

類別：商業類

篇名：

跨時代新潮流－台灣電競產業發展之探討

作者：

施宇芹。屏榮高中。理三 1 班

倪瑩蓉。屏榮高中。理三 1 班

范忻紘。屏榮高中。理三 1 班

指導老師：

李桂英 老師

## 壹、前言

電子競技(e-Sports)是指使用電子遊戲比賽的體育項目。隨著遊戲對經濟和社會的影響力不斷增強，電競正式成為運動競技的一種。電子競技分為多種項目，包含射擊(FPS)、格鬥、多人線上戰鬥競技(MOBA)、即時戰略(RTS)、卡牌對戰等，各種類別下又有許多的遊戲，不會單個項目就只比賽一款遊戲。舉例來說，MOBA 中的《英雄聯盟》、《傳說對決》和 FPS 的《絕地求生》、《鬥陣特攻》等，在世界各地都有大型的聯賽，創造出的經濟效益十分驚人。本研究目的在探討從事電競職業未來的發展，進而幫助想往這方面發展的個人、企業及政府做為參考。

### 一、研究目的

- (一)探討青少年對從事電競職業之意願
- (二)探討電子競技對台灣帶來的經濟效益
- (三)了解電競選手退役後的規劃

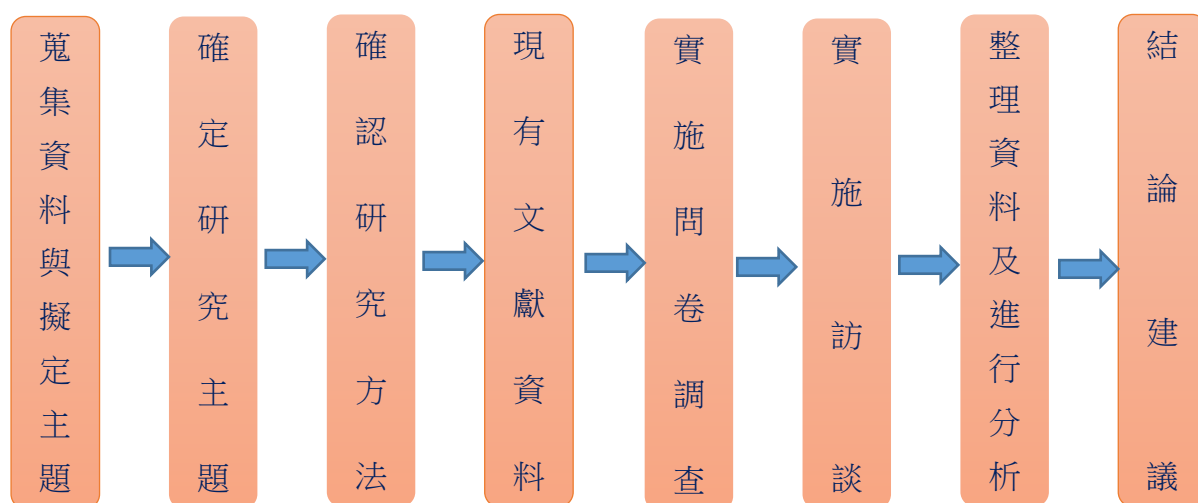
### 二、研究方法

根據上述研究目的，將現有文獻資料做參考及整理，採用「問卷調查」及「訪談」進行資料分析與結論。

### 三、研究範圍及限制

礙於人力及其他條件因素，我們將研究範圍設定以南部為主。以進一步深入了解現在青少年從事電競產業之意願。

### 四、研究步驟



圖一、研究步驟

圖一資料來源：研究者繪製

## 貳、正文

### 一、電子競技的起源

對於電子競技的起源，可以追溯到 1972 年，一場奧林匹克大賽在美國加州史丹福大學人工智慧實驗室舉辦的太空戰爭遊戲比賽，接下來時間來到 1994 年，一個對於遊戲玩家相當重要的年份，一款堪稱傳奇的遊戲誕生《魔獸爭霸：人類與獸人》，它為電子競技崛起做了很大的貢獻，直到現今的英雄聯盟、傳說對決、絕地求生等，電子競技已成為影響全球的新興運動之一。

