

流动平衡、参与共创与包容竞技*

——半职业电竞青年的劳动生活方式研究

赵瑜佩 张毅

提要:中国电竞正在从“社会死角”向“全民竞技”转变。本研究采用参与式观察法和半结构化访谈法,在“劳动社会学”和“生活方式运动”双重视野下探讨半职业电竞作为“劳动生活方式”的扩散机制,从扩散动因、扩散过程和扩散效益三个维度审视了半职业电竞劳动模式。该模式的发展围绕着“劳动生活方式”的时间标准、参与门槛与劳动效益而展开,且根植于流动性的生活模态、互联网的参与模式和包容性的身份认同进程三重语境。

关键词:电竞 生活方式运动 劳动生活方式 青年文化

一、引言

电子竞技(esport,以下简称“电竞”)是以电子游戏内容为载体的竞技体育,它借助电子交互技术和硬件工具实现人与人之间竞技比赛,是信息时代人类体育行为的一种演化(杨越,2018)。电竞起源于游戏,兴盛于互联网,得益于政策助燃。2003年,中国国家体育总局将电竞批准为第99个体育竞赛项目。^①至今,电竞已成为正式体育运动21年,并逐渐完成从单一游戏领域向横跨体育、文化、职业等多领域的过渡(何天平、宋航,2022)。随着2021年人力资源社会保障部颁布电竞员的国家职业技能标准,2023年电竞成为杭州亚运会的正式比赛,2025年首届电竞奥运会将在沙特阿拉伯举办,电竞真正实现了从“污名化”到

* 本文系2022年度浙江省哲学社会科学规划之江专项课题(22ZJQN12YB)的阶段性成果。感谢浙江大学社会学系毛丹教授、《电子竞技》杂志社石翔主编以及行业朋友们在本研究中提供的帮助。感谢匿名评审提供的宝贵建议。文责自负。

① 黄嫣,2003,《排列第99位 电竞成为中国正式体育项目》,中国新闻网(<https://www.chinanews.com/n/2003-12-03/26/376371.html>)。

“被正名”的身份转变,其产业规模迅速扩大,并成为世界性文化现象,以新兴的体育文化定位进入更加广博纵深的全球文明对话中。

2021年,腾讯公司提出“全民电竞”的概念,两年后开启“王者荣耀全民电竞系统”,并以此作为同城联赛、全国大赛、主题赛的线上入口。伴随着移动电竞的扩散,大量电竞青年涌现。体育科学将此类具备一定专业度、有一定的物质奖励与收入的赛事称作半职业赛事,将仍然需要依靠其他收入作为生活来源的选手称作半职业选手(Gabbett, 2003)。如今,半职业群体已然成为目前青年群体中聚集性最强的文化参与者和价值生产者之一。以2022年正式上线的《暗区突围》为例,该项目全年有145个比赛日落地;在2023年官方所举办的大众类赛事“大赢家物资赛”中,有53%的《暗区突围》用户参与了初赛;截至2023年12月,《暗区突围》全球注册用户突破1亿。^①

“全民电竞”的背后究竟是赛事影响力下的受众规模扩张,还是资本的布局助推?其成因究竟是青年与资本的价值合谋,抑或是青年后现代生活方式的改变?“全民电竞”的话语资源体现出资本与政治的互动融合日益深入,电竞的文化身份随之发生深刻变迁。而探讨此问题的有力切入点之一是深入半职业电竞青年生活的日常性语境,考察其价值认知与生活实践的动态变迁。遗憾的是,由于顶级职业选手的“高光”身份和电竞合法化的发展,大量研究聚焦于全职电竞(Pizzo et al., 2018; Zhao & Zhu, 2021),忽视了冠军光环与职业话语背后的半职业群体。相较于精英化的高天赋、强训练全职选手,半职业电竞青年是早期民间电竞赛事的先行者与电竞文化的草根践行者。因此,对半职业电竞青年的考察有助于理解电竞从“洪水猛兽”到“世界语言”的颠覆性转变。

在国家制度与“全民电竞”资本话语双驱动下,半职业电竞青年生活方式的劳动价值愈发凸显:电竞从小众走向大众、从个性走向日常的扩散过程深度呈现了电竞逐步获得社会大众价值认同的过程,“扩散”本身则反映了当代青年生活方式与宏大社会现实之间的互构机制,因此理解半职业电竞青年生活方式的扩散机制对于审视当代青年劳动模式、价值取向与身份认同具有重要意义。通过劳动社会学与生活方式运动(lifestyle sport)双重视角,本研究拟以“劳动生活方式”的概念考察电竞作为生活方式运动的价值定位,分析电竞青年从“网瘾少年”到“新型劳动者”的身份转变。

^① 游戏观察,2024,《腾讯游戏的转型,〈暗区突围〉的答案》,界面新闻,4月11日(<https://www.jiemian.com/article/11026972.html>)。

二、理解电竞内涵的三大视角

电竞跨越体育、游戏、科技、文化和媒介等多元属性,既有的电竞研究主要从以下两个角度展开论述:一是从电竞的历史沿革与参与群体角度,聚焦于网络游戏与电竞之间的差异与关系辨析;二是从电竞的制度化与合法性角度,聚焦于电竞的体育科学属性。结合来看,现有研究一方面回答了电竞“从何而来”“走向哪去”,另一方面兼顾了来自学术与产业的关切与疑问。其不足之处在于,当前对游弋于资本话语实践与青年生活选择之间的“全民电竞”的研究讨论相对缺乏。本文希望通过“劳动生活方式”的角度研究电竞,延展相关讨论。

(一)电竞与游戏之辩:内在联系与本质区别

电竞起源于游戏又超越了游戏。由于电竞与电子游戏具有高度的相似性,因此在公众认知上“电竞就是游戏”的观念普遍存在。随着电竞行业的发展,电竞逐渐从游戏语境中剥离,成为相对独立的概念范畴,并吸引学者就“电竞与游戏的区别”展开讨论。从选手身份来看,电子竞技员在中国被认定为新职业,由政府部门协调管理,其制度化特色鲜明,因而在制度保障上,电子竞技员与游戏玩家之间存在身份界限(Zhao & Zhu, 2021)。从内容上看,电竞是参与者在某种规则下、在计算机介导的虚拟环境中实现的人与人、团队与团队之间的竞技对抗(宗争, 2018),而电子游戏还涵盖养成型、休闲型等非竞技性品类。从产业角度来看,电竞产业生态围绕赛事而展开(赵瑜佩等, 2024),而游戏则以创意开发和商业化推广作为核心产业链(Darchen, 2015),二者在产业定位和商业逻辑上存在差异。随着电竞的制度化以及产业规模的扩张,电竞的竞技性和专业性愈发鲜明,其作为竞技体育的价值定位亦愈发凸显。

(二)走向体育的电竞:从“二元对立”走向“融合想象”

尽管电竞作为体育得到制度层面的初步确立,但学界对于“电竞是不是体育”依旧存在争论(宗争, 2018; 杨韵, 2022)。传统派体育学者受到体育科学理论的影响,对电竞作为体育的合法性提出了质疑(Witkowski, 2012)。他们认为,一方面,在运动量上,电竞作为“指尖的运动”缺乏身体性,难以与传统体育的身体运动量相提并论(Parry, 2019)。另一方面,电竞会挤压大量传统体育活动的时间,两者间存在明显的冲突关系(Pargman & Jakobsson, 2008)。与之相对,新

兴派学者则认为电竞可以是一种智力体育体验(Seippel,2006),也满足身体性、教育性、竞技性等体育本质(Llorens,2017)。例如,从心理角度来看,电竞运动员在比赛过程中的心理状态与传统体育运动员相似(Himmelstein et al.,2017);而从运动能力角度来看,电竞赛手不仅在手速、手眼协调能力、耐力等方面表现优异且超群,而且在比赛过程中有大量的卡路里消耗(Himmelstein et al.,2017),这表明职业电竞具有运动能力门槛。

