電競之路：競你的網絡

學生：王先誠

指導教授：陳易甫

壹、 摘要

從 21 世紀開始，隨著電子儀器在家家戶戶逐漸普及、網際網絡的成熟，一種新興的電子遊戲型態逐漸成形。電子競技，縮寫為電競，是指由人與電子設備之間透過連結，和其他玩家在電玩遊戲中互相競技。依據遊戲中的表現，電競玩家有著高低不同的階級。在廣泛的一般玩家之外，有少數的人被稱為競技選手。這些競技選手（簡稱電競選手）通常屬於一個隊伍或是由企業贊助的運動組織（Hamari and Sjöblom, 2016），其中的選手以電競作為職涯的發展，全力在電競所建構的世界中追逐冠軍的頭銜。

雖有許多玩家投身至電競遊戲中，然而最終真正能成為專業電競選手的人數卻鳳毛麟角。研究者發現到原因不只在於電競選手的能力門檻，也在於其成長歷程中所能得到的社會資源有關。本研究試圖從家庭社經地位、社會資本（黏著性和架接性資本）等概念探討，玩家本身的人力資本如何與這些外部的條件交互作用，進而影響玩家成功成為電競選手。此外，在玩家們透過社會資本取得人力資本後，如何影響到產業的社會資源投入，也是此研究中探索的資源動員過程。

本研究透過半結構式訪談電競選手，主要的受訪對象是近五年內的主流電競遊戲 LOL（英雄聯盟）選手，了解電競選手的成長歷程中，社會資本如何加速他們的人力資本培養，家庭帶給選手的黏著性資本，透過軟硬體設備和開明的態度使得玩家更快速地成為電競選手，架接性資本則發生在玩家的朋友之間，現實中透過學校認識的同學、師長，鼓勵他們往目標前進；而在網路上認識的網友則是會提供資訊，幫助他們進入到電競圈。在成為電競選手的過程中，也發現了這些玩家的能動性，最主要的是需要他們透過能力去尋找和動員社會資本，並保持著自我規範和期許自己完成目標的決心，完成少部分的玩家才能完成的過程。

關鍵字：
電競選手、社會資本、人力資本、社會網絡、能動性

貳、 研究動機與研究問題

一、研究動機

思考到電競選手是如何從網路世代中滿山遍谷的玩家中脫穎而出，筆者我想到可能與馬太效應有關。在「異數」這本書中，Gladwell（2008）用好上加好的馬太效應來解釋曲棍球選手的養成。加拿大曲棍球員會從小開始培養，在選拔人才時，會挑塊頭大、身體協調度、較成熟的。而在加拿大，曲棍球比賽以年齡分級別，使得大多數被挑中的選手是在出生在那個年齡區間的前端，相較於同一年年尾的小孩更為大隻、聰明等等，但真正造成能成為選手的差異可能是不只有天賦，更多是後天家人的關注、教練和場地的資源投入、自身期望，使得在曲棍球員中出現馬太效應，強者恆強，弱者恆弱的現象，只剩下一開始表現良好且獲得持續資源投入的球員，能在職業賽場上競爭。

相對來說，電競選手也有類似的情況。當今在職業比賽中活躍的選手們，我們可以常看見他們的頂尖的技術，而背後通常是經過無數個小時的努力。他們背後努力的過程可能包括在遊戲中取得很高的名次、打業餘比賽、參加遊戲戰隊的培訓等等。在眾多玩家之中，少數玩家一開始表現卓越，而形成馬太效應，使得他們獲得更多的機會去訓練及接觸到更多資源，自身的期許也會透過業餘比賽等成就而提升，最終只留下少數玩家能成為職業電競選手。

在電競遊戲中，這些職業選手的成功有可能的主因是否在於這些青年本身具有充足的社會資源？這其中家庭所提供的經濟資源及成長的環境中接觸到的朋友圈及電競產業本身在制度上的支持是否讓這些玩家在專業電競的道路上可以走的較為平順？。這些社會資源帶給了遊戲玩家不同機會，經濟條件較好的家庭能提供給玩家更好的設備，使得玩家之間產生差距，讓少部分的玩家能繼續競爭成為電競選手。成長的過程中，青少年所處的環境也會影響到他們的職業選擇，較常玩遊戲的玩家們常會聚在一起，互相分享資訊、一同進步。當今環境相較傳統社會不同，出現了許多透過網絡遊戲建立的社群，其中提供的私有資訊，也可能使得他們能更容易去成為電競選手。然而，家庭的經濟資本會不會影響到玩家們的交友圈，使得他們獲得的社會資本不同，造成一些人能成為電競選手，此過程筆者將在此研究中進行解答。

本研究主要研究對象為已經成為電競選手的人，從他們身上研究成為電競選手的過程。再去比較沒有成為電競選手的玩家，了解中間過程中出現什麼重要的決定因素，使得一些人能成為電競選手。

二、研究問題

在社會上，許多玩家都曾想成為電競選手，而能成為電競選手的人實在少數，而成功與失敗之間的差別因人而異，可能原因有非常多，個人的天賦帶來的影響固然巨大，但玩家們的背景與資源的差異也會帶來影響。本研究將以社會資本的概念，透過深入訪談的方式，比較與分析成功與未能成功的個案，來

探究玩家成為職業電競選手的過程。本研究預期回答以下的研究問題：
（一）玩家在選擇成為電競選手的過程中，遇到什麼樣的情況，使得同樣懷抱電競選手夢的人，有些人成功的圓夢，而有些人卻最後選擇退出？
（二）此過程是否與選手的家庭背景與能獲得的經濟資源有關？
（三）電競選手的社會資本的互動與影響為何？想探究成為電競選手的玩家們共同有的社會資本，了解何者是成為電競選手的重要資本？
（四）在了解電競選手如何從社會資本的互動間取得專業能力後，去探究這些玩家們如何透過在此過程厚植本身的能力，進而動員社會資源，最終成為電競選手？

參、 文獻回顧與探討

一、電競產業的演進

在西元 2000 年開始，台灣開始出現少數電競選手，參與世界級的賽事：世界電子競技大賽（World cyber games；WCG），取得亮眼的名次。媒體對於選手佳績的報導提升了電競遊戲的能見度，許多企業開始舉辦電競比賽，但始終缺乏穩定的產業型態，直到 2008 年台灣電子競技聯盟（Taiwan esports League；TesL）成立，和許多職業電子競技團隊加入 TeSL，才逐漸形成電子競技產業。電競產業主軸為電競遊戲，Snavely（2014）提到在這些電競遊戲中，都包含著三個元素，1.場所：遊戲創造出的虛擬世界。2.規則：規則決定了如何在遊戲中勝出的目標。3.選手：可能是單人對戰、多人對戰或是許多隊伍的對決。關於現今主流的電競遊戲，Hamari and Sjöblom（2016）提到，有多人線上戰鬥競技場遊戲（mulitplayer online battle arenas；MOBA，如 League of Legands），第一人稱射擊遊戲（first-person shooters；FPS，如 Counter-Strike: Global offensive），線上即時戰略遊戲（real time strategy；RTS，如 Starcraft2），蒐集卡片遊戲（collectible card games；CCG，如 Hearthstone），運動遊戲（sports game，如 FIFA-series）。環繞著日趨多樣的電競遊戲，發展出了許多娛樂商機，像是遊戲實況、電競商品、賽事轉播。

隨著產業的蓬勃發展，在 2012 時，中華民國電子競技運動協會（Chinese Taipei e-Sports Association；CTESA）成立，陸續為台灣電競產業帶來許多貢獻，包括帶領許多中華代表隊出國比賽，也積極與政府合作。在 2017 年時，立院三讀通過，正式將電競納入運動項目，且開始與 60 所高中職與大專院校進行產學合作，並舉辦《英雄聯盟》校園電子競技聯賽（League of Legends School Championship；LSC）來吸引學生參加，並獲教育部認可，列為升學加分項目，給予學生更多機會接觸職業。政府文化部在 2017 年 2 月 7 日公布文化獎項及電子競技專長類別替代役評選作業規定，開放滿足條件的役男申請電競替代役，透過與 CTESA 的合作，幫助電競選手解決時常遇到的兵役困擾。現今的玩家成為電競選手的機會相較於以前提升許多，政府與企業提升投注在電競產業的心力，社會風氣對於電競選手的職業產生認可，但仍有許多潛在因素，像是家庭

背景、社交圈的差異，使得一些玩家成功成為電競選手，本研究選擇訪談想成為電競選手的玩家，並以失敗的個案做對照，透過社會資本的觀點了解其中差異，其中訪談對象將聚焦在近五年的主流電競遊戲選手，降低因時代背景不同帶來的差異，以去研究相同時間點下，玩家如何成功成為電競選手。