### 二、台灣電子競技的發展

自從台灣的 Taipei Assassins(TPA)於 2012 年在美國洛杉磯舉辦英雄聯盟第二季總決賽奪得冠軍，獎金高達一百萬美金，日後電競產業開始盛行台灣。



圖二、TPA 獲得《英雄聯盟》S2 世界冠軍

圖二資料來源：取自 <https://game.udn.com/game/story/10454/3895443>

繼 Taipei Assassins(TPA)於 2012 年奪冠後，2017 年閃電狼在 IEM Katowice 總決賽中獲得冠軍，總成績 7 勝 1 敗結束。在這之後，台灣隊伍成績越來越下滑，甚至淪落到合併賽區，英雄聯盟台港澳賽區 2019 年確定成為最後一個賽季，2020 年將和東南亞賽區合併，以 PCS 為新的賽季。

2017 年 11 月 7 日立法院三讀通過運動產業發展條例部分條文修正案，電子競技業、運動經紀業等正式納入運動產業範疇，現今電競已經逐漸滲入我們的生活，產學合作及政府的支持成為台灣電競持續發展的關鍵因素。

目前台灣電競產業除了缺乏資金贊助，再來就是技術人員的缺乏。優秀的選手最後都會被挖角到中國賽區去，使得台灣選手人才的流失。大多數的人都想當選手，而後勤及賽評主播等人員缺乏，多數都由退役後的選手擔任這些職位，但發現許多選手不一定適合當後勤。

### 三、電子競技帶來的經濟效益

電競遊戲所帶動的經濟市場，讓電腦周邊設備也受惠很多。電競選手需要更高階的設備，如主機、滑鼠、鍵盤、耳機……等，越高階的設備，價格理所當然會越高。電腦周邊設備的

企業品牌一直推出更高階的產品，以吸引更多人群去購買。台灣雖然僅有約 3000 萬人口，但電競賽事觀看流量上臺灣位居全球第五，觀看人數越多，就會越多人願意訂閱及贊助，直播平台與直播主賺的就會越多。台灣電競體系慢慢地擴大，除了軟硬體設備產業外，包括金融、觀光、交通等產業積極與之合作，希望藉電競比賽驚人的高關注度，來達到自身產業經濟效益的成長。

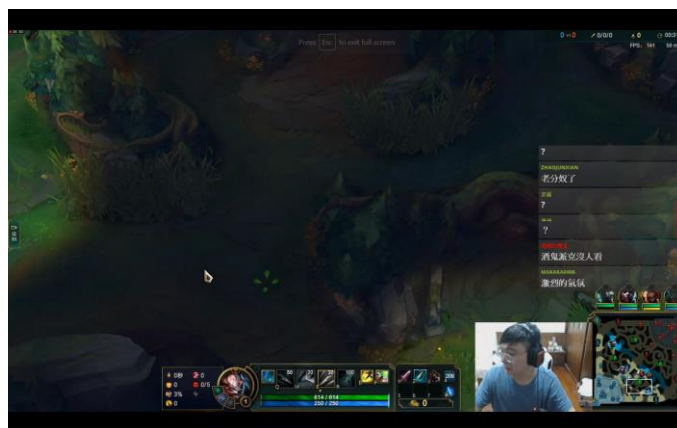
#### 四、產學結合

電競職業越來越盛行，多間學校開始與電腦周邊相關企業合作，創出電競專班，中華民國電子競技運動協會於 2019 年 4 月 17 日在教育部體育署舉辦《星光計畫》產學聯盟簽約記者會，以高中職、大專院校電子競技相關科系為主。星光計畫以電競教育為主體，結合教課書、實習機會、師資培訓等工作，星光計畫參與學校有近 40 所的學校。除了挖掘有潛力的選手外，更重要是讓懷著電競夢的學生有更多資源使用。

#### 五、選手退役後的規劃

電競選手的黃金時期介於 16~25 歲，過了 25 歲左右反應速度就會變慢，操作上容易出錯誤，影響戰績，甚至影響隊伍。另外，一款遊戲熱度只會持續 5~10 年，一但不熱門，選手們就必須面臨轉型或者退役的難關。

