

电竞入奥的政治经济学考察：争议、利益与影响

洪建平

(北京体育大学新闻与传播学院, 北京 100084)

摘 要：新冠肺炎疫情推动了体育电子游戏作为一种未来体育形态的发展，进一步为电子竞技的主流化乃至进入奥运会铺路。采取政治经济批判分析的视角考察电子竞技的起源、发展和现状，梳理电子竞技进入奥运会引起争议的关键议题，即电子竞技是否符合体育运动标准、电子游戏成瘾和暴力问题以及电子游戏项目生命周期问题，厘清围绕电竞入奥争议的利益相关者。电竞一旦入奥意味着国际奥委会对身体活动在运动概念界定中地位的重新确认，以及为 IP 化体育打开了大门。随着智能时代技术与身体的进一步融合，电竞的体育化是未来不可阻挡的趋势。

关键词：电子竞技；奥运会；政治经济学；影响

中图分类号：G899

文献标识码：A

文章编号：2096-8418 (2021) 03-0070-08

2020 年 4 月 29 日新冠肺炎疫情期间，国际奥委会主席托马斯·巴赫在以“奥运会与新冠病毒”为题的公开信中坦言，考虑到“保持社交距离对我们与电子竞技之间关系的影响”，鼓励所有利益相关者在遵守奥林匹克价值观“红线”的同时，更加迫切地“考虑如何管理其体育运动的电子、虚拟形式，探索与游戏出版商合作的机会”。与此前的审慎态度不一样，巴赫的新表态显示，在新时代国际奥委会不排除将电子竞技纳入奥运会的可能性。

本文采取政治经济批判分析的视角考察奥运会纳入电子竞技的争议及其背后的利益问题。批判政治经济学认为观念冲突的背后是关键利益集团的斗争，应用在文化传播领域的体现就是在广义的层面上分析政治经济压力和限制对文化和传播实践的影响。^[1]具体来说，本文将通过考察电子竞技发展的起源和历史，梳理电子竞技进入奥运会引起争议的关键议题，厘清围绕电竞入奥的利益相关者，并展望电竞入奥的可能性及其对奥运会未来发展的影响。

一、电子竞技简史：概念、起源和发展

根据 2004 年国家体育总局电子竞技课题组的定义，电子竞技作为一项运动，是以信息技术为核心，软硬件设备为器械，在信息技术营造的虚拟环境中，在统一的竞赛规则下进行的对抗性益智电子游戏运动。这与国际上公认的定义，即“电子竞技是一种借助电子游戏设施为主要特征的运动形式，运动员和团队进行比赛和电竞赛事的输出形态都以人机交互界面为媒介”^[2]基本一致。这个界定着眼于电子竞技与传统体育的区别，即强调了电子竞技相对于传统体育的重要区别在于“人+技术设备”，在这个意义上可以类比赛车运动。

类似地，理解电子竞技还可以从电子竞技和电子游戏的比较出发：第一，不是所有的电子游戏项目都适合进入电子竞技项目，以目前开展的电子竞技赛事项目遴选会发现，单人 RPG 游戏或养成类游戏基本没有可能进入，电竞赛事通常选择那些有对抗性的电子游戏项目。第二，同样是对战游戏，普通人玩电子游戏和高水平的精英玩家玩还不一样，如果说普通玩家是为了逃避压力或休闲而玩，那么职

业玩家追求的是技术的精益求精。显然，只有高水平玩家的比赛才会有观赏性，才会有经济影响力、社会影响力，所以从玩家的水平层次上区分，可以把电子竞技理解为达到高水平竞技层面的电子游戏比赛。^[3]

