

中国语境中的游戏机文化

路云亭

(上海体育学院 体育新闻传播与外语学院, 上海 200438)

摘要:电子竞技是游戏,并非体育项目。同任何一种新文明形态的出现一样,电竞的出现也引起了以家长为代表的特定群体的焦虑。电竞在中国一度承受着负面名声,这既与儒家对游戏的贬抑动能有关,也与其内在的暴力、色情、成瘾三大危害有关,而电竞的真正危害表现为对职业队员的身体损伤。电子竞技与同类先锋文化有紧密的互动关系。电竞的最大优势在于可以将棋牌、动漫、神话故事等纳入其中,打通诸多先锋性艺术领域。将棋类、扑克牌、麻将、射击、电子竞技、归入一种全新的智力奥运会的行列更符合科学规划,电子竞技的真正出路也在于此。

关键词:电子竞技;集体性焦虑;新型游戏;非体育属性

中图分类号: G898.3

文献标志码: A

文章编号: 1008-3596 (2019) 01-0001-06

20世纪90年代中期电竞进入中国后,一直背负着负面名声,于是一种高度对立的景观立即呈现:适龄青少年趋之若鹜,而家长群体则几乎一致反对。其实,反对电子游戏是一种普遍现象,在电竞生发国美国,也有大量人士反对电竞。即便是一些原先玩过电子游戏的人,一旦为人父母,也加入了反对子女接触电竞的队伍。这种现象很像改革开放初期的体育。当时很多做了家长的体育人也不完全赞同子女终身从事体育工作。放大到文化的视域还会发现很多问题。电竞与体育都属于游戏,而中国一度是儒教国家,儒教一直存在一种贬抑游戏的动能,至今未得彻底消解。在强大的贬抑游戏的习惯势力面前,中国在很长时间都是一个游戏机文化机制乏力、变异乃至缺失的国度。受儒家文明高度教化性力量的统摄作用,游戏的原罪性在中国很难完全消失。因此,人们只能在诸如儒家文化这样的固有文化的映衬下才可以看到游戏、体育、电竞的本然面貌。

1 游戏孕育出人类的文明元素

尽管儒家文明贬抑游戏,但游戏是无法磨灭的,即便在儒家文化体系内,游戏也一直以别样的面貌存在并展示其既有价值。游戏是人类进行社会教育的先导性力量,人类的原始教育都与身体有关系。人类的三种原始教育分别缔造了体育、劳动与戏剧。三者都有大量的身体示范内容,它们不仅构成了人类史前文明的雏形,在现代社会也依然发挥着积极作用。体育示范、劳动示范、表演示范都有很强的游戏性,在游戏至上的视野上考量,人类的身体示范教育具有崇高的价值。三者至今仍是人类身体、道德乃至智慧教育的本体性元素。

不妨上升到自然游戏的高度看问题。质言之,人类及其他高等生物所有的身体游戏都有技能、仪式以及社交培训的功能。如猫科动物、犬科动物的捕猎技能,大多是通过虚拟性的奔跑、急停、扑击、躲避、撕咬、缠斗之类的游戏动作获得的,但它们的游戏更像是一种仪式表

收稿日期: 2018-10-03

作者简介: 路云亭 (1967—),男,山西长治人,教授,博士,博士生导师,研究方向为体育传播。

文本信息: 路云亭.中国语境中的游戏机文化[J].河北体育学院学报,2019,33(1):1-6.

演,没有人见过小狗在游戏中真的咬伤了同伴,也从未有人看到小狗在游戏性撕咬过程中引发了同伴的厌倦。人类社会中的学校教育也是教孩子们“撕咬的技能”。现代人观看诸如世界杯之类的大型体育赛事,也都有类似的审美驱力。将事物还原到史前社会,很多复杂的体育学问题会变得简单,人们在竞技体育中仿佛可以看到人类童年时代的真实生活情境。

身体示范还是人类表演学的原点,其原始性还体现在实用性的技能演示层面。人类最为真实的生活是从游戏开始的,换言之,任何人在其一生中都离不开游戏。不少西方学者认为,每一个个体的成长过程其实就是在重复人类的演化过程。游戏既然是生物遗传的结果,就注定了它是一种复演祖先进化的过程。在进化导向的同质性视野上认知,人类只有复制性,毫无创造性;但在具体的游戏层面而论,人类则充满了创造的活力。

