



風采中學(教育評議會主辦)校友會
ELEGANTIA COLLEGE ALUMNI ASSOCIATION

H
Y
A
C
I
N
T
H

風采
信
子

第
四
期
嘗
一
口
心
靈
雞
湯



編輯：風采中學(教育評議會主辦)校友會

二零一八年七月

設計：林嘉惠(2018年畢業生)

Elegantia College(Sponsored by Education Convergence)

千里走單騎

李嘉俊（2012年畢業生）



走路太慢，乘車太快
單車的速度就是剛剛好
讓我不徐不疾地看清楚這個美麗的世界
帶着二十出頭的傲氣
立下了人生至今
最大的一個決定
——展開一場從香港踩單車到歐洲之旅



在畢業與工作的交叉點，萬沒想到我會展開一場為期八個月的單車旅程。（天啊～出發之前的一個半月我對單車的知識依然是零！膽子真大噢！）甚麼機緣巧合，甚麼神推鬼揆下，我作出了這樣一個決定。但我慶幸，在重擔和期望鋪天蓋地地淹沒著我之前，我選擇了走這條路。「人生一旦作出的抉擇，就不是出於偶然。」帶著「迷惘」和「問題」出發，我慶幸歸來之時我是帶著「決心」和「答案」。2017年5月啟航，騎行超過一萬公里，穿越了中國

陸、哈薩克、吉爾吉斯、塔吉克、烏茲別克、土庫曼、伊朗、土耳其，再進入歐洲版圖。一路走過來，看見的風景和人很多很多。見識得越多，人變得越謙卑。這一年的得着，這一萬公里的堅持，絕對不是用金錢可量化的珍貴。這趟旅程帶給我的是心態上的蛻變、對未來的憧憬和「堅持」二字。

如欲關注更多 Daniel 的歷險，可在 FACEBOOK 搜尋 Dankc Adventure

「英雄聯盟」、「鬥陣特攻」，甚至是今年當紅的遊戲「食雞」，想必大家都有聽過這些名字。而我作為一個貪玩的男生，當然把以上的遊戲都通通玩過了，亦明白當中的吸引。

我自己以前最迷的遊戲正是「鬥陣特攻」，當中的排名模式最為吸引。每天都與亞洲伺服器內的人進行競技，過程十分激烈，而且當刻看待這場遊戲勝負的態度更可能比看待讀書更認真。加上，當自己在遊戲中比其他人技高一籌時，又可以享受帶領隊友的成功感。所以，我便很理所當然地沉迷於電玩世界。而我對電玩表現得最為不能自拔的階段正是大學的第一個學期。

當時我為了玩追趕排名，可謂無所不用其極。每天起床後便跑到電腦面前，早餐亦不吃便不停地玩。到了四時左右，因為家人威脅我「再不吃飯便不讓我玩電腦遊戲」，所以我才吃午飯。我又試過為了追排名而不上學，因為我認為我當時要上的課堂，並沒有比遊戲更加重要。朋友關心我的近況時，我也只能回答忙卡上排位。於是我三個月來的生活就只有電玩，沒有其他東西。基本上我大學上學期的生活可以用「打機」二字總結。我當時並沒有交過朋友，甚至有次上堂，有同學驚訝我與他是同學。而我大學上學期的成績亦十分之差，有一科是不合格的。但是，零社交以及成績差，並不是我想轉變的最主要的原因！



大家會好奇為什麼我會有轉變，那就是新年旅行的經歷。我的父母是佛教徒，每年大年初一都會去拜南海觀音，一拜就是三天。正常人跪在佛像面前，都會向神明許願，例如成績進步，考上大學和事業有成等。以前我去拜佛時，我都會明確許下「考上大學」這個願望，但今年南海之旅的第一天，我跪在佛像面前時，腦袋是一遍空白。那一刻我感到害怕了，我害怕自己接下來一整年都沒有東西去讓自己奮鬥，害怕會停滯不前。於是當晚我回到酒店後，仔細想清楚今年的目標，最終我的生活有了改變。

第一，我希望自己能夠成為有規律的人，於是每天都要求自己七至八時起床，自己煮早餐後便去做有氧運動，多數會是爬山，下雨天便會去體育館跑步，晚上則十二時前睡。因我認為成功的人都會有規律，所以做作出這個決定。其次就是對音樂的追求，因為我中四的時候已經很羨慕那些可以街頭賣藝的人，於是我便開始提升自己音樂方面的能力，例如多練結他，自己嘗試找譜等。

所以，我並沒有刻意去把玩「鬥陣特攻」這件事戒掉，我只是覺得這件事比起我現在追求的事物更為瑣碎。或許你們會問：「你不會有想玩的念頭嗎？」我確實想玩，但我清楚明白我目前有更重要的事要先完成，而當我練過結他，做過運動後，我都沒有時間去玩遊戲了。所以，我認為大家會沉迷於電玩，很大原因是自己沒有一個想進步的心，安於現在。但當你明白自己想要的東西是甚麼時，電玩這件事會很自然地遠離你。希望大家都能盡早找到那個想追求的目標吧！

經常運動後，人都變得精神爽利！

沉醉一刻 泡影一場



駱健龍 (2011 畢業生)

首先，我決不會一面倒叫你們不要再接觸網絡世界，說什麼再碰滑鼠就會病發身亡等論述。我現在也會偶然玩一兩場遊戲，輕鬆一下。於我而言，打機伴奏震耳音樂是我宣洩壓力的方法之一。我亦知道我身體運作，需要什麼去維持精神健康。