二、電競選手的人力資本

人力資本（human capital）的概念始於 1960 年代，指的是人們投資自己而發展出的才能，投資的方式包括接受教育、在職訓練、關鍵性的消費和取得相關產業的資訊等等。人力資本的差異可以從薪水高低看出，一個具有高技能的人才，相對其他人投資在相關領域的成本越高，不論是在工作中或是工作外，學習特定領域的知識隨著時間逐漸帶來效益，人力資本差異體現在不同職業，而人力資本量在同一職業中越高則帶來越多薪水（Becker, 1962）。在電競產業興盛的南韓，於 2017 年根據南韓 10 支戰隊與 4 個球團公開的情報進行彙整，國內的職業選手月平均收入約為 22.6 萬台幣，主導其薪資成長的遊戲為《英雄聯盟》，在台灣 LMS 聯賽（英雄聯盟比賽）選手每月的薪資約 5 萬台幣，然而職業選手間的薪水比例差距相當巨大，在南韓年薪破億韓元的職業選手高達 31.1%（Yahoo 電競新聞，2017）。由此可以了解，一般玩家要成為電競選手需要培養相關能力，而人力資本的多寡會體現在於薪水的差距。關於電競選手的人力資本，唐周毅（2008）指出相對於一般玩家，電競選手需要複雜的戰術思維能力、高超的手眼協調能力、快速的反應能力和嫻熟的滑鼠及鍵盤操作。而在近年的文章，Sarah（2018）在如何進入電競的網路文章中提到，電競選手不只需要大量的練習，專注在一款遊戲上以提升自己的技術，還需要加入隊伍，提升自己的曝光度和持續與他人競技。能成為電競選手的玩家都花了許多時間在訓練自己的技巧，在從休閒逐漸轉變成職業的過程中，電競選手大多會經過時間不等的培訓（一天訓練時數至少十二小時），參加過數次業餘的比賽證明自己，透過長時間的努力才能成為電競選手。我們可以看見玩家成為電競選手需要專業能力，但為何有許多同樣具有天賦與才能的玩家，有些成功的成為選手，而有些則選擇退出電競的舞台，又是什麼因素使他們適當發揮天賦，以及被職業戰對的教練關注到加以培訓呢？是故，筆者認為除了人力資本的論點外，需要考量到其他的解釋觀點。

三、電競選手與社會資本

前述 Sarah（2018）的網路文章提到，成為電競選手需要加入一個隊伍，隊伍可以提供許多資源，像是相同實力的電競選手，不同的遊戲方式，以及共同迎向勝利。目前在台灣最主流的電競遊戲為英雄聯盟，在周正昕（2018）提到台灣電競產業鏈之建構，裡面的職業戰對包含許多角色的參與，包括了選手、教練、後勤團隊，除了人事支出外，還需要辦公室、訓練場地及員工宿舍。回顧 Gladwell（2008）所提到的馬太效應，傳統運動競技選手因為一開始的優勢

被注視到，可以透過學校老師、家人、隊伍、贊助商等等的幫助，也就是社會資本來提升運動表現，而在 Walseth（2007）則特別針對傳統運動領域與社會資本的關聯進行研究，發現運動社團幫助了有移民背景的女性融入社會網絡，提供許多資源支持與增進其運動表現。電競遊戲環境與傳統運動領域的相似處在於都是符合規定且具有目的性的運動，特別是具有競技性、較常人厲害的能力，而電子競技相對於傳統運動的發展較為短暫，較欠缺的是制度面的建立，像是標準化的賽事規範、專業人士包括教練、裁判的出現，目前電競產業的走向大致與傳統運動一致，開始透過獎學金獎助升學以及和大學推動產學合作，走向制度化的運動比賽（Keiper & Oirich，2016）。了解到電子競技與傳統運動有著逐漸相同的制度化賽事，而特別的地方在於電子競技發生的場合是在網路建構的世界，選手們也會在現實中互相往來，筆者便想透過社會資本的概念去了解這些社會網絡。

大多數形式的社會資本都具有三種基本元素：網絡、由群體內的成員所共享的規範、以及有助於維持規範及網絡運行的約束力量，三者之間有著關聯，構成了社會資本。（Halpern，2008）日常生活中的網絡有許多種，像是家庭、朋友圈、工作上都可看見網絡，其中包括許多有助於界定、維繫網絡的社會規範。Lin（2001）界定社會資本為透過社會連結所取得的資源（像是財富、權力與名聲，以及社會網絡），行動者可以藉由直接或間接的社會連帶而接觸到社會上的資源。直接的社會連帶提供黏著性社會資本，為內聚型且傾向於強化排他性與同質性的團體，常見的黏著性資本為家庭、親友提供的資源。間接的社會連帶提供架接性的社會資本，指的是在黏著性團體外的網絡，彼此有著共同目的而形成的網絡。（Putnam，2000）

社會資本透過社會關係的改變而來，可以加速行為者的行為，物質資本和人力資本可以加速生產活動，社會資本也具有生產性，它能讓特定目標被達成，而且如果沒有它，此目的不可能達成（Colman, 1988）。Lin（2001）也提出人力資本指的學習得來的能力、技能、知識，可以加速人們的生產活動，而社會資本助於人力資本的快速累積及充分發揮。筆者將從社會資本的角度切入，去了解玩家與電競選手的差別，黏著性與架接性這兩種社會資本的差異如何影響玩家們的選擇。

四、黏著性社會資本與電競選手的發展

常見的黏著性社會資本中，家庭透過情感的依附與緊密的支持形成社會資本，家庭提供黏著性的社會資本，在學習方面，依據 Coleman（1990）社會資本理論，這些家庭社會資本的內涵主要包括：家長與子女的聯繫程度、關係的穩定程度及父母的意識形態。在天下雜誌（2015）”台灣電競小子 殺進百億新產業”這篇報導裡面提到黃熠棠的父母親相當支持自己的孩子，去從事和自己興趣相關且有所發揮的領域的工作，可以看出家庭提供的社會資本，其中父母與子女的互動關係良好且支持孩子，對於玩家黃熠棠成為電競選手有所助益。

許多種不同的家庭（頂客族、離婚、再婚等），除了提供支持程度不同，我們也可以從資源的面向去看家庭的社會資本。過去研究指出，父母的收入及教育程度，是影響子女學業表現的重要因素（Kao and Thompson, 2003），家庭的社經地位可以透過資源的角度來影響下一代，父母親提供子女有形及無形資源，有形的像是金錢、環境；無形的像是社會地位影響子女的學習態度和自我期許。（Wong, 2003）對於電競選手來說，主要培養的能力需要的是金錢、電子設備和時間，在成年以前，這些有形的資源都是透過家庭取得，影響到他們未來成為電競選手的能力培養。而關於父母提供的無形資源，Lin（2001）提到社經地位如何提高自己的地位取得，透過父母的社經地位能增加孩子的社會資本，包括認識各行業的人很多、其職業地位高低差距很大。電競選手需要的人力資本除了需要透過長時間的訓練而取得，社經地位高的家庭可能使得玩家較衣食無缺，提供豐沛的資源，讓孩子能花更多心力在電競遊戲上；甚至認識到相關領域的人，使得自己的孩子能接觸到電競產業的老闆、選手等等，提升了進入該產業培訓的機會。而在台灣的主流社會中，家長們著重培養孩子有關學業的人力資本，容易忽視與否定孩子其他方面的才能，那黏著性社會資本代間影響的效果是如何在電競選手的成為過程中出現，以及其影響的途徑與傳統影響學習的模式有何差異筆者將進行研究。

五、架接性社會資本與電競選手的發展

與家庭密切相關的社會資本，透過父母與親友、鄰里和學校間的互動關係建立，而經由 Bowlby 的「依附理論」所指出的骨牌效應（domino effect），信任關係會從家庭向外延伸到更廣大的生活圈，形成架接性社會資本。（Halpern, 2008：232）社區的社會資本通常是封閉的網絡，架接於社區的共有價值觀，行動者透過和別人的接觸取得資訊，透過獎賞和約束力量形成共同的期待和規範，青少年在成長過程中透過社群可以獲得架接性社會資本，學校如同家庭，在創造社會規範、連結、互惠技能上都扮演了重要角色（Halpern, 2008），Putnam（2000）提到教育與高社會資本具有相關性，隨著教育年數的增加，社會網絡就會愈大且愈具多樣性，形成更多樣化的架接性社會資本。而青少年在成長過程中，謝志龍（2011）提到會遇到許多不同群體（同學、師長），這些不同群體之間看待價值規範會有差異、衝突，若青少年信任其親近的同儕網絡，同時也會獲得網絡提供的社會資本。

另外，遊戲玩家對於網路上認識的陌生人，依循遊戲提供的規範，形成各自不同的遊戲模式、位階，透過遊戲中的接觸產生連結，這種由陌生人形成的網絡，中間的信任透過遊戲中長時間的相處建立，而在有玩家破壞共有的規範時，便會受到團體間的約束力量，可能是被排擠、名譽的毀損等等。相對於傳統社會上的網絡，透過網際網路建立起的網絡十分新穎，而這網絡也可與現實生活連結，其廣度較為巨大，這些不同的社會資本帶來的功能值得探討。遊戲玩家可以在遊戲中建立社會資本，這些社會資本會與玩家的歸屬感和心理幸福