人类社会中游戏的主力是孩童。游戏是孩童对未来生活的预演,这一点和小狗小猫模仿真实的撕咬是一样的,游戏由此而成为人类幼童们学习生活技能的必要手段。很多中国孩子都爱玩“过家家”,男孩扮演父亲,女孩扮演母亲,幼童们模仿大人们买菜、做饭、看孩子。只要仔细观察就会发现,孩子们主动参与游戏的积极性都很高,且在角色扮演过程中表现得格外投入,百玩不厌。认真观察还会发现,那里已经有了鲜明的性别差异:男孩子喜欢扮演警察、军人之类的角色,其代表性工具是刀枪剑戟、飞机坦克;女孩喜欢扮演护士、母亲等角色,其核心道具是洋娃娃。类似的游戏都是儿童们对日后生活、工作的预演,于是,简单而真实的游戏成为人类幼童的必修课。人类的游戏就是好奇心催生的,人们可以在“过家家”等儿童游戏中领略到幼童们的动机。

当然,游戏还是多元化的原点,游戏的起源包括了巫术说、娱乐说、想象说等诸多观点,它们之间并无绝对的矛盾,因此有共存的可能性。除却非理性的行为,游戏还是一种极为严肃的仪式性行为,它包括了象征原始谋略的战争或祭祀预演事宜。正因如此,游戏起源于何时何地尚难定论,但是游戏的动机则是恒定的,它为人类和其他诸多生物所共有。人类所有的文化都起源于游戏,其中包括体育、艺术、文字、数学、哲学

等等。游戏的严肃性在柏拉图时代得到了空前绝后的关注。柏拉图认为人是神的玩偶,在此意义上看,人类的一切活动都是不严肃的^[1]。这便意味着,人类生活中除却宗教、祭祀活动外,所有的行为都是游戏。在厘清了上述问题后,便可以更好地理解电子竞技的本性。

电子竞技是否属于体育,在体育学界仍存争议。回归到游戏的领域,电竞显然是游戏的一种,但电竞不能算体育项目。国际奥委会不接受电竞入奥,表面上看是因为奥组委人士看到了其中的暴力元素,但电竞的非身体性才是主要原因。体育类游戏的身体性十分明显,但是电竞的身体性堪称稀缺,几乎难以体现,电竞的真正价值体现在脑力博弈方面。

电竞本然的非身体性特质更容易被中国人接纳。电竞在中国的传播与发展值得关注,时下已经呈现了三个特点。其一,人数多。搜狐网报道:“在政策上电竞迎来红利期,目前共有8个地方政府参与建设电竞小镇;电竞衍生市场和核心市场共同组成的整体市场规模在2021年将达到250亿元;中国电竞人数2018年预计达到2.8亿,潜在用户规模达到4.5亿,为全球最大电竞市场。”^[12]其二,比例高。中国至少95%以上的适龄男性青少年打过游戏机。其三,深度迷恋。一位游戏机玩家自述:“基本3天回一次家,然后睡醒再去网吧……现在想想真是不堪回首。最多一次我3天才吃一顿蛋炒饭。”^[3]电竞迷恋者迷恋电竞或许有很多外在的动因,而其真实的动因在于人类的好奇心。人类的好奇心是智慧的标志,在此意义上来看,包括电子竞技在内的所有游戏都在强化人类的智慧。但是人类的智慧也会变成一种相对芜杂的大脑垃圾,于是人类发明了宗教、道德、酒精来消解这种多余的智慧,由此可以重新观照儒家文明的道德净化作用。

2 每一种文明形态的出现都会引发特定集团的群体性焦虑

无须否认,即便职业电竞工作者也很难完全摆脱儒家文明中贬抑游戏强大动能的隐性钳制。质言之,绝大多数的现代国家的民众都生活在一种貌似富有创造性、反传统性、现代性的世界,但中国人有所不同,儒家文明的隐性作用迫使中国人生活在一种近似传统社会的语境中。至少在很多受到传统文化熏陶的中国人看来,电子竞技

