

人力资源管理概论课程案例分析大赛



电子竞技能够成为
年轻人的梦想吗？

组员：

梁嘉欣 20150810147

周嘉莹 20150810251

洪艺堤 20150810044

晁晶晶 20150810350

[1]

电子竞技的概念

定义、基本特征

[2]

电子竞技的发展历程

从世界到中国

[3]

电子竞技≠游戏

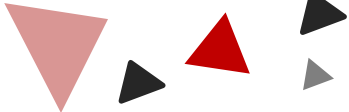
与传统项目的对比，电竞选手训练日常

[4]

目前中国电竞行业发展的弊端

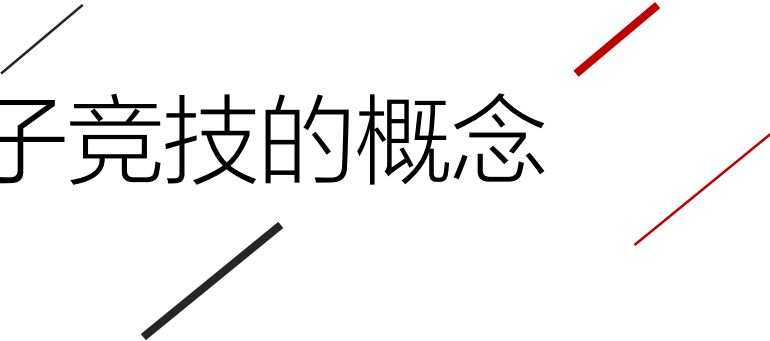
商业模式错位
人才缺失
中国政府制度缺陷因素

1

A cluster of five small triangles in light red, dark red, black, and grey, arranged around the number 1.

PART

电子竞技的概念

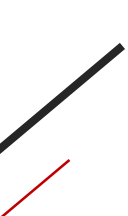
Four diagonal lines in black and red, positioned around the title text.

1 电子竞技的概念



电子竞技的定义

电子游戏比赛达到“**竞技**”层面的活动，利用电子设备（电脑、游戏主机、街机）作为运动器械进行的、但是操作上强调人与人之间的智力与反应能力的对抗性运动。



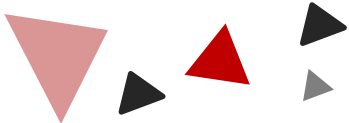
1 电子竞技的概念

电子竞技运动有两个基本特征：电子、竞技

电子——方式和手段。 借助信息技术为核心的各种软硬件以及尤其营造的环境来进行，这类似于传统体育项目中的器材和场地，在电子竞技中，“器材”依赖信息技术来实现，这也是电子竞技与传统体育项目的不同之处。

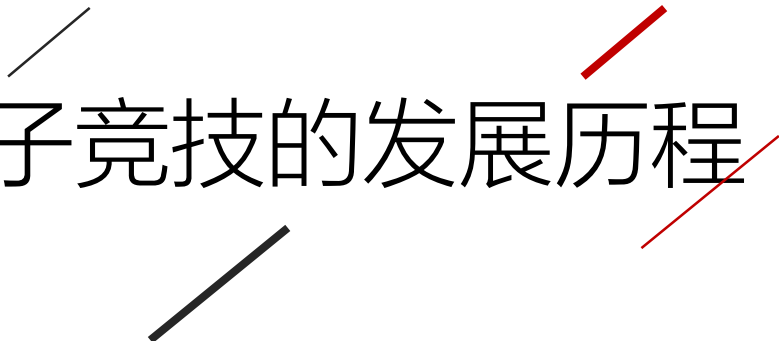
竞技——本质特性：对抗。 作为一个体育项目，对抗是最基本的特征。电子竞技运动有很多分类和项目，但核心一定是对抗、比赛。

