

梦想 从网吧开始

文/本刊记者 蒋志洲

中国电子竞技的萌芽，始于2000年前后各地大大小小的网吧。在那个时候，无数懵懂少年出于对新鲜事物的好奇，开始领略电子竞技的魅力。他们或许没有想到，二十年后，电子竞技会风靡全球，成为极具影响力的体育运动之一。



落后的十年

20世纪80年代，中国很多孩子在父母的责骂声中流连于街边游戏厅，乐此不疲。电子游戏，成为孩子之间聊天话题的重要部分。

此时，远在大洋彼岸，美国雅达利公司成功举办了一场

“国际太空侵略者”大赛，世界上第一位电子游戏竞赛冠军诞生了。当时，游戏机仍是电子游戏的主要硬件载体，那时的电子竞技赛事通常在专门的游戏机房展开，通过打擂的方式诞生优胜者。

20世纪90年代，电子游戏

逐渐从游戏主机时代进入到个人计算机（PC）时代，电脑游戏对战开始成为电子竞技的主流方式。1997年，职业玩家联盟（PGL）和职业电子竞技联盟（CPL）成立，这是世界上最早的两个电子竞技职业团体。

这个时候，国内电子竞技

行业处于混沌状态，落后世界发达水平十年。

梦想伊始

2000年前后，国内大大小小的网吧犹如雨后春笋般冒了出来，成为中国电子竞技梦想开始的地方。我国著名电子竞技世界冠军李晓峰（ID：SKY）回忆说：“1998年我13岁，第一次接触《星际争霸》，跟现在小孩子玩手机游戏一样，但只能在网吧玩，那是我电子竞技梦想最初开始的地方。”

1998年，暴雪娱乐正式发行实时战略游戏——《星际争霸》，并第一时间进入中国市场，这一款考验玩家的操作、意识和战术等综合水平的对抗游戏，迅速成为全球范围内最受欢迎的对抗游戏。随后，《反恐精英》（2000年）和《魔兽争霸3》（2002年）陆续面世，开启了中国乃至全球的电子竞技时代。

1998年—2002年期间，以世界电子竞技大赛（WCG）、职业电子竞技联盟（CPL）、电子竞技世界杯（ESWC）为代表的三大电子竞技赛事在全球范围内传播开来，影响了最早一代的电子游戏玩家。简单来说，这三大赛事就相当于竞

技体育的奥运会，下设《反恐精英》《魔兽争霸3》《星际争霸》等项目，类似于游泳、足球、田径等项目，每个项目获得优胜的条件不同，但核心原则均为“公平”。此时的三大赛事均由第三方主办，游戏生产商只负责提供游戏授权，不直接参与赛事举办过程。

2003年，中央电视台、旅游卫视和上海电视台等电视媒体开播了电子竞技相关节目，大批玩家开始关注电子竞技赛事，国内一些网吧和商家也会举办一些小型赛事，行业发展前景一片看好。同年11月，国家体育总局正式将电子竞技设立为第99项体育项目，得到官方肯定的电子竞技行业更加火爆，吸引了一大批资金和个人进入。这一年，是中国电子竞技初期的黄金年。电子竞技选手，逐渐从单兵作战走向战队化，职业俱乐部运作呈现萌芽状态。

艰难求生

但谁也没有想到，中国电子竞技的发展环境，突然发生了变化。2004年4月，原国家广电总局发文要求禁播电子竞技相关节目，刚刚有点起色的中国电子竞技，开始了艰难的求生阶段。

“职业选手每个月的薪资少得可怜，俱乐部的收入主要靠赞助，能够达到收支平衡已经是非常好的了，绝大部分俱乐部都在亏钱，”据SKY透露，那时他的月薪在2 000元~3 000元，每天的练习时间都在16小时左右，“除了吃饭睡觉就是练习”。行业前景扑朔迷离，有的俱乐部倒闭了，有的选手离开转行了，剩下的，都在咬牙坚持。

2005年，中国电子竞技迎来了一线曙光——SKY在WCG大赛的《魔兽争霸3》项目中，夺得世界冠军。第二年，SKY再次获得该项目的世界冠军，成为WCG历史上第一位蝉联冠军的选手。他身披五星红旗站在领奖台上的那一刻，中国电子竞技圈沸腾了，全世界的电子竞技玩家被他的技术所折服，封他为“人皇”SKY（《魔兽争霸3》项目中选手可在“人族”“暗夜精灵族”“不死族”和“兽族”中选择一个种族进行比赛，SKY擅长“人族”，所以被称为“人皇”）。

成功来源于刻苦和天赋。据SKY曾经的队友TED介绍，SKY除了天赋过人之外，对于练习也非常认真。其他人休息的时候，SKY在练习，其他

人出去玩的时候，SKY还在练习，每天16个小时，几乎雷打不动。长久的练习，让SKY的操作基本变成肌肉反射，他在比赛时的EAPM（每分钟有效操作的次数，包括鼠标点击和键盘敲击）可以达到300，是正常人的3倍以上。

SKY成为两届《魔兽争霸3》项目世界冠军，在那段艰难的岁月里，给了无数中国电子竞技人希望。

重燃战火

熬过了发展初期的“阵痛”与金融危机的资金断流，中国电子竞技行业在2011年迎来了复苏的契机。

说起复苏，就不得不说到一个人，他就是王思聪。2011年8月2日，王思聪通过微博，宣布自己将进入电子竞技领域，并在微博上写到：“强势进入，整合电竞”。他收购了CCM俱乐部，更名为IG。在王思聪收购CCM之前，俱乐部几

乎已经到了油尽灯枯的地步，队员工资发不出，吃饭只能吃泡面，训练没钱租场地……

王思聪入主IG后，俱乐部赢了比赛，每个队员都会有奖金，“我想增加选手的收入，让这个圈子变得稍微良性一点，要不然选手没有钱，俱乐部也没有钱，这个行业只能慢慢死去。”

在王思聪的带动下，他“朋友圈”的人也开始逐步进入电子竞技行业，带来了大量资金。

电子竞技行业要复苏，光有资金不行，还需要社会关注度高的项目（游戏）。

2011年9月22日，一款名为《英雄联盟》（简称LOL）的对战类网络游戏登录中国服务器。游戏里拥有数百个个性英雄，独特的玩法迅速吸引了一大批玩家。开发《英雄联盟》的游戏公司——美国拳头游戏专门围绕这款游戏，举办世界

级赛事，积极联动全世界各赛区发展职业联赛。LOL，点燃了中国电子竞技的复苏之火。

在随后的几年中，LOL成为国内电子竞技行业的“宠儿”，与网络直播行业、网络销售行业配合，逐步发展成为产业链条，电子竞技行业发展宽度逐年提升，社会关注度极高。热度有了，还需要成绩来证明自己。几年间，中国战队不断向LOL项目世界冠军发起冲击。2018年，IG战队选手与老板王思聪一同举起了“2018年英雄联盟全球总决赛”冠军奖杯，中国战队第一次站上了这个项目的最高领奖台。

结语

回首一瞥，中国电子竞技人已经磕磕绊绊走过二十个年头，目前已经在战队成绩和俱乐部品牌价值上实现了高速提升，但在人才梯队培养和行业发展规范方面仍有不足，需要电子竞技人更多努力。 **E**

