

专题作业书面报告 2018

题目：《盛世娱乐》6-42

组员：张丁元 (3B129) 魏康杰 (3B110) 邓大慧 (3B124) 谢修 (3B108)

摘要

蓬勃发展的电竞业既有巨大的产业价值，也给青少年的健康成长带来了挑战。其主要人群包括了玩家与专业玩家，家长与青少年，他们与游戏产业的潮起潮落之间的盘根错节等都值得我们的探讨。本专题作业希望能够给青少年、老师、家长以及社会人士等一个更加宽阔的视野，作为社会各界对电竞行业作出理性、客观、准确判断的一个参考。

研究目的与价值

1. 研究目的：

通过了解电子游戏行业以：

- 1) **教导青少年对电子游戏所应持有的态度**
 1. **理性地看待电竞业**
 1. 包括：对年轻人的课业和身心影响
 2. **从而探讨家长与青少年的关系处理**
- 2) **探讨电竞对社会经济的影响**
 1. 商业性发展能对市场经济带来的利益
 2. 制造创业机会以及就业机会
 3. 未来发展前途

2. 研究价值：

1. 电子竞技被多个国家与地区的奥委会同意将其视为一项“运动”，其经济价值也相当巨大，而许多人却对其不甚其解。
2. 游戏作为新兴产业有许多理解上的误区，我们希望能够澄清他们并让大众（特指青少年以及家长）有一个更清楚的认识。

文献综述

电子竞技的飞速发展不容忽视，其带来的经济利益更是令人瞠目结舌。而王健（山东电子职业技术学院高级讲师）和杨见奎所撰的《浅析我国电子竞技产业发展现状及发展对策》中提出游戏的商业化会带来更高速的发展。赚来的钱会让软硬件方面的条件限制大幅度放宽，他们需要充分利用已有的资源，形成完善的产业链。这些扩展电竞行业的手段值得学习、借鉴，也为我们的研究打下了基础。王炎昊（大连理工大学博士）所撰的《电子竞技消费意愿影响因素研究》则提到电子游戏里的软环境和投资回报体验与消费意愿没有很强的相关关系，而人员行为体验、功能性体验、问题处理体验、产品属性、硬环境五个变量对玩家消费意愿产生正向影响。这为我们有关电子竞技的未来商业发展提供了理论上的支持。

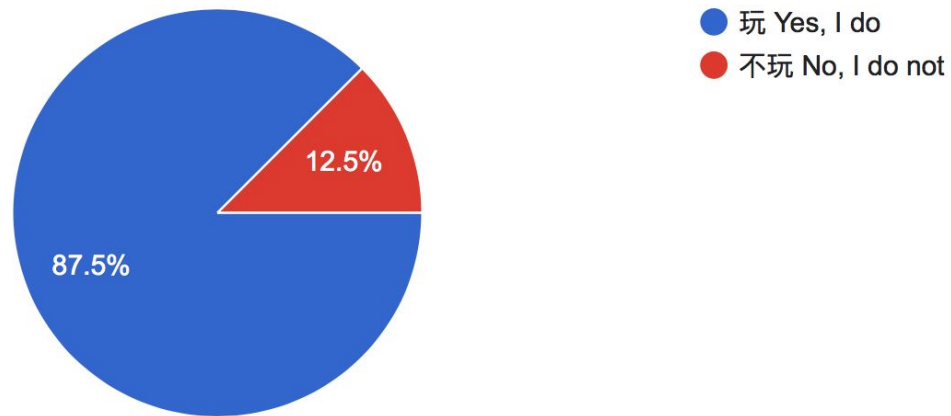
研究方法

1. 我们通过实地采访包括学生，前游戏工作者等以了解游戏对学生的课业和身心的影响。
2. 我们将通过文献研究法，采用权威的检索系统进行有关游戏以及电子竞技的阅读，确保专题作业的严谨性以及可信度。

