

主辦
香港青少年服務處
HONG KONG CHILDREN & YOUTH SERVICES

贊助
禁毒基金
BEAT DRUGS FUND

BDF190023
「CHILL甩幻草園—
預防及輔導介入計劃」
Implementation period:
09/2020-08/2022

目錄

01 計劃背景

02 計劃內容

03 介入成效評估

04 總結

01

計劃背景



傳統毒品 與 大麻

大麻吸食者背後的需要

刺激

興奮

創作靈感

自由



平和

寧靜

睡眠

傳統毒品 與 大麻

針對組群及介入方向

- 以中小學為主
 - 外展年青人
 - 單向式活動
 - 偏向阻嚇性
 - 建立無毒氣氛
 - 重整生活
- 專上院校
 - 特定潮藝組群
 - 互動形式
 - 偏向探討性
 - 打破等號論述
 - 重整生活及生涯發展

02

計劃內容



計劃內容

No Weed Chill
Out: 專上院校預
防教育活動

- 以「大麻」為主題的真實的逃脫遊戲及VR的情境片段，配合不同的配套，推行大專院校學生講座、午間及課後活動。以創新多元的項目，討論吸食大麻與否對自己的意義。

No Weed Chill
Out: 外展服務預
防教育活動

- 於區內日夜展協作，於街頭、網吧、酒吧及娛樂場所等進行預防吸食大麻活動。

No Weed Chill
Out: 家長支援及
預防教育活動

- 提供2期家長工作坊，增強家長對「大麻」的認識。家長們往往都跟香煙混淆，對子女吸食大麻的認知不足，希望透過家長工作坊，提升家長對大麻的認識。

預防大麻教育工作

專上院校預防教育活動

活動內容：VR禁毒遊戲介入

回應服務對象需要：

- 共建劇本，加深參與者對大麻的討論及認識
- 透過模擬高危情境，以遊戲方式帶出法律刑責及大麻的負面影響

成果：

- 加入科技元素，如虛擬實境(VR)，令參加者更能了解吸毒禍害
- 透過VR作介入手法，討論青少年對大麻的迷思
- 增加青少年對大麻刑罰及後果的了解



預防大麻教育工作

專上院校預防教育活動



活動內容：真實脫出遊戲

回應服務對象需要：

- 能提升參加者對身體的覺察意識 (記憶力、邏輯及專注能力)
- 遊戲設計符合大專生挑戰自我的特性

成果：

- 有效辨識曾接觸大麻的參加者並作出跟進
- 能刺激參與者思考大麻可能帶來的禍害
- 能與工作人員開放討論吸食大麻的後果

拾	捌	叁	拾
壹	由紅到黃 向右行	捌	
貳	七步成求生出路	柒	
陸	壹	伍	陸

預防大麻教育工作

外展服務預防教育活動



活動內容：於街頭、網吧、酒吧、深宵體育館等進行預防吸食大麻活動

回應服務對象需要：

- 預防教育活動的配套多元化
- 外展服務於區內高危場所作出預防教育

成果展現：

- 即時解答年青人對大麻的迷思
- 有效辨識高危青少年，為其提供發展性活動，杜絕年青人嘗試第一次吸食毒品機會



計劃內容

Chill 青年大使計劃

- 提供2期禁毒大使訓練班，並協助推行預防教育活動、製作與大麻相關的短片進行公眾教育等。

Chill家長大使計劃

- 提供2期的家長小組，更有系統地就大麻迷思、大麻文化及過來人分享，增強家長對「大麻」的認識。

No Weed Chill Out: Chill Hea 交流營

- 透過 Chill 大使為自己團隊策劃一個乎合他們心目中的 Chill 文化交流營，更進一步分享他們對「Chill文化」及「大麻文化」的分別，期望透過輕鬆及大自然環境及氣氛，體驗當中的意義。

