

第 **1** 部分

是體育，
還是遊戲？



電子競技是體育，
還是遊戲？
它為什麼如此受歡迎？
以及，
它為什麼又飽受爭議？



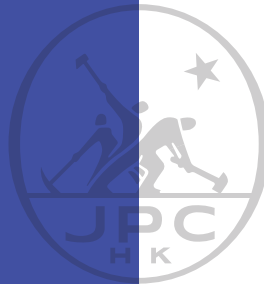
它曾經有多麼不受歡迎，現在就有多麼受歡迎。顯然，電子競技支持者持續了十幾年的“自衛反擊戰”，開始佔據上風，反對者逐漸找不到節奏。這是電子競技在中國社會的特殊境遇。

放眼全球，從東亞到東南亞、從歐洲到北美、從南美到大洋洲，電子競技以現代體育的方式運行著，尤其是日漸成熟的賽事與足球、籃球、賽車等職業體育趨於一致。

電競從業者也在不斷進行體育化改造：建立職業隊伍、塑造商業品牌、售賣賽事門票、開發周邊產品，以此形成產業化鏈條。這種趨勢，並不會因為電子競技“被體育接受或拒絕”、“能否進入奧運會”而發生根本性轉折。

不同年齡、不同文化、不同身份和不同經歷的人，會對電子競技持不同態度。

在中國，體育界保守派中的很多人，嫌棄或者懷疑電子競技，總是態度鮮明地劃清界限；受網癮問題之擾的一部分人，對遊戲、網吧深惡痛絕，恨不得將其消滅。這些態度的反面，卻是



新物種 入侵



電子競技呈現出的鋼鐵一般的現實：產業規模擴張，覆蓋人群增加，介入生活更多，距離“體育”更近。

與其讓電子競技自成一體、橫衝直撞，或者對其高聲討伐、避而遠之，都不如將其納入相對成熟的現代體育框架。當前更值得討論的是，電子競技和現代體育的關係以及如何運用“豐富且成功的體育經驗”去優化電子競技，提升其在社會、經濟、文化等領域的正面價值。

不應置之不顧、放任自流；也不應一擁而上、集體狂歡。



在 20 世紀初的中國，人們對進照相館拍照總有擔憂，“半身像”是大抵避忌的，因為像腰斬（魯迅語）。在 20 世紀中葉的美國，人們想用電視來提高文化修養，卻被批評家們嘲笑，“無聊的東西在我們眼裏充滿了意義”（尼爾·波茲曼語）。

為何在討論電子競技的開端卻談攝影和電視？從根本上看，它們有著一致之處：一種新的技術手段和文化工具，對生活形成前所未有的衝擊，存在著觀看、接受、反饋等要素。

把視線轉到體育，也能發現類似的情況。在 19 世紀 80 年代，現代足球（英式足球）在英國流行開來，漸漸超越了橄欖球，實現了職業化。

然而，就在不遠處的德國，對來自英倫三島的“時髦運動”並不完全歡迎，反對者覺得這是一項粗野的運動。斯圖加特的體操教師卡爾·普朗克（Karl Planck）寫的一篇題為《粗野的腳踢球》的文章流傳甚廣，那已經是 1898 年，他在文中稱足球為“英國病”。要知道，

世界上最早的謝菲爾德足球俱樂部早已於 1857 年成立，1895 年英國足協已經開始推行職業化。¹

無論是攝影、電視還是足球，這些新物種在推廣之初，都要經受迥異的眼光和複雜的爭論，然後再從少數人群擴展到幾乎全世界。

電子競技還有著更多不同：它以電子遊戲的形式存在多年，本身早已存在於世界的大小城市甚至鄉村，如今卻悄然變身，以一個全新概念示人。

在反對者看來，從電子遊戲到電子競技，是換湯不換藥，甚至連湯都沒有換；在支持者看來，電子競技是現代體育、朝陽產業，是生活的新內容、發展的新動力、未來的新方向。

我們的討論，就從這些爭論開始。

如何成為“體育”



