

The Name Recertification of E-Sports: How to Cheat E-Sports in Education

Ji Ma

College of Education, National Chengchi University, Taipei Taiwan
Email: 85035941@qq.com

Received: Nov. 12th, 2018; accepted: Nov. 27th, 2018; published: Dec. 3^d, 2018

Abstract

In 1990s, E-sports begin to present in the view of society. In 2003, China Physical Culture Administration admitted E-sports as the 99th formal sports, and in 2008, changed to 78th, which shows the officially full affirmation to E-sports. But in Education, the idea changes slowly and even contradicts to E-sports. Some researchers treat E-sports as a game rather than sports, and most of the teachers and parents confound E-sports with videogames and online-games while viewing E-sports as big threat, even electronic narcotic drugs. This research demonstrates the high speed development of E-sports, explains the connotation and effects of E-sports, and also refutes the misunderstanding and prejudice to E-sports. At the end of research, researcher gives the suggestions to parents, teachers, schools and education departments in the angle of education administration to treat and use E-sports in education.

Keywords

E-Sports, Education, Name Recertification

为电子竞技正名：在教育中应如何对待电子竞技

马 冀

台湾政治大学，教育学院，台湾 台北
Email: 85035941@qq.com

收稿日期：2018年11月12日；录用日期：2018年11月27日；发布日期：2018年12月3日

摘 要

上世纪90年代，电子竞技开始出现在人们的视线中，2003年，国家体育总局将电子竞技列为第99个正式体育项目，2008年又改为第78号正式体育竞赛项目，充分肯定了电子竞技作为竞技体育的地位。然而教育界对此则观念转变较慢，甚至较为抵触，有学者提出电子竞技应当回归游戏的本质，教师和家长

则更多地将电子竞技与电子游戏混为一谈，视其为洪水猛兽，甚至认为电子竞技是“电子鸦片”。本研究将在新时代的背景下展示电子竞技近年来的飞速发展，阐释电子竞技的内涵和作用，反驳对于电子竞技的误解与偏见；在研究的最后，研究者从家长、教师、学校和教育管理部门等方面，提出从教育的角度应如何对待和利用电子竞技的建议。

关键词

电子竞技，教育，正名

Copyright © 2018 by author and Hans Publishers Inc.

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

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



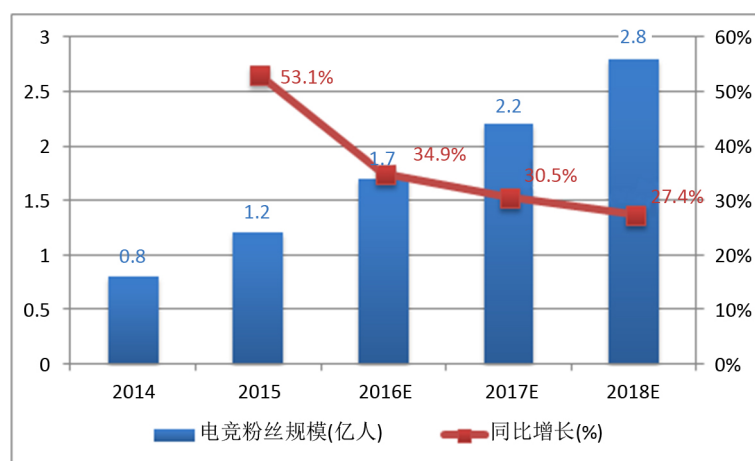
Open Access

1. 电竞的发展与偏见

1.1. 电竞的发展

电子竞技，国家体育总局规定的第 99 项运动，近 20 年来风靡全球，在全世界年轻人中广受欢迎。与普通的电脑游戏和网游不同，电子竞技项目由于其竞技性，与其它竞技体育一样，是天赋和努力的集合，需要热情和冷静的结合，是个人技术与团队合作的融合，电子竞技有其残酷的竞技性，同时也充满了对个人的温情关怀。中国大陆赛区在英雄联盟、dota2、cs:go 等项目的各类比赛中屡屡夺冠，涌现出了一大批优秀的运动员和团队，从 2003 年的 sky 李晓峰，到 dota2 的 wings，再到英雄联盟项目夺得世界冠军的 RNG 和 IG，以及中国队在亚运会上击败强敌韩国队夺冠，都在国际上充分地展示了中国人的风采和水平。中国电竞在国际上的优异表现，极大的促进和培养了中国电竞选手、玩家和所有关注电子竞技人的民族自尊心、自信心和爱国情怀。

全球电子竞技市场，处于高速发展的态势中，越来越多的人开始关注电子竞技，了解电子竞技，参与电子竞技，我国电竞粉丝规模从 2014 年的 0.8 亿人增长到了 2018 年的 2.8 亿人(如图 1) [1]。



