



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups



專業·專業·創新



PROJECT
虛擬體驗抗毒輔導計劃

EVER

青年違法防治中心
YOUTH CRIME PREVENTION CENTRE



贊助

計劃推行日期：2017年5月1日至2020年4月30日

BDF160015

分享內容

- 1** 計劃簡介、服務對象及計劃目的
- 2** 分層分流服務架構、服務內容、成果及成效
- 3** 經驗分享及計劃總結

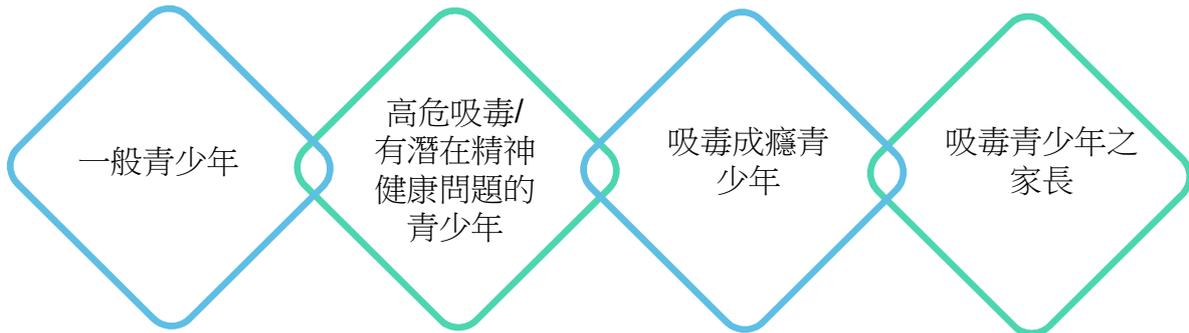


1. 計劃簡介、服務對象及計劃目的

計劃簡介

- 計劃採用分層分流服務模式 (Stepped-care model) ，為全港 10-29歲吸毒青少年免費提供戒毒服務。
- 為配合年青人特性，計劃運用嶄新科技虛擬實境體驗手法 (VR) 、遊戲為本的簡短心理輔導，以及全新抗逆力訓練等創新輔導和教育手法，提升吸毒青少年的戒毒動機，及早遠離毒禍。
- 計劃同時為家人提供親職技巧及相關的情緒支援，讓吸毒者家人更了解其需要，在戒毒過程中支援吸毒者。

服務對象



計劃目的

評估

及早辨識有潛在吸毒行為/
隱蔽吸毒/
出現精神健康問題的青少年。

治療

運用虛擬現實體驗 (Virtual reality
experience)，結合具實證的治療手
法，提升吸毒者及康復人士之戒毒動
機及減少/停止吸毒行為

提升業界評估及介入知識

進行經驗分享會及專業培訓，訓練
社工運用相關的評估及介入知識，
提升處理複雜個案的能力。



預防

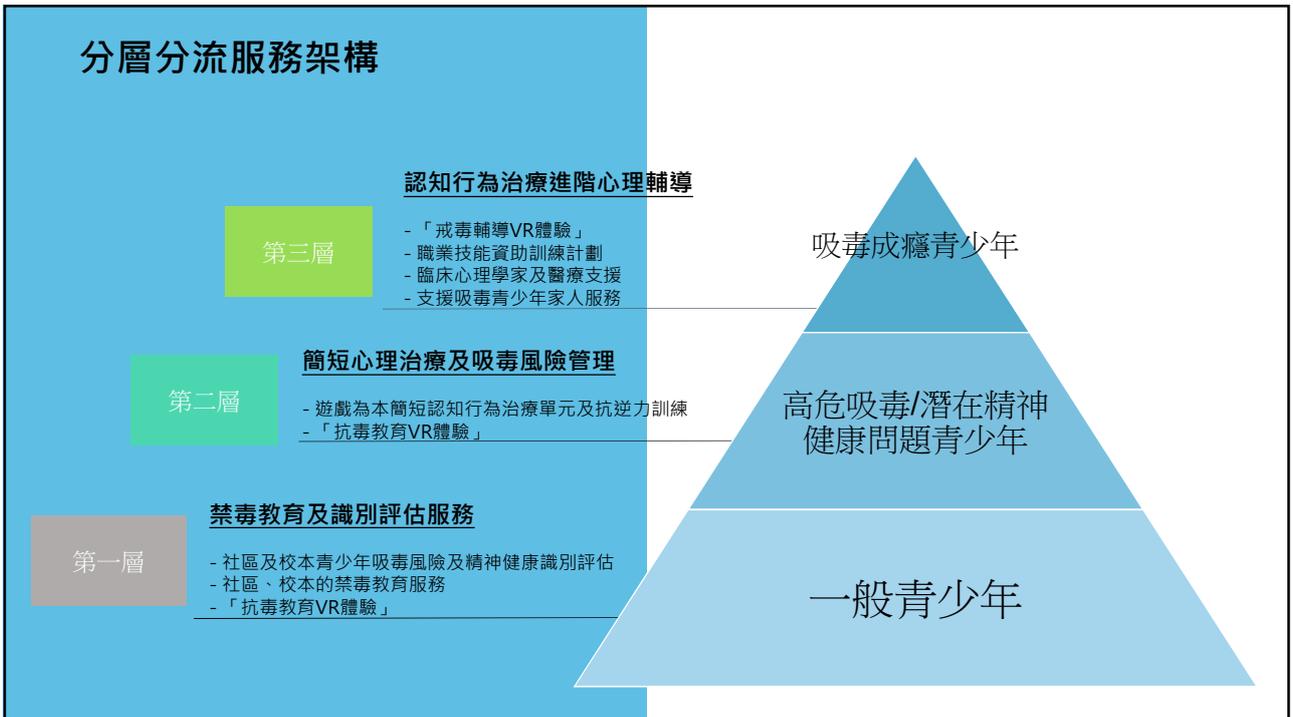
運用遊戲為本簡短認知行為治療單元及抗逆
力訓練，提升高危吸毒/有潛在精神健康問題
青少年的抗毒意識

