

恩語

第二十六期

2018至2019年度 救恩書院編輯委員會出版

編者的話

繁忙的生活，總需要一些有趣的事情來調節、釋放壓力，就像之前流行的「小確幸」，日常生活極需要這些小小的調劑品，讓大家可以積極面對人生。本期《恩語》便以「幽默」為題，帶大家認識一下何謂幽默，透過介紹一些幽默作品，讓大家明白幽默對我們的重要，當中更會調查我們救恩書院的師生幽默指數，並教教大家如何做個幽默風趣的人，如果你想提高自己的幽默感，今期的《恩語》就不容錯過了！今期還有心理測驗，以及本校老師相關的校園小遊戲，看看大家對老師們的觀察如何。少不了的還有畢業班感言，讓中六師兄師姐和大家分享校園生活中的小趣事，內容風趣幽默，引人入勝，希望大家喜歡並細心閱讀。

PREFACE

Electronic gaming is now really popular, especially among teenagers. What are the benefits and the drawbacks from it? Through this issue, you can learn more about electronic gaming and understand more about the games and the opinions from KYC teachers. Enjoy!

救恩書院2018至19年度編輯委員會合照



編輯委員名單

後排（左起）：

周曉怡 4E | 黃曉瑜 5A | 李仕鸞 5D | 張稀堯 4B |
陳泓樂 4B | 胡建鋒 4A | 蘇灝逸 5E

前排（左起）：

關泳兒 4C | 吳傲然 5D | 陳靜芳老師 | 陳璧泉老師 | 簡李麗池老師 |
蔡燦青老師 | Mr. Matthew Lye | 呂汶穗 5A | 陳美琪 4B

E-SPORT

A HOT TREND



Nowadays, e-sport has become a popular topic not only among teenagers, but also adults, including the government and the companies concerned. What is e-sport? It is a multiplayer video game played typically by professional gamers competitively for spectators. There are many opinions from different stakeholders around this topic, including the pros and cons.

Teenagers

According to some students, e-sport can give them a sense of accomplishment and help them destress. For example, watching professional gamers playing a computer game is very satisfying.



Parents

However, as there are many different levels of challenges, it is hard to progress without spending a lot of time on a particular game. However, playing such games for a prolonged time each day, say 4 to 5 hours, may jeopardize one's health. It is also why children and teenagers can easily get addicted.



Government

We will provide many different allowances, courses and support to e-sport players. As we attach great importance to the development of e-sport, it is developing fast and it will be a soft economic power for Hong Kong.



E-sports companies

It is satisfying to see the bright future of e-sport. It creates job opportunities and economic growth for this business and also for Hong Kong.



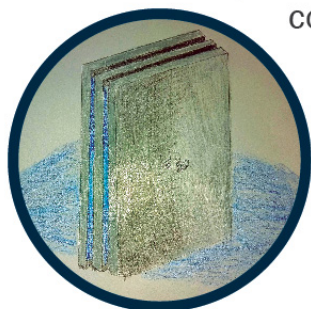
School

Gaming can lower students' academic performance. When they are addicted to gaming, they will neglect their studies and their revision. Over time, that can affect their future. In addition, working in e-sport offers no job security as games come and go. E-sport may just be a fad.



KYC Teacher Survey

To find out how our teachers see electronic gaming and play the games, we have interviewed 4 teachers in KYC. There were 5 questions: the frequency of their game playing, the type of games they play, the platform they use (eg: computer, mobile), the effects of playing games and their top 3 video games.



Male teachers' responses

Teacher A said that he played video games during holidays and weekends. He mostly played action games on PS4 and Nintendo. He played video games for relaxation and his top 3 favorite games were *Evil, Monster Hunter* and *Last of Us*.

Teacher B played video games when he felt like it. He played action games, RPG (role playing games) and puzzle games. He played the games for relaxation too. His top 3 favorite games were *Monster Hunter, Maple Story* and *Puzzle and Dragon*.

