

黃博弘：防人才外流 電競應列國家級運動

記者張慧雯／專題報導

2012年，台灣隊伍贏得「英雄聯盟」世界冠軍，當消息登上媒體重要版面，不少台灣民眾這才知道，原來打電玩也能打到世界冠軍。去年，台灣電競隊伍再度揚名國際，進入世界大賽前八強，再次展現台灣電競實力；台灣電子競技聯盟（TeSL）董事長黃博弘說，台灣是全球IT重鎮，理應將電競列為國家級運動項目，否則當電競人才紛紛被其它國家挖角，台灣又將失去一個在全球舞台發光發熱的機會。

遊戲產值 超過電影及音樂

兩年前，台灣知名的電競選手「台灣蟲王」楊家正被香港挖角，這讓黃博弘十分感慨。他說，台灣這幾年在電競的成績是有目共睹的，但是，沒有政府支持，連選手都跑掉了，是很可惜的事情！

全球遊戲產業產值已超過電影及音樂。根據newzoo預估，全球遊戲產業已達900億美元規模，其中有超過一半在亞太區域；經濟部工業局也推估台灣整體遊戲市場規模突破新台幣532億元。

電競直播網站Twitch在台灣每個月累計8億分鐘觀看時間，成為全球第五名；今年COMPUTEX更聚焦電競主題，匯集電競硬體大廠COOLER MASTER、Thermaltake、知名電競品牌MSI、GIGABYTE、視覺運算技術領導廠商NVIDIA等30家遊戲界龍頭齊聚一堂。

雖然台灣電競市場、軟硬體、選手實力皆備，但電競產業卻仍處於萌芽階段。黃博弘多次呼籲「政府應將電子競技列為國家級運動項目」，但到現在妾身未明，就連主管機關是誰都沒人願意「認領」，電競產業成為「灰色地帶」，一整個就是「



台灣電子競技聯盟（TeSL）董事長黃博弘（中）特邀李俊毅（左三）參加記者會，李俊毅則承諾將辦總統盃電競比賽，支持電競產業。（記者張慧雯攝）

爹不疼、娘不愛」的孤兒。

日韓早將電競列國家級運動

五二〇新政府上台前，教育部體育署公布評估報告，電子競技非屬體育運動。黃博弘說，目前包括中國、馬來西亞、日本、義大利、韓國及法國等國家，都已將電子競技列為國家級正式運動

，選手若獲得國際比賽好成績，就能比照奧運、亞運選手，享有獎金及其他獎勵（如兵役）等措施，對「未來」更有保障，但政府不肯做，也難怪想當個電競選手卻常常遭到家長反對，一句「沒前途」就抹煞年輕人的夢想。

他指出，目前全世界電競

產業發展最好的就在韓國，政府積極介入給予協助，提供大企業投入電競產業可以抵稅，並創設電競專門的法令。黃博弘認為，只要政府政策支持，國內的資金、技術都會湧入電競產業，對軟硬體與人才具備的台灣來說，也將有另一波商機可期。