总之,电竞的“体育之辩”反映了新兴媒介化竞技实践与传统体育观念之间的认知沟壑。“电竞入亚”“奥运电竞周”“电竞国家集训队”等一系列制度性实践开始进一步构成人们对电竞传统认知的系统性挑战。然而,传统的体育视角难以解释为何电竞的半职业文化与青年生活方式的新实践会产生“化学反应”,因此对于电竞的讨论需要立足于当下全新的社会语境、文化语境以及受众语境。

(三)走向半职业的电竞:从“新职业”走向“生活方式运动”

电竞作为新职业已走过五年,^①其职业合法化使得学界对其职业化过程的研究兴趣日渐增强。半职业电竞兼具日常性、劳动性、体育性、非传统性等特征。半职业电竞青年既是建构电竞身份认同的重要群体,也体现青年生活方式与资本文化多层互动、弹性协商的典型表征。有鉴于此,由体育社会学学者贝琳达·韦顿(Belinda Wheaton)大力发展、兴起于20世纪80年代的“生活方式运动”理论为审视半职业电竞提供了新的视角。

生活方式运动指富有参与性、以寻求体验为目的的非正式体育活动(Wheaton,2004),具有圈层化、去成就化、非制度化的特征,因此有学者也将其定性为“传统体育的替代体育”(Rinehart,1998)。这类体育运动最突出的特征是挑战“成就导向”的主流体育文化和价值观,典型的项目有单板滑雪、滑板、冲浪等(Evers & Doering,2019)。21世纪以后,生活方式运动在美国、法国等发达国家发展迅速,例如X Games,Gravity Games,FISE等专项赛事既成为了受全世界青年人青睐的极限运动项目,也成为生活方式运动的典型代表,吸引了学者们的关注(Coakley,2021;丁一吟,2023)。

由于生活方式运动具有鲜明的个性化、反叛性和圈层性特征,文化研究学者将其视为具有亚文化特性的“生产性”实践。虽然亚文化学派解释了生活方式运动的个体认同,但其“小众”“边缘”的解释立场难以全面认知生活方式运动的

^① 人社部,2019,《人社部、市场监管总局、统计局联合发布新职业》,中华人民共和国人力资源和社会保障部网站(http://www.mohrss.gov.cn/SYRzlzyshbzb/dongtaixinwen/buneyiaowen/201904/t20190403_313788.html)。

全球化流行。自20世纪90年代后,生活方式运动的受众规模在全球范围内呈指数级扩张。因此,为了关注生活方式运动发展的多元面向,来自社会学、传播学、公共管理学等学科的理论资源被调用,主流研究路径包括以下三类。

第一类研究关注生活方式运动的扩散动因。此类研究认为体育消费是一种社会和文化建构的行为(Featherstone,1991)。例如有学者认为,生活方式运动的去规则约束、反竞争性、反男性主导的文化偏向根植于20世纪60年代的“反文化运动”(counter-cultural ethos)(Daskalaki & Mould,2013),这类研究将生活方式运动置于更为宏观的社会语境进行审视。也有学者将后工业、后现代、城市化等社会语境作为探索生活方式运动扩散的社会土壤(De Martini Ugolotti,2015;Smith,2020)。第二类研究关注生活方式运动的扩散过程。这类研究将传统媒介的呈现视作生活方式运动“展演”的重要环节。例如,有研究发现,诸如跑酷、冲浪等具备一定极限性和危险性的生活方式运动参与者并非将危险刺激作为其价值追求,而是在塑造视觉奇观、抢夺媒介资源和争夺可见性,譬如跑酷(parkour)爱好者以一种“越轨”的方式挑战了诸如游乐场、城市公园等室外场地的原始体育用途,重新定义了城市空间、城市生活以及城市设施的工具价值和符号意义,吸引着更多的人加入其媒介呈现之中,推动了生活方式运动的扩散(Gilchrist & Wheaton,2013)。第三类研究关注生活方式运动扩散的效益和实际影响。在观念上,生活方式运动的扩散背后蕴藏着性别(Thorpe,2005)、种族(Naidoo,2024)等权力关系的突破与反抗;在价值导向上,生活方式运动有着提升包容度、提高幸福感的教化作用(Sherry,2009)。

综上所述,生活方式运动的概念对于理解电竞的意义在于:其一,在交叉领域层面,已有研究基于生命历程的角度发现了电竞在日常娱乐与职业体育之间的连续性(Johnson & Woodcock,2021),这表明电竞的游戏属性和体育属性并非割裂对立关系,生活方式运动为理解二者之间的关联提供了概念工具。其二,生活方式运动将社会结构、价值主张以及社会效益等方面纳入研究之中,为审视电竞可持续发展提供了理论框架。

在中国,互联网生态正在经历数字化和平台化的深刻变革,电竞半职业从业者的劳动关系、劳动组织管理、劳动多元价值等议题愈发重要。但遗憾的是,作为一种新生活方式,半职业电竞青年的劳动身份及其劳动价值尚未受到充分关注。基于此,本文拟通过引入劳动社会学的“劳动生活方式”概念,用“劳动社会学”与“生活方式运动”双重视角审视半职业电竞,解构其背后复杂的社会结构和发展进路。

三、劳动社会学视阈下“劳动生活方式”的机遇与挑战

早期的劳动社会学大致围绕两条路径发展。其一,从科学管理角度探究劳动过程及其背后的控制与管理问题。例如,自马克思以来先后出现的布雷弗曼(Harry Braverman)、埃德沃滋(Richrds Edwards)等“专制控制”的论述,或以布洛维(Michael Burawoy)为代表的“霸权控制”思路影响甚大(陈龙、韩玥,2020)。其二,从劳动关系角度研究工人和工会组织的结构权力。例如,以英国社会学家理查德·海曼(Richard Hyman)为代表的学者特别关注资本主义制度下的工会组织,对其性质和管理作用作了系统阐释(Hyman,2001)。

不少学者在劳动社会学视阈下将“劳动”本身与作为日常生活方式的“自我实现”相分离,而董鸿扬(1988a)提出的“劳动生活方式”概念反对将“劳动”仅仅视为价值创造的过程,这极大启发了本文的研究思路。他指出,生活方式研究不应只关注劳动之外的消费和自由时间支配,主张将劳动生活方式作为生活方式的基本组成部分,关注劳动过程中的主体性(董鸿扬,1988a)。董鸿扬(1990)认为人们容易混淆劳动生活方式主体性(关注劳动主体的劳动心理、劳动观念、劳动态度等)与劳动方式客体性(着眼于生产力与生产关系如何结合)之间的区别。尤里安·库克里奇(Julian Kücklich)同样关注到“劳动”与“自由”的辩证关系,在2004年正式提出“玩工”(playbour)的概念(Kücklich,2005)。库克里奇受“休闲商品化”(Fulcher,2004)和“免费劳动”(Terranova,2013)的启发,将闲暇时间的娱乐活动引入劳动研究,提倡关注劳动者休闲背后遮蔽的严肃性与劳动价值,强调劳动者的主体性问题(Kücklich,2005)。近年来,日渐丰富的玩工研究关注到了闲暇时间的生产性价值,为描绘现代生活方式“劳动—休闲”边界状态提供了概念工具和实证材料(徐冠群,2022;王润、杨雨丝,2024)。库克里奇侧重于关注劳动者闲暇生活背后所潜藏的劳动剥削,大部分“玩工”研究的学者也将劳动价值的生产视为资本剥削与劳动者抵抗的竞逐域。董鸿扬则主张将劳动研究的着眼点从“剥削—抵抗”的框架中剥离出来,关注劳动者个人体验与劳动管理协调与统一,因此他对于劳动生活方式的概念诠释可总结为劳动与自由、物质与精神、主体与客体的三大关系的对立统一(董鸿扬,1988a,1988b,1990)。但董鸿扬关于劳动生活方式的讨论未能深入展开三大关系的劳动议题,也未能建构完备的理论框架。本研究将延续劳动作为生活方式的思路,讨论其理论面向。

