

女性於電競領域中所面臨之挑戰

臺北市政府資訊局

1

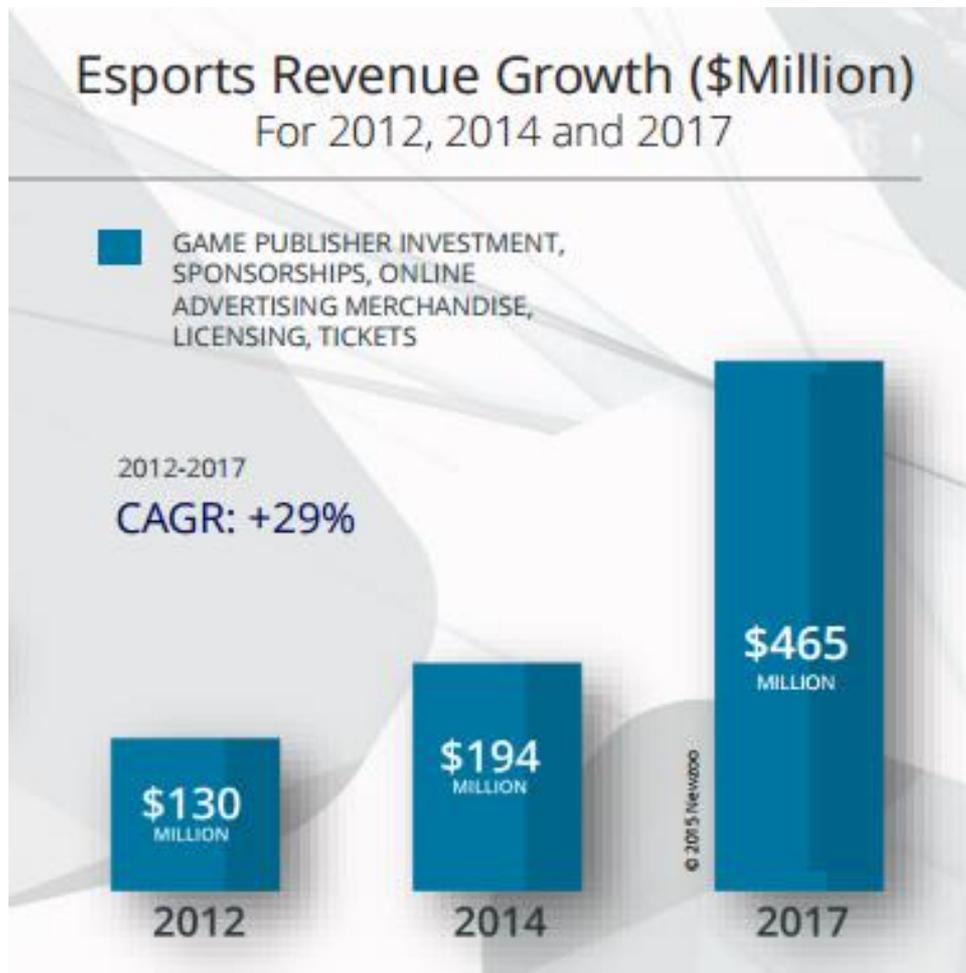
全球電競產值

○2014年

- 全球營收達1.94億美元（僅含廠商投資、贊助金、節目內容授權、廣告、門票等）
- 其中北美占37%，亞洲占34%（中國占亞洲43%，韓國占34%）

○2017年

- 預估全球營收將達到4.65億美元
- 2012-2017年複合成長率約為29%
- 若加計周邊產業鏈收入，產值可達百億美元。



資料來源：Newzoo's Global Esports Audience and Revenue Model

