

投稿類別：資訊類

篇名：

主流電競產業之探討

作者：

呂嘉文。市立松山工農。資三 勇 班

李元森。市立松山工農。資三 勇 班

指導老師：

林澤仁 老師

主流電競產業之探討

壹、前言

一、研究動機

2012 年台灣電競隊 TPA 拿下英雄聯盟世界冠軍，掀起台灣電競風潮，至今台灣每年都會有代表隊出國為國爭光，電競已成為台灣產業之一。而其他國家也在發展電競，電競產業到底對現代社會影響了多少？本組要以電競產業對社會的影響為題作探討。

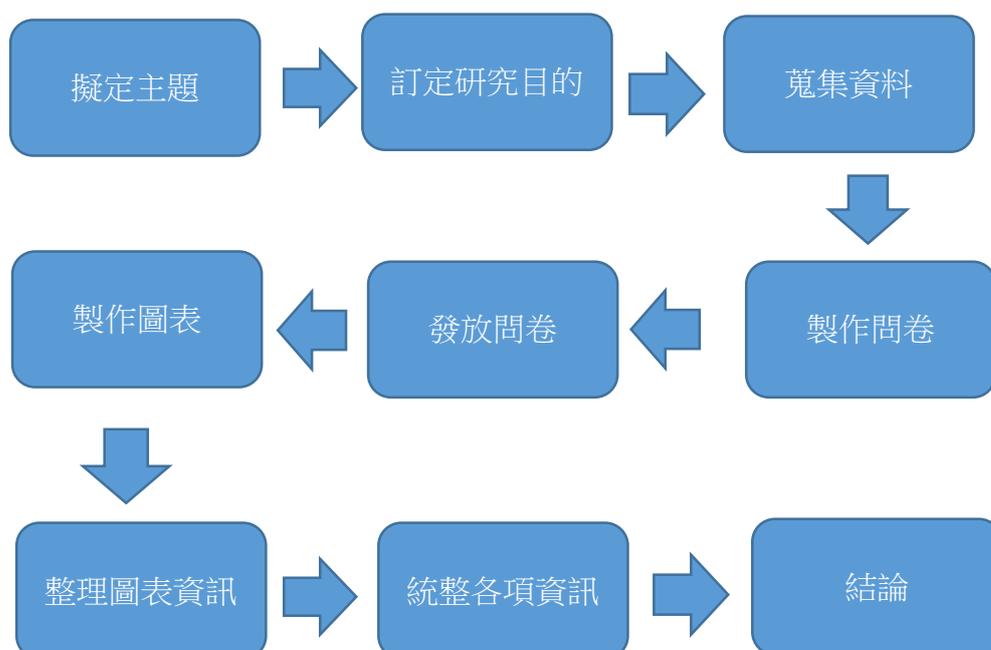
二、研究目的

- (一) 有哪些國家也在發展電競
- (二) 電競產業對現代社會的影響
- (三) 電競產業未來的趨勢
- (四) 我國有多少人了解電競、支持電競

三、研究方法

- (一) 文獻研究法：根據網上蒐集到的資訊，進行統整及加以探討。
- (二) 問卷調查法：運用發放問卷蒐集資料並取得實際數據。

四、研究流程



貳、正文

一、電競的起源

1972年10月，第一個有史可考的電競比賽在史丹福大學的人工智慧實驗室里舉行。

因為當時的比賽項目《太空大戰》規模沒有多大，只是一群學生和研究員們圍著一台機子，看著選手們在《太空大戰》里激情互射。

5個玩家坐在一塊彼此嘶吼，瘋狂地敲擊著他們按鈕，這些平日裡文質彬彬的理科高材生在遊戲里肆意宣洩暴力，而小小的實驗室里擠滿了圍觀群眾，給他們加油打氣，把氣氛炒的更熱，這便是早期的電子競技。

二、電子競技

(一)電子競技的介紹

電子競技是指使用電子遊戲來比賽的體育項目。隨著遊戲對經濟、社會的影響力不斷壯大，電子競技正式成為體育競技的一種。

電子競技就是電子遊戲比賽達到競技層面的活動。

電子競技運動就是利用電子設備（電腦、遊戲主機、街機）作為運動器械進行的、但是操作上強調人與人之間的智力與反應對抗運動。

(二)電競產業的組成



圖 1 電競產業的形成(資料來源：註五)

