

近 20 年我国电子竞技理论研究综述

郭 琴

广东金融学院, 广东 广州 510520

[摘要] 一般认为, 通过既有的研究综述去了解某一领域或专题的研究现状不失为一种便捷的途径。目前, 不断升温的电竞热与其研究综述缺失所形成的反差, 促成了本研究的立意。运用文献法, 首先从学术期刊的发文量、时间跨度、刊物及研究内容的类别等, 高度凝缩了近 20 年我国电竞研究的一般概况。进而, 又以“专题述评: 电竞理论研究”为主题, 依据在非严格意义的理论研究视域下所摘选出的 63 篇文章, 从电竞概念及其分类、电竞与电子游戏的关系、电竞与体育的关系、电竞入奥、电竞相关法律问题和电竞发展现状与趋势等 6 个方面, 对电竞理论研究的现状进行了评述结合的讨论分析。

[关键词] 电子竞技; 理论研究; 综述

DOI: 10.33142/jscs.v4i5.13999

中图分类号: G811

文献标识码: A

Overview of Theoretical Research on Electronic Sports in China in the Past 20 Years

GUO Qin

Guangdong University of Finance, Guangzhou, Guangdong, 510520, China

Abstract: It is generally believed that using existing research reviews to understand the current research status of a certain field or topic is a convenient way. At present, the contrast between the rising popularity of electronic sports and the lack of research reviews has led to the intention of this study. Using the literature review method, we first condensed the general overview of electronic sports research in China over the past 20 years from the perspectives of academic journal publication volume, time span, types of publications and research content. Furthermore, with the theme of "Special Review: Research on Electronic Sports Theory", based on 63 selected articles from a non strict theoretical research perspective, the current status of electronic sports theory research was discussed and analyzed from six aspects: electronic sports concept and classification, the relationship between electronic sports and electronic games, the relationship between electronic sports and sports, electronic sports entry into the Olympics, legal issues related to electronic sports, and the current situation and trends of electronic sports development.

Keywords: electronic sports; theoretical research; overview

引言

时至今日, 人们对于从电子游戏中派生出来的电子竞技或许已不再那么陌生。尽管有业内人士提出要警惕电子竞技的狂热, 但不断升温的电子竞技热在我国已是不争的事实。Newzoo《2020 全球电竞市场报告》中指出, 对全球电竞市场而言, 2020 年将成为具有里程碑意义的一年。在新的一年里, 中国仍然是全球最大的电竞市场^[1]。自 1998 年电子竞技(全文以下简称“电竞”)传入我国已历经 20 个春秋。电竞产业快速成长, 电竞赛事与日俱增, 竞赛成绩享誉全球, 电竞教育与时俱进, 政府对电竞的扶持力度日益增强, 社会各界对电竞的关注度不断提高, 中国的电竞热正在席卷全球。在这一形势下, 学术界是如何回应电竞热的呢? 于是, 电竞研究进展情况的重要性便凸显出来。一般来说, 欲了解某一领域或专题的研究现状, 可以阅读其既有的研究文献。在这其中, 通过既有的“研究综述”去了解某一领域或专题的研究情况, 不失为一种比较便捷的途径。因为, 研究综述是在文献检索、阅读、分析的基础上, 对某一领域或专题研究现状的总结、概括、评论与建议。截至目前, 在学术期刊上尚无针对电子竞技

领域的研究综述问世。为了使本研究综述能够在有限的版面内比较全面地总结、揭示和评述其某一方面的研究现状, 我们以电竞理论研究为主题, 从检索到的以“电子竞技”为篇名中核心概念的 697 篇文章中, 摘选出 63 篇关于理论研究的文章作为其综述的基础。我们将这 63 篇理论研究的文章归纳成 6 个小专题, 并分别从每个小专题中摘选出若干有代表性的文章, 试图通过评述结合的讨论, 为人们概括性地了解学术界关于电竞的主要理论观点和理论取向提供参考, 为理论指导实践提供借鉴, 从而进一步促进电竞理论研究和电竞实践的发展。

