



# 電競不簡單

黃昱璽 製作

2018/06/03

## 電競不簡單

### 電競的演變

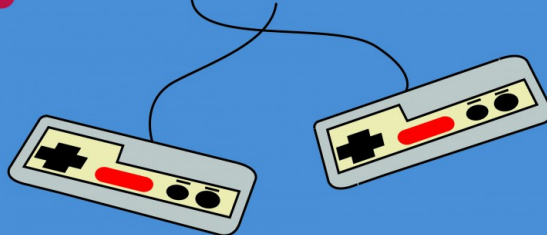
70~80年代

街機的對戰已經有了電競的雛形



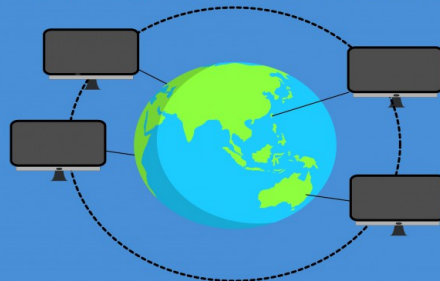
80年代後

雙人對戰(2P)提升了遊戲競技的普及



90年代

網路互連與高速網路的普及使電競邁向全球化



### 電競產值變化

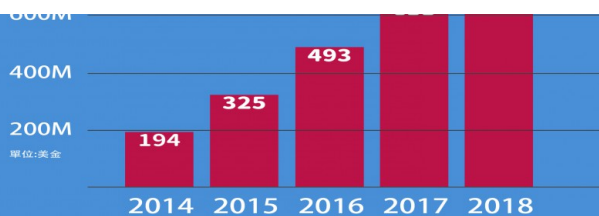
預估在2019年將會突破百億大關，成長的速度相當驚人

800M

906

600M

655

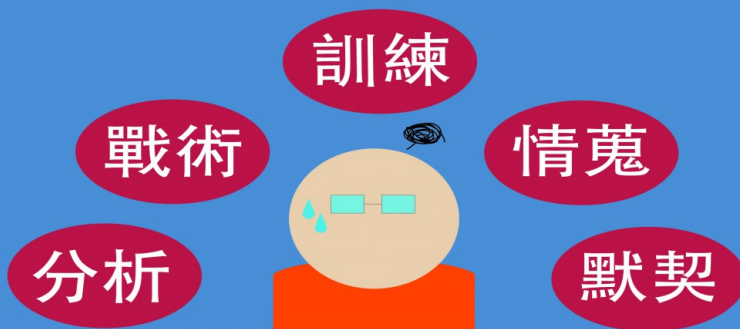


## 不只是遊戲

很多人以為...  
電競玩遊戲又能賺錢,是夢幻般的工作



事實上只說對了一部分...  
不只「玩」這麼簡單,還有許多方面需要鑽研



## 選手面對的問題

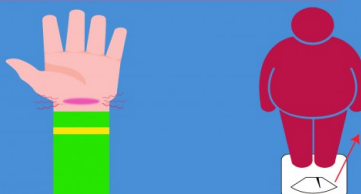
### 生涯很短

比起其他職業運動平均年齡較小,25歲後多半因為能力與熱情減少而轉戰後勤



### 職業傷害

容易得腕隧道症候群(俗稱滑鼠手)導致手部麻痺,還有肥胖等健康問題



### 語言隔閡

電競選手經常需要跟外國選手合作,例如台灣隊伍中也常有韓國選手,但卻需要克服語言隔閡問題



## 常見的遊戲種類



MOBA  
中譯為多人在線戰  
競技遊戲,玩家控制  
角色與團隊配合,擊  
殺與攻破敵方堡壘



運動類  
不僅要操控球員,還  
需要同教練般根據  
場上情況調度各種  
防守布陣



格鬥類  
操縱角色與對方打  
鬥,搭配按鍵順序打  
出不同招數,注重玩  
家的反應與操作



卡牌類  
運用豐富戰術在多  
元卡牌種類與屬性  
上,但勝利同時也含  
有運氣成份



即時戰略  
戰略遊戲會有資源  
採集、基地建造、  
科技發展與軍隊創  
建等元素,透過戰略  
的運用與觀念來擊  
敗對手



射擊類  
使用槍枝捉對廝殺,  
需要快速反應且操  
作性要求高

2018八月舉辦的第18屆雅加達亞運首次增添電子競技項目，而台灣在10月份舉辦的全運會同樣也新增電競，突顯了電競在體育賽事中的重要性。本篇透過圖表來介紹電競的發展、種類、選手困境與趨勢等多個面向。

圖片來源：[flaticon](#)、[freepik](#)

資料來源：[statista](#)、[G-rex Gaming](#)粉絲團、[ESPN](#)、[eSport Home](#)、[台大醫院](#)骨科部、[eSports Betting Elite](#)



記者 黃昱晉



編輯 洪麗娟

延伸閱讀

熱門電競項目的女性參與

女力爆發 MS聶小倩的遊戲旅程

外掛氾濫 扭曲的遊戲環境