

基于互联网时期的高校电子竞技产业发展路径

——以河北省为例

申志娟¹ 杨瑞勇² 李诺³

1. 3. 邢台医学高等专科学校 河北 邢台 054000;

2. 邢台市教育局 河北 邢台 054000

[摘要]随着现代信息技术的发展,形成了“电子”与“竞技”的综合产业发展新格局,并为当代大学生所接受。本文以河北省为例,探寻了基于互联网时期的高校电子竞技产业发展路径,以为高校的电子竞技产业发展提供可行性借鉴。

[关键词]互联网;高校;电子竞技产业;发展路径

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-627X.2021.09.433

以信息技术为核心的电子竞技运动,是互联网发展时期的产物。高校为向社会输送合格的人才,多借助软硬件设备、营造虚拟的信息化技术环境,以在对抗性益智电子游戏运动中达到应收的效果。据行业企业的统计数据统计结果表明,2019年,在中国大热的《绝地求生》、《王者荣耀》、《英雄联盟》三款游戏中,21岁-25岁的电竞用户均占游戏全体用户的45%-55%,16岁-20岁的电竞用户占比达到35%-40%。对于高校而言,电子竞技作为新兴职业领域,在发展中面临着诸多问题,高校应出台相应制度等,并为优秀电竞选手继续求学创造条件^[1]。现基于互联网时期,突破主要问题,现就高校电子竞技产业的发展路径分析如下:

1、高校电子竞技产业发展现状

1.1概念辨识不清

既往在大多数人的认知中,对网络游戏的认知度不佳,仍旧停留在“弊大于利”的错误认知中。加之社会层面,对网络的负面影响报道,使得电子竞技这一运动项目为公众所质疑。在大多数人的认知中,尚不能完全摒除网络游戏对其带来的负面影响;而在“换汤不换药”的误解及其偏见中,尚无法正确认识到电子竞技产业的价值,以在高校的竞技运动发展中,认知度较差。

1.2对竞技运动的重视度不足

高校开设电竞专业,不同层级的学校对电竞专业的定位不同,其中大部分为大专、中专类院校,少数部分包括中传、上戏等本科类院校,行业的发展及一些可能过于夸大的人才需求量,促使高校、资本、硬件厂商等进入电竞教育领域,以期解决行业人才需求或者利用大众的热度圈。受电子竞技运动不被社会所认可,电子竞技与日常科研失衡性较大。在高校日常教学活动中,因教学教材资源及其活动场所的局限性,同时师资力量较为薄弱,故影响了该产业的发展。

1.3活动少、模式单一

在高校中,尽管已经开设了电子竞技课程,但创新类赛事的“出镜率”较小,故网吧、商业类小型表演赛及其民间组织活动多陪陪缺乏规范性,使得该产业的发展的局限性较强。此外,从电竞产业的生态环境来看,电竞运动在国内开展还存在着诸多隐患,包括人才培养规范不足、职业化体系缺乏、竞赛

项目由商业公司主导、赛事盈利模式较少、社会认可度低、项目生命周期短等问题^[3]。

2、高校电子竞技产业发展前景分析

高校电子竞技产业的发展,是高校完善学生知识技能,提高学生自主创新创造能力的基础平台;在活动交流期间,以达到提高学生竞技知识技能、协同达到团队协作效果。在高校中,推广电子竞技运动,以在竞赛与日常训练环节,以此达到合作创新能力。

对于企业而言,通过举办电子竞技运动,可在办商广告投放、赛事直播平台版权费获利以谋求最佳合作效果。发展层面,为适应我国市场经济、教育体制、体育体制的深化改革和现代竞技体育迅猛发展的需要,已在社会主义现代化建设中,为国家培养出具有综合素质的高水平人才,并能达到我国高校办高水平运动队的总体目标。

3、基于互联网时期的高校电子竞技产业发展路径

受电子竞技产业具有多方参与、高度综合的产业特点,只有保证产业上中下游均衡发展,才能充分发挥其科技创新引擎导向作用;国家层面,通过积极完善现代科技创新治理水平,已在科技背景下,在电子竞技产业中协调多重利益,汇聚各方力量,努力打造政府引导、企业主导、社会共治、市场运营发展格局,实现电子竞技产业创新、绿色、高质量发展的目标^[5]。为培养优秀运动员,综合提高从业人员的素质,并在文化课教研中,肩负起提高运动员文化素质的重任,探索出一套适宜的教学模式,综合提高其文化课质量。

3.1精准定位,大力推广

课程设置上,细化规范标准化,赛事策划、俱乐部运营、视频剪辑等;在培养方案上,行业企业参与共建针对性方向培养与课程更好;通过深入电子竞技,明确电子信息技术和其他软硬件条件,让学生和学校相关人员清楚了解电子竞技运动的重要性及其应用价值;电竞推广上,需在赛事组织、管理、执行,赛事内容制作和传播上加以推广。让参与者在虚拟场景中,以角色扮演感受,以让学生在竞技比赛中,发挥其坚韧的意志及其团队协作能力。

高校在有限的招生计划中,针对电竞可引申到电竞培训、训练领域,并涵盖至电竞设计制作、电竞分析、电竞运营管

理、电竞对战等细分领域,实现民间办学和专业培训相结合,以提高水平、发现培养人才为目标的对战和解说培训、训练领域其实有更广泛的参与人群和带动受众人群。具体做法上,可通过推出电竞专属子品牌。通过电竞子品牌重新包装或者全新打造电竞硬件产品,迎合电竞选手和爱好者的需要;赞助电竞比赛、战队。通过赞助关注度高的比赛和战队,提升自己品牌的曝光量和品牌档次,吸引观看比赛和追星的玩家选购;赞助电竞直播红人、KOL。通过主播和KOL使用、点评、评测、推介帮助潜在用户选择适合的硬件装备;开设专属电竞馆、电竞主题网咖、轰趴馆等来达到推广效果。

