

海端加油站

第一百八十六期

發行人：吳宏龍 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：邱俊龍 主任 電話：089-931390
鄭新和 主任 創刊日期：101 年 11 月 30 日
郭黛瑩 老師 發刊日期：111 年 11 月 29 日

學校活動留影

【111.11.16 性別平等教育宣導】



【111.11.17 臺東專校-家政科、機械科】



職業電競隊簽下 8 歲童！ 關於電競，父母需要知道 的 4 件事

親子天下 2021-03-19

孩子熱愛打電動到廢寢忘食，甚至矢志要當職業電競選手？在台灣，電競選手的出路如何？

《親子天下》統整國內外報導，回應父母疑問。

去年年底，美國新成立的職業電競隊 Team

33 發出新公告：該隊以 3 萬 3 千美元（約 93 萬台幣）的簽約金，簽下了 8 歲男童約瑟夫·迪恩（Joseph Deen）。迪恩差點就破了世界紀錄——目前金氏世界紀錄上最年輕的職業電競選手，是 2005 年、當時 7 歲的美國男童維克多·里昂三世（Victor De Leon III）。

小學生就當職業選手！迪恩母親：從小練琴是關鍵

近日，迪恩接受 BBC 專訪，分享他的心路歷程。他 4 歲開始玩電動遊戲《要塞英雄》（Fortnite）、6 歲被職業電競隊注意到，8 歲圓夢當上職業選手。電動遊戲大多有年齡限制，例如參加《要塞英雄》的獎金競賽，玩家必須滿 13 歲，因此目前迪恩還在培訓階段、無法代表隊伍出賽，或只能參加沒有獎金的小比賽；想在電玩實況平台 Twitch 上直播，也必須滿 13 歲。

迪恩的母親的觀念和許多家長不同，她觀察過《要塞英雄》，認為迪恩玩這個遊戲無大礙，「很多嘮叨的媽媽對孩子說這說那的，結果孩子變得叛逆；或是一滿 13 歲，孩子就玩到走火入魔。」迪恩和媽媽還提到，從小練鋼琴，讓迪恩在打電動上有指頭靈活的優勢。

躋身職業選手，讓迪恩揚眉吐氣。他最崇拜 2019 年《要塞英雄》世界冠軍凱爾·吉爾斯多夫（Kyle Giersdorf）——吉爾斯多夫奪冠時只有 16 歲。迪恩夢想和他一樣，「我很崇拜他，因為沒有人認真對待他，直到他贏得了世界盃；就像沒有人認真對待我，直到 Team 33 找我簽約。」

全球電競市場蓬勃發展。根據統計數據庫 Statista，近年來全球電競市場價值每年成長兩成，今年更將超過 15.6 億美元（440 億台幣）。然而多數家長對於電動遊戲內容、電競產業，仍隔著距離。《親子天下》整理外媒資訊，帶父母了解電競，且歸納出給父母的教養建議。

1. 電競是什麼？

電競（eSports）全名「電子競技」，一般指

競技性質的多人線上遊戲。2017 年，台灣首度將電競納入運動產業，電競選手比照運動項目，享有國家隊選拔、培訓、賽事以及國光獎章等資源。

電競遊戲種類、規則或進行方式有很多種，其中競技性質較強的，包括「第一人稱射擊遊戲」、「競技場遊戲」和「格鬥遊戲」等。全球知名的遊戲如《英雄聯盟》(League of Legends，簡稱 LoL)、《星際爭霸》(StarCraft) 等，《NBA 2K》和《FIFA 足球》等體育遊戲也很受歡迎。

2. 電競有什麼好處和壞處？

想專精任何一項技能，都需要付出代價。儘管電競選手沒有像橄欖球運動員那樣肢體碰撞的風險，但容易引發與電腦使用相關的傷害，包括腕隧道症候群、重複拉傷或背痛，甚至肺塌陷 (collapsed lungs，也常稱為氣胸)，因為有些選手在緊張時刻，會不自覺屏住呼吸。

2012 年《英雄聯盟》世界冠軍台灣選手 Bebe 說：「每天集訓超過 12 小時是常態，訓練很嚴格的時候，手機是絕對不能用的。」而且，不像籃球、排球，電競包含大量會讓大腦瞬間吸收、分析的感官刺激和內容，這樣的聲光刺激，會對大腦造成什麼影響，學界還在研究中。

不過，玩電動也可能培養重要能力。它需要部分和其他運動相同的技能，例如反應迅速、不屈不撓的毅力。《電競聖經》(The Book of Esports) 作者威廉·科利斯 (William Collis) 曾在 TED@BCG 分享，電競訓練需要三種重要技能：首先是「操作技巧」，電玩的操作需要精準度、快速反應，就像音樂家演奏樂器，頂尖電競選手甚至每分鐘操作超過 300 個動作，《星際爭霸》就是吃重操作技巧的典型遊戲。

其次是「策略技巧」，時時要發動攻擊、組織防禦，且電競遊戲版本幾乎周周更新，考驗玩家的適應和變通能力，不是只靠苦練可以駕馭的。科利斯舉例，「想想看，假如籃球的規則一直改，三分球變成五分、二次運球被允許……若是這樣，

為了贏得比賽，籃壇一定會不停想出新的策略。」

最後還有「領導技巧」。有些電競中需要持續和隊友語音溝通，例如《英雄聯盟》，隊長如何分配任務給隊員，合力克服環伺的威脅；或在比分懸殊的高壓下，激勵隊友組織反擊，都是領導力的培養。

3. 電競可能謀生嗎？

台灣電競好手、24 歲的胡碩傑 (綽號「蛇蛇」) 2020 年被北美知名職業隊 TSM 以 2 年 1.73 億台幣高薪簽下。胡碩傑國中開始接觸《英雄聯盟》，加入台灣職業戰隊「閃電狼」後，邊訓練邊讀高職，2017 年率隊奪得 IEM 英特爾極限高手盃全球總冠軍，也被外媒評為全球前五名的「輔助選手」(Support)。

想到電競選手，許多孩子心中會出現類似胡碩傑的閃亮形象，不過，104 人力銀行調查顯示，一般電競選手的月薪中位數是 3.1 萬元、高階電競選手月薪落在 7~8 萬元，王牌選手才有可能超過 10 萬元(包含獎金、簽約金、代言分潤等)。

若去除賽事獎金、廣告代言及實況等等收入，一般電競選手的薪資其實不高；且職業電競的選手壽命比其他運動還短，通常為期 4~5 年，平均 25 歲退休。選手退役後，有人選擇當教練、戰隊後勤、行銷企劃或賽事相關技術人員，平均月薪 3.5 萬；轉職離開電競圈的人，平均月薪則是 2.7 萬。若準備踏上職業電競之路，薪資、職業生涯長度，都是很實際的考量。

4. 電競練習與健康生活如何平衡？

若孩子決定想朝職業電競選手發展、也展現出不錯的戰績，家長還需要事先認真和孩子討論規範，設定清楚準則，有助於孩子遵守。例如，每週分配多少時間在電競訓練，多少時間在其他重要任務——包括課業、家事、和人面對面交流，確保孩子在追夢過程中，生活平衡且身心健康成長。

