

中國電子競技發展熱潮的形成邏輯、現實制約與治理 路徑研究

李樂冉，姜曉珍*

內蒙古師範大學 體育學院，內蒙古 呼和浩特 010022

摘要：電子競技已成為中國正式體育競賽項目，並在數字技術發展、體育產業轉型和大眾娛樂消費變化的共同推動下，呈現出職業化、產業化和體育化並進的發展態勢。本文採用文獻資料法、邏輯分析法和案例分析法，從政府政策支持、網絡平臺傳播、企業資本介入和電競用戶擴張等方面入手，分析中國電子競技發展熱潮的形成邏輯，並進一步考察其背後存在的現實制約。研究認為，當前中國電子競技發展熱潮具有較強的現實基礎，主要表現為產業價值提升、職業賽事擴展和用戶規模擴大；但同時也存在資本投入不均衡、治理體系不完善、項目生命週期不穩定、用戶增長放緩以及社會認知分化等問題。基於此，應從完善賽事監管與行業規範、加強複合型人才培養、提升自主研發能力、強化青少年保護和社會引導等方面推進電子競技治理。只有將產業發展與規範治理結合起來，才能推動中國電子競技由規模擴張轉向高質量發展。

關鍵詞：電子競技；競技體育；體育產業

¹作者簡介：李樂冉（2000-），男，在讀碩士研究生，研究方向為體育教育訓練學

通信作者：姜曉珍（1969-），女，教授，碩士生導師，研究方向為體育人文社會學、體育教育訓練學。
E-mail：3141958293@qq.com

The Formation Logic, Practical Constraints and Governance Pathways of China's Esports Development Boom

Leran LI, Xiaozhen JIANG *

College of Physical Education, Inner Mongolia Normal University, Hohhot 010022, Inner Mongolia, China

Abstract: Esports has become an officially recognized sports competition event in China. Driven by the development of digital technology, the transformation of the sports industry, and changes in mass entertainment consumption, esports has shown a development trend characterized by the simultaneous advancement of professionalization, industrialization, and sportization. Using the methods of literature review, logical analysis, and case analysis, this study examines the formation logic of China's esports development boom from the perspectives of government policy support, network platform communication, corporate capital involvement, and the expansion of esports users, and further analyzes the practical constraints behind this development. The study finds that the current boom in China's esports development has a solid practical foundation, mainly reflected in the enhancement of industrial value, the expansion of professional events, and the growth of the user base. However, several problems remain, including uneven capital investment, an incomplete governance system, unstable project life cycles, slowing user growth, and divided social perceptions. Accordingly, esports governance should be promoted by improving event supervision and industry regulations, strengthening the training of interdisciplinary talent, enhancing independent research and development capabilities, and reinforcing youth protection and social guidance. Only by integrating industrial development with standardized governance can China's esports move from scale expansion toward high-quality development.

Keywords: esports; competitive sports; sports industry

引言

21 世紀以來，隨着網絡和電子科學技術的高速發展，以網絡電子設備為主要載體的電子競技遊戲登上科技時代的舞臺，並逐漸由單純的網絡娛樂活動轉向兼具競技、觀賞、傳播和產業屬性的新興體育形態。電子競技以其休閒娛樂、提高人體反應力、強化團隊協作和規則對抗等功能，逐漸成為人們日常娛樂消遣的主流項目之一。2004 年國家體育總局舉辦了首屆全國電子競技運動會，並正式將電子競技運動列為中國競技運動項目之一，標誌着中國電子競技正式步入了“體育”的舞臺。此後，雖然受羣眾固有觀念、傳統體育文化衝擊以及資本注入匱乏等因素影響發展遲緩，但是隨着其經濟產值的增長、國外電競比賽的傳播以及網絡媒體的宣傳和各大企業的資本投入，電子競技體育在中國發展迅猛。

隨着 2018 年亞運會增設電競遊戲《英雄聯盟》為比賽項目並由中國斬獲冠軍，一系列電競職業聯賽在中國蓬勃發展起來；2019 年 4 月 1 日國家統計局發佈的《體育產業統計分類（2019）》，將電子競技歸為體育競賽項目統計（國家統計局，2019）。近年來，中國電子競技產業規模仍保持較高水平。根據《2024 年中國電子競技產業報告》，2024 年中國電子競技產業實際銷售收入為 275.68 億元，用戶規模約 4.90 億人，說明電子競技已經成為中國體育產業和數字文化產業中不可忽視的重要組成部分（中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會，2024）。同時，杭州第 19 屆亞洲運動會將電子競技設為正式獎牌項目，共有 30 個國家和地區奧委會、473 名運動員參賽，進一步提升了電子競技的體育認同和國際影響力（Asian Electronic Sports Federation，2023）。

