

# 电子竞技热潮对大学生价值观的影响及教育路径探究

谢 琳

浙江安防职业技术学院人工智能学院，浙江 温州

收稿日期：2025年3月14日；录用日期：2025年4月12日；发布日期：2025年4月23日

---

## 摘要

近些年电子竞技赛事火热，也被归入亚运会的正式比赛项目，以及受到国际奥委会的高度关注，电子竞技已逐渐成为全球性文化符号。本研究以大学生群体为对象，探讨电子竞技热潮对大学生价值观的影响机制及其教育引导路径。研究发现，电子竞技的竞技性、社交性、娱乐性、商业性等特质渗透大学生生活，在个人发展观、社交与团队观、身份认同与消费观、竞争与道德观方面，呈现出“双刃剑”影响效应。并围绕价值锚定、生态重构、产业共治的维度提出建议，认为电竞产业应与高校协同育人，不断探索大学生价值观教育的新路径，引导大学生树立正确的价值观。

---

## 关键词

电子竞技，大学生价值观，思政教育

---

# The Impact of E-sports Boom on College Students' Values and the Exploration of Education Path

Lin Xie

College of Artificial Intelligence, Zhejiang College of Security Technology, Wenzhou Zhejiang

Received: Mar. 14<sup>th</sup>, 2025; accepted: Apr. 12<sup>th</sup>, 2025; published: Apr. 23<sup>rd</sup>, 2025

---

## Abstract

In recent years, E-sports events are hot, and have also been included in the official events of the Asian Games. As well as being highly concerned by the International Olympic Committee, E-sports has gradually become a global cultural symbol. This study takes college students as the object to

**explore the impact mechanism of E-sports boom on college students' values and the path of education and guidance. The study found that the characteristics of e-sports, such as competitiveness, sociality, entertainment, and commerciality, permeated college students' lives, and showed a "double-edged sword" effect in terms of personal development, social and team views, identity and consumption views, and competition and morality. It also puts forward suggestions around the dimensions of value anchoring, ecological reconstruction and industrial co governance, and believes that the e-sports industry should cooperate with colleges and universities to educate people, not to explore the new path of college students' values education, and guide college students to establish correct values.**

## Keywords

**E-sports, College Students' values, Ideological and Political Education**

Copyright © 2025 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. 电子竞技的定义及发展现状

电子竞技(以下简称“电竞”)是以电子游戏作为竞赛，现实现竞技的一种体育项目，考验人与人之间的智力和体力结合的比赛[1]。电竞行业的发展始于上世纪 90 年代，不仅包括传统的个人对抗类游戏，还涵盖了团队合作、战略规划等多种形式的比赛，涉及的游戏类型包括即时战略、第一人称射击、多人在线战斗竞技场(MOBA)等。

回顾电竞发展的历史，1986 年美国 ABC 频道进行了孩子比试玩任天堂游戏机的直播。随着互联网的普及，游戏产业飞速发展，电竞不再局限于单机游戏，而是凭借其强大的感官冲击力、参与互动性、创造性，吸引着许多人的关注和喜爱，逐渐成为一种全球化的文化现象[1]。亚洲范围内，电竞最早盛行于韩国，后逐步向中国、日本、越南、泰国等国家发展。2018 年雅加达亚运会将电竞设为表演项目，2020 年 12 月，亚洲奥林匹克理事会将电竞纳入正式比赛项目，英雄联盟、王者荣耀(亚运版)、和平精英(亚运版)、炉石传说、刀塔 2、梦三国 2、街头霸王 5 和 FIFAOnline 4 等 8 个项目入选。

2022 年杭州亚运会的正式比赛。2023 年 9 月，国际奥委会官方网站也发布消息，宣布成立国际奥委会电子竞技委员会。2025 年，首届电子竞技奥运会也将在沙特举办，这无疑将成为电竞项目发展的重要里程碑。

