

电竞入奥的历程、现状与展望

——基于吉登斯结构化理论的社会学诠释

刘睿¹, 刘建², 郑国华³

(1. 上海体育大学 经济管理学院, 上海 200438; 2. 深圳大学 体育学院, 广东 深圳 518060;

3. 上海体育大学 新闻与传播学院, 上海 200438)

【摘要】: 长期以来, 电子竞技能否、应否融入奥林匹克赛事体系是体育社会学领域的重要议题, 且存在较大分歧与争论。研究基于吉登斯的结构化理论构建“生活性历程—社会性历程—系统性历程”分析框架, 探讨电竞入奥的历程、现状与前景。研究发现: ①生活性历程以电子游戏的文化意蕴扩展与技术手段跃迁为基石, 社会性历程通过解构负面性标签塑造电子竞技的竞技符号, 系统性历程则呈现多元主体目标共聚、组织治理缺位与制度性话语博弈的张力; ②规则冲突(游戏迭代与体育治理的矛盾)和资源争夺(技术资本与制度权威的博弈)造就了电竞入奥的现实困境, 国际奥林匹克委员会以差异化诠释电竞概念、选择性构建治理同盟的策略谋求电竞赛事主导权; ③未来需借助奥运赛事的制度性嵌入实现电竞生态的身份转型与技术—文化协同演化, 通过虚拟体育的制度嵌套突破奥运项目遴选壁垒, 警惕体育过度技术化导致的竞技本质异化。研究认为, 构建兼具适应性、包容性与规范性的全球治理体系是实现电子竞技善治的重要议题, 中国应通过优化国内电竞生态、参与国际规则制定为全球电竞治理贡献中国智慧。

【关键词】: 电子竞技; 电子游戏; 虚拟体育; 结构化理论; 电竞治理

【中图分类号】: G899 **【文献标志码】:** A **【文章编号】:** 2096-5656(2025)01-0077-10

DOI: 10.15877/j.cnki.nsic.20250227.001

电子竞技(Electronic Sports, Esports)简称“电竞”, 通常是指以电子游戏为载体、在规则化赛制下开展的竞争性实践活动^[1]。作为融合数字技术、传播媒介与社群文化的新型实践形式, 电竞已深度嵌入青少年的休闲生活、社交模式与文化认同体系。既有研究秉持不同的学科立场, 对电竞是否属于体育、能否进入奥运会等相关问题存在一定的分歧与争论。基于身体性的研究认为, 电竞未能体现全身性的身体活动, 不宜纳入奥运项目^[2]; 而基于奥运项目遴选程序的研究认为, 传统体育的虚拟形式存在入奥的可能性^[3]; 政治经济学领域的研究则揭示了电竞入奥面临的伦理争议与博弈困境^[4]。2024年7月, 国际奥林匹克委员会(International Olympic Committee, IOC)与沙特阿拉伯奥委会联合发起奥林匹克电子竞技运动会(Olympic Esports Games,

OEG)的战略决策, 标志着电竞入奥进程取得实质性突破, 更进一步激化了电竞生态圈内各方围绕赛事主导权展开的竞争与合作博弈。电竞入奥的研究视角也随之转向, 哪些因素促使电竞融入奥林匹克赛事体系? 哪些项目将成为赛事的焦点? 电竞正式入奥还面临哪些挑战?

基于此, 研究借鉴结构化理论(Structuration theory), 构建“生活性历程—社会性历程—系统性历程”分析框架, 从生活场景、社会文化和制度因素等层面梳理电竞入奥的历史进程; 从规则调和、资

收稿日期: 2024-11-21

基金项目: 国家社会科学基金重大项目(21&ZD344); 国家社会科学基金一般项目(22BTY023)。

第一作者: 刘睿, 博士生, 研究方向: 电子竞技、体育赛事。

通信作者: 郑国华, 博士, 教授, 博士生导师, 研究方向: 体育历史与文化、体育与社会发展。

源争夺及秩序重构3个维度探讨电竞入奥的现实样态;对电竞入奥的未来走向提出设想与展望。

1 基于结构化理论的电竞入奥分析框架

1.1 结构化理论

英国社会学家安东尼·吉登斯于20世纪80年代建构的结构化理论,突破了传统社会学中结构与行动的二元对立范式,提出了“结构二重性”的核心命题,即结构既是由行动建构的,也是行动得以实现的媒介^[5]。该理论将“结构”界定为在社会系统再生产过程中反复组织起来的规则与资源,并将其划分为两个层次:一是,社会整合(social integration),聚焦共同在场情境中的互动秩序;二是,系统整合(system integration),侧重跨越时空的制度化实践模式,二者之间并非呈现决定论式的因果关系,也不遵循严格的时间序列,而是表现为时空交织的共时性特征。正如吉登斯所言:“日常的例行常规和社会的各种制度彼此介入对方的构成过程。”^[5]这种理论建构呼应了戈夫曼关于互动秩序的研究旨趣,即勾勒社会互动中在场与不在场的交织关系。

此外,结构化理论也强调个体生活实践在社会系统再生产中发挥的作用。生活以“实践意识”和“无意识”的形式贯穿于每位行动者的生命历程中,并借由行动者的群体属性和记忆融入群体的生命中^[6]。熊万胜^[7]在对乡村聚落形态演变历程的研究中发现,总会存在一些实践无法同时被社会或系统整合,这些“剩余实践”往往留存于生活中,是制度难以完全安排的边缘自主性领域,吉登斯在后续研究中加强了对生活议题的关注。质言之,社会系统的再生产本质上是规则与资源在“生活—社会—系统”整合机制作用下不断重构的过程。

