



打造电竞之都:拥抱青年,才有未来

■ 本报记者 柳森

10月31日晚,2020英雄联盟S10全球总决赛亚军决赛打响。经过4局鏖战,中国战队SN最终以1:3的战绩憾负韩国战队DWG,获得亚军。回顾整个10月,全球11个赛区的22支顶尖战队云集上海,展开对决,带动起上海街头热烈的电竞气氛。

决赛当晚,一场别开生面的对话,在复旦大学管理学院“瞰见2020”云课堂展开。复旦大学管理学院教授张诚、英雄体育VSPN联合创始人兼COO郑夺、哔哩哔哩电竞公司总裁陈悠悠,共议数字经济热潮下电竞行业如何一路向前。

记者见证了这场头脑风暴的整个过程,将讨论中的精彩部分记录了下来。

社会对电竞的态度 一路向好的原因

张诚:在我小的时候,家庭、政府乃至整个社会对电竞这个领域都不怎么关注,或多或少还抱有一点比较负面的看法。是什么原因,使得政府、社会如今越来越接受、重视这个行业?

郑夺:第一点原因应该是大环境。我们小的时候游戏的普及率比较低,整个人群对终端设备的占有量不高,远没有到达饱和的程度。

第二点,电子竞技表现出来的竞技性,让更多的人认识到它不仅仅是游戏,还是一种竞技精神的体现。它所追求的自我提升和团队协作,和传统体育没有本质上的区别。

尽管电子竞技与体育的关系一直存在争议,但这并不妨碍体育借助互联网或者电子设备等发展出新的样式。

我个人觉得,竞技文化根植于人类基因之中,就像在奥林匹克精神的感召下,运动员彼此之间的竞技反而促成了友谊。过往,社会大众一般都能接受人本体育,但电子竞技是一个跨时代的产物,它将科学技术引入体育,然后在竞技文化下衍生出一种新的体育样式。

还有一点,就是电竞的经济效益和社会效益。随着越来越多的年轻人接触电子竞技,很多城市开始拥有自己的电竞战队、电竞场馆,电竞会慢慢发展成为一些城市的形象标签,就像一些NBA明星球队成为所在城市的标签那样。

这几个方面叠加起来,我想,我们的家长、社会大众、政府,对电竞的看法会越来越开明。

陈悠悠:现在不少年轻人会视电竞为一种文化。为什么?我觉得,首先,电竞游戏非常注重公平。

“超越自我、勇攀巅峰”是很多热爱电竞的年轻人一个基本共识。电竞的魅力一方面来自在公平的情况下追求超越自我、获得最高的胜利;另一方面,来自它过程中的不可预测性,电子竞技的过程中总会发生一些无法预测的情况。这两点让电子竞技跟体育非常接近。当你需要凭借自己的实力和能力稳定输出,在勇攀高峰的过程中不断超越自我,其实这就已经是一个很具有职业性的行为了。

此外,电竞可以附着非常丰富的文化元素,包括年轻人的文化、城市本地性的文化,等等。就像“李子柒”品牌在海外网站上有很高知名度和关注度一样,此前在亚运会英雄联盟电竞表演赛总决赛上,中国队以3:1的大比分战胜韩国队,像Uzi(简自豪)这样的选手在赛场上就受到了全世界年轻人的关注和肯定。

郑夺:我也认同这个观点。从文化的角度来看,当越来越多的中国元素融入中国的竞技游戏和竞技比赛当中,我们将来也有可能通过电竞这一载体,把中华文化传播到世界其他地方。

中国电竞产业 处于怎样的发展方位

张诚:电竞行业在我国方兴未艾,已经引起了整个社会的关注。可否请两位介绍一下这个行业的发展现状?

