

高校体育改革探索中的电子竞技与体育本质论

黄玲¹, 阳丽², 郭育菲¹

(1. 集美大学体育学院, 福建 厦门 361021; 2. 安徽新华学院电子工程学院, 安徽 合肥 230088)

摘要:在高校体育改革背景下,考察“电子竞技”与“体育”的关系,进而在“电子竞技非体育”观点的述证中寻找体育本质。“电子竞技是不是体育”论争出现的根源乃是对其本质认识不足,导致混淆两者部分相似性因素,忽略了两者的差异性。在“身体性”“竞争性”“游戏性”“虚拟性”“网络性”的考察中,“电子竞技”与“体育”处于“是”与“非”的两端,两者无法达到一致性。因此,电子竞技的本质不在体育中,电子竞技非体育。电子竞技是脱胎于电子游戏的产物,应该回归游戏本质。与体育解绑、独立发展乃是电子竞技发展的必由之路。

关键词:高校体育改革;体育;体育本质;电子竞技

中图分类号:G80

文献标识码:A

文章编号:1007-7413(2025)03-0030-08

E-sports and Sports Essence in the Exploration of College Sports Reform

HUANG Ling¹, YANG Li², GUO Yufei¹

(1. Physical Education Institute of Jimei University, Xiamen 361021, China;

2. School of Electronic Engineering, Anhui Xinhua University, Hefei 230088, China)

Abstract: This paper investigates the relationship between “e-sports” and “sports” in the background of college sports reform, and then looks for the essence of sports in the demonstration of “e-sports non-sports”. The root cause of the debate on whether e-sports is sports or not is the lack of understanding of its essence, which leads to the confusion of some similar factors between the two and ignores the differences between the two. In the investigation of “physicality”, “competitiveness”, “gameplay”, “virtuality” and “network”, “e-sports”, and “sports” are at both ends of “yes” and “no”, and the two cannot achieve consistency. Therefore, the essence of “e-sports” is not in “sports”. E-sports is not sports. E-sports is a product born out of video games and should return to the essence of games. Unbundling with sports and independent development is the only way for the development of e-sports.

Key words: college sports reform; sports; the nature of sports; e-sports

2024年9月10日,习近平总书记在全国教育大会上强调:“加强党对教育工作的全面领导,不断推进教育体制机制改革,推动新时代教育事业取得历史性成就、发生格局性变化,教育强国建设迈出坚实步伐。”^[1]高校体育作为教育的重要一环,随着科技的创新、人才的更新以及思维的转变,高校体育改革有必要追随着教育改革的步伐,推动新时代高校体育全面地、均衡地发展创新。21世纪以来,伴随着数字化时代的来临,计算机、手机、多媒体设备、智能科技、AI等以互联网为基础的现代信息技术建构起全球共享的庞大网络体系,并已迅速占领了人类生活的诸多领域,成为现代社会一种新的文明象征。而高校大学生

作为伴随数字化时代同步发展的庞大群体,必然与之在方方面面产生着一定的黏连。在这种新的文明象征中,“虚拟”^[2]作为这种文明最显著的特征,人的身份、形象、语言、行为经由互联网转换为数字符号,人在此种“虚拟的现实”中嬗变成一种符号象征,并在“虚拟—现实”之间不停地发生着置换。电子竞技就是表达这种文明形态的重要形式,在电子竞技所营造出的虚拟游戏空间中,人、物、场景等一切事物均被虚拟化,真实的自我被编码成“游戏的身體”“图像的肉身”^[3]“王者的荣耀”等,人被电子媒介操控和驯化,电子竞技俨然成为一种虚拟活动的象征。高校大学生作为“现实个体的人”,需要回归于真实的生活,体

收稿日期:2024-11-04

第一作者简介:黄玲(1981—),女,江西上饶人,助教,硕士。研究方向:体育人文社会学。

育就是一种让人从虚拟世界回归现实世界的重要手段,保证大学生在学校期间脱离电子竞技的虚拟空间,进而在真实空间中亲身体验到“我与他”“近与远”“实与虚”的必要因素。2003年11月18日,国家体育总局宣布电子竞技运动为我国第99个正式体育竞赛项目^[4],但在高校体育教师的视角看来,电子竞技阻碍了学生正常身体活动,学生得不到体能、技能、战术等的提高,所以电子竞技不属于体育;而从学生视角出发,高校大学生大多认为电子竞技存在胜负之分,所以隶属于体育范畴。因此,一场关于“虚拟与现实”“电子竞技与体育”“是与非”的争辩便由此展开且持续进行着(电子竞技是体育:何慧娴2004^[5],李宗浩等2005^[6],杨越2018^[7];电子竞技非体育:王晓冬2014^[8],杨芳2005^[9],易剑东2018^[10])。电子竞技虚拟世界的生成,向人们展示了一个不同于体育实践的现实世界,标志着一种新型生存方式的出现,即“虚拟”生存。“‘体育’的主体是人,是人的身体实践活动。‘实践就是一种实际的行为’,离开了人的行为,‘体育’就无法生成,无法存在。”^[11]在高校体育改革探索中,注重身体行为的实践性和“体育”(Physical Activity)存在的标志,所以,我们无法在静态中捕捉“体育”的身影,更无法依靠冥想实现“体育”中人的存在。体育所呈现的则是人的“现实”存在方式,身体运动行为成为人本质力量彰显的能动反映,体育确证着人的现实存在。因此,基于“体育本质”的学理框架展开辨析,促使人们在这一问题上达成认知澄清与价值重估。