资料来源：中国产业信息网，2017 年中国电竞市场规模与渗透率发展现状分析。

Figure 1. The size developing of E-sports fans

图 1. 电子竞技粉丝规模的发展

2011年时,电子竞技《英雄联盟》项目第一赛季的全球总决赛在瑞典举行,只准备了20个座位,而到了第六赛季时,线上同时在线观看人数已经突破1000万人,累计3亿人次观看了这次决赛;到了2017年在北京鸟巢举办的第七赛季决赛,单场比赛观赛人数为9787万人,超越众多传统体育赛事的决赛观赛人数[3]。

不仅仅是玩家数量的急速增加,电子竞技的产业规模也在不断扩大。在中国,庞大的人口基数是电竞产业在中国发展的一个极有利条件。国内类似腾讯、网易等互联网公司的崛起也预示着电竞产业必将成为中国经济发展中不可或缺的一环。伦敦风险投资公司Atomico发布的报告显示,2016年全球游戏产业产值已首次突破1000亿美元。按照现有市场规模计算,中国已取代美国成为全球电子竞技产业最发达的国家[4]。2017年,中国电子竞技市场实际销售收入达到359.9亿元,同比增长43.2%,成为最火热和最具潜力的产业之一[5]。

电子竞技项目在中国正逐渐受到认可。2003年,国家体育总局批准电子竞技成为第99个正式体育竞赛项目,五年后,2008年,电子竞技被改批为第78号正式体育竞赛项目[6]。2016年9月,教育部决定将电子竞技纳入正式专业教育中,2017年共有18所国内高校开设了相关专业进行人才培养[3]。

电子竞技项目在世界范围内也已经受到了广泛的关注和肯定。全美大学电竞联赛如今已经有超过一万人参赛,比美国大学体育协会NCAA(National Collegiate Athletic Association)举办的篮球联赛参赛人数多出4600人[7]。在美国,电竞产业不再是一个小众休闲产业,它已经充分地渗透到了社会文化中,成为了美国经济的一个重要产业。

2017年10月28日,国际奥委会第六届峰会同意将电子竞技视为运动。在2018年的艾美奖(艾美奖,Emmy Awards美国电视界的最高奖项,地位如同奥斯卡奖于电影界和格莱美奖于音乐界一样重要)中,英雄联盟S7总决赛战胜NBA总决赛,超级碗等众多传统体育大咖斩获最佳直播设计奖,这是电子竞技项目拿下的第一个艾美奖[2]。

2018年5月14日,亚洲奥林匹克理事会正式对外公布第18届亚洲运动会的电子体育比赛项目。《英雄联盟》《王者荣耀》《皇室战争》《实况足球》《炉石传说》《星际争霸2》将亮相2018年雅加达亚运会的赛场。电子竞技第一次在国际赛场与传统体育项目同台竞技,这说明电子竞技正在全世界范围内蓬勃发展。

1.2. 对于电竞的偏见

然而,在电竞如火如荼地发展的同时,对于电子竞技的偏见却一直未消除。很多人依然对于电竞有着错误的认知和偏见。对电竞抱有偏见的人群主要有两部分,其一是不理解电竞的家长、老师等,其二则是主流文化媒体和社会组织[8]。其原因无非是家长们过于朴素的安稳追求,不允许孩子剑走偏锋;片面将教育的失败归咎于客观因素,这一点,本文将在后面提到。

不仅仅是普通人,就连部分学者也对电子竞技充满了误解,以偏颇的视角论述电竞。这里要例举最近引起轩然大波的易剑东(2018),他的文章《中国电子竞技十大问题辨识》从根本上否定了电子竞技,引起电竞圈和玩家们的不满。他强调电竞是手脑的用力,基本上不是身体能力的较量;其竞技性也无法构成体育的充分条件。在从体力运动这个层面否定电子竞技作为体育项目的同时,为了否定电子竞技,易剑东将棋类等非奥体育项目也都排除出体育的行列,认为其只是“智力竞技”[9]。那么在2016年央视颁布的体坛风云人物年度最佳非奥项目奖项中,台球运动员丁俊晖、国际象棋运动员侯一凡、围棋运动员柯洁,又是以什么身份来参加“体坛”风云人物的评选?更不用说最后获选的拳击运动员邹市明了。吴桥指出,从全息学的观点来看,棋类运动属于竞技体育,被划为智能类项目,而电子竞技则被划为结合类项目[10]。单纯以身体技术和体能狭隘地定义体育,将手脑协调和思考判断能力排除在身体能力之外,