我国作为世界上首个将电竞正式归入体育类目的国家，早在 2003 年就对电竞的概念做出界定，即“对抗性益智电子游戏运动”，国家体育总局也将电竞运动列为第 99 个体育项目。近二十余年，多项赛事也涌入中国，逐渐形成电竞热潮。这也促使电竞逐渐形成稳定且庞大的产业链，电竞的赛事传播、文化相关政策法律等多方面进一步发展。

## 2. 电子竞技中的价值观符号

游戏作为伴随着历史和社会发展进程的重要行为活动，也承担着包含丰富形式及内容的文化现象的角色，人类文明也在游戏中孕育、发展和延续。从“新兴娱乐”到“主流青年文化”，电竞一方面作为新时代游戏行业的延伸，更是新兴的竞技体育重大项目，已成为新时期一种文化传播和衍生的新载体，蕴藏着大量当代文化缩影。传播学者麦克卢汉指出，“游戏是一种大众艺术，是特定文化行为的集体、社

会反应。如果说科技是动物器官的延伸，那么游戏则是社会人与身体政治的延伸。<sup>[2]</sup>因此在某个场域内被多数人们接受或参与的游戏形式，能够展现和传递出其价值导向，揭示该文化系统的诸多核心价值。

电竞的现象级事件更是引起用户的狂欢和社会的广泛关注，电竞文化逐步融入主流文化。例如最典型的IG战队、EDG战队夺冠事件，其关注度在互联网多个平台跃居“热度榜首”，相关直播也在全网“刷屏热议”。电竞文化的发展也孕育出庞大而又错综复杂的“粉丝”群体，成为链接虚拟和现实的符号和桥梁，一方面传递出“团队合作”“坚韧拼搏”“挑战创新”等价值观符号，一定程度上增强了用户参与粘性，尤其是青年人的情感附着力；另一方面，电竞热带动相关产业的发展，为衍生品和消费活动注入活力，也孵化出高校开设相关专业和课程及相关领域研究，部分城市也依托相关活动将电竞文化和城市文化、青年文化进行结合，形成新的文化标志，但也在某种程度上带来不可避免的“金钱至上”“狂热追星”“娱乐至死”等导向。“电竞热”的价值符号已经深入到移动社交时代的每一个角落，不可忽视其重要意义。

### 3. 电子竞技对大学生价值观的影响分析

我国电竞项目发展迄今已有二十余年，相较于2000年前后，社会舆论批判网络游戏为学生带来的负面影响，电竞的概念范畴逐渐更加清晰，专业化特性的认知逐渐清晰，相关信息传播也更加平衡多元。当代学生成长与电竞飞速发展基本处于一致的时期背景，他们从小接触手机、网络媒体、电子游戏等，其成长互联网普及以及深度绑定，电竞已成为对大学生最关注的领域之一，对他们的影响不可忽视。笔者在对大学生进行访谈交流和问卷数据采集过程中，发现大学生群体能够较为客观跳出过去“网游是精神鸦片”的刻板印象，多数学生也在一定程度上可以区分电竞与网络游戏的概念差别，从较为全面的视角看待或参与电竞相关活动。电竞也为他们的成长带来影响，深度嵌入大学生的日常生活与精神世界，其竞技性、社交性、娱乐性、商业性等特征对大学生价值观塑造具有影响。

#### 1、个人发展观：电竞娱乐角色与成长规划的挑战

当代大学生作为真正意义上的“数字原住民”，电子竞技在大学生群体中的普及呈现显著的低龄化，较多大学生在小学阶段就开始接触电子游戏，电竞文化及相关信息已深度渗透他们的成长环境。电竞对大学生个人发展观的影响首先就体现在时间管理与规划方面的冲突，参与体验电竞游戏、观看游戏直播等已成为大学生课余时间主要的放松方式，很多学生表示每周会投入1~5小时不等的时间玩游戏，甚至可能会在电竞相关活动中花费更长时间。尤其是大学低年级学生面对自主学习的环境，不能很好的适应角色，出现学业倦怠、对电竞和学习保持平衡也持模糊的态度，这种矛盾反映电竞可能挤占学习时间，电竞呈现出的娱乐化倾向侵蚀大学生的时间管理能力，甚至不利于大学生长期目标规划。