从劳动与自由的关系出发,劳动生活方式反对将劳动视为被管理、被控制的存在,强调劳动所创造的价值是自由得以实现的基础(董鸿扬,1990)。相应地,海曼强调在劳动过程中,个人因素(如文化传统、日常生活、情绪等)对劳动组织的形态变化与结构形成有着复杂的影响机制(Hyman,2006)。进入数字化时代后,劳动状态的变化带来了劳动观念的变化,进而影响了劳动对象与服务对象各自的生活方式。在现代个人主义思潮影响下,新生代群体的劳动选择具有鲜明的灵活性偏向;而在“为自己而活”的价值观主导下,该群体对自由的追逐意愿亦十分鲜明(Beck & Beck-Gernsheim,2002)。随着劳动灵活性的增强,外卖骑手、网约车、自媒体博主等职业群体迅速扩张并成为学者们近年来的重点关注对象。例如,凯蒂·斯坦梅茨(Katy Steinmetz)对美国优步(Uber)司机进行案例分析,认为灵活性就业普及的重要原因在于老板的控制行动隐匿于平台背后,劳动者至少在表面上受软件指挥,产生一种没有“上司”的感觉,其自由不受控制。^①这一点在中国场景中得到了验证,研究者发现“85后”和“95后”是外卖骑手的主力军,而外卖平台“工作自由”的口号是吸引劳动者加入的重要原因(粟瑜、王全兴,2016)。可见,自由价值观与劳动选择和劳动过程建立了愈发紧密的联系。由于电竞产业下沉式发展深嵌于半职业青年灵活自由的日常生活之中,“工作自由”作为理解劳动关系的重要入口(李胜蓝、江立华,2020),对理解电竞劳动生活方式的扩散机制具有重大潜在价值。

从主体与客体的关系出发,劳动生活方式有别于劳动方式对于劳动者的定位,后者将劳动者视为生产力的客观要素,而前者强调对劳动者主体性的关注,以实现促进社会生产、激发劳动主体能量、实现劳动者全面发展的统一(董鸿扬,1990)。从劳动自主性角度,工人的劳动过程有诸多不确定性、主客体间的对立表现为资本控制与工人自主性之间的矛盾。因此,如何制定劳动规范以减少不确定性、实现生产价值的最大化,构成了劳动管理核心议题(Epstein & Kalleberg,2001; Rubery et al.,2005)。数字技术的兴起打破了传统职业的劳动时间秩序,随之带来新兴劳动模态的变更,例如新型零工经济、过渡劳动、半职业劳动等劳动模式的兴起凸显了劳动者的多样性选择,同时也意味着劳动管理研究亟需关注劳动的自主性变化。因此,本研究拟关注半职业劳动者的劳动生活方式及其自主性价值定位,从劳动过程的变迁理解劳动秩序的重构,这也恰恰回应了董鸿扬(1990)所提倡的:不应仅仅将劳动者视作被管理的客体,而应关注到劳动管理之外的劳

^① Steinmetz, Katy 2015, “The On-demand Economy Takes Workers for a Ride.” *Time*, July 23 (<https://time.com/3969247/is-the-on-demand-economy-taking-workers-for-a-ride/>).

动者观念、态度、习惯等因素。

从物质与精神的关系出发,劳动生活方式强调物质性与精神性价值生产的互动作用,从而挑战传统劳动研究对于物质生产的偏重(董鸿扬,1990)。有学者指出,劳动社会学研究大多数聚焦于传统制造业的劳动场景,对于非制造业领域的适用性存疑(Hardt & Negri,2000;Halford & Strangleman,2009)。特别是随着“情感密集型”服务业经济的兴起,“情感”“情绪”在劳动过程和劳动关系中的作用愈发重要。^①不同学者深度挖掘劳动中的情感意义,并聚焦于拓展职业价值的内涵与外延。其中具有代表性的研究范畴主要有两类:其一,情绪劳动(emotional labor),源于阿莉·拉塞尔·霍克希尔德(Arlie Russell Hochschild)的“空姐研究”,指员工通过调节自我,以劳动要求来管理情绪以及控制身体语言,进而更好地表演以获得经济报酬(霍克希尔德,2020)。其二,情感劳动(affective labor),源于意大利自治主义马克思主义学派,由拉扎拉托(Maurizio Lazzarato)提出,指代与组织形式、集体自主性和社会网络联结相关的劳动形式(Lazzarato,2004)。目前中国的相关研究大多关注粉丝社群等以兴趣为驱动力的劳动模式,探索网民“为爱发电”的主体性和社会性生产意义(曹晋、张楠华,2012;杨盈龙、冯应谦,2019)。这启发本研究关注半职业电竞青年的劳动精神价值与情感驱动因素,为理解劳动生活方式的扩展过程和扩展效益提供了参考。

综上所述,延展劳动生活方式理论的研究意义在于:在经验层面,伴随着数字技术的发展与个人观念的觉醒,诸如半职业电竞青年等将“劳动”与“生活方式”并存的群体愈发扩大,劳动与自由、主体与客体、精神与物质的对立统一关系亟待挖掘;在理论层面,劳动生活方式的“包容性”为调和资本与劳动力间的剥削冲突、强调劳动的自我实现、实现劳动者与劳动管理的协调统一提供了思路。而研究的关键在于,劳动生活方式打破了既有关于劳动概念的边界,将劳动者的情绪、社会环境、文化传统等诸多因素纳入其中。如何理解多重劳动元素的结构网络,需要深入劳动者日常生活寻找依据。因此,本文综合劳动社会学和生活方式运动双重视角,继承劳动生活方式对于自我价值的强调,提出理论分析框架(见图1),以回答以下研究问题:第一,半职业电竞作为劳动生活方式的扩散机制是什么?有何表现特征与社会意义?第二,半职业电竞青年如何理解电竞的劳动生活方式实践?其背后有怎样的行动逻辑和价值追求?

^① 国内有研究将 emotional labor 和 affective labor 均翻译为“情感劳动”,导致两者被混用。本文参照刘芳儒(2019)对两个概念脉络的梳理,将 emotional labor 翻译为“情绪劳动”,将 affective labor 翻译为“情感劳动”。

