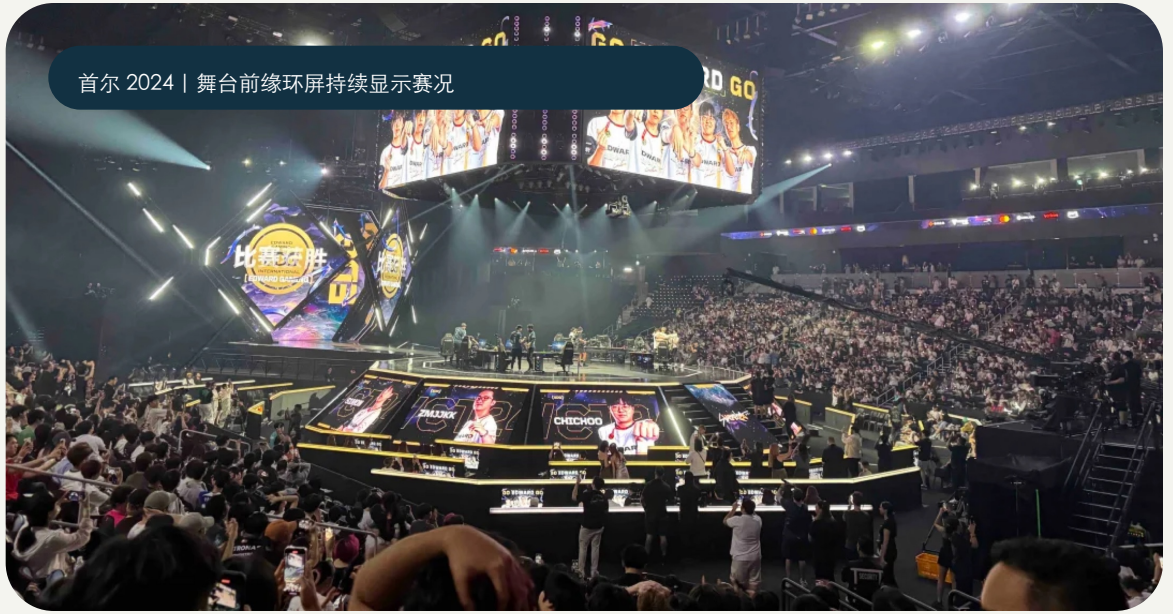
国际电竞赛事现场体验优化方案

从跨语言理解，到第一排视线，再到赛事内容增长

个人概念项目丨赵羽萱 BETTY ZHAO



伦敦 2026丨第一排视角：主屏位于头顶



首尔 2024丨舞台前缘环屏持续显示赛况

研究证据

- 伦敦现场亲历
- 首尔现场影像对照
- 个人短视频传播数据

目标丨听得懂、看得清、愿分享

问题一丨国际赛事首先要让所有观众听懂

核心矛盾丨赛事面向全球观众，但现场解说、导视和服务往往仍以举办地语言为主。

真实观察

语言会直接影响参与感

在英国观看比赛时，现场解说以英语为主；朋友在首尔观赛时，现场同样以当地语言为主。外籍观众即使看得见比赛，也可能无法同步理解主持互动、场间信息与服务提示。

- 01 听不懂　解说、主持互动与临时播报
- 02 找不到　赛程、入场、交通及场馆服务信息
- 03 问不清　遇到问题时难以快速找到双语工作人员

优先方案

建立“随身翻译层”

不要求所有内容挤进大屏，而是让观众按自己的语言持续获得关键信息。

01	购票前	选择语言偏好，收到双语赛程、交通与入场提醒
02	到场后	双语工作人员佩戴明显标识；服务台提供多语言帮助
03	比赛中	手机端实时字幕 + 可借用翻译器/耳机，类似博物馆导览器
04	关键节点	大屏保留双语比分、赛程变更、安全与服务提示

第一优先级丨先解决“听不懂、找不到、问不清”，再谈互动、消费与传播。

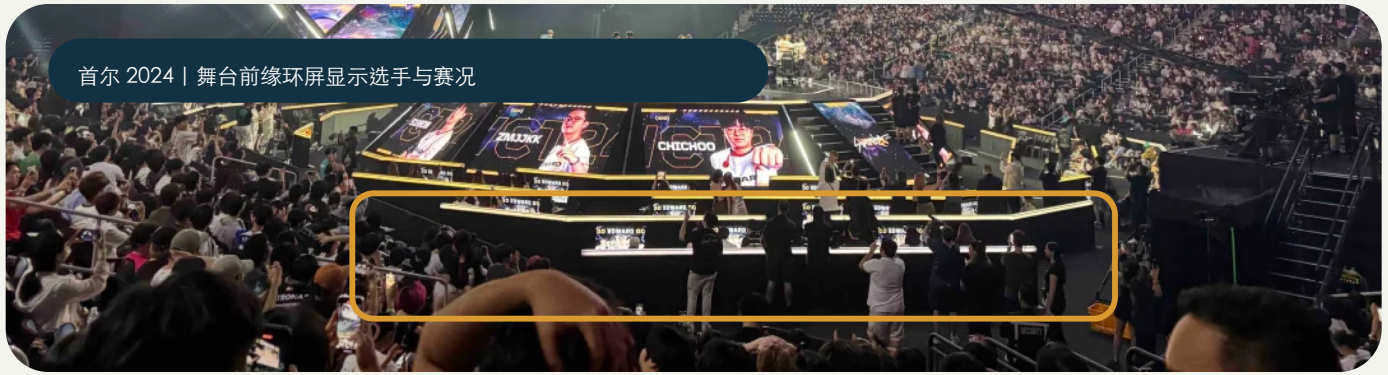
验证指标丨字幕/翻译设备使用率 · 双语服务满意度 · 外籍观众问询解决率 · 关键信息理解率

