

电子竞技：砒霜还是蜜糖？

电竞该不该“入奥”

新华社记者李丽、吴书光、张逸飞

上个月在雅加达，带着许多人的期待、许多人的疑虑和许多人的观望，电竞迎来了亚运会“首秀”，这个新兴但发展迅猛的行业也再次成为舆论热点。

电竞从业者和爱好者普遍为之欢呼，认为是电竞得到社会正面承认的标志性事件；而一些专家和很多家长则认为，这会对本就容易沉迷电子游戏的儿童和青少年造成不良引导，给家庭和学校教育造成困扰。

此次入选亚运会的6个电竞项目分别是王者荣耀（国际版）、皇室战争、英雄联盟、星际争霸2、炉石传说和实况足球2018，由亚洲电子体育联合会推荐给亚奥理事会。中国队夺得王者荣耀和英雄联盟两项冠军，其中，中国队在英雄联盟决赛中逆转韩国队的表现，在电竞迷中引起较大反响。

亚洲电子体育联合会主席霍启刚去年刚上任就表示要致力于将电子竞技推上奥运舞台。而对于电竞率先亮相亚运会，他在接受新华社专访时表示：“我们想搭一座桥，把刚刚成长起来的电子体育带到主流体育的范畴里来。”

他认为，一方面吸引了大量年轻群体的电竞发展很快，需要利用主流体育的优秀理念自我规范，给年轻人更健康的反馈；另一方面有亚运、奥运的助力，电竞也会更受认可。

在6个电竞项目中，英雄联盟、王者荣耀（国际版）、皇室战争为腾讯系产品。腾讯表示，他们了解到，亚运会选择电竞项目的标准是符合奥运精神和有较高知名度，而王者荣耀（国际版）是亚运会入选的唯一中国自研游戏，被选中“是对中国自研游戏产品的认可，对移动电竞的认可”。

国内顶尖电竞战队之一、夺得英雄联盟世界冠军的皇族（RNG）战队为电竞入亚备感振奋，他们有包括明星选手简自豪Uzi在内的多名队员入选亚运会英雄联盟中国队阵容。

该俱乐部新闻官李杰明说，这是电竞首次入选国际大型综合性运动会，不仅会提升电竞产业空间，加速电竞产业规模和规范化，对电竞运动的体育化、主流化和大众化也都有积极影响。“这次

电竞=电子游戏？

许多反对电竞的人士，都认为电子竞技和电子游戏没有本质的区别。

而作为亚洲推动电竞赛事的先行者，亚奥理事会终身名誉副主席魏纪中今年在受邀担任世界电子竞技运动会（WESG）全球总决赛的颁奖嘉宾时说，不应把电子竞技和电子游戏混淆，电子游戏有一些消极的地方，电子竞技正是瑕不掩瑜的一部分。“电子竞技可以为电子游戏纠偏。”

魏纪中并没有就此详细解释。但国内顶尖电竞战队皇族（RNG）新闻官李杰明提到一个区别：“电子竞技比赛是有回合制和规则的，每局都会评判出胜负，而玩电子游戏本身是没有时间和回合限制的，可能就会导致很多人沉迷。”

李杰明觉得，玩游戏和电子竞技是娱乐和职业的区别，玩游戏是纯粹娱乐和享受快感，而成为电竞选手的过程其实非常枯燥，要经过俱乐部的集训和管理，要每天进行科学规律的刻苦练习以提高技艺站上赛场，也要学会面对镜头和公众，跟足篮球职业运动员的成长路径没有什么不同。

据介绍，职业电竞选手对手速即APM（每分钟操作次数）要求很高。电竞圈有传言称，英雄联盟的顶尖高手Faker手速测试巅峰值为惊人的498。职业选手甚至出现过手速太快导致抽筋而不得不停止比赛的手速需要天赋，也需要刻苦训练。

在雅加达亚运会期间，中国电竞明星简自豪Uzi的一篇文章《让我告诉你电竞和游戏的区别，伤病是顶级运动员的标签》在网上流传。

他在文中表示，长时间的高速操作，导致自己手指、后背、肩膀都落下了伤病，这是电子竞技职业选手需要付出的代价，同世界上所有体育项目的顶级运动员一样。他还说，能够参加亚运会真的很激动，这不仅是对自己的正名，更是中国电竞第一次真正代表国家出战。“我从没想过这些会发生在自己身上。”

亚洲电子体育联合会主席霍启刚在个人微博上转发了Uzi的文章。他还表示，需要在教育方面花更大的力气，不仅要教育年轻人正确看待电竞，也要让家长能够理解。“电子体育也不仅是比赛，背后是很大的产业，从教练、经理到赛事组织和运营，年轻人完全可能成为这个产业中的工作人员，这就是一份正常的职业。”