其次，媒体对电竞的报道趋向正面宣传，伴随着赛事的成熟和推广，社会对电竞的宣传也更加看重其作为体育竞技的特质，借助体育精神的进行正能量传播，鼓励大学生计划参与电竞职业及相关产业，为行业发展带来积极影响。但反观“成功叙事”的背后，也缺乏关于行业风险的客观描述，例如职业选手的高淘汰率、相关产业发展等，这使不具备专业知识素养的大学生抱有电竞行业可以“一夜成名”的幻想，体现出对电竞职业化路径的理性认知不足，这也影响着大学生的择业观、就业观。大学生亲身体验游戏时，其规则机制让参与的玩家感受到竞技的成就感，例如段位的晋升机制能够强化用户的获得感，可能弱化现实中长期或持续性努力的动机，让大学生沉溺获得虚拟成就，异化“知行合一”的个人发展观。

#### 2、社交与团队观：电竞虚拟合作与现实疏离的矛盾

电竞游戏中的多人组队、多人在线对战模式，表现出的竞技规则强调了团队协作的集体主义、严格的纪律观念，这有助于提升大学生的团队协作意识等良性价值，这与社会培养青年人成长成才的导向相

契合。科技的发展为参与电竞活动提供了技术的便利，多人对战可以视为现实合作场景，在对战过程中团队成员可以通过网络在线语音的辅助，消除空间的距离，将赛场情况及时传递给队友，增强团队配合度与凝聚力，提升用户的责任意识[3]。

电竞与网络游戏同样具有娱乐性，不可避免地也会带来负面影响，造成参与者沉迷游戏其中。网络技术和信息传播带来便利的同时，用户和其团队能够减少信息冗余，在网络平台的情景中获得良好的活动体验，从而造成了线上社交的依赖于线下关系的弱化[4]。电竞文化的广泛传播，电竞用户社群也具有强粘性，用户从参与直接游戏对战体验，还会在相关群聊、贴吧、直播间等社交媒体平台进行互动，且在社交媒体平台中活跃的多为年轻人。大学生参与电竞活动可能会挤压现实的社交空间，社交趋向虚拟化为主，甚至造成脱离线下的活动，难以平衡现实生活中人际关系等困扰。

### 3、身份认同与消费观：虚拟符号与现实价值的冲击

威廉·斯蒂芬森指出，“大众传播之最妙者，当是允许阅者沉浸于主观性游戏之中”。现如今传统的线下游戏行为演变为线上的表达形式，实现了游戏空间的延伸。电竞以虚拟社交为主要情景，游戏中的道具装备、角色皮肤等虚拟商品成为了线上竞技情景中象征身份的符号。根据调查，超三成的大学生有过电竞消费行为或习惯，包括购买皮肤、充值账户、打赏主播等，反映出消费主义与电竞文化的发展具有关联。“氪金能带来游戏的成功”“皮肤华丽是身份象征”“高消费代表社群中高地位”等观点成为多数大学生参与电竞活动的思想，物质主义倾向加剧，这与教育倡导的勤俭节约品质相悖。大学生热衷虚拟符号的消费是为了获得情感归属[5]，认为通过游戏充值才能够更好的融入圈子，“为合群而消费”这也也在一定程度上助长了大学生的攀比心理。

电竞消费和身份认同除了用户参与社群本身，还体现在文化传播和认同层面。电竞已成为新兴的青年亚文化，影响着当代大学生的文化认同，走向大众视野。大学生处于知识和技能成长的关键时期，电竞作为网络媒介发展、全球化浪潮的产物，其所带来的娱乐性、竞技性以及游戏本身呈现出的文化符号，突破地理限制，加速了文化的传播，使电竞成为大学生了解文化、传递价值的重要窗口。以及电竞作为竞技体育项目在大学生群体中具有火热人气，电竞的场域就成为了大学生群体对生活的另一种想象和延伸，为他们带来了广阔的视野。因此，电竞的发展带来了全球化与本土化的文化博弈，也出现了大学生崇洋媚外、忽视本土文化内涵，这为如何加强“文化自信”传播和教育也带来了思考。