電競觀眾

○2013年

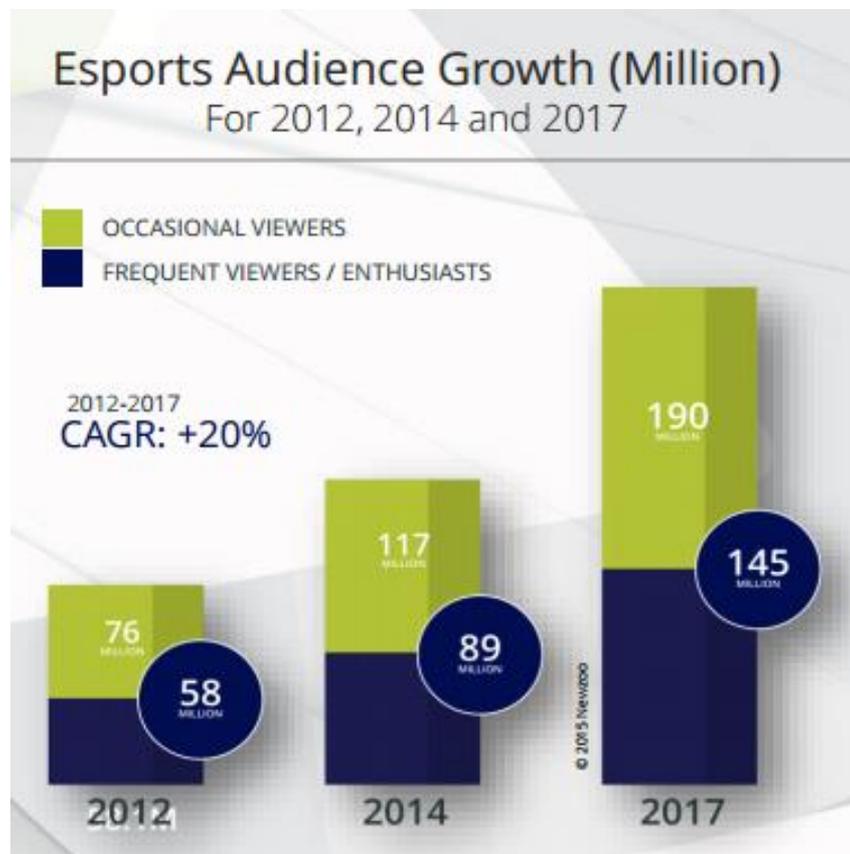
- 《英雄聯盟》世界大賽總決賽收看線上直播人數達3,200萬人，已超過NBA+MLB總決賽觀看人數。

○2014年

- 全球觀眾人數達2.06億人

○2017年

- 預估全球觀眾人數將達到3.35億人
- 2012-2017年複合成長率約為20%



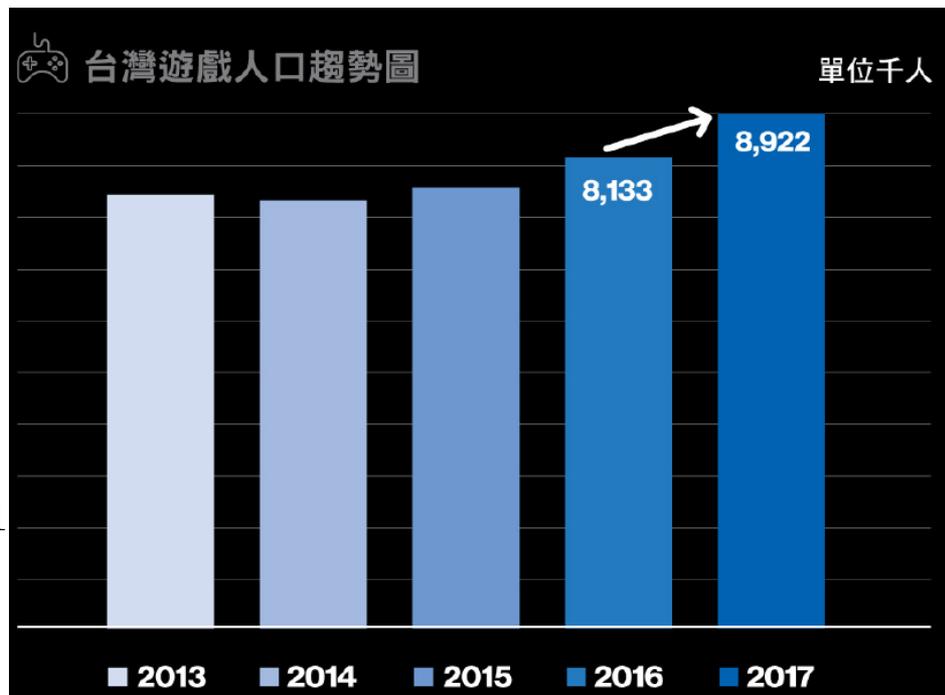
資料來源：Newzoo's Global Esports Audience and Revenue Model
商業週刊

