

电竞热中的冷思考

——在朦胧中探索的中国电竞教育

戴金明

(华南农业大学 体育部, 广东 广州 510642)

摘 要: 从电竞热导入正文, 以专科院校规模扩张、本科院校探索前行、电竞教育研究初露端倪, 概括了电竞教育由滞后于电竞产业到迎来快速发展。接着, 从两个代表性的反向声音中得到 3 点启示: 一是如何利用电竞的正向功能实施电竞教育; 二是电竞市场的规模关系到电竞教育的规模; 三是现役职业选手的学历教育和退役职业选手的去向, 也是电竞教育应考虑的问题。随后指出, 电竞教育培养电竞专门人才的角色定位是正确的, 但目前的角色扮演却是朦胧的, 电竞市场对人才需求的数量也是朦胧的。电竞教育是传统高等教育遇到的新专业, 而这一新专业又必然会遇到诸如教师、教材、课程体系等一系列人才培养等问题, 并以教师和教材为例, 说明这些处于朦胧状态的问题需要通过实践去探索、验证和解答。

关 键 词: 电子竞技; 电子游戏; 电竞教育; 冷思考

中图分类号: G80-05 **文献标志码:** A **文章编号:** 1006-7116(2020)03-0085-05

Cool thinking in e-sports heat

——Exploration of e-sports education in China in haziness

DAI Jin-ming

(Department of Physical education, South China Agricultural University, Guangzhou 510642, China)

Abstract: Starting with the introduction of electronic sports heat, the author summarized the course of development of e-sports education from lagging behind the e-sports industry to having rapid development, in terms of junior college scale expansion, university exploratory moving forward, and the initiation of e-sports education research. Next, the author derived 3 inspirations from two representative negative voices: 1) how to utilize e-sports' positive functions to implement e-sports education; 2) the scale of the e-sports market is related to the scale of e-sports education; 3) the academic education of the active professional players and the future development of the retired professional players are also issues that should be considered for e-sports education. And then, the author pointed out that e-sports education's role orientation for cultivating e-sports professionals is correct, yet its current role playing is hazy, and the e-sports market's need for the number of professionals is hazy too. E-sports education is a new major encountered by traditional higher education, while such a new major will inevitably encounter a series of talent cultivation old problems, such as teacher, textbook and curriculum system etc; and taking teacher and textbook for examples, the author explained that these problems, which are in a hazy state, need to be explored, verified and answered through practice.

Key words: e-sports; video game; e-sports education; cool thinking

1 电竞热: 不争的事实

电子游戏(以下简称“电游”)正式发端于 1952 年, 34 年后的 1986 年由电游派生出来的电子竞技(以下简

称“电竞”)宣告诞生^[1], 12 年后的 1998 年电竞传入我国。电竞进入我国后, 由于人们一时很难分清电竞与电游的区别, 使电竞难以摆脱“打游戏是不务正业”

