

二打一扑克游戏竞技化改革辨析

徐晓敏¹, 郝海亭^{1,2}

(1. 福建体育职业技术学院, 福州 350003; 2. 北京体育大学, 北京 100084)

摘要:采用文献资料法和逻辑分析法,对二打一扑克竞技化改革问题进行研究。指出,二打一扑克契合休闲时代的娱乐特征,具有巨大的商业价值,对项目进行改革是适应经济社会和体育发展的需要,也是现存问题“倒逼”的结果;改革以网络为表现形式,其实质是竞技娱乐一体化;改革有利于满足各方利益需求,推动项目发展,但也可能出现过度商业化、娱乐化、工具化等问题。需要做好顶层设计,协调好相关利益主体的关系,整合资源优势,促进我国棋牌运动的转型发展。

关键词:趣味棋牌;扑克二打一;竞技化改革;互联网;产业

中图分类号: G892.1

文献标志码: A

文章编号: 1008-3596 (2017) 04-0034-05

二打一扑克作为大众娱乐性的游戏项目,具有参与人数多、群众基础好等特点。国家棋牌运动项目管理中心将改革二打一扑克项目并举办全国锦标赛的消息一出,各大媒体争相报道,一时评论四起,褒贬不一。棋牌是国家体育总局棋牌运动管理中心的主管业务内容,包括象棋、国际象棋、围棋、跳棋、五子棋、军棋、桥牌以及其他扑克牌游戏和棋类游戏等。二打一扑克游戏的此次改革是我国棋牌运动的重大创新,是我国棋牌运动发展突破现有瓶颈的重要尝试。本文针对全国竞技二打一扑克锦标赛改革的相关问题进行阐述和分析论证,以期对今后棋牌项目的改革提供参考。

1 二打一扑克项目及改革背景

1.1 二打一扑克项目简介

二打一扑克俗称“斗地主”,是一项智力型的群众性娱乐活动,与传统的“争上游”“跑得快”等玩法基本一致,该游戏由3人一起玩一副牌(54张),每局由一个“地主”和两个“农民”对战,按照牌面大小、叫牌、出牌、记分等规则进行游戏,先出完牌的一方获胜。其主要技

巧是在遵循规则基础上的概率推算、牌型推算、心理战术、互相配合等。这种游戏具有简单易学、每局时间短、趣味性和竞技性强、覆盖范围广、参与人数多等特点。

1.2 改革背景

1.2.1 二打一扑克契合娱乐休闲的时代特征

娱乐是人类除基本生存和生产活动外获取快乐的非功利性活动,它既包括生理上获得快感,更主要的则是心理上得到愉悦。娱乐是人的一种需求,对于这种需求的满足有利于让人体验生命的意义。游戏娱乐已经成为当下人们生活的重要组成部分,从文化角度看,二打一扑克是休闲社会中提倡健康、高雅的娱乐方式之一^[1]。

1.2.2 二打一扑克比赛的巨大商业价值是改革动力

休闲时代的显著特征就是一切具有娱乐价值的资源都成为极具商业投资价值的资源^[2]。二打一扑克具有的这种草根性的娱乐功能可以使其成为大众休闲娱乐消费的热点和商业资本追逐的焦点^[2]。在市场经济条件下,追求经济利益是一切活动的内在动力之一,因此体育商业必须取悦观众、满足观众日益娱乐化的消费需求,才能实现

盈利。竞技娱乐一体化是体育在追求经济利益驱动下, 满足消费者需要的合理性调适。全国竞技二打一扑克锦标赛的改革其实也是为获取更大效益而对赛制与规则进行的适应性调整, 使之有利于观赏和娱乐体验^[2]。同样地, 在现代媒介的呈现下, “斗地主”的参与体验性、竞技性和娱乐性, 成为投资、运作和赢利的源泉, 以竞技娱乐一体化的新形式呈现在观众面前, 必将成为一种消费趋势。反之, 推动该项目的改革发展也离不开经济的支持。