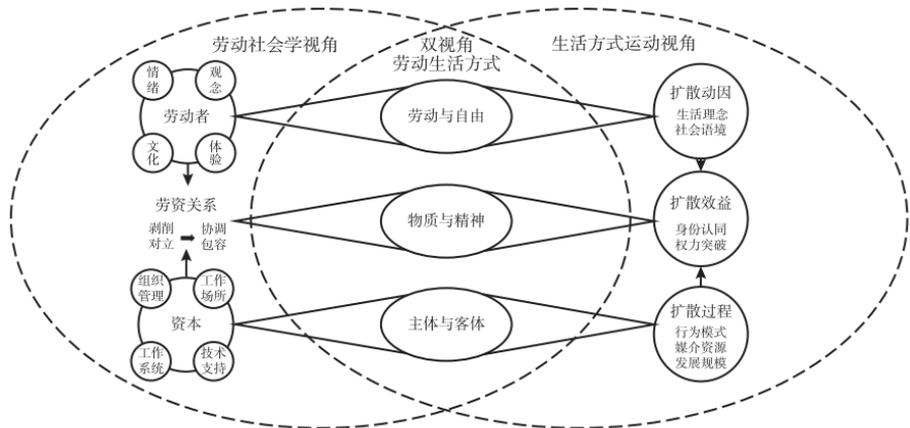


图1 劳动生活方式理论分析框架

四、研究设计

为深入观察半职业电竞青年的日常实践与身份认同,评估其在劳动实践中的感知价值、流动状态和潜在的体验冲突,本文使用了两轮参与式观察与半结构化访谈。就具体研究步骤而言,首先是确立观察目标。在本研究中,确定电竞人的样本和范围非常关键。由于电竞类型广泛,参与者的身份认同差异大,为确定研究对象的代表性,本研究使用了“探索式编码”(exploratory coding)的方式(Saldaña,2021)来明确电竞青年的类型。本研究基于前后七年的田野观察(六十万字的观察素材)指出,从电竞青年的劳动状态来看,可以将其分为全职电竞青年、半职业电竞青年和业余电竞青年。全职电竞青年主要是指全职投入电竞运动和行业的运动员或者从业人员。半职业电竞青年是指因赛事聚集在一起但并非全职投入的运动员或者从业人员。业余电竞青年是指对电竞有兴趣与热情但不参与或者以休闲娱乐为目的来参与电竞赛事的玩家。基于劳动生活方式的日常性特征,本研究排除了高天赋、高强度训练的职业电竞运动员,以及完全以休闲娱乐为主、去职业化的普通玩家,聚焦于半职业电竞青年。本研究通过滚雪球方式接触到60名半职业电竞青年并进行第二轮的田野观察,以便更完整准确地理解半职业电竞青年的日常劳动。在这60名被观察对象中,大部分人都长期参加电竞赛事,并在不同程度上通过社交媒体或社区参与了赛事相关的集体活动。

其次是确定观察时间和空间。为了全面观察半职业电竞青年的劳动日常,本研究根据受访者的生活习惯对其进行了3~6个月的参与式观察,观察时间段

涵盖半职业电竞青年在初赛、复赛、决赛期间的备赛以及比赛日常。同时研究者也观察了非比赛时间段的日常生活,以便更好地理解半职业电竞青年生活方式的变化。本研究的观察时空至少包含三方面内容:(1)与电竞相关的赛事活动;(2)与电竞无关但与其他工作相关的工作日常;(3)与工作无关的生活日常。本研究所考察的电竞赛事主要是以“全民电竞”“打通大众到职业晋级通道”为定位的大众化赛事项目,包括《和平精英》《王者荣耀》《英雄联盟》《暗区突围》《炉石传说》等电竞项目在全国范围内举行的官方下沉赛事(如城市赛、高校赛、全国大赛等),并涉及 MOBA(Multiplayer Online Battle Arena,多人在线战术竞技)、棋牌、FPS(First-Person Shooting Game,第一人称射击类游戏)三大品类。

最后是分析访谈数据。民族志需要关注和捕捉参与者的观点,而访谈的恰当使用有助于理解被观察者的经历背景对他们所表达的想法的重要性(Hammersley,2006),便于深度挖掘半职业电竞青年的话语实践与生活经验。在60名被观察者中,有55名接受了采访(按照采访时间的先后分别编号为受访者1~受访者55),大部分集中在19~30岁,平均年龄24岁。受访者的第一或第二职业涉及15种以上职业类别,包括公职人员、出版工作者、数字媒体工作者、服务业工作者以及学生等。每次访谈在1~1.5个小时之间。访谈的内容包括:(1)参赛的背景、动因、态度和意义体现;(2)参赛之外的生活方式;(3)参加半职业赛事相关的线上线下活动的经历和感受,包括相关的收获和遗憾;(4)如何评价自己的赛事表现和技能转移,等等。本研究通过 NVivo13 对访谈数据进行主题编码,在编码的过程中遵循归纳和演绎原则,不断反思和丰富节点编码。

五、研究发现

本研究发现,半职业电竞青年的劳动生活方式从小众圈层化向大众化的扩散,呈现流动性动因、参与性过程与包容性效益三大特点。下文将对半职业电竞的扩散机制展开分析。

(一)半职业生活方式扩散动因:“流动即平衡”的时间价值

作为半职业电竞扩散的动因之一,流动的“职业观”将原本处于对立面的游戏和工作结合到了一起(Caillois,2001),打破了传统观念对于休闲和职业泾渭分明的间离感,使得半职业电竞青年转向以一种“无边界”的生活状态来维系生

活方式的平衡。这种转变有两个表现：一是在时间管理上的自由，二是在时间认知上的自由。二者共同促成职业观与休闲观流动的改变，塑造了半职业电竞青年的生活模态。

第一，在职业观改变上，半职业电竞青年在“职业—休闲”的时间管理上发生了价值观游移，并呈现具有自主性的流动特征：在自由生活（即半职业电竞）和生活保障（即主职工作）的理性权衡中，电竞青年主动地选择将半职业赛事嵌入主职生活，并塑造了流动性劳动认知的基本框架。以王者荣耀“全民电竞系统”为例，虽然赛程大部分设置在周末，但半职业电竞青年可在每周五中午12点开始“切入”比赛。对大部分半职业选手来说，这象征着“双职业”或“职业切换”的生活模式。更重要的是，不少受访者强调日常流动性生活与高强度的工作之间、赛事参与与本职工作之间并非互斥关系。半职业电竞青年将赛事参与视作劳动和日常生活的过渡性样态，并强调自己对于生活的把握和平衡。

我们金融行业工作节奏非常快，但是我和身边朋友都习惯了自由切换，其实“打比赛”换个思维模式有助于工作效率提升，我们打电竞的时候也很高效，跟我们在工作状态下差不多。（受访者15，2021年4月）

可见，作为一种新职业观，“把握时间流动性”助力了电竞生活方式运动的扩散，这种助力效应来源于情绪和收入两方面加持。在情绪上，赛事为青年们提供了情绪价值以恢复主职劳动力。当被问及如何衔接参与电竞比赛与其他工作时，受访者的描述常常与“高效”勾连。这个现象呼应了我们在田野观察到的青年人一些有趣的叙事风格，这些正在比赛的选手会重复一些自律性话语，如“这场打完就回去加班”，“太爽了，我又满血去工作了”，等等。在收入上，电竞为半职业青年带来了一定的经济价值，从而淡化了主职工作与电竞之间的边界感，并为持续性参与提供了隐性生产力。例如，全国性半职业赛事的奖金池在十万元人民币以上，区域级、省级、市级、高校赛等小规模赛事奖金池在一万元人民币左右，但举办频次更高（周期为1~2个月），且不设参赛次数限制。因此，大部分半职业电竞青年将参与比赛视作可实现经济收入持续增长的价值劳动。此外，亦有半职业电竞青年通过其电竞比赛视频内容的二次生产获得收入。有一位受访者就将此类报酬等同于“滴滴”和“短视频创作”的正当性收入。

我们的生活是流水型的，流到哪里都可以赚钱，我闲暇时间打场比赛拿

个奖金,我上班路上顺风载个人,我吃饭打卡发个抖音赚点带货费性质都差不多,这是我们现代人的能力。(受访者3,2021年5月)

有趣的是,受访者们一方面强调了全职电竞职业的“不稳定”“黄金年龄太短”等保障力较弱的特点;另一方面又在提到半职业的价值定位时不认为半职业电竞与主职业存在主次之分:“全职工作给我经济回馈,但半职业参赛的情感反馈也很重要,况且全职工作有可能辞退我,但多平台多类型的比赛奖金也可以让我自给自足”(受访者3,2021年5月)。这反映了当代青年在后现代生活理念的影响下对职业流动、变化的观念认知,即对工作时间价值的评价转向肯定自我拥有“两份收入”“两份保障”“多元反馈”的低风险与高自由状态。

