

“英雄联盟”与四川大学电竞课题组联合出品



# 电竞解说概论

Dianjing Jieshuo Gailun

主 编 张越舟

副主编 王 涛 刘一非

 四川大学出版社

“英雄联盟”与四川大学电竞课题组联合出品



# 电竞解说概论

Dianjing Jieshuo Gailun

主 编 张越舟

副主编 王 涛 刘一非



四川大学出版社

特别顾问 黄宗贤

(四川大学艺术学院院长 教育部高校艺术教育教学指导委员会委员)

金亦波

(英雄联盟赛事及品牌负责人)

主 编 张越舟

副 主 编 王 涛 刘一非

编 委 宋 点 湖南卫视副总监

魏东晓 上海戏剧学院影视学院副院长

王 政 英雄联盟赛事运营负责人

白 冰 英雄联盟高级产品经理

蓝璟辉 英雄联盟解说管理

钱 晨 英雄联盟官方解说

王继德 英雄联盟官方解说

责任编辑:李勇军  
责任校对:曾 鑫  
封面设计:米迦设计工作室  
责任印制:王 炜

### 图书在版编目(CIP)数据

电竞解说概论 / 张越舟主编. —成都:四川大学出版社, 2017. 5  
ISBN 978-7-5690-0665-0

I. ①电… II. ①张… III. ①电子游戏  
IV. ①G898. 3

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 101626 号

### 书名 电竞解说概论

---

主 编 张越舟  
出 版 四川大学出版社  
地 址 成都市一环路南一段 24 号 (610065)  
发 行 四川大学出版社  
书 号 ISBN 978-7-5690-0665-0  
印 刷 郫县犀浦印刷厂  
成品尺寸 185 mm×260 mm  
印 张 11.25  
字 数 277 千字  
版 次 2017 年 5 月第 1 版  
印 次 2017 年 5 月第 1 次印刷  
定 价 35.00 元

---



- ◆ 读者邮购本书,请与本社发行科联系。  
电话:(028)85408408/(028)85401670/  
(028)85408023 邮政编码:610065
- ◆ 本社图书如有印装质量问题,请  
寄回出版社调换。
- ◆ 网址:<http://www.scupress.net>

版权所有◆侵权必究

## 前言

电子竞技，这个在近几年常常被提起的概念，如今已然在慢慢地改变人们对它的认识。从概念上讲，它早已超越了电子游戏的唯一标签，更多地向着竞技二字演变；而从其所包含的内容而言，也早已超越了早期局域网单机游戏的范畴，在互联网的发展中，在融入了网络游戏后，电子竞技正在朝着对抗性更强的领域走去。电子竞技在十多年的发展中，不断向人们阐述着“电子”和“竞技”的双层概念，它既是人与电子运动器械的“对抗”，更是人与人的对抗。通过电子竞技运动，可以提高参与者的思维能力、反应及四肢协调能力，还可以更好地培养团队合作精神，甚至在其发展到更广阔的领域后，它同样会带给青少年强烈的爱国情感和民族意识。

电子竞技在其发展过程中不断优化着各领域的内容，通过现状看其前景，在不同方向有着多种可能性。一、电子游戏内容更加丰富，新的游戏在不断出现，经典游戏依然散发光彩，当下的电竞产业完全可以用“百家争鸣”来形容。电脑客户端游戏以“英雄联盟”为代表，已有7年时间，且仍然占有网络游戏的主要人群；手游电竞亦日趋兴盛，日活跃人数达到数千万。二、群众基础不断增加，电子竞技有着庞大的群众基础，人数超过1.7亿，而在这些群众基础中，越来越多的人跳出了“传统游戏”的概念，真正地在追求和表现着所谓的电竞精神。三、商业支持，电子竞技发展的十多年里，越来越多的传统商业参与进来，如万达集团及京东集团等，财团的融入让电竞行业变得更加具有行业竞争力。四、赛制完善，电子竞技在发展过程中，其比赛体系也不断完善，比如近几年最为热门的英雄联盟比赛，中国赛区的LPL联赛和LSPL联赛、韩国的LCK联赛，都成为世界电竞体系中最为完善的电竞比赛。五、宣传推广及态度转变，电子竞技的发展离不开媒体的宣传和推广，无论是传统媒体还是现代媒介，电子竞技都充分地与其结合，并不断改变着大众对于电子竞技的认识。六、在职业发展和就业问题上，电子竞技的就业前景和职业发展十分广阔，其领域包括职业选手、解说、裁判、教练、分析师、领队、营养师、游戏俱乐部管理、游戏策划、游戏推广、游戏艺术研究等。从以上六点而言，电子竞技的改变和发展显而易见。在近二十年的发展中，随着行业的不断规范、主流媒体的关注、商业化、规范化的趋势已愈发明显。出现了多个电子竞技全球性联赛，也催生了近百个视频直播平台对于电子竞技的传播。越来越多的人加入进来，内容包括组建电竞俱乐部、电竞职业选手和运动员、电竞解说员、电竞教练员以及从事教育开办电竞专业等。体系的完善以及庞大的人群基数，让电子竞技成为当今互联网时代当之无愧的宠儿，并且伴随着经典游戏的延续，游戏已经被称为“第十艺术”。

