

电子竞技融入高校体育教育的挑战与对策研究

左天赐 潘文文

齐齐哈尔大学，中国·黑龙江 齐齐哈尔 161000

【摘要】运用文献资料法、逻辑分析法对电子竞技融入高校体育教育的情况进行了全面的分析。研究发现，电子竞技具备提升学生思维能力、反应速度、战略思维等方面潜力，能够有效激发学生的学习兴趣并促进全面素质的发展，尤其是在团队协作和跨文化交流方面具有显著优势。但是电子竞技与传统体育教育在教育理念、课程设置、资源配置及学生兴趣等方面存在冲突。因此提出，首先应更新教育理念，融合电子竞技的智力性与传统体育的体能性，以促进学生的全面发展；其次，应创新课程设计，结合电子竞技与传统体育项目，以满足学生的多元需求；此外，要加强资源配置，提供必要的硬件设施并培养专业师资；最后，需加强社会宣传，提高社会对电子竞技作为体育项目的认知，改变对其的偏见。

【关键词】体育教育；电子竞技；挑战；对策

电子竞技作为一种基于计算机或视频游戏的竞技活动，近年来在全球范围内迅速发展，尤其在年轻人群体中，已经成为日常生活的重要组成部分^[1]。电子竞技融合了现代科技与娱乐产业，具有强烈的竞技性、团队合作精神和高反应能力的要求，这些特点使得它与传统体育在本质上有着明显的相似之处。电子竞技已经从单纯的娱乐活动发展成为一种成熟的竞技项目，甚至在某些方面可以与传统体育相提并论。通过电子竞技，学生能够在非身体活动中锻炼反应能力和战略思维，为身体条件较弱的学生提供平等的竞技平台。因此，将电子竞技纳入体育教育，不仅符合时代发展的潮流，也是教育体制创新的重要契机，具有深远的社会和教育价值。

1 电子竞技发展背景

电子竞技从1990年代的萌芽阶段开始，逐步发展成为全球化、职业化的庞大产业^[2]。1991年，《街头霸王II》首次举办的比赛标志着电竞赛事的起步，随后1997年《毁灭公爵3D》的全球赛事和1999年韩国推出《星际争霸》的电竞联赛，推动了电子竞技的初步发展。进入2000年代Cyberathlete Professional League (CPL) 等全球性电竞联盟的成立标志着电竞赛事逐渐职业化，《反恐精英》和《魔兽争霸III》等游戏成为电竞的重要项目。

2010年开始，电子竞技迎来爆发式增长。《英雄联盟》(2011年) 和《Dota 2》(2013年) 成为全球最受欢迎的竞技游戏，其全球赛事《英雄联盟》全球总决赛和《Dota 2》国际邀请赛的奖金池和观看人次不断创新纪录。与此同时，《守望先锋》(2016年) 和《王者荣耀》(2017年) 等新兴游戏也成功吸引了大量玩家和观众，推动了移动电竞的发展。电竞赛事的规模和影响力不断提升，尤其在中

国，KPL职业联赛和移动电竞成为主流^[3]。

2020年后，电子竞技进一步全球化，尤其是在疫情期间，线上赛事的普及使得全球观众人数大幅增长。2021年，《英雄联盟》全球总决赛的观看人次突破5亿，显示了电竞在全球范围内的巨大吸引力。各国也开始更加重视电竞产业，韩国早在2003年便将电子竞技纳入体育项目，中国在2018年正式将其列为体育项目^[4]，2024年电子竞技甚至成为亚洲运动会的正式竞赛项目。

未来的电子竞技将在技术、全球化、商业化等多个方面持续进步。

2 电子竞技融入体育教育的价值

在心理学领域，电子竞技能够显著激发学生的认知能力和动机。游戏的快速节奏和复杂的决策环境要求玩家做出迅速判断，这有助于锻炼学生的反应能力、专注力和决策能力。游戏中的奖励机制和胜利感能够增强学生的成就感，激励其进一步参与并发挥更大的潜力，符合动机理论中的自我决定与激励机制，增强了学生参与体育教育的动力。

从社会学角度，电子竞技的团队合作特性和社交互动为学生提供了一个更广阔的社会化平台。电子竞技要求学生在团队中进行有效的沟通与协调，以共同完成任务。电子竞技的全球化特征使得学生能够与不同文化背景的玩家进行互动，从而拓宽了他们的国际视野，提升了跨文化交流能力。