1 专题述评: 电竞理论研究

什么是理论以及理论的重要性, 作为基本的学术常识已无需赘述。虽然在既有的研究文献中尚查找不到准确的关于“理论研究”的定义, 但从学理的角度看, 严格意义上的和非严格意义上的理论研究却是客观存在的。美国《哈珀柯林斯社会学词典》对理论的解释是: “在不太严格的意义上, 有关现实某一领域的任何抽象性的, 一般性的陈述都可称为理论, 它通常包括对一般性概念的详细阐述”^[2]。本文所指的理论研究, 正是基于这一理论解释基础上非严

格意义的理论研究。

1.1 电竞概念及其分类

1.1.1 电竞概念

我国较早提出电竞概念释义的是天津体育学院的李宗浩教授等。他们在2004年提出，电竞是人（队）与人（队）之间，运用计算机（含软件和硬件设备），通过网络（局域网）所营造的虚拟平台，按照统一的竞赛规则而进行竞赛的体育活动^[3]。除此之外还有：电竞是借助信息技术，依托互联网平台在虚拟世界进行的人与人（团队与团队）之间的智力对抗运动^[4]；电竞是以电子游戏内容为载体，借助电子交互技术和硬件工具实现人与人之间竞技比赛的竞技体育活动^[5]；电竞是以网络技术和软硬件为支撑，以虚拟空间为平台，按照统一公平的规则进行的人与人之间的对抗活动^[6]；电竞是一项利用电子设备作为运动器械进行的、人类个体或群体之间的智力对抗的新兴运动，简单来说，电子竞技就是游戏的竞技化^[7]；电竞是由游戏的现代发展电子游戏演化而来并以某一电子游戏（内容）为载体，以电子设备为运动器械，在现代信息技术营造的虚拟环境中与同一竞赛规则等的约束下，由俩人或俩人以上（团队）公平进行的人与人之间的智力对抗运动^[8]等的几种关于电竞概念的界定。

1.1.2 电竞分类

根据目前所收集的期刊文献，可以归纳出四种关于电竞的分类：第一种，将电竞划分为虚拟化（现实存在的体育项目，如桥牌等）和虚构化（现实中不存在体育项目，如CS:GO）电竞的二元分类法。在此基础上，又进一步将虚拟化电竞分为技能类、智能类、技能智能结合类；将虚构化电竞分为技能类和技能智能结合类。第二种，将电竞项目的类别一分为三，即（1）有现实原型且不依赖具象化虚拟的电竞项目，如网上棋牌等；（2）有现实原型但依赖具象化虚拟的电竞项目，如体育游戏、竞速游戏等；（3）无现实原型且依赖具象化虚拟的电竞项目，如FPS、RTS等^[9]。第三种，将其划分为MOBA、即时战略、射击生存类、卡牌类、体育类和其他等六类。第四种，在英语文献中，电竞通常被划分为以下四类，即以“星际争霸”等为代表的即时战略游戏、以“街霸”等为代表的格斗类游戏、以“反恐精英”等为代表的第三人称射击游戏和以“英雄联盟”等为代表的多人连线竞技游戏^[10]。

1.1.3 本文观点

1.1.3.1 关于电竞的概念

人们对电竞的认识往往也需要通过概念来把握，特别是学术研究。以上所引用的六种定义虽然不完全相同，但在以下几点表现出较高的重合度。一是电子设备（工具）；二是虚拟环境（平台）；三是现代信息技术（互联网）；四是统一的规则；五是对抗运动（人与人、团队与团队）。所谓尚不统一之处在于：第一，电竞究竟是体育活动或竞

技体育活动，还是智力对抗运动。第二，是否需要以（电子）游戏的内容作为电竞的载体。可以说，学界对电竞概念。

（E-Sports）认识的统一，几乎只有一步之遥。建议结合电竞发展的实践和其源于Game Viedo→Games的属性，遵循逻辑学给概念下定义的要求，作进一步深入探讨。

