

電玩遊戲產業過去十多年來受惠於人口結構而顯著成長，例如龐大的千禧世代及「數位原生」Z世代追尋電玩遊戲的新體驗，都增加了使用者上線時間。商業模式也進一步升級，因為數位下載更為便利，開發商的獲利也因此超越過去在實體零售店銷售光碟的水準。

電玩市場擴展至行動裝置，更是另一項關鍵的潛在驅動因子，因為人人都能隨時隨地連線，進而花費更多時間在休閒活動與媒體消費。此外，當代智慧型手機搭載的圖形處理器速度遠優於Xbox 360，能輕鬆在大眾指掌間呈現過去20年最熱門的遊戲系列，成為一股強大的催化因素，如此一來，總潛在市場規模可望大幅擴展，因為全球智慧型手機使用者大約是電競電腦或遊戲機用戶的六倍之多。

圖：全球電玩遊戲市場(含行動裝置、數位電腦、主機和實機軟體)



資料來源：IDG Consulting，2022年5月。不含硬體。

新平台新機會

隨著電玩遊戲產業成長茁壯，遊戲開發商則採用全新策略，拉長內容生命週期，並將電玩遊戲智慧財產(IP)延伸至新的平台，從中尋找獲利機會，其中重點之一就是跨媒介敘事的概念，善用此技巧橫跨多個平台來說故事，例如將電玩遊戲改編成電影、電視影集、甚至書籍。跨媒介敘事可實現電玩遊戲產業的多種目標，包括：

- **擴大觸及**：在多個平台上說故事，讓開發商接觸更多受眾。
- **深化互動**：讓玩家以多種方式探索故事。
- **全新視角**：讓玩家更深入理解故事中的角色與情境。
- **增加沉浸式體驗**：例如玩家先享受電玩遊戲、體驗其中場景，之後再觀賞相關電影，了解各種事件對其他角色的影響。

電玩遊戲產業近年興起跨媒介敘事手法，但其實這並非新概念。例如，開發商CD Projekt製作的遊戲《電馭叛客2077》雖然上市時出現許多問題，但2022年Netflix推出依此改編的動畫《電馭叛客：邊緣行者》仍使這款遊戲重獲關注，每月活躍使用者數量月增幅達249%¹。CD Projekt另一款遊戲《巫師》改編而成的《獵魔士》第二季也在2021年由Netflix播出，帶動該遊戲每月活躍使用者數量成長134%²。這背後的原理就是，跨平台增加受眾可為該系列遊戲創造穩定營收，因為客戶會更加著迷。近期

其他範例包括遊戲《The Last of Us》，其改編影集《最後生還者》創下HBO電視劇自2010年以來第二亮眼的首播收視表現³。此外，任天堂作品改編的《超級瑪利歐兄弟電影版》榮登2023年最賣座電影之一，全球票房突破10億美元。

電玩遊戲運用其他類型的媒體進行改編已行之有年，成效並不一定，但近期的出色表現顯示遊戲IP正為開發商創造更多價值，有效執行跨媒介策略可望拉長遊戲內容生命週期，並強力刺激營收成長。

電玩產業的長期強大助力

2022年全球電玩遊戲 玩家人數預估為 32億	3% 2022-2025年全球總電玩遊戲 玩家年複合成長率預期	2022年手遊市場總營收 約 1230億美元
	2022年互動式娛樂市場規模 據估計達約 2040億美元*	2022年手遊下載將近 900億次
	截至2022年12月31日， 全球第九世代遊戲機 已銷售共4900萬台	5% 2022-2027年手遊市場規模 年複合成長率預期
	互動式娛樂在娛樂業 位居第一	

資料來源：IDG Consulting、ESA、Newzoo及data.ai《2023年行動市場報告》。*包括行動裝置、數位電腦、數位遊戲機和實機軟體(電腦+遊戲機)



景順投信 獨立經營管理
 景順證券投資信託股份有限公司
 11047台北市松智路1號22樓
 客服專線:0800-045-066
 網址:www.invesco.com/tw

參考資料

¹Newzoo《2023年個人和遊戲機遊戲市場報告》，第31頁

²Newzoo《2023年個人和遊戲機遊戲市場報告》，第31頁

³Deadline文章「《最後生還者》首播吸引470萬觀眾，締造HBO自2010年以來第二亮眼的首播表現，僅次於《龍族前傳》」，撰文人Peter White，2023年1月17日。

投資附帶風險，投資標的及投資地區可能之風險如市場(政治、經濟、社會變動、匯率、利率、股價、指數或其他標的資產之價格波動)風險、流動性風險、信用風險、產業景氣循環變動、證券相關商品交易、法令、貨幣、流動性不足等風險。本文提及之經濟走勢預測不必然代表基金之績效，基金投資風險請詳閱基金公開說明書。以上提及公司名稱僅為舉例，絕無個股推薦之意，也不代表基金日後之必然持股。

Inv23-0295