

海端加油站

第一百五十二期

發行人：吳炳男 校長 發行：台東縣立海端國中 輔導室
總編輯：黃美玲 主任 地址：台東縣海端鄉海端村山界 1 號
編輯群：趙意如 主任 電話：089-931390
劉倉旭 主任 創刊日期：101 年 11 月 30 日
郭黛瑩 老師 發刊日期：110 年 3 月 23 日

別傻了孩子，電競選手不是

天天玩遊戲就能達成

文/職人編輯部

近幾年電競產業在台灣蓬勃發展，許多小孩也以電競為生涯目標，在家裡玩手機、玩遊戲，但看不熟悉電競的家長眼裡卻十分頭痛，時常成為親子之間起口角的緣由，面對孩子說「這是我的夢想」、「你不懂」的控訴時真的束手無策，對於孩子口中的陌生產業充滿疑問，成為許多家長每天的教養煩惱。但到底「電競」這兩個字代表的是什麼？孩子把這當目標真的沒問題嗎？

身為一個老師以及社工，我時常遇到同樣的問題，而電競與設計、表演藝術、餐飲觀光特別容易成為孩子想不到方向時的避風港，所以如何確認孩子對於電競真的喜好，或者只是對於當下的逃避，也正在不停地找尋合適的方法。不過在進行釐清以前，我們必須承認，電競是一個「正經」而且有出路的選擇。

而在這篇文章，我們將藉由現為電競教練的臺灣初代電競選手黃鈺勝(G1 SEASON2 英雄聯盟世界賽 台灣區第二名)的專訪來了解臺灣的電競產業與相關科系現況，讓我們釐清，當前的臺灣到底準備好了沒？孩子要怎麼踏上電競之路？家長又要如何面對孩子提出此夢想得當下呢？

主編：請問在還沒有電競的時代，你是如何接觸

到電競，然後成為選手的呢？

鈺勝：我從國小就開始打魔獸爭霸、三國、信長，小時候都會跑去網咖打，後來就開始打英雄聯盟(LOL)，當然一開始家人也不了解，以前都會被阿嬤捏耳朵，在那個時代比起當下更是艱難。

在開始玩 LOL 以後，我開始迷上「打積分」、拼排名，其實也沒有什麼原因，就只是很想要變強，每次打完都會做紀錄，直到我把積分打到兩千多分以後，ahq(ahq 電子競技俱樂部)就找上我，去當業餘選手。開始參加大大小的比賽，直到2012 年打到臺灣區的預選賽(G1 英雄聯盟世界大賽)輸給當年的冠軍隊 TPA (台北暗殺星，Taipei Assassins)，以亞軍飲恨沒有參加世界大賽。在那一年，TPA 也奪下世界冠軍，開啟了所謂的「大電競時代」。

從那一年開始，臺灣才終於看到電競這個產業的巨大，以及台灣的可能性。從民間企業到政府，出現了许多跟電競相關的事物，從企業參與、開設電競相關科系、電競主播培訓、開設電競替代役，都是在那一次世界冠軍以後，看到了韓國、美國的蓬勃發展而學習與跟進。

遊戲競賽就像是運動項目一樣，隨著近幾年快速發展，比賽和項目都越來越多，除了五打五的 DOTA 競賽，也會有越來越多的戰略遊戲、卡牌遊戲、設計遊戲陸續出現正式比賽、世界比賽，成為可以媲美世界型運動賽事的去球競技項目。
主編：雖然從小就開始打電動，但還是有持續升學，想請問是什麼樣的原因讓你決定兼顧課業與電競？

鈺勝：高中三年主要還是在學攝影，因為家裡沒有電腦，所以只好在放學後去網咖打電腦，對當時的自己來說玩遊戲是興趣，從來不會跟朋友打，每次都很認真的在專研遊戲的技巧，一心想要提升自己的等級與高手對戰，一路進到台服前一、兩百名，直到大一才被找去打電競，而在當時這還是一個沒什麼人知道的新工作。

