

●体育人文社会学●

电子竞技的归属争议、治理困境与应对策略

何祎金, 鲁 川

(北京工业大学 社会学院, 北京 100124)

摘 要: 随着信息技术的迭代进化与游戏文化的发展变迁, 电子竞技在新时代的青年文化与数字场景中已经成为一种全球现象。尽管围绕电子竞技属于游戏抑或体育运动的游体之争还在继续, 但是今天的产业生态已呈现出复杂的变化。对传统游戏、竞技体育和媒体边界的不断消解与拓展, 电子竞技的构成要素与实践方式逐渐超越体育运动的范畴, 演变为一种由异质性元素和多元利益主体组成的集合。异质集合的出现对电子竞技的有效治理提出了更高要求, 通过探讨当前数字社会环境下电子竞技的治理困境, 本文进一步提出了健全政策法规体系, 强化顶层设计; 规范治理组织发展, 聚焦具体行业问题; 优化赛事管理体系, 营造公平竞技环境的应对策略。

关键词: 电子竞技; 规范治理; 游戏; 异质性

中图分类号: G899 **文献标识码:** A **文章编号:** 1003-983X(2026)01-0029-08

DOI: 10.20185/j.cnki.1003-983X.2026.01.006

Ownership Disputes, Governance Challenges, and Coping Strategies in Esports

HE Yijin, LU Chuan

(Beijing University of Technology, Department of Sociology, Beijing 100124, China)

Abstract: Associated with the evolution of ICTs and the development of gaming culture, esports have become a worldwide phenomenon among youth culture and digital landscape. Even though the question of whether esports belongs to sport activity remains in controversy, today's esports industry has generated a complex ecosystem. The continuous dissolution and expansion of the boundaries between traditional games, competitive sports, and media, the elements and practices of esports have transcended the arena of sports. Esports has become an assemblage of heterogeneous elements and multiple stakeholders. The emergence of heterogeneous assemblage poses increased demands for effective governance in esports. By examining current governance challenges within the digital society context, this paper proposes response strategies, including improving the policy and legal framework and strengthening top-level design, standardizing the development of governance organizations and focusing on specific industry issues, and optimizing the competition management system to foster a fair competitive environment.

Keywords: esports; regulatory governance; gaming; heterogeneity

随着信息技术的迭代进化与游戏文化的发展变迁, 电子竞技成为 21 世纪全球最为显著的青年文化和商业模式。Newzoo 的调查报告显示, 2022 年全球的电竞观众达到了 5.32 亿, 全年总收入约为 14 亿美元^[1]。依托十亿级的网民基础, 中国电子竞技产业发展迅速, 在数字消费领域推动国民经济的持续稳定增长, 与二次元等领域一起, 形成了新的数字消费格局^[2]。结合自身的用户规模优势, 随着政府扶持力度的加强, 信息技术基础设施的进一步完善, 中国电子竞技在亚洲国家居

于领先水平。

回溯历史, 电子竞技的出现和发展, 在合法化过程中一直伴随着“游体之争”的问题, 对电子竞技究竟应该归属于竞技体育还是数字游戏存在持久的争论。进入数字时代, 电子竞技已经衍生了一套复杂的生态系统, 并不断出现“破圈”与“跨界”的现象, 在影视、教育和文化旅游等领域不断探索延伸。不仅有着巨大的社会影响力, 还是国家软实力在数字时代的重要表现形式^[3]。不同于早期单一的体育类型或者项目, 电子竞技业已发展成为一种复杂的社会文化现象, 不断消解传统游戏、体育与媒介的边界, 乃至形成了一个由不同异质性要素和多元利益主体汇聚成的“集合”。随着电子竞技事业的发展, 这一异质集合在新世纪数字社会场景中的出现与不断进化, 也相应地对电子竞技的有效治理提出了要求。

“游体之争”反映了电子竞技领域的认识论争议, “异质集合”则是数字时代电子竞技发展状况的本体论事实。认识论争

收稿日期: 2025-07-10

基金项目: 北京市社会科学基金青年项目(19SRC015)。

第一作者简介: 何祎金(1983~), 男, 湖南汝城人, 博士, 副教授, 研究方向: 数字文化、数字社会学, E-mail: yijin.he@bjut.edu.cn。

议与本体论事实之间的张力,构成了当前电子竞技的治理难题与挑战。回答电子竞技“是什么”,往往决定了“治理什么”“谁来治理”以及“如何治理”的问题。沿用传统体育的管理方式,抑或引入数字创意文化和娱乐休闲的治理方法;纳入固有部门的治理范畴,抑或需要成立新的机构来施以综合治理。对一个尚在不断变化与扩容的新兴产业而言,电子竞技的异质集合挑战了传统的治理思维、观念与方法。

1 何谓“电子竞技”:定义引申的治理张力

电子竞技是近年学术研究的热点议题,虽然游戏研究在学术界有着悠久的历史,但是电子竞技的相关研究在新世纪才逐渐受到不同领域学者的关注。当前学术界对“电子竞技”的定义还存在持续的争论,定义内容与导向的差异。同时反映了不同的国家与文化背景。从认识论上,我们可以将诸多差异化的定义概括为个体主义与整体主义2种视角:前者聚焦于对电子竞技作为新式体育运动的解释,选手或者运动员是核心行动者,并以体育学和运动科学为代表;后者扩大了对电子竞技的理解,将它视为一种复杂的社会与文化现象,在选手之外还存在多元化的参与方式,并衍生出庞大的体系与生态系统,社会学和管理学等社会科学倾向于这种视角的解读。

1.1 定义的张力:数字游戏抑或技术嵌入的竞技体育

在中文语境下,电子竞技很早便得到官方的认可,并在2003年由国家体育总局列为正式的体育项目。但早期定义通过剥离电子竞技的游戏属性来确立合法性,强调“电子竞技”是运动而不是游戏。乃至对概念的解释,需要区分“电子游戏”与“电子竞技”。前者属于游戏类型,后者属于竞技类型,它在职业化程度上,与职业体育已经没有分别^[4]。电子竞技运动是人与人、队与队之间,运用软硬件设备,通过网络所营造的虚拟平台,包含统一竞赛规则的体育活动^[5]。