电子竞技解说是电子竞技体制完善过程中的一大产物，也是促使电子竞技赛制发展

和信息传播的重要力量。作为电子竞技运动项目的核心环节之一，电竞解说既继承和发展了传统体育项目的解说形式和技巧，还融入了互联网技术和电子竞技的自身特点，将电竞解说推向至一个更加时尚、更加娱乐、更加快捷、更加多元的领域中去。

本书作为电子竞技解说的专业教材，讲解电竞发展及现状，并展望其前景，分析了电竞解说的诸多特点，并做出理论指导。既包含电竞解说的基本概况，也包括电竞解说的理论基础和实践内容，并对电竞解说未来的发展方向做出展望和引导。期待更多的人参与到电子竞技的发展及电子竞技的解说中来，也希望本书能够在你的电竞之路上给予你帮助。

本书由四川大学艺术学院编导系副主任张越舟主编。腾讯英雄联盟解说管理刘一非及其同仁为本书提供了基本架构，并与四川大学艺术学院王涛博士共同完成了大部分章节的撰写。在写作过程中，许多资深电竞专家及相关人士向课题组提供了他们的卓越理念和深刻见解，他们中有：腾讯公司之金亦波、王政、白冰、蓝璟辉、钱晨、王继德、王乾元、王昊天等诸先生以及杨怡静博士（撰写部分章节）、刘建状先生、马卓恺导演、杨莉老师、马魁老师、谭晶老师。此外，我们还要特别感谢四川大学艺术学院黄宗贤院长和汪东升书记、上海戏剧学院影视学院魏东晓副院长、湖南卫视宋点副总监、四川大学社科处对本项目的大力支持。本书是由腾讯公司英雄联盟资助下的四川大学电竞课题组结合诸方面人士共同工作的成果。感谢所有参与人员！

四川大学电竞解说课题组

2017年4月于成都

# 目 录

第1章 电竞解说的基本概况	(1)
1.1 电竞解说的概念	(1)
1.1.1 广义与狭义的定义	(1)
1.1.2 电竞解说与传统体育解说的不同	(2)
1.2 电竞解说的分类	(3)
1.3 电竞解说的功能	(5)
1.3.1 电竞解说是赛事内容的“叙事者”	(5)
1.3.2 电竞解说是赛事内容的“评论者”	(5)
1.3.3 电竞解说是游戏赛事的“意见领袖”	(6)
1.3.4 电竞解说是游戏赛事的“情绪主导者”	(6)
1.4 电竞解说的历史发展	(7)
1.5 电竞解说的工作内容	(9)
1.6 电竞解说的风格	(10)
1.7 电竞解说的来源	(11)
1.8 电竞解说的选拔和培养机制	(13)
第2章 《英雄联盟》电竞体系	(15)
2.1 《英雄联盟》游戏简介	(15)
2.2 《英雄联盟》电竞体系	(16)
2.2.1 《英雄联盟》游戏运营	(17)
2.2.2 《英雄联盟》赛事运营	(18)
2.2.3 电竞战队和俱乐部	(23)
2.2.4 选手资料	(39)
2.2.5 赛事运营其他环节	(46)
2.2.6 游戏媒体	(47)
2.2.7 国家政策环境	(49)
2.3 电竞解说生态	(51)
第3章 电竞解说的理论基础	(54)
3.1 电竞解说的理论准备	(54)
3.1.1 熟悉游戏背景	(54)
3.1.2 了解游戏背景知识	(55)

3.2 电竞解说的前期准备 .....	(108)
3.2.1 前期功课 .....	(108)
3.2.2 赛前准备 .....	(111)
3.3 电竞解说的基本功能 .....	(113)
<b>第4章 电竞解说实践基础</b> .....	(116)
4.1 游戏专业性 .....	(116)
4.2 播音主持专业技巧 .....	(120)
4.2.1 何谓“播音主持”? .....	(120)
4.2.2 电竞解说的镜头感 .....	(126)
4.3 单场赛事解说 .....	(127)
<b>第5章 电竞解说未来发展方向</b> .....	(147)
5.1 电竞解说的未来发展方向 .....	(147)
5.2 电竞解说需具备的基本素质 .....	(149)
5.2.1 电竞解说素质培养的必要性 .....	(150)
5.2.2 强化解说个人素质的方法 .....	(150)
5.2.3 电竞解说内在素质要求 .....	(152)
5.2.4 电竞解说的外在素质 .....	(156)
5.3 电竞解说的相关政策法规 .....	(158)
<b>附录</b> .....	(162)
<b>后记</b> .....	(170)
<b>参考文献</b> .....	(171)