第二,在“职业休闲观”形塑上,半职业电竞青年形成“玩即工作”和“玩即学习”的流动性劳动价值认知,且这种“劳动”与“玩”技能通用的认知心理进一步推动了电竞生活方式运动扩散。一方面,在肯定电竞积极情绪的同时,“玩”被电竞青年赋予了“严肃性”元素,嵌入到职业语境中,这使得他们在群体互动和日常权衡中以“玩就是学”的认知张力赋予电竞实质性价值。这样的价值主张在现代青年中并不罕见,他们不仅要给“玩”赋予劳动价值,更试图将自己与传统的社会认知区别开(Williams & Chua,2021)。另一方面,大部分受访者提到“玩竞技是训练”“看比赛是学习”“都是能力转移的积累过程”(受访者39、受访者17、受访者12,均访谈于2021年3月)。可见,“玩”与“劳动”技能的通用被半职业电竞青年用以解释“玩”的价值,因此打电竞的经历能帮助半职业电竞青年积累心理资本以及完成隐性技能的获取,并能使其在其他工作环境中受益。

半职业电竞青年对于“玩”与“职业”之间的通用技能具有以下两方面的认知特征。一是具备严肃性。当被问及参赛体验时,以下词汇被半职业电竞青年反复提及:“采集”“社交”“击败”“冒险”“团结”“征服”“独立”。他们认为比赛有助于锻炼他们的意志力。二是具备前瞻性,半职业电竞青年自称“数字土著”,认为自己比过去任何一代更早认识“世界”,所以他们的数字能力是“原生态”的。因此,在探索“世界”的过程中,他们能清晰地阐述自己在“玩”和“工作”中的能力与欲望,能主动思考“电竞比赛这个过程最关键的不只是游戏,而是一种训练,我自己训练出来的思维方式会在工作中和学校里产生极大帮助”(受访者12,2021年3月)。

总而言之,本研究发现半职业电竞青年的价值主张强调“流动即平衡”的效能认知。这本质上是因为“半职业”的运动形态打破了劳动与休闲的时间边界,

从而形塑了流动的生活模态,半职业电竞青年用“开放”和“多元”的价值认知挑战了传统生活方式关于“玩”“工作”和“学习”之间的空间区隔与劳动边界。但矛盾的是,他们并不像以往叛逆的亚文化行动者那样彻底地挑战主流价值,反而在看似非主流化的观念中默许了劳动价值评判的介入。从他们对“生活保障”“经济收入”“工作能力”的强调可以看出,半职业电竞青年对于经济目标保持着惯性关注,他们用传统的劳动价值来强调自己生活方式的有力性,以寻求主流价值的认可。总之,他们试图用一种对生活方式的掌控来颠覆传统认知,用自我正名来创建一种不同于西方式亚文化的理解,但却仍试图接受中国式主流价值,这便是半职业电竞作为生活方式运动扩散的主要原因。

(二)半职业生活方式扩散过程:“半中心化—去中心化”的赛事组织与劳动主体

本研究发现,半职业电竞通过“半中心化”和“去中心化”的赛事模式完成了赛事的扩散与劳动价值的分流。“半中心化”与“去中心化”的共性在于,赛事类型都是以赛事版权方授权开展的城市赛或其他二级联赛为主。两者的差异在于,“半中心化”赛事主要由赞助方、版权方、第三赛事方和媒体方共同管理,具有鲜明的持续性劳动市场特点;“去中心化”的赛事组织管理一方面将赛事版权方、赛事主办方与媒体平台的控制关系隐匿于后台,凸显劳动者对于赛事价值的共创意义,另一方面挑战了版权方原本高额的特许经营权和席位费,呈现鲜明的临时性劳动参与特征。

从共性来看,电竞版权方是电竞赛事的控制方,在资本市场偏好、赛事参与度偏好和媒体平台关注度偏好的三方作用下,“半中心化—去中心化”的半职业赛事扩散规模和速度呈几何式增长,并呈现有别于“中心化”职业赛事的下沉态势,其扩散组织与主体主要依靠劳动技能与劳动参与的草根化。其一,在劳动技能上,半职业赛事往往选择“双低一高”(操作难度相对较低、赛事观看认知门槛较低、操作知识普及度高)的比赛项目,因此移动端 MOBA 往往是赛事项目的首选。其二,在劳动参与上,赛事主办方采取多样化的组织方式来降低参赛成本、提高参与度,并呈现以下特征。一是个人化。虽然电竞项目大多为团队竞技,但半职业赛事允许参赛者以个人或多人形式报名,由主办方协调进行随机组队。这大大提高了参赛的灵活性:“团队报名很难凑齐人,凑齐了万一队友临时来不了也没法打,个人报名就灵活许多,不用担心组队,也不用担心自己临时有事会影响团队”(受访者 7,2023 年 4 月)。二是去场景化。许多半职业赛事在初赛、复赛阶段不设线下场地,全程线上进行,且提供多个参赛时间段供选手选择。这

一设计不仅扩大了赛事规模,也通过弱化赛事对线下物理空间的依赖来缓解运营压力。三是去门槛化,即在赛事报名上不设段位门槛,仅设置实名认证以杜绝选手重复报名。四是弱结果导向。赛事设置多样化、多形式的阶段奖励来作为参与激励。例如,王者荣耀“全民电竞”系统向报名选手发放游戏金币、钻石等虚拟道具作为报名奖励,选手每通过一轮比赛,其获得的奖励也会相应地变得丰厚,直至在总决赛上瓜分奖金池。此外,在赛事宣发上,半职业赛事多调用参赛人数、队伍数量、城市数量等话语资源来象征赛事的成功,弱化冠亚军的个人结果,以凸显半职业赛事的“群体共创”特征,强化赛事的集体性情感反馈。

可见,赛事组织方将劳动者的自主性置于重要地位,这一方面得益于技术支持,使组织方得以承担由劳动者规模扩大和需求多元带来的组织成本;另一方面体现了劳动者自主性与劳动控制之间的调和可能,尤其是通过多元参与和多重反馈的赛事机制实现了个人劳动价值与赛事商业价值的双重增值。

从差异性来看,“半中心化”和“去中心化”赛事在劳动模式上呈现鲜明的区别。“半中心化”赛事的运营逻辑更接近传统媒体行业的广电模式,^①“这里的直播组织更多在延续电视转直播的展演逻辑”(受访者03,2021年3月),其表演性的劳动特征突出,因此“半中心化”赛事在版权方与转直播企业的“观展—表演”劳动组织模式中实现半职业电竞青年的可持续劳动。相比之下,“去中心化”赛事组织在“电竞赛事—直播平台—电竞社区”的共创中呈现鲜明的扁平化参与式特征。各参赛选手的直播间成为赛事的信息枢纽,赛事内容的扩散方式从“转直播”转变为“第一视角参赛”,在各直播间的多元叙事、多重互动下实现了赛事扩散的突围。因此,赛事的临时性劳动特性更为明显,其赛事规模更为庞大。以2024年第四届《暗区突围》大赢家物资赛为例,该赛事的报名人数在没有头部主播流量加持之前就已经超过百万,赛事的转播权充分“下放”,在普通观众和中小主播的参与中完成了赛事扩散的“多点开花”。对参赛者来说,直播权的下沉扩展了其内容生产价值;对组织者来说,去中心化将“流量”优势发挥到极致,在多直播间、多视角、多内容的参与共创中形成立体化扩散效益。

暗区突围用直播的内容生态和全民赛事的组织构建了一个新的电竞关系,不再是曲高和寡,而是参与胜过观看……电竞是互联网逻辑的,是去中心化的,这才是它脱颖而出的根本。(受访者1,2024年3月)

