

# 國民體育季刊

National Sports Quarterly

**ESPORT**



199

中華民國一〇八年  
第四十八卷 | 第三期 | 十月三十日出刊

本期專題  
電子競技產業之  
發展現況

## 政策導向 Policy Orientation

- 02 電子競技產業之發展現況  
The Esports Industry Current  
Development Status



## 本期專題 Focus Topic

### 電子競技產業之發展現況 The Esports Industry Current Development Status

- 04 電子競技產業發展之國際現勢  
International Trends in the Esports Industry  
中華民國電子競技運動協會  
*Chinese Taipei Esports Association*
- 10 臺灣電子競技發展現況與問題  
Development of Esports in Taiwan  
中華民國電子競技運動協會  
*Chinese Taipei Esports Association*

- 16 電子競技的發展模式：「國家冠軍模式」vs.「健全發展環境模式」  
Different Approaches to the Development of  
Esports: “National Champion Model” vs.  
“Healthy Development Environment Model”  
中華民國電子競技運動協會  
*Chinese Taipei Esports Association*
- 20 以運動產業發展條例基礎探究電子  
競技業的產業關聯  
A Discussion of Esports Industry Links Based on  
the Sports Industry Development Act  
梁瑞昕、陳美燕 *Jui-Hsin Liang, Mei-Yen Chen*
- 26 從國內電競產業發展剖析電競硬體  
An Analysis of Esport Hardware Based on the  
Development of the Local Esports Industry  
尹世豪 *Shih-Hao Yin*
- 32 電子競技項目之「代理遊戲」與「自主  
研發」探討  
Discussion of “Game Agents” and “Independent  
R&D” in Esports  
呂家宏 *Chia-Hung Lu*
- 36 電子競技的賽事舉辦策略  
Strategies for Organizing Esports Competitions  
林祐良 *Yu-Liang Lin*
- 43 電子競技之「隊伍價值」與「選手價值」  
“Team Value” and “Competitor Value” in Esports  
呂家宏 *Chia-Hung Lu*

47 電子競技的社會參與—如何吸引更多遊戲玩家與收看觀眾

Esports Social Participation – How to Attract More Games Players and Bigger Audiences

陳彙中 Hui-Chung Chen

51 電競產業人才課程培訓架構規劃與探討：以樹德科技大學為例

Planning and Discussing Training Courses Designed for the Esports Industry: A Case Study of Shu-Te University

蘇中和 Chung-Ho Su

59 電子競技選手之生涯規劃

Planning a Career as an Esports Player

徐啓峻 Chi-Jun Hsu

十步芳草 Celebrity Affair

64 追求卓越 擁抱正向的力量  
富邦金控 與全民一起動出健康新生活

Pursue Excellence, Embrace Positive Energy  
Fubon Financial Holdings-Promotes Sport for All for Healthy New Lives

運動畫頁 Sports Pictorials

68 展現精彩邁向巔峰—菁英選手小檔案

Resounding Excellence and Continual Breakthroughs' Profile of Elite Athletes

編輯部 Editorial Department

署務報導 SA Report

72 教育部體育署署務報導

SA Report

教育部體育署

Sports Administration, Ministry of Education

大事記 Key Events

83 大事記 Key Events

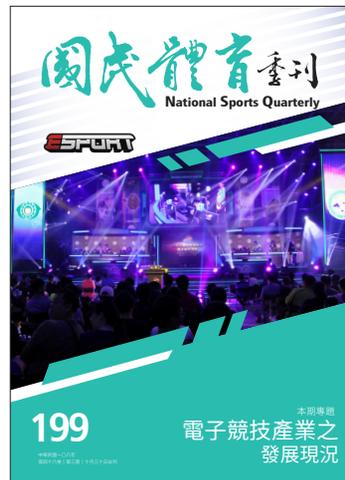
教育部體育署  
Sports Administration,  
Ministry of Education

專題摘要 Issue Excerpts

91 專題中摘英譯

Chinese/ English Abstracts

編輯部 Editorial Department



發行人 高俊雄  
主編者 教育部體育署  
國民體育季刊編輯小組  
總編輯 林哲宏  
編輯委員 林瀛洲、林恭煌、林佳和、  
邱炳坤、高麗娟、許瓊云、  
許光熙、黃月桂、楊尚青、  
蕭淑芬（按姓氏筆畫排列）

本期專題主編 陳成業  
本期專題委員 陳成業  
執行編輯 孫佳琳  
出版者 教育部體育署  
地址 臺北市朱崙街 20 號  
電話 (02) 8771-1724  
編輯部 紅藍創意傳播股份有限公司  
電話 (02) 2240-1141  
傳真 (02) 2245-9149



# 電子競技產業之發展現況

文 / 教育部體育署

## 電競產業發展背景

政府為因應電子競技的發展趨勢，「運動產業發展條例」經總統於2017年11月29日修正公布，包含重新定義運動產業範疇將「電子競技業」增加納入產業項目。2018年在印尼雅加達與巨港舉行的亞洲運動會，首度將電子競技列為示範項目；2018年全國大專校院運動會也包含電子競技項目，顯示國內外逐漸重視電子競技運動。即使各界對於電子競技的觀感不同，但其所帶來的經濟效益不容小覷。本刊以系統性介紹電子競技不同面向的相關議題便成為重要的任務，論述的重點將以政府施政的宏觀思考角度出發，提出針對發展電子競技具啓發性及思辨性的觀點。

## 電競產業推動作法

本刊主軸圍繞於「電子競技產業之發展現況」，除了剖析電子競技產業發展的國際現勢與國內電子競技發展之產業關聯現況外，亦探究電子競技賽事舉辦策略及如何提升電子競技的社會參與，以吸引更多的遊戲玩家與觀眾。此外，電子競技產業發展模式的策略思維也是重要的議題之一，探討主要國家的推動模式，訂定適合我國發展電子競技產業的主軸方法，以及如何同時創造隊伍價值與選手價值的相關課題。再者，電子競技產業的發展與其軟、硬體的研發創新息息相關，尤其是電子競技項目之遊戲代理或自主研發、電子競技硬體介紹與國內電子競技產業之關聯性等課題，亦有深入淺出的分析。更重要的是，電子競技產業的主角是電子競技選手，其生涯規劃與電子競技的教育意涵，除了選手本身之外，社會大眾、家長與教育工作者無不高度關注此議題。



電子競技產業的發展，近年來受到相當大的關注。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟）

## 產官學研之洞見與建言

近年來電子競技產業的發展愈來愈受到關注，上述所談的議題相對新穎，因此本刊的撰稿者背景相當多元，包含學者、電子競技協會從業人員、電子競技業者等，提供其獨到見解、多年的經驗與觀察，豐富了各項議題之論述，應能提供產、官、學界關於電子競技產業發展之溝通平台。從產業的觀點，目前國內軟硬體的廠商絕不能只靠單打獨鬥，而是要結合電競產業的生態系，各自發揮獨有的競爭優勢，方能在國際間打響品牌、站穩市場。從政府的觀點，相關單位應積極協助電子競技選手的培育、並注重其教育與生涯規劃，使選手揚名國際，進而提升臺灣之國際能見度。從學術的觀點，學者宜加強與產業的產學合作及政府的政策制訂，扮演智庫角色。透過跨領域的資源整合，相信電子競技產業的發展能使臺灣在國際上發光發熱。🎮

# 電子競技產業發展之國際現勢

文 / 中華民國電子競技運動協會



國際大型賽會曾舉辦的電子競技賽事項目 (圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會)

## 壹、前言

自2013仁川亞洲室內暨武藝運動會 (4<sup>th</sup> Asian Indoor & Martial Arts Games Incheon 2013) 首次與電子競技結合以降, 近年前後列於2017阿什哈巴德亞洲室內暨武藝運動會 (The 2017 Ashgabat Asian Indoor and Martial Arts Games) 與第18屆亞洲運動會 (Jakarta Palembang 2018 Asian Games) 之示範項目, 2019年更將登堂成為東南亞運動會 (2019 SEA Games) 之正式項目, 電子競技自此仍不斷地爭取國際大型賽會的承認。

電子競技之於SPORT<sup>1</sup>, 概念上同樣擁有高強度

的運動員競爭與高標準的公平條件, 除運動意涵的競爭基礎外, 手腦協調、專注致志、智力基礎的競爭策略等型態, 皆與一般傳統運動相同, 並同樣具備產業面上的運動娛樂、運動經紀、運動周邊銷售等。惟部分認為, 與一般傳統運動印象中顯有相左之論述多在於討論Game<sup>2</sup>的型態, 以及載具的運用形式與傳統運動的不同; 電子競技中Game的型態區分相似於運動種類的區分方式, 如大型多人線上競技場 (Multiplayer Online Battle Arena, 簡稱MOBA)、競速、卡牌、即時戰略、動作格鬥、運

1. sport在牛津辭典定義為「An activity involving physical exertion and skill in which an individual or team competes against another or others for entertainment.」

2. game在牛津辭典定義為「An activity that one engages in for amusement or fun.」



第10屆IESF世界電子競技錦標賽由世界冠軍張博為代表全體電競選手宣誓。  
(圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會)

動競技等型態之於籃球、棒球、游泳、足球等，各有不同的Game呈現型態。另載具的運用形式，PC周邊硬體的鍵盤、滑鼠、耳機、家用主機的搖桿和手把等則相似於傳統運動的球體、球棒、手套、球桿等設備器材。

## 貳、電子競技創新的重要進程與思考方向

在電子競技的國際現勢中，除前述提及國際大型運動賽會的日漸認同外，近年來競賽型態與載具使用的創新有著重要進程。試想當電子競技界的競賽型態與載具的創新，開始對於人體進行更高程度的運用，競賽過程所運用的肌肉與反應，所消耗的體能、心肺耐力等，都將實地反饋於運動員，但卻仍保有電子競技超越現實與現地限制的型態可能性，未來我們將有機會在大型載具上，配戴著VR裝置、擬真重量與形狀的體感捕捉設備，甚至是在一間上有環景顯示功能的房間中，進行各項電子競技運動，例如室內滑雪、室內飛行模擬、賽車模擬、生存遊戲、射箭、空氣手槍……等等內容。

另一方面，電子競技運動也因為前述競賽型態與載具使用的特性而具有幾項獨特思考方向，其中包含電子競技選手操作係藉由各項載具與硬體設備，現行的電子競技運動項目已減少部分先天體格的限制與影響，也意指性別將不再具有明顯的隔閡，更進一步地，電子競技勢必也將可弭平部分肢體殘缺者的運動限制，2018年11月9日至11日由中華民國電子競技運動協會與高雄市政府所主辦之第10屆IESF世界電子競技錦標賽（10<sup>th</sup> Esports

World Championship）中，國際帕拉林匹克委員會（International Paralympic Committee）副理事長Duane Kale先生來訪時，雙方也曾就此議題進行討論，彼此皆認為樂觀且保持雙方合作的可能性。

上述係以國際對於電子競技產業的共同方向發展的現勢，在運動項目的核心國際競爭中，藉由長期累積與前瞻規劃，包含青訓、培訓、運動後勤、基層培育、鼓勵投資、運動科學與心理、項目發展前景等多層面的網絡影響，所呈現的賽事成績仍具有重要的產業發展指標意義，以下將針對幾個具電子競技優秀成績的國家現況進行簡短論述。

## 參、各國現況

一、**南韓電子競技**：作為全球最早發展職業電子競技的國家，南韓在過去近20年的電子競技歷史上一直保持著領先全球的地位，尤其在即時戰略遊戲和MOBA類遊戲上，南韓的成績確實無人能出其右。

然而，2018年南韓在電子競技上的表現卻跌



臺灣選手黃昱翔 (Nice) 在2018亞運會《星海爭霸II》項目飲恨輸給南韓選手Maru。  
 (圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會)

破了大家的眼鏡，在全球級別的《英雄聯盟》季中邀請賽 (Mid-Season Invitational, 簡稱MSI)、《英雄聯盟》亞洲對抗賽 (Rift Rivals, 簡稱RR)、《英雄聯盟》世界大賽 (League of Legends World Championship Series, 簡稱Worlds)、第18屆亞洲運動會

《英雄聯盟》項目和《星海爭霸II》WCS全球總決賽 (StarCraft II World Championship Series) 等多個重要比賽上，南韓都與冠軍失之交臂。

這代表的並不是南韓電子競技實力正在衰退或南韓電子競技環境惡劣，而是其他地區和國家正快速的追趕著，在2018《英雄聯盟》世界大賽16強中，除了3個南韓

LCK聯賽 (LoL Champions Korea) 代表隊以外的13支隊伍中，就有9支隊伍包含了南韓選手或教練，他們透過這些來自南韓的頂級選手，學習他們的訓練方式和戰術風格，讓個別隊伍的實力獲得提升，更使得賽區的競爭力也比過去更強。



南韓SKT戰隊曾三次拿下《英雄聯盟》世界冠軍。(圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會)



由中國自行開發的《傳說對決》在2018雅加達亞運被列為比賽項目，並由中國代表隊奪冠。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會）

二、**中國電子競技**：對比南韓2018差強人意的一年，中國電子競技在過去一年來的戰果豐碩。在第18屆亞洲運動會中，中國國家代表隊在3個電子競技參賽項目收穫了二金一銀，是成績最佳的隊伍。2018年10月在南韓仁川舉辦的《英雄聯盟》世界大賽中，也由中國代表隊站上了《英雄聯盟》的王座之上。

另一方面，中國在電子競技遊戲上的布局也對全球市場造成影響，過去中國代理或開發的電子競技遊戲只專注在中國市場。但在近幾年來，中國大陸廠商自行開發的《王者榮耀》與國際版本《傳說對決》不僅襲捲了中國與整個亞洲市場，更成為了第18屆亞洲運動會的電子競技示範賽項目之一。

在產值方面，根據Newzoo的報告（Wijman, 2019）指出，中國玩家2019年在遊戲上的消費

總額預估將達到365億美金，成為僅次於美國世界第二大的遊戲消費市場。龐大的消費將帶動著中國遊戲廠商在上的資源投入，因此在遊戲、賽事和頂級戰隊的產出上，中國仍有巨大的潛力。

三、**東南亞電子競技**：東南亞電子競技產業在近期也呈現飛速成長的現象，尤其在手機遊戲市場的發展上更是突飛猛進，這是因為網路的普及與行動裝置的價格更容易負擔使得原本人口基數龐大的東南亞能夠在短時間內接觸到遊戲並成為玩家。

同時，東南亞地區也積極的將電子競技與傳統體育賽事結合，第18屆亞洲運動會就首次將電子競技納入為亞運會示範賽項目。2018年年底，菲律賓東南亞運動組織委員會（The Philippine South East Asian Games



瑞典與芬蘭出產無數的射擊遊戲好手，這兩個國家也奪下第10屆IESF世界電子競技錦標賽《CS:GO》項目冠軍。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會）

Organizing Committee，簡稱PHISGOC）和電子競技硬體商共同宣布2019年在菲律賓舉辦的第30屆東南亞運動會將新增電子競技項目（David, 2018），除了有經典的《星海爭霸II》和《Dota 2》以外，還有東南亞玩家熱愛的MOBA類手機遊戲《傳說對決》與《無盡對決》。

**四、歐洲電子競技：**提到歐洲電子競技，過去第一時間想到的是射擊遊戲上的輝煌成就，歐洲在過去十多年主宰了全球最熱門的射擊遊戲《Counter-Strike》和它的續作《Counter-Strike: Global Offensive》（以下簡稱《CS:GO》）。不過，在2018至2019年間，歐洲的好手們陸續證明了無論是哪一種項目型態，歐洲都將被列入世界強權。

芬蘭選手Joonas Sotala在2018年讓全球《星海爭霸II》玩家記住「Serral」這個名字，他史無前例的征服了WCS世界盃聯賽4大站，再從南韓選手手中拿走他們壟斷了7年的冠軍頭銜，他高捧冠軍獎盃的那一幕，更被ESPN評為2018年年度最佳電子競技時刻（ESPN.com, 2018）。無獨有偶，同樣位於北歐的丹麥也出產了一批頂級好手，丹麥《CS:GO》戰隊Astralis<sup>3</sup>在2018年拿下了12個大獎賽冠軍。在當紅的MOBA型態上，即便上一次歐洲隊伍拿下《英雄聯盟》世界大賽冠軍已經要追溯到2011年的世界大賽，但在2018年的世界大賽中，老牌戰隊Fnatic<sup>4</sup>挺進全球總決賽已讓全球玩家驚豔。在另一MOBA項目《Dota 2》上，僅成立4年的歐洲聯隊OG在全球電子競技獎金

3. Astralis戰隊，2016年由前TSM (Team SoloMid) 戰隊成員共同成立的丹麥《CS:GO》戰隊，曾在2018年拿下6座線下大賽 (Premier Tier) 冠軍，為當今公認最強的《CS:GO》戰隊。

4. Fnatic戰隊，2004年於澳洲成立的電子競技戰隊，是最具代表性的《Counter-Strike》與《CS:GO》隊伍，2019年5月Fnatic籌集到1,900萬美金的資金並準備擴張其電子競技版圖。

5. PSG.LGD戰隊，原名LGD，由貴州老乾爹食品有限公司贊助，是一支2009年成立的中國電子競技戰隊，旗下有《Dota 2》和《英雄聯盟》戰隊，在2018年獲法國足球俱樂部巴黎聖日耳曼 (Paris Saint German, 簡稱PSG)，更名為PSG.LGD。

池最高的第8屆國際邀請賽決賽中，扳倒了來自中國的強勁對手PSG.LGD<sup>5</sup>，也收下了睽違5年的總冠軍。

到了2019年，歐洲好手們仍延續著他們的傳奇，來自挪威的「Hunterace」Casper Notto在臺北和平籃球館以3:2的成績擊敗了德國選手「Viper」，成為《爐石戰記》HCT世界總決賽（Hearthstone Championship Tour）的新科冠軍。

**五、北美電子競技：**北美在電子競技的發展歷程上扮演著舉足輕重的地位，早在南韓尚未開始發展電子競技之前，美國就舉辦了到今天為止仍然是世界上最重要的運動格鬥項目賽事EVO（Evolution Championship Series），並孕育出Justin Wong等知名好手。

近年來美國在電子競技發展上最為重要的事件是《鬥陣特攻》職業聯賽（Overwatch League，簡稱OWL）的聯盟化發展。「聯盟化」在職業運動中是常見的做法，但在電子競技領域卻是一個嶄新的概念，聯盟化意味著賽事主辦方將長期地舉辦該項賽事，戰隊也因為不需要擔心升降賽而導致失去聯賽席次，可以放心大膽的對戰隊進行投資。

聯盟化在這項賽事上的決定也給OWL帶來了出色的成果，2018年7月舉辦的OWL總決賽不僅僅在遊戲直播平臺Twitch上轉播，更跨足ESPN進行電視轉播，是該電視臺在史上第一次於黃金時段直播的電子競技賽事。在所有平臺上，估計全球平均每分鐘有超過100萬人同時觀看OWL總決賽，總收視人數則為1,080萬人（Wenrich, 2018）。

在產值方面，Newzoo認為（Wijman, 2019）

美國將是2019年全球遊戲消費總額最高的國家，將達到369億美金，和中國市場加起來佔據了全球48%的遊戲消費額，雄厚的消費實力將有助於這個產出眾多電子競技遊戲的國家繼續創造出更多為人瘋狂的作品，並帶領著電子競技遊戲往更多元的方向前進。

## 肆、結論

電子競技發展至此，國際間的附議趨加開放與踴躍，也因多方論述與內容佐證更加容易取得，過去「迴聲室效應」<sup>6</sup>所引起的曲解與極端論述也將更不復見，2019年年底迎來的東南亞運動會正式運動項目，將為電子競技運動再次站上一個新的里程碑，電子競技運動未來也將保持充沛能量持續累積並且不斷地動態修正。🌐

## 參考文獻

- David Russel V. Jean (2018, Nov.29) ESPORTS TO DEBUT IN 2019 SEA GAMES. Retrieved from SEA GAMES: <https://2019seagames.com/esports-to-debut-in-2019-sea-games.html>
- ESPN.com (2018, Dec.19) *Moment of the year: Serral becomes first non-Korean to win WCS*. Retrieved from ESPN: [https://www.espn.com/esports/story/\\_/id/25535120/espn-esports-awards-moment-year-serral-becomes-first-non-korean-win-wcs](https://www.espn.com/esports/story/_/id/25535120/espn-esports-awards-moment-year-serral-becomes-first-non-korean-win-wcs)
- Wenrich Connor (2018, Sep.8) OWL Grand Finals brought in 10.8 million viewers worldwide. Retrieved from msn sports: <https://www.msn.com/en-us/sports/more-sports/owl-grand-finals-brought-in-108-million-viewers-worldwide/ar-BBLHT1n>
- Wijman Tom (2019, Jun.18) The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market. Retrieved from Newzoo: <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market/>

6. 迴聲室效應（Echo chamber），俗稱同溫層效應，意指在一環境中單一聲音不斷重複，並以誇張形式重複，使得環境內的人們認為這個聲音即是事實。

# 臺灣電子競技發展現況與問題

文 / 中華民國電子競技運動協會

## 壹、前言

2017年11月29日總統公布《運動產業發展條例》部分條文修正，電子競技業正式納入運動產業範疇。這不僅代表了我國政府對電子競技產業的正名，也勾勒出未來電競產業將可以得到相關法律的支持，更加提升企業對於電子競技產業的投入意願。

從2008年臺灣正式投入電子競技職業化以降，職業聯賽、電競聯盟、職業隊伍、電視轉播平臺等構成現今臺灣電競發展的四大初始要件，陸續在2~3年期間由民間出資快速成形，該年臺灣也以創始會員國身分加入了國際電子競技聯合會IESF（International e-Sports Federation），開啓了臺灣電競國際化的開端。

## 貳、電子競技創新的重要進程與思考方向

在發展初期便參與國際交流互為借鏡，奠下了臺灣後續十多年間立足世界強權之先基，並展現在國際賽場上取回的卓越成績，包含了多個單



臺灣電競代表隊出戰2013仁川亞洲室內暨武藝運動會，榮獲一銀二銅。  
（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會）

一項目如：MOBA類型、卡牌策略、運動格鬥的世界冠軍頭銜，同時也在2013仁川亞洲室內暨武藝運動會（4<sup>th</sup> Asian Indoor & Martial Arts Games Incheon 2013）（GNCnews, 2013）、2017阿什哈巴德亞洲室內暨武藝運動會（The 2017 Ashgabat Asian Indoor and Martial Arts Games）（蔡幸秀, 2017）與第18屆亞洲運動會（Jakarta Palembang 2018 Asian Games）（蔡幸秀, 2018）等國際運動會賽場上，合計共斬獲1金4銀4銅。



臺灣電競代表隊出戰2017土庫曼亞洲室內暨武藝運動會，榮獲一金一銀一銅。  
（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會）

此十多年的進程，臺灣電競產業鏈也在相對溫和且具規劃性地逐漸生根，拓展出電子競技終端呈現的四大端點產業：電競硬體、賽事營運、媒體、泛電玩數位內容，再由其兩大端點的賽事營運與泛電玩數位內容衍生成電競戰隊、賽事經營、網路頻道、電視臺等需要大量從業人才的產業公司，形成現今仍不斷地行進的產業脈絡。以下將針對近年重要同時也是臺灣讓國際間爭相學習的兩項工作進行現況討論，其中包含人才培育規劃與產學合作、國際大型活動引進等內容。

**一、電子競技人才培育與產學合作，基層選手與從業人員的雙軌同步系統：**電子競技運動員與部分運動項目相似，多適齡於15至26歲間，惟比起傳統運動的基層運動員培育啟蒙多從國民小學起始，電子競技運動因還在推廣階段，故臺灣也與世界各國相同，多從高中職階段開始進行培育，針對基層選手訓練，中華民國電子競技協會（以下簡稱：電競協會）所籌辦的分齡逐級電競校園聯賽已進入第4年，除了提供更

高強度的對抗外，也讓具突出天分的選手在升學管道上更加暢通，同時在2018年正式與職業聯賽串聯，以職業選秀會方式，讓校園聯賽賽事績優學生有更多機會進到更高殿堂，同時也充實未來國手徵招與選拔的大量選手庫與重要數據資料保存，賽事接續的過程中，也主動與國際對接，讓學生隊伍

參與更多國際賽事，累積國際對抗的重要經驗。

而從業人員的人才培育同樣也由高中職年齡開始進行，因為電子競技的前景看好且上述技能皆能使用於各大不同產業，在這期間也開始出現許多因為學生表現出濃厚興趣，同時理解電競不等於電玩，並知悉未來產業環境的重要識讀，而陸續籌辦的相關教育班別。2016年，由臺北城市科技大學率先開立電子競技學分學程，為電子競技專業教育打響了第一槍，從遊戲開發、幕後工程、行銷公關到選手培育，讓已經具備自身專業能力的學生能透過該課程的學習在畢業後順利與電競產業接軌。

該計畫後續在電競協會與創始的臺北城市科技大學、遠東科技大學、立志中學、東泰高中、能仁家商、南強工商的試辦與推廣下，至今已有近50所學校開設電子競技專班或學分學程，加速電子競技人才在校園端的培育（高中職階段設置產業專班或特色招生，大專階段則設置學位學程與學分學程），其中也由立志中學成為臺灣第一個電子競技產業專班，以及由樹德科技大學成立臺灣首個電子競技學位學程。至此雖然各校的辦學方針與優勢教程皆不相同，但透過校隊培育運動員選手，同時藉

# 雅加達巨港亞洲運動會

電子競技示範賽  
08/26 - 09/01



電競賽事中文轉播團隊

Chinese Taipei  
ESPORTS FEDERATION

資谷娛樂  
ESPORTS VALLEY

TESL

中華電競代表隊出戰2018雅加達巨港亞洲運動會電競示範賽，奪下二銀一銅。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會）

由技職教育培訓未來從業人才的雙軌同步系統已然成形。

其中為了讓學生和教師能對電子競技產業有更深入的了解與認識，電競協會同時創辦、出版了電子競技教科書，從基礎介紹目前臺灣的電競發展歷程與現況，並於教科書第二冊加入大量臺灣電競領先組織的企業典範，讓學生更快知悉產業界的新技術與知識。同時，考慮能讓電子競技教育與產業實際需求銜接，2019年電競協會也與十家不同領域的電競相關企業合作，建立「星光計劃產學聯盟」，由企業擔任輔導者的角色，藉由公民營與業師協同教學等，進行師資培育提升電競教育的品質，弭平學用落差的狀況，同時向計畫內所有學生開放大量實習機會，媒合優秀學生進入產業。

**二、電子競技讓世界對臺灣不只看見更要欽羨，第10屆世界電競錦標賽成功辦理：**2018年11月9日至11月11日，由教育部體育署指導、電競協會

與高雄市政府主辦、威剛科技股份有限公司協辦，並由台灣電競股份有限公司及狼谷娛樂股份有限公司執行的第10屆IESF世界電競錦標賽（IESF World Championship 2018），在高雄巨蛋精彩落幕，本次大會共計48國近七百位外賓、運動員、媒體齊聚臺灣，除了英文的國際頻道外，本賽事也在17個國家同時以當地語系進行直播，是臺灣也是國際電子競技聯合會IESF史上最大規模的非亞奧會層級國際電競賽事。

本次賽事歷經16個月，除了電競協會及高雄市政府與協辦、執行單位的全心籌備，中央政府機關所展現的極高行政效率與提供的指導協助更讓本活動推至另一高峰，特別是在交通、行政、禮賓、宣傳上换位思考的貼心協助，讓此次賽事得以打造並取得譽為IESF史上最佳活動的最高榮耀。

本次活動有非常多讓國際外賓驚豔的規劃，包含外賓大量抵臺時間的入境協助、機場燈箱與天花板吊旗的歡迎版位、良善的機場-高鐵-選手村接駁規劃，到了主辦城市高雄市後，大量的宣傳版位與生活配套規劃打造出的臺灣主場氣息，都讓外賓在入境當天的第一印象就感受到臺灣的熱情歡迎與活動籌辦軟硬體實力。

本次賽事的每一個外賓在選手村登錄時，都獲配一支HTC的高階手機並搭配中華電信所提供的7天無流量上限網路，同時安裝我方於本次大會活動所開發的賽事應用程式，此應用程式除了賽事檢錄、回報、成績紀錄與查詢、賽程與大會資訊曝光外，也整合了各項在地食衣住行、翻譯、叫車等協助功能，讓外賓在臺7天一切無虞外，更能夠規劃在臺時間的應用，以上兩項服務除了讓外賓甚感便利與科技輔助的體驗外，更達到我方所設置的另一目的「觀光宣傳」。電競賽事與一般運動賽事一樣，勢必

有隊伍在競技的過程中淘汰，我們也在外賓停留的7日內，規劃了4日的觀光行程，受到外賓們的熱烈歡迎，而行程中高階手機與網路更成為一個重要的宣傳利器，我們鼓勵外賓與運動員們在過程中多多的使用各項直播，因為電競運動員多為各國的KOL（Key opinion leader，關鍵意見領袖），所以當這樣的直播開立時，會讓更多國外的民衆在收視中體驗臺灣的美好，是一個運用新媒體的新觀光宣傳方式。

本次活動除了注重外賓的體驗外，電競協會在籌辦、規劃中，共安排了超過200名的實習生進行服務，並按照工作類別，分別進行4個月至10個月的前期訓練，包含在兩所大學完整3學分與百小時的轉播實習課程、大量現場執行與IT系統維護的實作、2018年全大運實習、三梯次語言人才的訓練等，讓前述的產學合作學校學生取得主辦國際大型賽會的重要經驗與視野。

## 二、臺灣電競困境與解決方向：臺灣電子競技近年



由TESL主辦，中華民國電子競技運動協會和教育部舉辦的LSC校園聯賽目前已舉辦第2屆，給予學生進入職業聯賽的另一個管道。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會）



星光計劃產學聯盟與全國40所學校、10家企業合作，協助臺灣電子競技教育的提升。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會）

發展的現況在國際能見度與向下扎根的進程頗有進展，但具體問題仍浮現，主要在於環境資源的循環尚未完善。國家選手在非賽期最重要訓練單位是職業隊伍，而身為整體環境的最大出資者，但流回到職業體系的資源卻極為不足。在他國電競高速商業化與規模化後，近年大量由臺灣辛苦培育出的優秀選手與後動，陸續遭到挖角後選擇旅外，實際影響到國內賽事的競爭強度，同時未來奧亞運級賽事舉辦時的徵召問題也將浮出在長遠計畫中，是頗不樂見的狀況，畢竟選手與後動的另一主要輸出國

「南韓」，其境內聯賽在許多國家級大企業與資源豐沛的支持下，仍能保有極高的競爭水平，讓國家選手池、職業隊伍、賽事方能夠有極佳的資源循環下，人才的輸出與境內的加速競爭才是健康的經營模式。