1.2.3 改革是项目适应经济社会和体育发展的需要

首先, 从运动休闲内在性需求看, 只有游戏成为一种生活方式才能提升人们的生活质量^[1]。现代人的生活节奏越来越快, 工作压力越来越大, 网络改变了人们的生活方式, 成为人们生活的手段和内容, 现实环境迫使人们开始把目光投向娱乐性强的网络游戏。其次, 在全民健身上升为国家战略背景下, 棋牌运动一方面要进行产业化改革, 尝试适应市场经济; 另一方面, 要通过趣味性改革, 使项目更好地在全民健身事业中发挥作用。为此, 国家棋牌运动管理中心以“创新、协调、绿色、开放、共享”的发展理念为指导, 以国民素质与人民健康水平的提升为发展目标, 提出了“传统棋牌项目趣味化”和“趣味棋牌项目竞技化”的改革方针。

1.2.4 棋牌运动的众多问题“倒逼”项目改革

当前体制下, 我国棋牌项目仍以竞技为主要目的, 过分追求金牌数量和比赛名次, 忽视了群众棋牌项目的发展和棋牌后备人才的培养; 棋牌赛事仍以传统方式为主导, 面对面竞赛模式已经不能适应移动互联网时代“人机对抗”的需求; 虽然棋牌市场相对自由繁荣, 但存在盲目竞争和重复发展, 以及缺乏制度管理、法律保障、市场监督、市场细分等问题。国家体育总局棋牌运动管理中心党委书记杨俊安也指出: “广大棋牌爱好者的需求结构正在发生改变, 棋牌市场基本上处于自发状态, 有活力缺规范, 竞争无序……国内出现了成百上千的棋牌类网站, 却没有一个权威的综合性网络服务平台。”为适应市场、大众消费和事业发展的需要, 改革势在必行。

2 全国竞技二打一扑克锦标赛改革的内容

(1) 制定《竞技二打一扑克竞赛规则》《竞

技二打一技术等级条例》《竞技二打一赛事管理办法》等一系列规范性文件, 借鉴桥牌的复式打法, 采用人机对决的方式, 尽量减少比赛中的“运气成分”。

(2) 依托互联网技术和终端, 锦标赛将采用实名制、“去纸牌化”的方式进行。在网络赛和落地赛阶段, 选手们都将通过互联网设备参赛, 通过互联网服务营业场所举办落地赛事, 将线上、线下比赛融为一体。

(3) 打造竞技趣味棋牌服务管理平台。与联众、咪咕、新浪、360、腾讯等棋牌游戏运营平台合作, 参与者能获得相应的大师分, 各个平台上的成绩可以打通累积, 可以查看全国排名, 还能获得从五星牌手到终身特级大师的等级称号。

(4) 设置高奖金额, 拉长比赛时间, 参与人群更广。比赛奖金额为 500 万元; 当 5 个平台的产品研发完成后即可开始网络积分赛。网络排名全国前 2 000 名的选手进行落地赛, 此后进行 108 名选手半决赛和 12 名选手决赛。

(5) 聘请专业律师团队进行论证, 保障锦标赛符合“绿色竞技和合法合规”。通过统一竞赛规范、完善竞赛体系、创新比赛形式、打造权威赛事、加强行业合作等措施, 逐步对深受大众喜爱的趣味棋牌项目开展竞技化工作, 以此扩展人民群众开展智力运动的领域, 发挥趣味棋牌在建设健康中国中的重要作用, 全面促进智力运动的普及和全民健身战略的落实。

3 全国竞技二打一扑克锦标赛改革的表现形式与实质

3.1 改革的表现形式: 网络的力量

“互联网+”不仅是互联网发展的新形态、新业态, 也是互联网催生的经济社会发展新形态^[1]。与互联网结合的趣味棋牌, 依然具有棋牌运动服务的内容, 由于其借助了互联网平台, 使其融合了“互联网+”的特征, 从而可以为人们提供更便捷、更全面的棋牌服务。

趣味棋牌相关组织利用网络开展线上游戏和宣传, 通过网络平台和 APP 应用软件, 突破了时间、地域的限制, 使更多的受众及时了解棋牌知识信息并参与到棋牌组织中。另一方面, 互联网可使棋牌组织不断提供创新性的棋牌服务内容, 如棋牌学习教程、模拟晋级、棋牌社交等, 丰富参与者体验。