分析与讨论

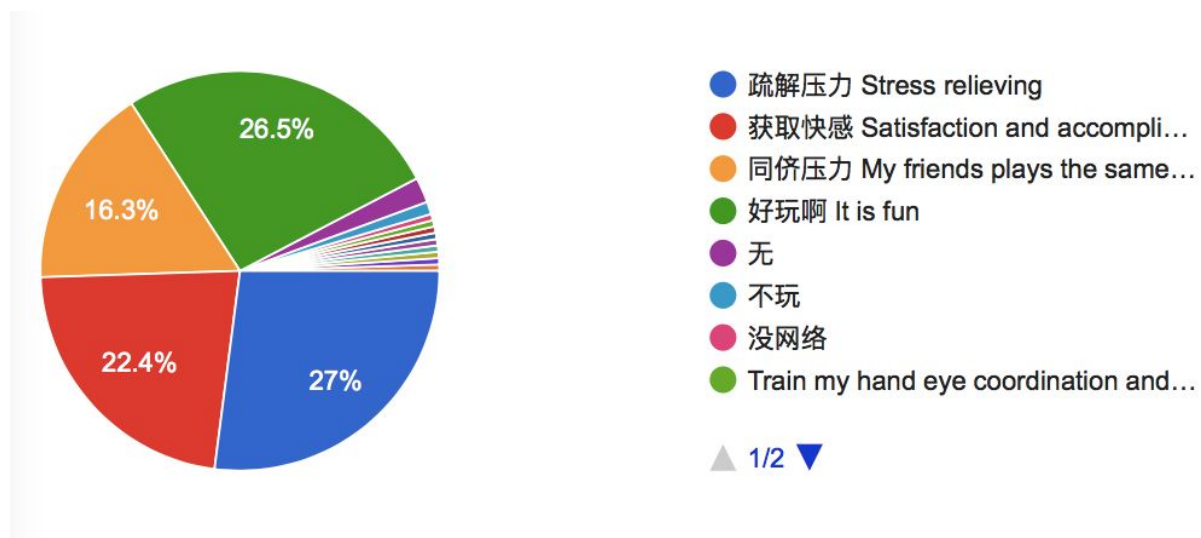
1) 分析问卷调查

1. 72份调查卷：



1. 87.5% → 有玩电子游戏

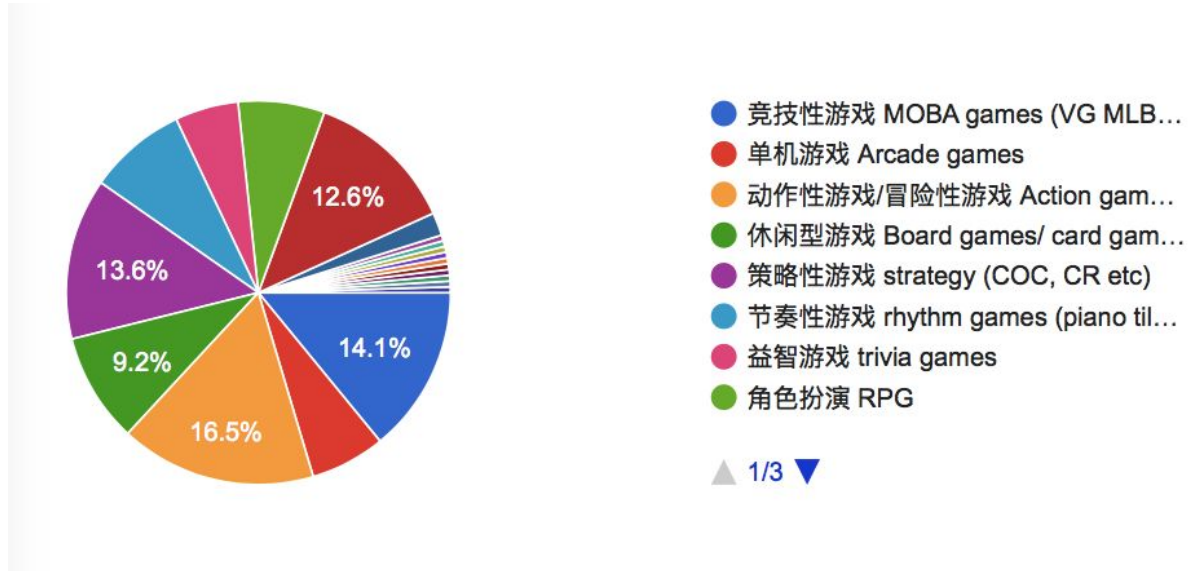
1. 青少年玩游戏率极高



2. 26.5.% → 玩游戏的原因：“好玩啊”；16.3% → 玩游戏的原因：同侪压力

1. 显示出了玩家或许自己都不知道为什么要玩游戏，仅仅因为“好玩”或是同侪压力而玩，暴露出了这个时代青少年无所事事随波逐流的心态。

2. 我们的专题作业让他们抱着批判性的眼光面对游戏



2. 最受欢迎的游戏类型包括：竞技性游戏，策略性游戏以及射击性游戏
 1. 与电子竞技重合度高，因此我们将着重于电子竞技的分析

3. 从1-10， 你觉得你有多了解电竞的未来发展以及对社会可能的影响？
 1. 69.4%的游戏玩家表示他们不了解电竞的未来发展以及对社会可能的影响
 2. 因此我们的专题作业能够给他们一个了解的平台

2) 实事案例调查

- 新加坡校园联盟（Singapore Campus League）由知名电竞集团Garena举办，而在6月30日举行的2018年决赛以华中队夺得冠军落幕。
- 我们与冠军队伍成员进行一次采访

