



Aug 1, 2020 – Nov 30, 2022

**"Drug + Experience" VR Beat Drug & Publicity Project**  
**「毒 + 體驗」VR禁毒宣傳及教育計劃**  
**BDF 190011**

 *Ming Pao Magazines Limited*  
明報雜誌有限公司



「毒 + 體驗」VR禁毒宣傳及教育計劃

1. 簡介
2. 計劃內容
3. 計劃成果及成效
4. 經驗分享



## 1. 簡介 (計劃背景)

- 「毒 + 體驗」是一個以年輕人容易接受的方式，透過VR虛擬實境的科技器材，讓參與者參與一個親歷其境的感受。而計劃除了傳遞傳統吸毒的害處之外，「毒 + 體驗」希望向所有參與者灌輸一個重要的概念 -- 「選擇」，藉以教育年輕人在人生旅途上「選擇」的重要性，因為所有「選擇」的決定，都會影響一生。
- 因應最新吸毒者人口趨勢，針對10至20歲的年輕學生，尤其是高小及中學生為主要目標。提高目標群對毒品禍害的認知，特別是「大麻」及危害精神毒品。
- 研究發現年輕人吸毒主因包括好奇、朋輩影響、尋求刺激、逃避壓力等。「毒 + 體驗」會因應以上原因而製作相關場境，增加故事逼真感受。



## 簡介 (續)

- 「明報雜誌有限公司」擁有超過50年歷史，是香港歷史最悠久的本地週刊，集合文化、藝術和娛樂內容。作為全港其中一份極具影響力的媒體，我們希望為香港社會作出貢獻，承擔社會責任，因此我們積極向社會大眾發放正面禁毒資訊！
- 明報雜誌有限公司除了成熟而有效的傳統平面平台，亦擁有龐大粉絲 (Fans) 的線上平台。由於現時之最新吸毒趨勢愈見嚴峻，吸毒者年輕化對香港未來社會的影響極大，我們特此製作及推出「毒 + 體驗」VR禁毒宣傳及教育計劃，以輕鬆而年輕的手法，吸引指定年輕學生對象，同時亦透過《明周》，吸引其他階層對象，希望社會對毒品的觀念，有正確清晰的觀念。



## 簡介 (續)

### 「毒 + 體驗」VR禁毒宣傳及教育計劃


「毒 + 」與「獨家」諧音相同，是獨自一人的含意；而「體驗」就是利用VR技術，令參加者有如置身現場、親歷其境一樣的「體驗」。顧名思義，「毒 + 體驗」就是讓參加者獨自一人，親身經歷一次人生，而人生中每次不同的場景，都需要面臨命運的抉擇，究竟人生要經歷怎樣的「選擇」？如何作出「選擇」？而每一個「選擇」又如何影響一個人的一生。

有毒的還是無毒的人生，就是全靠自己一個人的決定而影響著，有時在人生路上「停一時衝動，想以後人生」，這就是「毒 + 體驗」希望帶給參加者的重要訊息。



## 簡介 (計劃重點)

- 「毒 + 體驗」VR禁毒宣傳及教育計劃是一個利用VR虛擬實境的科技，結合電視電影拍攝的推廣計劃，目標旨在於2020年12月至2022年4月期間走訪香港小學、中學及大專，接觸目標學生，透過VR令年輕學生如親身感受人生，關注毒品帶來的禍害，重點如下：
- 透過VR全港性計劃，冀促使年輕學生關注吸毒趨勢及禍害：
  - 關注10-20歲在學年輕人的吸毒問題
  - 提高同學、朋友、師長及家人間對吸毒者的關注
  - 揭示香港現時吸毒有年輕化趨勢，而且主流毒品如大麻、可卡因等對吸食者的終身危害及副作用極為嚴重
  - 鼓勵年輕人應小心「選擇」人生，抱正確人生觀，免被
  - 毒品支配，抱憾終生