對於當前臺灣電子競技環境中，仍需仰賴政府與民間通力合作，在未來幕前與幕後人才、硬體設施、政策配套等多方面努力，使得臺灣的電子競技更具有國際競爭力。同時，雖然電子競技屬於新興的產業類別，但在發展電子競技的過程中仍需要一步一腳印踏實的進行，根據

臺灣自身的教育與科技的環境，制定出適合臺灣發展的方式，而非盲目的追求與仿效，才能在競爭環境強烈的電子競技中脫穎而出。

### 參、結論

臺灣在電子競技教育上發展在近來已可看見成效，規模也正在擴大當中，透過學校和協力企業的合作，臺灣的電子競技教育模式可以說是領先於國際。我們在發展電子競技的過程中，應持續地關注於教育，讓人才可以不斷地銜接至產業，才得以永續地保存臺灣的電子競技優勢。

另一方面，在第10屆IESF世界電競錦標賽中，我們看到了這次賽事除了打開臺灣在電競賽事辦理的天花板外，也因為賽事過程中，主辦單位透過各項軟硬體項目，大量地置入臺灣電競優勢實力的意象，讓國際對於臺灣環境有許多欽羨與讚揚，展現臺灣具有舉辦各類大型國際活動的實力，此影響在2019年兩大國際電競項目：《爐石戰記》HTC2019

世界總決賽及2019英雄聯盟季中邀請賽都選擇在臺灣舉辦世界大賽級活動中顯見。

這樣的賽事等級正是臺灣所需要的，除了電子競技本身的發展外，還能夠帶動觀光、交通、科技等多個不同的產業，並在活動中將臺灣城市的景觀和人文特色宣傳出去。

### 參考文獻

GNCnews (2013年7月3日) 2013亞室武中華電競代表隊共摘一銀二銅，將於3日返抵國門。取自遊戲基地: <https://www.gamebase.com.tw/news/topic/96096780/>

蔡幸秀 (2017年10月12日) 為台灣爭光，亞室武運電競奪三牌！取自新頭殼newtalk: <https://newtalk.tw/news/view/2017-10-02/99457>

蔡幸秀 (2018年9月4日) 健兒歸國！總統親自接見選手。取自新頭殼newtalk: <https://newtalk.tw/news/view/2018-09-04/138075>



第10屆IESF世界電子競技錦標賽邀請世界合唱冠軍高雄寶來國中合唱團開幕演唱，將臺灣特色宣傳國際。(圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會)

# 電子競技的發展模式： 「國家冠軍模式」 vs. 「健全發展環境模式」

文 / 中華民國電子競技運動協會

## 壹、前言

「國家冠軍模式」係為單一個體或單一群體極限地運用其所擁有的資源和手段，打造在短期內取得「冠軍」的方針模組；「健全發展環境模式」則是一個全面性地間接縱向與橫向系統，讓多個個體或多個群體能獲得較溫和但長期穩定的發展。於此我們可以從中國和丹麥在電子競技發展上的實例來看到這兩種不同發展模式的狀況，最後在回到討論臺灣的發展模式。

## 貳、中國的「國家冠軍模式」

中國《英雄聯盟》眾多職業隊伍從2013年中國地區《英雄聯盟》職業聯賽（LOL PRO LEAGUE，簡稱LPL）建立以來，就把拿下世界大賽冠軍作為他們的首要目標，該地區賽事僅進行到第2年，就開始有隊伍與南韓職業選手接觸，並簽下已經在南韓賽區有優異表現的選手，藉以在短時間內大幅度提升自身隊伍的實力，其中甚至不惜重金簽下具有世界冠軍頭銜的韓國選手，當時一支中國英雄職業戰隊5名先發選手中，含有2名韓國外援的情況屢見不鮮，而這樣的做法讓中國賽區隊伍在國際賽事上快速地取得好成績。



2012年台北暗殺星（TPA）奪得《英雄聯盟》世界大賽冠軍。  
（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會）

有別於早在2011和2012年分別取下該項目世界冠軍的歐美及臺灣地區，以及完全宰制2013到2017年的南韓超級強權，中國的《英雄聯盟》項目屬起步稍晚地區，但也因為強力奉行於「國家冠軍模式」，2018年《英雄聯盟》世界大賽就由IG戰隊打破南韓隊伍壟斷多年的局面，為中國拿下第一個世界冠軍（陳耀宗, 2018），而這支隊伍的上路和中路選手就是來自南韓的「TheShy」姜承錄（강승록）和「Rookie」宋義進（송의진）。

「國家冠軍模式」雖使中國順利達成目標，取得世界桂冠頭銜，但也有諸多研究者對此提出疑慮，因為大量引進外援（多為相對強度較高且訓練扎實的韓國選手，以及強度相當且溝通流暢的臺灣選手），中國隊伍也因此對外援產生高度依賴，反而忽略了在龐大人口基數下許多具備潛能的優異選手，在2019年LPL春季賽參與的16支隊伍中，有半數以上都有外援選手，甚至聯賽結束後排名前8的隊伍，僅有排名第6的SDG戰隊沒有外援選手。縱向的「國家冠軍模式」的確快速地打開賽區的實力天花板，但後續轉向在地人才的培育相信會是中國賽區接下來的重要課題，但也因為有了強而有力的成績做後盾，我們也因此看到了高度商業價值的體現，「國家冠軍模式」的效應絕不止於成績而已。

### 參、丹麥的「健全發展環境模式」

丹麥電競，在多年前沒有人能想像得到這個只有五百萬人口的北歐國家能帶給現在的電競環境如此大的影響，無論是宰制《英雄聯盟》歐洲賽場和北美賽場的職業戰隊G2和Team Liquid，還是拿



臺灣《英雄聯盟》選手「Karsa」洪浩軒在2017年離開閃電狼加盟中國電子競技俱樂部。（圖片提供／中華民國電子競技運動協會）

下去年《Dota 2》世界冠軍的OG戰隊（Woody, 2018），丹麥選手都在其中扮演著關鍵的角色，甚至一支由全丹麥人組成的《CS:GO》隊伍Astralis在2016年成立到2018年的這兩年之間，襲捲了各大國際的賽事冠軍，火速成為最知名的《CS:GO》戰隊。

歸根究底，丹麥電競之所以能夠如此強盛，與丹麥國內的電腦普及率和教育制度有所關係。95%的電腦普及率讓所有丹麥年輕人幾乎都可以接觸到電腦和遊戲（TruongMai, 2019），在先天上就有發展電子競技的潛力，加上高福利國家的教育制度讓丹麥學生能有更多時間發掘自己的愛好，而且也不用像美國等國家在大學時負擔高昂的學費。丹麥民間教育機構也在瓦勒埃（Vejele）成立電競學院與學校端合作，一方面鼓勵學生參與電子競技的學習，另一方面也藉此讓學生能夠順利完成學業（Causemann, 2019）。

在種種有利的基礎下，丹麥政府給予電競的支持不遺餘力更有助於丹麥人對於電子競技的正面印象。2016年，丹麥官方電視台就曾經為Astralis戰隊做報導並採訪選手Dupreeh（Anthony, 2017）。2018年11月，《CS:GO》賽事BLAST Pro Series在哥本哈根舉辦時，總理拉斯穆森（Lars Løkke Rasmussen）還擔任開場嘉賓，鼓勵參賽的電競選手（Ojha, 2018）。

「Astralis是現在年輕人心中的榜樣，根據統計指出，至少96%的丹麥年輕人每週都要玩上兩次CS，他們可以從Astralis身上學到遊戲也包含了在現實中與人交往、有良好的睡眠習慣、營養均衡的重要和體能訓練。我相信丹麥的家長們對於Astralis能做出這麼好的示範會感到非常滿意。」拉斯穆森在今年四月拜訪Astralis訓練總部表示（Popat, 2019）。



「星光計畫產學聯盟」人才培育鏈結構圖。  
(圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會)

臺灣電子競技需要向下扎根的力量來為未來做好充足的準備，電競協會亦出版專書提供給學校作為相關課程補充使用。(圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會)

在民間和政府的雙重支持下，丹麥電子競技走向「健全發展環境模式」，我們或許在未來的幾年內可以看到更多的丹麥電競選手征戰在國際的職業賽場上。

### 肆、臺灣電競重視權變理論的長遠規劃與動態修正

在過去的發展歷程中，臺灣曾在發展初期大量借鏡南韓的經驗來發展我們國家電子競技的整體架構，包含職業賽事的建立、職業隊伍的運營、職業賽事的電視化、部分策略與執行方針的制定等，在2000年至2012年全球電競的萌芽初期，臺灣甚至在《英雄聯盟》中更早於韓國拿下世界冠軍的頭銜，

並且在後續的各種不同項目的國際賽事中保有世界強權地位。但在如今電子競技產業發展更臻成熟的情況下，選擇「標準答案」雖然能夠保證在相似的水平線上競爭，但也因為標準答案係受過一定程度的驗證，所以也相對容易受到複製，因此如何因地、因時制宜，動態修正並設計出屬於臺灣的「更適答案」，是近幾年由中華民國電子競技運動協會的重要方針，也就是重視「權變理論」(牛溷錚、江永泓, 2015) 的實行。

臺灣政府在近年內對電子競技的重視度逐漸提升，從總統、縣市首長到中央及各縣市部會多次參與電競活動與鼓勵電競發展，政府的支持正在扭轉臺灣過去曾有的既定印象，把電子競技推升為一個正面積極的產業活動，更實際幫助了整體縱向與橫向發展的鏈接，用另一種別於純粹競逐「國家冠軍模式」的方式，定義產業天花板的高度，也讓臺灣泛電競產業的各組織得以選擇健全與溫和的「健全發展環境模式」，以更加雨露均霑於整體產業的各項所需。

為讓「健全發展環境模式」中的臺灣，有更多的優勢依循權變理論進行動態調整，並有更多空間與時間進行修正，孕育出包含長期培育未來國家代表隊的分齡逐級校園聯賽，透過本土選手的培育，讓臺灣觀眾對於由臺灣培養出來的電競選手產生更高的認同，並能夠持續的觀看賽事，讓整個選手養成從菁英挑選變成更為健康的循環系統，以及培育電子競技產業中，其他不同類別從業人員的「星光計畫產學聯盟」、協助在臺辦理各大國際賽事的政府部門、地區型的中小電競場館基地等，其中特別在電競技職教育規劃，臺灣相較於全球，仍處於相當的領先地位。

## 伍、結論

「國家冠軍模式」與「健全發展環境模式」各有不同的目標與機會，惟臺灣發展模組在整體前瞻思維中，小而精實地利用時間、空間與扎實經驗發展出最適合臺灣的發展樣貌，雖目前臺灣以「健全發展環境模式」較為適合，但仍需要在過程當中不斷地重視權變狀況，檢視每一個成果進行動態修正，以期持續維持於全球電競強權身分。

上述發展脈絡中，臺灣在各層面皆表現不俗，但已浮現部分隱憂，特別在於重視全面發展的過程中，職業隊體系的資源分配不若重視商業考量的分配方式充沛，以致於職業隊伍經營稍有困難，也如同前述提到的，中國電競商業化程度較高，有足夠資源進行挖角動作，近年來臺灣已有大量優秀選手與後勤出走，縱使臺灣的體制善於培育人才，但仍需環境對於職業體系變得更加友善，以持續保有臺灣優勢。



## 參考文獻

牛涵錚、姜永淞（2015）。**管理學 Management**（第2版）。（2-21）。新北市：全華圖書。

陳耀宗（2018年11月3日）《英雄聯盟世界賽》王者IG登頂世界冠軍！創下隊史首冠榮耀。取自新頭殼：<https://newtalk.tw/news/view/2018-11-03/161869>

Woody（2018年8月28日）《Dota2》Ti8 OG奪冠，抱走3.4億超高獎金再創電競紀錄。取自Yahoo!奇摩電競：

<https://tw.esports.yahoo.com/%E3%80%8Adota2%E3%80%8Bti8-og%E5%A5%AA%E5%86%A0%EF%BC%8C%E6%8A%B1%E8%B5%B03-4%E5%84%84%E8%B6%85%E9%AB%98%E7%8D%8E%E9%87%91%E5%86%8D%E5%89%B5%E9%9B%BB%E7%AB%B6%E7%B4%80%E9%8C%84-073936411.html>

Anthony（2017, Feb.2）Astralis Players Appear On Popular Danish Television Network. Retrieved from *Hollywood.com Esports*: <https://esports.hollywood.com/astralis-players-appear-on-popular-danish-television-network-bdf84eb96903>

CausemannLeonVon（2019, Jul.16）eSport in Deutschland hat ein Nachwuchsproblem. Retrieved from *Sportschau*: <https://www.sportschau.de/weitere/esport/esport-nachwuchs-100.html>

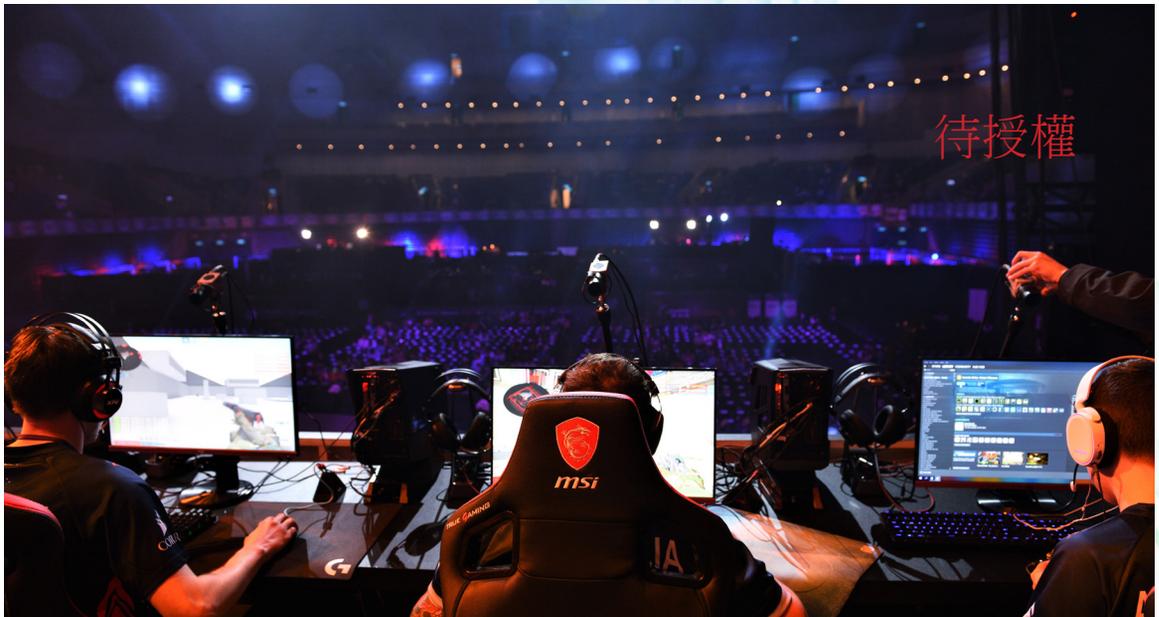
OjhaDeepak（2018, Nov.3）PRIME MINISTER OF DENMARK RASMUSSEN INAUGURATES FINALE OF BLAST PRO SERIES. Retrieved from *Talkesport*: <https://www.talkesport.com/news/prime-minister-of-denmark-rasmussen-inaugurates-finale-of-blast-pro-series/>

PopatMalav（2019, Apr.30）DENMARK PRIME MINISTER VISITS ASTRALIS HQ, PLAYS COUNTER STRIKE WITH ASTRALIS PLAYERS. Retrieved from *Talkesports*: <https://www.talkesport.com/news/denmark-prime-minister-visits-rfrsh-headquarters-plays-counter-strike-with-astralis-players/>

TruongMai（2019, Feb.14）Denmark And Esports: Why Danish Pro Players Are So Good? Retrieved from *GURUGAMER.COM*: <https://gurugamer.com/features/denmark-and-esports-why-danish-pro-players-are-so-good-1453>

# 以運動產業發展條例基礎探究 電子競技業的產業關聯

文 / 梁瑞昕、陳美燕



民國106年，《運動產業發展條例》修訂，已將電子競技業納入運動產業範疇。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟）

## 壹、運動產業發展條例中的電子競技業

運動產業發展快速，產業範圍愈發廣泛且種類眾多，配合運動產業發展條例於民國106年11月29日修正公布，其中第4條第1項將運動產業類別，由原來15款修正為13款。在「運動產業發展條例」所稱之運動產業，係指提供民眾從事運動或運動觀賞所需產品或服務，或可促進運動推展之支援性服務，而具有增進國民身心健康、提升體能及生活品

質產業。此次修訂也將「業餘運動業」、「電子競技業」及「運動經紀及管理顧問業」增加納入產業範疇，亦授權中央主管機關（教育部）會同各該中央目的事業主管機關訂定各款產業之內容及範圍。新增之電子競技業係指以數位遊戲運動競技從事選手培養、教練培育、競技教學、軟體出版、賽事之舉辦、宣傳及轉播等行業（不包括博弈之數位遊戲）。

在2017年9月亞奧理事會宣布2018年雅加達亞

運比賽項目，並第一次將電子競技運動列為示範項目，並在2022年杭州亞運會有機會成為正式項目。同時，臺灣於2018年5月在國立中央大學舉辦的全國大專校院運動會，將電子競技運動首度列為比賽正式項目。其次，在電子競技運動推廣方面，臺北市政府在2016年與業者舉辦了亞洲最大電競嘉年華「WirForce 2016」。教育部體育署也於2017年在宜蘭舉辦的首屆運動產業博覽會中，呈現電子競技競賽場景，吸引許多民衆到場觀展。第10屆IESF (International e-Sports Federation，以下簡稱IESF) 世界電競錦標賽在2018年11月於高雄巨蛋登場，吸引了37國近300位電競好手來臺參賽。

由此可知，電子競技運動不僅逐漸受政府單位、國家的重視，除了在競賽面逐漸受到認可，各個企業和地區也相繼扶持電子競技產業。根據全球電玩市場諮詢公司Newzoo (2017) 所發布的「2017全球遊戲市場報告」，在電子競技運動的市場規模面，2020年將成長至14.88億美元，而目前臺灣的整體市場規模約為10億美元，排名亞洲第5，全球第15 (Newzoo, 2017)，電子競技的浪潮已是不可忽視的新趨勢。

然而，電子競技為運動產業、科技產業和傳媒產業的結合體，產業間有著關聯性會產生巨大的聯動效應，本文希望以運動產業發展條例中電子競技業的內容與範圍為基礎，探究電子競技業的產業關聯。

## 貳、電子競技業的產業關聯

競技用途的電子遊戲結合提供競技活動者而形成所謂的電子競技，其中包括電子遊戲開發、選手培訓及扶植電競賽事、研發及製造電競專用設備，



2018年11月在高雄舉辦的第10屆IESF世界電競錦標賽，吸引37國、近300位電競選手來臺參賽。(圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟)

以及辦理電競相關活動 (李易鴻, 2015)。以第10屆IESF世界電競錦標賽為例，共募集高達7千多萬的企業贊助，其中臺灣多個品牌廠商皆大力相挺，包含中華電信與手機品牌大廠宏達電同時提供電競協會與全球電競選手HTC U11智慧型手機與吃到飽網路，方便來自世界各地的選手於比賽期間使用；由協會預先在手機內安裝比賽選手專屬APP GMEsports，讓選手能隨時隨地了解賽事狀況、接收公告廣播、生活訊息、天氣預報等資訊。

全球電競領導品牌Logitech G亦加入贊助行列，贊助G403電競滑鼠以及G512 RGB機械式電競鍵盤作為選手出擊利器，而身為臺灣記憶體模組廠領導品牌的威剛，也贊助大會官方指定XPG電競耳機。各相關電競科技產業皆大力贊助此次賽會，在拓展電競市場可說是全方位進擊，皆希望未來自己的公司能永續經營電競領域，加乘全球通路優勢，拓展加深電競品牌知名度。

第10屆IESF世界電競錦標賽代言人方面，官方一開始推出之活動代言人為國民女友「溫妮」、知名實況主「Rami」、「學長Abby」擔任，官方宣

傳影片中不僅有年輕的少男少女們，更加入長輩元素，象徵著電競賽事擁有跨越年齡共襄盛舉的號召能力。之後更邀請到世界球后同時也是高雄出生的戴資穎錄影宣傳代言，力邀民衆前來參與盛會，共同見證高雄的真正魅力與強大競技體育運動實力。

電子競技的相關行業包括軟體出版業、電視節目編排及傳播業、管理顧問業、廣告業、運動及休閒教育業、職業運動業、以及其他運動服務業。周正昕（2018）所建構的電競產業鏈，主要分為核心產業、賽事內容、教育機構及觀眾，以上中下游概念描繪產業鏈之運作，說明如下。

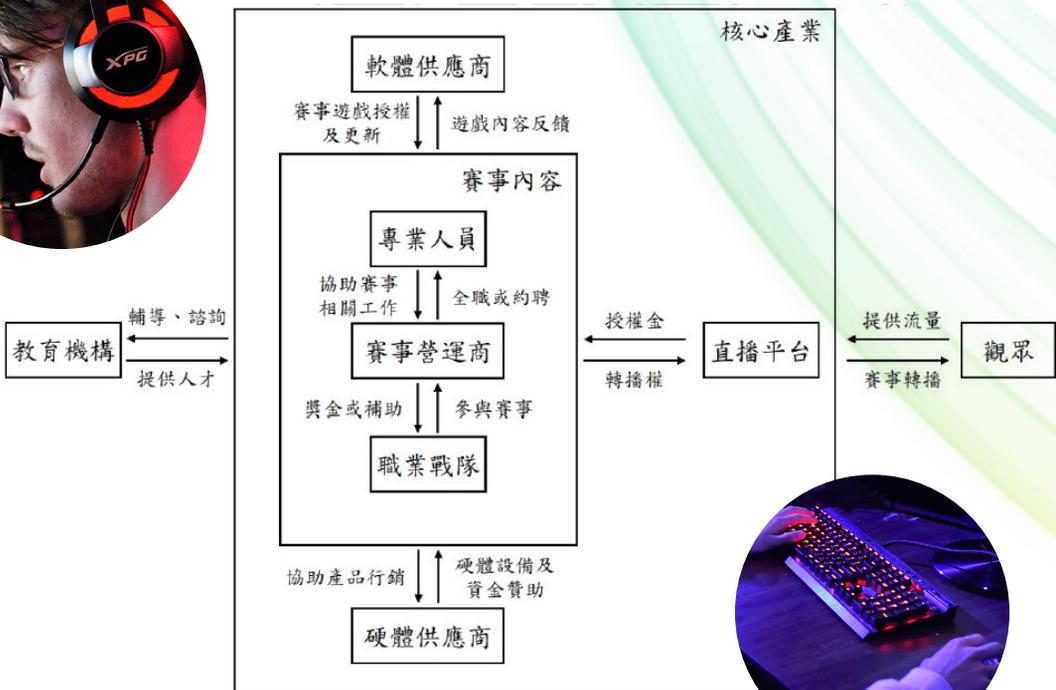
一、上游：提供電競賽事中必要之元素，如軟體及硬體設備。

二、 中游：籌劃或參與電競賽事之企業或組織，分為賽事營運、職業戰隊及賽會專業人員，但不包含傳播媒體。

三、 下游：傳播電競賽事之企業或組織或接受資訊的消費者。例如直播平臺、電視節目及消費者。

四、 周邊：任何不包含於上述類別中之企業或組織，如教育組織。

此研究將電子競技產業鏈定義在賽事的生產至消費者的各利害關係人，並依產業核心概念分類繪畫出內部互動與結構，筆者認為因以利害關係來繪畫此產業鏈，導致轉播媒體因授權金及轉播權之間的利害關係成為下游，如列為賽事內容透過轉播媒

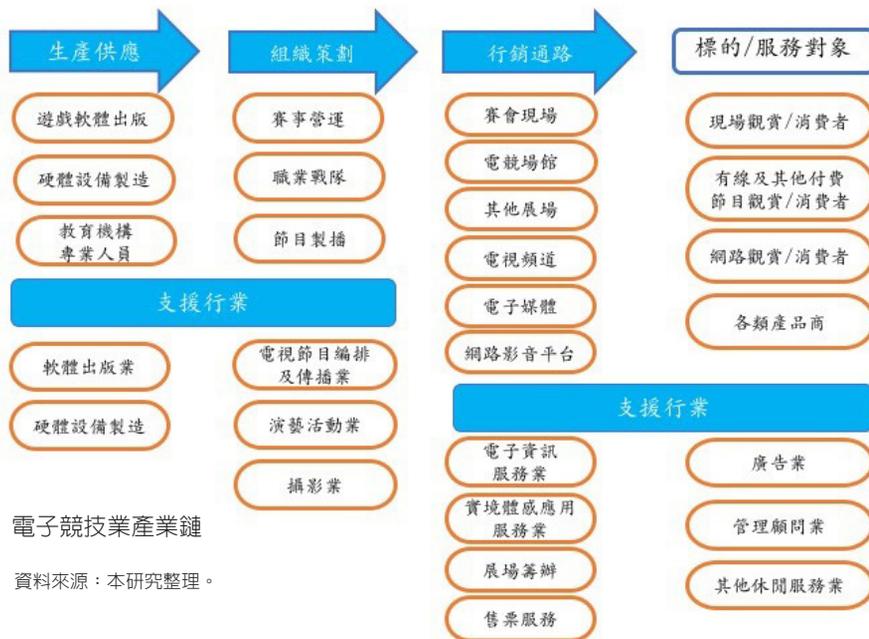


電子競技之產業鏈

資料來源：周正昕（2018）。



## 電子競技業



體進行統合行銷，可使賽事贊助商或者轉播平臺之廣告商一同為賽會增加資源。另，筆者認為教育機構不僅為周邊產業，應屬於產業核心內的一部分，賽事內容的各項目都需要專業人才，而教育機構則是最直接生產及培養此專業人才。

本文整合周正昕（2018）的電子競技產業鏈、行政院主計總處行業標準分類及經濟部商業司營業項目，提出電子競技業之產業關聯，分為生產供應、組織策劃及行銷通路，並列出支援之產業。

（一）生產供應：如軟體、硬體設備及教育機構專業人才培養。

1. 軟體：電競是透過數位遊戲進行對抗，因此遊戲的開發及更新，也是整個產業的重心，在Alec Moylan（2018）的一篇談論中提到「為了滿足大眾的需求，大多的線上遊戲每2至3週會進行維修和更新」，

透過不斷的更新，使軟體帶來新的模式與刺激，以維持遊戲的熱度與觀眾的熱情。

2. 硬體：電競賽事如同部分運動項目，輸贏往往在一瞬間，因此對於相關硬體設備要求相當高，以避免非自身技術問題影響勝負（王幼萍等人，2018）。

3. 教育機構：相關知識及專業技能人員培育；產業的發展，與該產業專業人員之專業能力有極大關係，周正昕（2018）提及教育機構並非以培養選手為最終目標，應以整個產業所需之人才為最終目標，這其中也包含上述軟、硬體設備供應商及下述組織籌劃、行銷通路之組織內所需人才，因此將教育機構納入生產供應之中，透過教育機構培養及供應產業間所需專業人才。

（二）組織籌劃：籌劃或參與電競賽事之企業或組織。

1. 賽事營運：專業的賽事承辦商或營運商舉辦、



電子競技運動帶動相關廠商投入資源，將最新的資源應用於競技中。（圖片提供／中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟）

行銷或管理電競賽事。電競如同傳統運動，透過賽事辦理吸引贊助廠商及消費者的關注，在Eventbrite（2015）電競影響報告中，提及到現場觀賞電競的動機是為了成為電競的一員、觀看他們最喜歡的選手和隊伍、電競迷間的社群互動、看職業選手、以及個人技能的提升，這與一般觀賞性運動的特性十分相似。

2. 職業戰隊：由職業選手、教練、後勤團隊等所組成；電競運動正複製著傳統職業運動聯盟的模式發展，透過天價的加盟保證金，以防企業入主電競產業只是玩票性質，讓電競選手的工作權益得以獲得保障（ETtoday新聞雲，2018）。
3. 節目製播：根據Newzoo（2019）所發佈的「2019全球遊戲市場報告」，未來電競產業媒體版權，從2017年9,900萬美元，預計2019年增漲至2.5億美元，將是電競產業增漲最快收入。電競朝向職業運動發

展，除擁有電競專用轉播平臺及電視頻道，也開始販賣轉播權利金，走向傳統運動的營利方式，已不是單純的行銷手段，而已成為賽事籌備的重要角色。

（三）行銷通路：以不同的行銷通路，觸及接受資訊的消費者。

1. 實體：透過各電競賽事賽會現場、運動休閒產業中之間電子競技場館及其他展場（如遊戲大展、電子設備展等），以實體活動觸及親臨現場之愛好者及消費者。
2. 虛擬：節目製播透過電視平臺、電子媒體及網路影音平臺，將實體活動推播予世界各地無法親臨現場之消費者。2018年的《英雄聯盟》邀請總決賽，依據分析網站Esports Charts調查該場比賽高達30個網路平臺和電視頻道轉播，更創下線上1.27億人觀看紀錄（張瑞文，2018年）。電競項目不管賽事大小都能以網路轉播予世界各地電競迷，而這也是最主要觸及電競迷的管道。

## 參、結語

在電子競技業正式納入《運動產業發展條例》後，電子競技業受到企業或政府的正視。這個新興的產業，近年的快速發展，國內也對於電子競技的發展有許多的探討，其中提及許多目前臺灣電子競技產業的發展阻礙，包含社會觀感不佳、企業社會資源不足、選手生涯保障不足及難以納入學校教育。

因此，台灣電子競技聯盟（TESL）和中華民國電子競技運動協會（CTESA）也攜手推動電子競技教育，已和逾60所院校進行合作，並著手教課書

與教材之編寫。此外，透過《運動產業發展條例》其項下子法規，包含〈運動產業輔導獎勵辦法〉、〈營利事業捐贈體育運動發展事項費用列支實施辦法〉等使更多企業社會資源投入電子競技產業中。最後，在2019年由中華民國電子競技運動協會主導之「星光計畫」，以電競教育為主體，讓學校、學生及企業三方相互交流，不僅將學生帶入企業實習落實學以致用，同時也讓企業將最新的資訊帶入學校以培養更符合產業發展及企業所需。期望透過「星光計畫」的產學計劃，為國內指標電競企業與大專校院搭起合作的連接橋梁，帶動電競相關廠商投入資源，更是培育電子競技選手及國內電子競技業之專業人才（蔡幸秀，2019）。