臺灣遊戲市場現況

○ 電玩人口：

- 依據Nielsen MI & NW & LI Taiwan 統計調查，臺灣電玩人口達到890萬人。

資料來源：Nielsen MI & NW & LI Taiwan
2013Q1、2014Q1、2015Q1、2016Q1、2017Q1



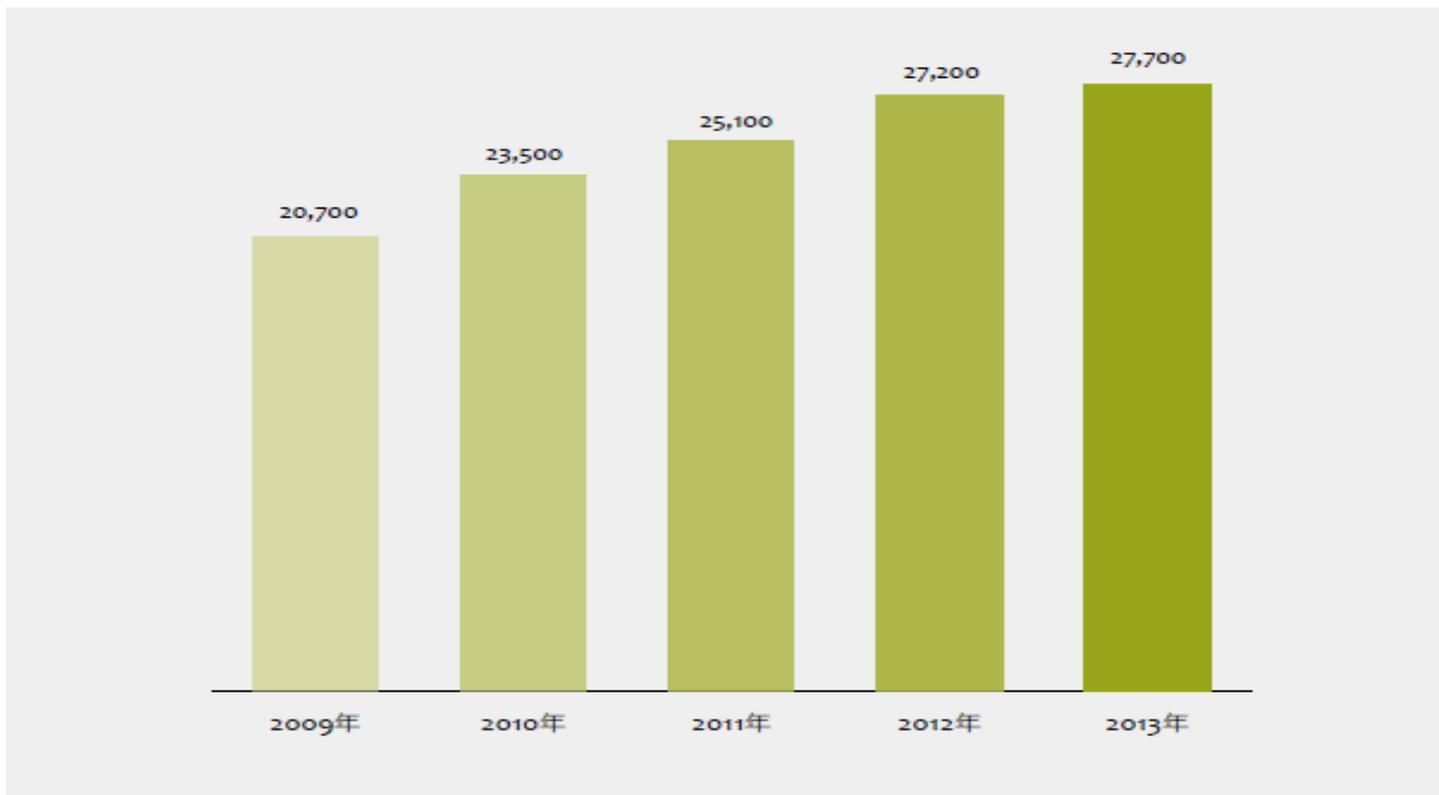
○ 電競觀眾：

- 世界No.5：Twitch統計，臺灣流量僅次於美國、俄羅斯、德國、法國，居於全球第五。每月不重複造訪人數450萬人，高達10億分鐘的觀看時間(約1,667萬小時)。
- 世界No.1：Twitch統計，臺北市觀看時間全球城市第一。

