

為時不晚： 不可不重視之電子競技教育性別議題

李佩珊 / 左營高中進修部輔導教師、國教署性別平等教育資源中心研究教師

陳宥瑜 / 樹德科技大學電子競技與電腦娛樂科學系助理教授

「電子競技就是電玩，電玩有什麼好教的？不過是遊戲罷了！」

「玩遊戲、比輸贏，這些應該都是小孩子的興趣而已吧！」

「虛擬世界不要當真，就連性別也是真真假假，認真你就輸了！」

從電子競技產業到教育

普遍來說，許多民眾仍將電子競技（eSports，簡稱電競）視為兒童遊戲、電玩，或將電競視同網路成癮，認為接觸電競會影響孩子的學習成長，電競根本稱不上專業等等。這些對電競的刻板印象，可能造成代間的認知差異與溝通阻礙，影響年輕人對電競相關產業的觀察與投入，甚至可能干擾國家政策投入相關產業發展。殊不知，我國已於 2017 年 11 月立法院三讀通過《運動產業發展條例》修正案，將電子競技產業正式納入運動產業當中，開放各級政府、公營事業採取適當之輔導或獎助措施。在運動賽事方面，2018 年亞運（於印尼雅加達辦理）已經納入「英雄聯盟」、「傳說對決」、「皇室戰爭」、「實況足球 2018」、「爐石傳說」及「星海爭霸 II」等 6 款遊戲作為電競示範比賽，並將於 2022 年的杭州亞運把電競納入正式項目。在產業價值方面，2014 年紐約時報曾報導電競和遊戲產業已經比全球音樂產業的產值高出 200 億美元（Wingfield, 2014）。預估電競觀眾人數在 2022 年會達 6.45 億，總收入預計超過 18 億美元以上（Newzoo, 2019）。

電競族群主要是以年輕人和青少年為主，他們是參與者也是觀眾。由此可知，電競相關之生涯或職涯發展，具有高度之未來潛力，有待教育部門與相關單位高度重視（陳宥瑜、李佩珊，2020）。根據《運動產業發展條例》第 4 條對「運動產業」的定義：「指提供民眾從事運動或運動觀賞所需產品或服務，或可促進運動推展之支援性服務，而具有增進國民身心健康、提升體能及生活品質之下列產業」。

電競作為運動產業，涉及相關產品的研發與銷售（如：電競電腦、電競手機、電競周邊商品等），以及相關課程、競賽、觀摩、創作與展演的推展。因此，教育者應思考兩個層面，其一為如何透過電競教育來增進國民身心健康及生活品質，其二為如何在生涯試探課程與活動當中介紹電競產業的未來發展。

國內外的電競教育發展皆是由學生團體或民間機構成立開創性的組織，繼而逐漸成立正式的課程或科系。全球第一個正式的高等教育電競遊戲組織，是美國於 2009 年成立的「大學星際聯盟」(Collegiate Starleague, CSL)。德州大學奧斯汀分校之電子競技協會所成立的「Tespia」於 2013 年被知名的暴雪娛樂 (Blizzard Entertainment) 收購為子公司。另一方面，大學成立電子競技相關課程或學系，積極發展高等教育的電子競技學習，並透過各類型電競競賽促進學生的學習和發展。目前臺灣已有 30 餘所大專校院有電競相關科系，並有 5 所科技大學設立以「電競」為名的系所或學位學程¹。

電子競技的性別探析

就產業面來看，各類電競產品逐漸獲得業界和消費者認可，未來將為體育界帶來大幅成長機會。隨著電競的不斷發展，業者和消費者也面臨了與傳統體育相似的管理挑戰，尤其在多樣性 (diversity) 部分，正也因為電競能為使用者的社會互動、人際連結和社會資本提供多元機會，多樣性的遊戲文化才能夠廣納各式各樣的參與者和觀眾，但就其現況卻也經常遭遇種族主義、厭女症和恐同症的困擾 (Mulkerin, 2016)。在虛擬世界的各項議題與討論當中，性別相關問題經常被忽視與掩蓋，例如女性參與資訊通訊技術的程度遠低於男性。由於體育領域在在強調男性氣概的性別刻板印象，使得性別議題近年