值得质疑。

然而在后面的论述中，易剑东将电子游戏和电子竞技混为一谈，用鸦片毒品来形容电竞，所举的例子却都是电子游戏对人的损害，例如暴力电子游戏对人认知的损害，WHO 中对游戏成瘾的定义[9]。为了强行将电子游戏、网络游戏与电子竞技混为一谈，易剑东认为电子竞技和电子游戏的区别是竞技体育与大众体育的区别，认为说电竞不是电子游戏是偷换概念，电子竞技就是竞技化标准化的电子游戏而已。而实际上，电子竞技比赛作为竞技体育，它的大众体育形式是享受同一项目的普通玩家，就好比篮球职业联赛和在社区场地里组队打球。若以易剑东的逻辑来类推，篮球的大众体育就是所有球类运动了，两者根本不在同一层面上。

随后，易剑东以自己的儿子作为例子，认为他儿子在初三之前成绩全年级 5%，迷上电竞之后成绩降到 20%，(高考可能从)从北师大降到首师大，以前肌肉发达，如今大腹便便[11]。其是否懂得教育的规律，以初三的成绩来衡量孩子学习的发展是否合理，以及孩子还在高一是否就可以以现在的成绩定论高考，这其中的因果联系是否成立先不谈；单以个案来否定群体的论述是值得质疑的。在电子竞技玩家中，硕士以上学历占 10%，本科学历占 54.8%，电竞主播“女流”是内蒙古状元，清华的本科，北大的研究生，电竞解说“小苍”毕业于北师大，DOTA 项目官方中文解说“PC 冷冷”毕业于武汉大学，电竞主播火树毕业于清华大学核反应方向专业，LPL 官方解说“长毛”毕业于台湾大学，国外更是如此，dota 选手 Merlini 毕业于杜克大学等等[12]，喜爱电竞的玩家有高学历和名牌大学的例子比比皆是，这些名牌大学的电竞玩家为何成绩不会一降再降，遨游电竞领域的同时考上知名大学，这二者之间是否矛盾，值得深思。而统计中初中及初中以下学历的电竞用户只占 2.5% [12]，电竞与孩子成绩之间的因果联系是否成立更让人疑惑，在没有数据统计和研究的情况下，仅凭与自己相关的个案来否定电竞，实在偏颇。

这种误解和偏见其实来自于对电子竞技的无知，因此本文将在下面论述有关电子竞技的定义，反驳对于电竞负面效果的部分论述。

2. 什么是电子竞技

2.1. 电子竞技的定义

在上文中，易剑东(2018)将电子竞技与电子游戏以及网络游戏混为一谈，本研究认为，其论述才是真正的偷换概念，本研究借对此的批判来引出普遍公认的电子竞技的定义。易剑东认为电子竞技是竞技化和标准化的电子游戏，认为电竞和电子游戏的区别是竞技体育与大众体育的区别，而本研究则认为，电子竞技与电子游戏的区别，就相当于职业拳击和街头挥拳的区别，其特征看似一致，且前者就是由后者演化而来，然两者之间却有本质的区别。

在首届 CEG (China E-sports Games)中国电子竞技运动会的网页和高峰论坛中，电子竞技被定义为“利用信息技术为核心的软硬件设备作为器械进行的、在体育规则下实现的人与人之间的对抗性运动” [13]。在电子竞技的定义中，信息技术作为器械是手段，体育规则是框架，人与人的对抗是内容，运动是本质。电子竞技运动目前的模式主要有即时战略、第一人称射击、体育模拟、多人在线战术竞技游戏(MOBA)以及策略游戏等等，参与人数从 2 人到 10 人不等。

本研究认为，这个定义在当前背景下，是可以作为基础来论述的，在一些地方进行阐释即可。首先，需要指出的是，体育规则包括了公平竞赛这一核心理念，也是电子竞技与其它电子游戏的本质区别，因此所有电子竞技项目都应遵循这一核心；其次，人与人之间的对抗应当是广义的，包括直接对抗和间接对抗，就如同篮球是人与人的直接对抗，而射击则是间接对抗(运动员并不是互相射击，而是通过打靶成绩的高低来比赛)，目前主流电子竞技项目均是直接对抗的运动，但不排除之后会发展出间接对抗的形式；再次，运动是电子竞技的本质，运动必然会产生效果，既会有有利的效果，也会有不利的效果，在审视

电子竞技时应全面看待。

广义的电子竞技应该包括竞技体育和大众体育两个部分，竞技体育的电子竞技应当是组织官方认可的赛事，主要以线下比赛为主，以参赛获胜为核心目的；而大众体育的电子竞技则主要是指非正式的群众日常的广泛参与，主要以线上的娱乐为主，其核心则是为了休闲和快乐，兼有锻炼的价值。

