

“新业态”视角下电竞产业链的 核心环节及政策应对

刘福元, 赵敬凯

(东北财经大学 法学院, 辽宁 大连 116025)

摘要: 新冠肺炎疫情期间电子竞技产业的运行状况及增长速度, 显示了以“线上线下相融合”为导向之一的“新业态”发展模式的积极效用。经过近年来的高速发展, 电子竞技已经形成了复杂多元的产业链条, 包括软件产业、竞赛表演产业、直播产业等13个环节, 其中竞技游戏/软件是各类赛事生成和运转的载体, 而游戏本体的开发和制作既是电竞产业的基础和前提, 亦是其核心所在。通过梳理各地方12部电竞专项文件中的政策措施可知, 充分支持软件产业发展, 分别优化“资金”“鼓励”和“保护”3类措施并形成系统性的政策集群, 是改善电竞产业核心环节发展的合理应对方案。

关键词: 新业态; 电子竞技; 产业链; 软件产业; 政策应对

中图分类号: G80-05

文献标志码: A

文章编号: 1008-3596 (2022) 01-0062-08

1 电竞产业与“新业态”发展模式

2020年新冠肺炎疫情对国民经济的各个领域都造成了不同程度的影响, 而作为“新兴产业”和经济发展“新动能”的电竞产业也同样不可避免: 一方面, 相当一部分线下电竞赛事取消或延期^[1], 不仅门票收入近乎归零、场馆成本及赛事执行的前期费用难以回收^[2], 而且选手包装、观众互动等提升参赛者商业价值的措施也无法实施, 以及随着主客场制的暂停举办地旅游业也失去了重要的增长点; 但另一方面, 部分电竞赛事在3月初期即转为线上, 进而促进了直播观赛人数的增加, 而线上部分的赛事制作、内容传播等基本能够正常运行, 使得电竞产业在2020年上半年实际销售收入719.36亿元, 同比增长

54.69%, 国内用户规模4.8396亿人, 同比增长9.94%^[3]。与传统竞技/职业体育项目相比, 作为电竞载体的电子软硬件设备对于互联网的依赖显著高于实体场馆, 这使其在国际体育赛场陷入停滞的时期呈现出不同的发展态势; 简言之, “虽然电竞的线下比赛环节受到阶段性的冲击, 但电竞游戏却是少数几个在疫情背景下获得蓬勃增长的产业领域。”^[1]

2020年7月, 国家发改委等13个部门联合发布了《关于支持新业态新模式健康发展 激活消费市场带动扩大就业的意见》(以下简称“多部门《新业态意见》”), 明确肯定了数字经济在助推经济发展各项变革、增强经济创新力和竞争力中的积极作用, 并将之视为“推动我国经济社会发展的新引擎”, 同时要求“把支持线上线

收稿日期: 2021-08-02

基金项目: 国家社科基金项目“‘放管服’背景下电子竞技产业化的行政法律机制建构研究”(19BZZ092); 2021年度辽宁省经济社会发展研究课题“新动能引领下辽宁省电子竞技产业发展的政策选择与法律规制研究”(2021lslybkt-091)

作者简介: 刘福元 (1981—), 男, 黑龙江哈尔滨人, 教授, 博士, 硕士生导师, 研究方向为体育法学。

文本信息: 刘福元, 赵敬凯. “新业态”视角下电竞产业链的核心环节及政策应对[J]. 河北体育学院学报, 2022, 36 (1): 62-69.

下融合的新业态新模式作为经济转型和促进改革创新的重要突破口”;国务院办公厅隔天发布的《关于进一步优化营商环境更好服务市场主体的实施意见》在第4条再次强调了“完善对新业态的包容审慎监管”“增加新业态应用场景等供给”等扶持新业态的政策措施;2020年9月,国务院办公厅发布了《关于以新业态新模式引领新型消费加快发展的意见》(以下简称“国务院《新业态意见》”),进一步要求“加快培育新业态新模式,推动互联网和各类消费业态紧密融合,加快线上线下消费双向深度融合”。而电子竞技与新业态有着天然的关联:不仅承载电竞的游戏软件属于数字形式、平台运行依托于互联网信息技术,而且传播与收视也主要借助网络直播,甚至游戏内虚拟物品的购买和支付也是通过在线形式完成的;与此同时,电竞也与门票、场馆、旅游、硬件等线下环节高度融合。可以说,电竞产业是“新业态”最为典型的呈现者之一。