### 4、竞争与道德观：竞技精神与规则意识的塑造

电竞的规则机制，在竞技过程中呈现的胜负结果强化了大学生对于竞争、训练、协作的正向认知[6]。作为竞技体育项目，电竞中“公平竞争”“锲而不舍”“永不言败”的精神也有利于学生对公平竞争意识的理性化认识[7]。但大学生在课余时间参与游戏对战，也表现出追求短期刺激、对获胜急于求成的倾向。尽管电竞规则强调公平，还是有部分大学生默许为了胜利可以使用作弊手段的观点，这也暴露出大学生在价值观塑造过程中对于诚信自律、公平正义方面的信念薄弱，为大学生道德规范的教育带来挑战。

电竞活动和比赛通常呈现出高强度对抗，为参与者和观众带来激烈、紧张、快节奏的竞技体验，其中的娱乐性实现了用户精神满足，但游戏过程中感官刺激性，也会引发情绪波动。例如部分学生在“连败后容易产生自我怀疑”，不能较好的认识挫折，对学生的胜负观念产生影响。

除了竞争和规则层面外，电竞对大学生性别刻板印象的影响也不可忽视。电竞职业的参与者多为男性，以及部分宣传报道中呈现出也是男性为主画面或内容，容易带给观众对性别的误区，让大学生存在“女性仅适合辅助角色”“女生不适合从事相关工作”的性别刻板印象，甚至在一定程度也影响了电竞行业性别分工的固化。

## 4. 电竞热背景下对大学生价值观教育路径的思考

习近平总书记曾寄语青年，“未来属于青年，希望寄予青年”，以大学生为代表的青年群体是实现社会主义现代化强国的参与者、建设者，更需要树立正确的价值观。游戏在过去曾被认为是“业精于勤而荒于嬉”之举，电竞在中国的本土化传播是在“游戏毒品论”的传播语境下展开，近些年伴随着电竞事业的复苏和崛起，媒介话语方向有了明显的偏转，摆脱其“危害性”束缚的同时，成为传播体育精神的有机力量。电竞已融入了大学生的生活，在一定程度上重塑大学生的思考和行为方式，影响其价值观的形成。如何从“娱乐和游戏沉迷”到“价值观教育载体”，需基于电竞文化内核与传播特性思考和探索。

### 1、价值锚定：将电竞中竞技精神、优秀品质升华为价值观教育的实践

大学生价值观教育要以电竞蕴含的精神为切入点，强化体育精神与规则意识教育。实践中可依托电竞的“公平竞争”“永不言败”“团队协作”等特质，与思政教育中的集体主义、规则意识深度融合。在思政课程中可以设置和拓展“电竞与体育精神”专题，通过结合新闻实事、赛事报道等，帮助学生树立正确价值观。例如EDG战队逆境夺冠案例，分析职业选手的奋斗历程及竞赛的公平竞争，引导学生理解“台上一分钟，台下十年功”的奋斗和坚韧意义；结合体育精神，在课程和活动中，强化“规则即正义”的观念，帮助学生正确认识挫折观和胜负观；在政治经济学课程中，引入“电竞皮肤的商品异化”分析，揭示“消费 = 身份”的假象，引导学生理性看待“氪金”行为等。媒体传播层面也应减少“一夜成名”“娱乐至死”等叙事情况，多报道电竞从业者和赛事影响等全面、客观的情况，给予大学生正向引导。

