

我们拿什么跟游戏抢孩子

——一份关于电子竞技的调研报告



作为一名高三学生的家长,张玲最近非常苦恼:儿子本应全力以赴备战高考,但她偶然间发现,孩子经常在半夜睡觉后躲在被窝里打一款电子竞技类游戏。

“说实话孩子有点上瘾。我不是那种不开明的家长,但游戏对孩子真的产生了不良的影响。”张玲颇为无奈地说。

电子竞技近年来成为了青少年群体中一种十分流行的文化现象,根据中国互联网信息中心(CNNIC)2017年的统计报告,仅中国的7.51亿网民中就有4.2亿人玩游戏,占比过半;从人群结构和游戏类型两个维度统计,青少年群体和电子竞技类游戏在其中的占比也均过半。

身边的故事、惊人的数据,电子竞技已发展成为对青少年生活具有举足轻重影响的庞然大物。这值得人们予以关注。



“夺孩大战”,胜算几何?

不管怎样,电子竞技都已在数亿青少年的电脑里、手机上“扎根”。既要保证孩子正当的游戏娱乐权利,又不能让孩子过分沉迷,在传统的“封堵”与“打压”办法均收效不大的情况下,如何打赢这场“夺孩大战”是摆在家长们面前的一道非常严肃的考题。

北京大学国家发展研究院体育商学院院长易剑东认为,“一禁了之”和“无原则地鼓励发展”两种观点均不可取,他说:“过去是打压,现在有很多情况是鼓励和提倡,我的建议是不要打压,通过积极引导、健康调控和有效研究,用这些方式告诉社会真相,了解目前社会存在的问题。”

体育产业生态圈联合创始人萧深说:“如果我们批判一番、打压一番,孩子们都不玩电竞了,那也行;但现在看来这样反而会在家长跟孩子之间,学校跟孩子之间,学校跟家长之间,孩子跟体制之间,制造出很多矛盾来。”

易剑东表示,虽然目前关于电竞的研究成果很多,但在电竞发展势头如此迅猛的情况下,应当由更高级别的机构更为全面、深入地进行研究,搞清楚电子竞技对青少年到底产生哪些影响。只有全面了解情况,才有可能进一步制定对策。

2017年6月28日,一篇题为“怼天怼地怼王者荣耀”的网络文章迅速蹿红,文章作者是一名中学教师,她以个人观点阐述了《王者荣耀》对孩子精神空间的占据,其中一句话被大量转载:“我比很多家长都要痛恨看到孩子们沉迷手机的样子:那种专注、那种迷恋、那种羡慕、那种笑逐言开……那种表情是我们一直渴望从孩子身上得到的,也是他们一点点都不舍得给予我们的,更是孩子在成长之后渐渐消逝掉的。”

孩子的沉迷、家长的无力,在文章中尽显无疑,也留给了人们更多的思考。

滕林季说:“少年人对游戏的爱大于父母,也是因为父母和孩子的沟通出了问题,父母们不知道怎样跟年轻人沟通。所以我们呼吁爸妈们跟孩子一起玩,小孩可以看电竞比赛,但要家长陪同,家长和孩子建立共同的情感连接,聊共同的话题。”

为了防止青少年沉迷,腾讯官方也推出诸如“实名制”“12岁以下每天限玩一小时”等措施,但这些防沉迷措施很快就被“破解”,预期效果打了许多折扣。

针对电子竞技“不规范”的问题,陶俊赢认为政府必须承担起应该承担的角色,他说:“规范不完善,那么政府就要推动完善;管理有缺失,那么政府就要强化管理。”

在“封堵”这一招已经失灵的情况下,受访专家们普遍认为应当拓展更多渠道,转移孩子们对于电脑、手机的过度关注。最好的方式是让孩子多去户外运动,通过运动来学习、社交以及增加与父母、老师的情感交流。

易剑东对此提出建议:“首先,要增强体育设施的便利程度,发展各类体育活动,体育设施到处遍布、体育活动层出不穷,在某种程度上抵消电子竞技对青少年的吸引,这也是电子竞技在欧美国家至今成为不了‘主流’的原因。其次,把好人口关,实现游戏注册分级分类制,提高游戏注册整体的门槛。第三,把国外电竞的趋势和动态更系统地介绍到国内,支持一些科学研究,比如电竞对人类的危害等等,用数据来给社会传导一些正面的东西,电竞在中国有这么大的人群,把他们的生活状态做一定的研究,是很有必要的。”

电竞不是魔鬼,但沉迷有害,跟电竞抢孩子,需要我们共同的努力。

新华社北京1月11日电

“没人疼”的电竞陷入“没人管”的狂欢

周女士是北京的一名“白领”,她小学六年级的女儿,虽然课业很忙,但每天总会抽出大半个小时来打几局《王者荣耀》。“现在这个已经成为孩子们交流的一种方式了,你不玩,可能跟别人都没得聊。”周女士说。

前FIFA项目电子竞技职业选手杨子涛说:“如果一个孩子不玩游戏,而你身边所有的孩子都在玩王者荣耀,你是不是会觉得你被大家排除在外了?电竞扮演了以前足球、篮球的角色。”

