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）[1]。

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[2]。

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。

[1] Please refer to Legislature from Taiwan Web site (https://misq.ly.gov.tw/MISQ//IQuery/misq5000Action.action)
[2] 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)

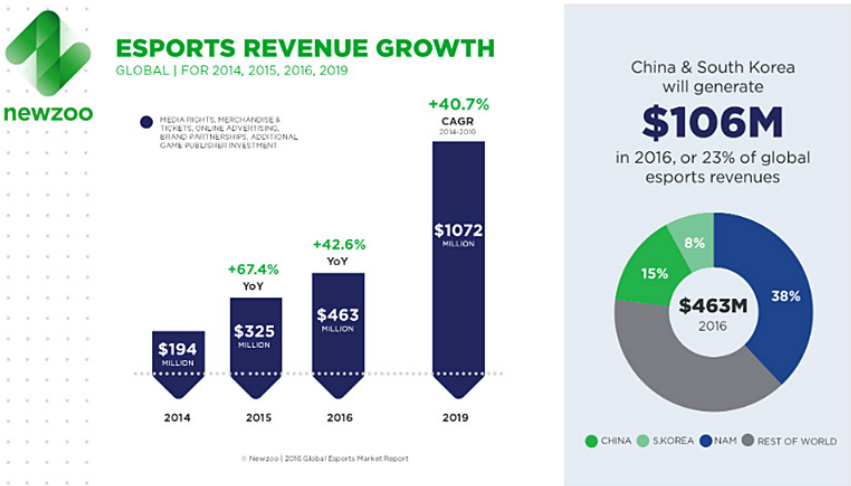
電子競技賽事的舉辦，是電子競技團隊與選手受到關注的管道之一。（圖片提供／中華民國電子競技運動協會、台灣電子競技聯盟）

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」[3]及「選手退役出路」[4]，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[5]，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）

[3] 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)
[4] 有關「選手退役出路」的資訊，請至ETtoday遊戲雲網頁查詢 (https://game.ettoday.net/article/1099929.htm)
[5] 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 ▲

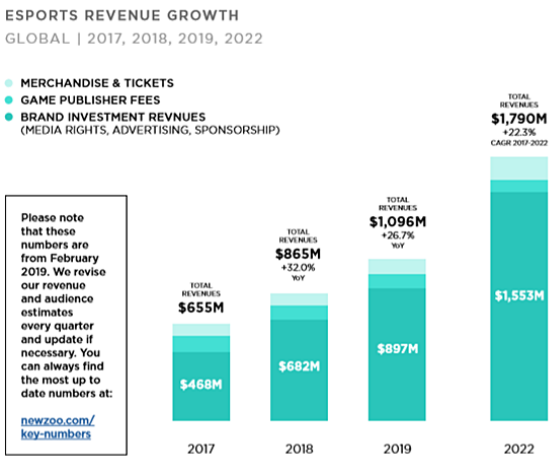
熱門的遊戲項目。（圖片取自 / Retrieved May 12,2019, https://newzoo.com/insights/rankings/top-games-twitch-youtube）

（NewZoo,2019）、流行的直播平臺[6]、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



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）

[6] Please refer to wikipedia Web site (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[7]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[8]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/we_media.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

[7] Please refer to Nielsen Web site (https://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2019/meet-the-female-esports-fan.html)
[8] Please refer to Esports Earnings Web site (https://www.esportsearnings.com/tournaments)