郑夺:在全球范围内,电竞市场都处于一个向好的发展态势。它越来越成为全球年轻人的一种通用语言、一种受到年轻人欢迎的竞技娱乐方式。

说到电子竞技,不能不提韩国。在电竞产业发展早期,韩国在全球范围内居领导地位。韩国的电子竞技是以电视台为主导的,他们把电子竞技当作一档电视节目来制作。这和韩国强大的综艺制作能力、文化产业运作能力不无关系。

美国相当于走了一条体育联盟的路。一些



图为2020英雄联盟全球总决赛首场线下观赛活动在大宁灵石公园举行。在这个酷似“森林峡谷”的场地里,玩家们不仅可以观看比赛,还可以互动交流游戏心得。

沈阳 摄

电子竞技联盟的主场都是学习NBA和超级碗来搭建的。

中国也走出了一条有特色的道路。中国的电竞产业一方面是学习韩国,不断提高电子竞技的制作水平;另外一方面又学习美国,搭建一个长期有效、能够让所有参与方获利的作用机制。

我们目前拥有全球知名的游戏公司,整个电竞界的影响力也越来越大。根据最新的统计数据,我国电竞爱好者达到了4.2亿人,电竞人群逐步增多。一些地方政府把推动电竞产业发展作为一项比较重要的工作去推动,开始举办一些大型电竞赛事,从产品层面来说,越来越多的电竞产品涌现,影响力也很大。

陈悠悠:在电子竞技赛训的发展过程中,韩国是当仁不让的先驱。韩国的一些电子竞技选手目前在各个项目中都很突出,被各个国家的队伍和项目引援。经过多年的沉淀和努力,中国现在还是很有可能成为电竞强国的。

以上海为例,政府明确表示要把全球“电竞之都”作为努力目标,所以今年的S10、去年的TI等世界顶尖赛事都在上海举办。这不仅会吸引全世界的眼光,其之于中国社会文化形象的传播力也不亚于之前的奥运会、亚运会。

从线上业务来看,电子竞技已经形成了一个类似金字塔结构的生态圈。金字塔的最上层是厂商,其所获商业收益非常丰厚。第二层是直播平台,任何一个厂商都需要通过平台直播模式把内容传播给链条上的下一环节。和直播平台属于同一层面的俱乐部,也是厂商极为看重的传播渠道。第三层是赛事内容制作团队。最下面这层才是主场,延及电竞教育、电竞周边等。

电竞直播平台是从2014年开始正式进入大众视野的,经过3到4年的白热化竞争,极大推动了电子竞技的发展。随着直播平台的兴起,一些非常顶尖的赛事以及一些俱乐部、主播在玩游戏过程中的操作,像电视节目一般传递给了互联网观众。

我们完全可以想象一番:随着电竞赛事的普及,在不远的未来,电竞赛事和传统体育赛

事一样具有凝聚力。年轻人出门去看一场线下的电竞比赛,就跟去看一场篮球赛、足球赛差不多。每个城市都可以拥有代表自身形象的电竞队伍和电竞俱乐部。

当几万人聚集在一起,观看一个代表着自己城市的队伍出战一场世界顶尖赛事时,不管最后结果如何,那种情绪的共振会让这个城市的效能发生很大变化,同时创造出一些商业模式,让这些因电竞而生的项目、周边产品落地。

在技术风口和产业发展需求下 前瞻未来

张诚:由史蒂文·斯皮尔伯格执导的电影《头号玩家》,讲述了一个现实生活中无所寄托、沉迷游戏的大男孩,如何凭着对虚拟游戏设计者的深入剖析,历经磨难,找到隐藏在关卡里的3把钥匙,成功超越前辈的故事。未来,随着虚拟化技术不断演进,给竞技注入新的生命力,电子竞技行业的未来会否超越当下的想象?

