

# 職業介紹

## 一、職業運動員

### (工作環境)

職業運動員的工作很單純，就是參加比賽，活躍在設備良好、環境優美的運動場上，每場比賽都希望能有良好的表現；譬如職業棒球選手，他在綠草如茵的球場，生龍活虎般的出賽。接殺、觸殺或封殺，這是防守中重要的任務，攻擊時必須能安打，最好是全壘打。如果因你均不慎漏接或暴傳而使對方得分，你可能就會難過好幾天，甚至被教練指責，也可能被換下來坐冷板凳。

高爾夫球的比賽更令人心曠神怡，一大片風景怡人的草坪，打著小白球，若它隨著你的揮桿而跑到洞口，那是多麼有成就感，眼看這球一進洞，人把獎金就可以入手，著實是相當誘人的一項職業；可是當你心神不定、用力不當，一洞要好幾桿才能完成時，那失敗的感覺和懊惱的心情，也是不好受的。

所以，職業運動員的工作場所是運動場。或是設備良好的體育館，照講應該每人都相當愉快才對，可是由於他的任務是要「贏」，要有特殊優異的表現，因此承受了很大的壓力，絕非業餘運動員所能想像的，在他每次出場比賽時，內心裡也許只有如何打敗對方的念頭，根本就沒有心情去領會球場環境的美了。

### (工作時間與待遇)

職業運動員的工作時間是很難計算的。例如籃球，也許是幾分鐘，也許今天根本就不要出場；再以高爾夫球或棒球來說，一場比賽一天也只有三、四小時而已，但是比賽必是體力高度的發揮，其興奮、刺激，或失誤、落敗的心情也許非一般工作所能比較的。但是訓練是辛苦的，一個優秀的運動員。他要有良好的體能，和優良的運動技術，他必須在教練的指導下，不分早晚地練習，有時做長跑，有時要重量練習，有時要不停地反覆做技術訓練，即使汗流浹背、氣喘如牛，沒有教練的命令也不能停止練習，因此，肌肉拉傷等運動傷害就很難避免了。

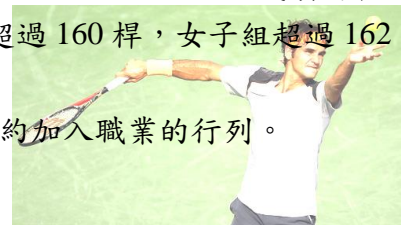
職業運動員是令人羨慕的職業，可以運動又可以獲得優厚的薪水，以國內職業棒球選手來說，平均一個月的薪水在九萬元左右，簽約加入球團時，軌可先拿到簽約金；如果表現良好又可論功行賞，其他如全壘打王、打點王、盜壘王又有獎金。在日本、美國其薪水更高，所以優異的球員都希望到日本去發展。

高爾夫或網球是個人的項目，沒有固定的薪水，其收入是靠參加各種比賽所得的名次獎金，有百萬元的獎金，也有幾十萬或幾萬元不等，但是知名的高手每年收入就相當可觀了！總而言之，能在某種運動當上職業運動員，其收入是相當可觀的，尤其是世界有名的選手，那簡直就是一位大公司總經理級的收入，不過在成為職業選手前的辛苦歷程，也不是人人可以忍受的，他必須要做相當大的投資。

### (所需資源與條件)

職業運動員不需要學歷，只要能在該項運動出人頭地。就是大家爭搶的對象，沒有國界、也沒有種族的限制；例如陳偉殷在日本職棒表現優異後，美國球團先後以優厚均待遇要他加入，而高爾夫球或網球名手各國也爭相邀請參賽。在我國要成為一位高爾夫職業球員，必先經過測驗及格後，才能成為職業委員會的會員，其測驗辦法為：「男子組 72 洞成績要在 298 桿以內，2. 女子組 54 洞成績要在 230 桿以內，並經常務委員會資格審查合格者；但第一天 36 洞，男子組超過 160 桿，女子組超過 162 桿即予淘汰。

其他運動項目，只要你的運動技術高，球團教練願意聘你，即可簽約加入職業的行列。



# 職業介紹

## 二、漫畫家

漫畫，這兩個字似乎不必做什麼解釋，一提起漫畫，每個人都會往腦海裡浮現從兒時到成人各種所喜歡的漫畫人物；從美國的 X 戰警、加菲貓到忍者龜；從日本的航海王、黑執事、獵人；；這些都是陪伴著我們成長、帶給我們歡笑的紙上人物。這就是漫畫。

漫畫家呢？則是創造這些漫畫人物的幕後英雄。

漫畫家，顧名思義是指以畫漫畫為其職業，適時地發表其作品，其收入則來自於稿費、版稅及其漫畫人物的商標金。

依其漫畫性質小刊登發表媒體小表現方式之不同，大致可分為下列三類：

### 1. 政治漫畫：

此類漫畫多以單幅方式表現，刊登於報紙的焦點新聞小國際局勢版，或在政論雜誌上以專欄方式出現；或譏嘲國內政策，或諷刺政治人物。或凸顯國際現況。它多以熟練、誇張的線條取勝，國內作者以 coco、魚夫、L.C.C. 為代表。

