

对《让数字演绎体育无限精彩》中若干问题的质疑

黄 璐

(河北理工大学 体育部,河北 唐山 063009)

摘 要:对现今电子竞技运动与网络游戏区别的主流认识的观点提出质疑。认为其根本区别是网络游戏的体育规范化,一种虚拟和现实的区别,及由此影响事物发展的不同效果。

关 键 词:电子竞技运动;网络游戏;互联网

中图分类号:G899 文献标识码:A 文章编号:1006-7116(2005)05-0136-03

Query about several issues in the article of Let Digital Technology Illustrate the Infinite Wonder of Sports

HUANG Lu

(Department of Physical Education, Hebei University of Technology, Tangshan 063009, China)

Abstract: The author queried today's mainstream viewpoint on the difference between electronic competitive sports and network games, and considered that the fundamental difference lies in the sports standardization of network games, the difference between virtual world and the reality, as well as the thus produced different effects which affect the development of things.

Key words: electronic competitive sports; network games; Internet

《体育文化导刊》2004年第8期发表的《让数字演绎体育无限精彩——电子竞技运动及其在中国的发展》一文,从宏观上对我国电子竞技运动的现状与相关理论问题进行了归纳与探讨。本文就该文对电子竞技运动与网络游戏区别的论述提出异议,同作者商榷。

1 基于《让数字演绎体育无限精彩》一文的理解与质疑点辨析

质疑点一:“从技术层面上看,两者所依托的网络环境或者说载体不同”,“网络游戏是完全建立在互联网上的”,“而电子竞技运动所依赖的是局域网环境”^[1]。

按网络范围可将计算机网络分为局域网(LAN)、城域网(MAN)和广域网(WAN)。互联网(Internet)是由众多局域网互联而成的国际范围的网际网。局域网和互联网具有相同的通信网络的拓扑结构、相同的传输介质、相同的数据通信技术和相同的网络连接硬件。在一定条件下,二者区别在于TCP/IP协议,但又有其特殊性,Intranet将基于计算机的基础网络结构与各个用户连接起来,从而建立起来的企业内部网络。Intranet具有Internet的所有特点,只限于内部使用,按网络范围分类,它是一种局域网。更应该注意的是:究竟采用什么方式划分网络类型并无实际意义,它只是人们讨论问题

所取角度不同而已^[2]。

电子竞技运动与网络游戏的区别在于局域网和互联网的不同,电子竞技运动是在现实中面对面的竞技、娱乐,在一个相对小的空间内进行;而网络游戏是在虚拟中进行的娱乐、竞技,空间可以假定为无限大。但这不是绝对的。

拿CS(反恐精英)游戏来说,众多的游戏爱好者都是在网吧中进行娱乐和竞技的。网吧以一个局域网为单位连接上Internet,为游戏迷提供网络游戏服务,但在现实中,因为上网进行CS游戏会影响游戏运行的速度,而在网吧的局域网内进行“对战”时,游戏速度不会受太大影响,大多数网络游戏迷是采取这种方式的。实际上,游戏迷在进行网络游戏时,只是在网吧的局域网内进行,但因为游戏迷们不知道“对手”是谁,所取得的效果与在Internet进行游戏是同等的,都是在虚拟的无限大的空间进行。由此可逆向推出,以局域网和互联网的环境为标准来区分电子竞技运动和网络游戏的话,那游戏迷们在网吧的局域网内进行的娱乐和竞技活动也可以说是一种电子竞技运动了。

质疑点二:“电子竞技运动是一项体育项目,只不过其器械、比赛环境等等是通过信息技术来实现的。这是其与网络游戏最本质的区别”^[1]。

网络游戏不是通过信息技术来实现的吗?网络游戏没

有所谓的“器械”、“环境”吗?两者都有!

“电子竞技运动是一项体育项目”^[1],而网络游戏不是?

宽泛地说,体育(上位概念)也包括娱乐活动。逻辑分析得出:如果说网络游戏是一种体育的话,那电子竞技运动就更应当是属于体育的范畴,而现实中大家所说的网络游戏不被认同为体育的范畴;如果网络游戏不是一种体育的话,那电子竞技运动也不应当是一种体育,或是一种“特殊”体育。就因为国家体育总局将电子竞技运动列为我国正式开展的第99个体育项目,我们就认为电子竞技运动是体育的范畴了,在确定电子竞技运动是体育项目后,再说电子竞技运动和网络游戏之间的区别是:“电子竞技运动是一项体育项目”,而网络游戏不是,有“约定俗成”之嫌。网络游戏的隶属问题一直存在着争议,基于大环境的考虑,将电子竞技运动定性为体育,是否合理?