1.2 结构化理论框架应用于电竞入奥分析的适切性

结构化理论为电竞入奥的研究提供了良好的分析视角,尤其适用于两类关键议题的探讨。一是,考察日常惯例中的各种实践作为结构性关系的“转换关键”如何相互交织在一起。吉登斯认同戈夫曼对互动场景重要性的强调,主张社会研究应联系不同场景有效地考察社会互动的情境特征。电竞是在虚拟与现实交织空间中展开的规则导向型实践活动,涉及多维场景与多元主体。行动者的互动,既发生在物理空间(如赛场、训练基地),亦延伸至虚拟的游戏平台、社交媒介和学术讨论场域。因此,结构化理论适用于分析电竞入奥历程中国际奥委会(IOC)、电竞组织等利益相关者在不同场景中所展现的互动与博弈关系。

二是,考察具体情境中的实践在多大程度上直接参与社会系统的再生产。结构化理论反对将日常实践视为制度附属物,强调不能盲目地认为互动一定稍纵即逝,而制度必然稳固可靠。研究显示,早在20世纪70年代末,部分游戏运营商便开始组织比赛,并试图将其与传统体育赛事建立联系^[8],这类竞赛实践远早于IOC对电竞入奥议程的讨论。因此,结构化理论亦适用于分析玩家、游戏公司等非传统体育主体如何在实践中影响IOC的决策与规划、推动电竞入奥的历史进程。

综上所述,电竞入奥的本质是多元主体再生产的过程,即一场结构化的变革。研究在进一步丰富结构化理论的基础上,构建了“生活性历程—社会性历程—系统性历程”的电竞入奥分析框架(表1),该框架不仅并有助于揭示电竞从亚文化实践向制度化体育形态转型的动因及困境,也为进一步探讨不

表1 基于结构化理论的电竞入奥分析框架

Tab.1 Analytical framework for the inclusion of Esports in the Olympics based on Structuration theory

分析架构	生活性历程	社会性历程	系统性历程
分析单位	电子游戏	电子游戏与电子竞技	电竞利益相关者系统
再生产的中介	① 文化意蕴扩展 ② 技术手段跃迁	① 污名化建构 ② 去污名解构	① 多元主体目标共聚 ② 电竞组织治理缺位 ③ 电竞规制话语竞争
再生产的结果	① 催生文化场域 ② 融合竞技体育	① 负面性标签 ② 竞技性符号	① 弥合过往分歧 ② 延缓前进步伐 ③ 阻碍秩序形成

同主体的作用机制提供了理论依据。

2 电竞入奥的历史进程

2.1 生活性历程：电竞入奥的萌芽

2.1.1 电子游戏文化意蕴扩展，催化新型文化场域生成

电子游戏自诞生伊始，依托其交互性与传播力，逐步从单一娱乐媒介演化为兼具社群凝聚、文化传播及跨文化交流功能的文化场域。在虚拟空间中，玩家通过服装、饰品等符号化元素构建身份认同，形成以趣缘为核心的网络社群文化^[9]，相较于游戏内容本身，此类文化实践对玩家行为模式与价值观念的影响更为深远^[1]。游戏的交互性由玩家所建构，而其竞技性和社交性则在网络社群中不断强化。以《刀塔》为例，其最初仅为《魔兽争霸》中的对战地图，但在玩家社群的创造性改造与推广下，逐渐发展为独立游戏体系。值得注意的是，玩家群体通过赛事、训练与社交活动，主动将松散的虚拟关系转化为稳固的社会联系，从而推动游戏文化传承、反哺游戏社群建设^[10]。

早期电子游戏文化因东西方价值体系差异呈现割裂特征^[11]，而当前全球化语境下，游戏已成为跨文化传播的重要载体。77家游戏公司和13个游戏类项目入选《2023—2024年度国家文化出口重点企业和重点项目名单》^[12]，助力中国文化走向世界。由游戏科学公司研发的《黑神话：悟空》一经推出迅速占领全球单机游戏市场，将中国社会结构中的各类资源有机结合，使国外玩家能在游戏过程中得以了解中国传统文化、特色建筑和民族音乐，对于消解和破除萦绕在数字游戏文化中的东方主义刻板印象具有积极意义^[13]。此外，新型冠状病毒感染期间《动物森友会》的全球流行表明，电子游戏通过虚拟空间的“身体缺席”与“体验在场”，重构了人际互动模式^[14]。这种文化意蕴的扩展不仅革新了休闲实践形式，更通过情感共鸣与价值共享机制，催化了去中心化的新型文化场域生成，帮助人们获得朋辈支持、建立同侪友谊。

2.1.2 电子游戏技术手段跃迁，激发其与竞技体育融合

随着计算机与通信技术的不断革新，体育化(sportification)和游戏化(gamification)两股趋势的

叠加效应使得电子游戏与竞技体育之间的融合日益紧密。一方面，游戏通过技术具身化实现体育化转型；另一方面，传统体育通过游戏化改造拓展参与形式，二者的协同演进预示着体育实践的物理边界不断拓展。以任天堂公司为例，其推出的Wii Sports(官方又称“Wii运动”)系列游戏通过动作捕捉技术将传统体育项目数字化，而《健身环大冒险》则通过实时反馈机制将健身行为嵌入游戏叙事。此类实践表明，技术手段的革新不仅突破了传统体育对物理空间的依赖，实现了运动场景的虚实融合，更通过数据化身体与算法交互，重构了运动参与的主体性体验。

技术跃迁的核心价值在于巩固人的主体性地位。杰·科克利^[15]认为，体育的未来由人类自身创造，而非命运、计算机、超自然力量或社会学家的预测所决定。结构化及其衍生理论也指出，虽然技术和人的主体性均影响人的行为，但人的主体性始终处于领导地位，技术起着补充作用^[16]。当前，智能穿戴设备与运动数据分析技术的普及，正推动电子游戏向“身体—数据—算法”融合的智能范式演进^[17]。电子游戏展现了人类在虚拟空间内的交互模式，使身体活动通过技术手段得以显著延伸。在此过程中，虚拟空间的感官刺激通过技术映射激发现实世界的运动兴趣，使参与者在挑战自我中实现身心超越。

