



別走血腥暴力 倡導奮鬥競技精神

2003年，國家體育總局將電子競技列為第99個正式體育競賽項目。在內地掀起電競熱潮前，國際市場上已有較為成熟的電競職業化發展體系。但由於部分電競項目所基於的遊戲產品存在血腥暴力元素，部分國家和地區對電競直播進行嚴格限制，大大影響了電競的展示與傳播。

令全球電競人振奮的是，杭州亞運會上，電競將首次以正式比賽項目出現在賽場。而為了充分體現奧林匹克精神、更規範地傳播競技精神，本次亞運會電競項目無論版本內容還是現場解說，都需做出必要調整。「邁出這一步不容易，我們不希望出現任何紕漏影響它的進一步發展。」受訪的電競業內人士坦言，「這是讓電競發展更加規範化的絕佳機會。」

◆香港文匯報記者 夏微 上海報道



◆五年前在雅加達亞運會《英雄聯盟》表演賽奪得金牌的中國隊，如今只有田野以輔助選手的身份參加本屆亞運會。 圖片：騰訊電競



◆2023年《和平精英》夏季總決賽現場，為《和平精英》(亞運版本)參賽選手出征加油助威。 香港文匯報浙江傳真



◆雅加達亞運會《英雄聯盟》表演賽，中國隊奪得金牌。圖為隊員們舉國旗咬金牌慶祝奪冠。 圖片：騰訊電競

◆近年來，電子競技在中國吸引眾多年輕人觀賽。 香港文匯報記者夏微 攝

電競入亞運 遊戲版本 解說 齊調整

因受眾習慣和遊戲內容與體育運動所宣傳的主題存在差異，電競一直未能成為正式體育項目。

國際奧委會主席巴赫就曾多次明確電競入奧的「紅線」，即不能在奧運會項目中加入一個提倡暴力和歧視的比賽。他強調體育是文明的表達方式，如果電競遊戲出現了「殺人」行為，就不符合奧林匹克價值觀。

過往受眾熟悉的《英雄聯盟》、《王者榮耀》、《和平精英》等對戰遊戲，皆以是否能殺戮對手來判定勝負，其中也不乏「血腥」場面。例如《和平精英》爆頭狙殺等場景也曾被部分內地家長抵制。《王者榮耀》的背景音，也會對擊殺對手數量用「first blood」、「double kill」等詞彙進行統計提示。由此誕生的電競文化，也被內地玩家習慣性直譯為「一血」、「雙殺」等專用名詞。

香港文匯報記者了解到，在本次亞運會上，不論「血腥」場面還是上述專用名詞，都可能因違背奧林匹克精神而被規範。消息人士向香港文匯報記者透露，截至目前，央視方面也仍在制定相關直播規範與標準。另有知情人士也證實，相關方面已發布了一些審核標準，其中有要求電競對抗畫面中的戰鬥特效，和人物施放技能等不能出現暗示血光的紅色，並要求在亞運版的遊戲中以金色作為替換。此外遊戲皮膚也不能出現邪惡符號或元素。

6月，《和平精英》亞運版本在亞運征途賽事亮相之後，版本剔除了以戰術對抗和戰爭為背景的暴力部分，同時保留了射擊、駕駛、跳傘等內容，秉承了奧林匹克精神，並發揮了項目高開放性、高真實性以及高競技性等特點，構建起和諧、公平、健康的電子競技專案，也體現了團結、奮鬥、競技的體育精神。

有6月電競測試賽的知情人士向香港文匯報透露，各級領導對電競項目與亞運會適配的問題也高度重視。以電競解說為例，現場解說員一些有悖於奧林匹克精神的電競專用名詞就曾被要求替換。

杭州亞運會《英雄聯盟》項目現場解說譚平濤也向記者表示，《英雄聯盟》常規比賽中「first blood」、「double kill」、「triple kill」等最常見的表述，甚至是「人頭」等詞語都將不會出現在亞運會的現場解說中，「之前的測試賽，我們在現場也是絞盡腦汁想了好多詞來替換，比如一擊即中，二連擊破等等……」

◆圖為2020年《和平精英》國際冠軍盃在滬舉辦。香港文匯報記者夏微 攝



◆近年來，電子競技在中國獲得長足發展，電競比賽吸引眾多年輕人觀賽。 香港文匯報記者夏微 攝

中國香港隊表現頑強 值得期待

廣東廣播電視台體育頻道的知名體育評述員蔡展濠，在本屆杭州亞運會上擔任《FIFA Online 4》項目的現場解說，他在接受香港文匯報採訪時表示，看到亞運會《FIFA Online 4》比賽項目的參賽選手名單時，只覺眼前一亮，「看來很多多年沒見的『老朋友』又可以見面了。」他解釋說，「因為《FIFA Online 3》到《FIFA Online 4》，東南亞的伺服器做過一些調整，《FIFA Online 3》時還有新加坡和馬來西亞的選手參加比賽，當時有一些選手是以『外援』身份參加了中國足球電競的比賽，所以這次我看到亞運會參賽選手名單後，就很期待。」

他說作為電競項目解說，本次亞運會有兩個看點，一是以往在主機FIFA系列賽拿過世界冠軍的選手，是否會在適應了《FIFA Online 4》後依舊具有冠軍競爭力。另外，最為吸引眼球的是中國香港代表隊，「中國國家隊和中國香港代表隊的選手，都曾參加內地職業聯賽，中國香港代表隊的選手中甚至有拿過中國足球電競的年度最佳選手的，兩強相遇，究竟哪隊更勝一籌，十分值得期待。」