臺灣遊戲市場現況

○ 遊戲產值推估：

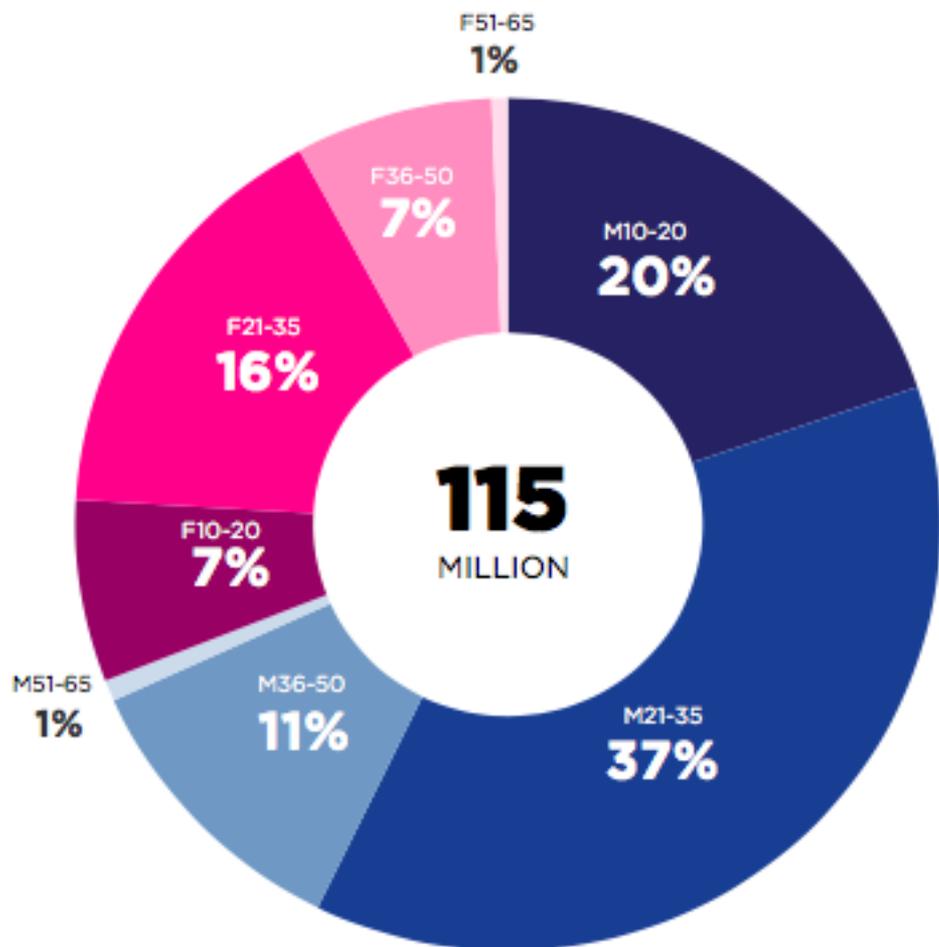
- 臺灣上市上櫃線上遊戲公司營收約277億元，加上未上市櫃公司，2013遊戲產業整體營收約300億元。



▲ 2009~2013台灣上市上櫃線上遊戲公司營收統計圖，2012以後以更新為IFRSs(國際財務報導準則)後的營收，資料包含智冠科技、遊戲橘子、傳奇、育駿、億泰利、泰偉、華義國際、昱泉國際、大宇資訊、鈞象電子、中華網龍、宇峻奧汀、紅心辣椒、歐買尬、樂陞科技等遊戲公司(單位：百萬新台幣)

