

电子竞技对青年发展的影响及治理对策

张良驯 范 策 赵丹丹

[摘要]电子竞技吸引许多青年参与,对青年的发展产生复杂的影响。这些影响有积极的,也有消极的。其中,积极影响主要表现在电子竞技有利于青年身心健康、青年思想道德和青年就业的发展等;消极影响主要表现在过度电竞游戏诱发青年的生理疾病、暴力电竞内容容易使青年暴力脱敏、电竞游戏沉迷催生青年情感隔阂、虚构的电竞游戏情节扰乱青年的历史观、消极的电竞文化诱导青年超额消费。针对电子竞技对青年发展的复杂影响,我们要通过构建良好的电竞生态环境、对电竞青年采取分流措施、引导青年社会融入和参与、帮助青年树立正确的历史认知和消费观念等措施,有针对性地加以治理,从而更好地促进青年的优质发展。

[关键词]电子竞技;电竞青年;青年发展;青年问题

[中图分类号] G899 **[文献标识码]** A **[文章编号]** 2095-7947 (2022) 02-57-11

电子竞技简称电竞,是指利用电子设备作为运动器械,在统一的竞赛规则下进行的对抗性运动。电竞具有融智力运动与电子游戏为一体的特征。近年来,电竞的快速发展,尤其是国际电竞比赛的激烈角逐,吸引许多青年进行电竞游戏,形成了一个新的青年群体即电竞青年。青年对电竞的参与情况如何?电竞对青年的自身发展产生什么影响?这成为家庭、学校和社会关注的一个青年问题。本文着眼于促进青年优质发展,阐述青年参与电竞的基本情况,分析电竞对青年发展的广泛影响,并提出具有针对性的治理措施。

一、青年参与电竞的基本情况

2021年11月至12月,笔者采用文献研究、统计分析、深度访谈的方式,对青年参与电竞情况开展了专题调研。调研发现,青年参与电竞的基本情况是:

(一)电竞用户中,青年占多数

根据艾瑞咨询发布的报告数据,2020年,19—30岁的青年在电竞用户中占比为66.3%。其中,19—22岁青年在电竞用户中占比为39.7%,23—25岁青年在电竞用户中占比为11.4%,26—30岁青年在电竞用户中占比为15.2%。2021年,19—30岁青年在电竞用户中占比为72.4%,比2020年增长了6.1%。其中,19—21岁的青年在电竞用户中占比为31.3%,22—24岁的青年占比为22.8%,25—30岁的青年占比为18.3%。

(二)电竞用户趋向年轻化

2018年和2019年最大的电竞用户群体年龄为25—40岁,而在2020和2021年18—24岁的电竞用户群体占比上升,成为新的最大电竞用户群体。如图1所示,18—24岁和25—40岁电竞用

[作者简介] 张良驯,男,中国青少年研究中心副主任、研究员,教育学博士,国家中长期青年发展规划专家委员会委员,共青团与青年工作高端智库专家委员会副主任,主要研究青年学、青年发展和青年工作;范策,男,中央团校(中国青年政治学院)硕士研究生,主要研究青年发展政策和思想政治教育;赵丹丹,女,中央团校(中国青年政治学院)硕士研究生,主要研究青年社会学和青年人口问题。

[基金项目] 本文系国家社会科学基金重大委托项目“新兴青年群体纳入国家治理体系的制度设计和实践路径”(课题编号:21@ZH026)的阶段性研究成果。

户在全部电竞用户中是占比最大的两个年龄段群体。根据对艾瑞咨询发布的报告及 Mob Tech 发布的白皮书数据的分析可知, 18—24 岁的电竞用户数量近年来呈现波动上升的整体趋势。18—24 岁的电竞用户 2018 年占比为 42.4%, 2019 年占比为 35.9%, 2020 年占比为 51.1%, 2021 年占比为 54.1%。从 2018—2021 年 18—24 岁的电竞用户数量线性图中可知, 18—24 岁的电竞用户群体占比波动上升的线性方程为:

$$Y = 0.0503 X + 0.333$$

这意味着线性预测的结果是: 在 2022 年, 18—24 岁的电竞用户群体占比将增加 5.03%。

通过对已有数据进行趋势观测可发现 25—40 岁的电竞用户数量近年来呈现稳步下降的趋势。25—40 岁的电竞用户 2018 年占比为 48.9%, 2019 年占比为 46.98%, 2020 年占比为 32.2%, 2021 年占比为 31.4%。根据 2018—2021 年 25—40 岁的电竞用户数量的线性趋势图, 25—40 岁的电竞用户占比稳步下降的线性方程为:

$$Y = -0.0673 X + 0.5669$$

这意味着 25—40 岁的电竞用户数量的线性预测的结果是: 在 2022 年, 25—40 岁年龄群体的电竞用户占比将下降 6.73%。

除了对 18—24 岁、25—40 岁这两个年龄群体的单独的变化趋势分析外, 根据图 1, 我们可以将这两个年龄群体的变化趋势合并起来进行观测和分析。由图 1 可知, 18—24 岁电竞用户的占比的线性线的斜率为正, 18—24 岁电竞用户的占比和年份呈现正比关系; 25—40 岁的电竞用户群体占比的线性线的斜率为负, 25—40 岁电竞用户的占比和年份呈现反比关系。这两根趋势线在 2019 年出现一个交点后, 向各自的方向继续变化。这意味着原本的年龄段占比情况以 2019 年为分界点, 呈现出了新的趋势。2018 和 2019 年, 25—40 年龄段群体是最大的电竞用户群体, 而在 2020 和 2021 年, 25—40 年龄段群体不再是占比最大的用户群体, 18—24 岁的电竞用户群体占比稳定快速地超越了 18—24 岁的电竞用户群体, 成为了新的最大的电竞用户群体。而且, 根据线性规律, 此趋势将会在一段时间内持续下去。可见, 在 2018—2021 年期间, 电竞用户的年龄群体呈现出了显著的变化, 电竞用户存在逐渐趋向更年轻群体靠近的整体趋势。

