

## 教學課題

### 青少年的自我發展與時下趨勢：電子競技 (E-sports)

#### 相關概念 / 名詞 / 基本資料

- 青少年期（《通識教育科課程資源冊系列》單元一分冊→相關概念）
- 自我發展（《通識教育科課程資源冊系列》單元一分冊→相關概念）
- 生活技能（《通識教育科課程資源冊系列》單元一分冊→相關概念）
- 潮流趨勢（《通識教育科課程資源冊系列》單元一分冊→相關概念）
- 成長與發展（通識教育科網上資源平台→資源→相關概念→新高中通識）
- 事業與職業（通識教育科網上資源平台→資源→相關概念→高補通識→人際關係）

#### 建議探究重點

- 甚麼是電子競技（以下簡稱電競）？它和一般的運動比賽和遊戲有何異同之處？
- 電競逐漸普及和獲社會接納，對於青少年掌握生活技能及其生涯規劃方面會有甚麼影響？
- 普遍而言，父母對於子女以電競作為職業會有甚麼顧慮？這反映了他們對於子女擇業抱持甚麼價值觀？
- 參考香港以外其他國家 / 地區的經驗（例如內地把電競列為體育項目；台北市開辦電子競技館；韓國出色的電競選手可以申請免服兵役；美國為出色的電競選手設獎學金……），你認為香港適合發展電競嗎？當中又會遇上甚麼挑戰？
- 假如你有一名好朋友準備投身成為電競選手，你會向他提出甚麼忠告？為甚麼？

#### 《資源套》提供的建議探究例子（《資源套》第 16 頁）

- 社會不斷轉變，新事物層出不窮，時下趨勢因而常常轉變，對青少年帶來各種挑戰和機遇。建議教師選取某些時下趨勢與學生探究，當中宜包括正面及負面的趨勢，從而較為全面地了解這些趨勢對青少年的影響。

#### 相關新聞 / 個案 / 數據 / 評論 / 圖片

- 〈移動電競門檻低 玩家多商機無限〉（香港經濟日報，2017 年 5 月 16 日）
- 〈政商聯手推動 中台韓電競發展勢不可擋〉（香港 01 週報，2017 年 5 月 2 日）
- 〈打機等於廢青？ 電競選手如體育明星〉（香港 01 週報，2017 年 5 月 2 日）
- 〈電子競技搭上體壇列車〉（信報財經新聞，2017 年 4 月 29 日）
- 〈玩物壯志 打機女讀碩士 遊戲開發公司搶人才〉（都市日報，2017 年 4 月 6 日）

- 〈港大生棄學 電競創「機」遇〉(東方日報, 2017年3月5日)
- 〈電競產業再創神話 財爺力撐打機非「廢青」〉(信報財經新聞, 2017年3月3日)
- 〈電競經濟潛力大 發展宜早不宜遲〉(香港商報, 2017年2月25日)
- 〈職業途上被搵笨 青年電競選手夢碎〉(東方日報, 2016年12月27日)
- 〈香港電競「錢」途無限 本地選手寄語後輩學業為先〉(文匯報, 2016年12月26日)
- 〈國際電競賽奪冠 5 IVE 生為港爭光〉(成報, 2016年11月14日)
- 〈遊戲競技 體育革新〉(信報財經新聞, 2016年10月24日)
- 〈電競亦體育 打機有出息〉(文匯報, 2016年10月21日)
- 〈「打機」不再負面 電競成高校新科目〉(文匯報, 2016年9月8日)
- 〈9歲電競選手月薪2萬 靠打機搵食 父母反對〉(蘋果日報, 2016年8月20日)

#### **學與教素材** (直接相關或類近議題)

- Pokémon Go 手機遊戲的熱潮及其影響
- 「其他學習經歷」與個人成長

#### **校內評估題目** (直接相關或類近議題)

- 青少年使用手機與網絡 (CD 41)
- 青年就業與輸入外勞 (CD 56)
- 香港的體育發展 (CD 64)
- 香港競爭力 (CE 05)
- 智能手機成癮 (CE 32)