^① 传统广电行业节目的转直播权集中在特定的频道上。“半中心化”赛事不允许未经授权的直播间转直播与比赛相关的内容,其赛事的运营逻辑与广电模式之间存在相似性。

可见,“去中心化”的组织管理模式潜藏着使劳动者主体性与劳动控制管理协调统一的可能,在扩展组织规模、迸发更大商业价值、突破封闭圈层网络的同时实现个人的发展与突破。

(三)半职业生活方式扩散效益:“包容即公平”的竞技劳动

本研究发现,大部分选手认为电竞作为生活方式运动在物质与精神层面提供了更广泛更包容的价值认同,即参与包容和成就包容。

1. 参与包容:从技能鄙视链走向多元评价

电竞作为生活方式运动突破了职业电竞的“技能鄙视链”,“半职业”的竞技劳动构建了多元评价标准,形塑了包容性的劳动文化精神。其一,半职业电竞的劳动能力认知从技能竞技主导转向多元精神表达,进而形塑赛事的规则包容。大部分受访者对电竞类型的描述反映出自上而下的、围绕“游戏主机—电脑游戏—手机游戏”技能难度排序的圈层文化,这一认知来源于电竞类型在发行时间、操作难度、技能感等方面的差异。然而,电竞“预编程”的竞技规则并未框定职业电竞青年的规则认知,参赛者推崇一种打破规则、彰显自我的劳动观念,追求多元化的价值认知和从业环境。例如,有选手这样描述他的经历:“有一次我的《王者荣耀》校园赛队友全都是玩‘射手’的,我们商量了一下直接选了五个射手,那场比赛赢了,那是我参赛以来最爽的时刻”(受访者4,2021年5月)。在这里,“全选射手”的操作打破了MOBA类电竞对每个位置的功能定位,激发了参赛者的自主性,在拓展规则的同时彰显了“竞技精神”的底色,在拓展技能边界的同时打破了重复劳动的循环。这种拓展行为源于一种勇往直前、不服输且适应能力强的青年价值观,例如有受访者提到,“概率上,15~16岁是黄金年龄,这个年龄段最缺乏规则意识,他们总试图挑衅规则,在确定性的规则设定中尝试突破,所以我们经常能看到比赛中有神操作或者各种小众玩法流派的出现。有的突破甚至可以改变职业打法”(受访者2,2021年3月)。这极大地挑战了电竞曾被“污名化”的传统认知:“我们在创造规则来回应外界,我们不是“不负责任”的游戏爱好者,而是一群玩创造性的竞技实践者”(受访者27,2023年3月)。

其二,半职业电竞青年的劳动过程认知从目标导向转向体验导向,这形塑了赛事的圈层包容。半职业电竞青年非常看重“过程体验”和“酷文化感知”,他们认为具有风格的生活方式不仅是青年精神历史传承的必要工具,也是反映社会艺术性的结构方式。一方面,电竞青年对“队友”和“对手”的认知呈现流动性和包容性的特征。在草根化、随机性、去门槛的赛事参与中,团队成员的高度流动

使得个人劳动技能高低不存在稳定的参照标准,也弱化了团队制度化成就的重要性。这使得参赛者更聚焦于其“当下”赛事的体验:“我去年的对手今年就是我的队友了,所以没必要那么苦大仇深”(受访者27,2023年3月)。另一方面,半职业电竞青年在意自己是否在践行“酷文化”的圈层认知,强调“酷”的核心特征包括“自我肯定”“小众”和“快乐至上”。在访谈中,很多受访者反对将冠亚军奖金作为参与的唯一目标,认为这破坏了半职业电竞的体验价值,并强调自身享受通过多样化的劳动贡献赚取赛事虚拟奖励的过程。“酷文化”的竞技氛围对劳动过程的全面渗透不仅消除了规则竞争的紧张关系,也让不少电竞从业者专业认同态度与劳动价值决策之间产生了“暧昧”的嬗变,两者共同指向这样一种共识:电竞参与的劳动价值也不止于竞技输赢本身,在“突破规则”“挑战不确定性”的实践中,半职业电竞青年通过“劳动获利”强化其专业能力,最终以自我发展突围传统规则的窠臼,形成更大的精神驰骋空间。

2. 成就包容:流量逻辑的精英想象

半职业电竞青年在多样化的劳动反馈机制下,延续了电竞的精英取向,演变出“流量为王”的新精英劳动模式,塑造了具有劳动包容性的“精英想象”。回顾电竞历史,不难发现中国早期电竞带有鲜明的精英主义色彩。这从第一代电竞人的访谈中可见一斑:他们对电竞赛事兴起的记忆滥觞于20世纪末,这一时期第三方电竞赛事开始在民间出现,有省级网吧通过赛事举办而声名鹊起。这一模式吸引了大量青少年结成趣缘社群深度卷入,成为了全国级规模赛事的先驱。大多受访者认定,第三方赛事为中国职业电竞奠定了关键的草根基础。例如,在某项卡牌类电竞中,参与者强调该项目的智力性:“这个圈子里的人智商不低,而且大家都是在意身份的人,我们想从这里寻求情绪价值”(受访者32,2022年6月)。更重要的是,“草根”的赛事模式源于“顶尖”的精英圈层。

最开始打电竞的都是名校,你不是名校的话,人家不和你玩的,而且都在北京上海广州的,你想想01年02年做互联网公司的,一年能挣个十几万二十万的都算社会的精英阶层,他们是奠定了第一代电竞赛事的消费者。在第一代里,没有所谓的全职。(受访者40,2021年3月)

从劳动体验上,半职业电竞青年具有强烈的优越感。例如,《王者荣耀》全民电竞系统设定,夺得六次赛事冠军(不限制赛事级别)的玩家即可获得大满贯

称号。鉴于省级比赛的难度,有玩家会选择多次参与区级和市级比赛,以便更容易地获得该称号:“我渴望得到别人的赞美”(受访者7,2023年6月)。可见,半职业赛事的规则设计为半职业电竞青年提供源源不断的正向反馈以强化其满足感与精英感。再比如,有选手描述道:

其实电竞背后的吸引点是即时价值评判,比赛最终会给每个玩家一个位置,所以每一局有 MVP,有带飞的,有躺的,每个人都有自己的价值定位,不管是谁都不会一直赢,但是每一局都有自己的定位,这是竞技属性背后的吸引点。(受访者7,2023年6月)

可见,精英劳动体验的背后是“无需重新嵌入就可脱离”的碎片化生活模式,以及半职业电竞青年对于即时的、持续不断的正反馈劳动体系的主动选择。

在价值取向上,电竞生活方式运动通过流量逻辑瓦解了传统的精英逻辑,从而实现草根参与和精英追求的价值调和。半职业电竞青年对外部正向反馈的渴求反映了他们对主流精英话语的价值肯定,但潜在的矛盾在于他们仍试图通过寻找主流劳动价值的认同方式来肯定其打破主流认知的挑战精神。这样的矛盾恰恰关照了当代青年的液态^①价值取向,即半职业电竞青年在电竞生活方式运动的劳动参与和文化体验中裹挟着身份认同与物化再嵌。模糊和矛盾的认同路径再次促使半职业电竞青年嵌入流量导向的商业逻辑中,即半职业电竞青年对关注度的渴求助推了平台资本的增殖,然而本研究发现电竞青年对于主流和商业的规训有着一定的认知,例如有受访者提到:“其实消费主体也有一种博弈,比如说这些对生活感觉把控感非常强的参与者也在被消费,他去参加平台的电竞赛事,是因为这些平台也抓住了这一波人的心理”(受访者24,2023年6月)。