国家体育总局官方话语强调电子竞技的科技性与智力对抗的特点,即利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。核心特征包括以信息技术为基础的比赛器材和设备、可定量与重复的对抗比赛,以及与传统体育相似的运动技巧和规律、体育精神和对抗性。竞技体育属性是电子竞技与网络游戏的本质区别:电子竞技以局域网为主,网游则以互联网为主;电子竞技有严格的比赛规则和时间限制,网游没有时间回合限制,容易使人沉迷;电子竞技是人与人的智力对抗,电子游戏是人机对抗^[6]。电子竞技的“运动器械”由游戏主机和电脑设备组成,不仅具备和传统体育一样的训练和运动规律,在统一规则下的比赛亦包含相同的体育精神。

在西方语境下,早期代表性的观点将电子竞技理解为21世纪数字青年文化的基本元素,并侧重从技术维度定义这一新事物。兴起于20世纪90年代末期的游戏文化,很快便发展为一种全球化的现象。作为工业社会向网络社会转型的产物,电子竞技是人们使用信息技术发展和训练精神与身体能力的体育活动^[7]。研究者也注意到,因为游戏文化的不同,彼时东西方存在完全不同的理解。在欧洲和北美,电子竞技通常指网络对战的第一人称射击类游戏(FPS);在亚洲,以韩国为代表,电子竞技多涉及即时战略(RTS)与大型多人在线角色扮演类(MMORPG)游戏,如《星际争霸》和《天堂》的电竞化。

因为信息技术是不可或缺的要素,电子体育、赛博体育、电脑游戏和虚拟体育一度被当作电子竞技的同义词^[8]。相关理解突出了信息技术的媒介作用,甚至出现了计算机语言修辞的定义:电子竞技的运动形式以人机界面为媒介,存在玩家与战队的“输入”,以及电竞系统的“输出”^[9]。此外,也有学者强调电子竞技中身体与技术的共同参与。如果将体育视为由身体运动产生成绩,那么电子竞技也具备了相似的特征,它是科技与身体发生络合(complexifications)的结果,尽管它的身體性参与并不明显,一般表现为压力之下的身体平衡与复杂的触觉参与^[10]。技术与体育的结合也为持续的争论埋下伏笔,核心争议在于能否将电子竞技视为一种体育形式。反对者认为,电子竞技的“人类属性”存在不足,缺少直接的身体性,不是对整个身体与技能的控制^[11]。电子竞技表现为坐姿下的手脑用力,尽管有突出其为智力竞技的观点,但是体育运动自始至终都是身体能力的较量^[12]。

1.2 超越竞技体育:电子竞技场景的“集合”

在21世纪的数字场景中,与过去相对简陋的局域网对战不同,电子竞技通常涉及复杂且庞大的事物与现象,游戏、选手、赛事、硬件、场馆、直播、解说、粉丝社群、数据分析、文创周边等,其连接了体育、技术与媒体,包含许多文化和经济维度的内容,其过程也比传统体育更为复杂^[13]。对今天的消费文化而言,电子竞技更接近于一种休闲活动,它超越了单纯的“选手打游戏”,多元行动者以不同的方式参与其中^[14]。电子竞技已经演变为一个独特的复合体,包括了特定语言、行话、行为和共享情感的文化现象。类似的观点,在社会情境中从“获益”(beneficial achieved)的角度,突出电子竞技在塑造人类认知、社会发展和文化认同领域展现了积极的潜力^[8]。显然,仅仅关注技术要素并不能概括电子竞技的全部特征。技术定义的严重不足在于它过度聚焦选手这一行动者,而忽视了电子竞技的其他参与者和相关者,以及由此衍生的社会与文化现象。

电子竞技归属认定的争议无法阻止它衍生出了“核心型生产岗位”与“辅助型服务岗位”的产业链^[15]。事实上,电子竞技参与主体的增加,以及意涵与边界的扩大,反映了政策领域的变化。2019年4月,中国人社部等部门联合发布了新职业认定的文件,将电子竞技运营师和电子竞技员确立为正式职业。后者扩大了参与者的类型,选手之外还包括陪练、体验及活动表演的人员^[16]。从早期体育总局的定义到人社部的认定,单位主体的变化也意味着此时的电子竞技已经完全溢出了体育运动的范畴,它既有竞技的因素,又有文化休闲的内容。

信息技术的迭代进化与数字游戏文化变迁的相互交织,使得电子竞技产业及相关生态具有不断变化的属性。作为一种社会文化现象,电子竞技存在体育、媒体、娱乐和文化的属性。不仅如此,电子竞技还突破与消解了这些传统领域的界限^[17]。今天的电子竞技已经超越了“局域网”的狭隘定义,存在主机与互联网,甚至是移动互联网的多元形式。从数字技术媒介的体育形式到复杂的社会文化现象,电子竞技概念的变化反映了信息技术、游戏文化与社会变迁的三重交叠。

由于稳定定义的缺乏,势必会对治理政策的提出与落实带来影响。事实上,在任何的治理领域,清晰与明确的概念是有效治理的前提条件之一。2022年5月,欧洲议会发布的电子竞技政策建议报告,强调对电子竞技“共同理解与定义”的重

要性。它的基本特征包括人类元素、数字元素和竞争元素。第一个特征对电子竞技与机械和人工智能进行了区分;以数字游戏为载体则区分了电子竞技与传统体育;电子竞技的游戏载体具有竞争元素,与一般非竞技的休闲和娱乐游戏存在不同。其中,又尤以对电子竞技和传统体育进行区分为重中之重^[18]。

电子竞技与传统体育的区分,也衍生出对其治理能否沿用传统体育治理模式的问题。尽管存在争议,但是传统体育的管理研究,已经将电子竞技纳入自己的研究范畴,并对电子竞技以及传统体育的电竞化发展表达了积极介入的兴趣。国际奥委会对电子竞技的态度也趋于开放。2017 年的第 6 届奥运峰会,明确提出可以将竞技性的“电子竞技”视为一种“体育活动”。电子竞技凭借庞大的青年受众与全球影响,为参与奥林匹克运动提供了一个新平台。当然,国际奥委会对认可的电子竞技附加了限定性的核心条件:电子竞技的内容不能违背奥林匹克的价值^[19]。这种阐释绕开了充满争议的技术定义,以更具有一般化意义的价值契合作为标准来“接纳”这一新兴的“体育活动”。2023 年 9 月,奥委会正式成立了“电子竞技委员会”(Esports Commission),在与传统体育融合的制度化之路上又向前迈进了一步^[20]。当然,委员会的成立在功能上依然突出了传统体育的核心地位,强调虚拟与模拟体育的巨大潜力,为运动员与广大爱好者参与奥林匹克创造了广阔前景。2024 年 7 月,国际奥委会宣布与沙特奥委会合作,于 2025 年在沙特举办首届奥林匹克电子竞技运动会^[21],这一历史性的举措标志着电子竞技正式跨入到了全球传统体育最负盛名的“奥运”中,成为全球体育领域的重要组成部分,相应地也为电子竞技的管理和发展提供了更加正规化、系统化的渠道。