郑夺:电子竞技有一个非常有特色的属性,叫作“虚拟延展性”。人类的文化或者传媒,都是人类在体力上和智力上的延伸。电子竞技的世界观一般都很宏大,代表着人类在理念和梦想上的延伸。未来,随着人类对VR、AR等虚拟技术的应用愈发纯熟,相信电子竞技可能会抵达现在的人们预想不到的程度。

陈悠悠:未来应该会有更多的新兴项目进入我们的视野,比如,更有想象力的终端项目。从底层生态来说,我觉得越来越多的城市可能会介入电子竞技的文化内容生产,而不仅仅是作为一个赛事的主场而已。

电子竞技要走到全民电竞的那一天,一定是形成了一种容易被接受且操作更简易的业态,然后在三、四、五线城市等更大范围内扩展。只有具有强大的可复制性的模式存在,才可能扩散到世界的各个角落。

在这个过程中,作为我们电竞从业者来说,应该带着敬畏之心,去推动这个很年轻的行业,以一个充满正能量的态度去影响下一代年轻人。

张诚:在传统竞技体育范畴中,包括足球、篮球、赛车等竞技项目,现在都会搜集大量数据,利用人工智能技术来增强对参与者的理解,从而进一步提升人的能力。电竞行业里面是否也有类似的进展?现在已经到了怎样一个程度?

郑夺:过去,只要是体育项目,都会产生并收集数据。比如说投了多少个篮,进了多少个球,大家一看数据,就能判断出哪些运动员特别优秀。而在本就数字化程度较高的电子竞技领域,很多数据可以直接从服务器里面得到,而且数据的读取和分析更加精准。

此外,电子竞技产生的图像比传统体育项目更利于识别。这就便于研究者通过图片识别得到一部分数据,来构建自己的数据模型。

在电竞领域,未来的虚拟主持人可能都不需要写稿,所有解说内容都是直接数据化,然后切换成需要的表达方式。每个观众都可以选择自己喜欢的明星来“解说”比赛。虚拟主持人还可能演化成为一些虚拟的IP人物,虚拟的本质却并不影响它在拥趸心目中的地位。

未来的赛事转播方式也可能被改写。我们可以在虚拟的云服务器中渲染出多个视角,通过每个人想要的视角,对选手的精彩表现进行多角度、多机位的组合,给观众打造出一种电影级别的呈现。

机会与挑战并存的“战场” 年轻人如何选择

张诚:我们的文化虽然具有兼容并包的特质,但同时也很注重对传统的延续。就像家庭对于教育的重视、父母对儿女的期待,有时候会让代与代之间产生相当不同的看法。面对机会与挑战并存的电竞行业,年轻人该如何选择?

郑夺:关于电子竞技行业,很多家长和孩子还了解不多。有些人对这个行业的了解,停留在对部分电竞选手的了解上。其实这个行业有一个很长的产业链,它的核心包含了好几个模块。职业选手只是其中一个环节。仅以赛事组织模块为例,就由联盟、组委会、俱乐部和选手共同组成。

能否成为职业选手一定要看天赋,而且这种天赋可能是你想象不到的。这就和在班级里打篮球打得最好的同学很难被模仿一样。举例来说,在个人计算机游戏兴盛的时代,有的职业选手点击鼠标和键盘的次数可以达到每分钟300次以上。你看他操作的时候,瞬间就会有一种眼花缭乱的感觉。所以,真正能够成为职业选手的人很少。对大部分人来说,参与电竞更多是一种休闲娱乐,和通过打篮球来锻炼身体差不多。

如果是真正感兴趣的孩子,可以选择电竞行业中的其他产业环节。比如赛事组织中,你可以去联盟工作,可以去俱乐部当管理员。内容制作模块,会有类似VSPN这样的电竞赛事内容制作公司和运营公司。电竞行业还有宣传和播出环节、商业化环节、衍生品和周边产品制作设计环节,都需要大量的工作者。

换言之,大家不一定要去当职业选手,完全可以选择电竞产业其他环节上的各个工种。当然,这些工作都会对你的能力和素养提出专业上的要求。

张诚:可不可以这样理解:第一,电子竞技和传统竞技一样,有专业规范和要求;第二,这个产业和我们过去熟悉的那些产业在本质上并无不同,是对很多产业的集合与体现?