在高中時，課業與電競對我來說都很重要，

沒想過能靠電競維生。直到後來，才為了追尋自己的夢想，在大一下學期選擇肄業專心比賽，跟著第一代的職業隊每天練習八到九小時，沒幾個月就打進LOL世界大賽台灣區預選賽的第二名，也很快的在比完賽後覺得自己實力沒有這麼強，不適合當選手決定退役。

說實在話，真正的電競比賽與一般國中生想像的差很多，是非常疲憊的，五個人一隊，每天都必須面對實力相當的對手，無時無刻都要和對方五人拼戰術、想對策，通常全神貫注打完兩場就精疲力竭了。而且與一般人不同，你的每一個動作都有非常多人在同步觀看，每次失誤都是要遭受眾人唾棄，和「玩」遊戲有很大的落差，必須面對非常巨量的壓力。

目前台灣只有非常少數的人可以當電競選手，冠軍只有五個人，也只有冠軍能被看見。和運動選手一樣，台灣對於電競選手的支持太少，尤其在初期台灣人還不熟悉，第一代的選手很多都有不同的處境。

主編：哪些特質的小孩適合當電競選手？家長要怎麼看出自己小孩是真的把電競當一回事，適合嘗試這一條路？

鈺勝：電競選手最重要的特質就是得非常「不服輸」，必須把輸贏看得非常重，必須要有很強烈的得失心。要願意反省和承認錯誤，才能在每一次的勝負中看到自己的勝負。

我覺得家長很難看得出來，因為家長就不懂。但應該給孩子機會述說自己的想法以及規劃，我相信家長一定能聽得出孩子是不是認真有在規劃，如果有，那就讓他為自己負責，讓他嘗試。但在「電競選手」這條路上，一定要和孩子達成協議，如果在約定的期限內沒有穩定進度、跟上規劃，那應該要讓孩子去尋找其他的方向。

例如每天讓孩子在完成作業後打兩個小時的電競，並且要求他在一定時間內提升等級與排名，如果一直無法達成，那就應該嘗試其他的路。

主編：成為電競選手有多難？學校教電競，你看

這些已有高分排名的學生選手，有什麼樣的挑戰？

鈺勝：非常困難，你看台大每年有多少人進台大醫科？少說有一百多人，但能有幾個人可以成為電競選手？每年根本不到 50 個，各個項目加起來全部也不到 200 人。每個行業都一樣，想要成為頂尖的人都必須要花費非常多的時間鍛鍊、磨練，還要犧牲許多自由與娛樂，無論是什麼行業都一樣，而「電競選手」代表的就是這樣頂尖的人。只有排名前幾名的人才會被電競公司看到。

我覺得現在人最難的就是認錯。很難有人會願意認錯後檢討和改進，和一般人一樣，多半會先責怪別人，而不是看到自己的不足，所以在學校我都會告訴學生，也許他們以後都會比我厲害，但是你需要先擁有會檢討反省的態度，如果在遊戲中學到這樣的態度，就算以後不往這方向發展，也沒有一個職業能難倒你。

主編：很多家長會認為電競科就是要騙孩子去唸，賺學生錢，可能畢業後也不會什麼技能但事實上真是如此嗎？

鈺勝：真的有這樣的學校，我們學校也有限定成績，但成績如果真的不夠好，還是有可能在訓練過程中找到一些技巧開竅，很快就從「銀牌」升到「白金」也不是不可能。但還是得給他一個期限，要他看清自己，不要浪費自己的時間。

老實說，真正高牌位的人也不用花每天五、六個小時玩遊戲，他只要勝率夠高，一天兩到三個小時就可以往上提升。如果每天花五、六個小時玩遊戲還無法提升自己的排名，那肯定是他的技術或反省能力不夠，一直在重複一樣的錯誤。不過很多小孩真的看不到自己的缺點，那就真的只是浪費時間。

不過有些孩子就算無法打到最前面的名次，他也能因自己對於遊戲的深度了解，進到電競產業圈中任職。可能轉職去做遊戲頻道、攻略祕技、分析師、電競選手經濟，而學校也能教他們其他能力，幫助他們在未來擔任遊戲主播、賽評、導播、攝影，或是學習特效、頻道主。