

投稿類別：資訊類

篇名：

實況！渺小卻又龐大的影響

作者：

譚啟星。私立宜寧高級中學。資料處理科三年甲班

指導老師：

陳曜如老師

壹、前言

一、研究動機

在現今社會中到處都充滿了為生活而奔波的人們，有些人放棄了玩樂選擇賺錢溫飽肚子。然而卻有著那麼一群人，在家就能夠兼顧玩樂、賺錢和理想那些人就是一實況主，實況主現在處處可見他們究竟如何開始又如何興起的呢？

因此我對實況這塊來做研究，去了解是否每個人都能嘗試這個新興職業，亦需要特殊才能或特殊背景才能從事。

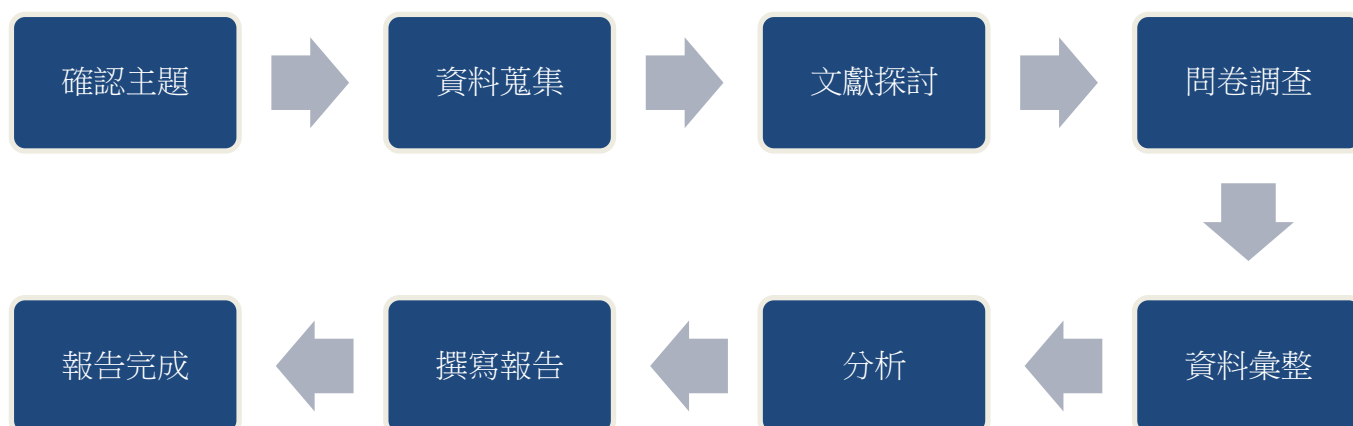
二、研究目的

- (一) 實況興起的原因
- (二) 實況平台的差異
- (三) 實況帶來的影響
- (四) 問券調查

三、研究流程建立

- (一) 文獻探討法：從網站上了解實況平台以及實況的興起。
- (二) 問卷調查法：利用問卷來調查人們喜好的實況平台及習慣。

四、研究流程



貳、正文



一、實況興起的原因

實況直播的成功繫於三種因素，性、免費、無聊；三種因素都與人性息息相關，注定了貼近人性的實況直播能夠比傳統的傳播平台有更好的發展利基。

- (一) 在性方面，其實最早的實況平台與實況主，就是色情聊天室與搔首弄姿的女主播，它們運用天生的本錢，吊足了「性」之所趨的觀眾胃口，就為了讓觀眾掏出更多的錢，重點是觀眾掏錢還掏得心甘情願；雖然色情聊天室與現今實況直播仍有所差異，但不能否認的是「性」還是吸引人看實況的誘因之一。
- (二) 在免費方面，實況不像電視台必須繳有線電視費用才能任意觀看節目，即使不訂閱仍然可以恣意觀看任何實況台，今天選綜藝台，明天技術台，愛看哪台就看哪台；幾乎沒有的門檻，挑戰了人性愛免費的貪小便宜心態，也改變了用戶的收視習慣。
- (三) 在無聊方面，不難推想會接觸到實況的族群肯定是網路的重度使用者，一個人整天看著電腦螢幕上網多無聊啊！當然是要找一個能夠互動交流的地方，實況提供了一個很好的交流平台，想要找人一起聊天、玩遊戲就到實況台去找，隨時隨地都有不同的實況主滿足需求，排解鬱悶。
- (四) 注重主動性的資訊相互交流，使其年輕人吸收新資訊，這個資訊傳播平台擁有強大的互動性、社群性，我們稱之為實況。