有正向相關，在競技類型的遊戲加入互相依賴的元素可以加速社會關係的建立，研究中訪問一些競技遊戲的選手也說到，玩家之間會透過遊戲建立起緊密的連結。（Depping, Johanson & Mandryk，2008）在台灣電競王（Esrone；ESR）（2014）訪問電競選手阿土的報導中，提到他本身在國中時就沒有跟家裡拿錢，靠著自己打工完成自己的夢想，可以看出家庭無法提供支持作用，而他之所以能成為電競選手，背後主要支持他的是他的同儕和網友。在國外，虛擬世界產生的社會資本也備受重視，Malaby（2006）提到現實與虛擬世界中的界線逐漸淡化，社會資本的因素可以在兩者之間轉換。Freeman & Wohn（2017）提到電競選手們會透過經常的互動，來增進彼此的技巧與默契，也因此許多人在遊戲之外也是朋友，互相學習與參與彼此的生活。從對於電競選手阿土的訪問，可以看出虛擬的遊戲社會與現實生活連結，產生支持與提供資訊的作用，幫助他成為電競選手。

六、資本的連結性

社會資本如何影響到人力資本也可以從 Woolcock & Narayan（2000）運用連結性資本的概念出發，指出透過社群與擁有權力與資源者如何連結的不同，可以使得資訊在同一社群流通，但不屬於此社群便無法得知，社群可以透過資訊流通迅速發展，相反地，也會阻礙不同社群的發展方向。Bourdieu（1986）也提到資本連結的概念，他指出一個人擁有的社會資本取決於它能動員的連結網絡，也取決於他連結到的經濟、文化的資本量。在同樣的人力資本水準下，透過社會關係能取得較佳機會，是否通過社會網絡來獲取各種政治及經濟信息和資源，以提高玩家成為電競選手的機會？

在相反的方向，虛擬的遊戲社會也可能透過一些線下的活動，串聯起在遊戲中共同完成目標的隊友們，不只是遊戲中的資訊交換，也是在休閒時刻放鬆心情，促進互動的機會，這樣的活動提供了支持性的友誼（Trepte，Reinecke & Juechems，2011）。近年來，每年台灣都會有舉辦 LAN（local area network）party，這是一個大型的遊戲聚會，會邀請玩家、實況主、電競選手等約百名參與者，自備電腦、筆電等硬體，自由交流、揪團玩遊戲、桌遊鬥智，現場也有舉辦實體舞台活動、趣味性節目讓玩家們互動（4GAMERS 新聞，2019）。

關於電競選手，他們的發跡過程中，不可缺少的是自身對於遊戲的技術，而這樣的人力資本是如何影響社會資本的投入，玩家是怎麼動員社會資本的持續投入；社會網絡如何提供資訊與情感支持，中間資本與玩家互動的過程值得研究。

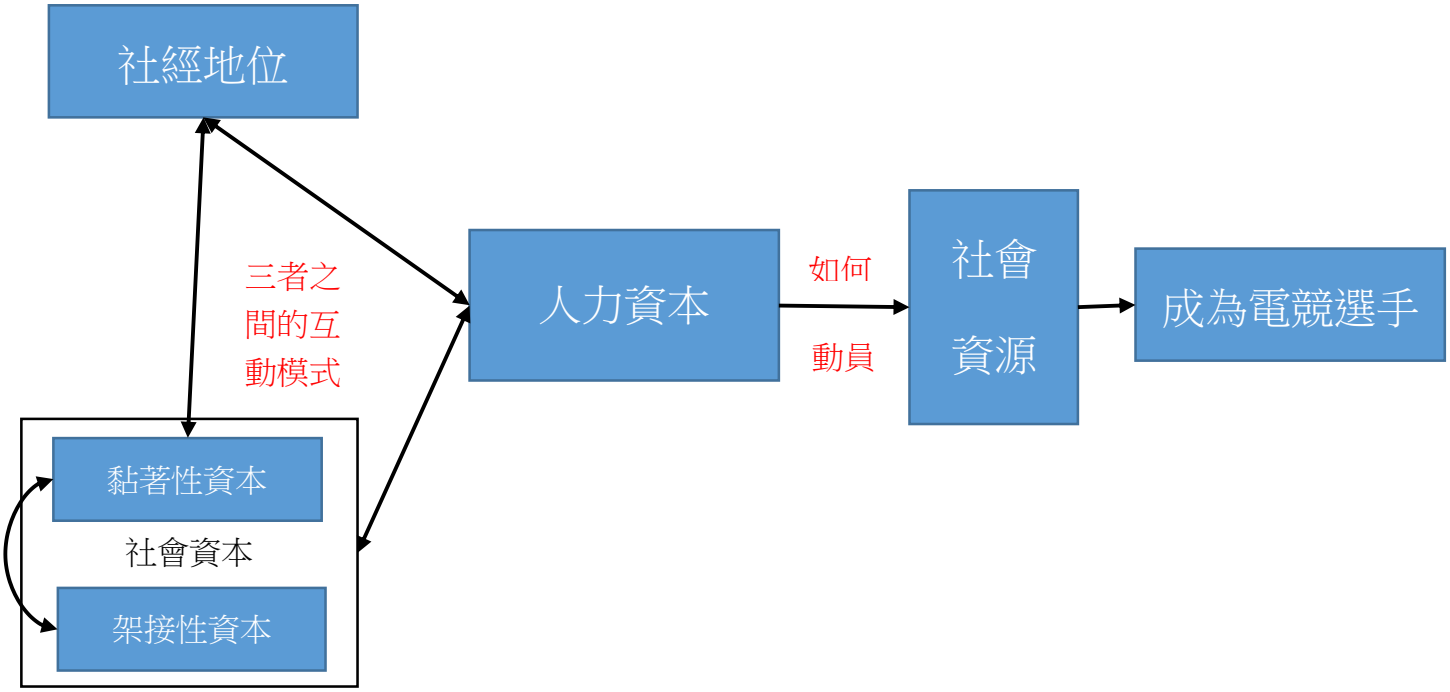
七、小結與提問

藉由以上的文獻回顧，我們可以看到社會資本主要分成黏著性和架接性的社會資本，黏著性資本以家庭為主，家庭的親子互動、穩定程度、意識形態會影響到孩子的人力資本。社經地位也會透過有形和無形的資源去影響孩子的社會資本，在進一步影響到人力資本。黏著性資本往外擴展到社區及同儕群體，並發展出架接性資本，架接性資本則包括個人在成長歷程中，遇到的不同社群，像是學校的同學、老師，或是有著相同興趣而聚在一起的朋友。特別的是透過網際網路形成的虛擬網絡，對於電競選手，網路遊戲佔了生活中大部份時間，透過網路也形成了較新型態的社會資本。在回答什麼因素使得一些玩家圓夢，而一些玩家選擇退出，可能是這些資本提供豐富的資源，什麼樣的資源能給予他們從培養興趣堅持到成為專業的動力?

從不少的新聞報導中可以看到社會資本提供電競選手心理支持，會影響到電競選手的人力資本的培養。過往的文獻中也提到，隨著年齡的增長，廣闊的社會資本使得人們能接觸到的工作機會更多，而在電競選手們間，其中具有類似的情況就是遊戲社會資本。在阿土與李杰的訪問中，兩者均有提到他們在遊戲中取得相當高的成績時，便會接觸到相同水平的隊友，在遊戲中擴大交友圈，累積的社會資本如何幫助這些頂尖玩家中有些人成為了職業選手。然而，家庭社會資本對於玩家的影響也是可預見的，傳統研究黏著性的社會資本會影響到下一代的教育，而鮮少研究去發掘這些社會資本與電競選手之間的關聯。社會中，不同社經地位的人能與不同產業的企業產生連結，使得相關資訊的取得更為便利，而什麼樣的家庭可以幫助玩家們成為電競選手，提供玩家們支持作用和取得資訊的管道，來培養電競選手的人力資本呢？

前面主要關注在社會資本如何帶動人力資本，而在文獻探討的最後，思考到成為電競選手的過程中，可能需要先證明自己的能力，才能吸引到社會資本的投入，人力資本如何動員社會資本的過程也會透過質性訪談的方式去進行研究。本研究將呈現電競選手的資本作用及互動，並找出過程中的重要資本使得玩家成為電競選手，和比較其他為能成為電競選手，他們之間的社會資本差異為何？

肆、　研究方法及步驟



一、研究架構

上圖為本研究的架構，主要研究電競選手們的成為過程。從圖左邊開始，先去了解玩家們的社經地位、社會資本與人力資本分別為何？接著去了解中間是否產生互相影響的作用：架接性資本與黏著性資本是如何影響他們的人力資本？黏著性資本主要從家庭著手，父母給予的有形與無形資本如何影響玩家的人力資本？架接性資本則擴大到玩家的交友圈，像是鄰里、師長、同學、相同興趣的團體以及網路社會，這些網絡如何提供資源影響玩家的人力資本？本研究也將同時了解黏著性與架接性社會資本之間的連結，以及他們如何受到社經地位影響的歷程，而前述的這些歷程如何厚植玩家個人的人力資本。最後，本研究將探討玩家所建立起的人力資本如何動員社會資源，帶動社會資本的投入，中間的互動過程也值得去發掘。而訪談中是否會出現其他因素影響玩家成為電競選手，也將納入整個架構並思考是否能以其他概念解釋。在清楚玩家成為電競選手的過程後，透過訪問其他沒能成功成為電競選手的玩家，研究兩者之間的差別是何種因素造成。

