



拿起计算机，经过一番精密的计算后，竟然得出TSM每年冠名费用是热火队主场冠名费的整整2倍。

在几年前，我们似乎很难想象电竞战队的冠名费能达到2.1亿美元，更不用说超过NBA人气队伍主场冠名费。

当然TSM自身的影响力也不容小觑，作为北美最知名的电竞俱乐部之一，旗下有《英雄联盟》《堡垒之夜》《绝地求生》《使命召唤》等分部。

尤其是英雄联盟分部，曾7次捧杯LCS联赛冠军奖杯，同时也是历史上第一支连续七年打入当年英雄联盟全球总决赛的队伍，在全世界范围内都有不小的影响力。

按理说，TSM的商业价值应该更能体现在英雄联盟领域。

让人意外的是，与暴雪支持和加密货币合作不同，拳头目前限制北美和Valorant组织参与成人娱乐行业、赌博和博彩以及加密货币赞助。

由于加密货币交易所属于具有激活限制的赞助类别，拳头禁止FTX出现在TSM《英雄联盟》和《Valorant》赛事直播中。

在媒体报道FTX吃到拳头闭门羹后，TSM CEO则在社交媒体中表示，在《英雄联盟》和《Valorant》线下活动中及其它项目中，TSM选手们都会以新的队名、队服出境，这比在拳头的赛事中更能引人注目。



电竞作为数字产业新秀自然更受NFT欢迎，后者也迅速将电竞群体作为营销对象。随着电竞产业影响力扩张，用户群体越来越多，社区经济需求也逐渐显露，不少电竞俱乐部开始推出数字代币与具有战队文化的NFT商品。

当然，这是双向需求，电竞也需要通过NFT与数字代币等方式来提高粉丝群体粘性以及寻求新市场。一旦形成市场，随之而来的便是相关法律政策限制。

目前市场上电竞相关NFT大多基于电竞比赛的精彩片段、选手图像以及其它数字藏品等。NFT所代表的版权范围，是最基础的法律问题之一。

电竞比赛中，有许多相关版权，许可权相对会更加复杂，制作电竞比赛精彩片段NFT在市场上流通时，需要考虑是否有游戏厂商授权，或者相关的战队、联赛、甚至选手个人。

例如FTX如果制作一个关于TSM的精彩片段NFT时，首先要考虑拳头是否授权，以及对方战队是否授权等一系列问题。这也成为限制NFT在电竞领域发展的一大要素。

如今，越来越多的电竞组织开始寻求新的合作模式，拳头也不得不面对这一趋势，对于数字加密货币这一游走在法律边缘的新兴产业谨慎自然没错。

无论是赞助合作还是单纯的数字资产交易，等到有更加完善的监管机制后，拳头或许也会放宽政策。