美国学者杰里米·里夫金认为,网络技术的应用是人类社会接近“零边际成本社会”过程中的主要方式之一,它可以增加受众数量,减少项目推广成本,同时增加商业价值,在这个过程中,“免费”是构建付费用户基础的市场工具,而近乎零边际成本的社会是推广社会福利的最佳状态^[3]。现实中,随着智能手机的普及,手机网游日益兴起,手机游戏同时具备了休闲娱乐、竞技和社交的功能,如通过聊天室、留言板等形式建立起虚拟社区等。网络拓展了二打一扑克游戏场域,实现了区分客户、精准营销、虚拟广告等功能,满足了玩家互动、定制、选择等心理需要。互联网用合作替代了竞争,互联网平台正在成为整合资源的核心领域^[4]。棋牌项目和互联网有着天然联系,“互联网+”是棋牌事业发展的创新途径和重要动力。

3.2 改革的实质:竞技娱乐一体化

竞争不仅是体育的本质属性,也是人类社会的永恒话题。文明社会虽然把竞争、战斗转化为比赛形式,但其实它们也是来源于早期人类“掠夺生活的荣誉观”。在社会财富还不够充裕的阶段,“掠夺”是必然的,还掺杂着“赌博”的成分,竞技则有助于某些“勇敢品质”的养成,因此竞争同样是一份有价值的上古遗产^[5]。趣味棋牌的竞技性不仅是基于人的本能和自然的心理需求,也是网络游戏的基本特征^[6],这对于培养玩家的进取精神和合作精神有着潜移默化的作用,网络棋牌游戏还通过人际关系因素使玩家在网络上构建起新的社会心理系统。我们所处的时代是休闲娱乐的时代。娱乐性和竞技性在人类社会中具有天然的紧密联系。“竞技娱乐一体化”——竞技体育娱乐化或娱乐体育竞技化——是市场经济条件下的必然产物,同时也是体育的本质回归。趣味棋牌“竞技娱乐一体化”是在遵循市场规律的前提下,通过主动娱乐化或竞技化转型,以满足观众消费需求而形成的一种新形态。西方体育项目积极适应现代社会娱乐化发展需要,在竞技娱乐一体化方面积累了成熟经验,使体育营销达到了一个前所未有的新水平^[7]。这给我们的启示是:转变观念,树立竞技娱乐一体化发展的意识,充分运用现代媒体和商业化运作手段,挖掘娱乐性体育项目的竞技潜力,促进我国体育项目竞技娱乐一体化发展。在这一发展进程中,媒体发挥着重要的传播作用,媒体通过其娱乐化叙

事,赋予了赛事全新的娱乐意义。所以要通过媒体融合和商业化运作,实现体育“从工具到玩具”的转向,回归体育娱乐和竞争的文化本位^[8]。益智娱乐类体育项目的竞技化改革是其实实现娱乐性、竞技性、知识性、高品位相统一的必然路径,使项目不仅更有趣,而且强化了其对抗性,更便于观众的社会认知和选择。

4 全国竞技二打一扑克锦标赛改革的效果预测

4.1 改革的正向预期收益

4.1.1 有利于项目自身发展

改革并统一规则,举办正式的全国性比赛,使原本“松散”的民间娱乐活动和网络游戏活动从“江湖”走向“庙堂”,有利于打造核心赛事和重大赛事的社会影响力,将赛事品牌做大做强;若能在办赛方式上不断创新,将有利于引入市场机制和社会资本,使赛事能更好地适应现实需求从而获得可持续发展的动力。同时,也有利于项目适应科技发展需要和社会发展趋势,推动自身快速发展。

4.1.2 使广大参与者获得良好的体验

一方面,游戏比赛达到竞技层面,利用电子设备进行“人与人之间的智力对抗”,可以锻炼和提高参与者的反应能力、协调能力、思维能力、意志力和竞争意识,并可培育团队精神;另一方面,比赛让参与者获取一定的经济利益的同时,让参与者更加体会参与比赛本身的意义和价值^[5],如健康、休闲、娱乐、时尚、人际交往等功能,又如,通过线上线下的协同参赛,参与者可以适当减少现场竞技的紧张情绪,获得愉悦、享受与竞技的和谐体验。简言之,通过游戏、比赛的平台把松散的参与者组织起来,通过制度化设计,形成一个开放友好的竞争环境,为参与者提供享受休闲娱乐、获得荣誉提升、增进人际交往等价值收益,使他们的生活更加充实^[2]。

