

新媒体时代背景下电子竞技教学现状及对策

张伊菲

(南京传媒学院, 江苏 南京 211100)

摘要:我国社会经济蓬勃发展、科学技术突飞猛进,涌现出多种新兴的产业链,与此同时,高校也需要设立与新兴产业相适配的专业和课程。其中于2016年教育部正式将电子竞技纳入了教育教学体系中,电子竞技是信息技术与体育交叉融合的新生产物,有着良好的发展趋势,同时,还能够带动电子竞技发展。伴随着新媒体时代的来临,高校建立了电子竞技专业,并尝试通过引进先进教学理念和技术来优化课程设置、构建高效课堂。结合笔者的实践调研可知,电子竞技教学仍存有诸多问题,为此,高校电子竞技教师有必要基于新媒体时代背景下着重研究电子竞技改革策略,本文通过对此研究以期对高校电子竞技教学发展提供启发。

关键词:新媒体时代;电子竞技教学;现状;对策

处于新媒体时代下,高校应承担起为社会发展、国家建设输送优质人才的时代责任,其中院校需要提高对电子竞技这一新兴专业的关注度和重视度,即随着科学技术的不断升级与优化,使得体育和信息技术得到有效融合,最终衍生出电子竞技这一运动形式。为推进高校改革进程,电子竞技教师有必要接纳先进教学理念、打破当前教学壁垒,在现代化教育思想的引领下探寻优化电子竞技教学成效的有效措施。鉴于此,本文以笔者教学经验为着手点,阐述电子竞技的基本概念,并剖析高校电子竞技教学现状,立足于新媒体时代背景下,探寻电子竞技教学的优化策略,以期对高校电子竞技教学者有所裨益。

一、电子竞技的概念阐述

高校电子竞技教师在正式开展教学活动之前,应先全面了解和深入分析“电子竞技”这一概念的内涵与价值,在梳理电子竞技概念的基础上设置教学课程、制定教学计划以及落实教学方案。“电子竞技运动”是基于互联网蓬勃发展的衍生物,代表着体育和信息技术的有效结合,其中电子竞技可以进行拆分解释,其中“电子”所代表的是科学技术进步后衍生出的虚拟化技术和设备;而“竞技”则表示的是一种对抗的状态,是比赛形式,有着体育的本质特性。其中电子竞技是依托各种信息技术运行的,以软件、硬件设备为器械,能够在虚拟环境中、在统一规则下,开展对抗性的电子竞技游戏运动,属于一种体育竞赛项目。

一般而言,结合笔者的专业学习和资料查询可知,电子竞技运动一般包含有以下两点特征:一,电子是电子竞技运动的主要方式和重要手段,换言之,是一种先进载体,与传统体育项目需要实体器材和宽广场地有所不同;二,竞技是这项竞技运动所表现出来的体育属性,即体育项目的本质便是对抗和比赛,那么电子竞技也必然具有体育属性。电子竞技的概念界定一般分为狭义和广义两种阐述,狭义电子竞技则指的是不依托电子设备和信息技术是便无法客观存在的电子竞技游戏;广义的电子竞技是指除了狭义上的竞技游戏之外的一些传统体育电子化的体育竞技运动。综合对电子竞技这一概念的深入理解可知,该运动项目是互联网时代的产物,并且能够在一定程度上满足人们的精神需求,并对社会经济有着促进作用。此外,电子竞技还属于一种文化观念,即电子竞技已经逐渐走入了大众视野和学校体育,有着良好的发展趋势,也表现出电子竞技与社会发展趋势紧密贴合的特点,同时,也是电子竞技项目极具奥林匹克精神的体现。为此,

教师能够在充分理解电子竞技概念和特征的基础上组织学生开展教学活动,能够取得预期的教学成效。

二、高校电子竞技教学现状分析

(一) 电子竞技专业师资力量薄弱

现阶段,国内高校教师群体中青年教师占有较大比重,逐渐成为教育教学领域的中坚力量,但是由于电子竞技这一运动属于新兴项目,多数教师并未针对电子竞技专业进行系统性学习,所涉及的知识相对较少、掌握的技能较为单一,究其根本,是由于以下两个原因导致的:其一,社会各界对电子竞技存在认知偏见。在《人生节目》访谈中表示绝大多数的民众对电子竞技存在认知误解,认为是有害青少年身心健康的网络游戏。其二,电子竞技专业在国内兴起时间较短。于2016年教育部宣布了增补专业,其中便有电子竞技专业,并且与管理属于体育类专业。由于电子竞技行业与其他行业相比具有一定的特殊性,其教学重点有所不同,作为一门复合型专业,设计有多门学科的内容,但是很多课程是职业选手无法适应的,最终无法切实提升电子竞技专业人才培养质量,甚至还会导致教与学不符的现象。

