

The Sociological Analysis of Campus E-Sports

Shuda Che, Wei Zhang*

Institute of Physical Education, Jiangsu Normal University, Xuzhou
Email: [*zhangwei@jsnu.edu.cn](mailto:zhangwei@jsnu.edu.cn)

Received: Jan. 8th, 2014; revised: Jan. 13th, 2014; accepted: Jan. 28th, 2014

Copyright © 2014 by authors and Hans Publishers Inc.
This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

Abstract

With the development of the society, campus electronic athletics as a new way of sport competition gradually come into the campus. But students have not enough understanding of it and then don't have a clear knowledge of its advantages and disadvantages; what's more, if students often participate in this sport, their study life will be affected. Given that, research on the way of development in the school and whether it can be accepted is very important. In order to solve the problem of the development of electronic sports on campus, the author attempts to analyze the advantages and disadvantages of the campus electronic athletics from the social perspective, using the method of literature, expert interviews and so on to provide some reference for solving the development of electronic athletics on campus.

Keywords

E-Sports; Sports; Campus

校园电子竞技运动的社会学分析

车树达, 张 伟*

江苏师范大学体育学院, 徐州
Email: [*zhangwei@jsnu.edu.cn](mailto:zhangwei@jsnu.edu.cn)

收稿日期: 2014年1月8日; 修回日期: 2014年1月13日; 录用日期: 2014年1月28日

*通讯作者。

摘要

随着社会发展，电子竞技作为一项新的运动竞赛方式逐渐进入了校园，由于师生对电子竞技的认识及其利弊认识还是不够清晰，且经常参与该项运动会影响学生的正常学习生活。对于电子竞技运动到底如何在学校发展，该不该在学校发展。为了解决电子竞技在校园发展这一问题，笔者尝试从人文社会学角度，采用文献资料法、专家访谈法等对电子竞技这一体育文化现象在校园的发展的利弊进行了分析，力图为解决电子竞技在校园的发展提供一些借鉴。

关键词

电子竞技；体育；校园

1. 引言

电子竞技运动，英文名称 e-Sport，通常是以竞技类电脑或者电子游戏为基础，以计算机和网络为道具，在公平的游戏规则下，以“人”为主题进行的对抗性娱乐活动[1]。在 2003 年 11 月，国家体育总局正式将电子竞技运动列为正式体育比赛项目，这种一直被家长认为是“精神鸦片”的电子游戏登上高雅之堂，还是让所有人感到突然。此后电子竞技运动一度被人激烈讨论，随后淡出公众视野，直到 2013 年我国第一支正式电子竞技国家队成立，电子竞技运动这一话题又重新被提起，与此同时，社会各界对电子竞技这一新鲜而又敏感的话题争论也随之而来。学校作为电子竞技运动的“主力战场”正确的了解电子竞技在学校产生的原因和清醒的认识到电子竞技运动在校园发展的利弊十分重要。

2. 电子竞技的概念与特点

2.1. 电子竞技的定义

综合目前对于电子竞技的各种定义，相对主流的定义是：电子竞技运动是以人为主体的参与的，在高科技信息技术营造的虚拟环境中，以软硬件电子设备为核心手段，在遵从竞技规则的前提下一人或多人之间以获胜为目的的对抗性竞赛活动。

2.2. 电子竞技的元素

与其他竞技运动项目相比较，电子竞技运动既有共性也有其个性的元素。电子竞技具有竞技性[2]。电子竞技运动有两个基本元素：电子、竞技。在电子竞技运动的概念中，这项运动是借助信息技术为核心的各种软硬件以及由其营造的环境来进行，这类似于传统体育运动项目中相应的器材和场地。传统体育项目参与的主体是人，电子竞技项目绝大部分也是，但有极少数人-机对抗的情况。电子竞技运动更多的是借用网络虚拟空间和计算机来进行的。

2.3. 电子竞技与其他竞技运动所共有的特点

作为一项竞技运动，它必然有竞技体育所共有的特性，他们的共同核心是：竞争和比赛，获胜是其最根本的目的。和众多体育运动项目一样，电子竞技运动有其强烈的技巧性和规律性，同样要求以大量的练习来实现。最重要的一点是，电子竞技运动和传统竞技项目一样，也有其明确的竞赛规则，以及奖惩措施，在这样的竞赛规则下保证了电子竞技运动的公平公正公开的运行。

2.4. 电子竞技区别传统竞技项目所独有的特点

作为新兴的体育竞技项目，电子竞技有别于传统的竞技运动比赛的对抗形式，传统竞技对抗形式:同场竞技和隔网竞技。同传统的竞技比赛形式一样，电子竞技既有同场竞技而且它所独有的远程对抗形式是传统比赛项目所没有的特点，比赛选手通过互联网依靠计算机再不见面的形势下就可以实现竞技活动，这是一种全新的竞技比赛形式。

