

# 電子競技的發展模式： 「國家冠軍模式」 vs. 「健全發展環境模式」

文 / 中華民國電子競技運動協會

## 壹、前言

「國家冠軍模式」係為單一個體或單一群體極限地運用其所擁有的資源和手段，打造在短期內取得「冠軍」的方針模組；「健全發展環境模式」則是一個全面性地間接縱向與橫向系統，讓多個個體或多個群體能獲得較溫和但長期穩定的發展。於此我們可以從中國和丹麥在電子競技發展上的實例來看到這兩種不同發展模式的狀況，最後在回到討論臺灣的發展模式。

## 貳、中國的「國家冠軍模式」

中國《英雄聯盟》眾多職業隊伍從2013年中國地區《英雄聯盟》職業聯賽（LOL PRO LEAGUE，簡稱LPL）建立以來，就把拿下世界大賽冠軍作為他們的首要目標，該地區賽事僅進行到第2年，就開始有隊伍與南韓職業選手接觸，並簽下已經在南韓賽區有優異表現的選手，藉以在短時間內大幅度提升自身隊伍的實力，其中甚至不惜重金簽下具有世界冠軍頭銜的韓國選手，當時一支中國英雄職業戰隊5名先發選手中，含有2名韓國外援的情況屢見不鮮，而這樣的做法讓中國賽區隊伍在國際賽事上快速地取得好成績。



2012年台北暗殺星（TPA）奪得《英雄聯盟》世界大賽冠軍。  
（圖片提供 / 中華民國電子競技運動協會）

有別於早在2011和2012年分別取下該項目世界冠軍的歐美及臺灣地區，以及完全宰制2013到2017年的南韓超級強權，中國的《英雄聯盟》項目屬起步稍晚地區，但也因為強力奉行於「國家冠軍模式」，2018年《英雄聯盟》世界大賽就由IG戰隊打破南韓隊伍壟斷多年的局面，為中國拿下第一個世界冠軍（陳耀宗, 2018），而這支隊伍的上路和中路選手就是來自南韓的「TheShy」姜承錄（강승록）和「Rookie」宋義進（송의진）。

「國家冠軍模式」雖使中國順利達成目標，取得世界桂冠頭銜，但也有諸多研究者對此提出疑慮，因為大量引進外援（多為相對強度較高且訓練扎實的韓國選手，以及強度相當且溝通流暢的臺灣選手），中國隊伍也因此對外援產生高度依賴，反而忽略了在龐大人口基數下許多具備潛能的優異選手，在2019年LPL春季賽參與的16支隊伍中，有半數以上都有外援選手，甚至聯賽結束後排名前8的隊伍，僅有排名第6的SDG戰隊沒有外援選手。縱向的「國家冠軍模式」的確快速地打開賽區的實力天花板，但後續轉向在地人才的培育相信會是中國賽區接下來的重要課題，但也因為有了強而有力的成績做後盾，我們也因此看到了高度商業價值的體現，「國家冠軍模式」的效應絕不止於成績而已。

### 參、丹麥的「健全發展環境模式」

丹麥電競，在多年前沒有人能想像得到這個只有五百萬人口的北歐國家能帶給現在的電競環境如此大的影響，無論是宰制《英雄聯盟》歐洲賽場和北美賽場的職業戰隊G2和Team Liquid，還是拿



臺灣《英雄聯盟》選手「Karsa」洪浩軒在2017年離開閃電狼加盟中國電子競技俱樂部。（圖片提供／中華民國電子競技運動協會）

下去年《Dota 2》世界冠軍的OG戰隊（Woody, 2018），丹麥選手都在其中扮演著關鍵的角色，甚至一支由全丹麥人組成的《CS:GO》隊伍Astralis在2016年成立到2018年的這兩年之間，襲捲了各大國際的賽事冠軍，火速成為最知名的《CS:GO》戰隊。