仅仅是一种边缘性文化，人们无以体察其庄严性。但是，任何游戏都是严肃的。电子竞技也一样，它往往可以揭示出人类的终极梦想、现代性乃至未来性的基本图景。电竞更近似棋类游戏，胜负几乎完全取决于当事者的战斗力，而非一种偶然性元素，因此它很难像麻将一样成为赌博的工具。在传统体育中也存在类似的分野。篮球、排球之类的赛事就很少涉及赌博事件，因为其具备大概率本性，而足球则是赌博集团的重点关注对象，也在于其坦然的小概率特性。在此意义上看，电子竞技的健康性的确有保证。电竞文化的严肃性与其暴力、色情、成瘾三大危害并存，不过此类危害具有相对性，电竞的真正危险表现为其非身体性特征对参与人员身体的损伤。

先说电竞的暴力问题。电竞的确有鲜明的暴力元素，充满了赤裸裸的杀人镜像。由此可见，电竞自带些许反人类元素。但是电竞中的杀人镜像只是一种想象，其合理性体现在人类勇敢、无畏、积极探索未知领域之欲望。人类自身的探险欲望可以确保本民族战士勇敢无畏的品格。其实，电子竞技中的杀人、攻城略地等情节和象棋中的“吃”和“将”一样，人们对后者都抱以欣赏的态度，却很少联系到那里也是一派腥风血雨。棋类游戏由此获得了存在的合理性，为何要禁绝游戏中的类似举动？也许人们会从抽象与具象的角度划分出直接杀人和隐晦杀人的差异性，但须知游戏只存在于游戏领域，一旦跃出了这个领域，游戏本身就不成立了。观看了游戏中的杀人场景而萌生出杀人欲望的情况在现实中极少发生，理智健全的人都会区分出游戏与真实的差异，这一点甚至在犬科动物和猫科动物身上都可以体现出来。由于人类进化基因的作用，男性从幼童时期就喜欢舞枪弄棒，长大以后也一直崇拜武器，喜欢拳击、摔跤之类的运动。人们至今还有观看战争片的习惯，却很少有人因为看了战争片而产生投身战场的冲动。因为人们都知道那是游戏。因此从积极的方面说，游戏中的暴力一定程度上可能是培养男孩子勇敢精神的一种形态。

再说电竞的色情问题。电竞中只有虚拟的色情，并无真实的色情。如《恋与制作人》，该游戏的女主人公是女性，她可以同时和若干男性产生恋爱关系。如果对此进行诟病的话，便涉及一个问题：游戏是精神之药还是精神食粮？西方人认

为电子游戏是人的精神之药，是为需要打游戏机的人订做的精神大餐，操作者如先天性地具有某方面的精神需求，而游戏可以满足，这个过程宛如吃药治病。中国人习惯将游戏机看作是精神食粮，把它当做是人人需要的常规事物。这是文化观念不同造成的文化选择的差异。由此可见，电子竞技如果是专门为特殊的精神疾病患者制定的话，它便是一贴珍贵的药剂；如果是精神食粮的话，它便是一种劣质食物。中国人和西方人对待包括电竞在内的游戏的分歧性态度大致如此。

然后说一说游戏成瘾问题。笔者曾经目击过十三四岁的男孩子在被窝里打游戏机的情景，事后发现，这位初中生背着父母买了近万元的游戏机及附属设备，这已经属于游戏机上瘾了。“电竞已经被国家体育总局以及国际奥委会承认，但是有关电竞的争议从来都没有停止。在世界卫生组织做了十几年研究和考量后，游戏成瘾是否是精神疾病日前终于有了定论：世卫组织认为游戏成瘾让人变得焦虑和易怒，已符合相关标准，将被正式列入精神疾病。”^[4]游戏成瘾既然是疾病，那就需要对具体的玩家进行治疗，而不是禁绝游戏本身，因为游戏不仅无害，且有精神宣泄作用。不得不说，游戏机对从业者身体损害严重。具体而言，其对颈椎病、腰椎病、视力下降的作用更为明显。也正因如此，反对游戏机文化的人依然占据了统治地位。

游戏机现象已经导致两代甚至三四代人的集体焦虑，它催生出新文化替代旧文化前夕的负面价值。中国的情况一目了然，以学生家长为代表的群体几乎清一色地反对游戏机文化，而以年轻学生为代表的青少年却持相反的态度。两个对立阵营水火难容，都很难说服对方。这便让人联想到鲁迅所阐释的青年人与老年人的关系问题。鲁迅认为青年未必胜于老年，但在进化论的领域内，青年人永远胜于老年人，电子竞技的领域也是如此。电子竞技类游戏的生命力极为旺盛，甚至可以说它揭开了一个崭新的时代。真实的情况也是如此，游戏机文化的确淘汰了一整代人。因此，人们有必要看到游戏机文化的积极价值和它的必然性价值。其实，人类社会中任何一种新生事物的出现都会引发全社会的反感、怀疑与恐慌。就说中国，至少有三次大的文化事件引发全社会恐慌。