2.2 社会性历程：电竞入奥的发轫

2.2.1 污名化建构：电子游戏被贴上负面性标签

结构化理论认为，社会整合机制作用于彼此交错的实践活动与话语意识中，可以从控制身体及维护规则或习俗的角度来阐明^[5]。作为新型媒介形态，电子游戏自兴起之初便遭遇主流社会的话语排斥。社会舆论通过暴力与色情元素的道德指涉，建构起对青少年群体的规训范式。《2007年中国青少年上网行为研究报告》显示，73.7%的青少年网络用户存在游戏行为，因沉溺游戏而导致的现实生活失序引发广泛担忧^[18]。相关研究也显示，职业游戏玩家日均15 h的训练模式对其身体健康产生负面影响^[19]，高强度的参与还可能引发长期精神疲劳^[20]。这种风险认知于2018年世界卫生组织将“游戏障碍(gaming disorder)”纳入《国际疾病分类》(ICD-11)时达到顶峰，成瘾性、社交孤立等概念通过医学话语

完成制度性确认。电子游戏的迅速崛起冲击了既有社会规范与教育秩序,逐渐成为批判青少年道德失范的焦点^[21],其正向价值在风险话语主导的传播场域中遭到遮蔽。

电子游戏污名化机制的核心在于社会认知与玩家实践的错位。电子游戏缺乏法典化的制度规则和统一规范^[22],玩家通过虚拟身份建构实现的个性表达,往往被主流价值体系解读为沉溺网络空间、逃避社会责任。这种认知冲突催生了电子游戏的双重工具性:既是社会舆论、学校和家庭用以教化青少年的“抓手”,也是游戏青年试图突破管控的“帮手”。然而,在权力博弈和代际冲突中,主流文化未如预期般对此类“偏差实践”拥有压倒性的控制权^[23],游戏产业的爆发式发展持续解构既有的社会认知框架。这一演进轨迹与滑板运动的体制化转型相呼应,滑板运动从街头亚文化符号蜕变为奥运项目的历程,揭示了边缘社会实践通过商业运作、规制建构和制度赋权实现价值重估的演进路径^[24]。

2.2.2 去污名解构:电子竞技被赋予竞技性符号

随着近年来用户数量和观众规模的持续增长,电子游戏从最初的“异质文化”逐渐为公众所接纳。游戏市场研究公司Newzoo统计显示,全球游戏市场规模在2023年突破1 840亿美元(折合人民币约13 351万亿人民币),覆盖33.1亿玩家^[25]。在中国语境下,主流媒体的话语转向尤为显著:《人民日报》关于电竞负面报道的内容占比从1989—2001年间的绝对主导降至2017年的13%,叙事框架实现从“电子毒品”到“中国创造”的范式转换^[26]。这种话语重构本质上是社会认知模式与媒介表征体系协同演进的结果,其中行政赋权构成关键转折。2016年教育部将“电子竞技运动与管理”纳入《普通高等学校高等职业教育(专科)专业目录》,2019年人力资源和社会保障部等3部委将“电子竞技运营师”与“电子竞技员”纳入国家职业分类目录,2023年《浙江省电子竞技运动员技术等级评定规范》实施,职业认证体系完成了从中央政策到地方实践的治理下沉,初步形成具有中国特色的电竞治理范式,也为中国参与全球电竞治理奠定了制度性基础。

在为国争光的背景下,电竞通过国家荣誉叙事与传统体育实现价值同构。中国队在2022年杭州亚运会(实际举办日期为2023年)电竞赛事中斩获4

金1铜的佳绩,多位选手得到政府和主流媒体的宣传与表彰,所受社会评价与传统体育运动员已无实质区别。在此基础上,电竞成为激发个人意志、凝聚集体力量与振奋民族精神的竞技性符号。2023年李培楠问鼎《星际争霸》中国首位个人世界冠军,成就中国二十余年“星际抗韩”的历史使命。电竞由此完成从数字娱乐到体育精神的符号嬗变,实现了从体育的“个人英雄主义”走向“集体团结”^[27]。

2.3 系统性历程:电竞入奥的扳道

2.3.1 多元主体的目标共聚,弥合电竞入奥的过往分歧

电竞的利益相关者呈现多元化特征,在其入奥历程中扮演着不同角色,并逐步形成了不断共聚的目标指向。各国政府的政策实践奠定了电竞入奥的合法性基础。2003年,国家体育总局将电竞列为第九十九个正式体育项目(2008年调整为第七十八项体育运动);2022年杭州亚运会电竞项目的成功举办,验证了其在大型综合性运动会中的可行性。韩国于2000年由文化体育观光部批准成立全球首个国家级电竞协会,并于2012年颁布《电子竞技促进法》,在财政投入、人才权益保障与基础设施建设等方面系统布局。沙特阿拉伯则通过发展电竞产业、举办电竞世界杯(Esports World Cup),实现经济多元发展与国家形象重塑。

产业资本的聚合效应为电竞入奥提供技术保障。电竞产业与传媒业、广告业等领域相互促进,并通过与大数据、云计算和人工智能等新技术的深度融合,构筑了虚实共生的经济新业态。全球电竞市场的规模化发展已吸引传统体育投资者、影视娱乐公司等资本的密切关注。IOC拥有14个顶级奥运合作伙伴(The Olympic Partner),包括阿里巴巴、三星和英特尔在内的多家公司长期深耕电竞领域,不仅为电竞赛事提供先进的技术支持,也在推动电竞全球化的进程中发挥着重要作用。

数字文化的传播机制夯实了电竞入奥的价值根基。电子虚拟竞技特有的去身体化特征,客观上为边缘群体参与奥林匹克运动提供了平等化路径,其数字原住民特质成为连接青少年与奥林匹克价值观的媒介纽带。研究表明,电竞有助于提升青少年的社会适应与参与能力^[28],而传统奥运项目对年轻群体的吸引力呈现持续衰减趋势。因此,IOC必将以