一般认为暴雪娱乐制作的1998年3月发行的即时战略游戏《星际争霸》（StarCraft）是第一款真正的电竞游戏。^[4]2000年，WCG世界电子竞技大赛（World Cyber Games）在韩国汉城（今首尔）举办第一届比赛，该赛事由韩国国际电子营销公司ICM主办，得到奥运会TOP赞助商三星集团支持。这也是第一次公开使用“Electronic Sports”一词。在接下来的几年中，WCG成为电竞界最为知名的国际赛事。WCG前四届均在韩国举办，选择正式比赛游戏项目自然要考量该游戏项目在韩国是否流行、韩国选手能否胜出以及厂商赞助等。因此，虽然WCG号称“世界级”比赛，但被称为韩国“国民游戏”的《星际争霸》也年年入选。2001年，马天元和韦奇迪在韩国首尔举行的WCG世界总决赛上拿下《星际争霸》2V2金牌，这也是中国电竞第一个世界冠军。李晓峰在2005年和2006年《魔兽争霸》项目上夺得两连冠，更是在某种程度上预示了亚洲电子竞技领域的权力转移。2009年WCG世界总决赛移师中国成都，中国昆山则连续承办2012年和2013年两届WCG赛事，此后由于主赞助商三星的退出导致WCG停办。

在WCG这样的第三方组织的电竞赛事日渐式微的同时，游戏厂商组织的赛事却影响力日增。目前在全球范围内，《刀塔》（DOTA 2）、《英雄联盟》（LOL）和《反恐精英》（CS: GO）是全球最流行的电竞游戏项目。其中DOTA2游戏开发商、总部位于美国西雅图的Valve主办的TI刀塔国际邀请赛奖金最高。目前全球玩家最多的电竞游戏项目则是电脑端游戏《英雄联盟》，全球月活跃玩家超过1亿人，中国玩家占比一半以上。2017年11月4日，《英雄联盟》职业联赛S7全球总决赛设在曾作为北京奥运主场馆的“鸟巢”国家体育场，汇集了4万多玩家到场观赛，同时在线观看直播的中国观众峰值超过了1亿人，成为当年电子游戏的媒体事件。2018年S8总决赛来自中国的iG战队3:0完胜欧洲赛区FNC战队，首次夺得该项赛事全球总决赛冠军。

正因为电子竞技在某种程度上具有运动项目的特征，对抗性的热门电子游戏项目凭借其观赏性一方面走向职业化，另一方面也开始尝试以电子竞技/体育的名义登堂入室，进入国际体育赛事。在电子竞技进入综合性运动会的过程中，亚洲无疑走在了世界前列。早在2005年，亚奥理事会认可的亚洲电子体育联合会（Asian Electronic Sports Federation, AESF）成立。2007年，亚奥理事会将电竞作为在澳门举行的第二届亚洲室内运动会的表演项目。2013年，电竞成为第四届亚洲室内和武术运动会的正式比赛项目，实现了电子竞技进入国际奥委会承认赛事的突破。2018年雅加达亚运会上电竞首次成为表演项目，中国队最终在全部6个项目中收获了两金一银，完胜世界电竞强国韩国。2019年12月东南亚运动会上，电竞作为正式项目的金牌计入奖牌总榜。

二、电竞入奥涉及的关键议题

（一）电子竞技符合体育运动标准吗？

传统体育运动与电子竞技有重叠之处。一般来说，学者们普遍认同二者的参与都是为了追求好玩的自我激励性活动，在以比赛为核心的游戏过程中都需要接受一套共同的规则，包括策略的运用和集体项目中的团队精神。^[5]电子竞技是否可以看作体育运动，取决于我们以什么作为界定体育的基础标准，是追求身体的卓越表现，还是团队精神、策略抑或其他方面。

按照目前国际上较为通行的提法，如联合国将体育界定为：各种形式的有益于身心健康和社会互

动的身体活动,包括玩耍、娱乐、有组织的运动比赛和民俗体育游戏。如果以大肌肉动作的身体活动作为基础标准,目前主流的电子竞技游戏项目确实很难称得上是一项体育运动。问题是,传统体育项目中也不乏包括精密、准确和快速反应能力等精细运动技能的项目如赛车,同样缺乏身体活动的国际象棋和桥牌甚至已经是国际奥委会承认的项目,也得到了国际单项体育联合会的承认,这就意味着它们原则上可以成为奥运会比赛项目。事实上,2017年10月召开的国际奥委会第六届峰会上,代表们也同意“具有竞争性的‘电子竞技’活动可以被视为一种体育活动形式,参与者训练和准备的过程中的强度,堪比传统意义上的体育竞赛”。

