

电竞产业进入泛娱乐文化时代

文 / 本刊记者 李 浩

正是因为电子竞技的载体是电子游戏，这让很多人误以为电子竞技就只是娱乐消遣而已。一味地将其归入“不务正业”的概念里并不合适，殊不知很多体育项目从诞生那一天开始就是一种娱乐的方式，比如网球。“电子竞技已被国家体育总局列为正式开展的体育竞赛项目，也作为2022年杭州亚运会正式比赛项目，拥有海量的全球电竞爱好者。电子竞技运动既有体育运动的基本属性，又有自身鲜明的特点。电子竞技作为新型体育运动，已经展现并将继续成为体育产业的生力军。”华体集团副总裁魏卫革在刚结束不久的ESCC中国电竞场馆联赛城市总决赛开幕式上致辞时说。

电子竞技运动就是利用电子设备作为运动器械进行的人与人之间的智力对抗运动，两个基本特征就是电子、竞技。通过电子竞技运动，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，培养团队协作精神。电竞比赛在人们心中的地位也在不断提升。据统计，2016年中国电竞市场规模达到400亿元，电竞用户规模达到1.7亿人，是全球第



VR 电竞体验

一大电竞市场。

电竞开启泛娱乐新生态

“电子竞技运动作为一个新时代的全新消费形式和产品，将会深刻影响人们的消费方式和对商业活动的认可，不断地学习和享受活力，科技、运动、加上产业和运营，电竞将会成为新时代商业模式运营的核心要素。”安徽用世商业房地产开发投资有限公司董事长朱晓仲认为，伴随着全新的

商业空间和建筑形式的发展，改变消费者对商业行为和生活的样式，作为下一代新商业模式中的主力运营要素，电竞与娱乐、餐饮和服务融为一体，并将商业行为扩大到电竞的产品开发和利用，及电竞的产品化。

从行业未来的发展机会，移动化、社交化一定是未来的趋势，因为整个电竞行业发展这么多年，到2016年整个用户群体在1.7亿，王者荣耀在2016年才算是逐步兴起的，2016年

I INDUSTRY | 产业

底日活已达到八千万。浙江网竞网络科技有限公司董事长曾海称，作为这个行业的一批年轻人，平均年龄都是在25岁左右，我们在2016年下半年也在移动电竞场馆有相应的扎根。

“我认为一个市场主体或者一个市场主体产业的兴起无非经历四个过程，一个是舆论的骚动期，第二个是实体的生产期，第三个是峰值的高潮期，第四个是理性回归期。电竞行业也不例外。”河南省孟州市市委常委、统战部部长郑小标指出，电竞行业已经到了一个高潮期，随着互联网的普遍应用，电竞行业已经从最初大家的不认可发展到一个世界性的方兴未艾的数字竞技娱乐产业。

电竞场馆有了建设标准

在刚结束不久的中国电竞产业大会上，中国体育场馆协会作为发起单位正式发布首个《电子竞技场馆建设标准》。该标准由华体电竞公司作为牵头单位并主编，通过中国国家标准化管理委员会官网发布，由中国标准化出版社面向全国发行。《电子竞技场馆建设标准》主要包括场馆分级、功能分区、用房配置、附属设施设备配套、软件系统、智能化系统等10个部分，适用于向社会开放的新建、改建及扩建的永久性电竞馆，并对电子竞技、电子竞技场馆、主机电竞、移动电竞、VR电竞等进行了规范定义。

多年以来，电竞选手都没有自己的专属赛场。一些小规模的比赛，看上去和普通的网吧五连坐没有太大的区别；规模较大的，或者搭个舞台，或者租个体育馆布置一番，便成了电竞赛场。此次发布的《电子竞技场馆建设标准》对电竞选手和电竞爱好者来说，有着非常重要的意义。“随着电子竞技运动的普及和电竞产业的蓬勃发展，承载电竞赛事及相关活动的场馆成为产业发展的载体基础。我们相信在中央大力提倡稳中求进、经济发展脱虚向实的宏观背景下，以电竞场馆为代表的新型体育场馆产业大有可为，前景可期，大家携手起来，共同努力，一定能够推动电子竞技场馆建设标准的实践落地，也一定能够在信任合作的基础上实现跨界融合发展。”中国体育场馆协会秘书长冯金虎说。

如今以LOL、王者荣耀等游戏为载体的竞技比拼以及VR电竞、飞镖竞技、移动电竞等新型竞技项目如雨后春笋般相继出现并彰显出磅礴的生机。电子竞技产业正在经历着翻天覆地的巨变，无论是赛事本身的价值和影响力提升、新的技术和平台的出现，还是泛娱乐化的扩张，随着行业继续发展，电竞将有望从小众文化逐渐走向大众文化，成为国内主流的文化娱乐产业。科技



《电子竞技场馆建设标准》正式发布