4.1.3 有利于加强项目管理

改革后,全国竞技二打一扑克锦标赛将被打造成覆盖全国的最广泛、最权威、参与人数最多的趣味棋牌赛事,利于改变当前二打一扑克游戏的散乱局面,使其既进入棋牌运动主流领域,又适应草根文化需求。其次,互联网与棋牌运动公共服务的结合,有利于促进国家棋牌运动管理中心的职能转变,有利于棋牌运动公共服务形式的

创新。第三, 随着锦标赛的深入发展, 五大网络平台和移动端上网服务场所的赛事服务将会进一步规范化和专业化, 有利于推动棋牌行业和互联网服务行业的深度融合发展; 第四, 有利于扩大二打一扑克游戏的影响力, 提升普通玩家的参与度和关注度, 增强玩家和参与者的归属感、权威感, 更进一步推动项目全民化。可见, 改革是解决现有问题、适应发展需要、加强项目管理、更好推广普及的必然举措。

4.1.4 有利于项目产业链的形成

游戏是人类固有的一种生活方式, 人们参与游戏及其产生的文化对人们的工作生活产生着深远的影响, 这本身就具有巨大的经济价值。二打一扑克玩家数量巨大, 目前已达 2 亿多人, 通过组织专业比赛, 以及效仿 NBA 等进行包装推广, 能够有效提升项目的市场“钱景”。通过改革, 促进趣味棋牌的产业化, 逐渐形成基于游戏产业的全产业链, 如游戏软件、网络平台、赛事本身、参赛用品等与项目密切相关的内容的设计、建设、生产、销售等都将带动起来^[5]; 进而向赛事 IP、转播、解说、纪念品、商业赞助等产业领域延伸, 从而充分整合实物产品生产者、软件商、网络公司、赞助商、媒体等各方利益相关者, 做大产业蛋糕。这既是适应市场的行为方式, 又是迎合市场主体的需要。如腾讯主打泛娱乐的概念, 使得其能够有效融合各方的力量与资源, 挖掘商业价值产生高额利润, 这对二打一扑克的改革具有很高的借鉴价值。

4.2 改革可能造成的负面影响

4.2.1 可能造成参与者“缺少运动”和“网络沉迷”

当今社会由于缺少运动的生活方式而导致的严重的亚健康现象已成为不争的事实, 尤其是青少年群体, 沉迷网络一直是家长和社会关注的焦点。二打一扑克比赛通过人机之间的虚拟交往一定程度上替代了人与人之间的现实交往^[2], 且比赛参与对象并没有对青少年(未成年人)设限, 大力推广趣味棋牌全民参与的理念会不会加重“低头族”“亚健康”等问题尚需实践的验证, 但预期结果可能会出现“经济效益>社会效益”。

4.2.2 可能出现“工具化”现象

全民健身上升为国家战略, 打造全国竞技二打一扑克锦标赛成为国家棋牌运动管理中心参与全民健身战略的重要手段, 但是在社会对棋牌是

否属于体育运动还存在疑问的背景下, 简单以参与人数和规模来评价对全民健身事业的贡献也值得怀疑。同时, 在体育产业 5 万亿目标的指引下, 各地各单位分目标“抢蛋糕”, 以投资和项目来推动体育产业发展, 但往往忽视体育产业发展的基础性工作和产业结构调整及其规律; 以及在成功举办全国锦标赛后, 二打一扑克能否进入智运会又将成为棋牌运动管理中心关注的重点……诸如此类的问题将一直影响着项目的发展。故此, 棋牌运动管理中心应树立正确的政绩观, 避免项目本身成为“为国争光”“商业开发”的工具, 忽略了体育和项目的本质, 从而贬损趣味棋牌对人类的内在价值。

4.2.3 可能出现过度商业化或娱乐化的问题

在趣味棋牌竞技化改革过程中, 相关利益主体的诉求各不相同, 其中如何控制商业化的程度、平衡商业价值与社会价值将成为核心问题; 而二打一扑克的赌博成分能否合理控制从而保障项目的合法性和社会合理性, 比赛能否实现真正的绿色竞技也是值得深入研究的课题。二打一扑克游戏主要有传播信息、沟通社会、教育、娱乐等功能, 在改革过程中应避免出现过度娱乐化和商业化的问题, 从而影响到其他功能的发挥, 导致社会良性功能的偏离。

