

电子竞技融合于体育产业的对策分析

文/杜立群

一、我国电子竞技产业的产生因素

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大也是归初的区别点。亚当·斯密据此而作的《国富论》成为西方经济学的前提假设和工业经济的理论基础。但信息技术的发展却预示融合是当代财富的根本来源。融合可以说是信息经济与工业经济最大的区别。就生产者与消费者、买方和卖方关系而言，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。产业融合的动因见下图。

信息产业和体育产业的融合图

(1) 技术因素

信息技术革命产生了一场比19世纪的工业革命更大程度的“产业革命”，以互联网为平台，宽带技术、无线接入技术和多媒体技术的发展也带动了传统产业的发展，新技术使传统产业也搭上新经济的快车，促进了传统产业的升级换代。如任天堂把电子技术应用于传统的玩具业，结果产生了一个全球产值达到上千亿的电子玩具业。电子技术、信息技术和互联网的飞速发展也为电子竞技的产业提供了技术保障。

(2) 政策因素

首先，从20世纪70年代石油危机以来，西方各国经济增长率下降，财政赤字增加，各国都力求精简机构，花销更多。计算机网络由于其互动性、趣味性和便捷性受到人们的青睐。CNNIC2004年7月的调查报告显示，有34.5%的用户把休闲娱乐作为其上网主要的目的。

信息产业的知识信息特征其具有向其它社会产品的附着性、粘贴性和渗透性，从而与其它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。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“电了海洛因”。社会舆论的巨大压力使得电子竞技面临严峻的生存压力，企业难以名正言顺的进入这个市场；运动员也只能叫“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传播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2003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，对电子竞技的管理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2004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。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。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。大量的外汇自然就流入了国外游戏开发商的口袋。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。国产化程度低下使我国电子竞技体育产品的发展先天不足。

4、职业选手匮乏

制约我国电子竞技体育产业的另一个瓶颈是缺乏职业的电子竞技选手。我们现在认可电子竞技为正式的体育竞技项目,但国内并没有职业的或专业的运动员,竞技水平自然不高。缺乏职业的电子竞技选手就像运动队没有高水平运动员一样,限制了我国电子竞技体育水平的提高,也制约了电子竞技体育产业的发展。

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,在自顾不短时间内体验“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。

2、政府的积极干预和正确引导

市场机制是配置资源的有效途径,但市场机制本身也会失灵,尤其是我国正处于计划经济向市场经济的转型期,市场机制尚不完善,这种情况尤其明显。在此情况下,政府的有效干预将弥补市场的失灵。著名经济学家罗伯特斯·奥赞基说过:“产业政策的基本前提是私人市场不能单独实现国家福利与利益的最大化”。我国电子竞技体育产业市场潜力巨大,而又面临政府管理手段滞后、社会认识不足和民族企业弱小的情况,政府采取积极的产业政策进行扶持就成为必须。二战后,日本政府就通过积极培育战略性新兴产业为主的政府干预产品政策,迅速实现了经济的振兴。欧美、日韩的历史告诉我们,电子竞技完全可能成为21世纪的支柱产业。电子竞技体育产业涉及了体育、软件业、娱乐业、电信业、网吧、硬件设备制造业,已形成一条粘合力极强的产业链,政府无疑将是产业链的龙送煤。韩国的电子竞技体育产业从无到有,从小到大,现已成为超过汽车业的支柱产业,和其政府的积极推动是分不开的,如2003年韩国总统甚至还出席了电子竞技赛事的开幕式。我国政府有必要在税收优惠、银行贷款、投资环境、基础技术研发和产业预警等方面进行适当政策倾斜,推动我国电子竞技体育产业发展。

3、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市场,职业体育主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,出卖比赛传播权的利润分成,出卖冠名权,职业球员的转会费等经济收益来取得发展俱乐部,支付职业球员工资的资金。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2003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的年收入超过一亿韩元。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课。中国电子竞技体育的职业化发展已经初露锋芒。由中华全国体育总会主办,企业(化奥星空公司)承办的2004全国电子竞技运动会(2004 CEG)的总奖金达到100万元。高水平选手的收入情况普度好转,据称,现在国内职业选手普遍的收入水平在1500元/月以上,最高的可以达到4000元/月。而随着将来CEG联赛的深入,越来越多的投资者会注意到电子竞技领域,那时,我国电子竞技体育的发展将真正驶入快车道(作者单位:江西财经大学体育学院)

相关链接

[浅谈我国企业应该怎样促进体育发展](#)
[我国西部地区体育经济发展现状及应对策略](#)
[浅析奥运经济对我国体育产业发展的影响](#)
[奥运经济与我国体育产业发展的思考](#)
[浅析保定体育产业的发展趋势](#)
[论体育产业的价值创新](#)
[新时期下体育产业经济的发展](#)
[发展我国体育产业的点选择](#)

杭州市市民体育消费现状的调查分析
电子竞技融合于体育产业的对策分析
试论吉林省西北部地区的体育经济开发与利用
从经济因素分析对河南省乒乓球竞技运动成绩影响

本网站为集团经济研究杂志社唯一网站，所刊登的集团经济研究各种新闻、信息和各种专题专栏资料，均为集团经济研究版权所有。

地址：北京市朝阳区关东店甲1号106室 邮编：100020 电话/传真：（010）65015547/ 65015546

制作单位：集团经济研究网络中心