



# 小遊戲也可玩出大名堂

## 從線上遊戲看數位內容之發展

陳木彬

在全球，從萌芽、起飛到成長不過十來年，線上遊戲除吸引數以百萬計的玩家在虛擬世界中得到娛樂，也讓現實世界裡眾多為高利所誘的業者趨之若鶩，並促使一度泡沫化的網路起死回生外，更為搶食這塊大餅而競爭白熱化；在台灣，頂著兩兆雙星耀眼的光環，數位內容產業中的線上遊戲，未來若能掌握技術與人才兩大利基，以其資訊化程度高與市場潛力大兩項利多，將可望成為我國發展數位內容產業的試金石…

我國過去20年全力發展資訊電子產業，創造了台灣資訊硬體生產王國。但進入二十一世紀，面對全球化的競爭，加上許多開發中國家紛紛崛起，現在我國正面臨競爭優勢可能流失的威脅，與如何持續在資訊電子產業的優勢，是目前我國急需面對的課題。也因此，政府積極推動新興產業，期能維繫競爭優勢與台灣經濟的永續發展。去年，行政院正式提出「六年國家總體建設計畫」，其中有關「兩兆雙星」的產業政策最受矚目，也勾勒出未來我國新興產業政策方向。

### 「兩兆雙星」計劃的內涵

行政院所提出的「兩兆雙星」計劃，主要是

持續發展國內已成熟的半導體及影像顯示器產業，並積極扶持數位內容與生物科技這兩項未來看好的明星產業。所謂「兩兆」，指的是在2006年，半導體和影像顯示器產業(TFT-LCD)兩項產業的產值，各突破一兆元的產值為目標。在半導體產業部份，政府積極輔導廠商導入12吋晶圓廠，並持續在半導體產業投入超過5,000億元資金，並推動「晶片系統國家型科技計畫」，協助半導體業者成立「尖端半導體製程研發中心」，期望能在2004年使得台灣半導體產業產值達一兆1,700億元。而在影像顯示器產業方面，由於許多廠商陸續投入量產，目前在全球市場佔有率大幅提昇至36%，並居全球第二位。許多廠商將再投資1,500億元於第五代