(三) 電競遊戲的類別

表(一) 電競遊戲的分類

即時戰略	英雄聯盟	Dota2	星海爭霸 2	魔獸爭霸
運動、競速	NBA 2K 系列	FIFA	跑跑卡丁車	極速快感
卡牌對戰	爐石戰記	暗影詩章	遊戲王	
FPS	CS：GO	SF	OverWatch	虹彩系列
休閒	俄羅斯方塊		節奏街機	
傳統街機	快打旋風	拳皇 KOF	鐵拳	越南大戰

(資料來源：註一)

(四) 電競帶動的經濟發展

荷蘭市場分析公司 Newzoo 預估，2015 年全球電競產值將達到 2.5 億美金，呈現巨幅的成長，主要的國際知名遊戲通常更具有挑戰性、尚可進行跨國際競賽，且國際知名遊戲的獎金屢創新高，2015 年「Dota2」電競遊戲累積總獎金金額達到 1500 萬美金，在全球運動賽事中，甚至僅次於 F1 賽車與高爾夫球賽，相當吸引觀眾目光，當然，更吸引全球高手前仆後繼的想來爭冠。

由此可見，電競帶來的經濟效應是多麼的龐大，不僅僅是遊戲本身，而其帶來的周邊效益，電競周邊產品的毛利非常高，電腦主機相關的零組件都可以開發適合電競使用的規格；因為電競產品驚人的毛利，難怪歐美國家電競廠商都非常看好這塊市場。

三、 電競選手

在電競產業中，最為重要的就是其中的電競選手，電競比賽中有許多的電競隊伍一較高下，往往選手間的技術比拚，就是大眾所樂見的事，有明星選手在隊內的話，一隊的人氣也會隨之水漲船高，爾且也不是人人都可以成為電競選手的，電競行業，競爭的殘酷性，遠比一般競技體育項目更甚。而往往電子競技選手的黃金年齡在 18~22 歲之間。在巔峰狀態僅有 4 年情況下，電競選手需要的是高密度的訓練，而這也往往容易導致與學科制的教育產生無法避免的衝突，也正因此，電子競技在國內高校的試點並不被眾人看好，相比其他的大學課程和專業，其就業市場和前景還有待於進一步確認。

以下為歷史上評分最高的歷史上的電競十大選手：

(一)、.Faker (lol 第一人)

本名:李相赫，綽號「大魔王」，1996 年 5 月 7 日出生於韓國，是韓國電子競技俱樂部 SKT T1 英雄聯盟分部的隊員之一，遊戲比賽總收入 47.9 萬美元。

(二)、Boxer (星際爭霸人族皇帝)

韓國最著名星際爭霸職業選手，沒有之一。目前已 SKT1 首席助教。

(三)、Fatal1ty (FPS 遊戲第一人)

喬納森·文德爾 (Johnathan Wendel，出生於 1981 年—，德克薩斯州休敦)，綽號 Fatal1ty 較為人熟悉，是一個曾在 CPL 中贏得超過 100 萬美元獎金與獎品的專業電子競技選手。

(四)、Daigo (格鬥遊戲歷史第一人)

梅原大吾，生於 1981 年 5 月 19 日，是日本著名街機格鬥遊戲玩家。他擅長 2D 街機格鬥遊戲，在格鬥遊戲界被稱為 The Beast(野獸)。

(五)、Moon (第五種族月魔 moon)

張載豪 (Jang Jae-Ho)

綽號：月神 月魔第五種族 魔獸第一人

(六)、Flash (星際傳奇)

姓名：李永浩 (Lee Young Ho)

韓國著名星際爭霸職業選手

曾經世界最強星際爭霸選手

(七)、Tomo Ohira (日本第一位街機職業玩家)

(八)、Vigoss (dota 上古大神)