郑夺:没错。电子竞技融合了互联网、体育、传媒,每一个产业对电竞未来的发展模式或是商业机会都有一定的借鉴意义。比如,目前的电子竞技在很长一段时间内仍然要向传统体育行业学习。传统体育行业的产业链在电竞行业中都可能发生。

目前,整个电竞行业的产业链还不完善,相应的专业公司也都还在成长中。所以,如果未来想从事电竞行业的工作,不妨参考一下传统体育、互联网、传媒的相关产业链,看一下电竞行业未来与这些行业可以有哪些结合点。

陈悠悠:电竞行业中,内容制作团队、市场运营团队所从事的相当一部分工作和过去很多行业的相关工作是可以打通的。这个产业一旦扩大,应该会为整个社会带去非常多的岗位和用人需求。

所以,回到刚刚讨论的那个问题,我也认为首先还是要分清楚,孩子究竟是当电子竞技选手,还是想成为一名电子竞技从业者。

如果是想成为电子竞技选手,现在会有不少专门的公司挖掘这一类人才,比如英雄联盟排到全国前100名,就会受到关注。

但这样的种子型选手在几千万用户中仍然属于凤毛麟角。走上职业道路以后,选手需要有教练,每天都要付出卓越的努力,必须面对反反复复的训练,要有很强的数学能力,要学会怎样释放自己的技能,有时候其实也挺枯燥的。

一些选手进入职业队伍时年纪尚小,比如十六七岁。如果是那样一个少年进入我们这样一个行业之后,除了技能上的提升,还要在精神层面、人文层面不断提高自己认识这个世界、感知这个世界的能力。

选手发展到一定阶段以后,还会受到年龄上的一些限制。那时,他退出后的发展也非常重要。现在一些体育运动员退出职业道路以后可以当教练,可以去大学深造,有比较多的路可以重新进入这个社会。但电子竞技目前主要还是企业在推动,没有一套比较连贯的机制把选手的职业生涯拉长。这是这个行业亟待完善的一点。

如果是想成为电子竞技从业者,那么完全可以像我一样。我不是一名职业运动员,只是曾经在2001年、2002年打过职业赛,即便是赛训的一些管理层,包括分析师、经理等岗位,也需要新生产力量的加入。

具体到赛事的举办、直播、落地、运营等,以我们公司为例,70%以上的工作人员都来自高校毕业生,还有一些同事可能是从影视、传媒等行业转过来的。对从业者来说,“热爱”两个字非常重要。“热爱”是专业化、职业化的基础。

年轻人代表着未来,新一代人的力量才是这个行业的力量。

“想象力跟不上科技”的警示意义

■ 张淳艺

“很多孩子的想象力非常好,但是更多孩子的想象力甚至没有达到我们科技发展的水平。”2020中国科幻大会近日在北京举行。大会前夕的第四届中国科普作家协会科幻创作研究基地年会上,中国科普作家协会理事、威海紫光实验学校校长李凌已提到了这样一个令人担忧的现象。

多年来,中国学生想象力不足的话题反复被提及。2009年,教育进展国际评估组织对全球21个国家进行的调查显示,中国孩子的计算能力排名世界第一,想象力却排名倒数第一,创造力排名倒数第五。中国科学技术协会曾会同中国科普研究所在全国9个省(市)72所中小学进行了一场关于青少年创造性想象力的调研,测评总分为80分,参与调研的孩子中平均得分仅29.97分,未达及格线。

如今,李凌已校长提出“青少年想象力跟不上科技发展”,则是基于在这些年参与全国中学生科普科幻作文大赛评审,以及学校教学实践过程中的观察。无独有

偶,在去年上海市中学生科普作品征集活动中,许多孩子对未来的想象还是“会飞的汽车”“缩小的饼干”,似乎现代科技并没有真正融入他们的生活。担任活动评委的上海市科普作家协会理事丁于承感叹,“如今已是人工智能时代,可孩子们的想象力水平还停留在凡尔纳写《海底两万里》或叶永烈创作《小灵通漫游未来》的年代。”

