

# 电子竞技对大学生参与校园学生组织影响的实证研究

赵琳<sup>1</sup>, 陈怡<sup>1</sup>, 戚皓瑾<sup>2</sup>, 马冀<sup>3\*</sup>

<sup>1</sup>宁波工程学院人文与艺术学院, 浙江 宁波

<sup>2</sup>宁波工程学院体育部, 浙江 宁波

<sup>3</sup>宁波工程学院高教所, 浙江 宁波

Email: 2034476745@qq.com, 596672160@qq.com, 623841975@qq.com, \*1962416344@qq.com

收稿日期: 2021年4月25日; 录用日期: 2021年5月26日; 发布日期: 2021年6月2日

## 摘要

电子竞技, 即E-sports, 是指在具体规则规范和指导下, 以电子设备为运动器械所开展的人与人之间的智力与体力的对抗运动。近年来, 我国的电子竞技行业正在高速发展。从2003年电子竞技成为中国体育总局承认的第99个正式体育项目到2020年亚奥理事会宣布电子竞技成为亚运会正式比赛项目, 越来越多的电子竞技爱好者参与其中, 高校大学生便是其中一个较为活跃的群体。如今, 电竞在高校的发展速度迅猛。据不完全统计, 全国已经有20多所高校相继开设了电子竞技专业。然而, 由于传统教育理念和电竞之间的固有矛盾和冲突, 还是有不少高校对电竞的批判始终未能摆脱过往的认知, 他们认为进行电子竞技运动不仅会对学生的学习和身体健康造成影响, 还会耽误学生课余参与其他学生组织。因此, 对其的相关研究是有必要的。本文利用文献分析、问卷调查等方法对宁波市各大高校学生参与校园学生组织的情况进行实证研究。研究结果发现: 第一, 大学生进行电子竞技的强度对其参与校园学生组织没有显著影响; 第二, 同电子竞技相比, 参与网络游戏不会对大学生校园学生组织参与度造成更加严重的负面影响。

## 关键词

电子竞技, 高校学生, 校园学生组织, 相关度

# An Empirical Study of the Impact of E-Sports on University Students' Participation in Campus Student Organizations

Lin Zhao<sup>1</sup>, Yi Chen<sup>1</sup>, Haojin Qi<sup>2</sup>, Ji Ma<sup>3\*</sup>

\*通讯作者。

<sup>1</sup>School of Humanities and Arts, Ningbo University of Technology, Ningbo Zhejiang

<sup>2</sup>Sports Department, Ningbo University of Technology, Ningbo Zhejiang

<sup>3</sup>Institute of Higher Education, Ningbo University of Technology, Ningbo Zhejiang

Email: 2034476745@qq.com, 596672160@qq.com, 623841975@qq.com, \*1962416344@qq.com

Received: Apr. 25<sup>th</sup>, 2021; accepted: May 26<sup>th</sup>, 2021; published: Jun. 2<sup>nd</sup>, 2021

## Abstract

E-sports refer to the intellectual and physical confrontational sports between people carried out with electronic equipment as sports equipment under specific rules and guidance. In recent years, Chinese e-sports industry is developing at a high speed. From 2003, when e-sports became the 99th official sport recognized by the General Administration of Sports of China to 2020, the Olympic Council of Asia announced that e-sports will become the official event of the Asian Games. More and more e-sports enthusiasts are participating, college students are one of the most active groups. Nowadays, e-competition in colleges and universities is growing violently. According to incomplete statistics, more than 20 colleges and universities across the country have successively opened e-sports majors. However, due to the inherent contradictions and conflicts between traditional educational concepts and e-sports, many colleges and universities still have not been able to get rid of their past cognitions on e-sports. They believe that playing e-sports will not only affect students' learning and physical fitness, but also delays students' participation in other student organizations after school. Therefore, relevant research on it is necessary. This article uses literature analysis, questionnaire surveys and other methods to conduct an empirical study on the participation of students from various universities in Ningbo in campus student organizations. The results of the study show that: First, the intensity of college students' e-sports has no significant impact on their participation in campus student organizations; second, compared with e-sports, participating in online games will not have a more serious negative impact on the participation of college students' campus student organizations.