二、研究方法

（一）研究對象

主要針對英雄聯盟（LOL）這款遊戲，近五年來的加入或退出職業聯賽的電競選手，從遊戲中的電競選手，挑選出五年內加入的新進選手，控制住因為時代背景不同的社會環境因素。筆者將透過 Twitch 實況平台的訂閱實況主的方式，先認識一些知名實況主，再透過他們的介紹，和電競職業選手們接觸。另一方面，筆者也會透過和職業戰隊聯繫，和自身認識選手的好友，詢問他們是否接受訪問。在認識幾名職業選手之後，以滾雪球的方式尋找新的受訪者，總計選擇八位左右的電競選手進行訪談，和五位左右想成為電競選手但退出的玩家進行對照。

（二）深度訪談

研究聚焦在玩家成功成為電競選手的過程，內容主要分為三大部分，一是他們如何成為電競選手的關鍵因素（人力資本或是其他因素），二是黏著性網絡的影響，三是架接性網絡的影響，再透過整理，了解資本如何互相影響，發揮功能使玩家成為電競選手的過程，並以失敗的選手進行對照，比較及了解兩者差異。本計畫欲以半結構式訪談進行深度訪談。

伍、 研究發現

相較於大眾對於電競選手的想法，以及之前關於電競選手的研究指出此職業需要大量的人力資本，包括手眼協調能力、決策能力，本研究從十位受訪者當中，嘗試以社會資本的網絡來去解析玩家成為電競選手所需要的資源，大致上分成三個階段，玩家時期、接觸訓練生機會、到成為一線的電競選手。

訪談對象如下，十位受訪者之中，每位都有進入過 LOL 職業戰隊，七位曾任職或現為職業戰隊先發選手，其他則是三位擔任二軍或是後勤：

編號	現職	經歷	年齡
受訪者 1	LOL 職業戰隊選手		22
受訪者 2	LOL 職業戰隊選手		18
受訪者 3	LOL 職業戰隊分析師	職業戰隊二軍	23
受訪者 4	LOL 職業戰隊候補選手	實況主	18
受訪者 5	LOL 職業戰隊選手	實況主	22
受訪者 6	LOL 職業戰隊選手	實況主	20
受訪者 7	LOL 職業戰隊分析師	實況主	24
受訪者 8	LOL 職業戰隊選手		21
受訪者 9	實況主	LOL 職業戰隊選手、後勤	29
受訪者 10	職業賽事主播	前 LOL 職業戰隊選手	22

一、 蛻變成高端玩家（黏著性資本）：

有機會成為電競選手的玩家都具備一定的遊戲實力，在我主要研究的遊戲英雄聯盟（以下簡稱 LOL）中，他們都是在成為訓練生之前達到遊戲內的菁英階級，也就是此遊戲裡面的最高階級，然而他們在達到這階級的時間花費至少都要一年以上，雖然相較於一般玩家少花了很多時間，卻也是需要一定穩定的環境以及資源才能無憂無慮的打遊戲，下面分析玩家在成為高端玩家時的過程。

研究者：

「你是從什麼時候開始接觸英雄聯盟這款遊戲的呢？又是從什麼時候進到電競圈的？」

*受訪者 **1**：*

*「**14** 歲吧。就是國一的時候開始打。打了一年多，打到十五歲的時候，國二，那時候第三季打台服[1] 打到前 **50** 名，就有職業隊伍來詢問我。」*

研究者：

「那個時候是哪個職業隊伍來詢問？」

*受訪者 **1**：*

「我有點忘了，那個時候好像是有個職業隊伍是超商贊助的，忘記那個叫做什麼名字了，然後就是現在有個教練叫做土Ｘ，他當時有問我要不要加入職業隊伍，但是那時候我國二，年紀太小了，我爸沒有讓我加入。」

*受訪者 **5**：*

*「我是屬於那種比較有天分一點的吧。那時候看朋友在玩這個遊戲（英雄聯盟），大家都在玩，就來玩一下，一開始是 **S2**（第二賽季），**TPA**[2] 拿冠軍那一年，我好像是銅牌吧，結算的時候因為運氣比較好就打上去，可能是因為季末要結算了，大家會比較強，新的一季 **S3** 初期的時候，就玩得還不錯，就打到快菁英了這樣。」*

*受訪者 **4**：*

---

[1] 英雄聯盟目前有 14 個伺服器，台服指的是台港澳伺服器，由 Garena 獨家代理。

[2] TPA（Taipei Assassins），又稱作台北暗殺星，在 S2 英雄聯盟世界賽第二季的時候，以不被看好的姿態，一路闖進總決賽並拿下冠軍。

[3] 英雄聯盟（LOL）這款遊戲主要分成一般對戰和積分對戰，兩種遊戲模式都是五對五，而在進行積分對戰時，會透過累積積分來獲得不同的階級，階級由低至高分別為鐵、銅、銀、金、白金、鑽石、大師、宗師、菁英。菁英階級為最高階級，在 S8 以前，銅牌為最低的牌位。

*「打 **LOL** 喔，我大概從國二開始，打職業的話是在 **17** 歲，高三上學期的事情。我自己是花了四年啦，**S3** 到 **S7** 才達到職業的水準。」*

由上面的受訪者們的論述可以知道，他們三位是在幾乎相同的時間點，也就是國中的時候開始玩英雄聯盟這款遊戲，特別的是在於那時是英雄聯盟這款遊戲熱度最高的時候，也就是在職業戰隊 TPA 拿下世界冠軍後的前後，我所訪談的受訪者中有九位是在這個時間點投入心血在遊戲上，進而有機會成為職業選手。關於上面三位的訪談，**受訪者 1** 和**受訪者 5** 可能比較具備天賦，能較快地精熟這個遊戲，但要把 LOL 這個遊戲打到最高的階級，他們相同處在於都擁有一個穩定的環境去培養實力，從訪談中也了解到職業選手普遍開始培養的年紀開始於 15 歲，而職業比賽的最低年齡是在 16 歲，在這個年紀的小孩子，多數尚未具有足夠的自主能力，家庭便可能成為影響玩家後續的發展的關鍵因素。

受訪者 5 描述自己的家庭：*「我家人算是比較不會管我的，希望我做好該做的，像是做好功課，讓我自己去玩，不太會去限制我。」*，**受訪者 9** 也說到類似的情形：*「我的家庭沒有支持但也不反對，在我求學的過程中，比較少去在意學校成績，花很多時間在遊戲上面，因為我覺得我玩得很厲害，家人不太會去管我玩遊戲的時間。」*從上面的談話中，我們可以看見黏著性資本如何影響玩家發揮他的天分，十位受訪者中有三位是他們成長的家庭提供了資源，有著良好的電腦以及網路等等；同樣地，並不特別限制自己孩子只能往學業發展，讓他們能在遊戲上面無壓力的投資時間，因此這些受訪者在短時間內成為了高端玩家，而在其他受訪者的訪談中，則可以看見家庭如何約束了玩家成長的速度，以及他們如何透過其他的方面的努力或是資源來成為高端玩家，下面節錄訪談內容關於一開始在玩電腦的時候會受到家人的限制。

*受訪者 **4**：*

「一開始玩的時候，就只有周末可以玩，不能玩的時候可能會偷玩，被發現之後，家裡人會開始藏營幕線、網路線，然後就要自己去找，不然就是偷玩之後被拔網路，所以基本上好像大部份小孩都會有的回憶吧。」

*受訪者 **3**：*

*「家人一開始是很不支持的，像是我一開始午六點回到家就一直打電腦，原本九點多就要關機，但是越來越晚，那時候的網路很爛，是接無線網卡會爆 **PING** 的那種，後來我一直為了改善這個問題，我家一樓我叔叔的網路是有線的，我就自己買線從一樓拉到三樓，那個蠻好笑的，自己偷偷拉線到三樓。」*

*受訪者 **7**：*

「做為電競選手的動力皆為興趣，也就是自己純粹喜歡打遊戲，想透過電子競

技實現為工作來達到自給自足，影響最大的肯定是家人的思維，一般來說老一輩的不太了解電競產業鏈，只會覺得這純粹只是打電動沒有未來性可言，家庭肯定是反對的，未來發展性而言，家中絕不允許在一個新穎的環境下去做取捨，但最後折衷的條件為大學畢業，然而在大學畢業後的年紀已經不足以踏入電競行業，你想當選手最佳年紀在 16~19 歲左右，不論一級聯賽以及次級聯賽，年齡都是硬傷，這是建立在桌遊[4]，而手遊方面影響較輕，因為手遊的操作性有個極限值，桌遊方面細節更多，更注重於個人反應。」

由**受訪者 4** 的談話可以對應為何他花了較多的時間才能達到遊戲中的高端玩家，部分原因出自於他的家庭不太支持他花時間在遊戲上面，而特別的是在進入戰隊成為培訓選手的時候，家人的態度轉向支持他，中間的過程會在架接性資本的地方多加描述。對於**受訪者 7** 來說，他的家庭較為傳統，不認為放棄學業去全心投入電競產業是一個正確的選擇，因此他雖然已經在高中階段達到高端玩家的水準，而在和家庭溝通之下，達成必須大學畢業後才能自主選擇發展的協議，那時候他也收到了電競公司的邀約，卻在進入後才發現公司希望的是更為年輕有潛力的選手，主要是因為年齡上面的考量，而將他放在實況主的位置，因此他最後沒能成為電競選手。這樣的傳統家庭也可以在其他受訪者的訪談中看見，**受訪者 3** 的家庭也是不能接受自己的孩子放太多心思在於電玩上面，但他自己是對於這個夢想很執著，自己額外投入的心力很多：