Vigoss 被稱為當今的第一 DotAer 一點也不奇怪，他的 Gank 能力無人能及，是一個天生為 gank 而生的人。

(九)、f0rest (CS 歷史上最強選手之一)

f0rest 出道至今曾為大家獻上太多的精彩的比賽和神奇的瞬間，他的極其快速的定位和瞄準，正常人無法企及的對步槍彈道的感覺和控制力，以及他在運動中的風一樣的節奏，這些的一切都無愧於他追風少年的稱號。

(十)、Grubby (魔獸爭霸獸族著名選手)

曼努埃爾·申克赫伊岑 (Manuel Schenkhuizen，又名 Grubby) 1986 年 5 月 11 日出生於荷蘭的新維生根 (Nieuwegein)。

是「魔獸爭霸」獸族著名選手，2002 年出道，並且在當年就成了電競圈中鼎鼎有名的「獸王」，在全球擁有大量粉絲。

(資料來源：註三)

四、各國電競發展

歐洲的 FPS，亞洲的 RTS，全世界的 MOBA

電子競技發展已經有十多個年頭，遊戲項目也是層出不窮，代表 RTS：守望先鋒 CSGO；代表 RTS：星際爭霸、魔獸世界，代表 MOBA 的刀塔、英雄聯盟。根據文化的差異世界各國愛好的遊戲項目也不同，從形成一個獨到特殊文化 歐洲的 FPS，亞洲的 RTS，全世界的 MOBA

瑞典 FPS 遊戲之王

如果要說哪個國家玩 **FPS** 最厲害，你不得不佩服瑞典人，在 **FPS** 電競代表領域的 **CS GO**，冠軍基本上都是瑞典人，瑞典人對於 **CS** 的槍枝熟悉以及步法的跑位已經達到人機合一的地步，這兩年大火大紫的守望先鋒的各項賽事冠軍也是瑞典人，並形成自己的職業戰隊。

韓國 RTS、MOBA 之王

星際爭霸、魔獸世界、英雄聯盟世界主流三大遊戲，都是韓國人強項，韓國選手專注於野怪計時，通過對細節的把握再加上大量系統化的訓練，使韓國隊伍無論在玩 SC、魔獸還是 lol 時候都可以對野區控制、視野控制、對線能力、支援能力、團戰執行力上都有著相當出眾的表現

中國是 DOTA 之王

在 2012 年 WE 這支布滿中國色彩的戰隊通過《英雄聯盟》這款遊戲中良好的表現。再次讓中國站在世界人民的視野中後，中國的電競就開始了穩步的發展，雖然說 LOL 中國沒有稱王，但是在 DOTA 我們一路是領先地位！再看這近一年多的各種國際大小賽事，基本也都是中國戰隊笑傲群雄。印象較深的是去年同福臨時湊的同福三隊輕鬆碾壓韓國最強隊伍。

日本是格鬥遊戲之王

雖然很多人都不願意承認格鬥遊戲是最早的電競遊戲，但是格鬥還真的是官方認何電競遊戲，格鬥領域最強非日本莫屬。

在格鬥遊戲界，最著名最大級格鬥遊戲盛事是「斗劇」，斗劇每年的比賽項目都不一樣，常見的如《街霸》、《鐵拳》、《拳皇》、《VR 戰士》、《GGXX》、《刀魂》等。

美國是電競遊戲上帝

美國人擅長的項目集中在 FPS，FTG，他們更喜歡電視單機遊戲，單機遊戲在美國屬於國民遊戲，當然美國電競遊戲領域也是非常發達，但是他們傾向於做製造者上帝角色，目前全球流行 LOL、DOTA、CSGO、星際爭霸、魔獸世界都是出自於美國人之手。

但美國電競遊戲領域也是很厲害。比如歷屆暴雪嘉年華，WOW 競技場的冠軍，奪冠次數最多的就是美國；其中 Firebat 是贏得最多獎金的職業玩家。他在 2014 年贏得世界錦標賽冠軍，一舉確立了超級巨星 的地位。2015 年，他成為唯一一位在 LAN 錦標賽上成功衛冕的職業玩家。截止 2015 年統計，他共計 9 次殺入各項錦標賽的決賽。