# 第1章 电竞解说的基本概况

## 1.1 电竞解说的概念

伴随着电竞产业的不断发展壮大,电子竞技比赛解说(以下简称电竞解说)已经成为电子竞技比赛(以下简称电竞比赛)中一个不可或缺的组成部分。如今,人们经常能在电视或者网络上接触到各种类型的电竞解说,但是对于电竞解说的定义、分类、工作内容,以及所需要的素质和专业技能等问题,却鲜有人或书籍做出较为系统的分析和总结,遑论建立相对统一的理论体系。这导致相关从业人员以及有志于此的在校学生无法获得系统而具体的理论引导,从而无法正确而有效地实践。因此,本章节将对电竞解说的基本概念进行界定和归纳总结,这也是关于电竞解说基础研究的首要工作。

### 1.1.1 广义与狭义的定义

电竞解说,是指对电子竞技比赛相关活动进行解说的工作——与传统体育解说类似,都是指通过语言、画面和文字等手段对一切与电竞比赛相关的活动进行描述、分析、评论、预测和烘托等的一种播音形式,同时也指从事电竞解说的人员。电竞解说的工作内容——如前文提到的与电竞比赛相关的活动,涵盖了电竞比赛中的直转播视频信号的解说、赛事相关的采访和互动,还包括了线下赛事活动及其他互联网工作者对比赛的介绍和解读等众多内容。从广义上讲,电竞解说包含了一切与电竞解说活动相关的播音者,除了我们所熟知的电竞解说、评论员与嘉宾外,还包括了其他在网络直播平台上解说电竞游戏的主播等。从狭义上讲,电竞解说一般专指官方电子赛事解说,即由相关电竞项目组委会专门安排、在官方赛事过程中负责实时解说的工作人员。在国外,此类电竞解说的从业人员一般被称为“电竞评论员”(Esports Commentator 或 Esports Broadcaster),国内一般称为“解说”或“解说员”。一般认为,电竞解说的概念在某种程度上从国内外体育概念中进行了引用和借鉴,比如在媒介与体育产业相对成熟的美国,将在比赛现场进行解说和评述的人统称为“解说员”(Play-by-Play Announcer);与之搭档进行解说的专家被称为“Color Commentator”<sup>①</sup>——顾名思义,他们是为解说增加色彩和氛围营造,也可以将他们称作解说顾问,比如洛杉矶湖人队名宿奥尼尔、休斯敦火箭队前主教练范甘迪都可以算作解说顾问;在演播厅从事赛前、赛中、赛后串

<sup>①</sup> 魏伟. 体育解说教程(当代体育新闻传播系列教材)[M]. 北京:人民体育出版社,2013.

联的一般为“演播厅评论员”(Studio Commentator);有时还会在比赛中设置专门与解说顾问进行配合的“分析人”(Analyst)。而在电竞发展较为成熟的英雄联盟赛事项目中,通常将解说分为两类:解说员以及解说嘉宾,比如在2016英雄联盟世界赛中负责解说的米勒即是官方解说员,而前职业选手PDD则是赛事的解说嘉宾。

### 1.1.2 电竞解说与传统体育解说的不同

在对电竞解说整体概念及人员分工等概念的定义中,会或多或少地受传统体育的影响。电竞解说与传统的体育解说虽然在很多方面具有相似之处,但在很多维度却存在本质的差别,只有厘清了这些具体的差别,才能更好地进行电竞解说理论研究和构建完整与独立的电竞解说理论体系。

首先,电竞解说与体育解说在传播的媒介上侧重不同。在传统体育解说中,主要传播媒介是广播体育解说和电视体育解说两大类,广播体育解说曾在体育解说媒介中占据着核心的地位。虽然随着时代的发展,广播体育解说已经逐渐被电视体育解说所取代,但是在美国等少数西方国家仍常有着专门的体育解说电台(比如美国ESPN Sports Radio、CBS Sports Radio体育广播电台)。相比之下,电视体育解说能够带来更加强烈的临场感,可以让观众享受和现场一样的画面信息。同时,慢动作、超慢动作回放等技术的使用,也使得观众可以观看到转瞬即逝的珍贵镜头。而今,电视体育直播、转播体系已经十分完善,电视机的高普及率也保证了电视体育解说的庞大的受众基数。