1 高校体育改革探索中电子竞技何以是体育的疑惑

“是”作为度量事物本原的标尺,乃是一切事物“是其所是”的起因。在对“是什么”的考察过程中,人们得以建立起对事物本原认识的思维路径,觅得规定事物“是其所是”的本质依据,进而提炼出事物的价值内涵。因此,对于“电子竞技”与“体育”的“是与非”疑题,我们首先要把握“电子竞技是什么”,进而找寻到“电子竞技”得以“是体育”或“非体育”的依据,获取“电子竞技”的本原面貌。梅耶先生曾指出:“游戏乃人天生的本能”。游戏成为人类的一种本能活动,历经了从“古老”到“现今”的漫长岁月。电子竞技就是传统游戏与电子设备结合的新生游戏形态,是一种以手机、电脑等电子设备为基础的电子游戏竞

赛活动。电子竞技本身即是电子信息技术的产品,其设计、开发、运行都离不开计算技术和多媒体信息技术。设计者通过多媒体技术对文本、图像、动画、音乐各元素,进行组合、制作、归档和存储,使得“模拟取缔了幻象”^[12],创设出鲜活的英雄形象、梦幻的主题情景和虚拟的游戏世界。与此同时,电子媒介成为了电子竞技活动得以持续进行的必备要素。与电子竞技不同,体育运动的开展无须借助电子媒介。在高校体育改革探索中,“体育以身体运动为基本手段,身体运动是体育的前提与基础,体育可为学生提供身体锻炼、社交互动和自我实现的机会,对其身心发展能起到重要作用”^[13]。故而,对体育而言,体育的内容、过程、结果由人主宰。电子竞技则与之相反,必然受到电子媒介的制约。“竞技”则是指电子竞技项目具有对抗性和竞争性的竞赛特征,电子竞技玩家共同参与到同一游戏空间中进行对战,因此,这种竞争过程必然呈现出非胜即负的游戏结果。然而,体育是人身体性运动体能实践的技艺行为,是一种人生命存在的行为实践,其实践的对象、载体、客体皆是人自身,体育的意义在人身体素质的提高、意志品质的培养、技术技能的锻造中得以诠释。所以,胜负是不能用以定夺体育运动的结果,对抗与竞争亦不是体育的目的旨归。由此可见,“电子竞技”是一种人游戏竞赛的方式,“体育”乃是人行为的实践结果,“电子竞技”又何以能成为“体育”?显然,电子竞技的本质非体育。

2 高校体育改革探索中电子竞技何以非体育的缘由

当“电子竞技非体育”的命题出现时,必然具备某些条件将“电子竞技”与“体育”的概念区分开来,因此,我们需要进一步追问与解释“电子竞技非体育”的因素,使得电子竞技的本真形象得以显现。一是“电子竞技”是一种智力的竞技,而不是针对身体的改造。易剑东强调:“电子竞技作为一种新兴的智力竞技和精神娱乐,与追求强化体能或身体极限的体育判然有别”^[10]。电子竞技运动不为改造人的身体能力与素质而存在,但却充分彰显出人与人之间的智力博弈结果。因此,电子竞技不是人针对身体的主动改造结果,也不是身体体能、体质的体育生产过程,而是一种彰显技巧策略的智力对决。二是电子竞技是一种游戏技术经验,而不是身体实践结果。冯宇超认为电子竞技是“以电子游戏为平台,由比赛决出胜

负,以衡量游戏水平高低的一种竞技类型”^[14]。对电子竞技运动的职业选手而言,如何通过技术操作来提高操控计算机等电子设备的能力乃是训练的主要目的。因此,游戏技能是电竞职业选手或业余玩家重复训练的目的,电子竞技比赛的过程是玩家对一种游戏技能的掌控结果的“表演”,而不是为了掌握某项身体技能的体育实践过程。三是“电子竞技”是一种消费型文化,而不是生命性行为。杨越谈到“电子竞技”时指出,“这种文化的本质就是娱乐,是一种典型的‘娱乐消费’,即满足精神和心理需求的消费文化”^[7]。娱乐性作为“电子竞技”的文化特征,其特点就是摆脱现实枷锁的游戏环境能让玩家获得丰富的情感体验、心理体验和审美体验,其目的就是为了实现人精神的满足。然而,“体育运动的历史意义恰恰在于‘人的自然化’”^[15]。回归到高校体育改革中,体育本质的厘清,是体育改革必须抓住的一条主线,“只有改革,中国体育才能真正使儿童、青少年和整个民族的体质强健起来。”^[16]体育是实现“人的自然化”的现实途径,在对人感性生命的保育过程建构起自身的文化体系,体育是对完整性生命的关照,是生命行为的存在方式。由此可见,“电子竞技”与“体育”两者的价值内涵产生偏离,“电子竞技”与“体育”表征着两种文化形态,这也使得“电子竞技非体育”的命题进一步得到确证。

3 高校体育改革探索中电子竞技非体育的线索找寻

随着中共中央、国务院关于学校体育系列文件的相继出台,开启新时代我国学校体育改革的新篇章。“高校体育教学改革是高等教育体系建设的组成部分,也是推动高等教育高质量发展的重要力量。”^[17]基于高校教师与学生对教学目的、本质、功能等认知的差异,对“电子竞技”是否属于体育的界定众说纷纭,以至于语言形成了这样一个屏障,因为我们的语言把可能非内在于对象的范畴强加于对象之上。因此,在通过“语言”的处理后,真实事物成为了人们所描述的对象,而这一过程可能会失去事物的本原面貌而被语言概念化。同样,人们在认识与界定“电子竞技”的概念化过程中,“语言的多样性和易变性”^[18]会让我们模糊对“电子竞技”本质的认识,我们就难以在所描述的语言中对“电子竞技”进行准确的度量。“电子竞技非体育”意味着“电子竞技”与“体育”之间必然在“促进人