在人工智能、虚拟现实/增强现实技术日益进步的背景下,通过肢体动作变化来进行(操作)的体感游戏则被技术乐观主义者视为以久坐、长时间盯屏幕为特征的传统电子游戏的替代品,有望成为受制于体育设施和场地空间不足条件而没有养成运动习惯的人群的辅助运动产品。^[6]事实上早在2006年,日本著名电子游戏公司任天堂就推出主机游戏 wii sports,成功细分出体感游戏市场,这款健身游戏包含了网球、棒球、保龄球、高尔夫球和拳击等五个项目,全球累计销量达到8286万份,挤进当年世界游戏销量TOP4。“健身游戏(exergaming)”一词还因此被收录进《柯林斯英语词典》。2010年,索尼和微软也相继推出了体感游戏 PlayStation Move 和基于 Kinect 的 XBOX360 体感游戏。2019年10月,任天堂公布了全新的健身+RPG游戏——《健身环大冒险》。体感游戏开辟了通过游戏化思维促进普通人身体活动的技术新路径,也改写了传统电子游戏在人们心目中的刻板印象。

(二) 电子游戏成瘾 VS 暴力问题

电子竞技进入奥运会的客观结果是进一步推广电子游戏,而电子游戏面临的一个重要社会关切是成瘾问题。成瘾行为的主观经验通常体现为“失去控制”,即使决心试图去制止或缓和它,此行为仍然会持续不断地出现。当今,青少年沉迷于网络 and 手机已经成为关系到青少年健康成长的主要问题之一。游戏成瘾作为一种典型心理疾病开始引起人们的关注,在中国这个问题尤其有普遍性。北京军区总医院成瘾医学中心、中国青少年心理成长基地主任陶然教授经过对其收治的5000例网络游戏成瘾住院患者进行调查和研究形成的《网络成瘾临床诊断标准》,于2013年5月被美国精神医学学会(APA)纳入《精神障碍诊断与统计手册(第五版)》(DSM-5)中,这也是DSM近20年来的第一次重大更新。从医学上说是中国人制定的标准首次在世界精神病诊断领域被国际认可,填补了非物质成瘾领域的空白,确立了一个新病种。从这个意义上说,有国内的体育学者出于身心健康的角度担忧青少年游戏成瘾有其现实性。^[7]第一,中国青少年的体育状况并不理想,包括体质健康状况、体育活动开展状况,以及疾病的状况都不容乐观。我们一直在努力提高青少年身体素质,这个时候大力去扶持电竞,有可能抵消好不容易积攒起来的推广体育运动的成果。第二,美国、日本、韩国虽然也在推电竞,甚至很鼓励,但他们跟我们最大的一个区别就是他们的体育传统和体育条件足够好,中国太多的孩子没有接受过体育运动的熏陶,用最通俗的话说都没有尝过体育运动锻炼和成就的快感,就立马被电竞给俘虏了。这也是为什么欧美国家相对于成瘾问题,更关注社会对游戏中暴力元素的恐慌,比如美国频发的校园暴力问题背后的流行电子游戏暴力渲染。^[8]此前国际奥委会主席巴赫谈及电竞也曾表示,电子竞技所使用的电子游戏程序中含有暴力因素,不符合奥林匹克精神,从原则上拒绝电竞融入奥林匹克大家庭。

对于巴赫主席的表态,不少中国网友发表了这样的观点:“拳击算不算暴力运动?”“射箭本质就是杀戮,为什么能进奥运会?”必须指出,在现代体育规则下,这些体育运动中的暴力行为都是在文明化的框架内运行。而像《守望先锋》(Overwatch)、《堡垒之夜》(Fortnite)这样的流行电竞游戏项目是典型的第一人称或第三人称射击游戏。在部分欧洲国家,包括CS:GO、DOTA2等FPS、MOBA类游戏的

评级多介于 T 级至 M 级之间（13—17 岁青少年），游戏中包含轻度暴力或幻想暴力内容。也有体育社会学者提出，相对于虚拟的电子游戏，在激烈的身体对抗中获胜的冰球和橄榄球场上真实的运动行为，其暴力的媒介传播示范效果更甚。^[9]也有学者认为，竞技体育本身就是人性恶的延伸，属于暴力的艺术。^[10]