Chill覺察體藝小組

- 藉著體藝班組體驗，協助青少年尋找自己的興趣，在無毒的環境下全情投入地做自己喜愛的事，達到超然感。

預防大麻教育工作

Chill 青年大使計劃



活動內容：

招募有志推行禁毒教育的大專生及過來人為參加者提供訓練，協助拍攝禁毒短片，推動社會教育工作

回應服務對象需要：

- 提供「共建無毒社區文化」的建構空間
- 提升參加者對社區建構的參與度
- 提升參加者的自我效能感

成果展現：

- 能夠給予參加者發揮多媒體創意的空間
- 共同建構健康的校園社交環境
- 為大專校園的高危群體提供正向的朋輩資源

預防大麻教育工作

家長支援及預防教育活動



活動內容：

就大麻的迷思、次文化和負面影響，為家長提供小組活動和過來人分享，提升社區內家長對大麻的認識

回應服務對象需要：

- 提供適切的主題禁毒訊息，包括解答大麻迷思、中醫戒毒講座以及親子溝通等
- 使具備禁毒知識的家長能夠成為子女面對毒品誘惑時的重要家庭支援

成果展現：

- 家長更為了解子女有吸毒習慣的心態以及面對的戒毒困難，對毒品資訊有更多了解
- 有效辨識有資源轉介需要的家長，為其提供情緒支援和戒毒服務資訊
- 理解到吸毒的社會因素，有利家長與子女傾談戒毒資訊。

潮體驗活動 及 潮藝抗毒交流營



活動內容：

為大專及外展所辨識的有需要群體及吸毒者提供體藝小組、潮體驗活動及交流營的輔導介入

回應服務對象需要：

- 解構大麻與CHILL文化的等號，透過上述活動啟發他們找到新的生活意義，重新建構CHILL文化的定義。
- 針對青少年次文化潮藝團體，例如滑板、DJ、HIPHOP文化等邀請潮藝青年導師及正向KOL，共同打破大麻迷思，建立無毒潮藝文化。

成果展現：

- 青年導師和KOL以行動和說話來打破大麻迷思，為參加者樹立無毒潮藝文化的榜樣，大麻不會有助年青人的潮藝創作表現。
- 參加者透過參與不同的活動體驗，感受生活的意義和發掘自己的強項，大部分參加者十分投入體驗活動，找到自己的目標和方向。

計劃內容

Chill Trip 潮體驗活動

• 藉著一些單次性、非結構性及即興等的以Chill及潮流為主提的活動，提升青少年的興趣，從而他們喜愛的或潮流文化中，發掘當中對自己的意義。

No Weed Chill Out: E-engagement 多元支援平台

• 藉著增加網上討論大麻的話題，製作VR媒體、短片拍攝、網絡專訪等，多元地支援網上的青少年。此外，計劃會以開Live的於網上平台進行關於大麻的討論，例如「連登」、「Goop」等，以「你問我答」及現場頻道的方式開帖，即場邀請專業人士及過來人解答

Chill Storytelling 敘事治療輔導

• 在對話中讓青少年具體的探索以及表達「大麻」在生命中的經驗及意義，從有念頭吸食或已吸食大麻的故事中，回到自己為主體，建構對大麻的新看法，重新成為自己生命的主人

Chill Health 健康諮詢服務

• 透過邀請的中西醫生、護Chill士、性治療師，親身到吸食大麻及高危青少年傾談，讓青少年就自己本身跟「大麻」故事的情節，以健康的向度重親認識大麻對自己的互相關係及影響。

潮體驗活動 及 多元支援平台



活動內容：

為大專及外展所辨識的有需要群體及吸毒者提供體藝小組、潮體驗活動及交流營的輔導介入

回應服務對象需要：

- 解構大麻與CHILL文化的等號，透過上述活動啟發他們找到新的生活意義，重新建構CHILL文化的定義。
- 針對青少年次文化潮藝團體，例如滑板、DJ、HIPHOP文化等邀請潮藝青年導師及正向KOL，共同打破大麻迷思，建立無毒潮藝文化。


成果展現：

- 青年導師和KOL以行動和說話來打破大麻迷思，為參加者樹立無毒潮藝文化的榜樣，大麻不會有助年青人的潮藝創作表現。
- 參加者透過參與不同的活動體驗，感受生活的意義和發掘自己的強項，大部分參加者十分投入體驗活動，找到自己的目標和方向。