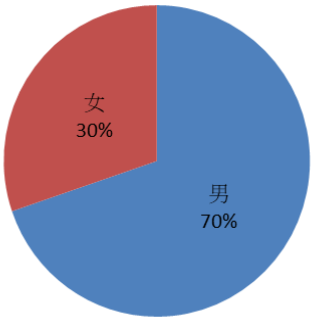
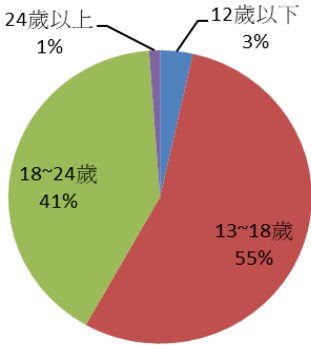
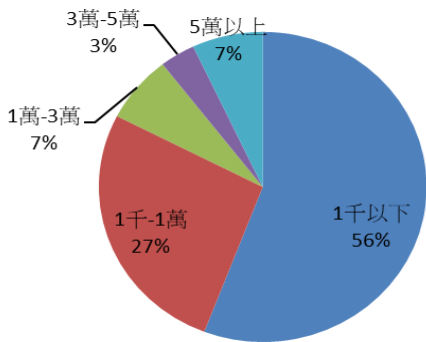
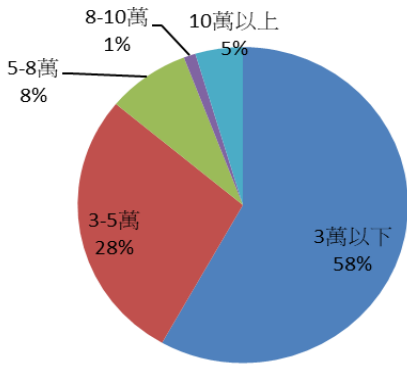
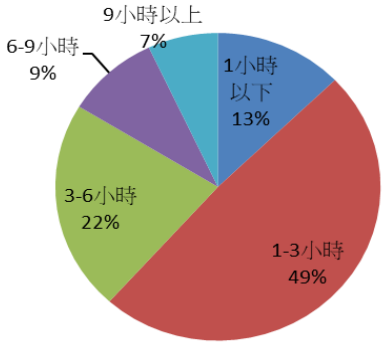
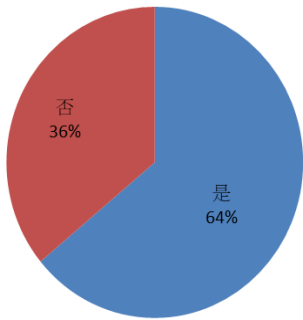
大部分的選手退役後依舊會選擇電競相關的職業，如：教練、分析師、解說、實況主等.....。不到 10%的選手則選擇繼續修學業，或另尋其他不相關電競的路。