的全面发展”^[19]上存在本质的不同。因此,以下将在身体、体能、竞争、游戏、规则五个共同相关因素中,辨析该内涵,并在实践性、能动性、商业性三个差异性特征中分辨“电子竞技”与“体育”的差异,进而全面地、整体地把握两者的关系。

3.1 高校体育改革探索中电子竞技与体育共有元素的相似性考量

“电子竞技”与“体育”皆是人的社会实践的文化结果,人们将“电子竞技”与“体育”关联起来,两者之间必然包含着某些共有的元素,也正是这些“重叠和交叉的相似性”^[20]影响着人们对两者本质的认知,集中表现于以下几点:一是在身体视角。身体是人类所有实践活动的原始密码,不同类型的行为活动呈现出不同的“身体图式”,“体育”呈现为“身体在场”^[21],而“电子竞技”却是“身体缺席”。体育直接是对人身体的锻造,由自身掌控着整个体育过程,身体成为人表达自我、塑造、改造自我的现实途径,身体时刻处于真实“在场”状态。而电子竞技却将身体与思想迁移到电子媒介之中,虚拟存在的“身体”角色替代了当下真实的身体,身体最终“缺席”成为了接受信息符号的功能物。二是在体能视角。“体能是通过力量、速度、耐力、协调、柔韧、灵敏等运动素质表现出的人体基本的行为能力”^[22]。在体育中,所有的体育运动都离不开体能,体能是人类体育实践开启的基石,决定了身体运动的能力、技战术使用的水平以及意志品质的培育。“体育”是对体能的“强化”,其最终的结果在内化于人自身。身体机能、素质、技能通过自身的体能实践得到改造。电子竞技则让人持续处于体能“消耗”的过程中,就目前而言,不论是何种电子竞技项目都无法实现强化体能的目的。三是在竞争视角。体育是一种源于“自然”的竞争,“电子竞技”则是“人为”的竞争。体育的竞争是为了释放自身的生命冲动,保持生命内在机制的动态平衡,人直接是竞争的主体,是人与人或人与自身的竞争。而“电子竞技”的竞争是由人所制定的比赛规则而产生的,是为了达到竞赛目的而存在,并非源于人自身的天性,是为了保证人可以在游戏过程中尽情叙事的一种手段。四是在游戏视角。在“体育”的游戏活动中人获取的是一种“肉体”的实践,而在“电子竞技”的游戏过程中收获的是一种“精神”享受。“与游戏密切相关的是获胜的观念”。^[23]体育游戏活动的胜利必然通过肉体的参与和实践,是人类肉身素质在体能较量和技艺比拼中的结果。而“电子竞技”是由电子游戏演化、

改造、升级而来,必然是为了满足人的娱乐需要,比赛的结果成为人的情感体验和精神享受。五是在规则视角。“体育”的规则对象是“人”,“这是学校体育回归教育、回归育人本质属性的战略要求,也是学校体育所应体现‘德’的具体目标。”^[24]而“电子竞技”的规则对象是“机器”。“体育”的规则由人制定,在高校体育中,最终落脚于关注“学生”身上,规则有时会根据实时的情况发生变化。而“电子竞技”是人操控“游戏主体”的过程,最终受到规则制约的是虚拟的游戏角色,是为了确保游戏比赛的强制性的一种辅助工具。由此可见,即使人们使用同一语言描述事物也容易混淆两者的差异,以至于在认识“电子竞技”与“体育”时受到影响,我们不能忽视各元素指向的差异性。

3.2 高校体育改革探索中电子竞技与体育个性特征的差异性探明

“电子竞技”虽然与“体育”存在着某些关联,但这些元素却无法打破“电子竞技”与“体育”的界限,两者存在的差异愈发显露,因此,为在高校体育改革探索中更进一步区分两者,我们还需要从两者所显现的事物特性中进行探究。一是实践性范畴。毛泽东在《体育之研究》中解释道,“体育者,人类自其养生之道,使身体平均发达,而有规则次序之可言者也”^[25]。体育是人自身的“养生之道”,是对生命养护的过程,依照人的生长发育和技术技能形成规律而展开的生命养护过程。在电子竞技项目中,“上肢(主要是指手指末端)动作的高度灵活性往往成为取胜的关键”。^[6]电子竞技的参与者必须久坐于电子设备前,单纯依靠键击等手指的活动完成整个游戏进程,身体难以达到均衡发展。同时,在电子竞技项目的内容、过程以及结果中智力性占绝对主导地位,缺乏身体素质、能力的较量。显然,“电子竞技”这种以“静态”方式开展的活动与体育时刻保持“运动”状态存在明显差异。二是能动性范畴。“体育”是人主动改造自身的行为,人在体育的身体练习中激发主体存在的潜在力量,获得向外扩张的冲动,习得奔跑、跳跃、攀爬、投掷等生存技能,跳动的脉搏、沸腾的血液、活跃的肌肉是生命活力的能动反应,有机体的器官能力、身体素质和自然禀赋通过身体努力持续发展,彰显着人的本质力量。人利用电子设备媒体来接受“电子竞技”的所有信息,以致于“电脑网络已经形成了一个新的社会机体”^[26]。电子竞技的沉浸式体验使人与真实的世

界隔离开来,游戏玩家通过游戏内容替代了现实生活的内容,人类不再需要亲身进入到运动场所中感受手舞足蹈的快乐,现实环境对玩家的意义也就变得虚无缥缈了。三是商业性范畴。“电子竞技”自诞生起便具有商业属性,“全球以电子竞技为核心的电子娱乐业已创造了巨额的产值”^[27]。电子设备作为电子竞技的媒介平台是玩家的基本消费品,游戏的项目由游戏开发商制作、把控、发行,通过电子竞技相关产业获得盈利乃是商家的最终目的,这也是任何一款电子竞技项目得以存在的直接原因。因此,电子竞技产业的发展与其商业性息息相关。体育虽然具有经济功能,但只能称之为衍生功能,不是影响体育发展的内在因素。由此可见,“电子竞技”与“体育”彰显着不同的社会价值内涵,两者在实践性、能动性、商业性中不具有同一性,也意味着“电子竞技”与“体育”之间确存在着差异性。这就需要进一步考察两者本质内涵的区别,为“电子竞技”非“体育”提供立论依据。

