



國內外電競 觀念大不同

2015-10-23 記者 羅宛君 文



近期《英雄聯盟》(League Of Legends, 簡稱LOL)二〇一五世界大賽在十月正式展開,台灣戰隊「ahq e-Sports Club (簡稱ahq)」與「閃電狼 (Flash Wolves, 簡稱FW)」在小組賽脫穎而出,進軍倫敦參加世界八強賽。

台灣電競之路的開啟最早可以追溯到二〇〇一年的世界電子競技大賽 (World Cyber Games, 簡稱WCG),當時選手曾正承代表台灣在《世紀帝國2》的項目中奪得冠軍,以及二〇一二年台灣隊伍「台北暗殺星 (Taipei Assassins, 簡稱TPA)」參與《英雄聯盟》Season2第二季世界錦標賽於美國洛杉磯獲得冠軍。然而,這些台灣英雄回台後卻不是繼續待在電競圈,而是各自往其他事業發展,其中牽涉到台灣對於電競產業的定位和態度與其他國家大為不同。

建立現實與虛擬的橋梁

電玩能使玩家紓解壓力、放鬆心情,藉由在遊戲中得到成就感,多數玩家打出興趣,但對於少數人打電玩不只是嗜好,而是夢想當一位「職業選手」,但卻時常與家庭發生衝突。家庭不接受的理由,大多是因為電玩除放鬆外,其餘帶來的皆是負面效果,例如不務正業、過度沉迷以及身心受到虛擬世界影響等。

但是在國外,美國遊戲設計師珍·麥戈尼格 (Jane McGonigal) 在TED演講中,提到電玩擁有一項可以改變世界的重要潛能,玩家能在虛擬世界專注解決遊戲帶來的任務,尋找隊員合作一同達成任務,任務成功後再繼續前進,在LOL的遊戲模式中確實需要與其他隊員配合協調,一同擊敗敵方隊伍,拿下勝利,應用到現實上也是相同的道理,在工作或生活上克服考驗,並且主動與他人建立合作關係、尋找問題點等。

另一款電玩遊戲《This War of Mine》(中譯:屬於我的戰爭),讓玩家體驗在戰亂時期物資缺乏、戰火連連的情況下,冒著生命危險到各個地區尋找可用資源生存下去,同時也面臨到必須選擇犧牲同伴等道德上的抉擇來換得生存。身為領導者的玩家需要靠智慧與判斷力讓這些難民撐過戰亂時期,才能算遊戲破關。台灣目前已有少數較開明的家長以不危害孩子的身體健康與影響課業為前提,同意其接觸電玩增進頭腦邏輯思考與反應力。

珍·麥戈尼格認為電玩能讓世界變得更好。(圖片來源/YouTube)

職業電競選手除了在公司領固定月薪,也透過參加比賽賺取獎金、經營實況頻道吸引觀眾訂閱或者接受遊戲廠商的代言來增加額外收入。多數家長認為職業電競沒有未來,但是實況平台若是完善的經營,可以帶來可觀性的收入,前TPA世界冠軍隊長MiSTake (本名:陳彙中)為台灣Twitch排名前三的實況主,經過計算月入超過六位數,工作與興趣結合的職業是每個擁有夢想的青年學子所追求的。但MiSTake本人卻在臉書表示:「我永遠不願意見到任何孩子跟家庭撕破臉只為了打電競,事實上如何學習與他人溝通正是讓自己邁向成熟懂事的途徑,換句話說,倘若你連家裡最親的父母都無法順利溝通並且達成共識,又怎麼能期望你與身邊的戰友能有良好的溝通方式呢?」台灣家庭對於電競事業未來的展望尚無把握,這可能需要政府多改善電競在台灣定位,並推廣其帶來的效益。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 國內外電競 觀念大不同
- 粗糙的雙手 陌生的童年
- 獨特解析的創作者 周琳晏

總編輯的話 / 林謙耘



本期為二二四期,共三十篇稿件,其中以照片故事與心情故事居多。本期側邊廣告以難民潮為題,讓讀者了解難民潮的來龍去脈。

本期頭題王 / 許馨仁



我是許馨仁,台北人。鼻子過敏,很愛喝開水,食量很大,很杞人憂天,但看待事情很理性。是最不像雙魚的雙魚座。

本期疾速王 / 唐宜嘉



完美主義、強迫症、相信少說多做。
Work hard in silence, let success be your noise.