在体育产业飞速发展的过程中,电竞因为其庞大的参与人群和出色的变现能力受到很多关注和期待。以《王者荣耀》为例,通过在各类渠道的迅速扩张,这款游戏收获了超过两亿的注册用户,日活跃用户量超过5000万,为母公司带来了巨量的利润。

根据企鹅智酷2017年11月份公布的《2017中国体育产业报告》,2016年中国电竞市场的收入已经占到全球总收入的15%,超越其他国家和地区,是世界电子竞技市场中的“龙头老大”。

电子竞技在青少年群体中的“扎

根”有着多样的原因。国家体育总局原信息中心主任丁东表示:“电子竞技受到成长于互联网时代下的青少年的喜爱,80后、90后、00后,他们从很小就接触到互联网,而电子竞技正好契合这样的大环境。”

丁东认为,电子竞技因互联网而生,因互联网而兴,集泛娱乐、高科技、便捷化等特点于一身。

在发展过程中缺少支持,发展起来之后缺少监管,是电子竞技项目特有的状态。

电子竞技在中国的发展历史并不短。虽然早在2003年体育总局就已将电子竞技列为第99个体育项目,但在地方体育部门的工作中,电子竞技并不是重点;在传播渠道方面,它在电视、报纸等主流媒体上的曝光度也是少得可怜。可以说,在这个层面上,电竞是“没人疼的孩子”。

也许正是因为“没人疼”的背景,让电子竞技在“没人管”的土地上“疯长”;当它真正发展起来时,人们才发现“主流”手段已经很难“管”住它了。

“管不住”的电竞在2017年继续一

路狂飙,其势头已经引起了传统体育界的关注。4月,亚奥理事会宣布电子竞技在2022年杭州亚运会上成为正式比赛项目。10月28日,国际奥委会(IOC)在其第六届峰会上发布了一则声明,表示:“具有竞争性的电子竞技,可以被认为是一种体育运动。电子竞技选手为之付出的准备活动、日常训练的强度等,都可以与传统体育项目的运动员相媲美。”此举被认为是国际奥委会对电子竞技项目的正式承认。

线上风靡,线下的电竞更是火爆。去年11月4日,电竞项目《英雄联盟》全球总决赛在北京“鸟巢”举办,在开放的半个看台(由于电竞大屏只能朝一个方向)座无虚席,现场观众人数超过4万。7月在上海东方体育中心举行的KPL联赛春季赛总决赛,一万三千多张门票在十分钟内销售一空,网络直播观看总人次超过1300万。

“在展望2017的时候,我曾说这将是平稳发展的一年,但是没想到(2016年的发展)在这一年再度被超越。”对于电子竞技的“火热”,丁东总结道。

是体育? 不是体育? ——电子竞技的身份谜局



竞选手就是一件很枯燥的事情,他们的日常生活和训练状态与传统项目的职业运动员并无二致。”

电竞一方面受惠于因泛娱乐化而聚拢起来的庞大人群极其带来的消费能力,一方面又有着与“游戏”隔离,以期获得“主流”承认的动机,在这样的身份谜局中,电竞站在了一个十字路口上。

要对电竞实现有效管理,难度很大。传统体育项目中,项目发展推广及管理主要由协会负责,电竞并没有一个统筹全局的协会,其中的关键就在于作为比赛内容的游戏版权问题。

“足球是没有什么所有权的,但游戏产品是有的。在这样的情况下,现在这个行业里就是游戏厂商占有绝对的主导地位,”王冠说。在王冠看来,现在电竞项目里所谓的“官方赛事”,其实本质上还是游戏厂商自身的商业行为,不能算作真正意义上的体育比赛。

上海电竞协会副秘书长陶俊赢说:“和传统体育相比,电子竞技完全由市场推动,游戏厂商追求商业价值的回

报,却没有成熟的商业开发、产业循环、行业配套来做支撑,它的势头迅猛,却根基薄弱,在这样的背景下,它‘竞技’层面的文化和精神内涵的挖掘无法匹配商业价值上的发展势头,所以‘社会公益效应’的体现就极为欠缺。其实电子竞技有无穷的社会责任,因为它拢聚了当下最庞大、最有活力的人群。”

就目前看来,要想真正让电子竞技向传统体育项目那样进入协会模式的管理,脱离游戏厂商的主导,还有很长一段距离要走。



电子竞技的火爆已成为现实,但溯本清源,关于电子竞技究竟应该怎么定位和归类的问题,各方依然秉持不同的观点。

王者荣耀官方赛事KPL联赛运营商VSPN公司创始人滕林季认为:“电竞是体育和娱乐产业结合的复合产业,娱乐属性比传统体育重得多,没必要非得说自己是体育。”

不过,在阿里体育电竞项目部负责人王冠看来,电竞就是运动的一种。“电竞是新事物,尽管它脱胎于电子游戏,娱乐属性更重,但本质上和传统体育是一样的。”王冠说。

QG战队品牌运营总监姚经好认为,电子竞技和同样基于电子游戏的泛娱乐是有区别,游戏娱乐产业(例如游戏主播行业)并不属于电竞。imbatv创始人、电竞解说周凌霄也认为:“其实电