根據全球電玩市場諮詢公司Newzoo（2017）所發佈的「2017全球遊戲市場報告」，在電子競技運動的市場規模面，全球市場規模更是高達6.96億美元，較2016年增加41.3%，而預計在2020年成長至14.88億美元。根據報告指出目前臺灣的整體遊戲市場規模約為10億美元，排名亞洲第5，全球第15（Newzoo，2017）。電子競技的市場效益除了包含遊戲的開發、電子競技選手的職業專業化，也包含了媒體轉播、廣告、贊助等，造就了電子競技獨特的觀賞性文化，電子競技迷、觀眾更是遍佈全球（van Ditmarsch，2013）。臺灣擁有著硬體設施的優勢，以及優秀人才，期望透過《運動產業發展條例》培育更多電子競技專業人才、給予穩定的保障、輔助電競業者或相關聯盟持續辦理賽事，並且作為引薦使更多企業投入產業，讓產業穩定成長。



作者梁瑞昕為國立臺灣師範大學體育系碩士生及體育室行政助理、陳美燕為國立臺灣師範大學運動休閒與餐旅管理研究所專任教授

## 參考文獻

- 王幼萍、曾耀民、盧延根、傅朝文（2018年3月22日）。有關發展我國電子競技產業之。取自<https://www.ly.gov.tw/Pages/Detail.aspx?nodeid=6590&pid=167277>。
- 王帥文（2018年8月1日）。電競：超乎想像的商業規模。取自<https://www.stockfeel.com.tw/電競-競技型遊戲-商業規模/>。
- 李易鴻（2015）。電競三問：汙名、運動、產業。2018年1月25日，取自：<https://tuna.press/?p=3886>
- 周正昕（2018年）台灣電競產業鍊之建構-以英雄聯盟為例（碩士論文）。取自臺灣博碩士論文知識加值系統。
- 張瑞文（2018年5月21日）。《英雄聯盟季中賽》決賽觀看人數超過1.27億！締造最高新紀錄。取自<https://tw.esports.yahoo.com/英雄聯盟季中賽-決賽觀看人數超過1-27億-締造最高新紀錄-084757836.html>。
- 曾慧青（2017年4月26日）。臺灣電子競技產業的發展策略研析。取自<https://www.ettoday.net/dalemon/post/33798>。
- 蔡幸秀（2019年4月17日）。全新里程碑！電競產學聯盟《星光計劃》正式啟動。取自<https://newtalk.tw/news/view/2019-04-17/234445>。
- Alec Moylan(11.Oct.2018), The Impact of Esports Communitie
- Eventbrite (2015), The ESports Effect:Gamers and the Influence of Live Events.
- Newzoo (2017), 2017 Global Esports MarketReport.
- Newzoo (2019), 2019 Global Esports MarketReport.
- Nielsen Games (2017), Games 360 U.S. Report.
- van Ditmarsch, J. L. (2013). Video games as a spectator sport (Master's thesis). Retrieved from <https://dspace.library.uu.nl/handle/1874/288162>

# 從國內電競產業發展 剖析電競硬體

文 / 尹世豪



電競賽事中，抗噪耳機可以幫助選手更專注於眼前的比賽。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會提供）

## 壹、前言

電子競技（eSports）產業在臺灣發展已十餘年，而近年來，儼然已成為重要的運動比賽項目之一。顧名思義，電子競技就是利用電子設備（電腦、遊戲主機、街機、手機）作為設備器材進行的、但是操作上強調人與人之間的智力與反應對抗的競賽。而電競必須有絕對的公平性、觀賞性和競爭性，考驗選手的反應速度、選手之間的默契配合、後勤團隊的幫助以及敵我雙方戰術

的較量等，與傳統體育的激情和熱血相同。因此，政府也認同電競是一種運動產業，部分政府機關和相關單位也積極舉辦電競比賽，支持且積極推廣電競產業，例如：六都電競爭霸戰等。

就電競產業供應鏈來看，臺灣是電競硬體製造大國，全球有超過80%的硬體在臺灣製造，幾乎集合所有本土硬體設備及製造商大廠；硬體配備的好壞影響比賽的成敗甚為重要，讓大家瞭解如何選擇適合自己並可發揮極限效能的硬體是一門學問。

## 貳、電競周邊硬體設備

一場電競比賽中一定會用到電腦及電腦周邊，電競周邊的耳機、鍵盤、滑鼠、螢幕、桌機及筆電等產品，就像是運動品牌所推出的球鞋、運動服飾等產品，這些稱為泛電競領域，才是產值最大的一塊領域。

筆者多年來致力於電競產品的研發以及電競周邊配備的升級，接下來，為各位介紹電競硬體周邊演進及如何挑選好的電競硬體。

### 一、滑鼠

滑鼠是電子競技最重要的設備之一，在大多數的遊戲，能否精準操作滑鼠成了影響勝負的關鍵之一。

#### (一) 滑鼠的演進

世界上第一支滑鼠在美國史丹福大學誕生，由科學家道格拉斯·恩格爾巴特（Douglas Englebart）發明，當時的滑鼠是為了取代鍵盤操作的繁瑣指令，外型是一個小木頭盒子，和現在我們所認識的滑鼠樣貌有很大的不同。

羅技電子股份有限公司在1983年發明第一支光學機械滑鼠，也就是我們知道的滾輪滑鼠，這種滑鼠在機身底部有一顆小圓球，通過圓球的滾動，來決定方向。這類型的滑鼠需要搭配滑鼠墊來使用才比較順暢，目前市面上幾乎已經沒有了他們的蹤影。

1999年，微軟（Microsoft）的「Intellimouse」是光學滑鼠第一個商業化成功的案例，不需要時常將滑鼠拆開清理污垢、游標追蹤更為穩定，還可以在許多不同表面上使用的滑鼠帶來了更大的進展，也將滾輪滑鼠快速的淘汰。不過光學滑鼠仍然具有缺點，在玻璃一類的光滑平面上操作會有定位不精確的狀況，這要等到雷射滑鼠的出現才得到解決。

雷射滑鼠算是光學滑鼠的一個分支，解決了光學滑鼠無法在光滑平面上運作的問題，但高度的敏感使得許多使用者在第一次使用上會不適應。選擇光學滑鼠或雷射滑鼠取決於使用者的習慣，兩者並無太大的區別。除了雷射滑鼠，現在也有藍光滑鼠的出現，同樣主打在任何平面上都可以使用，比雷射滑鼠有更高的適應性。現今的電競滑鼠必須兼顧耐



電競用滑鼠必須兼顧耐用性及舒適度。（圖片提供 / 尹世豪）

用、舒適感和時尚外型才會受到玩家青睞。以筆者服務公司產品為例，其採用高品質OMRON微動開關，可承受2,000萬次的點擊次數；靈敏度上也提供400到5,000 DPI的五段式調整，玩家可以根據自己的需求使用，讓玩遊戲時能夠更精準的點擊與操作；設計上符合人體工學，玩家能夠自然的將手腕擺放，有利於長時間的遊戲也不會感到不舒服，全彩RGB動態效果則讓滑鼠更加時尚好看。

## (二) 找尋自己適合的靈敏度

「每英吋點數DPI (Dots Per Inch)」，代表在滑鼠移動每一英吋裡面發出的信號數，簡單來說，使用越高的DPI，滑鼠移動一英吋，游標在螢幕上移動的距離越長。目前市面上的電競滑鼠，許多都可以在滑鼠上直接調整DPI，或是運用驅動程式來自訂DPI，提供遊戲玩家更高的便利性。

除了DPI以外，滑鼠的移動速度倍率也會影響靈敏度，可以到「控制台>硬體和音效>滑鼠>指標設定」看到「選取指標移動速度」，這裡一共有11格刻度，代表從0.03125到3.5的移動速度倍率（正中間為1）。例如一個DPI為800的滑鼠使用移動速度倍率1，則它的移動速度和DPI為1600的滑鼠使用移動速度倍率為0.5是一樣的。

在遊戲內通常也有靈敏度調整，而遊戲內的真實靈敏度為「滑鼠DPI x 移動速度倍率 x 遊戲內靈敏度」。

因此在選擇靈敏度時，可以從這三點去調整。除此之外，電競選手在設定靈敏度時，還會考慮到滑鼠墊的大小等多種因素，並用大量的時間選出適合自己的真實靈敏度。

## (三) 腕隧道症候群

職業電競選手長期而且激烈的使用滑鼠，使得腕隧道症候群成為許多電競選手的職業傷害病症，像是知名《星海爭霸II》南韓選手Taeja就曾在2013年患上腕隧道症候群。

腕隧道症候群大多好發於慣用手，因為大量重複的手腕動作，使得通過腕部的正中神經遭受到太多的壓力。初期手腕會出現疼痛，因為稍微按摩手腕就可以減輕所以許多人往往會因此掉以輕心，隨著更多的手腕動作，造成更嚴重的問題。嚴重的腕隧道症候群會有手指失去功能、感覺喪失、疼痛範圍擴大等等症狀，更可能引發永久性的神經損傷。

因此如果有發現症狀，應該盡早就醫並配合專業指示。職業選手在練習時也要適度的休息，姿勢上保持手腕放鬆自然，來預防腕隧道症候群病發。如曾發生過相關病症，應該密切注意避免復發。

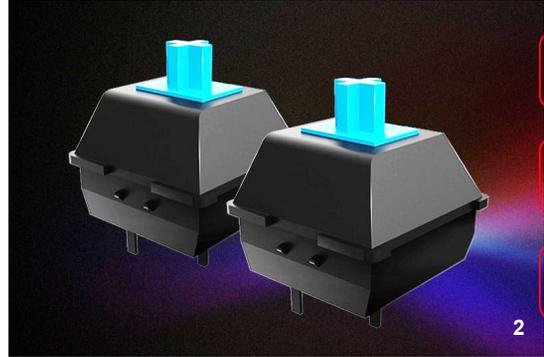
## 二、鍵盤

目前市面上常見的鍵盤主要為薄膜鍵盤與機械鍵盤，薄膜鍵盤的主要構造由三層膜組成，上下層在按鍵對應的位置上，中間的絕緣



1

1. 電競選手偏好採用機械式鍵盤。(圖片提供 / 尹世豪)
2. 聲音清脆的青軸深受許多玩家喜愛。(圖片提供 / 尹世豪)
3. 新一代電競鍵盤，除了舒適度提升，還增加了燈光效果，提升視覺體驗。(圖片提供 / 尹世豪)



2



3

層可以防止短路。使用者在按壓鍵盤時，上層的薄膜受到擠壓和下層接觸，就會接通電路並送出按鍵訊號。

薄膜鍵盤的構造簡單，製造成本低，所以大部分低價的鍵盤都屬於薄膜鍵盤。薄膜鍵盤最主要的缺點在於同時按下多個按鍵時，容易造成「鬼鍵」，即是沒有發出訊號或沒按下的按鍵卻發出訊號，在遊戲過程中就會對玩家體驗產生影響。

幾乎全部電競選手使用的鍵盤都屬於機械鍵盤，機械鍵盤由每一個按鍵的獨立微動開關組成（或稱為軸承），帶給使用者更有回饋感的體驗。另外，機械鍵盤按鍵設計往往比薄膜鍵盤高出許多，在長時間的使用下較不容易感到不舒服或疲憊。

機械鍵盤的軸承選擇上，最為知名且廣泛使用的為德國Cherry軸，其中又以黑軸、青軸、茶軸、銀軸與紅軸最為常見。黑軸的觸發克數是最重的，按下時也沒有段落感，但是特別重的按壓

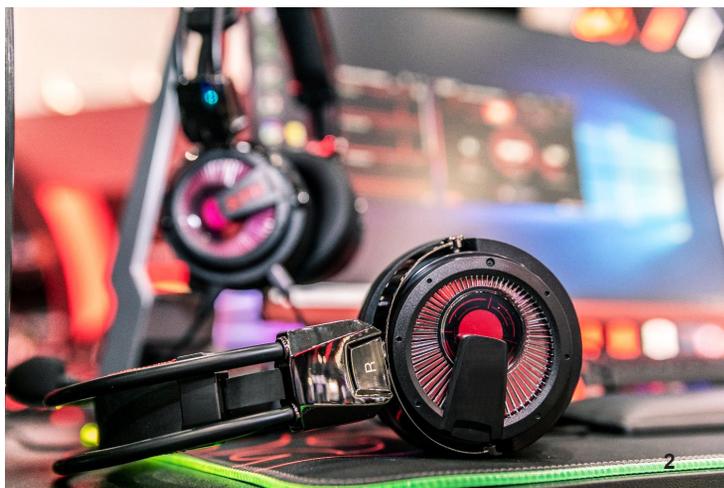
克數使得他成為少數玩家的獨門選擇；青軸強烈的段落感和按鍵聲讓使用者在打字時有較好的節奏感，身受不同類型玩家的喜愛；聲音較小的茶軸不如青軸高調，不過還是有輕微的段落感，遊戲文書兩相宜，是適合新手入門的萬用軸；銀軸與紅軸相似，但軸承更短，觸發克數較輕，在使用上也較為輕鬆，一樣適合即時戰略玩家使用。

以新一代電競鍵盤為例，採用Cherry MX RGB機械軸，同時提供銀、紅、藍軸三種規格，磁吸式扶手，提升優異舒適度，玩家長時間操作也不會感疲勞。此外，可以音量快捷滾輪設計，讓玩家在觀看影片或遊玩遊戲時可以直接以滾輪調整音量。

在外觀上，搭配酷炫的RGB燈光已經是電競鍵盤的標準配置，RGB指的是紅色光、綠色光和藍色光組成的「三原色光模式」，將這三種光按照不同的比例調整就可以產生各種不同顏色的光。RGB燈光最早被玩家用在機殼上的裝飾，以單色光為主，直到LED燈技術演進，讓「可變色」燈光出現，才讓能夠讓玩家自己決定燈光顏色的RGB成為電競鍵盤上的常見配置，提升玩家在遊玩時的視覺體驗。



1



2

1. 便於攜帶的耳道式耳機是許多人的首選。(圖片提供 / 尹世豪)
2. 電競耳機除了防噪功用，多聲道功能還可以幫助玩家更精準的定位。(圖片提供 / 尹世豪)

### 三、耳機

如今普及於市面的耳機在19世紀末葉就已經有了雛形，然而早期的耳機主要用在專業的操作和軍事用途，並非設計給大眾使用的電子產品。

常見的耳機類型有兩種：耳道式耳機運用耳塞矽膠放入耳道，能夠讓聲音更清楚的傳遞，同時達成簡單隔音的效果，另外輕巧方便適合攜帶也是許多人喜愛耳道式耳機的原因；耳罩式擁有兩個軟墊，配戴時軟墊會蓋住耳朵，同時也可以配置更多驅動單體，提升耳機在音質上的表現，不過也因此讓耳罩式耳機在體積上遠遠大於耳道式耳機。

在遊戲的使用上，耳機多用於分辨位置，尤其在射擊遊戲上更為重要，像是《絕對武力：全球攻勢》就需要靠腳步聲或槍聲的方向和強弱來判斷敵人的位置，因此電競耳機必須具備多聲道的功能。多聲道是運用聲音的時間差和強弱變化

來欺騙耳朵，讓人感受到來自前後左右甚至是上下的聲音，有助於幫助玩家更精準的定位。

耳機在電子競技賽事中，還會特別強調抗噪功能，來避免外在嘈雜的聲音影響選手表現。抗噪可以分為主動抗噪和被動抗噪，被動抗噪就如同前面提到耳道式耳機運用耳塞矽膠達成隔音，是一種利用物理特性阻絕聲音的方法；主動抗噪較為複雜，需要由耳機收集外在噪音的波形，藉以製造反向波使其互相抵消。



固態硬碟可以提供更快速的傳輸，有效提升遊戲效率。  
（圖片提供 / 尹世豪）



大容量記憶體可提升訊號的完整性，讓系統運作更為穩定。  
（圖片提供 / 尹世豪）

#### 四、硬碟與記憶體

在電腦主機中，硬碟與記憶體和遊戲執行息息相關。現在電子競技主流已從傳統硬碟（HDD）轉變成為固態硬碟（SSD），傳統硬碟由塗滿了磁性物質的碟片所構成，藉由讀寫頭去改變磁性物質的極性方式進去紀錄資料，傳統硬碟容量大、價格便宜且故障時修復較為容易，不過其體積大和會產生雜音與震動的缺點使得玩家轉向使用固態硬碟進行遊戲。

固態硬碟是一個以快閃記憶體（Flash Memory）作為永久性記憶體（Non-Volatile Memory）的電腦儲存裝置，相較於傳統硬碟可以提供更快速的傳輸，在進入遊戲讀取時的速度和傳統硬碟有顯著的差異。

記憶體（RAM）是與中央處理器（CPU）直接交換資料的硬體，可以隨時讀寫，作為作業系統與執行中程式的臨時儲存媒介。現在大多數遊戲畫質提高且需求效能提升，因此需要容量較大的記憶體來維持遊戲運作。

#### 參、結論

綜合以上所述，電競耳機、鍵盤、滑鼠等周邊配備硬體的優劣好壞對於電子競技的成敗影響甚大，差之毫釐失之千里，懂得選擇適合自己、並可發揮極限效能的硬體是很重要的一門功課。臺灣在電競產業周邊的硬體實力很強，設備產業鏈健全、網路也相當普及，是促成臺灣電競優勢在硬體設備的主因，不過單純發展硬體而沒有發展軟體、缺乏遊戲是一大隱憂，是值得政府相關單位深思，及連同產官學共同布建規劃的主要方向，政府要積極扮演好帶領的角色，帶領民眾釐清並理解電競運動，並非不務正業或浪費時間。

臺灣發展電競可以帶動其他產業的發展，例如觀光、周邊商品、選手養成、賽事轉播、遊戲產品代理行銷等，經營觀眾也是很重要一環，整體環境都提升起來，才能讓電競從硬體到其他相關產業有更好的發展體系。

作者尹世豪為威剛科技股份有限公司電競長

# 電子競技項目之「代理遊戲」與「自主研發」探討

文 / 呂家宏



遊戲的開發，是電競產業發展的主軸。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟）

## 壹、前言

臺灣早期遊戲開發技術純熟，曾有過國產遊戲外銷全世界的光景，不巧的是國外勁旅實力堅強，由美、日、韓開發的網路遊戲崛起同時，臺灣遊戲商無法消化短期高成本長期回收報酬的模式，紛紛把營運策略從自主研發調整成代理的方式營運，臺灣因而離開了遊戲開發大國的排行之中。

遊戲在全球人類的需求量慢慢提升，成為人類娛樂的主要活動之一，遊戲產業發展快速在2019年中國遊戲市場產值預計突破344億美元

(NewZoo, 2019)，可惜臺灣遊戲產業的方向早已改變，無法和日、韓、美等國的網路遊戲做競爭，甚至影響到近年來手機遊戲市場，使臺灣與龐大的商機擦肩而過，但早期代理進臺灣的網路遊戲，取得非常巨大的成功並風靡了整個臺灣，效應甚至延續至今，以多人互相對戰為主的遊戲也得到廣大的迴響，多人對戰遊戲經過多年發展，變成現在以電子競技為主軸的遊戲項目，遺憾的是這些熱門電競項目都不是由臺灣所研發出的。

代理為主的現象導致臺灣進入商業惡性循環，不斷汰換產值較低的遊戲代理，追求短時間高報酬

的願景，在這過程中電子競技悄悄崛起，臺灣也正好代理到有潛力的遊戲，至今臺灣選手在國際上賽事成績非常亮眼，讓產業人士注意到並且反思，為何臺灣沒有一個代表自己的電競遊戲項目<sup>1</sup>。

## 貳、從電競發展分析代理與自主研發對環境的影響

臺灣於2008年所發起的職業電競聯賽項目，就是向韓國遊戲原廠Dragon Fly、Nexon代理的，在這之前臺灣曾拿下世界冠軍的遊戲項目世紀帝國II<sup>2</sup>，同時間熱門的電競遊戲項目星海爭霸、顫慄時空、絕對武力，都是國外廠商開發代理進臺灣的，自從網路興起後，臺灣的電競遊戲項目都只有國外的選擇；在2010年與2011年臺灣遊戲代理商，分別代理了星海爭霸II與英雄聯盟兩款電競史

詩大作進入臺灣，並為臺灣電競聯賽增添了新鮮元素；其中遊戲原廠在臺灣成立賽區，成為臺灣第二個職業電競聯賽，後續代理廠商發展順利，成功研發鬥塔類型的手機電競項目，也順勢在臺灣建立了聯賽。

新型態遊戲與舊型態遊戲同臺在聯賽轉播，會發生收視率較低的電競項目遭汰換，讓職業電競聯賽首次發生遊戲生命到期的現象（每日頭條，2016），聯賽項目的會員都是代理商，站在自家代理遊戲立場，儘管遊戲市場衰退，也得硬著頭皮繼續，結果抵擋不住大趨勢，較吸引人的遊戲陸續開發出來，玩家們也感受到差距，於是紛紛出走只剩少數的忠實玩家留下。

在臺灣遊戲代理看似是非常成功的商業模式，

LOGO	RANK	COUNTRY	REGION	POPULATION	INTERNET POPULATION	TOTAL REVENUES IN US DOLLARS
	1	China	Asia	1,415M	850M	\$34,400M
	2	United States of America	North America	327M	265M	\$31,535M
	3	Japan	Asia	127M	121M	\$17,715M
	4	Republic of Korea	Asia	51M	48M	\$5,764M
	5	Germany	Western Europe	82M	76M	\$4,989M

各國遊戲產業產值排名。（圖片取自 / Retrieved May 13, 2019, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenu>）

<sup>1</sup> 有關「自製電競遊戲」的資訊，請至鏡周刊網頁查詢<https://www.mirrormedia.mg/story/20180829/gamesea>

<sup>2</sup> 有關「臺灣第一座世界冠軍」的資訊，請至自由品論網查詢<https://talk.itn.com.tw/article/paper/1170979>

但隨著時間變化所面臨的挑戰，是在當時時代背景中無想像的，以聯賽模式<sup>3</sup>營運代理遊戲，雖說對遊戲市佔率會迅速的遍及全臺，但遊戲擁有權不在代理身上，若遊戲原廠對於遊戲更新不重視，將會帶來遊戲生命週期結束的情況，在2013年由原廠直營的星海爭霸II、蟲族之心，也遇到一樣的問題，因為遊戲平衡設計引發社群玩家反彈、賽事收視率下降、觀眾轉往其他電競聯賽，長期下來造成戰隊解散選手退役<sup>4</sup>，因遊戲原廠對於提升遊戲的新鮮感毫無概念，普遍認為一款遊戲只需小幅度修正沒發現的錯誤即可，商業策略制定時無法準確預料時代變化，為了讓電競項目可以長久下去，一款電競遊戲必須透過不斷更新，讓玩家願意持續遊玩及支持。

電競項目面臨遊戲週期即將結束時，代理商並無權力去掌控的，通常與原廠討論代理協議時，要更動遊戲內容絕不會是遊戲原廠所樂見的，所以與

遊戲原廠代理的潛在風險就在臺灣聯賽中發生，畢竟全球電競發展與傳統運動差距甚遠，但知名遊戲英雄聯盟的原廠Riot所制定的策略克服了這一項風險，Riot將英雄聯盟的系統與人物外觀精緻化，並且定時更新機制及規則，延續電競遊戲的生命（黃麗婉，2018），讓玩家們在每一個賽季的體驗耳目一新，增加玩家對於此款遊戲的黏著度。

### 參、結語

從商業模式中讀者可以得知，代理一款遊戲可以省去大筆研發成本，只需支付代理費用及可擁有一款史詩大作，所承受的風險相對遊戲原廠較低許多，但合作的遊戲原廠若是無法應對環境的變化，而代理商已在當地進行規模性的電競聯賽，當遊戲過時自然會跟著遊戲原廠一起承擔後果，換個角度若遊戲原廠可以克服環境變化，也支援代理商的地區，共同合作將相關電競所需環境建立起來，會是一個雙贏的局面，唯一美中不足之處是，代理商無法走出協議地區的限制，只能在協議的地區中做發展，遊戲擁有權若是在遊戲原廠手上，遊戲又有機會外銷全球，身為遊戲原廠的優勢就是可以獲得來自全世界的利潤，但相對的前期所付出的風險與成本相對較高。

筆者為職業選手出身，透過職業選手時期的經歷，提出對於



透過電競賽事的舉辦，可以延續遊戲在玩家間的熱度與週期。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟）

<sup>3</sup> Please refer to Wikipedia Web site (<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8F%B0%E7%81%A3%E9%9B%BB%E5%AD%90%E7%A%B%E6%8A%80%E8%81%AF%E7%9B%9F>)

<sup>4</sup> Please refer to Fomos Web site ([http://www.fomos.kr/esports/news\\_view?url=/esports/news\\_list?news\\_cate\\_id%3D1&entry\\_id=34194](http://www.fomos.kr/esports/news_view?url=/esports/news_list?news_cate_id%3D1&entry_id=34194))



新型態的遊戲開發，結合AR/VR的虛擬應用，是下一階段電競遊戲自主研發的課題。  
(圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟)

國家代理與自主研發的看法，在職業期間選手們常會有電競項目不流行的現象，這些選手將承受失去工作的壓力，全球最早的職業聯賽發展國南韓也有同樣問題，對於遊戲是否為代理和自主營運沒有太大影響，站在國家立場這件事情或許是一個在國際上取得利潤的好方法，因為若不是自己國家所研發的遊戲，推動上面像是在圖利別國遊戲廠商，導致國家人民對施政者不諒解；筆者認為最重要的，若要推動電子競技在國際市場上有響亮的名聲，自主研發是絕對需要的，若要培養電子競技相關產業相關從業人員，自主研發與代理影響並不大；站在選手角度出發，希望國家可以規劃相關法案<sup>5</sup>，讓企業贊助選手可以抵稅、公部門擁有了了解電競的組織、選手退役擁有輔導就業機會<sup>6</sup>，這樣可以有效率的降低因為遊戲原廠或代理商的因素，導致職業選手被迫退役的現象發生。🎮

作者呂家宏為臺中市體育總會電子競技委員會副總幹事

## 參考文獻

- 每日頭條 (2016年6月8日)。遊戲生命周期分析：兼顧遊戲生命周期與遊戲用戶生命周期。每日頭條。2016年6月8日，取自：<https://kknews.cc/zh-tw/game/vom4q.html>
- 黃麗婉 (2018年10月1日)。電競經濟起飛，開創新藍海商機。卓越雜誌。2018年10月1日，取自：<http://www.ecf.com.tw/tw/article/show.aspx?num=248&root=4>
- Global Esports Market Report: Revenues to Jump to \$463M in 2016 as US Leads the Way. (2016). Netherlands, NewZoo. Retrieved May 6, 2019, from the World Wide Web: <https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way>
- Top 100 Countries/Markets by Game Revenues. (2019). Netherlands, NewZoo. Retrieved May 15, 2019, from the World Wide Web: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/>

<sup>5</sup> 有關「運動產業發展條例」的資訊，請至全國法規資料庫網頁查詢 (<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0120056>)

<sup>6</sup> 有關「協助電競選手退役出路規劃」的資訊，請至每日新聞網頁查詢 (<https://kknews.cc/zh-tw/game/npvgz6g.html>)

# 電子競技的賽事舉辦策略

文 / 林祐良



電玩遊戲促成90年代的變革。(圖片提供 / LoL Esports Photos Flickr <https://www.flickr.com/photos/lolesports/>)

## 壹、前言

電子競技自90年代開始發展至今近30年，臺灣則是在2008年出現像TESL臺灣電子競技聯盟這類以電子競技賽事籌備的組織，成為電子競技在臺灣職業化的開端，也讓臺灣的玩家與觀眾開始享受電子競技所帶來的享受。2012年，由Garena成立的《英雄聯盟》職業電競隊伍：TPA (Taipei Assassins, 台北暗殺星) 一舉拿下《英雄聯盟》S2

世界大賽冠軍，更將臺灣的電子競技推向高峰，自此臺灣的電子競技相關產業如雨後春筍般地發展起來；而對於外界來說，對電子競技產業最好奇也陌生的，莫過於電子競技賽事與電競隊伍，究竟其和過往認知的運動賽事、運動員的差異性，以及電子競技何以迅速成為向世界盃足球賽般為全球共同瘋狂且關注的賽事，本文將以電子競技籌備的角度，希望能幫助讀者更瞭解電子競技的魅力。

## 貳、電子遊戲的演進歷程

電子遊戲（或稱為電玩遊戲，簡稱電玩）隨著技術力的進步，特別是網際網路在近代的快速演進，讓遊戲體驗迅速地從單人遊戲，開始走向多人互動，也讓遊戲開發團隊從著重於以劇情內容、個人體驗等開發方向，開始有了更多需要滿足玩家需求的目標。例如，電玩在90年代開始一波大變革，大型多人線上角色扮演遊戲（英語：massively multiplayer online role-playing game，縮寫：MMORPG，臺灣玩家習慣稱呼為線上遊戲）隨著網際網路的發展而成形，例如：《風之王國》、《網路創世紀》、《天堂》、《魔獸世界》等開啓了線上遊戲時代，這些大型多人線上角色扮演遊戲中為了滿足玩家的新鮮度，不斷地更新、調整遊戲內容，開始產生了對抗、競技的遊戲內容（如PVP系統、國戰系統）。

Westwood Studios（西木工作室，於1985年在美國成立的一家遊戲工作室）在1992年開發《沙丘魔堡II》，也讓即時戰略遊戲（英語：Real-time Strategy，簡稱RTS）成為另一個新的主流遊戲類型，隨後即時戰略類型遊戲的持續開發，到暴雪娛樂（英語：Blizzard Entertainment，是一家美國電子遊戲開發商和發行商）於1998年開發並推行《星海爭霸》後，不僅成為當年全世界銷售量最大的遊戲<sup>1</sup>，《星

海爭霸》的成功也逐漸開啓了電子競技時代，隨後，包含RTS、FPS（第一人稱射擊遊戲，英語全名first-person shooter）、MOBA（多人線上戰鬥競技場遊戲，英語全名multiplayer online battle arena）等競技型遊戲陸續開始了賽事轉播後，終成為現今全球玩家、觀眾風靡的電子競技！

也因此，在瞭解電子競技賽事舉辦的策略前，必須要先瞭解到電子競技是基於網際網路的成熟而興起；同時，電子競技的觀眾也因為是透過網際網路來接觸到這類型的遊戲，因此對於遊戲的電子競技賽事轉播，也慣於使用新媒體來作為主要觀賞管道。特別是 Twitch 的出現，讓取得電子競技賽事觀賞的門檻更低（可藉由單一平臺觀賞到全球的電子競技賽事），因而使得電子競技在近年來急速發展，甚至成為全球主流娛樂之一（2018《英雄聯盟》總冠軍賽：近1億觀眾觀看<sup>2</sup>）。所以，在舉



