

與學生談天說地聊電玩 他的腦袋裝了什麼？

-洪耀正老師

組員

陳仲裕 D0685039、陳豐義 D0685055、嘉手苜耕大 D0659059、

龐世瑄 D0685101、張詠程 D0685025、江彥廷 D0685086

提要

這次的訪問我們想了解老師做一些事情的想法和動機，對於自己想做的事或興趣在時間上的分配，以及對遊戲的看法和玩遊戲的建議，期待從中得到對我們有幫助的資訊。

前言

洪耀正老師是教我們電機一甲物理的老師，我們覺得他上課很有趣，會跟我們說一些最新科學上的發現或物理方面的研究論文，還會和我們討論遊戲，很貼近我們的生活而且沒有距離感，其他老師是不可能討論遊戲的，畢竟大家普遍覺得這東西對學習沒有幫助，這也是我們為什麼想訪問他的原因之一。

除了老師本人有趣之外，老師上課的筆記整理的非常清楚完

整，把一些複雜交錯的內容很有邏輯的整理好，加上他常常會將一些抽象的概念形容成具體的東西講解給我們聽，有時候還會有道具輔助，讓我們學得很快也很正確，不用再自己拼湊一些可能錯誤的理解，以前高中物理不好念，觀念沒弄清楚就容易卡住，而現在因為他而學得輕鬆許多。

老師擅長的不僅物理，他涉及的領域有很多，從理工到商學都有，股票投資上懂的不少，有時有新想法還會申請專利，除了學業之外他還常常運動，保持身體的健康，如此的全能讓我們很想瞭解他。



成為逢甲人之前的心路歷程

如同每一個人，老師在高中時也不清楚自己到底要走什麼路，不過因為身處特殊班，班上有些同學是本身就很聰明的，高三時，物理竟然能考贏這些人，在這之前，對物理是沒什麼興趣的。突然發現可以試著走這條路，雖然還不是很明白最後能夠做什麼，但是因為喜歡與人講話，享受與人討論的過程，所以選擇師範大學體系就讀，因為家在中南部，最後選擇高雄師範大學，而不是選擇台北師大，不然以那時的聯考分數，其實是可以上台大一半的科系，清大也不是問題。加上師範體系能有穩定工作的前提之下，不用為未來考慮太多，種種因素的結和，造就了最後的結果。

之後，在研究上發現自己的才能，決定不在國高中教書，一來不需要面對家長，處理繁瑣的人際關係，二來是因為大學的學生可以像朋友一樣看待，相處起來比較舒服、自在，還有在大學時，看到指導老師工作的實際狀況，以及這個工作的優缺點。待遇可能不是很高，但是沒有老闆管理著工作中的一切，自己就是自己的老闆，做什麼都可以自己做決定，事情照著自己的步調前進，這就是老師想要的生活，所以決定在大學擔任教職。

在讀研究所有著很好的表現，研究上也沒什麼困難，碩士的研究成果水準，更是直達能讓人從博士班畢業的等級。那時的博士班基本上需要四、五年或是更多才能畢業，但是用了三年的時間就可

以畢業了，可是因為出色的表現，而被留下來一段時間。畢業後，去了台灣最高研究機構——中研院服務四年，也都是很順利的狀態，在之後找工作時才發現，原來大學的教師需求已接近飽和，體認到待在學術界是件困難的事情，不過還是有許多選擇，像是國外機構的邀約，但是是短期的，最後拒絕掉。後來在因緣際會下，來到了逢甲。

學習、發現問題的訣竅——喜歡思考

老師從小就喜歡思考，常常會有許多想法，在讀別人的研究論文或科學期刊時，讀完後總是有許多想法，會思考別人是否有值得學習的地方，也會想想有沒有什麼錯誤，或是思考改進的方法，而大多數人可能看完後卻沒有多想，沒有對作者的做法產生懷疑，直接就認為他一定是對的，而錯失了許多改進的機會。

老師在讀大學時就養成了帶一本小本子在身上的習慣，那個時候有在寫小說，也有在導戲當導演，靈感來了，一想到什麼點子，就會用小本子記錄下來，後來在做研究時，也有保持著這一個好習慣，想到什麼就記下來，對研究提供了許多的幫助。

老師因為擅長研究、學習新知、物理成績優秀又擁有喜歡與他人討論的個性，所以選擇了師範體系的學校，走上了當老師這條

路。而當大學老師則是不想要有被老闆指使的感覺，在業界中要面對上司，在國高中則要面對家長，相較之下，在大學中教書則較為自由，能夠與學生當朋友，也能依照自己的興趣研究各式各樣的事物。