## Keywords

E-Sports, College Students, Campus Student Organization, Relativity

Copyright © 2021 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 问题提出：电子竞技是否会对大学生参与校园学生组织造成负面影响？

电子竞技，即 E-sports，是指以信息技术为核心、以电子游戏为基础、以高科技软硬件设备为运动器械，在统一的体育竞赛规则规范和指导下，开展可重复、可定量和精确比较的人与人之间的智力与体力的对抗性运动。自诞生以来，电竞一直受到社会主流文化的抵制。尽管在 2003 年，国家体育总局就已正式批准电子竞技成为我国的第 99 个体育项目，但受限于人们的传统理念，电竞在国内的发展可以说是艰难又曲折。而随着互联网的兴起和全球电竞行业的蓬勃发展，以及近年来国家政策的鼓励和资本的扶持，中国电竞正步入黄金时代。

据《2020 年中国游戏产业报告》显示，2020 年，我国电子竞技用户规模达 4.88 亿人，其中大学生

占比达到 20%以上。作为一项广受年轻人喜爱的运动,高校在电子竞技的发展史中一直扮演着重要的角色。2016年,教育部正式增设电子竞技专业,此后国内各大高校开始纷纷设立电竞相关专业,为喜爱电竞的年轻人打通了从校园到职业的流通渠道。然而在社会大环境下,电子竞技并未得到普遍认可。就高校电竞赛事来说,电竞比赛在高校中得到了不同程度的开展,但这类比赛大多都是学生自发组织的,高校对于电竞本身的认可程度依然不高。作为一项以电子游戏为基础的体育运动,高校必然会担心学生沉迷于电竞失去自控能力从而荒废学业[1],以及在电竞上花费过多时间和精力而影响现实生活中的人际交往。有研究表明,高校学生组织是大学生校园课余生活的重要组成部分,对大学生人际交往发挥着不可忽视的作用[2]。但电竞可能会降低大学生参与校园活动、学生组织的频率和积极性。那么,在目前电子竞技全方位走进校园的发展趋势下,电竞是否真的会对大学生参与校园学生组织造成负面影响?进行电子竞技运动的强度又是否会对大学生校园学生组织参与度造成改变?这是本文想要探究的两个核心问题。本文的两位作者作为稍有接触电子竞技并参与校园学生组织的高校大学生,对上述问题有最为直接的感受和研究驱动力,在教师指导下利用问卷调查进行实证研究。

## 2. 文献探讨及研究假设

由上述有关电子竞技的定义可得知,电子竞技具有电子性和竞技性,是在互联网营造的虚拟世界中,基于电子游戏而展开的新兴体育竞技项目,因此,本文将从互联网、体育运动到电子竞技三者对大学生人际交往影响的相关文献展开研究,由此作出相关假设。

### (一) 互联网对大学生人际交往的影响

互联网技术的发展在极大程度上拓宽了大学生的交往范围,帮助学生摆脱了时空和地域的限制,通过不同社交终端进行沟通交流[3],使大学生在虚拟世界的人际交往成本越来越低,频率越来越高,互动越来越方便[4]。同时,由于互联网的虚拟性和匿名性,使得更多大学生愿意在线上敞开心扉进行沟通互动,有利于消除大学生交往障碍,激发学生交流的积极性和主动性,帮助其恰当地抒发情感、表达看法[3]。并且,网络人际交往缓解了由于阶级利益等因素带来的大学生垂直交往产生的隔阂和现实交往的障碍,使其交流没有明确目的而可以随意畅聊,提升了大学生的自信和满足感,激发了大学生的创造性[5]。

但是互联网对大学生人际交往也带来了负面影响。大学生过分依赖网络社交,沉迷于自我虚拟网络精神世界,而与现实世界脱轨。多数大学生热衷网络人际交往却无法顺畅与人展开面对面沟通,致使其在现实生活中因丧失基本社交能力而倍感孤独[3]。网络交往容易导致大学生出现角色混乱现象,网络虚拟世界中,大学生可在不同时间、地点扮演不同角色以体验其中乐趣,而这种多重角色的相互冲突、虚拟身份与真实身份的相互矛盾,容易使其丧失集体与社会归属感,从而导致心理障碍[3]。网络社交也会导致大学生社交责任感的消失。大学生往往因网络社交的便捷化和匿名化被诱导构建快餐式社交文化,并由于言论“自由”而散布虚假消息或发布个人信息,而不良信息的传播就会误导他人,导致人际关系失衡[3]。