歸根究底，丹麥電競之所以能夠如此強盛，與丹麥國內的電腦普及率和教育制度有所關係。95%的電腦普及率讓所有丹麥年輕人幾乎都可以接觸到電腦和遊戲（TruongMai, 2019），在先天上就有發展電子競技的潛力，加上高福利國家的教育制度讓丹麥學生能有更多時間發掘自己的愛好，而且也不用像美國等國家在大學時負擔高昂的學費。丹麥民間教育機構也在瓦勒埃（Vejele）成立電競學院與學校端合作，一方面鼓勵學生參與電子競技的學習，另一方面也藉此讓學生能夠順利完成學業（Causemann, 2019）。

在種種有利的基礎下，丹麥政府給予電競的支持不遺餘力更有助於丹麥人對於電子競技的正面印象。2016年，丹麥官方電視台就曾經為Astralis戰隊做報導並採訪選手Dupreeh（Anthony, 2017）。2018年11月，《CS:GO》賽事BLAST Pro Series在哥本哈根舉辦時，總理拉斯穆森（Lars Løkke Rasmussen）還擔任開場嘉賓，鼓勵參賽的電競選手（Ojha, 2018）。

「Astralis是現在年輕人心中的榜樣，根據統計指出，至少96%的丹麥年輕人每週都要玩上兩次CS，他們可以從Astralis身上學到遊戲也包含了在現實中與人交往、有良好的睡眠習慣、營養均衡的重要和體能訓練。我相信丹麥的家長們對於Astralis能做出這麼好的示範會感到非常滿意。」拉斯穆森在今年四月拜訪Astralis訓練總部表示（Popat, 2019）。



「星光計畫產學聯盟」人才培育鏈結構圖。  
(圖片提供 / 中華民國电子竞技運動協會)

臺灣电子竞技需要向下扎根的力量來為未來做好充足的準備，電競協會亦出版專書提供給學校作為相關課程補充使用。(圖片提供 / 中華民國电子竞技運動協會)

在民間和政府的雙重支持下，丹麥电子竞技走向「健全發展環境模式」，我們或許在未來的幾年內可以看到更多的丹麥電競選手征戰在國際的職業賽場上。

### 肆、臺灣電競重視權變理論的長遠規劃與動態修正

在過去的發展歷程中，臺灣曾在發展初期大量借鏡南韓的經驗來發展我們國家电子竞技的整體架構，包含職業賽事的建立、職業隊伍的運營、職業賽事的電視化、部分策略與執行方針的制定等，在2000年至2012年全球電競的萌芽初期，臺灣甚至在《英雄聯盟》中更早於韓國拿下世界冠軍的頭銜，

並且在後續的各種不同項目的國際賽事中保有世界強權地位。但在如今电子竞技產業發展更臻成熟的情況下，選擇「標準答案」雖然能夠保證在相似的水平線上競爭，但也因為標準答案係受過一定程度的驗證，所以也相對容易受到複製，因此如何因地、因時制宜，動態修正並設計出屬於臺灣的「更適答案」，是近幾年由中華民國电子竞技運動協會的重要方針，也就是重視「權變理論」(牛溷錚、江永泓, 2015) 的實行。

臺灣政府在近年內對电子竞技的重視度逐漸提升，從總統、縣市首長到中央及各縣市部會多次參與電競活動與鼓勵電競發展，政府的支持正在扭轉臺灣過去曾有的既定印象，把电子竞技推升為一個正面積極的產業活動，更實際幫助了整體縱向與橫向發展的鏈接，用另一種別於純粹競逐「國家冠軍模式」的方式，定義產業天花板的高度，也讓臺灣泛電競產業的各組織得以選擇健全與溫和的「健全發展環境模式」，以更加雨露均霑於整體產業的各項所需。

