

高校电子竞技教育的专业内容拓展与实践探索

刘珊杉

南京传媒学院 江苏 南京 210000

【摘要】：近些年，电子竞技逐渐发展成为一个数十亿的产业，随着电子竞技热度的增加，电子竞技在高等教育中也逐渐发展起来。高等教育需要利用这一新兴趋势建立并发展具有竞争力的电子竞技项目，同时也需要为国家培养在电子竞技行业的专业人员，这是电子竞技可持续发展的关键环节，因此创建和支持电子竞技项目将为更多的学生开辟新的就业方向。高等教育将以新的方式与学生建立联系，并协同电子竞技团队和游戏建立起新的互动社区为学生创造就业机会。

【关键词】：电子竞技；高等教育；职业

Professional content expansion and practical exploration of e-sports education in colleges and universities

Shanshan Liu

Nanjing University of Media and Communication Nanjing 210000, Jiangsu

Abstract: In recent years, e-sports has gradually developed into a multi-billion industry, and with the increase in the popularity of e-sports, e-sports has gradually developed in higher education. Higher education needs to take advantage of this emerging trend to establish and develop competitive e-sports programs, while also needing to train professionals in the e-sports industry for the country, which is a key link in the sustainable development of e-sports, so creating and supporting e-sports programs will open up new employment directions for more students. Higher education will connect with students in new ways and create new interactive communities for students in collaboration with esports teams and games.

Keywords: e-sports; higher education; career

1 引言

近些年，电子竞技逐渐发展成为一个数十亿的产业，电子竞技的观众数量也持续增长，全球电子竞技观众数量已经达到 4.74 亿，预计到 2024 年该产业收入将超过 15 亿美元。2020 年英雄联盟世界总决赛的平均收视率超过 2300 万人次，最高收视率超过 4500 万人次——这远远超过观看了 MLB 世界大赛和 NBA 总决赛的人数。

随着电子竞技热度的增加，电子竞技在高等教育中也逐渐发展起来。由于新冠疫情的影响，许多传统体育项目被减少甚至面临被取消的风险，电子竞技比赛开始成为弥补传统体育缺席的一种新方式。目前，参与到中国高校电子竞技联盟的成员已经累计到近 160 万人、累计入驻社团 477 个。同时，中国高校电子竞技联盟中所涉及到的游戏众多，包括 5 对 5 团队合作游戏、1 对 1 战略纸牌游戏、免费游戏等。

2 高校电子竞技专业内容的发展趋势

高等教育如何才能更好地利用这一新兴趋势建立并发展具有竞争力的电子竞技项目以及在未来的道路上高等教育会在电子竞技从业人员的培养方面遇到哪些挑战和机遇都将是电子竞技是否能够可持续发展的关键问题。虽然大多数

人认为电子竞技中的“职业”只是游戏玩家自己的职业，但实际上还有很多其他职业围绕着这项运动，例如团队和组织的管理、活动策划、营销、艺术设计、视频和音频制作、游戏设计、内容创建、流媒体和广播等等，因此创建和支持电子竞技项目将为更多的学生开辟新的就业方向^[1]。高等教育将以新的方式与学生建立联系，并协同电子竞技团队和游戏建立起新的互动社区为学生创造机会。

2.1 学生可以为在电竞领域就业做好准备

虽然在聚光灯下的通常是玩家，但电子竞技领域也涉及到大量的工作人员，学生可以通过电子竞技赛事学习到宝贵的技能并为今后的就业积累经验。在中国的高等教育中，学生所学课程充分围绕竞赛和游戏，其中包含了相关技能的学习、资格认证以及潜在职业的延伸。一些高校的课程报告显示将课堂作业和实习与电子竞技比赛联系起来，例如摄影和摄像课程的实践环节可以允许学生参与到活动或比赛中进行实地拍摄。

2.2 激发学生在 STEM 领域的兴趣和发展

建立电子竞技课程体系可以激发学生在 STEM 领域的兴趣和发展。学生除了参与配置和维护电子竞技赛事所需要的

硬件设备外,高校还会在其他方面增加学生对STEM领域的兴趣,涉及最多的就是计算机科学。计算机科学可以培养学生自主设计和创建电脑游戏或者为电子竞技比赛制作更加精彩的媒体宣传视频,其中可以通过编程将媒体视频与数字艺术或音乐相结合。

