

# 体育休闲“新势力”悄然崛起

□记者 陈雪峰 文/图

体育休闲“新势力”正在盐城街头悄然崛起。盐城市街舞运动协会秘书长吉恒锋介绍,全市现有50多个街舞俱乐部,学员近2万人。盐城市魔方运动协会会长赵华操说,协会的一项统计表明,参与这项运动的人数在2万人左右。盐城市电子竞技运动协会负责人张峰介绍,超过4万人次参加了协会举办的各类赛事。参加这些体育休闲活动人群的最大特点就是年轻化,值得关注的是,这些体育休闲“新势力”,更多地出现在景区、街区和商圈,不仅让这些体育休闲活动接了地气,也旺了景区、街区和商圈的人气。



魔方比赛现场。

## “新势力”体育赛事

### 进景区进街区进商圈

成立于2015年的盐城市电子竞技运动协会,旨在弘扬电子竞技的正能量,引导大众正确看待电子竞技运动,丰富人民群众精神文化生活,大力开展赛事活动、人才培养、行业标准、防沉迷教育和对外交流合作等事务,举办赛事超过240场,4万多名电子竞技爱好者参与赛事活动。张峰介绍,目前已举办过4场国家级电竞赛事的江苏省总决赛,12场省级电竞赛事的城市赛;与盐城多个部门联合举办高规格电竞比赛。同时也服务于盐城各大商圈、景区、汽车4S店等以及一些知名品牌厂商组织的娱乐赛事,8月份将在射阳安徒生童话乐园举办大型电竞赛事。

成立于2019年的盐城市魔方运动协会,组队代表盐城参加省智力运动会、省第八届全民健身运动会、江苏全民魔方大赛等大型赛事。6月10日,江苏省魔方运动协会城市巡回赛暨盐城市春季魔方公开赛在盐城吾悦广场举办,100名青少年选手参与,吸引1000多名群众驻足观赛。这是首次在商圈举办的魔方赛事。赵华操介绍,8月份后将举办两场大型魔方赛事,分别为“第九届818国际魔方大赛”海选赛暨盐城市夏季魔方联赛和2024年盐城城市(社区)业余俱乐部联赛魔方比赛。据不完全统计,协会成立至今,各魔方俱乐部、校园社团培训

人次累计已超过2万人次。

“斗舞”在各大商圈出现,带动了商圈人气,丰富了商圈文化。吉恒锋介绍,前不久举办的盐城俱乐部联赛街舞比赛,场地就安排在盐城市区一大型商圈内,吸引了近30个俱乐部组队参赛,参赛选手达到550人。吉恒锋介绍:“现场音乐震撼,参赛的小选手们翻转腾挪,场面激烈,而且观赏性极强,吸引了不少市民驻足观赛。来参赛的选手往往是一家老小齐上阵,加油助威,保守估算现场有2000人。在商圈、街区举办街舞比赛可以说是多方收益,既让商圈、街区旺了人气,促进了消费,也有利于街舞运动的普及和推广。”



街舞比赛,小选手翻转腾挪。

## “新势力”体育运动

### 吸引众多年轻人

从街舞运动协会的相关统计数据来看,参加街舞运动的人群大多是年轻人。吉恒锋说:“街舞是通过音乐、动作、表情、姿态表现内心世界,使人在运动中接受艺术表演熏陶,欣赏美、体验美。街舞运动对于提高爆发力、增强协调性有很大的帮助,还可以培养自信心,锻炼毅力,提高合作能力和集体荣誉感。目前,我们的学员年龄大多在4岁至16岁之间,也面向高中生、大学生开展相关培训,从市场反响来看,这些孩子和他们的家长对街舞的接受程度普遍较高。”

电子竞技运动也吸引了众多年轻人。张峰介绍说:“参加电竞运动的主要人群在18周岁至50岁之间。”据了解,近年来盐城电子竞技运动发展较好,就江苏省内来看,盐城与南京、苏州等苏南城市相比还有差距,但在苏中、苏北,盐城电子竞技运动总体发展规模和比赛水平处在第一方阵前列,目前已培养60多名国家二级电竞裁判员和120多名江苏省一线电子竞技社会体育指导员。协会起草的《电子竞技运营师》江苏省级题库标准,经有关部门审定,2023年验证合格入库并发布全省