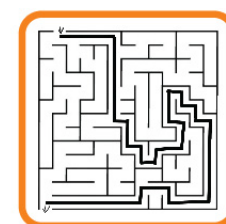
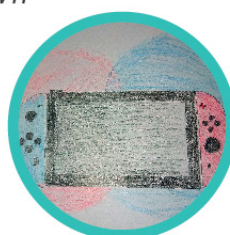
Female teachers' responses

Teacher C played video games daily while waiting for her son to fall asleep. She played puzzle games on her smartphone. She played video games just to kill time and she said she only played *Candy Crush Saga*. Teacher D said that she played the games once a week. She loved to play shooting games, auction games and

puzzle games. She played the games on her smartphone, too. She said that these video games could cause her gaming addiction! Her top 3 video games were *Tetris, Tower of Saviors* and *Player Unknown Battleground*.

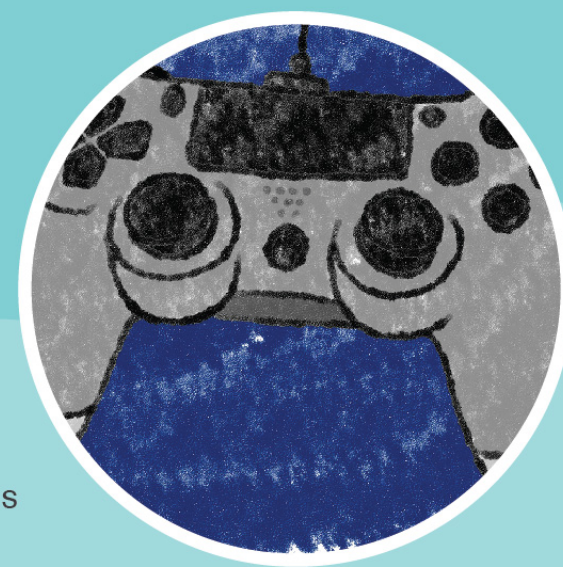
Conclusion

From the survey, we can see that our KYC male teachers played video games more often than female teachers did. The male teachers preferred action games while the female teachers mostly played puzzle games. Moreover, the male teachers had a more diverse choice of platforms on which to play their games. Most of the teachers played video games just for relaxation and didn't think they had any addiction problems.

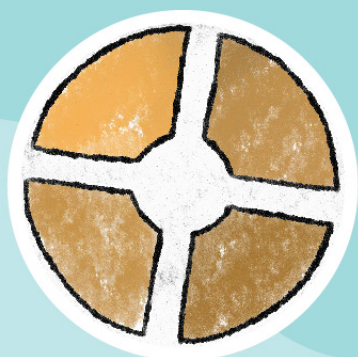


E-sports Evolution

With e-sport being largely popular in modern culture, people started creating tournaments. In fact, competitive gaming had long existed before e-sports tournaments, but the landscape of the sport changed when the Cyberathlete Professional League began in 1997. As the tournaments were growing bigger, the viewing figures also grew larger and larger. Not long after, corporations started sponsoring the tournaments because it's a great way to advertise considering the huge audience numbers. More and more tournaments were created and now e-sports tournaments are among the biggest competitive events in the world.



There are different huge tournaments around the world. One of the biggest is the League of Legends tournaments. The first ever season of the League of Legends world championship was held in Sweden in 2011. The way of choosing the winner was through elimination of teams, which is the most common way of choosing the winner in e-sports tournaments. The tournament took place in a convention hall, with over a million viewers, but that was just the beginning. Since then, the tournaments have been held in stadiums, and they have garnered over 27 million viewers.

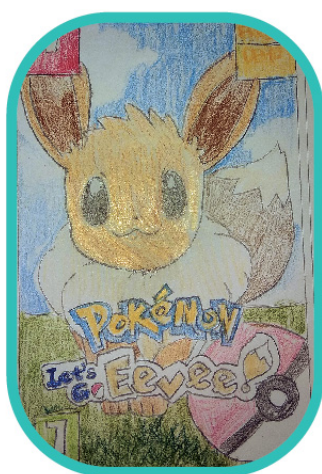


Team Fortress 2

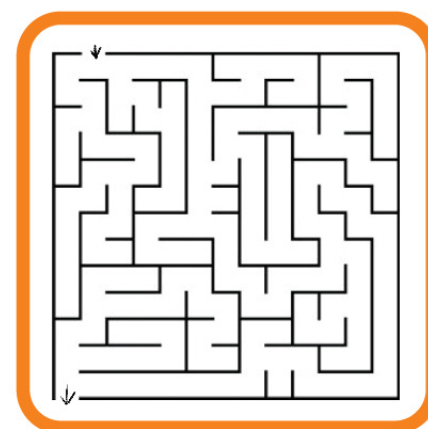
The most popular games include Dota 2, Counter Strike: Global Offensive, Team Fortress 2 and League of Legends. Here, we will be looking at the 2007 game – Team Fortress 2.

