

论道

电竞产业：新科技的“兵家必争之地”

——中国电竞产业发展现状和趋势研判

■ 荣跃明（上海文化研究中心主任、研究员）

【行业简史】

何为电竞

2003年11月18日，国家体育总局正式批准将电子竞技列为中国第99号正式体育竞赛项，并对电子竞技进行了定义：电子竞技运动就是借助于高科技软硬件移动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。电子竞技也是一种职业，与棋艺等非电子游戏比赛类似。2008年，国家体育总局将电子竞技调整为第78号正式体育竞赛项。2017年10月28日，国际奥委会第六届峰会，确认电竞是一项“体育运动”。2018年雅加达第18届亚运会率先将电子竞技列为表演项目。

正名之路

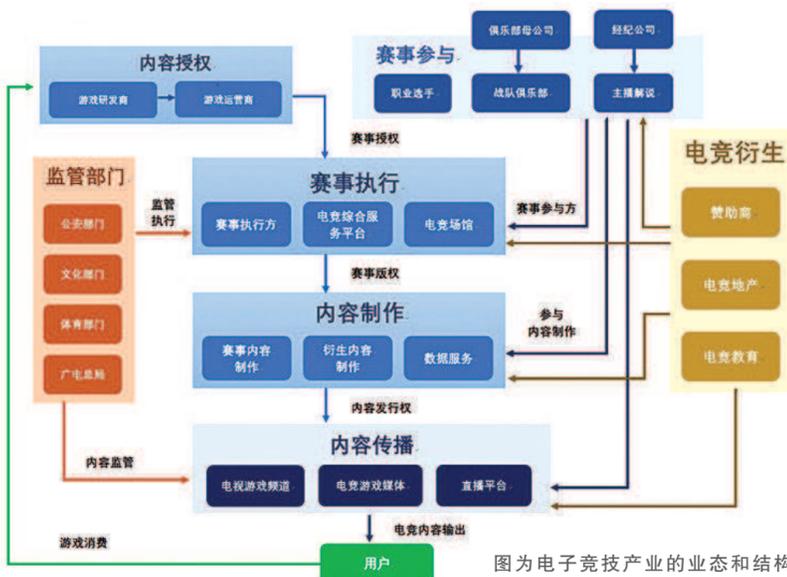
电子竞技运动起源于上个世纪90年代初期风靡世界的电脑游戏。彼时电脑游戏大都是单机版游戏，主要有两种形式，一是在计算机终端上玩游戏，二是在游戏厂商开发的专用游戏机上玩，如任天堂的PSP。上个世纪90年代全球互联网开始进入高速发展阶段，电脑游戏平台迅速进入互联网时代，单机版电脑游戏开始转向网络游戏，由单人转向多人在线连网玩；早期网络游戏主要是角色扮演类游戏，比较有影响的有《大富翁》、《第二人生》等等。当时，游戏厂商暴雪娱乐公司开发了一款名为《星际争霸》网络游戏，对推动网络游戏由角色扮演向战术竞技(MOBA)转向，产生了决定性影响。1997年，亚洲爆发金融危机，韩国借“口红效应”推动文化产业逆势增长，从而较早走出经济危机。1998年，《星际争霸》在全球发行并风靡世界，吸引了全球无数游戏迷，尤其是青少年玩家。当时中国因上网资费昂贵，很多人去网吧上网，而绝大多数青少年去网吧主要是去玩游戏。由此引起社会舆论关注，人们普遍认为网络游戏对青少年的负面影响更大。同年，暴雪官网公布《星际争霸》玩家成绩排名，前一千名中，韩国玩家占绝大多数，可见电子竞技已在韩国成为时尚。

电竞作为职业体育竞赛运动，始于2001年韩国举办首届WCG大赛。以后，这项运动迅速向全世界扩散。2003年，国家体育总局正式确认电竞为体育项目，央视最先报道了中国电竞赛事，一些视频网站和电视台陆续开设电竞直播频道，中国电竞产业开始萌芽。但电竞对青少年是否有不良影响一直存在社会争议。2009年，成都市首次承办WCG大赛，此后，昆山市分别于2012年和2013年两次承办WCG大赛。这几届由中国承办的大赛中，中国战队取得良好成绩，吸引了众多中国电竞爱好者，也推动了中国电竞产业进入快速发展轨道。

