

電子競技選手之生涯規劃

文 / 徐啓峻



電競選手開心奪牌的背後，仍存在職業生涯規劃的潛在問題。（圖片提供 / 徐啓峻）

壹、前言

電子競技在全球風起雲湧，在各大賽事的強力播送下，舞台上奮戰的電競選手成為明星般的存在，讓電競選手成為許多青少年的夢想職業之一，雖然在政府支持以及媒體正面報導下，臺灣社會對於電競的偏見已逐漸減少，但玩遊戲一事依舊時常被貼上負面的標籤，特別是對於父母師長，往往會認為孩子想成為電競選手不是一條正常得道路，並且存在一點憂心，「他只會打電動以後怎麼辦」這

是在第一線與選手家長接觸時常聽到的話，然後外界對於如何進入成為電競選手？電競選手的養成訓練是什麼？電競選手的生涯規劃？存在諸多陌生與不解，也因為不理解難以產生認同。

特別是在生涯規劃上，相較於其他運動項目，電競選手的生涯壽命較短，也會在比較年輕時面臨退役，普遍認為電競選手的黃金年齡在16~25歲之間，在25歲之後可能就會因為反應下降或是遊戲倦怠，需要選擇轉換跑道，因此電競選手的生涯規

劃，就成為一個重要的課題，本文將從電競選手養成開始介紹，以及目前臺灣電競選手退役後的主流方向、未來能有什麼其他管道給選手。

貳、電競選手的養成

首先我們要從如何養成一個職業電競選手談起，電競選手大部分是經由職業隊伍發掘而來，在大部分的電競遊戲中都有玩家排行，也就是所謂的天梯系統，會依照玩家在遊戲中的勝負與表現給予不同階級的稱號跟分數，藉此激勵玩家，天梯系統是一個玩家要從幾十萬甚至百萬人中脫穎而出的最

大關鍵，也是用以鑑別選手能力的最初步指標，職業戰隊多從天梯中尋找可能具備潛力的玩家，邀請玩家前往戰隊進行測試。

從一般玩家要成為選手，要經歷許多不同階段的磨練，在測試的階段會由教練從旁觀察選手的遊戲實力與態度，評估是否具有一定遊戲實力，通過測試後便能成為戰隊的練習生展開更多訓練，目前的電競遊戲多以團體對戰遊戲為主，以《英雄聯盟》遊戲為例，由於是5打5的團隊競賽遊戲，在練習生階段會開始進行團隊訓練，這時候選手的溝通能力、情緒控管等心理素質就成為重要的關鍵，這



電競選手在各大賽事的推波助瀾下，已如同明星一般吸引許多粉絲的支持。（圖片提供／徐啓峻）



面臨大大小小賽事的挑戰與壓力，選手的心理素質是重要的關鍵。（圖片提供 / 徐啓峻）

也是職業戰隊的訓練與管理重要之處，成為正式選手後，會面臨更多大大小小不同的挑戰，賽事的壓力與節奏也會更快，也將成為鎂光燈下得焦點，一舉一動都會被放大解釋，同時間競爭的壓力也會出現，後面有一大堆的練習生想要取代你得位子。

在選手養成上遊戲本身的訓練自然是不可少的，但從以上的過程我們可以看出來，一個電競選手的養成，除了打遊戲這件事情外，還有需要許多不同面向的人格與心理訓練，在這訓練中電競選手對遊戲的知識與理解，其實就是一項獨一無二的專長，也是在生涯規劃上的優勢之處，因此有部分的選手會選擇在退役後擔任隊伍後勤，例如教練或分析師這樣的工作，進而擔任隊伍的管理職，甚至發展擁有自己的隊伍。

參、退役後的職涯選擇與規劃

從事教練工作、擔任賽事主播賽評、實況主，是目前臺灣退役選手生涯發展的主流三大方向，在選手時期累積得舞台光芒以及遊戲知識與能力成為是退役選手生涯發展的兩大利器，而電競產業的發展已從過去的以硬體、遊戲擴及到娛樂、數位內容產業，電競選手身為第一線人物，在舞台上他們就如同運動明星一樣，受到粉絲的支持與喜愛，以臺灣的職業戰隊為例：隊伍平均的Facebook追蹤人數約在5萬到30萬之間，一線選手的個人粉絲團許多也有超過10萬的追蹤人數，在網路上他們具有十足影響力，一舉一動都是社群注目的焦點，這些累積而來的人氣，是選手的重要資產，可以透過遊戲實況、工商代言轉換為收益，替退役選手帶來穩定

且可觀的經濟收入，實況主就成為了目前退役選手最熱門的工作選項。實況主是需要具有娛樂性的工作，要能夠跟粉絲維持良好的互動，並且替自己規劃實況內容，需要些許得表演能力，以及對於內容企劃的基本概念。

