

瑞典電競產業(E-Sport Industry)

駐瑞典代表處經濟組

2020年8月25日

一、產業發展概況

(一) 產業現況：

瑞典電競產業相當發達，不僅瑞典玩家及遊戲公司積極參與及開發，相關電競遊戲軟體授權更為瑞典賺取相當外匯收益。瑞典企業如 Fnatic、NIP、Dreamhack 及 Fragbite 等，以及相關電競公協會舉辦許多國際電競大賽，名列世界前位。

(二) 主要業者與公協會

依據相關資料，瑞典前 10 大電競遊戲公司及其電競遊戲代表作如下：(1) Embracer Group (遊戲 Darksiders)、(2) Mojang (遊戲 Minecraft)、(3) King (遊戲 Candy Crush)、(4) G5 Entertainment (遊戲 Hidden City)、(5) EA DICE (遊戲 Battlefield)、(6) Stillfront Group (遊戲 Call of War)、(7) Paradox Interactive (遊戲 Stellaris)、(8) Avalanche Studios (遊戲 Generation Zero)、(9) Ubisoft Massive (遊戲 World in Conflict)，以及(10) Starbreeze (遊戲 Payday)等。

另瑞典相關電競公協會部分，主要有瑞典電競聯合會 (Swedish E-Sports Association，SESF)、瑞典遊戲產業協會

(Swedish Games Industry)，以及瑞典電競協會(Swedish E-Sports Society)等¹。

在上揭公協會中，以瑞典電競聯合會(SESF)最具規模。該協會係 2008 年 10 月成立，為推廣電競產業及市場之非營利組織，董事會成員皆為有電競遊戲背景的玩家或開發者，如《反恐精英 Counter-Strike》、《雷神之鎚 Quake》、《魔獸爭霸 3 Warcraft 3》和《星際爭霸 StarCraft》等之玩家或開發者。除推廣電競產業及市場外，該協會亦從事電競裁判員之培訓、電競玩家執照發放及舉辦電競比賽等。

二、主管機關及政策立場

(一) 主管機關

雖瑞典電競產業發展先進，但主要成就來自於玩家、開發者、企業及產業界，自下而上(bottom-up)之積極參與、研發及推廣，非政府之推動，故瑞典尚無電競產業的主管機關。

因電競產業屬新創性質，瑞典在國家層級，由企業創新部所轄經濟區域發展署針對新創及數位化公司進行輔導及推廣，另在地方層級，各地政府之相關產業貿易投資促進局(如 Business

¹瑞典電競聯合會：<https://www.sesf.se/om-sesf>

瑞典遊戲產業協會：<https://dataspelsbranschen.se/>

瑞典電競協會：<https://www.svenskesport.se/>

Region Stockholm 及 Business Region Gothenburg 等)亦有相關新創及創新產業推廣業務。

(二) 政策立場

因目前瑞典政府對於電競產業尚未有自上而下(top-down)的發展規畫，故暫無政府相關政策立場。

就行政層面言，瑞典財政部在 2018 年提交國會有關博弈管理辦法提案²，該提案第 121 頁述及瑞典政府對電競的看法：「瑞典公共健康局認為電競和虛擬遊戲缺乏足夠有關人民健康風險的研究，相關監管規定不足，政府認為這類遊戲的明顯競爭本質將造成健康、經濟和社會的負面影響。」

就立法層面言，電競產業亦處於瑞典國會無人認同之窘境。瑞典國會僅有一位中間黨國會議員 Rickard Nordin 曾以個人身分就關於電競產業提案，要求增列瑞典文化委員會(Swedish Arts Council)經費協助電競發展，但無議員支持。

三、本組初步觀察與提案建議

(一) 初步觀察

瑞典電競產業目前處於下(產業)熱而上(政府)冷的階段，究

² 瑞典財政部 2018 年之博弈管理辦法提案
<https://www.regeringen.se/496bc6/contentassets/38b921c8e432410ab67ffa68762ace8f/en-omreglerad-spelmarknad-prop.-201718220.pdf>

其原因，約可區分世代、屬性，以及內容等 3 項因素所致，臚陳如后：

1. **世代因素**：由於政府和國會成員多為中年以上，電競遊戲多屬年輕世代的新興娛樂與特有文化，青年世代的需求不易為部長級官員所重視。
2. **產業屬性因素**：電競產業的屬性，究屬一般運動項目，或推升為國家級運動範疇，抑或僅係單純手遊性質，甚至涉及電競產業可否受政府補助的爭議。
3. **遊戲內容因素**：部分電競遊戲內容，非僅事涉其文化歸屬，甚至多為暴力如戰爭遊戲等情節，不利各個不同年青社群的健全成長與發展。

(二) 提案建議

我國電競產業蓬勃發展，瑞典電競產業更位居全球前位，兩國產業相關軟體、硬體的交流與合作榮景可期。

惟有不同者，在於我國政府常年輔導產業發展有成，而瑞典政府與國會迄今仍對該產業持有疑慮。

本組初步建議，本產業相關合作或可先於臺瑞典經濟合作會議(JBC)場合提案，俟兩國產業面合作著有佳績、產出電競產業亮點後，再順勢利導於政府間次長級經貿對話會議提出，更能聚

焦、獲致成果。

四、相關參考文獻：

瑞典電競產業市場相關資訊，請參詳瑞典遊戲產業協會於 2019 年 10 月出版之「2019 遊戲開發者指數 (Game Developer Index 2019)」。

https://static1.squarespace.com/static/5a61edb7a803bb7a65252b2d/t/5db812f3df1a2166b947a58a/1572344586626/GDI19_web.pdf