

「疫」境輕生上升 中學生製桌遊紓壓 ▾



「疫」境輕生上升 中學生製桌遊紓壓

新聞觀看次數：1.1



學生隊伍SouLink奪得最佳商品獎冠軍。

【本報訊】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，中學生隊伍SouLink，奪得最佳商品獎冠軍。奪獎學生朱筱融表示，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，例如家庭暴力、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紓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，例如熊貓、小熊貓、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發現有許多動物受生態影響，現已瀕危但未必有很多人關注，故他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3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及二維碼，希望可加深大眾對瀕危動物的認識。

1800人參與e+創夢創未來

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1,800名14至18歲的中學生參加。