从性质归属上说,电子竞技所依托的竞技类游戏属于电子游戏的组成部分之一;但从产业关系上看,电竞产业并非完全包含在游戏产业中,二者的图式更像是存在交集且面积不等的两个圆形——游戏产业中除竞技游戏外还包含单机游戏、主机/电视游戏、客户端游戏、移动游戏和网页游戏等,而电竞产业中除用户亲身参与外还包含竞赛和观赛等部分。伽马数据2020年1月发布的《2019中国游戏产业年度报告》显示,2019年中国游戏市场实际销售收入为2330.2亿元,其中电竞游戏市场实际销售收入为969.6亿元^[4];我们认为,电竞产业之所以能达到游戏产业总体收入的41.6%且呈持续增高之态势,乃是因为其更具有“新业态”的特征或者更符合“新业态”的发展模式。相较而言,游戏产业中除电竞之外几乎全都是线上的,或者说已经完成了由线下到线上的转移——目前软件购买(单机/主机)、使用权限/期限的延长(客户端)、虚拟物品的交易(客户端/移动端)等皆可或只能通过线上渠道完成,而线下部分仅存的商业展会、实体硬件等或不具营利性或不占主导地位;虽然亦可归为数字经济,但这种“纯线上”的模式并不是完整意义上的、主张“线上线下融合”的新业态模式——多部门《新业态意见》中着重强调的在线教育、互联网医疗乃至智慧城市、电子商

务等,都旨在“形成对线下模式的常态化补充”,而国务院《新业态意见》更是从对位的角度“支持互联网平台企业向线下延伸拓展”。可以说,新业态的一个明确导向是将传统经济与数字经济相结合,但传统经济数字化的同时并不是完全抛弃旧有形态,线上部分的发展并不是移除线下部分。而在电竞产业链中,线上和线下各包含着若干环节,二者是相互带动、彼此促进的关系;可以说,正是有了线下环节且与线上相结合,电子竞技才能实现超过游戏产业中其他部分的市场价值。

整体而言,电子竞技已经形成了复杂多元的产业链条,我们将之细分为软件产业、竞赛表演产业、场馆地产、旅游产业、PC—移动产业、周边产业(实体)、直播产业(赛事)、信息产业、直播产业(主播)、电商平台、周边产业(虚拟)、广告投放、教育—培训产业13个环节,并将各环节所对应的经营项目和从业主体以及彼此之间的相互关系图示如下(图1);同时,我们将诸多环节划分为核心环节和非核心环节,其中核心环节只有图1居于中间位置的软件产业。一方面,该环节是电竞产业链的基础和前提,其他一切环节离开电竞软件都无法运转;另一方面,该环节又获取了电竞产业中较大一部分收益,开发商不仅可以直接举办电竞赛事、销售实体或虚拟商品,而且可以通过版权授权的方式从其他各环节获利。

2 作为核心环节的电竞软件产业

电子竞技产业一个较为突出的特征在于,竞技游戏/软件是各类赛事生成和运转的载体,而游戏本体的开发和制作既是电竞产业的基础和前提,亦是其核心所在。然而,将软件产业视作核心环节并不是业内公认的观点,或者说并不是不证自明的,有相当一部分论者以“赛事”为核心,将电竞生态系统定义为“在提供电子竞技赛事的企业和组织与其生存和发展的内外环境之间,进行物质和信息交换,促进产业协同发展……的一种动态平衡系统。”^[5]其中赛事主体居于产业中心,产业链是由赛事部分带动运转的。我们认为,尽管赛事部分的功能和作用非常重要,但仍不能超越软件部分成为电竞产业链的核心,原因在于:

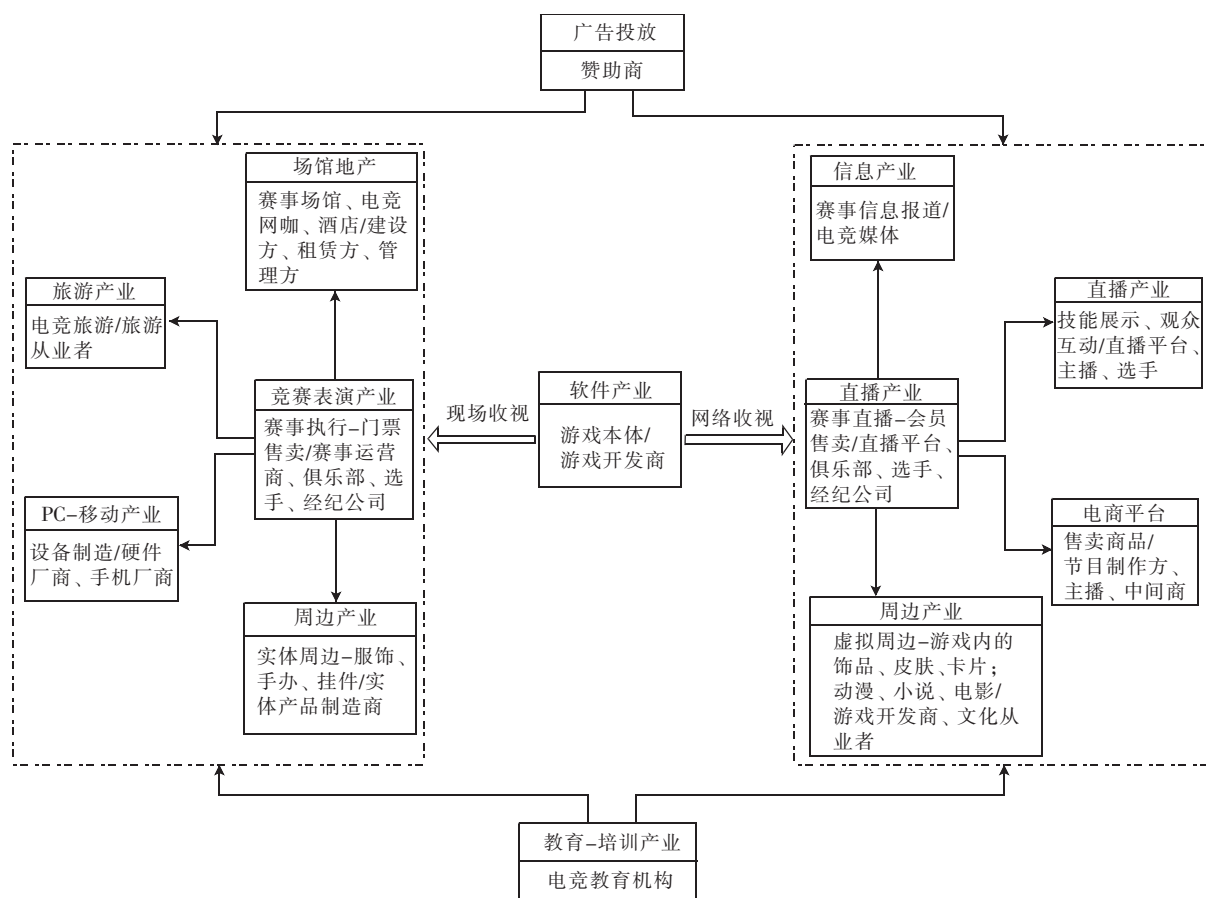


图1 电子竞技产业链概况

(1) 从各环节的比重和发展状况上看,①伽马数据发布的《2019 中国游戏产业年度报告》显示,电竞收入构成中“游戏收入”(指电子竞技类游戏创造收入)占比 88.0%,而“赛事收入”(指赞助商、广告、版权费、门票销售等赛事主要收入)和“直播收入”(指直播平台中游戏类直播创造收入)分别占 0.3%和 10.1%^[4],即是说,即便将直播产业(主播)纳入赛事部分,其 10.4%的占比也不及软件收入的 1/8。四川省电子竞技运动协会发布的《2019 四川省电子竞技行业研究报告》显示,游戏研发收入占比 71%,赛事收入和直播收入分别占 5%和 19%^[6],虽然其赛事部分高于全国平均水平,但整体结构并无明显不同。我们认为,尽管上述情形可能是赛事、俱乐部、场馆等“中下游”环节规模有限、造血能力不足的缘故,但同样可以凸显电竞软件的核心地位及较强的营收能力。②此处需要提及的是,广告赞助在营收中也占据较大比重,Newzoo 发布的《2020 全球电竞市场报告》显示,2020 年赞助和媒体版权收入将占世

界电竞市场(11 亿美元)的 74.8%,其中赞助部分为 57.9%(6.37 亿美元),显著高于媒体版权的 16.9%(1.85 亿美元)^[7];同时,电竞产业的“新业态”模式能在疫情期间传统体育赛事停摆之时为赞助商提供更为集中的互联网入口;由此,有论者认为“电子竞技产业的广告是整个产业的核心”^[8]。我们认为这一论断并不妥当,一方面,“广告投放”环节只能存在于电竞产业链的“外围”,其并非专属于电竞,各类传统体育赛事乃至影视、音乐、综艺等“富含流量”的项目皆可成为投放对象;另一方面,我国已经走出了电竞产业完全依赖赞助资金维持运转的阶段,目前赞助商对电竞的关注取决于电竞本身的发展状况,或者说,只有电竞主体部分的快速发展才能吸引更多的赞助商投放广告。

(2) 从电竞企业的竞争力上看,只有软件研发较为出色且掌握了优质知识产权的企业才更具有行业竞争力。①与其他游戏产品相比,竞技游戏具有较高的研发门槛,且主要市场份额被少数优质产品占据,进入这一领域需要较强的研发实