1.1.3.2 关于电竞的分类

本文认为，目前电竞的四种分类不过是在电子游戏（以下简称“游戏”）分类基础上的二次划分。那么，是否有必要进行二次划分，进而，目前的二次划分是否符合逻辑学关于分类的要求，还有待于进一步探讨。但有两点值得注意，第一，电竞是以游戏的内容作为载体的，但并非所有的游戏内容都能成为电竞的载体。比如：开心消消乐、推箱子、连连看、贪吃蛇、密室游戏等就不能作为严格意义上的电竞载体。第二，需要进一步了解既往的游戏分类。比如四大类和四小类之说（体育类游戏被作为小类）和七大类之分（体育类游戏与其他类并列）等，以为进一步探讨电竞的分类提供参考。

1.2 电竞与游戏的关系

1.2.1 学术界的观点

电竞是游戏发展的一种形式，而游戏则是电竞活动的载体，电竞必须也只能依赖游戏而存在^[11]。但电竞和游戏还是存在不少差异的，比如，参与体验的不同和规则要求的不同；游戏是一种娱乐，电竞则是体育，具有性质上的差异；电竞依托局域网，游戏依托互联网的网络利用差异；以及二者对软件的依赖、赢利手段和运营方式等方面的差异^[12]。此外，电竞还具有可定量、可重复、精确比较的体育特征^[13]。但也不是所有的游戏都能够成为人们接受的竞技项目，必须强调的是：电竞就是游戏，是竞技化乃至标准化的游戏^[14]。电竞是游戏，且带有极强的时尚性。但由于中国文化中非难游戏的根性价值观还在起作用，包括电竞在内的所有新型游戏形式在中国的发展都会遇到意想不到的困难^[15]。

1.2.2 本文观点

目前，学术界对于电竞是从游戏中派生出来的，依托游戏、高于游戏的二者间关系并无异议。因此，有关电竞与游戏之间关系的探讨并不多。但我们也应该看到，社会大众长期以来对游戏负向功能所形成的刻板印象也带给了电竞。因为要让大众分清游戏和电竞有什么不同确实比较困难。于是“电竞不是游戏”的观点在网络上频频出现。这或许与电竞试图规避游戏的负面影响不无关系。如果电竞无法脱离游戏而孤立向前发展的这一理论预设成立，则：游戏就没有正向功能吗？电竞的正向功能又是什么，应该如何把握和区分电竞与游戏，电竞的教育意义何在，如何实施电竞教育等，也是学术界不应忽视的议题。这不仅有利于我们在褒奖或者批评电竞的时候，不把二者混为一谈，也有利于帮助社会大众逐步了解电竞、正视电竞，消除游

戏带给电竞的刻板印象。

1.3 电竞与体育的关系

1.3.1 电竞不是体育

无论从什么角度说,体育都必定是人体活动,没有人的肢体操练,所谓体育的一切便于从谈起:第一,电竞只是手脑的用力,基本上不属于人的身体能力的较量,而且它主要依靠仪器和电子设备。第二,电竞的竞技性不构成它成为体育的充分条件。第三,电竞对人的身体素质没有特殊要求或特殊展现,因此电竞不是体育^[16]。但凡成为现代体育项目必须完全符合三个条件:首先是身体的变形;其次是身体的极限性;再次是法哲学背景。电竞仅在法哲学的意义上符合竞技体育的标准,前两者都不具备,电竞无法成为体育项目^[17]。体育和电竞并非同源,电竞不等于体育。即便是电竞归属体育,其发展轨迹和方向也会与体育有很大差异。电竞作为一种只有智能、技能而无体能的项目,能否在促进健康方面发挥作用值得商榷^[18]。电竞只有竞技精神而非竞技运动,既然没有改造人体自身自然的运动过程,谈何“体育”^[19]。