3.2 加大投入,深入挖掘

政府层面,政府应通过法律、政策、经济和加强行业管理来深化该运动,使中国电子竞技迈向世界,缩小期间的差距,并向其推向国际,形成电子竞技运动产业链,培育新的经济增长点^[4]。为促进电子竞技在高校的生存发展,重视和关注电子竞技活动,扎实知识和技能。为适当增加关于电子竞技类选修课,优化师资力量;提供合适的训练和竞赛场所;重视对竞技人员的培养等。

面向有意进入电竞教育、电竞行业及由此衍生的专业人才,提供电竞培训讲师、电竞教材编辑以及高校渠道拓展经理三大岗位。完善电竞教育产业的一项重要举措,为高校、企业和从业者搭建就业交流服务平台,为电竞行业未来的相关人才招聘建立一个良好的渠道,帮助电竞企业解决用工紧缺问题,为毕业生提供更多、更好的岗位,促进电竞人士更高质量和更充分的就业。实现校企优势互补,在新形势下人才培养模式及大学生开展就业创业和职业规划发展,是高校与企业发展的基础条件。让企业反哺高校,全面助推高等教育事业发展。对于企业而言,通过合作以实现对电竞专业人才的开发,以在校企之间实现资源共享,以科研优势、人才优势等,让企业共谋发展,并着力发挥其资源优势。以研发人才培养体系为契机,融合现代高校的资源环境优势,以在校企合作中,为企业输送出合格的实用性人才,让其更快、更好地发展。

2020年,在政策契机下,中国大学生电子竞技联赛UCG(现WUCG的前身)的总决赛在武汉打响,共有来自全国23座城市130所高校的学生参赛,全线赛事共有15000支队伍加入四大项目的竞技舞台,高校电竞开启了崭新的篇章。

3.3 抓住关键,创新模式

在实际的课程开设中,构筑“上层建筑+办学实体+对接企业”一体化模式。受电竞专业和行业特殊性影响,采用“学习+训练+比赛”教学模式。在专业课教学中,基于思想品德与法律基础、计算机应用等课程,培养相关人才等奠定了条件。以WUCG、WUCL等电竞赛事,大型高校电竞联赛的不断完善和成熟。从业方向上,细分专业,针对性培养人才。在电竞赛事解说与主持、电子竞技数据分析、电子竞技多媒体视频制作、电子竞技教练、电子竞技选手等领域缺口上,全力突破;推动线

下观赛的普及性及具有仪式感的生活方式。电竞文化衍生能力表现在每年都会有一种新的、能够被玩家关注与发展的文化内容出现,融合互联网特性,使其具有非常强力的发展力和破圈力。一方面,通过转变安人们娱乐观念;另一方面,以主流网络电竞游戏、电子竞技赛事及新技术喷发,极大程度拉动了电子竞技崛起。中国传统文化以电竞赛事的方式向年轻人群进行更精准的传播,为传统文化注入生命力,也为电竞文创产品探索了更多的空间。将科技和传统文化融合为一,以交互的形式对传统文化提供了更多破圈的可能性,也让游戏在文化传播的过程中起了不可替代的传播作用。电竞赛事作为电子竞技发展最重要的呈现形式,城市赛常年深耕于全民电竞和电竞城市,让城市赛成了电竞运动城市发展提供了精准计划。

予以资金投入,实现对电子竞技游戏的研发,在受众面扩大上,开发出适合青年玩家的电子竞技游戏,为高校学生的就业和择业选择提供健康成长的空间。注重自主研发重要性,以便于经济价值增长,让电子竞技更顺畅,校际间沟通联通更便捷。

结束语

电子竞技运动在世界范围内受到公众的持续关注,且互联网对其发展开创了新格局,并对高校学生产生了巨大的影响。全文概述了高校电子竞技产业发展现状,进一步引出了互联网时期的高校电子竞技产业发展的必要性,并总结了基于互联网时期的高校电子竞技产业发展路径,可为高校的电子竞技发展提供可行性借鉴。

参考文献

- [1] 马中红,刘泽宇.“玩”出来的新职业——国内电子竞技职业发展考察[J].中国青年研究,2020(11):20-28.
- [2] 毕金泽,郭振,林致诚.中国电子竞技与产业发展研究[J].北京体育大学学报,2020,43(8):87-96.
- [3] 王贤波,张焕志.当下电子竞技产业发展面临的困境及隐忧[J].传媒观察,2020(9):45-51.
- [4] 庞俊娣.我国电子竞技运动发展管窥[J].广州体育学院学报,2020,40(1):13-17.
- [5] 易婷婷,周靖,郑磊.创新治理体系下电子竞技产业的规范化研究[J].现代管理科学,2020(2):47-49.

基金项目:课题:河北省体育科技研究课题资助项目《“十四五”时期河北省高校电子竞技产业发展路径研究》(课题编号:20223014)

作者简介:

申志娟,女(1977.01—),汉族,河北邢台人,硕士学位,副教授,研究方向:体育教学与训练。

杨瑞勇,男(1976.04—),汉族,河北邢台人,学士学位,副教授,研究方向:体育管理。

李诺,男(1978.11—),汉族,河北邢台人,硕士学位,讲师,研究方向:计算机技术,美术设计。