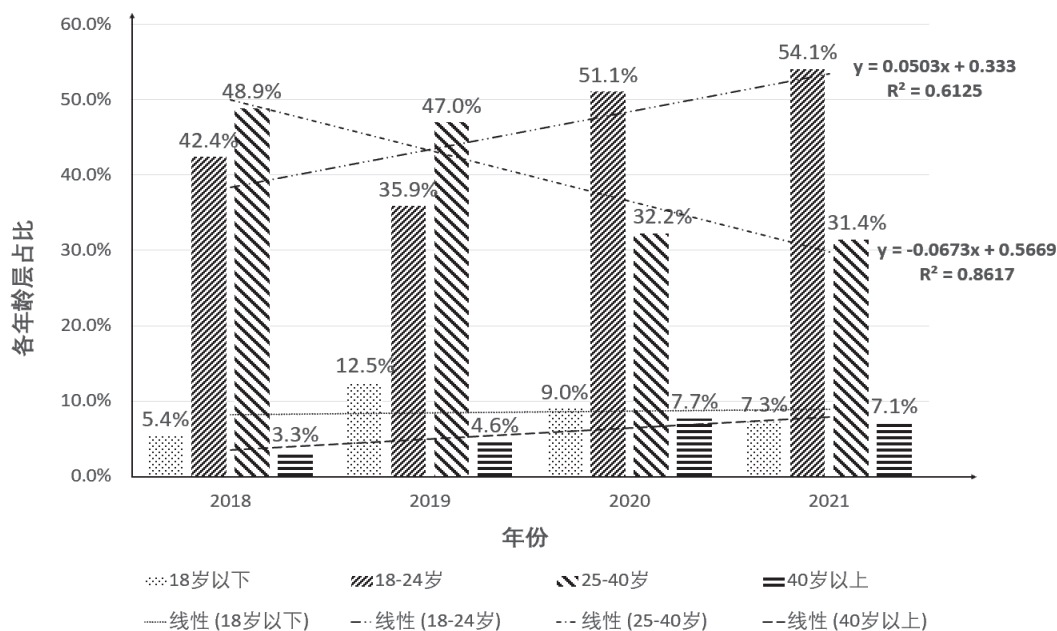


图 1 2018—2021 年电竞用户各年龄层分布及趋势

（三）青年电竞用户中，多数是在读学生和企业白领

根据 Mob Tech 2019 年发布的电竞行业白皮书的数据，电竞用户中在读学生占比为 33.6%，企业白领为 30%，服务业人员为 12.3%，工人为 6.4%，个体户及自由职业为 5.5%，教师为 4.8%，医生为 2.1%，其他占比为 3.3%。在读学生成为电竞用户的最大群体，这与这个群体具有收入低、时间充裕、心理成熟度不高等特点相关。

（四）青年电竞用户的受教育水平集中在本科

据 2018 年发布的电竞行业研究报告显示，青年电竞用户的受教育水平分布为：高中及以下占比为 7.1%，大专为 17.7%，本科为 66.7%，硕士为 7.9%，博士为 0.6%。

本科生占比排名远远高于其他学历层次，这是因为本科生同其他学历的青年群体不同，宽松的大学学习与紧迫的高三学习形成鲜明的对比，他们从繁忙的高中学业抽身，投入大学生活，高中时由于学业压力而不能释放的对游戏的热情在进入大学后得到了释放。另外，这同本科生的心理成熟度不高有直接关系。本科生投入大把的时间和精力用于电竞游戏，由此带来的翘课、挂科、延毕和肄业等不良后果值得教育工作者重视。

与本科教育层次的青年电竞用户形成鲜明对比的是博士教育水平的青年电竞用户。博士青年电竞用户占比最低，这是因为博士生相较于其他学生来说，时间安排更为紧凑，能够分配给电竞游戏的时间并不充裕。繁重的科研压力和较本科生更成熟的心理也是他们在电竞游戏中占比较低的原因。

（五）电竞游戏的青年用户黏性逐渐提升

据调研，2021 年，34.5% 的青年电竞用户平均每周玩电竞游戏时长为 11—20 小时，20.8% 的青年为 21—30 小时，18.4% 的青年为 6—10 小时，14.1% 的青年为 30 小时以上，11.6% 的青年为 1—5 小时，仅 0.6% 的青年为 1 小时以下。

从占比情况可知，青年电竞用户在电竞游戏中的时间投入很多。每周花费 6 小时以上的占比达到 87.8%，每周花费 11 小时以上的占比达到 69.4%，每周花费 21 小时以上的占比达到 34.9%。平均每周玩电竞游戏时长超过 30 小时，折算下来每天用在电竞中的时间超过 4 小时，这意味着这些青年在工作、学习和休息之外最主要的日常活动就是电竞游戏。对这些青年来说，电竞游戏不再是娱乐闲暇，而成了日常必须做的事，甚至是需要大量投入时间和精力事情。可见，青年电竞用户一旦投入电竞游戏，就不会只花一点点时间在电竞游戏上，而是分配更多的时间给电竞游戏，甚至让电竞游戏成为工作、学习和休息之外的唯一活动。过多的时间和精力投入在虚拟的电竞游戏中，会间接导致青年亚健康、社交认知障碍、脱离现实世界等青年问题。