1.3.2 电竞是体育

如果以具身认知的视角来审视电竞,则会在“心智化身体”的框架中,着眼于“认知-身体-环境”的嵌入。而将身体技能作为标尺来简单区分电竞与体育,是一种身心二元论观点的身体误读。人类的所有活动都是具身的,不存在一个独立的“我”来操控身体行为。所以, Tamboer 提出以“运动行为”(motor action)来作为判定是否符合体育的标准,而反对将“身体”作为界限划定的阈值。Tamboer 认为,典型体育活动的运动行为通常包括三个要素:即具有移动意图的动作行为者;支持移动意图的环境世界;体现时空关系的移动方向。用运动行为作标尺,就可以将电竞纳入体育的范畴。电竞明显地具备了竞争性、规范性、公平性、公开性、功利性、不确定性和娱乐性等

的竞技体育一般性特征,无疑当属竞技体育的范畴。电竞(E-sports)具备了 Sport(我国基本公认的体育总概念)的三个属性:第一,身体活动(人的身体活动可分为宏观、中观和微观三个层次,电竞属于中观层次的身体活动)。第二,文化活动(电竞具备了文化的内层、中间层、外层的三重结构)。第三,自由活动(电竞是自由活动,却不是无目的的活动,而是从事者所追求的一种价值活动)。因此,电竞可以纳入体育的范畴^[20]。世界脑力竞技联盟(WMSF)将“脑力竞技”定义为:一种体育或游戏(Game),关联着参与者的心智能力,而非他们的身体优势。许多实践(非观念上的讨论)已经表明,电竞在未来将会与体育产生更加强有力的联系。它已经也必须进入体育范畴,才能够实现社会结构对其进行的规范化改造。

1.3.3 本文观点

电竞(E-Sports)与体育(Sport)的关系可以包括

二者的历史渊源、二者与游戏(Game)的关联、二者的共性与区别等。但其核心问题是电竞能否纳入体育的范畴,即电竞是否是体育。而这恰是学术界争论的焦点。从以上的争论中我们可以看出,对电竞是否是体育的划分标准有四种理论取向,即一是身体技能标准;二是具身认知视野下的运动行为标准;三是基于 Sport 属性的标准;四是基于竞技体育一般性特征的标准。当然,也还存在着另外一种理论取向。比如,易剑东认为,他并不反对电竞成为少数人以此谋生的竞技乃至职业。但电竞进入体育对双方都不利,它可以独立存在并按其自身的逻辑去发展。从学理层面上看,电竞是否是体育尚在争议,这不仅在中国,在外国学术界也是一个争论的焦点问题。但从实践层面上看,国家体育总局(2003、2011)、国家统计局(第 26 号令)、国际奥委会(2017)已认定电竞是体育,并且电竞申请入奥已被提上议事日程。按照宗争的观点,这叫做“实已至而名未归”。无论是在国内还是在国外,电竞是否是体育的这种争论或许还将会持续下去。其实,这并不悖学术研究发展的逻辑,学术史上的学术争论屡见不鲜。

1.4 电竞入奥

1.4.1 学术界的观点

认为电竞不是体育的一些学者显然是不支持电竞入奥的。电竞连体育都算不上,又谈何成为奥运项目?电竞入奥是个伪命题。中国武术界历经 40 年的努力,仍无法使其入奥,如果电竞成功入奥,对中国武术的漫长申奥历史是一种嘲讽。如果国际奥委会过早接纳电竞入奥,恰恰是它自己的末日,因为电竞具有无可抵御的魔力,如果把它养大,可能奥运会自己就寿终正寝了。在奥运变革时代,电竞迎来了入奥的历史契机。面临奥运会承办成本高,申报城市热情下降,特别是对青少年人群吸引力下降的趋势,国际奥委会在《奥林匹克 2020 议程》中,试图借助改革来吸引青少年的关注,从而实现奥运会的可持续发展

和奥运精神、奥林匹克价值观的代际传递^[21]。奥运会需要通过注入新鲜血液,来改变传统体育项目发展低迷的状况(如 2016 年巴西奥运会的电视转播收视率达到了史上最低),从而提高奥运会上座率及收视率。电竞符合奥运新增项目的要求,“入奥”有利于进一步规范电竞,能有效推动电子竞技运动全球性的广泛传播^[22]。

