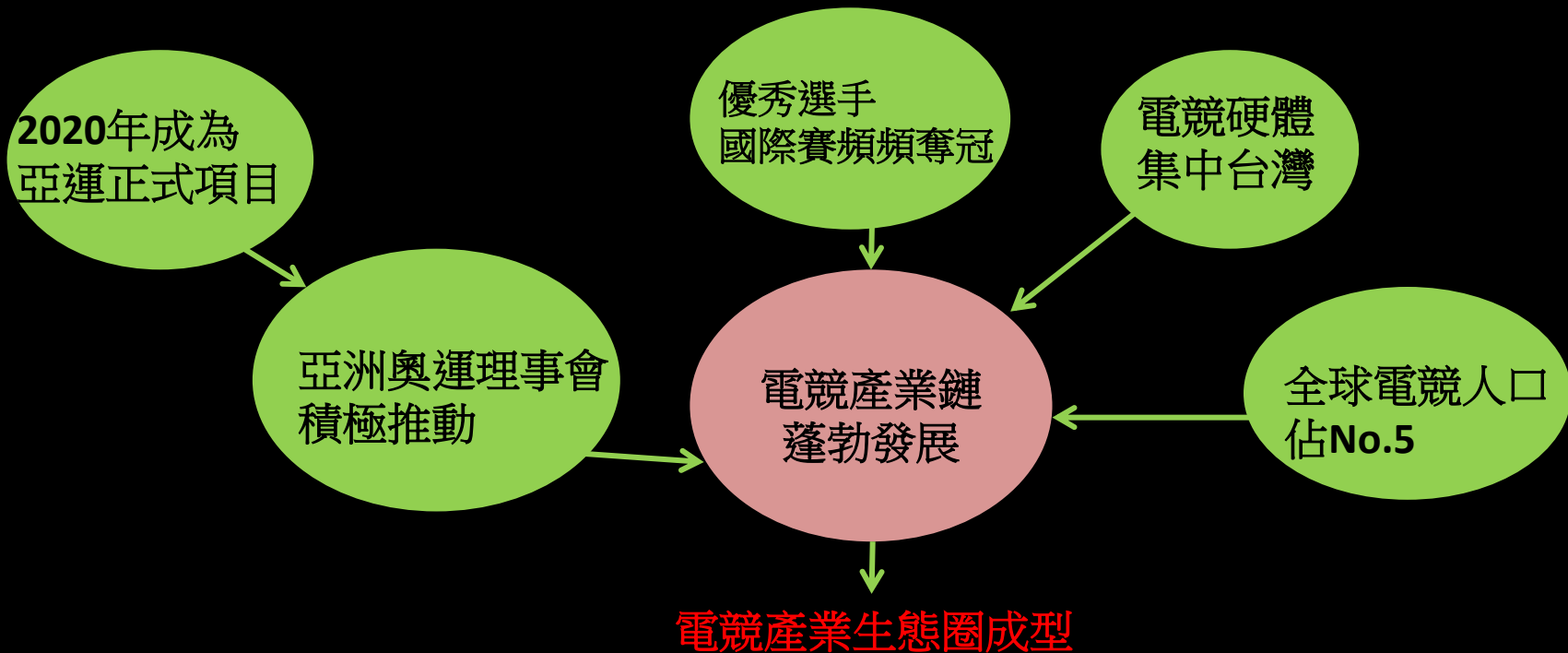
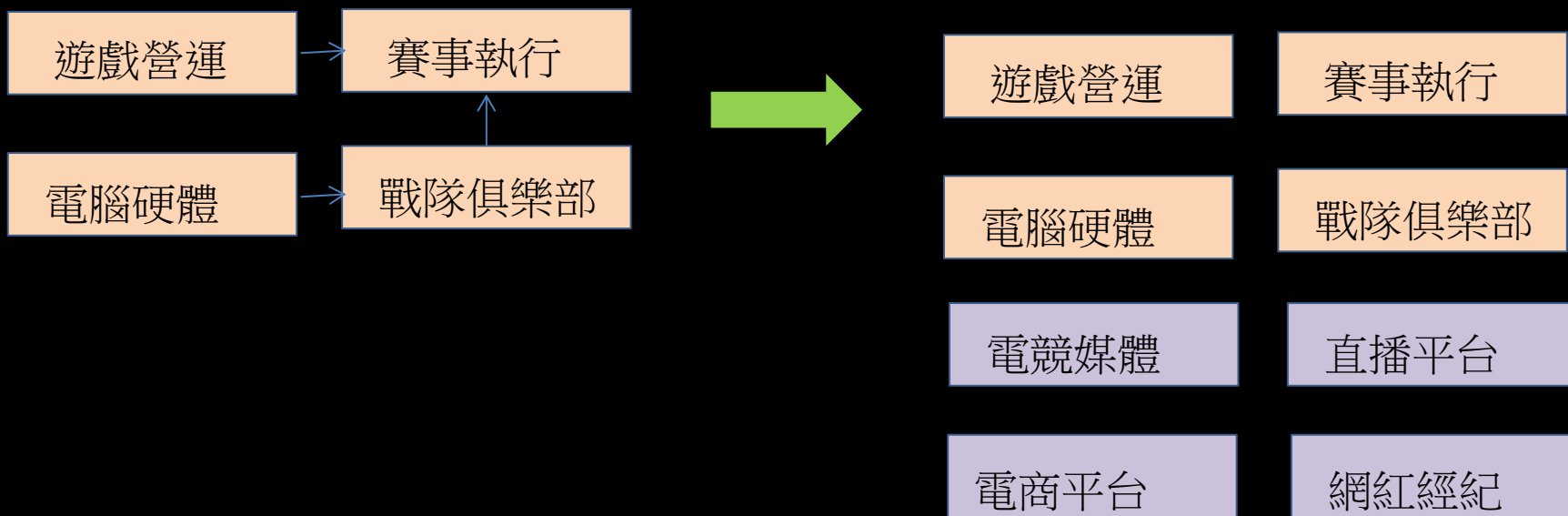


