

探討Riot Games公司舉辦特戰英豪 冠軍巡迴賽之經濟效益

當代社會中,電子競技已不僅是一種休閒娛樂形式,更逐漸發展為融合科技、文化與經濟的新興產業。本研究以 Riot Games 公司旗下的特戰英豪冠軍巡迴賽(VCT)為核心,從行銷策略與經濟效益兩大面向切入,探討此類大型電競賽事如何為主辦城市與相關產業帶來實質效益。

本研究透過五力分析、SWOT 分析、4P 行銷組合與問卷調查等方法進行深入探討。研究結果顯示,VCT 不僅具備高度的國際能見度與品牌忠誠度,更在提升玩家消費意願、推動周邊產品銷售、促進旅遊與現場觀賽消費等方面展現出強勁的經濟帶動能力。調查亦指出,多數曾前往當地觀賽的觀眾會因VCT相關行程而安排旅遊計畫,顯示電競賽事能帶動當地經濟。

我們希望透過這項研究,讓更多人認識電競背後所蘊含的龐大產業潛力,也期待提供企業與政府在推動數位經濟與創意產業政策時的參考依據,展現「虛擬戰場」帶來的「真實價值」。



12427

許芷綺

12419

吳緯倫

12430

陳怡榕