

电子竞技中的体育狂欢现象研究

前言

体育狂欢作为一种体育迷庆祝、发泄情绪的方式在足球、篮球等线下比赛较为常见,随着互联网的发展,电子竞技中也出现了体育狂欢。由于国家政策、社会观念的影响,国内电子竞技近几年才得到发展。本文以EDG夺冠后青少年的行为表现为例,观察夺冠后网友们的行为与观点,分析电子竞技中的体育狂欢现象,并从政治、经济、精神需求与心理四个角度探讨电竞中体育狂欢的成因。进一步探究体育狂欢对社会、对青少年本身所带来的不良影响,最后从政府、电竞产业、媒体和青少年四个方面提出解决不良影响的路径。

关键词

电子竞技;体育狂欢;EDG

2021年11月6日晚,2021年《英雄联盟》全球总决赛(S11)在冰岛举行,中国战队EDG对战韩国战队DK。这场比赛受到了社会各界的关注。比赛开始前,各大媒体在网络上对赛事进行预热,“EDG夺冠Flag”这一词条在新浪微博热搜上,阅读量高达几十亿,许多人跟风参加了“如果EDG夺冠,我就……”的评论。这其中不乏有一些低俗的言论。随后,S11正式打响,比赛战况激烈,中国战队EDG在赢下一局的情况下,被韩国战队连扳两局,将比分扳至1:2,情况一度十分危急,在这样的局势下,EDG最后逆风翻盘,在2021年11月7日的凌晨,以3:2的成绩夺得S11的总冠军。夺冠的消息传回国内后,关注这场比赛的人沸腾了,一些高校的男宿舍楼纷纷进行“喊楼”,半夜集体游行,以此来表达内心的激动。也有很多人为了实现自己在赛前的承诺做出一些包括倒立洗头、跳楼等低俗恶劣的行为,并发到网上来证明自己没有食言。这种行为引起了众多网民的不满,对峙双方在网络上掀起网络骂战,一时间,网络环境乌烟瘴气。本文以EDG夺冠后青少年的疯狂行为为例,研究电子竞技中的体育狂欢现象,分析产生体育狂欢的原因,探究体育狂欢带来的不良影响并提出相应的解决措施。

1 电子竞技发展状况

电子竞技是以信息技术为核心,以软件设备为媒介,在信息技术营造的虚拟环境中、在体育竞赛规则下进行的对

抗性益智电子游戏运动^[1]。它与传统的体育项目一样,能够锻炼人的团队合作能力、思维能力、反应能力等,对体能也有一定的要求。

2003年,我国体育总局就将电子竞技设为正式的比赛项目,但2004年电子竞技的发展被限制。2005年和2006年,电子竞技选手李晓峰夺得了世界电子竞技大赛(WCG)的冠军,使得电子竞技的热潮又被掀起。2013年国家体育总局设立中国电子竞技国家队。后来随着直播文化的兴起,电子竞技的概念被更多人所熟知,电子竞技的发展由此进入了爆发式发展阶段,电竞俱乐部与电竞赛事也如雨后春笋。2020年亚洲奥林匹克理事会宣布电子竞技项目成为亚运会的正式比赛项目,这一行为极大程度的促进了我国电竞行业的发展。

国家统计局的数据指出,2016年中国电子竞技市场规模已经达到236亿元人民币^[2];根据《2021中国电竞行业研究报告》研究,2020年中国整体电竞行业规模为1450亿,预计2021年超过1800亿元、用户规模达5亿^[3]。2021年12月16日,《2021中国游戏产业报告》最新数据显示,中国电竞用户规模已达6.66亿人^[4],比预计增长1亿人。

2 体育狂欢

2.1 狂欢理论

狂欢理论是前苏联学者巴赫金提出的,根据巴赫金的阐述,狂欢理论源于古希腊古罗马的狂欢节,狂欢理

论包含三个重要的核心。一是狂欢节，狂欢节是指带有狂欢性质的节日。狂欢节的本质是对自由、平等的追求。二是狂欢式，指庆祝狂欢节的方式。巴赫金将狂欢式概括为四种：亲昵友好的接触；亲密的调侃与互动，肆意发出嘲讽解放的笑；平等对待身边的任何人和事；用粗鄙的语言去冒犯圣洁的规训。三是狂欢化，指狂欢节式的庆贺、仪式、形式在文化与精神上的概括性表现^[5]。

综上，狂欢理论其实是体现了大众对于平等自由的追求，渴望在繁文缛节的秩序世界得到解放。随着压迫剥削的奴隶制得到推翻，社会制度的变革，科学技术的发展，狂欢的内涵并没有得到改变，反而增添了更多新的内容，尤其是在网络世界，网络平台为狂欢提供了更为广阔的“广场”，使得人们能够随时随地进行“狂欢”。