2.2. 电子竞技与网络游戏的区别

之前也有学者对电子竞技和网络游戏的区别进行了论述，但由于时间久远，其对电竞的认知也缺乏与世代的同步，例如杨芳(2005)在《电子竞技应回归游戏的本质》一文中认为电子竞技与电子游戏(实际论述为网络游戏，文章用词前后不一致)的区别是出发点和目的不同；获得效果不同；互联网和局域网；虚拟社会和人与人对抗；规则上不同[14]，并由此引发自己的批判和论述。然而杨芳所批判的区别却只是现象上的区别，诸如电子竞技是局域网，而网络游戏是互联网的区别，只是手段的区别，也早已过时。吴桥(2007)在《对“电子竞技应当回归游戏的本质”的若干问题的质疑》一文中逐条反驳了杨芳的观点[10]。而电子竞技和网络游戏之所以容易混淆，是因为网络游戏在一些特定的情况下，会产生类似竞技性的特点，在一定的规则之下，玩家与玩家之间的对抗，与电子竞技的形式类似。这种边界的模糊有一定的迷惑性，以至于部分学者也分不清楚两者。

电子竞技与网络游戏的核心区别在于以下几点。

1) 竞技性。电子竞技与网络游戏以及电子游戏的最重要区别就是，电子竞技给人带来的不完全是娱乐的体验，其追求的是竞技性，因此电子竞技才会设置固定的比赛规则和要求，但网络游戏的规则却根据实际情况发生改变[10]。尽管电子竞技的规则也并不是一成不变的，程序版本的更新，数值的调整，目的是为了更好保护竞技性，让项目有更好的观赏性，这与乒乓球改为40毫米的大球，羽毛球将得分制改为每球得分制一样。而网络游戏在规则上的修改，版本的更替，目的则与竞技性无关，主要是为了用更大的刺激感和成就感留住用户，更多地销售虚拟产品。

2) 公平性。在狭隘地将体育定义为单纯的体力活动时，体育的核心也被忽视了，体育的核心是公平。郭振指出，若把竞技体育单纯看作身体移动或者人体能量的转移，那就根本无法理解竞技体育的内涵，公平是国际体育的基本价值之一，也是奥林匹克精神的重要内涵[15]。所以，所谓规则的区别，实质上是公平性的区别。网络游戏缺少公平，所依仗的核心是玩家金钱与时间的大量投入，而非人本身；但是电子竞技所考验的是人自身身体的能力，就如同篮球鞋的好坏并不能本质上决定一个人篮球水平的好坏，泳衣的阻力大小并不能本质上决定一个人的游泳速度一样，在电子竞技的世界中，每一个运动员所被设置的起点是一样的，所承受的限制也是相同的，这一点在网络游戏的普遍形式中是不存在的，因为网络游戏的目的是利用玩家的成就感的差异来赚取金钱，而这种盈利反过来势必会让玩家之间出现不公平，而电竞的盈利方式则不会干扰比赛中选手的公平。例如：在各种抽卡类游戏中只要投入大量的金钱，就能够保证自身装备的优越而战胜其他玩家，但在如《英雄联盟》这样的竞技类游戏中，运营方售卖的皮肤等产品，不会影响实际游戏中玩家所操纵对象的能力，只是更美观而已(审美也是因人而异)。

3) 体育性。任何体育项目都是天赋和练习的结合，电子竞技也不例外，因此电子竞技的门槛是较高的，由于这种体育性，电子竞技的人才涌现方式与其他竞技体育一样，即没有天赋是无法走上职业道路的。绝大多数人都只能做一名普通的玩家，而离电子竞技赛事非常遥远。同时，电子竞技侧重于人的思维、反应、团队精神、协调能力以及意志品质和体育精神，耿密(2009)指出，电子竞技以比赛胜利为目的，过程艰苦，需要不断练习和总结[16]，而网络游戏则是为了让人放松愉悦[10]，毫无门槛，且并不能培养人的意志品质，相反还会让人成瘾，上文中易剑东的例子恰恰证明了这一点。因此，在体育性上电子竞技与网路游戏的区别也非常明显。

从上述分析来看，电子竞技与网络游戏是有明显的区别的，是可以通过讨论和判断来分辨电子竞技和网络游戏的，也是可以通过电竞的特征将电子竞技与一般电子游戏区别开来的，因此，在针对电子竞技进行分析讨论亦或是批判时，切忌张冠李戴，将网络游戏、电子游戏和电子竞技混为一谈，是不负责的。