然而，在如此光鮮的跨越式發展背後，中國的電子競技處境仍不樂觀，存在資本投入不均、政府管理失衡、用戶數量和紅利下滑以及電競項目週期短、網絡媒體宣傳導向偏等亟待解決的問題。尤其是電子競技兼具體育競賽、網絡遊戲、平臺傳播和商業版權等多重屬性，其治理主體較為複雜，行業發展中仍存在賽事監管、俱樂部運營、職業保障和青少年保護等現實難題。因此，推動中國電子競技持續健康發展，需要進一步完善賽事治理體系，提升項目創新能力，規範平臺傳播秩序，並強化行業自律與社會引導。

1. 中國電子競技發展熱潮的主要表現

1.1 產業規模持續擴張與資本力量深度介入

根據調查數據所示，2017 年全年英雄聯盟職業聯賽中國賽區來自門票、贊助、周邊、媒體、廣告等方面的總收入已達 30 億元人民幣，其龐大的產業價值顯而易見。另外，根據騰訊遊戲學院發佈的《2018 年國內電子競技發展報告》顯示，2017 年全年中國電競市場規模超過 54 億元人民幣，2018 年則激增至 84.8 億元，電子競技產業的經濟價值呈現出較快增長態勢，其中，核心市場規模的增長成為拉動電競快速發展的關鍵因素（騰訊遊戲學院，2018）。報告預測，2020 年中國電競市場規模將超過 200 億元，這表明電子競技已由單一賽事活動逐漸延伸為涵蓋賽事運營、內容傳播、商業贊助、周邊消費和俱樂部經營等多種業態的產業鏈條。從近年發展情況看，中國電競產業規模仍保持較高水平。2024 年，中國電子競技產業實際銷售收入為 275.68 億元，同比增長 4.62%；國內電競用戶規模約為 4.90 億人，同比增長 0.42%，說明電競產業已經進入相對穩定的發展階段（新華社，2024）。

電競產業價值的提升，吸引了一大批企業進入電競行業。諸如人人體育、大秦電競、EDG 等國內企業開始投資成立電競俱樂部。此外，王思聰、周杰倫、林俊杰等公眾人物也開始為其熱愛的電競遊戲投資組建職業戰隊或俱樂部。2018 年，華碩、滔搏運動、騰訊電競、網易遊戲、FunPlus 以及嗶哩嗶哩、京東商城、蘇寧電器等企業，也紛紛投資成立職業戰隊。這些企業和資本主體的進入，既推動了電競俱樂部、職業聯賽和賽事傳播的發展，也使電子競技逐漸從玩家自發參與的娛樂活動，轉向資本、平臺和賽事共同推動的新興體育產業形態。各大企業的加盟和雄厚的資本投入，是當前中國電競發展“熱潮”最宏觀的表現形式。

1.2 職業賽事體系擴展與體育化進程加速

中國電子競技職業化起步於 2004 年的首屆全國電子競技運動會。在此之後，國家體育總局成立中國電子競技運動發展中心，為中國電子競技由民間遊戲活動向規範化競賽項目轉變提供了組織基礎。2008—2011 年是中國職業電競戰隊數量快速增長的時期，IG、LGD 等知名電競戰隊相繼成立，國內各類電競職業聯賽也逐步開展。2008 年，國家體育總局頒佈《全國電子競技運動員註冊管理

辦法》等文件，為電子競技運動員註冊、賽事組織和職業化發展提供了一定製度依據。自此，中國電競職業聯賽進入較快發展階段。

根據伽馬數據發佈的《2018 電子競技產業報告》顯示，2017 年中國熱門職業聯賽數量已經超過 500 個（伽馬數據，2018），從 2004 年中國第一個職業聯賽 CEG 成立至今，職業賽事數量和組織規模均有明顯提升。這說明中國電子競技已經不再停留於單一賽事或少數玩家參與的階段，而是逐漸形成了由職業聯賽、俱樂部、賽事運營方、直播平臺和商業贊助共同參與的賽事體系。