（六）青年电竞用户以男性为主，这一趋势根据线性规律将会持续下去

根据艾瑞咨询发布的中国电子竞技行业报告，2018 年中国电竞用户中男青年占比为 59.3%，女青年占比为 40.7%，男青年占比比女青年多 18.6%。由于艾瑞咨询的 2019 年中国电子竞技行业报告中对于性别没有公开数据，所以 2019 年的数据选取的是 Mob Tech 发布的 2019 年电竞行业白皮书。根据该白皮书的数据，2019 年中国电竞用户中男青年占比为 66%，女青年占比为 34%，男青年占比比女青年多 32%。根据艾瑞咨询发布的 2020 年数据，2020 年中国电竞用户中男青年占比为 64%，女青年占比为 36%，男青年占比比女青年多 28%。根据艾瑞咨询发布的 2021 年数据，中国电竞用户中男青年占比为 64%，女青年占比为 36%，男青年占比比女青年多 28%。

2021 年电竞用户中男性占比增长率为 6.72%。从 2018—2021 的线性图中可观测到（图 2），电竞男青年占比呈现波动上升的趋势，其线性方程为：

$$Y = 0.025X + 0.5815$$

根据线性预测：在 2022 年，男青年电竞用户占比会增加 2.5%。

2021年电竞用户中女性占比增长率为-11.94%。从2018—2021的线性图中可观测到(见图2),电竞女青年占比呈现波动下降的趋势,其线性方程为:

$$Y = -0.025X + 0.4185$$

根据线性预测:在2022年,女青年电竞用户占比会下降2.5%。

因此,男青年和女青年的电竞用户的参与趋势相反。男青年的电竞用户比重占青年电竞用户总比重更大,并且呈现逐年增加的趋势,女青年的电竞用户占比较小,且逐年下降。这一趋势根据线性规律将会在一段时间内持续下去,男青年电竞用户占比将会继续增加,女青年电竞用户占比将会继续降低,男青年电竞用户从2018到2021年,以至接下来的很长一段时间,都会是电竞用户中占比最大的,这很大概率与男青年和女青年的性别偏好有关,男青年对电竞的兴趣高于女青年,而女青年的兴趣也会在别的领域体现。

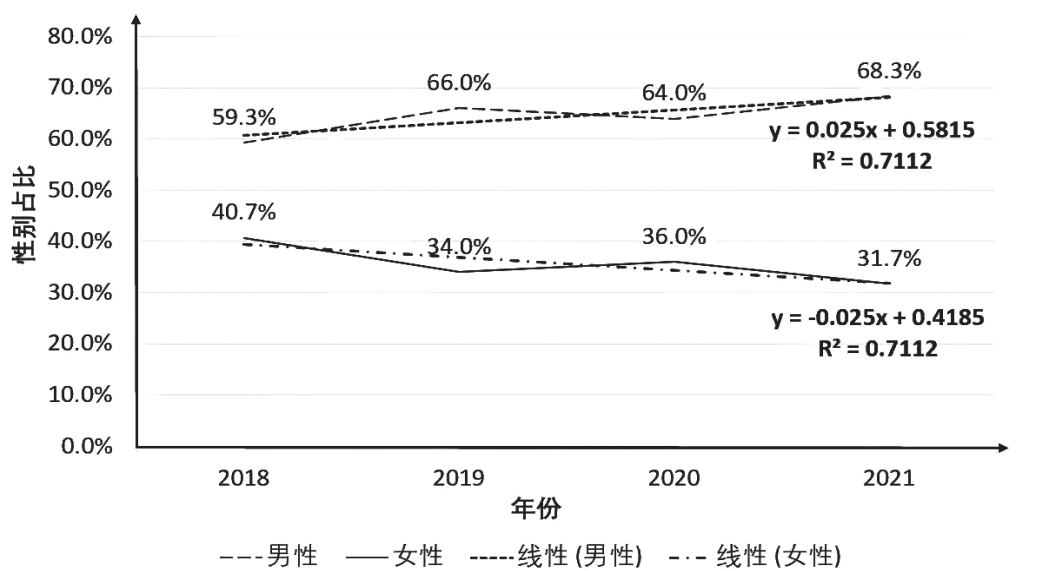


图2 2018—2021年电竞青年用户性别分布趋势

二、电竞对青年发展的积极影响

电竞在全球范围内最早出现在1952年,自上世纪90年代被引入中国后,迅速受到了中国青年的欢迎和参与,近年来还成为中国高校的一个专业,这从一个侧面反映出电竞在青年发展中具有一定的积极作用。

(一) 电竞促进青年身心的发展

电竞是青年通过各项身体器官(如眼、耳、手、脑等)相互协调进行的竞技对抗运动。从青年生理发展的角度看,电竞提高青年的反应速度、动手能力和应变能力,提升青年手指的灵敏度;从青年心理发展的角度看,电竞培养青年的创新意识、思维能力,有利于缓解青年的工作、生活和学业压力。电竞还能够刺激大脑分泌多巴胺,因此电竞被一些心理学专家用于抑郁症患者的辅助治疗。