力和创新能力,且产品能获得用户的普遍认可。以腾讯公司为例,《王者荣耀》《QQ飞车》《英雄联盟》等产品或由其自行研发,或由其掌握部分知识产权;尽管与全球性游戏企业相比腾讯的研发竞争力仍显单薄,但已达到了每年千亿元的营收规模且在国内电竞行业居首位。^②掌握主流竞技游戏的企业往往能够进入并控制电竞产业的其他环节,甚至“在一定程度上决定了电子竞技产业的发展走向。”^[9]仍以腾讯公司为例,其“有时是游戏开发商,有时是游戏发行商,有时是赛事主办方,有时是赛事赞助商等”^[10],比如,在“竞赛表演产业”环节,腾讯拥有《王者荣耀》等所属游戏职业联赛的主办权,并可对第三方赛事进行授权^[11]。如果没有主流竞技游戏的版权,腾讯很难支配电竞的赛事部分,可以说,“自主研发是国内游戏企业能够保持长期竞争力的关键所在。”^[12]

(3)从电竞产业的技术构成上看,竞技游戏集成了产业中的关键性技术并能支配和带动其他环节。^①竞技游戏在电竞产业中的支配地位类似甚至优于芯片在各类PC—移动/智能设备制造中的地位:一方面,芯片不仅是其无法脱离的基础,而且本身就有较强的营收能力;另一方面,PC—移动/智能设备的技术构成较为分散,芯片虽然最为关键,但设备整体功能的发挥还需要输入端、输出端、存储端以及元器件集成端等各项技术的支持,或者说,芯片制造并不能脱离其他环节独立存在并发挥作用——相较之下,竞技游戏却可以脱离其他环节独立运行、获得用户并赢取收益。^②竞技游戏也能对产业链中的其他环节起到显著的带动作用。在既有电竞项目保持不变的前提下,如若某一竞技游戏上线运行并获得认可,那么当用户基数达到一定程度时会自然衍生出对于竞技赛事(包括观赛和参赛)的需求,而赛事的启动和运转又能带动信息、直播、周边、电商等环节配置生产要素、调整供给结构以满足前端需求的变动——这一“链式反应系统”是由软件端的创新与突破带动的,如果没有高质量的竞技游戏出现,电竞产业就只能在原有的基础上逐步增长,而不会出现产能与规模的剧烈变化。