在学术界围绕电子竞技本质持续展开热议的同时,电子竞技文化和产业亦在如火如荼地发展。由定义张力引申的治理张力,不仅反映了电子竞技在不同国情下的差异化认知与发展,还在认识论上亦凸显了治理的难度。不得不承认,作为一种社会文化现象,当代电子竞技场景的扩容,已经超越了体育学和运动科学的范畴,成为竞技体育、休闲娱乐、青年文化、文化创意、经济发展等诸多异质性要素相汇而成的“集合”,由此衍生了复杂生态与多元化的参与主体。尽管传统体育存在借鉴意义,但是电子竞技的治理显然无法移植与复制传统体育管理的单一治理结构。

2 进化的挑战:异质集合与治理困境

电子竞技这一在新时代数字场景中蓬勃发展的新兴产业,在规模扩张、主体扩容、生态延伸及跨界融合的过程中,伴随着问题与乱象的出现,亟需明确行为边界并完善合理规制的框架。在电子竞技的历史上,从草根性的玩家社群到体育场馆级的专业赛事,从缺少投入到初具规模,其发展一直伴随着各种衍生的问题。既有传统体育的作弊、假赛、兴奋剂等问题,也在新数字生态下出现了技术延迟、版权争议、合同纠纷、收入不平等和污名化等新问题。电子竞技的不断进化,治理的主体、内容与结构也发生了显著的变化。

2.1 集合的扩容:政府角色与利益主体的多元化

20 世纪 90 年代,电子竞技活动的涌现虽然受到游戏玩家的喜爱,但是缺少稳定和可持续的商业模式。受彼时技术条件

的制约,赛事直播的质量也欠佳。直到流媒体网络直播的出现,才彻底打通了电子竞技与受众之间的技术屏障。电子竞技借由流媒体与电视制作技术的融合,突破了与受众间的技术壁垒,从而发展为兼具体育属性与媒体娱乐形态的新型文化产品^[22]。“电竞+”理念的兴起,迅速向影视、综艺、文旅和教育等领域拓展。相较于以往较多单一的赞助商模式,21 世纪电子竞技展现出巨大的经济增长潜力,吸引了全球大量投资,甚至在新世纪形成了一种野蛮生长的状态,潜在的虚热与泡沫化风险是电子竞技健康发展的隐忧。

随着电子竞技产业的高速发展,相关衍生行业也大量出现。基础设施的升级完善和新技术的出现对电子竞技产生巨大冲击,甚至重构整个生态系统。如游戏直播迅速成为当下电子竞技赛事的标配,并为电竞选手开辟了新的职业路径。

各国存在综合国情与信息技术基础设施的差异,电子竞技的全球发展并不均衡,各国面对的治理挑战和困境也不尽相同。在中国,虽然较早被作为体育项目,但是在法治上还难以融入适用于传统体育项目的《中华人民共和国体育法》^[23]。针对电子竞技带来的巨大社会影响,尤其是对青年群体的身心健康、就业发展和消费观念等积极与消极影响受到关注,亦是治理政策所专注的对象^[24]。此外,对电子竞技在技术、市场、管理、社会公共和政策法规方面可能存在的风险,提出建立规范法规、政府监督、市场调节和社会参与的风险治理体系^[25]。就政府角色而言,因为与传统体育的差异,政府角色应该由“举办和参与”向“监管和服务”转变,在规则制定和知识产权等方面提供全方位的服务^[26]。

电子竞技的异质集合存在不断进化的特点,在扩容的同时不断突破传统领域的治理边界。一方面,新事物与旧框架产生的张力,凸显了政府角色在电子竞技治理中的重要作用,尤其在保障社会公平、推动赛事、选手专业化和规范化等方面亟需制度支撑。比较典型的问题是,电子竞技赛事全球化的同时,选手、俱乐部和组织者却一直受到签证问题的困扰。选手的低龄化与收入不稳定等特征,在行业制度缺位背景下导致拒签率极高。签证问题一度被称为中国电竞的“拦路虎”,许多有实力的选手因为签证问题失去了冲击世界冠军的机会。

事实上,相比亚洲国家的先行探索,欧美国家对电子竞技的制度支持也是近年才发生的事情。长期的身份争议导致电竞选手无法获得与传统体育同等的政策待遇。近年来,在签证、合同规范和产业扶持与发展战略方面,电子竞技越来越受到各国政府的重视。2017 年法国政府专门立法,在年限与条件上规范法国电子竞技俱乐部选手的职业合同。2020 年 6 月,英国政府的数字、文化、媒体和体育部提出电子竞技是发展英国国力的潜能领域,强调政府角色和作为,为产业赋能的同时,营造安全公平的电子竞技环境。2022 年 11 月,欧洲议会通过了对数字游戏和电子竞技的长期战略,定调为欧盟的相关产业发展提供经费和制度支持。在颇受争议的签证问题上,为选手提供申根文化和体育签证,并为游戏工作人员的签证申请提供便利。

另一方面,在数字时代的新场景下,多元利益主体的存在以及不断涌现,是当前电子竞技产业和生态系统的一个基本事实。电子竞技的运营通常包括游戏厂商、联盟、投资者、选手、俱乐部、粉丝社群、基础设施和赛事组织者等不同类型的

参与主体,其在生态系统中各自承担不同的功能,并形成了系统性的分工联结关系。结合新发展趋势,可以进一步将利益主体分为核心与新兴两类:前者包括游戏公司、俱乐部、直播媒体、赛事组织者和粉丝社群等;后者则包括电子竞技组织或协会、政府机构等^[27]。另一种分类则将受众置于中心,游戏公司、专业战队、赛事组织者和职业选手分别承担服务、硬件与基础设施供应,以及社区赋能的功能。此外,还包括一般公众、体育组织、治理机构、媒体、赞助商等次级利益主体^[17]。围绕数字游戏产品与电子竞技赛事的组织运营、文化参与和消费,因为主体之间存在相异的利益诉求,相应增大了整合性治理的难度。