相对于传统体育解说,电竞解说更依赖于网络传播。电子竞技作为新兴的体育项目与传统体育最大的不同就在于,目前大多数电竞比赛只能依靠互联网在线传播和承载,因此电竞项目的主要受众群体一般只能选择使用电脑或手机、pad等工具通过网络观看比赛。同时,由于国家政策对电竞比赛直播、转播的不明朗态度,导致传统广播电视渠道还未深入地对电竞的直播、转播做出探索,因此电竞比赛和电竞解说暂时也只能依赖互联网新媒体。

其次,电竞解说与传统体育解说在传播内容上有明显不同。体育这个概念出自于19世纪70年代,来自于日文中的“体育”一词(对日本Physical Education一词翻译上经历了从译作“身体(之)教育”“体教”“身教”到译作“体育”的过程)。“体育”一词出现前,世界各国对“体育”这一活动过程的称谓都不相同。体育在中国最早见于20世纪初的清末,由在湖北开办幼稚园、对幼儿进行全面“保全身体之健旺”的教育方针而来。<sup>①</sup>当前体育经过长期发展,项目复杂繁多,国际奥委会登记的体育运动项目分为技巧运动、田径、篮球、足球、棋类等有一百余项。正因如此,传统体育解说就需要涉及大量不同内容和风格的体育项目,如从紧张刺激的足球、篮球比赛,到心思缜密的棋类比赛,再到需要艺术鉴赏力的艺术体操,花样游泳等,如此繁多的体育解说项目让传统体育解说员在传播内容上必须成为专才,才能有效地把握体育解说内容。而从传播内容风格上,传统体育解说往往需要根据不同项目做到沉稳冷静、幽默娱乐、激情澎湃等多种风格类型。反观在电子竞技赛事中,因为电竞作为体育竞技项目发展时间较

<sup>①</sup> 李芙蓉,吴新炎.论体育运动、体育活动和健康需求[J].体育科技文献通报,2011,p82-p83.

短,电竞项目的内容相似性较高,比如当前流行的英雄联盟赛事、DOTA2 赛事、王者荣耀赛事、穿越火线赛事等多为小团队在短时间内进行对抗的、通过不断获取资源取得赛事胜利的比赛方法,不同项目往往都具备相同的激烈程度和紧张性,因此,在上述的电竞赛事解说中对解说的要求基本类似,多需要解说以高语调、快语速、充满情绪的风格进行赛事解说,如英雄联盟的解说往往都曾经解说过 DOTA 比赛,也能够轻松自如的驾驭王者荣耀比赛解说的工作等,而这样的跨项目解说在传统体育中基本上不可能出现。

同时,与传统体育范围大覆盖不同年龄人群的情况不同,电子竞技用户普遍年龄较小,尤其是核心的电子竞技赛事用户一般都在 16—25 岁,根据对这一类用户的调查研究发现他们往往更喜欢幽默风趣、有显著特点的赛事解说,因此电竞解说在内容传播上会有更多娱乐性的元素,解说风格要求也更加自由,更注意强调解说的自身特点。



图 1-1 电竞解说现场

### 1.2 电竞解说的分类

从 1986 年美国 ABC 频道的直播中,两名儿童通过电视直播进行了任天堂某款游戏的比试开始,1990 年,任天堂在全美 29 个城市举办了游戏比赛,1998 年随着《星际争霸》的发行,该竞技项目被一些韩国电视台搬上了电视节目,2003 年,我国体育总局正式将电子竞技列为第 99 个体育运动项目,电子竞技赛事至今已经经历了 30 年的历程,从城市赛走向了世界赛事,逐渐开始了较为良性的循环轨道。电竞解说也随着行业的不断规范、各类媒体的关注、商业化的不断发展而愈发专业,但电竞解说的类别划分依然是一个较为模糊的领域,而无论从行业还是从业者角度来看,电竞解说都需要一个较为精准的分类,只有明白了“我是谁”,才能知道“我要做什么”,以及“我要怎样做”。因此,在本章将把电竞解说按解说内容、解说人员配置(分工)、解说传播媒介(属性)三类来划分。

如果以解说内容进行划分,电竞解说可以划分为专业型解说和娱乐型解说两种。专

业型解说，主要负责对电竞赛事进行专业的解读和分析，此类解说一般是有职业经历的人员，他们对电子竞技的理解和认知整体高于其他类型解说，是电竞赛事中必不可少的解说位置，也是当前国内外重大赛事解说中的中流砥柱。而娱乐解说一般具有很强的个人特色，通常这样的个人特色来自于天赋和在台下花的功夫，娱乐性的解说内容非常宽泛，可以涵盖电竞比赛内外的一切相关活动，他们更注重对赛事解说气氛的调节和满足观众的娱乐需求。这两者都是当前电竞解说内容里不可缺少的部分。专业型解说更加强调专业性，不但要求解说员对游戏有全方位的理解和认知，对相关赛事有着绝对充分的信息掌握，同时还要熟练掌握体育赛事解说的技能，熟悉解说流程和操作章程。而娱乐解说，也并不意味着在全场解说中都“讲段子”、“带节奏”，同样需要在解说过程中注意观察比赛动向和比赛节奏，合理地平衡评论性和娱乐性语言的比重，从而达到烘托比赛气氛，提高受众观看体验的效果。

