

薈色園主辦可道中學

社工葉健敏姑娘

中華基督教會基朗中學

社工葉汝新先生

### 密室逃脫

學校社工與輔導領袖生們於2019年3月2日在校內舉辦密室體驗活動，主要對象為初中級同學。希望透過是次活動，讓初中級同學認識高年級的師兄師姐，建立健康正面的朋輩關係，共同推動校內的關愛文化。



事前，一班輔導領袖生和社工及輔導組老師進行多次商討，最終為每間密室訂下不同主題，包括：海盜尋寶、反欺凌事件簿、雷霆救兵、極限探險；每間密室都包含不同程度的邏輯推理、團體合作、故事發展等等，以幫助參加者解決密室內的玄機。每間密室的故事情節和關卡都是由輔導領袖生精心設計，參加者是否能逃離密室？這就需要參加者的細心、合作、智慧和體力啦！

事後，一班參加者亦表示他們樂在其中，對師兄師姐所設計的活動感到驚喜，沒想到在學校也可以辦到這類型的活動。一班輔導領袖生都因此而感到很滿足，他們亦表示在是次活動中獲益良多，不但學習到如何設計和組織一個好玩又有意義的活動，更加強了他們策劃活動的能力和信心，更有助他們提升團隊精神，建立隊員之間的默契和信任。



### 電競耆俠 (學生講座)

青少年參與電競比賽，追尋自己的夢想——是近年很容易想像到的故事...但你又有沒有聽過長者參與電競？於去年12月，經學校和社工的安排下，邀請了長者安居協會銀齡製作室社工和一班老友記成員向同學們分享他們近年開始的一個新項目——電競耆俠。台上的長者分享他們如何從年過60的「老友記」，搖身一變成為電競選手們，與一班年青人同場共同競技！他們更將此拍成微電影，播放給一班基朗的同學欣賞。影片結束後，台下一傳來一片又一片的掌聲，可見同學對這一班充滿「熱誠」的長者十分欣賞。



在生活的道路上，我們難免會遇到挑戰和挫敗...這一班「電競耆俠」的故事正好向我們的學生示範如何以正面積極的人生態度面對生活上的挑戰。「老友記」在電競也面對不少的困難，但他們仍願意嘗試。相信只要我們這一代的年輕人願意踏屬於自己的第一步，突破自身的框框，他們也夠實踐自己的夢想！



地址：新界元朗水邊圍邨盈水樓平台201-203室  
查詢電話：2443 3640 傳真：2443 2522  
電郵：sswadmin@sahkfos.org  
網址：http://fossww.sahkfos.org



抱負

成為香港最優秀的青少年服務機構之一，致力培育青少年健康成長、造福社會。

使命

創造有利條件，以協助青少年建立自我、貢獻社群。

價值觀  
我們重視

- 青少年在發展自我的過程中，面對一些困難和阻力，這些困難如處理得宜，可以成為他們成長的動力和助力。
- 青少年擁有獨特的潛能，在其成長與發展的過程中，必須透過體驗和實踐，不斷地探索和發揮。
- 青年人對社會發展的承擔，青少年須透過關懷別人，投入社群，以完善的人格，回饋社會。
- 良好的成年人榜樣，在青少年建立自我的過程中，擔當著正面而重要的角色。家庭是培育青少年成長的地方，強化家庭功能有助培養積極正面、關懷社會的新一代。
- 社會工作的核心價值。
- 童軍運動的方法，有效地促進青少年身心發展。

ISSUE  
35  
非賣品

## 做乜「競」？

編者的話

「電競」(e-Sports) 全名為「電子競技」，是指以電子遊戲來比賽的體育項目，透過不同的電子設備作為運動器械進行的競技活動，操作上強調人與人之間的智力、專注力與反應力，是一項現今新興的行業。

對許多人來說，電競只是被包裝成為一項專門的運動，實際上，電競選手所要做的只是坐在椅子上敲打滑鼠鍵盤，這看來與身體間的活動毫無相關，這又怎能稱為運動？可是，「電競」卻成為不少青年人有意從事或探索的工作行業，當中存在甚麼玄機？而「電競」又是甚麼呢？

本期的「互動校園」將會介紹大家認識「電競」及當中衍生出來的相關行業及資訊，另外，我們亦嘗試從老師、家長及學生的角度探討一下「電競」，看看當中有甚麼共同之處，又從差異中嘗試尋找出路。希望不同持份者能對「電競」有更深入的了解，幫助我們的年輕人探索這項新興行業。

