

電子競技的社會參與 如何吸引更多遊戲玩家與收看觀眾

文 / 陳彙中



遊戲影音串流平臺也會藉由舉辦各項活動，吸引更多社會關注的眼光。
(圖片提供 / 陳彙中)

壹、前言

從打遊戲演變成電子競技，花了很漫長的一段時間，從2008年臺灣電子競技聯盟成立，將電競比賽搬上電視，吸引了一定的觀眾，再到2012年臺北暗殺星拿下英雄聯盟S2世界冠軍，全臺引爆起一股「全民打電競」的熱情，政府開始積極「重視與討論」電競這個環節。

2018年雅加達亞洲運動會時，電子競技被列為示範項目，再度引起民衆討論，究竟電子競技應該算是一種娛樂項目？又或者應該像NBA等球賽一樣，必須有個聯盟化、政府投入的過程？因此，希

望透過自身觀點來討論到底電子競技所該有的社會參與是什麼，以及該如何吸引更多關注這一個領域。

貳、談電子競技會遇到的風險及該具備的責任

一、電子競技的社會問題

電子競技選手的黃金時期約莫在15至20歲出頭，對於一般年輕人來說，是隸屬國民義務教育的階段，所以這些選手會容易遇到，也是被最多人討論，就是「就業風險」，通常沒有人可以同時兼顧練習以及學習兩件事，當這些年輕人想要回歸校園生活，或是走進社會做職業接軌時，他們所具備的職能是不夠的，這是最大的問題與風險。

從幾個層面來看，剛進入電競圈擔任選手的年輕人會遇到兩個問題，第一個是「怎麼與社會接軌」，在15、6歲的年紀，通常沒有辦法對自己的人生、接下去的職涯有太多的想法，大多是靠著一股拚勁進入這一行，所以如果能像國外的電競專班，讓這些人有正常學籍，如同現在的高職一樣，讓他們除了能專注在練習上，未來的職涯也能有相對應的學習，例如證照、就業輔導，在工作跟教育



1. 透過各項行銷活動，要吸引更多社會的參與。
(圖片提供 / 陳彙中)
2. 電子競技在臺灣已經引發一股「全民打電競」的熱潮。(圖片提供 / 陳彙中)



均衡之下，時間能有效率分配，對於這些選手才是最好的方式。

該如何「有效率」，則是一個後勤團隊必須仔細思考，也必須幫選手去執行的。一個選手一天可以花上18至20個小時去練習，但這並不代表就一定能夠取得好成績，所以這幾年來，包含戰術分析、教練，甚至是替選手按摩、減少職業傷害的相關職業都誕生，去協助這些選手更有效率的運用時間，去規避掉相對應的風險，跟社會接軌是最重要的一件事。

此外，價值觀偏差也會是這個行業的年輕人會遇到的問題，因為身上擁有著明星的光環，剛出社

會（15歲左右），就可以賺到一般人出社會所能有的收入；加上訓練的過程枯燥乏味，許多正常人不會有的娛樂消遣因而產生，淺層的就是玩遊戲產生的消費，包含大量課金（儲值購買虛寶），嚴重的就是賭博，但這也是絕大部分因為名氣、明星光環產生收入的職業，包含模特兒、運動員以及明星等，都會產生的風險，這也是所有成功的電競選手會面臨到的一個風險。

二、電子競技的轉變及下一步

在當初拿下冠軍頭銜後，其實這近十年來，大家對於電競，或是老一輩人所說的「打電動賺錢」這件事、這個職業選擇，已經較少父母會有所反

彈，甚至筆者在演講時，都有許多父母帶著小孩來一同了解，但現階段出現的問題是，不會拒絕小孩接觸這個行業，但「我到底該怎麼幫助他們？」變成新的課題。或許在這個階段，我們能做的事是讓更多人了解，甚至有管道去協助他們幫助自己的孩子，是一件重要的事。