### (二) 体育运动对大学生人际交往的影响

体育运动提倡小组运作模式,通过学生之间互相沟通协作展开训练,拉近彼此距离,促进人际交流[6]。集体运动项目和个人运动项目的训练都为学生提供了人际交往的空间,提供了人际交往的共同话题,满足了学生的各种情感需求,使成员之间成员和教练建立的良好人际交往合作关系,有助于学生人际交往能力的显著提高[7]。利用体育运动,不仅能激发团队协作精神,也有助于学生维持身心健康,培养良好人格,提升交际能力。同时,体育运动能帮助即将步入社会的大学生建立良好的人际关系,提高自身能力与社会适应能力以便于更好地步入社会生活[8]。

### (三) 电子竞技对大学生人际交往的影响

电子竞技是基于电子游戏而开展的竞技活动，但并不是所有电子游戏都可以发展成为电子竞技，可以说，游戏是电子游戏的上位概念，而电竞是电子游戏和竞技运动的集合，它弱化了一般电子游戏的叙事性和封闭性，有着自身的话语体系和逻辑结构[9]。

游戏可以塑造社交“边界感”，Gray P.认为一款经典的MMO游戏的核心元素为社交。随着游戏社交成为社会缩影，玩家通过游戏的组织途径和其他玩家协同合作，学习生活必备社交知识，理解社会规则，使其行为具有边界感，并在现实社交中进行实践，这种学习也让玩家的现实社交行为更具理性[10]。

国内也有学者认为，角色扮演和人际互动是青少年在网络游戏中的重要社会行为，其不但有利于心灵慰藉，而且有助于青少年对自己在现实生活中的角色与互动进行反思[8]。

电子竞技运动能够锻炼大学生的意志力，增强其反应能力和四肢协调能力，电竞文化在一定程度上也有助于人们身心的放松，起到抚慰心灵、缓解压力的作用。电竞极具刺激性、观赏性及多样性，其涵盖多种文化类型，如以竞技为核心的体育文化，以网络技术为核心的技术文化，以消费为核心的大众文化等，促进了传统文化的“转型”，为旧文化注入了新的血液，也为更多新兴文化业态的诞生提供了广袤的场域以及新型的发展方向[9]。

参与电子竞技活动也能使玩家与同龄人建立更加密切的社交关系。在参与过程中需要更多的玩家间交流互动以及对抗，从多个角度影响了人际交往关系。通过游戏社交，学生也能随时随地与网络上和现实上的朋友进行交流互动，有助于推动其社交关系的密切性[10]。而高校中，培养锻炼大学生思维反应协调和团队协作能力也是电子竞技社团对大学生人才培养的作用[11]。

然而，长期沉浸于游戏中，也会导致学生对现实社会的接触减少，从而造成孤僻性格和不善与人交往的个性[12]，造成家庭成员之间相互伤害，家庭关系和亲情关系分崩离析。过度沉浸网络游戏会使参与者出现社交障碍，甚至社交恐惧，导致其社会交往需要的动力不足甚至匮乏[10]。大学生长时间地参加电子竞技运动，会使大学生一直处于一种虚幻的世界里，认为自己就像游戏里的人物那样英俊帅气，势不可挡。而在回归现实后，面对现实与游戏巨大的落差，会造成大学生在心理上自我脆弱、在人际关系交往中缺乏自信，从而使大学生的人格发生改变，变得自卑、怯弱、虚伪，就更逃避现实沉浸在游戏中。

另外，电子竞技运动项目多是一些惊险的动作场面，如《绝地求生》、《英雄联盟》、《王者荣耀》和《反恐精英》等都是以对抗为主，可能会引发大学生内心的暴力因子，从而导致大学生用暴力进攻的方式去解决问题[13]，从而带来游戏暴力和人际交往障碍等不良的后果。

对网络的过分依赖也会导致学生日常人际交往时间减少，兴趣下降，体验感削弱，也容易引发不良的交往情绪和社会体验，更严重的容易导致人格分裂，人格障碍和各种身心疾病，最终引发无法适应现实生活的这一恶果[14]。