從單項賽事看，中國部分頭部電競職業聯賽的規模和影響力已經接近傳統體育賽事。以《英雄聯盟》職業聯賽中國賽區，即 LPL 賽區為例，2013 年 LPL 賽區成立以來，一級聯賽參賽戰隊數量由 2013 年的 8 支增長到 2019 年的 16 支，次級聯賽也由最初規模較小發展到擁有較多參賽戰隊。賽事數量由 2013 年的 91 場增長至 2018 年的 292 場，賽事密度、傳播規模和商業開發能力均有明顯提升。2018 年 LPL 夏季賽決賽在觀眾人數、短視頻播放量和社交媒體瀏覽量等方面表現突出，說明頭部電競賽事已經具備較強的線上傳播能力和用戶聚集能力。但需要注意的是，電競賽事與傳統體育賽事在歷史積澱、職業保障、社會認同和治理體系等方面仍存在差異，因此不宜簡單以傳播數據判斷其已經完全等同於傳統體育賽事。

近年來，電子競技賽事的體育化進程進一步加快。杭州第 19 屆亞洲運動會將電子競技設為正式獎牌項目，賽事包含《英雄聯盟》《DOTA2》《和平精英亞運版本》等 7 個項目，共有 30 個國家和地區奧委會、473 名運動員參賽，進一步提升了電子競技在綜合性體育賽事體系中的地位（Olympic Council of Asia，2023）。這一變化表明，電子競技的賽事規模已經不再侷限於商業聯賽層面，而是逐步進入洲際綜合性體育賽事體系。職業賽事數量增加、賽事規模擴大和國際賽事認可度提升，共同構成了中國電競發展“熱潮”最直觀的表現。

1.3 用戶規模高位穩定與增長模式轉向

從電子競技遊戲問世以來，其獨特的互動性、競技性和娛樂性一直吸引着社會各界人士的關注，特別是青少年羣體。根據騰訊電競學院發佈的《中國電競發展報告（2018）》所示，截至 2018 年初，72%的羣衆參與過電競遊戲，36.2%的羣衆關注過電競賽事。2017 年，中國電競用戶已經達到 3.7 億，環比增長

48%；從 2015 年到 2018 年，中國電競用戶數量從 2.2 億增長至 4.5 億，同比增長超過百分之百（騰訊遊戲學院，2018）。這一數據說明，電子競技用戶規模在較短時間內實現了快速擴張，為電競賽事傳播、產業開發和商業運營提供了重要基礎。

不僅如此，隨着電競遊戲宣傳力度增強以及智能手機、家庭電腦等電子設備的普及，中國電競用戶的年齡構成也發生了一定變化。根據鳳凰電競發佈的數據顯示，中國 24 歲以下的電競用戶佔比由 2015 年的 32% 下降至 2018 年的 26.8%，24—40 歲的電競用戶佔比由 2015 年的 23.6% 增長至 2018 年的 28%（鳳凰電競網，2018）。這表明，中國電競用戶羣體已不再侷限於低齡玩家，青年和中青年用戶逐漸成為電競消費、賽事觀看和平臺傳播的重要力量。

從近年數據看，中國電競用戶規模已經由高速增長轉向相對穩定。2024 年，中國電子競技用戶規模為 4.90 億人，同比增長 0.42%；近五年來，國內電競用戶規模基本保持穩定（新華社，2024）。這說明，當前中國電子競技發展的重點已經不能只依賴用戶數量擴張，而應更多轉向用戶黏性提升、賽事內容優化、平臺服務規範和產業價值深度開發。

由此可見，中國電競用戶基數較大，覆蓋人羣範圍持續擴大，但用戶增長速度逐漸放緩也提示電競產業正在從增量擴張階段進入存量競爭階段。電競用戶規模以及覆蓋範圍的擴大，是中國電競“熱潮”最微觀的表現；而如何在用戶規模趨穩的情況下提升產業質量和社會認同，則成為後續發展必須關注的問題。

2. 中國電子競技發展熱潮的生成機制

2.1 政策供給與地方產業佈局的制度推動

中國電子競技早期雖已具備一定羣衆基礎，但長期受到社會認知、產業規範和管理體制等因素制約，發展速度相對緩慢。近年來，隨着數字經濟、體育產業和文化消費的快速發展，政府對電子競技的認識逐漸由“單純遊戲娛樂”轉向“新興體育項目和數字文化產業”，這成為電子競技快速發展的重要外部條件。2008 年，中央電視臺《百科探秘》節目曾以科普方式介紹電子競技，向社會傳遞電子競技所具有的規則意識、競技精神和團隊協作價值。此後，電子競技賽事也曾多次出現在央視體育頻道及相關體育傳播平臺中，一定程度上提升了電子競技的社會能見度和體育認同。