的刻板印象,甚至还有媒体对游戏的指责。比如,《光明日报》曾载文《电脑游戏是瞄准孩子的“电子海洛因”》, CCTV 也播出过专题纪录片“战网魔”等,给电竞带来一定的负面影响。但是,电竞的兴起,或者准确一点说是电竞产业的兴起,引起了政府的重视。我国最早对电竞的官方认可出自体育行政部门,2003 年国家体育总局正式批准电竞为第 99 个体育竞赛项目,2006 年中华全国体育总会颁布了《电子竞技运动项目管理规定》,2007 年电竞被纳入第二届亚洲室内运动会。2008 年国家体育总局又重新将电竞列为国家第 78 个体育竞赛项目,2009 年国家体育总局信息中心被明确为电子竞技主管部门,2015 年国家体育总局颁布《电子竞技赛事管理暂行规定》,为电竞产业发展提供了政策支持与管理规范。2016 年国家体育总局在《体育产业发展“十三五”规划》中提出,以冰雪、山地户外、水上、汽摩、航空、电竞等运动项目为重点,引导具有消费引领性的健身休闲项目的发展^[2]。而后,国家发改委、教育部、文化部、国务院办公厅、国家统计局等颁布了支持电竞产业发展的文件。人力资源社会保障部、国家市场监督管理总局、国家统计局于 2019 年 4 月 1 日联合发布了 13 个新职业,其中包含电子竞技运营师和电子竞技员。在这一形势下,30 多个省、自治区、直辖市、特别行政区、省会城市、地级市、县(区)等地方政府也紧随其后发布了支持电竞发展的相关政策^[3]。比如,上海打造国际电竞之都;北京支持举办高品质、国际性的电子竞技大赛;成都打造中国电竞第一城;广州要建成全球电竞产业中心;海南发布了“海六条”,欲建成国际电竞港,积极探索新型电竞发展模式;三亚“国际电竞主题公园”正式启动;著名的 WE 电竞俱乐部(2017 国内职业电竞俱乐部评选排名第一)2019 年 5 月 25 日正式落户西安曲江新区,并将西安定为其主场城市;澳门成立了电子竞技总会;香港霍启刚当选亚洲电子体育总会主席……国家相关部委和地方政府的这一系列政策文件和举措,强有力地促进了电竞产业乃至电竞教育的发展。有人说“现在,电子竞技正在成为全球玩家屏幕上的热点战争”^[4],这其中当然少不了中国,庞大的 14 亿人口基数,庞大的 3.5 亿电竞用户^[5],庞大的 880 亿市场规模^[5],还有几乎数不过来的国际电竞赛事冠军(金牌)。政府的政策支持、电竞产业的迅速发展和国际竞赛的优异成绩,正在改变着人们由对游戏的刻板印象而导致的对电竞的偏见。2018 英雄联盟 S8 全球总决赛——我国的 IG 战队对阵 FNC 战队(欧洲最强的瑞典战队)的收视人数突破 2 亿,整个 LPL(注:世界五大电竞赛区之一的中国赛区)赛事期间的直播观赛人次达 150 亿(2017

年为 100 亿人次)。还有 DOTA2、CS:GO、绝地求生、星际争霸 2 等重大国际赛事,再加上以国民游戏“王者荣耀”为首的众多国内职业电竞赛、城市赛、大学生赛,线上赛、线下赛等赛事,吸引了无数观众的眼球和越来越多人的关注。电竞热在我国已是不争的事实。

2 电竞教育:从滞后到快速发展

虽然电竞已经很热了,但是截至目前,尚未见到网络、电视、手机、报刊等各类媒体关于高等学校(包括本专科)电竞专业毕业生到市场就业的报道,也未听电竞圈、朋友圈的人士说过此事。也就是说,从 1998 年电竞进入我国至今的 20 年时间里,支撑电竞产业发展所依托的人才并非是高等教育产出的人才,这就足以证明电竞教育滞后于电竞产业的发展。2016 年 9 月 6 日教育部在《普通高等学校高等职业教育(专科)专业目录》中增补了“电子竞技运动与管理”专业(代码 670411),拉开了我国电竞教育的序幕。这是我国电竞产业迅速发展催生对电竞专门人才需求的结果。

2.1 专科院校规模扩张

经网上查询中华人民共和国教育部——全国职业院校专业设置管理与公共信息服务平台,截至 2019 年,在教育部正式备案的设置电竞专业的专科院校共 92 所,分布在 25 个省、自治区和直辖市。自 2016 年 9 月 6 日教育部批准增设“电子竞技运动与管理”专业至 2018 年 9 月的两年时间里,开设“电子竞技运动与管理”专业的专科院校共 48 所,也就是说,2019 年几乎增加了 1 倍。如果再加上没有在教育部正式备案而开设“电子竞技运动与管理”专业的专科院校(据悉广东没有在教育部备案的院校还有广州现代信息工程职业技术学院、广州涉外经济职业技术学院等 10 余所院校),估计其总体规模突破百所。目前,在教育部备案开设“电子竞技运动与管理”专业专科的院校是:江苏、河南各 9 所,高居榜首;安徽 7 所,湖北、四川、福建各 6 所,黑龙江 5 所,江西、广西、重庆各 4 所,广东、湖南、海南、云南、河北各 3 所,吉林、内蒙古、山西、陕西、浙江各 2 所;北京、天津、山东各 1 所。值得注意的是,在这 92 所院校中包括了山西体育职业学院、安徽体育运动职业技术学院、湖南体育职业学院、海南体育职业技术学院和福建体育职业技术学院等 5 所体育高职高专院校,占总量的 5.43%。

