

主題一 第 1 章 議題訓練（課本頁 17）

資料回應題

題型：分析題

相關概念：電子競技、資訊科技、產業發展、社會認受性、體育文化

電子競技熱潮

細閱以下資料，然後回答問題。

資料 A：參考 2017 年 3 月 23 日《蘋果日報》的新聞報道及 Esports-Charts 網頁的統計數據

「電子競技」（eSports），即指兩人或以上，以電子設備，如電腦、智能手機、電玩遊戲機等為媒介，操作虛擬遊戲角色進行對戰，爭取勝利。近年，不少電競遊戲風靡全球，玩家人數更是以百萬計算。例如，由美國企業 Riot Games 開發的「英雄聯盟」，至 2016 年 9 月的全球每月活躍玩家已突破 1 億人。大部分玩家都是受朋友影響而開始接觸這款遊戲，之後便被遊戲精緻逼真的角色造型和場景畫面，以及與對手之間緊張、刺激的技術較量所吸引，成為忠實玩家。

2019 年，Riot Games 在歐洲舉辦為期 5 周的世界冠軍大賽，匯聚 24 支來自美國、南韓、中國等地的頂尖隊伍爭奪冠軍寶座；每場賽事平均吸引逾一百萬名來自世界各地的觀眾在網上即時收看。



▲電競賽事往往吸引不少人入場觀看。

資料 B：參考 2017 年 6 月 30 日《頭條日報》的新聞報道

電競遊戲《戰車世界》的開發商表示：「科技能加強人與人之間的聯繫，令玩家可安坐家中，與其他玩家一起進行電競遊戲。『Twitch』（全球最大遊戲直播網絡平台）的出現，更令人們可直播自己的電競賽事及觀看別人參與電競。而且，不少年輕人都會在電腦前收看電競賽事直播，更會即時留言，跟『直播主』討論打法。」

資料 C：參考世界衛生組織網頁的專題文章及 2018 年立法會資訊科技及廣播事務委員會關於「電子競技」的報告

近年全球各地都開始發展電子競技，以下是一些持份者對電子競爭的看法：

- 社會人士：中國、香港、新加坡等地政府近來大力發展電競，以培育選手參與 2022 年亞洲運動會的電競項目賽事。但當地有社會人士反對政府做法。因為世界衛生組織於 2018 年將「遊戲障礙」列入《國際疾病分類》中，認為長時間玩電子遊戲會對人們身心健康及社交關係造成不良影響。故各地不少社會人士憂慮年輕人若要成為電競選手，便需長時間進行「打機」訓練，容易損害個人健康。
- 電競商：2016 年南韓電競產業的產值高達 830 億韓元（約 5.56 億港元）。這是南韓政府投入了大量時間和資源換來的成果。南韓自 1990 年代起便發展電競業，政府既協助遊戲開發商生產遊戲和出口海外，又斥巨資建設佔地廣闊且網絡設備完善的首爾龍山電子競技場。不少國家或地區，如法國、西班牙、香港的電競業發展步伐落後南韓 20 年，當地政府的追趕道路仍然漫長。

(a) 就資料 A 及 B，指出及解釋推動電子競技在全球日漸流行的兩個原因。

（6 分）**分析題** 參 2016 年卷一 Q1b、2017 年卷一 Q1b

(b) 就資料 C，解釋電子競技在各地發展可能面對的兩項挑戰。（6 分）**分析題**

參 2018 年卷一 Q1b、2020 年卷一 Q2b

題目拆解

- (a) 就資料 A 及 B，指出及解釋推動電子競技在全球日漸流行的兩個原因。
(4 分) 分析題

答題元素

全球流行電子競技：跨國企業、電玩商品、國際賽事、資訊科技、網上直播

原因：須利用資料 A 及 B，綜合歸納出導致電子競技在全球流行的原因。

答題大綱

論點	資料訊息	論證 / 推論
原因一： 跨國企業推動	- 跨國企業推出一些畫面精緻逼真、緊張及刺激的電競遊戲，吸引各地不少民眾成為玩家（資料 A） - 跨國企業亦會舉辦國際電競賽事，引起各地民眾認識和關注電競（資料 A）	跨國企業的商业活動，有助推動電子競技在全球日漸流行
原因二： 資訊科技進步	- 電子產品及互聯網使用普及，便利各地民眾隨時隨地參與電競（資料 A 及 B） - 直播網絡平台出現，能聯繫不同地方的玩家，彼此分享及交流遊戲心得，持續帶動電競熱潮（資料 B）	資訊科技的進步和普及應用，有助推動電子競技在全球日漸流行