3. 校园电子竞技运动产生的动因

3.1. 学生群体参与的广度与热情动因

电子竞技产生的二十多年来它的发展相当大的部分都集中在校园之中，学生参与的人数与参与的热情始终居高不下，这一现象的产生除了游戏本身所具有的魅力和竞技产生的愉悦感的同时又和学生繁重的课业压力具有密不可分的关系，电子竞技的产生让学生们有了一个逃避现实发泄自己的对象，起到一个放松身心的作用。在这里学生可以得到现实中所得不到的快乐，再加上电子游戏的趣味性要远远大于传统意义上的学校存在的体育运动项目，以上种种导致了学生参与的人数和参与的热情不仅未衰减，反而有上升的势头。

3.2. 校园电子运动发展的社会动因

随着经济水平的不断上升，电子产品的普及率也大大增加，电脑手机等一些较为高档的电子产品在校园也逐渐普及，而电子产品正式电子竞技运动发展所不可缺少的硬件媒介，这就导致了越来越多的学生加入到电子竞技运动之中，同时，媒体广播等媒体也在追求商业目的的同时对一些电子竞技赛事进行转播，一些优秀电竞选手被过分夸大宣传，在学生当中形成了“偶像”意识，从而激发了学生参与电子竞技运动的热情。

3.3. 校园电子竞技运动的产生的学校动因

电子竞技运动出现虽然十多年了，但是在以应试教育为主的学校当中并未得到校方的支持，电子竞技运动在中学阶段被视为“电子海洛因”，因此中学阶段的电子竞技运动开展的很少，但是到了大学阶段，校方多采取默许甚至是放纵的态度，推动电子竞技发展的力量多为学生为主体的社团，并且以社团形式举行的电子竞技活动数量正以迅猛的势头飞速发展。正是高校的这种不干预政策使得电子竞技运动在高校飞速发展。

4. 学校体育视角下的电子竞技运动利弊分析

4.1. 学校体育三维健康观视角下的电子竞技运动

三维健康观一直是学校体育对学生培养所要达到的目标，三维健康观分为：身体健康、心理健康、社会适应三个方面，这三个方面的侧重点也随着历次课程改革不断变化，要求也不尽相同，但是三维健康观的理念一直没有变化。

4.1.1. 身体健康观

长时间面对电脑视力问题就很难解决，训练空间的狭小导致其中氧气的缺乏，电子辐射，学生正处于学习的阶段，升学工作等等，本来压力就很大，业余时间应该好好休息，此时再进行电子竞技活动是无法单单用释放压力锻炼身体来解释的通的。对于身体的有益程度上来看电子竞技运动是远远无法与传统意义上的体育项目相比较的。

4.1.2. 心理健康观

现在的社会是一个竞争性的社会，弱肉强食，胜利者不仅仅需要过硬的专业本领而且需要强烈的竞争意识。而电子竞技的核心就是比赛与竞争，恰恰很好的符合了竞争这一特征。电子竞技在无形中影响了学生意志品质的形成，增强了他们的社会竞争意识，这些为之后学生参与社会提供了一个预演机会，增强了他们的社会适应性。

但是每一次电子竞技比赛的背后都有巨大的利益冲突，私人利益，幕后黑幕，赛场不和谐对骂打架斗殴现象屡见不鲜，甚至黑道势力往往牵涉其中，从这方面来看电子竞技无疑是一剂毒药。

4.1.3. 社会适应

电子竞技运动，电竞选手往往都是聚在一起长时间的练习，这一点从某种角度上反映了竞技体育对人影响的一个有利的方面，因为它是一个团队活动，而且团队中每个人都是十分重要的环节每个人的努力都和比赛的胜利息息相关。电子竞技运动是通过训练与竞赛的方式来提高参与者的反应能力、思维能力、团队配合、意志品质等体育精神，培养参与者对信息社会的适应能力[3]。电子竞技可以培养个人的存在自豪感，使其认识到自己所担任的角色的重要性，这一点是十分重要的。为以后走入社会参加工作打下良好的基础，自己角色的重要程度和自己的努力息息相关。

但是它的弊端也是显而易见的：足不出户，圈子十分的单一，正规比赛十分的稀少，比赛对象的单一。这些都爱人为的不知不觉中将自己的交际圈子缩小到一个狭隘的空间之中，这一点和传统的体育项目有很大的不同。传统的体育项目，人们在参与时流动性较强，正规比赛比较多接触的人群也各式各样，通过运动不仅仅身体得到了锻炼，而且社会适应方面也得到了极大的锻炼。反观电子竞技活动，单一狭隘的活动场地将自己圈在了社会的边缘，自己把自己交际圈子人为的缩小了，这一点与现代社会对高等教育的需要是不适合的。也是与传统意义上的体育精神相违背的，校园之中的学生其价值观、人生观都还未成形，需要良好的引导，和谐的交际氛围与良好的交际环境是十分重要的，为了更好的适应社会，需要高校的学生通过结识各种各样不同的人来完善自己的价值观。