本期熱門排行



C式人生 行動派大藝術家
薛如真 / 人物



飲料新風潮 時尚健康兼具
許馨仁 / 文化現象



我的娃娃夢
唐宜嘉 / 心情故事



威風凜凜 執干戈以衛社稷
徐義薇 / 照片故事



獨特解析的創作者 周琳晏
楊淑斐 / 人物

體育二字 觀點大不同

電競選子在訓練的過程需要長達十四小時的練習時間，其中包括每一場遊戲過後的賽後檢討會議與隊員的溝通協調等，其與正式體育運動選手的培訓方式大同小異，但卻被質疑不夠資格成為正式體育項目之一。體育兩字的意涵有鍛鍊身心的意思，一般大眾認為電競不具備鍛鍊體能、活化身心等效用，只是純屬娛樂。政府擔憂若是將電競視為體育項目合理化，將面臨孩子降低求學意願進而使台灣人才減少。

但在LOL二〇一五年世界大賽開打前夕，台北市市長柯文哲拍了一段支持電競賽事、為台灣隊伍ahq和FW加油的影片，並且在影片內將電競視為一項「體育」賽事，這是台灣政府首次對電競比賽給予正面的支持與鼓勵。關心電競發展的民眾也希望政府能夠多正視此項體育競賽，保障電競選手同運動選手一樣擁有權利與發展空間。

台北市政府拍攝了一段影片為台灣電競選手打氣。（影片來源/Youtube）

亞洲各國紛紛支持電競產業

為國爭光的台灣隊伍ahq與FW經過努力後卻分別在十月十六號與十月十七號凌晨敗給歐洲隊伍「Origen」與韓國隊伍「SKT1」，令數十萬名粉絲相當遺憾，也藉由比賽反映出台灣與其他國家對於電競產業所採取的政策與態度有別。中國大陸政府早在二〇〇三年將電競納入體育運動項目之一，而韓國政府在二〇一一年通過《電子競技振興法》，投入相當龐大的資金與設施訓練專業人才，並且為了確保持續發展遊戲業，只要是開發遊戲的工程師或在國際比賽有良好成績的職業玩家，即擁有免服兵役的資格，二〇一四年韓國遊戲產值更超越汽車製造業，成為韓國經濟主要來源之一，馬來西亞政府為了使選手的權益受到保障也在二〇一五年跟進並且開始重視電競業的發展，一向以主機和掌上型遊戲為主流的日本也相繼在二〇一五年與韓國、中國大陸合作促進電競事業的發展。

電競遊戲 潛力無窮

台灣根據統計，遊戲人數已經多達八百萬人，光是LOL的玩家數就超過一百萬，並且每年以相當可觀的人數持續增加，整個電競產業連帶硬體週邊產品等消費需求增加。走入3C量販店，大多都有販售「電競」專用高性能主機、電腦螢幕等，消費者追求的是更好的遊戲品質、享受更真實的遊戲體驗。華義國際娛樂營運長熊家麒曾表示：「遊戲業結合了資通訊、軟硬體、網路安全、行銷等環節，屬於高科技產業，也屬於文創業，是台灣產業中可以發揮、也最有機會出口的項目之一。希望政府能主導成立遊戲大賞，並把電競列為正式的運動項目，扭轉社會觀感，讓台灣的遊戲產業在全世界發光發熱。」未來的電子科技資訊業更有機會往擴增實境的方式發展，帶來多元的遊戲體驗，以吸引更多消費者，並希望政府能夠多重視電競所帶來的經濟效益。



異國夢想 臺灣生根

每到假日就人山人海的市場裡，有著一群很特別的攤販，她們賣得不僅是家鄉味，也是思念。

C式人生 行動派大藝術家



世界最棒工作的女孩，從檯面下浮到檯面上，謝昕璇以自己的力量，告訴更多年輕人，努力去做沒有做過的事。