先说汉字发明对华夏族人的精神震慑作用。

东汉刘安《淮南子·本经训》记载：“昔者苍颉作书，而天雨粟、鬼夜哭。”^[5]东汉高诱注：“苍颉始视鸟迹之文，造书有契，则诈伪萌生。诈伪萌生则去本趋末，弃耕作之业，而务锥刀之利。天知其将饿，故为雨粟。”^[5]由此可见，汉字的发明的确引发了很多人的恐慌，因为天机泄露了，人类社会中的诗意就减损了。古人因此将汉字的发明看作不吉利的事。质言之，人类的每一种文明形态都伴随着诗意化生活的锐减，但是现代社会中已经无人再认为汉字的发明是一件不吉利的事了，汉字的发明的确将汉字使用者群体推高到一种新文明形态。

其次，东汉书法游戏问题。时至今日，草书已成为一种广为人知的线条艺术，但是，草书刚开始出现时一度引发了儒家们的集体焦虑。东汉灵帝光和年间辞赋家赵壹《非草书》：“夫杜、崔、张子，皆有超俗绝世之才，博学余暇，游手于斯，后世慕焉。专用为务，钻坚仰高，忘其疲劳，夕惕不息，仄不暇食。十日一笔，月数丸墨。领袖如皂，唇齿常黑。虽处众座，不遑谈戏，展指画地，以草别璧，臂穿皮刮，指爪摧折，见颡出血，犹不休辍。然其为字，无益于工拙，亦如效顰者之增丑，学步者之失节也。”^[6]从这里可以看出，汉字与草书都是一种带有游戏性质的文明形态，在生发的初始阶段也都遇到了同样的问题。新的文明形态出现后，人们都有那样那样的抵触心理，产生了一种群体性焦虑。但是，精通文字者以及草书家早已成为社会的正能量，那通晓电子游戏技能的人又会是怎样呢？

游戏机的出现，保守势力的通常做法是喝止，担心它毁了学子们以高考为指针的个人前程，人们还抓住了游戏机成瘾、损伤视力、颈椎、腰椎等负面因素，全力攻击电子竞技的正面价值。但是，这些举动都显得没有终极的说服力，理由很简单，汉字已经是文明的象征物，草书也早已成为中国视觉艺术的巅峰代表，依此类推，游戏机也将是一种正面的文化，它代表了人类迄今为止又一种先锋文化，其中蕴含的多元化的创造性元素无以忽视。

3 电子竞技与同质类先锋文化的互动关系

电竞游戏的最大优势在于其可以将棋牌类、动漫类、神话性故事纳入其中，打通了诸多先锋

性视觉艺术领域。电竞的人物、动作设计和动漫作品之间充满了互动性。现代人看到的电竞画面也有和动漫等视觉艺术产品相似的人物设计，如神化的人物，以及探险、决斗、绝地生存等故事情节，且电竞中的奇幻景色和动漫世界的浪漫镜像也十分吻合。质言之，电子竞技融合了动漫、科幻电影的视觉、构图以及情节设计元素，兼擅棋类、牌类游戏的优长，吸收了探险、漫游、择偶、守土之类的影视主题，构建出一种自由控制、联动联合、综合再现的游戏形态，其表现方式极具先锋性。

电竞玩家大多是十三四岁到二十一二岁之间的男孩子，但也有女孩子，因此也就自然而然产生了为女性玩家打造的游戏产品，如之前提到的《恋与制作人》。《恋与制作人》是2017年12月20日发行的一款面向年轻女性用户的恋爱休闲游戏。游戏中，一个女孩可以挑选不同性格的男朋友，其中包括总裁李泽言、科学家许墨、特警白起、明星周棋洛等。《恋与制作人》的主人公颇具cute感的造型，任务造型则以日韩花美男为参照系，完全是为了迎合女性玩家。该游戏因为不符合中国国情和价值观，一度在中国遭禁。