編輯小組

督印人 鍾詠雯姑娘  
編輯 葉健敏姑娘、植燕怡姑娘、葉汝新先生  
印量 4300本

姓名：  
聯絡電話：  
聯絡地址：  
電郵地址：  
職業：教職人員/社工/家長/其他：  
你對本期「互動校園」通訊的意見及回應：



讀者回應

請填妥以上各項後，傳真至2443 2522或郵寄至元朗水邊圍邨盈水樓平台201-203室，請註明學校社會工作服務「互動校園」編輯收。亦可將你的寶貴意見直接電郵至sswadmin@sahkfos.org。

編者的話	P.1	專訪	P.4-5
甚麼是電子競技?	P.2	訪問分析及建議	P.6
電競行業的範圍	P.3	總結及建議	P.7

# 甚麼是電子競技?

電子競技(英文: e-Sports、簡稱電競)一詞, 相信各位青少年、家長和老師也略有所聞, 有人認為是未來能夠賺錢的行業, 有人認為只是鼓吹和合理化青少年「打機」的藉口, 到底「電競」又是甚麼一回事?

## A. 定義

電子競技是指使用電子遊戲及電子設備(如電腦、電話遊戲等)來進行競技比賽的項目。它強調人與人之間以智力、技術、反應和體力進行較量, 並透過公平的賽制及規格分出勝負。

## B. 電競是體育項目?

對於它能否稱之為體育項目, 不同國家也有不同的定義, 但隨著「電競」產業對經濟和社會的影響力迅速增長, 部分國家也漸漸承認電子競技為正式的運動競技項目。例如: 電競在2018年於印尼雅加達和巨港舉行的亞洲運動會中被列為示範項目, 並將於2022年杭州亞運會成為正式比賽項目。除了奧運, 不同的遊戲廠商也會針對自己的遊戲設有恆常化的國際性賽事, 其賽制及規格也十分成熟, 部分賽事更得到相關的國家或地區支持, 例如韓國, 中國內地、美國及歐洲等地區。

## C. 電競的行業架構

對電競而言, 參與比賽的選手固然重要, 但與其他體育項目相同, 其發展也十分依賴相關的前線及幕後支援人員, 當中涉及不同行業和其他範疇的專業知識。概括而言, 電競行業的職位有前線和後援之分, 前線人員包括電競選手、教練、戰術分析師等。後援人員則包括活動籌辦人員、舞台設計、主播、導播、電腦技術/串流技術人員等。其產業鏈除了是「打機」本身, 更可以橫跨資訊科技、廣播、活動統籌以至舞台表演/管理等行業。

## D. 「錢」從何來?

與美國籃球賽事「NBA」相似, 電競選手被不同的戰隊發掘及聘請後, 便需要接受訓練及參予比賽, 選手能透過基本薪金及贏取比賽獎金賺取收入。而其他相關行業亦會透過賽事的門票、廣告、廠商贊助以及周邊服務/產品賺取收入。由於相關賽事的觀賞性高, 電競行業近年發展迅速, 成為具經濟增長潛力的新興行業。根據Newzoo的全球電競市場報告, 2018年的全球電競業收入預期將達到9.06億美元(71億港元), 前三位收入來源包括是贊助(40%)、廣告(19%)及媒體發行權(18%)。全球電競觀眾人數亦將升至3.8億人, 報告預期到2021年, 電競賽事的全球收入和觀眾人數將分別進一步飆升逾80%及45%。

