

“玩”出来的新职业

——国内电子竞技职业发展考察

□ 马中红 刘泽宇

摘要：电子竞技员和电子竞技运营师成为国家人社部批准的新兴职业。电子竞技归属于体育运动行业还是休闲娱乐文化行业仍有争议，但产业链已经成形，可分成核心型生产岗位和辅助型服务岗位两部分。从业人员以年轻、男性、中等学历、沿海地区为主，核心岗位收入可观，辅助岗位收入超平均水平。热爱、梦想和丰厚的弹性收入成为年轻人就电子电子竞技行业的主要动因。电子竞技产业专业人才的空缺比较大，俱乐部与“青训计划”、社会培训机构、中高级高校专业培育远不能满足电子竞技人才需求。电子竞技作为新兴职业领域亟须国家层面对电子竞技核心岗位进行统筹管理、身份认定和制定考核标准，高校应出台相应制度为优秀电竞选手继续求学创造条件，社会应该对电子竞技行业和从业者抱持更宽容更理解的态度，电子竞技从业者在提升职业技能的同时要塑造积极正面的青少年形象。

关键词：新兴职业；电子竞技员；电子竞技运营师；电子竞技产业

2020年3月，央视“发现之旅”与腾讯电竞联合拍摄的6集纪录片《电子竞技在中国》上线播出。正如纪录片第一集标题“不只是游戏”所表明的那样，电子竞技虽然迄今尚未完成摆脱电子海洛因、氪金、网瘾的污名化和妖魔化，但随着电子竞技选手和团队不断在全球赛事中摘取桂冠，以及2019年国家人力资源和社会保障部（以下简称“人社部”）等设立“电子竞技员”和“电子竞技运营师”新职业而引起广泛关注。2018年中国IG战队荣获英雄联盟S8全球总决赛冠军后，朋友圈、微博和各大资讯类网站被IG霸屏，尤其是青少年们为此欢呼雀跃，“因为这是他们不被理解的少年与现在，在此刻得到了正名”。同年底，人民网年度60秒短视频“记住2018中国人的骄傲”，称IG战队夺冠“为梦想和奋斗喝彩”，给予了充分肯

定。那么，电子竞技作为一种新兴职业得到社会认可了吗？电子竞技的职业范畴及其薪酬结构是怎么配置的？电子竞技赛事及产业链创造了哪些就业岗位？电子竞技职业人才的培养模式有哪些？本文围绕上述问题，从新兴职业的视域对当下中国电子竞技产业进行考察，通过采集多样态第三方数据加以比较研究，以及访谈电子竞技公司、培养电子竞技专业人才的高校和社会机构等，尽可能反映出电子竞技作为新职业在国内的发展状况和存在问题。

一、电子竞技的产业属性：体育运动，抑或休闲娱乐文化

电子竞技（Electronic Sports）脱胎于电子游戏

(Electronic Games),或者说电子游戏是电子竞技的媒介载体。自上世纪五六十年代起,电子游戏经历了街机游戏、单机电脑游戏、网络游戏、移动端游戏等发展阶段,加之游戏软硬件技术、游戏内容、游戏玩法变化多端,导致电子游戏内涵和外延的高度不确定性。早期有关电子游戏的理解停留在娱乐活动层面,“一种通过电子计算机进行各种游戏的娱乐方式”^[1],“基于计算机信息技术创造的虚拟真实环境,根据规则,通过人机或人际交互活动的方式进行,并以达成参与主体(游戏玩家)的身心娱乐体验为最终目标的软硬件系统”^[2]。随着电子游戏品类多样性、游戏玩家的普及性和游戏对社会的巨大影响,电子游戏被拓展为文化研究、新媒体艺术研究以及与音乐、电影的跨学科研究,但不同领域有关电子游戏的界定,都不约而同地将娱乐性视作电子游戏最本质的属性,并将电子游戏归入休闲文化娱乐产业。

与此不同,国内学术界对于电子竞技的概念几乎不加讨论,大多数沿用了2004年国家体育总局委托“电子竞技课题组”所给出的定义,即“电子竞技运动是以信息技术为核心,软硬件设备为器械,在信息技术营造的虚拟环境中,在统一的竞赛规则下进行的对抗性益智电子游戏运动”^[3]。定义本身并未将电子竞技直接归类于体育运动,但鉴于国家体育总局2003年已经将电子竞技列为我国第99个体育项目,学术界就自然而然地在此框架内使用电子竞技概念。如电子竞技“指以互联网、计算机为基础,借助各种软件、硬件,按照公平、公正的体育比赛规则,在参与者之间进行的、具有高度技巧性和对抗性的新兴体育活动”^[4],“是人与人之间进行智力对抗活动,是信息时代孕育出的新兴体育项目”^[5]。从而将电子竞技纳入体育项目及体育产业。