2003 年 11 月 18 日，國家體育總局在人民大會堂舉行中國數字體育平台開通儀式。在這個儀式上，官方宣佈將電子競技運動列為第 99 個正式體育競賽項目。

這似乎是官方活動的常見手法：將電子競技作為與數字體育語義最接近的新形式，在儀式中起印證、烘托、配合、呼應作用。

1 [德] 沃爾夫岡·貝林格 (Wolfgang Behringer)：《運動通史：從古希臘羅馬到 21 世紀》，丁娜譯，北京大學出版社 2015 年版，第 338 頁。



電子競技從骨子裏就不甘當配角。它有著天生的明星氣質，自帶超級流量，就像一群野馬闖進水草豐茂的“皇家草場”，改頭換面進入舞台中心。

此後，電子競技又經歷了兩輪重要的官方表態。

2008 年，國家體育總局將電子競技運動改列為第 78 個正式體育競賽項目。

2016 年，最近一輪關於電子競技的官方表態，為有史以來力度最大，產生的影響也更為深遠：

4 月 15 日，國家發改委發佈《關於印發促進消費帶動轉型升級行動方案的通知》，指出：“在做好知識產權保護和對青少年引導的前提下，以企業為主體，舉辦全國性或國際性電子競技遊戲遊藝賽事活動”；

7 月 13 日，國家體育總局發佈《體育產業發展“十三五”規劃》，指出：“以冰雪、山地戶外、水上、汽摩、航空、電競等運動項目為重點，引導具有消費引領性的健身休閒項目發展”；

9 月 6 日，教育部公佈《普通高等學校高等職業教育（專科）專業目錄》，增補 13 個專業，其中包括“電子競技運動與管理”；

9 月下旬，文化部發佈《關於推動文化娛樂行業轉型升級的意見》，指出：“支持打造區域性、全國性乃至國際性遊戲遊藝競技賽事，帶動行業發展”；

10 月 14 日，國務院總理李克強主持召開國務院常務會議，會議指出“要出台加快發展健身休閒產業指導意見，因地制宜發展冰雪、山地、水上、汽摩、航空等戶外運動和電子競技等”。



© 趙彤傑

2003年11月18日，中華全國體育總會、中國奧委會和中信泰富有限公司聯合組建中國數字體育互動平台，啟動儀式在北京人民大會堂舉行



亞洲體育界推動電子競技的角色實現了急劇進化，使其在傳統體育陣營中的地位加速提升。2018年8月，第18屆雅加達—巨港亞運會，電子競技首次作為表演項目出現在地區性大型綜合運動會的比賽場上。在此之前更早，亞奧理事會（Olympic Council of Asia）和阿里體育於2017年4月17日聯合發佈，到2022年杭州亞運會，電子競技將成為正式比賽項目。¹不過，這個設計還需進行討論和投票等多輪既定程序，尚不屬於最終定論。

在奧運會的體系中，電子競技也一直受到審視和討論。2017年10月28日，在瑞士洛桑舉行的國際奧委會（International Olympic

Committee）第六屆峰會上，代表們對電子競技的快速發展進行了討論，最終同意“將其視為一項運動”。¹2018年7月21日，國際奧委會和國際單項體育聯合會（Global Association of International Sports Federations）宣佈建立一個電子競技聯絡小組（Esports Liaison Group），進一步溝通有關電子競技發展的問題。²

這些體育化的試探和進展，是電子競技內部和外部多方力量的共同選擇，也體現了傳統體育陣營中改革派的持續努力。各種因素的匯聚，使電子競技自覺又不自覺地成為現代體育領地的“新物種”。