各個國家背後的電競遊戲氛圍

為什麼各國的代表遊戲有如此大的差別呢？這就要從各國的遊戲文化說起了

在瑞典，遊戲被列為大學教育的一門專業學科，公立大學都設有「遊戲」專業和「遊戲實驗室」，招收博士研究生針對遊戲進行學術分析。遊戲在瑞典是一門流行的大學問，就連政客都不願意錯過。瑞典國民普遍都是喜歡玩 FPS 遊戲，這也造成了瑞典在 FPS 電競領域地位。在 MOAB 上，他們也有輝煌的歷史，那就是第一屆 S1 世界冠軍賽冠軍是瑞典 Fnatic 戰隊。

在韓國，是一個全民電競的國家，上到國家領導，下到平民百姓，都對電子競技有著很濃厚的興趣。所以在韓國，電競選手享受著一些電影明星和歌手的待遇，因為他們會贏得一大批國民的尊重。電子競技已經列為韓國的國技，所以他們的人才輩出，同時他們電競選手也是大家爭取的對象，最著名就是 LPL 戰隊很多都是韓國人。

在中國，電競的飛速發展在很大程度上得益於政府日益積極的態度。2016 年國家體育總局和銀川、貴陽、崑山、南京等地方政府支持了包括 WCA、NEST、CEMG、CSL、IET 等大型電競賽事，公布獎金額度超過 3 億，遠遠超過世界其他國家。再加上王思聰這些富二代的大力推廣，截止到 2015 年，中國共有 9700 萬的電競愛好者，占據了全球數量的將近一半，整個電競產業的相關產值超過 500 億元人民幣，也超越美國成為全球最大市場。

在日本格鬥遊戲的興盛，確實促成 80-90 年代街機業黃金時代的一大功臣。然則盛者必衰，時代的變化，讓格鬥曲高和寡，著名的賽事斗劇也因為連年的虧損，在 2013 年也停辦了。

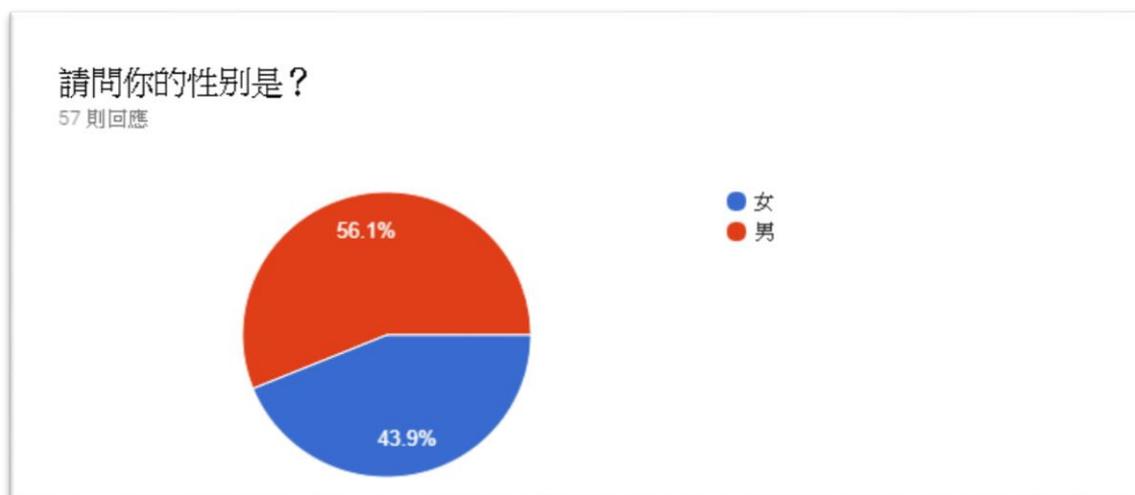
在美國電競是槍車球不是 RTS、MOBA。總而言之，在電競領域裡他們是缺少明星選手，對於那些魔獸、DOTA、LOL 這些網絡競技遊戲，美國人更傾向於怎麼去創造他，並研究這些遊戲怎麼平衡。