答題示範**摘星技能**

論點一	推論過程：跨國企業推動：跨國企業推出電競遊戲→在遊戲內加入精緻逼真的角色和場景、緊張、刺激的技術較量→吸引各地不少民眾持續參與+跨國企業投放資源舉辦國際電競賽事→令各地更多民眾認識和關注電競→推動電競在全球日漸流行
①（標示語）首先，②（主題句）跨國企業推動，令電子競技在全球日漸流行。③ + ④（引用資料 + 說明）根據資料 A，Riot Games 等跨國企業推出電競遊戲，如英雄聯盟。為了吸納各地民眾成為遊戲玩家，創造利潤，企業在設計遊戲時，會加入精緻逼真的角色造型和場景畫面，並讓玩家可與對手進行緊張、刺激的技術較量。這使各地不少民眾被電競遊戲吸引，成為忠實玩家，持續參與電競。此外，資料 A 提及，跨國企業會投放資源在各地舉辦和宣傳大型電競賽事，亦有助引起更多民眾認識和關注電競，甚至參與其中。例如，2019 年 Riot Games 在歐洲舉行電競遊戲英雄聯盟的世界冠軍大賽，每場賽事都吸引逾一百萬名來自世界各地的觀眾在網上即時收看。⑤（小結）可見，跨國企業的商业活動，有助推動電子競技在全球日漸流行。	

能歸納並概念化論點

緊扣「跨國企業」、「電玩商品」、「電競賽事」、「社會關注」等關鍵詞論述

善用資料例子作答

論點二	推論過程：資訊科技進步：電子產品出現+互聯網應用普及→便利各地民眾參與電競+網絡直播平台出現→讓身處不同地方的玩家能分
-----	---

	享及交流參與電競心得→持續帶動各地的電競熱潮→推動電競在全球日漸流行	
①（標示語）此外，②（主題句）資訊科技進步，推動電子競技在全球日漸流行。③ + ④（引用資料 + 說明）根據資料 A 及 B，電腦、智能電話、電玩遊戲機等電子產品出現，以及互聯網應用普及，便利民眾隨時隨地進行電競遊戲，促使電競逐漸成為全球流行的娛樂活動和比賽項目。加上資料 B 提及資訊科技已可支援跨地域的聯絡溝通，而 Twitch 等網絡直播平台，更能連繫身處不同地方的電競玩家，讓他們觀看彼此的電競賽事，並且可以即時留言，與「直播主」交流心得。這樣有助持續帶動世界各地的電競熱潮。⑤（小結）可見，資訊科技的進步和普及應用，有助推動電子競技在全球日漸流行。		能歸納並概念化論點 緊扣「資訊科技」、「跨地域連繫和交流」等關鍵詞論述 善用資料例子作答

（字數：582 字）

建議評改準則	分數
考生：	
- 指出及清楚解釋推動電子競技在全球日漸流行的兩個原因；能充分理解及恰當地運用有關知識及概念；可採用部分下列或其他恰當的要點，例如： - 跨國企業推動（資料 A）：跨國企業推出一些畫面精緻逼真、緊張及刺激的電競遊戲，吸引各地不少民眾成為玩家。這些企業亦會舉辦國際電競賽事，引起各地民眾認識和關注電競； - 資訊科技進步（資料 A 及 B）：電子產品出現及互聯網使用普及，便利各地民眾隨時隨地參與電競。加上直播網絡平台出現，讓不同地方的玩家可相互分享及交流遊戲心得，持續帶動電競熱潮； - 受朋輩影響（資料 A）：不少民眾參與電競後，會向身邊朋友推介，令各地的電競玩家不斷增加等。 - 能適當及全面地運用資料 A 及 B - 答案結構嚴謹，表達清楚且深入	4
- 嘗試就資料內容歸納出兩個原因，但解釋不充分或欠清晰；或只能清楚指出及充分解釋其中一個原因；能運用有關知識及概念，但部分分析欠詳盡 - 能運用所提供的資料中部分相關的要點，但不全面 - 討論結構嚴謹，但也有欠清晰／詳盡的地方	2 - 3
- 就電子競技在全球日漸流行，只嘗試提出一個簡單的解釋；或指出一個不相關的原因；或指出一個／兩個原因，但不太準確，也沒有嘗試就資料加以解釋 - 只能運用有限資料，或有時並不恰當運用資料，例如原因與資料內容不一致 - 答案欠深度，結構鬆散／欠缺焦點，表達含糊	1
- 未能指出任何原因／沒有嘗試作答 - 所答的與題目毫不相干	0

題目拆解

(b) 就**資料 C**，解釋**電子競技**在**各地發展**可能面對的兩項**挑戰**。(6 分) **分析題**

答題元素

各地發展電子競技：社會價值觀、認受性、體育運動、人才配套、政府資源投放

挑戰：須利用資料 C，綜合歸納出各地發展電子競技所面對的挑戰。

答題大綱

論點	資料訊息	論證 / 推論
挑戰一： 各地社會觀念不一	- 部分地方的政府有意把電競列作體育運動，加以推廣發展，培養更多電競選手（資料 C） - 有部分地方的社會人士不支持推廣電競，認為年輕人長時間進行「打機」訓練，會損害健康（資料 C）	各地社會觀念不一，或妨礙電競推廣
挑戰二： 部分地方的配套人才落後	- 南韓的電競業發展成熟，但這是當地政府投入了大量時間和資源換來的成果（資料 C） - 法國、西班牙、香港等國家或地區近年才有意發展電競，相關的配套、人才遠遠落後於南韓（資料 C）	部分地方的配套人才落後，或影響電競的普及程度

