

戴焱淼 著

# 电竞简史



从 游 戏 到 体 育

上海人民出版社

# 电竞简史

从 游 戏 到 体 育

戴焱淼 著

上海人民出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

电竞简史:从游戏到体育/戴焱森著. —上海:

上海人民出版社, 2019

ISBN 978-7-208-15732-3

I. ①电… II. ①戴… III. ①电子游戏-运动竞赛-  
历史 IV. ①G898.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2019)第 031859 号

责任编辑 曹 杨 王 蓓

封面设计 胡 斌

## 电竞简史

——从游戏到体育

戴焱森 著

出 版 上海人民出版社  
(200001 上海福建中路 193 号)  
发 行 上海人民出版社发行中心  
印 刷 上海中华商务联合印刷有限公司  
开 本 890×1240 1/32  
印 张 13.25  
插 页 5  
字 数 245,000  
版 次 2019 年 4 月第 1 版  
印 次 2019 年 4 月第 1 次印刷  
ISBN 978-7-208-15732-3/G·1960  
定 价 68.00 元

## 作者简介

戴焱焱，1984年生于湖南，现为上海体育学院传媒与艺术学院副教授，主要研究和实践领域涉及视觉文化、新媒体传播、新闻和纪实摄影、影视创作，电子竞技研究也是长期兴趣所在。从教前有12年媒体经验，在文汇报社工作期间历任记者、编辑、摄影美术部副主任、新媒体中心主编，6次获得上海新闻奖。

策划机构：上海竞迹电竞  
产业发展基地

策划人：张晨、于飞

特约编辑：童吟之、肖允



试读结束：需要全本请在线购买：[www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

A  
Brief History  
of  
Esports

From Video Games to Sport



## 序

—

2018年9月，上海举办了一场电竞论坛，一位听众在休息间隙找到我，说自己“想参与电竞产业，却不知从何下手”。这个有点天真也很直白的问题，让我一时接不上话。

接着，她又补了一句：“还想研究一下电子竞技，但是连本参考书都找不到，门都入不了。”

论坛热热闹闹结束，嘉宾们在寒暄后匆匆离去，我也没法找到这位听众多讲一句：几个月后会有一本书出来，即便还是入不了“门”，至少能开一扇“小窗”。

那次未尽的对话，可以看作电子竞技在更广泛社会层面的认知现状缩影。这扇“小窗”，也是本书的初衷。

离开报社进入高校后，我着手研究电子竞技这个学术界的边缘课题（却也是业界的风口）。两年多下来，我发现，与学术论文或者专业教材相比，大众读物更显紧缺。太多人不懂它，但是

越来越多的目光投向它。也许是记者习惯尚未褪去、学者思维还在塑造，比起科研，解答公众疑问反而成了我更愿意花力气重点。于是一个急转弯，我将正在进行中的论文和教材内容重新调整，做成了现在的样子。

看待电子竞技，无外乎三种态度：支持（参与），反对（批评），中立（无感）。对于这个众声喧哗的矛盾集中点，三类人群的认识难免各有缺漏。在调查、研究和写作中，我轮换着三种角色，几近分裂，再也无法成为一个单纯视角的持有者。本书就是“裂变”的成果，也许能为各方提供相对全面的观察视角。

## 二

这是一本真的“简史”，核心内容的时间跨度不过二十年。

这也是一本必须“简”写的史，我试着完成一项基础工作：描摹电子竞技的概貌，在一直以来不是很清晰的前传和现状之间建立某种连接。

曾经的记者工作和现在的学术视角，都发挥了作用。从记者角度来看，这是一个腾空而起、广受热评的社会议题，关系到很多人，也会对未来产生影响；从学术角度来看，对一个新事物的源流分析，决定了基本观点和基础理论。

电子竞技的源头，可以看作是流传万年的“人的游戏”，也能



具体到 20 世纪中期电子游戏的雏形，还可以对应到 20 世纪末网络对战平台的兴起。21 世纪初各地职业战队、赛事出现，将其视为电子竞技的真正起源，似乎也说得过去。众说纷纭，电子竞技最大的特点即“尚无定论”。

这种“尚无定论”，不仅体现在溯源上，也映射在现实中。电子竞技很长时间都不是社会主流话题，偶尔成为焦点也带来各式态度的交锋。比如 2018 年亚运会电竞表演赛中国团队摘金夺银“为国争光”，质疑声仍然不绝于耳。最集中的讨论始终是“游戏和体育之争”，吵来吵去，没有尽头。

