

体育经济分析: 原理与应用

单元6: 体育研讨专题-eSports

周正卿

19 January 2024

大纲

大纲

- 一个例子 → 引出行为决策 + 实证论文的框架
-

eSports：背景介绍

亚运会上的电竞风潮

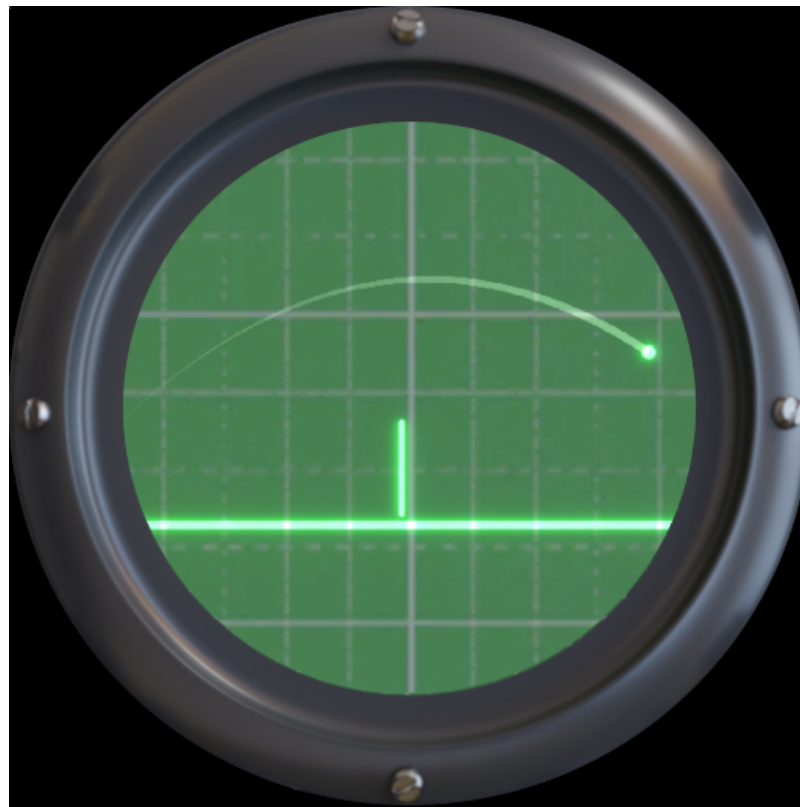
- 电子竞技在第19届亚运会大放异彩
- 项目设置反映了电子竞技在全球体育领域中日益增长的重要性：**英雄联盟 (League of Legends)**、**王者荣耀 (Arena of Valor)** 亚运版、**和平精英 (Peacekeeper Elite)** 亚运版、**炉石传说 (Hearthstone)**、**刀塔2 (Dota 2)**、**梦三国2**(中国历史背景)、**街霸5 (Street Fighter V)** 和**FIFA Online 4**
- 需求旺盛，购票需抽签决定
- 电竞项目门票成为热门
 - A档票价：预赛500元，决赛1000元
 - B档票价：预赛200元，决赛400元



