



電子競賽 宅男變身萬人迷

2010-10-31 記者 周亭羽 報導



不管有沒有打過電動，每個人多多少少都聽過「魔獸」，而創造這個電玩奇蹟的公司「Blizzard」於10月22號開始，在美國加州舉辦了一場為期兩天的遊戲盛典「2010暴雪嘉年華（Blizzcon）」。在這場遊戲盛會真正開始之前，各國就先進行一系列的激烈淘汰賽，並從這些參賽者當中選出優勝的佼佼者。

Blizzard所開發的遊戲，除了玩家們愛不釋手的魔獸世界和魔獸爭霸、暗黑破壞神以外，還有今年九月正式在台上市並轟動電玩界的「星海爭霸二」。以星海爭霸二來說，全球僅有16個人入選比賽玩家，這16人囊括全球各地的電玩好手，從北美洲、南美洲、歐洲到亞洲都有。而在世界地圖上都不見得能找到的台灣最後拿到兩張入場券，和人口數全球第一的中國大陸並駕齊驅，由此可見台灣玩家熱衷於電玩比賽的程度。



代表台灣參賽的兩位選手Sen(左)和Softball(右)。(圖片來源/Starcraft臉書)

這樣的比賽叫作「電子競技(Electronic Sports)」，這是以電玩遊戲作為競賽的一種體育項目。因為網路連線遊戲具有多人對戰的特性，所以電子競技比賽是以連線賽而非一般的單機遊戲為主。

電玩競技的職業化

在韓國，參加電子競技的選手們普遍擁有自己的粉絲團，這些粉絲甚至拿著自製的海報到比賽現場，為自己心愛的選手加油打氣。事實上，韓國體委會正式認可的「韓國電競協會(KeSPA)」成立於1999年，韓國政府大力推動數位產業並致力於各種職業聯盟和業餘比賽，在政府多年栽培之下，韓國在去年(2009年)九月將電子競技納入正式體育項目。

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶
- 關余膚色 我想說的事

總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事物。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界
陳思享 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員
張婷芳 / 人物



韓國電競迷準備各種加油的道具到比賽現場觀戰。(圖片來源/TeSL新聞)



韓國的電競選手擁有廣大的女性粉絲。(圖片來源/TeSL新聞)

韓國為全球電子競技產業最成熟的國家，繼韓國後，台灣也在2008年成立亞洲第二個電競聯盟「台灣電子競技聯盟(TeSL)」。台灣電競聯盟目前擁有五支隊伍，這些電競隊伍各自有不同的教練和經理、專屬宿舍以及硬體設備，還有支持他們的後援會、粉絲團。簡單來說，電競聯盟的構成就如同眾所皆知的職棒聯盟一樣。

「TeSL台灣電子競技聯盟」的董事長黃博弘表示，隨著2008年職業電競隊伍成立，台灣電競聯盟也開始積極投入電競文化的推廣。在這樣的努力下，台灣專業體育頻道的「職業電競超級聯賽」，節目不僅深受觀眾支持，且收視率更與美國職籃NBA不相上下。黃博弘也表示，台灣的電競產業並不像韓國般受到政府的重視，目前是在幾家遊戲公司以及企業的支持下才小有成就，他期許台灣將來可以成為繼韓國之後亞洲第二個推廣電競文化的國家。

政府對電競產業的影響

然而，一個電競聯盟的發展需要投入大量的成本，必須考慮到相關制度的擬定、養成的時間，還有一筆可觀的經費。韓國能成為「電競王國」絕不是偶然，早在2008年韓政府就計畫將三千五百億韓幣陸續投入遊戲核心工作參與，這些工作包括打造遊戲製造基礎、培養未來遊戲人才、創造遊戲文化價值和推動世界級電子競技。且韓國文化體育觀光部以「2012年市場規模達到10兆韓元」為目標，並與數十家遊戲業者開會並擬定遊戲產業中長期振興計畫，宣示將採多樣化措施支持韓國遊戲產業。

韓國不管男女老幼，都遠比其他國家有更多接觸電玩的經驗，那是因為政府投入了大筆的經費和時間。反觀台灣，看到韓國遊戲業的成功就一股腦地想跟進，如果因為韓國是電玩強國台灣也就必須是，那麼巴西和阿根廷的足球偶像深得人心、美國和日本的職棒選手素質非凡，小小的台灣豈能不感到分身乏術？

電玩競技的社會影響

在幾乎所有可見的新聞中，媒體幾乎一面倒得報導Blizzard下一個即將上市的新軟體、韓國的電競賽事盛況，或台灣電競聯盟的努力推廣。身為背負著重大社會教育責任的媒體工作者，在發佈報導的同時是否應該考慮更多社會面向呢？

就一個棒球職業選手的生涯來看，從國小進入球隊，他們的能力可能過三十五歲就開始走下坡。而現今的高齡化社會讓退休年齡不斷延後，推算一個電競選手的職業生涯，因為職業級的即時戰略講求的是反應的速度而且要能夠不間斷地快速操作鍵盤，他們大多在二十五歲體能達到巔峰後就開始殞落，而且還會面臨兵役問題，許多優秀的韓職選手也難逃這樣的命運。

不只有年齡上限，電子競賽也無法太早開始訓練，畢竟要讓一個孩童「長時間使用電腦」並不是每一個家長都能接受的事。除了成年後不被約束之外，小於18歲的選手在栽培上應會受到許多外在阻力干擾。



以台灣電競聯盟的隊伍「橘子熊」為例，年齡最大的選手是26歲，選手平均年齡為21歲。

(圖片來源/橘子熊職業電競隊)

而且電子競技相較於其他球類運動，有非常高的經濟門檻：光是一台像樣的電腦、夠快的網路速度和正版的遊戲等，這些經費就已經足夠買好幾個人分的球鞋和球具。當國家全心栽培一個產業的同時，勢必會使其他產業的發展受限，而我們必須正視的問題是，「電競文化」就長遠的眼光分析，是否值得投入大量的社會資源去發展。

雖然電競產業不只是許多人平日的消遣，未來還可能成為令人引以為傲的一技之長，但將人生中最適合學習的精華時光投注在磨練電玩技巧上，這樣的決定在台灣而言，可能還是言之過早了！



象牙塔外 明星高中存廢戰

針對十二年國教實行的現況、明星高中備受爭議的現勢以及大眾紛歧的觀點作探討，歸納出可行的未來發展。



橫著走出一條路 現實搖滾

日本搖滾樂團RADWIMPS，以獨具的世界觀和特殊省思角度，溫柔但尖銳的唱出此生的生命態度。

▲TOP