并且,随着信息技术的发展,它与电子竞技的结合往往会产生新的利益主体,游戏直播平台的出现和衍生的治理问题是典型的案例。2021年,因为在短视频领域存在竞争,抖音火山版被禁止直播腾讯旗下的游戏的相关内容,这一事件引发了人们对《中华人民共和国著作权法》在数字环境下适用边界的讨论。在相关法规完善过程中,权责归属界定难题及传统与新兴主体间的协作冲突,构成了电子竞技治理的显著挑战。

2.2 权力的不对称:“谁拥有游戏”与“谁来治理”

游戏的归属或所有权问题,是当代电子竞技产业治理的核心问题。首先,数字游戏是电子竞技的载体,游戏厂商拥有游戏的知识产权,在“代码即法律”的数字时代,作为核心利益主体,在电子竞技的生态系统中有着重要的影响力;其次,电子竞技的落地与传播,赛事的组织与运营、全球公司与地方政府的互动,形成了多元利益主体的复杂格局。尤其是网络直播成为“标配”之后,普遍存在二次创作与再传播现象,它们已经成为电竞文化的一部分。不同于过去只需专注游戏本体的发售,直播媒介连接了游戏与更为广泛的受众群体,游戏公司也拓展了游戏所有权和治理的范畴^[22]。在电竞直播的制度化过程中,治理张力的出现,游戏所有权的争议始终是一个无法回避的难题。

在电子竞技历史上,比较典型的案例是2007年韩国职业电子竞技协会(KeSPA)与动视暴雪之间的版权纠纷。动视暴雪要求对公司旗下游戏电竞赛事的授权与审核,而韩方则提出了“公用性质”游戏的概念。双方坚持各自的利益诉求,因相持不下而导致星际争霸电竞赛事的停摆。动视暴雪的一系列举措代表了传统游戏公司的电竞化尝试,致力于改变彼时的游戏格局。韩国职业电子竞技协会固然在规范产业与体系建设方面发挥了重要作用,但是这一机构的强势与利益要求引发了对电竞运营模式的思考^[28]。作为后果,游戏厂商的经济利益与全球布局受到影响,韩国本土的电子竞技产业也受到巨大冲击。尽管这一事件已过去数年,知识产权的核心问题依然是当下电子竞技治理讨论的焦点。

近年网易与暴雪停止合作的事件引发热议。国服停运导致玩家个人记录和虚拟财产面临“删档”的结局,由此引起了中国消费者协会对玩家消费者权益受损的关注。该事件在电竞赛事、解说、短视频和直播等领域也引发了一系列的连锁反应。2023年1月,暴雪曾因国服代理问题提出重新“确认”中国玩家参与公司所有游戏电竞赛事的资格。2个月之后,因为国服运营始终没有达成协议,暴雪旗下的《炉石传说》也因为基础前提与合法性的缺失而被“逐出”亚运会的电竞项目。

显然,所有权的核心问题是电子竞技无法复制传统体育治理模式的重要原因。作为游戏业的常态,游戏公司或者发行商大多基于自己的游戏产品组织发展电竞赛事^[29]。游戏厂商对电子竞技的“源头”(游戏)拥有“完全的权力”,电子竞技并不是“体育化的电子游戏”,而是“体育化的商业游戏”,进而形成了一种由游戏所有者对商业产品进行竞赛的文化实践^[30]。传统体育中成熟的治理模式固然为电子竞技治理提供了许多有价值的借鉴,但是复杂的游戏所有权和资本投入提高了治理的困难程度。传统体育组织属于非盈利性的组织,核心任务是通过制定规则、授权与规制来发展体育事业;电子竞技则以盈利为目的,游戏和电竞作为商业产品,游戏公司拥有独家的知识产权,可以直接控制虚拟竞技环境和游戏本体。在此背景下,非营利性的电子竞技组织或者地方性的协会寻求获得承认与合法性的诉求并不容易实现^[31]。

游戏公司在电子竞技的生态系统中拥有极大的权力,但问题在于并非所有的游戏公司都对参与电子竞技的治理感兴趣。游戏电竞化对相应的业务和运营成本都提出了要求,与过去玩家自发组织的草根电竞社群不同,当代的游戏开发运营需要调动庞大的资源。尽管经济潜能巨大,但高成本与高风险并存,这使得游戏产品的电竞化运营并非易事,一些游戏厂商甚至对此缺少关注。托拜厄斯·肖尔茨(Tobias Scholz)将主流电子竞技赛事中游戏公司的角色分为五类:忽视型(《魔兽世界》)、自由放任型(《反恐精英》)、市场定位型(《星际争霸2》)、规制型(《英雄联盟》)和过度规制型(《守望先锋》)^[32]。在后两种类型中,游戏公司利用其对数字游戏的控制权,对电子竞技的各个部分施以控制。不仅包括游戏内容的升级与修改,亦包括对选手和俱乐部的管理,甚至游戏公司本身就是电子竞技的组织者和运营者。在这种治理结构之下,游戏公司在多元利益主体的产业生态中拥有不对称的权力,治理责任增大的同时,各个主体之间潜在的张力也提高了集合治理的难度。

3 治理权威与集合治理:组织化的发展应对

对一个新兴产业而言,治理机构与治理方式的持续涌现是常见的现象,探索合理的治理方案亦存在诸多困境。电子竞技产业发展壮大的过程中,在国际、国家、产业与俱乐部的不同层级兴起了各类协会与组织,它们承担了一定的治理功能,尝试规范化与专业化电子竞技的管理与运营,营造健康与可持续的发展环境。

较之于整体导向与一般化跨国治理组织在合法性和权威性方面遭遇的发展困境,问题导向与目标明确的治理组织在特定情境下拥有更广阔的发展空间。并且,电子竞技的异质集合也对治理实践过程中的集合思维提出了要求。

3.1 健全政策法规体系,强化顶层设计

电子竞技产业的规范化发展需依托于政府主体的顶层设计与政策驱动。相较于传统竞技体育项目的治理结构,电子竞技因其技术依赖性、产业融合性及多主体协作的复杂性,需构建以国家政策为核心、涵盖法律、行政法规与行业自治规范的治理体系。国际层面已开始探索电竞立法的路径。2022年11月10日,欧洲议会以高票通过首项电子游戏产业发展决议,该决议呼吁欧盟成员国制定统一的电竞发展战略,推动游戏

