



電子競技 未來何去何從

2012-10-28 記者 高紫翊 報導



2012年，台灣時間10月14日，電競職業隊伍「台北暗殺星」在跌破眾人眼鏡以及最初不被看好的情況下，在比賽一路過關斬將，奪得比賽勝利，拿下世界冠軍。早在2001年，台灣電競選手曾政承就曾拿下世界冠軍的頭銜，但是在沉寂了十多年之後，台灣才又盼到一個世界冠軍。在比賽的激情過後，是否應該回過頭來檢視，為何苦等十年，才又回到巔峰？

台灣環境和世界相差甚遠

電競比賽目前在台灣還不是一個高度發展的賽事，相較於許多發展已趨完善的體育制度，台灣電競在許多方面仍有缺陷。首先，電競比賽的不普及造成這項賽事相當狹窄。電競是由許多種類遊戲構築出來的集合體，目前台灣最大型的比賽「台灣電子競技聯盟」中也只有三樣遊戲被列為比賽項目，這將導致沒有辦法將廣度發展出來，少量遊戲會導致只有部分玩家會關注。

當然，少量遊戲不是沒有好處，可以對於少數但熱門的遊戲做重點培植，達到推廣的行為，但目前的狀態處在不上不下的模式。知名《星海爭霸2》賽評翁雋明就表示，目前在電視上的播出，最主要希望能將大家帶進這個領域中，讓大家即使不會玩，也能夠將觀賞比賽視為一種休閒娛樂。

現在台灣的電競選手，大部分都是由母公司以月薪式來給付他的薪水，但是，這種作法其實跟國外的做法有相當差異。國外的職業戰隊，只會給選手一定的基本薪資，如果想要賺更多的錢，那要付出時間去參加各式各樣的大小比賽，就像現今的職業網球一般。在台灣除了給薪制度，賽制也是相當值得討論的問題。

現今台灣許多遊戲都是以戰隊制報名，所以許多比賽都以戰隊獲勝為主要訴求，這種方式將導致選手失去競爭壓力，只要隊上有個特別強的選手，其他人只要維持一定的勝率就好，永遠不會追求突破。電競職業戰隊「橘子熊」隊經理張劍豪曾經提到，韓國在製造一軍以及二軍的競爭環境，可是煞費苦心。不論是知名度或者是待遇，一軍選手明顯優於二軍，讓選手能夠時時刻刻警惕自己所面臨到的現況。「壓力」對國外選手來說是最大的進步動力，因為沒拿到獎金或是名次，他的生活自然被打上了一個大問號，沒有優異的戰績，就不可能吸引贊助商的投資，那自然會漸漸沒落在這個大環境中。

台灣目前還沒有出現具有代表性的電競選手培育計畫，目前都還是選手本身努力，讓戰隊簽下來成為正式成員的模式為主。這讓想將電競選擇作為未來職業的玩家躊躇不前。目前業餘聯盟在台灣可是少之又少，《星海爭霸2》電競選手楊家正表示，基於人數的過少，台灣選手能見到的廣度就不夠多，目前專為大專院校學生所舉辦的大型電競比賽只有「UeSG」，在缺乏舞台的情況下，選手們很難一展抱負。從一開始的選拔，到戰隊組成，最後是職業生涯，台灣的電競充滿過多不確定因素，這導致選手的數量始終稀少。



苦等十年，才重新捧起的世界冠軍。(照片來源/台北暗殺星Facebook粉絲專頁)

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。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
陳思寧 / 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

電競背後的連鎖效益

為什麼要培植電競產業？這是很多人的疑惑。自從「台北暗殺星」拿下世界冠軍後，各界聲浪都紛紛表示台灣電競有許多不足之處，都要求政府要投資這項產業的發展，或是對電競選手的保障。在這邊提出一個問題，政府培植電競選手的所帶來的經濟效益是什麼？如果拿體育來比較，一個體育選手從開始嶄露頭到最後成為知名巨星，這中間所帶來的利益是相當可觀的。反觀台灣的電競選手，能帶來怎麼樣的經濟效益呢？

目前台灣的國產遊戲幾乎都是以「線上遊戲」為主要類型，鮮少有像是RTS（即時戰略遊戲）、FPS（第一人稱射擊遊戲）、Dota（守塔遊戲）等類型的遊戲出現，單就線上遊戲來說，它少了選手與選手之間激烈的競爭過程。交大教授林日璇表示，培育電競選手的日地在於幫助電競產業能夠更順利的行銷出去，但在現階段，台灣在玩的都是國外的遊戲。如此一來，電競選手的存在目標就變得模糊不清。