2



PART

电子竞技的发展历程



1986年

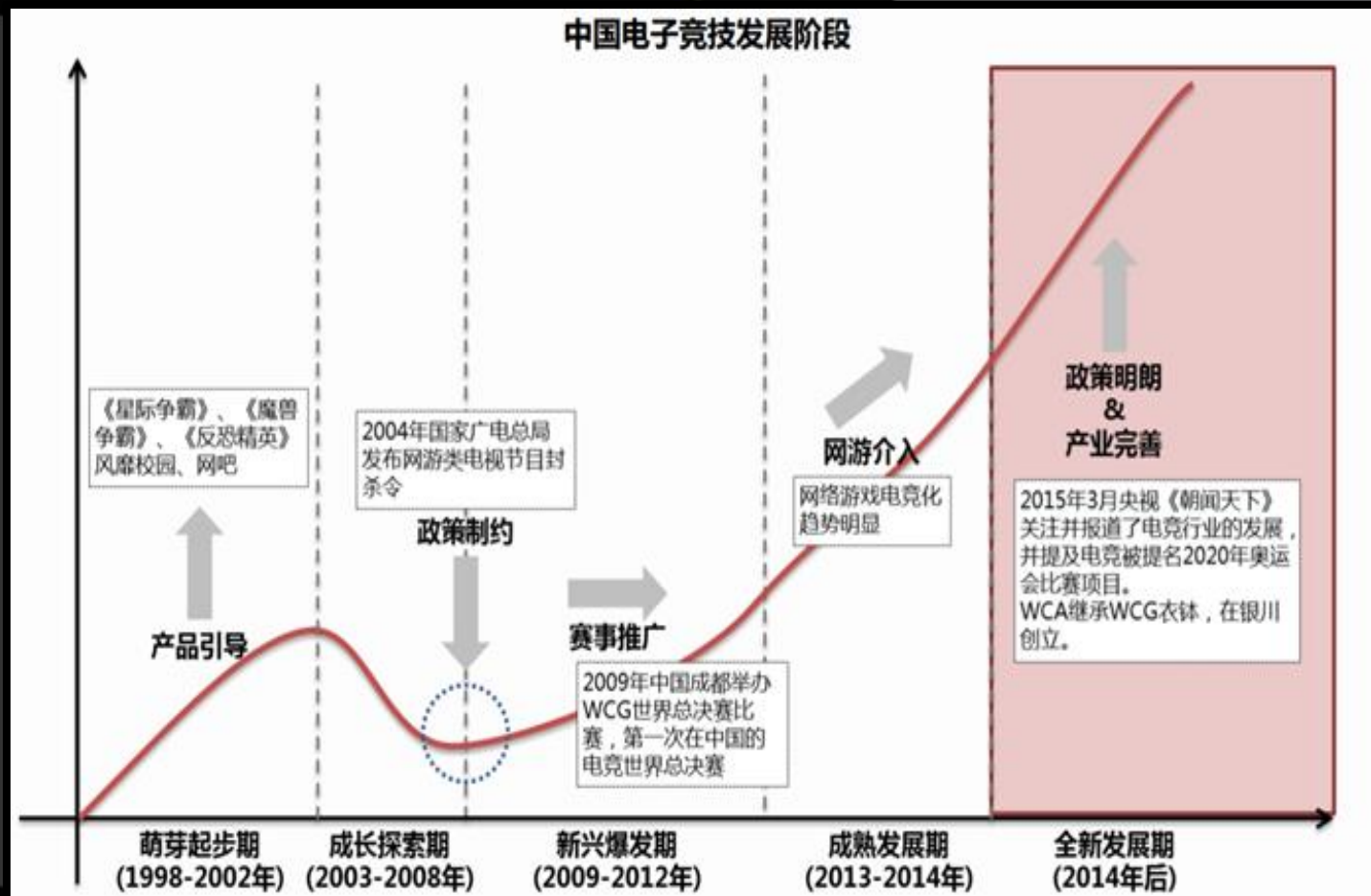
美国ABC频道的直播上，通过电视直播两个孩子间比试玩任天堂游戏机，被视为电子竞技的开始。