事实上,电子竞技西语中的Sports既可指体育运动,也可指一般的运动和娱乐。单机游戏时代电子游戏竞赛采用类似传统游戏的“擂台模式”,娱乐属性远远大于运动属性。上世纪90年代,电子游戏进入个人计算机和网络时代,“职业玩家”概念在电子游戏领域出现,并迅速推进。1997年,国际上两大电子竞技职业团体诞生,一是“职业玩家联盟”(Professional Gamers' League,简称PGL),二是“职业电子竞技联盟”(Cyberathlete Professional League,简称CPL)。从命名可知,电子竞技职业化的早期,“玩”/娱乐和比赛共存,甚至可以理解为比赛是活动

方式,娱乐和玩耍是活动目的。

直到今日,电子竞技获得的正式命名“E-sports”,虽然内嵌了Sports,但并不意味着就能直接归于体育领域,对此,国内外的争议并不少见。2014年,全球最大的体育电视网“娱乐与体育节目电视网”(Entertainment and Sports Programming Network,简称SPN)前任总裁约翰·斯基珀回答记者有关亚马逊公司收购游戏直播平台问题时直言不讳地表示“那不是体育,那只是竞赛,国际象棋就是竞赛,西洋跳棋也是竞赛,我一般只对真正的体育感兴趣”^[6]。迄今,西方有关电子竞技的研究主要在电子游戏的框架下展开,纳入体育研究视域的成果比较少见。国内也有学者坚持认为电子竞技是“借助和利用各种高新技术的软件和硬件作为平台,按照公平规划所进行的,在人与人之间开展的娱乐型体力或智力对抗活动”^[7]。不过,此类观点与体育研究领域的强势声音相比,几乎不值一提。

电子竞技与传统体育比赛的确有差距,但智力竞技“新体育”的兴起为电子竞技纳入体育运动提供了理论依据。与此同时,电子竞技从单机游戏竞技到移动联网游戏竞技,本身虽然没有表现出进入体育运动领域的企图,只是随着电子竞技快速发展,用户数量激进,引发全球游戏厂牌的兴趣和投入,“原有的社会结构并不想将其视为一个崭新的类型,而是试图吸纳它进入既有的框架体系之下,在历史因素的推动下,它被选择纳入体育范畴”^[8]。从职业化的角度,电子竞技领域的从业者和组织者一定乐见其成,这有助于电子竞技的合法化、标准化、规范化和未来发展,但将电子竞技血脉中的休闲娱乐属性剥离开去,一方面将大大缩小了电子竞技的职业化范畴,另一方面有可能加大传统体育所强调的教育意义,而进一步削弱其娱乐性,这对电子竞技未来发展弊多利少。从新兴职业和电子竞技职业化的视角出发,电子竞技首先是休闲娱乐文化产业领域,是全民皆可参与的益智竞技活动;在此基础上,电子竞技赛事的组织机构和电子竞技职业选手可以晋级为大型国际国内智力和竞技类体育赛事的运动员。

二、电子竞技产业链框架及新兴职业的岗位需求

电子竞技在中国出现稍晚,但产业化势头迅猛。

1998年，互联网家庭化还远没有实现，中国玩家眼中第一款大型竞技游戏“星际争霸”就在局域网内轰轰烈烈地“开战”。受益于游戏产业尤其是手游业的狂飙突进，国内电竞产业得到发展。艾瑞咨询《2020年电子竞技产业报告》显示，2019年国内电子竞技用户规模达4.7亿，预计2020年将达到5.2亿，电竞产业整体市场规模将突破1000亿元，其中，移动端电子竞技游戏市场为648亿，占比达64.8%^[9]。有市场需求就有产业发展，国内电子竞技初步形成产业链，腾讯电竞《电子竞技产业岗位调研报告》（2019）显示，电子竞技产业链主要包括：赛事发行及运营公司、赛事活动公司、电子竞技俱乐部、直播平台、媒体及内容制作团队、电竞衍生领域。涉及的相关岗位种类保守估计已超过100个^[10]。2019年人社部等国家机构联合发布的十三个新职业中“电子竞技员”和“电子竞技运营师”可以视为电子竞技产业链中最核心的新职业^[11]。

“电子竞技员”主要指从事各类电子竞技项目比赛、陪练、体验及活动表演的从业人员，而“电子竞技运营师”，则泛指在电竞产业从事组织活动及内容运营的从业人员。根据电子竞技运动的特征“电子”和“竞技”，进一步可以细分如下职业岗位（见表1）。

