

电子竞技类短视频的叙事策略研究

——基于抖音平台的数据分析

郑彦硕*, 张腾霄#

南京体育学院体育教育与人文学院, 江苏 南京

收稿日期: 2025年8月6日; 录用日期: 2025年8月29日; 发布日期: 2025年9月5日

摘要

电子竞技产业蕴含着极大的发展潜力, 但依旧面临着多方面的发展困境, 其正面、丰满的新形象依旧无法被彻底呈现与认知。叙事作为一种信息传播的重要形式, 起到重构事物意义与形象的作用, 为电子竞技的新形象提供了有力的建构路径。并且, 在人类视频化生存的当下, 以短视频叙事为切入角度, 有助于扩大电子竞技新形象构建的影响范围。本研究以叙事理论为研究视角, 以抖音平台上的电竞类短视频为研究对象, 分析电子竞技类短视频叙事的现状与特征, 并提出相应的叙事策略。研究得出电子竞技类热门短视频的叙事主体主要来自电竞圈层, 叙事内容多以电竞赛事与MOBA类游戏为载体, 叙事形式具有账号特色。在叙事特征方面, 叙事手法往往带有平台特点, 叙事主题突出英雄人物与知识策略, 有着深化刻板印象的叙事效果。针对目前的叙事现状, 本研究提出打造持续产出优质内容的账号IP、立足平台特色实现对大众痛点的科普、借助媒介事件进行标签化传播并注重与主流价值观接合的叙事策略。

关键词

电子竞技, 短视频, 平台, 叙事, 策略, 形象

Narrative Strategy of E-Sports Short Video

—Data Analysis Based on TikTok APP

Yanqi Zheng*, Tengxiao Zhang#

School of Physical Education and Humanities, Nanjing Sports Institution, Nanjing Jiangsu

Received: Aug. 6th, 2025; accepted: Aug. 29th, 2025; published: Sep. 5th, 2025

Abstract

The esports industry holds immense potential for growth. However, it still faces many challenges

*第一作者。

#通讯作者。

文章引用: 郑彦硕, 张腾霄. 电子竞技类短视频的叙事策略研究[J]. 新闻传播科学, 2025, 13(9): 1626-1635.

DOI: 10.12677/jc.2025.139231

Despite its positive and promising new image, it remains incompletely presented and understood. Narratives, as a crucial form of information dissemination, play a vital role in reshaping the perception and image of esports, offering a powerful pathway for its new identity. In the current era of video-centric existence, short videos have become a vital channel for public information consumption. Focusing on short video narratives can help enhance the impact of constructing its new image. Based on this assumption, our research adopts narrative theory as the framework, analyzing the current state and characteristics of narratives in esports-related short videos on the TikTok APP. Using content analysis, we identify that the main narrators in popular esports short videos are from the esports community. The narratives often revolve around esports events and MOBA games, presented in unique account styles. Notably, these videos exhibit platform-specific narrative techniques, emphasizing sportsmanship and knowledge strategies while deepening existing stereotypes. Finally, we propose narrative strategies such as creating high-quality content through consistent account IPs, leveraging platform features to address public pain points, using media events for tag-based communication, and aligning with mainstream values.

Keywords

E-Sports, Short Video, Platform, Narrative, Strategy, Image

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

20 世纪 80 年代, 美国传播学者费舍尔提出“叙述人”(homo narrans)的概念。他认为在日常生活中, 几乎所有的传播和沟通都以事件描述的方式进行, 人类本质上是讲故事的动物。通过叙事行为, 人类社会中抽象的规则、原则和概念变得易于理解[1]。因此, 人类通过叙事促进知识传递, 延续社会制度, 传授行为和价值观[2]。近年来, 电子竞技产业对城市经济、社会、文化等方面引擎拉动作用明显, 如杭州第 19 届亚运会电竞赛事产生的经济效益约为 2.6 亿元[3], 已成为推动国家和地区发展的新动能。但电子竞技在我国的传播与发展有着文化性的制约[4]与刻板印象的阻碍[5], 再加上亚文化圈层性传播的桎梏, 电子竞技积极健康的新形象仍然无法被彻底展示和认知[6]。而叙事作为一种符号资源的结构系统, 不仅有决定事件意义的作用, 也是构筑社会中心神话权力的关键来源[7]。因此学者刘涛等以叙事为切入路径构建有助于“讲好中国故事”的叙事体系, 为国际传播提供新方案[8]; 亦有研究分析非遗纪录片的叙事策略, 探寻微时代下非遗微纪录片新的传播路径[9]。