《星海爭霸》開啓了電子競技時代。（圖片提供 / 暴雪娛樂官方素材）

<sup>1</sup> <https://www.ign.com/articles/1999/01/21/starcraft-named-1-seller-in-1998>

<sup>2</sup> <https://www.bnext.com.tw/article/51644/lolesport-2018-events-numbers>



電子競技項目琳瑯滿目。(圖片提供 / 林祐良)

辦電子競技賽事前，要先認識其活動產生的原因，以及其所需要的環境跟條件。儘管關於電子競技與體育的異同有諸多討論，但都無法否認電子競技本身具備的競技性，而競技一直是人類歷史發展上的重要環節，如古羅馬競技場、到奧林匹克運動會，以及現今各式各樣的運動賽事，推動著人類活動發展的演進。娛樂也是人類自古以來不可或缺的生活型態，電玩更是近代主流娛樂產業之一，據調研機構Newzoo公布的全球遊戲市場報告數據，其預估2018年全球遊戲市場營收可達到 1,379 億美元<sup>3</sup>，足以觀得遊戲產業只會更蓬勃而不會消失。因此，結合了競技與娛樂兩大元素所誕生的新產業：電子競技，其普及速度快、國際化的門檻低，加上與軟硬體的開發息息相關，因此自然被視為全球未來重點產業。

### 參、電競賽事的策劃與籌備

前述內容所要傳達的，即是電子競技此產業發展的必然性，以及舉辦電子競技賽事必須先建立三項要點的基本認知：包含要瞭解賽事所選定的遊戲其內容與系統、對網際網路與硬體具有一定程度的認識，最後則是在競技相關的規範制定也要有所涉獵，如此才能籌備一場公正且專業的電子競技賽事。而在瞭解電子競技的誕生原因以及對其需具備的基本條件後，接下來要討論的就是如何策劃與籌備一場賽事。

#### 一、賽事規章制定

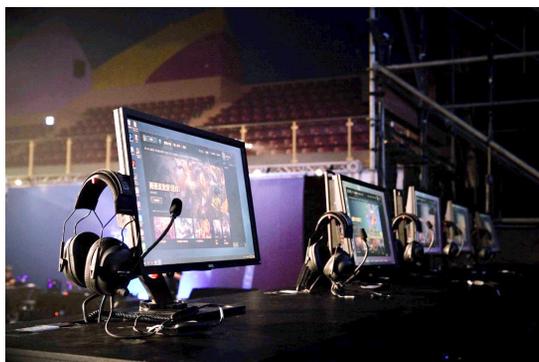
電玩，是一場電子競技賽事的核心，因此在舉辦電子競技賽事前需要先確認這場賽事所要選用的遊戲項目。一如球類運動有籃球、棒

<sup>3</sup> <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-04-30-global-games-market-to-hit-usd137-9-billion-this-year-newzoo>

球、羽球、網球，與足球等不同運動賽事，電子競技也有MOBA、RTS、FPS、TCG（集換式卡牌遊戲），或是近年流行的大逃殺遊戲（英語：Battle royale game）等不同類型，各類型會再細分遊戲項目，如MOBA類型包含了臺灣熟悉的《英雄聯盟》、《傳說對決》、《DOTA2》等<sup>4</sup>。不同項目的賽事規則都會因應電玩本身的遊戲機制而做調整（即使是同一類型，如《英雄聯盟》和《DOTA2》的選角機制就不同），如何制定符合該遊戲系統的賽事規章，讓該場電子競技賽事具備公平性、觀賞性等，是在舉辦賽事前最先需要留意的。

## 二、賽制的安排

確認賽事的遊戲項目後，接著需要開始安排的是賽制，這部分與一般體育運動雷同，由於電子競技在賽制上主要還是參考主流體育運動去制定，單敗淘汰制、雙敗淘汰制、循環賽、瑞士制等，都有被全球電子競技賽事所採用過，因此



電子競技實體賽事成本不菲。（圖片提供 / 林祐良）

這部分不再贅述，端看設計賽事時，依賽事形式（聯賽或盃賽）、場地、規模、天數等綜合考量去選擇合適的賽制即可。在賽規與賽制確認後，賽事是要以線上賽事形式進行，或者是線下賽事，也會影響到整個策劃。

## 三、賽事的防弊機制（軟體）與硬體設備

由於電子競技是透過網際網路而達成競技的條件，反言之，電子競技相較於一般體育運動是可以不用將選手集中在同一場地就能進行競技的賽事，因此在預算與規劃的考量下，有些電子競技賽事會以線上賽的方式進行。線上賽擁有讓電子競技可以快速普及比賽的優勢，但同時也因為選手不在線上，加上使用設備非官方統一規格或檢查過的設備，因此有可能會有相關舞弊的情況發生，這時就有賴遊戲本身的防範系統，或是透過其他機制去避免舞弊的情況產生；大抵來說，由於電子競技的實體賽事（即線下賽）所需成本平均大於一般體育運動，加上可以輔以程式等進行監控，因此線上賽還是常見於電子競技的比賽當中（特別是透過線上賽可以讓國際賽的舉辦門檻降低）。而實體賽事的需要關注的內容較多，由於電子競技賽事並非租下球場後即可進行賽事項目，包含舞台設計、LED屏幕規格、音響、燈光、轉播區（現場畫面與賽事轉播畫面也同樣有區別）等這些歸屬於硬體部分的内容，這些基本需求是有別於一般體育運動轉播所需要的，都是在籌備賽事規劃時需要去留心的地方。另外現今

<sup>4</sup> <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%94%B5%E5%AD%90%E7%AB%9E%E6%8A%80>

比較常見的是將線上賽與線下賽混合舉辦，將參賽人數多的預賽部分，先以線上賽快速消化後，於複賽後進行線下賽，如此可達到節省預算的同時，又能在複賽或決賽的部分以線下賽做為賽事的總結。

### 參、電競賽事的全球化效益

另外一如前述所提，電子競技是易於全球化的競技賽事，因此官方在推出合適發展電子競技的遊戲並觀察其營運狀況後，都會開始制定全球策略來規劃，這邊以《英雄聯盟》為例，Riot Game將全球劃分為各大賽區：北美（LCS）、韓國（LCK）、歐洲（LEC）、台港澳（LMS）、中國（LPL），以及外卡賽區，並且透過每一賽區的職業聯賽，最終透過世界大賽讓每年的賽季達到高

潮。而在 Riot Games 開始發展這套《英雄聯盟》全球賽事政策前，Blizzard Entertainment在《星海爭霸II》的電子競技賽事上採用的是積分制，選手們可以透過在全球各地舉辦的相關賽事（經官方認證）去取得積分，最終獲得年度總決賽的參賽門票。這兩套系統各有利弊，Riot Games的全球政策讓他們對於職業選手擁有較高的掌握度，所有職業級的賽事都掌握在官方手上，除了確保賽事品質外，也讓全球聯賽獲得了權威性，進一步提升觀眾對該賽事的信賴感以及關注度；同時由於Riot Games對於職業隊伍與選手的高掌握度，讓他們在保護選手權益，或是透過對選手交易的管控，達到平衡各賽區的實力等表現，是《英雄聯盟》能在這幾年為全球主流賽事的原因之一。



電子競技賽事易於全球化。（圖片提供 / LoL Esports Photos Flickr <https://www.flickr.com/photos/lolesports/>）



暴雪娛樂（Blizzard Entertainment）電競賽事多採積分制。（圖片提供 / 暴雪娛樂官方素材）

而Blizzard Entertainment採用的積分制也有它的優點，例如相較於《英雄聯盟》賽事的固定性，當年《星海爭霸II》的全球賽事可謂是百家鳴放，由於各國的電子競技賽事組織都可以輕鬆地取得賽事舉辦權，讓《星海爭霸II》的賽事充滿多樣性外，最值得一提的是《星海爭霸II》選手在一整年中為了取得積分而飛往各國參加賽事，除了可以為賽事創造許多話題外，也讓這些選手能輕易地累積海外粉絲以及國際能見度；而接近積分結算前的幾場大賽，更是讓全球觀眾熱切地關注著選手積分變化。兩種制度各有優劣，不能單就目前《英雄聯盟》的賽事聲勢大過於《星海爭霸II》賽事而一言以蔽之，不過相較《星海爭霸II》採用的是類似其它體育運動常見的積分模式，《英雄聯盟》透過網際網路以及電子競技本身的優勢條件，創造了每年皆可由各大賽區先各自進行聯賽，再集合各賽區頂尖隊伍舉辦世界大賽的模式，這確實是電子競技相較其他運動，更易於完成全球化的模式。

#### 肆、未來新趨勢—手遊電競

最後，隨著移動裝置在近幾年的崛起，PC GAME電競賽事與手遊電競賽事也是需要留意和關注的，PC GAME的電競賽事由於已經發展了20年，加上PC GAME的電競賽事轉播中，選手所使用的賽事用機是電腦主機，因此賽事轉播流程與技術是成熟，且可以隨著新技術的演進（如AR等），而有更多呈現方式；而手遊類型的電競遊戲雖然幫助電子競技在玩家普及化上躍進許多（因手遊的門檻低、便利性高等因素，所以誕生很多新的玩家族群，甚至在男、女性玩家比例的平衡上有所助力），但就賽事轉播上，受限於移動裝置的技術與擴充功能等問題，會面臨到比PC GAME電競賽事更多的技術問題。另外對於手遊電競的專業度是否有所打折，也是重度玩家或電競族群所在意的點。但不可否認包含臺灣、東南亞，以及中國等亞洲市場都已經是手遊的重要市場（ROG Phone毛利率

高兩倍，華碩如何靠電競手機戰場翻身？<sup>5)</sup>，隨著市場的需求，必然要接受手遊電競所帶來的新局勢，與其排斥或認為手遊電競的專業度不足，或者該轉換方向思考，如何發展出合適移動裝置，同時又能兼顧遊戲性、觀賞性，以及專業性的手機電競遊戲。

## 伍、結論

臺灣在發展電子競技上，擁有非常良好的優勢，但同樣也有劣勢之處。優勢在於臺灣的硬體產業在全球是處於領先的地位，同時臺灣不僅經濟消費能力高，網際網路普及且發達，在國際地理位置上也享有很大的優勢；劣勢則於臺灣對於運動產業重視度偏低、臺灣整體人口數不高，以及軟體發展偏弱。如此導致臺灣有條件成為國際級電子競技賽事的舉辦地點（網際網路發達、主要硬體輸出國、國際交通方便），但最終得不到企業願意大力地投

資，而導致規模始終無法有效做大，僅只於國內發展。政府受限於法規的限制，近年來儘管從中央政府到地方政府都有心發展電子競技，卻也都礙於法規而無法強而有力地推動，往往還是仰賴民間企業的投入，在從旁給予部分的協助，雖對電子競技賽事的舉辦有些益處，但卻也因此往往局限於單一場次活動，而非以長期規劃來發展，實屬可惜。如果能在臺灣借由政府的資源，以及完整規劃去推動電子競技，讓電子競技在臺灣有固定的、並受國際關注的年度賽事（一如dreamhack之於瑞典），不僅可以帶動硬軟體在臺灣的發展，同時也能進一步影響外商對於臺灣的投資，並且進一步去促進觀光等民生經濟發展，如此才能有效借由電子競技的推廣，從點、線、面階段式去帶動臺灣體育、經濟、科技等整體發展，才能突破現況：停留於在單點操作而無法有效擴大效益。🎮

作者林祐良為TESL台灣電子競技聯盟總監



電競賽事仰賴專業人才執行。（圖片提供 / 林祐良）

<sup>5)</sup> [https://www.bnext.com.tw/article/53202/asus-phone-rog-mg-zenfone-](https://www.bnext.com.tw/article/53202/asus-phone-rog-mg-zenfone)

# 電子競技之「隊伍價值」與「選手價值」

文 / 呂家宏



透過戰隊組成，磨練選手的個人戰力，打造出隊伍與選手的雙贏局面。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟）

## 壹、前言

立法院於2017年11月7日，三讀通過「運動產業發展條例」中的部分條文，首度將電子競技業、運動經紀業納入運動產業之中，適用相關稅法優惠、產業補助，未來電子競技選手可望比照運動項目，享有國家隊選拔、培訓及賽事等資源（王幼萍，2018）<sup>1</sup>。

看似2017年11月才起步的電子競技產業，早在2008年就有國內遊戲代理公司運用電競聯賽，號召其他有興趣的企業和公司共襄盛舉，當年1月共同創立臺灣電子競技聯盟（Taiwan eSports League），並成立首批職業戰隊進行半年的篩選與調整，於同年7月聯賽正式開戰，首次電競聯賽效果卓越，同年12月籌劃將賽事內容加入電視轉播之中，在次年2月擴編

職業戰隊數量，4月順利讓職業電競聯賽用電視轉播方式呈現在電視螢幕上，奠定了臺灣電競發展深厚的基礎<sup>2</sup>。

首次聯賽開始的前置作業，除了電競項目以外，選手選拔是非常重要的一環，當時剛開始起步的大環境下，沒有任何經驗篩選標準，要挑選到出色的選手，是非常不容易的一件事情，剛好在遊戲之中擁有輔助選拔的「階級系統」，可以明確分辨出選手的實力，也因此讓電競戰隊在篩選選手的過程中，可以使用「階級系統」做為評選的其中一個方法，篩選之後符合資格的選手，會進行主辦方所舉行的選秀賽來進一步篩選，最後留下的選手才得以成為職業電競選手。

<sup>1</sup> Please refer to Legislature from Taiwan Web site (<https://misq.ly.gov.tw/MISQ//IQuery/misq5000Action.action>)

<sup>2</sup> Please refer to Wikipedia Web site (<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%8F%B0%E7%81%A3%E9%9B%BB%E5%AD%90%E7%AB%B6%E6%8A%80%E8%81%AF%E7%9B%9F>)



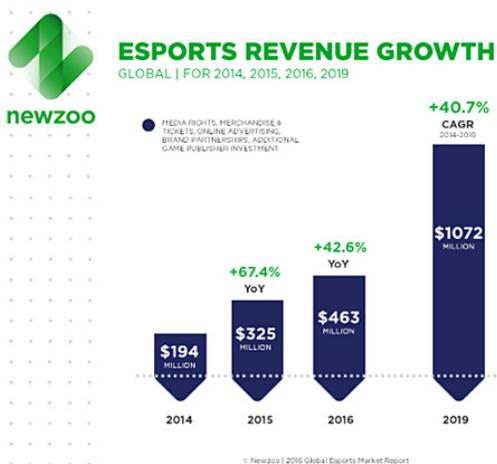
電子競技賽事的舉辦，是電子競技團隊與選手受到關注的管道之一。  
 (圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟)

電子競技產業持續發展，在這過程中個人直播與自媒體興起，遊戲的內容成為電競選手價值受到關注的一環，在我國「選手生命週期」<sup>3</sup>及「選手退役出路」<sup>4</sup>，一直是臺灣環境所關注的議題，恰巧當時自媒體興起，讓電競選手的出路變得更加多元化，直到2015年12月前TPA英雄聯盟世界冠軍選手與臺港澳職業聯賽知名賽評，共同成立網紅經紀公司，更讓電競選手的價值議題得到正面的效應，讓大環境中的電競選手意識到個人價值的重要性。

## 貳、理想中的電競戰隊與選手價值

電子競技產業興起的過程中，荷蘭的市場分析機構NewZoo<sup>5</sup>，根據NewZoo電競市場產值研究報告中顯示，各地區電子競技產業發展情況，這些產值的分佈集中在NAM（部分北美地區）居多（NewZoo, 2015），預期電子競技的產值將在2019年達到11億美元大關（NewZoo, 2019）；電子競技所創造出的產值，由BAND RINVESTMENT REVNUES（品牌投資報酬）為大宗，其中包含了MEDIA RIGHTS（媒體權利）、ADVERTISING（廣告）、SPONSORSHIP（贊助），在人才培育的同時可從產業發展趨勢中得知，我們應該往產值高的占比去做發展。

電子競技、直播、自媒體的興起正好符合品牌投資報酬的部分，遊戲的內容成為社會大眾休閒娛樂的選項之一，除此之外電競戰隊及知名選手私底下的動向，都可以讓粉絲透過自媒體接收到，讓電競戰隊及選手都可透過熱門的遊戲



NewZoo 2015年各地區電競市場報告。(圖片取自 / Retrieved May 7, 2019, <https://newzoo.com/insights/articles/esports-in-2015-engagement-grows-as-revenues-surpass-250-million>)

<sup>3</sup> 有關「選手生涯週期」的資訊，請至自由時報網頁查詢 (<https://sports.ltn.com.tw/news/breakingnews/1472962>)

<sup>4</sup> 有關「選手退役出路」的資訊，請至EToday遊戲雲網頁查詢 (<https://game.ettoday.net/article/1099929.htm>)

<sup>5</sup> Please refer to NewZoo Web site (<https://newzoo.com>)

LOGO	RANK	TITLE	TOTAL HOURS	ESPORTS HOURS	SHARE ESPORTS	CHANGE
	1	League of Legends	91.4M	15.1M	17%	-
	2	Counter-Strike: Global Offensive	30.5M	15.0M	49%	1 ▲
	3	Overwatch	28.2M	14.7M	52%	1 ▲
	4	Dota 2	29.3M	8.8M	30%	2 ▼
	5	Hearthstone	34.2M	6.2M	18%	1 ▲

熱門的遊戲項目。(圖片取自 / Retrieved May 12,2019, <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube>)

(NewZoo,2019)、流行的直播平臺<sup>6</sup>、社群平臺、受關注的時事議題來發揮，藉此得到大量的關注，並藉由良好的形象、與觀眾頻繁互動、參與公益活動，把這些關注轉換成為寶貴的資源，讓戰隊及選手創造出無可比擬的價值。

### 參、戰隊經營與選手價值

臺灣電子競技戰隊面臨的挑戰，是如何讓廣告收益與戰隊支出平衡，現有的戰隊頻頻傳出經營虧損的問題，戰隊無法獨立營運，最後由戰隊擁有者背後的企業來平衡開銷，這模式在臺灣最為常見，然而規模較小的戰隊，選手待遇相較較差，人員配置較不全面，必須依靠奪得知名賽事獎項，讓媒體及社群關注來提升戰隊價值，進而吸引廣告商贊助來擴展戰隊規模，因大逃殺射擊遊戲流行，並在臺港澳設立職業聯賽，興起一波戰隊成立的熱潮，成員配置符合參加聯賽資格的門檻容易，只需隊員與教練和訓練場地及設備，即可開始營運職業戰隊，外找贊助商贊助職業戰隊，讓每位選手在自家中各自訓練的案例不適用此範圍內。

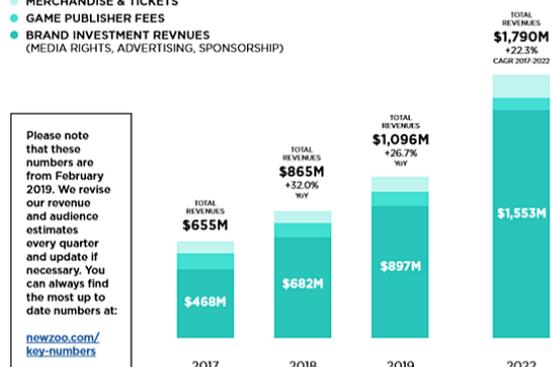
2016年10月剛研發出來的手機鬥塔遊戲，正是現在熱門的遊戲項目，在這個項目的職業戰隊或

是職業選手，都可以藉由聯賽得到曝光機會，並且發揮這些外在價值，像是2017年奪得傳說對決

(Arena of Valor International Championship: Asia 2017) 亞洲盃國際錦標賽冠軍，讓當時的戰隊、教練、選手一炮而紅；有如2012年奪得英雄聯盟世界大賽 (League of Legends World Championship Series) 的選手一樣，每位選手的身價及媒體效應延續至今，當時有趣的現象是轉播

ESPORTS REVENUE GROWTH  
GLOBAL | 2017, 2018, 2019, 2022

- MERCHANDISE & TICKETS
- GAME PUBLISHER FEES
- BRAND INVESTMENT REVENUES (MEDIA RIGHTS, ADVERTISING, SPONSORSHIP)



NewZoo 2016年電競產業預期產值。(圖片取自 / Retrieved May 8, 2019, <https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way>)

<sup>6</sup> Please refer to wikipedia Web site ([https://en.wikipedia.org/wiki/Streaming\\_media](https://en.wikipedia.org/wiki/Streaming_media))



透過比賽，戰隊與選手的價值，可以快速推升。（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟）

頻道已是遊戲原廠的自媒體頻道，在此頻道上聚集了許多同樣喜愛這款電競項目的觀眾，在這頻道中得到這份殊榮的同時，訊息瞬間在全球關注此議題的群眾中發酵，社群媒體及新聞報導的輔助下，電競戰隊及選手的價值在一瞬間被推上高峰，後續根據戰隊及選手規劃，可在運用現實中的粉絲見面會<sup>7</sup>讓選手價值再創高峰。

### 肆、結語

全球正持續發展臺灣未參加的電競項目，例：世界獎金最高<sup>8</sup>的DOTA II、電競鼻祖快打旋風、歷久不衰的CS：GO、FIFA等等，希望政府及單項協會可以意識到，發展電子競技我們有更多選擇，只聚焦在臺灣代理的遊戲上，忽略世界熱門的電競項目，只會讓臺灣選手基數降低在國際亮相的機會降低，進而無法創造效應來讓更多企業支持並投入，培訓選手與成力戰隊的價值就會受到限縮。

理想中的戰隊可以運用賽事、商業通告、廣告獲取大量忠實粉絲，與此同時協助贊助商獲取利潤得到下一輪援助機會，而選手從中受到戰隊的照顧，並且努力提升個人成績、名氣、影響力來讓戰隊獲利，讓此商業循環不斷的進行下去。👉

作者呂家宏為臺中市體育總會電子競技委員會副總幹事

### 參考文獻

- 王幼萍、曾耀民、盧延根、傅朝文（2018）。有關發展我國電子競技產業之研析。立法院。2018年3月，取自：<https://www.ly.gov.tw/Pages/Detail.aspx?nodeid=6590&pid=167277>
- Shayne Bowman & Chris Willis. (2003). We Midea: How audiences are shaping the future of news and information, V. Retrieved May 5, 2019, from the World Wide Web:<http://www.hypergene.net/wemedia/download/wemedia.pdf>
- Esports in 2015: Engagement Grows as Revenues Surpass \$250 Million. (2015). Netherlands, NewZoo. Retrieved May 6, 2019, from the World Wide Web: <https://newzoo.com/insights/articles/esports-in-2015-engagement-grows-as-revenues-surpass-250-million>
- Global Esports Market Report: Revenues to Jump to \$463M in 2016 as US Leads the Way. (2016). Netherlands, NewZoo. Retrieved May 6, 2019, from the World Wide Web: <https://newzoo.com/insights/articles/global-esports-market-report-revenues-to-jump-to-463-million-in-2016-as-us-leads-the-way>
- Most Watched Games on Twitch & YouTube. (2019). Netherlands, NewZoo. Retrieved May 12, 2019, from the World Wide Web: <https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube>

<sup>7</sup> Please refer to Nielsen Web site (<https://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2019/meet-the-female-esports-fan.html>)

<sup>8</sup> Please refer to Esports Earnings Web site (<https://www.esportsearnings.com/tournaments>)

# 電子競技的社會參與 如何吸引更多遊戲玩家與收看觀眾

文 / 陳彙中



遊戲影音串流平臺也會藉由舉辦各項活動，吸引更多社會關注的眼光。  
(圖片提供 / 陳彙中)

## 壹、前言

從打遊戲演變成電子競技，花了很漫長的一段時間，從2008年臺灣電子競技聯盟成立，將電競比賽搬上電視，吸引了一定的觀眾，再到2012年臺北暗殺星拿下英雄聯盟S2世界冠軍，全臺引爆起一股「全民打電競」的熱情，政府開始積極「重視與討論」電競這個環節。

2018年雅加達亞洲運動會時，電子競技被列為示範項目，再度引起民眾討論，究竟電子競技應該算是一種娛樂項目？又或者應該像NBA等球賽一樣，必須有個聯盟化、政府投入的過程？因此，希

望透過自身觀點來討論到底電子競技所該有的社會參與是什麼，以及該如何吸引更多關注這一個領域。

## 貳、談電子競技會遇到的風險及該具備的責任

### 一、電子競技的社會問題

電子競技選手的黃金時期約莫在15至20歲出頭，對於一般年輕人來說，是隸屬國民義務教育的階段，所以這些選手會容易遇到，也是被最多人討論，就是「就業風險」，通常沒有人可以同時兼顧練習以及學習兩件事，當這些年輕人想要回歸校園生活，或是走進社會做職業接軌時，他們所具備的職能是不夠的，這是最大的問題與風險。

從幾個層面來看，剛進入電競圈擔任選手的年輕人會遇到兩個問題，第一個是「怎麼與社會接軌」，在15、6歲的年紀，通常沒有辦法對自己的人生、接下去的職涯有太多的想法，大多是靠著一股拚勁進入這一行，所以如果能像國外的電競專班，讓這些人有正常學籍，如同現在的高職一樣，讓他們除了能專注在練習上，未來的職涯也能有相對應的學習，例如證照、就業輔導，在工作跟教育



1. 透過各項行銷活動，要吸引更多社會的參與。  
(圖片提供 / 陳彙中)
2. 電子競技在臺灣已經引發一股「全民打電競」的熱潮。  
(圖片提供 / 陳彙中)



均衡之下，時間能有效率分配，對於這些選手才是最好的方式。

該如何「有效率」，則是一個後勤團隊必須仔細思考，也必須幫選手去執行的。一個選手一天可以花上18至20個小時去練習，但這並不代表就一定能夠取得好成績，所以這幾年來，包含戰術分析、教練，甚至是替選手按摩、減少職業傷害的相關職業都誕生，去協助這些選手更有效率的運用時間，去規避掉相對應的風險，跟社會接軌是最重要的一件事。

此外，價值觀偏差也會是這個行業的年輕人會遇到的問題，因為身上擁有著明星的光環，剛出社

會（15歲左右），就可以賺到一般人出社會所能有的收入；加上訓練的過程枯燥乏味，許多正常人不會有的娛樂消遣因而產生，淺層的就是玩遊戲產生的消費，包含大量課金（儲值購買虛寶），嚴重的就是賭博，但這也是絕大部分因為名氣、明星光環產生收入的職業，包含模特兒、運動員以及明星等，都會產生的風險，這也是所有成功的電競選手會面臨到的一個風險。

## 二、電子競技的轉變及下一步

在當初拿下冠軍頭銜後，其實這近十年來，大家對於電競，或是老一輩人所說的「打電動賺錢」這件事、這個職業選擇，已經較少父母會有所反

彈，甚至筆者在演講時，都有許多父母帶著小孩來一同了解，但現階段出現的問題是，不會拒絕小孩接觸這個行業，但「我到底該怎麼幫助他們？」變成新的課題。或許在這個階段，我們能做的事是讓更多人了解，甚至有管道去協助他們幫助自己的孩子，是一件重要的事。

在所有討論到電競選手的職涯發展、甚至是退役後的工作選擇時，都不免俗的會提起電玩小子曾政承（曾在2001年拿下世界電子競技大賽「世紀帝國2冠軍」），十幾年的時光過去，當他後來沒有選擇在這個行業，而是成為一個送貨員時，就廣泛被拿來討論。平心而論，這樣的價值觀並不妥當，在不同的時空背景下，如果用相同的元素去探討不同時間的事情，這件事十分弔詭，並不是每個曾拿下世界冠軍的人，都必須一輩子在這一條道路繼續走下去。因為只有自己才會知道自己是不是要繼續在這個行業待著，或是我還能為電子競技做些什麼。

舉例來說，跟筆者同個時期的選手，有些人繼續在這個行業打滾，例如HotshotGG，也是成功轉型成老闆，將當時自己的戰隊開始做企業化的經營；中國的Misaya在退役後，也利用自己在選手期間的高人氣，轉職成網紅，做更深層的轉換，有些人轉往其他遊戲，有些人到了別的領域，只要知道自己想要往哪一個方向前進的人，都能很緊密的進行社會參與，所以現階段來說，我覺得我們需要做的事就是創造一個環境，讓茫然無知、不知道自己該往哪個方向走的人，能夠有好的路能走。

## 參、如何吸引更多遊戲玩家與收看觀眾

在電子競技的項目中，如果要說到最關鍵的環節，那一定是「明星」這塊，無論是轉播品質、賽事策劃，都是其次的項目，如果一個聯賽裡面沒有明星，這款遊戲一定不會被廣泛的討論、記住。當你有支持的隊伍、或是一個人，就會讓整個行為模式變成像棒球、籃球比賽一樣，讓這個東西開始有故事、開始被認同，就會吸引到更多的族群觀看。

開始造星的過程，後勤團隊的建立是不可或缺的一個環節，選手的任務是打好比賽，為了「打好比賽」，他必須花費無數的精神、時間在上面，沒有心力去處理其他外務，這時後勤團隊的任務就是讓這個選手「被看見」，進而打造自己隊伍的品牌或是核心。

至於政府，亦或者企業要如何投入，讓更多人能夠看到電子競技，其實在現階段，臺灣有好的團隊可以運行整個產業，但問題出在「不賺錢」這件事上，開始出現惡性循環：因為團隊一直流失，所以節目變得不好看；因為節目不好看，觀眾開始減少；因為觀眾減少，自然收入就降低、公司覺得不賺錢，自然就會減少對團隊的支持，就因為這樣的惡性循環下，其實近年來在臺灣電競團隊的氛圍是每況愈下的，許多人都前往其他較有可能發展的地方。

## 肆、結論

我們如何幫助電子競技？就筆者觀點認為，這個環節上，政府應該著重去支持一個環節，可能是賽事、可能是明星打造等等，只要政府願意朝這個點去給予無論是金錢上支持，或者是節稅、法規上

幫助，讓這些團隊的人可以無後顧之憂，大膽、放手去做，自然而來就會有更多的團隊願意在臺灣為電競奮鬥，產出更多優質的內容，讓受眾更加喜歡觀賞電子競技。

所以，雖然現在魔競娛樂致力的是遊戲實況藝人打造，但對於這間公司成立的初衷，還是認為因為自己曾經乘載過這樣的名聲，所以想要讓這個環境越做越好，想辦法讓這些願意投入進來的人，無論是想當選手、實況主的人，都不要是空手而歸，或是失望離開。希望將自己得到的東西放大，讓整個電競產業、遊戲產業更加蓬勃發展。🎮

