

从电子竞技与体育运动的联系谈电子竞技概念定位

王雨岑

北京体育大学 北京市 100089

摘要: 电子竞技作为快速发展的新兴产业,其在经济、文化等方面对社会都有不小影响。随着电子竞技正式获准成为2022年杭州亚运会竞赛项目,认可电子竞技的体育地位,不禁让我们进一步思考从电子竞技与体育运动联系谈电子竞技概念定位。本文首先介绍了电子竞技的概念与发展历程,再从电子竞技与体育在器材场地、竞技规则、身体运用、能力提升、传播方式五个方面去讨论两者之间的联系,研讨电子竞技概念定位。

关键词: 电子竞技; 体育运动; 概念

2003年,国家体育总局正式将电子竞技列入我国的第99个体育项目。电子竞技作为一项新兴体育项目,具有内容丰富,形式多样,趣味性强等特点,对开发智力、意志力等方面具有积极作用。从电子竞技与体育运动的联系研讨电子竞技概念定位,有助于从体育概念上对电子竞技进行界定,从电子竞技的性质、规则、要求、载体、方式、体育价值、人的发展、社会效益等方面提高对电子竞技概念的认知程度,树立正确的电子竞技观念,探索开展电子竞技运动的有效途径方法,引导电子竞技运动健康发展。特别注重在学校开展电子竞技活动中,培养学生坚毅不拔,勇敢顽强,机智果断的优良品质和集体主义观念,发展身心健康,促进学生德智体美全面发展。

1. 电子竞技的概念

关于电子竞技运动的概念目前流行有几种说法。一是,电子竞技是以信息技术为核心,以体育规则为导向,利用软、硬件设备作为器械而进行的人与人之间的对抗性运动^[1]。二是,电子竞技运动是一种相对公开、公平、公正环境中而完成的人与人之间的竞技和对抗的比赛形式^[2]。三是,电子竞技运动是利用高科技软、硬件信息设备作为运动器械而进行的人与人之间的智力的对抗运动^[3]。四是,电子竞技运动是以数字电子产品为运动器械,在一个特定的虚拟环境中完成的人与人之间的体、智力对抗运动^[4]。五是,电子竞技运动是以信息产品为运动器械的人与人之间的竞赛,它是在体育规则的规范下进行的、旨在提高选手身心素质水平的体育活动^[5]。

作者简介: 王雨岑(1998.02-),女,汉,重庆人,在读硕士研究生,电子竞技方向,北京体育大学,北京市,邮编:100089。

上述概念是否严谨和全面,我们从电子竞技运动的起源、发展脉络以及与体育的联系来研讨电子竞技概念。

2. 电子竞技向体育概念的发展

2.1 欧美是起源

自电子游戏诞生以来,欧美一直是相关产业高度发达的地区。由于科技根基扎实、基础设施完善、人才体系健全、创新意愿强烈,欧美地区的电子竞技长期占据顶层枢纽地位。在美国,电子竞技的萌芽阶段就建构了产业链的上层空间,产生了以暴雪、维尔福、拳头、艺电为代表的游戏生产商,建立了扎根北美的CPL、MLG等赛事组织,汲取了NBA、NFL等职业体育的养分。在20世纪末,美国和欧洲出现了规模更大的电子游戏比赛。其中CPL最为出名——世界职业电子竞技玩家联盟。

如果说美国是电子竞技的控制者,欧洲对于电子竞技的贡献则在于组织建构、赛事耕耘和人才培养,也理所当然地成为电子竞技全球版图中的枢纽之地。电子竞技在欧美有着良好的市场基础。各类电子游戏形成了文化力量,年轻一代对其有着天然的认同感。与老一辈不同,欧美年轻人从小就玩电子游戏,对电子竞技的赏识态度和参与冲动是与生俱来的。随着这些群体的年龄增长,电子竞技的基础人群越来越大。

2.2 韩国是推手

但是将游戏转变为“e体育”的是韩国人。随着21世纪网络和计算机技术的飞速发展,1998年金大中政府提出文化强国战略,电子体育在韩国实现了产业化。

首先,从产业发展来看,电子竞技是韩国经济的重要支柱。欧美自电子游戏诞生以来,一直是相关产业高度发达的地区。由于科技基础扎实、基础设施完善、人才体系健全、创新意愿强烈,欧美地区的电子竞技长期占据着顶级枢纽地位。