2.3. 对电子竞技负面效果的部分论述

研究者们对电子竞技有很多负面的论述，然而大多论述都无法自圆其说。例如盛菊霞(2009)在论述电竞对青少年的四个负面影响时认为电竞和网路游戏一样容易让青少年上瘾，然而仅论述了美国罗切斯特大学公布的人们容易沉迷网络的原因，认为游戏者与其他参与者的互动是人们玩游戏成瘾的原因，电子竞技比网路游戏更强调了人与人的对抗，因此电子竞技加重人上瘾的程度[17]。网络游戏的研究结果并不能完全推导至电子竞技游戏，因为与网络游戏不同，电子竞技中人与人之间的互动并不仅仅如网络游戏那样能让人获得成就感，电子竞技特有的对抗性就意味着挫折和成就并存，正如普遍的竞技体育之间人与人的互动，因此将网络游戏的研究结果推论应用到电竞中是不完全合适的。

体育学者易剑东(2018)例举了论述电子竞技危害的文章，举例包括：《好游戏：科学家正帮助抑制世界上最风行网络游戏的不良有害行为，下一站——更好的网络环境？》《玩暴力视频游戏会引起攻击行为吗？一种纵向干预研究》《视频游戏战利品掠夺在心理上类似于赌博》《前额叶皮层结构改变与网络游戏障碍和抑郁情绪的关系》[9]，借此来论述电子竞技会引发人在心理和社会适应等方面的问题，但这些文章，首先在预设上就是以电子游戏中的有害行为(不良有害行为、暴力、掠夺、障碍)作为研究对象，并不足以论证电子竞技的负面效果，其次这些研究的对象大多都是网路游戏，在上文中，本文论述了电子竞技与网络游戏的区别，在尚未能区别电子竞技和网络游戏的情况下，这些例子无法作为电竞负面影响的证据。

诚然，电子竞技和其他任何竞技体育项目一样，其对抗和练习的强度会让人的身体受到损害，造成一定的运动伤害。长时间的坐姿和固定姿势，会给青少年的身体带来损害，例如视力下降、骨骼发育变形等问题[16]，但也和其他竞技体育一样，参与者只要能够把握适当的度，不过度运动，就不会对自身产生不可逆的伤害，反而经过锻炼对身体有促进作用。同时由于电子竞技特殊的性质，内容更新换代较快，对于运动员而言不甚友好，因此在申奥的道路上困难重重，要获得更多的肯定，还需要继续努力。

3. 电子竞技与教育

就如同人们会沉迷于武侠小说，点灯夜读，孩子们会沉迷于篮球足球，利用一切课余时间从事这两种运动一样，一部分孩子沉迷的对象，也可以是电子竞技，那么究竟是什么让孩子沉迷于电子竞技？这个责任是否是电竞本身呢？

新华社曾发表了一篇名为《电子竞技调研报告：我们拿什么跟电竞抢孩子》，左子扬(2018)指出，如果孩子喜欢的是足球或者篮球，半夜看球甚至逃课打球，我们是不是又要改为《我们拿什么跟足球篮球抢孩子》[18]？究竟是什么让孩子沉迷电子竞技，沉迷足球篮球，沉迷武侠小说，这其中又是谁需要反思？

3.1. 电竞与失败的教育

引用陀螺电竞(2018)在搜狐体育上发表的一篇反驳易剑东的文章中的话来说：

“每个时代的父母，都会把那个时代最流行且自己不熟悉的产物，归结是影响孩子成绩学习的重要因素，从来不会认为是自己的教育方式出了问题。对于中国的父母而言，他们需要的是一个能够‘背锅’

的东西，来掩盖他们的教育方式不当！……其实，千言万语就是一个道理：凡事物极必反，过犹不及。如此而已”[19]。将责任归咎于电竞的，往往是失败的家庭教育和学校教育。

在中国，家长平时忙于工作，疏忽对孩子的陪伴，在家庭交流过程中缺乏互动和共鸣，并没有能够倾听子女的想法，不理解，又不愿理解，因此陷入无休止的争论中，也就只能用强硬的方式去与只是一个爱好的电子竞技“抢”孩子[18]。从各种所谓的游戏害人的事件中可以不断发现，孩子沉迷游戏或者电竞的，其背后家庭关怀和教育的缺失是一定的。简单举例，2017年，杭州一位13岁的少年跳楼，摔伤之后自言自语：“(我)怎么不会飞？要知道这么高我就不跳了”，其父责怪王者荣耀让孩子沉迷，然而也承认自己平时工作太忙，陪伴孩子的时间少，疏于管教[20]；同样一位13岁的江苏少年，沉迷“绝地求生”游戏，家长要告游戏公司，然而通过深究发现，其父母都在外国工作，将孩子留在国内[21]，没有尽到监管和看护的责任，更别说家庭教育了。沉迷游戏不应该，鲜活生命的逝去也让人惋惜，然而这其中家庭关怀和家庭教育的缺失，才是导致孩子沉迷游戏的重要原因。从小开始，家长需要给孩子更多的陪伴和交流，带孩子外出活动，增进感情，以身作则，潜移默化，这样孩子才不会沉迷游戏，更不用说沉迷电竞了。