目前电子竞技的主要传播平台有信息平台、直播平台、中长视频及短视频平台, 其中短视频以其更适应现代人信息接收习惯的特点成为用户最普遍的内容传播形态。《中国网络视听发展研究报告(2024)》显示, 截至 2023 年 12 月, 我国网络视听用户规模达 10.74 亿, 短视频人均单日使用时长为 151 分钟, 为各种形式之最。说明短视频已经成为大众获取信息的重要来源, 也是当前人类视频化生存极度依赖的文本形态[8]。抖音是我国短视频传播的头部平台, 用户数量和活跃度均高于其他短视频应用。以抖音平台上电子竞技类短视频为研究对象, 有助于破除电子竞技在直播等平台中圈层化传播的禁锢, 扩大电竞与普通大众的接触面。同时也走出传统主流媒体对电竞报导框架的制约, 创新其在新媒体平台上的叙事体系。

综上, 本研究聚焦于叙事这一传播过程中话语表达的重要形式, 以电竞类热门短视频的叙事策略为分析视角, 明确电子竞技当前的传播现状, 提炼增益传播效果的叙事特征, 优化丰富电竞形象的叙事策

略, 进而推动电子竞技产业健康发展。

2. 电子竞技类热门短视频叙事现状

本研究采用“平台检索-程序化抓取-准则筛选-人工复核”的四步流程。首先, 以抖音站内检索关键词“电子竞技”“电竞”构建样本框, 限定时间窗为2023年1月1日至2024年4月6日; 排序依据为平台原生“点赞数”。其次, 使用Python脚本抓取候选视频的公开可见元数据(标题、点赞数、评论数、作者名、认证信息、发布时间、链接标识等), 不采集任何隐私性数据。第三, 依据纳入与排除标准进行筛选: 纳入与电子竞技直接相关的内容(含赛事、选手、战队、游戏策略及产业要素), 排除与电竞无关的普通游戏娱乐、纯带货/商广、无效搬运(无原创叙事信息)、含违法违规内容等; 对合拍/混剪类, 如无法识别叙事主体或主题, 则剔除。最终形成“点赞量最高的200条”作为分析样本[10]。为控制重复, 按视频ID及去重规则清理同一内容的多次上传, 仅保留最早或互动量最高版本。

确保数据分析的可靠性与科学性, 本研究采用两名受过训练的编码员独立编码。首先, 在正式编码前, 两位编码员以30条样本进行试编码, 通过对比结果和讨论分歧, 不断修订和完善编码手册, 从而形成最终一致的操作口径。随后, 在正式阶段, 两名编码员独立完成全部样本的编码工作。对于存在分歧的条目, 则通过仲裁讨论并依照手册规则确定最终结果。在此基础上, 对名义变量进行互编码一致性检验, 采用Krippendorff's alpha或Cohen's kappa等指标。当关键变量的一致性达到0.80及以上的阈值后, 方进入结果统计; 若未达标, 则需回溯口径并对相关条目进行复核, 以确保整体数据的一致性与可信度。