电子竞技的起源与历史演变

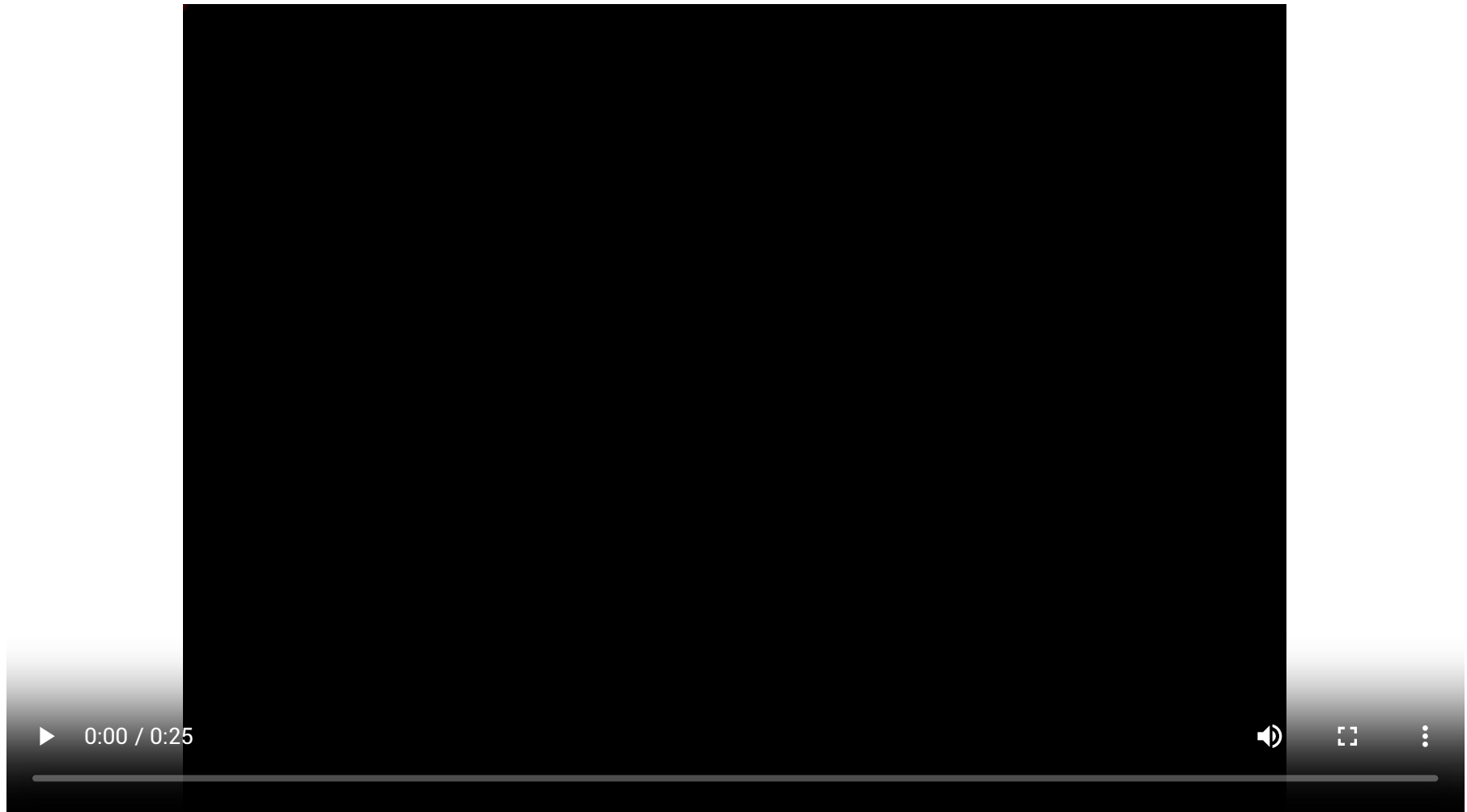
早期游戏与计算机发展

- 1958年，物理学家威廉·威廉·希金伯泰 (William Higinbotham) 创造史上首个电子游戏
- 职位：布鲁克黑文国家实验室 (Brookhaven National Laboratory) 仪器部门负责人
- 实验室背景：延续曼哈顿计划，专注于核技术的和平利用
- 重要性：将计算机技术从最初的军事与科研领域中解放出来，拓展到了游戏领域



Tennis for Two

1958 by William Higinbotham



“双人网球”的意义

1. 以“娱乐为中心”的游戏

- 创新性地将技术与娱乐结合
- 提供互动性强的娱乐体验，而非单纯的技术展示
- 游戏离不开技术支持，但也并非单纯的技术展示，而是以娱乐为中心

2. 电子游戏发展史的重要性

- 通过电子媒介进行的双人互动，是电子游戏早期最主要的形式，对后续游戏产生深远影响
- 1958年首次展出，引起巨大关注。
- 高中生等年轻群体表现出极大兴趣，为电子游戏的流行和普及奠定了基础
- 后续版本增加了更大屏幕和不同模拟重力级别
- 启发了后续电子游戏的设计和发展

早期游戏向**竞技化**转变



1972, 举办首个严格意义上的电子竞技大赛
太空大战 (**Space War**, 1962 by Steve Russell)
地点: 斯坦福实验室



“太空战争”的意义

- **市场价值潜力**：促进了**小型计算机制造商**的市场发展，显示了计算机娱乐潜质
- 借助1972年在**斯坦福人工智能实验室的特定场景**，体现了游戏在学术界的普及和社交影响，展现出了如何促进竞争精神和社区创新，以及游戏爱好者在其中的角色
 - 游戏在技术偏好人群中极为流行，成为休闲和社交的一部分
 - 对玩家和工作环境产生了显著影响，改变了人们对计算机的认知和使用方式。
- 文化和社会层面上的影响：超越技术，计算机成为一种新型的社交和娱乐工具

早期游戏向商业化的转变



Pong (1972 by Allan Alcorn) , 由Atari公司发布
1975, 推出家用版, 销售15w 台
开启电子游戏产业的关键游戏

WELCOME

▶ 0:00 / 3:07



“Pong”的意义

- **电子游戏产业**的开端：
 - “Pong”是最早的电子游戏之一，标志着电子游戏行业的诞生
 - 证明了视频游戏市场能够产生显著的商业收入
- 游戏设计的**简洁性**：
 - 游戏机制简单，易于理解和操作，适合**各年龄层**
 - 提供了**互动式娱乐**的新模式，改变了人们的休闲方式
- 推动**技术创新**：
 - 作为早期**街机游戏**，对后续游戏设计和技术有重要影响。
- 文化影响：
 - 成为电子游戏的文化象征，影响了一代人的娱乐生活
 - 开启**家庭游戏机**时代，使**电视**成为互动媒介