再来看学校教育，2017年，杭州一位中学老师发文《怼天怼地怼王者荣耀》，其中举了个中案例叙述该游戏给孩子们带来的负面情况，言下之意就是游戏让孩子远离了教育。然而她也承认，学校教育必须反思，是否有关注孩子的想法，是否有给孩子合理的定位，是否有关注除了分数和升学之外的人格教育[22]。这位教师因为得不到孩子对于游戏那样的喜爱而痛恨游戏，责怪游戏带偏了孩子对历史人物的理解，却未能反思学校教育所出现的问题。我们的学校教育只关注成绩，却不关注孩子本身，成绩不好的孩子难以得到学校教师的认可，在这种功利思维主导下的教育逼迫下，孩子能从游戏中获得更多的成就感和快乐，并不难理解。黄一舟(2014)引用外媒 Games In Asia 的专栏作家艾恩·加内尔(Iain Garner)的文章指出，中国病态的教育制度才是问题的根源，中国的教育让学生精疲力竭，且具有破坏性，而游戏则给他们带来安慰，绝大多数游戏沉迷者，都是教育的受害者[23]。

沉迷于某样事物，其责任必定在人，而非事物本身，反对者通常把电子竞技和电子游戏与毒品比较，认为其是“电子鸦片”，然而电子竞技终究不是鸦片，不具备客观上的成瘾性。电子竞技的玩家成千上万，而真正沉迷其中无法自拔而造成恶果的，必有其主观上的重要因素，真的要帮助这些沉迷游戏的孩子，就应该找到其深层原因，从根本上解决问题，而非只是将责任推卸给一项体育运动。

3.2. 教育如何对待电竞

在明确了电子竞技的定义，了解了电子竞技的实质，分析了电子竞技和电子游戏/网络游戏的区别，阐释了为何部分青少年会沉迷于游戏之后，本研究从教育行政的角度来提出，家庭和学校教育应当如何对待电子竞技和利用电子竞技，促进孩子和学生更好的发展。

首先我们应当明确电子竞技是有积极影响的，电子竞技除了在 CEG 上指出的能够锻炼和提高思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力之外[13]，还能够培养青少年的团结协作和公平竞争意识，以及灵活的头脑和开阔的思维，这都对青少年的教育有利[16]。而电子竞技并不像有些学者说的不含教育意义，而是没有被发现和发掘，石晋阳、张义兵(2004)认为，电子竞技的教育意义还在于[24]：

1) 可以成为信息时代德育的新渠道，因为电子竞技从公正感到道德认知，都符合传统体育那样的德育教育功能，加上其更适应信息时代的特征，深受青少年喜爱，电竞赛手的确在为国争光，可以成为榜样。

2) 电竞可以成为青少年智能开发的新途径，挖掘人的多方面智能。电竞可以触发多项智能，例如表现力、思维逻辑、视觉空间、语言文字、音乐、人际互动、情感态度等等。石晋阳、张义兵以美国电竞运动员 Jogn 为例，指出电竞可以成为学校智力教育的重要补充。

3) 电竞可以成为青少年审美的新体验。电子竞技的项目,无一不是在画面和艺术感上追求完美的,可以用于培养青少年感受、鉴赏和创造美的能力。

4) 电竞可以培养青少年的团队意识。在学生各自为战的中国教育中,团队合作精神是及其缺乏的,相反在外国教育中,则非常强调这一特质。电竞的形式虽然是虚拟的,但人与人之间的沟通和合作竞争却是真实的。

在家庭教育中,对于电子竞技,家长首先得有基本的认知,包括电子竞技的定义和特征。家庭教育是一个漫长的过程,对于大多数所谓沉迷于电竞的案例,都只是教育失败的结果,而真正的原因是关怀的缺失,对孩子的不尊重,沟通方式的错误,从小对孩子自制力等方面培养的缺失,对孩子的心理不够重视等等。只有明确了这一点,家庭教育才不会谈“游”变色。左子扬(2018)以一对在电竞赛场的母子为例,指出电子竞技是可以成为家庭沟通的手段,前提是这种交流和反馈是双向的,父母也是可以和孩子一起享受电子竞技带来的乐趣的[18]。只有当家长尊重孩子的爱好,愿意与孩子沟通和交流,真正关心他们的心里所想,而非仅仅是成绩,电子竞技可以和其他竞技体育项目一样,让家庭生活和教育变得其乐融融。