如果以电竞解说的人员配置进行划分，电竞解说又可以分为单人解说和多人解说两大类。单人解说一般出现在卡牌类、策略类的电竞项目中，这类项目一般赛事时长较短，赛事节奏较慢，因此单人解说也能够从容的应对并产生出相对良好的赛事结果。多人解说可以根据赛事的等级及情况分为双人解说和三人解说。

与欧美传统体育解说场上分工类似，双人及三人解说也可以进一步细分为负责对比赛场内外情况进行播报和解说的“解说员”（Play-by-Play announcer）和与之搭档的“颜色评论员”（Color Commentator）。“解说员”主要负责根据监视器画面对比赛进行实时信息传递，为观众讲解游戏内容和比赛进程。“颜色评论员”也被称为解说顾问或者解说嘉宾，主要负责配合“解说员”的解说内容发表意见，根据自身的经验并结合比赛的实际情况进行即兴评述、话题引导，对比赛数据和比赛内容进行点评分析，增加比赛的娱乐性和节目效果。总而言之，只有将电竞解说分工与职责有了明确的划分，才能帮助从业解说准确地自我定位，从而帮助观众更好地理解比赛，烘托比赛氛围，提高观看体验。比如在快节奏的“英雄联盟”、“王者荣耀”等对战类电子竞技项目就一定会使用多人解说，以英雄联盟比赛中三人电竞解说举例，通常将解说分为控场解说、团战解说及分析解说三个位置，在实际解说过程中控场和团战解说可由“解说员”一个人来担任，一般负责赛事全场的节奏调度，引导镜头与话题，配合导播指令，调动比赛的气氛等。分析解说的主要职责是对赛事中出现的精彩细节进行解读，对比赛的关键团战或胜负点进行专业的分析和推导，对战局的走势进行预测，在世界大赛中，分析位解说经常由解说嘉宾兼任。

如果将电竞解说按各自传播的媒介来划分，我们可以将其大致分为PC端电竞解说和移动端电竞解说。虽然在当前的传播媒介中，PC端仍占电竞解说的主流，但随着移动互联网的不断发展更新以及移动电竞项目在赛事用户和赛事产业上的蓬勃发展，PC和移动端电竞项目在传播中出现了很多交融，比如PC端顶级电竞项目英雄联盟就既能够在电脑上观赛，又可以通过掌上英雄联盟或者一些直播平台APP在手机或者IPAD上观看，而移动电竞的扛鼎之作“王者荣耀”的大量赛事正是通过电脑收视的，在未来很长一段时间内PC和移动端电竞项目将持续在多个媒介中交融，因此，电竞解说也会在上述两种方式中共同存在，互为补充。而在不久的将来，伴随着VR、AR等交互体

验技术的发展和 innovation, 还会出现更加具有现场感和交互功能的新媒体电竞解说, 引领电竞解说行业的未来。

### 1.3 电竞解说的功能

电竞解说伴随着近年来电子竞技游戏线上和线下赛事的兴起而逐渐壮大发展, 是传统播音主持框架下的一种特殊和专业的主持传播类型。据统计, 一场焦点的电竞比赛往往会有上亿观众收视, 以英雄联盟 S6 全球总决赛为例, 持续近 2 个月的比赛仅在电脑端就获得了数亿次播放, 电竞解说获得了远远超出某些传统体育赛事解说的影响力, 因此, 对电竞解说的具体功能进行探讨和定义就显得十分必要了。而相比传统体育解说, 电竞解说既保留了一些传统体育解说的功能, 又表现出一些新的特性。

#### 1.3.1 电竞解说是赛事内容的“叙事者”

对比赛背景、比赛内容、比赛过程进行完整的话语描述与信息传达是电竞解说员在电竞比赛的直播/转播过程中最基础的工作。从传播学的角度分析, 电竞解说是连接受众和电竞赛事之间的一座桥梁和纽带, 无论是有经验的赛事用户, 还是第一次接触电竞的萌新观众, 都可以通过解说所传递的语言, 助于自己对电竞比赛的信息理解。在这个过程中, 电竞解说快速地捕捉视觉画面并精准地以话语方式进行转换, 辅以适度的阐释和补充, 来影响观众对比赛的认知。要成为一名合格的“叙事者”, 就需要解说员在赛事解说中充分详实地掌握赛事相关信息、比赛战队及所有队员的背景资料、战绩信息; 在比赛过程中能够清楚准确地阐述比赛双方的操作过程、攻防情况; 在比赛结束后能够及时完整地总结比赛结果和回顾比赛的精彩亮点。因此, 扮演好赛事内容叙事者的角色对电竞解说精彩与否是具有决定性作用的。