4 高校体育改革探索中电子竞技非体育分歧焦点的澄明

马克思指引我们,“透过现象看本质”。事物的个性显露是对其属性与内在本质的强调,使其成为区别“他者”而无法混淆的特定存在,并得以独立形态呈现。在高校体育改革探索中,我们需要“根据这些新要求积极推进各方面改革,促进学生身心健康、体魄强健、意志坚强、充满活力,使学生在学校体育共建共享中有更多获得感,培养更多高素质的公民。”^[28]因此,就必须在“电子竞技”与“体育”两者的界限与规定中,明确深化高校体育改革能够确保学生在体育运动中“享受乐趣、增强体质、健全人格、锤炼意志”^[29]才能在描述的过程中诠释“电子竞技”与“体育”实然面貌。因此,为了进一步探明“电子竞技”与“体育”之间的差异,以下将从“身体性”“竞争性”“游戏性”“网络性”“虚拟性”几个特性中找寻“电子竞技非体育”的依据。并在此过程中将“电子竞技”与“体育”的界限划分,为“电子竞技”为何非“体育”提供明确的线索与答案,进而确证“电子竞技非体育”的命题。

4.1 高校体育改革探索中电子竞技与体育身体性的本质内涵分辨

“身体性”是体育基本的特性之一,身体既是“体

育”的对象,也是“体育”的手段。因此,对“电子竞技”而言,“有”身体性成为其是“体育”的首要条件,而“无”身体性则将成为“电子竞技”非“体育”的依据。在电子竞技的竞赛项目中,游戏玩家通过上肢移动和手指键击的身体活动来完成电子媒介所传达的游戏任务,而这个过程既不是对身体技能的锻造,也不是对身体素质的塑造。反而,智力成为引导活动进程和主导活动结果的根本要素,对游戏方案的决策、比赛策略的规划、手脑配合的能力使智力在整个活动中占据绝对的支配地位。因此,身体不是“电子竞技”的首要对象。同时,“电子竞技”的肢体活动只是一种身体活动,而不是身体运动,并非所有的身体活动都能称之为身体运动。“‘身体性’运动是以身体素质(速度、力量、耐力、柔韧、灵敏)为对象,同时又是以身体技能(走、跑、跳、攀爬、投掷、游泳)为基础的身体运动”^[30]。在体育中,身体时刻保持运动的样态,反复的身体练习激发主体的潜在力量,习得奔跑、跳跃、攀爬、投掷各项身体技能,有机体的器官能力、身体素质、自然禀赋通过身体努力持续发展。因此,人类所有体育行为结果最终都通过体育主体自身得以呈现出来,人在体育运动中获取能量、知识与技能,体育实践成为了身体的“动态”机制。“静态的身体是摧残和奴役,动态的身体才是自由和幸福”^[31]。“电子竞技”的长期久坐行为,让身体逐渐演变成一种“静态”存在的“听话的身体”^[32],身体充当着被设定环境中去程序化进行游戏操作的一种“工具”,执行着移动上肢以及敲击鼠标、键盘、手机等电子设备的既定操作程序活动,导致身体活动失去了“身体性思维”^[33],而不再具有现实的意义性。因此,“身体性”不是“电子竞技”与“体育”共有的因素,“体育”始终需要且具有“身体性”的基本要素,而“电子竞技”却因其“无身体性”体现出“电子竞技非体育”的特征。

4.2 高校体育改革探索中电子竞技与体育竞争性的实践结果辨识

竞争是人类社会最普遍的现象之一,人类之所以能以主体的身份置身于世界之中,就在于人成为一切自然物竞争的胜利者。因此,人类生活的方方面面都呈现出竞争的形式,而且在人的行动中呈现出“这样”或“那样”的结果,“电子竞技”与“体育”就生成了“此”与“彼”的两种竞争结果。首先,“‘竞争性’的限定只适合用来形容竞技体育,一般性社会体育和一些传统体育项目可能没有竞争性”^[34]。可以发现,

并非所有的体育项目都具有竞争性,因此,竞争性不能作为“体育”的本质特征。而对“电子竞技”来说,竞争性是使其成为自身的本质特性,电子竞技的参与者必须通过虚拟时空的竞争获取胜利,可以说没有任何一项电子竞技项目不需要竞争,不论是即时对战类,还是卡牌类,对抗与竞争是所有游戏类型的共同核心。其次,“电子竞技”的竞争目的是游戏的胜利,而“体育”的竞争却充满着人性的意图。“体育是直接的竞争”^[35],“体育”的竞争是人自然天性的流露,是为了满足肉体发展的手段与过程,因此,体育本身就是人竞争的形式与内容,竞争的结果最终内化于人自身。2018年12月,时任教育部部长陈宝生在“全国学校体育美育工作贯彻落实全国教育大会精神推进会”上的讲话明确提出:“学校体育教学改革要围绕‘教、练、赛’来推进。‘赛’就是组织开展全员参与的体育竞赛活动,无赛不成体育。”在高校体育改革中,“赛”是体育竞争性最直接的表现,体育能够从中实现博弈的、能动的、行动的、现实的个体,学生是体育活动最直接的参与者,其身体的每一块肌肉在体育活动中都处于紧张的思考状态。体育的竞争不指向任何的利益存在,追求卓越、勇敢比拼、证明自身是体育竞争的目的,彰显人的本质力量,体育的竞争则是对生命意义的“彼”种探索。“电子竞技”的竞争存在于虚拟的游戏空间中,人的肢体活动被电子媒介转换成信息符号来操控游戏,因而,人的身体活动是不具有竞争意义的,但接受信息的虚拟人物角色是直接的竞争者,是掌控整个游戏结果的“人”。因此,“电子竞技”的竞争结果只留存于屏幕之内,无法跃升于游戏之外。最终,“电子竞技”的竞争展现出“此”目的,即获取胜利,而“体育”的竞争则呈现为“彼”意图,即证明人自身。