（三）电子游戏类型与生命周期问题

电竞入奥的另一个关键争议是：相对于传统体育项目，电竞游戏项目的种属类别过于复杂，项目的更新换代过于频繁。

有学者将电子竞技项目大致分为五类：模拟奥运体育项目（尤其是集体项目），如 NBA 2K 系列和 FIFA 系列等；格斗游戏，如街霸系列；MOBA 游戏，如《英雄联盟》和《王者荣耀》等；即时战略游戏，如《星际争霸》等；第一人称射击类游戏，如《守望先锋》《反恐精英》等。此外，也有如《部落冲突：皇室战争》这样的融合即时战略、MOBA 以及卡牌等元素的手机游戏。

2017 年，国际奥委会第六届峰会后，巴赫接受媒体采访时表示，“做出（电竞入奥）这一决定为时尚早，因为电竞产业还在自我塑造的过程中。这是个成功的产业，但其组织性还远远不足”，可见此时国际奥委会对电子竞技的态度还颇为犹疑。2019 年，第八届峰会期间国际奥委会的态度似乎有所转变。国际自行车联盟主席戴维·拉帕蒂恩特向大会提交了一份关于如何结合电竞促进奥林匹克运动发展的报告。峰会鼓励国际体育组织积极探索在电竞领域发展的机会，并提出了两类可参考的路径：一方面，考虑到 VR 与 AR 技术的发展让模拟体育游戏更为真实，国际奥委会鼓励体育组织与模拟体育游戏的电竞项目加深合作；第二，对于非模拟体育游戏的电竞项目（比如 MOBA、射击、RTS 等类型的目前主流的电竞游戏），峰会建议国际体育组织加强与电子竞技和游戏社区之间的沟通和交流，探索建立持续性对话的平台和指导方针，构建战略合作伙伴关系（《第八届奥林匹克峰会宣言》）。

站在国际奥委会的立场，模拟传统体育运动的游戏能让“玩家带来真正的体育表现，观众也愿意在现实生活中接触体育运动”。换言之，奥委会还是希望电子竞技为传统体育做宣传做陪衬。问题是市场号召力更大的《英雄联盟》《王者荣耀》等恰恰都不是模拟体育项目的游戏项目。从世界电子竞技大赛（WCG）自 2000 年创立以来举办的 13 届比赛来看，每年比赛项目都有所变化。按照国际奥委会的规定，小项进入奥运会至少需要提前 3 年确定，因为有些游戏项目有可能在此期间就已经被技术淘汰和被社会遗忘。哪些游戏项目可以进入奥运会？各种类型的游戏里，是不是仅仅考虑体育模拟游戏？选择当红游戏还是经典游戏？这些都是棘手的问题。

当然我们也应该看到，历史上奥运会的比赛项目也一直在变化。以即将到来的东京奥运会为例，比里约奥运会增加 5 个项目：滑板、冲浪、攀岩、棒垒球和空手道。根据巴赫的说法，项目增加的理念是“更加年轻、更加都市化，并将有更多女性运动员的参加”。2024 年巴黎奥运会在滑板、攀岩和冲浪三个大项之外增加霹雳舞，同时剔除了棒垒球和空手道。巴赫说：“巴黎奥组委提议新增的四个项目有助于实现性别平衡、更具都市气息，并提供了与年轻一代交流的机会。”国际奥委会表示，即使这四个项目最终无缘 2024 年奥运会，也不会再批准其他项目予以顶替。但是如果按照年轻、都市化和性别平衡的原则，基于移动游戏的电子竞技无疑是符合发展潮流的。笔者大胆猜测，未来上海如果成为奥运会主办城市，甚至腾讯成为国际奥委会 TOP 赞助商，电子竞技作为举办方自选项目临时性进入奥运会也不失为一种可能。^[11]

三、电竞入奥涉及的利益相关者

电竞入奥涉及的利益相关者主要包括传统大型体育赛事及其主办方，以及协会组织和厂商两大类。

（一）大型体育赛事及其主办方

近年来，电子竞技带动的电子游戏作为全球娱乐产业的前沿，产值甚至达到电影和音乐产业总和的两倍，无疑具有诱人的经济价值前景，与此相反的则是日益丧失青少年群体关注的传统大型运动会亟须稳固市场和经济基础。