(二) 电子竞技专业学生认知不足

在教师指导开展电子竞技教学的过程中,应着突破“怎么学”和“学什么”的教学重点。结合笔者的实践经验可知,电子竞技专业的多数学生并未清楚意识到电子竞技与网络游戏的区别和明显特征。在此背景下,很多学生由于不清楚专业核心内容和内涵目标导致无法顺利完成学习任务,甚至还严重限制了电子竞技专业的长效发展。因此,教师有必要在实践教学过程中引导学生明确电子竞技的基本定义和与游戏的显著区别,并且还逐步渗透电子竞技的发展现状和发展趋势。

(三) 电子竞技专业教材不够丰富

现阶段,电子竞技专业在开展教学活动中面临诸多问题,其中教材问题尤为突出,主要表现为内容不够丰富、数量不够充裕等等。由于高校的电子竞技专业是刚刚设立的,很多教学设备和教材还未到位,导致教材稀少、设备匮乏等现象。结合笔者调研可知,部分学校在指导电子竞技课程教学时,会采用由本校教师找到的教材版本。但是整个专业缺乏现成教材,从而只能零基础地进行教材编写和教案制定,甚至图书馆与电子竞技相关的文献资料也比较匮乏,这样,一定程度上限制了电子竞技专业教学质量,无法取得预期的教学成效。

三、新媒体时代背景下电子竞技教学优化策略

(一) 积极引进电竞发达国家人才

现阶段,结合高校学校电子竞技专业的教学现状可知,普遍缺乏优秀的电子竞技专业教师,但是又很难在短时间内培育出一批具有扎实专业知识、熟练实践技能以及丰富教学经验的师资队伍。为保障电子竞技专业教学活动能够顺利开展,学校可以大力引进欧洲、韩国等其他电子竞技发达国家的专业人才入驻院校,担任课程教师或客座教授,并以他们为中心建立一支优质的师资队伍。但是高校需要注意的是,在引进的过程中要秉承着“宁缺毋滥”的思想,引进行业领军人物入驻院校,为国内电子竞技事业发展输入新鲜血液,应有效避免肆意引进现象发生。学校管理层应充分意识到引进国外人才仅仅是为了缓和当前电子竞技教学领域的窘状,也是打造专业师资队伍、推进专业发展的有效途径,最终能够促进电子竞技专业的创新发展。

(二) 培育国内电子竞技优秀人才

高校学校若仅仅依靠引进国外优秀人才来实现电子竞技专业长效发展是不现实的,因此,政府还应联合各个学校培育出一批本土的优秀教育人才,这样,不仅能够切实解决电子竞技师资队伍匮乏的问题,还能够具体掌握当前国内电子竞技专业教育领域的现存问题和解决途径,为后续实现专业课程改革奠定坚实的基础。为有效增强国内本土电子竞技专业教师的质量和数量,学校可以邀请退役电子竞技选手和优秀的游戏玩家进校担任教师辅助教学,并秉承着“无德无才不用,无德有才不用”的用人原则来聘请和培训优秀电子竞技人才。除此之外,对学校邀请的退役选手和优秀玩家,还应组织他们参与专业课程和文化课程培训,以此来提升他们的文化教育水平,从而能够使其成为电子竞技专业教育型人才。

(三) 着重引进开发专业课程教材

直至2017年国内已经有将近20所院校开设了电子竞技专业,可知这一专业有着良好的发展趋势,但是仅有一批于2018年编撰的教材,很难满足如今国内电子竞技专业的教材需求。为此,学校需要大力引进国外电子竞技教材,并在此基础上与国内电子竞技教学情况进行有效融合,从而能够切实缓解教材版本单一、数量匮乏的问题。除此之外,当地政府和相关部门应联合推进电子竞技专业教材开发,通过增加人力、物力投入来促进电子竞技专业教材研发,在此过程中,应积极借鉴其他先进国家的教材和案例,不断完善和创新本国教材。