作者陳彙中為魔競娛樂執行長

## 參考資料

數位時代，(2018.9.3)，陳君毅，<https://www.bnext.com.tw/article/50439/esports-in-jakarta-asian-games>

自由時報，(2017.3.25)，吳玟穎，<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/2016313>

TechNews，(2017.4.24)，<http://technews.tw/2017/04/24/esports/>



筆者參加電競產業趨勢研討會，藉由自身的經驗，提供官、產、學界更多的思考面向。(圖片提供 / 陳彙中)

# 電競產業人才課程培訓架構規劃與探討：以樹德科技大學為例

文 / 蘇中和

## 壹、簡介

由於電競產業的產值有龐大的「電競遊戲」作為後盾，潛在產值相當龐大。電競遊戲的類型，除了狹義的PC遊戲之第一人稱射擊的FPS類遊戲，格鬥遊戲、多人連線操控單位對戰的DOTA類遊戲、即時戰略遊戲外，廣義的電競遊戲，只要玩家能連線對戰，分出勝負結，都能包羅進來，例如街頭跳舞機這類大型機臺、能連線對戰的電視遊樂器、甚至透過網路或直接連線的手機遊戲，都有電競比賽，範圍越來越廣。有了遊戲產業龐大的產值，也隨之帶動了國內外電子競技e-sports（以下簡稱電競）相關活動及參與人數皆日益遽增，目前已有四十多國將電競列為正式運動項目，其中韓國和大陸更將電競視為產業發展的一環。電競產業除可運動資訊硬體業之業績快速成長外，亦可為軟體業注入活水。根據Newzoo報告，2019年全球遊戲產值達1,500億美元，同時根據電腦公會統計，2018年臺灣遊戲產值衝上新臺幣586.8億元，年增10.5%，創下近7年來新高，其中行動遊戲漲幅最大，達到188.3億，比前一年成長25.5%。Newzoo也公布2018臺灣遊戲市場調查報告，臺灣將有1,450萬玩家在2018年消費13億美元（約377億新臺幣），使得臺灣成為世界第15大遊戲市場。也因為有如此的遊戲產值而帶動了全球電子競技電競產業的發展，然而：電子競技（eSport）橫跨

了體育管理研究、教育和實踐與商業展演的一個新領域。體育管理方面的專業知識可以為電競面臨的困境提供資訊（Cunningham,Fairley,Ferkins,Kerwin,Lock,Shaw&Wicker,2018Funk,Pizzo&Baker,2018；Hallmann&Giel,2018）。有組織的電子競技活動和比賽應保留在體育管理範圍內。然而：運動化指的是將一非體育活動以類以體育的活動提供公平、愉快和安全的環境來進行競爭與活動。體育化允許競爭者將他們的表現相互比較未來和過去的表现。體育化可能通過在現有活動中增加運動成分，使其對觀眾更具吸引力（Heere,2018；Hallmann&Giel,2018；Mora-Cantallops&Sicilia,2019）。對於電子競技的正負面影響有多的專家皆有不同見解，從消費者用途與滿足的5種動機（cognitive,affective,personalintegrative,socialintegrativeandtensionrelease）來了解消費者為何喜歡觀看電子競技比賽，就可以了解是市場驅動產業發展。但是也有學者持不同的觀點與看法。由於電競缺乏身體核心活動與組織架構，從5項運動的特徵評估（身體活動/娛樂目的/競爭行為/制度組織/普遍接受程度）來評斷電競是不是一項運動。但是，一些公認的運動賽事也缺乏身體核心活動（如飛鏢與象棋）。因此，電競是否是一項運動項目已不是爭辯的議題，反而是如何讓電子競技賽事基於遊戲產業龐大市場的延

伸成為一項跨領域且具有龐大商機的產業人才培訓才是當務之急。

因此；本研究基於上述的文獻歸納，希望能透過產官學專家的意見收集達到下列三目的：

- 一、透過模糊德爾菲法取得課程發展架構。
- 二、經由模糊AHP方法取得課程發展權重。
- 三、經由特色課程發展產業人才模組發展所需的資源投入。

## 貳、研究方法

本研究主要透過專家訪談並進行三階段共六步驟來完成電競產業人才發展規劃地圖。第一階段文獻回顧專家訪談完成：1.了解電競產業發展與概況；2.列舉課程發展目標與準則，第二階段Fuzzy Delphi專家問卷完成；3.篩選出有效的課程評準則；4.建立電競產業人才發展培訓課程架構，第三階段Fuzzy AHP層級分析完成；5.取得決策者意見與權重；6.規劃課程資源設備整合，最後整合出電競產業人才發展規劃策略圖。

## 參、結果

### 一、透過模糊德爾菲法取得課程發展架構：

透過研究流程第一階段文獻回顧專家訪談完成：1.了解電競產業發展與概況；2.列舉課程發展目標與準則段來建立模電競產業人才培訓課程準則。將初步的結果呈現並進行第二階段Fuzzy Delphi專家問卷完成；3.篩選出有效的課程評準則；4.建立電競產業人才發展培訓課程架構。因此，模糊德爾菲法徵求專家的意見，並通過問卷調查，取得用統計後的共同的意見。一般來說；德爾菲法專家的人數不能太多，通常為單數比較適合（Noorderhaben,1995），因此本研究挑選

產官學專家共9位進行問卷訪談。由於模糊德爾菲（FDM）的優勢可以減少問卷的次數並可節省專家往來溝通的時間，因此，比較能達到專家的共識決。本階段共有9名專家和學者代表皆超過5年以上的電競產業人才培訓和產業專業經驗。經由模糊德爾菲（FDM）的會議收斂之後產生了電競產業人才課程培訓架構指標。經由問卷調查方式徵詢專家意見，並採用Max-Min之計算並以統計方法予以呈現，取得專家之共同意見門檻值為0.64並取得五大構面（A）通用模組；（B）賽事模組；（C）主導播模組；（D）影音後製模組；（E）遊戲設計模組共42個指標評估準則，Max-Min計算步驟如下：

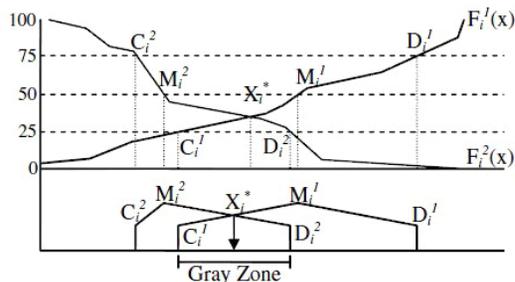
Step1：分別建立認同程度最大值之累積次數函數 $F_1(x)$ 與認同程度最小值之累計次數函數 $F_2(x)$ 。

Step2：以三角模糊數觀點，分別計算 $F_1(x)$ 的第1「四分位數」、中位數與第3「四分位數」（ $C_1, M_1, D_1$ ）與 $F_2(x)$ 的第1「四分位數」、中位數與第3「四分位數」（ $C_2, M_2, D_2$ ）。

Step3：個別連結（ $C_1, M_1, D_1$ ）與（ $C_2, M_2, D_2$ ）可得到預測值 $X^*$ 。

### 二、經由模糊AHP方法取得課程發展權重：

第三階段Fuzzy AHP層級分析完成；5.取得決



Max-Min灰色區。（圖片提供 / 蘇中和）

策者意見與權重；6.規劃課程資源設備整合，最後整合出電競產業人才發展規劃策略圖。5個步驟進行

(1) 問題的界定：對於問題所處的系統移儘量擴大，可能影響問題的要因均需納入問題中，同時成立規劃群，對問題的範圍加以界定；(2) 建構層

級結構：由專家進行利用腦力激盪並完成問卷項目規劃；(3) 問卷設計與調查：每一層級要素在上一層級某一要素作為評估基準下，進行成對比較；(4) 層級一致性的檢定：成對比較矩陣內之數值，為專家依主觀所下之判斷值。最後完成(5)

模糊德菲法電競產業人才課程培訓架構指標

課程模組	課程發展	F <sub>i</sub> <sup>1</sup> (x)			F <sub>i</sub> <sup>2</sup> (x)			x <sub>i</sub> <sup>*</sup>
		C <sub>i</sub> <sup>1</sup>	M <sub>i</sub> <sup>1</sup>	D <sub>i</sub> <sup>1</sup>	C <sub>i</sub> <sup>2</sup>	M <sub>i</sub> <sup>2</sup>	D <sub>i</sub> <sup>2</sup>	
(A) 通用模組	(A1) 通用模組	7.676	8.620	9.552	5.302	8.312	7.189	7.729
	(A2) 資訊技能與實作	7.602	8.588	9.574	5.228	8.280	7.210	7.666
	(A3) 應用程式設計	6.627	7.687	8.736	4.252	7.072	6.372	6.627
	(A4) 英文	8.620	8.694	8.757	6.245	8.418	6.394	8.291
	(A5) 寫作技巧	8.609	8.673	8.736	6.235	8.397	6.372	8.280
	(A6) 藝術之多元呈現	6.627	7.687	8.747	4.252	7.231	6.616	6.627
	(A7) 人文藝術史觀	6.584	8.196	9.807	4.210	7.846	7.570	6.966
	(A8) 造形美學	8.037	8.641	9.234	5.662	8.344	6.871	7.941
	(A9) 創造思考	7.941	8.577	9.213	5.567	8.270	6.849	7.856
(B) 賽事模組	(B1) 賽事模組	6.500	7.729	8.948	4.125	7.125	6.584	6.574
	(B2) 電競實務初階	7.655	8.376	9.086	5.281	7.994	6.722	7.581
	(B3) 電競實務中階	6.733	8.058	9.372	4.358	7.570	7.008	6.892
	(B4) 電競實務高階	7.676	8.249	8.810	5.302	7.825	6.447	7.517
	(B5) 電競實務高階	7.602	8.588	9.574	5.228	8.280	7.210	7.666
	(B6) 電競團隊管理	8.620	8.641	8.651	6.245	8.344	6.288	8.259
	(B7) 電競賽事管理	8.609	8.673	8.736	6.235	8.397	6.372	8.280
	(B8) 電競專業認證	6.584	8.249	9.913	4.210	7.825	7.549	6.913
	(B9) 專題企畫	8.037	8.641	9.234	5.662	8.344	6.871	7.941
	(B10) 數位媒體專業英文	7.941	8.577	9.213	5.567	8.270	6.849	7.856
	(B11) 國際見學	6.584	8.090	9.595	4.210	7.613	7.231	6.828

(C) 主導播模組	(C1) 自我行銷與表現技巧	7.676	8.620	9.552	5.302	8.312	7.189	7.729
	(C2) 自媒體概論	7.602	8.588	9.574	5.228	8.280	7.210	7.666
	(C3) 自媒體實務	6.627	7.687	8.736	4.252	7.072	6.372	6.627
	(C3) 電競直播實習	8.620	8.694	8.757	6.245	8.418	6.394	8.291
	(C5) 電競直播實務	8.609	8.673	8.736	6.235	8.397	6.372	8.280
	(C6) 媒體設計	6.627	7.687	8.747	4.252	7.231	6.616	6.627
	(C7) 電競人生涯規劃	6.584	8.196	9.807	4.210	7.846	7.570	6.966
	(C8) 策展實務	8.037	8.641	9.234	5.662	8.344	6.871	7.941
	(C9) 電競主播實務	7.941	8.577	9.213	5.567	8.270	6.849	7.856
(D) 影音後製模組	(D1) 音效配樂設計	6.500	7.729	8.948	4.125	7.125	6.584	6.574
	(D2) 市場調查與分析	7.655	8.376	9.086	5.281	7.994	6.722	7.581
	(D3) 市場調查與分析	6.733	8.058	9.372	4.358	7.570	7.008	6.892
	(D4) 提案與簡報技巧	7.676	8.249	8.810	5.302	7.825	6.447	7.517
	(D5) 影音特效製作	7.602	8.588	9.574	5.228	8.280	7.210	7.666
	(D6) 網路行銷	8.620	8.641	8.651	6.245	8.344	6.288	8.259
	(D7) 電競競賽後製實務	7.676	8.620	9.552	5.302	8.312	7.189	7.729
	(D8) 影像處理	7.602	8.588	9.574	5.228	8.280	7.210	7.666
(E) 遊戲模組	(E1) 遊戲測試與品管	6.627	7.687	8.736	4.252	7.072	6.372	6.627
	(E2) 遊戲概論	8.620	8.694	8.757	6.245	8.418	6.394	8.291
	(E3) 遊戲數據分析	8.609	8.673	8.736	6.235	8.397	6.372	8.280
	(E4) 遊戲企劃	6.627	7.687	8.747	4.252	7.231	6.616	6.627
	(E5) AR遊戲設計	6.584	8.196	9.807	4.210	7.846	7.570	6.966
	(E6) VR遊戲設計	8.037	8.641	9.234	5.662	8.344	6.871	7.941

取得專家一致性權重，模糊AHP專家問卷指標權重表結果所示。

### 三、經由特色課程發展產業人才模組發展所需的資源投入：

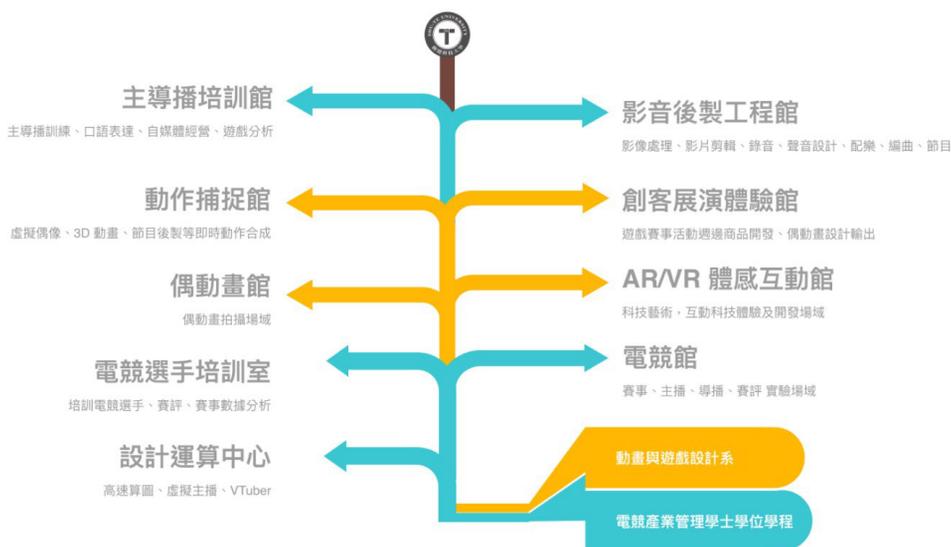
依據得專家之共同意見門檻值為0.64並取得五大構面 (A) 通用模組；(B) 賽事模組；(C) 主導播模組；(D) 影音後製模組；(E) 遊戲設計模組共42個課程指標評估準則，呈現課程規劃地圖如圖3. 電競產業人才培訓課程架構圖所示。因應五大構面42個課程指標評估準則投入9大實驗館場域進行人財產業培訓與課程地圖規劃。

電競城人才培訓主題館涵蓋1.主導播培訓館：主導播訓練、口語表達、自媒體經營、遊戲分析；2.影音後製工程館：影像處理影片剪輯錄音剪輯聲優設計配樂編曲節目企劃；3.電競館：賽事規劃、電競主播、電競導播、賽式評論、實驗場域；4.電

競選手培訓室：電競實務、賽事評論、賽事數據分析、裁判培訓、教練實務、體適能實務、選手心理學；5.設計運算中心：高速算圖、虛擬主播、後製運算；6.動作捕捉館：3D動畫設計、動作即時捕捉設計、內容及時動作合成；7：AR/VR體感互動館：科技藝術、體感遊戲設計。最後完成電競產業人才培訓課程架構圖以及電競產業人才培訓課程策略架構圖。

### 四、課程策略架構圖與資源導入成果：

樹德科技大學自107年獲教育部核准成立電競產業管理學士學位學程，投入電競產業人才培訓無不以戰戰兢兢的精神投入更完善的師資與設備來強化學生學的的成效，由於有完善的專業課程規劃與學校充分的設備資助，才能帶領學生在國內外客大競賽獲得佳績，並累積獲得100萬元以上的獎金。其中以樹德科技大學電競產業管理學士學位學程新



電競城人才培訓主題館。(圖片提供 / 蘇中和)



WCG2019《皇室戰爭》銅牌。(圖片提供/蘇中和)

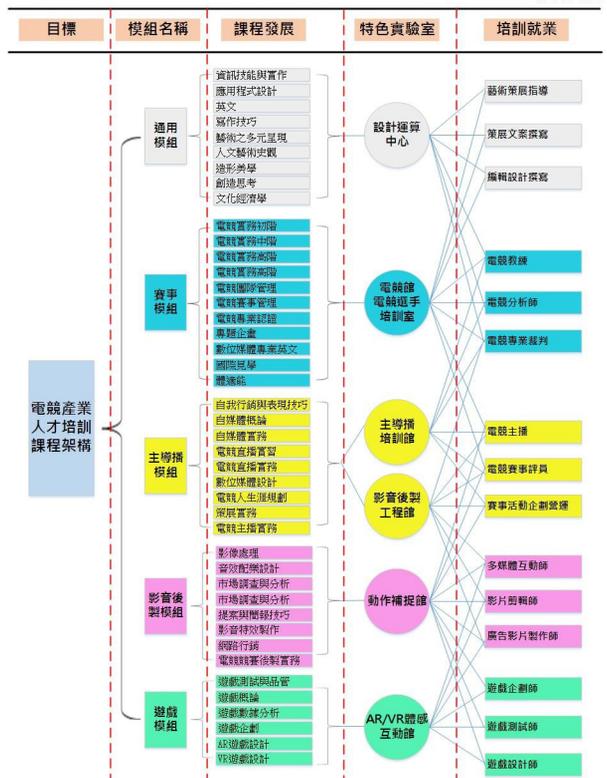


全國VR電競大賽冠軍(獎金25萬)。(圖片提供/蘇中和)

生李宗翰(選手稱號Taoki)，於大陸西安舉行的2019世界電玩大賽(簡稱2019WCG)，贏得《部落衝突：皇室戰爭》全球總決賽銅牌，個人競賽獎金累計將近50萬元表現最為突出。該校是教育部第一所核定以「電競產業管理學士學位學程」申請系名的學校，成立2年的電競產業管理學士學位學程已投入4,300萬元，在校內或全國大學校院都擁有最豐富的資源。一年內獲獎紀錄如下：

1. WCG2019《皇室戰爭》電競產業管理學士學位學程李宗翰(KIX戰隊選手)代表中華臺北奪銅牌(獎金40萬)
  2. 2019IoT大平臺創意應用大賽冠軍(獎金20萬)
  3. 2018臺中市政府經濟發展局主辦的「2018臺中市創意節電競賽」冠軍(獎金10萬)
  4. 2018全國VR電競大賽冠軍(獎金25萬)
  5. 2018高雄市經發局閃電對絕—VR電競大賽冠軍(獎金15萬)
  6. 2018放視大賞—VR電競大賽亞軍
- 由於電競產業人才所需與課程規劃所著重於

樹德科技大學電競產業管理學士學位學程【電競產業人才培訓課程架構】 蘇中和 製圖



電競產業人才培訓課程架構圖。(圖片提供/蘇中和)

樹德科技大學電競產業管理學士學位學程【課程學習策略圖】暨【就業路徑圖】

蘇中和 製圖



電競產業人才培訓課程策略架構圖。(圖片提供 / 蘇中和)

產業所需的經驗與實務，因此，透過本本研究的專家訪談所得出的人才所需技能涵蓋1.電競賽事規劃能力；2.電競主播與導播能力；多媒體影音後製能力；4.遊戲企劃與設計能力，因此電競產業人才培訓課程架構圖說明了課程之間的邏輯性關聯。經由模組技能所需發展課程規劃，再透過課程規劃投入設備資源來培訓產業人才所需的技能。

## 肆、結論

本研究提出一個電競產業人才培訓課程策略架構圖，來推電競產業人才培訓課程模組與產業人需求對應架構，並透過人才培訓所需投入的資源與設備才能完成產業人培訓的目的。因此；並本研究採用模糊德非法 (FDM) 建構篩選出評估準則的要素，接著；透過Fuzzy AHP取得各項指標的權重計算，最後；透過專家共識法則完成來完成人才培

訓課程策略架構圖。本研究分成三個階段六步驟來完成電競產業人才發展規劃地圖。並完成五大構面 (A) 通用模組；(B) 賽事模組；(C) 主導播模組；(D) 影音後製模組；(E) 遊戲設計模組共42個課程指標評估準則，7大特色實驗室投入人才培訓：設計運算中心、電競館 / 電競選手培訓室、主導播培訓館、影音後製工程師館

動作捕捉館、AR/VR體感互動館。並完成人才產業所需規劃的對應模組培訓，(A) 通用模組—藝術策展指導、策展文案撰寫、編輯設計撰寫。(B) 賽事模組—電競教練、電競分析師、電競專業裁判。(C) 主導播模組—電競主播、電競賽事評員、賽事活動企劃營運。(D) 影音後製模組—賽事活動企劃營運、賽事活動企劃營運、賽事活動企劃營運。(E) 遊戲設計模組—遊戲企劃師、遊戲企劃師、遊戲設計師。並透過完成的課程規劃於

特色實驗是建置有下達成人才培訓的策略規劃。期望能藉以完善電競產業人才規劃與產業接軌，期許能將電競人才專業課程更具體化與科學化，才能有效的推動電競產業人才培訓。有鑑於近年來高中職紛紛成立電競社團更有些學校也成立電競專班或是電競經營科培訓產業所需人才。除了本科所屬專業類群的核心必修科目以外，建議可以強跨領域的專業課程安排規劃，例如：1.多媒體影音設計與2.遊戲企劃設計以及3.電競賽事活動行銷領域的相關模組，如此產業人才培訓聯結可以更為緊密。🔄

作者蘇中和為樹德科技大學電競產業管理學士學位學程、動畫與遊戲設計系主任。

## 參考文獻

- Benmouss, K., Laaziri, M., Khouliji, S., Kerkeb, M. L., & El Yamami, A. (2019). *AHP-based Approach for Evaluating Ergonomic Criteria. Procedia Manufacturing*, 32, 856-863.
- Bouzon, M., Govindan, K., Rodriguez, C. M. T., & Campos, L. M. (2016). *Identification and analysis of reverse logistics barriers using fuzzy Delphi method and AHP. Resources, Conservation and Recycling*, 108, 182-197.
- Butdeea, S., & Phuangsaleeb, P. (2019). *Uncertain risk assessment modelling for bus body manufacturing supply chain using AHP and fuzzy AHP. Procedia Manufacturing*, 30, 663-670.
- Cunningham, G. B., Fairley, S., Ferkins, L., Kerwin, S., Lock, D., Shaw, S., & Wicker, P. (2018). *eSport: Construct specifications and implications for sport management. Sport Management Review*, 21(1), 1-6.
- Funk, D. C., Pizzo, A. D., & Baker, B. J. (2018). *eSport management: Embracing eSport education and research opportunities. Sport Management Review*, 21(1), 7-13.
- Hallmann, K., & Giel, T. (2018). *eSports—Competitive sports or recreational activity? Sport management review*, 21(1), 14-20.
- Heere, B. (2018). *Embracing the sportification of society: defining e-sports through a polymorphic view on sport. Sport Management Review*, 21(1), 21-24.
- Griffiths, M. D. (2018). *Esports should not be confused with video gaming.*
- Hsu, Y. L., Lee, C. H., & Kreng, V. B. (2010). *The application of Fuzzy Delphi Method and Fuzzy AHP in lubricant regenerative technology selection. Expert Systems with Applications*, 37(1), 419-425.
- Liao, H., Long, Y., Tang, M., Streimikiene, D., & Lev, B. (2019). *Early lung cancer screening using double normalization-based multi-aggregation (DNMA) and Delphi methods with hesitant fuzzy information. Computers & Industrial Engineering*.
- Mora-Cantalops, M., & Sicilia, M. Á. (2019). *Team efficiency and network structure: The case of professional League of Legends. Social Networks*, 58, 105-115.
- Wang, B., Xie, H. L., Ren, H. Y., Li, X., Chen, L., & Wu, B. C. (2019). *Application of AHP, TOPSIS, and TFNs to plant selection for phytoremediation of petroleum-contaminated soils in shale gas and oil fields. Journal of Cleaner Production*.

# 電子競技選手之生涯規劃

文 / 徐啓峻



電競選手開心奪牌的背後，仍存在職業生涯規劃的潛在問題。（圖片提供 / 徐啓峻）

## 壹、前言

電子競技在全球風起雲湧，在各大賽事的強力播送下，舞台上奮戰的電競選手成為明星般的存在，讓電競選手成為許多青少年的夢想職業之一，雖然在政府支持以及媒體正面報導下，臺灣社會對於電競的偏見已逐漸減少，但玩遊戲一事依舊時常被貼上負面的標籤，特別是對於父母師長，往往會認為孩子想成為電競選手不是一條正常得道路，並且存在一點憂心，「他只會打電動以後怎麼辦」這

是在第一線與選手家長接觸時常聽到的話，然後外界對於如何進入成為電競選手？電競選手的養成訓練是什麼？電競選手的生涯規劃？存在諸多陌生與不解，也因為不理解難以產生認同。

特別是在生涯規劃上，相較於其他運動項目，電競選手的生涯壽命較短，也會在比較年輕時面臨退役，普遍認為電競選手的黃金年齡在16~25歲之間，在25歲之後可能就會因為反應下降或是遊戲倦怠，需要選擇轉換跑道，因此電競選手的生涯規

劃，就成為一個重要的課題，本文將從電競選手養成開始介紹，以及目前臺灣電競選手退役後的主流方向、未來能有什麼其他管道給選手。

## 貳、電競選手的養成

首先我們要從如何養成一個職業電競選手談起，電競選手大部分是經由職業隊伍發掘而來，在大部分的電競遊戲中都有玩家排行，也就是所謂的天梯系統，會依照玩家在遊戲中的勝負與表現給予不同階級的稱號跟分數，藉此激勵玩家，天梯系統是一個玩家要從幾十萬甚至百萬人中脫穎而出的最

大關鍵，也是用以鑑別選手能力的最初步指標，職業戰隊多從天梯中尋找可能具備潛力的玩家，邀請玩家前往戰隊進行測試。

從一般玩家要成為選手，要經歷許多不同階段的磨練，在測試的階段會由教練從旁觀察選手的遊戲實力與態度，評估是否具有一定遊戲實力，通過測試後便能成為戰隊的練習生展開更多訓練，目前的電競遊戲多以團體對戰遊戲為主，以《英雄聯盟》遊戲為例，由於是5打5的團隊競賽遊戲，在練習生階段會開始進行團隊訓練，這時候選手的溝通能力、情緒控管等心理素質就成為重要的關鍵，這



電競選手在各大賽事的推波助瀾下，已如同明星一般吸引許多粉絲的支持。（圖片提供 / 徐啓峻）



面臨大大小小賽事的挑戰與壓力，選手的心理素質是重要的關鍵。（圖片提供 / 徐啓峻）

也是職業戰隊的訓練與管理重要之處，成為正式選手後，會面臨更多大大小小不同的挑戰，賽事的壓力與節奏也會更快，也將成為鎂光燈下得焦點，一舉一動都會被放大解釋，同時間競爭的壓力也會出現，後面有一大堆的練習生想要取代你得位子。

在選手養成上遊戲本身的訓練自然是不可少的，但從以上的過程我們可以看出來，一個電競選手的養成，除了打遊戲這件事情外，還有需要許多不同面向的人格與心理訓練，在這訓練中電競選手對遊戲的知識與理解，其實就是一項獨一無二的專長，也是在生涯規劃上的優勢之處，因此有部分的選手會選擇在退役後擔任隊伍後勤，例如教練或分析師這樣的工作，進而擔任隊伍的管理職，甚至發展擁有自己的隊伍。

### 參、退役後的職涯選擇與規劃

從事教練工作、擔任賽事主播賽評、實況主，是目前臺灣退役選手生涯發展的主流三大方向，在選手時期累積得舞台光芒以及遊戲知識與能力成為是退役選手生涯發展的兩大利器，而電競產業的發展已從過去的以硬體、遊戲擴及到娛樂、數位內容產業，電競選手身為第一線人物，在舞台上他們就如同運動明星一樣，受到粉絲的支持與喜愛，以臺灣的職業戰隊為例：隊伍平均的Facebook追蹤人數約在5萬到30萬之間，一線選手的個人粉絲團許多也有超過10萬的追蹤人數，在網路上他們具有十足影響力，一舉一動都是社群注目的焦點，這些累積而來的人氣，是選手的重要資產，可以透過遊戲實況、工商代言轉換為收益，替退役選手帶來穩定

且可觀的經濟收入，實況主就成為了目前退役選手最熱門的工作選項。實況主是需要具有娛樂性的工作，要能夠跟粉絲維持良好的互動，並且替自己規劃實況內容，需要些許得表演能力，以及對於內容企劃的基本概念。

由於許多選手可能一直都開實況的習慣，對於這類選手而言就是調整比重，把心力轉投資到實況上，但如果是一個剛起步的實況主，需要面臨的挑戰就會比較多，因此許多戰隊也會兼具經營實況主的業務，可以協助選手在退役後銜接上實況工作。

對於比較缺少娛樂效果或希望能朝專業發展的人而言，因為電競賽事的風行，讓各種大小賽事不斷，每場賽事的都需要有專業的主播賽評進行解說，讓遊戲的轉播更加精采，在這樣的人才需求上，退役選手也會轉職擔任賽評解說，加上這還是個還能利用遊戲專業在螢光幕前得工作機會。對於具備豐富賽事經驗的選手而言，能夠分析預測比賽的走向、解說遊戲的各項細節，就如同是籃球或棒球解說員一樣，而大部分具備經驗得主播也可以在相同類型的不同遊戲中進行轉換，工作壽命會比較長。

解說工作需要清晰的口條，快速的反應，一開始可以透過觀看比賽學習其他主播賽評的解說內容，並且多看比賽，練習自己的播報內容，因此這項工作具有一定的門檻。

最後一項也是最常見的退役選擇，就是成為戰隊後勤人員，後勤人員指的是包括：助理教練、分析師、教練，對於選手而言這是一個能夠持續為電競比賽努力的退役選擇，只是轉換成另一個角色來協助隊伍贏得比賽，選手本來就具備對遊戲戰術

的一定能力，也能夠利用本身的優勢來教導後輩選手，傳承賽場經驗，但是擔任教練工作與選手最大的不同是，需要有一定的管理能力並且擅長溝通，教練得工作不比選手輕鬆，除了指導選手以外，要花費大量時間在蒐集與研究對手情報、設計戰術內容，雖然選手要轉任教練是相對容易，但是也十分競爭，在這樣的情況下汰換的速度可以說是非常快，要保持一定的競爭力。