在所有討論到電競選手的職涯發展、甚至是退役後的工作選擇時，都不免俗的會提起電玩小子曾政承（曾在2001年拿下世界電子競技大賽「世紀帝國2冠軍」），十幾年的時光過去，當他後來沒有選擇在這個行業，而是成為一個送貨員時，就廣泛被拿來討論。平心而論，這樣的價值觀並不妥當，在不同的時空背景下，如果用相同的元素去探討不同時間的事情，這件事十分弔詭，並不是每個曾拿下世界冠軍的人，都必須一輩子在這一條道路繼續走下去。因為只有自己才會知道自己是不是要繼續在這個行業待著，或是我還能為電子競技做些什麼。

舉例來說，跟筆者同個時期的選手，有些人繼續在這個行業打滾，例如HotdhotGG，也是成功轉型成老闆，將當時自己的戰隊開始做企業化的經營；中國的Misaya在退役後，也利用自己在選手期間的高人氣，轉職成網紅，做更深層的轉換，有些人轉往其他遊戲，有些人到了別的領域，只要知道自己想要往哪一個方向前進的人，都能很緊密的進行社會參與，所以現階段來說，我覺得我們需要做的是創造一個環境，讓茫然無知、不知道自己該往哪個方向走的人，能夠有好的路能走。

參、如何吸引更多遊戲玩家與收看觀眾

在電子競技的項目中，如果要說到最關鍵的環節，那一定是「明星」這塊，無論是轉播品質、賽事策劃，都是其次的項目，如果一個聯賽裡面沒有明星，這款遊戲一定不會被廣泛的討論、記住。當你有支持的隊伍、或是一個人，就會讓整個行為模式變成像棒球、籃球比賽一樣，讓這個東西開始有故事、開始被認同，就會吸引到更多的族群觀看。

開始造星的過程，後勤團隊的建立是不可或缺的一個環節，選手的任務是打好比賽，為了「打好比賽」，他必須花費無數的精神、時間在上面，沒有心力去處理其他外務，這時後勤團隊的任務就是讓這個選手「被看見」，進而打造自己隊伍的品牌或是核心。

至於政府，亦或者企業要如何投入，讓更多人能夠看到電子競技，其實在現階段，臺灣有好的團隊可以運行整個產業，但問題出在「不賺錢」這件事上，開始出現惡性循環：因為團隊一直流失，所以節目變得不好看；因為節目不好看，觀眾開始減少；因為觀眾減少，自然收入就降低、公司覺得不賺錢，自然就會減少對團隊的支持，就因為這樣的惡性循環下，其實近年來在臺灣電競團隊的氛圍是每況愈下的，許多人都前往其他較有可能發展的地方。

肆、結論

我們如何幫助電子競技？就筆者觀點認為，這個環節上，政府應該著重去支持一個環節，可能是賽事、可能是明星打造等等，只要政府願意朝這個點去給予無論是金錢上支持，或者是節稅、法規上

幫助，讓這些團隊的人可以無後顧之憂，大膽、放手去做，自然而來就會有更多的團隊願意在臺灣為電競奮鬥，產出更多優質的內容，讓受眾更加喜歡觀賞電子競技。

所以，雖然現在魔競娛樂致力的是遊戲實況藝人打造，但對於這間公司成立的初衷，還是認為因為自己曾經乘載過這樣的名聲，所以想要讓這個環境越做越好，想辦法讓這些願意投入進來的人，無論是想當選手、實況主的人，都不要是空手而歸，或是失望離開。希望將自己得到的東西放大，讓整個電競產業、遊戲產業更加蓬勃發展。🎮

作者陳彙中為魔競娛樂執行長

參考資料

數位時代，(2018.9.3)，陳君毅，<https://www.bnext.com.tw/article/50439/esports-in-jakarta-asian-games>

自由時報，(2017.3.25)，吳玟穎，<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/2016313>

TechNews，(2017.4.24)，<http://technews.tw/2017/04/24/esports/>



筆者參加電競產業趨勢研討會，藉由自身的經驗，提供官、產、學界更多的思考面向。（圖片提供 / 陳彙中）