电子竞技是一种商业产品，需要设计者从一开始就将游戏的参与者当成消费者，并将这种消费者群体假想到最大化。如果没有女性参与，游戏产品会至少损失一半的销量，因此，电子竞技的公平性是由它的商业性促成的。这一点和竞技体育很相似。古代雅典奥运会不允许女性参加，女性甚至连观看的权力也没有。现代奥运会在很多方面都颠覆了古代奥运会，其中最显著的莫过于绝大多数项目都允许女性参与了，这自然而然吸引了女性群体的注意力，导致观众人数的大幅度增加。

这里需要阐释一下中国武侠小说的游戏性。我们一般认为中国武侠小说及其影视作品是文学或影视艺术，其实它们的游戏性更强，具有天然的超文学、超影视的价值，中国武打电影在国际影坛的崇高地位也说明其超艺术的特性。只要简单分析就可看出，古典时代的武侠小说呈现出较为单一的男性化特质。如《水浒传》一百单八将中仅有三员女将，且不以传统女性的柔情见长。质言之，《水浒传》并无真正以温柔美艳著称的女主角。但到了新武侠时代则出现了男女对等的景象，其中以金庸的武侠小说最为典型。《射雕

英雄传》中的有郭靖便有黄蓉，《神雕侠侣》有杨过一定也有小龙女。新旧武侠小说都有游戏性，但新武侠小说女性成分更足。在这样的历史语境中回顾《恋与制作人》的情节设置问题就显得更为有趣。由此不难看出，游戏机文化不仅有与时俱进的长处，还有引领时代的功能。在此意义上考量，游戏机文化的生命力很强。无以否认，在另外一种更为新颖的文化形态出现之前，游戏机文化便一直会在历史舞台上绽放光彩，即便退出历史舞台后，它也极有可能成为一种经得起检验的传统文化形态。由高端的电子竞技所促成的游戏机文化代表了人类游戏的新疆域。

电子游戏已然导致未经电游启蒙的群体的集体性焦虑，这是任何一种新生事物出现必然伴随的现象。这里尚需讲到中国的游戏文化发展规律。中国是体育大国，但并非体育强国，在泛游戏时代，中国却意外地成为一个非身体类的游戏大国。在2018年11月2日华东师范大学历史系举办的“第一届二十一世纪中国体育史研究工作坊”上，一位学者讲到广西苗族边民的打陀螺游戏。苗民先时有表演性的打陀螺，当下则时兴一种名曰“打安南”的对抗性打陀螺游戏。打个比喻，早先的表演性打陀螺意味着苗民的娱乐文化尚处于汉代的百戏阶段，而对抗性的“打安南”则意味着到了元杂剧阶段，其以冲突为核心。但是，现阶段的汉民族已经将游戏文化发展到麻将的高度。麻将是一种高度抽离了身体意义的交战类游戏。从游戏生发及演变史的角度考量，麻将的先进性很明显，其终极性价值未必输于当下的电竞，其在中国的普及程度就可以说明问题。质言之，中国乃至世界的游戏可划分为三大类：第一是古典游戏，如原生态武术、抖空竹、跳皮筋、跳绳、脚斗士等；第二是现代游戏，如现代足球、篮球、乒乓球等；第三则是先锋游戏或曰后现代游戏，如麻将、电竞等。三种游戏在中国的处境不同：中国政府和民间都鼓励竞技体育，宽容古典游戏，一度禁绝先锋游戏。在构建现代性国家的刚性压力下，中国官方与民间终于达成和解，电子竞技也在实现从地下状态到地上状态的浮现动能。

质疑电竞的人士还会认为电竞是入侵中国的有害物种，真实的情况其实不然。先看电竞的首创境况。游戏机是美国人发明的，游戏机及其配

套的文化机制进入中国后，很快就滋生出中国化的游戏方式。在文化生态的观念上看，电游的危害性似乎很明显，因此反对游戏机文化的人认为游戏机让人疏远了传统社会，会导致一些固有文化的丧失。理由很简单，人们一旦因为玩游戏机而花费掉大量时间，就很难再有多余的时间用于学习固有的文化了。其实，这样的担心是多余的。每一个外来文化的冲击可以在一定程度上压制本土文化，但是一定也会在本质上促进本土文化的进步。试举三例。