3 电竞软件产业的政策应对

尽管我国电子竞技的产业规模已经跻身世界

前列,但在电竞软件方面仍然存在短板:目前居于主流地位的《CS:GO》《绝地求生》《守望先锋》《DOTA2》《炉石传说》等均由国外开发,而国内自主研发的竞技游戏不仅数量较少,世界影响力也较为有限——在《2019 竞技类游戏TOP25(PC)》^[13]中,只有《QQ飞车》《三百英雄》《逆战》《枪神纪》《梦三国2》《群雄逐鹿》6款属于国内研发,占比24%;而国内多数游戏公司从事的都是代理、运营等相关工作。问题在于,一旦切断竞技游戏的版权授权,相应的运营及赛事便无以为继,或者说,以运营及赛事而非软件为核心的电竞产业,虽能繁荣但未必健康,虽能步入电竞大国但未必能成为电竞强国,其发展可能一直被他国版权所掣肘。就此而言,扶持和推进电竞产业核心环节的发展、鼓励电竞软件的自主研发,从而带动产业链良性运转、增强国际影响力和竞争力,应成为我国电竞产业政策的主要内容。

在宏观层面,电竞软件的关键之处即在于开发商对其所享有的知识产权,而最近国家对于自主知识产权的政策措施愈发密集:多部门《新业态意见》第4条第6项要求“组织面向数字化转型基础软件、技术、算法等联合攻关”,不仅所列事项皆为知识产权的核心内容,而且“联合攻关”也是国内电竞软件研发中较为薄弱的环节。2020年8月,国务院发布的《新时期促进集成电路产业和软件产业高质量发展的若干政策》从财税政策、投融资政策、研究开发政策等8个层面对集成电路和软件产业加以扶持,以逐步摆脱核心技术受制于人的困境,其中软件产业的扶持措施也同样适合于电竞软件领域,比如第26项规定:“鼓励企业进行……软件著作权登记”,“支持……软件企业依法申请知识产权”,“大力发展……软件相关知识产权服务”;第27项规定:“加强……网络环境下软件著作权的保护,积极开发和应用正版软件网络版权保护技术”,“加大知识产权侵权行为惩治力度”。两项规定分别从服务和保护两个角度提供了政策支持。而在微观层面,相关政策在电竞专项文件中更为集中和具体;此处我们梳理了各地方颁布的12部电竞专项文件,并将其中关于电竞软件产业的政策措施列举如下(表2)。

表 2 电竞专项文件中关于电竞软件产业的政策措施

文件名称	资金	鼓励	保护
2019 年《关于推动北京游戏产业健康发展的若干意见》		二、(二) 在政策导向、企业孵化、产业配套、人才培养方面……鼓励原创游戏精品创作生产。推动北京市精品游戏研发基地建设…… (六) 鼓励游戏在内容题材、技术表现和互动体验等方面创新。强化激励机制, 对创新类游戏产品给予出版、发行和宣传推广支持。 (十) 鼓励精品电竞游戏产品研发, 支持人工智能、沉浸式体验等新技术在电竞领域的应用。	二、(六) 强化版权保护, 加大打击侵权盗版行为力度, 营造尊重鼓励创新的产业发展环境。
2019 年《关于促进上海电子竞技产业健康发展的若干意见》		二、1. 鼓励企业加强原创电竞产品创作。实施原创电竞精品推优扶持工程。	
2018 年《关于促进上海动漫游戏产业发展的实施办法》	四、2. 支持动漫游戏技术领域企业认定高新技术企业, 对经认定的高新技术企业减按 15% 的税率征收企业所得税。……发生的符合条件的研究开发费用, 执行税前 150% 扣除政策。		
2019 年《上海市静安区促进电竞产业发展的扶持政策(试行)》	三、(二) 对原创游戏软件的开发, ……正式上线运营并达到一定影响力的, 按照软件开发投资额的 30% 给予财政资助, 支持金额不超过 500 万。对行业影响力大或被选为重大电竞赛事游戏的, 原则上支持金额不超过 1 000 万。		
2019 年《上海市普陀区加快发展电竞产业实施意见(试行)》	二、(四) 支持电竞原创游戏软件的开发运营, ……正式上线, 且有一定规模赛事体系的, ……可给予最高不超过 300 万元的资助。		
2019 年《广州市促进电竞产业发展行动方案(2019—2021 年)》		二、(二) 鼓励电竞游戏原创作品研发。	
2020 年《广州市花都区加快数字文化产业发展扶持办法(试行)》	二、(三) 10. (1) 对电竞企业开发的原创游戏软件, ……正式上线运营并达到一定影响力的, 按照软件开发投资额的 30% 给予资助, 支持金额不超过 500 万元。对行业影响力大或被选为重大电竞赛事游戏的, 原则上支持金额不超过 1 000 万。		
2020 年《成都市人民政府办公厅关于推进“电竞+”产业发展的实施意见》	三、(一) 1. 对上线满一年并具有较大影响力的游戏产品, ……一次性给予不超过 200 万元资金奖励。	三、(一) 1. 支持网络游戏研发企业不断进行技术创新, 持续做优做强游戏研发, ……打造电竞研发高地。支持国内外电竞研发运营机构落户成都, 增强整体研发实力, 促进精品游戏高效产出。	三、(一) 1. 提升知识产权保护水平, 完善电竞 IP 版权综合服务。