2.1. 叙事主体主要来自电竞圈层

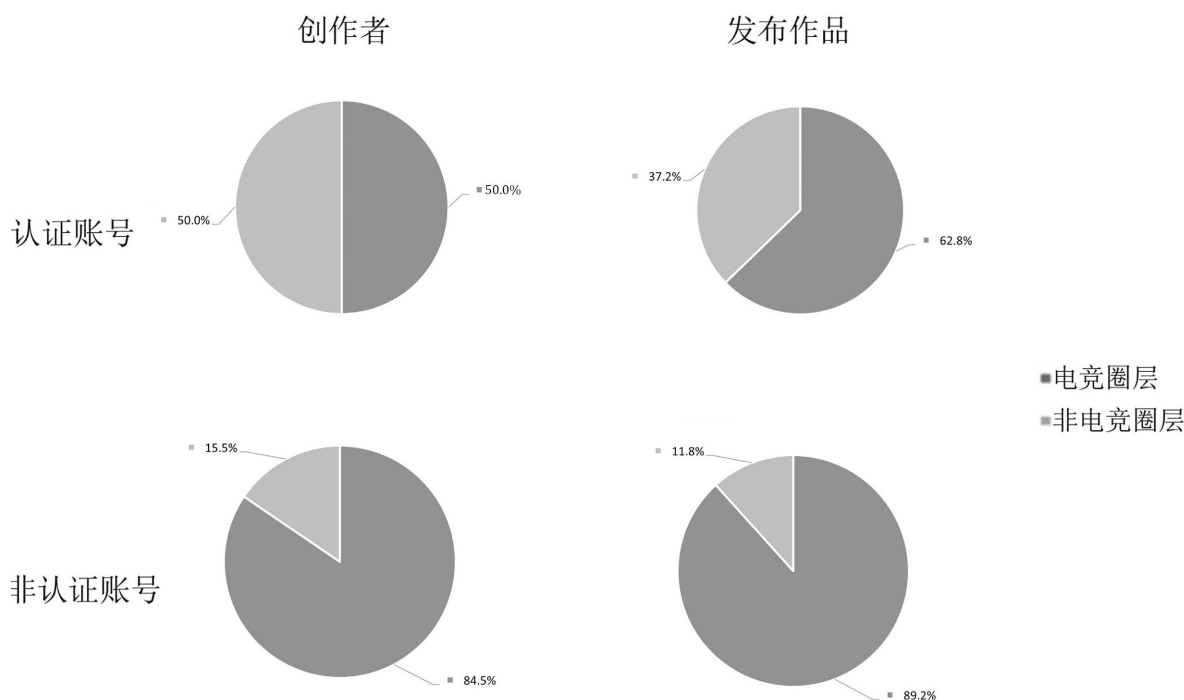


Figure 1. Proportion of esports short video creators and works

图 1. 电子竞技类短视频创作者及发布作品占比

样本的200个视频由134个账号发布, 其中24个账号为认证账号, 占比17.9%; 发布43个视频, 占比21.5%。在认证账号中, 12个是电竞圈层账号, 主要来自电竞俱乐部和游戏主播, 例如“EDG 电子

竞技俱乐部”、“王者荣耀北慕”等。虽然账号数量仅占一半,但其发布的27个作品在认证账号所发布的作品中占比62.8%(见图1),可见,在认证账号中,电竞圈层用户是主要叙事主体。而非认证账号数量(82.1%)及其发布的视频数量(78.5%)在样本中均占比较高。因此,非认证的自媒体账号是电子竞技叙事的主要力量。而这些账号也主要来自电竞圈层,其中既有持续垂直化生产电竞相关视频的自媒体,例如“话龙电竞”、“cheems的游戏剧场”、“情报马无畏契约”等,在非认证账号中占比69.1%;也有游戏玩家或电竞粉丝的个人账号,占比13.6%。整体来看,无论认证账号或非认证账号,电竞圈层用户都是高热度电竞类短视频作品的主要叙事主体。

2.2. 叙事内容多以电竞赛事与 MOBA 类游戏为载体

根据叙事学理论,叙事主题是短视频内容最直观的体现[11]。并且对于电子竞技来说,游戏是电子竞技的基础,不同游戏的玩家规模不同,所具有的影响力也有差别。因此,为了探究电子竞技热门短视频的叙事内容与不同游戏在短视频平台上的覆盖面,本研究将对叙事主题与叙事的游戏载体展开分析。

1. 叙事主题

本研究根据视频的叙事对象与叙事情感中提取出主要的叙事关键字,并据此将电竞类热门短视频的叙事主题分为赛事剪辑、人物故事、电竞外设等10个类别,分析其主要内容。在10个类别的主题中,赛事剪辑、人物故事、教学科普三个叙事主题相比于其他主题占比更高,如表1。电子竞技赛事运营是电子竞技产业链的核心环节,主要的叙事内容包括赛事精彩片段、赛后采访、解说切片及导播操作等。而随着赛事的起伏和不断发展,选手的人物故事和形象也因此变得具体与丰满。除此之外,高光操作和相关花絮也是电竞赛事内容重要的衍生,囊括了选手在赛场上的精彩表现和在赛场外的日常。由此可见,电竞赛事成为了电竞类短视频的主要来源与叙事载体,故事主线的发展与细节的补充都围绕电竞赛事的进行而展开。

Table 1. Distribution table of popular narrative themes and keywords of e-sports on TikTok APP

表 1. 抖音平台电子竞技热门叙事主题及关键字分布表

序号	叙事主题	叙事关键字	数量	占比(%)
1	赛事剪辑	情怀、夺冠、热血、搞笑、科技感	40	20.0
2	人物故事	天才、遗憾、励志、亲情、草根、逆袭	35	17.5
3	教学科普	新英雄、新道具、青训、亚运会	24	12.0
4	直播片段	反差、爆梗、搞笑	18	9.0
5	高光操作	技术、手速、赞叹	18	9.0
6	电竞文化	电竞早读班、天才、电竞剧、搞笑	16	8.0
7	相关花絮	复出、亚运会、选手日常、颜值	14	7.0
8	电竞相关元素	电竞专业、电竞酒店、选手感情、剧情	14	7.0
9	电竞外设	电竞房、男孩子的快乐、特效、科技	14	7.0
10	违规行为	作弊、外挂、账号被盗	7	3.5