更加开放和包容的姿态与受众进行数字化互动,以便深入了解年轻群体的多元需求,进而实现奥林匹克价值观的代际传承以及奥林匹克赛事体系的可持续发展。

2.3.2 电竞组织的治理缺位,延缓电竞入奥的前进步伐

电竞在融入现代体育治理体系的过程中,与传统体育项目面临着相似的组织化需求:既需要权威机构协调制定规则、运营赛事及保障从业者权益,又依赖统一的管理架构以维护竞技公平、监督行业规范。当前全球电竞治理版图中,沙特阿拉伯主导的国际电子竞技联合会(IESF)、腾讯公司发起的全球电子竞技联合会(GEF)以及亚洲奥林匹克理事会支持的亚洲电子体育联合会(AESF)虽已形成区域影响力,但其组织效力存在根本性局限——这些机构既不掌握具体电竞项目的知识产权,也不具备管理全球电竞活动的合法性^[8]。这种结构性缺陷直接导致了IOC的审慎态度:2020年,IOC的电竞联络小组明确警示各国际单项体育联合会(The International Sports Federations, IFs),强调其与夏季/冬季奥林匹克国际体育联合会总会(ASOIF/AIOWF)的共同立场——拒绝承认任何组织具备全球电竞管理资质。IOC的疑虑主要源于电竞产业独特的权力结构。首先,不同于传统体育项目由IFs主导,电竞项目的控制权牢牢掌握在游戏版权方手中,形成“版权即话语权”的垄断格局。这种权力配置令IOC试图通过第三方组织间接治理电竞生态的设想沦为空中楼阁。其次,商业利益与公共属性的潜在冲突难以调和。缺乏组织约束,游戏公司可能借由“体育正当性”将商业推广内容或特定意识形态植入赛事体系,这种“公器私用”风险与《奥林匹克宪章》(以下简称《宪章》)第五十条所倡导的“中立原则”存在根本性矛盾。

IOC主席托马斯·巴赫曾公开表示,尽管电竞产业很成功,但其组织性还远远不足。纵观现代体育运动的发展模式,其通过百年积累形成的组织架构、规则体系与商业模式,基本维持了商业开发与竞技公平的关系。IOC近年来通过制度化运作,平衡了众多由伦理困境产生的矛盾^[29]。然而,电竞产业则呈现出截然不同的权力图谱,版权方兼具规则制定者和利益相关者的双重身份,导致各类电竞组织缺

乏资源整合能力,难以建立独立的治理权威。虽然IESF和GEF于2023年12月签署了谅解备忘录,并于2024年联合成立了电竞领导小组,但也无法改变电竞入奥面临的“先有鸡还是先有蛋”之悖论:缺少IOC的认可,电竞组织难以获得权威地位;而电竞组织治理的持续缺位,又阻碍着IOC对其的认可进程。

2.3.3 电竞规制的话语竞争,阻碍电竞入奥的秩序形成

由于行动者对更大范围内的具体情境缺乏直接经验,往往依赖宏观制度构建以调控各方行为、维持体系内的稳定秩序^[6]。尽管IOC对电竞入奥的具体规则与实施路径享有绝对控制权和最终决定权^[30],其他行动者缺乏“议价权”。但是,IOC的绝对话语权集中在体育领域,其对科技、金融等其他领域的影响相对有限。游戏公司、广告商出于营利诉求推动了电子游戏的大众化、市场化和科技化;而IOC的制度制定、解释与修订以实现全球体育善治为目标^[31],以完善现代奥林匹克治理体系为追求,二者形成错位。IOC受到体育领域外的影响与制约,难以在制度框架内独立配置电竞赛事资源,从而对制度参与者产生支配作用,实现其对治理目标的秩序和权力追求。因此,在各国政府、体育组织和体育管理机构制定统一的立法或标准之前,游戏公司依然是电竞生态圈中的主导力量^[8]。

吉登斯认为,形式化的话语概括是对规则的解释,也可能改变运用规则的方式^[5]。IOC的官方话语既阐释了电竞入奥相关“规则”,又体现了其作为核心行动者的适应性和能动性。2017年,IOC第六届峰会将竞争性电子竞技视作体育活动(sporting activity)。然而,2018年9月,巴赫强调奥运会不应加入提倡暴力和歧视的比赛,认为体育是文明的表达,而游戏中的“杀人行为”不符合奥林匹克价值观;2020年,IOC第九届峰会讨论的焦点转向虚拟体育(Virtual Sports),而非电竞;2021年5月,IOC宣布举办奥林匹克虚拟系列赛,但未在任何档案或声明中使用“Esports”一词。由此可见,尽管其承认电竞属于体育活动的范畴,但在措辞上依然谨慎。直到2023年,IOC对待电竞的态度再次出现转变:2023年4月,巴赫表示即将举办的奥林匹克电竞周是奥林匹克运动支持虚拟体育发展的里程碑,并为电竞爱好者提供了新机遇;2023年9月,在利雅得

Gamers8电竞节(电竞世界杯前身)和2022年杭州亚运会电竞赛事举办之际,IOC宣布成立电竞委员会,吸纳资深运动员、各学科专家及多家大型游戏公司的高管;2023年10月,巴赫在IOC第一百四十一次全会上指出,全球电子游戏受众已达30亿,其中超过5亿人对电竞兴趣盎然。2024年1月,巴赫公开表示考虑举办OEG。“要么改变,要么被改变”,这一口号正是巴赫执掌IOC以来战略调整的缩影,体现了基于多方力量审慎评估与风险管理的现实政治逻辑^[29]。综上所述,IOC在电竞规制的话语表达与制度实践上均受到外部力量的制约,各行动者基于利益诉求展开竞争,使得电竞入奥秩序的形成面临复杂且动态的博弈过程。