4.2.4 改革能否成功尚需实践检验

首先, 美国有 NBA 从竞技到娱乐的成熟模式, 而从娱乐游戏到与竞技的结合与转化尚无成熟模式可资借鉴, 所以改革需要摸索进行。其次, 改革中还存在一些技术上的困难。如线上与线下的比赛是否具有可比性; 网络服务需要强大的后台技术支持, 如果没有强大的互联网技术支持和完善的系统维护, 棋牌公共服务就不能体现出本身的价值; 由于竞技趣味棋牌服务管理平台刚刚推出, 在运行的过程中可能会出现这样那样的问题, 包括各项规则、条例也可能在比赛中出现一些不完善或不适应之处; 以及后备人才培养、顶级品牌赛事塑造等诸多问题尚待突破。第三, 改革过程中的部门协调困境。改革涉及的部门包括国家体育总局、文化部、教育部、中宣部、国家知识产权局等相关政府部门, 以及移动信息服务机构和网络运营商等众多主体, 在改革中解决职能交叉、进行“结构分割”及均衡各主体利益等需要付出巨大的努力。如棋牌网络信息的科学性、健康性等问题, 需要棋牌组织和网络

运营商等组织共同努力，以提高信息提供者的棋牌专业素质；此外各相关主体（政府、企业、玩家等）对项目竞技化的了解程度以及其重要性的认识还不够深刻，对各主体期待的相关问题还缺乏理论和实证研究。

5 结语

二打一扑克游戏原本是一项智力型的群众性娱乐活动，由于其满足休闲时代人们的娱乐需求，具有较高的商业价值，对其进行竞技娱乐一体化改革成为必然。互联网改变了人们的生活方式，不仅从技术上为改革提供了支持，也成就了改革的内容和形式。二打一扑克的竞技娱乐一体化改革是市场经济条件下的必然产物，也是体育本质的回归。虽然改革可以满足管理部门、商业机构及受众的需求，但也可能出现过度商业化或项目功能偏离、经济效益大于社会效益等负面效应，加之部门协调、技术支持方面的种种困难，改革任重而道远。应加强技术开发和理论研究，重点解决好社会效益与经济效益及相应功能的平衡、相关部门之间的协调合作等问题，推动我国

棋牌运动的转型发展。

参考文献：

[1] 胡小明,倪依克.运动休闲之要素——兼论竞技娱乐化[J].体育科学,2010,30(1):10-15.

[2] 鲍明晓.财富体育论[M].北京:人民体育出版社,2012.

[3] 杰里米·里夫金.零边际成本社会——一个物联网、合作共赢的新经济时代[M].赛迪研究院专家组,译.北京:中信出版社,2015.

[4] 陈少峰.“互联网+文化产业”的价值链思考[J].北京联合大学学报:人文社会科学版,2015,13(4):7-11.

[5] 凡勃仑.有闲阶级论[M].甘平,译.武汉:武汉大学出版社,2014.

[6] 周志军.网络游戏需要怎样的竞技性[N].中国文化报,2012-04-06(5).

[7] Blay A S L. “Sportainment”: llevando el marketing deportivo al siguiente nivel [J]. Harvard Deusto Business Review,2014 (235): 64-70.

[8] 李国良.西方体育竞技娱乐一体化现象分析[J].体育文化导刊,2015(3):105-109.

An Analysis of the Competitive Reform of the Poker Games
with Two Players against One

XU Xiao-min¹, HAO Hai-ting^{1,2}

(1. Fujian Sports Vocational Education and Technical College, Fuzhou 350003, China;
2. Beijing Sport University, Beijing, 100084)

Abstract: Methods of literature and logic analysis are used to study the competitive reform of the poker games with two players against one. It is pointed out that the poker games with two players against one fit the recreational characteristics of the leisure age, and has great commercial value. The reform of this kind of game is the need to adapt to the economic society and sports development, and also the reversed coercing result of the existing problem. The representation pattern of reform is based on the network, with an essence of the integration of competitive entertainment; reform is conducive to meet the interests of all parties to promote its development, but there may be such problems as excessive commercialization, entertainment orientation and instrument orientation. It is proposed to do better top design, coordinate the relationship between the relevant stakeholders, integrate resource advantages, promote the transitional development of China’s poker games.

Key words: fun poker games; poker games with two players against one; competitive reform; internet; industry