续表

文件名称	资金	鼓励	保护
2017 年《银川市市人民政府关于促进电竞产业发展的实施意见》	三、(一) 对于从事游戏研发、设计……等创新型企业, 结算中心落户银川且当年收入或结算金额 1 000 万元以上的, 给予市级税收贡献 70% 的奖励, ……电竞研发企业高管, 给予其上一年度所缴纳工资个人所得税市级税收贡献 100% 的奖励; ……正式上线运营的原创游戏, 每款奖励 10 万元。		三、(五) 对于落户银川从事游戏研发、生产……等企业, 如因为私服、外挂、盗版等侵犯知识产权行为造成重大损失的, 公安部门依法给予及时打击, 全力保护自主创新知识产权。
2018 年《杭州市下城区人民政府关于打造电竞数娱小镇促进产业集聚发展的实施意见(试行)》	三、8. 对于小镇内游戏开发商取得游戏著作权及获省级以上专利证书的, 每项一次性奖励不超过 1 万元; 对于获得省级以上高新技术企业, 一次性奖励不超过 10 万元。		
2018 年《西安曲江新区关于支持电竞游戏产业发展的若干政策(试行)》	第六条 正式上线运营的自主开发游戏, 单个项目给予 20 万元奖励。 第五条 企业进行原创游戏、运营平台等软件的开发, 按照单个项目投资比例的 20% 给予补贴。		
2017 年《忠县人民政府办公室关于促进电竞产业发展的若干政策意见》	三、(三) 14. 正式上线运营的原创游戏, 每款奖励 10 万元。 18. 电竞产业相关企业研发、生产、制作、传播等的成果在国内外市场进行交易或者被收购, 成交金额在 100 万元以上 200 万元以内的, 给予企业 10 万元奖励。 三、(一) 4. 电竞产业相关企业研发补助, 按照本年实际发生的研究开发费用的 20% 给予补助。		

通过表 2 可以看出, 在措施类别方面, 我们将相关条款分为“资金”“鼓励”和“保护”3 类, 其中“资金”类最为丰富, 共有 9 部文件作出了规定, 占比 75%; 而“鼓励”和“保护”类相对较少, 分别只有 4 部和 3 部。这可能是因为, 各地方电竞政策的一个重要功能是吸引电竞从业者进驻本地, 而“鼓励”类规定一般较为宏观且间接, “保护”类规定的实效主要是事后的, 相比难以直接验证的这两者, “资金”类规定更具实质意义, 也是电竞从业者进驻与否的重要考量。在措施全面性上, 成都市文件规定了全部 3 类措施, 北京市和银川市文件规定了 2 类措施, 其他地方则只规定了 1 类措施, 说明各地方电竞软件政策尚不够周延。

