

## 淺談技術型高中電競特色班之現況與問題

劉妍妤

國立臺灣師範大學工業教育系所碩士在職專班

### 一、前言

教育始於人類的存在，個人接受教育之後，得到良好的發展，就可習得生存知識和發揮個人潛能，成為有用之人。十二年國民基本教育之課程發展以全人教育為主軸，以「成就每一個孩子—適性揚才、終身學習」為願景，期許每位學生能適得其所，成為能應對未來社會變遷的終身學習者（教育部，2014），為此設立特色招生入學管道，培育多元人才，在十二年國教特色招生的分類中，分為高中藝才班（含音樂、美術、舞蹈及戲劇班）、體育班、科學班與專業群科（技術型高中）等類別，供學生做生涯考量，開設的職業類科相當多元，其中電子競技相關為目前新興類科，本文係針對技術型高中電競特色班發展與現況進行探討。

隨著資訊技術快速演進，電競相關產業蓬勃發展，立法院於 2017 年 11 月三讀通過「運動產業發展條例」部分條文修正案，正式將電子競技產業、運動經紀業納入運動產業，並開放政府與公營事業投資（徐偉真，2017），2022 年電競成為亞運賽事正式項目，由此可知各國都相當重視此項新興市場。臺灣在國際電競賽事屢獲佳績，新興科技遊戲方式渲染整個市場，使政府也投入許設備、人力於此項運動項目，顯示臺灣電競市場大有可看性，因此許多技術型高中看見電競的前瞻性與潛力，紛紛開設電競特色班吸引學生就讀，目的在孕育符應電競市場的人才，其中學生升學管道與出路、電競定義、發展與現況等，是本文關切與探究的問題。

### 二、電競的定義

科技日新月異，電腦遊戲產業蓬勃發展，所有電腦遊戲中，最受歡迎的就屬「電子競技遊戲」，全球遊戲總人口數已超過 15 億，占全球人口總數的 21%（葉郁欣，2016）。電競是近幾十年來才迅速發展的新興產業，全名為「電子競技」，原名為 electronic sports，又稱 competitive gaming，現在業界較常將電子競技稱為 E-sports，在臺灣屬於運動競技項目之一，是利用電子產品，進行體育項目的比賽，並以數位技術做為比賽基礎，過程中需擁有公平的比賽機制（林啟勇、唐成，2004）。楊清淵（2019）說明電競為利用電子設備在遊戲過程中，使參與者進行智力對抗運動，主要鍛鍊遊戲參與者的邏輯思考能力、動作反應能力、心眼四肢協調能力和意志力，並從中培養團隊精神，也就是以網路電子遊戲相互競技的一項運動。電競納入運動產業，其因具備現代運動的共通性，例如：(1)過程中具比賽性質；(2)具備樂趣性與娛樂性；(3)有獎勵的本質；(4)具有組織化的組織、規劃；(5)具有歷史與傳統的特性；(6)競技為少數菁英參與的運動；(7)籌備具機

構化。儘管電競被歸類在運動項目當中，主體仍然是遊戲，目前遊戲政策與配套措施都是不足的，在缺乏資金與市場狹小的狀況下，許多電競選手為求更高的發展選擇往海外發展，人才外流的狀況，顯示臺灣對於人才的栽培並不顯著。

### 三、電競特色班的現況與問題

#### (一) 電競特色班的現況

目前世界各國皆積極發展電競產業，衍生產業附加價值已被發掘，這些價值將吸引更多的廠商持續投入大量資本，但是臺灣廠商是否能掌握這些價值？而各級學校是否能發展對應的課程栽培選手，使之成為出色的電競人才？十二年國民基本教育為使學生適性發展，規劃許多升學管道，其中特色班設立目的為使學生成為多元人才，吳清山（2016）指出「學生可選擇適合其能力、性向和興趣學校就讀，有助開展潛能及未來生涯規劃。」因應市場需求與學生性向，學校紛紛設立電競特色班，目前有設立電競相關特色班的學校，如表 1 所示：

表 1 108 學年度臺灣電競相關科別/特色班

招生區	校名(簡稱)	特色招生科/班	招生名額
桃連區	私立方曙商工	資訊科/VR 電競特色班	15
	私立永平工商	資料處理科/資處電競實務特色班	46
	私立啟英高中	電子商務科/電競產業特色班	46
		資料處理科/電競企劃特色班	46
臺南區	私立南英商工	多媒體動畫科/電競遊戲設計班	46
	私立陽明工商	資訊科/電競特色班	20
高雄區	私立立志高中	電競經營科	46
	私立樹德家商	資料處理科(電競科技產業班)	46

資料來源：本研究自行整理。

許多學校也增設電競特色課程、電競社團、專班等，但升學管道尚未建立完善，部分學生選擇此類別的科系就讀，是為了在電競界發光發熱，亦有部份的學生是為了逃避讀書，不論是哪種原因，學生必須為自己的選擇負責，所謂「台上一分鐘，台下十年功」，在哪條道路上都必須努力，才能創造自己的一片天。

#### (二) 電競特色班面臨的問題

##### 1. 電競接受度備受考驗

技術型高中科班的設立，與產業界趨勢有很大的關連性，2017 年立法院拍

板通過電子競技納入運動產業，許多學校紛紛設立電競相關科系，但許多國家對此仍存在許多質疑，在日本奧委會也未被採用為運動比賽項目，大部分的民眾認為電競並不能被稱為運動，僅能說是一種休閒娛樂活動，因為電競在操作時僅使用滑鼠與鍵盤，僅有手指在使用，未像其他運動使用大量的肌肉群，相較於傳統體育運動，電競運動無法提升體適能與養成運動習慣，很難使大眾將電競與傳統運動項目畫上等號，若政府能增加對電子競技的挹注，或可讓家長與學生更加認識電子競技。