教育、数字创新与文化输出,并强调需建立适应电子竞技特点的法律框架。这一动向表明,电子竞技的规范化治理已进入全球政策议程。2022年9月,沙特公布了《游戏与电子竞技国家战略》(National Gaming and Esports Strategy),旨在推动国家经济多元化发展,为2025年举办电竞世界杯奠定基础,并助力实现“2030愿景”转型目标。中国政府也逐步确立电子竞技作为新兴文化与体育融合产业的战略定位,并通过多部门协同推进,初步建立起覆盖法律、行政规章与行业规范的多层次治理框架。中国国家体育总局早在2015年7月就已修订并发布《电子竞技赛事管理暂行规定》,并召开全国电子竞技工作座谈会,强调构建电竞赛事体系和加强组织建设。此后,在《2020年全国体育政策法规规划工作要点》中,电子竞技被列为体育改革的重点难点问题。近年来,上海、深圳、广东等地相继出台关于电子竞技产业高质量发展的政策文件,明确电竞活动的合法性边界、管理职责与运营规范。

国家不仅需要对电子竞技自身的体育特征进行制度化规范,还需对其关联产业实施系统性治理与有效监管。在2023年8月,《关于加强电竞酒店管理中未成年人保护工作的通知》发布,强调对未成年人的保护以及电竞酒店管理的重要性。随后,2024年5月,《智慧旅游创新发展行动计划》出台,该计划旨在促进电竞与旅游业的融合,推动新业态的发展。2024年12月,国家市场监督管理总局、国家标准化管理委员会发布的《电子竞技场馆运营服务规范》,为电子竞技场馆的建设和运营提供了标准化指导,标志着电子竞技场馆服务进入规范化、专业化的新阶段。电子竞技关联产业相关政策聚焦电竞场馆、网咖转型、电竞酒店等新兴业态,与旅游业相结合,强化内容监管、数据安全与未成年人保护,推动产业链各环节依法合规运行。这些举措体现了国家对电子竞技及其衍生产业协同治理的高度重视,初步构建起覆盖核心赛事与外围生态的综合治理体系,为行业健康有序发展提供了制度保障。

此外,游戏内容的知识产权作为电竞生态的源头与核心资产,其治理也尤为关键。国家层面需出台引导性政策,明确游戏公司与赛事组织方之间的权利义务边界,推动建立公平、透明的授权机制,保障赛事生态的多样性与可持续性。

3.2 规范治理组织发展,聚焦具体行业问题

在一般的层级分类方法之外,有学者尝试以几种不同类型的“联合主义”(associationalism)来概括电子竞技治理组织的类型。从20世纪90年代至今,不断涌现的治理组织大致可以分为4种“理想类型”:志愿型、公共型、行业型和竞争替代型^[33]。志愿型是电子竞技历史上最有代表性的组织模式,它由游戏玩家和电子竞技选手组成的志愿者自发建立,以社群的形式分享游戏相关的知识与技术,并组织一些小型的电子竞技赛事。在职业赛事和专业俱乐部尚未成型的阶段,这种类型的组织较为普遍。

公共型组织一般包含市场、社会与政府部门之间的互动。在不同利益主体的参与下,这种文化导向的三部门协同治理形式,突出电子竞技治理与产业发展的公共责任。与之形成鲜明对比的是,行业型的模式存在以经济利益为中心的导向,其构成主体通常缺少公共机构的参与。并且,相对于传统体育较为稳固的形式,数字游戏存在一定的生命周期,游戏公司以游戏为核心打造的电子竞技治理体系在可持续性上存在疑问。

针对可能出现的垄断问题,有学者提出在国家层面建立一个泛电子竞技的治理实体,鼓励产业竞争的同时,为选手、战队和联盟制定标准,且以自身不成为赛事的运营者来保持独立性^[34]。另一部分学者则强调建立合作治理框架的重要性,在不同利益主体中形成顺畅的关系网络与治理结构^[35]。

在这四种类型中,竞争替代型模式的出现是当前治理组织成长阵痛的主要表现之一。产业发展伴随着新组织的成立,在治理功能与领域上发生重叠,组织之间激烈的竞争关系要远远大于合作关系,由此带来碎片化的后果。这类组织往往把取得合法性与得到承认当作目标。潜在的消极后果也意味着,对组织乱象的治理,本身便成了电子竞技治理的重要议题。

电子竞技治理组织的激烈竞争凸显了发展困境,饱受诟病的局限在于,尽管不乏国际组织的建立,电子竞技依然缺少普遍性的治理原则与权威性的治理机构。以2005年成立的亚洲电子体育联合会(Asian Electronic Sports Association)、2008年成立的国际电子竞技联合会(International Esports Federation)和2016年成立的世界电子竞技协会(World Esports Association)为例。类似的国际性机构尝试对整个行业进行有效的规制,但是治理实践仍然落后于电子竞技的发展,甚至呈现出碎片化与模糊性的问题。究其原因,电子竞技治理无法简单地模仿或者复制传统体育和娱乐的固有模式,缺少类似国际足联这种主导性的机构,在治理的权威性上也大打折扣。这种标准化与统一认可的治理机构的缺乏,也被认为是电子竞技得到国际奥委会认可的一个障碍^[36]。电子竞技产业还没有一个得到全球认可的独立治理机构,来对电子竞技的相关业务进行管理和治理。

另一方面,不可否认的是,电子竞技协会和组织在许多方面承担了积极的治理功能。不同于游戏公司专注自有产品的电竞化治理而成立的单一联盟,还存在由多元利益主体围绕电子竞技的核心价值与共同目标而成立的联合会与组织,它们并不拥有某个数字游戏,但是治理目标聚焦核心与痛点问题,在特定领域发挥作用。一些组织明确以参与电子竞技的治理为目标,另一些组织则更为强调自己的“启蒙”功能与社会价值。例如,2016年成立的“电子竞技诚信委员会”(Esports Integrity Commission),旨在规范选手行为与净化赛场环境,针对电竞相关的腐败、作弊和赌博等不良行为进行预防和干预治理。委员会的成员与合作者包括欧洲和北美主流的电竞赛事运营组织、硬件厂商,直播平台 and 传统媒体等机构。第二种类型以同年成立的“英国电子竞技协会”(British Esports Association)为代表,作为一个全国性的组织机构,强调自身并非治理实体。组织目标在于面向社会,聚焦英国草根级的电子竞技培育,为家长、教师、媒体和政策制定者提供信息支持与政策建议,提升电子竞技在英国的社会的理性认知。