(1) “资金”类措施可以细分为税收减免、财政资助、资金奖励、投资补贴、研发补助等形

式。①上述措施绝大部分都是事后的, 即电竞软件研发完成、上线运营并达到一定影响方可获得资金支持, 问题在于, 电竞软件研发需要大量的资金投入, 部分中小型企业单靠自身营收或贷款和融资难以获得足够的启动资金, 或者研发过程可能会因资金不足而中断, 事后性的支持虽能防止企业恶意骗取资金, 但也不利于有良好创意的中小企业启动研发工作。对此, 忠县和曲江新区规定了相对折中的方案, 即按照投资项目和实际研发费用给予一定比例的补贴或补助, 这既能缓解研发完成前企业的资金问题, 又能通过“实际支出”和“比例限制”来降低恶意骗补的风险, 对于吸引中小企业进驻本地从事研发工作是较为合理的措施。②上述措施绝大部分都是针对企业的, 只有银川市文件还规定了针对个人的内容, 即对电竞研发企业高管给予个税贡献奖。一方

面,对于企业和高管实施双重奖励,有助于进一步增强对优秀人才的吸引力;另一方面,尽管表2文件中不乏各种形式的人才政策,但如银川市专门针对电竞研发领域的还较为少见。我们认为,作为电竞产业的核心,研发领域既有必要实施有别于其他环节的专门政策,亦有必要将其扩展到高管以外的主要技术人员。③上述措施涉及的具体金额也存在地方性差别,比如,同为原创软件上线运营,上海市静安区、上海市普陀区、成都市、西安市曲江新区、银川市、忠县的奖励金额分别为500万元以内、300万元以内、200万元以内、20万元、10万元,最高额度和最低额度相差50倍。如果额度过低,一方面难以对高昂的研发费用起到实质性支持,另一方面也难以在吸引优质资源进驻方面获得比较优势。问题在于,不同地方的资金支持额度相当程度上取决于当地的财政能力,或者说,中小型城市或区县难以和一线城市展开正面竞争;尽管电竞产业的发展可以突出地方特色,和当地的文化、旅游、优势经济项目等相结合,但软件层面的研发更接近一种“无差别”的“硬实力”,地方特色难以对其产生显著影响。这一状况可能加剧电竞研发的优质资源向少数一线城市集中。④不同形式的资金类措施应当综合运用,对于财政能力相对有限的地方尤其如此。比如忠县文件中的成果交易奖、上海市动漫文件中的研发费用税收扣除,以及政府投资基金、贷款风险补偿等机制皆有必要进一步推广和落实。

(2)“鼓励”类措施在软件研发层面相对有限,除纲领性规定外,成都市文件明确表示了吸引研发机构落户的意图,而北京市文件则规定了研发基地建设、人工智能、沉浸式体验等新技术应用,以及出版、发行、宣传推广等方面的支持,相较而言更为丰富。其中“内容题材”亦是电竞软件中较为重要的部分。一方面,游戏内容的规范与健康是其推广和普及的前提条件;另一方面,“保障受众兴趣度的关键在于挖掘游戏内更深层次、更有内涵的内容”^[14],而这一层面的服务与支持有助于高质量电竞软件获得更为持久的生命周期。

(3)“保护”类措施则较为特殊,即知识产权的法律规范并没有明显的地方性差异,其实际效果主要取决于当地的执法能力。对于私服、外挂、盗版等侵权行为的打击力度,是当地执法部

门的工作效率、协同执法、跨区域执法等能力综合作用的结果,也是当地法治环境乃至营商环境的体现。而从政策措施上说,让执法部门对相关案件给予足够的重视、优化案件办理流程并加强信息技术的应用,是电竞软件版权保护的可行措施。