2. 叙事载体

随着电子竞技赛事的发展与成熟,越来越多的游戏开始举办赛事,业余赛事虽然没有职业赛事一般有连续性和系统性,但也有对抗性与竞技性。并且在抖音这样面对大众的传播平台上,人们对于电子竞技的理解普遍为游戏。因此,本研究顺应平台用户的理解,不以是否有职业联赛作为电子竞技的区分,

仅以短视频中所包含的游戏为统计标准来探究不同游戏在短视频平台上的覆盖面。如表 2 所示，在最热门的前两百个短视频中，涉及到的游戏繁多，其中最多的是以英雄联盟和王者荣耀为主的 MOBA 类(多人在线战术类)游戏，其次是以反恐精英、无畏契约、APEX 英雄等为主的 FPS 类(第一人称射击类)游戏。不牵涉到具体游戏项目的短视频多为电竞外设、电竞早读班(玩游戏时大声发泄情绪)文化、电竞主播个人特色、游戏相关术语等贴近受众日常生活的叙事主题。

Table 2. Distribution table of games included in popular e-sports videos on TikTok APP
表 2. 抖音平台电子竞技热门视频所含游戏分布表

序号	游戏名称	数量	占比(%)
1	英雄联盟	59	29.5
2	王者荣耀	41	20.5
3	无具体游戏	33	16.5
4	反恐精英	25	12.5
5	无畏契约	9	4.5
6	综合	8	4.0
7	APEX 英雄	5	2.5
8	绝地求生	3	1.5
9	永劫无间	2	1.0
10	街霸	2	1.0
11	斗地主	2	1.0
12	穿越火线	2	1.0
13	战地 5	1	0.5
14	原神	1	0.5
15	星际争霸	1	0.5
16	使命召唤	1	0.5
17	逆水寒	1	0.5
18	魔兽世界	1	0.5
19	和平精英	1	0.5
20	地平线 5	1	0.5
21	Dota 2	1	0.5

2.3. 叙事形式具有账号特色

在热度排名前 200 的视频中，有多个热门视频由同一账号发布，本文列举了热门作品超过 3 个的账号信息(表 3)。个人创作和专业机构运营的账号兼备，但也可以看出爆款作品的生产并非偶然，各个账号都有自己擅长的叙事主题和表达形式，深耕于不同的内容领域，创作出优质的短视频作品，打造自己的账号特色。如自媒体创作者“话龙电竞”有 16 个热门作品，作品主要以旁白的形式讲述电竞故事，配以高质量的画面和背景音乐，给予观众舒适流畅的观看体验。并且，作品中不仅有对赛事走向和选手特质精准的提取和描述，还通过真挚的叙述抒发对赛况和选手经历的感受，激起观众的情感共鸣。英雄体育

VSPO 的签约主播“王者荣耀张老三(两万 3 战力貂蝉)”有 9 个作品获得高赞，作品以职业选手在对战中的高光操作为素材，配以热血的音乐，展现选手超乎常人的游戏水平与游戏角色操作的上限，亦兼备教学功能，为用户提供英雄操作知识。对账号作品的垂直化运营有助于用户更高效地判断账号特点并依据自身偏好进行关注；对账号本身来说，形成账号自身风格特色有利于创作者体现自己的人格魅力，从而达到吸粉、增强粉丝粘性的效果。

Table 3. Information related to the accounts of popular e-sports works on TikTok APP

表 3. 抖音平台电子竞技热门作品发布账号的相关信息

序号	视频账号	认证类型	热门作品数	叙事主题
1	话龙电竞	无	16	人物故事/教学科普
2	王者荣耀张老三	游戏领域创作者	9	高光操作
3	情报马无畏契约	无	6	教学科普
4	凳子凳子	搞笑短视频创作者	5	电竞相关元素(电竞专业)
5	呼叫网管	游戏领域创作者	5	教学科普/赛事剪辑/违规行为/直播片段
6	沙二判官	无	5	教学科普/直播片段
7	游戏情报君	无	4	赛事剪辑
8	cheems 的游戏剧场	无	4	人物故事/相关花絮