Team Fortress 2 is an online first-person shooter game. The game has many game modes and each game mode serves a different objective. The one used most for the tournaments is Capture Point. The game is set around two teams attempting to claim all of the five points in the map and both teams would use different weapons to eliminate the opposing team's teammates.

Though the game doesn't have as large of an audience as those held in a stadium, it does have tournaments held at e-sports events alongside other e-sports games. The biggest one is the Insomnia event. Teams from around the world compete online and the last 8 teams get to compete in the final match at the tournament.



E-sports are growing so fast all around the globe and tournaments are popping out here and there. Video games companies are trying to make more e-sports pandering games. It has changed the entire landscape of gaming. While players can participate in tournaments set in stadiums, people at home have the pleasure of watching the competition like a real sport. It is truly a wonder for many.



A Little Brain Teaser: Can you get out of the maze in 10 seconds?

hahaha 😂

專題：你幽默嗎？

校報編輯小組今年選了「幽默」作為恩語的主題。「幽默」來自英文「humour」一詞的音譯，指有趣或使人感到好笑、高興、滑稽的行為舉動或語言。別小看它只是日常中的一點小樂趣，然而卻有着引導我們朝向樂觀、正向思維的大作用，能讓我們放鬆並緩解壓力，從而積極向上。

今次專題希望為同學介紹一些「幽默」的故事，並透過向全校同學發出的問卷，跟大家一起探討救恩書院的「幽默指數」。我們共收回有效問卷689份，男同學328份，女同學361份，期望讓大家更了解自己，亦幫助大家培養幽默感，成為風趣幽默，積極又正面的人。



救恩同學的「幽默感」

能發現滑稽或有趣的事情，是幽默感的基本條件，大家先看看以下兩則小故事吧：

「幽默」小故事之（一）：哲學考試

哲學考試的試題中有一題這樣寫道：
「如果這是問題，請回答。」

一個學生在答題紙上簡潔地回答：
「如果這是答案，請評分。」

結果，他得了優異的分數。



「幽默」小故事之（二）：非洲野豬

生物老師正興致勃勃在講台上描述非洲野豬的長相。他偶爾眼光一掃，發現台下為數不少的學生竟然在打瞌睡。

於是老師惱羞成怒地喝道：「你們要看著我呀！不看我，你們怎麼知道非洲野豬長的是什麼樣子的？」

兩則故事出處：《爆笑教室》，作者葛雋，經要文化出版社，2006年初版。

看過這兩則小故事後，同學是否覺得好笑呢？原來我們救恩的同學在遇到滑稽的情景時，超過八成的同學第一感受是開心和輕鬆，覺得無聊和厭惡的，男女同學都分別只佔一成多，救恩同學的幽默感很不錯啊。至於在發現滑稽或有趣事情方面，能經常發現的，是男同學較多，有43%，女同學則有37%，有近五成同學會間中發現，且有超過四成的同學認為自己能較快理解笑話和他人有意引人發笑的幽默行為，可見救恩同學對有趣事的觀察力也不弱。

救恩同學擅長逗人發笑嗎？

對於引人發笑的方式，男女同學都很一致，近七成人都是用說話，其次佔近三成的女同學運用眼神和表情，男同學則有兩成運用聲音，同學們都擅長於用言語配合眼神和表情或聲音來發揮自己幽默的一面。至於逗人發笑的次數，在發問卷前的一周內，逗人發笑七次以上的男同學有38%，女同學只有30%，我們有超過三分之一的男同學平均天天也逗人發笑，幽默感很強啊！若以一星期內引人發笑四次以上計，男女同學就相差不遠，大家都有超過六成人，可見我們救恩書院的同學也頗擅長逗別人笑嘛。

