

口語溝通

討論題目

有人建議將電子競技加入學界體育項目，你認同嗎？

資料

資料一至三，請參看4月25日《S-file悅讀中文》P.6- P.7。

小組討論

以 5 人為一組，準備時間 10 分鐘，全組的討論時間為 15 分鐘，每位同學設有 1 分鐘首輪發言時間。

討論點

- 電子競技是甚麼？
- 電子競技適合學生用作比賽嗎？
- 學生過度沉迷於電子競技有何影響？
- 電子競技與傳統體育項目有甚麼異同？

論點參考

陳耀霖（專欄作家）

曾經被視為「不務正業」，如今卻已成為亞運會比賽項目，電子競技的春天真的來了嗎？

張萬偉（有機耕種公司行政總裁）

與其花幾千一萬去打機，何不做個遊戲去賺人家的錢？

蔡梓毅（於電子競技學院上課的中五生）

原來打機可以當飯食，好像幾幸福幾開心，因為可以將鍾意的事變為工作。

觀點舉隅

甲同學：

我認同電子競技可以成為學界體育項目。首先，電子競技已經是世界大勢，而且是一個很重要的經濟產業。不少地方已經開始舉辦大型和世界級電子競技比賽，甚至連亞運都已將電子競技納入比賽項目，如果香港學界將電子競技加入為比賽項目，也算是趕上世界的潮流。其次，學界正名電子競技

也有助此項目在香港推廣及發展，對香港的電子和科技發展有正面影響。

乙同學：

我不認同將電子競技納入學界體育項目。首先，將之納入學界，有可能會鼓吹學生以電子競技之名沉迷於遊戲之中，玩物喪志，荒廢學業。其次，雖然電子競技已是世界潮流，但科技日新月異，今天成為大勢的，明天可能已經過時，學界項目有機會間接令學生將電子競技成為人生志業，假若十年後電子競技熱潮不再，學生當日的志業將成空談，變相浪費時間，為他們長遠的人生規劃帶來無法估算的負面影響。