在这些尝试中,以问题为导向的治理组织融合了公共型和行业型的特点。其中,专门破解困扰当代电子竞技的核心与痛点问题,培育与凝聚社会共识,传播积极健康价值的社会责任,是治理组织整合行业资源与获得广泛认可的重要前提。

3.3 优化赛事管理体系,营造公平竞技环境

赛事是电子竞技的核心载体,其规范性与公正性直接关系到行业公信力。因此,构建科学、透明、可问责的赛事管理体系,已成为推动电子竞技高质量发展的关键议题。

首先,在赛前准备阶段,建立全国统一的电子竞技赛事信息登记与监管平台十分重要,实现对赛事全生命周期的数字化管理。要求公开举办的职业或半职业赛事进行事前备案,提交包括主办方资质、赛事名称、项目类别、参赛选手名单、赛制规则、奖金来源与分配方案、裁判团队构成等关键信息,并向社会适度公开,接受行业监督。此措施可识别潜在风险点,如“空壳赛事”“虚假奖金”“违规集资”等行为,防止借电竞之名行投机之事的现象蔓延。

其次,在赛中执行层面,针对长期困扰行业的代打、外挂使用、假赛、数据篡改等严重违规行为,应由国家或相关监管部门牵头,联合行业协会、技术企业与主流游戏厂商,共同制定统一的反作弊技术标准与检测规范。电竞的“博弈”本质,即不通过外力展示人体作为主体的反应速度、手脚协调、逻辑推理、全局掌控等能力,兴奋剂的使用会扭曲电竞展现人类智慧之美的真谛^[37]。因此,针对兴奋剂使用的规范管理,亟需像对待外挂等作弊行为一样,建立严格、统一的监管标准和惩戒机制。如“电子竞技诚信委员会”针对反兴奋剂问题制定了专门的规范与处罚机制,并建立了包含电竞选手违禁药物使用记录的数据库,同时整合了假赛、赌赛等相关违规行为的信息,用于追踪和管理影响赛事公正性的各类失信行为,强化对电竞运动员的纪律约束与行业准入管理。

此外,对于高规格职业联赛,可专门引入第三方技术审计机构进行独立监督,确保技术手段的公正性与权威性。同时,建立跨平台、跨赛事的黑名单共享机制,对经查实存在舞弊行为的选手、教练或管理人员实施行业禁入,形成“一处失信、处处受限”的联合惩戒格局。在赛后争议处理方面,当前电竞领域普遍缺乏独立、专业且具有法律效力的纠纷解决机制,多数争议依赖俱乐部协商或平台内部裁决,程序不透明、标准不一,易引发二次矛盾。为此,应推动设立专门的电子竞技仲裁机构或在现有体育仲裁体系中增设电竞专庭,吸纳法律专家、行业资深人士、技术顾问等多元成员,制定符合电竞特点的仲裁规则。如 2020 年 6 月,韩国电子竞技协会(KeSPA)依据《电子竞技促进法修正案》正式设立“韩国电子竞技公平委员会”,旨在健全行业治理机制,切实保障电子竞技选手的合法权益。

通过构建“赛前备案—赛中监控—赛后仲裁”系统的赛事管理体系,实现了对电竞赛事全生命周期的闭环治理,能够有效提升赛事的规范性、公平性与公信力,为行业健康有序发展提供坚实保障。

3.4 从异质集合到集合治理:中国情境下的讨论

中国电子竞技在 21 世纪快速发展,选手、俱乐部和协会组织在数量规模上取得了长足的进步。2003 年,我国电子竞技俱乐部有 64 家,其中仅有 5 家为职业俱乐部,注册运动员约 1 200 人,只有近 60 人为职业运动员。根据《新职业——电子竞技员就业景气现状分析报告》中的数据,经过十余年的发展积累,职业选手人数约为 10 万人,如果加上教练、分析师和陪练等,电子竞技从业人员扩大至近 50 万人。

在职业认定与文化产业等方面,各级政府密集推出了一系列的政策文件,引导、激励和扶持电子竞技及相关衍生产业的发展,打造“电竞之都”一度成为一些核心城市的发展目标。在这一过程中,全国各省市建立了许多地方性的电子竞技相

关协会和联盟,以及一批全国性的组织,如全国电子竞技协会联盟、中国通信工业协会电子竞技分会、中国文化旅游行业协会电子竞技分会、音数协电子竞技工委和中国文化管理协会电子竞技管理委员会等。类似组织机构将营造健康与可持续发展环境,规范电子竞技行业、注册运动员、裁判员认定和培训、人才培养、赛事管理作为组织的发展目标。

尽管一些电子竞技协会强调“标准化”“专业化”“科学化”的目标,但其组织架构与功能常出现治理对象与领域的重叠,且在组织存续与治理的可持续性上面临挑战。究其原因,因为权威性的缺乏,一些地方性组织的象征意义要远远大于实际意义,乃至可能会出现多套标准或者措施并行的情况,在相关从业者中造成无所适从的局面。各类组织与协会的勃然而兴既是电子竞技产业发展的必然,也是电子竞技进化过程中不断消解与拓展边界的潜在结果。从特殊的体育竞技扩容为复杂的社会文化现象,电子竞技的异质集合对单一部门的治理提出了问题。可以看到,电子竞技的治理机构从体育相关的组织向非体育领域拓展,消费、文化、版权和技术部门均成立了电子竞技的分部参与治理,制定了一些认定标准以及资格认证的措施。

在电子竞技这一日新月异的领域内,面对多元主体、复杂利益链、技术依赖以及全球化等特征,传统的治理方式显得力不从心,难以平衡“自由发展”与“有效监管”之间的关系,从而容易陷入“一放就乱、一管就死”的治理困境。所谓“一放就乱”是指当对电子竞技领域的监管力度放宽时,缺乏明确规则的市场容易滋生无序竞争、欺诈行为、版权侵犯等问题,甚至影响电子竞技的整体形象和健康发展。而“一管就死”则揭示了过度干预的风险,对电子竞技领域的过度规制可能会扼杀这一领域的创新活力,限制新业态和技术探索与应用,最终导致行业发展停滞不前。尽管电子竞技的异质集合增加了治理的复杂性和难度,它也为我们提供了破解治理死结的新思路,关键在于打破治理边界而不是故步自封,将治理范式从追求“一体适用”的认识论转向敏捷灵活的集合治理,构建灵活、包容且高效的治理体系。