1.4.2 本文观点

从国际范围来看,电竞申请入奥并非学术界率先发向前推动的,但却是学术界关注的一个议题。在我国,电竞是否是体育,是电竞能否入奥这个议题的关键之一。因此,也就围绕着这一“关键”形成了两派意见,即不赞成电竞是体育的,认为电竞入奥不应该,也不可能;而赞成电竞是体育的,则认为电竞入奥具备了可能性。目前,电竞暂不能入奥是因为受到诸多因素的制约。其中之一,便是作为电竞载体的游戏内容中的暴力倾向问题。国际奥委

会主席巴赫认为，如果有一些电子游戏的目标在于杀戮，这就和奥林匹克价值观不符，只要电竞倡导暴力，就不能入奥。本文认为，体育之所以是人类文明的产物，就是因为它使对抗类的体育项目有了规则的约束，在公平、公正的前提下追求胜利和卓越。尽管它有时也会出现暴力倾向（比如冰球的合理冲撞，拳击对人体造成一定的伤害），但却是在规则允许的范畴内，体现的是手段与过程而非目的。有些电竞载体的游戏内容中的暴力是一种虚拟化的暴力，不过是竞技中的一种情境预设，体现的也是手段与过程，而非电竞的目的。电竞不是在倡导暴力，是在追求超越与优异，而这正符合竞技体育的目的。在电竞风行潮流几乎不可遏止的今天，奥运会不应该忽视游戏与文化、科技、体育融合所开创的新兴体育形态，也不会轻视全球超过 10 亿人的潜在电竞人口的年轻气息和人气支持。当然，电竞也会不断努力完善自己，尽早达成入奥条件。或许体育类电竞项目（如，实况足球系列、NBA2K、FIFA online 等）将会成为未来电竞入奥的破冰点。

1.5 电竞相关法律问题

1.5.1 学术界的观点

电竞虽然已经得到国家相关部门的认可，但这并不代表它获得了合法性的地位。电竞的合法化需要从宪法入手。通过学理解释可知，电竞与传统体育同属于我国《宪法》和《体育法》中的“体育”，但电竞却有别于传统体育，难以很好地融入现行《体育法》的体系，且与相关规范存在着矛盾。对此，可先为电竞在法律上设置认定标准，建立“电竞白名单”制度，再辅之以其他配套措施，逐步推进电竞领域的法治化^[23]。职业电竞选手具有劳动者属性，应该比照劳动者受劳动法的保障。但是，在电竞行业发展处于初始阶段，保障其劳动权利的制度并不完善，常常使他们的权益受到侵害。因此，可以通过建立行业工会订立集体合同来保障电子竞技职业选手的劳动权利^[24]。目前，“外挂”问题是电竞快速发展进程中突出的法律问题。外挂程序严重破坏游戏的平衡性和趣味性，增加了开发商和运营商的成本，破坏了公平公正的原则，严重影响了电竞产业的发展。之所以产生“外挂”现象，主要是源于金钱的诱惑和非正当竞争心理动机的驱使。而打击“外挂”的难点在于：缺乏打击“外挂”的专业执法人员；打击“外挂”的法律规范处于空白；打击“外挂”的成本较高^[25]。电竞迷的越轨行为主要表现在实时评论置言，扰乱网络平台秩序，形成网络热词等方面，其主要成因是“本我”的显露、话语权流变和体育精神的缺失^[26]。在现行著作权法体系下，电竞游戏视频的属性及电竞游戏玩家（运动员）的权利无法获得确认和保护，有必要通过司法、立法去加以解决^[27]。