3. 电子竞技类热门短视频的叙事特征

3.1. 叙事手法：带有平台特点

在叙事中，共情往往能有效增强故事感召力、催化用户进一步的传播行为，因此情感化表达的叙事手法逐渐成为短视频作品获得“流量密码”的“规定动作”[8]，短视频通过音乐、画面、特效及旁白等要素的结合为叙事提供了优质的情绪调动条件，具备有效唤起受众情感的天然优势。同时随着短视频平台的不断发展，也逐渐形成了一些主流的叙事手法，电子竞技类短视频也在平台叙事文化的催化下形成了具有以下平台特色的叙事方式。

1. 集锦式

“盘点”、“合集”等集锦式的短视频形式将富有吸引力和情感张力的情节拼接成合集，不断调动受众情绪，给受众带来不间断的“爽感”体验，成为电子竞技热门短视频的重要叙事手法。例如名为“职业选手的习惯到底有多奇葩#电子竞技#csgo#奇葩#离谱”的短视频将职业选手把键盘扛在肩上打比赛、赛前用卷尺量键盘和荧幕等设备之间的距离、把脸异常贴近荧幕打比赛等奇葩习惯剪辑成了合集，不断激起观众猎奇和共鸣的情绪感受，催化评论、转发和点赞的互动行为，提高了作品热度。

2. 剧情式

创设故事化的情境是情感叙事的关键，抖音平台上“即刻故事创作”的叙事手法也将电子竞技纳入了创作选材，形成了具有平台特征及账号个人特征的剧情式叙述。例如博主“热月是我！”以街头随机采访的形式，邀请路人做盲点数字转账还是弥补一个遗憾的选择，遇到了一位妈妈的愿望是让自己的孩子不再沉迷游戏，放弃成为职业选手。接下来博主带着孩子在知名电竞俱乐部进行能力测试和实战，帮助孩子认清电竞职业赛场并非人人都能涉入的残酷现实，实现了最后回归生活参加中考的改变。“即刻故事创作”的形式让视频博主走进普通人的生活，映照普通人的现实困境，与受众产生强烈共鸣。并且，创作者以知名博主的执行力和影响力帮助当事人解决问题的同时也为受众拓展了新领域的认知，为受众

解决同类型的问题提供了方法指导和动力支持。在此条视频评论中就有用户“晓伟”表达了班级学生沉迷游戏的苦恼,表示“你们的视频给了我动力,我也要像你们一样,努力去帮助他们,尽自己最大努力让他们走上正轨。”

另外,“热门要素组合”也成为短视频平台视频创作的重要来源。在流量主导逻辑下,创作者通过数据分析和受众分析选取易于激发用户情感的“流量密码”,将关键字重新组合后创作短视频脚本,并用剧情演绎、个人讲述等短视频平台典型叙事手法呈现,从多方面迎合了平台受众的情感偏好。如博主“姜小白不喝9”创作的“看吧我们都失约了#高中#电竞#遗憾”等一系列短视频作品以个人视角讲述了自己与高中同桌橘子再次相逢,彼时的他成为了知名的电竞赛手,回忆高中时代“其实我一开始只想带你打,结果你带着他们也一起来了”的暗恋剧情。电竞赛手、暗恋、遗憾等话题的组合生发出时下备受关注的“纯爱”要素,再加上电竞赛手的光环和主角的深情演绎,满足了受众对年少时代青涩暗恋、与曾经的同桌顶峰相见的美好想象。将多重要素叠加重组迸发出新的火花,是短视频作品脱离同质化的窠臼探索出的新道路。但也需警惕仅为了博取眼球而创作的剧本落入过度娱乐化的危险。

3.2. 叙事主旨:突出“英雄诞生”与知识策略

在以人物故事为核心的样本中,选手往往被置于“英雄原型”的叙事轨道,呈现出“启程-试炼-回归或加冕”的结构模式。例如,常见的情节组合是“天赋或被质疑-负债或受挫-世界冠军或第一”。这种叙事通过“逆境-坚持-胜利”的三段式结构,不仅保证了故事内部逻辑的合理性,也使其与受众的价值经验相契合,从而满足了受众对叙事合理性与忠诚性的期待。这一模式往往与赛事叙事相互嵌套:宏大叙事提供意义顶层,个体叙事则提供情感抓手,二者共同完成“叙述人”对现实意义的建构。与此同时,平台化的叙事手法进一步放大了情感效果,使“英雄的诞生”与“普通人的向往”能够在短时间内实现对接。例如以选手成长经历为线索的作品“【15min】16岁天才少年从被质疑开挂到世界第一#CHERRY首款8K鼠标#XTRFY#M68PRO”将天才选手XDD天赋异禀、获得母亲支持、被骗、负债、被质疑、拿下三个世界冠军、成为世界第一等经历进行总结和串联,讲述电竞赛手历经艰辛,通过不懈努力获得成功的励志故事。人物故事的书写,让体育赛场代替原始战争成就了“英雄的诞生”,作为拼搏进取等体育精神的载体传递着激人奋进的经典传说。