生涯發展 X 敘事治療 X 大麻介入

針對吸食大麻青少年無目標及方向的情況

生涯發展理論




- Key concept 1**

協助年青人整理個人生命中的V.A.S.K (價值、態度、技能、知識)
- Key concept 2**

協助年青人規劃生涯發展路徑

目的


協助吸食大麻青少年系統性整理自己吸食大麻以外的生命歷程經驗及發掘內在資源



生涯發展 X 敘事治療 X 大麻介入

針對吸食大麻青少年無目標及方向的情況

敘事治療理論




- Key concept 1**

協助年青人將人與問題分開
提升改變問題動機
- Key concept 2**

協助年青人尋找生命中獨特結果(MAGICAL MOMENT)

目的

協助吸食大麻青少年重寫另類生命故事



VR禁毒遊戲解說方向

你住所附近有類似的環境嗎？

你身處這種環境有甚麼感覺？

你會係屋企以外的地方吸食毒品嗎？如有，那個地方是怎樣的？感覺係好定唔好？

虛擬場境內的人物，為你帶來咩感覺？

係今次虛擬場境，你有咩感覺 / 諗法？

有咩因素促使你的選擇？

這些場境與你吸毒有無關係？有咩因素促使你繼續吸食毒品？

處身這種環境吸食毒品，你會感到驚慌嗎？你會如何應對？

小總結

場景是根據年青人所指普遍吸食大麻的地方

朋友的家：主要辨識年青人是否對大麻「了解」

公園及酒BAR：讓年青人透過VR感受吸食大麻的身體反應，從而觀察年青人「反應」

實踐經驗

- VR科技發展於服務上潛力
- 香港專上院校學生吸食大麻有上升趨勢，除外展及濫藥戒癮服務外，可於中學及大專院校推行
- 大麻吸食不易察覺，具隱蔽性高，能透過VR以不同切入點，辨識及打開話題
- 工作人員需裝備大麻有關知識，不能單向教育宣傳

優勢及限制

優勢

- 對科技好奇
- 不同場境或內容設計，可引入不同介入方向
(如以故事味濃內容：為女兒戒毒 / 販運被捕)
- 讓社工更快、直接將使用毒品的場景帶到話題上或配合BMP配套
- 能根據反應 / 回應產生更多討論空間

限制

- 如青少年吸食經驗與VR不對應，較難代入環境及心境
- 各人經歷不同，需要與個案社工配合，按需要調整和事後跟進
- 如新增場境，遊戲設計需時及價錢昂貴

開鎖密碼 = ①②③+④⑤

絕案望絕望件絕望絕解望絕望決絕望

ANSWER SHEET

ANSWER SHEET②

真實脫出遊戲解說方向

點解你地會作出咁嘅案情推論同總結?

係遊戲嘅過程裡邊，邊個位令到你最深刻? 點解呢?

係遊戲裡面，大麻點樣影響到馬高嘅生活?

係真實生活裡面，身邊有冇朋友類似馬高同阿俊咁，有接觸大麻架?

佢地嘅生活又係點?

係查案嘅過程中，有冇對大麻嘅新發現同了解? 係D 咩?

如果俾你地有機會接觸大麻，你地會唔會試? 原因係?

實踐經驗

活動內容設計需要視乎對象

大學/大專院校學生

- 遊戲時間較長，3小時內的活動
- 活動計設能夠以單人解難形式進行
- 偏好數理、邏輯、推理等解難遊戲
- 形式: 劇本殺、真實脫出遊戲

外展青少年/ 非大學/大專院校學生

- 遊戲時間較短，1小時內完成
- 活動設計需要較多互動及較故事性
- 偏好偵探、實體任務、劇情推理等遊戲
- 形式: 偵探、真人角色扮演、簡單脫出遊戲

優勢及限制

優勢

- 有效辨識曾接觸大麻的參加者並作出跟進
- 能刺激參與者思考大麻可能帶來的禍害
- 青少年在參與互動遊戲後，能夠與工作人員開放討論吸食大麻的後果
- 青少年在參與互動遊戲後，較有興趣了解與大麻有關的正確資訊，亦表示對大麻的了解有所增加