至於最多發揮幽默感的場合，救恩的男同學和女同學最多是在課堂，分別為45%和37%，其次為朋友聚會，男女同學分別為37%和36%。這或因上學佔我們最多的時間，且同學們在課堂上發揮幽默感，一方面既舒緩課堂的沉悶氣氛，又能促進同學之間的關係。



幽默的功能

幽默最大的功能是能緩解緊張尷尬的場面，西方不少名人都善於運用幽默為自己解圍，看看以下兩則故事：

名人（一）：美國總統林肯

美國的林肯總統在一次演講時，有人遞上一張紙條。林肯打開一看，上面只有「傻瓜」兩個字。林肯沉默片刻，隨即揚起紙條，鎮定地說：「本總統收過許多匿名信，全都是只有正文，不見署名。而今天正好相反，這位粗心的先生只寫了自己的名字，卻忘了給我寫信。」

故事出處：《鐵齒銅牙》，作者金龍等，世界出版社，2007年初版。



名人（二）：美國總統喬治布殊

二零零八年喬治布殊卸任前最後一次訪問伊拉克，他與總理馬利基一起會見傳媒時，記者會進行到一半，一名記者突然站起，大罵布殊是狗，隨即把兩隻鞋擲向喬治布殊，他及時避開了。擲鞋者事後被保安制服帶走，期間喬治布殊一直保持著笑容，還跟大家說笑道：「你們想知道詳情嗎？他扔的鞋子應該是10碼的。」如此的幽默感，不單立時化解了尷尬的情景，還可見喬治布殊的氣度。



救恩的同學同樣曉得運用引人發笑的方式來緩解緊張、冷場的尷尬場面，在發問卷之前的一個月內，有一半的同學最少四次用幽默來緩和場面。此外，同學亦曉得看有趣的喜劇或笑話來放鬆心情，有30%的男同學和25%的女同學都常常運用此方法，很聰明喔！間中會看的男同學佔50%，女同學有48%。由此可見，學校大概有近8成人是會用幽默有趣、令人發笑的喜劇或笑話來放鬆心情，且男同學比女同學更多，看來幽默在日常生活中真的非常重要。

在日常生活遇到一些不愉快的事，有一些人會用幽默方式或笑話去表達自己的不悅，這樣既能表達自己的心情，又能減少衝突的發生。不過在救恩中，經常會這樣做的人很少，男同學有14%，女同學只得9%；間中會這樣做的男同學有37%，女同學有39%。可見同學不太懂得以幽默的方式去表現自己的不悅，也可能有部份同學對自己遇到的不快事情會直接表達出來，不過這樣就較易與人發生衝突了。

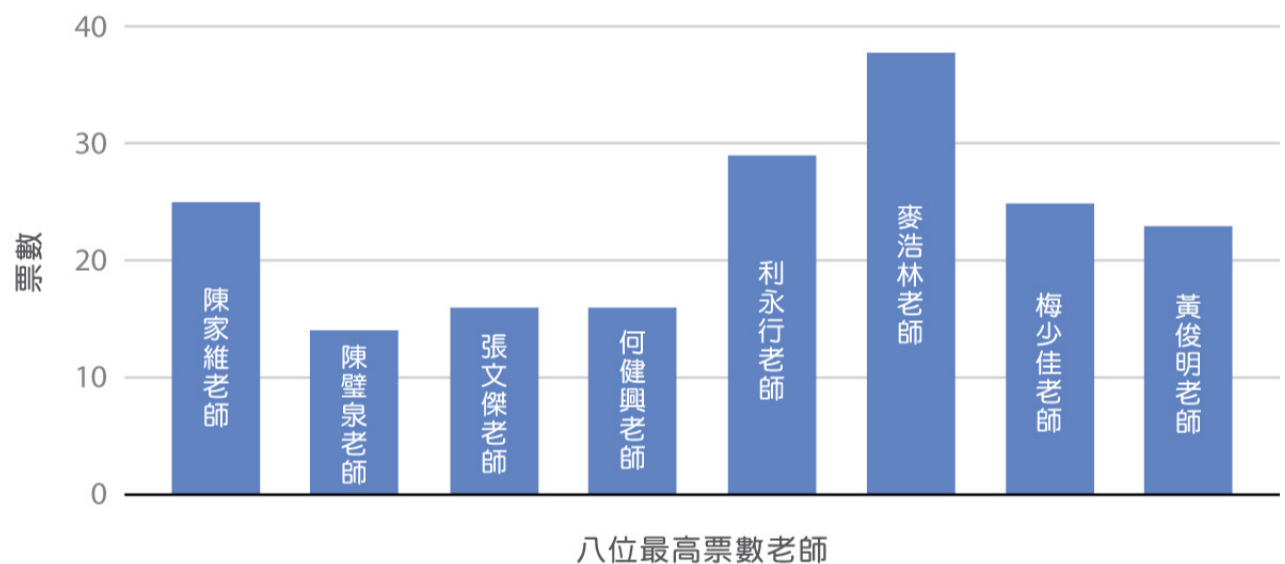
整體而言，在日常生活中能充分發揮自己的幽默感，對自己的不同方面都有幫助。救恩的同學均認為幽默感最能幫助自己的人際關係，男同學有59%，女同學有65%，相信因幽默感能將人與人之間的距離減少，令自己結交更多的朋友。其次最大幫助是自己的情緒，男同學分別各為28%及39%，相信是因經常保持幽默的人，能減少自己的負面情緒，會較開朗，情緒波動亦會較少。