表1：电子竞技产业主要岗位

	电子	竞技
核心型	电子游戏策划 电子游戏开发	电子竞技运动员 教练员 游戏主播 陪玩代练
辅助型	游戏推广宣发员 数据分析师 新媒体运营 游戏视频编辑	战队经理 战队领队 电竞裁判 电竞解说

核心型生产岗位是指从事电子竞技游戏产品创意开发及参与一线竞技比赛活动，并以此为基础生成新的创意类产品服务的技术人员，包含电子竞技运动员、教练员、游戏主播、陪玩代练、电子游戏策划与开发等。辅助型服务岗位是指从事电子竞技相关活动，以非实物形式提供劳动服务以满足他人特殊需要的有偿或无偿的服务人员，包含游戏推广宣发员、战队经理、战队领队、电竞裁判、电竞解说、数据分析师、新媒体运营、游戏视频编辑等。两者相辅相成，

缺一不可。相关行业报告的数据显示，截至2018年底，电竞产业从业者约为7.1万人。仅有26%的岗位处于人力饱和状态，近15万劳动力缺口仍未补足^[12]。央视财经频道2019年给出的数据更可观：中国电竞产业从业者仅有5万人，岗位空缺达26万人，预计2020年底缺口将达到50万人^[13]。本研究访谈太仓某电竞公司负责人时证实了上述情况：

目前中国电竞行业仍然存在相当大的人才缺口，主要集中在相关赛事运营方面和俱乐部日常训练的教练、经理、数据分析师。

整体上看，电子竞技专业人才具有广阔的就业前景，市场需求十分短缺，尤其是电子竞技运营师，需求不足的岗位主要有电竞活动推广宣传的文案编辑、视频制作、新媒体运营、商务及直播运营职位等。

三、电子竞技从业人员画像：年轻、男性、学历中等

电子竞技新职业领域充分体现了竞技项目优胜劣汰的残酷性。曾在电子竞技领域摸爬滚打八年的“英雄联盟”职业联赛首批元老选手、LPL明星选手Uzi 2020年发博表示不再参加职业联赛，时年23岁。与其他行业相比，23岁正是风华正茂时，却已到了电子竞技参赛选手的告退阶段。那么，电子竞技员有怎样的人口学特征？本文选取全球最热的MOBA类竞技游戏，即多人在线战术竞技游戏中的《英雄联盟》作为考察对象。《英雄联盟》目前全球平均月活用户超过一亿人次，中国玩家占比高达一半以上。中国地区的最高规格的比赛为“英雄联盟职业联赛”（简称LPL）。我们对2020年LPL官网在职的130位电竞选手进行人工统计，结果显示（图1）职业选手平均参赛年龄为20.8岁，23周岁年龄以下的选手有107人，占比高达82.3%；仅3人超过25周岁，分别是V5战队打野选手Ping、FPX战队上单选手Khan和ADC选手Kramer；年龄最小的选手仅只有15岁，为DMO战队韩国外援辅助选手Yui。电子竞技运动是“操作+决策”两种技能的结合体，需要电子竞技职业选手有过人的游戏天赋、反应力、判断力，以及出色的心理承受能力。一般职业选手每分钟点击鼠标与键盘的手速要求达到300以上，而长时间比赛、高强度训练对选手的智力和体力都有极高的要求，年轻力壮可以体现出优势。

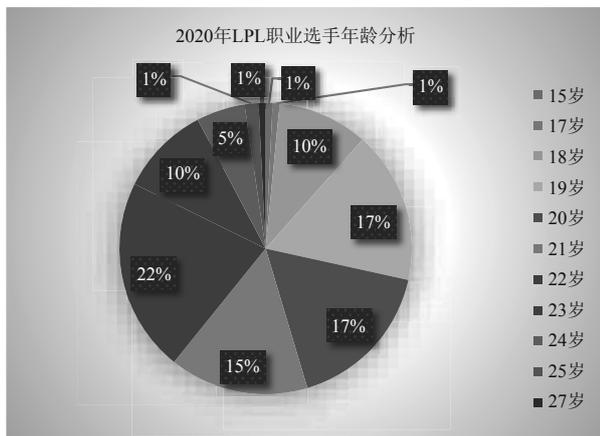


图1: 2020年LPL职业选手年龄分析

电子竞技运营师的年龄也偏年轻。BOSS的调查显示,电子竞技运营师的求职年龄平均为22.9岁。其中,22岁和23岁的年轻人占比总计达29.7%^[14]。从整体上而言,电子竞技行业呈现高度年轻化趋势,大量优秀电竞职业选手在20多岁退出比赛后选择留在行业内继续从事相关赛事、俱乐部运营和游戏主播等工作。