2.2 本科院校探索前行

由于电竞本科专业尚未纳入教育部的专业目录,查询不到官方信息。根据有限的了解,目前已有 5 所本科院校开设了电竞专业或方向,在探索中前行。一

是上海体育学院在播音与主持艺术专业中设立了电竞解说专业方向(2018);二是山东体育学院设立了电子竞技运动与管理本科专业(目录外新增审批专业,教高函[2019]7号);三是中国传媒大学南广学院经教育部批准设立了电竞分析本科专业(2018);四是上海戏剧学院继续教育学院开设了电竞专业方向(电竞解说、电竞舞台2017);五是广州体育学院,经过一年时间的充分准备,电竞解说、电竞管理、电竞心理与康复3个专业方向^[1]迎来了2018和2019级的近200名学生报名(其中2018级的学生已于2019年9月开始上课),200万投资300M²的电竞中心已通过验收,准备投入使用,作为配套措施的广州体育学院电竞俱乐部“王者荣耀”女子战队已正式成立,并开始训练。另,有消息说成都体育学院正在积极筹划开设电竞专业。今后,开设电竞专业或方向的本科院校还有陆续增加的可能。

2.3 电竞教育研究初露端倪

随着电竞产业的发展,特别是电竞教育的兴起,电竞教育开始引起学术界的注意。自1997年起始的体育学国家社科基金项目22年来并无电竞教育方面的课题指南,更谈不上有立项。截至2019年12月5日,经中国知网分别以“电子竞技教育”和“电竞教育”为篇名中的核心概念,没有检索到博士、硕士论文,但却有不少电子游戏和电竞方面的研究。比如,游戏版权、直播平台、游戏公司(厂家)、电竞(游戏)中的人物(英雄)解析、电竞(游戏)的传播与互动、参与者(玩家)、电子游戏产业的现状与发展对策等。接着,又反复检索期刊,得到11篇文章,可见电竞教育研究初露端倪。

3 电竞产业:从反向声音中寻找对电竞教育的启示

电竞产业在我国兴起已走过了20年的历程,它给社会所带来的经济效益和社会效益是毋庸置疑的。但或许正因为如此,电竞在一片叫好声中高歌猛进,很少听到反向声音。在微弱的反向声音中有两位最具代表性的人物,一是体育学术界的知名学者易剑东教授;二是李曙光先生(学术或工作身份未披露)。现将两位的代表作和主要观点归纳如下:易剑东^[6]教授的代表作是《中国电子竞技十大问题辨识》,其核心观点:一是电子竞技大行其道,脱离中国国情;二是认为电竞有“十宗罪”;三是强调不应该让电竞和体育扯在一起,电竞、体育双轨制,按照各自的规律单独发展;四是认为电竞申请入奥违背奥林匹克宪章精神。李曙光^[9]先生的代表作(网文)是《我们为什么要警惕电竞狂热》,其核心观点:一是认为电竞是厂家的游戏,是运转在商业逻辑