黃子華金句：

咩叫化妝啊，你落左妝我都認得你就叫化妝，你落左裝我唔認得你就叫喬裝！



救恩書院 最幽默老師 選舉



至於救恩的同學，最常從哪些途徑接觸到幽默的事情呢？男同學最常接觸到有趣事情的途徑首三位是網絡媒體、課堂及朋友聚會，而女同學則是課堂、朋友聚會與網絡媒體。會出現這樣的差異，或許是因為男同學更常閱讀網媒內容，亦可能是因為女同學對日常人際關係間的趣事較敏銳。不過同學們就較少從書本雜誌和電影電視接觸到有趣事情，這或會令他們的接觸面收窄。

對於培養幽默感，男女同學均一致認為「經常和有趣的人交談」最有效。其次男同學的選項是「觀看網上短片」，而女同學的則為「從有趣的人身上學習」，男同學對網上資訊的熱愛從此可見一斑，而女生始終傾向從人際間學習。至於以「多讀笑話或詼諧的句子」學習幽默的同學只佔三成。值得一提的是不論男生抑或女生，選擇「收聽電台節目」以改善幽默感的人數都是最低的，分別只有13人和18人。這或可歸咎於近年來電台與其他傳統媒體日漸式微，取而代之的是在數據中高居榜首的新興網絡媒體。

黃子華金句：

大家都知，對女人來講，撞衫係嚴重過撞車！



如何做一個幽默風趣的人？

要做到幽默，接觸和學習幽默是不可避免的，以下幾種方法大家不妨參考一下：

1. 擴大你的知識面，掌握更多的笑話材料。
2. 仔細觀察，在日常生活中發現幽默，看到別人看不到的一面。
3. 經常和有趣的人交談，仔細觀察是哪一點讓他們這麼有趣，並找到你欣賞他們的地方。
4. 多看看好笑的電視劇和電影，英國人的冷幽默和他們的文化息息相關，而美國人的玩笑則比較家常，通過它們，你不但可以增強幽默感，還能了解其他國家的文化。
5. 觀看即興表演，如棟篤笑，學學那些演員是怎麼即興發揮的，還可以學到他們是如何把那些未知的元素轉換成笑聲。
6. 盡情地讀書吧，特別是讀一些笑話書和詼諧的句子，它會給你帶來靈感，讓你開始構想自己的笑話。在讀笑話時，盡量分析一下讓這則笑話好笑的元素在哪裡。與此同時，也仔細看看那些失敗的笑話為什麼不好笑。



資料來源：<https://zh.wikihow.com/如何做一個幽默風趣的人>

總結

相信自己富有幽默感是成為一個幽默風趣的人的關鍵。研究表明，小孩子從4個月大時就學會了笑，從幼兒園階段就會表達自己的“幽默”。然而救恩同學對自己的幽默和風趣並不是特別自信，無論男女同學都只有17%的人認為自己經常是個有趣的人，有51%的男生覺得自己只是間中挺搞笑，女生反而較多，有62%。