从大部分的相关文献可知，部分学者表明电子竞技对大学生人际交往有影响，且存在诸多正向效应与负向效应。然而，在绝大多数的人的已知概念中，普遍认为电子竞技对大学生校园人际交往的负向效应更为显著，而现实大学生在校园内的课余生活人际交往往往以参与各项学生会类及社团类的学生组织为主，因此，本文作出如下假设：

**假设一：**大学生进行电子竞技的强度对其参与校园学生组织没有显著影响。

**假设二：**大学生进行网络游戏相比电子竞技运动而言会对其校园学生组织参与度造成负面影响。

### 3. 问卷调查及统计方法

第一，本文作者采取文献分析的方法，查阅以往专家学者对于电子竞技与大学生人际交往之间关系的学术论文及各高校学生的实践研究成果，在此基础上做出相关假设并设计问卷，并于2020年10月8日~15日在宁波市各大高校学生进行问卷调查，共回收有效问卷657份。



第二,运用皮尔逊相关性统计的方式。本研究主要度量两个变量 X 和 Y (向量)之间的线性相关,即“参与电子竞技强度与学生组织参与状况的线性关系”和“参与网络游戏强度与学生组织参与状况的线性关系”,适合做皮尔逊相关分析,验证其中两个变量的相关性程度与联系,具体的皮尔逊相关系数公式如下:

$$\rho(X, Y) = \frac{E[(X - \mu_X)(Y - \mu_Y)]}{\sigma_X \sigma_Y} = \frac{E[(X - \mu_X)(Y - \mu_Y)]}{\sqrt{\sum_{i=1}^n (X_i - \mu_X)^2} \sqrt{\sum_{i=1}^n (Y_i - \mu_Y)^2}}$$

其中,  $\rho$  为皮尔逊相关系数,即为两个变量(X, Y)之间的协方差和标准差的商, n 为样本数,展开式如上。当相关系数为 0 时, X 和 Y 两向量不相关;当 X 的值减小(增大), Y 值增大(减小), X 和 Y 两向量呈负相关,相关系数在-1.0 到 0.0 之间;当 X 的值减小(增大), Y 值减小(增大), X 和 Y 两向量呈正相关,相关系数在 0.0 到+1.0 之间。

## 4. 研究结果及讨论

### (一) 描述性统计

在调查获得的 657 份有效问卷中,控制变量分布为:男性占 43.1%,女性占 56.9%;涵盖大一新生、大二、大三、大四、研究生,分别占比 50.4%、22.7%、16.7%、4.8%、5.4%;其中工科生占 28.7%、理科生占 21.0%、文科生占 31.8%、其他学科(商科、医科、农科等)占 18.4%。从整体上来看,样本数据具有一定的代表性。

1) 参与电子竞技和网络游戏的偏好情况。在所有受调查高校学生中,半数以上的高校学生在日常生活中选择参与电子竞技,约 1/4 的学生更愿意参与网络游戏(见表 1)。

**Table 1.** Choose to participate in all types of e-sports or online games

**表 1.** 选择参与电子竞技或网络游戏的全部类型

参与电子竞技和网络游戏的情况	频率	百分比
参与电子竞技	351	54.3
两者皆参与	135	20.9
参与网络游戏	161	24.9
总计	647	100.0

2) 参与电子竞技及网络游戏的强度情况。将大学生每日参与电子竞技或网络游戏的时长分为四个强度等级:0~2 小时 = 1, 3~4 小时 = 2, 5~6 小时 = 3, 7 小时及以上 = 4;将大学生每周参与电子竞技或网络游戏的天数分为四个强度等级:0~2 天 = 1, 3~4 天 = 2, 5~6 天 = 3, 7 天 = 4。将参与电竞及网游的时间和天数强度相乘,得到参与每周学生参与电竞和网游的强度系数(见表 2)。其中,受调查的高校学生普遍参与时间较短,处于一周共计 16 小时之内,表明其参与电子竞技适当,较有自控能力。

3) 参与学生会组织和社团的情况。在所有受调查的高校学生中,将近一半的学生在大学参与学生会组织或社团组织的学生组织其中一类,3/10 的学生甚至两项均有参与,可以得知其课余学生组织社交丰富(见表 3)。