回答分析：

- 游戏是一种青少年的社交方式，和其他方式并没有区别。而似乎大家都形成了学校和家长是反游戏的概念。
 - 但游戏也是我们成长中不可或缺的一部分，我们应该正视并认可他。
 - 我们应该认清自己的斤两，并为自己的未来做最适合的打算，做最适合自己的事情。
-
- 我们与Adrian Eng- AsiaSoft电竞公司的职员，现在在Razer Inc. 工作，进行了一次电邮采访

回答分析：

- 手游还是会占据其在游戏业内的一席之地
- 玩游戏只是娱乐手段
- 青少年玩游戏需要自律
- 但游戏公司也有责任

3) 游戏个例分析

守望先锋

针对这款游戏，我们通过分析其游戏制作，游戏性质，游戏玩家以及受众群，游戏的发展以及转变得出了结论：

- 游戏的最终使用者还是玩家
- 玩家从游戏里可以获取的满足感
- 游戏的玩家的体验获得了保障，这款游戏才能持之以恒的生存下去
- 游戏公司要把握住玩家的心态以及从人性的角度理智的设计游戏系统，让玩家以及游戏公司实现双赢的局面。

4) 游戏与经济

电竞产业里，一个中国去年的电竞市场规模就超过了50亿，扩展速度让人恐惧。为此，我们针对专业玩家与电子竞技比赛，电子竞技创造的就业机会，电子行业的未来发展等做出了分析，结论如下：

- 电竞承载的是许多年轻人的梦想
- 他们也有积极向上的体育精神
- 我们需要的是一颗平常心来看待这一项新产业，对他一视同仁。

- 电竞这一行让更多人有了就业机会
- 改善了的生活
- 找到了心仪的工作方式

- 作为青少年，在没有个人实力和竞技水平时，别以“想打职业”为借口而放弃学业。

5) 游戏障碍（成瘾）与疾病

世界卫生组织在2018年6月19日将游戏障碍在全球范围内列入了国际疾病分类-11的草案中。针对这项举措，我们做出了一定的探讨以及总结：

- 如果游戏障碍是病，任何一种风靡的娱乐手段在超出了所谓的“正常”范围之后都是一种疾病。
- 但这项举措本身是不严谨的，且忽略了许多现实社会问题以及影响

- 游戏的设计极为复杂
- 父母需要的是真正的了解孩子为什么会沉迷于游戏，去探索孩子的日常生活，而不是一味的禁止，封锁。

研究局限

我们的专题作业只能从新加坡本地人群取样，进行研究。因此，我们的研究范畴受到了取样范围的限制。但同时我们也阅读了大量其他国家的文献，以确保专题作业的全面性以及可信度。

结论

电竞并不是百弊而无一利，我们需要家长理性地看待自己的孩子，并加以信任，沟通。电竞未来的潜能不可限量，但作为学生应该量力而为，而不是被一时的兴奋冲昏了头脑。但同时，电竞公司本身也应为游戏的制作负责，确保受众群不被误导。

未来研究

我们希望能够有机会在未来采访一些专业的游戏制作人或者商家，以丰富我们的研究素材并提升我们的研究质量。

与此同时，我们也希望这份专题作业能够帮助大家对电竞和游戏有一个更全面的理解，以让我们能够戴着一双理性的双眼来看待这个问题。

参考资料

王健, 杨见奎《浅析我国电子竞技产业发展现状及发展对策》, 山东体育科技, Shandong Sports Science & Technology, 编辑部邮箱, 2011年04期

王炎昊, 《电子竞技消费意愿影响因素研究》, 上海体育学院, 硕士学位论文

温柔, 《如何看待17岁患癌少女实名举报南昌市阳光学校?这类戒网瘾学校存活的根源是什么?》知乎, 2018年6月22日

<https://www.zhihu.com/question/281015988/answer/423390355>

SELF MY, 《如何评价世卫组织(WHO)宣布游戏成瘾被列入国际疾病分类(精神与行为障碍)?》, 知乎, 2017年11月15日<https://www.zhihu.com/question/68129342>

杭羽, 《大众传媒环境下的道德恐慌理论分析》, 人民网, 2014年4月8日

<http://media.people.com.cn/BIG5/n/2014/1008/c389664-25789325.html>

岛上十点, 《为什么我的儿子不沉迷游戏?》, 虎嗅网, 2018年6月10日,

https://mp.weixin.qq.com/s/qjwdHRcNcWcV_NBa3W_WnA

西蒙 库柏, 媒体渲染的道德恐慌, 美国《金融时报》, 2013年2月28日,

<http://www.ftchinese.com/story/001049163?full=y&archive>

“文献分析法”, 百度百科, <https://baike.baidu.com/item/文献分析法>

Garena, 《Singapore Campus League》, <https://sgcl.lol.garena.com>

暴雪, 守望先锋, <https://ow.blizzard.cn>

V豚, 《守望先锋凉了吗?先看看他的电竞再说》, 知乎日报

<https://daily.zhihu.com/story/9663074>