

全球化

因素：

- 交通運輸發達，交通網絡覆蓋率上升，令物流縮短時間和成本
- 資源科技進步
 - └ 電子媒體發展，掌握不同地區最新動態
 - └ 互聯網普及，即時溝通和分享
- 貿易壁壘瓦解，自由貿易，經濟交流和合作
- 跨國企業推動，資金、勞動力和貨物各地物流，各地生活模式越來越近
- 國際組織推動，促進各國關係，共同應對跨地域問題。

堂課 P.17

電子競技在全球日漸流行主要是因為跨國企業推動和資源科技進步。

首先，在跨國企業推動方面，因在平台推出遊戲給世界各地人去玩，令各地的電子遊戲的主流越來越相似。根據資料A，例如，由美國企業Riot Games開發的「英雄聯盟」，至2016年9月的全球每月活躍玩家已破1億人；5年的世界冠軍大賽，匯聚24支來自美國、南韓、中國等頂尖玩家。從而得知，因有跨國企業的推動和宣傳，憑着跨國信心，企業的出品和口碑更可增加各國人的興趣，再加上一些跨企有大量資金作一些活動作宣傳，從而更可匯聚各地人，令全球流行。

最後，在資源科技進步方面，因互聯網普及，令玩家可以即時溝通、分享，根據資料B，科技能加強人與人之間的聯繫，令玩家可以安坐家中與其他玩家一起進行電競遊戲。從而得知，互聯網的普及令各地的玩家會拍一些打機片、玩後感可即時分享，吸引更多全球不同玩家下載，再加上可直播面對面競技，更能增加趣味性，令各地人更易踏令電競做到全球流行。

飞机 淘宝

交通运输发展 (缩短时间+成本, 提高全球交通网络效率)

资讯科技进步

- a. 电子媒体发展 (掌握不同地区的最新动态)

- b. 互联网普及 (搜寻和发布各式资讯, 即时沟通分享交流)

贸易壁垒瓦解

跨国企业推动 (e.g. M记, Jollibee, Like) < 文化 经济 地域

国际组织推动 (联合国, 欧盟, 绿色和平, 亚太经合组织, 跨地)

在科技方面, 推动电子竞技在全球日渐流行的因素为资讯科技
根据资料B, 玩家可安坐家中, 与其他玩家一起进行电竞游戏。
自出现更令人们可线上直播自己的电竞赛事及观看别人参与电竞环
际会在电脑前收看电竞赛事直播, 便会即时留言, 跟「直播主」讨论打
显示, 随着资讯科技的进步与互联网的普及, 人们对电子设备的
, 人们可通过电子媒体了解到有关电子竞技的资讯, 亦可在网上
Leapp 等通讯软件与朋友分享电子竞技, 交流游戏心得, 与朋友
一同玩游戏, 即使与朋友身处异地亦能不相见, 一起取乐。人们还能直
电竞赛事, 与平台上的其他人对游戏进行交流, 吸引同好并
因着资讯科技的进步, 人们可能更方便简单地了解电子竞技的
同好一同玩游戏, 吸引全球各地的人参与电子竞技。
推动电子竞技在全球日渐流行的因素为资讯科技的进

4

國際組織推動
促進國家之間的關係，共同應對跨地域問題。

指出及解釋推動电子竞技在全球日渐流行的一个因素。

資料A及B，电子竞技在全球日渐流行的因为资讯科技发展。就資料A，每場賽事平均吸引一百萬名來自世界各地的觀眾在網上即時收，以及資料B提及的「不少年輕人都有在電腦前收看電賽事直播。這反映出由於現時全球的網上資訊達，令市民可以在自己的電子產品都能追蹤電子技的比賽，例如直播等，由於更為方便就能夠觀眾流失的數字下降。且因為全球資訊發達，因市民只要在網上搜尋就能了解電競的資訊，吸引更多有興趣的人士。此外，由於科技發達，电子竞技不再單是在國家裏的比賽，更加有大型的全球性比賽，先鋒可在網上連接比賽，從而縮短了界限，令电子竞技的發展更加大，影響力更加廣闊，從而令到更多人認識電競，令電競在全球更加流行。

(4) ✓. good

2
1
a) 首先,資訊科技進步令人們更容易溝通,推動電子科技在全世界流行。根據資料,科技能加強人與人之間的聯繫,令全球其他地區也與其他地區一起連繫。網絡的出現,更令人們可線上直接配對,透過電子遊戲,拉近了人與人之間的距離。令人與人之間的交流轉到線上,有助吸引玩家一起進行遊戲,提升遊戲的熱度。再加上網絡平台的出現,讓電競賽事不單在線下舉行,還可以在线上觀看。與不同的地方的人交流,令電子科技在全世界越來越熱度,成為全球流行。因此,資訊科技進步令人們更暢通和接觸電子科技,令電子科技在全世界流行。

✓ good

5

友在全球日渐流行一个原因(部门)

(8-9-2022)

球日渐流行的一个原因。第一

越多人玩这项游戏英雄

例如：新英雄簡介、如何使用

世界各地的人互相交流英雄

生人玩、交不同的新朋友、廣

播自己的電競賽及觀看別人參

賽賽事直播，更會即時留言，

科技進步導致推動电子竞技

的因素

品片段、评论、製造话题

至世界各地 → 时空压缩，
短时间内取得
货物

1 全球流行。根据资料A，电子竞
与他人对战，随着现今资讯科
E) 联网的(进行的)普及，让人们可以
友，并透过网络了解电子竞技，
电子竞技全球化，如资料B所
直播自己的电竞活动，或观看他人
流电竞心得，这反映了电子
界限，各地人们都能在线上
资讯(让)科技是推动电子竞技
(B mins)