## 簡介 (續)

- 「毒 + 體驗」計劃重點：
  1. 以電視電影的拍攝手法，配合嶄新VR拍攝器材，製作一套360度全景觀拍攝的VR節目「毒 + 體驗」，參加者只要配戴VR眼罩及操控手掣，便有如親身置身現場，經歷了一次人生不同的交叉點
  2. 同一時間可接受最多40位學生一同參與體驗，而每人的過程會因為自己的「選擇」而有所不同
  3. 與專業戒毒機構合作，確保有關話題與實際社會情況吻合
  4. 由專業VR電影製作公司 (建議合作公司：go VR immersive)負責拍攝，令拍攝效果更具質素
  5. 參加者不同的「選擇」，數據或可用作分析用途
  6. 照顧傳統平面讀者，明周同時會製作專題報導引發社會關注



## 2. 計劃內容 (流程)



制定整體工作計劃	資料搜集及撰寫	藝人及落實邀請	籌備拍攝工作
活動 1	活動 2	活動 3	活動 4
制定整體工作計劃、進行資料搜集、與各合作單位聯絡，及根據計劃需要進行報價/招標程序。	編劇根據禁毒署網站內的資訊，撰寫故事大綱、分場對白及場景。	根據故事大綱，邀請合適藝人參與拍攝。	因應故事大綱所需，製作公司進行睇景、添置服裝及道具等籌備工作。





## 計劃內容 (活動一)

### 1. 「毒 + 體驗」VR虛擬體驗

年輕人愛潮流，電玩和虛擬影片定能吸引他們的眼球，「毒+體驗」以VR手法拍攝和製作，由參加者的親身虛擬真實的體驗，以軟性輕鬆手法讓年輕人關注吸毒新趨勢和毒品的禍害。

- 「毒 + 體驗」以VR虛擬實境科技拍攝及製作，並邀請藝人飾演部分角色，而成功戒毒人士及戒毒機構代表亦參與節目拍攝，增加真實感。
- 配合相關VR器材，即布置身於現場一樣，參加者透過影像，會經歷一連串不同場境，每次都要面對一個「選擇」，目的是要參加者明白每個「選擇」都會影響他的一生。

#### 節目特色:

- VR節目方式互動，吸引年輕觀眾參與及製造話題。
- 由藝人參與拍攝，增加電影感吸引觀眾，引起共鳴。
- 節目中傳遞禁毒訊息「選擇」的重要性和年輕人應抱正面思想。



## 計劃內容 (活動二)

### 2. 「毒+體驗」VR虛擬體驗分享會

為增強專業的諮詢服務，我們將與專業戒毒機構「基督教香港信義會天朗中心」及「基督教香港信義會靈愛中心」合作，把有關話題延伸，安排成功戒毒者參與「毒 + 體驗」後的分享會，以過來人身份第一身講解毒禍，並由專業社工解答參加學生任何對吸毒、戒毒等支援和資訊。

而「基督教香港信義會天朗中心」及「基督教香港信義會靈愛中心」亦會為《明周》的2期專題稿提供協助及配合，令內容更準確。



## 計劃內容 (活動三)

### 3. 《明周》2期專輯

- 「毒 + 體驗」VR虛擬體驗能接觸年輕一代包括高小、中學生、大專生等青年人。
- 而為照顧其他社會人士，讓他們了解香港吸毒的趨勢與現況，《明周》會配合「毒 + 體驗」的推出，製作2期，每期兩版的專輯內容，為讀者分析現時香港毒品年輕化為社會帶來的影響，讓讀者能及早關心自己身體的朋友、同學、家人、學生，令他們更早尋求協助，避免毒禍。
- 《明周文化》以高質素和深入角度探討社會時事和生活文化見稱，擁有相當的讀者數量和水平。