1.5.2 本文观点

电竞在职业化、市场化、商业化发展过程中比较突出

的一个问题，就是法律规制的缺失和法律保障的不足。从理论上说，职业电竞选手具有劳动者的属性，应该受劳动法的保护。但在现实上，目前许多职业电竞选手与所属电竞职业俱乐部签署的是选手服务协议，遇到劳资纠纷无法申请劳动仲裁及司法求助，只能起诉走法律程序。目前，职业电竞俱乐部、直播平台拖欠工资的问题；合同违约或不完全履行合同的问题；合同中存在漏洞的问题；16 周岁以下的天才职业电竞选手在委托代理人签署合同时，如何不与《未成年人保护法》相矛盾等问题比较突出。职业电竞选手的劳动权利在实际上得不到劳动法的保障。更为关键的是，由于电竞是从游戏中派生出来的，在广义上仍属于游戏的范畴。从广义上来说，电竞是具有竞技化、标准化、规则化特征的一种特殊形式的游戏。能够纳入体育法律规范进行调整的，应该是从属于体育的电竞，而非游戏，如果不从法律上对二者界分清楚，电竞将难以获得合法性的地位，所以，如何进行立法保护就成了一个很大的问题。由于法律问题的专业性很强，所以介入电竞相关法律问题研究的学者多来自于法学界。这些难题的解决和法律秩序的建立，或许在很大程度上要依靠他们的法律智慧为政府决策提供参考。

1.6 电竞发展的现状与趋势

1.6.1 学术界的观点

我国电竞经历了几十年的发展取得了显著的成绩，并正在融入职业体育和竞技体育。从 1998 年至今，我国电竞产业已在第 2 轮发展浪潮中逐渐成为世界电竞产业的中心。电竞在我国的发展方向虽然正确，但问题不少，需要遵循经济、体育和社会发展的规律，克服其负面影响，走出一条中国特色的健康发展之路。未来中国电竞的发展趋势有三种可能：即或是被现代体育接纳；或是发展成为亚文化现象；或是成为体育的主流形式。但无论是从现状，还是从其未来的发展趋势来考量，现代体育接纳电竞都是上佳选择^[28]。从产业融合的角度来看，产业政策引领、品牌化赛事吸引、多元化媒体渗透、职业化人才支持和国产化技术创新等，将是中国电竞产业成长的路径。目前，我国电竞发展尚存在以下亟待解决的问题：政府部门的管理责权不清晰；法律规制缺席；办赛模式趋同；商业盈利模式单一；高端电竞精品开发滞后；本土化内容匮乏；电竞生态产业链失衡等^[29]。虽然我国移动电竞整体上的发展氛围良好，但局部仍存在刻板印象，受众未成年群体占比大，沉迷现象频生，传播内容短平快，产品周期缺乏稳定性^[30]。从国外的情况来看，近些年来，电竞发文量总体呈上升趋势，作者群的世界地理空间分布美国为最多，具有绝对的话语权。心理学、社会学、经济学和体育学是电竞研究的重要理论基础。同我国的情况一样，电竞是否是体育，也是国外学术界讨论的焦点问题，即便是在电竞被纳入体育范畴已是大势所趋的态势下，仍争议不断。电竞与体育的

联系表现在游戏性、组织性、竞争性、技能性和身体性方面。电竞的商业盈利模式分一次性购买模式和持续性消费模式两种。电竞产业链结构的主体包括游戏开发者、赛事运营商、传媒传播公司和电竞选手等^[31]。

1.6.2 本文观点

20 年来, 电竞在我国背负着人们对游戏的不良刻板印象中奋力向前, 特别是在国家政策的扶持和业界的不懈努力下, 取得了国际大赛的辉煌成绩 (如英雄联盟 S8、S9 全球总决赛冠军等), 以及显著的经济效益和一定的社会效益。经济效益自不必说, 人们对电竞的不良刻板印象正在松动; 近百所高校开设了本专科电竞专业, 为电竞产业培养专业人才; 进而, 电子游戏也开始进入中学课堂教学试水等, 都可以说是电竞社会效益的反映。总之, 电竞发展所取得的成绩必须肯定, 所存在的问题也必须正视, 并逐步加以解决。未来, 国际电竞发展的大走向是融入体育, 拥抱体育, 在困难与希望同在的背景下, 逐步挺进奥运。