## 電競比賽的遊戲種類五花八門, 以下的遊戲你又見過幾多?

種類	內容	代表/熱門遊戲
第一/三人身稱射擊遊戲 (FPS/TPS)	玩家以的第一身/第三身視角為主視角進行的射擊遊戲, 通常需要使用槍械或其他武器進行戰鬥。玩家需要直接從遊戲中觀察周圍環境以判斷自身的行動。	絕對武力: 全球攻勢 (CS:GO) 絕地求生 (PUBG, 又稱吃雞) 鬥陣特攻 (Overwatch) Apex英雄 (Apex Legends)
多人線上戰鬥競技遊戲 (MOBA)	玩家一般被分為兩隊, 在特定地圖上控制屬於自己的角色技能進行5打5(5v5)的對戰遊戲。玩家一般需要與自己的其餘4名隊友配合, 以摧毀對方隊伍的陣地主要建築為取勝目標, 考驗玩家的團隊合作、個人操作、策略思考及反應。	英雄聯盟 (League of Legends) 刀塔2 (Dota 2) 傳說對決 (手機遊戲) 王者榮耀 (手機遊戲)
格鬥遊戲	玩家操縱螢幕上的自己角色和對手進行近身格鬥。我方和敵方角色在某個舞台以數個回合較勁。玩家必需精熟諸如防禦、反擊、進行連段等操作技巧。	街霸系列 (Street Fighter) 拳皇系列 (The King of Fighters)
即時戰略遊戲(RTS)	遊戲的過程是即時進行而不是採用回合制。通常, 標準的即時戰略遊戲會有資源採集、基地建造、科技發展等元素。玩家需要擔當「總指揮」的角色, 即時戰略遊戲通常可以獨立控制各個功能單位, 讓玩家決定自身的資源調配、部隊的發展、防守和進攻策略等。	星海爭霸系列 (StarCraft) 世紀帝國系列 (Age of Empires) 部落衝突:皇室戰爭 (手機遊戲)
卡牌對戰遊戲	廣義上是使用遊戲牌來進行遊戲的總稱, 玩家一般需要組成自身的卡組進行對戰。一般而言, 遊戲以一打一(1vs1)採取輪流回合制。玩家在輪到他的回合會抽一張卡片, 並且根據手上的牌來決定要召喚手下、裝備武器或者是施放特殊效果等行為來應戰。	爐石戰記 (Hearthstone) 闇影詩章 (Shadowverse) 遊戲王決鬥聯盟(手機遊戲)

Wikipedia

立法會秘書處 資訊服務部 資料研究組  
香港電台「通識網」  
明報

<https://en.wikipedia.org/wiki/Esports>

<https://www.legco.gov.hk/research-publications/chinese/essentials-1819ise01-electronic-sports.htm>

[http://www.liberalstudies.hk/hongkong/pdf/ls\\_hongkong\\_93.pdf](http://www.liberalstudies.hk/hongkong/pdf/ls_hongkong_93.pdf)

<https://jump.mingpao.com/career-news/detail/20180815/s00006/1534323710075/multimedia-%E6%9C%AC%E6%B8%AF%E9%9B%BB%E7%AB%B6%E7%94%A2%E6%A5%AD%E5%A0%80%E8%B5%B7-%E6%8A%95%E8%BA%AB%E6%88%90%E7%82%BA%E5%B9%95%E5%BE%8C%E4%BA%BA%E6%89%8D>

# 電競行業的範圍

## 1. 遊戲軟體開發:

- A. 文化: 故事創作、人物設定、劇本發展等
- B. 設計: 美術設計、產品設計
- C. 資訊科技: 程式編寫、未上市的測試工程、上市後的技術支援
- D. 其他: 宣傳及推廣、試玩人員

## 2. 硬體周邊:

- A. 專門產業: 主機、晶片、主機板、顯示卡、記憶體等
- B. 專門配件: 電競型筆電、電競級滑鼠、鍵盤、耳機、椅子等
- C. 資訊科技: AR硬體、VR硬體、手遊版配套及配件等

## 3. 電競賽事:

- A. 賽事類別: 國際性賽事、地區性賽事、恆常性比賽、品牌性賽事
- B. 電競訓練: 社區推廣、培訓課程、體驗課程、不同地區的交流活動、組織電競隊伍(團隊、教練及隊員)、培訓職業選手
- C. 競賽統籌: 場地、門票、攤位、周邊商品發售、廣告宣傳、聯絡贊助商等
- D. 其他: 電競館/電競cafe

## 4. 電競直播:

- A. 平台: 網絡平台/頻道、選手專題、電競節目
- B. 技術: 資訊科技、攝影設備等
- C. 其他: 主播、評論員

電競行業的發展愈來愈全面, 當中不只包括電競選手的培訓, 更包含不同的文化創作、資訊科技及商業公關等知識, 如: 程式編寫、遊戲創作、美術設計、口才技巧、市場推廣等等。

不知道作為讀者的你, 有想過以上這些可能性嗎? 你又願意和年輕人一起探索這新興行業的不同範圍嗎? 你的願意, 會把不同的資訊帶入年輕人當中, 這樣他們就不只希望成為一位電競選手, 而可以是一位程式編寫員、作者、產品設計員、市場推廣員等。