(二) 电竞促进青年思想道德的发展

电竞不只是一种智力对抗运动,还包含丰富的人文精神,这种人文精神会激发青年的爱国情感。2021年11月,中国EDG战队以3:2的比分八年来首次战胜韩国DK战队,并夺得电竞游戏“英雄联盟”全球总冠军。“EDG夺冠”在海内外青年群体中引起强烈反响,激发了广大青年的爱国热情。在深度访谈中,我们发现在“EDG夺冠”事件中,许多青年不仅简单地把电竞看成一种虚

拟的竞技对抗运动,而是把电竞上升到集体层面和国家层面,把它视为一种独特的精神力量。在集体层面,电竞的团队项目除了需要选手有强大的个人能力之外,还需要电竞选手们之间默契的配合、团队协作能力和攻克难关的勇气,这种迎难而上的团队精神对青年发展具有积极的影响;在国家层面,“EDG 夺冠”事件在青年群体中引发的爱国情怀和爱国行动,这不是一次偶然事件,而是近年来青年群体的爱国精神在电竞领域的一次集中爆发,可以以此作为进行青年爱国主义教育的契机,通过电竞蕴含的丰富的人文精神,激发青年的爱国主义情感。

(三) 电竞促进青年就业的发展

其一,电竞青年人才开始专业化。2017年中国传媒大学成为中国第一所开设电竞专业的本科院校,此后陆陆续续有高校成立了电竞专业,电竞俨然成为了一个全新的高校专业选择方向。其二,电竞为青年创造新的职业选择方向。2019年4月份,人社部、市场监管总局、统计局联合发布13个新的职业信息,将电子竞技运营师和电子竞技员纳入新的职业范畴;2021年2月,人社部又颁布了细化电子竞技员的职业标准,电竞将为青年提供全新的职业岗位。其三,电竞为青年创造了较好的就业收益。国内电竞从业者以青年为主,据2019年人力资源与社会保障部的《新职业——电子竞技员就业景气现状分析报告》显示,有超过86%的电竞从业人员的薪资是当地平均薪资的1—3倍。其四,电竞为青年提供了较好的就业经济环境。从2018年至2021年期间,我国电竞市场整体规模由896亿元上升至1800亿元左右,预计在2022年将突破2000亿元。

总之,电竞能促进青年身心的健康发展、精神品格的整体性发展和职业选择的自由发展。

三、电竞对青年发展的消极影响

电竞在青年发展中除了积极影响,还存在消极影响。这种消极影响有的是因为电竞玩家的过度游戏,有的则是因为部分电竞游戏本身存在内容缺陷。

(一) 过度电竞游戏诱发生理疾病

电竞毕竟是一种电子游戏,而电子游戏一旦过度就会损害健康。从身体健康维度看,如果电竞游戏时间过长,就会导致电竞玩家身体机能代谢异常并诱发生理疾病。

对青年电竞职业选手来说,国内的顶级电竞俱乐部普遍要求选手每天保持至少8个小时以上的电竞训练时长,久坐导致他们产生驼背、颈椎弯曲、营养过剩,久看电子屏幕导致有的人近视。可见,电竞运动时间过长会损害青年电竞职业选手的身体健康。一项研究统计数据显示,国内超过七成的青年职业选手都存在不同程度的伤病。近年来,知名电竞选手因为伤病退役的报道屡见不鲜。2020年6月,曾代表中国获得2018年亚运会电竞表演赛“英雄联盟”项目冠军的简自豪宣布退役。他当时公开表示:“饮食不规律、熬夜以及肥胖,令自己患上了很严重的糖尿病。加上手腕伤势,身体条件不允许他继续电竞生涯。”^[1]

对非职业电竞青年而言,过度游戏会导致处于身体发育阶段的青年手指极容易僵硬甚至扭曲。电竞并不是一种需要手脚并用的激烈运动,它主要依靠双手和大脑的协调配合,需要通过保持较长时间的坐姿来参与电竞活动,长时电竞造成“积累性劳损”会诱发“电竞疾病”,如“鼠标手”“键盘手”等均与电竞参与有关^[2]。过度电竞游戏使青年“沉迷室内游戏,泯灭青年身体活动、户外活动欲望,增加患心脏疾病几率”^[3]。电竞对青年身体活动时间的挤占,使得青年的户外活动时间减少,长此以往会引起青年记忆衰退、反应迟缓、身体素质整体下降,不利于青年的生长和发育。在电竞中长时间注视屏幕,可能诱发和加深青年的近视问题,比如干眼症、加深为高度近视、视线模糊、晶状体浑浊、晶状体调节功能丧失、急性眼角炎,严重者可致视网膜脱落等,所以,八部委联合发文要求“控制使用和科学使用电子产品”^[4]。

(二) 暴力电竞内容容易使青年暴力脱敏

电竞具有竞技性,竞技性意味着青年在参与电竞游戏或者比赛时会有较为激烈的虚拟对抗,青年在这种较为激烈的虚拟对抗中,渴望取得游戏的胜利,以此来获得在同辈的肯定和尊重,满足自己的取胜欲。但是,“由于电竞监管制度不健全,使得内含暴力、仇杀、血腥等情节的电竞在青少年群体中传播”^[5]。这些暴力、仇杀、血腥、色情的电竞游戏画面对青年具有巨大的视觉冲击力,视频媒体的沉浸式体验也能够充分调动青年的负面情绪体验。一些暴力电竞游戏会无端地展现平民攻击警察的画面。Anderson认为,暴力游戏可能会导致暴力脱敏,如果长期接触暴力游戏,接触者的个体共情能力会边际递减,其暴力态度倾向会提高。换句话说,如果游戏充斥大量暴力内容,持续的接触可能会导致青年长期化的暴力脱敏以及攻击行为增加。Anderson指出暴力游戏对攻击性的诱导作用是确凿无疑的,而且还存在其他的消极影响,如降低同情心与亲社会倾向等,因此,“完全有必要对整个游戏产业进行监控与限制”^[6]。