性别方面,电子竞技员和电子竞技运营师以男性为主,女性极少在电竞核心岗位谋职,即使游戏直播岗位,也是男多女少。腾讯游戏“游戏直播影响力榜和新星榜”显示,虎牙、斗鱼、企鹅电竞三家游戏直播头部企业各自TOP20榜单中,女性游戏主播仅有一人上榜,占比为2%(图2);在新星榜方面,三家游戏直播头部企业TOP10榜单里,只有4位新锐女主播上榜,占比为13%(图3)。QuestMobile发布的《2019直播+X洞察报告》数据显示,游戏直播主播的男女比例接近9:1,可以进一步佐证游戏直播主播男多女少现象^[15]。

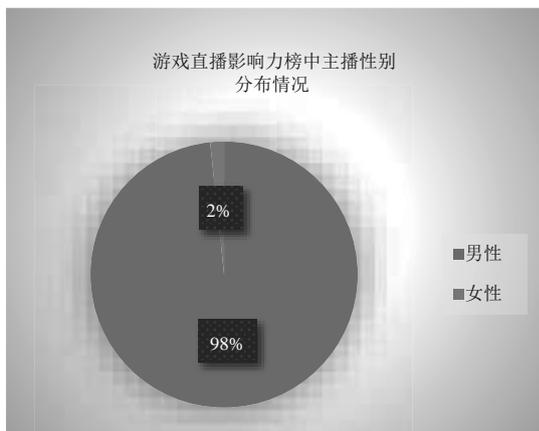


图2: 游戏直播影响力榜中主播性别分布情况

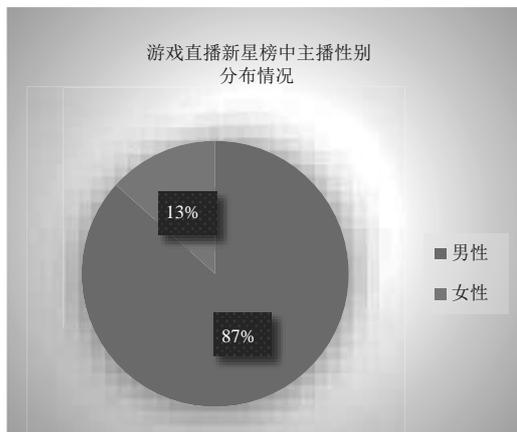


图3: 游戏直播新星榜中主播性别分布情况

受电子竞技核心岗位年龄限制,从业人员学历基本集中在高中或中专、大专、本科三个层次。其中,占比46%的电子竞技员学历为高中或中专;大专学历占38%;本科及以上学历仅占16%^[16]。电子竞技职业队伍的低年龄和中等学历既是社会诟病的原因,也是从业人员自信心和自尊不能得到体现的内在原因。

四、电子竞技职业岗位薪资福利结构

电竞行业的主要收入来源由三部分构成:俱乐部底薪、比赛奖金、直播广告收入。由于所属梯队不同,薪资福利待遇呈现两极分化现象。知名游戏主播、游戏主播、明星职业选手、职业选手、青训队员的工资水平差距可达百万以上,其中知名游戏主播、明星职业选手身价均在千万以上,年薪可达百万级。

1. 电子竞技职业选手薪资情况

通过走访调研江苏太仓电竞小镇多家电子竞技俱乐部和上海哔哩哔哩电子竞技俱乐部(简称BLG)相关负责人发现,职业选手的年薪差异主要取决于年龄、上一年度比赛成绩、受观众喜爱度、比赛中所属位置以及世界排名等综合因素。以2020年LPL官网在职的130位选手收入进行人工统计,发现参加顶级赛事的职业选手平均收入可达11~12万美元。其中,来自TES战队的中国ADC选手JackeyLove年收入为70万美元;英雄联盟韩国职业联赛(LoL Champions Korea,以下简称LCK)的明星职业选手Faker年收入甚至高达234万美元,其中奖金收入126万美元。2019年春季,JDG战队发布“百万年薪”(人民币)青训队

员招募计划，声称只要入选青训队，年薪便为8万到20万元；职业选手年薪为25万到100万元；明星职业选手年薪可达千万。江苏太仓某电子竞技俱乐部刺激战场分部的郭教练认为：