#### **教材套 / 示例** (直接相關或類近議題)

- 〈香港年青的「迷『網』低頭族」〉(《通識教育科課程資源冊系列》單元一分冊)
- 〈網絡活動亦正亦邪〉(通識教育科網上資源平台→資源→學與教資源→教材套)

#### **培訓課程** (直接相關或類近議題)

- 莫漢輝先生 〈多角度探討香港青年發展趨勢〉(通識教育科網上資源平台→教師→培訓課程資料重溫→知識增益→2015/16 學年)
- 香港青年協會 〈香港青年現況〉(通識教育科網上資源平台→教師→培訓課程資料重溫→知識增益→2014/15 學年)
- 呂大樂教授 〈年青一代所面對的機會結構：轉變及其含意〉(通識教育科網上資源平台→教師→培訓課程資料重溫→知識增益→2012/13 學年)
- 孔憲正先生及袁梓齡小姐 〈青少年發展趨勢：網癮與隱青〉(通識教育科網上資源平台→教師→培訓課程資料重溫→知識增益→2010/11 學年)

### 與本課題接近的或可供互相比較的探究例子

- 中國國家體育總局早於 2003 年已承認電子競技為正式體育項目。現時電子競技在內地逐漸被接受，並且和「網癮」、「電子遊戲」等概念區分，更成為一門龐大產業。此外，教育部也於 2016 年將電子競技列入高職專業。以下為參考資料舉隅：
  - 〈叛逆少年們勵志逆襲，打遊戲打成世界冠軍 職業電競手：黃金時間只有 3 年〉（南方都市報，2016 年 12 月 23 日）
  - 〈中國電競產業是座大金礦，四種商業模式待開採〉（新浪專欄，2016 年 10 月 8 日 [http://tech.sina.com.cn/zl/post/detail/it/2016-10-08/pid\\_8508663.htm](http://tech.sina.com.cn/zl/post/detail/it/2016-10-08/pid_8508663.htm)）
  - 〈電子競技專業進高職院校：會否引來報考熱潮？〉（新華網，2016 年 9 月 11 日 [http://news.xinhuanet.com/politics/2016-09/11/c\\_1119546636.htm](http://news.xinhuanet.com/politics/2016-09/11/c_1119546636.htm)）
  - 〈電子競技運動成高校專業引熱議 專業人士謹慎樂觀〉（新華網，2016 年 9 月 8 日 [http://news.xinhuanet.com/politics/2016-09/08/c\\_129273345.htm](http://news.xinhuanet.com/politics/2016-09/08/c_129273345.htm)）

### 延伸參考資料

- Taylor, T. L. *Raising the stakes: e-sports and the professionalization of computer gaming*. Cambridge, Mass.: MIT Press. （香港公共圖書館索書號：796.0285 TAY）
- 國際電子競技聯盟（IeSF）<http://www.ie-sf.com/>
- 中國電子競技官網 <http://esport.sport.org.cn/>
- 台灣教育部體育署〈電子競技納為體育運動合適性評估報告〉。取自 [www.sa.gov.tw/wSite/public/Attachment/f1456983846625.pdf](http://www.sa.gov.tw/wSite/public/Attachment/f1456983846625.pdf)
- 羅婉君〈國內外電競觀念大不同〉，《喀報》，第 242 期。取自 <https://ir.nctu.edu.tw/bitstream/11536/125386/1/8703.pdf>
- 中國音數協遊戲工委、伽馬數據《中國移動電子競技遊戲 2015 發展趨勢報告》，取自 [http://cdn.cgigc.com.cn/report/2015/report\\_2015\\_mobile\\_game.pdf](http://cdn.cgigc.com.cn/report/2015/report_2015_mobile_game.pdf)
- 黃惠惠《邁向成熟：青年的自我成長與生涯規劃》，台北：張老師文化事業股份有限公司，2009 年。（香港公共圖書館索書號：192.13 4455）
- 葉蔭聰《媒體識讀》，香港：進一步多媒體有限公司，2006 年。（香港公共圖書館索書號：541.83 4441）
- 劉俊義《抬頭看世界－智慧型手機時代的反思》，香港：非凡出版社，2015 年。（香港公共圖書館索書號：192.1 7228）