而有着利他性特点的教学科普类短视频以向大众介绍亚运会电竞赛事、电竞青训、游戏内的新道具、新英雄及游戏策略为主,例如“#花式科普亚运电竞#亚运电竞完全观赛指南”在一分钟内介绍了杭州亚运会电竞项目的赛程赛制、观赛途径和游戏改动,语言精练明确,获取信息效率极高。而“让对手抓狂的修脚烟#csgo#电子竞技#csgo道具教学#csgo炼狱小镇”以第一视角介绍了道具使用的时机与方式,帮助提升玩家道具使用水平。对于不了解电子竞技的大众来说,亚运会新兴项目的标签和目前青少年的电竞教育体系解释无疑有着高度的新鲜感,从而激发观看欲望;而对于游戏玩家来说,在赢得比赛欲望的驱动下,知识策略性的内容满足了其自我实现的需要,促使了观看及点赞分享行为。

3.3. 叙事效果:标签化传播对刻板印象的深化

顺应大众对电子竞技的传统印象,以夸张的表现手法将相关视频片段制作成集锦,配以标签化的网络流行语,成为了许多营销号搬运和发布热门视频素材的常用模式。“等候型文化”消失的时代背景带来了人们的情绪化和极端化[12],加之玩家追求胜利的既定欲望,玩家心态往往容易不耐烦,操作稍有不慎便会引来队友的怒骂。便有创作者将玩家在打游戏时口吐芬芳的画面制成集锦,戏称为“电竞精神”,并打上“电竞早读班”的标签。在各路营销号大量搬运与重复发布下,不断加深大众对游戏玩家素质欠佳的刻板印象。

另一方面,在抖音平台上,电竞也与性别话题贴合紧密。与电竞房、鼠标键盘等电竞外设相关的视频内容往往带着“男孩子的快乐”“男生宿舍”的话题标签,例如点赞量第一的视频以 roomtour 的形式进行了电竞房的展示,配以标题“我的养老生活#电竞房#男孩子的快乐#电竞”。并且,男性往往被塑造为天才电竞选手,而夸张化女性玩游戏时的笨拙,例如作品“找到自己的节奏了我会越来越强的#电竞少女#电竞#一起打游戏#网瘾少女#穿越火线”中以单指敲击键盘、脸贴近计算机、瞄准时间久等细节刻画的叙事手法形成了对于不同性别玩家形象区别化的塑造,进一步加深了受众对不同性别玩家的刻板印象。

4. 电子竞技类短视频的叙事策略

4.1. 叙事主体：打造持续产出优质内容的账号 IP

在热门视频的发布主体中,数据表明,134 个账号中认证账号仅占约 18%,非认证账号却贡献了约 79%的样本,这显示专业化主体的稀缺与内容连续性不足。同时,多次上榜的垂直创作者账号则说明“稳定风格 + 持续输出”不仅有助于累积“叙事忠诚性”,还可以使受众对账号的价值立场和讲述逻辑形成预期,从而提升转评赞与二次传播的效率。而电子竞技产业链以电子竞技赛事为核心,衍生出来上中下游多种产业形态,各产业链中分布着丰富的创作主体。各主体应立足于各自的资源特色,创作各类优质内容,由上至下丰富电竞短视频的内容池。例如作为上游产业的游戏开发,可以发布游戏人物建模的相关日常,实现游戏研发的幕后到台前,满足游戏玩家对产品制作的好奇心理,评论区的互动也为与受众的沟通与反馈拓宽了空间。而作为中游产业的电竞俱乐部应立足俱乐部特色,打造特色 IP,实现品牌推广与产业知识普及。电竞形象的丰满需要多样的账号主体入局,在明确账号定位后进行稳定垂直的优质作品输出,在账号品牌化的影响力下实现精准的投放与推广,扩大电竞优质短视频的影响力。

