



姚芍奴小姐

誰明瞭我的電競生活

說起「電子競技」（下稱「電競」），常常會被問它和「打機」的分別。於我而言，最重要的區別是在於心態上，「打機」的朋友會著重娛樂性，而「電競」則比較講求競技精神，當中包括奮鬥、認真、操守和職責等元素。

在我的電競生涯上，少不免因為父母的擔心或是旁人的不理解而引起爭執，這亦是大部分時下熱愛電競的青少年及其身邊人正面對的困局。我認為無論是家長或老師等，必須先了解何謂「電競」，或至少知道子女在玩的是什麼遊戲和他們在遊戲中的成就等，絕對不要一開始便覺得很反感或直接反對。如果只執著於子女的行為表現而很快予以責罵或要求他們立即作出改變，便等於切斷了溝通的渠道，更拉遠了大家的距離。而且，青少年可能正面對不同的困難才藉電子遊戲紓解情緒或找尋成功感；如何支援他們應對困難，重建現實中的滿足感才是更有效的處理方法。

網絡文化Q&A

黎韻瑤小姐

(香港明愛連線Teen地社工 - 網上青年支援隊)



你心目中的網絡文化是指甚麼？是潮語？潮文？手機應用程式？其實這些都是網絡文化的一部分。

文化泛指一群人共同生活在同一環境下，約定俗成的一些表現。網絡文化，我們可以理解為一群「網民」共同生活在網絡世界上而形成的一些表現、習慣或文字等。由於網絡之大，網絡文化並不局限於單一地區或族群，可以是全球的；不過同時亦會因應語言及文化等因素的影響，在不同地區有不同的特色。因此，網絡文化其實亦與我們日常生活息息相關。

網絡世界全天候運作，加上流動網絡及手提電話的普及，網絡文化亦變得千變萬化，即時速食。我們都是透過不同的網絡媒介去建構或參與在整個網絡文化，只要你使用網絡，你都成為了建構網絡文化的一份子。多個現時十分流行的網站平台，正正集結了林林總總的意見、創作，當中包括Facebook, Instagram等社交網站，影片分享網站如YouTube，又或是討論區如連登、高登等。這些網站更發展手機應用程式，將網絡滲透在我們生活每一個角落，讓我們隨時隨地都可以利用手機跟進網絡發生的大小事件。由於在網上，大家都並非必須使用自己的真實身份發言，所以不少人都將網絡各平台視為一個可以暢所欲言的地方，將生活上的不滿、怒氣等在網絡平台上發洩。這些意見或想法漸漸又會被網民以嬉笑怒罵的方式表達出來，亦創造了另類的網絡文化，如「潮文」、「惡搞」、「二次創作」。例如上年九月，十號颶風山竹吹襲香港，風暴過後街上雖滿目瘡痍、公共交通亦大部分癱瘓，但不少市民仍需要上班。有網民對政府的風暴應對感到十分不滿，所以網民就將市民上班的相片改圖成電影海報，諷刺香港打工仔，風暴過後仍不顧一切上班，亦諷刺政府風暴後的應對措施極之不足。此外，網絡上亦因而衍生出不同網絡用語，形成另一個獨特的網絡溝通文化，例如英語縮寫NVM (never mind - 不要緊)、TMR (tomorrow - 明天)；論壇用語CHING (師兄)、1999 (說話不清晰)、HEHE (男同性戀)等等。這些獨有的網絡語言亦由網絡延展到我們的日常生活，成為「潮語」。

網絡文化盡顯市民的創意力，但同時不少人亦利用網絡上的自由度，進行一些犯罪或不道德的事，如網絡詐騙、起底、網絡欺凌等。網絡世界與我們的生活不斷相互影響，網絡文化在青少年群組中的影響更是十分大，認識網絡文化無疑是有助與青少年建立關係及工作。網絡一方面便利及豐富了我們的生活，但同時亦衍生了其他社會問題，所以我們在認識網絡文化的同時，亦需謹慎使用。

本中心歡迎各界人士以不同形式，支持推廣生命倫理的工作，聯絡或查詢：92762867

聖神修院神哲學院生命倫理資源中心網頁 (www.hsscol.org.hk/bioethics)

教區生命倫理小組網頁 (www.bioethics.catholic.org.hk)