不過，新物種的生存環境有點惡劣。2018年9月，在亞運會閉幕媒體會上，國際奧委會主席托馬斯·巴赫（Thomas Bach）明確表示，電子競技與奧林匹克價值觀不符，他認為“不能在奧運會項目中加入一個提倡暴力和歧視的比賽，即所謂的殺人遊戲。每一項奧林匹克運動都起源於真正的人與人之間的對抗，體育是文明的表達方式。如果出現了‘殺人行為’，就不符合奧林匹克價值觀”。³作為一名曾經的擊劍運動員，巴赫的表態也受到不同程度的反擊。部分觀點認為，遊戲中的虛擬暴力反而比拳擊、擊劍、摔跤等更“文明”。

2018年10月6日，在阿根廷布宜諾斯艾利斯，與青年奧林匹克運動會同時舉辦的“奧林匹克主義進行時”論壇，也討論到電子競技，代表們認為電子競技將挑戰傳統體育的“身體支柱意義”（anchor of physicality），但也認為未來體育的觀看和體驗方式會是“數字化和

1 英國廣播公司官網：<http://www.bbc.com/sport/olympics/41790148>。

2 國際奧委會官網：<https://www.olympic.org/news/olympic-movement-esports-and-gaming-communities-meet-at-the-esports-forum>。

3 法國《世界報》網站，2018年9月5日。

流暢感”（digital and seamless）。¹ 奧委會的專家態度明顯存在著糾結與衝突。

無論任何一個人或一個機構對待電子競技的態度如何，也無論電子競技與亞運會、奧運會的關係如何，它已經在現實中以“體育”的形式存在。

用更廣的視角來看，電子競技是計算機技術、互聯網文化、視聽藝術、競技活動和大眾娛樂等多種形式與內容交叉組合的綜合體。現代體育的面貌不斷變化、形態日益豐富，其中一項主要功能卻始終不變：以競技表演的方式娛樂大眾，並且形成產業。由此可見，兩者並不存在本質上的衝突。

持久的爭論



在現代生活中，電子遊戲（Video Games）是日常娛樂的一部分。長期以來，國際社會更多地使用“Cyber Games”，“Competitive Games”，“Cyberathlete”來表述“電子競技”。2015年，辭典網站Dictionary.com正式收錄“esports”（電子競技）的專有名詞，將“esports”定義為“competitive tournaments of video games”，中文的意

1 國際奧委會官網：<https://www.olympic.org/news/looking-to-the-future-of-sport-and-the-games>。



© Greg Martin (IOC)

2018年7月18日，國際奧林匹克委員會（IOC）舉辦的電子競技論壇現場。IOC官方表示，論壇意在建立共同理解，為電子競技、遊戲業和奧林匹克運動之間的合作搭建平台。與會者包括來自電子競技和遊戲產業的150多名代表，有電競選手、廠商、俱樂部、媒體、贊助商和活動組織者。國際奧委會、國際體育聯合會、運動員、合作夥伴、廣播公司等代表也出席了會議。

思是“可視化競技比賽”。¹ 2017年，美聯社確定了“Esports”的拼寫方式。² 至此，這個名詞在英語世界才算基本定型。從這一系列演變中不難發現，遊戲比賽和電子競技，在西方社會語境中並不存在鮮明的衝突。

中國的情況則複雜得多，多年來人們看待電子競技的觀點明顯對立，矛盾相對激烈。爭論是一種平衡。電子競技的特殊性決定了它會一直立身於爭論之中，反而有利於它的發展。

2018年8月，在第18屆亞運會電子競技表演賽上，首次亮相亞

1 楊越：《新時代電子競技和電子競技產業研究》，《體育科學》2018年第4期。

2 宗爭：《電子競技的名與實——電子競技與體育關係的比較研究》，《成都體育學院學報》2018年第4期。

運的電子競技中國團隊參加《英雄聯盟》、《王者榮耀》(國際版)、《皇室戰爭》3個項目，獲得2金1銀的成績，引發國內輿論熱潮。在社交網絡上，公眾態度激烈交鋒，年輕一代的電競粉絲以褒揚為主，另一部分人則始終對電子競技保持質疑。

