



三星連續七年穩居全球電競顯示器市場第一

攜手 T1 Faker 李相赫等產業代表人物 持續推動創新願景

此為全球發布中譯新聞稿，實際上市產品依各市場公告版本為準

三星電子宣布連續七年穩居市場領導地位，自 2019 年起持續領先全球電競顯示器市場。

根據 International Data Corporation (IDC) 最新資料顯示，三星以 18.9% 的全球營收市佔率穩居全球電競顯示器市場龍頭^(註一)；同時，在 OLED 電競顯示器領域，亦以 26% 市佔率連續三年排名全球第一，進一步鞏固其在高效能顯示器技術的領先地位^(註二)。

三星電子影像顯示事業部執行副總裁 Hun Lee 表示：「作為全球電競顯示器領導品牌，三星將持續透過差異化創新引領市場發展。與遊戲開發夥伴的緊密合作，為產品創新提供關鍵洞察；而明確的技術藍圖則讓我們持續精進。透過擴充遊戲內容支援與提升平台相容性，我們致力於為玩家打造在關鍵時刻發揮最佳效能的顯示體驗。」



T1 電競選手 Faker 李相赫表示：「在電競領域，細微差距往往決定勝負。三星能夠連續七年穩居全球第一，證明其產品深受玩家信賴。我也期待三星持續推出更多創新技術，助力玩家發揮最佳表現。」

三星長期維持市場領先地位，展現其對新世代電競顯示器技術與沉浸式遊戲體驗的持續投入。於美國舊金山舉行的遊戲開發者大會 GDC 2026 中，三星展示最新 Odyssey 系列產品，讓開發者能第一手體驗裸視 3D 與 HDR10+ GAMING 等創新技術。2026 年 Odyssey 系列產品包括：

- **27 吋 Odyssey 3D (型號 G90XF)**：支援裸視 3D 顯示技術，結合先進眼球追蹤技術，呈現自然立體景深效果，打造更具臨場感的視覺體驗。
 - Odyssey 3D Hub 持續擴充其所支援的遊戲庫，包括《Hell is Us》與《Cronos: The New Dawn》，預計今年將支援超過 120 款遊戲。
- **32 吋 Odyssey OLED G8 (型號 G80HS)**：搭載 4K QD-OLED 面板與 240Hz 更新率，呈現卓越色彩與對比表現，並結合三星獨家 OLED Safeguard+ 技術提供更完善保護。
- **32 吋 Odyssey G8 (型號 G80SH)**：業界首款 6K 電競顯示器，原生更新率達 165Hz，並支援 Dual Mode 模式，在 3K 解析度下最高可達 330Hz 更新率；同時配備 VESA 認證 DisplayPort 2.1 (DP 2.1) 介面，提供流暢遊戲與高效影音體驗。
- **27 吋 Odyssey G6 (型號 G60H)**：全球首款支援 1,040Hz 更新率的電競顯示器，搭載 Dual Mode 技術，帶來電競等級的動態清晰度與操作反應速度。



欲瞭解更多三星電競顯示器產品資訊，請參見 <https://www.samsung.com/tw/>

圖片包含 AI 生成元素；畫面中出現的人物與產品並非由 AI 生成。

註一：2019 至 2025 年全球電競顯示器市場第一。資料來源：IDC《Quarterly PC Monitor Tracker》，2025 年第 4 季（依營收金額計算）。

註二：2023 至 2025 年全球 OLED 電競顯示器市場第一。資料來源：IDC《Quarterly PC Monitor Tracker》，2025 年第 4 季（依營收金額計算）。

* 電競顯示器分類依 IDC 標準定義：2019 至 2022 年係以更新率 100Hz 以上機種計算；其後則改以更新率 144Hz 以上機種計算。