

英雄聯盟太平洋職業聯賽現場觀眾體驗價值、比賽氣氛與再參與意願之研究

2026 年 05 月

研究生：盧冠宇

指導教授：陳美燕 博士

摘要

現場觀眾的體驗價值會因為環境氣氛的營造而有所不同，氣氛整體的營造必須包含著軟硬體設備的互相整合，電競賽事臨場刺激感、社群間的交流、見證即時性的賽事及現場氛圍的營造，都是讓觀眾願意到現場觀賞的主要動機 (Hamari & Sjöblom, 2017)。英雄聯盟職業賽事的全球版圖，在 2025 年被重新劃分為五大賽區，台港澳與越南、日本、大洋洲等地的職業聯賽，合併為「英雄聯盟太平洋職業聯賽 League of Legends Championship Pacific」(簡稱 LCP)。隨著 LCP 將主場定在臺北，全新的電競館 LCP Arena 應運而生，並同時開放粉絲進場觀賞例行賽。本研究目的在探討英雄聯盟太平洋職業聯賽現場觀眾體驗價值、比賽氣氛與再參與意願之關係。本研究透過立意抽樣，邀請有到現場觀賽經驗的觀眾填答線上問卷，回收有效問卷 188 份。研究工具包括觀眾體驗價值量表、比賽氣氛量表、再參與意願量表與人口統計變項問卷，透過 IBM SPSS 29.0 中文版進行信度分析、描述性統計、皮爾森積差相關和一般多元迴歸分析。研究結果顯示，一、LCP 現場觀眾多為女性，年齡分布在 18 到 25 歲，有 51.1%，次高為 26 到 35 歲的群體，且超過 70% 觀眾居住在北部。另外，現場觀眾職業多為學生族群，教育程度為大學或大專院校，大多和同學、同事或朋友一同到現場觀賽。二、皮爾森相關分析結果顯示，現場觀眾體驗價值的 4 個因素與「再參與意願」呈現顯著正相關，「服務優越」相關程度最高，其次為「趣味社交」與「消費投報」。三、一般多元迴歸分析結果顯示，現場觀眾體驗價值與比賽氣氛對再參與意願有顯著的預測力；其中，「服務優越」與「趣味社交」對於現場觀眾的「再參與意願」具有顯著的預測力。最後，本研究建議主辦單位應深耕「服務優越」，培訓工作人員提供良好服務，並營造「趣味社交」氛圍，讓觀眾可以自在與同好交流，加強現場觀賽體驗與情感連結，以提升觀眾再進場的意願。

關鍵詞：運動消費行為、服務優越、趣味社交、消費投報、科技呈現