另外，老師有在學校開設 app 的課程，最初是因為學校要推廣 app，而老師也對 app 抱有一點興趣，所以就以自學的方式學會了 app 的設計，並且真的擁有在學校授課的水準。老師除了任教之外，也因為對遊戲小有研究，所以擔任遊戲雜誌的特約作家，時不時就會幫雜誌寫文章評論遊戲。

對於生活中的大小事，老師也會有許多想法，例如老師有分享一個存錢的方法，內容是和銀行合作，只要有想存錢的念頭，告訴銀行後銀行就把金額轉到另一個戶頭，而且時間到之前不能隨時解約，所以不可以後悔，存了就不能在使用那些錢了，這個方法是針對沒有自制力的人，使他們也能夠存到錢，老師也把這個方法拿去申請專利。

接觸遊戲—控制欲望—玩出心得

耀正老師高中時其實就已經對電腦有了興趣，但因為父母希望老師以升學為主所以不允許接觸。但是上了大學之後，因為課業需

要的關係買了人生中第一台電腦，也因為這個原因讓老師終於有了機會接觸遊戲。

而一般來說，人總是會沉迷於新鮮又夢寐以求的新事物，但為什麼老師能在課業與娛樂之間找到平衡？這是因為他知道遊戲的定位在哪。

每天玩遊戲是沒有辦法對現實生活有改變的，甚至還會限縮自己的生活圈。而就在老師開始寫程式時，又發現了一般沉迷的人不會發現的東西，就是遊戲你要多強就有多強，但就算你再強，總有人比你更強！所以你花了那麼多時間為了在虛擬世界中變強，仔細想想對現實生活中沒有幫助且沒有意義。

在發現這個事實之後，就把遊戲調適到一個新的地位，把其他該做的事情做完之後為了休閒而玩，或與朋友間為了交際而玩這都是非常具有正面意義的。

不論做什麼事，最重要的是分配好時間，關鍵在於你能不能壓住自己的慾望，把該做的事情做好。假如你因為玩了遊戲而沒有把書讀完，又或者沒有把該做的事情做完，那還真是得不償失。只要把自己事情優先做完然後約朋友一起玩，這樣能促進你的社交而且還能讓你的生活更多采多姿，但是要記住玩遊戲沒有辦法取代你的人生，除非你能像那些專業的電競選手一樣，靠著打電玩維生，但

那是一般人沒有辦法的做到的，所以要看清事實，不要再繼續沉迷電腦，安排好時間並多看看外面的世界。

我們學習的模範—耀正老師

上學期被老師教過物理，雖然同是理工人，卻在他身上完全感受不到這個感覺，只有在教理論時，才會透出理工人的氣息，或許是因為愛說話，又或許是話語中帶著文學的味道，才讓他不同於教我們理科的老師。時常分享著有趣的經歷，過去社團中的豐功偉業、玩過很多遊戲但不曾迷失自我，也會告訴我們讀書的方法，如何摸索出解決問題的能力。

鼓勵我們踏出舒適圈，多去參加社團，去認識更多不同的人，了解別的科系的人都是怎麼思考的，多去體會大學有趣的事物，在維持正常成績的前提下，做自己想要的任何事，這都是從我們的角度看不到的東西。有著多種類型的專長，才能從更多角度去看待同一件事，成為一個讓人想要多加認識，甚至是佩服的人。



結語

和耀正老師的對談過後，首先很感謝老師字字珠璣的叮嚀我們，對於一個新進大學不久的小大一，能聽老師分享他的人生歷練以及過程，對於隊伍的所有人員而言，實屬榮幸。這次訪談，從當老師的經歷、分享過去的線上遊戲和現今線上遊戲的對比、再談到寫程式的人生過程，甚至最後還說到社交應注意的問題，如此幽默風趣且題材多變的對答，總是能吸引住學生的耳朵。

這次的國文作業激起了我們學生對於訪談的一些衝勁，讓我們試著學習到過去未曾體驗的學習方式，從小到大的讀書考試是最死板最無聊的學習法，時代進步，觀念也應與時俱進，得出更有效，更不失學生對於學習的興趣與樂趣的方式。分工合作，總是一項使人感到輕鬆也很愉快的相處模式，感謝老師給我們這次團隊的一個

合作的機會。