之上而非体育精神之上的,电竞的主动权彻底掌控在游戏厂家的手中;二是认为电竞产业存在泡沫,凡说产业接近千亿的统计口径,基本上是包括游戏行业在内的,艾瑞咨询2019电竞产业报告说的不过是375亿元,而且绝大部分是游戏公司赚走的,剩下的还有几百家大大小小的公司去分食,电竞市场充斥着泡沫和谎言;三是认为大众接受信息有偏差,所谓头部主播、头部职业选手不过是金字塔上的0.1%,大部分选手的运动寿命短,代价是惨烈的,电竞职业选手退役后的去向是一个不可说的伤痛;四是认为网络游戏这种事物,本身是带有点原罪的。两位的反向观点既明确,又很尖锐,足以引发学界和电竞界人士的深入思考。比如,如果说电竞脱离了国情,那还何谈电竞教育?电竞在我国发展得如此迅速又作何解释?一般来说,事物有正向功能,也有负向功能,药能治病,但也有负作用。电竞是否有“十宗罪”姑且不论,难道电竞就没有正向功能吗?!电竞教育的任务之一,就是要研究如何利用和开发电竞的正向功能实施电竞教育。如果说电竞申请入奥违背奥林匹克宪章精神,而在现实上六届和八届奥林匹克峰会都探讨了电竞的问题,国际电子竞技联合会也于2019年12月16日在新加坡正式成立,电竞离入奥越来越近了。再比如,电竞市场的规模关系到电竞教育的规模,网络报道的350、375、504、655、880、947亿,到底哪个更接近于真实?电竞选手金字塔式的结构并不为怪,传统体育也是如此。但是,现役职业选手的学历教育和退役职业选手的去向到是个大问题,而这正是电竞教育应该考虑的。电竞市场的人才缺口几十万甚至上百万的提法准确吗?这也关系到电竞教育的规模。如此,在高歌猛进中的电竞可以欣慰地接受表扬与鼓励,但却不可盲目排斥反向声音,因为它可以提醒我们从中寻找电竞发展的不足,积极探索改进路径,促进电竞的健康发展。

4 电竞教育:路在何方

4.1 电竞职业化、市场化发展进程中的电竞教育角色

首先,职业体育“是指商业化、市场化了的体育活动。职业体育以竞技体育赛事的运作和推广为核心,通过赛事门票、广告、转播等方式在市场上吸引投资和获得商业收入”^[7]。体育学术界公认的现代体育(Sport)起源于英国,职业体育也同样起源于英国。1857年英国在业余体育俱乐部的基础上成立了世界上第一个职业足球俱乐部(谢菲尔德)^[8],随后带动了欧美市场经济发达国家的体育商业化、市场化。美国的四大职业体育联盟(美式橄榄球、棒球、篮球和冰球)开创了美国

职业体育的辉煌。1988 年开始的我国足球职业化探索,拉开了中国职业体育的序幕,之后篮球、排球、乒乓球、围棋、羽毛球、网球陆续走向市场,30 来年的发展,带来了可观的经济效益,促进了体育产业的发展,也为中国电竞的职业化发展提供了宝贵的可借鉴的经验。而职业化,指的“是一种工作状态标准化、规范化、制度化,包含在工作中应该遵循的职业行为规范、职业素养和匹配的职业技能^[9]。市场化则主要是指建立国家调节的市场经济体制,并由此形成统一的市场运行机制和市场体系。电竞作为新兴体育运动项目,其职业化、市场化发展与传统体育并无本质上的区别。为此,在这一进程中的电竞教育角色主要是为职业化、市场化发展培养懂得市场规律和职业行为规范,具备从事电竞工作的思想道德素养和职业素养以及与其相匹配的职业技能的专门人才,以满足市场的需要。有必要说明的是,自 2016 年 9 月 6 日教育部批准增设“电子竞技运动与管理”专业至今,虽然有近百所高校开设了电竞专业(或方向),但尚未见到有毕业生到市场就业的报道,也就是说,在电竞职业化、市场化发展进程中,电竞教育角色的定位是正确的,但角色扮演是朦胧的,因为尚未接受市场的检验。但是,市场到底缺多少电竞专门人才,哪些岗位处于饱和状态,哪些岗位急需人才,不是现在报道的一个简单数字,而是要等电竞专业的毕业生走向市场寻求就业以后才会有真实的市场需求和就业情况。在这个意义上说,电竞市场的人才需求也是朦胧的。从 1998 年电竞进入我国至今,20 年来支撑中国电竞产业发展的人力资源主要来自电竞圈自我造血所产生的人才(当然也不排除电竞圈以外的有志人士加盟),比如大批退役选手中的精英分别走上俱乐部经理人、教练(含青训教练)、管理人员以及数据分析、宣传策划、攻关联络等岗位;或是进入直播平台担任编辑、主播等的职务;或是进入游戏公司(电竞公司)参与赛事策划、运营、产品开发等^[1]。这些人也是实践技能突出的电竞专门人才,只不过大多不具备高等教育的学历,缺少必要的理论知识和职业素养,他们也是电竞教育的对象,高等教育应该给他们提供向上求学的通道和职业培训的机会。