4.3 高校体育改革探索中电子竞技与体育游戏性的文化蕴意论争

“游戏性”是否是“电子竞技”与“体育”的本质属性,而将“游戏性”作为“电子竞技”与“体育”的文化蕴意到底是“对”还是“错”?“电子竞技”与“体育”共同含有“游戏”的因素,“电子竞技起源于电子游戏,是电子游戏发展的高级阶段”^[36]。电子竞技作为现代网络技术与传统游戏相结合的新兴产物,与生俱来的“游戏性”是电子竞技发展的动力之源,游戏的乐趣与期待成为玩家参与其中的原始因素。然而,对体育而言,“游戏可能是体育起源的一种解释,但是‘游戏’却不能解释为‘体育’”^[37]。游戏性只是体

育的属性之一,并未涵盖体育的所有本质,我们无法将所有的体育活动都称之为“游戏”,只是在某些特定情境下的“游戏”与“体育”在形式上发生着转变,尽管是“体育游戏”也始终只能被称为“游戏”而不是“体育”。因此,“游戏性”被视为“电子竞技”的本质属性是正确的。但将“游戏性”视为“体育”的本质属性是不正确的。对电子竞技而言,“游戏性”证实着其特殊存在,足以真实反映出“电子竞技”本质内涵,用“游戏性”来确证体育内涵却解构了“体育”,迷失了“体育”的原初含义,以至于“体育”成为一种难以琢磨的存在。“游戏性”让娱乐成为了“电子竞技”目的指向,电子竞技玩家在游戏的过程中得到情感的释放,追寻心灵的自娱,获得精神的愉悦,游戏的快感直接反映在人的本能情绪中,是欣喜、是激情、抑或是癫狂。以至于为了提高“电子竞技”的娱乐功能,游戏的设计者从未停下创新的步伐,日新月异的电子竞技项目给人以全新的视觉与听觉盛宴。显然,这并非体育的最终目标,体育是“人之为人”的哲学探索,是对“完整人”的培育,是使人“智慧”“勇敢”“节制”“正义”的力量。因此,“游戏性”视为“体育”的本质属性是以偏概全,是“错”的,但将其视为“电子竞技”的本质属性是“对”的。

4.4 高校体育改革探索中电子竞技与体育网络性的时空媒介差别

在网络性的考察中,“实”代表着具有网络性这一显著特征,“虚”则意味着不具有网络性。电子竞技由网络技术创造而来,“网络化”^[38]是电子竞技出现的必要条件,离开了网络技术电子竞技荡然无存,因此,电子竞技成为网络性“实”的呈现方式。体育则是网络性“虚”的体现,网络技术不是影响体育存在与发展的制约因素,体育运动的开展不需要电子媒介,往往只受到体育器材或体育场地的局限,故而,体育是不具有网络性的。也正因此,人在体育交往呈现出“人—人”的人际交往模式,我与“他者”的交流是面对面的,任何一方都可以即时反馈的,我直接是理解“他者”信息的接受者。人总是在网络空间的信息处理后才得以接受信息,电子竞技就呈现出一种网络延时性,而由于这种延时性的存在致使人逐渐成为符号信息的接受者或发布者。于是,电子竞技营造出一种特殊的“人—机—人”的人际交往模式,即使人与人分隔在“界面”的两端,双方的互动也可以通过电子媒介得以实现。于是,在电子竞技所构筑的网络空间中,人与人之间的沟通交流不再是面对面地进行,

而是全程依靠电子设备与互联网,人只能间接地通过被转换成符号的语言来理解对方。“在电子竞技运动中,这一切都依赖信息技术来实现。这是电子竞技运动有别于传统体育的根本不同”^[5]。因此,从“电子竞技”程序开启的伊始便决定了整个过程依赖于电子“信息”,登入时的电子书写、注册时的电子身份、游戏时的电子语言助成电子竞技的存在,人在此种情境中成为一种网络性存在。反观体育,体育让身体亲近自然,远离技术的裹挟,人类的肉体成为抵抗现代技术危机的有力武器,思维不再禁锢于电脑编码的深处而是活跃在体育自然的“真实”空间场域中。电子竞技的网络性存在迫使人自身潜在性地退化,体育则是人类原始生命潜力释放的最佳场所,在身体运动中确证人的存在。因此,我们无法在“网络性”中找寻到“电子竞技”与“体育”的同一性。