### 2. 幽默漫畫：

此類漫畫以單幅小四格呈現居多，以擬卡通化之筆法，或將動物擬人化，成且一組固定角色出現；多刊登於報紙的休閒版，或綜合性雜誌上。此類漫畫以某輕鬆討喜的造型固定出現，最易給人深刻的印象，故而常與卡片小玩具結合，最具開發副產品市場之可能性。國內作者如敖幼祥、蕭言中及老瓊均頗具知名度。

### 3. 連環漫畫：

此類漫畫常以四頁至數十頁的方式，出現於兒童報紙小雜誌、或漫畫雜誌上。以細膩的筆法、天馬行空的想像力、連續性的引人情節取勝，最具與其他媒體結合之可能性。漫畫走紅後，或拍成卡通，或成為真人演出的電影，有些甚至變成迷人的電玩遊戲。國內作者以鄭問、曾正忠及游素蘭最受歡迎。

漫畫家之中，第一類作者以其洞察局勢之眼光，對政治的獨特觀察角度，儼然成為具代表性之意見領袖。第二/三類作者因較受年輕讀者之喜愛，從喜愛到仰慕到偶像化，頗具明星架勢，有些甚至會出現漫畫後援團及俱樂部。

#### (工作環境)

漫畫家的工作環境其實不像他們筆下漫畫那麼多采多姿、引人入勝。一張桌子、一個透視台與必備的文具，就是他們的工作環境；同時，不是在報社、工作室便是在家中作畫。

編輯是他們與媒體間的連絡人，連環漫畫家有時會有編劇及助手。因工作時間甚長(構思及作畫)，所以甚少出外活動。

#### (工作時間與待遇)

一般而言，漫畫家之工作時間均甚長，政治漫畫家每天花 5、6 個小時看數份報紙及中外文雜誌是必備的功課，閱讀/構思/作書三者間，倒是花在作畫的時間最少。待構思完成，一幅漫畫快則三分鐘、慢則半小時即可完成。

第二類漫畫家亦相同，只不過"閱讀"可能改為逛街/聽人聊天的"觀察"；作畫程序方可能是累積到一定量之後，方能一口氣畫下來。

相較之下，連環漫畫家可能是工作時間最長的；除了必要的閱讀/構思外，光作畫的時間，每天坐在桌前十二小時以上是很正常的。

前面已提到，漫畫家之收入來源有三：稿費、版稅及商標金。以稿費來說，政治漫畫每幅約在 1,500 元上下，幽默漫畫每幀在 1,000 元至 2,000 元，連環漫畫每頁在 1,000 元至 4,000 元；這之間依作者知名度/漫畫轟動與否/筆法之細膩度，其金額差異甚大。

一般而言，版稅多為書籍定價的 10%。漫畫書為出版業中頗暢銷之書種，相較於散文小說之一版二千本可能都賣不完，漫畫書要賣出一、二萬本是很輕鬆的；蔡志忠的"莊子說"等經典系列、敖幼祥的"烏龍院"系列、蕭言中的"童話短路"系列、朱德庸的"雙響炮"系列。單本均可賣到十萬本以上，版稅甚為可觀。

# 職業介紹

至於商標金，漫畫家對其漫畫角色之授權，或拍成卡通，或做成玩具，或印成卡片，或成為電玩卡帶。這些在國外已甚平常，國內則方興未艾。

稿費/版稅/商標金，國內之情形與國外(日本、美國為例)正好相反。以國外而言。商標金之收木常是天文數字，版稅次之;至於稿費，則是可有可無了。國內漫畫家迄今仍靠稿費為最主要收入，版稅次之，商標金則正從零開始。

一般而言，若能固定作畫/固定發表(每週至少一次)/固定出書(每年二本)，年收入百萬元是個正常的指標。

## (所需資格條件)

漫畫家這一行是無所謂學歷限制或考試鑑定的。"三分才氣、七分努力是很適當的說法。

才氣是性格中對人的興趣、幽默感及嘲諷態度，七分努力則是大量閱讀、多方觀察、對線條的掌握、及對自己漫畫生涯的完整企劃。

## (教育訓練)

就國內情形而言、出身於美工科系的漫畫家約佔六成，我們可以說"很多漫畫家是美工科畢業的"，但相對的"並不是每一個美工科畢業生，都可以成為漫畫家"。

從一個對漫畫感興趣到成為一個漫畫家，大致可分為三個階段:模仿期、構思期、創作期。模仿期，是對漫畫開始產生狂熱、矢志成為一個漫畫家。當然這會從模仿自己最喜歡之作品開始，而結束於維妙維肖、但自己卻已不再滿意於此種現況為止。

構思期，乃大量的閱讀、觀察，並開始構思自己的漫畫人物造型及故事情節，這期間會捱得很長，成不成得了漫畫家也大多看此一階段。此時期若能得高人指點，或當一陣子漫畫家助手，觀察成名作音之作畫態度及構思方式，將會有很大的幫助。

到創作期時，出現屬於自己的漫畫人物及故事，剛開始線條/造型/情節均可能有似曾相識的痕跡，待出現個人風格時則大功告成。