体育狂欢是指发生在体育活动中的狂欢，是由体育活动引起人们高兴欢呼或悲伤愤怒，而进一步产生某种狂欢行为的狂欢活动，包括但不限于身体上的狂欢、体育赛事中的狂欢、体育迷的狂欢。

2.2 体育狂欢产生原因

2.2.1 经济和政治的发展为其提供了条件

政治方面：我国大力支持体育事业的发展，在政策方面，2014年，我国首次将全民健身上升为国家战略^[6]；2015年党的十八届五中全会《中共中央关于制定国民经济和社会发展第十三个五年规划的建议》，首次提出健康中国战略，特别提出“发展体育事业，推广全民健身，增强人民体质”^[7]。2021年8月3日，国务院发布《全民健身计划（2021—2025年）》，其中提到“到2025年，全民健身公共服务体系更加完善，人民群众体育健身更加便利，健身热情进一步提高，各运动项目参与人数持续提升”^[8]。以上的种种政策都体现我国对体育事业的支持。在政策的引领下，参与体育运动的人越来越多，一定程度上也导致体育狂欢现象越来越普遍。

在赛事举办上，目前国内的大型赛事有F1、斯诺克大师赛、国际马拉松这种国际大赛，同样也有国内的马拉松、越野、赛车等比赛，还有如中超、CBA、等职业联赛。多种类的赛事为体育狂欢提供了狂欢的平台。

经济方面：体育越来越受到国家的重视和人民的喜爱，也就意味着这其中的流量也就越来越大。因此在流量为王的互联网时代，自媒体为了流量，会对体育进行报道，甚至夸大或引起网络对骂，引导网民情绪，推动体育狂欢的产生以此获得经济效益。

2.2.2 人们对于体育的精神需求和心理压力的释放是进行体育狂欢的潜在因素

从精神需求方面来看，随着物质生活水平的提高，人们更强调精神上的满足，体育就是一个很好的选择。我国居民对于体育方面的消费不断增加，体育运动的氛围逐渐浓厚。从心理层面上看，体育狂欢是很好的释放压力的选择。在体育狂欢中，人们可以抛弃身份地位，无论比赛的输赢都可以肆意发泄自己的情绪。

2.3 电子竞技中的体育狂欢

在政策支持上，我国很早就将电子竞技列为正式的体育竞赛项目，以促进电竞行业的发展，在2020年还将其纳入亚运会的正式比赛项目；在赛事举办上，从2016年开始，我国便拿到了英雄联盟职业联赛（LPL）的举办权，哔哩哔哩购买了LPL的独家播放权，同时还有一些王者荣耀的比赛、DOTA的比赛，都受到我国游戏玩家的关注。其次在经济方面，由于对电子竞技的关注度高，媒体对于电子竞技的报道逐渐增多。每当有比赛，选手的表现情况、输赢状况会被媒体进行报道，这强加了网民对电竞的熟悉度。从精神需求层面看，游戏是一种很好的放松方式。从心理角度看，电子竞技是观看门槛较低的一门体育运动，有很强的代入感，人们很容易跟着比赛的节奏进行情绪起伏，因此体育狂欢还会存在一些临时的体育迷。

那么为什么EDG夺冠后会有如此疯狂的体育狂欢行为？

首先，EDG能够在劣势的情况下打败电竞强队韩国队夺得冠军是非常不容易的，人们将这种胜利视为精神上的寄托，此外还夹杂着明星选手“最后一战”的情怀。因此，“抗韩”、电竞、青春、热血、逆袭、胜利这些关键词组合在一起，引发大对比赛的高度关注。

“EDG夺冠Flag”“高校喊楼”等话题的热议，离不开媒体的助推。媒体的大力宣传，扩大了电子竞技的知名度，改变了一些人对电子竞技的陈旧印象。人民日报、新华社等主流媒体对EDG夺冠事情的报道，更是为电子竞技“正名”了。

3 体育狂欢带来的不良影响

3.1 对青少年的影响

3.1.1 不利于青少年身心健康发展

首先从心理层面来讲，情绪上的大起大落不利于青少年的心理健康发展，且长期沉浸在体育狂欢带来的快乐中，会使人丧失对正常事物的认知，如果不能及时调节，沉浸其

中无法自拔,则会妨碍青少年个体的心理健康,影响其记忆力、专注力等,同时还会影响社交能力。狂欢时人们的情感是脆弱的,变得焦躁易怒,在极端兴奋的条件下易做出一些失去理性的行为,酿成不可挽回的后果。其次从生理层面来看,极端的狂欢行为会对身体造成伤害。

3.1.2 扭曲青少年的认知

EDG夺冠后青少年们认为“喊楼”是一种表达激动心情的方式,是爱国的表现,但忽视了“喊楼”带来的扰民,甚至部分网民在网络上挑起“男女对立”的争端,引起了男女双方的骂战。