二、實況平台的差異

現在有非常多實況平台，根據自己要直播的類型來選擇適合的平台，下列是各實況直播平台的介紹。

圖示	實況平台	說明
	Twitch	前身是 Justin.tv，但於 2014 年 8 月 5 日終止服務，後來在 14 年 8 月被亞馬遜公司以 9.7 億美元收購。 電玩遊戲為主
	皮克直播	目前為台灣第一大直播入口網站，也是台灣觀眾觀看實況最頻繁使用的網站。 電玩、非電玩類型

圖示	實況平台	說明
	LiveHouse.in	台灣本土成立的直播平台，於 2013 年 6 月成立，總部位於台北市松山區。 電玩、非電玩類型
	鬥魚 TV	前身為 acfun 生放送直播，於 2014 年 1 月 1 日起正式更名為鬥魚 TV。 電玩為主、非電玩類型為輔
	Youtube Gaming	YouTube 遊戲還有現場直播功能，觀眾可在直播期間透過即時留言板聊天。 電玩為主
	Streamup	國外非常夯的網站平台，實況主多半為外國人居多！ 非電玩類型為主

三、實況帶來的影響

新興職業的誕生，對現代資訊快速流通的社會帶來另一種方向，藉由實況直播能夠帶給觀眾娛樂、消遣，實況究竟造成那些影響。

(一) 智慧手機和 4G 通訊的普及

- 1、上網不但方便且快速，各式網路影音平台興起，娛樂影音唾手可得，改變了人們的影音觀看行為，從固定時間蹲坐在電視螢幕前，轉而移向隨選隨看的網路影音。

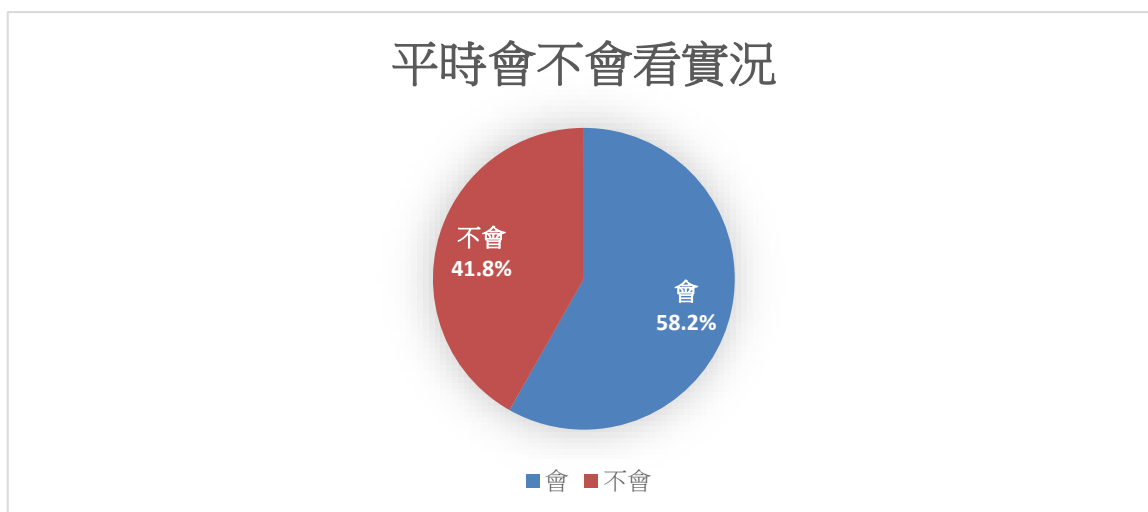
(二) 遊戲直播商機驚人

- 1、直播玩遊戲過程的主持者又稱之「實況主」，幾乎都是素人，據研究次實況直播常有五、六千人同時在線，月入可達 10 萬台幣以上。
- 2、網路直播對於傳統電視節目造成的衝擊，資策會直言：「網路直播電視將成為壓垮傳統電視節目的最後一根稻草。」