3 电竞入奥的现实样态

基于结构化理论,社会系统的再生产可视为规则与资源在特定时空条件下不断重构的过程。其中“规则”具有两种类型:一是,构成社会系统合法性基础的规范性要素(normative elements),二是,承载行动者对实践意义理解的表意性符码(codes of signification);而“资源”则既包含依托对技术、资本等控制形成的配置性资源(allocative resources),也涵盖通过制度安排、话语权与合法化过程积累而成的权威性资源(authoritative resources)。在电竞入奥的背景下,多元利益相关者围绕规则制定与资源配置展开博弈,共同推动电竞在奥林匹克体系内的整合。

3.1 规则调和:游戏迭代与体育治理的冲突

社会生活中的规则既包含“浅层的”“形式化的”规章制度,也蕴含“深层的”“非正式的”的例行化日常实践^[5]。在电竞领域,竞技规则常因游戏程序与版本的不断迭代而发生改变,这种调整是游戏公司基于玩家体验、竞技公平性及市场需求做出的反思性调整。“版本更新—玩家适应—市场反馈”的循环机制,表明游戏规则既由受众和市场所驱动,也会对玩家行为和资本决策产生影响,契合结构二重性的观点。然而,此类实践往往表现为对流行趋势的适应,主要服务于即时市场利益^[32],而非构建严谨的制度化规则体系。反观奥林匹克运动,需要建立长效、稳定且具有全球适用性的规则框架,涵盖明确的竞赛章程、反兴奋剂制度和伦理规范等,频繁

的游戏更新与平稳的制度沉淀之间存在根本矛盾。

同时,就组织规则的角度而言,电子游戏流畅、快节奏的商业化发展模式和竞争性再生产过程,从根本上严重限制了现代体育运动治理所需的稳定且持久的组织模式的形成^[2]。全球电子游戏市场呈现零和博弈的特征,市场潮流的快速转变导致游戏公司和赛事组织者会迅速放弃任何失去人气的项目,转而扶持具有市场潜力的新兴游戏。在残酷的市场竞争中“存活下来”,是电子游戏发展成为电竞项目的首要条件。生活整合(游戏迭代)与系统整合(体育治理)之间的冲突成为电竞入奥规则调和的核心难题。

3.2 资源争夺:技术资本与制度权威的博弈

电竞入奥背景下的资源争夺表现为技术资本与制度权威间的角力。游戏公司凭借对游戏版权、用户数据及赛事IP的垄断性控制,掌握着配置性资源的绝对主导权,其商业模式完全独立于传统体育治理体系。相较之下,IOC的权威性资源植根于百年奥林匹克品牌的象征资本、全球体育治理网络的制度资本以及由跨文化认同形成的“情感资本”。然而,当二者在电竞领域交汇时,游戏公司通过技术壁垒不断强化对资源的控制,而IOC的制度权威处于“悬浮”状态,出现结构性失衡。

正如吉登斯所述,权力本身并非资源,资源则是权力实施的媒介,支配依赖于对两类资源的有效调集^[5]。电竞入奥资源协调的困境在于:IOC只能被动适应电子游戏快速迭代、游戏公司独立发展的现实,难以针对奥运会中应包含哪些电竞项目以及使用哪些设备和软件制定长期的计划。以《反恐精英》系列游戏为例,表面上“射杀杀人”不符合奥林匹克价值观,然而现实中Valve Corporation(维尔福集团)通过Steam平台掌控游戏更新、赛事授权与虚拟道具交易全链条,通过多年积累形成了成熟且稳定的商业运作模式,无需主动接受IOC或其他体育组织的赋权与监管,各类组织仅能扮演边缘协调角色。这种资源配置的错位不仅在客观上削减了IOC的电竞治理效能,更暴露出传统体育治理模式在数字时代的适应性危机。

3.3 秩序重构:全球电竞赛事体系的再结构化

2024年7月,由沙特阿拉伯主办的电竞世界杯如期举行,涵盖22个热门电竞项目,总奖金超过6

000万美元(折合约4.3亿元人民币)。这种以强力资本注入直接换取电竞治理主导权的方式具有显著的扩张性,客观上削弱了IOC通过传统体育治理模式整合电竞资源的机会,对电竞入奥的必要性以及IOC举办电竞赛事的权威性构成了强烈冲击。社会系统的再生产依赖于行动者通过反思性监控(reflexive monitoring)不断重构规则与资源^[5]。为笼络商业资本、迎合年轻群体、巩固自身权威并完善现代奥林匹克治理体系,IOC选择让渡部分权力,联合沙特奥委会举办OEG,给予这一新兴运动领域更大的自主空间。然而,传统电竞项目能否顺利入选仍存在不确定性。

一方面,IOC差异化诠释电竞概念。巴赫于2023年接受新华社采访时指出,电竞可分为3种类别:一是,IOC优先考虑的虚拟体育,要求运动员面临高强度的身体运动和挑战,巴赫称之为“真正的电竞(real Esports)”;二是,参照IFs规则运作的模拟体育游戏;三是,更广泛的电竞游戏。IOC先后举办

了奥林匹克虚拟系列赛和奥林匹克电竞周,其项目设置与杭州亚运会存在明显差异(表2),其着力推广的多个项目受到IFs的管理或赞助。另一方面,IOC选择性构建治理同盟。IOC强调优先与已开展电竞活动的IFs合作,并邀请已接纳电竞项目的国家(或地区)奥委会参与首届OEG,但未提及任何电竞组织。2024年12月举行的IOC第十三届峰会重申了对于“首选合作伙伴”的要求。