一个非常偶然的机会，前FIFA电竞职业选手、现自媒体电竞产业专栏作者杨子涛为一个想成为电竞职业选手的学生和其家长提供

“

电竞迎来了亚运会“首秀”，这个新兴但发展迅猛的行业也再次成为舆论热点。国际奥委会对待电竞的态度，比亚奥理事会更为谨慎。对电竞入亚甚至入奥，支持者不少，质疑和反对的声音同样很多



▲中国队（中）在亚运会领奖台上。 新华社记者张金摄

还只是亚运会表演赛，之后会成为亚运会正式项目甚至有望未来入奥，在赛事转播、围绕国家队选拔训练等方面将催生全新的产业链。”

电竞是不是体育？腾讯方面找出了国际运动科学与体育协会（ICSSPE）的《体育竞技宣言》中相关定义：凡是含有游戏的属性并与其他人进行竞争以及向自然障碍挑战的运动都是体育竞技运动。并以此认为，电子竞技与传统体育不论是娱乐性还是竞技性都极其相似。

阿里体育电子体育部副总经理张锐表示，传统体育的许多基本要求，电子竞技都有，比如手眼脑协调、思维和快速反应、刻苦训练、策略制定和团队精神，另外电竞赛

事也倡导公平竞赛、男女平等、正确的胜负观等。

阿里体育CEO张大钟曾在阿里体育重金打造的世界电子竞技运动会（WESG）上表示，电竞的终极目标就是奥林匹克。其副总裁刘勇表示，如果电竞进入传统体育大赛，全球对电竞的价值观就会提升。

电竞入奥，这个一年多前还看似天方夜谭的说法正在趋近现实。权威体育管理机构目前都基本承认了电竞的“运动”属性。国家体育总局十多年前已批准电竞为正式体育竞赛项目，亚运会已接纳电竞为表演项目，而国际奥委会去年一年中对电竞的态度也有较大改变。

去年4月，国际奥委会主席巴赫还明确表示电竞不可能入奥；9月，他来华与阿里巴巴洽谈合

“

电竞和电子游戏作为一种客观存在有其道理，不可能不
让其发展，争议焦点在于如何健康发展。合理管控、保护未成年
人是关键



▲奥运冠军“蹦床公主”何雯娜在《王者荣耀》国际城市邀请赛中，客串电竞明星队队长，完成了自己的电竞首秀。 新华社记者刘大伟摄

过义务咨询和帮助。他在回顾那段经历时，表示充分理解家长对电竞天然的抗拒和对孩子未来没有保障的担忧，但也以自身为例指出，电竞产业已十分发达，职业出路和退役后发展路径都很成熟。

他还给面临类似问题的家长提供了建议：对于想成为下一个Uzi、Faker等电竞明星的孩子，可通过在线排位赛的战绩检验自身有无天赋。如出现争议，家长不妨和孩子约定，看能否在一段时间内达到一个职业选手标准的排位分数目标，达不到就放弃；而若是达到目标，也可考虑联系正规职业队的青训部门试训。

一位匿名资深游戏玩家认为，网游、手游等比较大的危害用游戏用语说是“氪金”（指网络游戏坑钱）和“氪肝”（指网络游戏吸引玩家熬夜伤身），而电竞则不存在这些问题。

他解释说，游戏厂商为了赚钱，往往游戏免费，但会推出花样百出的收费道具、皮肤、外挂及抽奖活动，充分挑动玩家的虚荣和攀比心理，吸引玩家不断砸钱和沉迷。而电竞比赛由于要保证公平竞争不存在道具外挂，主要比拼操作能力。

李杰明希望雅加达亚运会上的电竞表演赛，能给家长、孩子及全社会带来更好认识电竞和消除误解的机会。“参赛的战队同样展现出了永不言弃、努力拼搏的体育精神，希望能给孩子们带来更多积极向上的影响。”