因此,韩国政府的支持对电子体育的发展起到了积极的作用。电子游戏发展之初,世界游戏市场就是日本和欧美的世界。韩国在短短几年内开发出了自己独特的游戏产业方式,使电子竞技给东亚各国带来了巨大的变革。1998年金大中政府上台后,提出了文化立国战略。韩国政府开始大力发展资源、土地等限制较少的新兴产业。尤其希望电影、游戏等文化娱乐产业成为国民经济发展的新引擎。1999年,韩国将《音乐与视频法》修改为《音乐、视频与游戏法》,并成立了游戏产业发展促进研究中心。从那时起,韩国游戏产业摆脱了以往的责任转移,成立了主管部门,通过政策支持和资源聚集迅速崛起。

2002年,韩国的网络游戏规模超过了主机游戏,并大量出口到中国 and 东南亚市场。随着市场规模的扩大,政府电子竞技大赛的开设,网络游戏成为新的流行文化,进一步向专业化发展,升级为体育类^[6]。

2.3 中国是新兴热土

随着2000年WCG(world cyber gamechallenge)世界电子竞技挑战赛的火热举行,电子竞技也步入了中国这片新兴热土。国内电子竞技发展经历萌芽期、发展期、低谷期、恢复期。中国的媒介传播技术的发展,转播的实现将中国的电子竞技向体育靠近提供了形式上的支持。游戏厂商和第三方服务商推出了录制、下载、回看等功能,媒体机构推出观战系统。媒体多介入、转播多实现,是电子竞技转向体育层面的跳板。而2016年NBA强势占领北美电竞圈,通过投资以及创作体育类游戏的做法,将具体的体育项目也融入到电子竞技游戏比赛中,使得体育和电子竞技的联系更加紧密类。

3. 电子竞技与体育的联系

3.1 器材与场地的联系

电子竞技是用软硬件电子设备为器械,借助信息技术构建的虚拟环境来进行的竞技活动。任何一项体育运动,都需要相应的器材和场地,例如排球比赛需要排球场地和排球,铁饼比赛需要田径场和铁饼。电子竞技的软硬件电子设备类似于传统体育项目中的器材,是电子竞技运动的载体与方式、手段;信息技术营造的虚拟环境类似于体育竞技场,器材依赖“信息技术”来实现竞技的。

3.2 统一竞技规则联系

一是对抗性 and 竞技性。竞技是体育的本质特性,即对抗。“游戏性”是体育运动和电子竞技的核心基础,其中包括人们的本能中就有对于对抗性行为的冲动以及

通过对抗性游戏来获得娱乐的内在动机。传统体育也是由原始时期的游戏演变而来的,那个时候的游戏是用来抵抗饥荒的方式。在原始社会时期,食物等等物资匮乏,社区中的人们往往不能被分配到食物,当饥饿感来临时,通过游戏获得的快感去掩盖饥饿的痛苦。在之后的不断发展中,游戏中逐渐出现一批最终获胜者和失败者,在游戏中为了获胜,竞争带来的娱乐感就出现了。在今天的电子竞技游戏中也总能看到游戏中玩家相互配合、竞争带来的娱乐感。

二是规则性。体育和电子竞技都一样是在固定的规则范围内,有组织地进行比赛、竞争和对抗性行为的。传统体育的各个运动项目都有自己对应的器材、场地与规则。两者都是在规定的公认的规则范围内竞争,并且都有相对应的监管方法和裁判体系。

三是团体性。在绝大多数体育运动中,参赛者往往都是一个团队,通过一个团队去对抗另一个团队的形式来获得胜利,同样,在电子竞技中大多数也是通过5v5的模式来进行两队或者多对多对抗竞争。更重要的变化出现在同时期的欧洲。民间战队和赛事组织方开始将《反恐精英》设置为比赛项目,经过多次试探后最终定义为5v5赛制,这个模式也是日后持续多年的标准比赛模型,并逐渐被验证为可复制可推广的电子竞技赛制,从此安置于当今的各类电竞项目之中。

3.3 选手身体应用联系

很多人认为电子竞技是虚拟的、与现实无关的、与物质无关的,然而,从两个方面可以证明电子游戏是与物质紧密相关的专业游戏。电子竞技和体育一样需要体能,协调的身体活动来完成训练和比赛,在一场电子竞技比赛之后选手经常是满头大汗^[8]。

首先,电子竞技有着具像化的游戏体验,其输入设备如键盘、鼠标等,物理空间包括桌子、椅子、沙发、地板等等,视觉空间包括电视等,听觉空间包括耳机扬声器、房间内人的声音等等。