大部分電競選手在面臨退役問題時，才會開始思考退役後的規劃，而這時候戰隊管理層的協助對於選手是非常有幫助的，除了先讓選手了解本身內部可以轉任的職位，因為對選手個性的了解，以及對市場狀況的熟悉，比較能提供適合選手的方向，並且進行需要的訓練與準備，選手的年紀普遍年輕，因此需要旁人的協助才能較為順利轉職，整理出不同的職缺方向給選手思考，需要跟選手共同釐清自身的能力所在、個性適合什麼工作、現今狀況是什麼，一同尋找方向。

## 肆、未來建議

落實電競選手生涯規劃，是扭轉外界對於電競負面印象的重要關鍵之一，也是得以讓電競運動健全發展的必要規劃，雖然目前電競選手的出路已經在電競產業中相當多元，但若隨著發展的擴大，勢必須要有更多的出路來協助更多不同條件的選手進行生涯規劃，在臺灣也不乏戰隊有完整的規劃，但是缺少更全面性的規劃與輔導，更缺乏企業的投入，以韓國為例：韓國的電競戰隊背後多為大型企業資助，從電信公司、航運公司、電子硬體商等都有，例如，知名戰隊SKT就是由南韓最大的電信集團

SK Telecom經營，而這些企業也會提供內部本身的職缺，輔導選手進行轉職，提供給選手更多元的生涯可能，對整體電競環境而言，也同樣急需企業長遠投入，臺灣在這點上企業投入經營的程度偏低，期盼整體市場更成熟之餘，能有更多企業資源投入。

而在電競被列為正式運動項目後，許多學校接連成立電競相關科系，對於目前在校園的教師而言，電競課程的教授並不是一件容易的事，往往需要透過外聘講師，因此相關師資需求也比過去大增，這就如同其他體育項目選手，在退役後前往基層校園擔任教職工作，把經驗傳承給更年輕學子，把職業戰隊的訓練系統帶進校園，強化整體人才素質，但對於師資的認證與培訓，臺灣尚在起步階段，需要有完整的培訓課程以及認證方式，教授退役選手教育知識，建立認證制度，讓符合條件資格

的選手受到官方認可，學校也可透過認證單位取得教師名單，減少尋人的時間與確保電競教師的品質。

## 伍、結論

唯有讓電競選手這個職業能夠有完整未來規劃，電競選手才會被視為是值得投入的生涯選項，當有越來越多人認同並投入，電競將會更受到社會認識與認同，參與人數才能提升，目前在臺灣電競選手養成仍然是以職業戰隊為主，而學界的培育才剛起步，選手的培育應該是由下而上，結合學校與職業隊伍一同進行，臺灣要能夠產出頂尖的電競選手，並且提供選手各種發展舞台與機會，有賴產官學界一同努力整合資源。🙌

作者徐啓峻為閃電狼職業電競隊經理



唯有完整的選手生涯規畫，電競產業才能蓬勃發展。（圖片提供 / 徐啓峻）

# 追求卓越 擁抱正向的力量

## 富邦金控 與全民一起動出健康新生活

文 / 紅藍創意 圖片提供 / 富邦金控



富邦勇士在滿場球迷熱情助威下奪冠。

健康的身體，是幸福生活的基石，適度的運動不但可鍛鍊強健體魄，更能提升人民幸福感，進而有助於整體國力的提升。以「成為亞洲一流金融機構」自我期許的富邦金控，多年來投注資源推廣運動風氣，不但著力於企業內部與全民基層運動，贊助國際賽事舉辦，更是臺灣唯一同時擁有職棒、職籃球隊與甲組成棒之企業。

富邦金控旗下主要子公司包括富邦人壽、台北富邦銀行、富邦產險、富邦證券等，不但擁有最完

整多元的金融產品與服務，且深受各界信任，經營績效耀眼，為業界所矚目的標竿。

### 專業服務 企業標竿

在以金融為核心的企業結構之中，富邦深信，健康的員工乃是企業最珍貴的資產，因此，自富邦金控自1961年設立以來（首家子公司富邦產險設立），即以每年4月19日訂為「富邦日」，經由舉辦運動會、登山健行、家庭日等大型活動來為富邦

慶生，每年集團各子公司精銳盡出，年度參與人數超過5,000人，舉辦至今已逾50年，為富邦集團年度最盛大活動之一。

## 全員動起來 年度富邦日

除了每年的「富邦日」為企業一大盛事，並加碼舉辦兩年一度的「運動家庭日」，活動內容包含自2016年起舉辦的「富邦員工集團籃球賽」，是由富邦同仁自由組隊參賽，2019年的賽事目前也於北中南區分頭進行中，報名隊伍總計高達81支，參與人次也近5,000人，在齊力動員之下，不但增加同仁間彼此加油打氣的良性互動，更是凝聚企業向心力的體現。

此外，每年富邦贊助的運動賽事，亦提供員工參與機會，例如臺灣最大的跑馬盛事「臺北馬拉松」，只要釋出名額即刻秒殺，每年都約有500名的同仁參與；賽前，富邦會於企業內先舉辦「富邦開心跑」的活動，邀請專業運動教練指導訓練，協助同仁能建立更完整的運動觀念。其他如「IRONMAN Taiwan鐵人三項」、「Mini Cup迷你足球錦標賽」等賽事亦提供同仁和親屬參賽名額，透過同仁與眷屬一起參與運動健身，不但能增

進家庭情感、聯絡彼此間的情誼，更具體實踐企業照顧同仁的責任，這樣的承諾在近一甲子的時間裡，未曾間斷。「運動」兩個字，不僅是富邦人生活的一部分，更可說是深植於富邦文化裡的一環。以2018年為例，參賽、觀賽的富邦員工人數已超過5,000人次，約占內勤員工總數逾3成，透過觀賽凝聚員工對企業的歸屬感及向心力，讓富邦成為全臺最挺運動的企業之一。

## 健康小站 時時關照

在2013年富邦金控內部溝通活動座談會上，同仁提出希望能於企業內部公共空間設置員工專屬運動場域。為回應需求並維持同仁工作與生活之平衡，富邦於2014年第3季，在金融大樓內設置逾百坪的員工專屬運動中心，包含韻律教室、跑步機、飛輪區與重量訓練區等，啟用後受到同仁一致好評。2019年7月，更在富邦敦南人壽大樓設立了第2處員工專屬運動中心。2018年金融大樓的員工專屬運動中心，使用時數高達7,027小時，4年多來已逾65,986人次使用，足見運動風氣早已在企業內部形成良性循環。此外，由於富邦金控的女性員工佔比高達7成，於是委託專業運動健康管理顧問規劃有氧、瑜珈、舞蹈、飛輪等專業健身課程，每當線上報名開放後，同樣立刻秒殺，參與相當踴躍。

為了照顧員工的健康，富邦金控大力推動員工進行健康檢查，兩年一度的員工健檢到檢率達9成，企業大樓內設有「富邦健康小站」，除了提供血壓量測，更聘任專職護理師與特約醫師訪視，針對員工健康檢查比例異常偏高的前3大項目，包括：體脂率過高、消化系統問題及婦科等相關疾病進行解說。企業內不但舉辦減重班推動自我管理、健康飲食講座及健康樂活健走等活動與講座，並依據健檢分析結果，設置員工健身器材，包括跑步



富邦集團員工籃球賽，吸引超過千名員工及眷屬參與，透過比賽凝聚員工向心力。



1. 富邦連續十年贊助臺北馬拉松提倡健康風氣。
2. 自1993年起贊助富邦公牛隊，積極培育優秀棒球選手。
3. 富邦幸福食堂為員工健康把關。



機、體脂計等，使員工養成運動習慣、培養正確健康觀念，全方位打造健康守護措施、促進職場健康，而富邦金控及四大子公司也因此獲得國民健康署（國健署）健康職場認證、健康促進標章，也是臺灣取得最多認證的企業。

## 綠色消費 幸福食堂

據國健署「105年工作人口健康促進現況調查」顯示，國內職場員工有4成工作者體重超標，半數（51.8%）運動不足；工作者在1週中早餐、午餐外食5天以上的比例高，且僅約2成工作者的每日食用蔬果量達到建議標準。為此，富邦金控推出「幸福食堂計畫」，從週一「無肉日」開始，循序漸進地改變同仁的飲食習慣。2016年底，富邦金控將員工餐廳升級為「幸福食堂」，不但重新打造明亮舒適的餐廳環境，每月菜單的設計規劃、食材產

地的挑選，皆由富邦員工全程參與執行，在享用健康佳餚的同時，更達到養護臺灣土地、永續平衡臺灣農業的目標，讓「綠色消費」落實在每一天的生活中。而幸福食堂甚至結合富邦金控金融本業的特色，用餐員工可使用富邦同仁專屬電子錢包APP，攜帶手機即可用餐消費，並享有員工價的折扣優惠。目前已在富邦產險、富邦敦南人壽及富邦內湖資訊大樓等3處設立「幸福食堂」，深獲同仁歡迎。

幸福食堂也不定期舉辦快閃小農市集，提供平台擴展臺灣小農產銷通路，員工也可就近消費安全健康的食材，並和有理念的小農接觸交流，包括富邦集團蔡明忠董事長、富邦金控蔡明興董事長、富邦產險陳伯耀董事長等多位主管，皆親身蒞臨幸福食堂，與同仁共享富邦新「食」尚。

## 臺灣唯一 雙職業球隊

富邦以「傳承」為核心精神，來支持菁英選手與球隊的發展，例如：CPBL富邦悍將棒球隊以及富邦勇士籃球隊，其球場上的出色表現，不但擷獲許多球迷的心，擁有廣大粉絲群，更讓富邦成為臺灣唯一擁有職棒與職籃球隊的民間企業，積極提升國內運動風氣與提供職業球員更健全的就業環境。

除了職業棒球與籃球，富邦自1993年起，便贊助臺灣體育大學學生棒球隊設立「富邦公牛成棒隊」，迄今長達27年，孕育無數本土年輕優秀棒球選手，例如富邦悍將球員王正棠、范國宸，統一獅球員高志綱，Lamigo詹智堯，旅外球員郭俊麟、呂彥青等，都在各自崗位上發光發熱。

### 冠名贊助 提高國際能見度

此外，富邦亦冠名、主辦多項國際賽事，涵蓋項目包括高爾夫球、網球、馬拉松、舉重等，皆為國人參與度較高的賽事類型。2018年富邦金控參與贊助、主辦之重點運動賽事，總計23場，相關賽事參與人數逾10萬人次。

在富邦冠名贊助的大型賽事中，以「臺北馬拉松」最為人所熟知，自2009年起，富邦贊助臺北馬拉松，十年來陪伴逾31萬名跑者自我挑戰，共享運動帶來的正向力量。其次，富邦對臺灣高爾夫球界的支持甚深，致力於與國際交流，除已連續17年舉辦長春高球賽事，也曾冠名贊助「富邦LPGA台灣錦標賽」，讓世界170個國家都能見證臺灣的運動軟實力。

另外，富邦金控也冠名贊助三級棒球賽事：2015年起舉辦「富邦盃少棒邀請賽」（2019更名為富邦臺灣12強少棒大賽），並與新北市冠名合作「新北富邦國際城市U18棒球邀請賽」、「富邦U18明日之星大賽」等，不僅提供球員交流之舞臺，亦讓他們體驗高規格賽事，堅定自己的夢想。

富邦同樣致力於培育表現優異、勇於挑戰國際之菁英選手，包括改寫世界58公斤級女子舉重紀錄的臺灣好手郭婞淳。2018年郭婞淳共摘下了包含印尼亞運、世錦賽等共7面金牌，2019年更在寧波亞錦賽拿下三面金牌，有望在2020東京奧運為臺灣爭光！

而高球選手潘政琮為睽違32年，首位在美國PGA男子高球賽勇奪冠軍的臺灣選手，也是目前世界高球排名最佳的臺灣男子選手。而旅日高球好手盧建順、姚宣榆，臺灣深具潛力的高球種子陳宇茹、王偉軒、葉昱辰等，以及網球選手徐姍雯，都在富邦金控的支持下，得以無後顧之憂，竭力爭取其專業領域內的最高榮譽，和富邦一同為臺灣提升國際能見度而努力。

### 為體育加油 為臺灣加油

富邦金控身為臺灣標竿企業，不僅旗下贊助之球隊、選手表現優異，更屢獲教育部體育署「運動企業認證」與「體育推手獎」，顯見富邦於體壇的努力備受外界肯定。

富邦品牌精神「正向的力量」除展現在各項運動贊助、推廣健康運動風氣及培育臺灣體壇人才等面向外，亦期望結合運動及公益，將正向能量擴展至社會的各個角落。未來，富邦金控將持續贊助各項國際賽事，也期許能為臺灣培育更多體壇新秀，成為優秀體育菁英們的強力後盾。👊



睽違32年，潘政琮為臺灣再奪下一座PGA冠軍寶座。

文：紅藍創意 圖片提供：中央社、體育署、中華民國聽障者體育運動協會

## ▶ 李智凱 世大運鞍馬奪金二連霸 個人全能摘銅



上屆臺北世大運在自家主場奪得鞍馬金牌的體操好手李智凱，2019年在義大利拿波里世大運鞍馬決賽中，再次以招牌的「湯瑪士迴旋」獲得15.400高分摘下金牌，完成中華隊隊史上，唯一在世大運2連霸的選手。李智凱表示：「2017年我大傷初癒，又在臺北比賽，內心很忐忑，因此奪金又驚又喜；今年自知處於巔峰狀態，拿下金牌心情很篤定，對東京奧運更有信心。」

除了鞍馬奪金，李智凱也在個人全能項目中以總分83.950獲得銅牌。全能項目共有地板、鞍馬、吊環、跳馬、雙槓及單槓。世大運後，李智凱接著備戰10月在德國斯圖加特舉辦，攸關奧運門票的世錦賽，不僅希望維持巔峰狀態，在鞍馬項目保持領先，更尋求全能項目能拿下前12名，直取2020年東京奧運資格。

## 劉宛渝 世大運射擊不定向飛靶奪金 混雙摘銀

「射擊」是義大利強項運動之一，本屆世大運女子不定向飛靶項目中，第2次參加世大運的女將劉宛渝，從資格賽首輪就以121分奪得第一，順利晉級決賽。決賽中，劉宛渝雖在前3發表現失常，錯過2個泥盤，卻馬上穩住，之後連續命中10個泥盤，重新站上領先位置，並陸續擊敗西班牙、哈薩克與印度選手。

隨著比賽繼續，她雖一度又連丟4個泥盤，重整心情回穩後，至射完40發已取得32分，與地主隊義大利選手Fiammetta Rossi纏鬥至1分之差，兩人爭金奪銀。最後，劉宛渝在50發比賽中共射中39分，一舉擊敗義大利選手的35分，首開中華隊本屆世大運金牌，也是世大運射擊史上第一面金牌。在混雙組不定向飛靶中，劉宛渝也與搭檔楊昆弼摘下一面銀牌，為本屆世大運射擊項目奪得優秀成績。



## ▶ 蘇柏亞 重現亞運力剋南韓 世大運跆拳道女子53公斤級奪金



20歲的跆拳道小將蘇柏亞第一次參加拿波里世大運，便在強敵環伺下，替中華隊奪得跆拳道項目唯一金牌。在4強賽中，蘇柏亞對上世界排名第2的大會頭號種子拉脫維亞選手Inese Tarvida，一度取得3：1領先，但第3局卻反被得分，兩人踢平並進入驟死戰。最後因無法分出勝負，蘇柏亞靠著前面3回合得點較多裁定勝出，有驚無險挺進冠軍戰。

冠軍戰中，蘇柏亞遇上宿敵南韓選手河敏娜。2018年雅加達亞運冠軍戰中，蘇柏亞力壓河敏娜爆黑馬奪冠，這次世大運再次重演冠軍爭霸戰。第1回合0：0無得分，第2回合1：1平手，關鍵第3回合，蘇柏亞展開擅長的正拳攻勢，以連續正拳取得4：1領先，最後47秒蘇柏亞更以連環踢擊踢中對手，最終以10：4踢走河敏娜稍后，勇奪跆拳道女子53公斤量級冠軍。

## 曾俊欣 隊史第3人 世大運男子網球單打冠軍

有「夜市小球王」之稱的17歲網球小將曾俊欣，繼2018年法網、溫網青少年單打奪冠後，2019年參加世大運再次開出紅盤，逆轉勝世界排名比自己高的烏茲別克選手Khumoyun Sultanov，贏得男子網球單打冠軍。這也是繼盧彥勳、莊吉生之後，我國世大運史上第3位獲得金牌的網球男單選手。

冠軍戰首盤莊俊欣便陷入苦戰，一度取得5：3領先，卻被對手搶7以4：7吞敗。第2盤他重振精神，在3：3平手後，連拿3局以6：3獲勝。決勝盤莊俊欣開局就打出3：0的氣勢，火力全開以6：1強壓對手，獲得網球男單冠軍。



## 廖振珽、彭王維、王泰歲、楊恆韋 世大運桌球男子團體銀牌，平隊史佳績

中華隊自2009年起，連續5屆奪得桌球男子團體銅牌，2019年世大運中華隊由廖振珽、彭王維、王泰歲、楊恆韋4位好手出賽男子團體戰，先是靠著楊恆韋逆轉打敗俄羅斯保住銅牌，後又與日本對戰3：1擊敗日本。相隔12年後，中華有了在次闖進冠軍戰，和中國隊爭金的機會。

冠軍賽中，首先由2014年青奧第4名的楊恆韋打頭陣，以0：3不敵中國選手朱霖峰落敗；第2棒彭王維接手後，也以1：3敗給于子洋；最後上場的王泰歲最終也不敵趙子豪，最後團隊以0：3吞敗，輸給中國隊獲得銀牌，成為繼2001、2007年世大運後，中華隊隊史上第3面桌球男子團體銀牌。



## 周天成 印尼、泰國公開賽奪冠 世界排名躍升第2

7月參加印尼、日本與泰國公開賽3站賽事的臺灣羽球一哥周天成，在世界羽球巡迴賽超級1000系列的大賽—印尼公開賽中奪冠，積分一躍登上世界第2，創下他生涯高點，也成為臺灣羽球史上，第一位打進超級1000的選手。其後雖在日本以16強止步，幸而泰國站闖進決賽，打敗香港選手伍家朗奪得第2冠。

在印尼公開賽決賽中，周天成對上丹麥Anders Antonsen，賽事緊張精彩，雙方鏖戰了91分鐘共3局才決勝負。第1局，周天成先拉出6：1領先，但對手緊追，第1局以21：18些微之差險勝。第2局，周天成一樣首開5：1先得點，但Anders Antonsen同樣後來居上，加上出現判定阻擋犯規的爭議判決而失掉2分，次局以24：26兩分之差輸局，戰火延燒至第3局。決勝局中，雙方先以7：7打平，最終由周天成穩住應戰，以21：15完勝，最終以2：1奪得印尼公開賽冠軍。



## ▶ 許雅晴、李哲輝 首度搭配奪冠 美國羽球公開賽混雙冠軍 ◀



我國女羽許雅晴與男羽李哲輝原本各自是女雙、男雙選手，7月在美國羽球公開賽中，是他們第一次搭檔參加混雙比賽。兩人從非種子選手，一路打進決賽，並在冠軍賽中只花了37分鐘，就以2局21：17比分，擊敗大會第4種子法國組合Thom Gicquel、Delphine Delrue，摘下美羽公開賽混雙冠軍。

美國羽球公開賽屬於世界羽聯BWF巡迴賽超級300系列，而許雅晴和李哲輝也是繼2004年程文欣、林偉翔的組合後，中華隊再次於美國公開賽混雙奪冠的組合。賽後許雅晴說：「這個冠軍提升我的信心，即使賽後馬上飛印尼，也不會感到疲憊，打出成績就值得了。」而即將飛往印度參加男雙比賽的李哲輝則說：「自己不常打混雙，還有很多地方需要改變。」

## 黃逸柔、陳怡瑄、陳麗如 20年來首奪金 荷蘭世錦賽複合弓女團金牌 ◀

本次中華隊參加荷蘭世界射箭錦標賽「女子複合弓團體賽」的成員，是由2018年雅加達亞運的複合弓銅牌班底黃逸柔、陳怡瑄、陳麗如所組成。決賽中，我方對上美國隊，第1、2局皆以56：57輸分，第3局則逆轉前2局落後局勢，以58：55反轉勝，關鍵第4局，團隊穩住軍心後，以6支箭射出5支10分的佳績強壓美國隊，最後以總分229：224，奪下中華隊隊史上自1999年後第2面複合弓女團金牌。

成員之一的黃逸柔，是2014仁川亞運複合弓女團銀牌成員，2015年她卻不幸遇到八仙塵爆事件，使腿部及雙臂嚴重灼燒及燒燙傷，過了一年半才能像正常人行走，復健期間甚至包著紗布也要到射箭場練習，拼鬥不懈的精神令人敬佩。2018年亞運，黃逸柔再次入選國家隊，並奪得女團銅牌，本次世錦賽這個冠軍獎盃，可說是她體現運動精神的最佳表現。



## ▶ 陳傑 獎留臺灣 臺灣國際田徑公開賽男子400欄金牌 ◀



「2019臺灣國際田徑公開賽」5月份在臺北舉行，聚集國內外田徑好手前來較量，而我國「跨欄王子」陳傑，繼4月在亞洲田徑錦標賽跑出生涯最佳48秒92，與奧運達標僅離0.02秒之差的成績後，這次是以挑戰48秒90的奧運參賽資格為目標，雖然最終以49秒37成績衝線奪冠，無達到奧運參賽標準，但陳傑仍成功將400公尺跨欄冠軍留在臺灣。

陳傑賽後表示，自鳴槍那一刻起，他便感覺自己進入斷片忘我狀態，等到回神時已經衝刺到第9、10欄架了，這就是全神貫注時身體的直覺反應。要進入奧運資格，除了成績達標外，積分排名前40名也有機會，而他目前排在14名。9月、10月陳傑將迎戰在卡達舉辦的「世界田徑錦標賽」重要賽事，希望能繼續跑出佳績，朝東京奧運前進。

## 林昀儒 桌球界新星 T2桌球鑽石賽馬來西亞站男單冠軍

年僅17歲的「桌球神童」林昀儒，7月在T2鑽石賽馬來西亞站中，力壓強敵奪得男單冠軍。林昀儒首輪以4：0擊敗日本名將水谷隼，接著又以4：2勝過2016里約奧運金牌中國選手馬龍。接連著以4：0打下香港黃鎮廷進入決賽，最後以4比1擊落來自中國，世界排名第3的樊振東，一舉奪冠。

T2鑽石賽今年列入東京奧運積分賽，世界前16強都會參加，除了第1站馬來西亞外，接著還有中國南海站及新加坡站。在國際桌球總會（ITTF）8月公布的最新世界排名中，林昀儒以總積分排名第13，再創生涯高點，也是目前臺灣男子桌球排名最高的球員。優異表現連國際桌球總會ITTF官網都報導，指出他有望成為威脅中國選手的桌球新星。



## 沈彥汝 獎留臺灣 世界聽障羽球錦標賽女單及女雙雙料金牌



4年舉辦一次的「第5屆世界聽障羽球錦標賽」暨「第2屆世界聽障青年羽球錦標賽」7月於臺北舉行，本賽事共有來自27國，超過300位隊職員與選手來臺。

上屆球后沈彥汝在女單冠軍戰中，對上大會第2種子奧地利女將Katrin Neudolt，第1局以21：11輕取，第2局分數一度形成拉鋸戰，沈彥汝以21：232分之差落敗；關鍵第3局，沈彥汝展開變化多端的球路強壓對手，最終以21：13成功衛冕女單冠軍。

在女雙組合中，沈彥汝和同為球后的范榮玉搭配，金牌戰再次對上團體賽讓中華隊「銀」恨的俄羅斯組合。第1局在俄羅斯女雙Karina Khakimova、Elena Tiurina進攻下，比數一度落後到僅些微差距，幸而以22：20逆轉勝。第2局延續勝利氣勢，變化難測的球路讓對手無力應對，最後以21：5懸殊差距，力克俄羅斯，將冠軍獎留臺灣。

## U12世界盃少棒代表隊 睽違8年 U12世界盃少棒賽冠軍

「2019第五屆U-12世界盃棒球錦標賽」8月在臺南舉行，共有12個國家參賽。這次在主場舉辦，冠軍賽門票全數售罄，滿場近8,000名觀眾搖旗吶喊加油，最後小將也不負眾望，將金牌留在臺灣。

中華隊在預賽、超級循環賽8場比賽，僅一敗於日本隊，而日本隊也僅輸一場，雙方在冠軍戰再次狹路相逢，我方強投陳楷升主投5局，只被敲4支安打無失分，並送出5次三振，表現不俗。3局上，郭宸安敲出安打、葉弘仁保送、余硯誠因日本三壘手失誤上壘，中華隊攻佔滿壘，隊長黃天賜敲出中外野安打，中華隊率先得分。接著日本隊緊急換上第2任投手川越昂太郎，中華隊江庭毅延續攻勢，安打攻下第2分。4局上，陳楷升安打上壘，靠投手暴投攻上二壘，葉弘仁高飛犧牲打送回陳楷升，中華隊3比0領先。6局上陳楷升更轟出陽春炮，讓中華隊取得4比0領先。最後在6局下半派出左投林丞宥，投4人次結束日本隊攻勢，最後以4比0完封日本，拿下睽違8年的冠軍。





## ■ 成就體育運動美力時代—108年度體育推手獎即日起受理各界推薦



「108年度體育推手獎」自4月3日起至7月1日受理推薦報名，獎項分為「贊助類」、「推展類」及「特別類」，其中「贊助類」及「推展類」又分為金、銀、銅三等級與贊助類長期贊助獎，以贊助金額或推展年資做為評審標準，而「特別類特別獎」則以具有特殊具體事蹟或貢獻為表揚條件，並將於9月6日在臺北維多麗亞酒店舉辦表揚典禮。

國家體育事業的發展，除了政府單位的資源挹注與推動外，同時也需要民間企業、團體及個人投入金錢或時間，與政府攜手提供國家體育進步的動力。為了向體育界默默奉獻的幕後英雄表達感謝及敬佩之意，本署自98年起持續辦理「體育推手獎」表揚活動，並在6月5日召開記者會邀請107年度同時獲得「贊助類金質獎」、「贊助類長期贊助獎」及「推展類金質獎」三個獎項的台灣電力公司、合作金庫、國泰人壽、臺灣土地銀行等4家企業代表及明星選手經驗分享。

成就一位優異的運動員，除了選手自己努力、堅持與熱情、教練的指導、親友的鼓勵外，還有許多人默默地在背後擔任支持的力量，這些隱身在掌聲後面的推手，無怨無悔、全心全意投入體育推展工作。希望藉由「體育推手獎」，期盼大家一起來做臺灣體育發展的「推手」，增進參與推動體育運動之風氣，讓體育的奧援源源不斷，永不止歇，共創更健康的臺灣，讓世界看到臺灣的驕傲。





## ■ 挹注運動發展基金 培育我國排球選手台灣運彩新增排球項目



台灣運彩為提升銷售額，持續推出多元投注項目及玩法，以擴大購券者客群與提升購買運動彩券樂趣，並同時達到挹注國家運動發展基金目的，支持我國培訓出更多國家級運動選手。107年雅加達—巨港亞運，我國排球代表隊表現優異，我國男排更拿下睽違已久的銅牌，再次燃起國人對排球的

熱情。台灣運彩於108年6月4日起，將排球納為新投注標的，6月21日記者會邀請排球國手—電眼雙胞胎劉鴻敏及劉鴻杰共同站台出席，希望透過排球運彩的銷售，讓國人一起關心並支持排球運動。

107年亞運中華男子排球隊奮力拚博奪下睽違多年的銅牌好成績，再次博得國人關注排球運動。排球賽事節奏明快，扣殺精彩程度與羽球及網球不分軒輊。為吸引更多國人關注進而帶動運動彩券銷售，台灣運彩108年提供4大國際賽及5大職業聯賽，包含世界盃、奧運洲際資格賽、挑戰者盃、國家排球聯賽，及日、韓、巴西、波蘭與義大利職業聯賽等。排球投注提供7項玩法包含不讓分、讓分、大小、單局大小、單局不讓分、正確比數、冠軍及特別項目，不僅可賽前投注也可場中投注。

目前國家排球聯賽火熱進行中，台灣運彩亦提供多場單場或場中投注推廣排球運動，觀賞精彩賽事的同時，順便買張運動彩券，也能同時做公益挹注運動發展基金，幫助體育環境變得更好。本署也提醒購買運動彩券請勿過度投注並量力而為，未滿20歲之未成年人不能購買或免領運動彩券。

有鑑於我國體育運動經費與世界各先進國家仍有差距，且參考世界各國體育經費數據及經驗，因此積極推動運動彩券發行，將挹注運動發展基金作為振興體育，並發掘、培育及照顧體育運動人才作為主要用途，促進國家體育運動發展，為我國培訓更多優秀運動選手。

## ■ 促進優質運動性平環境 本署辦理各級體育競賽性騷擾防治論壇

為減少各級體育競賽及活動中，發生性騷擾及性別平等相關事件，建構一個優質的運動性平環境，本署於108年6月18日辦理「各級體育競賽性騷擾防治論壇」。本次論壇以「運動性平的權益與保障—強化選手權益保障」及「運動性平案例的輔導機制-各級體育競賽性騷擾防治」兩項子題進行



討論，邀請在「性別平等」及「騷擾防治」方面的專家學者們，並邀請各縣市政府及單項運動協會人員共同參與討論，在辦理各級運動賽事時應如何防範相關事件的發生，進而確保賽事辦理單位之權益並於賽事中強化對於選手及教練之保障。

為了宣導運動性平意識，除辦理該論壇外，有感於學校是一切教育養成的基礎，本署在校園運動性平方面的具體作為包括：編製國中及國小運動性平教育的繪本，提供學校教師及學生使用、每年舉辦學校專任運動教練性平教育講習，強化運動教練性平教育認知及專業知能；更在今年舉辦了校園運動性平種子教師培訓及到16所學校進行校園性平電影巡講活動，透過觀賞電影及討論，向體育班的運動選手傳遞性別平等及身體自主權益觀念。期望藉由校園的扎根，向上建構一個優質的運動性平環境。

本論壇期待藉由專家學者的引導，探討目前各級體育競賽及活動中，發生性騷擾及性別平等相關事件的各種樣態及因應策略，後續也將透過專案計畫蒐集國內外資訊，期許建置一個安全、優質的運動性平環境。

## ■ 從Me到We國高中運動社團幹部研習營

本署自87年起辦理高中運動社團幹部研習營，頗受學生歡迎，108年的研習營分南、北、中三梯次舉辦，參加者須由學校推薦，每校至多兩個名額，因此，能獲得參加機會的同學都相當珍惜。