他说，在这个问题上电竞和家长并非对立面，而是要和家长共同引导孩子，既要理解电竞运动的职业性和电竞选手的努力，也要分清电竞和电子游戏的区别。

不过，无论是电子游戏，还是以某种电子游戏为载体发展起来的电竞赛事，基本都是游戏厂商在控制——这是一位电竞反对者认为两者

“

热门游戏对青少年群体影响过大，为了其健康发展，游戏厂商需要承担更多社会责任

作时称将会考虑非暴力的电竞项目入奥；10月，国际奥委会承认电子竞技运动为一项运动，但“不得侵犯”奥林匹克价值观。

但这个月初在雅加达亚运会上，巴赫态度又有所变化，称现在还无法确定电竞能否及何时入奥，但前提是电竞项目移除暴力元素，否则一切免谈。“我们不能在奥运会中引入一个提倡暴力和歧视的比赛，即所谓的‘杀人’游戏。每一项格斗运动都起源于人与人之间的对抗，但体育是文明的表达方式，如果出现了‘杀人’这种玩法，就不符合奥林匹克价值观。”巴赫说。

显然，国际奥委会对待电竞的态度，比亚奥理事会更为谨慎。

对电竞入亚甚至入奥，支持者不少，质疑和反对的声音同样很多。

中国体育经济研究中心主任鲍明晓认为，体育和奥林匹克的核心价值，还是应该给人类保留一种身体文化，即身体运动的活跃，因此“亚奥理事会开这个头，会有一些遮蔽体育核心价值价值的嫌疑”。他认为，身体的健康是第一位的，无论是健康中国，还是少年强则中国强，体质强都是最根本的。

作为体育人文社会学家、奥林匹克专家和一位家长，易剑东的态度更为直接：“电子竞技不是体育。体育是以身体的大肌肉运动为主要特征的。传统体育强调对体能方面的提升。但是电子竞技更多属于精神方面的娱乐。”他还指出，电子竞技项目不固定，换一个游戏，规则就会完全不一样，与传统体育项目存在较大区别。

和鲍明晓一样，他也关注电竞对青少年的影响。“我们青少年的三大问题是运动减少、体能下降、社会交往能力下降以及娱乐性屏幕活动过多导致的视力问题，而这些问题从电竞身上都会找到影子。”

一位不愿透露姓名的体育产业资深人士表示，电竞可以自己发展，但不该跟体育挂钩和进入传统运动会。“体育本质是汗水文化，是野蛮体魄、文明精神，电竞没有这种功效。能竞赛的东西多了，不能有竞赛形式，采用类似的规则，就都是体育竞赛。”

“

电竞和电子游戏作为一种客观存在有其道理，不可能不
让其发展，争议焦点在于如何健康发展。合理管控、保护未成年
人是关键

没有本质区别的原因。“从游戏改称竞技，其实是改头换面逃避舆论压力，进而由竞技跟体育扯上关系，再通过进入亚运会、奥运会来实现‘主流化’。”

但即便是反对最激烈的专家也承认，电竞和电子游戏作为一种客观存在有其道理，不可能不让其发展，争议焦点在于如何健康发展、合理管控、保护未成年人是关键。

魏纪中曾表示，对电竞要有两种勇气。第一是有勇气面对现实，电竞的出现是时代必然，堵不如疏，不要它或会引发更严重的社会问题；第二是有勇气兴利除弊，规范化管理现在的电竞模式，使它向传统体育靠拢，并在青少年群体间树立正确的电竞职业观。

阿里体育对电竞项目的选择提出了建议。张锐认为，模拟体育类项目，例如此次进入亚运会的实况足球2018，是最没有争议的。

包括魏纪中在内的许多专家还指出，目前电竞完全由市场推动，赛事往往由不同的游戏厂商掌控，缺少传统体育单项协会这样的组织架构，无法很好地体现体育的公益性，这也是电竞和传统体育赛事之间的差距。

而针对电子游戏的管理，焦点在于如何保护缺少自制力的青少年。

除了讨论很多的游戏分级制，上述那位匿名资深游戏玩家还表示，在禁止血腥暴力黄色内容外，对于青少年接触的游戏还需要针对其上瘾性进行限制，比如，可以考虑禁止对各种巧立名目的道具收费，防止青少年过度“氪金”和“氪肝”。

体育人文社会学家易剑东还建议要加强电子游戏和电竞的科学研究，尤其是缺陷和弊端，此外还要警惕各地过多地规划电竞小镇。他认为，这个行业确实利润巨大，但不能只看到短期的经济效益，也要考虑其对社会文化的冲击、对青少年健康成长的影响等。

（本版参与记者朱翊、林德韧）
新华社北京9月27日电



扫描二维码
关注新华每日电讯

“

热门游戏对青少年群体影响过大，为了其健康发展，游戏厂商需要承担更多社会责任

传统体育领域也有一些人对电竞持开放态度。在亮相上个月的雅加达亚运会之前，电子竞技去年已是第五届亚洲室内武道运动会的展示项目。

中国体育界元老、亚奥理事会终身名誉副主席魏纪中曾对媒体表示，要看到电竞越来越受年轻一代欢迎的事实。“我们正在进入一个新的时代，新形态注定会改变人类的生活方式，这种新形态就包括了电子竞技。”