限制

- 互動遊戲需要人手，在精簡人手下遊戲像真度會有所下降，令參與者投入感下降
- 互動遊戲需要預備大量物資、道具及服裝，籌備及運送相關物資需時
- 若參與組別和組員人數太多，容易令部份組員沒有角色和任務，令參與者投入感下降，5人以內為一組是理想的人數
- 遊戲NPC 責任重要，需要事前作出詳細準備，才可以令參與者能夠投入。
- NPC在遊戲中亦作觀察者，協助帶領員作事後解說

校園桌遊CHILL體驗遊戲

製作背景

根據藥物濫用資料中央檔案室中2021第二季與2022年第一季比較，吸食大麻的高中/專上教育比起初中教育程度為多。而且有上升的趨勢。而香港的毒品教育宣傳工作以中小學為主。對大麻認識也未夠全面，有些更對大麻產生正向信念，加上大專生吸食毒品隱蔽性高，而且甚少主動求助。

他們都是將來投入社福界/教育界的學生，將來也從事青少年工作。故此以大專生為目標群組，接受大麻教育後，將自己學過的知識化為年青人容易投入的BOARD GAME 形式。也將這信息傳播於大專生之間，宣傳一個無毒的校園文化。

由沙田香港專業教育學院社會服務基礎文憑的學生參與CHILL甩幻草園桌上遊戲小組，學生分為6-8人，經過八節小組學習製作桌遊的理論和機制，在課餘時間與小組組員進行討論和製作，製作過程中，學生得到桌遊導師，IVE老師和香港青少年服務處社工指導下完成討論和製作。

以桌上遊戲作媒介介入的原因

大麻知識對於年青人來說會較沉悶，使用桌上遊戲，有以下的好處：

- 面對面與人互動，過程中會出現合作，競爭，談判，誘導對方，需要一定的溝通技巧，而且附有競爭性，但也有運氣的原素加入在當中，如用骰子來決定移動的步數。另外桌遊提供一個安全及輕鬆的環境讓年青人更開放去嘗試做，共同協作及觀察反思，讓年青人對內容更入腦。
- 互動形式傳達正確資訊-工作員或組員在小組中向其他人提供資訊，建議及教導(GUIDANCE)
- 觀察模仿學習-組員透過觀察及模仿小組中其他人的行為，並加以嘗試。如其中一個拒絕毒品，通常其他年青人也會跟他一樣拒絕。
- 發展社交-以角色扮演，學習更適當的社交行為。
- 年青人對於多個情境題，例如做賣家，或說服伴侶不吸食，或因hip hop 文化關係而食大麻，待入不同的角色，讓他們在扮演時學習到如何拒絕，也理解當時人對大麻的掙扎，從而更懂得運用說服技巧。
- 人際關係的學習--通過回饋來獲得啟發。組員在桌遊中會展現自己的個性及對毒品的態度，而工作員也會解說時從更加按他們的個性而更懂得給feedback。
- 小組凝聚：年青人透過一起解決問題，完成目標，有能互相支持及接納氣氛。

梁文輝、葉文俊、黃幹知 (2017)。<棋玩旅程100個桌上遊戲帶領技巧>。香港：策馬出版

實踐經驗

遊戲預備前：

1. 工作人員的自我裝備-需要先熟悉所有問題及玩法，避免混亂，而工作人員可以安排多一位工作人員預備工具，讓流程更順利。
2. 面積可以因應空間而調較，因真人版需要走動，會有趣一些。年青人也會較輕鬆，展現真我的性格。但難以集中精神，需要有趣讓他們專注。
3. 工作人員也需要具備一定程度的大麻知識。如CBD及THC是什麼，他們的分別，大麻對身體及精神的害處等，大麻的術語是什麼，年青人對於大麻的迷思及解答需要有較多的掌握。而且每條問題最好有少量的解釋(如原因，背景)可讓年青人更加留下深刻的印象，不只是講解答案。

遊戲中途注意事項：

1. 格子內的名字，會容易令年青人感到不解，但這不妨礙年青人的投入度，反而會增加工作人員安排卡牌的彈性。
2. 可以因應年青人的能力而調節問題的難度，如年齡較少的年青人，集中能力較弱，如發現他們注意力不集中，可以「一齊過黎聽條問題」令他們集中。也可以在抽體育堂的卡牌/精神加油站的卡牌時，改為三組甚至全部人一齊玩，或在一些空格也可以加入這兩副卡牌，以較多的動作題，確保參與及投入度。