近年来,消极的电竞文化逐渐催生出电竞“饭圈”文化。“饭圈”文化是由极度热衷于粉丝圈层的群体构建或形成的一种青年亚文化现象。“这一群体在当前语境中被认为是文娱行业中狂热的爱好者和偶像崇拜者”^[7]。置身于“饭圈”文化中的人们在网络平台上,对自己观点不同的网友,通过极端粗鄙的语言、侮辱性的词汇进行谩骂,还会通过动员组织,使用粗鄙的内容对各大贴吧和网络论坛进行冲击和攻占。现阶段,电竞所创造的虚拟世界是一个缺乏系统管理和法律严格制裁的空间。在电竞游戏世界中,如果对他产生了侵害行为,这些施暴者往往难以获得及时的惩戒,而受侵害的群体也无法通过完善的渠道获得保护,因此被侵害者可能会产生反求诸己的行为,将自己的不愉悦凌驾于别人之上,通过以恶制恶的方式寻求心理的平衡和利益的归复。所以,我们必须警惕这种正在发酵的电竞消极“饭圈”文化对青年群体的割裂,以及对青年情感理念和行为表达的侵蚀和误导。

(三) 电竞游戏沉迷催化青年情感隔阂

如果青年过度沉迷于电竞游戏,会催化青年的情感隔阂,导致青年的社会融入和参与程度下降。这种情感隔阂的重要表现就是青年电竞游戏上瘾,对电竞产生强烈的心理依赖情绪。就其背后的逻辑而言,这与电竞的特性和表征密不可分:虚构的电竞游戏通过人们加工后的审美想象,创造了一个将青年的内心世界与虚拟环境相互交融的意象世界,“将人类追求自由、探索未知的思维推向了极致”^[8]。

电竞具有非常特殊的“输赢机制”和“程序算法”。电竞游戏一局对局最短时间可达到1—2分钟,最长对局可能将近1个小时,甚至是好几个小时,不同的电竞游戏的时长根据其类型各有差异。但是,一局电竞游戏无论输赢,电竞玩家都很有可能将游戏对局继续下去。如果游戏输了,电竞玩家会感到不甘心,想再赢回来;如果游戏赢了,他们会感到很愉悦,想乘胜追击,再赢一把。若非有紧急事务需要立刻处理,电竞玩家很难做到果断退出游戏。此外,电竞游戏平台可以通过计算机的“程序算法”计算出每局游戏的对战难度,如果游戏参与者因难度过高游戏对战失败,在下一局游戏对战中,计算机会通过算法降低游戏难度。这种特殊的“输赢机制”和“程序算法”使得青年电竞玩家更易在虚拟的电竞游戏中,获得精神满足感。尤其是对那些自制力不强的青年来说,花费大量的精力和情绪在电竞游戏上,沉醉于征服虚拟世界而产生的快感,现实生活中通过奋斗难以取得的成就感在电竞游戏中可以轻易获得,长此以往,必然导致电竞游戏成瘾。

情感隔阂的另一重要表现是产生社交认知障碍。青年在电竞游戏中可以通过特定的小窗口和随机匹配的陌生人互相加好友,电竞游戏中的“好友”关系是比较初级的亲密关系。通过较长时间的交流和游戏中共同完成任务,这种初级的亲密关系会进一步发展为虚拟的“挚友”“情侣”“闺蜜”“基友”等亲密关系。在电竞游戏中,青年玩家可以通过角色扮演,使自己的“主体

人格虚化”。在虚拟的社交关系中，他们通过电竞游戏取得相互的“游戏成就认同”，虚化的人际关系和社交互动逐渐模糊现实的社交关系，强行割裂青年社交的现实与虚拟之间的联系，对青年的社会融合与社会参与会形成障碍。大量实证研究支持了虚拟化行为对自我概念的长期影响。如 Funk 和 Buchman（1996 年）认为青少年对暴力视频游戏的偏好和频率会影响其自我认知概念，McDonald 和 Kim 在 2001 年的研究中发现，儿童长期玩视频游戏会对其人格的发展产生影响^[9]。

（四）虚构的游戏情节扰乱青年历史观

虚构的电竞游戏情节可能导致青年历史观或者文化观混乱，不利于青年的文化教育发展。这一点在一些国内的手机客户端电竞游戏上表现得尤为突出。以国内最火爆的 MOBA 类（多人在线战术竞技）某游戏为例，该游戏的开发者参照了很多古今中外的历史人物和神话角色（表 1），为游戏角色设计了一套全新的外在形象和人物关系，为游戏背景设计了一套全新的世界观。

表 1 某游戏角色一览表

人物类别	游戏角色
传统神话人物	太乙真人、钟馗、孙悟空、猪八戒、金蝉、后羿、嫦娥、云中君、女娲、盘古、杨戬等
传统历史人物	商周时期：妲己、姜子牙等 先秦春秋战国时期：半月、扁鹊、白起、阿轲、高渐离、李信、蒙恬、庄周、嬴政、孙臧、墨子、廉颇等 楚汉时期：项羽、刘邦、张良、虞姬等 三国时期：刘备、关羽、张飞、马超、黄忠、孙策、周瑜、大乔、小乔、貂蝉、蔡文姬、司马懿、诸葛亮等 魏晋南北朝时期：兰陵王、花木兰等 唐朝：上官婉儿、程咬金、狄仁杰、武则天等 元代：成吉思汗等
日本 SNK 授权人物	夏洛特、橘右京、不知火舞、娜可露露、宫本武藏等
虚构人物	暹、澜、瑶、凯、奕星、狂铁、梦奇、盾山、艾琳、阿古朵、裴擒虎、安琪拉、司空震、米莱狄、百里守约、百里玄策等
西方人物	雅典娜、马可波罗等