而說起中國香港隊，《和平精英》電競業務負責人許偉爾也讚許有加，他在回憶早前測試賽中，中國香港代表隊的表現時說，在一場比賽中，中國香港代表隊因為載具油量計算錯誤，最終4位運動員放棄駕車、徒步走到了終點。他評價說，「(中國香港代表隊的表現)其實和過往很多傳統賽事項目中運動員的勵志故事一樣，『即便落後很多，也要堅持完賽』。他們在電競中體現出了永不放棄的奧林匹克精神。」

電競入亞 撬動更多商業合作

負責發放進口遊戲版號的國家新聞出版署，早前公布了第二批進口遊戲審批名單，包括21款移動遊戲、7款用戶端遊戲、2款任天堂Switch遊戲和1款移動/用戶端遊戲。其中中國遊戲巨頭騰訊公司的一款改編自日本漫畫系列的《航海王》和網易公司的《指環王：紛爭》亦在其列。這意味着中國各大遊戲廠商正布局內地遊戲市場。如何尋找新的增長點，相信未來是各廠商主要戰略方向。而「電競入亞」對廠商而言，無疑是雪中送炭。

本屆亞運會上，7個入選正式比賽項目的電競遊戲，有4項為騰訊的遊戲項目。

《和平精英》電競業務負責人許偉爾直言，「入選亞運不僅是對《和平精英》電競影響力的肯定，也是對《和平精英》電競體育化的肯定，我們將繼續深化戰術競技從體育化視角帶給使用者的觀賽樂趣，通過入駐傳統體育直播平台，以更精彩電競賽事製作內容吸引更多使用者關注；在標準化、規範化辦賽上，我們也會通過亞運征途、亞運正賽所沉澱下來的規範和經驗，繼續讓我們的賽事觀賽體驗和辦賽標準進一步升級。同時持續與傳統體育產生連結，與UFC、FI、CBA等多項傳統體育賽事合作，汲取傳統體育的經驗。」

《和平精英》市場業務負責人鄭偉偉也坦言，收穫「亞運項目」這一身份，對《和平精英》來說影響巨大。首先就是行業信心的增強，「7月初就已經出了新聞，電子競技也入選了下一屆名古屋亞運會的正式項目，所以其實『電競入亞』不是一個偶然的事件，這給了整個行業非常強的信心。」其次，「電競入亞」背後的人群拓展不容小覷，「它代表着未來的用戶，基於『電競入亞』，社會不同圈層的品牌都會來重視電競，各品牌都會希望接觸這部分人群，所以我們也能看到新的可能性。」而對《和平精英》賽事本身來說，「電競入亞」無疑會帶來新的觀眾，「用戶可能在之後更願意讓他們的一些親朋好友，或者其他身邊的人，參與到電競系統中來。」不過，作為市場業務負責人，鄭偉偉最為期待的還是入亞運後所能收穫的更大舞台。他介紹稱，目前亞運會相關的商業化合作是亞組委來統籌的，「但作為版權方，我認為更多的曝光管道、媒體平台還是會給到更多的商業合作機會，並且我預測會增加很多線上線下結合的行銷。」

解說員也緊張 勉勵自己平常心

一直為《英雄聯盟》遊戲官方解說的譚平濤，今屆也出任亞運項目《英雄聯盟》賽事解說。 香港文匯報浙江傳真



◆蔡展濠與女拍檔在解說足球電競類賽事。 香港文匯報浙江傳真



◆蔡展濠在解說足球電競類賽事。 香港文匯報浙江傳真

比起傳統的足球賽事解說和以往的足球電競賽事解說，蔡展濠自言這次亞運會《FIFA Online 4》的現場解說工作最大的挑戰，是讓自己保持平常心。「6月份測試賽時，我感覺唯一沒有做好的就是心態調整。哪怕是我第一次在現場、在廣東台解說都沒有那種緊張，因為我太看重它了，畢竟這是第一次在亞運會現場解說電競比賽。」

本屆亞運會電子競技7個項目中，《FIFA Online 4》是唯一一個現實體育模擬類項目。這讓蔡展濠與其他電競項目的解說顯得有些不同。儘管他的體育賽事解說

生涯始於2004年，有20年從業經歷，且熟悉足球、棒球、冰球、英式橄欖球、舉重、跆拳道等17、18項項目。

在蔡展濠看來，解說電競足球和解說國際象棋有些類似。解說員不會過分專注於棋盤上的棋子，而是將更多精力放於在參賽選手身上，來解說選手的思路、做法、心態等。特別是本屆亞運會，或許有不少觀眾並非《FIFA Online 4》的玩家，甚至對足球的了解也並不深入，「我不需要過分專注於遊戲本身專業度和精細化，而是要向現場觀眾說清楚、引導他們去看懂。」

近年一直作為《英雄聯盟》的官方解說的譚平濤，本次領銜擔任杭州亞運會電競項目《英雄聯盟》現場解說。在得知入選的消息後，他第一時間將消息告訴了父母，「原本想着他們能很激動地說『兒子真棒』之類的話，結果令我意外的是，我媽相當淡定。」

譚平濤的母親是高中語文教師，「有時我媽的學生也會特意通過她來問我一些電競職業發展的事」，譚平濤有些小驕傲地笑言，「說不定是他們課間討論《英雄聯盟》時被我媽聽到了，她也會『炫耀』自己的兒子一番吧。」