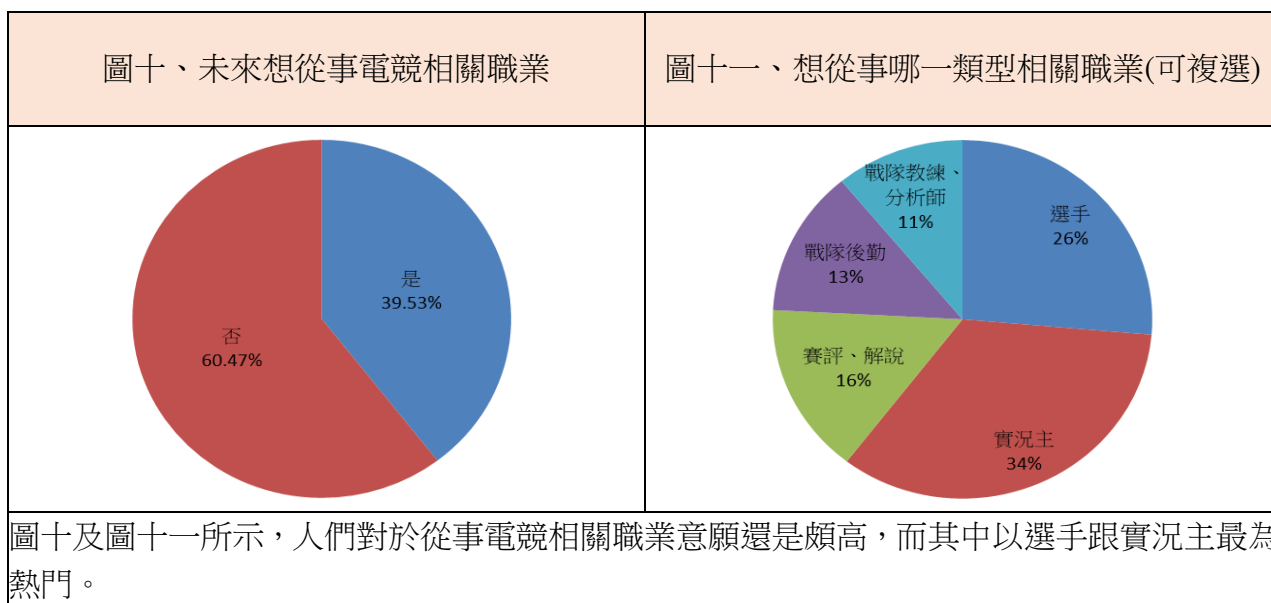


圖三資料來源：截自 Twitch 逼比 <https://www.twitch.tv/bebelolz>

#### 六、問卷分析

本研究使用 Google 問卷表單共收到 103 份，其中有效問卷為 86 份，無效問卷為 17 份，有效問卷回應率 83.49%。有效問卷為平時有打遊戲的玩家，以調查出最接近我們的研究目的。

|  |  |
|--|--|
| <p>圖四、性別</p>   | <p>圖五、年齡</p>   |
|  <p>A pie chart showing the gender distribution of players. The male segment is blue and represents 70%, while the female segment is red and represents 30%.</p>  |  <p>A pie chart showing the age distribution of players. The 13-18 age group is red (55%), 18-24 is green (41%), 12 years below is blue (3%), and 24 years above is purple (1%).</p>   |
| <p>圖四及圖五所示，大多玩家為男性且年齡在 13~18 歲居多。</p>  |  |
| <p>圖六、大約在遊戲上花費多少金錢</p>   | <p>圖七、大約在設備上花費多少金錢 (包含電腦設備和手機)</p>   |
|  <p>A pie chart showing the amount of money spent on games. The largest segment is '1千以下' (under 1,000) at 56%, followed by '1千-1萬' (1,000-10,000) at 27%, '1萬-3萬' (10,000-30,000) at 7%, '3萬-5萬' (30,000-50,000) at 3%, and '5萬以上' (over 50,000) at 7%.</p> |  <p>A pie chart showing the amount of money spent on equipment (including computers and mobile phones). The largest segment is '3萬以下' (under 30,000) at 58%, followed by '3-5萬' (30,000-50,000) at 28%, '5-8萬' (50,000-80,000) at 8%, '8-10萬' (80,000-100,000) at 1%, and '10萬以上' (over 100,000) at 5%.</p> |
| <p>圖六及圖七所示，大多數人在遊戲上的花費為 1 千元以下，1 千到 1 萬的也不在少數，而在設備上的花費多為 3 萬以下及 3 到 5 萬，雖然金額不高，但累積下來也是非常可觀的。</p>   |  |
| <p>圖八、一天平均花費在遊戲上的時間</p>  | <p>圖九、平常是否有在關注電競賽事</p>   |
|  <p>A pie chart showing the average time spent on games per day. The largest segment is '1-3小時' (1-3 hours) at 49%, followed by '3-6小時' (3-6 hours) at 22%, '6-9小時' (6-9 hours) at 9%, '9小時以上' (over 9 hours) at 7%, and '1小時以下' (under 1 hour) at 13%.</p> |  <p>A pie chart showing whether respondents usually follow esports events. The '是' (Yes) segment is blue and represents 64%, while the '否' (No) segment is red and represents 36%.</p>   |
| <p>圖八及圖九所示，一般人平均花費在遊戲上的時間為 1-3 小時，而花費 3-6 小時的也不在少數，有 64% 的人會關注電競賽事，去學習相關的技術。</p>   |  |