由於許多選手可能一直都開實況的習慣，對於這類選手而言就是調整比重，把心力轉投資到實況上，但如果是一個剛起步的實況主，需要面臨的挑戰就會比較多，因此許多戰隊也會兼具經營實況主的業務，可以協助選手在退役後銜接上實況工作。

對於比較缺少娛樂效果或希望能朝專業發展的人而言，因為電競賽事的風行，讓各種大小賽事不斷，每場賽事的都需要有專業的主播賽評進行解說，讓遊戲的轉播更加精采，在這樣的人才需求上，退役選手也會轉職擔任賽評解說，加上還這是個還能利用遊戲專業在螢光幕前得工作機會。對於具備豐富賽事經驗的選手而言，能夠分析預測比賽的走向、解說遊戲的各項細節，就如同是籃球或棒球解說員一樣，而大部分具備經驗得主播也可以在相同類型的不同遊戲中進行轉換，工作壽命會比較長。

解說工作需要清晰的口條，快速的反應，一開始可以透過觀看比賽學習其他主播賽評的解說內容，並且多看比賽，練習自己的播報內容，因此這項工作具有一定的門檻。

最後一項也是最常見的退役選擇，就是成為戰隊後勤人員，後勤人員指的是包括：助理教練、分析師、教練，對於選手而言這是一個能夠持續為電競比賽努力的退役選擇，只是轉換成另一個角色來協助隊伍贏得比賽，選手本來就具備對遊戲戰術

的一定能力，也能夠利用本身的優勢來教導後輩選手，傳承賽場經驗，但是擔任教練工作與選手最大的不同是，需要有一定的管理能力並且擅長溝通，教練得工作不比選手輕鬆，除了指導選手以外，要花費大量時間在蒐集與研究對手情報、設計戰術內容，雖然選手要轉任教練是相對容易，但是也十分競爭，在這樣的情況下汰換的速度可以說是非常快，要保持一定的競爭力。

大部分電競選手在面臨退役問題時，才會開始思考退役後的規劃，而這時候戰隊管理層的協助對於選手是非常有幫助的，除了先讓選手了解本身內部可以轉任的職位，因為對選手個性的了解，以及對市場狀況的熟悉，比較能提供適合選手的方向，並且進行需要的訓練與準備，選手的年紀普遍年輕，因此需要旁人的協助才能較為順利轉職，整理出不同的職缺方向給選手思考，需要跟選手共同釐清自身的能力所在、個性適合什麼工作、現今狀況是什麼，一同尋找方向。

肆、未來建議

落實電競選手生涯規劃，是扭轉外界對於電競負面印象的重要關鍵之一，也是得以讓電競運動健全發展的必要規劃，雖然目前電競選手的出路已經在電競產業中相當多元，但若隨著發展的擴大，勢必須要有更多的出路來協助更多不同條件的選手進行生涯規劃，在臺灣也不乏戰隊有完整的規劃，但是缺少更全面性的規劃與輔導，更缺乏企業的投入，以韓國為例：韓國的電競戰隊背後多為大型企業資助，從電信公司、航運公司、電子硬體商等都有，例如，知名戰隊SKT就是由南韓最大的電信集團

SK Telecom經營，而這些企業也會提供內部本身的職缺，輔導選手進行轉職，提供給選手更多元的生涯可能，對整體電競環境而言，也同樣急需企業長遠投入，臺灣在這點上企業投入經營的程度偏低，期盼整體市場更成熟之餘，能有更多企業資源投入。

而在電競被列為正式運動項目後，許多學校接連成立電競相關科系，對於目前在校園的教師而言，電競課程的教授並不是一件容易的事，往往需要透過外聘講師，因此相關師資需求也比過去大增，這就如同其他體育項目選手，在退役後前往基層校園擔任教職工作，把經驗傳承給更年輕學子，把職業戰隊的訓練系統帶進校園，強化整體人才素質，但對於師資的認證與培訓，臺灣尚在起步階段，需要有完整的培訓課程以及認證方式，教授退役選手教育知識，建立認證制度，讓符合條件資格

的選手受到官方認可，學校也可透過認證單位取得教師名單，減少尋人的時間與確保電競教師的品質。

伍、結論

唯有讓電競選手這個職業能夠有完整未來規劃，電競選手才會被視為是值得投入的生涯選項，當有越來越多人認同並投入，電競將會更受到社會認識與認同，參與人數才能提升，目前在臺灣電競選手養成仍然是以職業戰隊為主，而學界的培育才剛起步，選手的培育應該是由下而上，結合學校與職業隊伍一同進行，臺灣要能夠產出頂尖的電競選手，並且提供選手各種發展舞台與機會，有賴產官學界一同努力整合資源。🙌

作者徐啓峻為閃電狼職業電競隊隊經理



唯有完整的選手生涯規畫，電競產業才能蓬勃發展。（圖片提供 / 徐啓峻）