今年研習營的最大特色除了新增國中組外，也更著重實際操作，像是「競賽活動企劃與實務」、「晚會活動規劃與實務」等，讓各校代表實際企劃一場比賽





或選手之夜。而「運動傷害防護課程」、「用英文聊運動」、「體育新知識及國際體育術語」等課程，則讓大家認知到運動的多元性及其所蘊涵的豐富知識。最受期待的「優秀選手運動旅程心得分享」，108年邀請到2010年廣州亞運跆拳道金牌黃顯詠選手以及臺灣戰神朱木炎，分享運動對自己人生的影響，都讓大家受益良多。

## ■ 運動FUN輕鬆 108年學生暑假體育育樂營開放報名

為鼓勵並輔導各級學校加強教育學生規劃假日及寒暑假運動休閒活動，於每年寒暑假策劃各項體育育樂營活動，期盼透過增加多元的運動選擇及體驗，吸引運動基本能力不足、體適能不佳或未養成規律運動習慣等的弱勢學生參與。108年持續由國立體育大學統籌規劃，結合各特色學校在臺灣北、中、南、東四大區域同時舉辦，延續往年最熱門的營隊項目，包括登山健行、攀岩、水上活動、獨木舟、風浪板、游泳、浮潛、水肺潛水、射箭（應用弓箭）、體能王（活動闖關）、體適能（體能考驗）、壘杯、帶式橄欖球等共13項運動體驗活動，總計辦理30個梯次，讓青年學子實際體驗有別於學校體育課的活動，讓孩子們愛上運動，享受多元的運動樂趣。



其中，水肺潛水在暑假是相當搶手的活動，由樹德科技大學所舉辦的水肺潛水活動，不只教導學童基礎的游泳技巧，更讓學童學習如何使用呼吸管及蛙鞋等潛水用具，讓孩子可以學會正確且輕鬆的游泳技巧。生長在四面環海的臺灣，提升學生游泳的能力是相當重要的，透過水系列育樂營活動，不只可以培養學童的游泳能力，更能體驗有趣的水上活動。

## ■ 夏日戲水意外頻傳 體育署呼籲安全戲水 快樂安全游

臺灣許多溪流及海域水面看似平穩，水底下卻暗藏惡流，例如，水流遇瞬間落差地形時（如攔沙壩），產生翻滾現象的翻滾流；水流繞著岸邊轉彎處或遇到障礙物所形成的漩渦流；將人快速帶離海岸邊，往外海飄流的離岸流等，如果被捲入，就可能無法抽身，而且包括游泳池、SPA池及任何水池池塘等，亦須注意水域安全。另從研究統計資料顯示，有穿戴救生衣、游泳圈、魚雷浮標等之溺水者，因可漂浮在水面，所以等待救援時間較長，獲得救援而避免溺水死亡的機會也較高。

依據教育部近10年校安事件統計資料，學生人溺水死亡原因主要是自行或與同學朋友結伴出遊戲水，本署呼籲，孩童戲水，應有家長陪伴，家長亦應關心注意子女之行蹤，避免其獨自或結伴到危險水域戲水。目前時序進入夏日午後的雷陣雨及颱風季節，可能造成溪流、湖泊水位上漲、水流湍急；水（野）塘、深潭、水埤等，因為水質不佳、深度不明、水底雜物多等，可能造成下水者受傷或陷入泥沼，這些都可能提高發生溺水的機率。



## ■ 教育衛福兩部聯手 號召樂齡愛運動 運動『銀』健康

鑑於我國已邁入「高齡社會」，銀髮族人口將越來越多，促進銀髮族運動健康議題日形重要，教育部與衛生福利部跨部會合作，108年共同推展「運動『銀』健康」方案。為使本方案廣為周知，兩部於108年7月12日共同舉辦「樂齡愛運動 運動『銀』健康」記者會，由教育部潘文忠部長與衛福部陳時中部長連袂出席，號召更多的銀髮族一起來運動，為自己贏得健康。



「運動『銀』健康」方案係整合兩部資源，以「據點在地化、人力專業化」的方式，將運動或身體活動專業指導人力送入長者社區通路，協助銀髮族藉正確運動獲得運動健康的效果。此外，為讓銀髮族方便取得運動健康相關資訊，兩部共同在 i 運動資訊 line@ 建置「銀髮運動地圖」及「銀髮運動教材專區」，提供運動健康的資訊。未來，兩部將持續積極合作，擴大推展「運動『銀』健康」方案，使得銀髮族得以活躍老化，並提供其運動健康更完善的照顧，希望達成透過「運動健身」，邁向「快樂人生」的目標。

## ■ 運動好人才 企業動起來—本署鼓勵企業善用運動人才 打造健康活力職場

本署自107年開始推動企業聘用體育運動相關背景專業人員擔任運動指導員，並提供企業補助方案，以協助推展職工運動，達成職場運動健康的目標，迄今已展現具體成效。截至108年7月中，已輔導企業聘用206名運動指導員，並補助辦理600多項員工運動休閒活動，參與逾13萬人次。



本署為提供更完善的求職求才媒合服務，已於107年建置完成運動指導員資料庫及媒合平臺，並廣邀企業登錄職缺及體育運動相關背景專業人員



登錄履歷資料，並使聘用運動指導員之企業可透過本平臺申請補助方案，提供一站到底式的服務。

為使各界廣為周知，本署於108年7月23日舉辦記者會進行宣傳，由高署長俊雄親自出席。記者會由本方案代言人一休開場，並由本案之執行單位中華民國全國中小企業總會針對108年度企業聘用運動指導員補助方案內容進行說明，同時邀請台達電子工業（股）公司尤瓊惠副理及太平洋崇光百貨高雄分公司鄭文璋副課長分享聘用運動指導員及推展員工運動的成效與益處，期待藉此號召更多企業聘用運動好人才，使企業員工一起動起來。

## ■ 亞洲身心障礙桌球錦標賽 各國好手臺中角逐東京帕運資格

2019年亞洲身心障礙桌球錦標賽，108年7月23日至27日在臺中靜宜大學體育館開打，計有19國277名選手參賽，一同爭取積分前進2020年東京帕拉林匹克運動會。



本賽事是國際桌球總會（International Table Tennis Federation, ITTF）授權之50積分正式錦標賽，並由中華民國殘障體育運動總會主辦，賽事積分攸關2020年東京帕運資格，各國好手皆積極備戰，我國代表隊也派出多位2018年亞洲帕拉林匹克運動會好手參賽。

舉辦頂級國際運動賽事，提升全民運動參與及觀賽人口，提升臺灣國際能見度是本署推展國際體育交流的重要政策及目標。對於國內身心障礙運動的推展，本署期望藉由舉辦國際賽事，鼓勵身心障礙族群積極參與體育活動，提升國內對於舉辦相關運動賽事之專業知能，同時促進各界對身心障礙運動的瞭解，賽事期間也將辦理國際分級研習活動，希望藉此增進國內身心障礙運動相關工作人員專業知能。

## ■ WBSC U12世界盃少棒錦標賽 寶可夢家族陪大家一起看棒球 Fun暑假

2年舉辦一次、第5屆在臺灣舉辦的2019年世界盃少棒錦標賽於7月26日至8月4日開打，全球各大洲12支最強的國家少棒代表隊攜手比賽代言人－寶可夢家族，齊聚南臺灣，陪同全臺灣的大小朋友一起看棒球、Fun暑假。



世界盃少棒錦標賽是世界棒壘球總會（簡稱WBSC）於2011年創辦的比賽，是全球最具競技實力的12歲以下級棒球賽事，至今已辦理5屆，均是由臺灣承辦。棒球有臺灣國球之稱，深夜守著電視觀看少棒轉播曾是許多4、5年級生共同的記憶。有感於基層棒球是棒球運動永續推展的根本，中華民國棒球協會攜手臺南市政府於2013年成功爭取2015、2017及2019年連3屆世少棒賽事在臺南市舉行，並且開始規劃將舊有球場改建成亞太國際棒球訓練中心，107年嘗試打破WBSC制度，提出世少棒永久在臺南市舉辦的建議，雖然未能如願，但再度取得2021、2023及2025及2027賽事連續4屆的主辦權，所有的努力就是希望臺灣成為亞洲少棒訓練基地，打造臺灣成為東方的威廉波特。

本屆比賽從7月26日一直到8月4日在臺南市亞太國際棒球訓練中心、歸仁棒球場及善化棒球場舉行，同時同地舉辦「2019年第1屆世界盃少壘錦標賽」，邀請捷克、印尼、秘魯及我國等4個國家參賽，讓少棒帶動少壘的國際關注度，是WBSC的一大新嘗試。

為了提高臺灣國際能見度，本署自去年起即成立任務型協助小組並委託專業團隊辦理各項研習活動，提升賽事主辦單位的專業知能及行銷能力，優化臺灣籌辦國際賽事的品質及能量。世少棒是本署目前正在推動的形塑臺灣品牌國際賽事之一，相信會成為實現這個夢想的一大助力。

## ■ 臺灣運動創新加速器第2期成果發表會 展現臺灣運動創新無限潛力

本署引進國際資源，為臺灣體育產業打造的「臺灣運動創新加速器」（SPIN Accelerator Taiwan），7月17日在本署舉行第2期培訓專案成果發表會，展示運動創新團隊培訓成果，最後由

MeetAgile（捷思科技）及Singular Wings Medical（奇翼醫電）獲得眾多評審青睞，勇奪本期最佳優秀團隊殊榮。

本署自107年委託交通大學加速器中心與HYPE運動創新基金會（HYPE Sports Innovation, HYPE）共同創建SPIN Accelerator Taiwan，目的在結合交大加速器的科技網絡，以及培育



本署業主任秘書丁鵬與臺灣運動創新加速器第2期團隊合影。



近百個創新團隊的經驗，協助有志參與運動創新的團隊結合我國在科技業、製造業與服務業的優勢與強項，開拓嶄新發展領域與潛能，加速鏈結國際網絡資源，並將我國創新元素引介至國際社會，為我國運動創新帶來更多可能性。本計畫第1期專案的優秀創新團隊，藉由參與多項國內外相關創新活動與會議，已募得超過新臺幣千萬元資金。

第2期專案共招募9個優秀具潛力的國內外運動創新團隊，包含從事賽事品牌優化服務的德國團隊Fassoo、研發無線穿戴對講裝置的英國團隊Armony、設計飛行競賽賽道與賽事行銷的Dronefighter（飛戰鬥士）、開發賽事數據分析App的MeetAgile（捷思科技）及高爾夫整合性管理App的Golface（綠夾克運動事業）、經營線上運動健身教學的LUDO（如荼科技）、開發智慧動作感測平臺的JianLing（建菱科技）及健康管理整合系統的LongGood（龍骨王），以及生理訊號及時偵測穿戴裝置的Singular Wings（奇翼醫電）等運動新創團隊。

9個參與近2個月培訓課程的團隊在成果發表會施展渾身解數，秀出自家運動創新產品與服務，展現參與本計畫的豐實成果。最佳優秀團隊可獲得未來出國參加本署ASPEN論壇及HYPE全球運動創新相關活動的機會，讓世界看見臺灣運動創新能量，打響我國國際能見度。

## ■ 有關滑冰協會停辦「2019年亞洲國際花式滑冰經典賽」爭議 教育部於8月1日正式發文處分

有關中華民國滑冰協會停辦「2019年亞洲國際花式滑冰經典賽—臺北站」爭議，經教育部專案小組調查，該會確有違反法令、章程及妨害公共利益之情形，且情節重大，爰依國民體育法第43條規定處以處分，並已於108年8月1日正式函知該會限期回復各應辦事項，摘要說明如下：

### 一、依國民體育法第43條規定對該會處以警告，並停止部分補助：

（一）經查國際滑冰總會（ISU）108年7月24日新聞稿所述，係經徵詢該會同意後，將賽事改由香港滑冰協會主辦，惟其對外發布資訊前後說詞反覆，誤導社會大眾，徒增社會紛擾，影響國際觀瞻，確有違反法令、章程及妨害公共利益之情形，且情節重大，依國民體育法第43條規定，對該會處以警告，並依同條第1款規定，除直接涉及我國選手選訓參賽經費外，自即日起停止部分補助1年。另本署前於4月3日核定本賽事補助經費新臺幣200萬元，一併廢止。

（二）該會內部組織運作未按法定章程辦理，類此視同放棄繼續主辦國際賽事之重要決定，吳奕德秘書長既未經該會理事會同意，該會亦未事先知會或報知主管機關，該會應審慎檢討，訂定權責劃分表及各項決策流程。

### 二、依國民體育法第43條規定，撤免滑冰協會秘書長吳奕德職務：

（一）ISU於108年7月24日晚間發布新聞稿表示，取消本賽事並非臨時片面決定。此節與



該會7月23日官網緊急公告及7月24日聲明稿內容，明顯不符，吳秘書長於7月25日至本署說明並承認，該會5、6月間確有與ISU電郵往返，並針對ISU徵詢賽事改由亞洲其他國家承辦之電郵，吳秘書長均表示同意。

(二) 吳秘書長於108年7月26日上午該會臨時召開之理監事會議及同日下午本署召開之研商會議均表示，本案決策過程係循例由其個人全權處理，未依章程規定事先陳報理事會同意，顯已逾越職務權限，且前後說明反覆，顯有損協會及國家形象。

三、要求該會正式行文ISU澄清事實，並表達立場，說明本案所造成誤會之原委，盼ISU能夠理解，並表達將來我國仍願積極履行會員義務之立場，以及享有主辦各類賽會之權利，始不致因有潛在外力而先予自行退讓。

四、要求該會加強內部人員教育訓練，並善用中華奧會相關能力建構平臺。

(一) 該會處理過程未見章法，不僅引發國內軒然大波，並驚動ISU發布新聞稿自清，凸顯該會管理階層處理國際事務經驗及能力不足，應加強內部相關教育訓練，以免類似事件再次發生。

(二) 本署委請中華奧會辦理培育國際體育事務人才及維護奧林匹克體系會員權益相關計畫，已設有強化單項協會管理階層人員能力建構平臺，請該會善加利用，並派秘書長以上人員參與相關研習。

五、另請該會再釐清其他相關人員涉入情形、該會後續財務損失及「隱性的國際壓力」等事項，限期查明並函報本部續處。

## ■ 108年度運動設施營運管理研習會（第2場）

本署於108年7月25日、26日假宜蘭縣羅東鎮農會辦理為期2天的「108年運動設施營運管理研習會」，此次研習會為108年度第二場，計有地方政府及國家運動訓練中心承辦運動設施業務主管及基層人員63人報名與會。

本次研習會規劃課程包含「運動場館照明介紹」、「運動場館機電設備保養與維護」、「雲林斗六棒球場OT





委外經驗分享」、「宜蘭國民運動中心營運管理經驗實務分享」、「多功能體育館的營運管理經驗分享」、「公共運動設施營運管理維護情形考核作業解析」並參訪羅東運動公園，邀請臺灣體育運動管理學會劉田修理事長、大群環控系統股份有限公司施繼昌總經理、雲林縣體育場賴俊嘉組長、宜蘭國民運動中心張家榮營運經理、長佳機電工程股份有限公司蕭幼麟營運總監、國立臺灣大學康正男教授等各領域專業講師到場分享。

本署持續補助地方政府興整建運動設施，各項工程完工後，場館設施妥善營運管理將成為運動場館是否能永續使用之關鍵，本署除持續督促地方政府強化各項運動場館設施維護管理計畫、編列年度維護經費及適當人力進行場館維護、並每年度抽查營運情形外，本署定期舉辦運動設施營運管理研習會，參考前次參與者之反饋意見搭配本署推動之政策規劃場館營運管理課程，期透過課程講授及講座學員間的交流，增進運動場館營運管理人員知能，提升運動場館服務品質。

## ■ 健身教練消費糾紛有解了 本署研擬健身教練服務定型化契約

鑑於國人健身風氣日盛，健身產業態樣也日趨多元，除了到健身中心運動外，越來越多人也開始找健身教練進行訓練，近年來陸續產生許多消費糾紛。依行政院消費者保護處統計，101年至107年關於健身中心消費糾紛申訴量逐年攀升，共計有7,394件，並以教練課程過度推銷，導致消費者購買多筆教練課程所衍生之使用期限、健身教練離職消費者無法退費為主要申訴原因。



為輔導運動健身產業及維護消費者權益，並在平等互惠原則下，本署依消費者保護法第17條第1項授權訂定「健身教練定型化契約應記載及不得記載事項」草案，草案明定消費者與健身中心教練簽訂契約時，有三日以上的契約審閱期、健身教練服務的種類及期限要明確記載，教練課程如有任何異動，應依約定方式於約定時間內通知消費者，如果沒通知，消費者可依約定方式請求業者於指定時間內補課或賠償，消費者如果累計教練服務契約量（含同一業者不同教練），已達每週平均逾五堂課者，或是雙方指定教練無法依約執行業務、業者變更履約地點，未經消費者同意者、暫停教練課程服務超過一年者，消費者都可終止契約。

此外，因業者常以折扣行銷吸引消費者不斷購買不同運動項目教練課程，導致消費者尚未享受服務，就已經預繳過高的金額，所生風險卻全由消費者承擔，不符消費保護意旨，為健全履約環境，本署也於草案中要求業者應將預收健身教練課程款項之百分之五十，用來提供履約保證。



## ■ 雲林縣國民運動中心啓動儀式

為培養我國國民運動風氣及完善各地方政府完善運動休閒環境，本署補助雲林縣政府興建的「雲林縣國民運動中心」於108年7月13日舉辦啓動儀式，是縣內首座結合休閒功能及運動健身的新型態場館。造價約3億元的國民運動中心，鄰近成大斗六分院，將提供縣民增添一處優質、多元體驗的運動場所。

雲林縣政府興建「雲林縣國民運動中心」，規劃包含具備室內溫水游泳池、桌球室、綜合球場、羽球場、韻態教室及體適能中心等6大核心設施，並設置幼兒體適能教室、飛輪教室、直排輪曲棍球場、攀岩場等特色設施。此外，營運商引進綠能智慧化的健身器材、銀髮族循環訓練站、空氣品質監測等智慧科技系統，打造全新的節能、環保、健康、安全的智能化國民運動中心，未來更將加強與在地學校培訓體育人才，與企業合作擴大公益運動課程的推廣。

本署將持續協助各地方政府完善運動休閒環境，使民衆能就近運動，培養運動習慣及健康之身心，促使民衆擁有強健體魄，增進生活品質。♻️





## 6 - JUNE

### 1—2日

委託國立體育大學辦理「108年探索體育：國際探索、體育磐石計畫—「國際探索體育暨野地教育研討會」，由教育部林常務次長騰蛟出席開幕典禮。

### 3日

召開「108年度第2次水域安全會報」，由教育部林常務次長騰蛟主持。

### 3日

召開「游泳池附設固定式滑水道國家標準研訂及相關事宜」研商會議。

### 4日

王副署長水文率同仁拜會臺南市政府及高雄市政府綠能辦公室、工務及建管單位等相關承辦窗口，研商「學校擴大設置太陽能光電風雨球場計畫」推動情形及協助解決推動所遇困難。

### 5日

舉行「108年度體育推手獎」起跑記者會，由林副署長哲宏主持。

### 5日

行政院張政務委員景森召開研商職籃推動相關事宜會議，由王副署長水文代表出席。

### 6日

國產署辦理中角灣衝浪服務中心國有土地使用同意書現勘作業，由運動設施組派員出席。

### 6日

蔡總統英文及蘇院長貞昌至國家運動訓練中心瞭解「國家運動園區第三期計畫暨2020年東京奧運備

戰情形」，由教育部潘部長文忠率高署長俊雄等相關人員出席。

### 10日

召開「營造優質友善運動場館設施計畫」第45次複審會議審查高雄市政府、新竹縣政府、雲林縣政府、花蓮縣政府所提5案申請計畫，由王副署長水文主持。

### 11日

召開「教育部體育署前瞻計畫造友善自行車道輔導團委辦案」期初報告審查會議，由王副署長水文主持。

### 12日

召開「前瞻水域計畫108年第3次審查會」，由王副署長水文主持。

### 12日

召開「108年全國登山日推廣計畫委辦案評選會議」，由林副署長哲宏主持。

### 13日

辦理「第3次運動服務業者聯誼會」，針對第4屆我是運動創業家創業競賽獲獎業者，進行運動產業政策宣導，並講解開辦創業金申請實務。

### 13日

召開「特定體育團體章程範本修訂會議」，由林副署長哲宏主持。

### 14日

「2020運動產業博覽會規劃設計委辦案」決標予「桔禾創意整合有限公司」。

### 14日

召開「研商擇定具臺灣品牌特色馬拉松賽事會議」，由林副署長哲宏主持。



14 日

交通部召開金山中角灣「國際級衝浪基地建置案」第 2 次工作小組會議，由運動設施組派員出席。

14 日

辦理明台國際育樂股份有限公司申請變更所屬明台國際高爾夫球場面積現地會勘，由王副署長水文率相關同仁出席。

17 日

召開「108 年度補助國際體育交流活動第 6 次審查會議」，由林副署長哲宏主持。

17 日

辦理「宜蘭縣冬山鄉三奇稻間美徑自行車道新建工程」施工品質查核作業。

17 日

國家發展委員會召開「研商花蓮縣光復鄉、鳳林鎮地方創生計畫會議」，由運動設施組派員出席。

18 日

委請國立體育大學辦理「促進優質運動性平環境論壇」，由高署長俊雄出席開幕致詞，王副署長水文出席綜合座談，立法院尤美女委員亦親自出席。

19 日

召開「體育雲—全民運動資訊系統維運及擴充案服務建議書審查會議」，由林副署長哲宏主持。

19 日

行政院張政務委員景森召開「推動籃球職業化會議」，由高署長俊雄代表出席。

19 日

召開「2019 APEC 運動城市論壇暨 秀運動 in Taiwan 成果分享會」工作會議，由高署長俊雄主

持，台灣經濟研究院、中華民國全國中小企業總會及國立交通大學產業加速器中心出席與會。

20 日

召開「我國足球競賽及訓練場地調查研究」行政協助案期末報告審查會，由王副署長水文主持。

20 日

召開研商「臺中市足球運動休閒園區興建工程」變更基地專案會議，由王副署長水文主持。

21 日

舉行台灣運彩「台灣運彩投注生力軍 排球全新上市」記者會，由葉主任秘書丁鵬主持。

21 日

中華奧會召開亞洲奧林匹克理事會（OCA）轄下各級運動賽會基本資訊說明會，並向相關縣市說明本署針對我國申辦亞洲運動會之立場及評估決定，由國際及兩岸運動組派員出席。

21 日

辦理國家運動訓練中心「宿舍、器材及監控中心新建工程」施工品質查核作業。

21 日

國家發展委員會召開「雲林縣口湖鄉地方創生計畫輔導會議」，由運動設施組派員出席。

21 日

國家發展委員會召開「南投縣埔里鎮地方創生計畫輔導會議」，由運動設施組派員出席。

25 日

完成研商修正「運動產業發展條例」以擴大企業贊助體育運動租稅優惠抵減稅額之可行性及推動國公營投入體育運動發展報告書，並向張政務委員景森進行報告。



26 日

召開「第2屆運動彩券業務督導小組第30次會議」，由高署長俊雄主持。

26 日

召開「強化全國原住民族運動會辦理成效座談會」，由高署長俊雄擔任主席，並邀請原住民族委員會、行政院農業委員會、文化部、交通部觀光局、各直轄市與縣市政府、55 個原鄉、原住民族立法委員、各直轄市與縣市政府原住民族議員及學者專家共同與會。

28 日

召開「運動發展基金管理會第6屆第2次會議」，由教育部潘部長文忠主持。

28 日

假臺北市西門國小辦理「樂動 150 記者會」。

28 日

召開「2019 全國登山研討會第二次籌備會議」，由林副署長哲宏主持。

28 日

召開「108 年度輔導高爾夫球場完成開放使用諮詢會議」。

28 日

教育部召開行政院列管計畫精進作為會議，由運動設施組派員出席。

28 日

行政院消費者保護處召開「健身中心定型化契約範本暨其應記載及不得記載事項」（修正草案）第4次審查會，由運動設施組派員出席。

29 日

臺灣棒球名人堂協會「第六屆名人頒證暨特展開幕儀式」，由高署長俊雄出席。

## 7 - JULY

1 日

辦理「營造友善自行車道」屏東縣申請補助計畫會勘。

2 日

召開「教育部體育署秋行軍蟲防疫執行小組第1次督導會議」，由葉主任秘書丁鵬主持。

3 日

2020 年第 15 季女子超級籃球聯賽選秀會活動，由王副署長水文代表出席。

3 日

高雄市政府召開「西子灣海域中心新建計畫」執行進度協調會，由運動設施組派員出席。

4 日

召開「立德棒球場設施改善計畫」申請經費補助審查會議，由王副署長水文主持。

4 日

行政院消費者保護處召開「研商攀岩館及彈翻床館聯合查核會議」，由運動設施組及全民運動組派員出席。

4 日

召開「運動場館管理規定及使用規範具歧視或限制身心障礙者用語」修正進度第2次控管會議。

5 日

辦理「新竹縣體育場跑道面層暨無障礙設施整修計畫」施工品質查核。



8 日

召開「第二屆運動產業博覽會專案小組第 11 次會議」，並由林副署長哲宏率隊前往世貿一館並參訪「2019 台北國際運動用品暨戶外休閒展」，作為運動產業博覽會辦理參考。

8 日

舉行「107 學年度各級學校民俗體育深耕計畫一成果發表會」。

8 日

召開「全國登山日第二次規劃會議」。

9 日

召開「108 年度全民運動新媒體行銷案中報告書審查會議」，由林副署長哲宏主持。

10 日

召開「爭取棒壘球納入 2022 年杭州亞洲運動會競賽種類策略會議」，由林副署長哲宏主持。

10 日

辦理「花蓮縣立棒球場友善設施改善計畫」施工品質查核。

10 日

行政院公共工程委員會召開「中央地方建設協調會報」—新北市政府第 4 場研商會議，由運動設施組派員出席。

10 日

國家發展委員會召開「彰化縣大城鄉地方創生計畫輔導會議」，由運動設施組派員出席。

12 日

高雄市政府運動發展局於 TeSL 高雄電競館舉辦「2019 高雄市電子競技產業發展座談會」。

12 日

中華職業棒球大聯盟「中華職棒 30 週年特展—無人出局 高雄站」開幕記者會，由教育部潘部長文忠出席。

12 日

召開「樂齡愛運動 運動『銀』健康」記者會，教育部潘部長文忠及衛生福利部陳部長時中應邀出席。

12 日

召開「108 年度國民體適能專業人才提升計畫期中報告審查會議」，由林副署長哲宏主持。

12 日

中華民國籃球協會假彰化縣立體育館辦理「2019 年第 41 屆威廉瓊斯盃國際籃球邀請賽」男子組開幕典禮，由林副署長哲宏代表出席。

15 日

召開「全國性體育團體與教練選手權益事件處理小組會議」，由教育部林常務次長騰蛟主持。

15 日

召開「108 年度補助國際體育交流活動第 7 次審查會議」，由林副署長哲宏主持。

15 日

辦理兩岸學校體育業務專業交流—「2019 年邀請大陸體育專業人員來華訪問團」，訂 7 月 15 日至 21 日來臺，7 月 15 日歡迎晚宴由林副署長哲宏代表出席。

15 日

召開「營造優質友善運動場館設施計畫第 46 次複審會議」，由王副署長水文主持。

16 日

召開「水域運動工作小組第 2 次會議」，由王副署長水文主持。



17日

「108年度獎勵學校體育績優團體及個人頒獎典禮決選決審會議」，由王副署長水文主持。

17日

委託國立交通大學產業加速器暨專利開發策略中心辦理之「2018HYPE 國際創新網絡專案計畫」，辦理第2期培訓專案成果發表會，由葉主任秘書丁鵬代表出席致詞與頒獎。

17日

召開「營造優質友善運動場館設施計畫第47次複審會議」，由王副署長水文主持。

19日

辦理107年國家運動園區整體興設第三期民間參與投資可行性評估案公聽會，由運動設施組派員出席。

19日

辦理「營造友善自行車道」新北市申請補助計畫會勘。

22日

召開「高級中等以下學校育班問題與分析會議」，由教育部林常務次長騰蛟主持。

23日

舉行「108年度推動企業聘用運動指導員記者會」，由高署長俊雄親自出席。

23日

召開「營造特殊族群友善運動環境」期中報告審查會議，由王副署長水文主持。

24日

召開「108年第一次山域嚮導訓練機構審議小組會議」，由林副署長哲宏主持。

24日

召開中華民國殘障體育運動總會、中華民國聽障者體育運動協會及中華民國智障者體育運動協會等三團體108年度委辦及補助案期中報告審查會議。

25日

行政院體育發展委員會第二屆第4次會議，由行政院張政務委員景森主持。

25日

召開「登山教育推廣補助計畫研商會議」，由林副署長哲宏主持。

25日

國家運動訓練中心辦理東京奧運倒數365天媒體日活動，由高署長俊雄代表出席。

25、26日

辦理「108年運動設施營運管理研習會」(第2場)。

26日

召開「108年度體育推手」審查會議，由林副署長哲宏主持。

26日

召開「108學年度國小足球世界盃採購評選委員會會議」，由王副署長水文主持。

26日

召開「108學年度大專校院足球聯賽採購評選委員會會議」，由王副署長水文主持。

26日

中華民國棒球協會於7月26日至8月4日假臺南市亞太國際棒球訓練中心、歸仁棒球場及善化棒球場辦理「2019年第5屆世界盃少棒錦標賽」，教育部林常務次長騰蛟及本署高署長俊雄出席假臺南市亞太國際棒球訓練中心舉行之開幕典禮。



26 日

召開 108 年度「全國運動場館資訊網」系統維運服務案期末報告暨系統移轉審查會議。

26 日

召開「研商大溪高爾夫球變更面積案會議」，由王副署長水文主持。

29 日

公告 108 年「體育運動精英獎」受理推薦時間至 108 年 9 月 30 日止。

29 日

召開「108 年度補助國際體育交流活動第 8 次審查會議」及「輔導重點國際單項運動賽會任務型協助小組第 2 次會議」，由林副署長哲宏主持。

29 日

召開「營造優質友善運動場館設施計畫第 48 次複審會議」，由王副署長水文主持。

30 日

召開 2020 運動產業博覽會－撼動館中體育文物典藏展示內容討論，並邀請「體育運動文化數位典藏」及「台灣棒球名人堂協會」就執行成果、展示內容及展示方式建議等報告，作為運動產業博覽會規劃參考。