选手是俱乐部的核心，根据竞技项目火爆程度，参加联赛等级，每家俱乐部都在竭尽全力培养并挖掘具有高潜力选手与明星职业选手，职业选手的转会费也在逐年递增，2018年KPL的猫神1500万元的天价转会费更是创下移动电竞历史新高，相比还在上学读书花着家里钱同龄人而言，这些16、17岁的孩子已经可以月入过万，每个人都很有冲劲，其实年入百万对于电竞选手而言真不是幻想。

央视关于中国电竞发展现状的报道称，2019年上半年国内电竞从业者超过44万人，人均月薪超过1.1万元^[17]。同样发布于2019年的国家人社部报告显示，国内电竞从业人员超过50万人，分别有86%和89%的电子竞技员和电子竞技运营师的薪资是当地平均工资的1至3倍^[18]。电子竞技员和电子竞技运营师薪资普遍高于当地平均薪资，是电子竞技运动吸引众多年轻人就业的主要因素之一。

2. 电子竞技比赛收入情况

电子竞技比赛根据国际级、国家级、省市级等不同级别设有不同等级的比赛奖金，总额非常悬殊。DOTA2国际邀请赛的奖金长期以来都位居电子竞技比赛奖金榜首。2019年该比赛在上海举办，18支世界顶级战队争夺3000万美元的比赛奖金。中国LGD战队夺得季军，获得300多万美元的奖金，平均每位参赛选手可分获440万元人民币。

电子竞技既有正规的全球和全国职业比赛，也有网吧自发举办的联赛和省市级各类比赛，几千上万的比赛奖金，吸引许多业余玩家加入，其中不乏半职业选手。半职业选手是介于普通玩家与职业选手之间的一种状态，拥有正常的工作和生活，仅在赛前进行一定程度的集训。受访者2K通过观看视频和直播学习电竞，自学成才，目前供职于太仓某电竞俱乐部。他说：

当我们听说TGA总决赛冠军有5万，亚军3万，季军2000，就决定参赛。说好听点是为了梦想，说不好听就是为了钱。每周有很多比赛，拿个名次，几百上千的，零花钱根本不愁。

据不完全统计，2018年，国内热门电竞赛事超过500项，我国已经成为世界上最具影响力和最有潜力的电子竞技市场^[19]。

3. 电子竞技游戏直播收入

目前，国内大型直播平台每天上线的游戏主播超过4万人，高峰时段在线观看人数可达400万以上。游戏直播的收入主要由三部分构成。一是游戏主播与直播平台的签约金及直播时长工资，这是大部分游戏主播最直接的收入。普通签约、名气不大的小主播每月收入约为几千。二是粉丝与观众打赏。直播平台与经纪公司根据合同可分得50%~70%的打赏，主播获得另外的50%~30%。粉丝的数量和慷慨程度决定游戏主播这部分的收入。《王者荣耀》主播张大仙拥有1000万以上的粉丝，平均每日直播观看人次破300万次，日均打赏收入超过2万元。三是游戏主播带货收入。近年来，“直播+电商”模式风行，开拓了游戏主播将流量变现的渠道。

4. 电子竞技选手广告代言收入

随着电子竞技运动中国选手屡屡在国际大赛上崭露头角，全球知名品牌将广告代言人的目光聚焦在电子竞技选手身上。2018年耐克以500万美元签约LOL选手Uzi；2019年，李宁与EDG电子竞技俱乐部10名中国英雄联盟队员签署代言协议；Adidas签约前WCG大赛魔兽总冠军SKY李晓峰。越来越多的品牌启用电子竞技职业选手为产品代言，印证了电子竞技受欢迎的程度和未来发展的潜力。

五、电子竞技新职业从业者的培养机制

电子竞技的高速发展，带来巨大的人才需求，而现实情形却是人才稀缺、人才培养体系缺乏，优质人才成为电竞发展面临的巨大瓶颈。早期电子竞技人才培养的主要路径，一是选手自学，二是电竞俱乐部与民间自发组织的训练，基本宗旨是发展线下高端职业队伍和发展线上群众化竞技网游两个方面^[20]。前者，要求建立系统培养专业电子竞技人才的体系，后者意味着要将电子竞技运动大众化。这样的宗旨迄今没有变化，但电竞职业人才培养已经初步形成了俱乐部、社会教育机构、高校三头齐进的培育体系。

1. 俱乐部培养电竞职业选手

选手是电竞俱乐部的核心资产，电竞俱乐部因选手参赛获胜而赢得知名度与商业利益，而选手则依托电竞俱乐部获得参赛资格并赢取奖金，两者相辅相成。电子竞技发展初期，俱乐部多数由玩家凭共同兴趣自发组织成立，资金来源于队员自筹经费和比赛奖金。随着电子竞技的职业化，当下俱乐部已基本公司