## 學生訪問

### 1. 當你聽到「電競」會令你諗起D咩？

中二生：「電競」=打機、lol。其實，我覺得都是一種可考慮的職業、會比一些傳統職業較好玩有趣、而且比較自由和無限制。

中五生：「電競」=lol，模擬賽車，電腦，電競副產品，十個人坐係電腦面前打機打十小時，會賺到很多錢，但同時會打到手腕炎。

### 3. 投身電競行業需要具備咩條件？

中二生：首先，要對個遊戲感興趣、亦要玩得比其他人好、有一定的成績、排名和經驗；其次，電競行業發展仍不被社會廣泛接受，所以，如果要入行就要有一份不顧一切的堅持，另外，亦要具備智慧應對家人的反對聲音。

中五生：要有技術、要專注不斷練習、要花很多時間操練、要有基本態度(尊重、謙虛、懂得認真時認真)、要安靜得到去專心做好自己那部份而不會影響到其他人、努力建立人際網絡、入到公司或找到贊助商。

### 5. 如果你堅持要成為電競選手，你會有甚麼關注點？

中二生：收入會不會不穩定，如果收入少，就不能照顧到自己，另外，我都考慮父母會不會反對。

中五生：要做職業選手要先利其器，為自己添置比較理想的器材來操練是需要的，但空間和金錢是一個問題。另外，我會關心身邊人可不可以支持我，因為我會有一段長時間只做一件事，就是不斷操機，例如：之前，我參加因為我會有一段長時間只做一件事，就是不斷操機，例如：之前，我參加 Junior racers或耐力賽(賽時是8小時)時，我每逢星期六、日都會去場地練習，一練就8-9小時以上，當中包括：操車、睇片、檢討等等，每一個部份都要學習改善其中的技術，所以，花的時間都會比較長。最後，我會考慮之後的收入是否支持到我的生活和可否照顧到家庭，這都是重要的。

### 2. 就你認知，電競行業有咩發展？

中二生：可以參加比賽，做一個職業選手，其他方面我就不太清楚。

中五生：除非做到職業選手，否則沒有發展，因為職業選手有技術，有技術有人氣，有人氣就有公司接洽，有公司就有合約簽，之後，有廣告有宣傳有job接，發展就可以好多樣化。

### 4. 如果你想成為電競選手，你猜你的老師和家長會有咩反應？

中二生：其實，我有考慮過成為電競選手(LOL)，但當我和我哥哥分享的時間，他會說：「唔好發夢喇，你唔想讀書想打機就搵個咁嘅藉口，廢青」，所以，我覺得我媽媽的反應都會好類似，如：「無可能、唔批准、根本唔係一個職業、只係不務正業」。我估老師的反應不會像家長一樣大，但他們一般都不會支持。所以，我考慮過之後都不敢再想了，其實，我都有點失望，因為發夢都無得發。

中五生：其實，我有考慮過成為電競選手(模擬賽車)，亦都有試過同老師和家長表達，他們的反應有正有反，老師就不太理會，因為他們只覺得我「吹下水」，另一方面，我同我爸爸分享時，他說：「將來如果你做到就努力去，如果做不到就要去返工」。

## 老師訪問

### 1. 當你聽到「電競」會令你諗起D咩？

老師：「電競」即打機，對部分同學可能有著「鹹魚翻身」的作用。令讀書不成的同學有個人方向，有目標。不過亦有可能只是同學的個人幻想。

### 2. 就你認知，電競行業有咩發展？

老師：據聞政府有提出過興建電競港，不過都似乎未成氣候。

### 3. 投身電競行業需要具備咩條件？

老師：在硬件上，需要具備強勁電腦，要常常UPDATE硬件。個人層面上需要刻苦努力，同時要認清電競和打機的分別。講求自己的集中力，又要有規律生活，管理好自己。如果要以打機作為職業，其實是需要付出很多。

### 4. 如果你的學生想成為電競選手，你會有咩反應？

老師：我會支持，給予鼓勵。雖然個人覺得學生未必會成功，但一定會提醒學生要好好考慮打機消遣和成為職業的分別，又會向他分析業餘和職業的分別。

### 5. 如果你的學生堅持要成為電競選手，你會有甚麼關注點？

老師：如果仍在上學的學生，會擔心他們分身不暇，返學和追夢兩頭不到岸。

## 家長訪問

### 1. 當你聽到「電競」會令你諗起D咩？

家長：「電競」即是打機，長時間對著電腦，和外間的人組隊對打，又可能是比賽。

### 2. 就你認知，電競行業有咩發展？

家長：不知道，好像是可以寫攻略吧，我見兒子常常在網上發表打機的內容。

### 3. 投身電競行業需要具備咩條件？

家長：如果要成為行業，我想要訓練吧。不過遊戲日新月異，如果要玩過的都訓練，應該要收取很貴的訓練費吧？但當完成訓練，可能又出新遊戲了，沒完沒了的訓練。而且還要買強勁的電腦裝備，未入行已經「未見官先打八十大板」，都不曉得是否可以賺錢養活。