综上所述,为促进我国电子竞技产业及核心环节的持续发展,应当积极采取下列措施:第一,由于软件产业/竞技游戏掌控着电竞产业的“命脉”,并且研发门槛高、周期长、风险大,目前国内企业在该环节中占比有限,有必要进一步在政策措施中明确其核心地位,给予多层次、多角度的扶持并强化扶持力度。第二,由于“鼓励类”措施能够明确软件政策的核心导向并分述主要方向,“保护”类措施能够表明对企业知识产权的立场和态度,二者皆有助于提升企业对政策信息的把握和对当地政府的信任,因此,在“资金”类措施的基础上,各地方应当补充或强化“鼓励”和“保护”类措施,提升政策措施的全面性,从而形成系统性的政策集群。第三,应当增强政策措施的平衡性,逐渐改变当下以“事前”或“事后”为主导的扶持方式,将时间点转移至“事中”,按照“评估—资助—再评估—再资助”的流程,过滤出优质企业和精品项目,从而提升这一环节的国际竞争力和话语权。

参考文献:

- [1] 郑晶敏.电竞比赛“线上化”,并不是开个游戏直播这么简单[EB/OL].(2020-04-21)[2021-07-28].
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1664542650822715424&wfr=spider&for=pc>.
- [2] 陈均.疫情对中国电竞毫发无损? 光鲜外表下,他们有话要说[EB/OL].(2020-05-08)[2021-07-28].
https://www.thepaper.cn/newsDetail_forward_7267240.
- [3] 张熠.“宅经济”下游戏销售半年破千亿元[N].解放日报,2020-07-31(2).
- [4] 伽马数据.2019中国游戏产业年度报告[EB/OL].(2019-12-18)[2021-07-28].
<http://www.199it.com/archives/983442.html>.
- [5] 超竞教育,腾讯电竞.电子竞技产业概论[M].北京:高等教育出版社,2019:33.
- [6] 黄彦韬.四川电竞规模180亿 成都研发全国第一[N].金融投资报,2020-04-15(2).
- [7] Newzoo. Global Games Market Report[EB/OL].(2020-02-24)[2021-07-28].
<https://newzoo.com/>

- solutions/standard/market-forecasts/global-games-market-report/.
- [8] 林竞,谢方正.基于SWOT理论的我国电子竞技产业化分析[J].赣南师范大学学报,2018(8):116.
- [9] 游继之,布特.我国电子竞技产业链发展现状及前景研究[J].吉林体育学院学报,2018(3):58.
- [10] 蔡淑雨.电竞经济:泛娱乐浪潮下的市场风口[M].北京:人民邮电出版社,2018:91.
- [11] 腾讯电竞.腾讯电竞授权赛事名单公示(2020年第二季度)[EB/OL].(2020-07-07)[2021-07-28].
[https://www.sohu.com/a/406297007_120754697?](https://www.sohu.com/a/406297007_120754697?_trans_=000014_bdss_dkbjxgyq)
- [12] 伽马数据.中国游戏研发竞争力报告:自研收入近400亿美元[EB/OL].(2019-04-26)[2021-07-28].
<https://www.gameres.com/843281.html>.
- [13] 弘毅.2019 竞技类游戏排行榜[EB/OL].(2019-11-23)[2021-07-28].
<http://enet.com.cn/article/2019/1123/A201911231048384.html>.
- [14] 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):57.

Core Links of the E-sports Industry Chain and Policy Response from the Perspective of “New Business Models”

LIU Fuyuan, ZHAO Jingkai

(School of Law, Dongbei University of Finance and Economics, Dalian 116025, China)

Abstract: The operating status and growth rate of the e-sports industry during the COVID-19 pandemic demonstrates positive effects of the “new business models”, which is oriented by “integration of online and offline”. After the rapid development in recent years, e-sports has formed a complex and diversified industrial chain, including 13 links such as software industry, competition performance industry and live broadcasting industry. Among them, competitive games or software is the carrier for the generation and operation of various events, and the development and production of game ontology is not only the basis and premise of e-sports industry, but also its core. By reviewing the policies and measures in the 12 local e-sports special documents, it can be seen that fully supporting the development of the software industry, optimizing the three measures of “capital”, “encouragement” and “protection” respectively, and forming a systematic policy cluster are reasonable solutions to improve the development of the core links of the e-sports industry.

Key words: new business models; e-sports; industry chain; software industry; policy response