问题二 | 第一排靠近舞台，却不一定适合观赛

伦敦第一排需要持续仰视主屏；首尔舞台前缘环屏则提供了更自然的第二信息层。



伦敦 2026 | 第一排主屏高悬，观看比赛需持续仰视



首尔 2024 | 舞台前缘环屏显示选手与赛况

第二优先级 | 先用可移动 LED 侧屏进行单场试点，再决定是否进入长期舞美标准。

01

增加低位信息层

前区采用环屏或侧屏显示比分、回合、选手状态和关键回放。

02

售票前公开视线

座位图加入真实视角、主屏仰角与遮挡提示，明确“近”不等于“好看”。

03

保留前排互动价值

继续提供采访、暖场与选手互动优势，不以观看舒适度交换互动权益。

验证方式　A/B 座区测试 · 仰视时长 · 信息读取率 · 满意度

机会三丨把赛事自然热度转化为内容资产

真实验证丨一条 Smoggy 现场片段获得显著自然传播，说明精彩瞬间具备跨出场馆的内容势能。





43.6万
播放量

2.3万
点赞量

1988
分享量

765
收藏量

13.4万
平台流量激励

46
评论量

内容放大链路

01
捕捉
竖屏友好机位
关键回合/情绪瞬间

02
加工
快速素材包
多语言字幕模板

03
共创
任务与发布提示
明确授权边界

04
沉淀
回收高互动片段
进入品牌资产

第三优先级丨线下体验创造素材，线上传播放大情绪；两者从赛事策划阶段共同设计。

数据来源丨个人账号后台截图；作品发布于 2026-06-20。流量表现受选手、赛况、平台分发与发布时间等多因素共同影响。

落地路线 | 从赛前六周到赛后一周

以一场国际赛事为试点，先做基线研究，再联调语言、视线和内容三条工作流。

T-6 至 T-4 周

研究与基线

- 确认观众语言构成
- 梳理购票至离场触点
- 抽样记录前排视线
- 明确内容授权边界

交付 | 问题清单、用户旅程、基线指标

T-4 至 T-2 周

方案制作

- 确定字幕/翻译供应方案
- 准备借用设备与服务流程
- 制作座位视角和低位屏方案
- 建立快速素材模板

交付 | 服务蓝图、界面原型、舞美测试稿

T-1 周至比赛日

联调与试点

- 完成全链路彩排
- 培训双语工作人员
- 限定座区测试低位屏
- 建立现场问题日志

交付 | 值班表、话术表、异常处理手册

T+1 至 T+7 天

复盘与决策

- 回收使用和满意度数据
- 核算成本与协作工时
- 复盘UGC与内容表现
- 形成保留/迭代/停止判断

交付 | 复盘报告、下场赛事优化清单

试点边界　优先选择一个比赛日、一个前排座区和两种目标语言；先验证关键体验，不一次性扩展全部场次。

阶段闸门 | 上一阶段交付物通过赛事运营、场馆与转播联合确认后，才进入下一阶段。

落地路线 2 | 责任分工、指标与风险预案

每条工作流都明确负责人、交付物和异常兜底，避免方案只停留在创意层。

P0 语言可达

负责人 | 赛事运营 + 客服 + 技术

交付 | 字幕页、设备借还、双语话术、关键导视

P1 视线体验

负责人 | 舞美 + 场馆 + 票务

交付 | 座位实景、低位屏测试、前排权益说明

P2 内容增长

负责人 | 内容社媒 + 转播 + 法务

交付 | 快速素材包、字幕模板、授权与发布规范

共同验证指标

- **语言理解** 翻译服务使用率 · 信息理解率 · 外籍观众问询解决率
- **观看舒适** 仰视时长 · 颈部不适反馈 · 赛况读取率
- **内容传播** 播放完成率 · 分享/收藏率 · UGC 发布量
- **运营效率** 单场投入 · 设备周转 · 素材交付速度 · 协作工时

风险与兜底

翻译延迟或中断	预置高频术语与关键提示；保留人工播报切换	设备不足或遗失	预约领取、编号借还，并提供手机字幕备用入口
低位屏影响制作	先用可移动设备测试，服从安全与转播优先级	内容版权不清	预先列出可用片段、发布时间和署名规则

决策原则 | 指标阈值依据赛事基线预先设定；只有用户收益、运营成本和制作安全同时可接受，才扩大到更多场次。

参考 VALORANT Champions Seoul 官方介绍 · Masters London 官方现场信息