在前FIFA电竞职业选手、自媒体“体育产业生态圈”电竞产业专栏作者杨子涛看来，电竞入亚是一件双赢的事情。亚运、奥运等传统体育运动会的观众近年来出现老龄化趋势，而电竞拥有的年轻用户群体能帮助传统运动会吸引年轻观众；对电竞来说，虽然各项目垂直类赛事的职业化和商业化开发都已取得很大突破，但社会舆论仍是制约其发展的一大因素。进入亚运和奥运会，有助于解决这个问题。

亚奥理事会和国际奥委会在谈论电子竞技时，都提到它在年轻人中的巨大影响力。

亚洲电子体育联合会主席霍启刚在雅加达亚运会期间告诉新华社记者，电竞有大量年轻人的参与，这是一个很大的优势。“很多传统体育项目都在为运动的年轻化而改变，比如说篮球从传统的5人制到如今新增的三对三，都是为了更多吸引年轻一代，这是很重要的。”

《2017年中国电竞发展报告》显示，30岁以下的电竞粉丝在整个群体中占比高达53%，而且该群体的消费能力处于不断增长的状态，这使得电竞未来的发展广被看好。2017年英雄联盟世界赛S7决赛甚至被搬进了北京奥运会开幕式举办地鸟巢，而且决赛门票一票难求。

根据腾讯方面提供的数据，此次进入雅加达亚运会的表演项目之一、《王者荣耀》自公测以来连续进入了28个国家和地区的畅销榜前十，跻身18个国家和地区的免费榜前五，拥有16种语言的版本。

然而，许多专家和家对电子游戏和电竞的抗拒，正是源于这种“巨大吸引力”。在他们看来，这种“巨大吸引力”无异于“让人上瘾”。

电竞和游戏界有一种观点，电竞和游戏没有“原罪”，不让孩子沉迷电子游戏，处理好娱乐和学习的关系，需要家长的积极引导和陪伴。但体育人文社会学家和奥林匹克专家易剑东表示：“在国民体育传统尚未形成的情况下，传统体育项目和家长希望孩子拥有的其他业余爱好，在电子游戏的冲击下毫无还手之力。”

易剑东同时提醒电竞对青少年健康的危害。“它让人在静止的情况下长时间处于精神紧张、心跳加速和亢奋的状态，这都会对人的健康产生影响。”他还表示，国内网游、手游更可怕的一点是它已经在青少年中间形成一种文化，不玩就不合群，就会被孤立，很多青少年尤其是男孩子被裹挟着玩。而欧美包括日韩对于电竞有一定抵抗力是因为整个社会的体育风气已经形成，学校体育文化盛行。

这种观点得到了很多家长的支持，认为“不能把责任都推给家长”。由于孩子很多时间是跟同学小伙伴在一起，对于城市的双职工家庭来说，家长的时间和影响力都有限；而对于农村的广大“留守儿童”来说，这个问题会更严重。

上瘾性之外，电子游戏的低门槛和高利润也容易成为让人诟病的地方。

在电子产品已成为生活一部分的今天，家长们显然很难将孩子与电子游戏完全物理隔绝。中国体育经济研究中心主任鲍明晓认为，对电子竞技也应该设立一个高门槛，比如像职业高尔夫那样，不能让什么人都能进入，尤其是缺乏自制力的青少年。他表示，从诸多媒体报道的案例可以看出，电竞已经让青少年和他们的家庭付出了代价。

而在电竞产业专栏作者杨子涛看来，游戏本身是一个商业产业，赚钱无可厚非，但他也认为如今热门游戏对青少年群体影响过大，为了其健康发展，游戏厂商需要承担更多社会责任，比如之前上线的防沉迷机制就是一种尝试。

腾讯表示在较早时候就注意到触网人群不断扩大、年龄不断下沉的趋势，并高度关注如何引导未成年人健康成长。据腾讯游戏统计，其推出的“成长守护平台”作为当前国内互联网和游戏行业首个面向未成年人健康上网的系统解决方案，上线一年来已服务近400万用户，受该平台保护的未成年人，相比未受保护前一个月平均游戏时长下降25%，充值额度最高下降37%。

近日，腾讯又宣布王者荣耀启动“最严实名认证”，正式接入公安权威数据平台，精准判断所有新用户是否为未成年人。其中12周岁以下未成年人每天限玩1小时，超时将被强制下线。

电竞和游戏有没有『原罪』