2.3 通过多种方式提高学生的参与度

电子竞技比赛的直播为高校提供了一种有效提升学生参与度的方法,直播的团队或玩家通过直播媒体向在线观看直播的观众播报实时的比赛内容。通常观众可以在直播期间通过文本的形式相互交流,而学生可以在赛事期间进行赛事解说的练习以及与分析师合作,为观众分析参赛团队的策略和潜在结果。

比赛内容在社交媒体上的发布可以成为观众接触并增加与电子竞技团队互动的另一种方式。在所有常见的社交媒体平台上为电子竞技赛事项目建立帐户可以帮助该赛事进行活动推广、内容创建、品牌建立等^[2]。这些帐户的创建和运行可以帮助学生获得赛事运营经验,同时提高他们对电子竞技的认识和参与度。

2.4 建立围绕电子竞技发展的互动社区

与传统体育运动类似,团队的成长和成功都会导致该运动的支持社区不断壮大。每款游戏都为不同类型的游戏玩家带来了吸引力,从基于计算机的实时战略游戏(如星际争霸II)或基于团队对战的游戏(如英雄联盟或守望先锋),到基于控制台的体育游戏(如FIFA和一对一的格斗游戏),不同类型游戏的粉丝将通过流媒体平台、社交媒体、本地活动和世界级比赛以及电子竞技自媒体等渠道进行关注和支持所喜欢的游戏、团队和玩家。

电子竞技俱乐部和团队通过创建和管理互动社区作为与粉丝交流的一种方法,而电竞专业的学生可以通过社区内容了解电竞俱乐部的活动,并从某种程度上实现与电竞俱乐部的联系和沟通,而俱乐部也可以通过这种方式了解学生的兴趣点和优势,从而为团队挖掘潜在的新员工。

2.5 针对有害的游戏行为的心理调节指导

虽然大多数游戏玩家没有表现出明显的不良行为,但在网络上许多游戏玩家都经历或目睹过网络暴力行为。这种网络暴力行为也依旧影响着电子竞技专业的学生以及电竞俱乐部的职业选手,包括英雄联盟、DOTA2、反恐精英等竞技项目中都曾出现过不良行为。因此高校需要设置专门的心理及法律课程让学生拥有抵御网络暴力的能力以及在面临网络暴力时通过正确的途径去解决问题的能力。尽管游戏文化

中存在不良行为,但ADL(防诽谤联盟)报告称,95%的玩家在玩在线多人游戏时有获得积极的社交体验,而这有助于促进团队合作意识、增强归属感。因此高校可以通过相关课程鼓励积极的社交行为类型,调节心理状态,以创建和发展良好的游戏文化环境。

3 电子竞技教育发展过程中所面临的挑战

3.1 怀疑主义是电子竞技发展的一大挑战

电子竞技选手和电子竞技专业的学生最容易遇到的挑战是对游戏和电子竞技的怀疑,而这些怀疑可能来自于受过高等教育的人,例如父母、老师等。最常见的怀疑形式是对游戏的普遍蔑视,认为游戏是浪费时间消磨精力的行为。在对电子竞技专业学生的采访过程中发现,几乎所有的受访者都表示遇到过诸如“我不希望学生在该学习的时候玩游戏”以及“学生可以从玩游戏中获得什么好处”等问题,同时他们的家长也都会提出“玩游戏不会对学生的健康产生负面影响吗?”等问题。

虽然一些学生可能会花费较多时间玩游戏,但电子竞技运动员以及电子竞技专业学生在游戏过程中可以更加了解该行业的发展趋势,并且在团队的学习过程中可以提升团队协作能力以及获得宝贵的生活技能,同时做自己喜欢的事情,这显然有助于培养他们的综合素质。与传统体育运动类似,电子竞技运动员也需要进行全面的发展,培养在各个方面的兴趣,有助于他们提前对未来的职业生涯进行规划。最重要的是,任何试图创建和发展电子竞技的高校或者组织都必须面对质疑,一个新行业就是在各种各样的问题中崛起的,因此高校必须有准备解决各种问题的决心,并对电子竞技可以为高等教育带来哪些潜在好处做出预判和解释。

3.2 管理不断增长的计划伴随着需要新解决方案的新挑战。

由于电子竞技对高等教育界来说仍然是一个相对较新的专业,因此在如何更好地规划该专业的发展方向仍然是一个具有挑战性的任务。制定该专业的课程计划是一个长期的过程,高校需要深入了解电竞行业的发展趋势并观察学生的个性发展方向,根据行业的需求和学生的兴趣制定一个短期的计划并在此基础上进行更加灵活的课程调整,为学生的未来就业和专业发展寻找精准的前进方向。

