

走上國際舞台 外媒焦點報道

# 電競首登亞運 業界：助規範化



【大公報訊】9月24日，電子競技首次作為正式比賽項目，登上了杭州亞運會的賽場，並在今天誕生首面金牌。曾經被視為不務正業的玩電子遊戲，正一步步地成為國際綜合運動會的正式比賽項目。電競在亞洲根基深厚，在目前全球逾30億電子遊戲玩家中，亞太地區玩家佔比過半。儘管電競是否屬於體育運動的議論依然存在，但業界人士對這位新成員的表現寄予厚望，希望通過杭州亞運的巔峰對決，加深外界對其的理解和興趣，推動行業的規範化和發展。

## 電競何時「晉身」奧運惹熱議

曾幾何時，電子遊戲導致的成癮問題令人擔憂，關於電競是否能算作體育項目的爭論一直在持續。有業界人士認為，杭州亞運會終於為電競「體育」的身份做出了最好的背書。

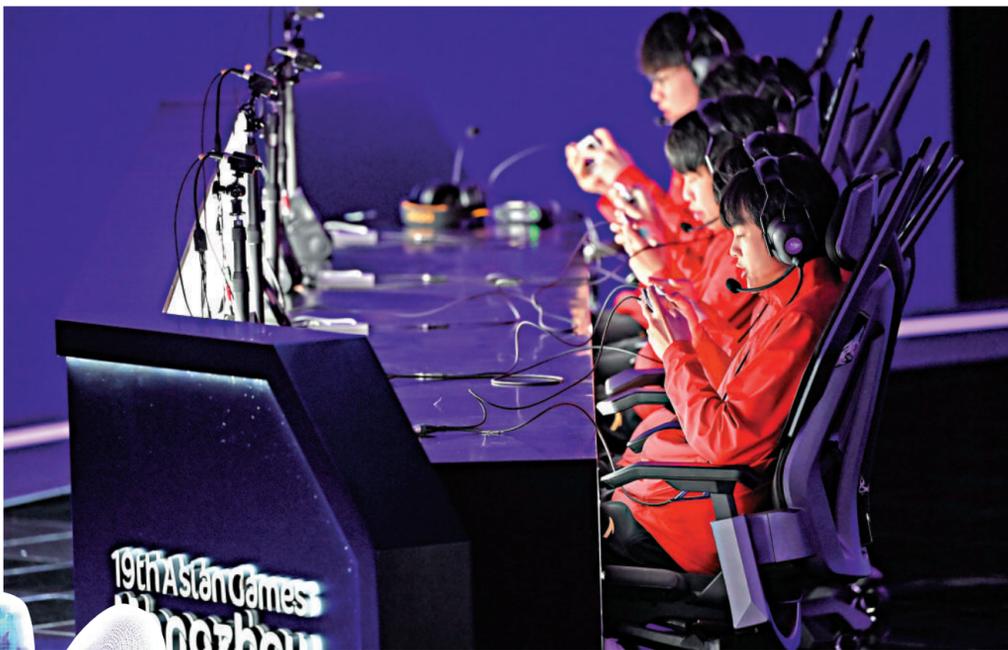
由於電競對於年輕人具有很強的吸引力且市場規模龐大，體育界一直力圖推動電競正式成為競技比賽項目。2017年，在國際奧委會第六屆峰會上，電競首次被國際奧委會承認為體育項目。此後，電競作為表演項目登上了2018年雅加達亞運會，最終在今年作為正式項目登上了杭州亞運會的舞台。

雖然電競已「登陸」亞運會，但能否進入奧運會仍是懸而未決。國際奧委會一直在關注電子遊戲和虛擬運動的潛力，以吸引更多年輕觀眾。為了推動奧林匹克運動年輕化，2021年東京奧運會上滑板和衝浪首次亮相，在2024年巴黎奧運會上，霹靂舞也將列入比賽項目。

至於電競何時能進入奧運會，則暫時未有明確時間表。國際奧委會在本月成立了一個正式的電子競技委員會，其工作重點是虛擬運動。國際奧委會對於電子遊戲文化中一些固有內容也有

所擔憂。國際奧委會主席巴赫表示，必須畫出一條明確的紅線，「就是電子遊戲中的殺手遊戲，或者以宣揚暴力或任何形式的歧視為內容的遊戲，都不應該進入奧運比賽」。據悉，《王者榮耀》遊戲專為亞運會進行了調整，而亞運版本的《和平精英》則剔除大逃殺等被認為是暴力血腥內容，加入了如跳傘、越野射擊等等體育元素。

(美聯社、法新社)



▲9月25日，杭州亞運會電競比賽王者榮耀亞運版本半決賽：中國隊晉級決賽，圖為中國隊選手在比賽中。

**全球34億人打機 電競產業收入破百億**

雖然電競已「登陸」亞運會，但能否進入奧運會仍是懸而未決。國際奧委會一直在關注電子遊戲和虛擬運動的潛力，以吸引更多年輕觀眾。為了推動奧林匹克運動年輕化，2021年東京奧運會上滑板和衝浪首次亮相，在2024年巴黎奧運會上，霹靂舞也將列入比賽項目。