根据国际奥委会公布的数据，近三届奥运会的电视受众触达规模从 35 亿（北京）、36 亿（伦敦）到 32 亿（里约），冬季奥运会的电视受众触达规模从 18 亿（温哥华）、21 亿（索契）到 19 亿（平昌），都面临影响力反转式下滑。而根据谷雨和知微数据发布的 2018 年雅加达《亚运会热门比赛项目 TOP10 热度榜》显示，在中央电视台未转播的情况下，电子竞技在国内的网络热度值依然远超传统体育项目篮球、排球、游泳等。

迅速发展电竞运动开始撬动全球大型体育赛事的格局，让国际奥委会和各单项体育组织不得不开始认真对待电竞这一新生事物。

（二）国际电竞组织及背后的厂商

随着电子竞技运动的快速发展，一些致力于推动电子竞技合法化的电子竞技国际组织也纷纷建立。目前活跃在全球电子竞技舞台上的国际电子竞技组织，主要有韩国主导的国际电子竞技联合会（International e-Sports Federation, IESF）和中国腾讯主导的全球电子竞技联合会（Global Esports Federation, GEF）。IeSF 和 GEF 合纵连横，分别联合美国、日本的主要游戏厂商和传统国际体育组织，形成裹挟着商业利益的激烈竞争。

1. IeSF：会员扩张

在韩国，电子竞技甚至跟围棋与足球一道成为三大国民体育项目之一，早在 2000 年就成立了韩国电子竞技协会，隶属于文化体育观光部。

随着电子游戏成为韩国国民经济和文化创意产业输出的重要支柱，2008 年，国际电子竞技联合会在韩国成立，截至 2020 年 10 月，已拥有韩国、美国、巴西、阿根廷、德国、以色列、俄罗斯、南非、澳大利亚等五大洲 88 个国家与地区成员。^[12] 合作伙伴包括美国游戏厂商 VALVE（旗下有热门电竞游戏 DOTA2、半条命、反恐精英等）和著名的日本游戏厂商 KONAMI。2016 年，IeSF 与中国互联网巨头、新晋的国际奥委会全球合作伙伴阿里巴巴旗下的阿里体育达成战略合作，创立了全球奖金最高额度的世界电子竞技运动会（World Electronic Sports Games, WESG）。GEF 成立之后，IeSF 加快了布局，2020 年 3 月新冠肺炎疫情期间，IeSF 还与亚洲电子体育联合会（AESF）建立了合作关系，后者承诺将 IeSF 视为全球唯一电竞管理机构。^[13]

按由韩国人主导的 IeSF 的如意算盘，IeSF 未来要担任全球电竞管理总会的角色。事实上，早在 2017 年国际奥委会第六届峰会召开前，IeSF 就曾向国际奥委会提交过涵盖电竞项目的基本信息、历史和传统、普及情况、选手、组织方式以及未来发展方向等申请奥运项目所需的材料。

2. GEF：上层路线

GEF 则体现了鲜明的中国背景。在电竞体育化的浪潮中，中国无疑扮演着越来越重要的角色。中国在 2003 年将电子竞技列为第 99 个（后改批为第 78 个）正式体育竞赛项目，归口国家体育总局管理。2018 年雅加达亚运会和 2019 年 12 月东南亚运动会中的比赛项目都有来自腾讯的 MOBA 游戏《王者荣耀》国际版（AoV）。事实上，腾讯早在 2011 年就收购了《英雄联盟》的游戏开发商美国 Riot Games 公司，2014 年超越索尼、微软、EA 和动视暴雪等成为全球收入最高的上市游戏公司。而代表电子游戏未来的移动端手机游戏则是中国的强项。2017 年根据苹果应用商店统计，在全球十大最吸金手机游戏

排名中，中国企业出品的游戏占到9个。在WPP联合Google发布的《2019年BrandZ中国出海品牌50强报告》中，移动游戏类企业占14%，仅次于智能手机类的消费电子企业。2019年英雄联盟S9全球总决赛中成功卫冕全球总决赛冠军的LPL（中国赛区）战队FunPlus Phoenix（FPX）的赞助商Funplus趣加游戏，是一家主攻海外的中国游戏厂商，其出海收入甚至超过腾讯（游戏）。从中国品牌“走出去”和控制国际体育话语权的角度，电竞入奥对中国电子游戏企业来说无疑是个机会。