2016 年 4 月，國家發展改革委等部門印發《關於促進消費帶動轉型升級行動方案的通知》，明確提出在做好知識產權保護和青少年引導的前提下，以企業為主體舉辦全國性或國際性電子競技遊戲遊藝賽事活動，這一政策釋放了較為明確的支持信號，使電子競技逐步進入政策鼓勵和產業培育的視野（國家發展改革委等，2016）。

同年，《體育產業發展“十三五”規劃》也將電子競技與冰雪、水上、航空等項目共同納入體育產業發展重點，提出“以冰雪、山地戶外、水上、汽摩、航空、電競等運動項目為重點”，引導具有消費引領性的健身休閒項目發展，為電競賽事舉辦、產業開發和市場培育提供了較為明確的政策依據（國家體育總局，2016）。

在地方層面，上海、杭州、成都等城市陸續把電競賽事、電競場館和電競產業園區建設納入城市文化體育產業佈局。2024 年中國電競產業線下賽事舉辦城市集中分佈於華東、西南地區，其中上海賽事數量佔全國 17.8%，成都佔 15.3%，杭州佔 7.3%，北京佔 6.5%。這一數據說明，電子競技熱潮並非單純依靠線上用戶擴張，而是逐漸與城市產業佈局、賽事經濟和地方文化消費結合起來（中國服務貿易指南網，2024）。

由此可見，政府態度的轉變、產業政策的支持以及地方城市的主動佈局，共同為中國電子競技發展提供了制度空間、賽事平臺和產業基礎，這是當前電子競技發展熱潮形成的重要原因。

2.2 平臺傳播與流量經濟的媒介賦能

網絡媒體平臺的發展，是中國電子競技熱潮形成的直接推動力量。電子競技天然依賴網絡傳播，其比賽過程、賽事解說、觀眾互動和二次傳播都與直播平臺、短視頻平臺和社交媒體高度契合。2012 年前後，中國網絡直播行業開始興起，鬥魚、虎牙、戰旗等平臺相繼佈局電競直播板塊，通過簽約主播、購買賽事版權、承辦線上賽事等方式，推動電子競技迅速進入大眾視野。

與傳統體育相比，電子競技對線下場地的依賴相對較弱，但對網絡傳播和即時互動的依賴更強。網絡直播突破了電視轉播時間和空間的限制，使觀眾能夠隨時觀看比賽、參與彈幕互動、關注選手動態，並通過短視頻和社交平臺繼

續擴散賽事內容。這種傳播方式不僅提高了電競賽事的觀看便利性，也強化了用戶黏性和社羣認同。

從近年數據看，網絡平臺仍是電競產業收入的重要來源。《2024 年中國電子競技產業報告》顯示，2024 年中國電子競技產業實際銷售收入為 275.68 億元，同比增長 4.62%；其中直播收入佔比最高，達到 80.84%，賽事收入、俱樂部收入和其他收入分別佔 8.75%、6.37%和 4.04%。這一結構表明，直播平臺不僅承擔傳播功能，也已經成為電競產業變現和商業循環的核心環節（中國服務貿易指南網，2024）。

因此，網絡媒體平臺的持續宣傳、內容生產和資本介入，使電子競技由“小眾圈層”逐漸走向“大眾傳播”，也使電競賽事、主播經濟、平臺流量和商業贊助之間形成了相互促進的產業鏈條。

2.3 數字娛樂消費轉向與用戶基礎擴張

電子競技熱潮的形成，還與大眾娛樂方式的變化密切相關。隨着智能手機、個人電腦、移動網絡和數字支付的普及，電子競技的參與門檻不斷降低，用戶可以通過手機、電腦等設備隨時參與遊戲或觀看賽事。《王者榮耀》《和平精英》《英雄聯盟》等項目具有較強的競技性、互動性和觀賞性，既能滿足休閒娛樂需求，也能通過排位、組隊、賽事觀看等方式增強用戶參與感。

在快節奏生活背景下，電子競技兼具即時娛樂、社交互動和情緒釋放功能，因而更容易進入青年羣體和城市日常生活之中。無論是通勤途中、課餘時間，還是休閒聚會場景，觀看電競賽事或參與電競遊戲都已成為部分人羣較為常見的娛樂方式。這種生活化、日常化的參與方式，使電子競技不再只是少數玩家的興趣活動，而逐漸發展為具有廣泛羣衆基礎的數字娛樂形態。