3.2 对社会的影响

EDG夺冠当晚发生了一系列庆祝事件,比如:喊楼、裸奔、骑着摩托车后面插着EDG的旗子在大街上飞驰,甚至健康码红码也要出来庆祝等行为,严重扰乱了社会公共秩序。同时在夺冠当晚,武汉有因组织超2 000人聚集而被给予行政处罚的情况出现。

4 对策

4.1 政府规范狂欢行为

目前,随着体育事业的发展,体育狂欢的规模和影响力不容小觑,尤其是互联网新媒体的产生,更是加快了体育狂欢的传播速度,政府应当对体育狂欢进行引导,使其发挥正面积极的作用。

一是要对进行立法。从法律层面规范体育狂欢行为,界定体育狂欢的含义,阐明体育狂欢的方式,明确对极端狂欢行为的处置方式。

二是要建立健全体育狂欢行为的管理体制。制定体育狂欢管理条例,明确体育狂欢管理部门各岗位的职责。相关部门在平时生活中要积极学习体育狂欢的管理方法,当负面的体育狂欢行为发生时,要迅速联动公安部门,对不良行为进行制止。

三是要加强政府对体育狂欢的监督管理。在一些重大体育赛事日要重点关注群体的情绪与行为,防止出现线下斗殴、游行、踩踏等事件。同时也要加强监控网络舆情,避免

出现网络暴力、谣言的产生。

4.2 促进电子竞技的发展

提高电子竞技的水平,重点是提高战队成员的水平。目前我国电子竞技的人才更多的是从韩国引进优秀人才,缺少对本国人才的培养。因此要大力加强对电竞人才的培养,防止电竞专业人才青黄不接。营造良好的社会氛围,消除对电子竞技的偏见,改变老旧观点,集社会之力推动电子竞技的发展。

4.3 增强媒体的社会责任心

加强媒体的社会责任心。媒体在追求流量的同时也要加强对网络舆论的审核,防止极端言论和不良行为的扩散。当不当言论扩散时,官方媒体要及时制止,不能一味追求热度,而丧失了作为媒体的基本道德。

4.4 关注青少年的身心健康状况

为何青少年会借此机会来发泄情绪,归根到底是平时积攒的压力无法得到发泄。所以学校要加强青少年的心理健康教育,多开展相应的教育课程、讲座;教师要时刻注意青少年的心理健康状况,多与学生谈心,促使青少年树立正确的社会认知。

5 结语

伴随着科技的发展以及人们对于体育活动热情的增加,体育狂欢现象屡见不鲜;电子竞技作为一项新兴的体育项目,吸引了许多青少年的关注,因此发生在电子竞技领域的体育狂欢显得更加疯狂,由于青少年的身心还未健全,因此过激的狂欢行为一方面有害于他们的身心健康,另一方面也危害着社会的安全。随着我国体育事业的不断发展,未来我国举办的赛事、夺得的胜利会越来越多,如果不对体育狂欢行为加以管制,则会造成难以估计的后果。政府应当未雨绸缪,对体育狂欢行为进行规范,引导青少年树立正确的观念。

文/张杰¹, 李佳琪² (1. 东华大学体育部, 上海 201600; 2. 东华大学人文学院, 上海 201600)

作者简介: 张杰, 女, 河南信阳人, 东华大学体育部副教授、硕士研究生导师, 研究方向: 大众体育管理, 体育教学与训练等; 李佳琪, 女, 黑龙江鸡西人, 东华大学人文学院硕士, 研究方向: 大众体育管理。

参考文献:

- [1] 宋天华, 罗萍. 试析电子竞技与竞技体育的异同[J]. 军事体育进修学院学报, 2006(03):96-98.
- [2] 黄恩, 闫金. “健康中国”背景下电子竞技对青少年健康促进的影响[J]. 青少年体育, 2020(10):45-46.
- [3] 艾瑞咨询系列研究报告. 中国电竞行业研究报告[R]. 2021(4):193-237
- [4] 李婧璇. 防沉迷新规落地, 用户结构渐趋合理[N]. 中国新闻出版广电报, 2021-12-17(002). DOI:10.28907/n.cnki.nxwcb.2021.004918.
- [5] 赵静雯. 狂欢理论视域下体育传播狂欢的研究[D]. 首都体育学院, 2018.
- [6] 国务院关于加强发展体育产业促进体育消费的若干意见[J]. 辽宁省人民政府公报, 2014(20):5-11+24.
- [7] 中共中央关于制定国民经济和社会发展第十三个五年规划的建议[N]. 人民日报, 2015-11-04(001). DOI:10.28655/n.cnki.nrmrb.2015.012562.
- [8] 全民健身计划(2021—2025年)[N]. 人民日报, 2021-08-04(001). DOI:10.28655/n.cnki.nrmrb.2021.008153.