4.2. 叙事手法：立足平台特色实现对大众痛点的科普

随着短视频平台的普及与发展,短视频叙事的手法也慢慢具备了典型的特征,例如多主体参与、多样化叙事视角和非线性叙事结构等,这些特征满足了平台用户的信息接收习惯与审美需求[13],实现了信息传播与大众娱乐。数据显示,教学科普类视频约占 12%,而集锦式、剧情式等平台典型手法在高赞样本中反复出现,由此可见,“知识 + 娱乐”的混合叙事契合平台受众的接受习惯。通过故事化的科普可以提升信息的可达性,而多视角的叙事(当事人、专家、家长等)则有助于减少对于电子游戏的社会偏见。因此,可以围绕“青训/新英雄/赛制/观赛指南”等议题做系列化内容,并确保每条视频聚焦一个“痛点问题 + 单一结论”,在 30 至 90 秒内形成完整的叙事闭环。例如,针对电子竞技对于大众来说的认知盲区与痛点话题,例如“电子竞技专业”,可以以剧情演绎的叙事手法讲述电竞专业日常,以课堂教学或同学交流等形式进行电竞产业相关科普,帮助大众消解对电竞专业及产业的刻板印象。而针对“游戏成瘾”等青少年接触游戏过程中的普遍问题,可以用多视角叙事的手法,从第一视角讲述青少年的内心想法与诉求,再以专家视角分析心理背后的产生原因。例如,心理学中的“沉浸理论”告诉我们,当挑战与能力大致匹配时最有可能产生沉浸感,相差悬殊便会让人们感到无聊或是挫败[14],那么便可从此角度入手为痛点问题提供解决问题的方法,填补相关科普内容的空白。

4.3. 叙事形式：借助媒介事件进行标签化传播

赛事作为电子竞技产业链的核心环节,是短视频的第一大主题(约 20%)。而大规模的电子竞技赛事具有着戴扬和卡茨提出“媒介事件”特点,以其在一段时间内对媒介内容的垄断与所构建的“仪式”特征,起到情感的共享和凝聚、对群体身份的认同和维护作用[15]。例如,尽管 IG 夺冠事件已经过去了 6 年,但怀念其当年盛况的视频作品依旧热度不减,短视频“用两分钟来回顾 IG 夺冠的影响力#ig”将 2018 年

大量媒体对于 IG 夺冠的报导剪成了合集, 评论区纷纷表达“怎么走的出仁川啊”、“当时高二, 学校让我们全体鼓掌 2 分钟”, 可见, 此次媒介事件以记录了一代人青春的形式成为电子竞技玩家与非玩家记忆中共同的烙印。因此, 体育媒介事件使个体聚集, 有助于扩大彼此认知体系之间的接触面, 对超广范围受众的电竞认知与态度产生深远影响。而在叙事形式上, 短视频平台作品标题所带的话题和标签是平台推荐与用户对内容初印象形成的重要影响因素。从受众情感的最大公约数出发, 为媒介事件赋予独特的话题标签, 在内容选取与剪辑上强化标签内容, 实现传播效果在影响力范围、受众认知与态度方面的提升。

4.4. 叙事主题：注重与主流价值观的接合

在竞技体育框架内的电子竞技赛事, 所彰显的体育精神和国家、民族认同感与传统体育一脉相承。竞技体系内的成功不仅需要天赋异禀, 个人的努力、智慧与心态亦缺一不可。因此, 电子竞技需要努力拼搏并非是悖论, 更不是玩物丧志的代名词。寻溯电子竞技选手的成长轨迹, 发掘他们所体现出的优秀品质, 呈现电子竞技与主流价值观相接合的精神内涵, 最终深化受众对电子竞技的认同, 优质视频创作者“话龙电竞”便是良好的示范。他以独特的观察视角和对人物的理解, 讲述隐藏在电竞选手背后的传奇故事, 视频中选手所体现的高超技能与精神魅力引起大量观众的共鸣与认可, 成为热门作品最多的原创作者。

另外一方面, 作为竞技基础的游戏自身亦有着可发掘的价值。学者路云亭认为以《王者荣耀》为代表的电竞人物设计体现出了对传统中国戏曲、象棋以及军棋的高度替代性价值[6]。而来源于中国象棋等古代游戏的博弈论是游戏研究的重要理论, 博弈论中的“局中人”、“策略”和“得失”都能在游戏中找到相对应的元素[16]。例如, 游戏角色的技能特性与英雄属性均有着克制关系, 因此, 如何进行各分路人物的选择与禁用, 实现英雄组合与选手打法风格的适配便是赛场上值得探索的博弈之道。在 Bilibili 等视频网站上就有创作者对此进行的相关分析, 例如作品“【细节怪物】为何 eStar 能 4: 0 零封狼队? 显微镜式复盘 eStar 的强大之处”就对赛事中电竞战队的意图与博弈进行了分析, 深挖其中所体现的智慧与策略, 值得短视频平台创作者的借鉴。