该游戏在初期的游戏角色设计和现今虚构的人物关系、游戏背景、故事情节上，对真实的历史发展情况考虑是欠缺的。例如，在历史上，刺杀秦王的荆轲是一名男子，与擅长击筑的乐师高渐离为好友。游戏设计师在初期将“荆轲”性别故意设计成女性，同时高渐离的乐器也从筑改为吉他，两人之间诚挚的友情转变为爱情。近年来，迫于社会舆论的压力，该游戏制作团队才将“荆轲”改名为“阿轲”，但是高渐离的乐器却未得到修正。此外，该游戏虚构的人物关系、人物设定上还有许多其他的诟病。如扁鹊在历史上是一位治病救人的医师，在游戏中却被设定为一位用毒师；李白和王昭君毫无关系，在游戏中被乱点鸳鸯谱成了情侣关系；妲己在历史上是一名女性，在游戏中却被设计成了一只狐狸……这些游戏设定都极其不利于青少年对传统文化和历史的学习。

“电竞游戏确实影响了玩家对历史人物的态度认知”^[10]。有人发现青年越是能够熟练地使用一个游戏角色，就越会对这个游戏角色产生好感，继而也就越会愿意了解这个游戏角色的背景以及该角色在游戏中和其他人物角色的关系。人们还发现，青年对电竞游戏中同名的真实历史人物，下意识地产生了认同和喜爱，他们将其称之为“化身认同”与“戏假情真”。

总之，电竞游戏虚构的游戏情节，对正在学习传统文化和历史知识的青年而言，先入为主的

游戏故事情节,可能导致他们的历史观和文化观的极度混乱,对青年的文化教育产生消极影响。《中长期青年发展规划(2016—2025年)》在青年文化发展目标中指出:“要更好引导青年传承中华优秀传统文化、弘扬社会主义先进文化。”^[11]中国是一个具有丰富和深厚文化历史底蕴的国家。对比国外一些电竞游戏内的英文标识、人物角色的英文名字,一些国内的电竞游戏公司所开发出的建立在本土文化之上的历史人物显得格外亲切。但带有历史元素的游戏就不应该仅仅具有娱乐大众的功能,更应该具有引导、教育和教化青年的作用。所以,如果电竞游戏要想在青年中获得巨大的成功,不能仅仅依靠华丽的产品包装,不能将真实的历史故事打散变成碎片进行简单拼接,更不能将历史现象背后传达的精神进行篡改。

(五)消极的电竞文化诱导青年超额消费

消极的电竞文化可能诱导青年超额消费,侵犯其合法权益。电竞领域具有十分广阔的资本市场,盈利方式较为多元,电竞游戏由游戏开发商负责内容开发和授权,电竞赛事公司负责电竞赛事的举办,电竞文化公司以及网络视频平台负责赛事的直播、数据分析、文化传播等。以某公司一知名游戏为例,据 Sensor Tower 的数据显示,截至 2021 年 10 月,全球收入达到 3.29 亿美元,同比增长 46.2%,重回全球手游收入榜榜首。国内大型直播平台每天上线的游戏主播超过 4 万人,高峰时段在线观看人数可达 400 万以上^[12]。一些电竞直播节目为了吸引青年观看,往往会开出天价片酬,聘请一些人气较高、竞技水平较强、游戏熟练程度高、合同时间较长的年轻电竞主播。如拥有 1,000 万以上粉丝的某游戏主播,平均每日直播观看人数高达 350 万次以上,日均打赏收入超过 2.5 万。一些电竞主播年纪偏小、文化水平偏低,有的青少年学生发现“同龄主播已经月收入过万”,就可能产生强烈的心理落差感。不仅如此,电竞派生出电竞游戏直播、电竞职业联赛等娱乐方式,能够带来巨大的网络流量,吸引大量的资金和资本入驻,甚至电竞开始呈现“泛娱乐化”倾向。

电竞对青年传统消费理念产生了强烈的冲击。由于青年对各类新兴电竞产品及游戏的喜爱,并且这部分青年的客户体量庞大,具有巨大的商业价值,所以有的非法商家和不良电竞游戏平台,把目光对准了经济能力不强的青年,甚至是未具备经济能力的未成年人。这部分非法商家和不良电竞游戏平台宣传消极的青年电竞文化,鼓励青年过度消费、透支消费,使那些辨识能力较差的青年形成了不良的消费习惯。例如,在不良商家的诱导下,一些电竞选手或电竞青年为了获得更好的游戏体验,花费大量的物力和财力选购当前性能较好的电竞设备,比如近年来兴起的高刷新率电竞屏幕、电竞鼠标、电竞键盘、电竞手机等;2019 年上海举办的某国际邀请赛在媒体的渲染下极其火爆,变得一票难求,许多青年为了能亲自到现场观看电竞比赛,不惜花费数倍于票面价值的价格,从黄牛手中购买被倒卖的门票;一些电竞相关的联名限量产品,如电竞联名 T 恤、联名手办、联名布偶、联名书籍、电竞选手亲笔签名照等,一经上线就遭到了青年人极力的追捧和“爆抢”。所以,电竞行业的过度“资本化”所产生的电竞消极文化是导致青年超额消费的重要原因,对青年的择业观也会产生一定的负面影响。