我以往也是沉迷打機之人

中學時期的我，每天放學回家，第一件事情並非脫鞋更衣，而是去開動電腦。一邊等隊友上線，一邊整裝待發，我準備一大杯水、小吃，連續坐在顯示屏面前良久。每日我都花上3個小時以上時間去玩電腦遊戲，目的是鍛鍊我的「連技」，務求令對手毫無反抗之力，掩口嘩然。

最深刻的一次經歷

測考期間，我約同學試後到網吧暢玩一番，不幸地被訓導組老師捉個正著，當時場面很尷尬。因為我已經付款買遊玩時間，一心想等老師離開後繼續我的征戰旅途，一方面害怕他們在樓下等候我們下來再訓話多幾句，一方面卻覺得默然離開既掃興又浪費金錢。「算，搏唔過嘅嘢始終都係搏唔過」，沒有即時帶我回校寫個案紙已經酌情處理了，無謂「多生枝節」，自招麻煩。經過這次事件後，我的確對網吧產生了恐懼，十分害怕再次被老師「拘捕」，不過我只是將時間留在家裡打機，基本上都沒有太大影響。

改變必須是由自身出發，外界的人對自己的影響有限。

在遊戲中獲得成功感和快感

我於遊戲中付出的時間似乎有所收穫，得到的是同學的讚賞，名望盛極一時。「這個人連技超快，我隻英未見人影已俾佢秒左，真係O晒嘴。」面對隊友和敵人的讚歎，我裝作冷靜，淡然一句「基本啦呢D。」心裡的喜悅實在難以掩蓋，我快忍不著笑了，暗暗地讚自己「做到嘢」。我亦在遊戲中的團體對戰裡獲得最具貢獻的戰友之稱，簡稱MVP。戰團的戰友經常要求我參與他的進階戰，雖然他在利用我，但我更覺得自己有價值才會有人欣賞。我感覺非常好，此時的我絕非泛泛之輩，可謂一時無兩（在遊戲世界中）。的確，那時候的成功感和快感是畢生難忘，因為我從來未嘗試被稱「有用」。

曾經有人對我說：若然收入來源是單一化，危機系數為最高，稍有意料，頓然慘淡。我覺得成功感的來源同出一轍。

「又斷!?!」「喂!唔是死機下話。」好景不常，偶爾都會出現電腦壞掉，或者網絡失靈的情況。唯一覺得值得信賴、可靠的網絡也離我而去，我很憤怒、焦急，因為戰友們在等待我，此時他們最需要我。我反覆思量，為何我一旦失去了連接異世界的渠道時，我會如此不快、耿耿於懷。我望著那部滿佈焦味的電腦主機，彷彿見到紅塵。

以往我一直說服自己，打機是年少輕狂之事，而心裡很清楚，長大後也有要事

忙碌，無暇虛耗時間在打機之上。頓時，數學直覺告訴我，將來與現在之間必定出現一個了斷點，我將會在某段時刻放棄眼前的遊戲，我的打機生涯早晚都會有收山之時。我苦苦細想，若然這將會有終結之日，為什麼我還要投放這麼多時間？而那個了斷點會在這裡？

我動一動食指，細看這套動作是我控制之下的操作，還是不自控的習慣。

遊戲中的戰績得來不易，亦是我投入時間磨練的證明，但始終屬於異世界，況且每款遊戲有其生命週期，遠遠短於一輩子。簡單地說，打機不是值得長線投資的項目，只適合「短炒」。所以，日後我決定將時間有效地分配在做試題、遊戲、與朋友聯誼、親手創作小玩意以及搞 gag 之上。我在生活上多個地方都獲得成功感，我的生活變得更高興，更有意義。

大勢所趨，卻不必趨之若鶩

最近一次，我在午飯時間光顧附近一間快餐店，卻看見一群中學生趁午膳空閒時間圍在餐廳一角連線對戰，埋頭「苦幹」。我計算他們都玩了一小時有多，有一點瘋狂。我看見的是我的影子，內心百感。時代變遷，隨著資訊流動速度加快，數碼產品變成不可或缺的工具。有人會稱呼這為「雙刃刀」，但基於議論文的濫用，加上它長方體的外形，我還是冠以工具箱好了。工具箱是一個百寶袋，當中的工具包羅萬有，視乎你怎去運用。

但切記，過份投入時間去研究工具會令你整個人陷入工具箱之內，變成其他人的工具。



與學弟學妹分享實現大學夢的心路歷程，回饋母校。



天長
地久

新春盆菜宴



校友會及家教會於2018年2月24日（年初九）舉行了新春盆菜宴。當晚筵開十二席，嘉賓、教職員、家長、校友、學生會幹事及在學同學聚首一堂，暢談甚歡。當晚除了品嚐盆菜，還有親子朗誦表演、家長及校友獻唱、小遊戲及大抽獎。來賓們均滿載而歸。



家長送贈親筆書法作品



當然少不了校長、家長和校友的斬雞競賽！

第三屆師友計劃

第三屆師友計劃已順利開展，共 11 位中五同學參加，按同學的個人興趣、性格及升學目標分組，分別由 6 位就讀不同學系或職業的校友為導師。啟動禮已於 2018 年 3 月 30 日(五)舉行。校友導師分享自身不同範疇的經歷，引導學員思考自己的人生方向，訂立未來的目標，攜手走過一年多的友伴期。





彭幼婷副校長
導師：李嘉雯
學員：5C 陳樂妍、5D 徐海琪



導師：林靄彤
學員：5A 高穎瑜、袁嘉蔚



導師：楊慧儀
學員：5A 陳瑞祈



導師：伍展瑩
學員：5B 李芍芝、李家晴



導師：賀允臨
學員：5B 陳堪壁、吳美鈴



導師：黃鈺賢
學員：5D 陳浩俊、梁照希