3 电子竞技融入体育教育的可行性

3.1 相关政策法规支持

政府在2019年发布的《电子竞技产业发展规划》中明确指出，电子竞技将被纳入体育领域，并将推动其成为新兴产业和竞技项目。该政策的出台不仅为电子竞技行业的发

展注入了动力，还为电子竞技进入教育领域提供了政策支持。国家体育总局及多个部门联合发布的政策文件明确指出，体育产业的发展不仅涵盖传统体育项目，还包括新兴的电子竞技产业。政策特别强调，要通过“互联网+”的方式，推动传统体育项目与电子竞技的深度融合，探索电子竞技在体育教育中的创新应用。

3.2 学校教育环境的支持性

上海体育学院开设的《电子竞技与体育心理学》课程，结合了传统体育课程中的心理学部分，探索如何在高压环境下保持冷静，如何通过团队协作来取得胜利。武汉体育学院开设的《电子竞技运动与管理》课程，是近年来随着电子竞技产业快速发展而设立的新兴专业课程。该课程主要围绕电子竞技的理论知识、实践技能以及行业管理等内容展开，旨在培养适应电子竞技产业发展需求的复合型人才。北京大学于2021年开设了“电子竞技高级人才研修班”，旨在培养高端电竞产业人才。该研修班的课程设置包括宏观经济与体育产业、体育与电竞产业政策、管理哲学与体育文化产业、企业战略与商业模式、管理创新与品牌战略等模块。

4 高校电子竞技与体育教学融合的挑战

4.1 教育理念的冲突与挑战

高校电子竞技与体育教学融合的挑战是多方面的，涉及教育理念、课程设置、资源配置、学生兴趣、健康问题、社会认知等多个层面。首先，传统体育教育强调体能训练和竞技项目，而电子竞技侧重于智力、策略、反应速度等技能，这两者在教育理念上的差异使得它们在课程设计和教学目标上存在一定冲突。传统的体育教育通常关注学生的身体素质和团队合作，而电子竞技更注重个体的思维能力、反应速度、技术操作和团队协作，在这一点上，它与传统体育项目有显著的不同。

4.2 社会认知与电子竞技的挑战

尽管电子竞技已经逐步被认定为职业，但许多家长和社会人士仍然认为其不够健康或不具备传统体育的价值。这种社会偏见使得高校在推广电子竞技课程时遭遇阻力，尤其是在家长的支持方面存在一定困难。如何改变电子竞技“非正式体育”的刻板印象，并促使社会、家庭对电子竞技教育的认同，是高校推动这项融合教育的关键。

5 电子竞技与体育教学融合的发展策略

5.1 更新教育理念

在电子竞技与体育教育的融合过程中，首先需要更新教

育理念，转变为以学生为核心的多元化模式。传统的体育教育主要聚焦于体能锻炼和竞技技巧，而电子竞技则突显智力挑战、反应速度、策略思维和团队合作等特点。通过参与电子竞技，学生不仅能提升自己的智力和协作能力，还能激发他们对体育的兴趣。尤其是在当代社会，越来越多的年轻人对电子竞技表现出浓厚的热情，体育教育应顺应这一趋势，将电子竞技与传统体育教学相结合，从而促进学生的全面发展。因此，教育理念应鼓励通过电子竞技增强学生的反应速度、战略思维和团队合作能力，从而提升学生对体育的参与度和兴趣。

5.2 扩大宣传范围提升社会认知度

高校需要通过加强宣传，强调电子竞技与传统体育项目在竞技精神、团队合作和战略思维等方面的共性，从而帮助社会更加全面地认识电子竞技的积极作用。高校还可以通过举办家长活动和互动交流，邀请家长了解电子竞技课程的内容和目标，展示其如何促进学生身心健康、团队合作和心理素质的提升，逐渐改变家长对电子竞技的偏见。

6 小结

随着社会对电子竞技的认知不断提升，越来越多的人开始意识到电子竞技不仅是一项娱乐活动，也是一种具备竞技性、技巧性和团队合作精神的体育项目。因此，学校应积极推动电子竞技与体育教育的深度融合，并通过一系列活动和宣传，增进家长和社会对电子竞技作为体育项目的认同。学校可以举办电竞比赛、组织职业发展讲座等活动，帮助家长、社会公众和教育主管部门更好地理解电子竞技在学生全面成长中的积极作用，从而推动社会广泛接受这一新兴教育模式。

参考文献：

- [1] 李欣, 高东. (2020). 电子竞技与社会认同：全球化与文化变迁的视角. 国际传播研究, 15 (2), 104-111.
- [2] 高扬, 李艳. (2017). 电子竞技产业发展历程与现状分析. 现代财经, 36 (3), 45-52.
- [3] 王旭, 张俊. (2020). 电子竞技赛事的职业化进程与未来发展趋势. 体育科技, 41 (4), 65-71.
- [4] 新华网. (2018年8月10日). 国家体育总局发布电子竞技管理办法. 新华网.

作者简介：

左天赐（2000-），男，汉族，山东人，研究生，研究方向：体育教学。