四、促进电竞青年有益发展的治理措施

电竞在青年发展中具有多方面的影响,其中,正面影响需要发扬光大,而负面影响必须加以遏制。无论是光大正面影响,还是遏制负面影响,都需要采取有针对性的治理措施。

(一)运用法律和行政手段,构建天朗气清的青年电竞生态环境

良好的电竞生态环境是保证电竞青年健康成长的土壤和空气。电竞消极文化的泛滥势必会对电竞的整体环境产生消极影响,青年作为电竞的主要参与者也将深受其害。我们建议相关部门出台相应的法律法规,严格控制电竞文化市场的准入机制、严格审核在青年群体中广泛传播的电竞

文化、逐渐构建对青年电竞消极文化的反馈和处理机制;要时刻警惕和主动防范消极的电竞文化催生的网络暴力内容,加强对青年电竞游戏中暴力内容的审核力度,对电竞游戏中可能诱发青年犯罪行为的极度血腥画面要坚决整改;完善受侵害者的申诉、申告渠道,坚决反对以暴制暴、以恶制恶的行为。

相关部门应该和主流媒体一道,用主流文化完善青年电竞亚文化,对青年电竞生态进行持续优化。近年来,电竞“饭圈”文化问题越来越突出,“饭圈”乱象“已经对青少年的认知、思维判断能力、价值观及道德判断造成了严重影响”^[13]。我们建议相关部门和网络平台要对此现象和行为进行专项整治,坚决打击其幕后的资本推手,严肃地批评教育,对严重的涉事团体和个人进行警告、封杀、取缔等。只有采取这些具体的政策和措施,才能逐步构建天朗气清的青年电竞生态圈。

(二)利用网络技术手段,采取有效的电竞青年分流措施

相关部门应该协调电竞平台采取“电竞游戏时间分流管理”的措施,严格控制青年电竞游戏的时间。国家曾出台明确的政策规定:“要严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间,所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供1小时服务,其他时间均不得以任何形式向未成年人提供网络游戏服务。”^[14]对于未成年人而言,他们正处于学习知识的黄金时期,世界观、人生观、价值观尚未完全成型,自我控制能力和心理承受能力较差,所以应该严格控制他们进行电竞游戏的时间。如果电竞游戏时间超时,未成年人应该被强制下线,从而达到有效监管他们的电竞时间,引导他们有节制地进行电竞游戏的目的。

对于18岁以上的青年而言,他们的生理和心理发展已基本成型,具备比较完善的自控能力,这部分人群学习、生活和工作压力较大,适当的电竞游戏有利于缓解压力。尽管不需要强制规范这部分青年电竞游戏时间,但是出于对其身体健康的考虑,电竞管理平台如果监测到他们有长时间的电竞游戏行为,就应对其进行健康提醒,帮助其预防因过度游戏而导致的各项生理疾病。如果平台持续监测到有的青年在多次健康提醒的情况下,仍然坚持进行连续的长时间的电竞游戏行为,就有必要对其采取和未成年人一样的强制下线措施,从而有效降低其因过度游戏导致身心损伤的可能性。我们看到,在这些具体措施的执行上,一些大型电竞游戏公司已经开始有所行动。在此基础上,应该在全体网络电竞游戏公司推广,避免青年陷入“这个游戏有时间限制,我去玩另一个”的尴尬局面。

(三)通过丰富的文体活动,引导青年社会融合和社会参与

有些青年在家庭生活和社会工作中表现出极度的精神世界空虚感,形成这种空虚感的原因较为复杂,但青年在社会现实中难以取得成就感是重要原因。青年在现实生活中,如果长期得不到同辈或者长辈的认可,就可能会使他们的自信心和“自我价值”认同受挫,转而在虚拟的电竞游戏中寻求“刺激”。电竞青年很容易在游戏中达到“游戏成就”,获得即时的满足感。这种现实生活与虚拟世界的强烈反差,会导致他们离现实社会越来越远,自我教育和自我管理意识下降,从而不再愿意主动了解社会,适应社会。针对此现象,学校和青少年宫等相关机构可以组织丰富的文体活动,如经常组织一些有意义的社会活动、社区服务活动、公益活动等,把青年的注意力从电竞游戏中转移出来。青年人在文体活动中花费的精力多了,在电竞游戏中花费的精力自然就少了。

我们提倡家长和学校在各种文体活动中积极引导青年,强化青年的社会融入与社会参与感。鼓励青年有序地参与各种青年社会组织,帮助青年学会如何生存、如何生活、如何做事。充分发挥青年社会组织的力量和作用,吸引和带动青年参与各项社会服务活动,在社会服务活动中陶冶情操,增长见识。《中长期青年发展规划(2016—2025年)》中指出:“引导青年正确认识网络空间和现实社会的关系,多到社会实践中长见识、练本领,防止沉迷网络。”^[15]要引导青年树立正确的奋斗观,帮助青年树立自信,帮助他们在自信中奋斗,在奋斗中成长,才能从根源上预防青年对电竞

游戏过度心理性依赖的问题。

(四) 加强思想引导, 帮助青年确立正确的历史认知和消费观念

对传统文化进行创新会更有利于其传播, 但创新并不能脱离史实。如果对历史人物与传统文化进行了错误的改编, 就很容易对青少年的历史观发展产生负面影响。这不仅失去了历史的严肃性, 还会“混淆视听, 严重的可能会陷入历史虚无主义”^[6]。这种对传统文化的漠视态度, 一旦融入青年的血液中, 只会贻害无穷。为促进青少年健康成长, 各游戏平台和公司必须宣传正确的历史观和消费观, 不能把历史文化作为牟取经济暴利的手段, 更不能以此来扭曲青年的消费观念。对此, 我们提出以下几点具体的建议:

首先, 电竞平台应该在电竞用户进入游戏之前, 通过醒目的语言标识和符号标识提醒电竞玩家, 特别是青年玩家, 该电竞游戏人物服饰设定、角色关系、游戏场景描绘、游戏背景和人物情节设定皆为虚拟, 这些内容不能代表真正的历史情况; 并且告知电竞用户, 应该在自己经济能力承受范围之内理性消费。电竞游戏平台应该对未成年人玩家执行单日消费额度提醒或者限制措施, 电竞账号必须实名认证, 游戏时长以及消费行为应处于其监护人的监督之下, 平台必须为青少年电竞消费维权提供通道和快捷途径。

其次, 如果电子游戏竞技的制作平台和官方有对电竞游戏人物角色设定、故事情节等进行再创造的需要, 切记不能背离正史, 特别是不能对历史人物、民族英雄、历史事件进行“污名化”或是“极端化”的处理, 比如“荆轲的性别是女性”, “秦始皇挖皇陵是为了躲地震”等史实错误要坚决杜绝。电竞游戏平台对部分游戏背景和故事情节的创新性改编以后, 应该在原有的虚拟的游戏背景和故事情节旁边, 用显著的文字, 对正史中的故事情节, 以青年易于理解的方式进行比较详细的说明, 并以此为契机来传播中华优秀传统文化。

最后, 应该鼓励电竞游戏公司和平台弘扬中华文化, 并协同相关部门对电竞直播中诱导青年群体过度消费的行为予以坚决打击, 在电竞游戏中融入正确的青年消费价值观和历史认知态度。电竞平台应该自觉接受社会各界的监督。此外, 要以电竞发展为通道, 发掘电竞在国际社会中独特的话语传播力。

参考文献:

- [1] 凤凰网. 职业电竞: 看起来很酷其实“玩”起来很残酷 [EB/OL]. (2021-11-10). <https://sn.ifeng.com/c/8B0hWEg6Xpd>.
- [2] 刘治国, 宫彩燕, 郭兆霞. 社会责任视角下电子竞技负功能应对: 以青少年为例 [J]. 体育与科学, 2021, 42(02): 6-69.
- [3] HOLEN John T, KABURAKIS Anastasios. E-sports: Children, stimulants and video-gaming-induced inactivity [J]. Journal of Paediatrics and Child Health, 2018, 54(8): 830-831.
- [4] 教育部, 国家卫生健康委员会, 国家体育总局, 等. 综合防控儿童青少年近视实施方案 [Z]. 2018.
- [5] 刘治国, 宫彩燕, 郭兆霞. 社会责任视角下电子竞技负功能应对: 以青少年为例 [J]. 体育与科学, 2021, 42(2): 64-69.
- [6] 赵永乐, 何莹, 郑涌. 电子游戏的消极影响及争议 [J]. 心理科学进展, 2011, 19(12): 1788-1797.
- [7] 周宣辰. 协调、融合、共振: 当代青少年“饭圈文化”的反思与引导 [J]. 新疆社会科学, 2020(5): 124-132.
- [8] 戴志强, 齐卫颖. 电子竞技的原动力: 虚拟现实的情感体验与艺术期待 [J]. 现代传播 (中国传媒大学学报), 2019, 41(6): 80-85.
- [9] 衡书鹏, 赵换方, 范翠英, 周宗奎. 视频游戏虚拟化身对自我概念的影响 [J]. 心理科学进展, 2020, 28(5): 810-823.
- [10] 何威, 李玥. 戏假情真: 《王者荣耀》如何影响玩家对历史人物的态度与认知 [J]. 国际新闻界, 2020, 42(7):

49-73.

[11][15] 中共中央国务院印发《中长期青年发展规划(2016—2025 年)》[N]. 人民日报, 2017-04-14 (001).

[12] 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.

[13] 季为民. 警惕“饭圈”乱象侵蚀青年一代价值观[J]. 人民论坛, 2021 (10): 30-33.

[14] 史竞男. 坚决防止未成年人沉迷网络游戏[N]. 人民日报, 2021-08-31 (005).

[16] 高东旭. 网络游戏亟需重塑历史观[J]. 中国文艺评论, 2017 (8): 24-27.

Research on the Impact of E-sports on Youth Development and Its Countermeasures

ZHANG Liangxun, FAN Ce, ZHAO Dandan

Abstract: E-sports attract many youth and have a complex impact on youth development. These influences are both positive and negative. Among them, the positive effects are mainly reflected in the development of E-sports for youth physical and mental health, youth ideology and morality and youth employment, etc. The negative effects are mainly manifested in the physical diseases induced by excessive E-sports games. Violent E-sports content easily causes violent desensitization of young people. Addiction to E-sports games leads to emotional estrangement of young people and fictional E-sports plots disturb young people's view of history. What's more, negative E-sports culture induces excessive consumption of young people. In view of the complex impact of E-sports on youth development, we should build a good E-sports ecological environment, take diversion measures for E-sports youth, guide youth social integration and participation, and help youth establish correct historical cognition and consumption concept, so as to better promote the high-quality development of youth.

Keywords: E-sports; E-sports youth; youth development; youth problem

(编辑:金燕娜)