## 計劃內容 (拍攝花絮)



 「毒+體驗」VR虛擬體驗

- 於2021年9月至2022年11月期間，分別去到不同的小學、中學、大學及機構，招募不少於750位小學生、1500位中學生及250位非高危青年參加「毒 + 體驗」VR虛擬體驗。
- 同時招募不少於240位小學生、480位中學生及80位非高危青年參加20場次「毒 + 體驗」VR虛擬體驗分享會。



 「毒+體驗」VR虛擬體驗 (續)







# 「毒+體驗」VR虛擬體驗分享會



# 《明周》2期專輯 (第一期)

刊登日期: 2022年5月13日

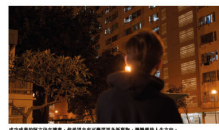


成 長路上本已滿佈不明機關，但隨著毒品氾濫的問題漸趨嚴重，現今青少年亦面對更多挑戰。其中一種正在擴闊空間的虛擬世界「VR」就曾經因缺乏足夠的保護措施，網上相對容易購得的成長之路。

**受攝友引誘 入黨社會難逃真毒品**  
「我係一個好容易受誘惑的人，每次我見到有人吸煙，我的心裏就試過，唔知吓下藥會上癮。」第一次吸煙的經歷令阿文(化名)人生路途多添變數。他參加了最近的一次毒品戒除課程，在課程中，他第一次接觸到毒品，他感到驚訝和恐懼。他不知道，他已經吸了太多煙，他不知道，他已經吸了太多煙，他不知道，他已經吸了太多煙。

**多次進出男廁 因家人決心戒毒**  
阿文(化名)是一個好容易受誘惑的人，每次他見到有人吸煙，他的心裏就試過，唔知吓下藥會上癮。他參加了最近的一次毒品戒除課程，在課程中，他第一次接觸到毒品，他感到驚訝和恐懼。他不知道，他已經吸了太多煙，他不知道，他已經吸了太多煙，他不知道，他已經吸了太多煙。

**堅定拒絕吸毒 掌握自己人生**  
「我係一個好容易受誘惑的人，每次我見到有人吸煙，我的心裏就試過，唔知吓下藥會上癮。」第一次吸煙的經歷令阿文(化名)人生路途多添變數。他參加了最近的一次毒品戒除課程，在課程中，他第一次接觸到毒品，他感到驚訝和恐懼。他不知道，他已經吸了太多煙，他不知道，他已經吸了太多煙，他不知道，他已經吸了太多煙。





# 《明周》2期專輯 (第二期)

刊登日期: 2022年5月27日



## VR 虛擬「毒+體驗」助學生拒絕毒品誘惑

圖為學生在課堂中，戴上VR頭戴式顯示器，體驗虛擬「毒+體驗」。

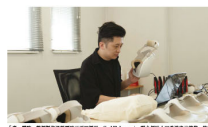
不同的選擇，會帶人引向不同的人生道路。一旦嘗試吸毒，不但對自己造成身心傷害，更會令家人感到失望或受傷。由明周文化有限公司策劃的「毒+體驗」為青少年提供身體發展世界，了解吸毒的危險及後果，學懂於現實生活中作出正確選擇。

**加強毒品認知 啟導學生選擇**  
明周文化有限公司策劃的「毒+體驗」，旨在為青少年提供身體發展世界，了解吸毒的危險及後果，學懂於現實生活中作出正確選擇。

年輕人「選擇」的權利性，是他們所作的權利。一種選擇，是「毒+體驗」。年輕人應主動思考，選擇對的決定或行動等。「毒+體驗」，是針對青少年設計的，旨在提高他們的毒品認知，並引導他們作出正確的選擇。這不僅是為了他們的個人健康，也是為了他們的未來發展。通過這種方式，他們可以更好地了解毒品的危害，並學會如何拒絕毒品的誘惑。

