

# 廿二世紀防毒網絡 (BDF200004)

1/5/2021 – 30/4/2023

香港青年協會洪水橋青年空間



## 內容

- 01 簡介
- 02 計劃內容
- 03 成果及成效評估
- 04 獲得經驗
- 05 總結



01

### AR密室逃脫 設計工作坊

由導師帶領青年人設計AR密室逃脫，包括遊戲玩法、故事情節、對白及場景佈置

02

### AR密室逃脫

利用AR 密室逃脫，提升青年與社區人士拒絕毒品的決心及能力。同時密室逃脫亦模擬毒品對身心的損害，對參加者起警惕作用。

03

### 禁毒直播及短片

拍攝直播短片並上載至社交平台，藉此將禁毒的資訊可以更廣泛地傳播

## AR密室逃脫設計工作坊



由導師帶領青年人設計AR密室逃脫，包括遊戲玩法、故事情節、對白及場景佈置

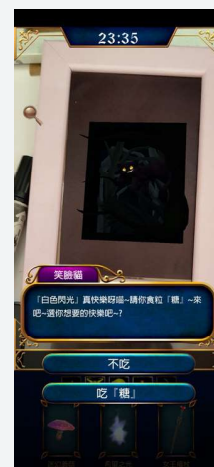
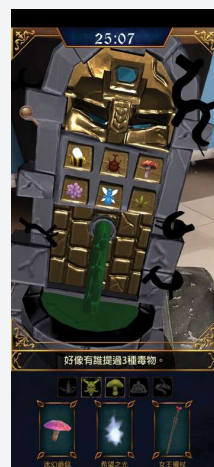
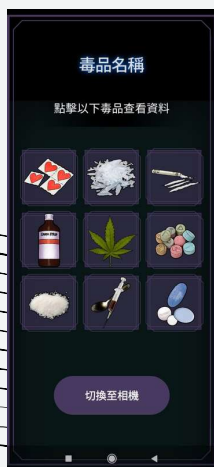