## 七、訪談

我們邀請到現任 AHQ e-Sports Club 絕地求生(PUBG)的選手彭彥理(yanli)接受我們的訪談。彭彥理曾任 CSGO : GoldenMix 、TaiwanZ 及絕地求生(PUBG) : G-Bullet , NOVAMS , 主打 FPS 類的遊戲，比賽經歷相當豐富。

### Q1：幾歲的時候開始接觸電競？

A：12 歲開始打業餘，起初是在遊戲論壇上面尋找戰隊，接著磨練實力，接觸業餘比賽。可是一開始打業餘的成績不是很理想，直到 18 歲拿到了第一個業餘比賽冠軍。也有些人氣、人脈讓我有當職業選手的機會。

### Q2：為什麼會決定要走電競這條路？

A：小時候的夢想。起初只是很簡單想要把遊戲玩的很強，沒有想的那麼多，直到從別人口中得知電子競技，就一直朝這個方向前進。

### Q3：家人是支持還是反對？他們的看法是甚麼

A：一開始打業餘反對的，打業餘要顧課業，顧課業的時間就只剩下半夜的時間可以增強自己的實力，到學校常常沒有精神，家裡覺得花太多時間在電腦上面，直到比賽拿到好成績，又剛好有一個當職業選手的機會，他們才轉變成支持。

### Q4：成為電競選手須要具備哪些條件和特質？

A：抗壓性跟社交還有對遊戲的熱情，我覺得最重要。

### Q5：練習中和隊友或教練相處情況如何？

A：就跟學校同學或者上班的同事相處模式差不多，一起做同件事情，互相打打嘴砲。

Q6：有遇過低潮期嗎?那是怎麼渡過的?

A：當選手一定都有低潮期，每個人度過的方法一定也不同，我會看劇或者洗澡的時候想想自己不足的地方還有哪些，近期就是會跟粉絲聊天轉換下心情。

Q7：曾經參與過的比賽中，哪場令你印象深刻

A：蠻多場都令我印象深刻，但最有印象的還是第一個冠軍的比賽。決賽時覺得自己戰隊準備的還是沒有對方充足，當下自己現場比賽的經驗也不足，給自己的心理壓力很大，但我覺得這就是電子競技讓我喜歡的地方吧！一群人沒什麼經驗，但都為了冠軍拼命，那天大家的狀態都非常好，很多人都覺得不可思議，高中生的戰隊居然可以拿下冠軍！

Q8：不打電競後，未來的生涯規劃?

A：這個問題我還沒想那麼遠，畢竟我覺得依我現在的實力跟熱情我還是會想繼續當選手，不過我有在考慮教練或分析師這種比較幕後的。

Q9：長時間坐在電腦桌前練習，有產生甚麼疾病嗎?

A：腰酸背痛、坐姿不良導致氣胸。

Q10：對想成為電競選手的人們有甚麼建議?

A：如果真的想要成為職業選手，就先把最基本的學業跟培養電競的時間分配好，如果這點辦不到，是沒辦法成為職業選手的，如果已經開始在接觸業餘，也先看自己對遊戲的熱情是不是足夠？是不是有想要一直變強的野心？這幾點如果都有，我想當選手應該是沒有什麼難度。

由訪談中得知，選手大多都從國高中時期就開始接觸電競業餘賽事，且是對遊戲有極大的企圖心想變得更強。想成為職業選手的第一步，要先顧好自己的課業及身體健康，更需具有抗壓性、社交能力及對遊戲的熱情和企圖心，有了這幾點，成為選手的日子就指日可待。

## 參、結論及建議

### 一、結論

#### (一)電子競技選手大多來自學生族群

選手大多從學生時期開始培養，利用課業剩餘時間打業餘比賽，以出眾的實力博得職業隊的青睞。這個職業多數看重的是天分及潛力，懷有電競夢的玩家，會尋找各種管道參賽，取得在職業隊面前展露的機會。但多數玩家因個人因素及家庭環境等，而紛紛放棄想當選手的夢想。