▶ 0:00 / 1:38



eSports：数字时代的新浪潮

eSports 始于职业化

1. 从业余到职业的转变

- 电子游戏从单纯的娱乐活动转变为专业竞赛
- 电子竞技的正规化和商业化

2. 电子竞技与传统体育的相似与不同

- 相似点：竞争性、团队合作、策略规划
- 不同点：物理强度、比赛环境、技术依赖

全球电子竞技市场分析

- **市场规模**：观众规模、收入规模及增长
- **地理分布**：亚洲、北美、欧洲市场特征对比
- **数据来源**：Newzoo和其他行业报告

电子竞技产业结构

- **主要赛事**：LOL, DOTA 2, CS:GO等
- **赞助商与合作伙伴**：品牌案例分析
- **游戏开发商**：如Riot Games、Valve的角色

电子竞技的盈利模式

- **比赛奖金**：主要赛事奖金概览
- **广告与赞助**：商业合作模式和案例
- **直播收入**：平台如Twitch的商业模式
- **周边产品销售**：成功案例分析

电子竞技对全球经济的影响

- 行业增长对经济的推动作用
- 产业链分析：硬件、软件、服务等

电子竞技与就业市场

- **职业选手**：职业化进程与生涯规划
- **电子竞技相关职业**：教练、分析师、赛事组织

电子竞技对社会和文化的影响

- 年轻人群的吸引力
- 电子竞技在教育中的角色
- 社会认知与接受度的变化

案例研究和实例分析

- 成功团队/选手的案例
- 商业模式的创新与挑战

互动环节：讨论与问题解答

- 分组讨论：选择一个主题进行深入讨论
- 分享与反馈：各组分享讨论结果
- 问答环节：对学生提问进行解答

结语与总结

- 课程要点回顾
- 电子竞技的未来趋势与挑战
- 鼓励学生深入探索电子竞技领域

中国的电竞发展趋势

- 中国电竞用户数量预计达4.78亿
- 87.3%用户有电竞相关消费
- 曾是“不务正业”，现为荣誉体育项目

电子竞技简介

- 官方定义：电子体育的简称
- 赛事结构：类似传统体育的锦标赛和联赛
- 参与方式：组队或个人参赛

玩家和流媒体

- Twitch 和 YouTube 使职业玩家成名
- 形成庞大的粉丝基础
- 热门游戏：《英雄联盟》、《使命召唤》等

用户参与度

- 每天平均 **51分钟** 的游戏时间
- 超越 Facebook、Snapchat 和 Instagram
- **全球最吸引人的数字娱乐平台**

电子竞技观众规模

- 到 **2017年**，观众人数将达到 **3.85亿**
- 电子竞技的全球影响力持续扩大

重大赛事

- **《英雄联盟》全球总决赛**：12分钟售罄 15000 座位
- **《Dota 2》国际邀请赛**：吸引 2700 万在线观众
- **Intel 极限大师赛**：两周末吸引 173000 名观众

奖金池的增长

- 2016年总奖金 **9300万美元**
- 2015年为 **6100万美元**
- 2010年仅 **500万美元**
- 《Dota 2》奖金池高达 **2080万美元**

结论

- 电子竞技成为全球关注的热点
- 竞技赛事和奖金规模快速增长
- 数字娱乐的新篇章已经开启

社会影响及认可度提升：电子竞技从早期的娱乐活动转变为正式的竞技体育项目，其在社会中的认可度显著提升。例如，电子竞技已被纳入亚运会等重要体育赛事中，这是对其正式体育竞赛地位的认】。

电子竞技与传统体育的结合：电子竞技与传统体育正在发生越来越多的交叉合作。例如，NBA 2K联赛是一个融合了电子竞技与篮球

电子竞技行业的挑战与机遇：虽然电子竞技市场正在迅速增长，但仍面临一些挑战，例如社会偏见、国产化程度低、设施及训练滞

电子竞技产业的经济潜力：随着电子竞技市场的不断扩大，其经济潜力也随之增加。根据统计，电子竞技产业的利润估值显示，平

电子竞技的技术进步：随着技术的进步，电子竞技游戏的画质和用户体验也在不断提升。例如，虚拟现实（VR）和增强现实（AR）

电子竞技的未来趋势：电子竞技行业未来一段时期的发展趋势可能会包括更多的国际化赛事、电子竞技教育及培训机构的兴起，以

综上所述，电子竞技作为数字时代的新浪潮，不仅仅是一个娱乐领域的现象，它也是一个日益重要的社会文化和经济现象。

电子竞技产业结构

- **主要赛事**：LOL, DOTA 2, CS:GO等
- **赞助商与合作伙伴**：品牌案例分析
- **游戏开发商**：如Riot Games、Valve的角色

电子竞技的盈利模式

- **比赛奖金**：主要赛事奖金概览
- **广告与赞助**：商业合作模式和案例
- **直播收入**：平台如Twitch的商业模式
- **周边产品销售**：成功案例分析

电子竞技对全球经济的影响