化运作，业余玩家则凭游戏业内排行榜获得电竞俱乐部选拔资格、参加集训、通过考试，成为电竞职业选手；比赛成绩不如意者，被俱乐部淘汰；优秀电竞选手被俱乐部高价挖角、转会，职业选手的优胜劣汰已经常态化。BLG电竞俱乐部英雄联盟分部经理描述了具体情况：

战队成员总会面临退役问题，就需要有新队员迅速替补。替补队员可以是其他俱乐部高价挖来的成熟职业选手，也可以是俱乐部自身培养的新人。培养新人花费的时间成本和精力更多，但相比之下我们更喜欢自己培养起来的选手，因为从打法到战术上更容易融入和合作。

俱乐部人才培养的另一重要方面是依据未来电竞项目内容需求，通过诸如“青训计划”的培训体系，选拔有天赋、具备团队精神的青少年加入战队。太仓某电子竞技俱乐部经理在访谈中说道：

比如一款游戏需要招募5个人，我们可能会海选几百人，按照俱乐部职业选手管理培训模式对其开展持续一两个月的训练。受训过程中，有选手受不了高强度训练，自愿放弃，也有选手发现自己天赋不足被淘汰。普通玩家只能两指或四指操作，有天赋的玩家可以六指甚至八指同时操作。另外玩家的对游戏的悟性也非常重要。能坚持到最后的，往往只有几个人，这就是我们真正需要的电竞人才。

电子竞技俱乐部普遍采取常驻式训练体系，即俱乐部为选手提供训练基地、选手吃住都在基地，并且配备有教练、数据分析师、膳食营养师、医生等人员，由教练全权负责开展日常训练计划。为了保持职业选手时刻处于巅峰水平，俱乐部多采取高强度训练模式，通常要求职业选手每天训练10~12小时，FPX战队的韩国选手Doinb每日训练时长超过14个小时，可谓是“魔鬼训练”。

2. 社会教育机构的培养模式

俱乐部有限的培训力量很难满足电子竞技产业的人才需求，民间竞技类教育机构便应运而生。它们普遍采用线下培训班和线上视频课程实施训练和教学，既培训电竞裁判员，也培训电竞选手。师资力量主要来源于高校和电竞圈。成都电子竞技产业协会自2016年起先后组织四期电竞裁判员培训，共培养各类电子竞技比赛裁判60余人。2018年，成都七煌原初学院联合重庆日报报业集团、京东游戏等合作伙伴入驻重庆互联网学院，依托学校平台打造专业电竞教育培训基地，培养电竞赛事管理、电竞

俱乐部管理、电竞明星经济管理、电竞播音与解说等一系列新职业人才，计划2年内为全国输送超过5000名电竞专业人才。在电竞产业布局的大型公司也是重要的社会培训机构，比如腾讯电竞和超竞教育集团展开合作，探索专业化、体系化的教学内容和模式，初步设立了“电竞通识、电竞产业运营、电竞传媒编导、电竞主持解说、电竞数据分析”五个方向的课程资源，并辅以企业真实项目和校园电竞赛事等动态化实践课程资源，形成“学历—教育—人才”的培养模式，试图打造电竞领域的“黄埔军校”，计划自2017年起陆续向行业输出1000位电竞讲师，3万~5万名电竞相关从业者。

3. 高校电子竞技专业人才培养模式

为适应全球电子竞技运动的快速发展，加快培养我国电竞专业技能型人才，2016年9月，教育部将“电子竞技运动与管理”增补进《普通高等学校高等职业教育（专科）专业目录》，2017年起正式执行^[21]。在此之前，天津体育学院已在体育文化传媒系下开设了运动训练专业（电子竞技方向，2009），开设有电子竞技、游戏编程基础、裁判法与赛事编排、赛事解说、视频编辑等课程。第一个开设全日制本科电子竞技专业（2017）的中国传媒大学南广学院电竞学院负责人介绍：

我们不是在做打游戏的专业，我们是在做教你运营产业的技能。最早的专业名称是艺术与科技（数字娱乐），现在改为（艺术与科技）电竞游戏策划与设计。培养具备游戏内基本知识，懂策划，同时具备游戏外知识，懂运营的人才。同时，还会同播音主持艺术学院一起联合培养，开设新专业方向播音主持艺术（电子竞技解说与主播），为电子竞技培养专业的赛事解说人员。