（資料來源：註四）

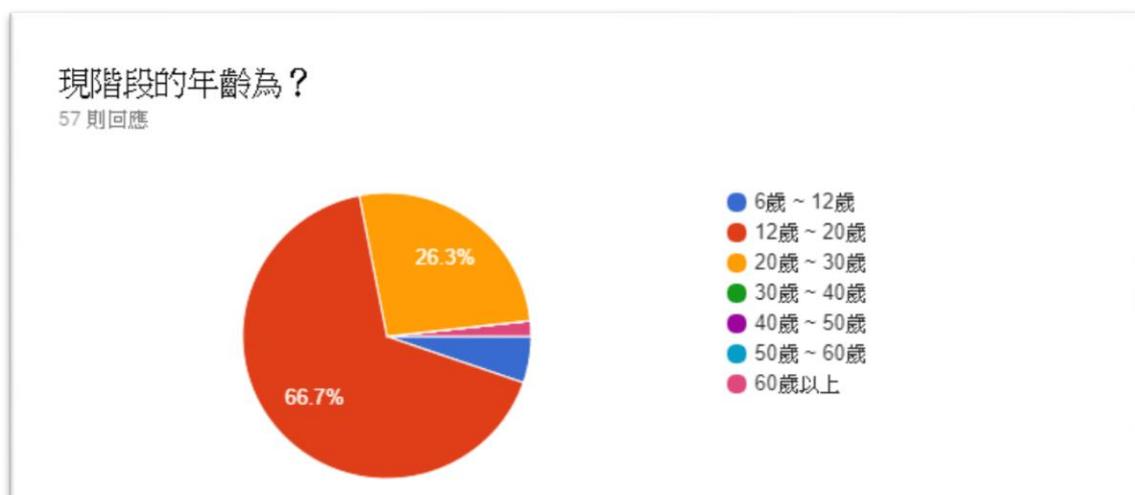
五、問卷調查結果與分析

本問卷由性別、年齡層以及對電競的認知度這方面進行探討，本次論文使用的是 Google 線上問卷，因為製作簡單發放填寫也方便。

- 問卷調查結果如下：



- 男性比例佔了 56.1%，表示台灣在電競方面，男性較熱衷。

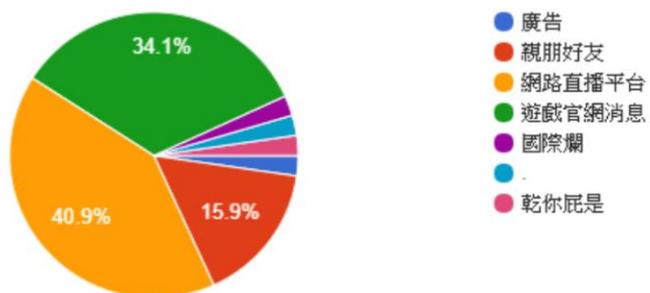


- 年齡層大多分布在 12~20 歲之間，在問卷中佔了 66.7%。

主流電競產業之探討

從哪裡得知電競的消息？

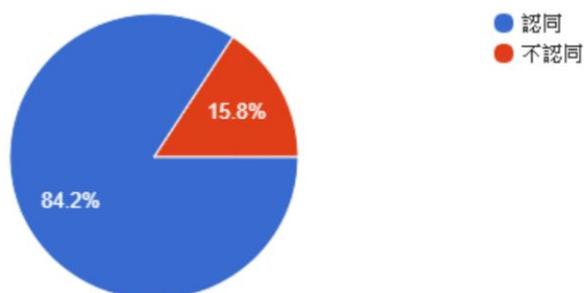
44 則回應



- 此圖表分布較均勻，但網路直播平台的引響，還是大於其他。

你認同現今的電競產業嗎？

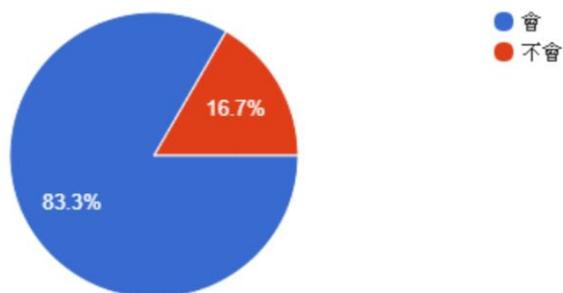
57 則回應



- 在台灣認同人數遠高於不認同的，也許是分部年齡層還不夠廣的關係。

假如有機會，你會想要加入電競團嗎？

48 則回應



- 人人都有電競夢，大家都想成為一位電競選手，兩者比例差距較大。

問卷中還有兩題問題，分別是「請問認同現金電競產業的原因為？」與

主流電競產業之探討

「如今電競產業蓬勃發展，你覺得這對現今社會帶來甚麼影響？」

從中挑選出幾則回應作參考：

表(二)問卷之回應內容

請問認同現金電競產業的原因為？	對現今社會帶來甚麼影響？
希望台灣也能跟進世界的腳步。	提供更多工作機會。
台灣也是跟上了這股風潮，只差在政府的支持與鼓勵似乎不太夠。	很多人只會坐在電腦前，打電動，而不是想增進自己的知識，拓展自己視野。
新事物，新的嘗試。	網路遊戲產業大賺錢。
現今台灣有重視電競這區。	改變現有經濟體系。
那也是職業的一種，只不過臺灣政府太古板罷了。	新的宣傳市場，主要客群年齡層下降，促進年輕人消費力及活力。
電競是未來新的趨勢。	多一種發展空間。
電競產業已全球化。	新興產業提高年輕人就業率。

(資料來源：本組組員整理)

參、結論

本組從問卷中調查出(受訪者的想法)結果

(一) 課業方面

受訪者大部分表示社會上多一份工作覺得不錯，爾且讓那些不善於讀書而對於電子競技這方面很強的人在未來有一份穩定的工作。另一派受訪者是覺得太多能讀書的年輕人因為想加入電競圈而因此荒廢學業，反而本末倒置。