台灣電競元年- 從遊戲成為體育

2017年台灣地區通過運動產業發展條例於，將電子競技業納入運動產業，適用相關稅法優惠、產業補助，發展為體育項目。

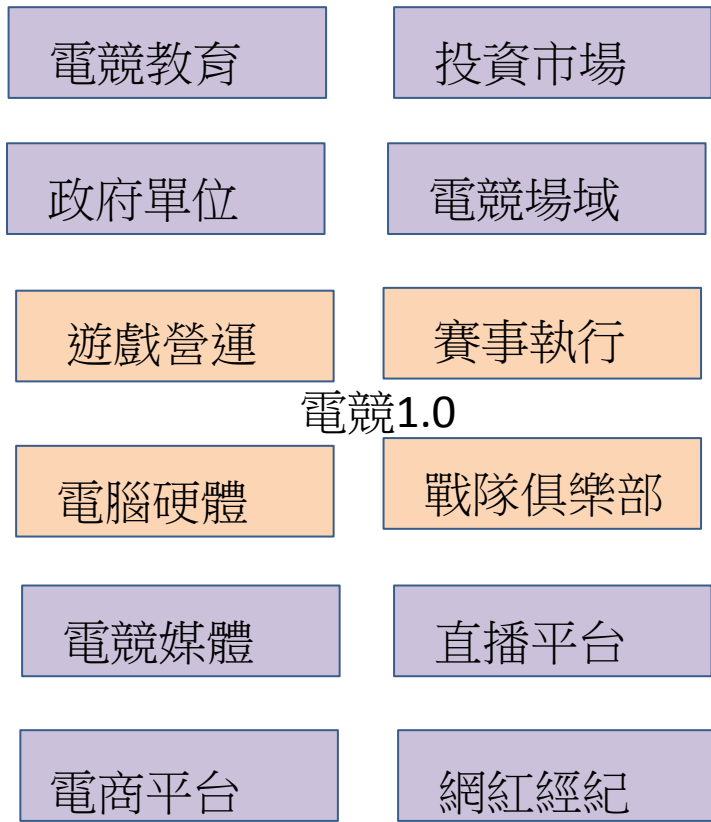


電競產業生態圈



2017年以前，台灣的電競產業生態鏈以遊戲營運推廣為核心。

2017年迄今，台灣的電競產業生態鏈核心轉變為體育賽事與互動娛樂，廣義電競產業生態圈成形。



虛擬概念實體化

電競3.0

實體競技虛擬化

電競3.0

電競1.0

電競2.0

電競3.0以新創為核心價值的產業