

标准《电子竞技用户分析与运营能力要求》

编制说明

一、标准编制工作简况。

本项目于 2022 年 1 月立项，归口于粤港澳大湾区标准创新联盟，由深圳市腾讯计算机系统有限公司牵头，联合发起单位包括：中国互联网协会、广东省游戏产业协会、深圳职业技术学院、深圳市东裕科技有限公司（天美深圳制作中心）、深圳大鱼教育文化有限公司、深圳市华视体育产业生态运营有限公司、深圳霜思文化科技有限公司（深圳 DYG 俱乐部）、广州趣丸网络科技有限公司（TT 电子竞技俱乐部）、广东省王者人人电竞文化传媒有限公司（佛山 GK）、深圳市标准化协会、石点国际文化产业发展（深圳）有限公司、先锋娱乐体育营销顾问（香港）有限公司、浩天电子竞技有限公司、深圳市洲明科技股份有限公司。

二、标准立项的必要性。

目前电子竞技已成为一项国民性的运动。根据 2021 第三方分析报告数据显示，中国电子竞技用户已达 5 亿，整体市场规模约 1500 亿元。随着行业飞速发展的同时，人才问题也成为了制约产业可持续发展的核心问题。电子竞技产业人才缺口已经高达 50 万余，缺口率高达 83%，且从业人员素质和专业能力参差不齐。为了保障电子竞技行业的可持续发展，建设发展电竞人才标准体系，规范行业核心岗位的能力要求，促进行业人才培养、岗位能力评价以及职业发展路径规划，已经成为行业发展的迫切需求。

电子竞技用户分析与运营是行业核心的岗位之一，负责对电子竞技用户数据信息进行心理、自然、行为习性、需求等分析并根据分析结论，以用户为中心，制定不同的内容、渠道、活动并制定电子竞技用户运营策略与目标并把控实施过程与结果，达到预期运营任务。该岗位既需要掌握传统的统计学、心理学、营销学等理论知识，又需要结合特殊的电子竞技用户群体特性，在电竞赛事、俱乐部、MCN 机构、电竞产品各业态中都具有高度应用。在电竞赛事快速发展的大环境下，电竞赛事导播人才尤为稀缺，是电竞人才缺口中最急迫的岗位之一。目前，中国电子竞技行业人才的培养，缺乏与职场技能要求的深度结合的权威且全面的专业指导。本标准将提出电子竞技用户分析与运营能力要求，用于规范电子竞技用户分析与运营的岗位能力要求和人才评价，可有效地促进电子竞技人才的梯度能力培养和发展路径规划建设。标准将促进电竞融入粤港澳大湾区发展，实现电竞产业多元化，指导整个大湾区移动电竞行业的有序、健康发展，更好地服务于大湾区的经济发展。

三、标准编制原则、主要内容及其确定依据。

本标准编制原则：

- 1.标准符合《团体标准管理规定》相关要求；
- 2.标准要具备科学性、先进性，并联动港澳、广泛适用于粤港澳大湾区应用场景。

主要内容：

章节	标题	主要技术内容
1	范围	
2	引用文件	
3	术语和定义	电子竞技用户分析与运营、电竞社群等
4	职业概况	电子竞技用户分析与运营的职业编码和职业定位等
5	电子竞技用户分析与运营能力体系	电子竞技用户分析与运营能力体系包括：初级能力要求、中级能力要求和高级能力要求
6	初级电子竞技用户分析与运营职业专业能力要求	初级电竞赛事导播概述及能力要求
7	中级电子竞技用户分析与运营职业专业能力要求	中级电竞赛事导播概述及能力要求
8	高级电子竞技用户分析与运营职业专业能力要求	高级电竞赛事导播概述及能力要求

四、标准有何先进性或特色性。

电子竞技作为当今最受年轻人欢迎的新型科技产业之一，横跨经济及文化两大领域，并且作为新兴的体育赛事，也获得了许多国际组织的高度认可。移动电竞赛事技术标准编制完成后，可以加强大湾区在动漫游戏、网络文化、数字文化装备、数字艺术展示等数字创意产业合作，推动电竞行业走上规范化、标准化道路，促进大湾区乃至国内电竞产业高质量发展。

1、电子竞技用户分析与运营是行业核心的岗位之一，负责对电子竞技用户数据信息进行心理、自然、行为习性、需求等分析并根据分析结论，以用户为中心，制定不同的内容、渠道、活动并制定电子竞技用户运营策略与目标并把控实施过程与结果，达到预期运营任务。该岗位既需要掌握传统的统计学、心理学、营销学等理论知识，又需要结合特殊的电子竞技用户群体特性，在电竞赛事、俱乐部、MCN 机构、电竞产品各业态中都具有高度应用。

2、首次提出电子竞技用户分析与运营的能力评价体系，涵盖：针对初级电子竞技用户分析与运营、中级电子竞技用户分析与运营和高级电子竞技用户分析与运营的 4 项一级指标和 30 项二级指标的不同要求。

五、标准在粤港澳三地调研、研讨、征求意见及邀请三地专家审定的情况。

本标准 1 月申请立项同时，发起单位邀请粤港澳等地组织专家代表发起 2 次会议（线上、线下结合的形式）研讨，并广泛征集标准意见和共同参与编制，深圳市腾讯计算机系统有限公司、中国互联网协会、广东省游戏产业协会、深圳职业技术学院、深圳市东裕科技有限公司（天美深圳制作中心）、深圳大鱼教育文化有限公司、深圳市华视体育产业生态运营有限公司、深圳霜思文化科技有限公司（深圳 DYG 俱乐部）、广州趣丸网络科技有限公司（TT 电子竞技俱乐部）、广东省王者人人电竞文化传媒有限公司（佛山 GK）、深圳市标准化协会、石点国际文化产业发展（深圳）有限公司、先锋娱乐体育营销顾问（香港）有限公司、浩天电子竞技有限公司、深圳市洲明科技股份有限公司等编制单位专家提供了各自的案例和标准文本内容。

标准草案形成后，标准编制组全体成员代表，组织多次线上会议讨论标准草案，各家代表提供修改完善意见，编制组共同完善标准。

本标准征求意见自 2022 年 7 月向社会公开征求意见。

六、技术指标设置的科学性和可行性。

无。

七、与国际、国家、行业、其他省同类标准技术内容的对比情况。

无采标。

八、涉及专利的有关说明。

无。

九、其他说明事项。

无。