資料來源：2014年Yahoo奇摩電玩白皮書

全球電競男女比例及年齡層分布

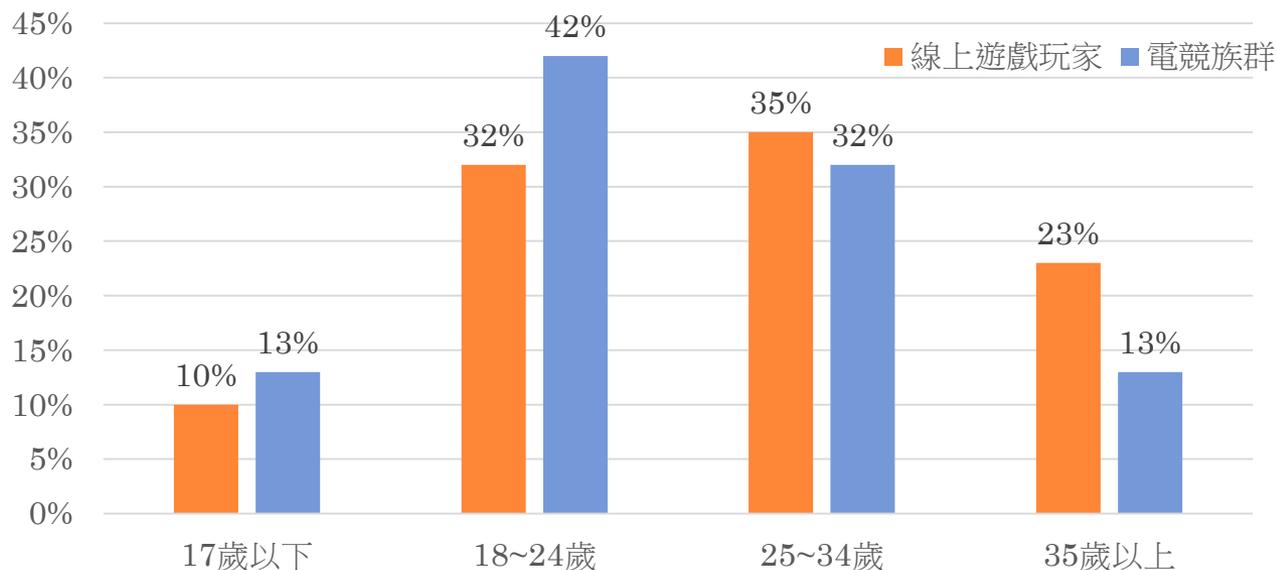
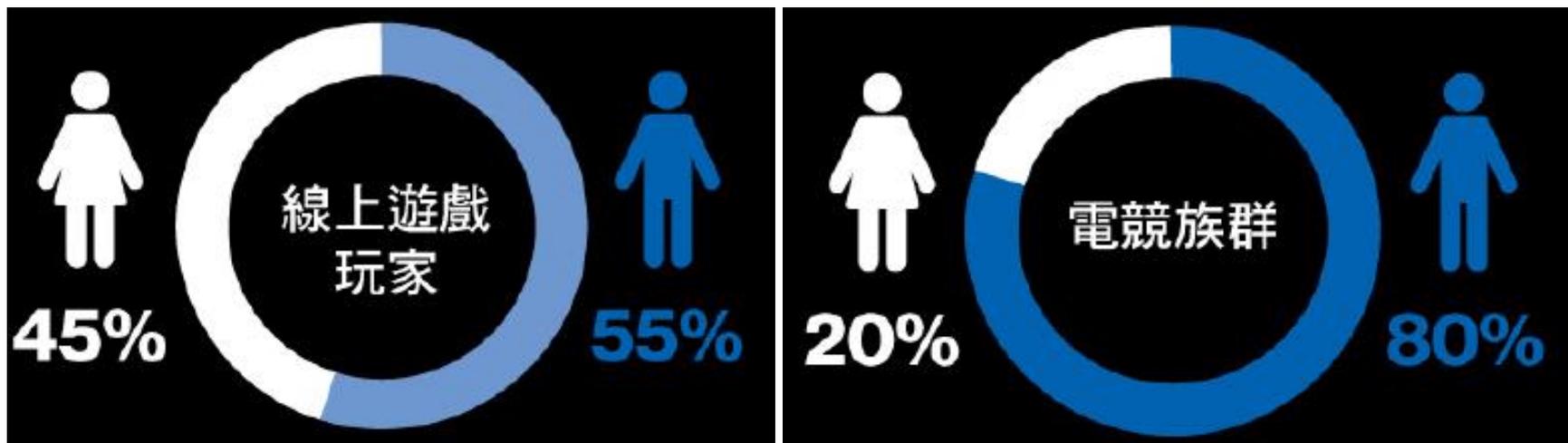