受訪者 3：

「電腦也是有段時間自己打工賺的，然後就自己買的，也不是家裡出錢的。我到我去打職業大概高二的寒假吧，高二下學期的時候，已經變成說我每天一兩點睡，因為那個時候已經管不太動了，那時候也是叛逆期，也聽不太進去，因為是我想做的事情啊，就是一直打比賽，打積分看看比賽，一開始我收到那訊息[5]後，就跟我家人講說我一定要去，我基本上沒有在管什麼的，我媽媽一直是都支持我，我爸就是很反對我要去，就是他覺得說我要認真讀書，打這個沒有前途阿，我們家又是我爸為主的傳統家庭，很不能接受，我們通常是三天吵架，五天打架，就是他很不爽要扁我，有一次就是真的很難怪，被他扁到跑出去外面哭，想說怎麼打職業這麼難，就是家人都不支持，但是其實也沒辦法，對於傳統家庭來說這樣的事情太快，而且我是讀到一半就要休學，突然打職業的那種，現在想起來的確是有點太衝動。」

從**受訪者 3** 的身上，了解到對於他的家長來說，透過打電玩賺錢是一個衝擊性的觀念，許多傳統家庭對於小孩玩電玩的行為表示不滿，甚至會到動用拳腳來去管制孩子的行為；而同一時間，社會上對於打電動能不能成為專業的討

[4] 桌上型遊戲，指得是用電腦進行的遊戲，後面提到的手遊為在手機進行的遊戲。

[5] 此訊息為職業戰隊的選手培訓邀約。

論也逐漸升溫，這些討論使得父母逐漸對於電競圈有些認識，讓孩子有機會透過新聞媒體的報導來和父母溝通。然而，家庭長輩主要難以支持的點在於電競產業才剛興起，且社會中主流能取得工作的機會必須倚靠學校學到的東西，也因此有些學校開始推出和電競產業合作的課程或是班級，一方面是想要吸收更多學生，另一方面也讓一些高端玩家找到可以同時取得學歷並完成夢想的地方：

*受訪者**2**：*

「我算是來台北之後就轉學了，就是轉到電競班，所以我跟同學也不太會有什麼接觸。他們是一樣的班級，但是我可以去學校上課考試，可能次數不會有這麼多，因為主業還是在英雄聯盟，上課是以名義去上。他就是正常學校，只是裡面有為了打電競而設立的班級，我聽說他們電競班是上幾個小時，上到中午就放學，許多職業選手只是為了要過學歷才去上。」

*受訪者**5**：*

*「在我高一的時候吧，我沒有輟學，戰隊方有跟學校談合作，就是電競班之類的，我之前是讀莊**X**，但現在不太清楚有沒有。」*

這兩位受訪者都曾經念過電競班，目前許多大學的資訊學系也都會和一些電競公司合作，安排一些有關於電競產業的課程，像是遊戲實力、主播需要的口條、戰隊經營管理等等，這種新興的產業實習，使得家長的觀念開始有些轉變，有更多機會挖掘孩子電玩方面的長才，幫助他們成為電競選手。在關於黏著性資本的探討，原生的家庭提供的環境加速了少部分受訪者成為高端玩家需要花費的時間，而有些受訪者則在家庭的環境中受到阻礙，他們會試著去尋找其他方式來往自己想前進的路前進，像是試著自己打工達成經濟自主，或是以電競班來同時兼顧學業與遊戲，這也是家庭比較能夠接受的方式。接著主要會以玩家們在求學期間認識的朋友以及遊戲之間認識的網友等架接性資本去作探討，從中檢視他們成為電競選手的途中如何獲得資源進入到培訓的過程。

二、　社會資本到電競之門（架接性資本）

在成為電競選手之前，這些年輕的玩家都還是邊讀書邊打遊戲，同學們常常是能夠聚在一起玩遊戲的夥伴，在這些朋友之間脫穎而出，把遊戲玩得很好會帶給他們動力：

*受訪者**7**：*

「學校同學一定支持並鼓勵，因為這是相當新穎且吸引人的一份工作，競技方面較少，鼓勵甚多，幫忙則不需要，通常是想在踏入圈子之後再引入你的同學，通常大眾的想法都是這樣，抱著娛樂的心態。」

*受訪者**8**：*

「同學有叫我去試試看，跟朋友玩的時候他們也覺得我很強，鼓勵我蠻多的。」

少部分的受訪者認為同學沒有什麼幫助，因為他們的階級相差太多了，彼此一起玩遊戲的機會很少，而大部分受訪者有像是***受訪者 7 和 8*** 的情況，雖然無法一起進行積分對戰，但是還是可以一起玩一般對戰，他們在遊玩的時候便能夠感受到自己比較厲害，常常是影響勝負的關鍵。長久之下，這些在同儕之中玩得很突出的玩家，便能感受到比較不一樣的眼光，在同儕之間開始討論，被認為是有機會往職業選手邁進的玩家。

*受訪者**4**：*

「以前的同學，他們對我的感覺就是一種支持吧，因為我以前在班上成績就不是很好嘛，感覺自己都沒有什麼特色，可是在接觸 LOL 時候，發現打得不錯，在學校裡面也算是蠻頻繁的，基本上有電腦的人都會接觸到的線上遊戲，所以說你 LOL 打得好的話，同學自然像是崇拜的眼光在看你，他們也沒有說些什麼，但是他們給我的感覺就像是我走的路是對的，讓我想要繼續下去，能夠發揮自己的長處，證明自己，他們的看法讓我更明確地說走這條路。」

對於青少年來說，他們很在意自己是不是具有某些特色，能不能吸引到別人的目光，有些人可能是玩社團，有些人是讀書讀得很棒，而這些能將 LOL 玩到高端的玩家，也樹立起了顯眼的特色。因為 LOL 是一個團隊合作的競技遊戲，通常是進行五對五的比賽，每個玩家在一場遊戲之中都很重要，這些高端玩家在和同學玩時，能夠一個人達到一般玩家兩三位才能做到的事情，長期下來，同學之間的對話或目光或多或少會影響這些高端玩家，高端玩家和同學之間因為相同興趣而形成了網絡，提供了架接性的資本，正如謝志龍（2011）提到說青少年在成長中遇到的不同群體，同學或是師長，若是看待的價值規範相同且達到彼此信任，就會獲得這網絡提供的社會資本。透過訪問，了解這些架接性資本形成鼓勵的效果，使得玩家實力不斷提高和獲得更多的成就感，讓他們繼續往擅長的地方繼續投注心力。另外，LOL 這款遊戲也因為臺灣代表隊 TPA（台北暗殺星）在 2012 年曾經拿下過世界冠軍，當時的大量報導讓電競產業在臺灣開始擴張，也正是大部分受訪者還在國小、國中的年紀，因此，在學校中，同學之間最常討論與遊玩的遊戲便是 LOL，遊玩這款遊戲到高端便形成了個人的特色，有些人只是當作消遣，而有些是打到高端的同學，開始會嚮往成為電競選手，會聚在一起報名參加比賽。

*受訪者**3**：*

「說實在的，我高中的時候就有點在幻想，我剛進高中的時候，我就在想說我來這個高中，我一定要創一個電競社，那個時候我大概才金牌一吧，我就在我們學校社團發一個貼文，招募人來打校際盃的，那個時候就覺得蠻有趣的，就找到一群跟我差不多階級（白金階級）人，後來，我記得最後好像是沒找成吧，而那時候離校際盃有段距離，只是沒找成。直到快到校際盃的時候，我已經快接近鑽石，很快的在短期間不到半年，三個月就爬了很多階級，然後我就再發一次貼文，就找到我的隊友，我記得我有之前校際盃隊友的照片，我們感情還蠻好的，因為真的是第一次組團，就從那陣子開始打一些大大小小的比賽，雖然說不一定全部都是跟他們打，但是我第一輪都是跟他們一起去比賽，打打一些台南的比賽。」