4.2. 体育课程本质含义视角下的电子竞技运动

体育课程的涵义随着历次课程改革有着不同的变化，目前对体育课程定义较为权威的是毛振明和潘绍伟老师下的定义：体育课程是增强学生体能，传授学生体育知识、技能，为学生终身体育奠定基础的课程，它与德育课程、智育课程、美育课程相互配合，共同实现促进学生身心发展的目标，是学校全面发展教育必不可少的一门课程[4]。

体育课是学校体育之中最为重要的一环，体育课和课外体育活动和课余体育训练等组成了学校体育的大系统。体育课的特征主要体现在三个方面：第一，具有正常的教学常规。第二，以身体运动为主要运动方式，并且要有一定的运动负荷。第三，具有教育意义。

从体育课程本质含义和体育课的主要特征来看，体育课最为重要的要求就是对体能的促进，也就是说体育课教学内容的选择必须在满足一定的负荷强度的前提下才是好的教学内容。按照这个标准来看电子竞技属于小肌肉群的活动，不满足运动负荷中的必须是大肌肉群进行运动的这个要求。也就是说在当前，电子竞技运动不适合作为常规体育课的教材，不适合纳入到学校体育教学常规之中。

5. 电子竞技职业道路坎坷，入行需谨慎

5.1. 电子竞技运动职业选手实物补偿角度来对待电子竞技

从职业电子竞技职业选手的生存状况来看，电子竞技选手的职业寿命相对较短，基本上都只有短短

的几年时间，同时由于需要花费大量时间来练习，因此受教育程度普遍不高。因此很多职业玩家在退役后，都面临转型难的问题。虽然有一小部分的职业选手在退役后，可以从事电子竞技的职业解说、赛事策划等工作，但是由于目前中国电子竞技的环境能给职业选手提供的就业机会实在太有限，这是因为与世界电子竞技运动相比我国的电子竞技运动尚处于初级阶段，整体水平较低，整个市场和行业自发无序，没有形成自己的规模与商业模式，软件开发水平较低，赛事缺乏统一规则，成为制约我国电子竞技运动发展的主要因素[5]。大多数的职业选手还是要脱离电子竞技行业。从以上可以看出，至少在目前，那些有着电子竞技职业选手梦想的学生应该醒来，这条道路以后可能会很宽，但是现在还是比较狭窄的。所以就当下来看，学生还是以学习为主，不要将主要精力放在电子竞技运动的训练上，如果实在喜欢的话可以当成业余爱好。

5.2. 从价值观层面看待电子竞技运动在学校的发展

我们每个人都有从低到高的 5 种需求：生理需求、安全需求、爱和归属的需求、被尊重的需求、自我实现的需求。我们从被尊重和自我实现两个需求来分析一下电竞选手的自我实现和被尊重的需求，许许多多电竞选手在选择这条路的时候心里都有一种渴望，那就是得到别人的尊重，羡慕，满足自己实现自我的愿望，甚至是有一点点虚荣心，然而我访谈调查结果却是，大部分人都表示他们获胜与不获胜都是无足轻重的事情，尊重不尊重更谈不上。因为学校学生更多的关注的是一些和自身切实有关的学业就业信息。再加上中外文化差异：个人主义是美国文化中的一种主导精神，是一种人生哲学，是一种价值标准[6]，而在中国个人主义崇拜主义更是只存在少数人群。

6. 结论与建议

综上所述，电子竞技在校园的发展有利也有弊，笔者认为：就目前而言电子竞技在校园的发展弊端还是要大于它有利的一面的，原因是因为有利的一方面不容易受控制，但是它有害的一方面却是显而易见迫切需要解决的。但是电子竞技的发展是一个大的趋势，它的弊端如此之多的原因就是因为在当前社会下，法规政策尚不完善，不能使电子竞技行业规范发展。针对这一问题，笔者认为，在当前社会条件下电子竞技在校园的发展校方应该采用一种规范去约束他，至少在当今一段时间内，不要去放纵它，因为电子竞技发展的大趋势是不能改变的，它的发展不可阻挡，现在面临的是现阶段怎么样去规范他的问题。将它纳入计算机课程之中，纳入学校的规范管理之中，减少社会参与的因素不失为一种好的方法。让电子竞技在校园干净的氛围之中在学校制度的管理之下进行。用体育精神去指引他，最大范围内的减少它所带来的弊端。电子竞技在学校的发展还需要进一步的去探索。

参考文献 (References)

- [1] 何慧娴 (2004) 让数字演绎体育无限精彩 - 电子竞技及在中国的发展. *体育文化导刊*, 8, 91.
- [2] 李莉 (2005) 我国电子竞技运动现状研究. *山西师大体育学院学报*, 2, 90.
- [3] 童少刚 (2002) 人文体育——体育演绎的文化. 中国海关出版社, 北京, 314.
- [4] 毛振明, 赵立, 潘绍伟 (2001) 学校体育学. 高等教育出版社, 北京, 36.
- [5] 袁云涛 (2008) 论中国电子竞技运动. *内蒙古体育科技*, 3, 62-63
- [6] 何威 (2004) 电子竞技的相关概念与类型分析. *体育文化导刊*, 5, 11-13.