1 樹德科技大學（電子競技與電腦娛樂科學系）、高苑科技大學（電競與動畫遊戲學士學位學程）、台北海洋科技大學（電競數位遊戲與動畫設計系）、景文科技大學（電競產業經營學士學位學程）、正修科技大學（電競科技管理系）。

來倍受重視，Hayday 和 Collison (2020) 在英國和美國進行一項探索性研究，蒐集遊戲發行商、運動競賽組織、電子競技團隊、錦標賽組織者和遊戲玩家的性別觀點，結果揭示線上遊戲社群與數位空間亦是以男性為主流，也暴露其中性別不平等和性別歧視狀態，這是電競迅速增長所面臨的重大挑戰。

電競作為運動產業，在教育和職涯發展上，應與其他運動產業一樣有需要探討或重視的性別議題。如同許多運動競賽，電競也有單一性別的傾向，普遍的性別刻板印象使得投入其中的男性遠多於女性，多數電競遊戲中呈現出明顯的性別差異，女性玩家面臨侮辱與歧視，以致於女性進入虛擬遊戲和線上遊戲競賽時遭受層層阻礙。中國電競選手李葳在 2014 年首次參加世界電子競技大賽 (World Cyber Arena, WCA)，被大會工作人員以沒有男性選手願意和女性選手對打理由拒絕其上場；甚至在隊友保證她能力很強時，該工作人員還譏諷她主打外貌 (張思思, 2017)。許多運動競賽已有多年發展歷史，使得這些歷史悠久的運動 (如足球、籃球、田徑等) 較有機會透過性別平權的討論，在規則及態度上朝向平等邁進。由於電競和其他運動賽事歷史相比，仍舊屬於新興運動，與電競有關的「運動精神」探討，尚未獲得重視，顯示其在各方的教育發展都有待加強。

另一方面，從各類媒體所獲得的電競遊戲內容和營銷模式資訊，經常展示服裝暴露的女性角色或女性代言人，從而營造出一種情色氛圍，甚至可能使玩家受鼓勵進而發表大膽的、冒犯的、不恰當的性騷擾言論，更以虛擬身分提供不透明的互動場域，增加了實際調查性騷擾案件的困難。由此可見，性別友善的遊戲界面設計，有許多可待改善和討論的空間。雖然已有學者呼籲遊戲開發者應有責任在社群治理中發揮更積極的作用，保護玩家免受騷擾，促進更具有多元包容性的遊戲環境。但是，在電競現場當中，仍缺乏使用者對於性別議題的反饋意見，改變之路仍然迢迢。在筆者的教學和實務工作經驗當中，發現男女性玩家都對遊戲內容的性別刻板、騷擾、暴力等現象相當缺乏自覺；相較起來，女性玩家可能會對遊戲機會、組隊刁難或競賽獎金的玻璃天花板現象較有敏察，因為在電競的設計、行銷與使用各面向，偏重商業價值多於公平正義。

相同的難題在過往或現在的運動競賽項目當中也經常發生，必須透過許多倡議才能促進革新。舉例來說，棒球裁判劉柏君在實習與培育過程經歷許多冷嘲熱諷²，有些球員或裁判不讓她摸球、摸裝備、不坐她坐過的椅子，即使她已經當上裁判，在球場上仍然經常被叫「那個查某」（聯合新聞網，2019）。

電子競技的性別教育啟示

電競產業仍為新興產業，產業發展之初，更應無有性別的圍籬之分，以免侷限產業的發展。未來的電競推動應更考慮性別平等議題，包括增加女性參與機會及培育職業級的女性玩家。可借鏡傳統運動如何確保女性運動員在運動條件、醫療服務、規則、設施、教練、設備等皆能與男性機會均等，並檢視競技環境的包容性和多樣性，以避免性別偏見或性騷擾的發生。此外，參考傳統運動項目確保所有教育機構遵守一致標準的「三交叉測試法」（Three-Prong Test）（Osborne, 2005）。例如：（1）將電競參與者的性別組成比例進行比較；（2）是否有基於女性人口利益的電競專案和擴展計畫；（3）瞭解是否滿足全部群體的電競參與利益。

