上海发力建设“全球电竞之都”

8月举办第十七届ChinaJoy

7月2日，第十七届ChinaJoy（中国国际数码互动娱乐展览会）发布会在上海召开，据悉，本届展会以“数字新娱乐 科技新生活”为主题，将于8月2日至5日在上海举办。

上海市委宣传部副部长王亚元表示，今年ChinaJoy期间将举办“上海电竞周”活动，全面助推上海打造“全球电竞之都”的战略。就在前不久，上海刚刚出台了促进电子竞技产业健康发展20条意见，提出力争3年至5年内，全面建成“全球电竞之都”。可以说，电竞产业未来很可能成为上海的一张新名片。

实际上，北京、杭州、成都、重庆等城市也都先后提出要建“电竞之都”，但在众多布局电竞产业的城市中，上海因为产业链布局最完整而被业内认为是“电竞之都”。不管是上游的游戏厂商，还是中游的赛事、俱乐部、制作公司以及下游直播平台、周边产品，全都集聚上海。

值得注意的是，今年5月份，上海市校园电子竞技运动协会成立，复旦大学等30多所高等、高职院校成为第一批会员单位，该协会将整合各界资源，牵头开展电竞人才培养、高校联赛和校园文创活动等一系列工作。

据《经济日报》

相关链接

大众化、产业化、科技化——

中国电竞的新未来

雅加达亚运会上的2金1银，英雄联盟S8全球总决赛的冠军奖杯，都向世界展示了中国电竞的实力。规模扩大潜能突破、社会认知度提升、政策扶持力度加大、商业融合产业升级，都在表明中国电竞行业发展已经进入新阶段。

雅加达亚运会夺金。←中国电竞代表队在

→IG战队夺得英雄联盟全球总决赛冠军。

大众化

2018年中国电竞项目在世界范围内频传捷报，尤其是在雅加达亚运会表演项目中取得两金一银，电子竞技“为国争光”的概念得到普及。

2018年11月，IG战队夺得英雄联盟全球总决赛冠军，成为第一支完成这一成就的中国战队。一时间，微博、朋友圈等社交网络平台上关于IG夺冠的消息铺天盖地，成为现象级事件。也让“圈外人”第一次直观地感受到原来电子竞技已经有了如此大的影响力。

对于电子竞技项目的普及和发展，北京冬奥组委运动员委员会主席、全国青联副主席杨扬认为电竞是一个新兴运动，而运动员是新兴运动发展的关键因素，青年是新兴运动从小众走向大众的希望。所以应立足当下，以良性的体系引导青年参与新兴运动。

产业化

根据腾讯企鹅智库发布的《2019年全球电竞运动行业发展报告》显示，2019年中国电竞用户预计突破3.5亿，产业生态规模将达到138亿。已拥有巨大用户群体的中国电竞产业开始显露出在年轻人市场的巨大潜力。

另一方面，越来越多的地方政府也看到了电竞发展的巨大潜力，加入了布局电竞产业的竞争。腾讯电竞在2018年首次提出电竞运动城市发展计划，已经有珠海、西安、上海、重庆等城市加入进来。此次峰会上，海南成为这一计划2.0版本的首个落地省份。

科技化

电竞自诞生起就与科学技术密不可分。电竞产业在互联网时代逐渐兴盛;随着VR、5G、AI技术的升级,电竞赛事也在为电竞观众带来更加优质的观赛体验。目前，电竞行业的新伙伴“电竞虚拟人”的V0.1版本已面世,它可对比赛进行实时解说。

这些还只是新技术对电子竞技行业产生影响的冰山一角，相信在不远的将来技术将为电竞赛事、电竞产业创造更多价值。

据新华社

中国电竞运动的相关事件

●2008年，十名电子竞技选手成为北京奥运火炬手。

●2009年，由荷兰导演Jos é de Putter执导的纪录片《Beyond The Game》在荷兰上映，讲述了中国人皇Sky（李晓峰）和荷兰兽王Grubby（曼努埃尔·申克赫伊岑）的故事。