综上所述,“规则—资源”的辩证关系揭示了电竞入奥议题背后深层次的结构张力。IOC计划通过制度嵌套策略渗透电竞治理领域,以“软着陆”的方式举办专属于电竞的奥运赛事,旨在争夺电竞赛事的话语权,进而确立其在全球电竞赛事治理中的主导地位。IOC的这一战略布局不仅反映了传统体育治理模式对数字时代权力结构的适应性调整,更是通过制度性赋权重塑利益相关者在全球电竞治理体系中的层级关系与功能定位,最终引发治理秩序的变革。

表2 国际奥委会与2022年杭州亚运会电竞赛事比较

Tab.2 Comparison of Esports events between IOC and Hangzhou Asian Games

赛事类别	2021 年奥林匹克虚拟系列赛	2023 年奥林匹克电竞周	2023 年杭州亚运会
虚拟体育	虚拟自行车 Zwift 虚拟划船 Open format	虚拟自行车 Zwift 虚拟舞蹈 Just Dance 虚拟跆拳道 Virtual Taekwondo	无
模拟体育游戏	棒球游戏 Powerful Pro Baseball 赛车游戏 Gran Turismo 帆船游戏 Virtual Regatta	棒球游戏 eBaseball Power Pros 赛车游戏 Gran Turismo 帆船游戏 Virtual Regatta 射箭游戏 Tic Tac Bow 网球游戏 Tennis Clash 国际象棋游戏 Chess.com 射击游戏 堡垒之夜 Fortnite	足球游戏 FIFA Online 4 射击游戏和平精英亚运版本
电竞游戏	无	无	王者荣耀亚运版本 刀塔2 梦三国2 英雄联盟 街头霸王5

注:奥林匹克电竞周中的堡垒之夜和杭州亚运会中的和平精英亚运版本均采用专用地图,参赛选手像传统射击运动员一样展开模拟射击竞赛,而非玩家所熟悉的“大逃杀(Battle royale game)”游戏模式,遂归为模拟体育游戏一类

4 电竞入奥的前景展望

IOC与沙特联合举办OEG的决策标志着电竞入奥进程迈入实质性推进阶段,并凸显体育领域围绕电竞赛事治理的竞合关系重构。IOC计划与传统体育组织协作,重点推广兼具娱乐性、观赏性和竞技性的虚拟体育项目,逐步赋予电竞在奥林匹克赛事体系中的制度合法性。这一举措不仅指向赛事治理

框架的深度调整,也将对电竞生态圈内多元主体的角色定位与互动模式产生系统性影响。

4.1 生态重塑:身份转型、技术—文化协同与治理范式创新

第一,从业者身份的制度化转型。奥运赛事的制度性嵌入推动电竞实现从“屏幕前静坐”到“虚实联动”的转换,并重构从业者的主体身份认知。制

度层面,运动员注册制度与职业资质认证体系的完善,使电竞选手获得与传统体育运动员同构的职业身份;认知层面,竞技伦理规范的持续渗透,驱动参与者从“技能娴熟的游戏者”向“具有体育专业素养的竞技主体”转型。身份的重构不仅将提升电竞从业者的社会认可度,更通过职业训练体系、运动医学保障等配套制度,促进选手在生理机能、心理素质和技战术水平等维度形成均衡发展。

第二,数字技术与体育文化的协同演化。电竞的体育化进程体现为文化合法性与技术现代性的协同建构。IOC的权威赋权不仅显著提升电竞的正当性地位,消解其面临的伦理争议,更通过赛事全球化布局突破文化传播的物理边界。依托奥运电竞赛事的数字舞台,各国体育文化得以突破吉登斯所言“在场可得性(presence-availability)”的空间制约^[5],实现跨文化交流与再生产。此外,奥运电竞赛事也有效承袭传统体育的集体认同机制,从业者对国家荣誉的价值自觉及其衍生的社会责任感,将重塑电竞文化的价值谱系。

第三,治理体系的跨域融合与范式创新。传统体育治理逻辑向电竞领域的移植,既构成制度规训压力,也提供突破发展瓶颈的制度机遇。游戏公司在保留核心知识产权的同时需接受《宪章》约束,将反兴奋剂条例、仲裁制度与道德准则内化为运营规范。这种制度性妥协在保障产业创新活力的同时,也通过合规性约束提升赛事公信力。同时,OEG产生的示范效应或将引发传统体育生态的链式创新:科技资本注入加速体育场馆智能化升级;电竞数据分析与运动训练方法融合催生精准化评估体系;虚拟观赛技术普及重构观众沉浸式体验,最终实现从权力博弈到制度共生的范式创新。

4.2 正式入奥:虚拟体育突破制度壁垒的路径选择

2025年2月,IOC宣布首届OEG延期至2027年举行。这一战略决策既反映出IOC可能在权责分配、基建筹划与厂商整合等环节仍存在待解决问题,更凸显出其摒弃“速成式”项目开发模式、转向“渐进式”制度创新的治理思路。通过主动规避与传统赛事周期(2026年冬奥会与青奥会)的冲突,IOC不仅为资格赛体系的完善与项目遴选机制的优化预留了缓冲空间,更延续了其吸纳新兴体育项目时特有的审慎性治理特征。由此可见,从实验性赛事

(OEG)到正式入奥(Olympic programme),电竞仍需突破多重制度壁垒。

奥运项目的准入决策具有严格的层级化制度架构。《宪章》第四十五条及其附则强调奥运大项(sports)的准入需经IOC全会多数表决通过,而小项(events)设置则赋予执委会更大的裁量空间。《宪章》第四十六条及其附则进一步指出IFs负责其在奥运会中所属运动的控制与指导,有权利制定其所属大项、分项(disциплиnes)和小项的规则、条例及技术要求,并承担相应责任。由IOC项目委员会制定并尚在执行的《主办城市提议的奥运项目遴选标准》提出,新增项目需通过包含组织治理、流行度和成本收益等35项指标的评估体系,体现了IOC重视IFs规制治理、推动项目年轻化的改革趋向^[33]。在此制度框架下,电竞作为独立大项入奥面临根本性障碍,以虚拟体育作为分项或小项嵌入既有项目体系,则成为突破制度壁垒的可行路径^[3]。