其次,身体和技术的结合也体现着电子竞技的物质性,从传统体育来看,就经常出现身体与技术结合的案例,比如运动医学、物理治疗、高级训练中进行实践 and 身体改变的方案以及提高成绩的药物,同时电子竞技选手也会对鼠标、耳机、电视和显示屏、网络等等多种实物进行检测,以保证游戏和比赛的正常实施,有时候玩家会吧鼠标拆开把球拉出来吹出灰尘再放回去,选手在使用耳机时也不仅仅是听游戏中细节的指令,还要能听到队员的大吼大叫指挥。

最后,电子竞技还需要极强的心理预判能力,一个熟练的电子竞技运动员可以通过观看对手的比赛视频回放掌握其习惯动作和惯性思维,从而预判对手在游戏中的下一步动作并提前做好防御或发起进攻。

3.4 能力素质提升联系

电子竞技与体育比赛,选手都要通过长期刻苦训练,坚持日日练、月月练,从长期训练到竞技过程,练就自己的刚强意志、顽强精神,培养了适应技术战术激烈对抗的良好心理素质。传统的体育竞赛能够健身,电子竞技运动的健身效果主要体现在肌肉、骨骼上,经常参加电子竞技运动,可以提高大脑皮质的兴奋性、神经过程的灵活性,使人头脑清醒、精力旺盛、精神饱满,思维能力、反应能力增强,工作效率提高。电子竞技与传统的体育赛事一样,能培养高尚的体育精神和为国争光的荣誉感、责任感。

3.5 媒介传播方式联系

电子竞技从制定了5v5赛制开始,便具有了赛事转播中观赏性的优势,使得更多观众可以看懂游戏比赛直播,更多的直播媒介平台、电视台也更乐于购买游戏赛事的转播权。不少游戏厂商和第三方服务商也推出了录制、下载、回看等功能,媒体机构推出观战系统,让电子竞技赛事以表演赛事的形式让更多人看到^[7]。媒体的介入、转播的实现,是电子竞技转向体育层面的关键跳板。并且,体育比赛节目与电子竞技直播的推送路径相似,首先职业选手进行长时间大量的训练,再由主办方授权某个比赛以及传播媒介平台,然后通过多层授权转播给全球各个媒介平台,最终抵达受众的过程。

4. 结论

通过上述分析可以看出,电子竞技运动是计算机技术和竞技运动完美结合的产物,是集竞技与科技为一体的、培养德智体美全面发展人才的新兴体育项目。其主要包含四个基本元素:一是“电子”,是指使用的软硬件电子器材及借助信息技术构建的虚拟环境,所指的“软

硬件电子器材”和“虚拟环境”的表述不够精准与完整;应为:“运用与计算机配套的软硬件设备,通过网络或局域网所构建的虚拟平台”,这类类似于体育运动的器材与场地。二是“竞技”,是指体育的本质特征,即对抗、比赛,进行人(队)与人(队)之间的对抗比赛。三是“电子竞技”遵循统一的体育运动竞赛规则,具有与体育比赛相似或相同的竞技规则,比赛时间、参与人数等有公平的、严格的限制。四是可以锻炼和提高参与者的能力(思维能力、反应能力、自制能力、眼与四肢协调能力)和身心素质(情感力量、意志力量、人格力量),培养其体育精神。

从电子竞技与体育运动的联系来定位电子竞技的概念比较符合实际,电子竞技被纳入体育的概念已经是一个大趋势。从电子竞技发展历史来看,在他以5v5相互对抗形式出现并得到媒介购买转播权的时候开始就向体育概念靠近了;并且,电子竞技对选手身体的运用和互动,其竞争形式和体育相似,加上电子竞技赛事举办的媒介传播和转播方式来看,电子竞技的概念可以纳入体育概念范围。

参考文献:

- [1] 闵鹿蓓.中国数字体育产业发展的机遇与挑战[J].个人电脑,2003,(6):21-6.
- [2] 曹勇.中国电子竞技运动高峰论坛实录[N].电脑商情报,2003-11-28(1).
- [3] 韩秋雨.电子竞技除了娱乐,我们还能做什么[N].北京晨报,2004-01-16.
- [4] 刘向前.电子竞技运动产业模式分析展望[J].电子竞技2004,(1):5-6.
- [5] 孙自然.中国电子竞技市场前景真的很丰富吗?[J].浪潮电子,2004,(2):8-9.
- [6] 《韩国人的电子竞技实力为何能称霸世界》,财经网:<http://m.caijing.com.cn/article/92726>.
- [7] 宗争.电子竞技的名与实——电子竞技与体育关系的比较研究.[J].成都体育学院学报.2018,44(4):2-6.