1990年

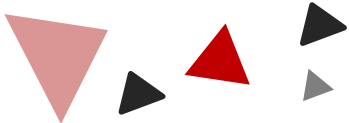
任天堂在全美29个城市举办了游戏比赛。

1998年

- 《星际争霸》发行。
- 亚洲金融危机爆发，经济危机导致大量失业人员，许多人通过这个游戏打发时间。于是有韩国的电视制作人灵机一动，开始制作《星际争霸》的相关节目。一方面是当时资金紧张、制作星际节目的成本低廉，另一方面则是有人发现这款不起眼的电脑游戏拥有巨大的发展契机。

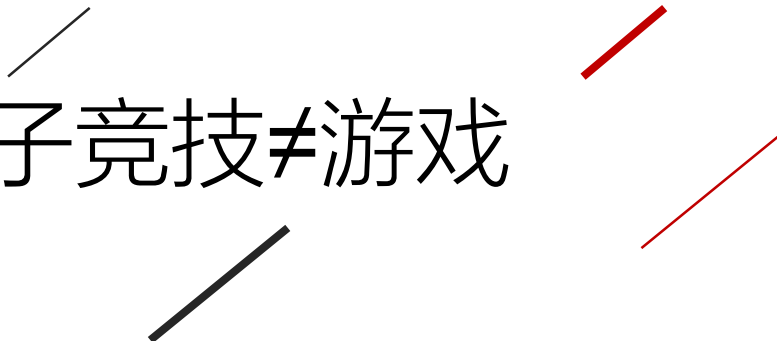


3



PART

电子竞技≠游戏



3 电子竞技≠游戏

电子竞技≠游戏

电子竞技	网络游戏
一项运动	一项游戏
借助信息技术为核心的各种软硬件，以及由其营造的环境来进行对抗	借助网络和计算机硬件进行娱乐
有正式的体育比赛项目，包含赛事宣传、举办、报道竞技等多项领域	单人或多人进行对战即可

[3 电子竞技与传统体育项目的类比

	电子竞技	传统体育项目
体力	不需要强大的身体素质，但每天坐在电脑前训练14个小时，对体力（特别眼睛）能量要求大	需要强大的身体素质，每天的体育锻炼对体力能量要求大，消耗大
反应时间	电竞运动员能在每分钟内完成300多次的反应动作，他们的大脑灵敏度及反应度比常人高出许多。	需要对对手的出战情况作出反应
策略	需要专门的策略去预判比赛中各种的情况，研究运用何种阵容战术，阵容搭配比较有优势，使用哪种技能、走位等	专门的研究策略，团队战术、个人走位、以及各种突发情况的应对方法
团队合作	英雄联盟为例：中单、上单、下单、打野、辅助五个团队位置	如篮球、足球等团队运动，每个运动中都有不同的团队位置

3 电子竞技与传统体育项目的类比



与传统体育不同的是，**中国电竞选手的职业生涯都很短**，他们的竞技能力取决于手部移动速度和使用键盘与鼠标的反应速度，所以在经历四到五年的比赛，大概二十五岁左右，选手们的反应能力与速度通常变得很慢，而且长期的电脑鼠标操作，导致手部很容易受伤，这迫使他们不得不选择退役。

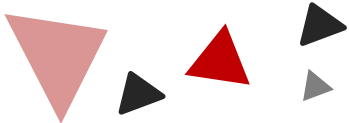
而**传统体育运动员的职业生涯都很漫长**，从十岁左右开始训练，经过五六年的基本功训练才能开始参加比赛，同时专业的运动技能会随着日积月累的训练而增强，可以参加多年的运动赛事，基本退役的时候都是三十多岁。