資料來源：NewZoo

以全球約1.15億玩家人口來看，男女玩家的比例是69%：31%。

若從年齡來看，年紀在21歲到35歲（男女合計）佔最大宗，比例超過54%，其次為10歲到20歲。

臺灣電競男女比例及年齡層分布



女性面臨挑戰（一）

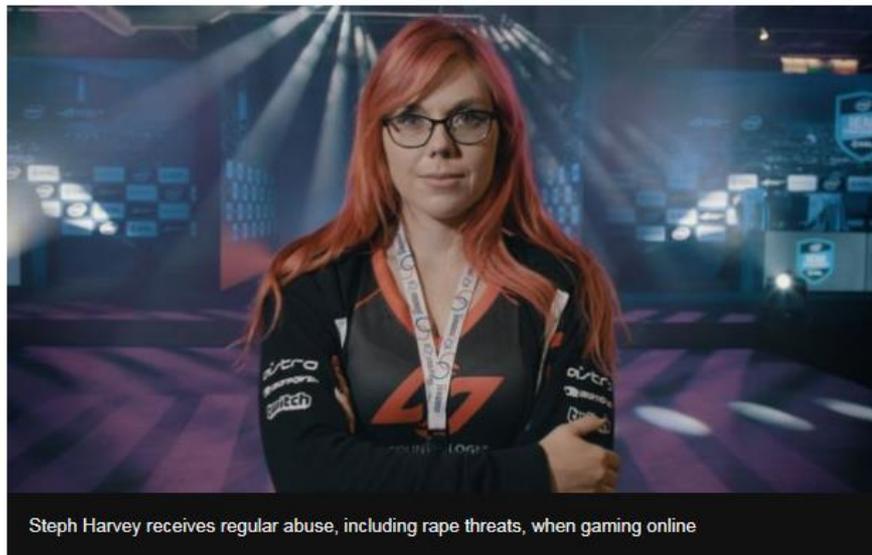
○能力歧視

- 「她」不會玩
或是不具專業

○性騷擾

- 常常發生在遊戲中的對話

"It's still a 'boy's club' so as a woman you're automatically judged for being different," she says.



Steph Harvey receives regular abuse, including rape threats, when gaming online

Online abuse has been **prevalent** in the gaming community for years. Notably, in 2014 and 2015, it played a major role in the so-called Gamergate controversy, when people **on both sides** of the **furor** **complained** of harassment.

Steph has even received online rape threats in the past: "The way I get harassed is about what they would do to my body, about why I don't deserve to be there because I use my sexuality - it's all extremely graphic."

資料來源：BBC

女性面臨挑戰（二）

○不公平待遇

男選手四萬 女選手四千，電競女選手不公待遇何時終結？



May 9, 2017

最近幾年來，隨著各大直播平台的發展和資本的介入，職業電競選手也正是走入大眾視野。當然和大對數體育競技賽一樣的，都會分成男女組。對於目前男子職業電競的發展程度和大眾的關注度，國內的女子職業電競選手還處於起步階段。遭受的不公待遇也家常便飯。

資料來源：

<https://www.chinatt.news/6417981287201505794.html>

現況因應（一）

○男女玩家分開

➤ 廣告側重男性

➡ 女性社區消聲滅跡！

➤ 女生不如男生會玩

➡ 助長歧視！

現況因應（二）

- 英特爾 (Intel) 和 ESL 資助的電競倫理倡導組織 AnyKey 發布白皮書，並舉辦多場論壇討論網路遊戲性別歧視問題。
《關鍵守則》（Keystone Code）的社群規則：
 - Compassion
 - Integrity
 - Respect
 - Courage

業務作為



2017戰遊網亞太盃總決賽
暨春季社群聚會



上報六都電競爭霸戰



Ingress台北任務日



優九(U9)聯盟電競聯賽

精進作為

- 舉辦電競賽事，鼓勵男女混合組成參賽
- 協助民間業者舉辦電競賽事，擴大產業規模
- 蒐集並分析參與賽事之性別資料

報告完畢