### 4. 如果你的子女想成為電競選手，你會有咩反應？

家長：我會有保留，日夜打機對身體不好。而且要有先進的硬件，未賺錢便先用錢了。而且我認識不多，如果說是偶爾去打比賽，沒問題的。但成為職業，我不喜歡。

### 5. 如果你的子女堅持要成為電競選手，你會有甚麼關注點？

家長：仔大仔世界，如果真的堅持，我也沒辦法。不過我會約法三章，在一個時限內做不到成績便要放棄。而且我們不是有錢人家，不能購買先進的硬件，只可以用現有的去完成。

## 訪問分析及建議

從訪問中可了解到學生、家長和老師對於電競行業的了解和想法也存在「相同」和「相異」之處：

### 「相同」之處

#### 1. 成功非偶然

「打機」可以是一個興趣，但要成為職業便不能草草了事。學生們也很清楚外間的競爭激烈，要成為職業選手便要下苦功訓練，要打得比別人「成功」。有學生更表示需要發展遊戲技術以外的個人素質，如尊重、謙虛、認真、堅持等。這些個人素質也是放諸四海皆適用，老師也有提及這些個人素質的重要性。如果為人做事也是苟且馬虎，不管是電競還是其他行業，也難以取得成功。

#### 2. 支持與鼓勵

對於投身電競，其實學生、家長和老師也很清楚這個行業的發展前景在香港仍然未明朗，付出和回報不一定成正比。「未見官先打八十大板」，正好描述了香港的青少年準備「入行」的狀況—政策的支持不成氣候、普遍社會仍然不接受電競行業、行業收入不穩定等。正因如此，他們雖然對電競感興趣，但仍然有許多顧慮，並十分希望得到身邊的人支持。但面對前路茫茫，家長和老師又怎能不擔心自己子女和學生呢？其實，家長和老師也是希望支持自己的子女和學生，不過，在這份擔心面前，他們又能夠全心全意地去支持和鼓勵他們呢？

#### 3. 夢想與現實

從訪問內不難發現，不管是學生、家長還是老師，也很清楚一件事—追求夢想也要顧及現實的情況和需要。學生也知道要長時間在收入不穩的情況下進行訓練，需要有一定生活條件支持，而且自己也有責任賺取收入照顧自己，甚至是家庭。家長和老師也很明白，青少年難免會追求自己的夢想和事業，但又擔心他們會走了「冤枉路」。因此，他們也傾向希望自己的子女和學生能夠為自己設下清晰的界線和限期。「做到就努力去做，如果做不到就要去返工」，這一句正好總結了各方的想法。

### 「相異」之處

#### 1. 潛力股？

學生雖然也知道電競行業仍充滿未知之數，但他們仍傾向把電競看待成「一個可以發展和一試」的行業，並非單純是一個「夢想」。學生相信這個行業仍有機會成為他們謀生的行業，而他們的興趣亦驅使他們希望投身成為選手。對於家長和老師，電競行業很容易被歸納成「夢想」，夢想成真了，便能稱之為「職業」，不能的話也只能稱之為「打機」。不過，雖然學生相對家長和老師對電競行業有較充分的認識，但他們的視野仍局限在「成為職業選手」這一條路上。但這條路上，又有多少人能夠夢想成真，讓「打機」成為能夠賺取收入的潛力股？

## 總結及建議

### 學生：

- ◆ 嘗試了解相關行業的資訊，與家長/老師表達自己的興趣和想法。
- ◆ 平衡「學習」及「訓練」的需要，訂定清晰及有規律的時間表，「打機」訓練的同時，嘗試發展其他個人能力/素質(如語言、紀律等)。
- ◆ 可考慮其他感興趣的幕後工作，如主播/電腦/影音技術等，繼續學習/發展相關能力，給自己更多選擇。

### 老師/家長：

- ◆ 多與學生/子女溝通，協助他們了解打機消遣和為成職業發展的分別。
- ◆ 陪同學生/子女一同了解相關行業資訊(如入行方法/所需能力或技能等)，探索可供發展的道路。
- ◆ 支持學生/子女認真看待自己的興趣，鼓勵一起訂下雙方同意的目標和限期，照顧彼此需要。