再者，救恩的同學會經常被朋友覺得有趣的並不過半數，很少被朋友覺得有趣的反而超過一半喔，可見救恩同學雖具有幽默感，但發揮出來的卻並不多。鼓勵同學們多學習，也多發揮幽默感，讓自己成為一個風趣幽默的人。

黃子華金句：

情侶好與壞，在乎溝通與關懷。



校園小遊戲：猜猜我是誰？

以下是老師們微笑時的眼睛。同學們猜一猜，分別是哪位老師？
(答案在第5頁下面)

圖1



圖2



圖3



圖5



圖4



圖6



圖7



心理測驗：測你有沒有潛在幽默感？

一天醒來，發覺自己做了個奇怪的夢，夢裡的你，做了一件讓你感到非常光榮的事；可是醒來後卻覺得好幼稚、好好笑，你覺得那會是什麼事呢？

A

被人用槍指著頭還面不改色

B

連唱三首歌竟然都沒有走音

C

在五公尺的距離外，將一團紙不偏不倚丟入垃圾桶內

D

九九乘法表倒背如流

E

將名字改為「光榮」

F

什麼都沒做，所以沒有搞砸任何事

A

被人用槍指著頭還面不改色 - 潛在幽默感：30%

私底下的你其實是個很正經的人，對於無厘頭式的搞笑你常常無動於衷，甚至覺得無聊。所以你培養自己的幽默感時，應該會選擇比較文雅的，甚至是較高尚的，來讓人對你發出會心一笑。

B

連唱三首歌竟然都沒有走音 - 潛在幽默感：40%

要說你比較正經還不如說你比較喜歡簡單自然的生活，個性也比較直率，所以你私底下的幽默方式和平常給人的感覺其實是差不多，對於自己很好的朋友或是情侶，你才會偶爾給他惡作劇一下。

C

在五公尺的距離外，將一團紙不偏不倚丟入垃圾桶內 - 潛在幽默感：80%

你是個很有幽默感的人，而且也很懂得觀察人心，懂得在什麼場合講什麼話，適時發揮你的幽默感，讓你大受歡迎。不過記得千萬別太得意忘形，不然小心好不容易建立的良好形象，就這麼毀於一旦了。

D

九九乘法表倒背如流 - 潛在幽默感：70%

其實你心裡很想做個受歡迎的人，只不過有時候你的幽默實在很難讓人理解。那是因為你太聰明了，腦筋動得太快，所以講出來的話也太艱深，造成一般人無法聽懂你的幽默。下次記得講一些你認為很「搬不上檯面」的笑話，說不定反而引起哄堂大笑喔！

E

將名字改為「光榮」 - 潛在幽默感：90%

你很搞笑，是讓人一看就會想笑的笑星。對你來說，肢體語言永遠會比你講笑話還要來得精彩。基本上你也很想把歡樂帶給周遭的人，不過也要觀察一下周遭的狀況，要不然你的『好意』或會讓場面變得越來越冷。

F

什麼都沒做，所以沒有搞砸任何事 - 潛在幽默感：50%

你天生就不喜歡搞笑，因為你會認為自己沒那個本錢，所以即使你心裡很想幽大家一默，可是話到了嘴邊又會縮了回去。不過建議你：平常還是要偶爾練習，要不然等到你想表現自己的時候，可是會左支右絀的。

中六我有SAY……校園幽默小趣事

回望過去六年的校園生活，中六同學最記得的滑稽或有趣事情是甚麼呢？且聽他們說……

阮仲禧 6B (19)

水，不斷地衝擊著，但泡沫一點也不曾消逝。那時的絕望，就像水流一樣源源不斷。花了將近半小時，在廁所水的「洗禮」後，我頭上的泡沫終於不復存在。經這一段，我的頭髮反變得難以想像的順滑，就像非洲草兒一樣蓬勃茂密，充滿活力！頭髮，愛死你了～值得我在學校廁所裡為你「洗禮」！

陸湛峰 6B (12)