不過，當前電競用戶增長已由高速擴張轉向相對穩定。2024 年中國電子競技用戶規模約為 4.90 億人，同比增長 0.42%，近五年來用戶規模基本保持穩定。由此可見，電子競技熱潮的基礎仍然是龐大的用戶羣體，但其後續發展已不能單純依賴用戶數量增長，而應更多依靠賽事質量、內容創新、平臺規範和社會認同的提升（中國服務貿易指南網，2024）。

總體來看，政府政策支持、網絡平臺推動和大眾娛樂需求轉變共同作用，構成了中國電子競技發展熱潮形成的主要原因。其中，政策支持提供了制度空間，平臺傳播擴大了社會影響，用戶參與則構成了產業發展的現實基礎。

3. 中國電子競技高質量發展的結構性約束

3.1 資本配置失衡與行業治理邊界模糊

當前，中國電子競技行業的快速發展吸引了大量資本進入，也推動了職業聯賽、俱樂部運營、賽事直播和衍生品市場的發展。但從現實情況看，電競產業的資本投入仍存在明顯的不均衡問題，頭部賽事、頭部俱樂部和頭部平臺集中了大量資源，中小俱樂部和區域性賽事則面臨資金不足、運營能力薄弱和商業回報不穩定等問題。這說明，電子競技的產業熱度雖然較高，但其內部發展並不均衡，部分主體仍然存在“跟風投資”“短期逐利”的傾向。

從收入結構看，2024 年中國電子競技產業實際銷售收入為 275.68 億元，同比增長 4.62%；其中直播收入佔比高達 80.84%，賽事收入、俱樂部收入和其他收入分別佔 8.75%、6.37%和 4.04%。這一數據說明，當前電競產業收益仍高度依賴直播平臺和流量變現，賽事本體、俱樂部經營和職業體系的獨立造血能力仍然不足（中國服務貿易指南網，2024）。

同時，電子競技項目具有較強的平臺屬性和版權屬性，許多賽事規則、版本更新、項目運營和商業開發均由遊戲廠商或賽事運營方主導。這使得政府監管、行業協會管理和企業自主運營之間存在一定邊界模糊的問題。在部分電競項目中，仍可能出現賽事管理不規範、選手權益保障不足、俱樂部運營風險較高以及假賽、賭賽等違背競技精神的問題。因此，電競產業的突出問題並不是沒有資本進入，而是資本進入之後，如何通過制度建設、行業規範和職業保障，使資本真正服務於賽事質量提升和行業長期發展。

3.2 項目生命週期波動與用戶增量空間收窄

與足球、籃球、田徑等傳統體育項目相比，電子競技項目更依賴遊戲產品本身。其項目生命週期受遊戲版本更新、玩家偏好變化、硬件設備迭代、運營策略調整和市場競爭等多重因素影響，穩定性明顯弱於傳統體育項目。一款電競遊戲如果版本更新不當、競技平衡性下降，或者觀賞性和參與體驗不能持續提升，就容易出現用戶流失、賽事熱度下降和職業體系收縮等問題。

另一方面，電子競技項目通常由具體遊戲產品支撐，項目規則、賽事體系和競技內容與遊戲廠商的運營高度相關。這種模式有利於項目快速推廣，但也帶來了較強的不確定性。一旦遊戲產品熱度下降，圍繞該項目建立起來的俱樂部、選手、賽事和平臺資源都會受到影響。因此，電子競技項目的可持續發展，不能只依賴單一熱門遊戲，而應逐漸形成更加穩定的賽事體系、項目儲備和人才培養機制。

從用戶規模看，中國電子競技用戶已經進入相對穩定階段。2024 年中國電子競技用戶規模約為 4.90 億人，同比增長 0.42%；近五年來，國內電競用戶規模基本保持穩定。與早期高速增長相比，當前電競用戶增長空間已經明顯收窄，行業發展逐漸從“增量擴張”轉向“存量競爭”（新華社，2024）。

這意味着，電子競技後續發展不能再簡單依靠新增用戶和流量紅利，而應更加重視賽事內容質量、用戶留存能力、項目創新能力和社會認可度提升。如果缺乏持續創新和規範運營，電子競技產業容易出現項目熱度快速上升、又快速衰減的週期性波動。