4.2 在朦胧中探索的电竞教育和人才培养

目前的电竞教育遇到诸如教师、教材、课程体系、教学方法、教学条件、实践环节、毕业实习、就业指导,乃至培养目标、人才培养模式、必修课、选修课、教学质量监控等一系列问题。如果以教育部批准增设“电子竞技运动与管理”专业为我国电竞教育的时间起点,至今不过刚刚 3 年多,要拿出一个统一的模式

是不可能的,也是不现实的。目前,近百所专科院校和 5 所本科院校很少进行电竞专业建设和人才培养方面的参观、交流、互访、研讨及合作。电竞专业建设的发展与成熟尚需要时间、需要探索、需要总结和创新。比如,电竞专业教师的问题,无论是对普通高职高专院校,还是体育专业院校,都没有现成的电竞专业教师。虽然电竞圈和学界都认为现在电竞专业教师紧缺,但具备什么样资质的教师才能担当电竞专业教师,要不要硕士或博士学历?要不要熟悉游戏、会打游戏,甚至达到某个游戏的某个段位?也有人说,退役的职业选手就可以担当电竞专业教师,他们真的能够胜任吗?这都是值得探讨的问题。又比如,电竞专业教材的问题,据查询了解,目前共出版了 16 部教材,即超竞教育与腾讯电竞联合主编的《电子竞技运动概论》《电子竞技产业概论》《电子竞技用户分析》和《电子竞技生涯规划》(高等教育出版社),南京恒一文化主编的《电子竞技概论》《电子竞技赛事运营与管理》《电子竞技心理学》《电子竞技产业分析》(江苏人民出版社),《电竞生态》(机械工业出版社),《电竞经济——泛娱乐浪潮下的市场风口》(人民邮电出版社),《电竞解说概论》(四川大学出版社),《互联网经济与电子竞技》(中国人民大学出版社),《电子竞技心理学》《电子竞技导论》《电子竞技产业生态》《电子竞技文化》(高等教育出版社)。在这 16 部教材中,《电子竞技运动概论》(含导论)3 部(重复),《电子竞技心理学》2 部(重复),《电子竞技产业概论》和《电子竞技产业分析》(相近),《电竞生态》与《电子竞技产业生态》(相近)。如此,目前不过 10 部左右的教材,质量如何暂且不论,仅就数量而言恐怕也难以满足电竞专业教学的需要。这里还有一个不得不说的,即不打游戏,也不懂游戏(仅以国民游戏“王者荣耀”为例,它不仅 1V1、3V3、5V5 等多种 PVP 对战方式的技战术要求,还涉及到游戏背景、角色定位、物品刀具、游戏地图、特色系统、配置要求和游戏规则等),能够做电竞解说吗?回答是否定的。也就是说,电竞专业(解说)不但需要有懂游戏的电子竞技战术教师,也需要有电子竞技战术教材作为教学的蓝本。可是,目前为什么没有这方面的教材出版呢?有学者认为,这可能是因为懂得游戏、水平很高的职业电竞选手和教练缺乏理论素养,无法编写这方面教材;而具备理论素养的高校教师又缺乏对游戏的了解,不少教师甚至都没有接触过游戏,也无法编写这方面教材,所以导致了这方面教材的空缺。再比如,电竞教育专科和本科的课程体系有区分吗,如何架构?不同专业方向(如电竞解说、电竞运动与管理、电竞舞台、电竞分析、电竞心

理与康复等)的课程体系有区分吗,如何架构?具备什么样的教学条件才能够满足电竞人才培养的需要等等,目前都是朦胧不清的,都是需要通过实践逐步去探索、去验证、去解答的问题。

