



## 「方塊導遊」： 大眾與科技的距離來自認 知差別，由 Minecraft 給 予年輕人上流的可能性

戴士傑 Toby

梁天陶 Toto

余安濤 Anderson

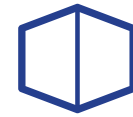
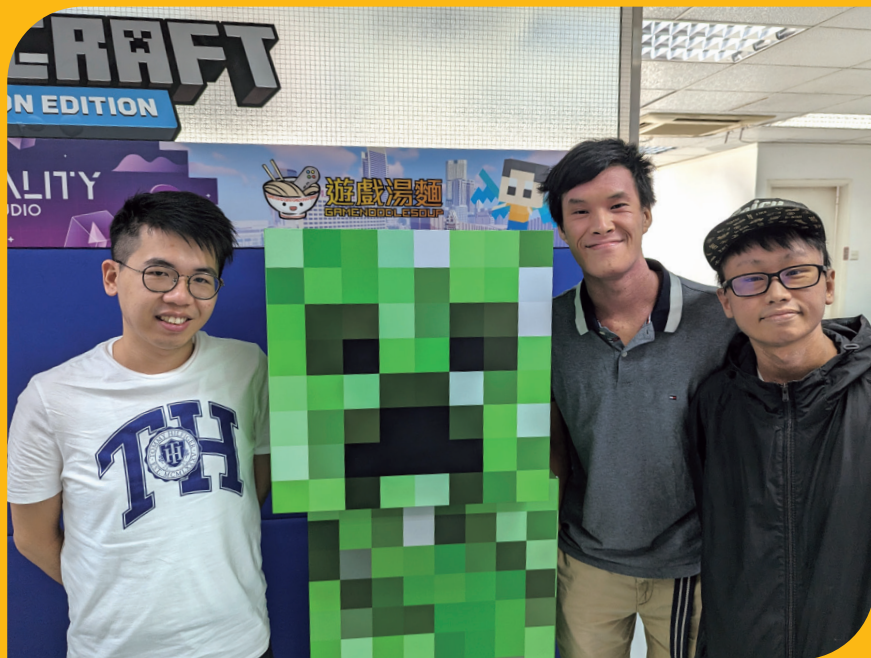


「有學生以街市為背景，有的在 Minecraft 裡建造了虛擬的深水埗劏房，在遊戲中探索劏房戶的生活，能把這類議題變成遊戲是我沒想過的。」

「整天都在打機，不如好好讀書」、「打機會打到眼睛壞掉」等警告語句，在大多家庭裡，只要把電腦螢幕亮著十五分鐘，就會從某個角落喊出來。但諷刺的是，近年科技界冒起新的二三事，往往能瞬間獲得社會，以至世界的注目，例如虛擬貨幣讓人瘋狂地找尋商機、NFT 畫作亦在藝術界掀起了討論，最近的人工智能又讓不少行業的人都陷入恐慌，生怕糊口技能被取代。

打機或是對電腦及科技有興趣，現在也許成為了正面的事情。「方塊導遊」的成員 Anderson 形容，現在大多老師和家長對資訊科技的認知，仍停留在維修電腦的階段，未有跟上潮流的步伐。他們就像自己的母親，也不太清楚自己

的工作內容：「以前叫你別打太多波，現在叫你別打太多機。很多人自覺和科技的距離很近，但其實對其認知仍有距離。」Anderson 本來從事遊戲化科技，而「方塊導遊」的成員們，有一半是打機認識的，其餘是工作認識的。他們發現不少年輕人喜歡打機，卻沒太多途徑及支援加入遊戲和科技行業。坊間的編碼課程所費不輕，團隊獲得 Good Seed 資助後，計劃轉化課程內容，讓有志從事電腦行業而家裡欠缺資源的年青人接觸。Good Seed 定期舉辦聯誼活動，讓團隊認識不同社企人士，同時了解到各行各業的商業模式。資助期間，Good Seed 提供了資源，令「方塊導遊」團隊可以在計劃初期嘗試研究原型及加強可持續性，為項目打好基礎。



很多人都愛打機，但要怎樣才能辨別他是  
有志從事此行業的人呢？「我們接觸  
的年青人大多也有興趣，一種是單純  
有想法，一種是真的有能力、真的想入  
行。我們想提供一個地方讓他們試試，  
部分人就算知道內容，也未必會繼續下  
去。」通常有潛質的學員大都能回答團  
隊提出的問題，或是研究後會有自己的  
答案，甚至嘗試糾正外界的說法，漸漸  
在遊戲群組和論壇成為主導和領袖的  
角色。

在四十小時的訓練過程裡，學員會學習  
編碼、設計遊戲內容和伺服器，也會了  
解用戶體驗 (UX) 等。課程透過極受歡  
迎的 Minecraft 遊戲，在已有的基礎概  
念下，再灌輸相關專業知識，引導他們  
建構全新遊戲。例如：為何要砍木、為  
何工具要分級數、為何要升級，現在統  
統都明白了。這樣下來，他們更了解行  
業的真貌。

根據「從實踐中學習」(Learning by  
doing) 的宗旨，課程的重點是要製作  
一個和社區相關的遊戲，而有部分作品  
完全超出 Anderson 的想像：「有學生以  
街市為背景，有的在 Minecraft 裡建造  
了虛擬的深水埗劏房，在遊戲中探索劏  
房戶的生活，能把這類議題變成遊戲是  
我沒想過的。」雖然從事科技行業是  
新事，但目前在網上搜尋資料已極為方  
便，甚至有人工智能先助你理解知識，  
他認為現在接觸知識的機會更多，對不  
少年輕人而言，向上流再不是遙不可及  
的事，對未來亦更有期盼。