3 EDG战队的日常训练状况

总结：起床吃饭——训练——吃饭休息——训练——睡觉

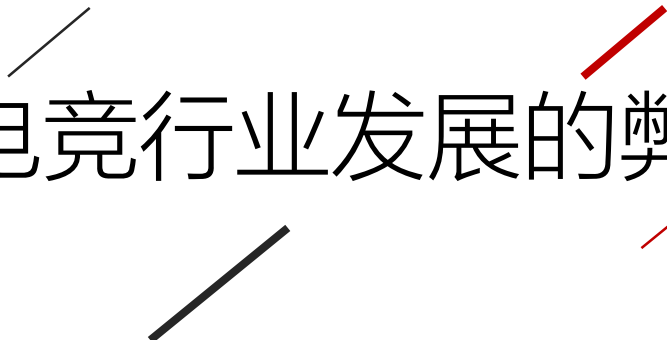


4



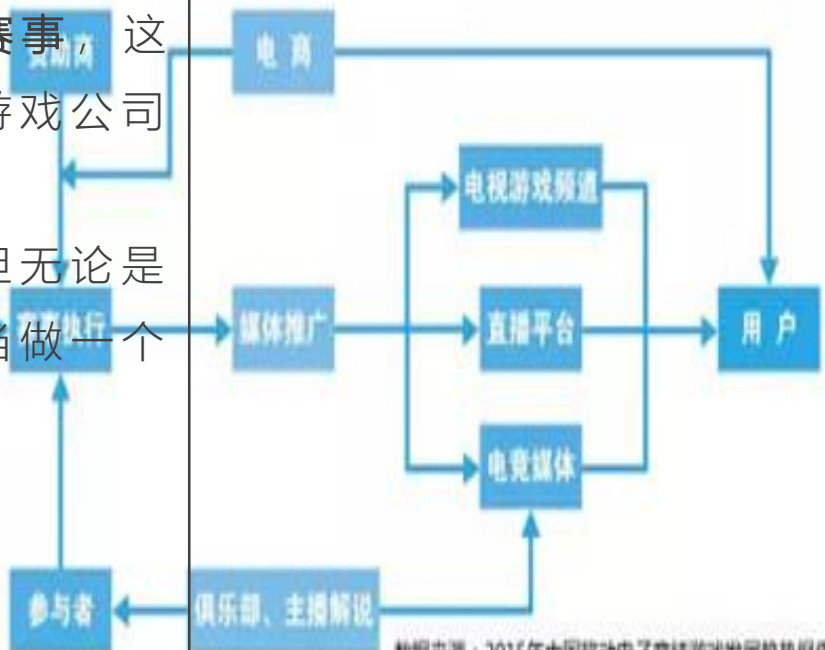
PART

中国电竞行业发展的弊端



目前，中国电竞商业化发展还很不成熟，这种情况并不仅仅是俱乐部单方面的问题，而是涉及到整个产业的大环境。如今中国电竞发展主要以盈利和推广游戏产品为目的，并没有真正定位成一项职业的体育竞技赛事，这也限制了电竞产业商业模式的开拓，目前多为游戏公司在支撑，无法真正形成一条完善的产业链。所有人都想把电竞真正的变成一项体育赛事，但无论是赞助商，还是各大俱乐部的经理，依然只把它当做一个赚钱的工具。