家人支援

支援吸毒青少年的家人，疏導情緒
壓力，提升親職技巧，協助家人處
理其子女吸毒引發的問題。



2. 分層分流服務架構、服務內容、成果及成效



第一層服務：禁毒教育及識別評估服務

具體服務內容

對象：一般青少年/ 高危青少年



禁毒講座及識別評估



第一層服務：禁毒教育及識別評估服務

「抗毒教育VR體驗」



第一層服務：禁毒教育及識別評估服務

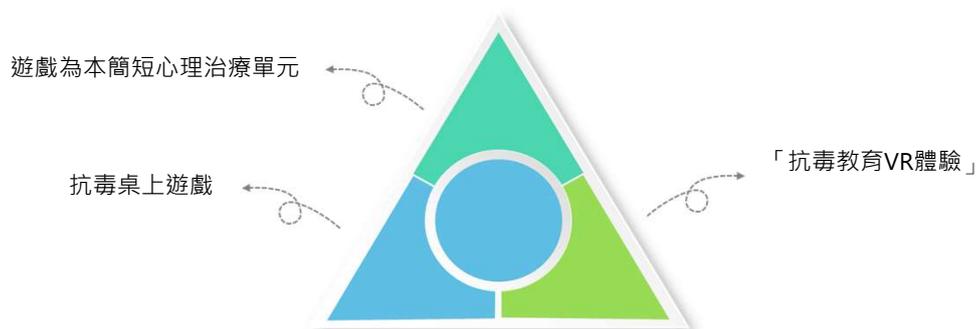
服務成果

成果指標	預期目標	實際成果
為一般 / 受精神健康問題困擾 / 高危吸毒 / 吸毒青少年，提供精神健康及吸毒危機評估識別服務	2000人	3455人

第二層服務：簡短心理治療及吸毒風險管理

具體服務內容

對象：高危吸毒/有潛在精神健康問題的青少年



遊戲為本簡短心理治療小組



簡短心理治療教材及桌上遊戲

處理人際關係的三種態度

- 被動、挑釁、堅定為我們日常處理人際關係的三種形式
- 面對一些不合理和無理要求時，「堅定」的態度和技巧，能夠使我們直接而清晰地拒絕別人

態度	言行特徵
堅定 (Assertive)	<ul style="list-style-type: none"> 明確、具體、直接。 簡單扼要、不需花太多時間解釋。 按語堅定、音量適中、目光肯定。 願：少用「應該」、「必須」等字眼，或期望。

第二層服務：簡短心理治療及吸毒風險管理

服務成果及成效

成果指標		預期目標	實際成果
為受精神健康問題困擾及高危吸毒青少年提供遊戲為本簡短心理治療及抗逆力訓練及第一身吸毒禍害虛擬實景體驗活動		300人	611人
成效指標	評估工具	預期目標	實際成果
高危青少年的抗毒態度有所提升	禁毒基金1號問卷 (前測及後測)	70%或配對樣本t檢定顯示參加者的抗毒態度有顯著提升	66.4% 配對樣本t檢定顯示參加者的抗毒態度有顯著提升(P=0.000)