LOL 的校際盃對於許多玩家來說，是前往電競圈的第一個舞台，主要是以學校為單位代表去參加比賽，打到前面的名次會有獎金，雖然主要是以線上賽[6]為主，但大多數玩家會體會到更高層次的競技感受，像是**受訪者 3** 在參加比賽後，中間透過密集的團隊訓練，達到了更高的階級，也認識了更多同校的好手，使他產生了往職業選手前進的想法。另外，**受訪者 10** 也有著類似的經驗，在校際盃的準備期間，也會開始認識到同校的好手，之後甚至會和他們去比不同的比賽，互相配合一起成長：*「平常遊戲時比起同儕更多是跟陌生人跟網上朋友遊玩，但我在成為選手的前一年有跟學校的學長同學打過 2 次全國高中職校際的比賽，一次 4 強，一次冠軍，這讓我更有朝職業試試看的想法。」*由此可知，學校同儕的確影響玩家成為電競選手，而透過業餘比賽更讓玩家有機會遇到相同等級的玩家或是職業選手，平常在遊戲時雖然因為階級的關係，並不容易在一起玩，但是同儕之間會帶給這些高端玩家肯定，並且在校際盃的時候，是一個可以讓同校的玩家們彼此認識，也讓這些高端玩家有機會帶領一般玩家去打比賽，進一步開始認識在遊戲內外團隊間要如何合作與溝通，從中開始慢慢累積經驗並往更艱難的比賽或是職業聯賽挑戰。特別的是，除了以學校為單位的校際盃，台灣各個地區也會辦一些大大小小的比賽，像是網咖盃，而在 LOL 這款遊戲中，最備受矚目的比賽就是六都爭霸戰，這個比賽是從 2017 年開始舉辦，並由台北市、新北市、桃園市、台中市、台南市、高雄市這六個直轄市政府協辦，各地區汰選出一隊成為區域的冠軍隊伍，之後爭取全台的總冠軍，是目前 LOL 這款遊戲在臺灣最大的業餘賽事，受訪者中有不少都曾經參加過這個賽事。

研究者：

「你進入到職業的時候，你家人支持嗎？妳怎麼跟你家人提起這事情？」

[6] 線上賽指的是玩家使用自身電腦透過網路伺服器連接各位玩家進入遊戲比賽，而線下賽則是所有比賽選手集中在某一場館，在相同地理位置使用電腦進行連線比賽。

受訪者 4：

「其實我爸是都很支持啦，我想做什麼就做什麼，他覺得是如果我的興趣能變成工作的話，那當然是最好的，主要是我媽媽，一開始比較不支持，他覺得電玩這種東西是個癮頭，是個上癮的行為，他覺得上癮的行為是不好的，一開始是反對，可是在六都電競爭霸戰的時候，電競這個東西在台灣開始發展，學校開始有什麼電競隊，電競班開始再招生什麼的，再加上有拿了名次，長輩看了上了電視上了直播上了新聞，又拿到了獎金之後，他也發現說，覺得這個東西是可以拿來當作工作的，就那之後媽媽是比較支持我的。」

受訪者 4 在參與了近幾年的一次六都電競爭霸戰，當中他的隊伍代表了台北市參賽，也就是達到了台北地區的區域冠軍，之後經過媒體的報導，獲得了不少的獎金，讓家人對於自己孩子熱衷的事情改觀，轉向支持自己的孩子前進職業，而他在比賽的不久之後，也接獲到了職業戰隊後勤的邀約，成為某職業戰隊的訓練生，現在通過了訓練期，達到職業戰隊的一軍。除了業餘的比賽能使得玩家的曝光度變高，透過訪問，研究者也發現了在 LOL 裡面，曝光度能讓玩家更容易進入職業戰隊，高端玩家中許多是互相認識，常常一起報名參加比賽，並提供有關於電競比賽或是職業隊的資訊給彼此。

受訪者 4：

「參加六都比賽的隊友就一般在台服，你可能打到菁英，自然就會遇到，因為那邊人比較少阿，就很容易一直遇到，久了之後就比較熟，可能知道誰比較強，誰比較普通，這上面的人就抓幾個，就組起來了，也沒有特別去找，當時就想說沒有比賽經驗。」

受訪者 2：

「我那時候再打台服，玩很多的傑西[7]，或是盡量跟很多電競選手作接觸，或是每天打積分對戰去找他們，看看有沒有機會，那個時候有 F 開頭戰隊、A 開頭戰隊的後勤跟 A 開頭戰隊的選手過來找我，想說個性也不太適合 F 開頭戰隊，我就先去 A 開頭戰隊測試看看好了，然後這時候才準備去台北做測試。」

受訪者 6：

「當初是高 2 的時候突然變得很厲害才覺得自己可能有機會成為職業選手，這過程中我覺得還是要有知名度，就是可能在玩的過程中遇到其他選手並表現不俗其實就有機會受邀成為練習生，受到邀請成為選手，其實沒有得到甚麼資訊就是受到其他選手的介紹才輾轉和當初的公司談第一份合約。」

[7] 英雄聯盟（LOL）裡面的一隻男性英雄。遊戲時，每個玩家操作一隻英雄，與隊友合作達到勝利。

這些受訪者最初能夠進入到職業隊當訓練生，或是參加測試，除了他們本身的實力很好，還需要認識一些職業選手，當然他們經常在打積分對戰的時候可能常常遇到職業選手，這時候就必須讓選手們或是後勤了解到他們的實力不亞於職業，同時間，因為直播實況的盛行，許多當紅選手也會開設自己的線上實況，透過實況，觀眾可以看見這些後來成為選手的玩家的表現，而且特別的是**受訪者 4 和 6** 都曾經在當訓練生之前開過直播實況，也因此獲得了更高的名氣，讓他們能夠被職業戰隊給相中，並開始進入職業戰隊當訓練生，**受訪者 5** 個人也是透過開遊戲實況始得自己被注意到：***「就是因為我一直以來可能在積分都打不錯，平常又有在做實況，所以比起其他人幸運的是有在經營實況，會被更多人關注到，就有些戰隊會問我說要不要進去測試，去打看看，我一開始加入的是 L 開頭的戰隊，但是那是 A 開頭戰隊之前的二隊。」***。**受訪者 1** 也有略為相同的經歷，讓研究者我了解到在遊戲中認識的人脈以及網路媒體的曝光度，對於玩家前往職業有著關鍵的影響力。

受訪者 1：
「因為我國中時期認識的高端，現在幾乎都是選手或是後勤，那也算是對我有幫助。那時候從高二開始沒打這遊戲，到了大一也都沒有打，到後來偶爾看到 LMS 比賽，就想玩這個遊戲，在想自己還有沒有機會再試試看，因為那時候 18、19 歲，再不打也就沒有機會了。」

受訪者 1 現在是任職於某職業戰隊的一軍，他在國中的時候已經把積分打到菁英的階級，然而家庭也是阻止他在這麼年輕的時候就放棄學業，全心投入職業，但是在他大學的時候，透過觀看職業比賽燃起了自己的對於 LOL 這款遊戲的熱情，因此便花了三、四個月重新打到高端的階級，而能夠順利成為訓練生則是依靠著自己國中時在遊戲認識的好友，透過他們的推薦並通過測試進到了職業隊。從另一個角度來看，職業選手在進行積分對戰的時候，有可能會將遊戲中配合不錯的隊友一起介紹給戰隊的後勤，這種情形也會發生在業餘比賽之中，**受訪者 3** 自己本身在進入職業戰隊之後，就推薦一些和自己打業餘比賽的隊友一起加入：
「我第一批在學校認識的都沒有，我第二批就是跟一個叫ＡＸＸＸ，還有一個叫ＧＸＸＸＸ的，第二批是在網路上自己組的，那個時候我是隊長，有一個現在打ＸＸ代表隊的中路，之前是Ｊ開頭戰隊的二隊，有一個是前陣子都在Ｊ開頭戰隊，剛不打沒多久。」

對於**受訪者 3** 來說，自己先進入電競圈當選手，也曾經是業餘隊的隊長，他會幫忙約團安排許多事情，對於未來的規劃比較有想法、野心，在嘗試成為選手之後，也會幫助其他之前的隊友，他表示幫助自己在網路上認識的隊友，像是在看著小朋友成長的感覺，若是他們有進入職業之後的疑難雜症還是會互

相幫忙。

總結來看，架接性資本出現於學校的同儕之間和網路上認識的網友，玩家一開始在學校的同儕之間可以建立起信心，並透過師長與同學的鼓勵，使自身選擇往職業選手挑戰，LOL 這款遊戲也有許多廠商或是政府支持舉辦賽事，在這些賽事之間，同儕之間能凝聚更多的情感，互相交流資訊並體驗到比賽的感覺。而目前主要在 LOL 這款遊戲能進入職業戰隊成為訓練生的方法有兩個，一個是參加海選，那需要具備戰隊方開出的條件，基本上是為臺灣伺服器的菁英階級或是韓國伺服器的鑽石一階級，透過這個管道測試的玩家較多，只會選出僅剩的個位數玩家；而另一種則是推薦的方式，已經身為職業選手的玩家與遊戲中常遇到的玩家，透過彼此交流、一起遊戲比賽後，有可能會把他認為操作不錯的選手推薦給後勤，而在受訪者中將近一半的玩家是受到推薦而進入了培訓，便是能說明玩家在線上認識的遊戲網友提供了資訊給尚未進入職業隊的玩家，讓他們更容易往職業選手前進。

三、　培訓到夢想成真（二軍到一線電競選手）

在進入培訓之後，電競圈通常稱呼這些玩家為訓練生或是二軍，他們參加的比賽主要還是以線上賽為主，也就是不是現場進行的比賽（線下賽），跟大部分業餘比賽相同，能看到比賽結果的只有戰隊方和評審，而透過**受訪者 10** 的描述可以知道關於次級聯賽與職業聯賽的差別：