5 几点建议

1)预计从2020年开始,各高校电竞专业的毕业生将会陆续走向市场,接受市场的检验。我们应该顺势而为,对电竞专业毕业生的就业情况(就业率、未就业原因、岗位分布等)和工作情况(是否胜任其就业的岗位、专业技能及其知识点的优势与不足等)进行跟踪调查,以获得有价值的反馈信息,改进我们的教学,促进教学和人才培养质量的提高。

2)截至2019年,在教育部正式备案开设电竞专业的高职高专院校达92所,相比2018年底的48所,2019年一年中就增加了44所,再加上没有备案的现已超过百所,且还有持续增加的趋势。在规模和质量的关系上,往往都是先有规模后上质量,连规模都没有谈何质量。所谓规模与质量并重,多是指当规模发展到一定程度时,质量必须提到重要议事日程。高等教育的大众化就是先从规模开始的,电竞教育的规模扩张也是一定时期内的发展趋势。但是,在电竞专业毕业生尚未进入以及刚刚进入市场不久,就业及其胜任工作的程度尚不十分明朗的情况下,教育行政部门应该适当控制规模的过快增长,以等待市场的反馈,避免因盲目过快增长而带来就业压力。

3)将来,随着大批毕业生陆续走向市场后,市场压力增大,毕业生就业竞争激烈,这就要求各院校必须提高人才培养质量,以适应激烈的市场竞争。为此,建议在条件成熟的情况下,由教育行政部门组织电竞专业的本专科教学水平评估,对条件欠缺的要限期整改,对基本不具备条件的,或是毕业生就业率连续3年达不到规定要求的院校,应采取停止招生等措施,以保障人才培养的质量。为此,教育行政部门应该在适当的时间,组织专家制定本专科电竞专业办学条件标准和评估标准。

4)开设电竞专业的各高等院校,应该相互参观学习,互访互动,进行经验交流,并举办各种形式的教学研讨会和学术讨论会,促进中国电竞教育发展的知

识共享和经验共享。在这方面,传统的高等教育专业建设可以给新的电竞专业建设提供许多可以借鉴的宝贵经验。

5)狭义的电竞教育只限于正规院校,广义的电竞教育还包括教育培训。目前,在电竞热的浪潮下,社会上出现了许多良莠不齐的电竞教育培训学校。其中,一些学校或是不具备基本条件(比如,连游戏对电脑显示器的基本要求144Hz都达不到,鼠标键盘都是普通的而非专业的);或是课程设置令人啼笑皆非;或是乱收费;或是每天10余个小时的超长训练(结果却连一个学生也没有向职业俱乐部青训队输送成功);或是成了网瘾孩子名正言顺打游戏的场所……这些都给电竞教育带来了负面影响,必须加以规范和整治。

参考文献:

- [1] 吕树庭. 中国电子竞技的发展需要高等教育科学研究与人才培养双向介入[J]. 广州体育学院学报, 2019, 39(3): 1-6.
- [2] 李想. 最全! 2016-2019 电竞相关政策文件一览[EB/OL]. [2019-10-29]. <https://user.guancha.cn/main/content?id=191732>.
- [3] 李曙光. 我们为什么要警惕电竞狂热[EB/OL]. [2019-11-13]. <http://www.11jj.com/youxi/433968.html>.
- [4] 企鹅智库. 2019 全球电竞行业与用户发展报告[EB/OL]. [2019-12-08]. <http://www.199it.com/archives/894731.html>.
- [5] 伽马数据. 2018 电子竞技用户将达 4.3 亿人, 市场规模将超 880 亿元[EB/OL]. [2019-12-08]. <https://36kr.com/newsflashes/127937>.
- [6] 易剑东. 中国电子竞技十大问题辨识[J]. 体育商学, 2018(2): 9-19.
- [7] 百度百科. 职业体育[EB/OL]. [2019-12-10]. <https://baike.baidu.com/item/职业体育/10174642?fr=Aladdin>.
- [8] 百度百科. 1857 年, 在英国谢菲尔德成立了世界上第一个足球俱乐部[EB/OL]. [2019-12-10]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1592873985158455658&wfr=spider&for=pc>.
- [9] 百度百科. 职业化[EB/OL]. [2019-12-10]. <https://baike.baidu.com/item/职业化/3927?fr=Aladdin>.