“想象力跟不上科技”的原因或许是多方面的,但很大程度上恐怕源于功利教育。在应试模式下,学生往往是考什么才学什么,整天淹没在“题海”中,课余时间奔波于各种补习班。孩子们可以说连想象的工夫都没有,何谈想象力?在科学技术日新月异的当下,青少年无暇获取科技前沿知识,自然不可能跟上科技发展。

与语数外等学科相比,科学由于不在考试范围,往往被一些学生和家所忽视。然而,正如中国科学院院士、中国科普作家协会理事长周忠和所言,“虽然只有少数数学生最终会走上科学探索之路,但科学作为人

类主要思考方式之一,对大多数从事其他职业学生的成长也大有帮助。”

同样是基于功利思维,我们的教育形式缺乏对学生好奇心的激发。爱因斯坦说过:“想象力比知识更重要,因为知识是有限的,而想象力概括着世界上的一切,推动着进步并且是知识进化的源泉。”但在现实中,老师往往重知识传授,轻想象力培养,标准答案更是禁锢了孩子的思维,扼杀了创造力。

曾经有一道考题,题目是“雪融化了之后是什么”,一个孩子答“春天”,这个富有想象力的答案却被老师判定错误,因为标准答案是“水”。青少年因好奇而引发的兴趣就像小树苗,本应在呵护下茁壮成长,但在这样一刀切的修剪下,小树苗成了千篇一律的盆景,无法成长为参天大树。

十九届五中全会提出到2035年基本实现社会主义现代化远景目标,其中就包括“进入创新型国家前列”。想象是创新的先导,是从模仿到创造的阶梯。作为推动国家创新的未来,青少年想象力跟不上科技发展水平现象必须引起高度重视。摒弃应试思维,改革教育方式,给孩子一个天马行空的想象空间,能够与时代发展同频共振,需要学校、家长和全社会的共同努力。

(摘自《北京青年报》)



观察

让老年人不再苦恼于出行难

■ 晁星

公交站间隔太远,地铁换乘太绕,网约车操作太“难”……眼下,老年人出行不便现象比较突出,一些身体状况欠佳的老人更是“没事尽量少出门”。

四通八达、“一码”通行的城市交通体系,极大满足了人们说走就走的愿望。但对于不少老年人来说,未必能充分享受到这些进步。

一方面,扫码进站、一键叫车等年轻人眼里的常规操作,实际上多少有一定的技术门槛。而当各类交通资源与技术的融合越来越深,“掉队者”就会遭遇招手打不着车、“堵上加堵”等尴尬。

另一方面,不少交通设施建设重“硬件”轻“软件”。一些地铁站没有配置足量且方便使用的无障碍电梯,楼梯台阶多至上百级;一些十字路口绿灯时间太短,行人过个马路得连跑带颠,同时还还得注意避

的问题,但让更多人可以享受技术红利而非相反,应当是我们追求的状态。

相较于技术升级,以完善服务关照老年人的出行需求,其实更切合实际,也更容易上手。由于不叫网约车,公交地铁成为大多数老人的出行首选。这就需要相关部门将心比心,在细节上多下功夫。公交站台扎堆儿的地方,能否将标识放得更大、更清晰,或者延长志愿者的服务时长?一些老旧地铁站能否克服因难装上更好用的电梯?这些工作细碎又繁杂,但换个角度想,谁家没有老人?谁又不会慢慢变老?更重要的是,中国社会即将进入深度老龄化时代,巨大的人群基数摆在那儿,这些补短板的工作值得引起重视、细心筹划。

关注那些无声的需求,折射的是城市治理者的责任心,以及一座城市的文明度。说到底,在一个包容开放的时代,新与旧、快与慢之间,不应该是无法解决的不等式,而应是可以兼顾的多选题。

(摘自《北京日报》)