



## 電競颶風 台灣蓄勢待起飛

2016-10-09 記者 范稱真 報導



英雄聯盟S6全球總決賽9月30日在舊金山開打，台灣職業隊伍ahq於10月8日敗給中國隊EDG，止步16強；閃電狼（FW）首週力克去年冠軍南韓隊伍SKT，將於國慶日當天爭奪B組8強門票。大型電競賽事吸引國人關注的同時，專家學者呼籲政府重視電競，盡快端出牛肉，以免浪費優勢拱手丟失大餅。



英雄聯盟世界賽觀眾爆滿。(照片來源/Garena)

## 上游回春 搶攻電競設備市場

賽事等級電競遊戲如英雄聯盟、星海爭霸等，皆要求反應時間。若核心處理器性能不夠強、滑鼠和鍵盤反應延遲，都會對遊戲造成影響。電競玩家多注重設備精良，高階電競鍵盤市價可達數千元，主機五至七萬元以上，帶來的效益不容小覷。



選手戴的耳罩完全隔絕現場音，僅能聽到遊戲音效和隊友間的交談。(照片來源/范稱真攝)

在PC產業邁入高原期當頭， 電競崛起帶動上游電腦設備，為台灣長期的OEM困境注入一股新血。越來越多玩家不崇尚單一品牌，反而熱衷「DIY」，從主機板、記憶體、顯卡等電腦零組件到螢幕、滑鼠鍵盤組、耳機等週邊配備一手包辦，從各配件領導品牌中挑選組合，打造個人專屬的「電競電腦」。台灣品牌紛紛乘上電競熱潮，如華碩和技嘉分別稱霸美俄PC市場、後者更以高階顯卡深獲青睞，而微星則憑高性能主機板在美國市場佔一席之地。

## 下游賽事直播 人流就是金流

隨著暴雪嘉年華（BlizzCon）、英雄聯盟總決賽等全球電競賽事白熱化，觀眾數年年激升。去年英雄聯盟S5總決賽SKT對上KOO的單場賽事達3600萬人觀看，四週比賽全球總計不重複收看人

媒體歷屆廣告

### 推薦文章

- 幽默人生 插畫家馬克
- 女人走味
- 牙刷小日常 轉動物聯網

### 總編輯的話 / 鄧涵文



本期喀報第兩百四十七期，共二十二篇稿件。包含藝文評論一篇、文化現象五篇、科技新知五篇、人物特寫三篇、照片故事兩篇、自由創作五篇及影音新聞一篇，側欄廣告為「2016哈客流行列車音樂會」。

### 本期頭題王 / 涂易暄



試圖成為新一代文青

### 本期疾速王 / 林有成



有成是我，在一個香火鼎盛和四周都是田地的地方長大，不管如何，開心的過每一天，才是最重要的！再怎麼平凡的事情，一定含有其不平凡的內涵！

### 本期熱門排行

- 用聲音了解自己 理解他人  
王廷瑄 / 人物特寫
- 音樂不夜 夢想不滅  
涂易暄 / 樂評
- 女人走味  
何書馨 / 自由創作
- 拍照打卡 是桎梏還是自由  
張芸瑄 / 文化現象
- 1485公里外的夢想  
黃佳俐 / 人物特寫

數約3.34億人，超過美國職籃（NBA）和職棒（MLB），龐大的觀眾市場帶來巨額廣告商機。

近年台北成為全球最大直播平台「Twitch」上觀看分鐘數最高的城市，截至2015年總觀看時間達十億分鐘、使用流量躋身全球第五。台灣雖然人口基數不大，玩家串流速度卻非常快，直播時觀眾熱愛留言洗版，娛樂效果十足。特殊的玩家社群文化加速遊戲直播在台灣的發展，也造就新興職業「遊戲實況主」崛起。



實況主開台時玩家反應熱絡。(圖片來源/i.ytimg.com)

## 遊戲界明星 新職業實況主

電競選手職業生涯短暫，電競主播廚爹評估，「四成左右（退役選手）留在電競圈，一半轉主播實況，一半轉幕後。」實況主通常會每天固定時段「開台」（線上直播自己打遊戲）分享戰略技巧，並且透過留言版和觀眾即時互動，累積收視率和追隨人數，以獲得廣告收入和廠商贊助。

通常知名的實況主都有選手出身的背景，然而想當實況主，除了高超的遊戲技術，仍需要一些特質。平時也經營自己實況頻道的廚爹表示，實況主必須能言善道，「常常你要連續三小時對著電腦自言自語，而且要一直『自嗨』。」



兼任賽事主播與實況主的廚爹。(照片來源/范瑛真攝)