## 突破360°拍攝限制 攝升代入感

「毒+體驗」特別之處在於其真人演員及實際拍攝，把一般VR虛擬攝影機局限，為學生提供身臨其境的「毒+體驗」。學生可以透過VR頭戴式顯示器，體驗虛擬「毒+體驗」。



圖為學生在課堂中，戴上VR頭戴式顯示器，體驗虛擬「毒+體驗」。

## 參考真實個案 引導學生思考

在「毒+體驗」中，「毒+體驗」的參考真實個案，旨在引導學生思考。這些個案展示了真實生活中的毒品問題，並引導學生思考如何避免這些問題。

「毒+體驗」對於社會而言，是長期推行教育的好工具。這不僅是為了學生的個人健康，也是為了他們的未來發展。通過這種方式，他們可以更好地了解毒品的危害，並學會如何拒絕毒品的誘惑。



圖為學生在課堂中，觀看真實個案，了解毒品的危害。



圖為學生在課堂中，戴上VR頭戴式顯示器，體驗虛擬「毒+體驗」。



# 《明周》2期專輯 (明周 Facebook)

Post Details

明周文化 MP Weekly  
26 November 2022

【HIGHLIGHT】「毒+體驗」：堅拒毒品誘惑 掌握人生主導權  
成長路上本已滿佈不同挑戰，但隨著毒品氾濫的問題漸趨嚴重，現今青少年亦面對更多挑戰，其中一樣正是在誘惑當前學懂拒絕！16歲的阿文（化名）就曾百鍊交織而被誘惑毒等，路上相對崎嶇難走的成長之路。  
全文：<http://bit.ly/3u3exPK>  
#拒絕毒品 #戒毒 #禁毒 #社會問題 #人生感悟

MPWEEKLY.COM  
堅拒毒品誘惑 掌握人生主導權 · 明周文化  
成長路上本已滿佈不同挑戰，但隨著毒品氾濫的問題漸...

Performance for your post

16,277 People Reached

734 Reactions, comments & shares

700 Like	691 On post	9 On shares
1 Love	1 On post	0 On shares
5 Haha	5 On post	0 On shares
3 Wow	3 On post	0 On shares
1 Angry	1 On post	0 On shares
14 Comments	13 On Post	1 On Shares
10 Shares	10 On Post	0 On Shares
486 Post Clicks		
0 Photo views	223 Link clicks	263 Other Clicks

Impression: 19,300

**明周 Facebook (續)**

明周文化 MP Weekly  
29 November 2022

【HIGHLIGHT | 「毒+體驗」】VR 虛擬「毒+體驗」助學生拒絕毒品誘惑  
不同的選擇，會將人引向不同的人生道路；一旦嘗試吸毒，不但對自己造成身心傷害，更會令家人蒙受痛苦。由明報雜誌有限公司策劃的「毒+體驗」就讓年輕人置身虛擬世界，了解吸毒的禍害及嚴重性，學懂於現實生活中作出正確選擇。  
全文：<http://bit.ly/3XA18zU...> See more

VR 虛擬「毒+體驗」  
助學生拒絕毒品誘惑

MPWEEKLY.COM  
VR 虛擬「毒+體驗」助學生拒絕毒品誘惑 - 明周文化 [Learn more](#)

Impression : 23,200

**Performance for your post**

20,375 People Reached

779 Reactions, comments & shares


362 Like	344 On post	18 On shares
3 Love	2 On post	1 On shares
288 Haha	269 On post	19 On shares
17 Wow	16 On post	1 On shares
1 Angry	1 On post	0 On shares
72 Comments	46 On Post	26 On Shares
42 Shares	42 On Post	0 On Shares

1,876 Post Clicks

0 Photo views	369 Link clicks	1,517 Other Clicks
---------------	-----------------	--------------------

**3. 計劃成果**

	目標	結果
指標	<ul style="list-style-type: none"> <li>製作「毒 + 體驗」VR虛擬體驗。</li> <li>招募750位小學生、1500位中學生及250位非高危青年參加80 - 100場次VR體驗「毒 + 體驗」VR虛擬體驗。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>「毒 + 體驗」VR虛擬體驗之拍攝及後期製作已完成。</li> <li>截至2022年11月30日止，已經招募了以下數量及所佔百分比的組別，參加 95 場VR虛擬體驗，詳情如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>已招募 784個「小學生」；為目標之105%。</li> <li>已招募 1,541個「中學生」；為目標之103%。</li> <li>已招募251 個「非高危青年」；為目標之100%。</li> </ul> </li> </ul>