2008年后，网络通讯技术进入移动互联网时代，智能手机的普及使手机游戏迅速发展。2013年，WCG大赛在连办了十四届后停办。但世界三大电竞赛事中另两大赛事，法国主办的“电子竞技世界杯”(ESWC)和德国主办的“职业电子竞技联盟”(CPL)仍主导着电竞发展。随着电竞爱好者规模在全球范围快速增长，大量资本涌入这一行业，这一行业的产业链不断延伸。据最新统计，2019年，全球电竞用户已达4.54亿户，核心用户为2.01亿户，这其中又以中国用户最多，有7500万，后面依次是美国、巴西等；全球电竞产业产值达1300亿美元，其中，中国电竞产业产值1000多亿人民币；在全球电竞产业全部产值中，游戏开发和发行约占90%以上；全球电竞赛事收入约为10亿美元，约占1.2%。

【分析电竞产业的五个视角】

电竞产业的溢出效应不断呈现



图为电子竞技产业的业态和结构

随着电竞产业链延伸和规模不断扩大，这一行业在经济、文化和社会领域的溢出效应不断呈现。

■ 技术视角的分析

电竞是创意产业中的一个高技术密集性行业，涉及到众多前沿尖端技术，包括5G、AR、VR、BIG DATA、区块链技术等，这一行业发展依赖这些前沿技术，同时也促进这些技术的发展。电竞与信息技术、人工智能技术等前沿高科技的关系，犹如F1赛车与汽车工业技术的关系。

■ 经济视角的分析

电竞通过游戏开发、发行，以艺术版权授权形成赛事，围绕赛事形成俱乐部、职业战队和业余竞赛，广告赞助、衍生品开发经营；电竞直播；教育培训等，已形成横向和纵向产业链延伸的行业业态，受众规模不断扩大，有预

测未来五年全世界可能会形成全民玩游戏的局面，而电竞成熟的商业模式，将支撑游戏行业的进一步发展，投资普遍看好这一行业前景，产业产值增长达两位数，是一个经济效益好且迅猛成长的行业。

■ 文化视角的分析

作为跨媒介的文化娱乐新形式，游戏对青少年有巨大影响。很多游戏都有故事内核，有情节有人物，情节怎样演进，人物怎样塑造，有艺术审美性，也有历史观和价值观，既有历史认知，也有现实想象；既有民族的文化传统，还有现代性。以《王者荣耀》为例，据说这款游戏的全球玩家有5、6亿之多，这款游戏召唤英雄类游戏不断更新版本，已推出89个英雄人物，其中有75个人物源于中国历史和传统文化。这款游戏去年在中国科幻大会上被评为最佳科幻游戏，其文化传

播影响力不容小觑。游戏可以在不同艺术样式之间相互转换，如在电影、电视、戏剧、文学、绘画等在不同艺术样式之间进行转换，电影和游戏已呈现合流趋势，由游戏改编的电影或系列电影已登上大银幕，如《古墓丽影》《刺客信条》等。概括地看，游戏作为受众基础庞大的文化产品，具有大众文化的基本特点，潜移默化地影响和塑造受众的价值观、历史认知和文化认同，尤其是对青少年游戏爱好者影响更大。

当然，对电竞的复杂社会文化影响不能作简单判断，如何运用电竞这一新型媒介传播中国文化是一个值得深入研究的问题。

■ 社会视角的分析

80后、90后、00后和10后，出生于互联网时代，是在玩游戏长大的，被称为网生代。网生代与前几代人的成长环境和社会化进程完全不同，由于游戏的介入，在知觉感觉、社会心理、性格特征、思维认知、交往方式、审美情趣等方面形成了不同于前辈的全新特征。例如，青少年游戏爱好者的视觉分辨能力和不玩游戏的普通人是不一样的；又如，很多游戏中人物是可以死而复生的，这对许多孩子的生死观和生命意识产生了影响；又如，多人在线的网络游戏往往需要有团队协作精神和分工，等等。因此，对电竞产生的正面或负面社会影响，特别是对青少年社会化进程的影响，不能作简单判断。

■ 政策视角的分析

由于电竞的跨界特点，从政府监管角度看，目前管理是多部门监管，游戏发行在内容上首先是出版审查，然后工商、公安、文化等部门，赛事监管是体育主管部门。各级政府都大力支持电竞产业，各地都有扶持基金，但对电竞产业发展怎样扶持，尚不明确，不少电竞小镇建设是蹭电竞产业热，实质是地产项目。上海在起草制定电竞场馆建设标准。目前电竞赛事类型很多，特别是大型赛事，需要有专门的大型场馆。电竞联盟已在全国建立了连锁的联盟场馆。优化政策、完善监管，是当前中国电竞产业健康发展的核心问题之一。