(四) 丰富电子竞技专业文献资料

高校学校还应有效丰富院校内与电子竞技相关的纸质书籍或电子读物等文献资料,旨在进一步推进电子竞技专业长效发展,推进电子竞技行业的快速攀升,进而能够帮助学生更加深刻、更全面地认知电子竞技这一概念,了解电子竞技专业,并在此基础上影响社会各界人士。高校丰富各个专业和各个课程的文献资料,都对其学科发展和行业发展有着一定的促进作用。政府与相关部门应颁布优惠政策来进一步鼓励研究人员对电子竞技领域的文献丰富,并提供各种极具专业性和权威性的教材和专著。基于文献资料有着较高的传播速度,因此,高校校应严格审查和研究网络凭条上的各种信息。

(五) 培养现役电子竞技专职人员

结合笔者调研可知,如今现役电子竞技运动员往往会因为训练任务和阶段比赛导致无法参与正常的教育教学,基于这一问题,高校学校可以借鉴其他体育项目对运动员制定的学习安排计划,以此来保证他们在进行技术训练的同时,能够获取专业知识。鉴于此,高校应搭建有效平台来与运动员进行互动和交流,结合他们的实际情况来安排具体的学习计划和教学方案。此外,相关部门也应激励职业运动员入学考试、学习。高校培育电子竞技运动员的过程中,还应采取新颖且有效的方式来创新教学模式,但是应秉承着以竞技技术为主,以相关领域为辅的教育理念,最终能提高电子竞技运动员的竞技水准和学术水平,使之成为电子竞技领域的优秀人才。

四、结语

总而言之,基于现代化教育改革视域下,高校应积极探寻优化电子竞技专业教学的有效措施,其中可以通过积极引进电竞发达国家人才,培育国内电子竞技优秀人才,着重引进开发专业课程教材,丰富电子竞技专业文献资料,培养现役电子竞技专职人员来推进电子竞技领域的可持续发展。

参考文献:

- [1] 张彦秋,刘文星,李嘉,等.我国高校电子竞技教学现状及对策研究[J].哈尔滨体育学院学报,2019,37(3):6.
- [2] 吴庶坤.浅谈新媒体时代背景下探索校外教育如何开展科普实践与创新[J].未来英才,2017(007):298,255.
- [3] 王彦斌,张轩.大学生电子竞技运动开展现状和对策研究——以运城学院为例[J].青少年体育,2019(11):3.
- [4] 吴庶坤.浅谈新媒体时代背景下探索校外教育如何开展科普实践与创新[J].未来英才,2017(007):298,255.
- [5] 李佳莉.新媒体环境下高校电子竞技运动发展现状与对策研究[J].赤峰学院学报:自然科学版,2017,33(24):3.
- [6] 何芸茜,袁丹,任宇航,等.短视频文化创意扩散的现状,问题及对策——以抖音平台为例[J].传播与版权,2022(5):3.
- [7] 康益豪,王相飞,王真真.我国电子竞技赛事新媒体传播的现状,问题及优化策略[J].哈尔滨体育学院学报,2021,39(6):6.
- [8] 陈湘淮.新媒体时代下电子竞技运动发展研究——评《电子竞技运动概论》[J].新闻爱好者,2019(12):2.
- [9] 谢琳琳,梁劲,蔡思曼,等.新媒体时代下电子竞技衍生的新式职业对大学生择业方向的影响[J].赤子,2017(7):2.
- [10] 苏畅.宁德师范学院电子竞技运动开展的现状及对策[J].宁德师范学院学报:自然科学版,2018,30(3):5.
- [11] 延怡冉.新闻框架理论视角下电子竞技新闻报道与文化认同感研究——以主流媒体新浪微博为例[J].体育研究与教育,2021(5):3.
- [12] 王彦斌,张轩.大学生电子竞技运动开展现状和对策研究——以运城学院为例[J].青少年体育,2019(11):3.
- [13] 杨潇潇.基于新媒体平台背景下的市场营销教学技术现状与创新措施[J].太原城市职业技术学院学报,2018(3):3.
- [14] 谭桂照.新媒体时代高校“形势与政策”课程教育教学面临的挑战及应对措施[J].中国管理信息化,2017(14):2.