受訪者 10：

「台灣二級聯賽不夠成熟，平常訓練對手實力也跟一級聯賽差太多，且一軍的壓力和對手實力跟不是一軍的差很多。在一軍實力不夠的話馬上就會有人把你換下來，薪水也跟訓練生差蠻多的，而且一軍所有比賽都是線下賽，台灣當時 ECS 二級聯賽除了決賽都是線上，這方面我也覺得差蠻多的。線下賽會比線上賽緊張蠻多。沒成為一軍的最主要的原因還是實力不夠，而且台灣電競環境的關係，前排戰隊的戰績壓力其實很大，實力比不下先發的話就不好上場。」

成為二軍之後，多數訓練生的目標是想往一軍邁進，一開始他們與一軍的實力通常是相差十分懸殊的，首先要面對的是集中住宿，為了培養團隊間的默契以及共同工作的需求，戰隊通常都會租下公司附近家庭式空間的房屋，讓選手們住進去，統一集中管理上下班的時間與場所，訓練生一天的生活大概如下。

受訪者 5：

「一般大概是從十一點上班到晚上十一點，差不多快十二個小時，表定是九小時，怕違反勞基法，然後就讓你下班，但選手通常會自己去練習，到半夜兩三

點之後半小時洗澡休息。」

*受訪者 **7**：*
*「所謂的職業戰隊，我們直接把他理解成”工作”，也就是一般的上班，早餐後早操，開始練習（團練／**SOLO**）到中午吃完飯繼續，檢討團練內容，規劃賽程 **B/P**[8] 內容，考究對方戰隊運營方式等，教練與隊友的關係較為密切，不論是食衣住行還是生理狀況等，而後勤的部分則較為生活化一點，舉凡一些生活的瑣事，注重心理部分較為教練更多。」*

一個職業戰隊的管理層通常包括後勤、領隊、教練，這些角色是要幫助主角電競選手能發揮的關鍵要素，由於職業選手大多是未滿 20 歲的年輕人，他們在面對問題或是生活上可能需要成年人的幫忙，而對於這些訓練生最常出現的問題，是在於如何去面對生活模式的改變以及逐漸增加的壓力，心態上能不能順利調適：

*受訪者 **5**：*
「當職業要有一份堅持吧，像有些人可能遇到瓶頸，過不了那個關，就可能會選擇退休，像我身邊很多朋友想當職業選手，但最後就是很多原因導致不想當職業選手，我覺得當職業選手前就可能要想清楚你未來的規劃是想要說你不當職業選手之後你要幹嘛，或著是說你當職業選手的話，你必定會失去上學期間的社團，或著說你下課可以跟大家出去玩的機會，戰隊就是需要集中式管理，或著是人與人相處之間需要的尊重，當之前要考慮好全部在當職業選手，不然就是你當到一半然後又當不成，你又浪費時間，這是我覺得最可惜的地方。」

*受訪者 **4**：*
*「剛加入的時候挫折最大的是，你接觸到比賽這個東西，他跟你平常打 **solo**，整個遊戲營運的方式是很不一樣的，尤其是中野這部分，第一個，遊戲的目標不同，**solo** 可能就是一直殺人，比賽就是不同，再來是溝通上的問題，中野溝通是這個遊戲很重要的一環，所以你跟你另一伴的打野要相處得很好，你整個隊友的溝通以及你給隊友的氣氛是要去做調整，一開始是遇到這些困難。」*

練習生一開始最常遇到的狀況就是難以適應當遊戲變成工作的感覺，當初遊玩的時候，專注的是個人的技術成長、如何獲得樂趣，而成為職業的時候，整個遊戲的目標開始不同，有時候必須做出一些取捨，一部分是在遊戲中的資源，不再是以個人效益最大化為原則，需要去考量到團隊的目標為何；另一方面是在現實生活中陪伴親友的時間，幾乎要花所有時間在工作上，來幫助整個

[8] Ban and pick 選用和禁用英雄，為比賽開始前的重要環節，禁用英雄可以讓該比賽的選手無法使用該英雄。

隊伍取得更高的機率獲勝，就訪問到的**受訪者 5** 表示他的技術算是很頂尖的，但是在成為訓練生的時候，仍然需要花上三、四個月才能跟得上水準，要學習的不只是技術，而更多的是新的觀念以及團隊合作，而在統整受訪者們對於自己和其他退出的選手主要的差別，研究者我發現了一些共同之處，一些受訪者的家庭改變了原本的反對態度，在玩家處於訓練生階段的時候給予了相當程度的支持：

*受訪者 **1**：*
「後來的話，就是他們原本就知道我很愛打遊戲嘛，就看到我為了打職業，在家自主練習，他們看得出來我是真的很想搞這個，也帶他們看了一下現在電競公司的環境，他們就能接受。」

*受訪者 **3**：*
「好險是那時候我媽都很支持我，幫我講話，雖然沒什麼力度，但是什麼事情都會幫我打點好，可能會幫我準備一些吃的，讓我在練習的時候不會肚子呃，雖然說在他眼中我可能還是在打電動啦，但是他現在應該是能理解，因為像直到現在，我現在的工作她們已經很認同，對他們來說像是驕傲吧，也能釋懷了，我爸是那種不會講出來愛面子的人，但是我媽會一直跟我說我爸其實超支持我，然後一直跟別人說。」

在這些受訪者中，雖然少數受訪者的家庭一開始不支持自己的孩子走電競路，但是在看見孩子的努力之下，認為這是一條新的道路，付出是可以得到回報的，並給予他們背後的支持，其中他們在擔任訓練生的時候，中間至少都曾經在二軍訓練半年，有些人甚至得花上兩三年，才能登上一軍，獲得穩定的薪水，**受訪者 5** 表示：*「在一開始訓練生制度還沒盛行的時候，職業聯賽的選手比較不會更動，因此不太會用新人，怕的是戰績不好，影響到贊助與名聲，就算老選手沒有打得好，也是會繼續用。」*故在當訓練生的時候，他們會去思考說這個決定是不是正確的，會犧牲掉很多可以做其他事情的時間，這時候，訓練生除了需要家人的支持、後勤與教練的心理輔導，最重要的是自己對於夢想的執著，**受訪者 9** 講到關鍵的一段話：*「如果你覺得這是很痛苦的要堅持下去的東西，那就代表你不適合當電競選手。」*在研究者進行訪問的時候，能感受到許多受訪者對於 LOL 這款遊戲抱著很大的熱忱，他們花了人生之中可能將近五分之一的時間在這上面，對於自己在遊戲方面獲得的成就感到十分驕傲，許多受訪者也表示這是他們堅持了這麼多年的努力，認為自己的實力可以成為電競選手，並付出了許多青春歲月換來的回報。

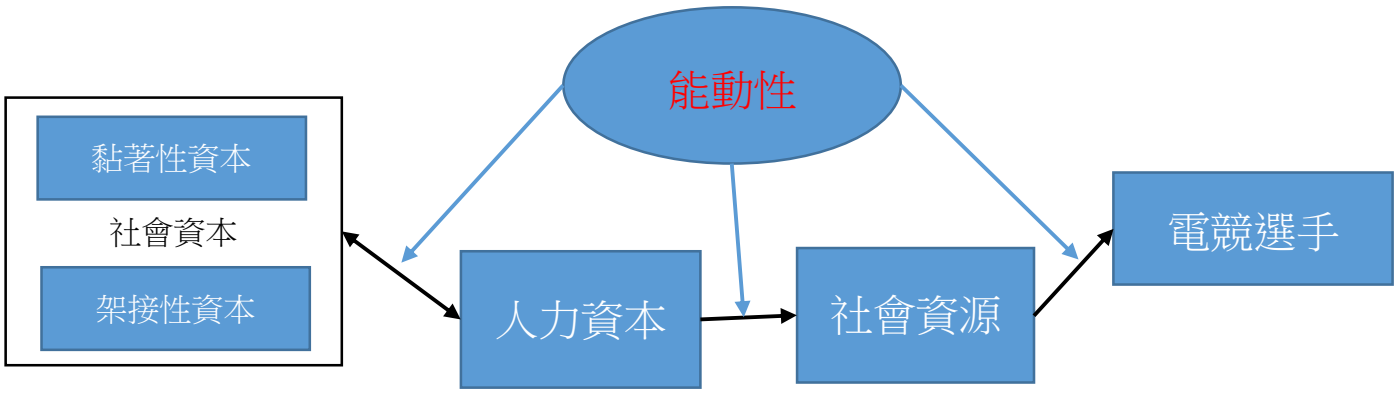
四、　小結：

目前的電競產業正高速發展，在我主要研究的電競遊戲英雄聯盟（LOL）中，競爭激烈的賽區包括北美、歐洲、中國、韓國、東南亞賽區，相關的電競產業研究也日益增多，而大多數的研究主軸在於產業鏈、職業特殊性、戰隊管理、經濟發展，僅有少數的文獻關注到玩家如何成為電競選手，本研究以社會資本的角度去切入，分成黏著性與架接性資本，黏著性資本主要是從受訪者的家庭探討。整體來說，所有受訪者從家裏得到的資源分成兩種，在沒有嚴加限制自己小孩的家庭，他們有著較多時間玩電腦遊戲並在短時間內提升到較高的階級；受訪者中大多數的家庭的觀念較為傳統，在教育的過程中注重小孩子的學業，間接地影響了玩家成為高端玩家花的時間，而在玩家成長到高中的階段，開始尋找不同的資源來堅持遊玩自己的熱愛的遊戲，像是透過打工達到經濟自立、參與高中的電競班維持學業以及自己的興趣，從這些受訪者中，也可以看見自身的能動性，在原本僵固的家庭結構之中，尋找自身能動用的資源來達到遊戲高端玩家的目的。