實況主就像偶像明星沒有底薪，收入完全維繫在「人氣」上，人氣越高廣告、代言價碼自然越高。偶像明星都害怕淪為「過氣藝人」，實況主亦同。「這就是為什麼台灣藝人這麼害怕當兵。」廚爹提到，當兵期間荒廢經營頻道，會直接反映在收視數字上，人氣多少會受到影響。

## 正名難 兵役問題僅冰山一角

電競選手年齡介於15至25歲，因服兵役而中斷選手生涯的狀況目前尚無配套政策。2015年底體育署上演「半日正名」鬧劇，甫允諾將電競列為「運動項目」，竟在半天之內發新聞稿「反悔」，令外界失望。

在台灣企業贊助職業運動能抵稅，然而電競卻形如孤兒，缺乏名義無法抵稅，以致除了明星隊伍有較好的企業贊助，電競圈仍普遍缺乏資源。養一支電競戰隊一年花費至少數百萬，多數成長中的戰隊都經營得很辛苦。ahq老闆謝松佑曾無奈表示，電競不正名選手就沒有保障，不僅出國比賽簽證難申請，也只能以「職員」名義掛在戰隊底下，才享有勞健保福利。

正名之路難，在於「公平性」的爭議。「電競」不是單一項目，而是「一堆遊戲的總稱」。遊戲類型包山包海，射擊遊戲、戰略遊戲、卡牌遊戲、格鬥遊戲等不勝枚舉，究竟誰可以成為「正式」競賽項目？一個戰隊中有英雄聯盟小隊、有人負責SF、有人打星海爭霸，企業要贊助整支「隊伍」，還是只補助有獲得正名的「遊戲項目」？現階段電競仍由遊戲商主導發展，若要將電

競列入奧運等級的運動賽事中，將會造成片面嘉惠特定遊戲商的疑慮，執行上實有困難。廚爹以2020東京奧運為例，日本的強項是快打旋風，現在最火熱的英雄聯盟反而不是日本的重點項目，「到底補助要分給誰，LOL？快打？那手遊呢？決定贊助哪些項目很困難。」

## 他山之石 可以攻錯

2012年英雄聯盟S2總決賽上，台北暗殺星（TPA）擊敗南韓AZF勇奪冠軍，全場激動高喊「TPA」。歐美對電競的態度顯得開放許多，民眾並不以「輸贏」來決定對電競的熱情，即使場上沒有自己國家的隊伍，歐美民眾仍樂於入場觀戰享受刺激。相較之下，台灣民眾仍習慣「贏了才是台灣之光」的思考模式。

台灣電競人才輩出、市場及硬體條件也不差，真正的困境來自於根深蒂固的社會觀念和政府怠惰。政府慣以「觀感不佳」為由推遲政策擬定，不願思考如何扭轉傳統價值對電競的敵意。以南韓為借鏡，政府率先跳入產業，打造高規格的電競場館、配給資金和專業教練、廣辦大小賽事，擁有全球最完善的電競環境。在南韓排名前十的中央大學更設立電競資優生選拔，將選手生涯版圖拓展至教練、經理人，布局更深遠。



韓國電競館林立，票價不到台幣100元。(照片來源/famitsu)

再看對岸，中國電競隊伍祭出高薪挖腳台韓選手、教練，許多實況主也選擇轉往大陸發展。先不論遠遠甩開台灣的玩家市場基數，中國企業與援充足，「體育產業發展十三五規畫」已將電競列為重點運動項目，雖然後續措施仍待建立，畢竟已踏出第一步，回頭看台灣，連政策牛肉都尚未端出。

近年電競聯盟（TeSL）在台灣舉辦職業賽，暴雪娛樂、競舞娛樂等遊戲商和代理商也舉辦地區性選拔賽事及校際聯賽，致力推動電競賽事蓬勃。但光靠廠商，仍不足以壯大整個電競生態的體質。



第二屆暴雪校際電競聯賽由輔仁大學和交通大學共同拿下冠軍。(照片來源/暴雪娛樂提供)

民國70年代，政府傾力發展半導體產業，給予優惠政策和補助將台灣打造為半導體王國。此刻，電競產業如初生之犢，雖有不畏虎的猛勁，亦需要政府、企業的協助和支持，才能帶動產業鏈繁榮。電競產業颯起一陣旋風，台灣有很多難題待克服，但並非毫無機會，需要的是官民共同將電競視為產業、互相合作，台灣才能起飛。



幽默人生 插畫家馬克

用聲音了解自己 理解他人



◀ 上班忙碌加班苦、人生憑依何處靠？用詼諧畫筆演繹著世間百態的插畫家故事！

▶ 透過羅鈞鴻的人物專訪，介紹聲語表達訓練師這個職業和其生命歷程。

[前往 Facebook.com](#)

▲TOP

---

關於喀報 聯絡我們  
© 2007-2016 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0