#### 1.3.2 电竞解说是赛事内容的“评论者”

电竞赛事具有非常丰富的画面信息, 拥有多种类型的传播媒介。如今的赛事观众甚至还能够积极地与其他观众或者赛事节目进行互动, 比如最受用户喜爱的“弹幕”, 每当出现一次精彩操作或者致命失误, 观众都可以通过“弹幕”来喝彩或者批评。但是由于部分用户对赛事和赛事相关信息存在认知水平的差异, 对同一比赛视觉或者细节的信息理解和感受也不尽相同, 这就需要电竞解说对赛事内容进行及时和准确的点评或者节奏调动, 例如《英雄联盟》比赛中的一场团战, 有经验的观众看到的可能是选手行云流水的操作和符合比赛节奏的战术安排, 而缺乏经验的观众也许只能看到快速切换的比赛镜头和眼花缭乱的战斗特效, 因此就需要电竞解说实时对赛事进行专业的解读。这也就意味着电竞解说如果仅仅只是担当一场比赛的“讲述者”, 将比赛过程“直接描述式”地告知观众远远不能满足不同层次和不同年龄段观众的需求。一名优秀的电竞解说还必须在比赛中对关键镜头进行补充阐释、对比赛内容进行即兴评述、对比赛中的精彩细节进行回顾, 以及将比赛中选手的一些令部分观众难以理解的行为进行剖析。只有做到了合理和专业的赛事评论, 让更多的观众认知和理解赛事的精彩程度, 才是电竞解说的核

心。同时电竞比赛的快节奏、高强度,使得电竞解说需要评论和阐释的信息量远远地大于其他体育项目,以《英雄联盟》为例,大到比赛设置,地图机制,英雄搭配;小到装备选择,技能切换等,都会对比赛的走势和结果产生影响。因此电竞解说必须根据掌握的信息和经验,预测比赛进程,预判战局走势,在比赛中发现观众不容易注意的细节,并能够通过解说引导观众阅读和理解比赛。在一场比赛的解说过程中,如何合理选择话语表达的方式,有效平衡陈述性语言与评论性语言的比重,在合适的时机将多元话语流畅、变通、灵活地有机运用,是电竞解说员不容忽视的问题。

### 1.3.3 电竞解说是游戏赛事的“意见领袖”

“意见领袖”概念由传播学者保罗·拉扎斯菲尔德于20世纪40年代提出,通常是指“在人际传播网络中经常为他人提供信息,同时对他人施加影响的‘活跃分子’,他们在大众传播效果的形成过程中起着重要的中介或过滤的作用,由他们将信息扩散给受众,形成信息传递的两级传播。”<sup>①</sup>换言之,意见领袖在信息的传播过程中通常具有权威的身份与优先的话语权,他们所发出的见解在有效传播给观众的同时,还对其接受理解施加了某种影响。从电竞解说在游戏赛事直播/转播过程中所发挥的功能来看,电竞解说显然还扮演着“意见领袖”的角色。

如果将一场电竞游戏赛事看作是一次媒介传播的话,电竞解说在此过程中正处于传播的初级阶段,具有典型的“意见领袖”性质。首先,电竞解说员的专业性通常意味着其在游戏行业中应当是颇具威望的人物,很多解说顾问和嘉宾本身就是职业电竞选手,即拥有身份的权威性;其次,电竞解说员必然是一场完整赛事的全程亲历者,同时又因为其赛场工作人员的身份,可以更早更频繁地接触到各种信息,对比赛信息的掌握优于普通受众,对比赛过程实时的直接陈述、阐释评论早于普通受众,拥有话语的优先权。故而,电竞解说员在比赛中的评论在很大程度上可以主导受众的信息接收,在评论部分可能不经意间流露出的对赛事相关信息的个人好恶,也将对观众产生巨大的影响。例如,游戏比赛过程中电竞解说带有主观性色彩的评论,对于选手表现的评价等或多或少会左右观众对比赛的认知和判断;电竞解说根据比赛进程抛出的话题,也会潜移默化地引导观众欣赏比赛的思维和立场,甚至电竞解说在赛事中流露出对某一个英雄或者皮肤的偏好都可能成为其他电竞爱好者的一个重要选择。所以,如何利用好“意见领袖”的身份,如何避免话语带来的争议,如何使传播变得更有效力,这都是值得电竞解说从业人员进行深思和研究的。

### 1.3.4 电竞解说是游戏赛事的“情绪主导者”

由于传播媒介的某些倾向性和观众心理的一些变化方式,电竞解说能够对比赛的气氛烘托与情绪渲染起到重要的干预作用。在心理学中“从众”是指个体在社会群体的无形压力下,不知不觉或不由自主的与多数人保持一致的社会心理状态,而在传播学中也提到了个人能够对群体起到潜移默化的持续影响。在电竞比赛中,类似情况也屡见不

<sup>①</sup> 骆育红. 浅析新媒体环境中广播主持人个性形象的塑造与传播 [J]. 中国广播, 2012-6, P30-P33.