由教育部“全国职业院校专业设置管理与公共信息服务平台”数据查询可知，截至2020年，开设本科类电竞专业或方向的有中国传媒大学数字媒体艺术（数字娱乐方向）、中国传媒大学南广学院艺术与科技（电子竞技分析方向）、北京吉利学院电子竞技运动与管理专业、上海体育学院播音与主持艺术（电子竞技解说方向）、上海戏剧学院电子竞技主持解说专业和山东体育学院电子竞技运动与管理专业，开设电子竞技运动与管理专业的专科类院校有131所，开设专业方向139个，除西藏、宁夏、青海、甘肃、台湾、香港和澳门外，分布在27个省、自治区和直辖市之中（图4）。

际情况,给电子竞技职业选手提供免试入学、奖学金支持的条件,鼓励那些取得卓越成绩的优秀电子竞技职业选手重返校园,继续学习。同时,随着“电子竞技运动与管理”成为越来越多高校的新增专业,引进高素质电竞职业选手任教和指导实训,可谓事半功倍,在提升高校电子竞技运动专业化水平的同时,也为电子竞技选手的后职业时代提供优质的制度保障,以鼓励优秀的青少年投身电子竞技行业。

4. 制定国家层面的电子竞技运动员职业注册和考核标准

过去电子竞技运动的比赛授权多数依赖于游戏开发商与游戏代理商,电子竞技员的身份受限于游戏厂商,且只被游戏厂商所承认,社会大众认可程度较差,这是电子竞技运动无法大规模开展的弊病。尤其是国际国内大型赛事增多,电子竞技职业选手的身份如何确定需要厘清。2018年,首部具有官方性质的地方文件《上海市电子竞技运动员注册管理办法(试行)》正式实施。职业电竞选手以俱乐部集体申请注册的方式可申请成为上海市电子竞技运动员。首批开放了《英雄联盟》《DOTA2》《炉石传说》《魔兽争霸3》《FIFA Online》五项电子竞技项目供职业选手注册。注册制标志电子竞技更为正规化、合法化。2019年,电子竞技首批88名职业选手在上海体育局注册认证,标志我国电子竞技运动员获得了官方认可的合法身份,成为职业运动员和新兴职业的代表。然而,由于文化和经济水平的差异,内陆和经济不发达地区对电子竞技项目与运动员身份认同相对滞后,各地政府出台地方性管理办法也不利于电子竞技从业人员的横向流动和电子竞技职业化的有序发展。借鉴韩国KeSpa与E-sports协会联赛体系(业余一半职业一职业),国内电子竞技行业亟须国家层面的统一注册、认证标准和考核体系,可结合中国传统武术竞技体育项目考核认证方式,将电子竞技运动员水平分为三个等级(一级、二级和三级),裁判员依据技术等级可分为五个等级(国际级、国家级、一级、二级、三级),在此基础上按级考核,实行标准化管理,这将有利于提升电竞职业选手的社会地位,保障其合法权益。

5. 构建电子竞技职业文化,提升从业人员的职业自豪感

如前所述,尽管电子竞技的从业人数众多,产业链和职业岗位清晰,并且在国际国内赛事中取得了骄人的成绩,但总体而言,社会认可度依然比较低。因

而,通过构建电子竞技的职业文化,树立电子竞技职业的健康形象,提高社会大众对竞技精神的认同感迫在眉睫。电子竞技从业者和组织机构已经意识到职业文化建设的重要性。每年4月26日,800万DNF玩家相约身穿西装去网吧打团,只为摆脱女性群体对电子竞技“死肥宅”的刻板印象,同时提升电竞职业人的自尊感和自信心,增加社会大众对竞技职业的认同感。

传统竞技体育运动通过明星、偶像、榜样的力量获得社会影响力,电子竞技也不例外。事实上,在电子竞技职业队伍中,不乏学霸、学神的身影,需要广泛传播。清华大学数学系的博士学霸——朝神在2015年中美“炉石传说对抗赛”上凭借七连胜的实力战胜美国数名强悍选手,摘下桂冠。IG电子竞技俱乐部在英雄联盟S8全球总决赛夺冠的传播,正是以明星、偶像和辉煌战绩给电子竞技职业选手所做的最好宣传和推广,具有四两拨千斤的社会传播效果。

总之,电子竞技从业人员应该以新兴职业人要求自己,业有专攻,德才兼备,为国家争荣誉,为自己建功立勋;电子竞技俱乐部应该加强宣传推广力度,设立电竞形象大使,传递优秀电竞职业人形象,利用传播学“把关人”和“意见领袖的效应”影响受众,消除刻板印象,改变观念意识,为电竞职业赢得更好的职业生态。