使用。

魔方是一项益智健脑的运动项目,也是江苏省智力运动会的正式比赛项目之一,对于青少年的思维能力、观察能力、记忆力、专注力都有极大的锻炼作用。赵华操说:“在我们协会的个人会员中,年龄在10多岁的占了绝大多数。我们正积极组织各类赛事和培训活动,为广大魔方爱好者提供学习交流的平台。近年来在推广校园魔方文化方面做了不少工作,魔方运动受到了众多孩子和家长的追捧,不少家长认为魔方运动有利于益智。”



电竞赛现场人头攒动。

## “新势力”体育休闲

### 接地气旺人气

全民健身运动理念深入人心,人们体育休闲消费不断升级,助推装备制造、场地运营、指导服务、文化旅游等上下游产业链共同发展,全民健身引领体育消费,通过供给侧创新提供更丰富的体育产品和服务,带动了“体育+”融合持续发展,“跟着赛事去旅行”渐成新的生活时尚。

而街舞、电竞、魔方等“新势力”体育休闲运动的兴起,激发出“新势力”体育休闲运动的多元价值,因为其最大的人群基础是青少年,这也意味着这些体育休闲

运动的前景光明。同时,与传统体育运动项目如篮球、乒乓球等相比,这些“新势力”体育休闲运动,对运动场地的专业性等方面的要求不是很高,更容易融入景区、街区和商圈,深接地气,并实现有效融合,助力街区、景区和商圈旺人气、促消费。

市体育总会相关人士介绍,新体育运动是新兴起来的运动形式,与传统的篮球、游泳等运动形式有所区别:运动用品是新式的,运动原理和方法是新式的,专业运动场地制约相对较少。最近几年在国

内兴起的新运动有活力板、双龙板、活力车、漂移板等。这位相关人士认为,街舞、电竞、魔方等“新势力”运动,也具备同样的特点,尤其是在对场地要求不高和面向青少年这两个方面,具备很大优势,这也使“新势力”体育休闲运动能更好地接地气旺人气。在国家体育总局、商务部、文化和旅游部联合开展的“体育赛事进景区、进街区、进商圈”活动中,“新势力”体育休闲运动能有效促进体育与商务、文旅深度融合发展,激发运动活力,释放消费潜力。

## 相关链接:

街舞。20世纪70年代,街舞被归纳为嘻哈文化的一部分,与涂鸦、打碟、说唱并称为“嘻哈四大元素”。20世纪80年代中期,街舞传入中国。20世纪90年代,街舞开始在全球流行,在我国以广州、上海、北京三个城市为中心,逐步传播。2003年,首届全国街舞电视大赛举办。2009年,全国街舞电视大赛在全国10个城市设立分赛区。2020年,国际奥委会将街舞列为2024年巴黎奥运会正式比赛项目。

魔方。匈牙利的建筑学和雕塑学教授鲁比克·艾尔诺,为了帮助学生认识空间立方体的组成和结构,做出了第一个魔方的雏形。1974年,鲁比克教授发明了第一个魔方。魔方广为大众喜爱是在20世纪80年代。1983年,鲁比克教授和他的合伙人一起开发了二阶和四阶魔方,并于1986年制造了五阶魔方。此后六阶等更多魔方相继被开发出来。

电子竞技。1986年,美国直播两个孩子比试玩“任天堂”游戏机,被视为电子竞技的开始。1990年,“任天堂”世锦赛举办,成为第一个正式电子游戏比赛。世界电子竞技大赛于2000年开始举办。2003年,国家体育总局将电子竞技列为正式体育竞赛项目。2020年,亚洲奥林匹克理事会宣布电子竞技项目成为亚洲运动会正式比赛项目,并参与2022年杭州亚运会。2023年,国际奥委会电子竞技委员会成立。