性別倡議需要有正確的性別平等知識與素養，而教育正是締造知識素養的不二法門。電競教育的優勢在於是一個很新的學門，若能在起步之初就能將性別平等意識帶入，可望減少未來翻轉改變的費力。性別教育者也應省思，若已經能針對教科書進行檢視，對適合教材進行性別議題融入，或是強調日常生活媒體素養之重要，為何獨獨對於青少年影響甚鉅的電競產業束手無策呢？在美國，新興的電子競技組織機構開始透過鼓勵公平分配機會和資源，來解決電子競技在大學層面的性別不平等問題。例如：美國電競名校加州大學灣爾分校（University of California, Irvine，簡稱 UCI）的競技協調人及遊戲協會時任主席就是生理女性，如此積極聘用女性承擔領導的角色，便是希望能讓更多女性投入電子競技的教育及產業當中。在韓國及中國，亦有女性電競選手公開表達對於歧視處境的不滿，顯示電競的性別平等教育迫在眉睫，須更有系統性地進行研究及討論，並落實到相關的教育場域當中，以改變此新興產業的發展及未來。

2 臺灣第一位棒球女主審，2018年《富比士》雜誌評選全球體壇最具影響力的25位女性當中，劉柏君排行第19名。

學校可運用一些方案，例如早期介入、角色楷模、同儕學習等，提供女學生引導與生涯探索，幫助電競相關學門的女學生發展潛能。角色楷模與良師典範對女性學習具有相當重要性，特別在女性人數較少或尚待發展的電競領域，更需要有適切的角色楷模，培力女性的教練、裁判或選手。另一方面，教師可給予女學生支持鼓勵，並增加與女學生互動的機會，以鼓勵其對學科與實作的投入。

綜此，筆者認為運用良師引導、生涯探索與建立正向性別角色態度等方式，都是大專學院電競相關學門在教育過程中必要思考及納入的要項。未來，當這些大專生以不同角色投入相關市場時，其所具備的性別敏感度與多樣性概念，更有助於締造電競產業的性別平等樣貌。

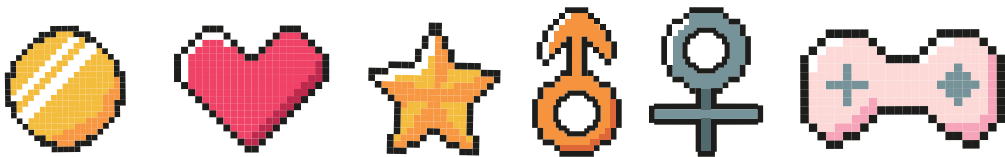


圖 / freepik / freepik

參考文獻

- 陳棠瑜、李佩珊 (2020)。生涯新視界：電子競技教育的現況與未來。《臺灣教育評論月刊》，9(11)，129-135。
- 聯合新聞網 (2019年7月18日)。臺灣之光！無懼性別歧視 劉柏君成第一位棒球女主審。
<https://udn.com/news/story/7001/3934022>
- 張思思 (2017年8月5日)。女性電競選手的生存困境：實力差距或性別歧視？。
<https://www.cmmedia.com.tw/home/articles/5023>
- Hayday, E. J., & Collison, H. (2020). Exploring the contested notion of social inclusion and gender inclusivity within esports spaces. *Social Inclusion*, 8(3), 197-208. <http://dx.doi.org/10.17645/si.v8i3.2755>
- Mulkerin, T. (2016). *ESports has a racism problem*. *Business Insider*. <http://www.businessinsider.com/the-esports-racism-problem-2016-5>
- Newzoo (2020). *Newzoo Global Games Market Report 2019*. <https://newzoo.com/insights/trend-reports/>
- Osborne, B. (2005). Title IX fundamentals. In H. Appenzeller (Ed.), *Risk management in sport: Issues and strategies* (5th ed., pp. 379-388). Durham, NC: Carolina Academic Press.
- Wingfield, N. (2014, December 8). *E-Sports at college, with stars and scholarships*. New York Times. Retrieved July 13, 2020, from <http://www.nytimes.com/2014/12/09/technology/esports-colleges-breeding-grounds-professional-gaming.html>