為讓「健全發展環境模式」中的臺灣，有更多的優勢依循權變理論進行動態調整，並有更多空間與時間進行修正，孕育出包含長期培育未來國家代表隊的分齡逐級校園聯賽，透過本土選手的培育，讓臺灣觀眾對於由臺灣培養出來的電競選手產生更高的認同，並能夠持續的觀看賽事，讓整個選手養成從菁英挑選變成更為健康的循環系統，以及培育電子競技產業中，其他不同類別從業人員的「星光計畫產學聯盟」、協助在臺辦理各大國際賽事的政府部門、地區型的中小電競場館基地等，其中特別在電競技職教育規劃，臺灣相較於全球，仍處於相當的領先地位。

## 伍、結論

「國家冠軍模式」與「健全發展環境模式」各有不同的目標與機會，惟臺灣發展模組在整體前瞻思維中，小而精實地利用時間、空間與扎實經驗發展出最適合臺灣的發展樣貌，雖目前臺灣以「健全發展環境模式」較為適合，但仍需要在過程當中不斷地重視權變狀況，檢視每一個成果進行動態修正，以期持續維持於全球電競強權身分。

上述發展脈絡中，臺灣在各層面皆表現不俗，但已浮現部分隱憂，特別在於重視全面發展的過程中，職業隊體系的資源分配不若重視商業考量的分配方式充沛，以致於職業隊伍經營稍有困難，也如同前述提到的，中國電競商業化程度較高，有足夠資源進行挖角動作，近年來臺灣已有大量優秀選手與後勤出走，縱使臺灣的體制善於培育人才，但仍需環境對於職業體系變得更加友善，以持續保有臺灣優勢。



## 參考文獻

牛涵錚、姜永淞（2015）。**管理學 Management**（第2版）。（2-21）。新北市：全華圖書。

陳耀宗（2018年11月3日）《英雄聯盟世界賽》王者IG登頂世界冠軍！創下隊史首冠榮耀。取自新頭殼：<https://newtalk.tw/news/view/2018-11-03/161869>

Woody（2018年8月28日）《Dota2》Ti8 OG奪冠，抱走3.4億超高獎金再創電競紀錄。取自Yahoo!奇摩電競：

<https://tw.esports.yahoo.com/%E3%80%8Adota2%E3%80%8Bti8-og%E5%A5%AA%E5%86%A0%EF%BC%8C%E6%8A%B1%E8%B5%B03-4%E5%84%84%E8%B6%85%E9%AB%98%E7%8D%8E%E9%87%91%E5%86%8D%E5%89%B5%E9%9B%BB%E7%AB%B6%E7%B4%80%E9%8C%84-073936411.html>

Anthony（2017, Feb.2）Astralis Players Appear On Popular Danish Television Network. Retrieved from *Hollywood.com Esports*: <https://esports.hollywood.com/astralis-players-appear-on-popular-danish-television-network-bdf84eb96903>

CausemannLeonVon（2019, Jul.16）eSport in Deutschland hat ein Nachwuchsproblem. Retrieved from *Sportschau*: <https://www.sportschau.de/weitere/esport/esport-nachwuchs-100.html>

OjhaDeepak（2018, Nov.3）PRIME MINISTER OF DENMARK RASMUSSEN INAUGURATES FINALE OF BLAST PRO SERIES. Retrieved from *Talkesport*: <https://www.talkesport.com/news/prime-minister-of-denmark-rasmussen-inaugurates-finale-of-blast-pro-series/>

PopatMalav（2019, Apr.30）DENMARK PRIME MINISTER VISITS ASTRALIS HQ, PLAYS COUNTER STRIKE WITH ASTRALIS PLAYERS. Retrieved from *Talkesports*: <https://www.talkesport.com/news/denmark-prime-minister-visits-rfrsh-headquarters-plays-counter-strike-with-astralis-players/>

TruongMai（2019, Feb.14）Denmark And Esports: Why Danish Pro Players Are So Good? Retrieved from *GURUGAMER.COM*: <https://gurugamer.com/features/denmark-and-esports-why-danish-pro-players-are-so-good-1453>