2019年12月16日，全球电子竞技联合会GEF在新加坡正式成立，国际奥委会执行委员黄思绵、国际奥委会委员柳承敏出席成立大会。新加坡奥委会秘书长Chris CHAN当选首任主席，国际排联前主席、中体产业原董事长、亚奥理事会终身名誉副主席魏纪中担任协会副主席，担任GEF副主席的还有腾讯集团副总裁程武，腾讯也是GEF的全球首席创始合作伙伴。国际的体育单项协会作为连接电竞与传统体育之间的重要桥梁，其成立也是电竞作为一项体育运动向奥运会迈进的关键一步。相对而言，IeSF无任何官方背景，即便跟AESF牵手合作，作为洲际性质的电竞协会，AESF仍然难以跟国际奥委会直接对接，在电竞入奥这样的重大问题上话语权有限。从这个角度而言，GEF全球电子竞技联合会的成立就具有了特殊意义。作为对IeSF扩张行动的回应，GEF一方面进一步加强了跟国际奥委会的联系，聘请前国际奥委会顾问、礼宾司负责人Foster出任首席运营官，日本的游戏业巨头世嘉（Sega）集团社长、日本电子竞技联盟JeSU主席冈村秀树也成为GEF执委会的新成员，^[14]另一方面与射箭、皮划艇、空手道、现代五项、冲浪、跆拳道、网球七个单项联合会以及亚奥理事会和英联邦运动会联合会合作。

但是这种上层路线已经引起国际奥委会的警惕。从程序上看，电子竞技想要进入奥运会，首先必须有一个在五大洲内有足够的国家和地区的会员数，并且定期组办世界性的比赛且有相当数量的会员参加的国际性联合会组织，^[15]然后该项目的国际联合会组织必须被国际奥委会承认。国际奥委会执行委员会具体负责对奥运会项目进行审核，但需要咨询国际单项体育联合会的意见。截至目前，不论是IeSF还是GEF都不在国际奥委会承认的国际单项体育联合会之列，这意味着电子竞技要想进入奥运会，首先得代表电子竞技的联合会组织被国际单项体育联合会承认。国际奥委会和国际单项体育联合会此前成立电子竞技联络小组（Esports Liaison Group, ELG），旨在鼓励国际奥委会和电竞利益相关方积极沟通。但就在2020年10月29日，ELG负责人大卫·拉帕尔蒂安表示，国际奥委会尚无计划承认任何机构成为电子竞技项目的国际管理机构，并且不鼓励单项联合会与这些机构建立正式关系。国际奥委会对电竞态度改变的背后反映了对国际电竞组织另立山头的担忧，这种利益主导权之争无疑也让电竞入奥蒙上一层阴影。

从商业的角度看，入奥在为电子游戏正名的同时也成为全球游戏业巨头护城河战略的关键一环。Dota 2、《英雄联盟》《王者荣耀》等客观上已经成为当今时代全球电子竞技最主流的项目，作为拥有其版权的游戏公司，不管是VALVE之于IeSF还是腾讯之于GEF，作为商业合作伙伴对于全球其他电子游戏公司会否在进入大型全球性赛事的过程中形成商业排他，都还需进一步观察。参考历史上拳击、羽毛球等项目联合会发展的经验，同一个项目的两个甚至多个国际性联合会组织在入奥的目标下合并并非不可能，因此GEF和IeSF的合并或许对电竞入奥来说就是最优的选择。

四、电竞入奥的影响与未来发展趋势展望

不得不说，国际奥委会一旦接纳电竞入奥确实可能是奥运史上又一次转折，因为这实际上意味着新时代对体育运动性质的重新定义，其意义不亚于1984年的商业化改革和更早的业余和职业之争，^[16]