8月29日，中共中央機關報《人民日報》的微信公眾號推送了《恭喜！亞運會〈英雄聯盟〉決賽，中國隊奪冠》一文，閱讀量在30分鐘內即突破“10萬+”，5天後的點讚數穩定在超29,000的量級。這是主流媒體對電子競技中國團隊直接認可中傳播力度最大的一個案例。與之對應的是，作為亞運會轉播方的中央廣播電視總台及其新媒體平台，出於政策和內部多種原因沒有轉播報道電子競技表演賽。

在《人民日報》微信公眾號這一條推送的評論區，有45條網友評論被公佈，其中持完全反對意見的為5人，走中間路線的為8人，持完全贊成態度的為32人。眾多疑問中最為顯著的是：作為遊戲的電競，還是作為體育的電競？

在雅加達—巨港亞運會舉行前，2018年8月“東方體育大講堂”發佈《2018年上海青年電競調查結果》，超過90%的上海青年認為電競和遊戲有區別。與此同時，電競的體育屬性也在愛好者中逐漸被接受，超過70%的電競愛好者認為電競是一項體育運動。在非電競愛好者的人群中，63.1%的人認為電子競技並非體育運動。

以上兩組數據僅僅是案例，並不能代表電子競技在中國社會存在爭論的全貌。單單看《人民日報》微信評論僅10%左右的反對率，與“東方體育大講堂”的反對率大相徑庭。這麼看來，這些數據似乎說明不了問題。



不可否認的是，電子競技在青少年群體中得到了廣泛而積極的回應。2018年11月3日，來自中國的IG俱樂部獲得世界頂級電競賽事《英雄聯盟》全球總決賽(S8)冠軍，這是中國戰隊第一次捧得“召喚師獎盃”，在業內具有極大意義。在單一直播平台，此次比賽在線觀看人數峰值超過1億。¹(此數據的真實性受到質疑，該平台的公開數據顯示月活躍用戶不過百萬級別。列在此處，僅供參考。)奪冠後，IG迅速成為佔領微博熱搜和朋友圈刷屏的核心話題，社交網絡上的人群很快被分為兩類，一類為IG歡呼，另一類則是滿臉問號：“IG是誰？埃及怎麼了？”

數據顯示，中國電子競技用戶規模已超過2.6億。²雖然這一數據的統計邏輯有待討論，也許已經涵蓋那些淺層玩家、試探者、欠活躍用戶，但是這一龐大群體顯然不會在意那些關於電子競技的爭論。

電子遊戲也好、電子競技也罷，這一屏幕遊戲與虛擬對抗相結合的活動已經成為眾人的日常生活內容，很多時候還承載著更深層次的文化意義。

在國內學術界(主要集中在體育學領域)，對電子競技也有不少討論，從本世紀頭十年到現在持續不止，並且隨著輿論熱度而起伏，分別有2003年至2004年、2008年至2009年、2016年至今三次小高峰，均由官方對電子競技的認可態度升級所引發。

在國內對電子競技的學術研究中，相對較早發佈的觀點普遍帶有傾向性，著力證明“電子競技不是網絡遊戲而是體育運動”這一觀點的

1 熊貓直播實時顯示。

2 艾瑞諮詢研究報告：<http://www.iiresearch.com.cn/Detail/report?id=3147&isfree=0>。

合理性，或者重點闡釋電子競技的產業價值，代表性觀點有：

由於長期以來形成的認知誤區，社會上一直將電子競技與網絡遊戲混為一談，因不良網絡遊戲導致大量青少年成癮問題的責任，被錯誤算在原本健康、益智並充分體現出現代體育精神的電子競技頭上。

這種觀點頗具普遍性，果斷下了結論：“將電子競技與網絡遊戲混為一談”是“認知誤區”。研究者沒有探尋為什麼人們會長時間將兩者“混為一談”，更沒有反問一句：難道兩者不是一體？更何況，“健康、益智並充分體現出現代體育精神”此類描述本身就是爭論焦點，不知何以成了結論。