2 结束语

近年来, 由于拓展电竞专业知识的需要, 我们在阅读学术期刊的文章和新媒体所载文章不断汲取营养的过程中, 感悟到学术界的电竞研究与电竞界的电竞研究基本上形成了并行不悖, 互不搭界, 各自为政的两条线, 并呈现出两种不同特点、不同风格的研究格局。(1) 学术界的电竞研究, 主要依托学术期刊 (纸媒), 发文周期长, 传播速度慢, 时效性较差。电竞界的电竞研究, 主要依托互联网 (新媒体), 发文周期短, 传播速度快, 时效性较强。

(2) 学术界的电竞研究, 讲求问题意识, 古今中外, 旁征博引, 逻辑论证, 篇幅较长; 电竞界的电竞研究, 开门见山, 平铺直叙, 就事论事, 一针见血, 篇幅较短。(3) 学术界的电竞研究, 常常以电竞作为一个整体去进行探讨 (如电竞和游戏的关系、电竞和体育的关系、电竞产业乃至电竞教育的发展等); 电竞界的电竞研究, 多以具体的电竞项目为个案 (如王者荣耀、和平精英、PUBG、COD 等), 或是以直播平台、俱乐部、战队、粉丝, 乃至某一赛事为个案。(4) 学术界的电竞研究, 比较思辨化、学理化, 时空跨度大, 具有一定的前瞻性, 抽象程度较高, 比较宏观; 电竞界的电竞研究, 专业性、技术性、可操作性较强, 着眼于事实报道, 或发现问题和解决问题的及时性, 比较微观。学术界的电竞研究和电竞界的电竞研为什么会有这么大的差异? 可能有很多原因, 恐难一时穷尽。我们之所以在此提出这一差异, 并非试图改变二者或者其中某一方已经形成的研究特点与风格, 事实上也改变不了。因为学术界和电竞界的电竞研究差异是客观形成的, 并有其存在的合理性。但殊途是可以同归的, 既然都是研究电竞, 都是希望通过研究能够促进电竞的健康发展, 为何不可以交叉搭界, 融会贯通, 相互借鉴, 优势互补呢? 其实, 实现这一设想也并不困难。比如, 首先, 学术界要研究电子游戏

(Video Games), 电竞界要研究体育 (Sport)。其次, 学术界要看电竞界的文章, 电竞界也要看学术界的文章, 相互借鉴, 融会贯通。第三, 学术界还可以和电竞界相互访问, 交流沟通, 开展合作研究和科研攻关, 这叫搭界。第四, 电竞界可以通过自我学习, 不断提高理论素养。第五, 学术界可以走出“象牙塔”到赛事现场、到俱乐部、到直播平台……, 将研究的触角深入微观层次。第六, 电竞界可以到高校参加培训或产假学历考试。第七, 学术界也可以派电竞专业的教师去职业电竞俱乐部培训, 这就是优势互补。若能够如此, 定将会大大促进我国电竞研究水平的提高和指导实践的精度、力度, 从而与电竞行业的发展实现良性互动。