實踐經驗

- 同工的回饋也非常重要，有些年青人需要較多的鼓勵去嘗試，肯定他們。
- 因目的是毒品教育，不應只鼓勵「競爭」，而是鼓勵「共同完成目標，一起畢業」。
- 如時間對某些年青人來說太長，可以定為「二十分鐘內玩到最遠」。
- 需要獎品以增加投入程度。

解說方向

年青人玩完這個遊戲對於大麻的想法有什麼不同？

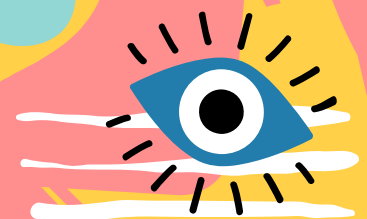
那一題印象對你來說最深刻？

日常中有沒有機會，或聽到朋友接觸過大麻？

*工作人員在過程中要多觀察年青人在遊戲中的表現，嘗試找出他們有共鳴的議題再深化討論。

03

新興介入- 輔導及介入方面



潮藝活動與大麻之關聯

- 吸食大麻被大眾媒體和社會論述 (Social Discourse) 描繪成與嘻哈 (HIPHOP) 文化密切相關
- 在某些場景 (如在電子音樂的活動) 中, 大麻可以提升其他派對毒品帶來的快感及起到調節的作用
- 吸食大麻具有特定的象徵意義——嘻哈文化中 (HIPHOP) 的社會資本。
- 在意義上, 大麻具有在嘻哈文化 (HIPHOP) 中形成社會連繫和維持「嘻哈圈子」的意識。

Pawson, M., & Kelly, B.C. (2017). Cannabis Use in Youth Subcultures. In Preedy, V. R. (Ed.), *Handbook of Cannabis and Related Pathologies* (pp.e11-e18). Academic Press.