当下电子竞技的异质集合涵盖了数字游戏、体育竞技、青年文化和休闲娱乐等多重属性,它们各自对应不同的治理单位与部门。一些包含电子竞技元素的新事物与文化现象的出现,甚至需要成立新的专门性机构来进行干预治理。治理实践中集合思维的意义在于,因为技术特征与构成要素的差异性和混合性,单一的治理实体很难同时对应或者涵盖当下电子竞技的全部维度。更为现实的方法是凝聚共识,采取跨部门合作的方式,形成制度化的联络与合作网络展开协同治理。针对因治理对象和领域重叠可能引发的乱象,要求政府部门在顶层设计上发挥权威的引领作用,采取集合性的治理思路,优化与整合相关组织机构的治理结构与功能,充分释放活力,为电子竞技产业的健康发展赋能。

4 结语

在当代的数字场景中,信息技术、游戏文化与社会变迁的三重交叠使得线上与线下的电子竞技概念已经突破和超越了传统的游戏或者体育的范畴。面对异质集合的基本事实,在由多元利益主体构成的电子竞技生态系统中,数字游戏的商业

属性引发了整合性治理的张力,电子竞技的治理亦需要突破传统的治理观念和方法。一方面,各类电子竞技协会和组织随着产业的发展不断涌现,但在治理权威与集合治理能力上仍存在一定的困境。另一方面,电子竞技的技术特征和构成要素的差异性与混合性为单一实体部门的治理带来了挑战,这也要求政府部门在顶层设计上发挥引领作用,为跨部门的合作与协同营造制度化的集合治理框架,助力电子竞技的健康可持续发展。同时引导行业协会、组织与市场主体共同参与,针对赛事流程,健全权责清晰、协同高效的电子竞技综合治理体系,为产业健康可持续发展提供有力支撑。

对游戏公司而言,或许需要转变“只做游戏”的传统观念,以更开放和积极的心态参与和介入电子竞技的治理。在创造经济利益和文化价值的同时,通过与政府机构和其他利益主体的协作,发挥自身技术优势的同时,在青少年引导、选手福利、营造健康生活方式等方面承担应有的社会责任,以电子竞技为媒介和平台,向全社会传递积极向上的电竞精神。

参考文献:

- [1] Newzoo.2022 年全球电竞与游戏直播市场报告[EB/OL].(2022-06-02)[2025-03-20]. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-esports-live-streaming-market-report-2022-free-version>.
- [2] 中国互联网络信息中心.第48次中国互联网络发展状况统计报告[EB/OL].(2021-08-27)[2025-03-20].https://www.cnnic.cn/NMediaFile/old_attach/P020210915523670981527.pdf.
- [3] WONG D,MENG-LEWIS Y. Esports Diplomacy—China's Soft Power Building in the Digital Era[J]. *Managing Sport and Leisure*,2023,28(3):247-269.
- [4] 冯宇超.对电子竞技发展的初步探讨[J].*浙江体育科学*,2003,25(5):48-51.
- [5] 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*,2004,19(1):1-3.
- [6] 国家体育总局体育信息中心.专访国家体育总局:中国电子竞技未来之路[EB/OL].(2009-11-18)[2025-03-20].<https://www.sport.gov.cn/xxzx/n5594/c632616/content.html>.
- [7] WAGNER M G. On the Scientific Relevance of eSports[C].*International Conference on Internet Computing*,2006.
- [8] HUK T. The Social Context of the Benefits Achieved in eSport[J]. *The New Educational Review*,2019,55(1):160-169.
- [9] HAMARI J,SJÖBLOM M. What Is eSports and why Do People Watch It?[J]. *Internet Research*,2017,27(2):211-232.
- [10] WITKOWSKI E. On the Digital Playing Field:How we “Do Sport” with Networked Computer Games[J]. *Games and Culture*,2012,7(5):349-374.
- [11] PARRY J. E-Sports Are Not Sports[J]. *Sport, Ethics and Philosophy*,2019,13(1):3-18.
- [12] 易剑东.中国电子竞技十大问题辨析[J].*体育学研究*,2018,32(4):31-50.
- [13] JIN D Y. Global Esports:Transformation of Cultural Perceptions of Competitive Gaming[M]. New York,NY:Bloomsbury Academic,2021:2.
- [14] SEO Y,JUNG S U. Beyond Solitary Play in Computer Games:The Social Practices of eSports[J]. *Journal of Consumer Culture*,2016,16(3):635-655.
- [15] 马中红,刘泽宇.“玩”出来的新职业:国内电子竞技职业发展考察[J].*中国青年研究*,2020(11):20-28.
- [16] 人社部.新职业:电子竞技员就业景气现状分析报告[EB/OL].(2019-07-01)[2025-03-20].<https://hrss.yn.gov.cn/NewsView.aspx?NewsID=34602&ClassID=556>.
- [17] SCHOLZ T M. Deciphering the World of eSports[J]. *International Journal on Media Management*,2020,22(1):1-12.
- [18] SCHOLZ T M, NEPOMUK N. Esports—Policy Recommendations[EB/OL].(2022-06-05)[2025-03-20].[https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_BRI\(2022\)699636](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/IPOL_BRI(2022)699636).
- [19] IOC. Communique of the Olympic Summit[EB/OL].(2017-10-28)[2025-03-20].<https://olympics.com/ioc/news/communique-of-the-olympic-summit>.
- [20] IOC. IOC commissions for 2023: gender equality reaffirmed and new IOC Esports Commission announced[EB/OL].(2023-09-05)[2025-03-20].<https://olympics.com/ioc/news/ioc-commissions-2023-gender-equality-reaffirmed-new-ioc-esports-commission>.
- [21] IOC. IOC announces Olympic Esports Games to be hosted in the Kingdom of Saudi Arabia[EB/OL].(2024-07-12)[2025-03-20].<https://olympics.com/ioc/news/ioc-announces-olympic-esports-games-to-be-hosted-in-the-kingdom-of-saudi-arabia>.
- [22] TAYLOR T L. Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming[M]. Princeton,NJ:Princeton University Press,2018:208.
- [23] 黄鑫.体育法治视域中的电子竞技[J].*南京体育学院学报(社会科学版)*,2015,29(6):48-52.
- [24] 黄琦,罗怡静,陈诗翔.社会工作视域下青少年电竞沉迷研究[J].*社会政策研究*,2023(1):69-83.
- [25] 朱罗敬,肖婷.电子竞技风险治理策略[J].*体育成人教育学报*,2019,35(4):1-8.
- [26] 刘福元.电子竞技场域中政府主体的身份转型与路径重设:从“举办和参与”到“监管和服务”[J].*上海体育学院学报*,2021,45(2):32-42.
- [27] PENG Q,DICKSON G,SCHELLES N,et al. Esports Governance:Exploring Stakeholder Dynamics[J]. *Sustainability*,2020,12(19):8270.
- [28] 王文波.暴雪 VS KeSPA 电竞运营模式之争[J].*电子竞技*,2010(24):74-75.
- [29] ABANAZIR C. Institutionalisation in E-Sports[J]. *Sport, Ethics and Philosophy*,2019,13(2):117-131.
- [30] KARHULAHTI V M. Reconsidering Esport:Economics and Executive Ownership[J]. *Physical Culture and Sport Studies and Research*,2017,74(1):43-53.
- [31] HEIDENREICH H,BRANDT C,DICKSON G,et al. Esports Associations and the Pursuit of Legitimacy:Evidence from Germany[J]. *Frontiers in Sports and Active Living*,2022,4:869151.
- [32] SCHOLZ T M. ESports Is Business:Management in the World of Competitive Gaming[M]. Cham,Switzerland:Palgrave Macmillan,2019:51.
- [33] WITKOWSKI E. Growing Pains in Esports Associationalism:Four Modes of National Esports Associational Development[J]. *Games and Culture*,2023,18(2):147-169.
- [34] CHAO L. You must construct additional pylons: building a better framework for esports governance[J]. *Fordham Law Review*,2017,86(2):737-765.

