

中學生創業比賽 靠原創卡牌遊戲突圍



非牟利機構青年成就香港部 (JA HK) 舉辦的「HSBC x JA 青年創業體驗計劃」，是全港最大規模青年創業計劃，已經舉辦到第二十一屆，由商界顧問指導中學生自組公司，以貼近真實商業環境形式去營運，今年此計劃共吸引了 84 間中學，合共超過 1800 名學生參加。

歷年香港代表成績不俗，去屆亞軍團隊 Construini 更衝出香港，成功奪得 JA 亞太區全年最佳學生公司季軍；培養出 Construini 團隊的國際基督教優質音樂中學暨小學，今年再接再厲組成參賽隊伍 Alentar，以一款由「同理心」為主題的桌上遊戲《鼓到你 Gotcha》，率先在香港區比賽奪得「最受歡迎商品獎」，Alentar 又能否憑《鼓到你 Gotcha》再創佳績呢？

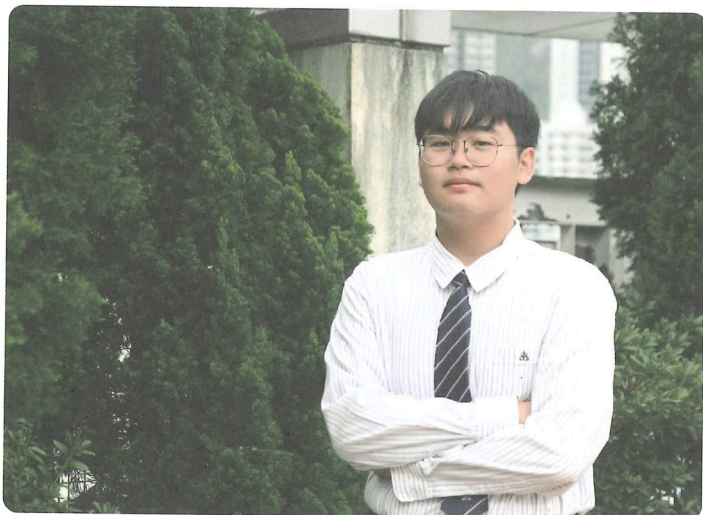


▲ 《鼓到你 Gotcha》是一款由「同理心」為主題的桌上遊戲

中學生原創桌遊 主打同理心完全靠「鼓」

《鼓到你 Gotcha》是一款輕鬆易上手的派對遊戲，而當中的「鼓」是「鼓勵的鼓」，在產品上花了點小心思。遊戲以青少年日常出現情形的「情境卡」，及加入了「同理心回應」元素安慰字句的「回應卡」組成。玩家們將透過代入安慰者和被安慰者雙方模擬對答，安慰者嘗試用手牌中適合的安慰字句作出表達，被安慰者就判斷對方的安慰能否貼近自己的心聲，最實在的鼓勵到失落的自己的玩家就可以得分。

遊戲的創作概念，亦跟 Alentar 的 CEO 張榆森 (Sam) 小時經歷有關。Sam 讀小學時曾有家人住院留醫，當時他的心情焦慮卻又束手無策，嘗試向身邊的人傾訴，卻只得到「唔緊要，會好啲」、「冇事嘅」、「唔好唔開心啦」等常見又無法真心安慰自己的回應。這些回應令他本來失落的心情，變得更為沮喪，只覺得別人不明白他的內心感受，直至成長過後，他才發現那是缺乏同理心的表現。



▲ Alentar的CEO張榆森收童年經歷啟發創作遊戲

直到參賽「HSBC x JA 青年創業體驗計劃」，Sam 就將這個想法融入到桌上遊戲之中，透過遊戲推廣同理心溝通，以輕鬆有趣的方式讓玩家設身處地站在他人角度思考，學習同理心回應。Alentar 為了確保遊戲內容符合同理心的原則，卡牌設計流程及內容都邀請到心理學家及社工認證，務求做到一絲不苟。

學生團隊步出校園 累積經驗開創未來

除了產品開發，Alentar 亦有分工不同部門各司其職，部門分工聽起來好像很容易，但對於中學生團隊而言已經是個大挑戰。例如負責財務部門的同學，一直透過與各部門交流和溝通，確保公司不會出現入不敷支的狀況；營銷部門亦積極與桌上遊戲零售商聯絡尋求合作，這也是筆者剛巧接觸到他們的原因。步出校園向陌生的桌遊店推銷產品，對他們來說也是之前無法想像的體驗，其中一位同學表示：「拜訪桌遊店的過程中獲益良多，親身感受到『在商言商』的重要，商討期間必須清楚自

己能為對方帶來的收益，也要反向思考對方在各方面的需求，例如《鼓到你 Gotcha》針對的年齡層或界別、對方經常接觸的客戶群等。今次的創業計劃令到想投身商界的同學們提早接觸基本的商業概念，為未來就業或創業前，奠下良好根基。」



▲ Alentar在K11實驗概念店階段，得到Youtuber「小薯茄」成員光顧。

體驗計劃臨近尾聲 才是職涯真正開始

作為一件桌遊產品，又或者團隊的營銷工作，能夠上架大型連鎖書店，絕對是一種肯定。Alentar 的《鼓到你》已經從校園市集、到 K11 實驗概念店，最終產品成功在誠品書店上架，這個學生公司團隊一步一腳印的走進大眾視野。隨著本屆「HSBC x JA 青年創業體驗計劃」步向尾聲，Alentar 團隊成員，以至其他參賽隊伍，即將就會回歸學生的身份，不過筆者相信這次的創業經驗，都會鼓勵這班年青人來日為香港商界帶來更多的熱情和力量。