介入策略

積極推廣HIPHOP文化活動
以接觸更多青少年

重新定義及建構
甚麼是Chill及快感的由來

辨識

澄清

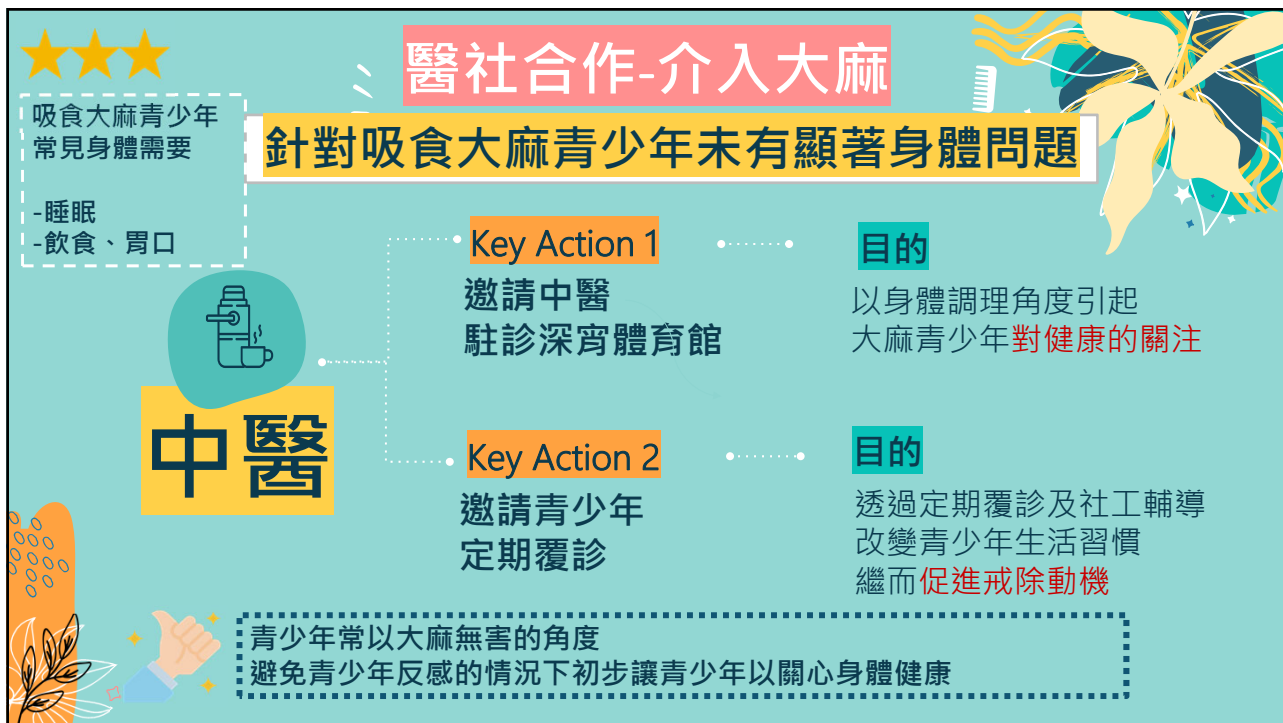
預防及介入

動員

「合法性」

由社工主導及安排小組成員
(參加者及導師)

共建新途徑讓青少年
表達感受和想法



04

介入成效評估

成果指標及結果

	預期目標	目標群組	達到成果
成果指標 1	舉辦24節真實脫出遊戲和48節VR禁毒遊戲，為不少於1,152名專上學生提供抗毒訊息	專上學生	舉辦24節真實脫出遊戲及48節VR禁毒遊戲，為1,861名專上學生提供抗毒訊息
成果指標 2	進行不少於48節外展，接觸不少於160名高危青少年(曾接受預防濫用藥物服務)	高危青少年	進行48節外展，接觸224名高危青少年(曾接受預防濫用藥物服務)
成果指標 3	<p>A. 舉辦2節家長工作坊，為不少於50名家長提供抗毒訊息</p> <p>B. 招收12名家長參與8節家長大使工作坊，其中不少於10名參加者完成不少於3節的工作坊</p>	家長	<p>A. 舉辦5節家長工作坊，為48名家長提供抗毒訊息</p> <p>B. 招收14名家長參與11節家長大使工作坊，其中13名家長完成不少於3節的工作坊</p>

成果指標及結果

	預期目標	目標群組	達到成果
成果指標 4	招收24名專上學生及4名過來人參與12節禁毒大使培訓工作坊，其中不少於22名參加者完成5節工作坊	專上學生及康復中人士	招收24名專上學生及4名過來人參與12節禁毒大使培訓工作坊，28名參加者完成5節工作坊
成果指標 5	<p>A. 為48名參加者提供合共288節敘事治療輔導，其中不少於48名參加者完成4節小組活動</p> <p>B. 進行共8節健康諮詢服務，不少於48人完成1節服務</p>	高危青少年、受大麻影響的青少年	<p>A. 為60名參加者提供合共303節敘事治療輔導，其中55名參加者完成4節小組活動</p> <p>B. 進行共14節健康諮詢服務，其中47人完成1節服務</p>

成效指標及結果

	預期目標	達到成果
成效指標 1	大專生對大麻禍害的認識有所提昇(配對樣本t檢定(paired t-test)顯示大專生對大麻禍害的認識有顯著提昇或70%大專生對大麻禍害的認識有所提昇)	收回有效問卷384份，當中83.3% (320名) 大專生對大麻禍害的認識有所提昇
成效指標 2	大專生對抗毒培訓有正面的評價(70%大專生對抗毒培訓有正面的評價)	收回有效問卷24份，83.3% (20名)大專生對抗毒培訓有正面的評價
成效指標 3	70%父母同意認同計劃能提升他們對戒毒問題的了解，讓他們有目標地協助戒毒者或支援戒藥者	收回有效問卷36份，100% (36名) 父母同意認同計劃能提升他們對戒毒問題的了解
成效指標 4	大麻吸食者的戒毒動機有所提昇(配對樣本t檢定(paired t-test)顯示大麻吸食者的戒毒動機有顯著提昇或70%大麻吸食者的戒毒動機有所提昇)	收回有效問卷43份，67.44% (29名) 大麻吸食者的戒毒動機有所提昇