- [35] KELLY S J, DERRINGTON S, STAR S. Governance Challenges in Esports: a Best Practice Framework for Addressing Integrity and Wellbeing Issues[J]. International Journal of Sport Policy and Politics, 2022, 14(1): 151-168.
- [36] DAVID J, FINCH D, NORM O, et al. Implications and impacts of esports on business and society: emerging research and opportunities [M]. Hershey: IGI Global, 2019: 18.
- [37] 王楨.电子竞技兴奋剂管制的必要证成、合理边界及困境克服[J].湖北体育科技, 2024, 43(1): 9-13+59.

(上接第28页)

的动态平衡。

此种价值范式创新超越了只属于体育的范畴,成为带动乡村振兴的关键抓手;它成功激活了乡土文化的生命力,还依靠体育与文旅联合模式带动经济振兴;进一步强化了社区的凝聚力,又打造了基层治理的新途径,村BA、村超的实践说明,乡村振兴不仅需要投入外部资源,更借助对本土文化价值的重新挖掘与创造性转化。怎样在保留草根特色的基础上带动赛事可持续发展,怎样把参与式文化的成功模式拓展到更多乡村公共范围,将成为深入推进乡村振兴战略的关键课题,这些满是烟火氛围的乡村体育赛事,既为中国乡村发展带来了新类型,同样为全球乡村文化复兴奉献了独特的中国智慧。

参考文献:

- [1] 贵州省人民政府网.“村超”上榜 2023 年十大流行语!凭什么?就凭——[EB/OL]. (2023-12-05) [2025-05-03]. http://www.guizhou.gov.cn/ztlz/gzcfazx/bd/202312/t20231205_83200936.html.
- [2] 李永皇,龙紫薇.乡村体育赛事助力铸牢中华民族共同体意识路径研究:以贵州“村BA”“村超”为例[J].原生态民族文化学刊, 2024, 16(6): 12-23+153.
- [3] 杨忍,刘彦随,陈秧分.中国农村空心化综合测度与分区[J].地理研究, 2012, 31(9): 1697-1706.
- [4] 蒲毕文,邓星华.我国乡村体育赛事发展经验及启示:以贵州“村BA”为例[J].体育文化导刊, 2023(2): 68-73+110.
- [5] 陈高朋,王鑫,李跃.中国乡村体育赛事治理的互动机制与模式创新:基于价值治理分析框架[J].上海体育大学学报, 2024, 48(5): 11-26.
- [6] 郭庆.乡村体育振兴的新内生发展逻辑与实践探索:来自台盘“村BA”的案例分析[J].武汉体育学院学报, 2023, 57(6): 12-18.
- [7] 古晓晴,蔡艺,杨前程.“村赛”热的冷思考[J].体育学刊, 2024, 31(1): 44-49.
- [8] 王石峰,夏江涛.体育旅游助力乡村振兴的逻辑理路、模式选择与推进思路[J].体育文化导刊, 2022(11): 8-14.
- [9] 吴绍奎,熊文,王辉.贵州“村BA”现象与中国式现代化的逻辑耦合及实践启示[J].体育文化导刊, 2024(3): 23-30.
- [10] 王智慧.错落的喧嚣:“村BA”的社群动员与乡土竞技新秩序[J].社会学评论, 2024, 12(4): 78-107.
- [11] 聂龙誉,王友郡.乡村体育赛事助力全民健身战略的当代价值、现实困境与实践路径[J].辽宁体育科技, 2025, 47(1): 15-20.
- [12] 郭艺.构建非物质文化遗产馆参与式文化共享空间[J].民族艺术, 2025(3): 37-44.
- [13] 杨涌.“苏超”现象的传播密码和启示价值[J].城市党报研究, 2025(7): 62-65.
- [14] 费孝通.乡土中国[M].北京:人民出版社, 2015: 59.
- [15] 阎云翔.私人生活的变革:一个中国村庄里的爱情、家庭与亲密关系(1949-1999)[M].龚小夏,译.上海:上海人民出版社, 2017: 55.
- [16] LUO Q H. A Brief Talk on Japanese Sumo Culture Journal[J]. Journal of Social Science and Humanities, 2023(9): 50-51.
- [17] 埃莉诺·奥斯特罗姆.公共事物的治理之道(集体行动制度的演讲)[M].余逊达,陈旭东,译.上海:上海译文出版社, 2012: 287-314.
- [18] 罗坤瑾,刘艳莎.乡村体育赛事的群体情感动员及空间仪式化生产[J].上海交通大学学报(哲学社会科学版), 2025, 33(2): 101-112.
- [19] 朱镇豪,徐成立,田静,等.我国乡村体育赛事发展的历史逻辑、现实困境与行动策略:基于结构功能主义 AGIL 模型[J].湖北体育科技, 2025, 44(3): 54-60.