架接性資本主要是研究受訪者們的交友圈，分成求學期間在學校認識的同儕及師長，以及在遊戲之中認識的網友。從訪談中可以發現，幾乎每個受訪者在學校時都是玩 LOL 這款遊戲的佼佼者，可以透過和同學或是朋友進行遊戲來提升自己的信心，而在高中或是大學時，LOL 開始舉辦校際比賽，同儕之間會分享資訊給彼此，詢問同學校的玩家們一起組隊，這樣的比賽經驗使得少部分受訪者下定決心往職業選手的目標邁進。另外，某些受訪者能接觸到職業圈的資源是來自於線上玩遊戲的網友，受訪者們在高階的積分對戰中遇見已經成名的職業選手，打久了之後就認識彼此，透過線上聊天的方式提供有關於職業隊伍的資訊，或是某些職業選手特別注意到的玩家，他們會推薦給自己戰隊的後勤，從這些訪談內容可以了解到玩家在線上累積的架接性資本十分重要，而知名度也是影響玩家成為職業選手的關鍵因素，少部分受訪者是因為之前曾經開過直播，或是在職業選手直播時玩得很厲害，因此在進入職業戰隊前就已經累積了一些人氣，使得職業戰隊的後勤更容易關注到這些玩家。

在成功進入職業戰隊開始培訓之後，所要面對的挑戰是更為艱鉅，大部分的玩家從二軍到一軍的過程中需要花費至少一年的時間，當中所要面對的是當玩樂轉變成為工作的壓力、集中住宿後的生活型態改變、團隊之間的戰術溝通、比賽過後的網路輿論等等。受訪者主要提到要成為職業選手的關鍵是在於個人心態的維持，時時保持穩定和跟自己的隊友們找到相處的方式。在這些受訪者中，研究者我觀察到他們的成長家庭不論一開始是支持或是反對自己的孩子走入這一行，在玩家們透過業餘比賽，像是六都爭霸賽拿到獎金，抑或是從練習生開始能夠自主管理生活，並獲得穩定的薪水，大部分的家庭轉而支持自己的孩子持續往這條路前進，這樣的心理支持可以帶給選手們更大的動力，使得他們堅持走過持續學習並同時競爭的培訓期，茁壯地成長成活躍於電競舞台的職業選手。

陸、 結論



上圖為本研究的新架構圖，研究中探討了玩家成為電競選手的過程，黏著性社會資本影響了個人資本的累積，影響到玩家的實力提升，架接性資本分成傳統社會中的朋友、師長，和遊戲世界裡面玩家認識的網友，兩者提供的資源略微不同，特別的是遊戲世界的網友能提供高端玩家進入電競產業的管道。在玩家累積了人力資本之後，遊戲實力能使得玩家參與到更多的業餘比賽累積獎金，和透過實況平台累積知名度，吸引到更多的後續資源投入。和原本的研究架構不同的地方在於玩家的社經地位的影響力，在此研究之中，並沒有發現上一代社經地位影響到下一代的社會資本，但是家庭的確會影響到玩家的人力資本累積，分成了支持與反對玩家選擇的兩種家庭，從這兩種家庭的關係中可以看出一個新概念，玩家的能動性，在 Code（2010）有關於學習的能動性的文獻中，提到學生在受環境影響時，會透過能動性來管理他們的認知、行為進行學習，進而達到會使他們生活產生變化的選擇，主要可以透過四個面向來檢測能動性：意向性、前瞻力、自我規範、自我效能。研究中發現玩家能動性主要在於面對到反對自身選擇的家庭如何去尋找其他的方法完成目標。此外，也可以從在進入職業戰隊後，如何在二軍的隊伍中堅持到成為一線的職業選手中間的過程看出，要成為一軍需要的是更多的自我規範，維持精進自己與擊敗他人的想法，以及相信自己能完成目標的自我效能。藉由這次的研究整理出玩家的社會資本，並分析資本內容如何幫助玩家成為電競選手，盼望能從電競選手注重的個人能力之外的角度切入，為電競產業的文獻提供新的思考角度，也發現了電競選手的能動性幫助他們完成理想，未來相關的研究建議試著從生命歷程的方向著手，詢問電競選手一開始怎麼做出選擇，以及設下目標和堅持下去的動力為何，深入地從個人的角度去分析此新興的生涯選擇。

柒、 參考資料

英文部分：

Hamari, Juho and Max Sjöblom, 2017, “What is eSports and why do people watch it?” *Internet Research*, 27(2): 211-232.

Snavely, Tyler Louis, 2014, *History and Analysis of eSport Systems*. Unpublished Dissertation, The University of Texas at Austin.

Becker, Gary Stanley, 1962, “Irrational Behavior and Economic Theory.” *Journal of Political Economy*, 70:1–13.

Lin, Nan, 2002, *Social Capital: A Theory of Social Structure and Action*. Vol. 19. Cambridge University Press.

Coleman, James S., 1988, “Social capital in the creation of human capital.” *American Journal of Sociology*, 94: S95-S120.

Coleman, James S., 1990, *Foundations of social theory.* Harvard University Press.

Kao, Grace, and Jennifer S. Thompson, 2003, “Racial and ethnic stratification in educational achievement and attainment.” *Annual Review of Sociology*, 29(1): 417-442.

Wong, Raymond Sin-Kwok, 1998, “Multidimensional influences of family environment in education: The case of socialist Czechoslovakia.” *Sociology of Education*, 71:1-22.

Putnam, Robert D., 2000, *Bowling alone: The Collapse and Revival of American Community*. New York: Simon and Schuster.

Depping, Ansgar E., Colby Johanson, and Regan L. Mandryk, 2018, “Designing for *friendship*: Modeling properties of Play, In-Game social Capital, and Psychological Well-being.” *Proceedings of the 2018 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 87-100.

Malaby, Thomas, 2006, “Parlaying Value: Capital in and Beyond Virtual Worlds.” *Games and Culture*, 1(2), 141-162.

Freeman, Guo Z., and Donghee Yvette Wohn, 2017, “Social Support in eSports: Building Emotional and Esteem Support from Instrumental Support Interactions in a Highly Competitive Enviroment.” *Proceedings of the Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play*, 435-447. ACM.

Woolock, Michael, and Deepa Narayan, 2000, “Social capital: implications for development theory, research and policy.” *The world bank research observer*, 15(2): 225-249.

Bourdieu, Pierre, 1986, “Handbook of theory and research for the sociology of education.” *The forms of capital*: 241-258.

Code, Jilliane, 2020, “Agency for Learning: Intention, Motivation, Self-Efficacy and

Self-Regulation.” Front. Educ. 5:19. doi: 10.3389/feduc.2020.00019

中文部分：

Malcolm Gladwell 著、廖月娟譯，2008，《異數》。臺北市：時報出版。

周新富、王財印，2006，《社會資本在家庭代際人力資本傳遞作用之探討》。國立臺北教育大學學報，19(2): 281-306。

David Halpern 著、黃克先、黃惠茹譯，2004，《社會資本》。臺北市：國立編譯館。

謝志龍，2001，《國中學生偏差行為之研究：社會資本的觀點。》。台灣教育社會學研究，十一卷二期，129~165。

網路資料：

Ohanesian, Sarah, 2018, “How to get into esports & competitive gaming.” *Julian Krinsky Camps & programs*. https://info.jkcp.com/blog/how-to-get-into-esports/（Data visited: Feb. 19, 2019）

杜易寰，2015，台灣電競小子，殺進百億新產業。天下雜誌。https://www.cw.com.tw/article/article.action?id=5065618 （取用日期：2019/1/12）

電競王，2014，專訪《英雄聯盟》HKA.Priest 選手 Atu：我的是夢想成為電競選手！。巴哈姆特。https://gnn.gamer.com.tw/8/99478.html（取用日期：2019/1/12）

捌、 附錄

訪談大綱：

1. 請問您從何時決定成為電競選手呢？這個決定到實現的過程中，你覺得最重要的推手為何？
2. 你是透過什麼管道成為電競選手呢？當初是如何得知進入電競選手的培訓管道的資訊呢？
3. 在進入職業戰隊後，您覺得自己生活發生什麼變化？教練、隊友和後勤們給予你什麼樣的協助？
4. 您覺得在你成為電競選手的過程中，家庭中給予了什麼樣的幫助？他們是支持還是反對你的選擇呢？
5. 您覺得在你成為電競選手的過程中，學校同儕給予了什麼樣的幫助？朋友之間會互相競技、鼓勵或幫忙嗎？
6. 您在遊戲中常一起玩的玩家有給予你什麼幫助嗎？他們會與你現實中的生活連結嗎？
7. 您覺得在你成為電競選手時，與其他退出的玩家的最大的差別為何？