### 計劃成果 (續)

	目標	結果
指標 <sub>2</sub>	招募240位小學生、480位中學生及80位非高危青年參加20場次「毒+體驗」VR虛擬體驗分享會。	<p>截至2022年11月30日止，已經招募了以下數量及所佔百分比的組別參加 79 場VR虛擬體驗分享會，詳情如下的數及所佔百分比如下：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 已招募784個「小學生」；已經達到預定目標，百分比為326%</li> <li>• 已招募1,541個「中學生」；為目標之321%。</li> <li>• 已招募132個「非高危青年」；為目標之165%。</li> </ul>




### 計劃成果 (續)

	目標	結果
指標 <sub>3</sub>	製作2期《明周》禁毒專輯，接觸讀者人數約618,000人次	紙本專輯已於2022年5月13日及5月27日刊出，接觸讀者人數約1,039,228人次




### 3. 計劃成效


1. 為了解「中學生或大專生參加者對吸毒的縱容態度有所減低」，我們以配對樣本 t 檢定(paired t-test)作判定，讓參與VR體驗的中學生或大專生進行前測及後測，於VR活動進行之前及之後，分別填寫禁毒基金18號問卷。
2. 為了解「小學生參加者對吸毒的縱容態度有所減低」，我們以配對樣本 t 檢定(paired t-test)作判定，讓參與VR體驗的小學生進行前測及後測，於VR活動進行之前及之後，分別填寫禁毒基金17號問卷。



### 計劃成效 (續)

	目標	結果
指標 /	<p>中學生或大專生參加者對吸毒的縱容態度有所減低</p> <p>(配對樣本t檢定(paired t-test)顯示參加者對吸毒的縱容態度有顯著減低或70%參加者對吸毒的縱容態度有所減低)</p>	<p>收回500份有效問卷，72.8%中學生對吸毒的縱容態度有所減低</p>

 計劃成效 (續)		
	目標	結果
指標 2	小學生參加者對吸毒的縱容態度有所減低  (配對樣本t檢定(paired t-test)顯示參加者對吸毒的縱容態度有顯著減低或70%參加者對吸毒的縱容態度有所減低)	收回500份有效問卷，70.8%小學生參加者對吸毒的縱容態度有所減低

 4. 經驗分享	
成功原因	Reason behind under achievement of target
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 根據舉辦了超過80多場的「毒+體驗」VR虛擬體驗，發現學生及年輕人對VR的接受程度很高。</li> <li>2. VR對他們來說有新穎、年輕及時尚的感覺。</li> <li>3. 由於「毒+體驗」內容可以根據參加者個人意願作出選擇，比傳統的說教方式，更適合年輕人。</li> <li>4. 毒品問題近年更趨嚴重，學校普遍樂於加強年輕一代的禁毒意識，故此通常樂意接受對我們提供的服務。</li> <li>5. 由於活動有教育意義，VR虛擬體驗有口碑，令更多中、小學願意讓學生參與。</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 2021年6月開始的「毒+體驗」VR虛擬體驗活動，因2021年尾開始，新冠疫情趨向嚴重，由2022年初起，大、中、小學相繼停課，令原本已落實於1月至4月舉行的體驗活動全面取消。</li> <li>2. 部分學校於5月中開始復課，但仍維持半天上課。學校為追趕原有課程，之前已報名參與體驗活動的部分學校，亦無奈取消活動。</li> <li>3. 因為種種原因，部份大學的學生會於社會運動之後，未能安排學生參與「毒+體驗」。最後幾費周章，透過其他人士安排，才能成功安排「理大」及「珠海學院」的學生參加。</li> </ol>