雖然韓國也有用其他國家製作的遊戲來當作電競比賽項目，但他們將電競選手的優異表現視為展現他們遊戲產業的一個宣傳方法，當大家提起遊戲時，一定會提到韓國在遊戲上面的成就，這就造就了龐大的廣告效益。反觀台灣，當要求政府有所為的時候，他們躊躇不前的是對於這項產業是否能夠達到經濟成長。

歷屆WCG國際賽冠軍	歷屆WCG CS冠軍
<ul style="list-style-type: none">2003年 ● 保加利亞 SK INFERNO (Human)2004年 ● 荷蘭 4K GRUBBY (Manuel Schenkhuizen) (One)2005年 ● 中國 WE.StyCN (空魂醉) (Human)2006年 ● 中國 WE.StyCN (空魂醉) (Human)2007年 ● 挪威 4K.Candolph (High Elf)2008年 ● 荷蘭 MYM GRUBBY (Manuel Schenkhuizen) (One)2009年 ● 中國 WE.PepsiLidi (王培文) (Human)2010年 ● 南韓 EHome ReMud (High Elf)2011年 ● 南韓 FoaDa.Lyn (One)	<ul style="list-style-type: none">2001年 ● 德國 InTw1_4e2002年 ● 俄羅斯 M19_ru2003年 ● 瑞典 SK.Gaming2004年 ● 美國 TeamJD2005年 ● 美國 TeamJD2006年 ● 法國 Pentagram2007年 ● 法國 Enklade2008年 ● 丹麥 mTw.dk2009年 ● 澳洲 Agan2010年 ● 烏克蘭 Netus Yacere2011年 ● 澳洲 ESC Gaming
歷屆WCG星海爭霸冠軍	歷屆WCG FIFA系列冠軍
<ul style="list-style-type: none">2000年 ● 南韓 Gernb (Zeig)2001年 ● 南韓 Booser (Terma)2002年 ● 南韓 Booser (Terma)2003年 ● 南韓 Ogogo (Zeig)2004年 ● 南韓 XaDoz (Terma)2005年 ● 南韓 Kim (Terma)2006年 ● 南韓 Sovenov (Terma)2007年 ● 南韓 Stok (Proten)2008年 ● 南韓 Luony (Zeig)2009年 ● 南韓 Inedong (Zeig)2010年 ● 南韓 Flash (Terma)2011年 ● 南韓 IM_Mep (Terma) (2011年開始，星海爭霸II取代星海爭霸I, 恕未搜尋)	<ul style="list-style-type: none">2001年 ● 義大利 Champion2002年 ● 俄羅斯 M19_ru2003年 ● 德國 SK_style2004年 ● 荷蘭 Yubano2005年 ● 德國 SK_style2006年 ● 德國 SK_hero2007年 ● 德國 SK_hero2008年 ● 羅馬尼亞 aBeBeBe2009年 ● 德國 SK_kifow

歷屆WCG比賽中，韓國隊留下相當優異的成績。（圖片來源／維基百科 製圖／高紫瑛）

共同攜手的未來

面對電競，許多家長還是抱著懷疑與困惑的態度。大部分的家長都還停留在「電玩只是閒暇之餘的興趣」，是難登大雅之堂的一件事。現今社會，對於電競還是將其視為不務正業的電玩。電競隊伍「橘子熊」隊經理張劍豪表示，過去台灣電競還在草創時期時，就曾面臨到家長相當害怕自己的孩子走進這塊領域。在沒有人了解電競的背景，難免會出現一些汙名化的狀況。

交大學生吳承翰：「現今的配套措施實在讓人有種望之卻步的想法，當我們一頭熱的投入這塊領域時，它能回饋給我們的保障是什麼？」韓國將電競當成體育賽事，有電競專才的人被視為體保生，可以直接保送大學，甚至在當兵時，能夠免除兵役讓選手專心練習。更不用說政府的配套措施和民間企業的支持了。

許多問題，都考驗著電競能否在台灣生存下去，其實這十年裡，台灣是有成長的，然而幅度低於各國，如果能趕上這波潮流，台灣還是有機會成為電競強國。但是當前仍有許多問題需要解決，能否將企業、政府以及社會各個層面整合起來，將是電競能否在台灣繁榮茁壯的重要因素。

總編輯的話

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。