#### (二)台灣具備發展電競的優勢

電競市場逐年擴大，逐漸演變成世界潮流之一，電競專用的電腦及周邊設備多數來自於台灣。台灣電競市場擁有龐大玩家和觀眾，電競賽事結合直播平台的人數流量更

是驚人，這些數據顯示出台灣確實具備發展電競的優勢。

## 二、建議

### (一)台灣電競產業的弱勢

近年來國內遊戲人口持續增長，加上國內也有許多電競選手在國際賽事中得到優秀的成績，但這些選手大多被挖角至其他國家賽區，使得選手人才流失嚴重。政府必須意識到電競產業的重要性，並做出相關留住人才的政策，如：提出電競產業專班計畫，或是資助學界推出獎學金等，不僅能留住國家的菁英，更讓未來電子競技發展能越來越成熟。

### (二)選手退役後無較完善的規劃

電競選手的職業生涯較短，一旦選手的反應開始下降，將被迫退役，雖然轉當實況主、解說及教練的不佔少數，但很多職業選手由於早早就離開學校，等到退役時才發現難以找到另條謀生路，現今的公司應意識到這個問題，做出協助退役選手轉職的計畫。如：選手在職時，讓他們多接觸些除了選手練習以外的事物，比賽結束時的複盤分析、閒餘時間做直播、遊戲測試人員、資訊安全人員等，讓選手們能先試探其餘相關職業，以利去找出適合他們的路。

## 肆、引註資料

電競當紅 陪練師崛起！李書良(2019)，**工商時報**。

夢想職業不再是三師 青少年最想當電競選手 吳柏軒(2019)，**自由時報**。

電子競技 - 維基百科，自由的百科全書

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%94%B5%E5%AD%90%E7%AB%9E%E6%8A%80>

【電競專題】電競是什麼，又為什麼能被看作運動？ | TechNews 科技新報

<https://technews.tw/2018/07/01/why-e-sports-is-sports/>

電子競技時代來臨，影響力直追傳統體育賽事 - 每日頭條

<https://kknews.cc/zh-tw/game/vgporq.html>

全球第一位電競冠軍！誕生於 1972 年的《太空戰爭》奧林匹克大賽 | 專文報導 | 瘋電競 | udn 遊戲角落

<https://game.udn.com/game/story/10453/3639964>

游聊：電子競技的前世今生 第一期——起源與發展 - 每日頭條

<https://kknews.cc/zh-tw/tech/g9o3k9m.html>



立院三讀 電競產業納入運動產業 | 電競 | 新頭殼 Newtalk

<https://newtalk.tw/news/view/2017-11-07/103011>

腦力與技術的對決—電子競技

<http://st2.ilvs.ilc.edu.tw/~pr107b07/1b.html>

電競》讚！台灣閃電狼擊敗歐洲勁旅 贏得冠軍 - 自由體育

<https://sports.ltn.com.tw/news/breakingnews/1987562>

LMS 明年解散！與東南亞合併成 PCS 賽區！S9 還沒開始，家沒了 - 每日頭條

<https://kknews.cc/zh-tw/game/bm95kb6.html>

高中端成立「電競產業專班」 吸引國際團隊攬才 | 技職教育 | 文教 | 聯合新聞網

<https://udn.com/news/story/6929/3489468>

【電競透視】eSport 電競業界商機無限，然而選手所得只佔冰山一角 - TechApple.com

<https://www.techapple.com/archives/11699>

<封面故事> 全球電玩產值 3 兆 台灣拚重返榮耀 - 自由財經

<https://ec.ltn.com.tw/article/paper/1153176>

中華民國電子競技運動協會 - 维基百科，自由的百科全书

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%B8%AD%E8%8F%AF%E6%B0%91%E5%9C%8B%E9%9B%BB%E5%AD%90%E7%AB%B6%E6%8A%80%E9%81%8B%E5%8B%95%E5%8D%94%E6%9C%83>

全新里程碑！電競產學聯盟《星光計劃》正式啟動 | 電競 | 新頭殼 Newtalk

<https://newtalk.tw/news/view/2019-04-17/234445>

電競選手生涯短 25 歲就 GG - 焦點新聞 - 旺報

<https://www.chinatimes.com/newspapers/20160325000953-260301?chdtv>

「電競職業選手的黃金年齡是 18-22 歲？」「未必！」 - 每日頭條

<https://kknews.cc/zh-tw/game/9288z6j.html>

電競經濟起飛 開創新藍海商機

<http://www.ecf.com.tw/tw/article/show.aspx?num=248&kind=36>