# AR 密室逃脫場景設計



故事及場景佈置以「愛麗絲毒遊魔境」為主題。參加者模擬愛麗絲的身份，去到一個充滿毒品的世界。

# AR 密室逃脫-遊戲介面



參加者利用手機AR技術，尋找線索「逃離」密室。遊戲中不少角色及對白都代表現實青年有機會面對的毒品誘惑。





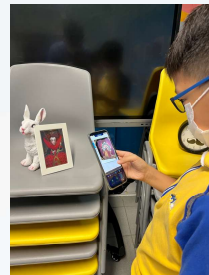
# AR 密室逃脫



參加者要跟據現場環境的線索及以手機介面的互動情節結合，解開謎團，帶領愛麗絲離開毒品世界。

青年參加者反映活動新穎，具吸引力。對比傳統形式禁毒活動，此活動能得切身體會如何面對毒品誘惑。

## AR 密室逃脫 (入校活動)

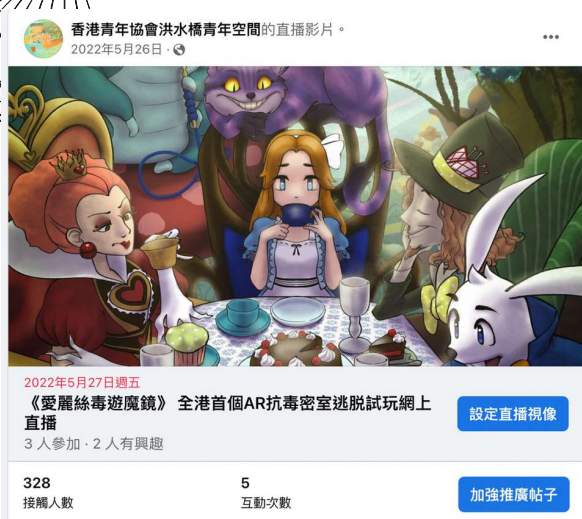


AR密室逃脫除了在本單位進行，亦有在不同中小學舉行。以互動手法將禁毒訊息帶入校園。



學生反映，活動比校內禁毒講座來得吸引。禁毒訊息亦更易吸收。

# 禁毒直播及短片



活動亦有以直播活動形式，於網上與青年進行互動。

# 成果評估



	預期成效	達成情況
成果指標一	招收20名青少年參與4節(各1.5小時)AR密室逃脫體驗培訓工作坊及製作，總出席人次達60人次	20名青少年參與4節(各1.5小時)AR密室逃脫體驗培訓工作坊及製作，總出席人次達76人次。另有75名青少年參與培訓工作坊及製作，總出席人次達93人次
成果指標二	招收400名青少年及100名公眾人士參與50-80次AR密室逃脫體驗(含兩個關卡)，每場約30分鐘，總出席人次達500人次	最終舉行了71場約30分鐘密室逃脫活動。累積有607位青少年及425名公眾人士參與。總出席人次達1032人次
成果指標三	網上社交平台發佈之禁毒直播或短片觀看人次共達1,000人次	網上社交平台發佈之禁毒直播或短片觀看人次共達1017人次

# 成效評估



## 預期成效

## 達成情況

### 成效指標一

#### 參加者及早辨識吸毒者的意識有所提升

(配對樣本t檢定(paired t-test)顯示參加者及早辨識吸毒者的意識有顯著提升，或70%參加者及早辨識吸毒者的意識有所提升)

1. 收回有效問卷500份
2. 前測問卷平均分為34分
3. 後測問卷平均分為30分
4. 84.2%的參加者在參與活動後對吸毒問題的了解有所提升

### 成效指標二

#### 參加者對吸毒的縱容態度有所下降

(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下降，或70%青少年對吸毒的縱容態度有所下降)

1. 收回有效問卷500份
2. 前測問卷平均分為15分
3. 後測問卷平均分為19分
4. 75%參加者對及早辨識吸毒者的意識有所提升

### 成效指標三

#### 參加者支援吸毒家人或朋友的能力有所提升

(配對樣本t檢定(paired t-test)顯示參加者支援吸毒家人或朋友的能力有顯著提升，或70%參加者支援吸毒家人或朋友的能力有所提升)

1. 收回有效問卷500份
2. 前測問卷平均分為24分
3. 後測問卷平均分為26分
4. 74.2%參加者對支援吸毒家人或朋友的能力有所提升

### 成效指標四

#### 參加者對戒毒治療及康復服務的接納程度有所提升

(配對樣本t檢定(paired t-test)顯示參加者對戒毒治療及康復服務的接納程度有顯著提升，或70%參加者對戒毒治療及康復服務的接納程度有所提升)

1. 收回有效問卷320份
2. 72%參加者對對戒毒治療及康復服務的接納程度有所提升

# 獲得經驗 - 成功要素



1

## 禁毒活動形式要吸引

- 計劃以AR密寶逃脫宣傳禁毒訊息，對青年而言有更大的參與意欲
- 因活動形式新穎，故亦吸引不少區內學校參與

2

## 善用科技作配合

- 利用AR技術帶出禁毒訊息，參加者更易吸收相關資訊
- AR技術令遊戲更有互動性。參加者更容易代入不同吸毒陷阱，從而學習如何有效地拒絕)

3

## 由青年親身帶動朋輩參與

- 由青年擔任導賞員，能運用他們的個人網絡，邀請身邊朋友參與，擴闊青年的受惠人數

## 獲得經驗



### 參加者

- 參加者反映以AR密室逃脫，對比以往方式，更容易接收相關的禁毒資訊
- 毒品訊息以互動形式表示，參加者的記憶會更深刻
- 代入故事情景，參加者可反思日常如何拒絕毒品

### 同工 / 教職員

- 對於年紀較輕的青年，能輔以圖片及互動內容，講解毒品禍害更容易
- 從旁觀察，參加者大多都玩得投入
- 協助帶領的青年能發揮導師角色，協助作遊戲前後的導入以至解說。

### 社區人士

- 覺得以這種形式帶出禁毒訊息，手法新穎
- 認為除青年人以外，亦適其他年齡層人士參與
- 能發揮青年人的才能於構思及設計遊戲中
- 建議可開放予更多公眾參與

## 總結

- 以互動遊戲形式，宣傳禁毒訊息，成效顯著
- 運用新科技結合禁毒活動，能更吸引公眾參與
- 建議可沿續本計劃內容，讓更多社區人士及青年參與及受惠