### (二) Pearson 相关性分析

皮尔逊相关系数(Pearson correlation coefficient)是用于度量两个变量 X 和 Y 之间的线性相关,亦被称为皮尔逊积矩相关系数(Pearson product-moment correlation coefficient),其相关系数值介于-1 与 1 之间,绝对值越大,则其相关性越强。

**Table 2.** Intensity of participation in e-sports  
**表 2.** 电子竞技的参与强度

强度系数	频率	百分比
1.00	230	35.5
2.00	124	19.2
3.00	65	10.0
4.00	89	13.8
6.00	56	8.7
8.00	38	5.9
9.00	12	1.9
12.00	14	2.2
16.00	19	2.9
总计	647	100.0

**Table 3.** Select all types of participating student organizations  
**表 3.** 选择参与学生组织的全部类型

参与学生组织和社团情况	频率	百分比
未参与任何组织及社团	147	22.7
参与了学生组织或社团	312	48.2
同时参与学生组织和社团	188	29.1
总计	647	100.0

#### 1) 参与电子竞技的强度与学生组织参与度的相关性

在有关电子竞技参与强度和校园学生组织参与状况的相关性(见表 4)中, 从其皮尔逊相关系数值为  $-0.052$ , 绝对值更接近 0 而远于 1, 可知参与电子竞技运动的强度对学生参与校园组织的影响较小; 同时 Sig. (双尾)即 P 值  $0.328 > 0.05$ , 因此在本研究所调研的结果中, 参与电子竞技运动的强度对学生参与校园组织没有显著相关性。即可以认为, 受调查的高校大学生每周参与电子竞技运动的时间长短与其参与其他校园学生组织活动的选择并无关系; 高校学生并不会因为课余参与电子竞技运动而提高其校园学生组织的参与度, 同样, 也不会同大众普遍印象中的因过度占用其课余时间而阻碍选择参与校园学生组织。

**Table 4.** Correlation between the intensity of e-sports participation and the participation of student organizations  
**表 4.** 电子竞技参与强度和学生组织参与状况的相关性

		E-sports 强度	学生组织参与状况
E-sports 强度	皮尔逊相关性	1	$-0.052$
	Sig. (双尾)		0.328
	个案数	351	351
学生组织参与状况	皮尔逊相关性	$-0.052$	1
	Sig. (双尾)	0.328	
	个案数	351	351

## 2) 网络游戏参与强度与学生组织参与度的相关性

在有关网络游戏参与强度和校园学生组织参与状况的相关性(见表 5)中, 从其皮尔逊相关系数值为 0.072, 绝对值更接近 0 而远于 1, 同时 Sig. (双尾)即 P 值  $0.366 > 0.05$ , 可知网络游戏的参与强度与大学生校园学生组织的参与状况没有显著相关性。即可以认为, 受调查学生每周参与网络游戏的时间长短与其校园学生组织的参与度并无关系; 课余时间参与网络游戏并不会提高大学生选择参与校园学生组织的积极性, 同样, 也不会降低其校园学生组织的参与度。

**Table 5.** The correlation between the participation intensity of online games and the participation of student organizations  
**表 5.** 网络游戏参与强度和学生组织参与状况的相关性

		网络游戏强度	学生组织参与状况
网络游戏强度	皮尔逊相关性	1	0.072
	Sig. (双尾)		0.366
	个案数	161	161
学生组织参与状况	皮尔逊相关性	0.072	1
	Sig. (双尾)	0.366	
	个案数	161	161

由上述两表的相关数据可得, 电子竞技或是网络游戏的参与强度与大学生校园学生组织的参与状况均呈积弱相关抑或是不相关, 验证了本文第二部分建立的假设一, 即“大学生进行电子竞技的强度对其参与校园学生组织没有显著影响”。

而对于假设二, 即“大学生进行网络游戏相比电子竞技运动而言会对其校园学生组织参与度造成负面影响”。由上述图表中可知电子竞技相关系数值的绝对值 0.052 相较于网络游戏相关系数值的绝对值 0.072 距离 1 更远, 显著性更低, 即相较于电子竞技, 大学生进行网络游戏的强度与学生组织参与状况更相关。因此, 无法说明网络游戏相比电子竞技而言对校园学生组织参与度更有负向效应, 即无法验证假设二。