国际自行车联盟(UCI)的实践为此提供了制度创新样本:该组织依托Zwift、MyWhoosh等数字平台连续举办四届电竞世锦赛,在保持自行车竞技核心要素的前提下,成功实现全球参与、低碳运营与代际传播目标,精准契合IOC治理数字化转型的战略诉求。需要注意的是,《宪章》第四十五条指出IOC在作出与比赛小项(events)相关的任何决定前,须与相关的IFs接洽,而UCI主席大卫·拉帕尔蒂安身兼IOC电竞委员会主席及下届IOC主席候选人的多重身份,有效降低了IFs与IOC间的“沟通成本”,为虚拟自行车项目获得执委会认可提供了非正式制度通道,或将为虚拟体育正式入奥提供可复制的制度化模板。

4.3 治理困境与现代性反思

全球电竞治理目前面临的核心挑战在于构建兼具适应性、包容性与规范性的治理框架。电竞在获取体育领域“制度性便利”的同时,衍生出治理场域虚拟化、治理工具高技术化等新型风险^[34]。具体而言,博彩监管缺位、反兴奋剂机制适应性不足等问题持续存在;电竞知识产权争议引发的数据确权、仲裁管辖等制度难题,更对IOC的治理能力构成长期考验。

值得深入思考的是,电竞入奥趋势体现的身体实践转型为反思技术现代性提供了独特视角。当运

动行为被智能穿戴设备量化为数据流时,运动员的身体随之异化为数字资本的生产要素。这种强迫性数据生产机制印证了马尔库塞对技术理性的反思:当技术成为物质生产的普遍形式时便约束着整个文化形态^[35];而海德格尔关于技术“座架(Gestell)”的哲学警示^[36],则提醒我们需时刻警惕体育过度技术化对竞技本质的侵蚀。

5 结语

研究基于结构化理论,从生活场景、社会文化和制度因素等方面梳理了电竞入奥的历史进程;通过规则调和、资源争夺与秩序重构的视角,剖析电竞入奥现实样态中的结构性张力及其生成逻辑,指出IOC通过差异化诠释电竞概念、选择性构建治理同盟的策略,争夺电竞赛事话语权并谋求全球电竞治理的主导地位;从生态重塑、制度嵌入与治理现代化等维度,强调平衡传统体育治理与技术融合创新,重视伦理风险对电竞制度合法化的挑战,在全球治理层面探索包容性规则体系的建构路径。

电竞入奥的趋势印证了数字时代体育形态的发展与转型,从中国的视角而言,尽管已初步形成了具备全球竞争力的电竞生态,仍需做好国内、国际的战略谋划。一方面,逐步优化国内发展的战略路径。首先,健全人才培养体系、探索职业认证标准、规范行业发展模式;其次,突出虚拟体育的健身功能,营造健康、包容的电竞文化氛围;最后,开发民族传统体育的电竞赛事,并完善全国电竞赛事体系。另一方面,积极参与国际治理的话语竞争。首先,参加各类电竞赛事,续写中国竞技体育辉煌的光荣使命;其次,参与技术标准制定,力争成为全球电竞规则的制定者;最后,依托“一带一路”倡议、上海合作组织及金砖国家合作机制等,进一步丰富国际电竞治理架构,为全球电竞治理实现善治贡献中国智慧。

参考文献:

- [1] HAMARI J, SJÖBLOM M. What is eSports and why do people watch it? [J]. Internet research, 2017, 27(2): 211-232.
- [2] PARRY J. E-sports are Not Sports [J]. Sport, ethics and philosophy, 2019, 13(1): 3-18.
- [3] 易剑东. 从奥运项目遴选标准和程序、理念和趋势演进看“电竞入奥”的可能性 [J]. 成都体育学院学报, 2022, 48(3): 10-18.

- [4] 洪建平. 电竞入奥的政治经济学考察: 争议、利益与影响 [J]. 未来传播, 2021, 28(3): 70-77.
- [5] 吉登斯. 社会的构成 [M]. 李康, 李猛, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2016.
- [6] 李友梅. 中国社会生活的变迁 [M]. 北京: 中国大百科全书出版社, 2008.
- [7] 熊万胜. 聚落的三重性: 解释乡村聚落形态的一个分析框架 [J]. 社会学研究, 2021, 36(6): 23-44.
- [8] LU Z. Forging a Link between Competitive Gaming, Sport and the Olympics: History and New Developments [J]. The International Journal of the History of Sport, 2022, 39(3): 251-269.
- [9] 席涛, 周芷薇. 基于符号互动论的当代青年电竞文化传播策略 [J]. 上海交通大学学报 (哲学社会科学版), 2024, 32(3): 35-46.
- [10] KIM L, TAN T, BAIRNER A. A Beautiful Game: Interpreting Football Videogame Experiences [J]. Leisure Sciences, 2023. DOI: 10.1080/01490400.2023.2170497.
- [11] 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, 1(4): 51-57.
- [12] 商务部, 中央宣传部, 文化和旅游部, 等. 关于2023-2024年度国家文化出口重点企业和重点项目的公告 [EB/OL]. (2023-10-20) https://www.mofcom.gov.cn/zfxgk/fdzdgknr/ztfl/fwmy/art/2023/art_98d8cf129583419a9f92c65a6e70ea7b.html.
- [13] 何祎金. 《黑神话: 悟空》与游戏东方主义反写 [N]. 中国社会科学报, 2024-10-11.
- [14] 石磊, 丁冉. 电子竞技文化的三重身体交互: 简论电子竞技的体育属性 [J]. 沈阳体育学院学报, 2024, 43(1): 86-92.
- [15] COAKLEY J. Sport in society: Issues and controversies [M]. New York: McGraw-Hill, 2007.
- [16] 谢小云, 左玉涵, 胡琼晶. 数字化时代的人力资源管理: 基于人与技术交互的视角 [J]. 管理世界, 2021, 37(1): 200-216.
- [17] 孙玮. 交流者的身体: 传播与在场——意识主体、身体-主体、智能主体的演变 [J]. 国际新闻界, 2018, 40(12): 83-103.
- [18] 中国互联网络信息中心. CNNIC发布《2007年中国青少年上网行为研究报告》 [EB/OL]. (2008-04-25). <https://www.cnnic.cn/n4/2022/0401/c149-4562.html>.
- [19] CUNNINGHAM G B, FAIRLEY S, FERKINS L, et al. eSport: Construct specifications and implications for sport management [J]. Sport Management Review, 2018, 21(1): 1-6.
- [20] LUO Y, HUTCHINSON J C, CONNELL C S O, et al. Reciprocal effects of esports participation and mental fatigue among Chinese undergraduate students using dynamic structural equation modeling [J]. Psychology of Sport and Exercise, 2022, 62: 102251.
- [21] 李少多, 刘玉堂. 从对峙到汇融: 电子竞技文化的“罪论”与突围 [J]. 武汉体育学院学报, 2019, 53(12): 17-22.
- [22] 张维凯, 崔华, 孔振兴. 反身性视域下电子竞技体育化过程

