电竞之惑：理解与尊重 VS 警惕与忧虑

11月3日，iG战队代表LPL首夺英雄联盟世界赛冠军，游戏圈炸了；再往前，中国选手在亚运会电竞表演赛上披金戴银，玩家们热血沸腾。中国电竞的每一个重量级胜利都会引发年轻人的狂欢。当他们齐刷刷欢呼青春与梦想的时候，在更广泛的人群中，是赢得了理解和尊重，还是加重了警惕和忧虑？

新华社记者采访的三位专家（知名体育学者易剑东、中国人民大学社会与人口学院副教授李丁、北京体育大学新闻与传播学院副教授洪建平）分享了看法，其中不乏尖锐和深刻的观点。

知名体育学者

易剑东

一、电竞是不是体育？

易剑东（以下简称易）：把它放在体育里面，我是不认同的。电竞跟体育最大的两个差别，首先，电竞只是简单的人的手脑协调，它不是对人的身体、技术、技巧、能力、体能的一种检验和准备，一种较量。第二，它的评判依据不是人的技术、能力、体能在这个过程中表现的一个自然而然的结果。体育一定要强化体能，展现人的身体素质、技巧和能量，并且把这个作为衡量的主要依据。而长期从事电竞运动的人，手指会容易僵，肩颈会得病，甚至也会引起内脏、心血管很多毛病，这方面国内外都有很多研究成果可以证明。所以我认为如果电竞也是体育，那体育基本就没边界了。

二、怎么看待电竞争取进入奥运会的努力？

易：奥运会是青年人的聚会，但是它一定是倡导积极的、健康的生活方式。全人类目前青少年运动不足，这是通病，如果国际奥委会不去纠偏，反而为了一部分青少年而去迎合它，那就是与它本身的价值观背道而驰的。如果国际奥委会过早地接纳电竞进入奥运会，我认为恰恰会是它自己的末日。

三、中国社会在面对电竞文化时存在什么问题？

易：其实任何一项运动，包括电子竞技、游戏体育，包括我们传统的体育都面临着一个社会的文化因素，这里面实际上是要制衡，现在中国最大的问题是不平衡。政府、商业、媒体、学者，在经济、社会、文化各个层面都应该有不同的声音，大家来真正认识和看清它背后的因素。中国现在没有形成一个比较完整的，或者说比较平衡的电子竞技或电子游戏发展的一个社会环境，在这个意义上说，我们需要听到更多对电子竞技的弊端、不足、缺陷的一些反思。但我们的目的不是消灭它，而是希望它有序地健康地发展。

四、您反对中国目前推动电竞发展的理由是什么？

易：第一个最大的问题，中国社会青少年的体育状况并不理想，包括体质健康状况、体育活动的开展状况，以及疾病的状况，已经到了威胁国防安全的地步。我们一直在努力提高青少年身体素质，这个时候我们大力去扶持电竞，就完全抵消了我们好不容易积攒的一点点推广体育运动的成果。这是我目前感到最悲哀也是最忧心的事情。

中国人民大学社会与人口学院、中国调查与数据中心副教授

李 丁

一、据统计，去年关注英雄联盟总决赛的人数在全球达到了4–5亿。目前中国关注电竞、玩电子游戏的人群结构是怎样的？

李丁（以下简称李）：可以简单概括几个特征。第一是，年轻人多，90后、00后多。如果用一个具体的数字，应该是18岁–35岁之间的占多，而且90%以上都是男性。但是，随着像王者荣耀这样的游戏，相对比较简化的，尤其是移动游戏的流行，可以看到女生们关注电竞、打游戏的越来越多了。这是一个趋势。另一个特点是，二三线城市占比比较高。数据显示，大概60%的电竞关注者和游戏关注者来自二三线城市，一线城市和农村加起来大概占40%左右。

