



随着中国体育代表团在雅加达亚运会上勇夺两枚电竞项目金牌,这一饱经坎坷的体育项目再次成为了大众关注的焦点。之所以用坎坷来概括电竞,原因在于很少有体育项目能像它一样历经如此强烈的对比。从最初“玩物丧志”的标签到如今“为国争光”的荣耀,乘坐着过山车的电竞项目就像一个从北极走向南极的人一样,历经冰与火的考验。

# 从雅加达亚运会电竞首秀看中国电竞发展的「冰火」之歌

石凝

## 电竞项目世纪初登上舞台

回顾中国电竞的萌芽阶段,依托于电脑游戏的对抗比赛很难称之为真正的电竞。受限于粗糙的画面和简单的操作,早期的电脑游戏的竞技性大打折扣,而更多的是玩家之间的“斗法”。新世纪以来,随着电脑硬件和互联网技术的成熟,特别是显卡处理速

度和互联网传输速度的提升,电脑游戏的品质已经达到了较高的水准,体验者在此基础上进行的有规则的对战也呼之欲出,电竞的大幕就此开启。

以《反恐精英》《星际争霸》《帝国时代》《魔兽争霸》为代表的,具备真正竞技性的游戏项目

在21世纪初期走上了历史舞台,在全球范围内引起无数人追捧。正如足球篮球等传统体育项目的发展史一样,随着这些游戏项目的玩家受众日益增多,在此基础上,有完善规则约束和职业俱乐部参与的电竞比赛涌现出来。三大电竞赛事——职业电子竞技联盟

(CPL)、世界电子竞技大赛(WCG)和电子竞技世界杯(ESWC)纷纷崛起。虽然1997年首届CPL举办时,大约只有300人出席了比赛,甚至连选手的奖金都要由发起人自己掏腰包提供,但谁都不会想到,电竞赛事的突飞猛进将在随后展开新的一页。

## 中国电竞之路并不顺畅

中国的电竞之路虽然诞生伊始也是玩家间的自发行,充满了无序和混乱,在电竞的开展在全球都属于较早的阶段中,中国电竞并不落后。以成绩为例,虽然电竞是标准意义上的舶来品,中国电竞却一直不乏优秀的选手和拿得出手的战绩。早期的《星际争霸》选手罗贤、沙俊春曾在2003年中韩对抗赛上展露锋芒力挫强敌,中国战队WNV(智勇战队)更是在2005年国际电子竞技大赛(WEG)第三赛季《反恐精英》项目中勇夺世界冠军,创造了中国电竞的历史。此外,以李晓峰(SKY)为代表的中国《魔兽争霸》选手身披国旗在WCG赛场登上领奖台的形象,更为中国电竞迷熟知。他与荷兰“兽王”GRUBBY、韩国“月魔”的经典大战时至今日依旧在老一代玩家脑海中留有深刻印象。



有了赛事平台和奖金支持,电竞的发展看似一帆风顺。但早期的电竞行业由于行业的自发性和盲目性,频频出现俱乐部欠薪破产和诱导学生辍学等负面事件,急需通过主流文化的认可来获得发展。为此在2003年11月18日,国家体育总局正式批准将电

子竞技列为第99个正式体育竞赛项目,这成为电竞发展的里程碑事件。随之在2003年4月4日,中央电视台体育频道创办的《电子竞技世界》正式推出,从国家及媒体的角度体现了主流文化对于电竞的认可。然而就在电竞风风火火迎来热潮,早期坚守的电竞人

看到行业曙光时,由于中国的媒体环境对网络游戏与电竞未加区分就贸然下定论,以及一系列负面事件影响,导致电竞在经历短暂的高潮后重回寂静。

自2004年国家新闻出版广电总局下发《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》后,一切以电竞为主题的电视节目下线,整个电竞行业从大众视野中重新回到了行业内自娱自乐的状态,电竞第一次由亚文化迈向主流文化的过程就这样结束了。但中国电竞依旧在国际赛场披荆斩棘,中国《魔兽争霸》选手李晓峰(SKY)曾在WCG上夺得两金两银两铜的史诗级战绩,中国战队IG在第二届《DOTA2》全球总决赛中为中国拿下赛事首冠,斩获160万美元的奖金。电竞在2004到2010年的时间段内一直在主流社会的边缘用自己独有的方式制造着声响。

## 中国电竞发展任重道远

随着年轻一代的玩家群体日益成长以及整个行业软硬件的更新换代,特别是公众意识对于电竞的松绑,自2010年前后,电竞的发展再次步入快车道,这一阶段的显著特征,是用作电竞项目的游戏层出不穷,与此同时还有游戏厂商赛事的崛起和传统赛事的落寞。据统计截至2015年,全球共有不同地域的50余款游戏产品公开设立电竞比赛,辐射玩家达到上亿水平。2014年2月5日,WCG首席执行官对外宣布WCG组委会将不再举办任何赛事,延续13年的WCG至此画上了句号,但在时隔两年后,由游戏厂商主办的《英雄联盟》全球总决赛全球观看人数已经突

破一亿大关。这一方面说明了游戏市场的繁荣与进步,产品的更新迭代,另一方面也证明了随着时代的发展,游戏厂商已经意识到办赛权的重要性,开始拿回属于自己的权益。

近年来,电竞行业的发展方向再次发生变化,除了原有的赛事扩展之外,电竞赛事的内涵和体验也达到了空前的高度,众多国内外电竞赛事选择在大型体育场馆开办比赛,并邀请娱乐明星跨界亮相,与此相伴的商业赞助费用也水涨船高,营造出的比赛效果也吸引了更多的年轻人参与。基于此,各个原本“高大上”的国际体育组织也意识到,能否抓住年轻受众,将是助力奥运会、亚

运会等综合性运动发展的动力之一,毕竟这些运动会“古老”的项目已经失去了对年轻一代足够的吸引力,电竞“入奥”的话题一时间成为热点。但此时的国际奥委会对于电竞仍然处于模棱两可的状态,一方面,国际奥委会承认电子竞技运动是一项体育项目,但一方面又认定电竞中包含凶杀暴力元素,并不符合“体育是文明的表达方式”的奥运理念。

不得不说,亚运会为电竞与传统体育的融合做出积极的尝试。在雅加达亚运会上,中国队在3个参与项目中,拿下了2金1银的战绩——尤其是关注度最高的《英雄联盟》,中国队力克实力强劲的韩国,几乎霸占了社交

媒体的热门话题榜。但在另一方面,大众对于电竞的偏见还在持续,例如唯一拥有亚运版权的央视,并未在亚运会期间直播任何一场电竞赛事,在各大新闻网站的任何一条电竞新闻评论中,都有人在质疑“游戏也配进亚运”;更不用说微博、微信等社交媒体中,永不消逝的唇枪舌战。就目前的态势来看,电竞的发展还将持续游戏厂商主导和饱受公众质疑的状态,之前曾被媒体热炒的大学电竞专业,如今也不温不火,国家体育总局等相关部门也都曾表示将力推电竞运动员职业化,完善运动员注册和退役保障,但目前来看依旧遥遥无期,电竞的发展依旧任重道远。