本书也无意成为“定论”，只想提供新的参考。

研究电子竞技是一门苦差。尽管相关的文章、传说已成汪洋大海，但是已有文献、话语体系与学界长期以来遵循的严肃讨论、正规书写惯例，完全不在一个频道中。有人说，那就抛开惯例。“我们不在乎惯例”——这是电子竞技血液中的叛逆因子，丛林法则、英雄主义等价值观深深地刻在其内核之中。无论是纷繁复杂、各立门户的赛事体系，还是一拥而上、百花齐放的产业生态，大到国际组织和世界大赛，小到游戏 ID 和常用术语，电子竞技的大部分内容很难被安置于传统的研究框架之内。就以电子竞技中的专业名词来看，各种字符组合就像来自另一个世界，足以让外行人头晕眼花。很多文章也是即兴所作，要么充满溢美之词，要么无据可考。换个角度，这也是电子竞技的精彩之处：抛

开惯例，一切都是新的。

“抛开惯例”是电子竞技一路狂奔的血气所在，也是研究与讨论的命门所在，更是社会认同“拉锯战”的根源所在。尽管覆盖人群越来越广，产业规模越来越大，电子竞技却徘徊在特定领地之中。这是合理的徘徊，也是应该继续保持的徘徊。这种“划地为牢”，反而是电子竞技赖以生存的基础。

电子竞技始终在一批年轻人中发光发热。从公开资料来看，有一个数据几无争议：40岁以上的电子竞技参与者只占整体人群的1%<sup>1</sup>到3.3%<sup>2</sup>。换言之，电子竞技是一个年龄层的部分人的阶段性选择。想明白这一点，产业参与者就能有一个良性的基本心态。本书的一些章节会在事实基础上作出相关分析。

流行于特定人群之中的电子竞技，不会因此而显得“不重要”，反而更加特殊，因为它正在成为很大一部分青少年的文化空间 and 生活方式。即便将40岁作为分水岭，一个人逐渐远离电子竞技的领域，但是无法抹去电子竞技给自己留下的各种印记。

骑在行动派和反对派之间的无形高墙之上，本书考察电子竞技一路成形的环节、状态和理由，逐步勾勒其面目。“骑墙”一般都是被批判的，但也不能否认：“墙”上更方便看到左右两边隔墙互斥的全景。由此而生的观点，无论是给墙外的反对者，还是给

---

1 来自企鹅智酷、腾讯电竞《2017年中国电竞发展报告》。

2 来自艾瑞咨询《2018年中国电竞行业研究报告》。

墙内的行动者，都能多一个相对超脱的参照。

### 三

本书研究范围涉及电子竞技发展的三个主要阶段：20世纪中后期、世纪之交、2010年代。当然，免不了穿插一些理论的初步探讨。

从电子竞技并不长的发展历程来看，编年体很难形成。在这个派系林立、暗流涌动的江湖中，专写人物、堆砌事件也很难服众。最后就成了现在的模样：夹叙夹议，观点和议论散布在各种事实组成的历史图谱之中。离最初预设的结构和样式相去甚远，但似乎也成了一个不错的新选项，电子竞技的世界总会让你不由自主地“抛开惯例”。

有几点需要特别说明。

首先，由于文献的紧缺，尤其是严肃文献的稀少，造成了资料分析的困难，无论是游戏从业者还是电子竞技参与者，写作习惯千姿百态，一部分还带着强烈的情绪倾向，语法随心所欲，信源难以确认。为了尽量还原史实，我通过实地调研和访谈、官方渠道沟通等方式，尽最大能力使内容接近实际情况。

其次，网络资料几经转载、改写，不少已面目全非，作者也不明确。一些文章生动有趣、情感丰沛，给了我很好的参考，也

为电子竞技留存了颇具规模的民间记忆。本书在引用时尽可能标明了出处，难免有一部分错误和遗漏，如有可能，请作者与我联系，进一步沟通文献细节和署名事宜。在此，向为电子竞技发展留下任何一种文献资料的个人和机构致敬。

