

電競周邊 崗位育成計劃

活動簡介

活動採用以「興趣為本」的生涯發展介入模式並選取了近年青少年感興趣的「電競」主題，啟發青少年以興趣達成個人生涯發展的可能性。



目標對象

待學待業青年 及 高風險青年



機構及服務單位

香港青少年服務處
一微^米網上青年支援隊

#電競趨勢



青少年可親身參觀電競公司了解電競行業如何運作，提升對行業及崗位的了解

#興趣為本



配合四節電競周邊行業崗位工作坊，發掘青少年潛在的能力及了解他們適合甚麼工作崗位

#知識建構



青少年需協助策劃電競比賽並於比賽中擔任不同崗位，從中建立新身份

#寓教於樂



於活動前中後期舉辦生涯輔導日以VASK及CV360®等工具進一步為青少年訂立目標、回顧及檢討過程

能力值雷達圖



滿意度 9分 是次活動成功幫助目標對象達成既定目標
“只要靠大家配合及有平台提供機會，青少年的能力其實可以超過想像”

成長度 7分 是次活動成功應用CLAP@JC理念、生涯發展框架及元素
“青少年在選擇崗位時都會先一起討論，按自己的能力或崗位的難易程度去討論及選擇崗位，例如需要最大知識及技術配合的工作是「比賽評述」，性格較大膽及健談、願意出鏡的青少年會願意嘗試此崗位”

完成度 7分 是次活動達到預期成效及目的
“身邊很多青少年喜歡打電競甚至希望成為選手，此活動成功針對青少年的需要，讓他們了解選手所需的能力、除了選手外電競行業還有甚麼其他工作、入行方法及薪酬水平，讓青少年有更多選擇的空間”

可持續性 8分 是次活動為目標對象帶來正面的後續影響
“青少年擔任不同崗位時可學習到很多實務技能，如Presentation skills、經營Social Media方法、Event Management等，在過程中能學會更多技能裝備自己”

互惠性 9分 是次活動有助探索機構未來方向及幫助社工介入工作
“從中擴闊了機構與電競行業的Networking，將來可以和固定團隊合作舉辦直播活動及開班分享經驗讓更多有興趣的青少年知道電競行業，達成更長遠生涯發展”

滿意度 9分 是次活動滿足了我的期望
“之前希望舉行直播但無從入手，參加周邊崗位課程學到很多知識，例如直播解說的技巧及所需設備等”

參與度 7分 是次活動增進了我的能力及工作經驗擴闊了我的人際關係
“即使於比賽途中有突發情況，自己仍然可以冷靜需與導師、社工、其他崗位及參加者進行溝通及協調，及時處理問題，增加了自信心”

自我認識度 7分 參加是次活動令我更了解自己的VASK
“對活動PIC的角色及工作很好奇，真正接觸後覺得此崗位自由度很大，於實際比賽當天更學會幫忙各崗位做協調工作，發現自己原來也適合做相關工作，很enjoy很开心”

了解度 8分 是次活動啟發了我對多元出路的看法
“其實一開始是想成為職業電競選手，選擇參與課堂了解周邊崗位是希望學習更多知識「留後路」給自己，萬一真的不能成為電競選手也可以轉做其他崗位，學到的知識及技能令我心裡更踏實，對於在這行業發展更有信心”

成長度 9分 是次活動幫助我反思及計劃之後的生涯發展
“培養了「生涯發展」的概念，計劃先盡力朝着成為選手的方向前進，萬一真的未能成為職業電競選手，也可轉型成為其他崗位”

社工分享及體會

負責社工擁有多使用「電競」作為介入的經驗，由Mt Esports Education 電競公司協辦的電競周邊行業崗位工作坊不但讓青少年了解到電競行業的不同崗位、入行方法、薪酬水平及實務技能，配合CLAP@JC的框架及工具，青少年亦得以在過程中反思自己的興趣及能力，繼而探索及培育個人的生涯發展目標，甚至進一步擴闊朋友圈及眼界。

相較一次性的工作坊，本活動有更豐富的活動內容，包括同時提供四節課程及舉辦比賽，社工也在每節課堂中融入CLAP@JC框架，當中「生涯發展」的概念與Mt Esports Education 電競公司負責人對E-Sport的期望不謀而合，雙方均希望透過協辦活動，讓更多青少年知悉E-Sport行業真實的情況及進修途徑，為香港新興運動引入新血，創造就業機會。

活動初期，不少參加者在選擇崗位時感到迷惘，但與社工討論及探索他們的興趣及擅長領域後，最終都能揀選適合自己的崗位；也有部份青少年對自己的「堅趣」很堅定，但同時願意接觸周邊事物嘗試其他可能性，例如擔任後勤及幕後製作等不同崗位，以上實務工作有助社工提供更直接及深入的支援給青少年，對青少年自身的個人發展也有幫助。

「生涯發展實踐資助活動」提供了更多機會給有潛力的青少年，拉闊想像，更鼓勵大家在尋找生涯發展的旅途上，仍然可以繼續發展自己的興趣，學習更多技能裝備自己。

青少年回饋

參加活動的青少年一直以來都對電競很有興趣，但坊間有關電競的體驗活動並不多，經社工介紹下知悉此活動，出於對電競周邊崗位感到好奇，因此希望參加活動深入了解行業電競的崗位及知識。

由於青少年並沒有相關經驗，最初有點害怕自己的表現未如理想，但在社工及導師的幫忙下，他們不但學到很多電競相關知識及舉辦比賽的技巧，更加啟發自己更多面向及可能性，更清楚自己的目標。過程中對每個環節也很深刻，不論是初期根據自己的能力和興趣選擇崗位，還是在比賽過程中和同伴一起處理不同狀況，由於此類型活動是自己的興趣，學到的知識又可以幫助自己將來從事此行業，因此並不覺得辛苦。

此活動連繫了青少年的「興趣」和「工作」，讓他們發現了自己真的希望走「電競」這條路，並延續了他們繼續在電競行業發展的可行性，更學懂了為自己的未來打算。