

青少年「疫」景生悲輕生增 中學生製卡牌遊戲冀減壓

新聞觀看次數：3.1k

2024年3月12日 (二)

23°C

03月10日(日) 19:44

推介 0

分享

Post

分享



SouLink奪得最佳商品獎冠軍。

1/2

青年成就香港部舉辦的「HSBC x JA青年創業體驗計劃實驗概念店」日前舉行評審，保良局羅傑承（一九八三）中學組成的學生隊伍 SouLink，奪得最佳商品獎冠軍，朱筱融同學表示，創作卡牌遊戲是因為新冠疫情期間許多學生很悲觀，自殺率高，許多人感到大壓力和悲觀，遊戲中加上青少年面對的社會問題場景，如家庭暴力、校園暴力、起底行為等，卡牌賦予玩家不同角色，針對不同場景發表己見，從而做到換位思考，反省被欺凌者面對的困境，從而減少誤會，改善溝通。她希望學生透過桌遊可以舒緩壓力及認識更多朋友，卡牌亦畫上一些易危、瀕危及絕種動物，如熊貓、小熊猫、樹熊、北極熊等，喚醒大家對生態的關注。

觀塘瑪利諾書院隊伍「Envision」奪得最佳商品獎季軍，成員藍顯指他和組員均喜愛動物，發現有許多動物受生態影響，現已瀕危而且未必有很多人關注，故以海陸空瀕危動物為主題，設計了卡牌遊戲、帆布銀包、帆布袋三種產品，各種產品均印有瀕危動物，其中卡牌遊戲的每張卡片上均印有瀕危動物的圖像以及帶有二維碼連結，希望可加深大眾對瀕危動物的認識。他坦言，起初以為推出產品可以有很大迴響，卻發現並無想像中容易，「能接觸到的人數始終有限，無法立即改變，但希望可以繼續推廣令多點人關注。」

青年成就香港部舉辦的「HSBC x JA青年創業體驗計劃實驗概念店」有逾1,800名14至18歲的中學生參加，參加學生組成了逾70間學生公司，以「e+創夢創未來」為主題，學生以社會議題製作自家製產品，涵蓋學生壓力問題、保護瀕危動物及罕見疾病白化症關注等議題，期望喚起公眾關注。



活動有逾1800名14至18歲的中學生參加。