞技用户的需求, 电竞游戏直播为直播平台创造了巨大的流量收益, 而电竞选手背后巨大的粉丝数量和迅速增长的观众数量使得直播平台不惜斥巨资引入高人气主播, 同时也吸引了更多的广告商投资。据今年 7 月搜狐体育数据显示, 当前人气电竞主播 Miss, 毕业于海南大学的高学历主播身价达 1 亿。收入的增长也使越来越多的年轻人将电竞发展成为事业。经济增长为我国电子竞技发展带来无限机遇与可能性的同时, 产业内有些组织在不规范的运作下过分追求经济利益从而导致行业内的恶性竞争, 以当下流行的直播平台为例, 如斗鱼、熊猫、虎牙等, 由于一味地砸钱和竞争人气主播导致了电竞价格的大幅上涨, 泡沫式的恶性竞争可能会给行业带来巨大打击。

2.3. 社会环境

一直以来, 受我国传统文化背景的影响, 电子竞技被普遍视为不入主流的职业, 适当参与便是打发消遣, 过分痴迷则为堕落颓废。此外, 主流媒体关于电子竞技的报道也多为负面新闻。大众对“电竞”的认识偏差导致了电竞运动在我国的社会认同度低, 由于这个原因也导致了有很多有潜力的玩家本可以进军职业电竞却受各方面的阻挠而错过, 导致我国电竞缺乏储备军。另一方面, 由于我国电竞选手入门槛低, 电竞主播注册更是无要求, 导致从业人员素质普遍较低。为博眼球而穿着暴露、使用污言秽语的现象屡见不鲜, 这便使得社会大众更加抵触。近几年来, 随着信息化的快速发展, 再加上国家的关注与扶持, 电子竞技开始走进更多人的视野并被逐渐接受[6]。《2017 年中国电竞发展报告》数据显示, 2016 年有接近 65%的用户对电竞赛事感兴趣, 潜在用户规模已达到了 4.5 亿, 有 77.6%的用户认同电子竞技是

新兴的体育运动[7]。今年,由国家体育总局体育中心主办,江苏省社会体育管理中心等单位承办的全国电子竞技大赛(简称 NEST2017)吸引了很多人的关注,据官方统计,本次赛事网络直播平台收视率再创新高,单日最高同时在线超过了 600 万人,总观看人数突破 6000 万人。由此可见,电子竞技正被越来越多的人接受。但是,受长期社会对从事电子竞技即“不务正业”的广泛认知的影响,我国电子竞技要从根本上改变社会大众的认知,还有很长的路要走。

2.4. 技术环境

技术是一个产业发展的核心竞争力,电子竞技发展最重要的技术可分为软件和硬件,随着科学技术的进步,多种类型的游戏产品激烈竞争,形成了多样化的发展。值得关注的是,我国虽出现了《王者荣耀》等用户体验好,使用度高,用户高速增长的电竞产品,但也只是凤毛麟角,作为电竞第一大国,这无疑成为我国电竞发展的弱点。此外,随着电竞产品游戏场景更加丰富、界面设计更加细致,游戏对相关的硬件产品的质量也有了更高的要求,今年 9 月,由智酷超级键盘 one Board 的出现,开启了全新的大手游时代,初步实现手游全屏化。因此,各大机构既要致力于电子竞技产业本身的规范化发展,更应该致力于技术提升或寻找可靠的技术合作减少对外国企业的模仿和依赖,在技术方面寻找新的突破。

2.5. 产业因素

根据中国音数协游戏工委、伽马数据发布的《2016 中国电竞产业报告》,2016 年中国电子竞技用户达 1.7 亿人,市场规模达到了 505 亿元,同比增长 34.7%;据测算,2017 中国电竞用户将突破 2 亿人,市场规模超过 750 亿元;预计到 2021 年,我国电竞用户将达到 5.84 亿人,市场规模超过 3800 亿元。电竞产业的火爆吸引了大量资本和市场的关注。随着电竞产业逐步深化,市场对于电竞的影响趋于规范化。我国电子竞技产业涉及游戏研发商、代理商、电竞媒体、政府部门、电竞受众、电竞选手、广告商等多个主体,各主体之间相互联系、相互影响,促使我国电竞产业链日趋清晰与完善。我国电子竞技产业链上游是游戏内容生产与运营,在本环节,主流游戏研发被国外厂商,国内厂商运营代理,我国游戏自主研发能力不断提升;中游是赛事运营,赛事运营主要由游戏厂商、游戏媒体、政府部门负责;下游是电竞周边生态,其主体包括版权授权、电竞媒体、电竞直播和电竞衍生品等方面。面对庞大的市场规模与用户群体,产业内运营及管理体系不完善的问题更加突出,这也对产业内各个主体的分工及协作提出了新的要求。

3. 分析与建议

3.1. 分析

目前我国电子竞技发展激流猛进,发展电子竞技与发展第三产业规划相呼应,与满足人们日益增长的美好生活需要的需求相契合。结合发达国家电子竞技发展的进程,规范化成为我国电子竞技发展的必然趋势,但因为受各种因素的影响,在规范化的发展道路上还需各方人员的共同努力。

3.2. 建议

我国电子竞技的规范化发展受到多方因素的影响,针对我国电子竞技产业的发展现状,通过与国外电子竞技强国的对比分析,对未来我国电子竞技提出建议:第一,加强政府在政策、法律、赛事引导方面的支持力度;第二,加速我国电子竞技选手职业化选拔与培养的进程,加速电竞俱乐部的职业化管理;第三,媒体传播应以公正客观的态度,引导社会主流价值观对电子竞技的认可;第四,加强自主研发能力,在研发过程中注入更多文化元素,不断创新。

基金项目

我国电子竞技规范化发展趋势研究(课题编号: xskt17479)。

参考文献 (References)

- [1] 朱樱. 中国电子竞技运动规范化的可能性[J]. 电子世界, 2013(22): 203.
- [2] 吴一. 我国电子竞技产业发展的现状及对策研究[D]: [硕士学位论文]. 西安: 西安体育学院, 2016.
- [3] 丁龙. 将电子竞技运动引入河南省高校体育教学的可行性研究[D]: [硕士学位论文]. 新乡: 河南师范大学, 2015.
- [4] 李凡凡. 我国电子竞技运动发展现状和对策研究[D]: [硕士学位论文]. 济南: 山东大学, 2014.
- [5] Newzoo. 2017 年中国游戏市场收入 323 亿美元, 接近去年全球电影票房[EB/OL].
<http://news.ikanchai.com/2017/1130/179056.shtml>, 2017-11-30.
- [6] 中国网信网. 中国互联网络信息中心(CNNIC)发布第 40 次《中国互联网络发展状况统计报告》[EB/OL].
http://www.cac.gov.cn/2017-08/04/c_1121427672.htm, 2017-08-04.
- [7] 流媒体网. 企鹅智酷&腾讯电竞《2017 年中国电竞发展报告》[EB/OL].
<http://data.lmtw.com/yjbg/yeneibg/201707/146841.html>, 2017-07-13.

知网检索的两种方式:

1. 打开知网页面 <http://kns.cnki.net/kns/brief/result.aspx?dbPrefix=WWJD>
下拉列表框选择: [ISSN], 输入期刊 ISSN: 2169-2556, 即可查询
2. 打开知网首页 <http://cnki.net/>
左侧“国际文献总库”进入, 输入文章标题, 即可查询

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>
期刊邮箱: ass@hanspub.org