其一，佛教催生道教。佛教传入中国大约是在东汉明帝时期（公元67年左右），其传入中国后重要的副产品是促使中国产生了道教。道教的组织形态、教义、传道空间都受到了佛教的影响，从而迅速成熟、成型，道教从一种思想递进为宗教，可视为对佛教入华一事的一种积极有力的回应。质言之，佛教促使道教走上了组织化、仪式化、场域化之路。北魏太武帝封寇谦之为天师，道教随即成为北魏国教。其二，洋教催生汉教。近代，天主教、基督教以及东正教对华影响巨大，但也正是这样的文化压力，使得儒释道三家产生一种新合力，三者的合力被中国人叫做“汉教”（当年的义和团就属于“汉教”），以抗拒“洋教”，汉教的出现也成为保护本土文明的一道屏障。其三，游戏机催生国学班。国学班热和游戏机机房热几乎同步出现，时间都是20世纪90年代中期。由此可以看出，人们对外域文化的入侵造成本土文化的受制的担忧是多余的。质言之，游戏机文化的落地给中国带来了一个新鲜的游戏物种，培育了一种高度智能化的群落。在现代世界全面智能化的时代，类似的现象不仅毫无负面意义，还是人类走向现代性社会的必由之路，中国也不应例外。

4 结语

尚需回归体育领域谈问题。电竞不属于体育项目，因此，电竞进入奥运会很难说不是一种悖论，甚至可视之为一个伪命题。如果电竞非要进入奥运会，也只能从更为宏大的角度阐释其合理性。笔者曾建议将奥运会分为三种类型。其一，原始奥运会。即一种仅由田径、拳击、摔跤之类的项目组建出来的奥运会，其在关照人类原始行为方面意义重大。其二，球类奥运会。因为球类运动的复杂性最高，观赏性也最强。其三，智力

奥运会。项目包括棋类、扑克牌、麻将、电子竞技,还可以包括射击。智力游戏的终极价值体现在非身体属性的竞争图式的极限阈值。客观地说,现代奥运会的影响力正呈日渐下降趋势。足球、橄榄球、棒球、冰球、篮球的世界顶级赛事的国际影响力早已超越了奥运会,而且差距还在拉大。造成这种现象的原因就是奥运会的大而全,尤其射击这样的非极限性、非身体性、非变形性的项目的加入,以及同性质的电竞的可能加入,使得奥运会的体育属性受到了威胁。因此,电竞、棋牌、麻将、射击等非身体类竞技项目宜独立出来,构建出一种特殊的智力奥运会。虽然这种划分或许仅具有假设性,但应当是一种积极的动议,而电子竞技的真正出路也只能寄寓于此。

参考文献:

- [1] 柏拉图.柏拉图全集:第3卷[M].王晓朝,译.北京:人民出版社,2003:561.
- [2] 《中国电竞营销市场调查》:2018年电竞人群2.8亿品牌没有做好赞助激活[EB/OL].(2018-03-28)[2018-10-22].https://www.sohu.com/a/226622157_138481.
- [3] 白泉.CF从草根到明星 铭记一代 AK大帝——漠然[EB/OL].(2018-09-18)[2018-10-11].<http://www.skycn1.com/cf/m/view.php?aid=13650>.
- [4] 世界卫生组织:游戏成瘾将被正式列入精神疾病[EB/OL].(2017-12-27)[2018-10-09].<http://lol.tgbus.com/news/bgzt/439195.shtml>.
- [5] 刘安.淮南子[M].许慎,注.陈广忠,校点.上海:上海古籍出版社,2016:180.
- [6] 曹利华,乔何.书法美学资料选注[M].西安:陕西人民出版社,2009:609.

Game Console Culture in Chinese Context

LU Yun-ting

(School of Sports News Communication and Foreign Languages, Shanghai University of Sport, Shanghai 200438, China)

Abstract: E-sports is a game, but not a sport. Like any new form of civilization, the emergence of e-sports has caused anxiety among certain groups represented by parents. E-sports once suffered a negative reputation in China, which was not only related to the derogatory kinetic energy from Confucius towards games, but also related to the inherent three harms of violence, pornography and addiction. The real danger of e-sports is the physical injury to professional players. E-sports has close interaction with the pioneer culture of the same kind. The biggest advantage of e-sports is that it can include chess and poker, animation, fairy tales, etc., so as to break through many pioneering art fields, and integrate chess, poker, mahjong, shooting, e-sports, into a new category of intellectual games ranks in line with scientific planning, which is the real way of e-sports.

Key words: e-sports; group anxiety; new game category; non-sports attribute