二、为什么流行？人群结构特点背后有什么样的社会基础？

李：总体上，社会学认为，游戏，尤其是群体性的游戏，是少年儿童学习社会规范，学习怎么跟人打交道，学习情感表达，学习情感控制的一个非常重要的途径。从这个意义上讲，游戏是人的天性。当然还有很多其他的社会因素。

三、如何看待中国家长对电竞和电子游戏普遍的反感，围绕这个话题呈现出来的显著的代际矛盾？

李：中国家庭的忧患意识非常强。中国的孩子从小就被卷入了一场大人的游戏，一种保持自己的社会地位或者进行社会阶梯爬升的一种成年人的游戏。他们那种不带目的性的，真正发展自己的朋友关系，发掘自己兴趣爱好、内心世界的游戏，反而比较少，多数孩子过的是理性节制的接近于成年人的生活。应该看到游戏对于人的发展的重要性，作为家长来说，我觉得应该保持一种开放和学习的态度。

四、从个人到企业，再到社会和政府层面，未来如何更多地让电子竞技、电子游戏发挥积极的价值？

李：我们社会科学家应该告诉大家，这些游戏是怎么发展起来的，包括政策的、资本的推动；也告诉玩家，这个游戏是怎么设计出来的，它怎么就讨好了你的最底层的欲望；你如果不能够清醒地认识到自己在这个社会当中的位置，自己在游戏当中的角色，那你可能真的迷失掉，成为资本赚钱的一个工具。但是前提条件是，游戏还是要去污名化。

北京体育大学新闻与传播学院副教授

洪建平

一、电子竞技是否属于体育范畴？

洪建平（以下简称洪）：关于电子竞技和体育的关系一直存在争议，但是这里面还有一个隐含的、大家一直没有解决的问题，就是什么是体育的问题。哪怕是在体育学术界内部，关于体育和竞技的关系都有很长时间的争论。我觉得这个争论的核心是两个关键词的概念，可能它就不是一个非常确定的概念，本身就在讨论和演化过程中。

二、在电子竞技的发展中，政府发挥了怎样的作用，在未来的管理中，政府应该发挥怎样的作用？

洪：我的研究里面发现，从上世纪八十年代电子游戏开始进入中国到九十年代之前，这段时间政府其实对电子游戏态度非常宽容，它觉得这个东西是一种代表了西方的先进的现代化的生产娱乐方式，然后对于青少年来说是学习电脑技术的一个非常好的载体。但是从上世纪八十年代末往后，社会风气发生变化了，我们就发现像一些主流媒体开始关注到电子游戏对于青少年的一些负面影响。

从1989年到2008年总体来说，社会对于电子游戏的态度比较严厉，认为它对青少年成长不利，对社会风气也不利。但是在2008年之后，我们就发现政府的态度发生了很大变化，人们发现电子游戏像电影、电视产业一样，可能是一种非常重要的提振经济的文化产业。

三、怎么看待年轻人沉迷电子游戏，变成“死宅”的现象？

洪：我认为这跟整个社会环境有关系，包括整体经济状况。有的时候可能电子游戏它是其他原因的一个结果，但是有时候我们会把它当作原因，这是我们看电子游戏社会影响的时候可能需要警惕的一点，可能有更宏观的社会因素造成这个现象。比如说这个社会有没有给他们提供这种自我实现的空间和环境，那么我们中国现在也存在这种情况，就是社会环境对年轻人来说并不是很友好。

四、由于电竞和厂商的关系，其背后最根本的动力就是利润的动力，将来电竞会不会产生一个像国际奥委会的机构？由它来推动比较有社会责任感的一些操作？

洪：现在确实厂商主导，这对它有很多不利影响，其中一个很重要的问题就是信息公开的问题。比如说游戏的设计者是最清楚里面的一些诀窍，介于BUG和开发商知道的内部代码之间的这种灰色地带，这种信息可能会影响游戏的公平程度。我觉得游戏厂商主导很难解决这个问题，不解决这个问题的话，它就很难做到像我们认为传统体育相对来说的那种公平。 **据新华社**