至於電競何時能進入奧運會，則暫時未有明確時間表。國際奧委會在本月成立了一個正式的電子競技委員會，其工作重點是虛擬運動。國際奧委會對於電子遊戲文化中一些固有內容也有

目前所有電競項目中，獎金池最高的是《DOTA 2》，為**4779萬美元**（約**3.74億港元**）。

超過**60%**的電競觀眾年齡在**16歲至35歲**之間，電競愛好者的平均年齡為**26歲**。

數據來源：美聯社、DemandSage

▲電競作為獎牌賽事登上亞運舞台，是該項目受到奧運認可的重要一步。  
法新社

截至**2023年**，全球遊戲玩家為**33.8億**（含手機遊戲），全球電競賽事觀眾數量約**5.3億人**。

2022年全年，遊戲直播平台Twitch平均同時觀看人數為**257.8萬人**，該平台觀眾全年觀看了超過**1.34億**分鐘的影片。

▲9月24日，王者榮耀八強淘汰賽中，緬甸隊選手在比賽中。  
中新社

截至**2023年**，電競市場價值約為**14.4億美元**（約**112.6億港元**），預計到**2029年**達到**54.8億美元**（約**428.4億港元**）。

市場研究報告顯示，截至2023年，全球電競產業收入為14.4億美元（約112.6億港元），預計到2029年，這一數字將增至54.8億美元（約428.4億港元）。

根據e-Sports Earnings數據顯示，截至今年9月，全球共舉行了2761場電競錦標賽，活躍電競選手20714人，總獎金池為1.5億美元（約11.7億港元），賽事平均獎金達5.48萬美元。目前「地表最強」的玩家是來自丹麥的Johan Sundstein（遊戲ID為N0tail，Dota玩家），他在今年共贏得717萬美元（約5592萬港元）。

(美聯社、e-Sports Earnings)

### 「星際戰艦」杭州電競中心

中國首個亞運會標準的專業電競場館，外觀科幻感十足，以「星際漩渦」為靈感，又被稱「星際戰艦」。

該建築地上三層，地下一層，面積8萬平方米，可容納約5000觀眾。

巨幕顯示屏和全息投影能夠為觀眾提供沉浸式觀賽體驗：觀眾可看到的顯示屏為15面，屏幕總面積近567平方米。

▲本次亞運會電競賽事主場館杭州電競中心，外形科幻感十足。  
新華社



▲電競賽事吸引了眾多年輕觀眾，本次亞運會電競比賽的門票更是一票難求。  
法新社

## 電競如何成為體育項目？

在本屆亞運會上，電競與象棋、國際象棋等被歸類於「智力項目」。比賽期間，選手使用電子設備作為運動器材，進行人與人之間的智力對抗。電競除了考驗選手的反射神經與操作技巧，還會考驗其團隊協作、策略運用、抗壓能力等能力。

1972

美國史丹福大學的學生受邀參加「銀河系太空戰爭奧運會」比賽，比賽項目為一款名為《太空戰爭！》的電腦遊戲。這是已知的史上第一次電競比賽。

1990

任天堂在全美29個城市舉辦了遊戲比賽（任天堂世錦賽）。該賽事是歷史第一個正式電子遊戲比賽。

2001

國際電競比賽「世界電競大賽（WCG）」開始舉辦。效仿奧運會，WCG同樣設有選手村，並從2004年起每年更換舉辦城市。

2003

中國國家體育總局把電競運動列為第99個正式體育運動項目。

2017

亞洲奧林匹克理事會宣布，電競成為2022年杭州亞運會正式比賽項目。

2018

印尼雅加達亞運會期間，電競作為表演項目登場。

2023

國際奧委會於9月6日正式成立電競委員會。  
9月26日，杭州亞運誕生電競項目首枚金牌。

大公報整理

## 韓國選手奪金可免兵役

電競作為深受年輕人喜歡的競技項目，頂級選手非常「出圈」，不亞於「頂流」娛樂明星。韓國政府表明，允許在亞運會奪金的運動員免除強制兵役，今年該福利將同樣包括電競選手，包括現年27歲、曾三次奪得《英雄聯盟》比賽世界冠軍的頂級選手李相赫（外號：Faker）。

在韓國，通常只有為國際作出重大貢獻的頂尖運動員或古典音樂家才能獲得免除兵役。官方數據顯示，韓國去年發放「文體類」兵役豁免不足一百例。

儘管韓國運動員並未明確提及，專家表示，免服兵役對年輕運動員來說非常重要。

然而免服兵役在韓國仍然備受爭議。對於創造數十億美元經濟價值，將韓流推向世界化的「頂流」K-pop男團「防彈少年團」（BTS）都沒有獲得免除兵役。隨着電競首次成為亞運會獎牌項目，作為電競強國，該爭論在韓國又重新回到大眾視野。

(法新社)



▲韓國電競選手若能在今年亞運會上取得金牌，便可免除服兵役。  
法新社