4 打开电子竞技专业教育的新局面

4.1 建立课外选修项目,吸引更多学生

电子竞技行业的可持续发展需要依靠源源不断的人才流入,而一些对电子竞技和游戏感兴趣的学生群体不能接触到专业的电子竞技俱乐部或者是专业课程,因此在高校内建

立电子竞技课程的选修项目和游戏社区可以让学生获取到电竞行业的专业信息。电子竞技的课外选修项目帮助这些学生建立起“我可以进入电子竞技领域，不仅仅是作为一种娱乐爱好，我甚至可以把它变成职业”的联系^[3]。并不是所有对电子竞技感兴趣的学生都将它变为职业，但对于一定比例的学生来说，电子竞技行业可能会为他们提供一个新的就业方向。学生可以通过利用他们从团队中获得的技能、知识和经验，或者通过参与与电子竞技相关赛事的工作中获得的技能、知识和经验来寻找到自己的就业方向。

通过调查可以发现，当学生的爱好和兴趣与可用技能相结合时，他们会感受到明显的兴奋和成就感，因此高校需要抓住一切机会让学生参与进来，特别是在在摄像、艺术、营销、商业管理、技术工作等方面^[4]。同时高校可以在赛事结束后举办经验交流沙龙，与学生们探讨他们最喜欢电子竞技的哪些方面，并针对这些方面提出较为深刻的问题供学生思考，从而加深游戏与兴趣之间的联系。

4.2 创建一个电子竞技空间，以提高知名度并产生兴趣

对于大多数观看过线下电子竞技赛事的人来说，电子竞技赛场在视觉上是令人震撼的，它们通常充满了极具科技感的灯光和设计，人们可以通过大屏幕观看当前的比赛、球队和球员。电子竞技赛事的设计者们努力确保他们的竞技场能够吸引观众的眼球和兴趣，从而增加粉丝对电子竞技的热

情。对于学生而言，他们需要有这样一个电子竞技空间供他们设计和实践，许多高校将大型会议厅或者户外的设施进行重新改造，并为其安装临时座位、舞台和投影屏幕等基础设施，将这些空间改造成为电子竞技舞台，为学生打造校内的实践基地。

4.3 向现有的电子竞技俱乐部寻求帮助和资源

随着电子竞技项目的不断增加，高校在培养学生的过程中面临着越来越多的挑战，面对这样的状况高校在师资和实践中都会存在一定时间段的空缺，而电子竞技俱乐部的加入却可以弥补空缺，同时高校也可以在学术层面为俱乐部提供更加科学的方案。高校与俱乐部之间的资源互通使电子竞技专业的学生摆脱了电竞项目激增难以获得实践的困境^[5]。

5 结语

对于全球电子竞技和高等教育而言，年轻群体对电子竞技的兴趣和参与度正在快速增长，高等教育不仅有机会创建获得国家认可的电子竞技团队，而且还可以帮助更多在电子竞技领域拥有兴趣的学生参与其中。越来越多的高校正在创建电子竞技团队和系统的课程，并且将高校、电竞俱乐部以及电竞赛事连接在一起为学生和团队建立更加完善的实训基地，这将为有志于从事电竞行业的学生打开一扇新的大门，也为该行业的发展输送源源不断的新鲜血液。

参考文献：

- [1] 钟才艺,章灵敏,冯灿,陈玉忠,黄瑾瑜,罗宇航.我国电子竞技人才培养的困境与优化路径[J].体育视野,2021(15):51-52.
- [2] 姚善贷,李沐宸.我国高校电子竞技教育的现状分析及对策研究[J].当代体育科技,2020,10(36):112-115.
- [3] 周灵,戴志强,王莉莉.高校电子竞技教育的现状分析与路径探索[J].才智,2018(23):135-136.
- [4] 杨家耀.电子竞技行业从业人员培养的研究[D].武汉体育学院,2018.
- [5] Daniel C. Funk,Anthony D. Pizzo,Bradley J. Baker. eSport management: Embracing eSport education and research opportunities[J]. Sport Management Review,2018,21(1).

作者简介：刘珊杉，（1993—），女，硕士研究生，助教，单位：南京传媒学院，研究方向：电子竞技、游戏文化和互动媒体，邮编：210000。