半职业电竞青年并非被蒙蔽、被操控的劳动者,但是这种认知并未带来其劳动抵抗,而是在隐喻的层面呈现液态感,这表现为半职业电竞青年通过流量逻辑的圈层化建构拓展了商业逻辑的价值评价体系,进而完成认知调和。具体来说,当受访者被问及是否在迎合大众时,他们解释“流量意味着受更多人喜欢”(受访者16,2024年1月)。而与此同时,相较于商业逻辑单一的评价模式,数字环境为半职业电竞青年提供了多样化的反馈机制(弹幕、直播、留言、虚拟礼物等),这扩展了半职业电竞青年的精英想象空间。

^① 鲍曼(Zygmunt Bauman)用“液态”(liquid)来形容模式、规范和准则的变化及流动(鲍曼,2002)。本文以“液态”一词来形容半职业电竞青年的流动性和多变性。

总之,电竞生活方式运动通过“参与包容”的实践特征构建了“成就包容”的精英想象,这契合了电竞青年的劳动诉求,并通过流量逻辑的劳动价值体系构建了“包容即公平”的圈层氛围。

六、结 语

中国是电竞核心爱好者众多的国家,^①考察中国本土半职业电竞青年的劳动价值具有必要性。中国的劳动结构与治理方式使电竞作为一种生活方式运动面临着更为复杂的职业生态。相较于其他生活方式运动,在技术、资本、文化等因素交织与拉扯下,电竞的身体属性、竞技特征与文化特质呈现更为复杂的劳动特点。本研究发现,半职业电竞青年的生活方式运动扩散机制有三大特性,即流动性、参与性与包容性,其发展围绕“劳动生活方式”的时间标准、参与门槛与劳动效益而展开,并根植于流动性的生活模态、互联网的参与模式与电竞的身份认同进程三重语境(context)。本研究的贡献有三个方面。

一是拓展了劳动研究的对象。本研究突破了从体育或游戏等传统视角去理解电竞,在深入探讨半职业电竞的“劳动生活方式”价值与管理变迁下,揭示了半职业电竞青年将电竞作为生活方式运动扩散动因、过程和效益,阐明了为何“传统职业群体”衰退而逐步边缘化,并深入追踪了青年群体新的数字化生活方式。从生活方式运动角度来看,电竞生活方式与西方生活方式运动实践的不同之处在于其有着鲜明的“去中心化”和“液态”特征。一方面,相较于滑板、冲浪等生活方式运动的媒介展演,电竞生活方式运动在互联网直播等技术下实现了劳动组织重组,推动劳动控制与雇佣方式扁平化。另一方面,半职业电竞的扩散机制与“全民电竞”背后的资本助推形成了合谋,并在资本平台提供的“多元评价系统”中为产业生态中的劳动青年提供了认同话语,即“消费驯化合理化”。半职业电竞青年用精英竞技取向来颠覆传统认知,推动半职业电竞职业地位的合法化,并塑造中国式的电竞生活方式。

二是拓展了劳动生活方式的理论。首先,本研究基于劳动社会学与生活方式运动的双重视角探讨了半职业电竞作为劳动生活方式的扩散机制。不同于过

^① 唐焯,2024,《中国电竞用户约为4.9亿人次,“2024全球电竞大会”举行》,上观网(<https://export.shobserver.com/baijiahao/html/776801.html>)。

去劳动过程理论侧重关注经济因素,本文的解释框架强化了文化与个人价值观在物质价值生产的补位。其次,本研究提炼了劳动生活方式在数字平台的扩散逻辑与组织模式。这一方面有助于从劳动的角度理解电竞如何凭借“数字文化”的产业结构颠覆传统电竞的职业与劳动秩序,另一方面揭示了数字时代劳动组织管理的变化,即数字化技术不仅带来了管理模式的拓展,也凸显了劳动者主体性对于劳动过程的意义。最后,本研究从积极主义角度强调劳动社会学研究需要关注“剥削—抵抗”以外的研究范式。半职业电竞的兴起和扩散表明,数字平台为民众提供了即时的正向反馈机制和多元的劳动评价标准,这催生了更多下沉式的精英群体。今后的研究应重点关注劳动者之间以及劳动者与资本管理者之间协调统一的可能路径,以促成不同群体间的包容理解,促进人的全面发展。

三是研究意义的广泛性。本研究的意义在于关注青年的经验与实践、差异性与多重性,透视中国“积极的青年发展”,赋予青年劳动和职业发展更加丰润的社会文化意义。“积极的青年发展”观点认为所有的青年都有自己的优势,应当将青年群体视为需要开发的资源,而不是需要管理的问题(Roth et al.,1998)。而作为一种新兴的生活方式,电竞反映了青年人的优势、发展背景以及发展素质之间的一致性。一方面,半职业电竞具备数字化和灵活性特征,其生活方式体现了青年们对于工作和生活边界的重新认知,即工作为生活服务。青年通过网络经济寻找更舒适、更自由的工作方式,而不是被刚性管理制度控制。他们在从生活焦虑中获得解放的同时,尝试在职业自由与生活保障中寻求平衡。另一方面,电竞作为生活方式运动是一种半职业电竞青年在“精英的想象”中完成的超现实体验,他们在通用技能提升和心态修炼培养中确认自我价值,进而释放压力。此外,半职业电竞生活方式运动引申了三方面的讨论。首先,电竞作为生活方式的劳动模式凸显了液态的青年工作文化,同样也反映了现代经济体中职业结构碎片化的社会现实。其次,“半中心化—去中心化”的电竞生活方式扩散过程推动了青年参与性的竞技追求,同时其迅速的扩张是互联网商品流量逻辑的体现,也进一步反映了青年在现代社会流动变迁中推崇“精英感”的社会现实。最后,包容性的电竞生活方式运动冲击了单一的精英评价体系,体现了青年对主流社会的选拔分层方式的突破,也体现了当代青年对现代社会结构固化的焦虑和深嵌于流量光环的精英想象。

数字技术的革新改变的不仅仅是电竞参与的互动形态,还意味着新的思维方式、新的文化生态以及新的市场受众。本文认为,为理解中国与其他国家的半

职业青年价值理念与行为差异,回应电竞全球化与本土化的发展影响,集科技、竞技、文化、社交于一体的半职业电竞具有前沿的研究价值。

参考文献:

- 鲍曼,齐格蒙特,2002,《流动的現代性》,欧阳景根译,上海:上海三联书店。
- 曹晋、张楠华,2012,《新媒体、知识劳工与弹性的兴趣劳动——以字幕工作组为例》,《新闻与传播研究》第5期。
- 陈龙、韩玥,2020,《责任自治与数字泰勒主义:外卖平台资本的双重管理策略研究》,王天夫主编《清华社会学评论》第十四辑,北京:社会科学文献出版社。
- 丁一吟,2023,《节奏分析视域下的生活方式体育运动:基于武汉 BMX 跳东湖的案例研究》,《中国青年研究》第10期。
- 董鸿扬,1988a,《生活方式应包括劳动生活方式》,《社会学研究》第2期。
- ,1988b,《劳动生活方式新探》,《学习与探索》第4期。
- ,1990,《生活方式变革的主题:劳动与闲暇结构的优化》,《学习与探索》第1期。
- 何天平、宋航,2022,《电竞传播在中国:媒介框架变迁与社会认知重塑》,《上海体育学院学报》第4期。
- 霍克希尔德,阿莉·拉塞尔,2020,《心灵的整饰:人类情感的商业化》,成伯清、淡卫军、王佳鹏译,上海:上海三联书店。
- 李胜蓝、江立华,2020,《新型劳动时间控制与虚假自由——外卖骑手的劳动过程研究》,《社会学研究》第6期。
- 刘芳儒,2019,《情感劳动(Affective labor)的理论来源及国外研究进展》,《新闻界》第12期。
- 粟瑜、王全兴,2016,《我国灵活就业中自治性劳动的法律保护》,《东南学术》第3期。
- 王润、杨雨丝,2024,《生态环保理念下“种树”玩工休闲劳动的持续机制研究》,《新闻大学》第4期。
- 徐冠群,2022,《“玩工”与“玩乐劳动”:数字资本主义的游戏形式、同意制造与价值剥削》,《前沿》第6期。
- 杨盈龙、冯应谦,2019,《社会表演理论视角下的粉丝文化研究——以偶像养成类节目〈创造101〉王菊粉丝为案例》,《新闻界》第11期。
- 杨越,2018,《新时代电子竞技和电子竞技产业研究》,《体育科学》第4期。
- 杨韵,2022,《电子竞技的体育属性何以引发争议——技术哲学视角下的反思与诠释》,《山东体育学院学报》第3期。
- 赵瑜佩、李秋衍、张毅,2024,《“不止于赛博对抗”:基于产业生态全域考察的电竞素养研究》,《国际新闻界》第4期。
- 宗争,2018,《电子竞技的名与实——电子竞技与体育关系的比较研究》,《成都体育学院学报》第4期。
- Beck, Ulrich & Elisabeth Beck-Gernsheim 2002, *Individualization: Institutionalized Individualism and Its Social and Political Consequences*. London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage Publications.
- Caillois, Roger 2001, *Man, Play and Games*. Trans. by Meyer Barash. Urbana & Chicago: University of Illinois Press.
- Coakley, Jay 2021, “Sociology of Sport: Growth, Diversification, and Marginalization, 1981 – 2021.” *Kinesiology Review* 10(3).