竞技性不是体育的独有特性。达尔文经典论断之“物竞天择,适者生存”是自然界发展的基本规律。竞争(或说竞技)是自然界的基本特性,同时也是人类发展的基本特性。假使网络游戏不属于体育的范畴的话,随着它的发展壮大,它也必将有它的“规则”、“法律”、“竞技”,在现实中举办国际大赛,是情理之中,符合事物发展的基本规律。

在本人查找相关文献资料的过程中发现一个奇特的现象,体育类期刊大多说“电子竞技运动”,而计算机杂志大多说“电子竞技”;体育界把电子竞技运动看成是一种体育,而其它领域又有其不同看法,不一而足。这其中是否有一定的主观因素在作怪。好像一个不伦不类的“人”,美国人看它像美国人,俄国人看它像俄国人,似乎都想将其归于麾下。

质疑点三:“电子竞技运动是体育项目,网络游戏是娱乐游戏,这是两者本质的不同”^[1]。将原文展开并赋予其引申意义:电子竞技运动的特点是竞技性,网络游戏的特点是娱乐性,这是二者本质的区别。

网络游戏诞生、发展的主线是带给人们娱乐,但竞技性也存在于网络游戏之中。游戏迷在进行网络游戏时,为了升级(指“传奇”等游戏种类)、获胜(指“反恐精英”等游戏种类)而不得不与“对手”对抗与竞争,游戏迷们从游戏的“竞技”中体会到乐趣。事物具有两面性,这其中也不乏纯粹是为了娱乐而进行游戏的游戏迷。还有一部分所谓“职业”游戏迷,纯粹是为了竞技,以获得胜利、乐趣、利益(如“传奇”游戏中,将自己的“装备”进行现实的买卖)。娱乐性和竞技性在网络游戏中是同时存在的现象,它们相辅相成,互助互长。反观电子竞技运动,如果选手们只为竞技,不为娱乐,且用这种观念去参与电子竞技运动,那就违背了游戏起源的初衷——娱乐性。可以说,不论是电子竞技运动还是网络游戏,都具有娱乐性和竞技性,将评判标准理想化之后,我们可以认为,电子竞技运动侧重体现竞技性,而网络游戏侧重体现娱乐性。需要注意的是其特殊性的体现,如上述所说的“职业”游戏迷在网络游戏中追求的竞技性;现实中有少部分游戏迷参加电子竞技运动只是“重在参与”,对比赛结果并不在意,以追求电子竞技的娱乐性。

质疑点四:“电子竞技运动作为一项体育项目,可以锻炼

和提高参与者的思维能力、反应能力、协调能力、团队精神和毅力,以及对现代信息社会的适应能力,从而促进参与者的全面发展”^[1]。“网络游戏是以追求感受为目的的模拟和角色扮演,游戏的方式完全是通过时间积累来升级和提高,基本上不需要游戏的技巧,也没有对抗”^[1]。

似乎网络游戏不能提高参与者的思维能力、反应能力——那这一句又做何解释,“互联网只是电子竞技运动用来训练和娱乐的一种手段而已”^[1]。电子竞技运动的参与者们利用互联网(指网络游戏)来训练,以提高自己的竞技水平,这不是自相矛盾吗?

事实上,当前诸多电子竞技运动选手均是利用网络游戏进行训练,在网络游戏中提高自己的游戏水平,进而参加电子竞技比赛,去实现自我的期望。

让我们换个角度来考虑这个问题。游戏迷们在网络游戏中进行训练,然后参加具有严格规则(或体育规范化)的网络游戏大赛,去实现自我的期望。

质疑点五:“据了解,青少年中电子竞技的高手也大多是学习成绩的佼佼者,而且独立思考能力和自立性都比较强,这也从一个侧面说明了这项运动对培养青少年德智体全面发展的积极作用”^[1]。

怎样才能成为电子竞技的高手?

田径选手要通过长期的刻苦训练才能达到较高水平,围棋选手要通过长期的实践才能达到棋艺精湛,这是事物发展的规律。电子竞技选手能够使“罗马一夜建成”?

现实中,电子竞技选手要通过长期的训练来提高智力水平,提高“器械”操作的熟练性,进而达到提高竞技水平的目的。而用以训练的手段,就是通过互联网(网络游戏)来实现的。

叶士舟^[3]的《青少年网络游戏成瘾成因及对策》一文,邓公明^[4]的《对中学生网络游戏成瘾的研究》一文,周光仁、吴林妨^[5]的《网络游戏对少年儿童心理健康的消极影响》一文——这些都介绍了国内外网络游戏给现实带来的负面作用,不能视而不见。任何事物的发展都具有两面性,网络游戏就像一把“双刃剑”,有积极的一面也有消极的一面。

2 电子竞技运动与网络游戏的本质区别

网络游戏经过近10年的发展演变,凭借其娱乐性、竞技性、虚拟性、互动性、创新性等特点风靡全世界,大有方兴未艾之势。据英《经济学人》报道:2003年世界电脑游戏市场交易额将超过200亿美元,这一数字刚刚超过2003年世界电影市场的票房收入总和^[6]。2003年度网络游戏为我国游戏产业、电信业、IT产业、媒体及出版业共计创造了160亿元的产值^[7]。