中五那一年，阮仲禧在廁所找到一支洗髮露，於是希望我和另一位同學協助他扶著水喉，幫他洗頭過水，誰又會料到此舉竟引來近半級的男同學入廁所圍觀。真是滑稽！非常驚喜！

梁智衡 6A (14)

中三時，吳同學向姚同學借《約會大作戰》，上課時被Mr. Choi沒收後交給了孔老師。孔老師翻開書時看見了彩圖，感慨：「吳同學，你大個仔啦！」之後要姚同學向全班報告書中內容。

徐家雯 6D (18)

我最記得在中六的時候，有位同學上堂說自己想打噴嚏，但打不出來，長達半小時仍沒有進展，一直醞釀打噴嚏，其他同學不斷聽著他說：想打噴嚏想打噴嚏……卻一直未能成功。最後，他一打噴嚏，全班歡呼～

嚴子欣 6A (31)

上課時有蜜蜂飛入課室，他只是圍繞某位同學的頭上，同學們紛紛笑他是用蜂蜜洗頭。

李家豪 6A (18)

記得有位同學中史科考獲一百多分，興奮得在凳子上彈起，再坐下時卻嘭的一聲，坐爛了凳子。

吳國雄 6D (14)

一次數學堂上，有位同學一開始打算假裝反撐，怎知弄假成真，真的在椅子上倒下來了。

梁芷菱 6A (16)

中四的物理課經常有人放屁，但我們都不知道「真兇」是誰，只知上課時經常要「疏散」和「救火」。直至中五，有三人離開了物理班：一人留級，一人退修，一人出國留學。自此，物理班就再也沒有人放屁了，我們於是開始追查兇手，結果嘛，就只有物理班的同學知道了。

關浩軒 6B (5)

有次班上派發磁石貼，同學們發現該磁石貼竟可以像飛鏢一樣飛來飛去，於是在小息時，大家便拿出來玩，誰知班上有位男同學卻把磁石貼直飛擊中班上的一位女生，但他卻極力否認，之後該女生追著他，全層六樓的同學都看著他們追逐。結果這位男同學跑入男廁，該女生就在門外大叫：「Jeff！你同我出來！！」其他在六樓的同學為這位女生吶喊助威，希望男同學正面回應事件。

曾寶兒 6E (20)

有位六戊班同學，嘍嘍氣問某位XX佳老師：「Xsir，點解有隻烏蠅嚟住我嘅？」某位同學答之：「因為烏蠅鍾意嚟屎！」

彭穎彤 6E (15)

中四那年，某個閱讀時間，我班兩位班主任與一位男老師走進班房，他們面色凝重，好像發生了一件嚴重事件似的。然後那位男老師很認真地跟我們班說：「我們中五班有人不見了手機，你們所有人拿出自己的手機來給我們檢查。」話畢，班上同學走到儲物櫃，有些人在櫃中取出手機；有些人卻打開儲物櫃門，靜悄悄的將手機從裙或褲袋中拿出，再關上儲物櫃門。正當大家忙著取手機和扮取手機時，我們班的男班主任卻偷笑著走出班房，接著另外兩位老師又走出去捉他回來。大家忽然覺得事有蹊蹺，就在這時，聽到那位男老師說：「唔，測試完畢，四戊班的同學都好乖，大都把電話放到儲物櫃。」接著三位老師相望大笑。原來他們在戲弄我們！

孫麗玉 6E (18)

六戊班某三位女同學經常同流合污，三年來多次做出各種怪事，她們最喜歡捉弄我們那自稱「永遠高級榮譽高等班主任」的副班主任，例如將膠水放在班主任的卷中，又在班房裡表演唱歌，熱跳勁舞給「永遠高級榮譽高等班主任」看，總之，什麼都有，所以大家給予她們一個綽號：「六戊三霸」！

黃詩淇 6E (22)

有一次，我旁邊的同學開了一個玩笑，她模仿電話震動的聲音，想捉弄其他同學，卻忘記了自己把電話放在地氈內。因為她模仿得太神似，引起了上課老師的注意，於是老師走近那同學的位置去查看，結果發現有電話在她的地氈內，老師誤以為是她的電話在震動，那位同學百辭莫辯，最終被老師沒收了手機。全班同學在旁看著這場自編自導自演的鬧劇，笑得人仰馬翻呢。