4.5 高校体育改革探索中电子竞技与体育虚拟性的存在方式区分

“电子竞技的本质为网络游戏,虚拟性是其最大特点,其难以与体育画等号”^[8]。通过数字符号码构筑的网络空间是虚拟的存在,相对于人类生活的现实世界来说是“假”的,不真实的。体育的为人属性决定了体育的“现实性”,体育的对象是真实的、鲜活的、感性的生命存在物,映射出人最“真”的生活状态,是生命行为具体化的意义途径。“体育是‘感性的人的活动’,是改造自身与自然的统一,是从历史走到当下的人的实践活动,是‘现实的人’的行动展现”^[39]。体育在人类的现实实践中找到了生存空间,体育的意义在现实个体的生命行为回归中得到彰显。电子竞技设计者创设出令人“虚拟的真实”场景,0和1的编程代码在转译的过程中营造出逼真的意象世界,人通过动画、声音、符号等仿真信号去感知虚拟的对象,而这使人类现实世界的一切感性事物变成抽象化、意识化、构想化。因此,对网络时空虚拟对象的占有过程和结果也都是虚拟的,这种缺失鲜活感性经验的虚拟行为不具有人真实生活的“现实性”“意义性”和“生成性”。反而“它营造了一个比真实的体育更加令人着迷的体育乌托邦,从而消解了体育的意义和价值。”^[40]在电子竞技这个如此“逼真”却又逐渐“失真”的虚拟世界中,人类言说与行动的共同背景脱离了现实生活世界的知识与规定,时空坐标体系被重构,身体行动被搁置在一旁,一切物理定律变得无足轻重。天马行空的主题、俊美秀丽的面庞、飘逸绚丽的华服、诗意梦幻的场景塑造出充满想象和艺术气息

的游戏空间,实现了电竞玩家精神的满足,补偿着日常生活空间中存在的不足与遗憾,却背离了“体育教学中注重磨炼意志,养成优秀品德”^[41]的良好初衷。因此,“体育”无法成为“虚拟”的存在,是人“真”的生命行为,“电子竞技”一种“虚拟”的存在,所塑造的也是一种“假”的,不真实的空间场域,两者同样不具有同一性。由此可见,尽管“电子竞技”与“体育”之间存在着某些相似性,但“电子竞技”不具备成为“体育”的充分且必要条件,“电子竞技”的本质不在“体育”中,电子竞技本质非体育。

5 电子竞技回归游戏本质是必然选择

2018年8月18日,备受关注的电子竞技以表演赛的形式出现在雅加达亚运会的赛场,“表演赛”意味着电子竞技与其他体育竞赛项目仍存在差异,不足以成为真正的体育比赛。2019年4月,第19届杭州亚运会组委会公布的37个竞赛大项名单中并未出现电子竞技项目。同样,2024年巴黎奥运会也未将电子竞技纳入原则性同意的四个大项。在2019年9月2日,国家体育总局副局长李建明在国新办召开的吹风会上,就记者提问《体育强国建设纲要》中未提及电子竞技内容作出回应时谈到,“目前电子竞技并没有纳入国际奥委会的体育项目范畴。既然不是体育项目,体育总局也就不会为此做更多的考量”。电子竞技从曾被视为“体育项目”到现今“不是体育项目”,国家政策层面对“电子竞技”的“体育”支持度已然发生改变,这也正是多年实践探索的结果。事实上,电子竞技有其独特的文化旨归,WCG已成为电子竞技的“奥运”赛事,没有必要强行改变其原初面貌与体育捆绑,应该寻回其本原面貌。

约翰·胡伊青加认为,“游戏是一种自愿的活动或消遣,这种活动或消遣是在某一固定的时空范围内进行的,其规则是游戏者自愿接受的,但又有绝对的约束力,游戏以自身为目的而又伴有一种紧张、愉快的情感以及对它‘不同于日常生活’的意识”。从中表明:一是游戏是一种自愿参与或基于消遣目的的活动,这种活动呈现出主动性、自愿性、娱乐性意蕴;二是游戏活动建立在相对固定的时空体系中;三是游戏者自发地遵守共同的游戏规则并受到一定的行为规约;四是游戏的过程是给予人丰富的情感体验,影响着游戏的结果;五是游戏是一种区别于日常生活的存在,指向人的精神意识;六是游戏的意义伴随着游戏

结果而完结于游戏自身。电子竞技恰恰符合游戏的基本特征,蕴含着游戏的本质内涵。因此,路云亭强调称,“电子竞技是游戏,并非体育项目”^[42]。虚拟类的电子竞技项目营造出感觉上“真实”的游戏场景,通过对传统游戏项目的仿真化、趣味化、电子化改造提升玩家的参与兴趣,带给人强烈的感官刺激,让玩家在戏剧性、娱乐性、艺术性的游戏情境中获取最丰富的情感体验。

游戏是人的天性,亦是人们最乐意去做的事情,故而,人类自诞生之初就有游戏的需要,并成为人类游戏行为的原始动因。尽管古今中外的游戏形式多样、内容丰富,但无论何种游戏形态无本质差异。杨芳就曾指出,“将电子竞技归于游戏,不是贬低电子竞技的作用,而是还原电子竞技的游戏本质”^[9]。电子竞技让人在游戏竞赛的过程中,摆脱日常生活因素的干扰和束缚,置身于特定的、虚拟的、网络的空间环境中,全身心地沉浸在游戏的乐趣中,体验着游戏带来的快感,成为了人闲暇娱乐的游戏形式。电子竞技只是具有部分“体育”的特征,但这不能构成其成为“体育”的充分理由。同时,梁枢等人提到,“电子竞技生命力将完全取决于游戏产业与视频产业的融合与协同”^[43]。电子竞技更需要从与“体育”的捆绑中分离出来,回归游戏的本质,找寻到适合其发展的路径。因此,电子竞技作为一种以电子媒介为基础的游戏竞赛,回归游戏的本质既是电子竞技的应然姿态,也是电子竞技发展的必然选择。

6 结语

现代信息技术的迅猛发展,无疑为高校体育改革探索增加了一定难度。中共中央、国务院在《“健康中国2030”规划纲要》^[44]中明确提出:“青少年学生每周参与体育活动达到中等强度3次以上、基本实现青少年熟练掌握1项以上体育运动技能。”随着电子竞技等网络虚拟技术不再只具有工具性质,甚至成为让人脱离现实世界的一种人的生活方式,这显然会出现与国家发展战略规划背道而驰的现象。虚拟的人物、虚拟的生活、虚拟的世界不断被创造出来,“虚拟”所营造出的假象成为一种强大的迷幻力量,使得虚拟世界中的既定程序操作支配着现实世界的个体活动。诚然,我们需要正视这一问题,“虚拟”与“现实”之间更是存在着不可跨越的鸿沟,一旦体育的现实性被电子竞技的虚拟性所替代,人之存在的“虚