### 2、生态重构：做好“虚实结合”的育人活动，平衡大学生社交活动与心理健康

网络时代人们依赖线上社交，表现出趣缘化、圈层化的特点，电竞的社交属性既是其吸引力所在，但也可能导致许多大学生的社交虚拟化倾向与心理依赖。高校可以探索“虚实结合”的教育模式，引导学生建立健康的心理调适机制，积极倡导“电竞+”的多元实践。目前部分地区和高校已开设电竞相关的社团组织和活动，实现赛事影响力的线下场景延伸，将虚拟协作转化为现实的参与感、责任感。开展校园电竞竞赛，模拟国际赛事的标准化流程，让学生体验公平竞争；开设通识课、选修课，组织校园讲座，帮助学生正确认识电竞业态，平衡虚拟与现实目标。更应鼓励相关平台与学校、学生组织合作，拓展活动形式，将线上的对战和线下的公益活动、实践服务结合。此外，电竞热背景下的心理健康干预不能忽视，部分学生因参与电竞活动影响正常学习生活，产生逃避现实心理，甚至对暴力的敏感性淡化倾向。高校需警惕电竞对大学生价值观的渗透，分析学生沉迷电竞的心理动因，加强教师的相关素养培训，设立“电竞心理辅导站”，帮助学生区分“娱乐”与“成瘾”的边界。

### 3、产业共治：推动电竞行业与教育协同，兼顾价值与社会责任的可持续发展

《“十四五”文化产业发展规划》中指出，将促进电子竞技与游戏游艺行业的融合发展<sup>[8]</sup>，2024年国务院发布《关于促进服务消费高质量发展的意见》支持电子竞技、社交电商、直播电商等发展<sup>[9]</sup>。使电竞热对大学生产生正面影响还需社会多方重视联动，探索构建“教育-产业-社会”联动的体系，将产业实践与社会责任结合。一是做好社群价值观的引导，有效落实平台监管，在游戏平台做好健康使用提示，在直播平台、支付软件设置“理性消费倡导”“电竞消费账单”等功能，帮助大学生直观了解自身消费习惯；二是创新人才培养，衔接电竞发展与职业规划，鼓励开设相关课程，进行跨学科人才培养，同时做好职业风险警示教育，推动大学生将兴趣转化为职业规划和科研创新，培育新时代复合型人才；三是加强多方伦理共建，全面营造行业生态，推动电竞产业文件政策实施，鼓励开发多元的电竞内容和产品，强化中华文化自信，倡导电竞企业与高校共同履行为国育人、为党育才的社会责任。

## 5. 结语

电竞热对大学生价值观的影响是挑战，也是育人的契机。需通过制度规范、教育引导与文化研究等

方面，将其转化为引导大学生成长的机会。未来，电竞产业应与高校协同育人，需把握电竞作为文化、体育中特殊角色，挖掘其文化内核，探索电竞与思政教育的融合机制，引导大学生树立积极价值取向，实现个人发展与社会责任的统一。

## 参考文献

- [1] 戴焱淼. 电竞简史：从游戏到体育[M]. 上海：上海人民出版社, 2019.
- [2] 赫伯特·马歇尔·麦克卢汉. 理解媒介——论人的延伸[M]. 何道宽, 译. 北京：商务印刷馆, 2000.
- [3] 王喆.“为了部落”：多人在线游戏玩家的结盟合作行为研究[J]. 国际新闻界, 2018, 40(5): 40-56.
- [4] 胡杨, 董小玉. 游戏的人与游戏精神：移动社交时代的“游戏化生存”[J]. 新闻界, 2017(10): 73-77+102.
- [5] 刁婧. 网络游戏对大学生思想政治教育的影响及对策[J]. 湖北开放职业学院学报, 2023, 36(16): 126-127+136.
- [6] 杜恺. 电竞文化观对大学青年骨干思政价值链重构的实证研究[J]. 科教文汇(中旬刊), 2018(17): 146-147.
- [7] 何岸伦.“电竞热”对大学生价值观的影响及其应对[J]. 思想理论教育, 2022(3): 102-107.
- [8] “十四五”文化产业发展规划[Z]. 2021.
- [9] 关于促进服务消费高质量发展的意见[Z]. [https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/202408/content\\_6966275.htm](https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/202408/content_6966275.htm), 2024-08-03.