鲜,比如“一条弹幕带了全屏的节奏”,作为电竞赛事中最具有话语权的解说也自然是整个电竞赛事的情绪主导者。

有相关研究学者指出:“电竞解说职业的存在,是为了让观众更轻松有趣、带着感情地去观看一场电竞比赛,让整场比赛变得更加精彩和充满情绪。而作为电竞解说,在服务赛事观众时最重要的就是要充满感情并将这种感情赋予听众、观众。”<sup>①</sup>在游戏比赛的过程中,电竞解说员的语速、语音、语调、节奏、表情、动作、姿态都会影响受众欣赏比赛的感觉。一般而言,普通受众在欣赏一场电竞游戏比赛直播/转播时,往往会在对阵的双方战队中寻找自己情感喜好归属的一方作为“主队”,而将另一方判定为“客队”。电竞解说在情绪方面的引导,将使受众的这种具有倾向性的情感扩大化从而不断调动观众的观赏/观战情绪,营造出紧张激烈的对抗感。在国际比赛中,爱国情绪也会使受众在欣赏赛事的过程中产生明显的情感倾向,所以也是解说进行爱国主义宣传的重要舞台。

### 1.4 电竞解说的历史发展

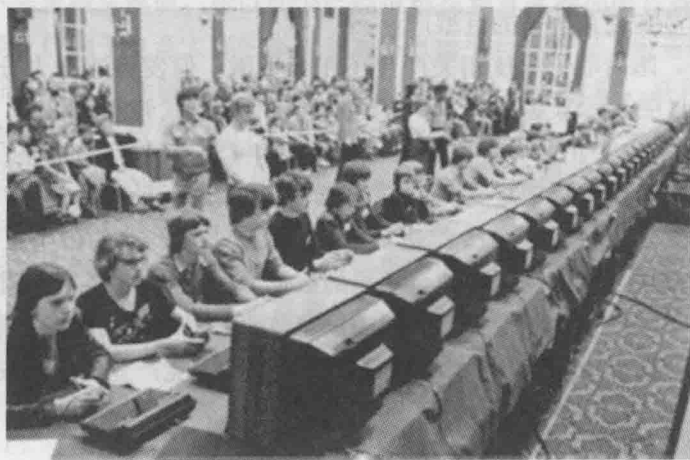


图 1-2 早期电子游戏比赛照片

电竞解说和电竞产业的发展息息相关,提到电竞解说的历史,就不得不提及电子竞技游戏及相关产业的诞生和发展。

电子竞技(英文 Electronic Sports, 以下简称电竞),是指电子游戏项目通过制定规则达到“竞技”层面的活动。在我国,国家体育总局对电子竞技的定义是:“电子竞技运动就是利用高科技软硬件设备作为运动器械进行的、人与人之间的智力对抗运动。通过运动,可以锻炼和提高参与者的思维能力、反应能力、心眼四肢协调能力和意志力,培养团队精神”。<sup>②</sup>电子竞技诞生的时间并不长,1972年10月19日,在美国斯坦

<sup>①</sup> 傅钰. 电子竞技解说特色分析 [J]. 当代体育科技, 2016-2, P240, 242.

<sup>②</sup> 《国内首建电竞产业经纪人开发培训平台》[DB/OL], 国家体育总局, <http://www.sport.gov.cn/n316/n343/n1195/c733969/content.html>

福大学，学生们聚集在一起参加一款名为《Spacewar》（太空大战）游戏的比赛，得分最高者获得为期一年的免费滚石唱片订阅，这场公开的比赛后来被不少人认为是电子竞技比赛的始祖。1980年由雅达利公司举办的《The Space Invaders》（太空入侵者）游戏锦标赛，吸引了超过10000名玩家参加，也标志着电竞比赛的正式出现。