必然要遭遇前所未有的伦理危机,而且面临着人工智能技术和后疫情时代巨大的不确定性挑战。

(一) 电竞入奥改变奥运会的性质

电竞入奥一旦成为现实,首先意味着国际奥委会对身体活动在运动概念界定中的地位和重要性的重新确认,未来像围棋这样的智力运动也具备了更大的人奥合法性。其次是为 IP 化体育打开了大门。2017 年奥林匹克峰会后国际奥委会发布的一份补充声明中提到,电竞产业由商业利益驱动,而体育运动则是“以个人价值为基础”,应该说这触及了电子竞技与传统体育在赛事组织上的一个根本区别,毕竟没有 IP 方的合作赛事就没法开展,这对传统体育赛事的组织来说是无法想象的。但是奥运史证明有时候为了更好地生存发展不得不改革。而且 FIFA、FIBA 等单项组织已经在行动,留给国际奥委会犹豫的时间已经不多了。考虑到国际足联已经在 2019 年 4 月成功举办首届 FIFA 电竞(EA 的《FIFA 19》)世界杯,2020 年 6 月 FIBA 也举行了首届电竞公开赛。对于国际奥委会来说,未来更具想象力的提议可能还有从组织形式上成为像残奥会那样的国际奥委会领导下的平行赛事,或者像青奥会一样设立一个电竞奥运会子品牌,让电子竞技中的体育模拟游戏项目和其他类型游戏,甚至是电子游戏和大肌肉身体活动项目组成现代五项或铁人三项那样综合性运动竞赛项目。

(二) 技术身体对伦理指责的解构

当然网瘾和暴力这样的争议也将使电竞入奥必然要伴随着原罪式的批评,随着 CSR 企业社会责任理念被逐渐引入国际体育组织治理实践,国际奥委会也不得不考虑面临类似赞助商可口可乐遭遇的垃圾食品导致肥胖这样的伦理指责。但是智能时代技术与身体的进一步融合,不仅重塑人与技术的关系,还深刻改变人的存在方式。^[17]换言之,未来我们或许应该将技术视为人的存在方式,技术与身体同构,成为身体的一部分。历史学家尤瓦尔·赫拉利在《未来简史》中曾对人工智能时代的人类未来有过一个《头号玩家》式的惊悚预测:“由于接下来的科技发展潜力极其庞大,很有可能就算这些无用的大众什么事都不做,整个社会也有能力喂饱这些人,让他们活下去。然而,什么事能让他们打发时间,获得满足感?人总得做些什么,否则肯定会无聊到发疯。到时候,要怎么过完一天?答案之一可能是靠药物和电脑游戏。那些对社会来说多余的人,可以多花点时间在 3D 虚拟世界里;比起了无生趣的现实世界,虚拟世界能够为他们提供更多刺激,诱发更多情感投入。”^[18]在这样的时代来临之前,考虑和探索电竞的体育化和传统体育项目虚拟化相互融合的方式无疑是有意义的。

(三) 后疫情时代电竞入奥的未来

2020 年新冠肺炎疫情席卷全球以来,一些国际赛事也受到影响,或空场比赛,或停办甚至取消。传统体育组织纷纷牵手电子竞技:F1 赛事组织者宣布从 3 月 22 日开始全新的基于 F1 2019 电脑版游戏的 F1 电竞虚拟大奖赛,以填补因疫情而无法举办的赛事;美国纳斯卡赛车(NASCAR)宣布举办纳斯卡电竞邀请赛以取代实地比赛,福克斯体育台将转播赛事,各车队现役和退役车手将参加比赛;高山滑雪世界杯决赛因疫情而取消,国际滑雪联合会决定通过手机游戏替代决赛,大众可通过免费下载的游戏在 3 月 22 日进行线上角逐,赢取 2021 年国际雪联世锦赛的门票,而这一期间游戏内置的购买项目收入将悉数捐赠给科尔蒂纳丹佩佐用于当地的抗疫工作。新冠肺炎疫情下户外集聚的线下娱乐消费场景受到限制,电子游戏成为很大一部分年轻人居家娱乐缓解焦虑的重要方式,而体感游戏更是让人们意识到电子游戏积极的健身潜力。事实上,随着 AI、VR 等新技术的发展,体感游戏完全可能成为未来社会一种新的体育发展形态。这些在客观上都推动了体育电子游戏作为一种未来体育形态的发展,进一步为电子竞技的主流化乃至进入奥运会铺路。