拟”与“现实”的界限随之模糊,这也使得“电子竞技非体育”的问题更加清晰。事实上,在虚拟的游戏空间场域中“隐含着对真实世界的怀疑与否定”^[45],实践的主体、对象、工具都是虚拟的,人在虚拟空间中的行为是脱离现实事物的,人的思想与行为被虚拟的事物所支配着,使得人异化成附庸于技术的“机器人”。当“体育”与“电子竞技”混淆时,体育也就游离于“真实”与“虚假”之间,高校体育改革“重塑高校体育的育人本位”^[46]将变得毫无意义可言,将可能导致“生活的节奏由机器来调节”^[47],人就会陷入精神世界枯萎与物质财富膨胀同步发展的异化矛盾中,而逐渐迷失自我,“教育对于提高人民综合素质、促进人的全面发展”^[48]也将举步维艰。正如此,我们更无法将“电子竞技”纳入“体育”之中,否则在未来的学校体育中,游戏以足够强大的吸引力将会蚕食青少年的心灵和身体,人们将难以逃离游戏的角色身份,被游戏的内容所操控。于此,“电子竞技非体育”的命题得以确证,“电子竞技”与“体育”作为两种不同的社会文化形式,在人不同的存在方式和发展路径获得文化积累过程中得以彰显。

参考文献

- [1] 本报评论员. 朝着建成教育强国战略目标扎实迈进[N]. 人民日报, 2024-09-12(01).
- [2] 张明沧. 虚拟实践论[M]. 昆明: 云南人民出版社, 2005: 60.
- [3] 莫罗·卡波内. 图像的肉身[M]. 曲晓蕊, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2016: 1.
- [4] 杨文轩, 杨霆. 体育概论[M]. 北京: 高等教育出版社, 2005: 98.
- [5] 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(08): 3-7.
- [6] 李宗浩, 李柏, 王健. 电子竞技运动概论[M]. 北京: 人民体育出版社, 2005: 66.
- [7] 杨越. 新时代电子竞技和电子竞技产业研究[J]. 体育科学, 2018, 38(04): 8-21.
- [8] 王晓冬. 体育与电子竞技发展“殊途”, 岂能“同归”? [J]. 青少年体育, 2014(09): 28-30.
- [9] 杨芳. 电子竞技应回归游戏的本质[J]. 山东体育学院学报, 2005(01): 35-37.
- [10] 易剑东. 中国电子竞技十大问题辨析[J]. 体育学研究, 2018, 1(04): 31-50.
- [11] 刘欣然, 王家磊. 体育本质行为论[J]. 上海体育学院学报, 2014, 38(04): 7-12.
- [12] 雷吉斯·德布雷. 图像的生与死——西方观图史[M]. 黄讯余, 黄建华, 译. 上海: 华东师范大学出版社, 2014: 252.
- [13] 董国永, 杜鹏宇, 崔耀民, 等. 新课标实施背景下我国体育中考改革的现实困囿与纾解路径[J]. 体育学刊, 2024, 31(04): 113-119.
- [14] 冯宇超. 对电子竞技发展的初步探讨[J]. 浙江体育科学, 2003(05): 49-52.
- [15] 李力研. 体育的哲学宣言[J]. 天津体育学院学报, 1994, 19(03): 27-35.
- [16] 卢元镇. 中国体育改革社会化进程纵论[J]. 西安体育学院学报, 2024, 41(01): 1-4.
- [17] 邢炜, 张瑛秋. 高校体育教学改革的价值意蕴、目标导向与实践路径[J]. 教育理论与实践, 2023, 43(06): 58-61.
- [18] 涂纪亮. 维特根斯坦后期哲学思想研究[M]. 南京: 江苏人民出版社, 2005: 24.
- [19] 俞海洛, 方慧, 刘洋, 等. 习近平新时代关于体育的重要论述对普通高校体育教学改革的启示[J]. 体育学刊, 2020, 27(05): 76-81.
- [20] 李红. 对维特根斯坦“家族相似”概念的澄清[J]. 哲学研究, 2004(03): 38-42.
- [21] 约翰·杜翰姆·彼得斯. 对空言说: 传播的观念史[M]. 邓建国, 译. 上海: 上海译文出版社, 2017: 386.
- [22] 田麦久, 刘大庆. 运动训练学[M]. 北京: 人民体育出版社, 2012: 118.
- [23] 约翰·胡伊青加. 人: 游戏者[M]. 成穷, 译. 贵阳: 贵州人民出版社, 2007: 47.
- [24] 廖上兰, 刘桂海. “培养什么人”: 学校体育改革的理性思考与价值重构——基于我国宏观教育目标演进考察[J]. 天津体育学院学报, 2021, 36(02): 151-158.
- [25] 中共中央文献研究室, 中共湖南省委《毛泽东早期文稿》编辑组. 毛泽东早期文稿[M]. 长沙: 湖南人民出版社, 2013: 57.
- [26] 马克·波斯特. 信息方式[M]. 范静哗, 译. 北京: 商务印书馆, 2001: 11.
- [27] 雷曦, 夏思永. 对我国电子竞技体育产业发展现状及对策思考[J]. 北京体育大学学报, 2005(08): 1033-1035.
- [28] 季浏, 马德浩. 新时代我国学校体育改革与发展[J]. 体育科学, 2019, 39(03): 3-12.
- [29] 章翔, 余佳萍, 周刘华, 等. 新时代深化大学公共体育改革的探索与实践——以安庆师范大学为例[J]. 体育学刊, 2023, 30(02): 102-106.
- [30] 刘欣然, 余晓玲. 竞技本质非“游戏论”——就本质主义立场与军献兄商榷[J]. 体育学刊, 2011, 18(03): 7-13.
- [31] 刘欣然, 黄玲. 动静的争辩: 学校教育中的身体规训与体育挽回[J]. 武汉体育学院学报, 2019, 53(01): 30-35.