在学校教育中,我们应当首先明确电子竞技是一项运动的概念,它和足球篮球一样,在适当从事的情况下,是有益于青少年的成长的。且青少年,特别是在中学阶段,存在强烈的逆反心理,若真的沉迷于某项运动,也是宜疏不宜堵。同时学校和教师应该发挥自己的教育智慧,在明确教育目的是培养人而不是要分数,教育是以学生为主体而不是以老师为主宰的前提下,利用电子竞技,更好地推动学校教育。

作为教师,必须跟上时代,必须了解青少年的生活,了解他们的爱好,他们所从事的运动,才能拉近与学生之间的距离。教育必须结合学生的生活,才能真正符合以人为本的教学理念。马冀(2017)写出他在担任中学老师时的一些做法,例如用电子竞技的内容来解释孩子不理解的问题甚至试题;借鉴电子竞技的系统创建语文联赛制度;使用学生喜欢的材料来进行教学[25],这些都是教师在面对电子竞技时的可行做法,而像上文中某位老师对于电子竞技的痛恨、哀叹、指责,在面对喜爱电子竞技的学生时,不但无法起到任何的教育效果,还会拉远与学生之间的距离,这对于教育而言是不利的。

作为学校,则可以利用手中的资源,利用学生对电子竞技的喜爱,来设计一系列的活动,达到育人的目的。学校可以利用电子竞技对青少年的吸引力,开展主题征文、海报设计甚至游戏企划设计等一系列锻炼培养学生各方面能力的活动,开展电竞比赛,培养孩子们的团队合作能力和竞争意识,这些都是对学校教育非常有利的做法。

同时,学校还应更新思想教育的方式,传统的思想教育主要以灌输为主,对于新鲜事物缺乏说服力和应对方案,因此需要用渗透式的教育方式来引导青少年理性对待电子竞技[16]。学校可以因势利导,邀请电竞的运动员,管理者为学生们来做与电竞相关的演讲(已经有很多大学在做了),让孩子更多的了解自己与电竞之间的关系,纠正他们的误区,促进他们的成长。

更重要的是,学校应当树立素质教育的概念,响应党和国家对于教育的规划和期待,遏制应试教育的歪风邪气,为培养全面发展的人才,开展更丰富的校园文化生活,让青少年有更多的选择,减轻对电子竞技这单一运动的依赖。

作为教育部门,只要给予电子竞技与其他竞技体育一样的待遇即可。我们欣喜的看到国内的一些高校已经开始开设电子竞技专业,但同时,教育部门也应当结合市场和产业情况,严格设立电子竞技专业开设的准入制度。仔细研究电子竞技市场对人才的需求规模和要求,不能盲目跟风,滥竽充数,对于专业的开设要谨慎对待,追求质量。

综上所述,只要用心去理解,用智慧去思考,用教育去设计,电子竞技是可以成为教育的巨大助力,

帮助青少年身心健康快乐的成长,培养他们各方面的能力,最终为有中国特色社会主义的建设提供和储备人才。

4. 总结

对电子竞技的认知,应该彻底摆脱“妖魔鬼怪”、“电子鸦片”等偏见和歧视,在不过度参与的情况下,电子竞技可以成为宣泄压力的出口,休闲放松以及锻炼手脑的好方式。在电子竞技比赛时,已经有越来越多的人以家庭为单位,出现在观众席中[18],电竞选手,也不断地获得自己的家庭对他们的支持。

对电子竞技,应当持一种正确的态度,家长和教育工作者对于电竞的不了解,不利于引导青少年正确对待电子竞技,更容易激起青少年的逆反心理[16],出发点没错,但却更不利于问题的解决。我们不否认有沉迷游戏而荒废学业,影响身体健康的个案,所以才要正确认识电子竞技的教育价值,这不但有利于这一体育项目的发展,更可以帮助教育者和家长们因势利导,促进青少年的全面发展。

当然,电子竞技的发展才刚刚兴起,利益因素的驱动,容易让这项运动偏离正轨,政府部门也应当规范和引导电子竞技的发展,而非一禁了之或者不闻不问。尤其是建立游戏分级制度,可以更好地帮助青少年规避不适合他们年龄的游戏产品。