## 2. 師資適切性問題

電競的訓練並非一般教師所能駕馭，需瞭解電競市場或悉知電競技巧的傳授者，才能將電競知識傳承，教師資格是經由教師檢定、教育實習與教師甄選層層關卡所遴選出來的，但特色班師資普遍由業界專業人士兼任，並無接受過前述之師培訓，是電競師資缺乏的原因，且師培的訓練無電競相關科系，公立技高未設立電競特色班故無此項問題，而私立技高電競特色班師資無經過師培訓，教師無教師證，建議政府能鬆綁或修訂相關法規。

## 3. 缺乏足夠的資金

荷蘭市場研究公司 Newzoo 於年初發表全球遊戲市場預測報告顯示，電競商機預估在 2020 年成長至 14 億美元（約 42 億元台幣）（Newzoo, 2019），電競選手的培訓，除了仰賴專業的師資，尚需大量的資金挹注，以利購買設備、建置訓練場所、選手宿舍等。臺灣電競火紅，而電競直播時所帶來的效益也是不容小覷，但臺灣的電競收視人數不及中國，選手所領到的薪水相差甚遠，人才紛紛出走往對岸發展，目前設有電競特班的學校，積極的栽培學生，但大眾對電競一知半解，電競產業將會慢慢式微與沒落，應讓學校的戰隊、企業、政府三方做結合，一起規劃比賽，吸引大眾觀賽、體驗遊戲，更加瞭解市場，促進電競市場的發展。

## 4. 電競特色班學生升學管道與出路

電競特色班主要以產學專班為導向，高三時進入企業實習，領有基本薪資，在大學時半工半讀完成學業，累積五年的業界實戰經驗。學生不僅限當遊戲專家、電競教練、遊戲試玩師等，尚有遊戲企劃、數位影像處理人員、網頁設計人員、遊戲機維護工程師等。然而，社會觀感普遍都不認同電競能使學生有美好的未來，認為電競特色班課程重點放在「玩遊戲」、「培育選手」、「浪費時間」、「網路成癮」上，而成功者屈指可數，要讓電競特色班在技高端順利的發展下去，學校應有完整的課程規劃，電競選手職涯壽命短，出路又相較於其他科系少的狀況下，取得學生與家長的信任，未來發展方向才有機會發揚光大。

## 四、討論與建議

### （一）電競特色班資源不足，建議產官學挹注

教育改革非一朝一夕、一蹴可幾，目前電競特色班的課程，未有明確的技能領域課程與課綱，教師不懂其課程內容，用舊有的教學模式與內容教導學生，且諸多子法尚未公布，故政府目前未給予各項補助，明顯為許多配套措施不完善，隨著科技進步，新興科別如雨後春筍般地設立，臺灣電競市場相較於國外小，企業投資的資金有限，更嚴重的是人才不斷的移出海外，故產官學三方合作甚為重要，產業投入資金，經營遊戲隊伍與增加工作機會與產值；政府除法規的設立與海外交流賽的協辦，指導、監督學校的人才培育亦是必須的；學校除訓練選手，學生的生涯發展安排得宜，才能使學生在舞台上發光發熱。

### （二）傳統教育觀念充斥，建議家長使孩子適性發展

臺灣社會仍充斥著「萬般皆下品，唯有讀書高」的傳統觀念，家長都抱持著「打電動能當飯吃？」、「打電動沒有未來！」等疑問，然而在我國電玩遊戲已是非常普遍的競技運動，經過發展與規範後，成為正式的體育項目。目前產、官、學三方，對於電子競技產業都尚在摸索與建立制度，對於學校定位不明確，科別的建立，政府應進行考核，給予鼓勵及補助，而學生與家長在做升學規劃時，應資料蒐集與慎重考量，且重視學生的多樣性，使其多元發展，找到適合自己的人生道路。

## 五、結語

隨著運動產業發展條例三讀通過，將電子競技納入正式運動項目，為搭上這新興產業的熱潮，許多大專院校及高中職設置電競相關科系，然而電競運動所需設備與器材特殊，目前學校難以支持，師資培育更是一個問題，政府與教育單位應完善的規劃相關課程，師資、設備與教材等都應補足與更新，以滿足學生的學習需求問題。

「您會讓您的孩子打電競嗎？」這個答案在許多家長心中是否定的，大部分的家長觀念依然是傳統保守，甚至無人敢保證電競選手能像其他產業一樣成為一項人生職業。電競就像技術型高中所培育的技能一般，不僅是技術與操作的練習，還須具備團隊合作與溝通技巧，且競爭激烈，可能比讀書更加辛苦，儘管如此，仍有許多學生以電競為生涯目標，身為師長與家長，應鼓勵學生勇於嘗試，從學習當中找到自我，並和孩子達成協議，在約定的期限內如果沒有發展，應尋找其他的方向，與學生一同找尋未來的職涯方向，這才是教育的目的與精神。

### 參考文獻

- 吳清山（2016）。教育名詞-特色招生。國家教育研究院教育脈動電子期刊，6，1-2。
- 林啟勇、唐成（2004）。數字體育初探。山西師大體育學院學報，19(4)，22-24。
- 徐偉真（2017）。立院三讀 電競正式納入運動產業。聯合新聞網。2017 年 11 月 7 日，取自 <https://udn.com/news/story/6656/2802455>
- 教育部（2014）。十二年國民基本教育課程綱要總綱。臺北市：教育部。
- 葉郁欣（2016）。電競產業的現況與策略方向建議。台灣經濟研究月刊，39(2)，122-128。
- Newzoo (2019). Newzoo's Trends to Watch in 2019, 2019-1-3, from : <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-trends-to-watch-in-2019/>