- Darchen, Sébastien 2015, "'Clusters' or 'Communities'? Analyzing the Spatial Agglomeration of Video Game Companies in Australia." *Urban Geography* 37(2).
- Daskalaki, Maria & Oli Mould 2013, "Beyond Urban Subcultures: Urban Subversions as Rhizomatic Social Formations." *International Journal of Urban and Regional Research* 37(1).
- De Martini Ugolotti, Nicola 2015, "Climbing Walls, Making Bridges: Children of Immigrants' Identity Negotiations through Capoeira and Parkour in Turin." *Leisure Studies* 34(1).
- Epstein, Cynthia Fuchs & Arne L. Kalleberg 2001, "Time and the Sociology of Work: Issues and Implications." *Work and Occupations* 28(1).
- Evers, Clifton & Adam Doering 2019, "Lifestyle Sports in East Asia." *Journal of Sport and Social Issues* 43(5).
- Featherstone, Mike 1991, "Georg Simmel: An Introduction." *Theory, Culture & Society* 8(3).
- Fulcher, James 2004, *Capitalism: A Very Short Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Gabbett, T. J. 2003, "Incidence of Injury in Semi-professional Rugby League Players." *British Journal of Sports Medicine* 37(1).
- Gilchrist, Paul & Belinda Wheaton 2013, "New Media Technologies in Lifestyle Sport." In Brett Hutchins & David Rowe (eds.), *Digital Media Sport: Technology, Power and Culture in the Network Society*. New York & London: Routledge.
- Halford, Susan & Tim Strangleman 2009, "In Search of the Sociology of Work: Past, Present and Future." *Sociology* 43(5).
- Hammersley, Martyn 2006, "Ethnography: Problems and Prospects." *Ethnography and Education* 1(1).
- Hardt, Michael & Antonio Negri 2000, *Empire*. Cambridge & London: Harvard University Press.
- Himmelstein, Daniel, Yitong Liu & Jamie L. Shapiro 2017, "An Exploration of Mental Skills Among Competitive League of Legend Players." *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 9(2).
- Hyman, Richard 2001, *Understanding European Trade Unionism: Between Market, Class and Society*. London, Thousand Oaks & New Delhi: Sage Publications.
- 2006, "Marxist Thought and the Analysis of Work." In Marek Korezynski, Randy Hodson & Paul K. Edwards (eds.), *Social Theory at Work*. Oxford: Oxford University Press.
- Johnson, Mark R & Jamie Woodcock 2021, "Work, Play, and Precariousness: An Overview of the Labour Ecosystem of Esports." *Media, Culture & Society* 43(8).
- Kücklich, Julian 2005, "Precarious Playbour: Modders and the Digital Games Industry." *Fibreculture Journal* 5.
- Lazzarato, Maurizio 2004, "From Capital-Labour to Capital-Life." *Ephemera* 4(3).
- Llorens, Mariona Rosell 2017, "eSport Gaming: the Rise of a New Sports Practice." *Sport, Ethics and Philosophy* 11(4).
- Naidoo, Roshi 2024, "Space Oddity-Reading Nirmal Puwar's Space Invaders: Race, Gender and Bodies out of Place in Decolonial Times." *European Journal of Cultural Studies*. Published electronically February 13. doi: 10.1177/13675494241229188.
- Pargman, Daniel & Peter Jakobsson 2008, "Do You Believe in Magic? Computer Games in Everyday Life." *European Journal of Cultural Studies* 11(2).
- Parry, Jim 2019, "E-sports Are Not Sports." *Sport, Ethics and Philosophy* 13(1).

- Pizzo, Anthony D., Baker J. Bradley, Sangwon Na, Mi Ae Lee, Doohan Kim & Daniel C. Funk 2018, "eSport vs. Sport: A Comparison of Spectator Motives." *Sport Marketing Quarterly* 27(2).
- Rinehart, Robert E. 1998, *Players All: Performances in Contemporary Sport*. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.
- Roth, Jodie, Jeanne Brooks-Gunn, Lawrence Murray & William Foster 1998, "Promoting Healthy Adolescents: Synthesis of Youth Development Program Evaluations." *Journal of Research on Adolescence* 8(4).
- Rubery, Jill, Kevin Ward, Grimshaw Damian & Huw Beynon 2005, "Working Time, Industrial Relations and the Employment Relationship." *Time & Society* 14(1).
- Saldaña, Johnny 2021, *The Coding Manual for Qualitative Researchers* (Fourth Edition). London: Sage Publications.
- Seippel, Ørulf 2006, "Sport and Social Capital." *Acta Sociologica* 49(2).
- Sherry, Emma 2009, review of *A Wider Social Role for Sport: Who's Keeping the Score?*, by Fred Coalter, *Sport Management Review* 12(4).
- Smith, William Roth 2020, "A Post-COVID-19 Lifestyle Sport Research Agenda: Communication, Risk, and Organizational Challenges." *International Journal of Sport Communication* 13(3).
- Terranova, Tizianna 2013, "Free Labor." In Trebor Scholz(ed.), *Digital Labor: The Internet as Playground and Factory*. London: Routledge.
- Thorpe, Holly 2005, "Jibbing the Gender Order: Females in the Snowboarding Culture." *Sport in Society: Cultures, Commerce, Media, Politics* 8(1).
- Wheaton, Belinda 2004, "Introduction: Mapping the Lifestyle Sport-Scape." In Belinda Wheaton (ed.), *Understanding Lifestyle Sport: Consumption, Identity and Difference*. London & New York: Routledge.
- Williams, J. Patrick & Victoria Puay Ru Chua 2021, "Conventional Culture, Subcultural Institutions, and Subcultural Careers as Backdrops to Identity Work in Singapore's Esports Scene." In Tyler Dupont & Becky Beal(eds.), *Lifestyle Sports and Identities: Structural Careers Through the Life Course*. London & New York: Routledge.
- Witkowski, Emma 2012, "On the Digital Playing Field: How We 'Do Sport' with Networked Computer Games." *Games and Culture* 7(5).
- Zhao, Yupei & Yimei Zhu 2021, "Identity Transformation, Stigma Power, and Mental Wellbeing of Chinese eSports Professional Players." *International Journal of Cultural Studies* 24(3).

作者单位: 浙江大学传媒与国际文化学院、
浙江大学国际传播研究中心(赵瑜佩)
浙江大学传媒与国际文化学院(张毅)
责任编辑: 何钧力