【国际视野下行业发展的未来重点和趋势】

有可能成为新工业革命的先导性通用技术

施瓦布2016年撰写的《第四次工业革命》认为，新一轮工业革命的核心是智能化与信息化，进而形成一个高度灵活、人性化、数字化的产品生产与服务模式。中国作为世界第一制造大国，综合实力已处在世界前列，但未来发展面临诸多挑战，美国作为世界第一超级大国已将中国视为威胁其地位的竞争对手，正在实施全面遏制中国战略。中国如何应对这一挑战，第四次工业革命将为中国排除干扰、摆脱美国纠缠带来机遇。

5G、大数据、云计算、人工智能、虚拟现实等前沿尖端技术在生产生活领域的广泛应用，目前最主要是机器人、无人驾驶、工业自动化、智慧管理等。这些领域的进一步发展，由人工智能在生产生活各个领域的广泛应用，首先需要建立相应场景，然后才能在万物互联条件下通过人工智能来提供解决方案，而各种场景的模拟，都可以通过虚拟现实技术来实现。游戏开发的技术本质是用虚拟现实技术模拟场景。构建复杂场景，未来首先应由游戏设计来完成。比如，智慧城市、建设、高端复杂装备的制造，

◆由于有了电竞业作为支撑，游戏设计开发技术未来有可能成为第四次工业革命中的先导性通用技术。

◆中国电竞业有大量外资企业和资本参与，形成了非常复杂的利益格局；而政府监管是多部门多头监管，尚未明确由哪家牵头协调。

等等。从这个意义上说，由于有了电竞业作为支撑，游戏设计开发技术未来有可能成为第四次工业革命中的先导性通用技术。引导和规范电竞产业健康发展，对于推动游戏设计开发行业加速发展，进而在第四次工业革命竞争中占据战略制高点，是一个关键。

目前，全球电竞发展到了群雄并起的新阶段，各国围绕电竞来推进新科技的发展。最初诞生电竞的韩国，包括东亚的中国、日本、越南、美国和欧盟主要国家法德英等，正在适应新的竞争形势，推出一系列新政策，加快推进本国的电竞产业发展。

在世界经济政治秩序格局大调整和综合国力竞争日趋激烈的背景下，电竞是体现经济、技术、文化等综合竞争实力的一个制高点，小国难以在这场竞争中扮演重要角色。目前中国依托庞大受众群体和超大市场规模，已在这一领域形成一定优势，但需要从更高站位来审视电竞行业的发展。当前，中国电竞业已形成高度开放的业态结构，电竞业主要环节都有大量外资企业和资本参与，形成了非常复杂的利益格局；而目前的政府监管是多部门多头监管，尚未明确由哪家牵头协调，实际上是资本的力量在主导这一行业的演进。现在迫切需要在深入研究的基础上，形成对中国电竞产业发展的宏观指导政策，尤其是重视这一行业对推进智能化、信息化深入发展所能发挥的作用。

锐见

“直播带货”如何赋能平台经济

■ 陈跃刚（上海大学悉尼工商学院副教授）

与往年相比，今年“双十一”最大的变化就是“直播带货”刷爆了大家的眼球。5G技术的加持，使得各大平台跑步进入“直播带货”模式。一支话筒、一台电脑、一个摄像头，就可以完成室内直播。所见即所得，万物皆可播的展示方式，让“剁手党们”边直播边购物，成为一股新潮流。主播以及围绕场景运营、内容策划、招商等新兴职业正在改变年轻人择业方向。

直播带货，是指通过一些互联网平台，使用直播技术进行近距离商品展示、咨询答复、导购的新型服务方式。根据产业调研及数据测算，2019年“直播带货”总规模有望达到4400亿元。难怪有人戏称2019年迎来了“直播电商元年”。这一新兴业态，小到可以刺激消费拉动内需，大到可以稳定经济增长。但是，有人担忧直播带的“不粘锅”产品，变成“不！粘锅”假冒伪劣产品。“直播带货”走电视购物老

路，成为一个销售低等级质量商品的“柠檬市场”，而不是一个销售高等级质量商品的“樱桃市场”。信息经济学认为，在市场交易中，买卖双方在产品价格、质量、性能特色、服务、广告和促销、新品革新等方面，或多或少地存在信息不对称。面对知名度不高的产品，尤其是高价产品，消费者常常怀有戒备之心，力求从各个角度证实自己的购买物有所值，然后才会做出购买行为。“直播带货”就是依赖与粉丝建立起来的信任感，吸引关注，刺激粉丝产生购买欲望，最后达成交易，实现流量变现目的。好的一面是，“直播带货”可