七、结 论

电子竞技运动化、职业化方兴未艾,电子竞技员和电子竞技运营师成为国家认可的新兴职业,这意味着电子竞技无论作为休闲娱乐文化行业,还是体育运动行业,都在退去早期遗留下来的污名化痕迹和刻板化印象,逐渐走向合法化、正规化和专业化。电子竞技作为新兴职业可以“两条腿走路”,一是纳入竞技类体育运动,按专业运动员身份管理电子竞技员,二是将电子竞技视作更广泛意义上的娱乐益智类运动。两者虽然都具有赛事和竞技特质,但前者的目标是参加国际国内大型赛事,为国争光;后者作为新兴产业,并进一步延伸产业链,以提供更多全职或半职的工作机会。随着电子竞技产业的发展,一方面需要具有各种技能的专业人才加盟,另一方面无论是俱乐部体系、社会培训机构,还是职业类和高校人才培养远远不能满足行业需求,需要从国家层面进一步加强对电子竞技职业选手身份的认同,赋予这一职业相应的社会地位和利益保障。电子竞技新兴职业,还需要全

社会的理解和宽容,更需要电子竞技从业人员共同努力形成优良的电子竞技文化,以赢得社会的认同和尊重。■

马中红:苏州大学传媒学院教授,博士生导师

刘泽宇:苏州大学传媒学院硕士研究生

责任编辑/杨守建

参考文献:

- [1] 亢世勇,刘海润.新词语大词典[M].上海:上海辞书出版社,2003.
- [2] 刘健.论新技术环境下电子游戏的特征[J].无线互联科技,2015(2):68-73.
- [3] 曹勇.电子竞技与网络游戏的区别[R].国家体育总局电子竞技研究组,2004.
- [4] 庞俊娣.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.
- [5] 贺诚,于文谦.我国电子竞技职业化发展研究[J].体育文化导刊,2015(4):155-158.
- [6] SCHWARTZ N. "ESPN's president says that eSports are not (real sports), and he's wrong" [N]. USA Today, 2014-09-06.
- [7] 恒一,钱浩.电子竞技赛事运营与管理[M].南京:江苏人民出版社,2018.
- [8] 宗争.电子竞技的名与实——电子竞技与体育关系的比较研究[J].成都体育学院学报,2018,44(4):1-8.
- [9] 艾瑞咨询《2020年电子竞技产业报告》[EB/OL]. https://www.sohu.com/a/393254600_120099894.
- [10] 腾讯电竞、腾竞电竞《电子竞技产业岗位调研报告》[EB/OL]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1637003066754784550&wfr=spider&for=pc>.
- [11] 人力资源社会保障部办公厅 市场监管总局办公厅 统计局办公室关于发布人工智能工程技术人员等职业信息的通知[EB/OL]. http://www.mohrss.gov.cn/gkml/zcfg/gfxwj/201904/t20190402_313702.html.
- [12] 腾讯电竞:2019年度中国电竞人才发展报告[EB/OL]. <http://www.199it.com/archives/884390.html>.
- [13] 央视:2020年电竞行业人才缺口将达50万[EB/OL]. <http://game.qudong.com/article/555491.shtml>.
- [14] 直播、电竞人才平均年龄不到23岁?数据解答新人才发展趋势[EB/OL]. https://www.sohu.com/a/365310191_120070992.
- [15] QuestMobile 2019直播+X洞察报告[EB/OL]. <https://www.questmobile.com.cn/research/report-new/73>.
- [16] 中华人民共和国人力资源和社会保障部《新职业——电子竞技员就业景气现状分析报告》[EB/OL]. http://www.mohrss.gov.cn/SYrlzyshbzb/dongtaixinwen/buneyaowen/201906/t20190628_321882.html.
- [17] [19] CCTV2 财经频道《交易时间(下午版)》20190805期聚焦上海电竞周[EB/OL]. <http://tv.cctv.com/2019/08/05/VIDEYETrSbU63ug6zEpPB5nr190805.shtml>.
- [18] 中华人民共和国人力资源和社会保障部《新职业——电子竞技员就业景气现状分析报告》[EB/OL]. http://www.mohrss.gov.cn/SYrlzyshbzb/dongtaixinwen/buneyaowen/201906/t20190628_321882.html.
- [20] 胡洋.我国职业电子竞技俱乐部管理运营现状研究[D].北京:北京体育大学,2016.
- [21] 关于做好2017年高等职业学校拟招生专业申报工作的通知[EB/OL]. http://www.moe.gov.cn/s78/A07/A07_gggs/A07_sjhj/201609/t20160907_277984.html.