电竞需要奥运会吗?不见得。毕竟,奥运会如果不接纳电竞,电竞可以在文化创意产业下发展,就

像赛车不进奥运会，F1也发展很好。奥运会需要电竞吗？不好说。最近几届奥运会已经开始面临申办意愿低落、申办城市稀少的尴尬局面，如果出现新冠病毒与人类社会长期伴生，防疫措施迟迟不能退出人们日常生活的极端情况，传统的全球大型体育赛事长期处于半停摆状态也不难想象。说得严重些，体育在人类社会中的生存方式和存在价值都可能发生根本性转变。^[19]从目前的情况看，疫情过后全球大型体育赛事风光不再的概率相当大。理解基于电竞入奥争议背后的权力机制、伦理推理，有助于我们更客观地看待电子竞技入奥的影响以及未来发展的可能性。

参考文献：

- [1] 赵月枝. 传播与社会：政治经济与文化分析 [M]. 北京：中国传媒大学出版社，2011：6.
- [2] 宗争. 电子竞技的名与实——电子竞技与体育关系的比较研究 [J]. 成都体育学院学报，2018（4）：1-8.
- [3] 洪建平. 娱乐·教育·产业：电子竞技的主流媒介镜像——以《人民日报》（1978—2018）为中心 [J]. 成都体育学院学报，2018（4）：9-15+23.
- [4] Karhulahti, Veli-Matti. (2017). Reconsidering esports: Economics and executive ownership. *Physical Culture and Sport Studies and Research*, 74（1）：7.
- [5] Hou, J., Yang, X. & Panek, E. (2020). How about playing games as a career? The evolution of e-sports in the eyes of mainstream media and public relations. *International Journal of Sport Communication*, 13（1）：1-21.
- [6] Oates, T. P. & Bookey, R. A. (2015). *Playing to win: sports, video games, and the culture of play*. Indiana: Indiana University Press.
- [7] 易剑东. 中国电子竞技十大问题辨析 [J]. 体育学研究，2018（4）：31-50.
- [8] 汪慧. 麻省理工教授对话腾讯副总裁姚晓光：游戏本来就是社会生活的一部分 [EB/OL]. <https://fsight.qq.com/insight/excellentInfo/10015001a46dd84c418c08658ceddab09ba585ed.html>.
- [9] 梁枢，梁伟. 电子竞技国际研究热点与发展趋势的文献计量分析 [J]. 成都体育学院学报，2019（2）：11-18.
- [10] 路云亭. 暴力的艺术 [M]. 北京：中国时代经济出版社，2006：2.
- [11] 魏纪中. 电竞可以自选项目形式入奥 协调发展需处理好五组关系 [EB/OL]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1652876372250621225&wfr=spider&for=pc>.
- [12] International Esports Federation. IESF has 60 national members. Retrieved April 15, 2020, from <https://ie-sf.org/about/members>.
- [13] International Esports Federation. Esports world body and Asian Esports Federation unite. Retrieved March 3, 2020, from <https://ie-sf.org/news/4094>.
- [14] Global Esports Federation. Global Esports Federation confirms key leadership roles in line with plans to convene the world's esports ecosystem. Retrieved April 13, 2020, from <https://globalesports.org/news/>.
- [15] 王润斌，肖丽斌. 电子竞技进入奥运会的实践尝试与理论反思 [J]. 体育成人教育学报，2019（3）：1-5+39.
- [16] [美] 安德鲁·辛巴里斯. 奥运的诅咒：奥运、世足等全球运动赛会如何危害主办城市的观光、经济与长期发展？[M]. 梁文杰，译. 台北：台湾八旗文化，2016：1.
- [17] 周丽昀，庞西院. 技术现象学视阈下的身体与技术 [J]. 上海理工大学学报（社会科学版），2015（4）：354-358.
- [18] 尤瓦尔·赫拉利. 未来简史 [M]. 北京：中信出版集团，2017：296.
- [19] 鲍明晓. “新冠疫情”引发的国际政治变动对全球体育的影响与中国体育的应对之策 [J]. 成都体育学院学报，2020（3）：1-5.

[责任编辑：赵晓兰]