四、問卷調查

此問卷由本組自行設計、發送，共發出 100 份、收回 100 份，有效問卷 100、無效問卷 0 份。

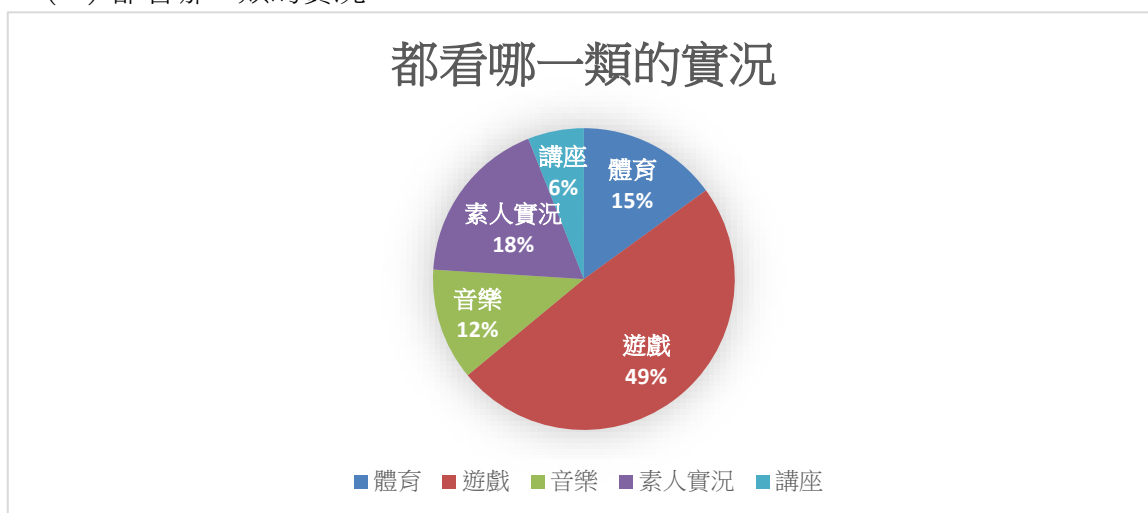
(一) 平時會不會看實況



圖一平時會不會看實況分析圖

說明：由此可見有 58% 的人會看實況，42% 的人不會看實況。

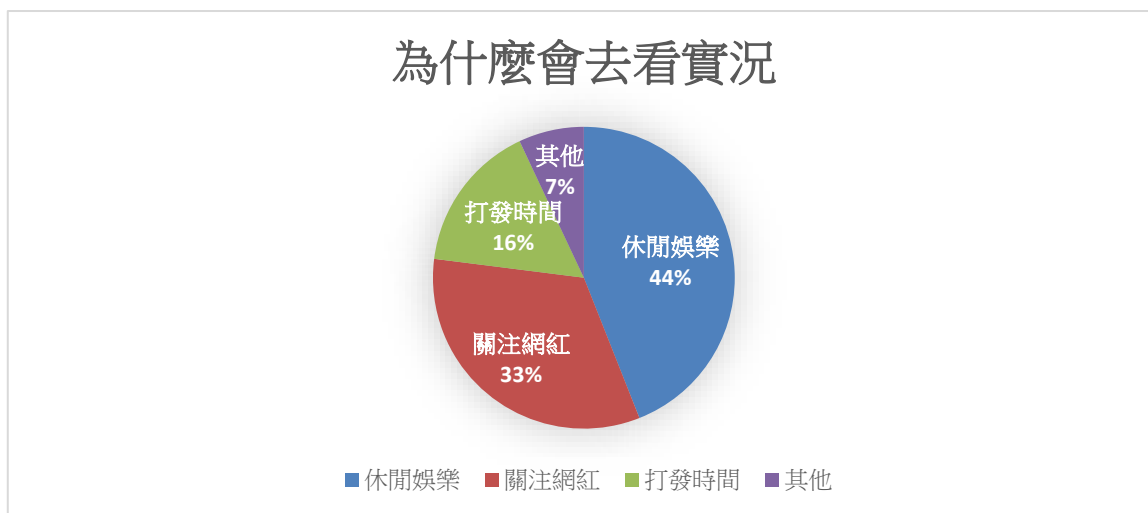
(二) 都看哪一類的實況



圖二都看哪一類的實況分析圖

說明：由此可見有 49% 的人看遊戲類，18% 的人看素人實況類，15% 的人看體育類，12% 的人看音樂類，6% 的人看講座。

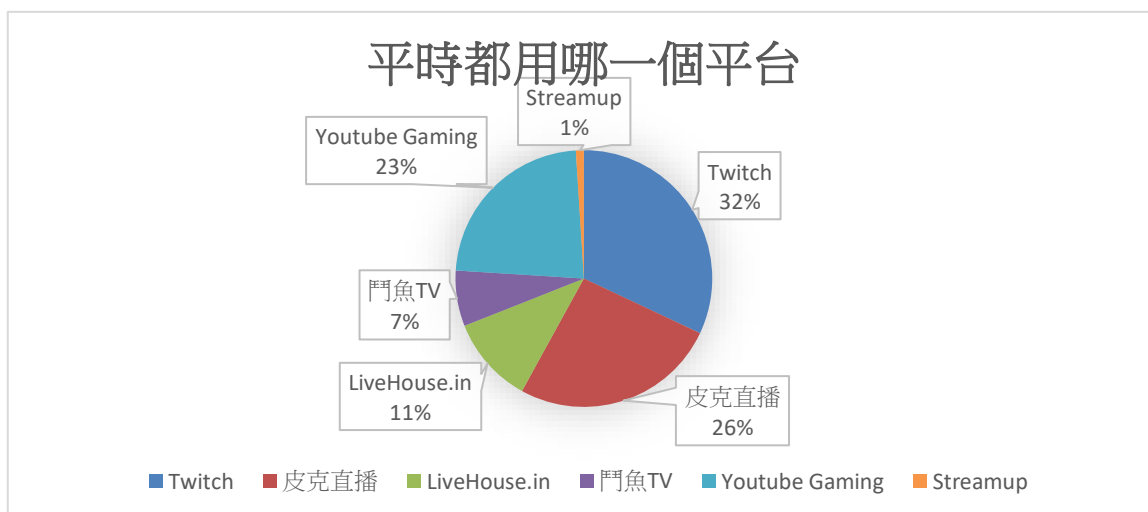
(三) 為什麼會去看實況



圖三為什麼會去看實況分析圖

說明：由此可見關看實況有 44%的人是為了休閒娛樂，有 33%的人是為了關注網紅，有 16%的人是為了打發時間，有 7%的人是為了其他原因。

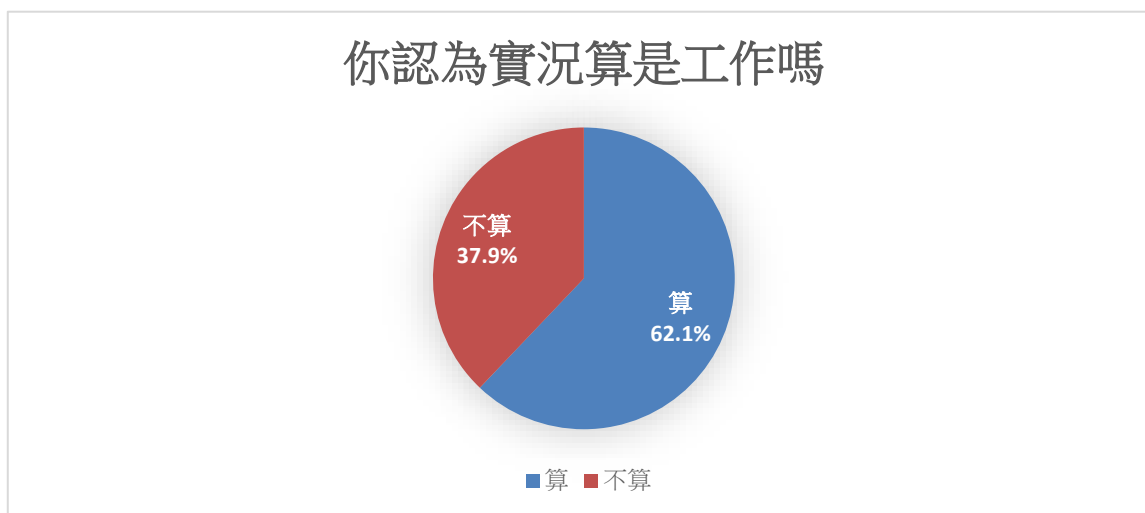
(四) 平時都用哪一個平台



圖四平時都用哪一個平台分析圖

說明：由此可見有 32%的人使用 Twitch，有 26%的人使用皮克直播，有 23%的人使用 Youtube Gaming，有 11%的人使用 LiveHouse.in，有 7%的人使用鬥魚 TV，有 1%的人使用 Streamup。