(下转第 59 页)

- 2014,28(11):3264-3273.
- [14] NAIANARA DITTRICH, JULIANO FERNANDES DA SILVA, CARLO CASTAGNA, et al. Validity of carminatti's test to determine physiological indices of aerobic power and capacity in soccer and futsal players[J]. Journal of Strength and Conditioning Research, 2011, 25(11): 3099-3106.
- [15] 方丕华, 阜外心电图运动试验[M]. 北京: 人民卫生出版社, 2009: 31.
- [16] 邱俊, 陈文鹤. 有氧耐力的测试指标和训练方法研究新进展[J]. 体育科研, 2009, 30(01): 57-61.
- [17] 王瑞元. 运动生理学[M]. 北京: 人民体育出版社, 2012: 314-315.
- [18] 杨锡让. 用心率推测最大摄氧量的几种方法介绍[J]. 北京体育学院学报, 1985: 46-51.
- [19] 杨锡让. 实用运动生理学[M]. 北京: 北京体育大学出版社, 2009: 39.
- [20] CICCHETTI D V. Guidelines, criteria, and rules of thumb for evaluating normed and standardized assessment instruments in psychology[J]. Psychological Assessment, 1994, 6(04): 284-290.
- [21] 全国体育学院教材委员会. 体育测量评价[M]. 北京: 人民体育出版社, 2008: 16.
- [22] 刘海云, 张一民, 王亚林. 800/1000米跑评价16~18岁中学生心肺耐力的有效性研究[J]. 中国运动医学杂志, 2022, 41(04): 281-287.
- [23] 马相华, 曹振波, 朱政, 等. 不同耐力跑测试评价 $\dot{V}O_{2\max}$ / $\dot{V}O_{2\text{peak}}$ 效度的比较研究[J]. 中国体育科技, 2021, 57(10): 70-78.
- [24] 董亚南, 覃飞, 瞿超艺, 等. 最大摄氧量评定与应用的研究现状与展望[J]. 中国运动医学杂志, 2017, 36(08): 731-739.
- [25] 蔡秋, 王步标, 龚正伟. 12分钟跑与20米往返跑预测最大吸氧量的比较研究[J]. 体育学刊, 1997(02): 37-40.
- [26] 蔡秋, 朱力娅. 20米往返跑预测最大吸氧量的可靠性研究[J]. 广东教育学院学报, 1995(02): 104-107.
- [27] 郝璐, 孙兴国, 宋雅, 等. 不同功率递增速率对正常人心肺运动试验整体功能的影响Ⅱ: 亚极限运动相关指标的影响[J]. 中国应用生理学杂志, 2021, 37(02): 120-124.

[责任编辑 江国平]

(上接第37页)

- [32] MICHEL FOUCAULT. Discipline and punish: The birth of the prison[M]. Translated by Alan Sheridan. New York: Vintage Books, 1979: 25.
- [33] 张之沧. 对身体的整体思考[J]. 湖南社会科学, 2008(05): 48-52.
- [34] 熊文, 张尚晏. 关于体育概念界定的哲学反思[J]. 体育学刊, 2007(01): 9-14.
- [35] 李力研. 野蛮的文明: 体育的哲学宣言[M]. 北京: 中国社会出版社, 1998: 11.
- [36] 谭青山, 陈旺. 我国电竞热背后的冷思考[J]. 体育文化导刊, 2018(01): 82-86.
- [37] 刘欣然, 李亮. 游戏的体育: 胡伊青加文化游戏论的体育哲学线索[J]. 体育科学, 2010, 30(04): 69-76.
- [38] 宗争. 电子竞技的名与实——电子竞技与体育关系的比较研究[J]. 成都体育学院学报, 2018, 44(04): 1-8.
- [39] 张焕斌, 刘欣然, 张艳. 实践的抉择: 体育人学存在论的哲学维度[J]. 江西师范大学学报(哲学社会科学版), 2018, 51(02): 45-50.
- [40] 杨剑锋. 体育的拟像: 体育电子游戏研究[J]. 成都体育学院学报, 2019, 45(02): 15-21.
- [41] 徐焕喆, 赵勇军. 新时代我国高校体育教学改革任务及措施[J]. 体育文化导刊, 2022(02): 98-103.
- [42] 路云亭. 中国语境中的游戏机文化[J]. 河北体育学院学报, 2019, 33(01): 1-6.
- [43] 梁枢, 梁伟. 电子竞技国际研究热点与发展趋势的文献计量分析[J]. 成都体育学院学报, 2019, 45(02): 7-14.
- [44] 印发《“健康中国2030”规划纲要》[N]. 人民日报, 2016-10-26(01).
- [45] 赵光武. 怎样认识后现代主义哲学[J]. 求是, 2002(08): 49-52.
- [46] 邹小江, 林向阳. 我国高校体育教学改革的缘起、论域、困惑及建议[J]. 山东体育学院学报, 2020, 36(02): 112-118.
- [47] 丹尼尔·贝尔. 资本主义文化矛盾[M]. 赵一凡, 译. 北京: 生活·读书·新知三联书店, 1989: 198.
- [48] 本报评论员. 牢牢把握教育发展的“九个坚持”[N]. 人民日报, 2018-09-14(02).

[责任编辑 江国平]