



多金又好玩 VS 岗位缺口大

电子竞技： 看得见的**荣耀**与**高光** 看不见的**伤病**与**退路**

随着电竞赛事体系商业化加速,电竞比赛也完成了向全民科普的关键一步。

2018年,IG战队拿下了首个英雄联盟全球总决赛冠军。2019年,英雄联盟全球总决赛冠军又落入中国赛区战队FPX手中。粉丝迅速增长,“吃瓜群众”好奇围观,使电子竞技员这类职业开始“自带神秘光环”。

就在近期,人社部发布的一份报告预测,未来5年,电子竞技员和电子竞技运营师缺口分别近200万人和近150万人。此前人社部发布的另一组数据则指出,分别有八成以上的电子竞技员和电子竞技运营师拿着相当于当地平均工资1-3倍的薪资。如此吸睛的数据,引来多家媒体摘录报道。如果你热爱某款游戏、技术尚可且年纪尚轻,看到这组数据后,是否感受到了电竞类职业的“召唤”?

多位电竞职业选手承认,近两年电竞环境有了很大改善。然而,实际上,虽然被外界称为多金又好玩且自带别样光环,然而这不过也是一份“一周工作

6天,每天训练时间超10个小时”,且还需忍受职业病、黄金年龄不超过23岁的“不稳定”工种罢了。

此外,若将电子竞技员人才缺口理解为电竞选手缺口,这一定程度上便成为一个伪命题。在人社部对电子竞技员职业的定义中,除参与电竞赛事外,还包括提供专业电竞数据分析、参与电竞游戏设计和策划等。

实际上,单招募选手这一环节并不算难。而真正决定电竞赛事生死存亡的“专业化”和“商业化”,则十分需要专业人才补给。例如,战队教练、数据分析师、经纪人、运营管理 etc 新兴职位如今面临空缺。让电竞赛事更好看,同时让选手、俱乐部、赛事举办方等参与方都有利可图,才是目前电竞赛事急切需要做到的。在此类真实需求支撑下,中国传媒大学等高校相继开设与电竞相关的专业。

在电竞行业扩张的过程中,一些积极的改变正在发生。同样作为体育赛事,电竞选手入行无需严苛的训练环境。只要有手机、电脑和一颗热爱竞技的心,普通人便可能以卓群的技艺撬开

职业选手的大门。而“更高更快更强”的体育精神和取得成绩后的荣耀和高收入,则与传统体育赛事相仿。

更富想象力的是,传统体育内容相对固定,而游戏的更新迭代却使电竞项目的未来容量难以估量。“王者荣耀”发行至今不到5年,电竞赛事体系成熟度却大有赶上先行者“英雄联盟”之势。如今,“王者荣耀”官方电竞赛事体系已基本能保障头部俱乐部的稳定存活,快手、微博、TT语音相继买入战队,彰显赛事商业化潜质。而随着“主场化”概念落地,城市体育产业也有望激活,上海、广州等城市已开始竞逐“电竞之城”。

未来,在所在城市看一场本土明星战队的比赛或将成为我们的生活习惯。身边的亲友甚至我们自己成为电竞行业从业人员,也将不再是稀奇的事。电子竞技,未来正来。

■策划:骆智冕

■采写:新快报记者 郑栩彤

■制图:廖木兴