网络游戏在突显种种弊端的同时,也向人们展示了其独特的魅力,对此,作为任何国家的领导者来说,都将“取其精华,弃其糟粕”,最大限度地抑制其消极的一面,发挥其积极的一面。

2003年5月7日,温家宝总理在国务院常务会议上强调指出,要培育和规范新的消费热点和新的经济增长点,并且

把网上文化娱乐列为应当培育和规范的新的消费热点和新的积极增长点之一^[8]。网络游戏被纳入我国“863”计划,标志着网络游戏产业开始得到我国政府扶持^[9]。虽然网络游戏存在的问题很多,但国家对其发展策略十分明确,就是培育、规范、引导其健康的发展,为我国现代化建设服务。

网络游戏的虚拟性带来了诸多负面效果,它给游戏迷带来的道德失范(具体表现为弥散性、交叉性、孳生性、难控性^[10]),游戏迷在网络游戏中扮演多个角色的虚拟身份所带来的弊端(详见《虚拟游戏的身份认同》^[11]一文)等。而网络游戏在体育规范化之后,可以有效地抑制这类负面效果的发生,规范游戏迷的日常行为和道德准则,提升竞技意识、集体荣誉感及意志力。

网络游戏与体育联姻、共同发展,是其发展历史的必然。网络游戏需要借助体育形式用以规范自己,更进一步地发展壮大自己;将网络游戏(也可说电子竞技运动)纳入体育范畴,成为一项体育项目,对扩充体育的内涵,体现体育的功能有着积极的促进作用。

如果把上述的 5 个质疑点当成是电子竞技运动和网络游戏的本质区别的话,不免有些牵强,同时也没有体现出电子竞技运动的真正特点。

电子竞技运动与网络游戏的本质区别在于,网络游戏的体育规范化。一种虚拟和现实的区别,及由此影响事物发展的不同效果。

由此可以大胆设想,在网络游戏成长历程中,社会舆论对其消极一面的报道日益频繁,人们在心目中认为的电子游戏、网络游戏都是“坏东西”,在这时举办的“XX 杯网络游戏大赛”似乎不太“正统”,对网络游戏的体育规范化发展也很不利。同时,电子竞技运动与网络游戏也确实有本质的区别(虚拟和现实),在 21 世纪创造一个新词汇以解燃眉之急,情理之中。事实上,在没有“电子竞技运动”这一词之前,在赛事的举办上沿用过多种名称:中国电信“宽带极速之旅 2003——中国互动游戏中心 CS 大赛”^[12];威盛 AMD 全国游戏大赛^[13];2003 年联通博路杯“神奇宝典”大奖赛^[14]等。直到“电子竞技运动”一词的出现,并被人们认可及广泛的应用,映射出网络游戏产业正在逐步成熟、规范。

最后,用《让数字演绎体育无限精彩》一文中的一句经典

言论作为本文的结束语:“现在所说的电子竞技运动和网络游戏的不同,是一个历史的观点,用发展的眼光看,电子竞技运动与网络游戏并不是截然分开、一成不变的”^[1]。

参考文献:

- [1] 何慧娴.让数字演绎体育无限精彩——电子竞技运动及在中国的发展[J].体育文化导刊,2004(8):3-7.
- [2] 王同胜.计算机技术及应用基础[M].天津:天津大学出版社,1999:152.
- [3] 叶士舟.青少年网络游戏成瘾成因及对策[J].现代教育科学,2004(2):19-21.
- [4] 邓公明.对中学生网络游戏成瘾的研究[J].社会心理学,2003(4):113-117.
- [5] 周光仁,吴林妨.网络游戏对少年儿童心理健康的消极影响[J].现代预防医学,2003(6):892.
- [6] 夏大雨.打开网游产业的宝库之门[J].数字传媒,2004(4):24.
- [7] 梁昊光.网络游戏:不仅仅是游戏[J].时事报告,2004(4):27.
- [8] 邵德海.网络游戏的问题与对策[J].互联网天地,2004(1):39.
- [9] 来 芸.网络游戏列入“863”科技发展计划[J].今日科技,2004(3):48.
- [10] 梁维科.网络游戏——青少年德育不可失守的阵地[J].社会,2004(3):62-63.
- [11] 刘 泓.虚拟游戏的身份认同——网络游戏的文化体验之反思[J].福建论坛(人文社会科学版),2003(3):38-42.
- [12] 陆富琪.网络游戏引领宽带产业链发展——“中国互动游戏中心”成功举办全国 CS 大赛侧记[J].当代通信,2003(19):29.
- [13] 威盛 AMD 全国游戏大赛圆满落幕[J].电子测试,2004(1):23.
- [14] 联通举办 BREW 游戏大赛[J].数字通信,2003(23):12.

[编辑:邓星华]