【参考文献】

- [1]ECO 电竞派电竞行业媒体公众号 Newzoo.《2020 全球电竞市场报告》: 产业收入 11 亿美元, 电竞观众 5 亿 [EB/OL]. (2020-02-26) [2024-10-18]. <http://mp.weixin.qq.com/s/PLHIWTKkcPbnANp5omDf3A> .
- [2]吕树庭. 体育社会学理论与实证研究误区辨析 [J]. 武汉体育学院学报, 2013(4): 5-10.
- [3]李宗浩, 王健, 李柏. 电子竞技运动的概念、分类及其发展脉络研究 [J]. 天津体育学院学报, 2004(1): 1-3.
- [4]戴星璨, 田宗远. 电子竞技的发展在大学校园中德育功能理论探讨 [J]. 改革与开放, 2017(10): 80-81.
- [5]杨越. 新时代电子竞技和电子竞技产业研究 [J]. 体育科学, 2018(4): 8-27.
- [6]李大伟, 鞠增平. 我国电竞产业发展中的“文化堕距”问题探讨 [J]. 中州大学学报, 2019(4): 33-39.
- [7]蔡雯. 从“洪水猛兽”到“世界语言: 电子竞技运动在中国的发展现状与挑战 [J]. 体育世界 (学术版), 2019(5): 51-57.
- [8]吕树庭. 关于电子游戏. 电子竞技. 现代体育的断想 [J]. 广州体育学院学报, 2020(1): 9-12.
- [9]何威. 电子竞技的相关概念与类型分析 [J]. 体育文化导刊, 2004(5): 13.
- [10]李友强, 张业安. 具身认知视角下电子竞技的演进态势、概念属性及发展取向 [J]. 成都体育学院学报, 2019(5): 51-57.
- [11]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(4): 1-8.
- [12]梁强. 产业融合背景下我国电子竞技产业成长路径分析 [J]. 天津体育学院学报, 2010(4): 304-307.
- [13]耿梅凤. 电子竞技归属论 [J]. 体育文化导刊, 2013(12): 145-148.
- [14]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(4): 1-8.
- [15]路云亭. 从颠覆到再造: 电子竞技再中国的存在维度

- [J]. 体育学研究, 2018(4): 51-57.
- [16] 易剑东. 中国电子竞技十大问题辨识[J]. 体育商业, 2018(9): 1-30.
- [17] 路云亭. 从颠覆到再造: 电子竞技在中国的存在维度[J]. 体育学研究, 2018(4): 51-57.
- [18] 王晓冬. 体育与电子竞技发展“殊途”, 岂能“同归”?[J]. 青少年体育, 2014(9): 28-30.
- [19] 郗双泽, 张守伟. 我国电子竞技发展热潮背后的反思[J]. 自然辩证法研究, 2019(10): 26-30.
- [20] 吕树庭. 中国电子竞技的发展需要高等教育科学研究与人才培养的双向介入[J]. 广州体育学院学报, 2019(3): 1-6.
- [21] 王润斌, 肖丽斌. 电子竞技进入奥运会的实践尝试与理论反思[J]. 体育成人教育, 2019(3): 1-5.
- [22] 田利君, 程传银. 关于电子竞技是否“入奥”的思考[J]. 湖北体育科技, 2019, 38(9): 773-776.
- [23] 黄鑫. 体育法治视域中的电子竞技[J]. 南京体育学院学报, 2015(6): 48-52.
- [24] 苏雅洁. 电子竞技职业选手的法律地位与保障[J]. 山东工会论坛, 2019(3): 38-43.
- [25] 阚闯. 电子竞技外挂法律问题研究[J]. 法制博览, 2019(7): 191.
- [26] 邹月辉, 郭凯名. 电子竞技迷越轨行为及控制策略[J]. 体育文化导刊, 2018(3): 154-158.
- [27] 崔智伟. 电子竞技游戏网络直播相关著作权问题研究[J]. 公民与法, 2016(4): 50-53.
- [28] 赵军. 电子竞技发展趋势研判[J]. 公民与法, 2016(4): 50-53.
- [29] 张泽君, 张建华, 张健, 等. 中国电子竞技问题审视及应对路径[J]. 山东体育学院学报, 2019(5): 31-36.
- [30] 张璇, 刘媛媛. 传播学理论视域下的移动电子竞技研究——以《王者荣耀》为个案研究[J]. 传媒观察, 2018(8): 51-59.
- [31] 梁枢, 梁伟. 电子竞技国际研究热点与发展趋势的文献计量分析[J]. 成都体育学院学报, 2019(2): 7-14.
- 作者简介: 郭琴(1971—), 女, 汉族, 籍贯: 江苏张家港人, 学历: 硕士, 职称: 副教授, 单位: 广东金融学院, 研究方向: 体育人文社会学。