讓電子競技真正實現全民化大眾化……電競產業仍需從多角度做好完善，才能實現真正復興。伴隨電競熱升溫，電競產業必會創造更大的財富。

後一種觀點則能夠看到一批研究者經常有意無意流露出的商業主義傾向，“全民化大眾化”、“真正復興”、“升溫”、“更大的財富”更多讓人看到企業式態度，而非理性的學術研究。

整體而言，國內學界大部分力量在過去十幾年間，都試圖為電子競技“正名”，從各個角度論證它在體育語境中的身份與價值。

2018年，隨著學術界對電子競技研究的深入，出現了更多的反

思、批判，討論更加理性、客觀、全面、深入。比如：

諸多實踐，而非觀念上的討論，已經證明，電子競技在可以預見到的未來中，將會與體育產生更加強有力的聯繫。它已經也必須進入體育範疇，才能夠實現社會結構對其進行的規範化改造。……電子競技的意義闡釋，與其業態發展之間，存在著巨大的不相稱的差距，這種差距的彌合，不可能也不應當依靠行業的自身發展，更需要學術研究為其注入新鮮血液和動力，形成規範的學術研究與業態發展之間的有機良性互動。¹

電子競技遊戲脫胎於網絡遊戲，而且其受眾面更廣、對青少年的吸引力更強，也因此不可避免地影響著青少年。這種負面影響可以分為兩個層面：第一種負面影響來自電子競技的母體——網絡遊戲對青少年的不利影響，第二種負面影響是電子競技產業發展中出現的不利於青少年健康成長的問題。所有這些問題的核心是青少年問題。……我們在肯定電子競技具備高強度運動特徵，有利於局部身體素質提高的同時，也必須承認電子競技也有著很大的技術障礙，過度遊戲肯定不利於青少年身心的健康發展。……在科技進步和應用速度遠遠超出以往任何歷史階段的當今社會，對電子競技這樣一種依託科技並已經被廣大青年人群普遍接受的體育現象，應該給予更多的關注



1 宗爭：《電子競技的名與實——電子競技與體育關係的比較研究》，《成都體育學院學報》2018年第4期。



© 亞洲電子體育聯合會

2018年8月29日，中國團隊獲得第18屆雅加達—巨港亞運會電子競技表演賽《英雄聯盟》項目冠軍

和探討，而不是一味地指責。¹

這些僅僅是少量摘取的文獻顯示，在國內最新的一批體育學術研究中，對電子競技的態度更加理性，由認識淺顯到研究深入，由觀點單一到視角多元，由合作性的論證到批判性的建構，這些進步都值得稱讚。

1 楊越：《新時代電子競技和電子競技產業研究》，《體育科學》2018年第4期。



解剖“電子競技”



電子競技先是“遊戲”，再是“體育”。也可以說，電子競技是遊戲轉向體育的一種路徑選擇，一種安置方式。

在中國體育學術界的討論中，對於“體育”這個大概念都未曾達成高度一致，關於電子競技的爭論似乎也是情理之中。國內的“體育”與西方的“體育”並不是完全相同的指向。

在我們通常的表述中，體育主要指競技體育、學校體育和群眾體育，偏向政治、經濟和教育的經驗總結。而西方體育觀中的奧林匹克思想、體育權利、人文精神、遊戲宗旨、生命樂趣、運動家風度等內涵，讓“我們感到費解和難以接受”¹。

因此，我們討論電子競技從遊戲到體育的發展過程，更多是在相對全面的體育觀中開展，甚至試圖模糊文化傳統的邊界，更多地考察現實語境。畢竟，電子競技從誕生以來，始終浸泡在全球化的浪潮之中。

目前，關於電子競技的定義有幾種代表性說法：

電子競技運動是以信息技術為核心，軟硬件設備為器械，在信息技術營造的虛擬環境中，在統一的競賽規則下進行的對抗性益智電子遊戲運動。²

1 胡小明：《走出困境的體育美學》，《體育與科學》2004年第1期。

2 曹勇：《電子競技與網絡遊戲的區別》，國家體育總局電子競技研究組，2004。