再者，电子竞技的系统性基础研究几乎空白。从最开始的无知者无畏，到深入之后的纠结感，都能从书中找到痕迹。无知，是踏入这片领地的初始状态。一入手才发现，这是一个万丈深渊。电子游戏、体育赛事、文化产业、社会形象、媒介工具、舆论环境等因素纠缠在一起，社会学、体育学、心理学、传播学等学科交叉成一片，难怪无人研究，着实无从下手。木心说，所谓万丈深渊，下去也是前程万里。当冲下这深渊之后发现，即便不能前程万里，至少也有别样天地。所以，本书在空白地带开了个头，动静很小，努力很大，至少是电子竞技发展到2019年而生成的充满诚意的注脚。

电子竞技的一大特点是高度商业化。从游戏到赛事、从组织到个人，每一个环节都是商业力量的体现。一旦进入到商业领地，个中复杂的竞争关系、摇摆的角色立场、多元的舆论背景就很难把握。我选择保持相对中立，以独立研究者的态度去描绘电子竞技从最初的原生状态到目前的现实状态这一发展过程，主要涉及游戏类型、国家和地区、明星战队与选手、代表性赛事这些电子竞技在现代体育框架内的基础要件，去解剖这个商业主义、

互联网技术和全球化浪潮共同孕育的全新物种。

和大部分 70、80 后一样，游戏只是我成长中的回忆而已。无论是电竞还是游戏，当下的现实给它注入太多超出原始意义的催化剂，进化到让人瞠目结舌的阶段。这种瞠目结舌，也只有一路随着游戏成长起来的一代人才能感受到。我并不精通于各种品类的游戏，但也要保持“电竞简史”的相对全面，平衡之下就是各位看到的内容。

我无意也无力做成一部严丝合缝的史书或者类似辞典的工具书，所以没有穷尽历史事件、明星选手、战队和赛事。如果读者和专家发现了遗漏或错误，我们可以一起讨论是否有必要增补或修订。

要向学术界的同仁说明，本书算不上实证研究，也少有定量分析，不足之处比比皆是，理论探讨也浅尝辄止，只能用“万事开头难”来搪塞了。但对于历史资料的梳理、发展源流的辨析，一定是尽力的。请各位不吝指教，也希望更多力量加入电子竞技研究行列。

感谢我的母校也是我职业生涯的第二起跑点：上海体育学院，各级领导和老师对这门全新研究的大力支持，才有本书诞生的可能。感谢我职业生涯的原点：文汇报社，给了我受用一生的媒体人素养。感谢上海人民出版社的编辑团队和上海竞迹的策划团队，大家出色而专业的工作让本书顺利面世。还要感谢媒体圈、

电竞圈、学术圈的各位新老朋友，以及我的家人。

每位为本书付出的人，都有一个共同目标：让各类人群多懂一点电子竞技，大家各取所需。对待它，既不能狂热追捧，也不能置之不理，更不能群起攻之，因为这是我们前行道路上无法回避的难题之一。

难题，一般都是精彩的。

戴焱森

2019年早春于上海体育学院

## 目 录

序 .....I

### 第一部分 是体育？还是游戏？

#### 第一章 新物种入侵 .....5

如何成为“体育” .....7

持久的争论 .....14

解剖“电子竞技” .....21

游戏的本质 .....24

#### 第二章 从游戏到体育 .....30

三角关系 .....32

联网与进化 .....40

独一无二 .....44

最现实的选择 .....49

### 第二部分 20 世纪，游戏走上屏幕

#### 第三章 换了一种玩法 .....61

半世纪前的先驱 .....63

电子竞技雏形初现 .....71

#### **第四章 从主机到 PC .....82**

主机游戏的“九世代” .....83

PC 游戏登场 .....90

复杂族群 .....95

### **第三部分 世纪之交，电子竞技成形**

#### **第五章 虚拟战场 .....107**

人人都能当英雄 .....109

我们都是神枪手 .....123

隔屏互殴 .....134

虚拟体育 .....144

#### **第六章 韩国：关键推手 .....151**

产业起飞 .....153

重要的探路者 .....158



造星运动 .....166

产业化的两面性 .....183

## 第七章 欧美：顶层枢纽 .....194

操盘手 .....196

元老战队 .....208

## 第八章 中国：新兴热土 .....214

网吧与网游 .....216

初登世界舞台 .....221

摸不着石头也要过河 .....230

## 第四部分 2010 年代，热浪席卷全球

### 第九章 前浪后浪之争 .....245

开创局面 .....247

昔日王者的追赶 .....259

速成的后起之秀 .....266