韩国：在韩国，电竞已经可以和传统体育赛事平起平坐，形成自己一套的成熟、完善的产业链。

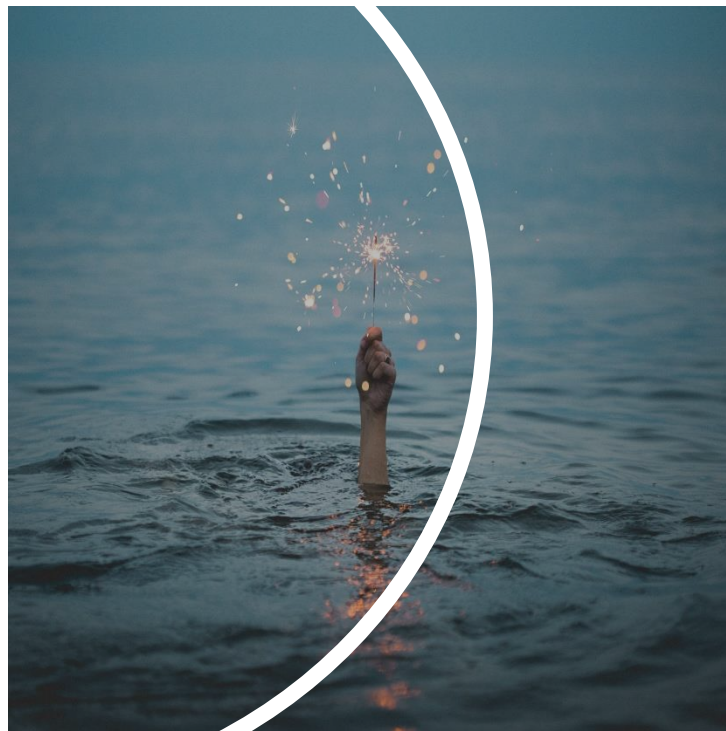


数据来源：2015年中国移动电子竞技游戏发展趋势报告

1) 电竞职业选手培养机制尚不健全

中国：

目前国内专业的“造神”机构并不多，一部分是类似WE、EDG这样的LPL俱乐部拥有自己的青训体系，或者类似FFF电竞培训基地这样针对LPL职业玩家培训的运营商。

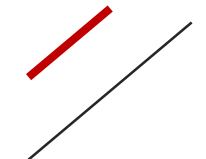


韩国：

职业选手的选拔比较规范科学。高校学生可以通过年度选秀大赛展示自己的实力，被职业电竞俱乐部选中进而签约成为职业选手，这种成熟的选拔体系保证了有天赋成绩好的选手可以顺利成为职业选手。

在中国只有少数顶尖俱乐部职业选手收入可观，其他职业选手收入很低。

并且电竞职业选手不能被社会正确认识，往往不能得到大众的认同。许多电竞选手退役后无法保障自己生活或者勉强维持生活。

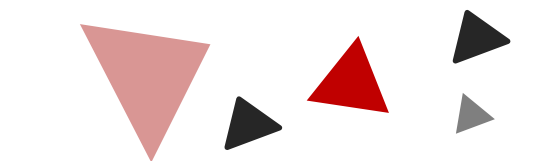


2) (普通) 职业选手 收入低，社会地位低， 还面临转型之困

韩国职业电竞选手的社会地位很高，在国内受人尊敬。

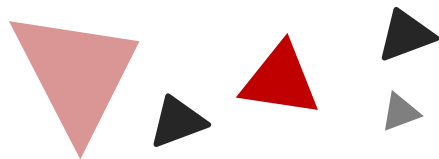
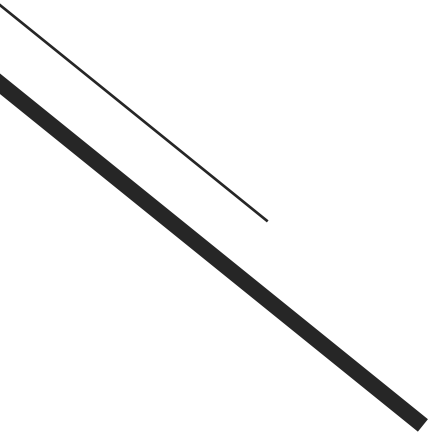
半职业的电子竞技选手可以凭借成绩在进入大学时获得相应的加分。职业选手的知名度堪比歌星球星。

韩国俱乐部能为退役的电竞选手提供就业机会。三星电竞俱乐部的退役选手可以进三星公司，从事研发、测试工作。韩国空军也录用职业玩家，目的是将他们优秀的计算机能力用在空军战争模拟演习程序的测试上。



梦想可以有!
从业需谨慎!





THANKS