第三層服務：認知行為治療進階心理輔導

具體服務內容

對象：10-29歲的吸毒成癮青少年，吸毒成癮青少年之家長

戒毒輔導VR體驗



職業技能資助訓練計劃



支援吸毒青少年家人服務



認知行為治療



臨床心理學家
及醫療支援

戒毒輔導VR體驗



Sc7_Shot17_continuous

醫療支援



職業技能訓練及興趣發展活動



第三層服務：認知行為治療進階心理輔導

「VR戒毒輔導體驗」



第三層服務：認知行為治療進階心理輔導

服務成果及成效

成果指標	預期目標	實際成果
為受精神健康問題困擾及吸毒青少年提供家庭為本進階心理治療、醫療服務、職業技能資助及無毒生命短片體驗	70人	72人
為吸毒青少年的家人提供家庭為本進階心理治療	35人	35人

第三層服務：認知行為治療進階心理輔導

服務成果及成效(續)

成效指標	評估工具	預期目標	實際成果
吸毒青少年的戒毒動機有所提升	禁毒基金13號問卷 (前測及後測)	65%或配對樣本t檢定顯示參加者的抗毒態度有顯著提升	78.5%
吸毒青少年減少吸毒次數	禁毒基金6號問卷 (前測及後測)	65%吸毒青少年於活動後減少吸毒次數	- 96.9%減少吸毒次數 - 97.0%沒有復吸

第三層服務：認知行為治療進階心理輔導

服務成果及成效(續)

成效指標	評估工具	預期目標	實際成果
吸毒者家人的精神健康有所改善	情緒健康量表 DASS-21 (前測及後測)	65%或配對樣本t檢定顯示參加者的抗毒態度有顯著提升	94.1%
家人為吸毒者提供支援的能力有所改善	禁毒基金20號問卷 (前測及後測)	65%或配對樣本t檢定顯示參加者的抗毒態度有顯著提升	100.0%

專業訓練及經驗分享

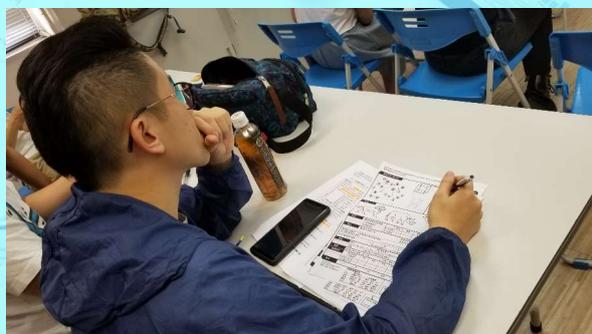
具體服務內容

對象：註冊社工 / 傳媒 / 社區人士

社工專業訓練

計劃成果及經驗分享會

社工專業訓練



計劃成果及經驗分享會



專業訓練及經驗分享

服務成果及成效

成果指標	預期目標	實際成果
為20名註冊社工提供精神健康及介入手法訓練	20人	28人

3. 經驗分享及計劃總結



計劃推行經驗分享

VR吸毒體驗太吸引對教育有反效果：以VR手法進行抗毒教育能吸引青少年參與，惟過於吸引的吸毒幻覺體驗或會令青少年對毒品產生興趣，因此設計VR時需作出平衡。

推行VR體驗注意事項：VR體驗有可能令部份參加者對毒品更加好奇，因此必須於體驗後由社工了解及評估參加者的反應，需要時作出跟進。

評估問卷之保密性：填寫識別評估問卷時需讓學生以及老師了解問卷調查的保密工作，確保問卷資料不會讓學校知悉，才能令學生放心填寫真實情況及意見。

支援家人=支援個案：家人支持對於青少年脫離毒品尤其重要，社工如能與家人建立支援網絡，可以深入了解青年的情況，從而訂立更有效的介入策略。

醫社協作：中西牙醫服務有效回應吸毒青少年的即時需要，更容易作為戒毒的介入點。此外，社工亦可與醫護人員溝通，讓他們強調相關疾病與吸毒之間的關係，以加強禁毒輔導效果。

Project EVER計劃總結

總結整項計劃，成功應用虛擬實境技術，建立為「預防教育」及「戒毒輔導」而設的VR體驗，從研究及前線應用，均獲得理想評價。計劃建立的評估系統，有效識別高危吸毒青少年，而跟進的小組及個案服務亦能幫助高危及吸毒青少年處理毒品相關問題。計劃所有指標均能達標及超標完成，部份數字包括個案戒毒或減少吸毒次數，以及戒毒動機、吸毒者家人改善精神健康及支援能力等，均較預期為高，反映計劃成效理想。



Thank You!