## 5. 总结

综上所述, 本次实证研究揭示了大学生参与电子竞技的强度对其校园学生组织的参与状况之间的关系, 研究结果证明, 大学生进行电子竞技的强度对其参与校园学生组织没有显著影响, 此外, 同电子竞技相比, 参与网络游戏并不会对大学生校园学生组织参与度造成更加严重的负向效应。这一论证结果与大众普遍的对电子竞技甚至网络游戏的相关认知大相径庭。并且, 本文在论证的过程中发现, 绝大部分的大学生在参与电子竞技时都较有自控能力, 参与强度普遍较低, 侧面印证了电子竞技对大学生课余生活影响不大、对大学生选择参与学生组织等课余社交并未有较大影响。

现如今, 伴随着我国的电子信息技术及其产业的不断发展, 电子竞技运动的地位及其作用的不断提升, 电竞在我国大学生的娱乐生活中扮演着越来越重要的角色。这一跨越时空的休闲社交方式, 将现在与未来、虚拟与现实中的人们紧密相连, 赋予游戏以社交性、赋予社交以娱乐性[10], 成为了部分大学生课余社交的重要方式之一。

当然, 本研究依然认为要把握度的问题, 为防止高校学生沉迷电子竞技, 使电子竞技对大学生人际交往的负向影响大于正向影响, 大学生应该适当参与电子竞技, 将其作为一种培养或巩固已有情感的方式, 并在过程中传递积极正确的电子竞技观, 同时, 作为高校的一份子, 应该多参与学校学生组织以丰

富社交生活；各大高校应积极引导学生在心中树立真实正确的电子竞技形象，并给予高校电子竞技发展一定的支持与引导，帮助打造具有一定规模和影响力的校园电子竞技文化及交际圈；政府应营造健康的电子竞技环境，帮助民众树立正确健康的电子竞技观，此外，更应该强化对电子竞技运动的管理体系，通过高质量的、积极健康的电子竞技来帮助引导高校学生树立正确的娱乐价值观。

## 参考文献

- [1] 姚强. 西安市高校电子竞技运动发展现状及影响因素研究[D]: [硕士学位论文]. 西安: 西安体育学院, 2015.
- [2] 滕佩容. 高校学生社团组织与大学生全面发展研究[D]: [硕士学位论文]. 兰州: 兰州大学, 2010.
- [3] 孙婷. 互联网对大学生人际交往的影响研究[J]. 现代交际, 2019(8): 23-24.
- [4] 葛亮. 网络虚拟空间中大学生人际交往的伦理思考[J]. 湖北经济学院学报(人文社会科学版), 2020, 17(6): 132-134.
- [5] 张冬瑾, 陈垚. 浅谈网络社交对大学生人际交往的影响[J]. 西部皮革, 2017, 39(8): 231-232.
- [6] 宋湘勤. 体育运动与大学生心理健康教育的关系探讨[J]. 心理月刊, 2019, 14(15): 58.
- [7] 杜世磊. 集体和个人运动项目对初中学生社会适应能力的影响研究[D]: [硕士学位论文]. 北京: 首都体育学院, 2020.
- [8] 刘伟. 关于体育运动促进大学生人际交往能力提升的探讨[J]. 当代体育科技, 2020, 10(16): 216-217.
- [9] 李少多, 刘玉堂. 从对峙到汇融: 电子竞技文化的“罪论”与突围[J]. 武汉体育学院学报, 2019, 53(12): 17-22.
- [10] 王喻, 覃国航, 余秋雨. 对青少年网络游戏社交的分析[J]. 市场 72 周刊, 2019(4): 124-126.
- [11] 刘文红. 刍议高校电子竞技社团对人才培养的作用[J]. 科技信息, 2011(19): 629.
- [12] 边岛. 电子竞技游戏《反恐精英》影响研究[J]. 科技情报开发与经济, 2005(10): 219-221.
- [13] 雷玉萍, 裴德超. 大学生参与电子竞技运动的现状与对策研究[J]. 青少年体育, 2020(7): 132-133.
- [14] 黄少华, 朱丹红. 网络游戏对青少年的负面影响及其引导策略[J]. 中国德育, 2017(12): 30-33.