(二) 商機

受訪者表示，因為電子競技的活躍，業者推出了許多相關的周邊產品，像是電競耳麥、電競滑鼠、電競椅、電競曲面螢幕等，而現在最紅的電競桌機、電競筆電也是人手一台，電腦因規格需求也越賣越貴，讓只想要一般規格電腦的民眾傷腦筋。

(三) 國際化

受訪者表示電子競技未來盛行的可能很高，能發展電子競技市場的國家經濟狀況都不錯，而且加入的國家好像都能在國際上沾上邊。

電子競技市場在台灣確還有很大的發展空間，但是台灣政府卻遲遲沒有回應，反觀中國、韓國政府強烈支持，選手的待遇也是兩極化，台灣

主流電競產業之探討

的選手退休只能自力更生，韓國選手退休可以保送好的國立大學，還有公司簽約，只能說台灣只差政府這一步了。

而國外的電子競技市場目前都在進步中，中國電子競技選手的薪資很優渥，韓國有專門為電子競技轉播的頻道，歐洲的電子競技公司也很普遍。爾且現在有很多企業都向電子競技市場投支大把的資金，電子競技在未來是有機會大放光彩的！

肆、引註資料

一、電子競技－維基百科。2015 年 10 月 05 日，取自

<https://goo.gl/FkrTEu>

二、LOL 最賺錢電競選手排行榜出爐。大時代，2017 年 05 月 07 日，取自

<https://goo.gl/ZDxLn7>

三、歷史上十大電競選手。每日頭條，2016 年 11 月 19 日，取自

<https://kknews.cc/zh-tw/game/jvmaj8e.html>

四、盤點各國電競國競。壹讀，2016 年 10 月 24 日，取自

<https://read01.com/6Rm245.html#.We6ih4h96U>

五、電子競技降臨：將電玩變產業。端傳媒，2016 年 08 月 26 日，取自

<https://goo.gl/CiyXTn>

六、「打機」變身 玩出經濟文化。星島教育，2016 年 05 月 25 日，取自

<https://goo.gl/sWMgEJ>

七、電競行業就業前景有待商榷。每日頭條，2017 年 08 月 31 日，取自

<https://kknews.cc/game/zn6nxeg.html>

八、羅蘭·李 (2017)。《**電競產業的大未來**》。台北市：大是文化。

九、安德斯·艾瑞克森 (2017)。《**刻意練習：原創者全面解析，比天賦更關鍵的學習法**》。台北市：方智。