参考文献

- [1] 中国产业信息. 2017年中国电竞市场规模与渗透率发展现状分析[EB/OL]. <http://www.chyxx.com/industry/201709/560619.html>, 2017-09-08.
- [2] 吴卓恒. 电子竞技的发展前景[J]. 电子给予与软件工程, 2018(3): 264.
- [3] 全球游戏产业规模首次突破十亿美元中国取代美国成玩家之都[EB/OL]. <http://tech.qq.com/a/20170601/039759.htm>, 2017-06-01.
- [4] 王语浓, 夏勇, 赵春芷. 中国电子竞技行业发展现状及发展前景分析[J]. 时代金融, 2018(6): 313.
- [5] 电子竞技被体育总局列为第99个正式体育项目[EB/OL]. <http://games.qq.com/a/20111121/000252.htm>, 2011-11-21.
- [6] 电子竞技风靡美国校园,玩家为参赛或推迟上大学[EB/OL]. <http://world.cankaoxiaoxi.com/2014/1210/592914.shtml>, 2014-12-10.
- [7] LOL击败NBA获体育艾美奖S7鸟巢直播被点名表扬[EB/OL]. <http://sports.sohu.com/20180510/n537223115.shtml>, 2018-05-10.
- [8] 胡雪莹. 电竞背后的傲慢与偏见[J]. 电子竞技, 2018(6): 84-85.
- [9] 易剑东. 中国电子竞技十大问题辨识[EB/OL]. http://www.sohu.com/a/254760594_505632, 2018-09-19.
- [10] 吴桥. 对“电子竞技应当回归游戏的本质”的若干问题的质疑[J]. 体育科技文献通报, 2007, 15(12): 83-84.
- [11] 财新网. 电子竞技是不是体育?应健康发展警惕“十宗罪”[EB/OL]. <http://sports.qq.com/a/20180922/005250.htm>, 2018-09-22.
- [12] 光明网. “小学生”竟不足2.5%,来看看电竞圈的高学历大神[EB/OL]. http://www.chinadaily.com.cn/interface/zaker/1142841/2017-03-03/cd_28423839.html, 2017-03-03.
- [13] 何威. 电子竞技的相关概念与类型分析[J]. 体育文化导刊, 2004(5): 11-13.
- [14] 杨芳. 电子竞技应回归游戏的本质[J]. 山东体育学院学报, 2005, 21(1): 35-37.
- [15] 郭振. 价值、原则和美德:公平视域下的经济体育审视[J]. 北京体育大学学报, 2016, 39(9): 17-23.
- [16] 耿密. 电子竞技对青少年的影响探析[J]. 中国青年研究, 2009(10): 84-86.
- [17] 盛菊霞. 论电子竞技运动对青少年的负面影响及相应对策[J]. 宁波广播电视大学学报, 2009, 7(1): 88-94.
- [18] 左子扬. 为什么我们不能和父母聊电竞[J]. 电子竞技, 2018(1): 34-37.
- [19] 陀螺电竞. 知名体育学者呐喊:电子竞技就是恶魔. 长久下去,国将不国!抱歉,这锅电竞不背[EB/OL]. https://www.sohu.com/a/255526871_100057771, 2018-09-22.
- [20] 新京报. 13岁少年玩王者荣耀跳楼醒后称:我怎么不会飞[OB/OL].

-
- <http://news.163.com/17/0703/10/CODNAVSP0001899N.html>, 2017-07-03.
- [21] 江苏新闻. 13岁男孩坠亡前沉迷“吃鸡”,家人拟起诉游戏公司[EB/OL].
http://js.ifeng.com/a/20180905/6858199_0.shtml, 2018-09-05.
- [22] 潇潇. 我怼天怼地怼“王者”! [EB/OL]. 搜狐教育.
http://www.sohu.com/a/151404123_497686, 2017-06-23.
- [23] 黄一舟. 外媒: 中国青少年沉迷游戏皆因教育系统落后[EB/OL].
http://games.ifeng.com/shehui/detail_2014_04/22/35942876_0.shtml, 2014-04-22.
- [24] 石晋阳, 张义兵. 论电子竞技的教育价值——兼为被“妖魔化”的电子游戏正名[J]. 学科教育, 2004(12): 1-5.
- [25] 马冀. 孩子沉迷游戏, 我们该怎么办? [EB/OL]. 微信公众号“马老师的小课堂”.
https://mp.weixin.qq.com/s/W_7bQM-pn8J2rAiPg95iiQ, 2017-06-29.

知网检索的两种方式:

1. 打开知网页面 <http://kns.cnki.net/kns/brief/result.aspx?dbPrefix=WWJD>
下拉列表框选择: [ISSN], 输入期刊 ISSN: 2331-799X, 即可查询
2. 打开知网首页 <http://cnki.net/>
左侧“国际文献总库”进入, 输入文章标题, 即可查询

投稿请点击: <http://www.hanspub.org/Submission.aspx>
期刊邮箱: ces@hanspub.org