以帮助粉丝在茫茫海量电商商品里减少搜寻成本、试错成本、时间成本。坏的一面是，交易之前，拥有信息的一方会为了某种目的隐藏信息，做出“逆向选择”行动，如主播以次充好，带货发给粉丝；交易之后，有利的一方会出于偷鸡摸狗的隐藏行为，做出“道德风险”行动，如粉丝购了货，包装都没拆，直接退货。粉丝、直播平台 and 供货平台组成“直播带货”产业生态链的关键环节。笔者认为可以通过规范相关利益者行为，促进“直播带货”产业健康快速发展，发挥其积极作用，赋能数字经济推动经济稳定增长：一是供货平台提供无条件“包退、

包修、包换”保证。“三包”承诺是消费者保险的一种形式，是显示直播带货是高等级质量商品的信号。二是消费者权益保护委员会在政府新媒体平台实时滚动公布“红榜”和“黑榜”。“黑榜”是投诉数量多、虚假宣传、产品质量不过关的主播、直播平台和供货平台的名单。“红榜”是点赞数量多、产品质量过硬，长期被大众认可的主播、直播平台和供货平台的名单。“黑榜”帮助粉丝筛查掉信用不好的直播平台。“红榜”让长期积攒声望的直播平台赢得粉丝们的信任。三是“剁手党们”退货要承担物流和破损保险费。通过可扣除的方式

让“剁手党”采取不超过自己能力的购买行为。

四是确立不靠主播靠货品的理念。新产品进入市场，凭什么让消费者愿意尝试呢？技巧只有两个：一个是质量差不多条件下比现有产品的价格更低；另一个是让消费者相信新产品的质量更好。

五是加大失信违法惩戒的力度，让不法企业和个人付出高昂的违法违约成本。失信者需要承担相应的信用责任，损害消费者合法权益、破坏健康的网络生态者，需要承担相应的行政责任、民事责任、刑事责任。

直播带货是借助互联网平台特别是社交平台发展起来的一种新型商业模式，也是平台经济的组成部分。任何一个行业的成熟都会经历不断暴露问题、不断解决问题的过程，对于新兴行业而言更是如此。要通过多方协同共治，引导“直播带货”持续健康发展，进而赋能平台经济。

荐读

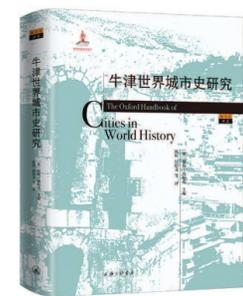
《当代中国马克思主义美学研究》（朱立元等著，上海人民出版社，2019年10月）

所谓“当代”主要定义为改革开放以来的四十年。至于研究内容，作者也给出了明确的定位。首先，中国马克思主义美学研究，不是一般地讨论马克思主义美学问题，而是集中描述中国的马克思主义美学研究；其次，不是一般地探讨中国的马克思主义美学研究，而是集中探讨中国的马克思主义美学理论体系，而是对40年来文艺学、美学界马克思主义美学的比较全面、系统地概括和总结。



《牛津世界城市史研究》（[英]彼得·克拉克编，陈恒、屈伯文译，上海三联书店，2019年10月）

本书不仅纵览亚洲、中东、欧洲、非洲及美洲等世界范围内城镇的发展趋势，涵盖从大都会中心到城郊、从殖民城市到乡镇市集的宽广谱系，更着眼于城市形成与再形成过程中的关键因素：权力运用、经济发展、移民浪潮、社会平等、环境压力与城市对策、宗教信仰及其表现形式，电影行业的发展及城市的创造力。编者阐述了城市史研究的重要性及其面临的种种挑战，同时沿着从古美索不达米亚早期城市的萌生到当今城市发展的主体脉络，分别介绍了古代、中世纪和近代早期以及现当代的城市群像。



《中国法治战略研究年度报告》（崔永东主编，人民法院出版社，2019年10月）

本书是我国第一部专门研究“法治战略及其实施”状况的年度报告。报告由华东政法大学中国法治战略研究中心特邀法学界、司法界专家学者进行编撰，以“聚焦战略研究，把握战略动态；发现法治问题，建言法治改革”为核心，以全面依法治国基本方略为指引，以法治战略及其实施为主线，以部门法治战略和国家重大战略法治保障为核心议题，以司法改革和司法学发展战略为特色。报告分15章共36万字。