3.3 社會認知分化與體育合法性建構不足

長期以來，社會公眾對電子競技的認識存在明顯分化。一方面，電子競技已經進入亞運會等綜合性賽事體系，具有規則對抗、團隊協作、戰術決策和競技觀賞等體育屬性；另一方面，由於電子競技與網絡遊戲關係密切，社會上仍容易將“電子競技”與“網絡沉迷”“過度消費”“影響學習”等問題直接聯繫起來。這種認知分化，使電子競技在獲得產業熱度的同時，仍然面臨較大的社會接受壓力。

尤其是在青少年羣體中，電子競技與網絡遊戲之間的邊界容易被模糊。國家新聞出版署 2021 年發佈的《關於進一步嚴格管理 切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》明確提出，網絡遊戲企業僅可在週五、週六、週日和法定節假日每日 20 時至 21 時向未成年人提供 1 小時網絡遊戲服務，並要求嚴格落實實名註冊和登錄制度。該政策說明，未成年人沉迷網絡遊戲問題仍是社會治理中的重要議題，也客觀上影響了公眾對電子競技的整體判斷（國家新聞出版署，2021）。

此外，電子競技與傳統體育在身體參與方式上存在差異。部分傳統體育從業者更強調身體運動、體能對抗和身體技能訓練，因此對電子競技的體育屬性仍持保留態度。這種爭議並非完全沒有現實依據，因為電子競技確實不同於傳統意義上的身體運動項目；但如果只把電子競技簡單等同於“打遊戲”，也會忽視其規則體系、競技訓練、團隊配合、心理控制和賽事組織等體育化特徵。

因此，電子競技當前面臨的社會觀念問題，本質上是體育身份、遊戲屬性和青少年保護之間的關係尚未完全理順。只有進一步區分職業電子競技、電競賽事觀看、普通網絡遊戲娛樂和未成年人遊戲使用之間的邊界，電子競技才能在社會認知層面獲得更加穩定的支持。總體來看，資本結構不均、項目週期不穩、用戶增長放緩和社會認知分化，是中國電子競技由高速發展轉向高質量發展過程中必須面對的現實制約。

4 中國電子競技可持續發展的治理路徑

4.1 構建多元協同治理體系，提升賽事監管效能

面對快速發展的電子競技行業，治理重點不能只停留在一般性政策引導上，而應進一步轉向賽事監管、俱樂部管理、職業保障、資本秩序和青少年保護等具體環節。電子競技兼具體育競賽、網絡遊戲、平臺傳播和商業版權等多重屬性，單靠某一個部門難以完成全過程治理，需要在政府監管、行業協會自律、企業主體責任和社會監督之間形成相對清晰的責任分工。

首先，應進一步完善電競賽事管理制度，對賽事申辦、賽事組織、選手註冊、裁判執裁、商業贊助、直播傳播和賽後爭議處理等環節作出更明確的規範。國家體育總局修訂的《體育賽事活動管理辦法》明確提出，國家體育總局負責全國範圍內體育賽事活動監管，縣級以上地方人民政府體育行政部門負責所轄區域內體育賽事活動監管，並強調體育賽事活動應堅持政府監管與行業自律相結合、實行分級分類管理，這為電競賽事治理提供了可借鑑的制度依據（國家體育總局，2023）。

其次，應加強對電競俱樂部和職業選手權益的保護。當前部分電競俱樂部仍存在合同約束不規範、薪酬保障不足、職業轉會不透明、青訓體系不穩定等問題。對此，可以借鑑傳統職業體育聯賽的管理經驗，建立俱樂部准入、財務審查、選手註冊、合同備案和爭議仲裁機制，避免資本無序進入後形成“短期投

資—快速退場—選手受損”的風險。從產業結構看，2024 年中國電子競技產業實際銷售收入為 275.68 億元，同比增長 4.62%，但直播收入佔比高達 80.84%，賽事收入、俱樂部收入和其他收入分別為 8.75%、6.37%和 4.04%，這說明電競產業收益仍高度集中於平臺直播端，俱樂部和賽事本體的獨立造血能力仍然不足（中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會，2024）。

最後，應把反假賽、反賭球、反未成年人不當參與和反商業過度包裝作為電競治理的重要內容。電子競技要真正獲得體育身份認同，必須維護競賽公平和職業倫理。對於假賽、賭賽、數據操縱、未成年人違規參賽和網絡輿論惡意炒作等行為，應建立賽事主辦方、平臺方、俱樂部和監管部門共同參與的懲戒機制，使電競治理從“事後處理”轉向“事前准入、事中監督、事後追責”的全過程管理。