5. 结语

黑格尔认为: “‘人类精神’和‘人类热情’两者的交织构成了世界的历史”[17]。而电子竞技作为传递“人类精神”、激发“人类热情”的文化实践活动无疑具备着巨大的发展潜力。同时, 它的发展也需要更为积极健康的舆论生态给予滋养, 而在当前大众对电子竞技苛责的目光下显然难以实现。叙事是建构电子竞技新形象、树立受众新认知绕不开的方法原则。特别是在平台化短视频的传播环境下, 伴随着事件的形象与意义在个体的讲述中被重构, 更突显了短视频叙事这一视角的价值。

在短视频平台已逐渐形成自己独特的叙事手法、具备标签化传播等特点的传播模式下, 电子竞技需要专业化的生产者顺应平台特点讲述电子竞技自身的价值与魅力, 借助媒介事件及相关研究扩大影响并实现科普, 驱散大众对其的认知迷雾, 提升社会认同。但同样, 大众对于电子竞技所带来负面效应的担忧也应当被研究和回答, 我们应当以一种公正平和的视角了解和描述它, 进而使其获得长足的发展。

基金项目

南京体育学院研究生科研创新计划项目(PAPD 资助)“价值共创视角下电竞赛事传播生态的创新发展策略”(SJCX24_1226); 江苏高校“青蓝工程”。

参考文献

- [1] Fisher, W.R. (1985) The Narrative Paradigm: An Elaboration. *Communication Monographs*, 52, 347-367.

<https://doi.org/10.1080/03637758509376117>

- [2] 刘蒙之. 叙事传播: 范式、理论及在新闻传播研究中的分析策略应用[J]. 广州大学学报(社会科学版), 2020, 19(5): 63-71.
- [3] 浙江大学国家体育产业研究基地, 华中师范大学国家体育产业研究基地联合课题调研组. 亚运电竞赛事赋能城市发展评估报告[EB/OL]. <https://mp.weixin.qq.com/s/4bCRkU97Fb89IV4tvv21BQ>, 2023-11-29.
- [4] 蒋毅, 孙科, 熊双. 中国电子竞技发展困境的文化阐释[J]. 成都体育学院学报, 2022, 48(1): 49-54.
- [5] 何天平, 宋航. 电竞传播在中国: 媒介框架变迁与社会认知重塑[J]. 上海体育学院学报, 2022, 46(4): 54-64+75.
- [6] 路云亭. 从颠覆到再造: 电子竞技在中国的存在维度[J]. 体育学研究, 2018, 1(4): 51-57.
- [7] 冉华, 黄一木. 作为叙事的传播: “媒介事件”研究被忽视的线索[J]. 新闻界, 2022(4): 42-50.
- [8] 刘涛, 刘倩欣. 新文本 新语言 新生态“讲好中国故事”的数字叙事体系构建[J]. 新闻与写作, 2022(10): 54-64.
- [9] 徐竞涵, 王赫玺. 非遗微纪录片的叙事策略、传播逻辑与文化传承[J]. 新闻爱好者, 2024(1): 83-85.
- [10] 傅婷玉. 媒介融合视阈下国内体育赛事短视频叙事策略研究——以杭州第19届亚运会抖音短视频为例[J]. 中国广播电视学刊, 2024(1): 59-63.
- [11] 徐晓庆. 抖音平台中乡村美食类短视频叙事研究[D]: [硕士学位论文]. 重庆: 重庆交通大学, 2022.
- [12] 郭赫男, 陈堃. “加速”理论视域下网游的时间规范与认知异化——基于《王者荣耀》的再考察[J]. 当代传播, 2023(6): 56-59.
- [13] 韩佳政, 王潇斐. 数字时代下的短视频叙事特征转变与创新研究[J]. 当代电视, 2024(4): 75-80+96.
- [14] 张东. 网络游戏价值导向研究[M]. 北京: 人民出版社, 2020: 64.
- [15] 董青, 洪艳. 传播仪式观视域下的体育媒介事件研究[J]. 首都体育学院学报, 2016, 28(1): 28-31.
- [16] 王筱卉. 中国电子竞技产业发展报告[M]. 北京: 社会科学文献出版社, 2022: 28.
- [17] 黑格尔. 历史哲学[M]. 王造时, 译. 上海: 上海书店出版社, 2022.