- 中的价值冲突与消解路径[J].武汉体育学院学报,2024,58(5):43-50.
- [23] 陈渝苓,汤添进.多元的世代:偏差休闲概念的重新思考[J].大专体育学刊,2018,20(1):1-5.
- [24] 李闯.亚文化视角下中国青年滑板圈层文化的形成及发展机制[J].当代青年研究,2022(6):48-58.
- [25] NEWZOO.Newzoo's Global Games Market Report 2023[EB/OL].(2024-02-28)[2024-03-21].https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version.
- [26] 何威,曹书乐.从“电子海洛因”到“中国创造”:《人民日报》游戏报道(1981-2017)的话语变迁[J].国际新闻界,2018,40(5):57-81.
- [27] 郑国华.集体团结:人类体育价值话语传播的全球趋向[J].上海交通大学学报(哲学社会科学版),2023,31(1):87-100.
- [28] PRZYBYLSKI A K, MISHKIN A F.How the quantity and quality of electronic gaming relates to adolescents' academic engagement and psychosocial adjustment[J].Psychology of Popular Media Culture,2016,5(2):145-156.
- [29] 埃玛纽埃尔·贝叶,易剑东,徐笑涵.托马斯·巴赫主席任期内国际奥委会的治理变革:以剧烈的制度化运作谋求平衡与妥协[J].上海体育大学学报,2024,48(8):1-16.
- [30] 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].体育成人教育学报,2019,35(3):1-5.
- [31] 陆海林,刘建.国际体育制度性话语权:分析框架与中国策略[J].体育科学,2023,43(12):10-17.
- [32] 易剑东.中国电子竞技十大问题辨识[J].体育学研究,2018,1(4):31-50.
- [33] 阮威,王润斌,张浩然,等.竞技攀岩成为奥运会项目的历程、经验与启示[J].体育学研究,2023,37(2):74-84.
- [34] 任振朋,王润斌.国际奥委会治理数字化转型及中国方案[J].体育学研究,2022,36(4):20-30.
- [35] MARCUSE H.One-Dimensional Man: Studies in the ideology of Advanced Industrial Society[M]. Boston: Beacon Press,1964.
- [36] 吴国盛.海德格尔的技术之思[J].求是学刊,2004(6):33-40.

作者贡献声明:

刘睿:设计研究框架,收集资料,撰写、修改论文;
刘建:讨论论文主题,指导修改论文;郑国华:提出论文主题,指导修改论文。

Process, Current Status and Prospects of the Inclusion of Esports in the Olympics: A Sociological Interpretation Based on Giddens' Structuration Theory

LIU Rui¹, LIU Jian², ZHENG Guohua³

(1. School of Economics and Management, Shanghai University of Sport, Shanghai 200438, China; 2. School of Physical Education, Shenzhen University, Shenzhen 518060, China; 3. School of Journalism and Communication, Shanghai University of Sport, Shanghai 200438, China)

Abstract: The inclusion of Electronic Sports (Esports) in the Olympics has long been a contentious and divisive issue in the field of sociology of sports. This study constructed an analytical framework of “living process–social process–systemic process” based on Giddens' Structuration theory to explore the process, current status, and prospects of the inclusion of Esports in the Olympics. The findings reveal that: ① The living process is grounded in the cultural expansion and technological evolution of video games; the social process involves deconstructing negative stereotypes to establish Esports as a competitive symbol; and the systemic process reflects tensions arising from multi-stakeholder objectives, insufficient organizational governance, and institutional discourse struggles. ② Real-world challenges arise from rule conflicts (e.g., contradictions between game iteration and sports governance) and resource competition (e.g., clashes between technological capital and institutional authority). The International Olympic Committee (IOC) has sought dominance over Esports events by reinterpreting the concept of Esports and selectively forming governance alliances. ③ Future pathways require the institutional embedding of Olympic events to facilitate the transformation of Esports' identity and the collaborative evolution of technology and culture. By using virtual sports' institutional nesting, the barriers to Olympic event selection can be overcome, while cautioning against the excessive technologicalization of sports which could lead to the distortion of its competitive nature. The study argues that establishing an adaptive, inclusive, and normative global governance framework is critical for the sound development of Esports. China should contribute Chinese Wisdom to global Esports governance by optimizing its domestic Esports ecosystem and participating in international rule-making.

Key words: electronic sports; electronic games; virtual sports; Structuration theory; Esports governance