答題示範

論點一	推論過程：各地社會觀念不一：部分國家或地區政府有意推廣電競為體育活動→培育更多電競選手參加國際賽事→但當地有社會人士認為長時間進行電競會有損健康→反對發展電競→妨礙電競推廣
①（標示語）首先，②（主題句）各地社會觀念不一，或妨礙電子競技推廣。③+④（引用資料+說明）資料 C 指出，有國際組織把電競列為大型體育賽事的比賽項目，促使部分國家或地區，如中國、香港、新加坡等政府大力發展及推廣電競，培育本地選手參賽。不過，當地卻有不少社會人士提出反對，他們認為政府不應把電競視為體育文化，也不應鼓勵年輕人投身其中，長時間進行「打機」訓練。因為世界衛生組織已於 2018 年將「遊戲障礙」列入《國際疾病分類》中，證明過度沉迷「打機」將對個人身心健康造成損害。這反映目前世界各地對應否把電競當作體育運動，未能達成共識。部分社會的反對聲音或會成為阻力，妨礙電競在各地推廣。⑤（小結）可見，各地的社會觀念不一，或會成為電子競技發展面對的一項挑戰。	

摘星技能

能歸納並概念化論點

能緊扣「社會觀念」、「體育文化」、「社會共識」等關鍵詞申述

能援引資料例子作答

論點二	推論過程：部分地方的配套人才落後：部分國家或地區電競產業發展落後→當地政府需花長時間培育人才+投放大量資源完善配套→影響電競普及
①（標示語）此外，②（主題句）部分地方配套人才落後，須花時間培養	

能歸納並概念化論點

人才及投放資源完善配套，或妨礙電子競技普及。③+④（引用資料+說明）資料 C 提及，南韓政府自 1990 年代起便大力推動國內電競業發展，20 年間投放了大量資源支援電競企業培育人才，又興建電子競技場等配套，才能造就現今可觀的經濟效益，成為電競大國。法國、西班牙、香港等國家或地區近年雖有意推動電競產業發展，但當地目前的電競人才及配套遠遠落後於南韓。故此，這些國家或地區政府仍需投入大量時間和資源，方可建立成熟的產業鏈，這或會影響電競普及的進度。⑤（小結）可見，部分地方配套人才落後，或會成為電子競技發展面對的另一項挑戰。

能緊扣「電競產業」、「政府資源投放」、「人才配套」等關鍵詞申述

能援引資料例子作答

（字數：605 字）

建議評改準則	分數
考生：	
- 指出及清楚解釋電子競技在各地發展可能面對的兩項挑戰；能充分理解及恰當地運用有關知識及概念（例如：體育文化、社會共識、經濟產業、配套人才）；可採用部分下列或其他恰當的要點。例如： - 各地社會觀念不一。根據資料 C，目前各地社會對應否把電競當作體育運動，未能達成共識。部分社會反對聲音或成為阻力，妨礙電競推廣； - 部分地方的配套人才落後。根據資料 C，部分國家或地區的電競產業發展落後，當地需投入大量時間和資源，方可建立成熟的產業鏈，這或會影響電競普及的進度等。 - 能適當及全面地運用資料，清楚解釋資料與挑戰的關係 - 答案結構嚴謹，表達清楚且深入	5 - 6
- 參考所提供的資料，指出及解釋電子競技在各地發展可能面對的兩項挑戰，但解釋或有欠清晰或充分；或就資料清楚指出及充分解釋其中一項挑戰；或所描述的其中一項挑戰不相關；能運用有關知識及概念，但部分分析欠詳盡；或未能從全球角度，歸納挑戰 - 能運用所提供的資料中部分的相關要點，但不全面 - 討論結構嚴謹，但也有欠清晰／詳盡的地方	3 - 4
- 指出及嘗試闡述電子競技在各地發展可能面對的其中一項挑戰，但解釋流於片面；或指出一項或兩項挑戰，但沒有嘗試運用資料而加以解釋；或嘗試簡單描述資料顯示發展電競的一些問題，但沒有集中討論這些問題如何在各地發展電競時構成挑戰 - 只能運用有限資料，或有時並不恰當運用資料，例如挑戰與資料內容不一致 - 答案欠深度，結構鬆散／欠缺焦點，表達含糊	1 - 2
- 未能指出其中挑戰／沒有嘗試作答 - 所答的與題目毫不相干	0