30 日

召開國民體育專刊－「企業與體育」專刊撰述小組第 1 次討論會議。

30 日

召開「營造優質友善運動場館設施計畫第 49 次複審會議」，由王副署長水文主持。

31 日

召開審查「運動產業發展條例第 26 條之 2 修正草案會議」，由行政院張政務委員景森主持。

31 日

召開「營造優質友善運動場館設施計畫第 50 次複審會議」，由王副署長水文主持。

31 日

行政院消費者保護處辦理「攀岩館及彈翻床館」查核，由運動設施組及全民運動組派員出席。

## 8 - AUGUST

1 日

有關中華民國滑冰協會停辦「2019 年亞洲國際花式滑冰經典賽－臺北站」爭議，經教育部專案小組調查，該會確有違反法令、章程及妨害公共利益之情形，且情節重大，爰依國民體育法第 43 條規定處以處分。

1 日

行政院消費者保護處辦理「攀岩館及彈翻床館」查核，由運動設施組及全民運動組派員出席。

2 日

召開「108 - 109 年度學生體適能計畫委辦案」採購評選委員會議。

2 日

召開「營造優質友善運動場館設施計畫第 51 次複審會議」，由王副署長水文主持。

3 日

中華民國聽障者體育運動總會於 8 月 3 日假桃園市大桃園保齡球館舉行「2019 年第 4 屆世界聽障保齡球錦標賽」，由國際及兩岸運動出席。



6 日

行政院張政務委員景森會勘國立臺灣師範大學—福和河濱公園射箭場規劃並聽取簡報，由學校體育組陪同出席。

6 日

召開「108 年度國民體育日—體育表演會活動案中報告審查會議」，由林副署長哲宏主持。

6 日

召開「營造優質友善運動場館設施計畫第 52 次複審會議」，由王副署長水文主持。

7 日

財團法人裙襪搖搖高爾夫基金會舉行賽事發布記者會，由葉主任秘書丁鵬出席。

7 日

中華民國排球協會舉辦「2019 年台中銀行亞洲沙灘排球公開賽（澎湖站）」開幕典禮暨歡迎晚宴，由林副署長哲宏出席。

7 日

辦理「臺中市長春國民運動中心興建工程」施工品質查核作業。

7 日

行政院消費者保護處辦理「攀岩館及彈翻床館」查核，由運動設施組及全民運動組代表出席。

9 日

召開「108 學年度中等學校足球聯賽採購評選委員會會議」，由王副署長水文主持。

9 日

行政院消費者保護處辦理「攀岩館及彈翻床館」查核，由運動設施組及全民運動組代表出席。

12 日

召開「研訂登山活動管理規範學者專家第 2 次研商會議」，由林副署長哲宏主持。

12 日

行政院消費者保護處辦理「攀岩館及彈翻床館」查核，由運動設施組及全民組代表出席。

12 日

國家發展委員會召開「南投縣埔里鎮地方創生計畫第 2 次輔導會議」，由運動設施組派員出席。

13 日

召開「高級中等以下學校體育班現況及問題分析第 2 次會議」，由教育部林常務次長騰蛟主持。

13 日

辦理「108 年體育表演會啟動記者會」，由高署長俊雄親自出席。

13 日

召開「第二屆運動產業博覽會第 5 次討論會議」。

14 日

財團法人商業發展研究院召開「第四場焦點團體訪談會議」。

14 日

中華民國棒球協會假金門縣立壘球場舉辦「2019 我的棒球夢—離島棒球營」捐贈暨開訓儀式。

14 日

臺灣電視學會至署拜會，由林副署長哲宏代表接見，針對 2020 東京奧運轉播相關事宜進行討論。

15 日

召開「無動力飛行運動緊急通報機制及地方自治法規訂定研商會議」。



### 18 日

舉辦「108 年全國中等學校熱舞大賽」決賽暨頒獎典禮。

### 21 日

召開「107 年度非奧亞運特定體育團體訪評計畫委辦案期末審查會議」，由高署長俊雄親自主持。

### 21 日

辦理 108 年運動 i 臺灣計畫「運動熱區」暨「銀髮族運動樂活計畫」觀摩活動。

### 22 日

召開「國家運動園區整體興建計畫民間參與投資興建可行性評估」期末報告審查會議，由王副署長水文主持。

### 23 日

辦理「新北市坪林區金瓜寮自行車道優化工程」施工品質查核作業。

### 28 日

舉辦「國民體育日啟動記者會」，由高署長俊雄親自出席。

### 29 日

召開「108 年運動 i 臺灣計畫全民運動關鍵政策與實施策略工作坊—新加坡場」，將邀請新加坡政府 Ministry of Culture, Community and Youth 之 Sport Singapore ACTIVESEG 副司長黃榮順先生至臺分享新加坡全民運動推動經驗，並邀請衛生福利部國民健康署、相關領域專家學者及訪視委員共同與會交流。

### 30 日

辦理「蘇澳鎮立運動公園優質再造改善計畫」施工品質查核。

## 電子競技產業發展之國際現勢

### International Trends in the Esports Industry

中華民國電子競技運動協會 Chinese Taipei Esports Association

本文主要探討各地區在電子競技的發展策略。自 2013 年以來，多個國際大型賽會如亞洲室內暨武藝運動會與亞洲運動會相繼把電子競技納為比賽項目，顯見電子競技已成為各國關注的一項產業。在電子競技的國際現勢中，除前述提及國際大型運動賽會的日漸認同外，近年來競賽型態與載具使用的創新有著重要進程。

在亞洲方面，南韓在過去 20 年保持電子競技領先全球的地位、中國近年來大量資源的投入、東南亞龐大人口成為未來電子競技火速發展的重要基礎，周邊國家在電子競技的策略值得成為臺灣的借鑑。歐洲近年來在電競上的表現提升、北美洲則對電子競技做出長遠的布局，則有助於電子競技在國際上的討論更加開放與踴躍。

This article mainly discusses esports development strategies in different areas. Since 2013, several

large international sporting events such as the Asian Indoor and Martial Arts Games and Asian Games have designated esports competitive programs, an indication of the focus now afforded the industry by many countries. With the exception of the aforementioned acceptance by major international sporting events, in recent years important advances have also been made in terms of types of esports types and devices used.

South Korea has led the world in esports for the past 20 years, but in Asia in recent years China has invested considerable resources in the field and the huge population of Southeast Asia has become an important base for the future rapid development of esports. In this context, the esports strategies of neighboring countries are something from which Taiwan can learn. In recent years, Europe has also improved its showing in esports and North America rolled out long term plans for esports, which should open up and energize the international discussion of the field.

## 臺灣電子競技發展現況與問題

### Development of Esports in Taiwan

中華民國電子競技運動協會 Chinese Taipei Esports Association

本文探討臺灣電子競技近年來的重要發展和策略目標。臺灣電子競技在 2008 年正式投入職業化發展，至今已有超過 10 年的歷程，在國際賽事的表現上，臺灣於 2013 仁川亞洲室內暨武藝運動會、2017 阿

什哈巴德亞洲室內暨武藝運動會和第 18 屆亞洲運動會上皆有奪牌，已顯示出臺灣在亞洲的競爭力名列前茅。

對於現在而言，臺灣近幾年電子競技朝向人才培育和國際能見度兩個重要的走向發展，前者有助於臺灣電子競技未來的發展能有更多年輕能量注入，不至於進入人才缺口造成衰退；後者則能夠帶動周邊產業的發展，將臺灣特色行銷到國際。

本文亦認為現在臺灣的困境是在於環境資源的循環尚未完善，仍要仰賴政府和民間的共同努力，一步一腳印踏實的進行，制定出適合臺灣發展的方式，才能在競爭環境強烈的電子競技中脫穎而出。

This article discusses the important developments and strategic objectives of esports in Taiwan in recent years. The official professionalization of esports in Taiwan started in 2008, more than a decade ago. In terms of performances at international competitions Taiwanese competitors won medals at the 2013 Asian Indoor and Martial Arts Games in Incheon, South Korea, the 2017

Asian Indoor and Martial Arts Games in Ashgabat, Turkmenistan and the 8th Asian Games, an indication of Taiwan's competitiveness in Asia.

In recent years, esports in Taiwan have focused on improving the training of talent and international visibility. The former boosts the participation of young people in the future development of esports, thereby preventing the industry moving backwards due to a lack of interest; the latter promotes the development of peripheral industries, introducing Taiwanese type marketing to the international stage.

This article also suggests that the difficulties Taiwan currently faces stem from the fact that environmental resources are not entirely cyclical and so remain dependent on the joint efforts of the government and private sector, incrementally drafting and executing approaches suited to development in Taiwan. Only in this way is it possible to succeed in the highly competitive environment of esports.

## 電子競技的發展模式：「國家冠軍模式」vs.「健全發展環境模式」

Different Approaches to the Development of Esports: "National Champion Model" vs. "Healthy Development Environment Model"

中華民國電子競技運動協會 Chinese Taipei Esports Association

本文透過中國與丹麥的例子，探討「國家冠軍模式」與「健全發展環境模式」的不同，並依臺灣電子競技產業的現況分析適合的走向。「國家冠軍模式」係為單一個體或單一團體極限地運用其所擁有的資源和手段，打造在短期內取得「冠軍」的方針模組；「健全發展環境模式」則是一個全面性地連接縱向與橫向系統，讓多個個體或多個群體能獲得較溫和但長期穩定的發展。

中國「國家冠軍模式」方針主要顯現在《英雄聯盟》項目上，大量的資源挹注和外援的引入使得中國隊伍順利拿下 2018《英雄聯盟》冠軍頭銜；丹麥「健全發展環境模式」則把目標放在基礎的提升上，電腦普及率和教育制度成為丹麥近年來大量產出優秀電競選手的原因。早期借鏡南韓經驗的臺灣，應選擇讓整體更加雨露均霑的「健全發展環境模式」，並根據既有情況加以修正。

This article uses the examples of China and Denmark to discuss differences in the "National Champion" and "Healthy Development Environment" models as a lens through which to analyze the current situation in Taiwan's esports industry and possible future directions. The "National Champion" model involves using one individual or group and making extreme use of all resources and methods to establish a "champion" in a short period of time. In contrast, the "Healthy Development Environment" model involves the development of a more comprehensive system, so that multiple individuals or groups can achieve moderate but long term stable development.

In China, the "National Champion Model" has mainly

been seen in "League of Legends" events, with the major infusion of resources and foreign aid leading to a Chinese team winning the 2018 "League of Legends" championship. In contrast, the adoption of the "Healthy Development Environment" model in Denmark has resulted in a focus on infrastructure improvement, computer penetration rate and education system. As a result, in recent years there have been a great number of talented Danish esports players. Initially, Taiwan sought to copy the experience of South Korea and opted for the "Healthy Development Environment" model while making necessary revisions based on the existing domestic situation.

## 以運動產業發展條例基礎探究電子競技業的產業關聯

A Discussion of Esports Industry Links Based on the Sports Industry Development Act

梁瑞昕 Jui-Hsin Liang、陳美燕 Mei-Yen Chen

電子競技運動的市場規模面，在 2020 年預估將成長至 14.88 億美元，由此可知電子競技的浪潮已是不可忽視的新趨勢。我國於 106 年 11 月 29 日修訂公布《運動產業發展條例》運動產業類別由原來十五款修正為十三款，並將「電子競技」增加納入產業範疇，也在 2018 年全國大專校院運動會首度列為正式項目。本文透過運動產業發展條例中電子競技業的內容與範圍為基礎，整合相關文獻、主計總處行業標準分類與經濟部商業司營業項目，提出電子競技業之產業關聯，分為生產供應、組織策劃及行銷通路，並列出支援之產業，期望以探究《運動產業發展條例》中電子競技產業之關聯，結合我國硬體設施的優勢，以及優秀人才，使產業蓬勃發展。

關鍵詞：運動產業、產業關聯、職業運動業

In 2020, it is estimated that the market for esports will grow to US\$1.488 billion, an indication that this new trend can no longer be overlooked. On November 29, 2017, Taiwan revised the "Sports Industry Development Act," with the clauses on sports industry categories reduced from 15 to 13 and "esports" added as an industry category. It was also included as an official competitive program for the first time at the 2018 National Intercollegiate Athletic Games. This article is based on the content and scope of esports as defined in the "Sports Industry Development Act," bringing together related documents, Directorate General of Budget, Accounting and Statistics industry standard categories and business categories from the department of Commerce under the Ministry of Economic Affairs. It makes proposals relating

to the industry links of the esports sector, divided into production supply, organization planning and marketing channels, while also listing support industries. It is hoped that by discussing those elements of the "Sports Industry Development Act" related to esports, these can be combined with

Taiwan's strengths in hardware and equipment together with talented individuals, to facilitate the vital development of the industry.

Key words: Sports industry, industry links, professional sports industry

## 從國內電競產業發展剖析電競硬體

An Analysis of Esport Hardware Based on the Development of the Local Esports Industry

尹世豪 Shih-Hao Yin

臺灣是電競硬體製造大國，全球有超過 80% 的硬體在臺灣製造，然而電競比賽依定會用到耳機、鍵盤、滑鼠等電競周邊，硬體配備的好壞影響比賽的成敗甚為重要，懂得選擇適合自己並可發揮極限效能的硬體是一門學問。滑鼠要挑選適合自己的 DPI，才能展現最佳的靈敏度，符合手掌弧度、大小等人體工學也是一大要點；鍵盤則挑選軸體、敲擊的聲音、軸承和回饋感，較依個人喜好；耳機則是強調虛擬 7.1 立體環繞聲道、聽聲辨位音效、抗噪功能等，耳罩材質舒適、長時間配戴舒服不覺得重。記憶體和固態硬碟則是提升遊戲讀取效能，挑選時脈高、穩定性佳可使遊戲執行更穩更快。

Taiwan is a major manufacturer of esports hardware, accounting for more than 80% of such hardware globally. Moreover, the quality of headphones, keyboards, computer mice and other peripherals

or hardware/equipment used at international competitions is extremely important as they can decide who wins or loses. As such, knowing how to choose the hardware that best suits oneself and has optimal impact is a skill in and of itself. Only by choosing a mouse that matches one's DPI can sensitivity be maximized in accordance with ergonomic science relating to palm curvature, size etc. When it comes to the keyboard it is necessary to choose the right shape, the sound made when keys are tapped, bearing and sense of feedback, to suit the preference of individual users. Headphones emphasize virtual 7.1 stereo surround sound, sound location identification, anti-noise function etc. In addition, the material used to make the ear muffs must be comfortable when worn for long periods of times and not feel heavy. Memory and solid state drives improve game reading performance, so selecting products with a high clocking rate and good stability ensures game execution is faster and more stable.

## 電子競技項目之「代理遊戲」與「自主研發」探討

Discussion of "Game Agents" and "Independent R&D" in Esports

呂家宏 Chia-Hung Lu

臺灣早期曾有過國產遊戲外銷全世界的光景，遺憾的是不敵全球化 的大趨勢，無法與當時的美、日、韓的網路遊戲競爭（汪維揚、林家瑋，2014），臺灣遊戲產業因此改變方向，使臺灣遊戲產業受到劇烈的動盪，形成現今在國內發展電子競技項目，只能代理國外熱門遊戲的現象，近年來中國看見遊戲產業的趨勢，短時間內挖角各國研發團隊成為遊戲開發大國，臺灣遊戲產業大部分停留在代理為主的模式中。

根據荷蘭研究機構 NewZoo 產業分析報告中指出，近年來電子競技市場成長快速，預計在今年突破 10 億美元的產值（NewZoo, 2016），臺灣卻只能以代理的角色於全球趨勢分配部分利潤，本篇討論電競遊戲代理與自主研發對環境發展的影響，並以作者選手客觀角度分析自主研發與代理電競遊戲的優缺點。

In the early years Taiwan exported public sector developed games around the world, but these were unable to cope with the trend towards globalization

or compete with online games from the US, Japan and South Korea (Wang Wei-yang, Lin Chia-wei, 2014). As a result, the local games industry changed direction, which proved a major shock to the local games industry. It is as a result of that change that the development of esports in Taiwan today focuses on acting as an agent for popular overseas games. In recent years, China has concentrated on trends in the gaming industry and poached R&D teams from different countries turning itself into a games development superpower in a short period of time, while most of the gaming industry in Taiwan remains stuck primarily acting as agents.

According to an industry report by Dutch research institute NewZoo, the esports market has grown rapidly in recent years and is set to achieve output value of more than US\$1 billion this year (NewZoo, 2016). However, despite the global trend in its role as agent Taiwan will receive only part of those profits. This article discusses the impact of "Game Agents" and "Independent R&D" on the development environment and analyzes the strengths and weaknesses of the different approaches from the objective perspective of competitors.

## 電子競技的賽事舉辦策略

Strategies for Organizing Esports Competitions

林祐良 Yu-Liang Lin

電子競技在近年成為全球主流的休閒娛樂之一，連動帶起了整個產業鏈的發展，並將軟體（遊戲開發商、遊戲代理商等）、硬體（電腦、電腦相關周邊、手機、VR等）、媒體（包含新媒體與傳統媒體）重新串聯起來，其龐大的消費群眾與周邊效益，因而被各國視為未來重點發展產業。

本文將以電子競技源頭做為開頭，並分享電子競技在賽事項目、賽制等方面的演進，以及舉辦電子競技賽事時，該留意的相關事項，希望有助於讀者更瞭解電子競技的脈絡，以及籌備賽事時，需要關注的環節；透過對於賽事核心的認識，以及取全球賽事為例參考，去瞭解電子競技是因為具備什麼樣的條件與優勢，以至於能急速於全球發展，發展出其獨特的娛樂魅力，並關注電子競技未來的發展趨勢，進一步去瞭解如何制訂出符合公平、公正的電子競技賽事。

Esports has become one of the mainstream

recreations globally in recent years. The rise of esports led to the development of a supply chain, reconnecting several sectors, including the software (e.g., game developers, game distributors), the hardware (e.g., computer, computer-related devices, cellphone, VR), and the media sector (e.g., the new and traditional media). With a huge number of potential consumers and related economic benefits, countries worldwide have regarded esports as a key industry for development in the future.

This study first looks into the origins of esports, and then examines the evolutions of competition items and systems, as well as related issues to consider when holding esports competitions. It is hoped that readers can gain a better understanding toward the history of esports and details to mind when preparing an esports competition. With the knowledge of the core elements in esports and examples drawn from global competitions, readers will learn about the advantages of esports that lead to its rapid development and unique attraction internationally. The study also probes into the future trends of esports, and further discusses strategies for organizing a fair and just esports competition.

## 電子競技之「隊伍價值」與「選手價值」

"Team Value" and "Competitor Value" in Esports

呂家宏 Chia-Hung Lu

西元 2001 年臺灣電玩小子曾政承，於世界電玩大賽（World Cyber Games）拿下世紀帝國 II 冠軍，在臺灣新聞媒體成為熱門話題，在當時大眾對於

電競的認知毫無頭緒，社會大眾的態度保守，雖然有贊助廠商看見曾政承拿下世界冠軍而支持，但在經驗不足的情況下，這段熱潮慢慢被世人遺忘，直

到 2008 年才有企業發起聯賽，把電動玩具的觀念轉換成電子競技發揚光大至今，這段產業發展過程中，漸漸有了電競戰隊及選手個人價值的認知出現，廣告商發現了機會紛紛投入，並搭載著自媒體 (Shayne Bowman & Chris Willis, 2003) 將關注轉換成為有價值的資源。

In 2001, Taiwan computer games star Tseng Cheng-cheng was crowned Age of Empires II champion at the World Cyber Games and became a popular focus with the news media in Taiwan. However, at a time when few people had any understanding of esports, and the public remained conservative,

although sponsoring companies supported Tseng as a new world champion, the fact that they had little experience in this area meant his success was gradually forgotten. Indeed, it was not until 2008 that an enterprise launched a group competition that elevated the idea of computer games to esports, which has since proved extremely successful. As the industry developed, a greater appreciation of the value represented by esports teams and individuals gradually took hold and advertising companies, recognizing the opportunities, rushed into the market and brought their own media (Shayne Bowman & Chris Willis, 2003), with a new focus on a valuable resource.

## 電子競技的社會參與－如何吸引更多遊戲玩家與收看觀眾

Esports Social Participation – How to Attract More Games Players and Bigger Audiences

陳彙中 Hui-Chung Chen

7 年前從眾多勁敵中一路過關斬將，拿下英雄聯盟 (簡稱 LOL) S2 世界冠軍後，臺灣電競走上了一個新的篇章，開始越來越多人「正視」電競這塊產業。不管是政府、民間團體，都認為電子競技應該被正視，開始積極投入相關輔助，近幾年來，在許多國際賽事中，都可以看到電子競技的項目出現。而 MiSTake 在 4 年前創立 M.E. 魔競娛樂，開始致力於遊戲實況藝人培訓，他說，「因為我乘載了這樣的名，希望能將我的能力、影響力放大，讓願意加入、選擇這條路的人，至少不要失望著回去。」

Seven years ago, after vanquishing numerous

formidable competitors to become League of Legends (LOL) S2 World Champion, esports in Taiwan moved on to a new chapter in its development as more people started to view the industry seriously. Both government and private groups agreed that esports should be viewed more professionally and began to provide related assistance. As a result, over the past few years more esports programs have appeared in international sporting events. In addition, MiSTake, having established M.E four years ago to train esports competitors says: "Because I took on this name, I hope to improve my ability and expand my influence so at a minimum those interested in getting involved or who have chosen this path do not go back disappointed."

## 電競產業人才課程培訓架構規劃與探討：以樹德科技大學為例

Planning and Discussing Training Courses Designed for the Esports Industry: A Case Study of Shu-Te University

蘇中和 Chung-Ho Su

近年來由於電競產業的產值有龐大的「電競遊戲」作為後盾，潛在產值相當龐大，產業所需的人才的培訓將克不容緩。本研究主要透過專家訪談並進行三階段共六步驟來完成電競產業人才發展規劃地圖。

第一階段文獻回顧專家訪談完成：

1. 了解電競產業發展與概況；
2. 列舉課程發展目標與準則。

第二階段 Fuzzy Delphi 專家問卷完成：

3. 篩選出有效的課程評準則；
4. 建立電競產業人才發展培訓課程架構。

第三階段 Fuzzy AHP 層級分析完成：

5. 取得決策者意見與權重；
6. 規劃課程資源設備整合。

專家之共同意見門檻值為 0.64 並取得 5 大構面：  
(A) 通用模組；(B) 賽事模組；(C) 主導播模組；(D) 影音後製模組；(E) 遊戲設計模組；共 42 個課程指標評估準則，呈現課程規劃地圖：電競產業人才培訓課程架構圖。因應 5 大構面、42 個課程指標評估準則，投入 9 大實驗館場域進行人財產業培訓與課程地圖規劃。研究結果將可提供完善電競產業人才規劃與產業接軌，將電競人才專業課程更具體化與科學化。

Esports games have generated huge output value for the esports industry in recent years and there is still a great potential of business opportunities; therefore, the training and cultivation of employees needed in this industry has become a pressing issue. This study adopted expert interview as the main

research method. The interviews were conducted in three phases and six steps in total, which resulted in an esports talent cultivation roadmap.

Phase I: Literature review and expert interview.

1. Understanding the development and general situation of the esports industry.
2. Identifying the objectives and guidelines for courses.

Phase II: Conducted expert questionnaire survey with the Fuzzy Delphi method.

3. Selecting effective course evaluation guidelines.
4. Establishing a course framework for esports talent cultivation.

Phase III: Finished the Fuzzy Analytic Hierarchy Process.

5. Obtaining decision-makers' opinions and weights of each option.
6. Arranging the integration of course resources and equipment.

The threshold value of the experts' consensus was 0.64. Five constructs were identified, including (A) General Module (B) Competition Module (C) Anchor and Program Director Module (D) Audio and Video Editing Module (E) Game Design Module. Along with the 42 course evaluation guidelines, a course framework and an esports talent cultivation roadmap were developed. In response to the five constructs and 42 guidelines, nine experimental areas were used for talent cultivation and course map planning. The result findings of this study can hopefully provide a more comprehensive training framework for potential employees entering the esports industry, meet the needs of the industry, and offer professional training courses that are more concrete and scientific.

## 電子競技選手之生涯規劃

Planning a Career as an Esports Player

徐啓峻 Chi-Jun Hsu

電子競技是近年來熱門的話題產業，臺灣電競隊伍台北暗殺星在 2012 年《英雄聯盟》Season 2 總決賽奪冠、2017 年閃電狼職業電競隊在 IEM 2017 Katowice 全球總決賽拿下《英雄聯盟》項目冠軍，讓臺灣的職業電競受到大眾高度關切，也因此帶起一波熱潮。

電競選手是整個產業的核心人物，其養成不易，需要花費大量時間，選手生涯約在 16~25 歲之間，在年輕時期便需要面臨退役規劃的課題。本文將簡略說明電競選手的挑選與訓練方式，以及其需要具備的能力跟可能遭遇到的挑戰，並且介紹目前在臺灣電競選手退役後的生涯規劃概況，提出對於未來在產業發展上，能夠提供電競選手發展方向之建議。

Esports is a widely-discussed industry topic in

recent years. The esports team from Taipei, "Taipei Assassins", won the championship in the League of Legends season 2. Tournament in 2012. In 2017, Flash Wolves also won the championship for League of Legends in the IEM Katowice. These achievements drew the world's attention to Taiwan's esports industry and it soon became a craze.

Esports players are the core of this industry. Training esports players is not an easy task and it requires a great amount of time. Esports players are mostly 16 to 25 years of age, and they face retirement when they're still young. This study explores the selection and training of esports players in Taiwan, the skill set needed to become a player and possible challenges a player might face. This study also introduces the general situations of career planning after retiring as an esports player in Taiwan, and concludes with suggestions for future esports players regarding the direction of their career planning.

## 壹、本刊宗旨

以宣導我國體育政策制度、報導國家體育動態、介紹國際跨文化體育現況及促進國際體育交流為宗旨。

## 貳、本刊內容

政策導向、各期專題、署務報導、法令規章、新知交流、運動廣場、十步芳草、運動畫頁、專題英文摘要、大事記等。

本刊200期國民體育季刊「學校足球願景工程」相關邀稿子題，臚列如次：

- 一、學校足球推動理念與策略
- 二、幼兒足球與全人身心發展
- 三、小小世界盃
- 四、國民小學足球代表隊訓練與管理
- 五、國民中學足球代表隊訓練與管理
- 六、高中足球代表隊之訓練與管理
- 七、大專校院足球賽事推動之策略
- 八、學校足球教練制度與養成
- 九、學校足球賽事制度之探討
- 十、學校足球場地人工草皮之維護與營運
- 十一、學校足球場地天然草皮之使用與管理
- 十二、日本學校足球推展策略
- 十三、英國學校足球運動發展協同合作模式
- 十四、德國學校足球推展之策略

本刊201期國民體育季刊「運動文化資產數位典藏」

202期國民體育季刊「東京奧運備戰與展望」

203期國民體育季刊「一起去運動：健身運動場館風潮興起」

204期國民體育季刊「百場國際賽事在台灣」

## 參、投稿須知

### 一、格式：

- (一) 版面採A4直式，文稿採由左至右橫向，並於右下方註明頁碼。
- (二) 分段寫作，段首空二字，段落之間不空行，設定為1.5倍行高，左右對齊。
- (三) 中文採標楷體14號字，全形標點符號；英文採Times New Roman 14號字，半形標點符號。
- (四) 參考文獻用美國心理學會（American Psychology Association, APA）格式。人文社會得用其他格式。
- (五) 裝訂順序為首頁、中文摘要及關鍵詞、正文、註釋、附錄、參考書目。
- (六) 首頁內容包括：（1）題目；（2）姓名（含簽名）；（3）任職機構及職稱／就讀學校及身分；（4）E-mail；（5）聯絡電話；（6）通訊處；（7）相關說明。
- (七) 稿件請存為Word 文件檔（.doc）。

- 二、內容：限於篇幅，來稿以3,000字為原則。
- 三、來稿如經採用，該文著作財產權即歸屬本刊所有。如因編輯需要，本刊有刪改權，不願刪改者，請註明。
- 四、凡曾於其他刊物發表者，一律拒絕刊登。有抄襲者，文責自負。
- 五、來稿無論錄取與否，一律不退件，請自行留存底稿。
- 六、來稿請寄：新北市中和區中山路二段327巷9號國民體育季刊編輯部（請附文字稿及電子檔）或Email：nita@redblue.com.tw。
- 七、聯絡電話：(02) 2240-1141#302，傳真：(02) 2245-9149。

#### 肆、審查方式：來稿之審查，分為形式審查與實質審查兩階段。

##### 一、第一階段形式審查：

稿件先由執行編輯與主編委員進行形式審查，若有不符合本刊徵（邀）稿格式，應請作者修正後再行投稿，或交由執行編輯依照本刊格式，協助作者編排完成後通知作者。

##### 二、第二階段實質審查：

- (一) 通過形式審查之稿件，依性質由主編委員與相關領域之編輯委員討論，商請專家二位進行實質審查。
- (二) 實質審查採雙向匿名方式辦理，審查人員須填寫審稿意見表，並提出審稿意見後交至編輯委員會審議。

- (三) 二位實質審查人之意見依下列方式處理：

處理方式		第二位評審意見			
		刊登	修改後刊登	修改後再審	第三位評審
第一位評審意見	刊登	刊登	修改後刊登	修改後再審	第三位評審
	修改後刊登	修改後刊登	修改後刊登	修改後再審	第三位評審
	修改後再審	修改後再審	修改後再審	修改後再審	退稿
	退稿	第三位評審	第三位評審	退稿	退稿

- (四) 是否刊登文件，均應將評審意見等函送投稿人，並說明處理方式。

#### 伍、審查結果：由編輯委員會依審查意見，作成綜合意見決定之。

#### 陸、稿件修正與刊登：

- 一、凡經編輯委員會決議刊登之稿件，投稿者須根據審稿意見及本刊格式要求修改，並於規定期限內寄回修正稿件、修正說明或答辯說明。
- 二、寄回之修正稿件如未能依前開要求修改或適當答辯者，經編輯委員會之決議，得暫緩或撤銷刊登。
- 三、獲同意刊登之稿件，經執行編輯通知後，作者需於一星期內寄回修正稿件、著作財產權讓與同意書，以利出版。
- 四、再審稿件，應依評審意見逐項回應說明，以利審稿委員再審。
- 五、出刊前再送請作者確認。

# 國民體育季刊

National Sports Quarterly

關鍵字搜尋

教育部體育署



教育部體育署

Sports Administration, Ministry of Education

地址：10489 臺北市中山區朱崙街 20 號

服務電話：02-8771-1800

傳真：02-2752-0200

ISSN 1027-5010



9 771027 501009 >