20世纪90年代，受益于互联网技术的迅猛发展，基于网络对战的电子游戏比赛开始流行。进入21世纪，伴随着WCG世界电子竞技大赛（World Cyber Games）、CPL电子竞技职业联盟（Cyberathlete Professional League）、ESWC电子运动世界杯（Electronic Sports World Cup）等一系列国际赛事的举办，电竞比赛和电竞产业迎来了爆发式的发展。虽然相较于传统体育竞赛项目，电子竞技起步较晚，但是凭借着其超强的娱乐性和竞技性，近年来取得了长足的发展。2012年9月，电子竞技更是被提名为2020年奥运会比赛项目，标志着其进一步地被大众主流所接受。根据市场研究公司SuperData的报告，2016年全球电子竞技市场的总收入为8.93亿美元，其中亚洲地区收入最高，达到3.28亿美元，北美地区和欧洲地区则分别以2.75亿和2.69亿美元紧随其后<sup>①</sup>。当今世界，电竞产业创造了巨大的经济利益和社会反响，呈现出日趋成熟的产业化发展趋势，如今的电竞产业是一个囊括了电竞赛事活动、电子竞技游戏产品、电子竞技职业运动员和观众群体的巨型产业。

相较于国外，国内电子竞技相关产业还相当稚嫩，但发展速度十分迅猛。2003年11月18日，在北京人民大会堂召开了“中国数字体育平台正式开通”的仪式，中国体育总局将电子竞技列为第99个正式体育比赛项目。2008年，国家体育总局整合合并中国现有的体育项目，将电子竞技重新定义为中国的第78号体育运动项目。<sup>②</sup>2014年中国电竞整体市场规模达226.3亿元，2015年达到269亿元。电竞产业的衍生收入也增速明显，用户数量保持稳定增长。根据国家体育总局的数据，截至2015年，全国共有9700万电竞爱好者，电竞市场产值超500亿元。而由国家体育总局带动的电竞赛事，目前已有四项，各类省市级赛事已有数十项。<sup>③</sup>这些都催生了整个电竞产业的蓬勃发展。

<sup>①</sup> 《2016全球电竞观众达到2.14亿亚洲市场收入最高》，搜狐电竞 [DB/OL]，<http://sports.sohu.com/20161227/n477028444.shtml>

<sup>②</sup> 《电竞缘何不受宠？从国家队成立看中国电子竞技的现状》，网易游戏 [DB/OL] [http://play.163.com/special/news/youxizhengyi\\_34.html](http://play.163.com/special/news/youxizhengyi_34.html)

<sup>③</sup> 《电子竞技相关产值超500亿为何如此吸引眼球？》腾讯体育 [DB/OL] <http://sports.qq.com/a/20160725/039654.htm>





图 1-3 现今电竞比赛现场

电竞解说几乎是伴随着电竞比赛一同出现的产物，但由于电竞解说在行业初期只是负责配合直播/转播画面进行播报，并没有电视节目主持人或者其他体育赛事解说员那样风光，甚至不需要抛头露面，所以如今已经很难找到首名参加电竞赛事的解说者了。而在当下的环境，借助于电竞大赛的举办和网络直播平台的兴起，电竞解说得到了迅速地发展，一部分出众的电竞解说员逐渐得到观众们的认可和欢迎，获得了更高的关注度，成为电竞赛事中不可或缺的角色之一。如今很多电竞解说甚至获得了明星般的待遇。根据 2016 年的一份身价调查，国内电竞解说的最高身价已经达到了千万级别，甚至超过了一些影视明星。与此同时，一些电竞解说还开始了泛娱乐的发展，比如参演电视剧或者微电影的拍摄。受此影响，投入到赛事解说和娱乐解说的人数与日俱增。电竞解说行业从业人数迅速增加，同时也暴露出一些直播管理混乱、解说人员水平参差不齐、解说收入无法保证等问题。

### 1.5 电竞解说的工作内容

电竞解说的工作主要围绕着电竞比赛展开，其中赛事解说是电竞解说的首要也是最重要的工作内容。如果把工作范围扩展到广义的一切与电竞解说相关的活动的话，根据电竞解说的工作内容进行划分，一般可以分为赛事解说、活动主持、活动支持以及一些微电影、微视频的拍摄等等。

针对赛事解说，如在《英雄联盟》赛事解说中可以将工作内容按控场和团战解说以及评论嘉宾进行划分。控场和团战解说需要根据电竞赛事的规则和节奏，合理安排和把控节奏，按照一定的流程完成比赛中各个环节的解说，比如对画面语言进行必要的解释和阐述，在赛事各阶段对比赛信息、画面内容、选手信息等进行完整的话语描述与信息传达，同时解说还要通过话语引导导播进行画面切换，注意与评论嘉宾的配合，在整个赛事解说过程中挑好大梁。控场解说还需要在比赛中抓住机会或者间隙调动观众的情绪，活跃赛场气氛，比如在结果出现和自己预测结果相反的情况时，用自嘲的方式直面