4.2 完善複合型人才培養機制，增強自主創新能力

電子競技的發展，表面上看是賽事和流量的競爭，深層看則是人才、技術、內容和規則設計能力的競爭。如果缺少穩定的人才培養體系和自主研發能力，中國電競產業就容易長期依賴少數頭部項目和外部遊戲產品，進而受到項目生命週期、版本變化和平臺流量波動的影響。

一方面，應進一步完善電競人才培養體系，推動高校、職業院校、俱樂部和企業之間建立協同培養機制。2016 年，教育部發布《普通高等學校高等職業教育（專科）專業目錄》2016 年增補專業，其中“電子競技運動與管理”被列入教育與體育大類、體育類專業，專業代碼為 670411，並自 2017 年起執行，這說明電競人才培養已經進入正規高職教育體系（教育部，2016）。

另一方面，電競人才培養不能只理解為培養職業選手，還應包括賽事運營、數據分析、內容製作、裁判執裁、心理訓練、運動康復、商業管理和遊戲研發等多類人才。2019 年，人力資源社會保障部、市場監管總局、統計局發佈新職業信息，其中明確設置“電子競技運營師”和“電子競技員”。“電子競技運營師”主要從事電競活動策劃、宣傳推廣、商業價值評估、贊助合作、資源協調和檔案管理等工作；“電子競技員”則包括參加電競項目比賽、專業化訓練、電競數據分析、參與遊戲設計策劃和活動表演等任務（人力資源社會保障部辦公廳等，2019）。

同時，應提升中國電競項目的自主研發和持續更新能力。電子競技項目不同於傳統體育項目，其競賽規則、角色平衡、版本更新、觀賞效果和技術環境都與遊戲產品本身密切相關。因此，電競企業不能只依賴短期流量和賽事包裝，而應在覈心玩法設計、競技平衡機制、反作弊系統、賽事數據系統和國際化運營等方面加大投入。只有形成穩定的項目儲備和持續更新能力，才能減少單一項目熱度下降對產業整體發展的衝擊。

4.3 強化社會責任與青少年保護，提升公共認同基礎

電子競技要實現長期發展，不能只強調產業規模和賽事熱度，還必須處理好電競體育化、網絡遊戲娛樂化和青少年保護之間的關係。當前社會對電子競技仍存在一定爭議，主要原因在於不少公眾尚未清楚區分職業電子競技、普通網絡遊戲、賽事觀看和未成年人遊戲沉迷之間的差異。因此，電子競技的社會宣傳不能簡單強調“正能量”，而應把邊界講清楚，把規則立起來，把風險管住。

首先，應在公共傳播中突出電子競技的規則意識、團隊協作、戰術決策、心理控制和公平競賽價值，避免把電競宣傳簡單等同於遊戲娛樂推廣。職業電競與普通遊戲娛樂不同，其核心在於有組織訓練、制度化競賽、穩定規則體系和職業倫理要求。只有把這一差異解釋清楚，社會公眾纔可能將電子競技理解為一種新興競技形態，而不是簡單理解為“打遊戲”。

其次，應把青少年保護作為電競社會認同建設的底線要求。國家新聞出版署 2021 年發佈《關於進一步嚴格管理 切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》，明確要求網絡遊戲企業僅可在週五、週六、週日和法定節假日每日 20 時至 21 時向未成年人提供 1 小時網絡遊戲服務，並要求嚴格落實網絡遊戲用戶賬號實名註冊和登錄制度（國家新聞出版署，2021）。這一政策說明，電競產業的發展必須建立在未成年人保護基礎之上，不能以擴大用戶規模為理由弱化平臺責任和家庭、學校的教育引導責任。

最後，應通過學校教育、家庭教育、媒體傳播和行業自律共同提升公眾對電子競技的理性認知。對具備電競潛質的青少年，可以在不影響基礎教育和身心健康的前提下，通過正規渠道進行興趣引導、能力評估和職業規劃；對普通青少年，則應強調適度娛樂、合理用網和體育鍛煉並重。換言之，電子競技的健康發展不是放任遊戲消費，也不是簡單壓制電競興趣，而是在規則邊界、教

育引導和職業通道之間建立平衡。只有在社會認知、產業規範和青少年保護之間形成良性關係，電子競技才能真正從一時“熱潮”走向穩定、規範和可持續發展。

5. 結語

縱觀中國電子競技二十餘年的發展歷程，其從早期網絡遊戲競賽逐漸走向職業化、產業化和體育化，是數字技術發展、體育產業轉型和大眾娛樂方式變化共同作用的結果。近年來，中國電子競技在賽事規模、用戶基礎、產業價值和社會影響力等方面均取得了明顯進展，已經成為體育產業和數字文化產業中具有代表性的新興形態。