●2017年11月3日，英雄联盟2017全球总决赛的冠军赛在北京国家体育馆举行，据官方统计，共有5760万独立观众收看了这场比赛。

●2018年，雅加达第18届亚运会将电子竞技纳为表演项目，中国电竞代表团在《王者荣耀国际版（AOV）》,《英雄联盟》,《皇室战争》项目上夺得2金1银。

●2018年，英雄联盟全球总决赛冠军争夺战中，中国IG战队斩获了2018英雄联盟全球总决赛世界冠军。

●2019年1月29日，中国人社部发布公示通告，拟发布15个新职业，其中包括电子竞技员、电子竞技运营师2项电竞相关的职业。

2008年，中国电竞选手李晓峰（Sky）参加奥运圣火传递。

小贴士

电竞著名赛事一览

国际上作为电竞赛事的游戏多为直接对抗的FPS游戏、英雄对战MOBA竞技游戏、格斗游戏，广为人知的电竞游戏包括星际争霸2、魔兽争霸3、DOTA2、CSGO、Dota、英雄联盟、风暴英雄、雷神之锤、DNF、绝地求生、APEX、帝国时代、虚荣、守望先锋、FIFA、炉石传说、彩虹6号、无限法则、王者荣耀等局域网/网战游戏。

中国玩家可直接参与的、定期的电子竞技赛事为:由国家体育总局体育信息中心主办的NEST全国电子竞技大赛。WESG世界电子竞技运动会。世界电子竞技大赛(WCG)、职业电子竞技联盟(CPL)和电子竞技世界杯(ESWC)被称为世界三大电竞赛事。世界休闲体育大会“铁幕杯”国际电子竞技。

名词解释

电子竞技

电子竞技是以电竞游戏为基础，信息技术为核心的软硬件设备为器械、在信息技术营造的虚拟环境中，在统一的竞赛规则、以及在规则保障下公平进行的对抗性电竞游戏比赛，电子竞技正在成为一种全新的体育运动。电子竞技运动是人与人之间的智力对抗运动，可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力，培养团队精神。电子竞技也是一种职业，和棋艺等非电子游戏比赛类似，2003年11月18日，国家体育总局正式批准，将电子竞技列为第99个正式体育竞赛项。2008年，国家体育总局将电子竞技改批为第78号正式体育竞赛项。

早在1986年美国ABC频道的直播上，通过电视直播两个孩子间比试玩任天堂游戏机，被视为电子竞技的开始。

1990年，任天堂在全美29个城市举办的任天堂世锦赛是历史第一个正式电子游戏比赛，它的诞生比世界电子竞技大赛（WCG）早10年。

2007年，亚洲室内运动会引入电子竞技为正式比赛项目。

当地时间2017年10月28日，在瑞士洛桑举行的国际奥委会第六届峰会上，代表们对当前电子竞技产业的快速发展进行了讨论，最终同意将其视为一项“体育运动”。2018年雅加达第18届亚运会将电子竞技纳为表演项目。

延伸阅读

电子竞技与网络游戏的区别

“网络游戏=电子竞技”这种观点是错误的。随着游戏产业的发展，电竞项目的不断更替，电子竞技早已不再是局限于IP直连或局域网的单机游戏了。尽管网络游戏在发行、运营、付费方式，以及游戏的平台构建上都有很大的不同，但这并不能影响一些平衡性与对抗性很强网游加入到电竞项目中。

不管单机游戏（单人游戏），还是网络游戏（多人游戏），只要符合“电子”、“竞技”这两个特征，那么它们都可以称为广义上的电子竞技。

电子竞技与网络游戏主要区别在于：第一，基本属性不同，网络游戏是娱乐游戏，电子竞技属于体育运动项目，网络游戏主要是在虚拟的世界中以追求感受为目的的模拟和角色扮演，电子竞技则是在信息技术营造的虚拟环境中，有组织进行的人与人之间的智力对抗。

第二，电子竞技有明确统一的比赛规则，最大特点是严格的时间和回合限制，而网游缺乏明确统一的比赛规则，没有时间和回合的限制，容易使人沉迷。

第三，电子竞技比赛是运动员之间秉着公正公平的体育精神的竞赛，通过人与人之间的智力和体力对抗，决出胜负，而网络游戏主要是人机之间或人与人之间的交流互动，不一定需要人与人的对抗来评判结果。

第四，电子竞技注重于思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力、大局观、意志力，以及团队精神，而部分网游只需充值就能取得优势，这也是电子竞技有别于网络游戏的主要不同。 **晚综**