(五) 你認為實況算是工作嗎



圖五你認為實況算是工作嗎分析圖

說明： 由此可見有 62.1%的人認為實況算是工作，有 37.9%的人認為實況不算是工作。

參、結論

我認為這個新興職業的誕生為社會帶來很多商機，在這資訊快速流通的 E 時代，這算是一種能夠兼顧娛樂以及工作的新職業，但在這個背後傳統電視逐漸被淘汰這又算是另外一種隱憂，身為青少年的我還是比較支持實況直播的興起，畢竟有很多娛樂的事情想做但是礙於學習或工作，觀看他人遊玩也是一種不錯的選擇。

然而現在也有許多電競選手「退伍」之後，轉當全職實況主，這個職業也是未來趨勢的走向。

肆、引註資料

1. 【達人專欄】Twitch.TV 遊戲實況的興起，將娛樂分享至全世界。
<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2250717>
2. 實況到底在紅什麼？！實況直播的興盛原因與問題
<http://www.mofang.com.tw/INnews/10000054-10081556-1.html#ixzz4cPtA9X3x>
[Follow us: mofangTW on Facebook](#)
3. 徐健麟(2016)。這些，憑什麼爆紅！：把路人變神人、化品牌為名牌的 36 個網路竄紅實戰案例。三采。
4. 韓國 YouTube 研究會(2015)。教你用 YouTube 賺大錢：下一個網路紅人，就是你！。四塊玉文創。