但是，電子競技的熱潮並不等於發展已經成熟。從現實情況看，中國電子競技仍存在資本投入不均衡、賽事治理不完善、項目週期不穩定、用戶增長放緩、職業保障不足和社會認知分化等問題。這些問題說明，電子競技已經由“快速擴張”階段進入“規範發展”和“質量提升”階段。

因此，推動中國電子競技持續健康發展，既要完善賽事監管、俱樂部管理和職業保障體系，也要加強人才培養、項目研發和行業自律。同時，還應進一步區分職業電子競技、普通網絡遊戲和未成年人娛樂行為之間的邊界，在保護青少年身心健康的基礎上提升社會公眾對電子競技的理性認識。

總體來看，中國電子競技發展熱潮具有現實基礎，但其未來不能只依賴流量、資本和賽事熱度。只有把產業發展與規範治理結合起來，把技術創新與社會責任結合起來，才能推動中國電子競技由規模擴張轉向高質量發展，實現健康、規範和可持續發展。

參考文獻

- Asian Electronic Sports Federation. (2023, October 4). Esports shines at the 19th Asian Games in Hangzhou. <https://www.aesf.com/news-media/esports-shines-at-the-19th-asian-games-in-hangzhou>
- 鳳凰電競網. (2018, 5 月 31 日). 2018 中國電競用戶洞察：年輕且多金女性市場逐漸打開. http://games.ifeng.com/a/20180531/45009103_0.shtml
- 伽馬數據. (2018, 8 月 27 日). 2018 電子競技產業報告：賽事篇. <http://www.199it.com/archives/765208.html>
- 國家發展改革委, 教育部, 工業和信息化部, 等. (2016, 4 月 26 日). 關於印發促進消費帶動轉型升級行動方案的通知：發改綜合〔2016〕832 號. https://www.ndrc.gov.cn/xxgk/zcfb/tz/201604/t20160426_963031.html
- 國家體育總局. (2016, 7 月 13 日). 體育產業發展“十三五”規劃. <https://www.sport.gov.cn/n10503/c733612/content.html>
- 國家體育總局. (2023, 1 月 1 日). 體育賽事活動管理辦法. <https://www.sport.gov.cn/gdnps/html/zhengce/content.jsp?id=26011437>
- 國家統計局. (2019, 4 月 9 日). 體育產業統計分類（2019）. http://www.stats.gov.cn/ztjc/qjd/tzgg/201904/t20190411_1659017.html
- 國家新聞出版署. (2021, 8 月 30 日). 關於進一步嚴格管理 切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知：國新出發〔2021〕14 號. https://www.nppa.gov.cn/xxfb/tzgs/202108/t20210830_666285.html
- 教育部. (2016, 9 月 14 日). 教育部發布高職（專科）2016 年新增專業目錄. https://www.edu.cn/zhong_guo_jiao_yu/jiao_yu_bu/xin_wen_dong_tai/201609/t20160914_1448796.shtml
- Olympic Council of Asia. (2023, October 3). Esports shines at 19th Asian Games in Hangzhou. <https://oca.asia/news/4429-esports-shines-at-19th-asian-games-in-hangzhou.html>
- 人力資源社會保障部辦公廳, 市場監管總局辦公廳, 統計局辦公室. (2019, 4 月 15 日). 關於發佈人工智能工程技術人員等職業信息的通知. https://rst.fujian.gov.cn/zw/zxwj/rsbwj/201904/t20190415_4850695.htm
- 騰訊遊戲學院. (2018, 6 月 24 日). 2018 年國內電子競技發展報告. <https://gameinstitute.qq.com/community/detail/125509>
- 新華社. (2024, 12 月 17 日). 2024 年中國電子競技用戶規模達 4.9 億. 新華網. <https://www.news.cn/tech/20241217/b8e4afee89bb4210a640185bfded1a98/c.html>
- 中國服務貿易指南網. (2024, 12 月 12 日). 報告：2024 年中國電子競技產業收入已超 275 億元. <https://tradeinservices.mofcom.gov.cn/article/news/gnxw/202412/171314.html>
- 中國音像與數字出版協會遊戲出版工作委員會. (2024, 12 月 11 日). 2024 年中國電子競技產業報告. <https://m.cadpa.org.cn/3277/202412/41715.html>