

# 法務部與教育部聯合辦理 「100 年度反毒宣導採購案」計畫

100 年 6 月 3 日法保字第 1001001611 號函

## 一、前言

毒品犯罪的現象，除了不分性別、職業以外，犯罪年齡層也有逐漸下降的趨勢。而越多年輕人淪入毒品陷阱，國家與社會付出的成本也就相對越大。導致吸毒成因很複雜，除了生活失序、追求感官刺激、心靈避風港、同儕認同外，很多成癮者在戒毒後，往往又因為回到舊有生活壓力及衝突，導致又以吸毒為「解決之道」，特別是在無法得到家人、朋友的支持下越陷越深，因此，為強化反毒宣導，防止毒品問題蔓延，法務部與教育部自 99 年起，結合慈濟功德會，強力推動「無毒有我」全國電影特映會活動，且兩部會亦分別規劃推動「戰毒」與「紫錐獎」全民創作競賽等專案活動，期透過活潑、多元的宣導方式及管道，讓民眾與年輕學子充分瞭解毒品危害，提高警覺，勿沾染毒品，惟如不慎染上毒癮，也希望社會、家庭共同協助，支持吸毒者戒癮。

毒品防制，是一場永無止境的戰爭，為深化並拓展反毒宣導成效，認法務與教育兩部會宜廣續合作，針對廣大的社會群眾與校園師生，進行延續性的反毒宣導教育推展計畫，以進一步解決毒品危害國人健康與社會、校園安全問題。

## 二、宣導策略

本計劃係在「無毒有我」全國電影特映會與「戰毒」與「紫錐獎」全民創作競賽的基礎上，所進行之延續性與全面性反毒教育宣導活動，故在宣導策略上，擬依以下各點分別予以說明：

### (一) 上開專案，目前已募得之反毒「寶物」及運用情形：

#### 1. 「逆子」、「破浪而出」90 分鐘版之電影 DVD 二部：

99 年度舉辦全國特映會場次超過 4,097 場，累計參與人數超過 367,460 人次。因宣導成效，頗獲社會好評，且為加強校園反毒工作，該會已再加贈 3,000 片電影 DVD 給教育部，作為今年持續

教育推廣之用，另為加強社區反毒工作，除上開電影之電視劇場各五集，已安排在今年六三禁煙節檔期播出(5/30至6/10)，且再結合燦坤實業股份有限公司協同各地檢署、地方政府、毒危中心，持續於公園、廟口、夜市等適當地區，以親子共賞的蚊子電影院方式在全國各地社區持續推廣宣導，以期將反毒理念更深入扎根在每一個社區與校園。

## **2. 「戰毒」反毒歌曲 8 首、短片影片 8 部、文章 47 篇：**

「戰毒—為自己而戰」全民創作競賽，於 100 年 3 月 26 日舉辦頒獎典禮，並邀請媒體廣為宣導後，已將相關作品裝置物，陳設於法務部及臺北地檢署一樓玄關，供來賓及民眾閱覽；反毒歌曲另製作電話答鈴於中華與亞太電信下載推廣，短片上傳 Youtube 網站，供民眾點閱，文章製作成電子書，建置於法務部全球資訊網並連結教育部網站，供校園及全國民眾閱覽或者辦理活動、教學時運用。且教育部亦擬於編製「高中職學校防制學生藥物濫用補充教材」時，納入教案編製規劃。

## **3. 無毒家園主題網站一處：**

法務部原「戒毒資訊網」將改版擴充為「無毒家園」主題網站，本項工作已完成測試，俟完成網站建置行政作業後，即可對外開放使用，惟網站內容，除可將上開反毒「寶物」建置推廣外，尚待持續開發、充實。

## **4. 反毒海報、影片創作：**

教育部主辦「紫錐獎」競賽專案，法務部已協助向所屬機關行銷推廣，有關「海報」、「影片」之作品募集活動，預訂於 100 年 8 月完成決選，並於 9 月辦理首映會，以及進行後續媒體放送。

## **5. 其他：**

為使反毒宣導效果，能夠持續發酵展延，除「無毒有我」系列之全國反毒特映會部分，已另行與慈濟基金會及教育部，合作籌編反毒實錄；「戰毒」創作比賽影片金獎作品亦已重新剪輯配音成 30 秒短片，擬於暑假期間透過各種管道加強公益託播。

## **(二) 本項執行計劃：**

為使反毒活動，能夠有延續性與全面性的整合推廣，擬與教育部合作，配合春暉專案，辦理以下各項採購，並招商執行：

### **1. 網路遊戲：**

在「犯罪三級預防」的策略思考中，鑑於「無毒有我」電影特映會與「戰毒」創作活動之宣導對象，多偏重於「第一級」與「第三級」之犯罪預防，為補強第二級毒品犯罪預防工作，即針對尚未犯罪，惟具較高吸毒危險之族群進行反毒教育宣導，擬延續「戰毒—為自己而戰」反毒徵件活動之意象，設計反毒社群網路遊戲與抽獎活動，吸引習慣熬夜，愛好社群網路遊戲的年青人加入遊戲並參與抽獎活動，以提昇渠等對毒品的認知，拒絕毒品危害，甚至加入反毒宣導行列，本項社群網路遊戲規劃，包括：

#### **(1) 遊戲軟體購買及改裝設計：**

請廠商針對目前青少年愛好之社群網路遊戲，改裝增設楊淑君戰毒元素，以打擊毒品怪獸或反毒知識通關等橋段，延續「戰毒」活動之「為自己而戰」意象主軸，俾使玩家藉由遊戲，自然而然認識毒品危害與拒毒意識。

#### **(2) 簡易遊戲單機版設計及建置：**

配合「無毒家園」與「校園春暉專案」網站之建置，為充實其內容並吸引較低年齡層之學童參與，將前述社群網路遊戲改寫為可容於本部及教育部網站之簡易單機版遊戲，建置於網站中，引導年青學子上網遊覽玩遊戲，以便吸取網站上更多元的反毒與健康知識，從小奠定拒絕毒品，健康過生活的基礎。

#### **(3) 舉行遊戲抽獎活動：**

藉由抽獎活動吸引更多玩家參與，且創造話題，引導社會大眾注意毒品問題，以期把反毒觀念廣推至學校、社會等每個族群與角落，特別是愛好網路遊戲，容易因生活型態失序而被毒品感染的年輕學子。

#### **(4) 行銷推廣通路：**

##### **I. 遊戲廠商與網路：**

透過標案，尋求國內設計網路遊戲及網路推廣之優良廠商辦理整體開發、設計與行銷活動。以期透過本部全球資訊網及各社群網站，全面進行宣導，讓更多的網友加入遊戲及參與抽獎活動。

##### **II. 公私部門：**

透過法務部、教育部、國防部、內政部及政風、地檢署、矯正機關、毒危中心、各級學校等公務部門及民間非營利組織，共同放送反毒訊息。

##### **III. 廣告：**

透過捷運月台廣告、公車車體廣告、廣播及海報等管道，將活動訊息放送到各級學校、網咖、KTV 等青年學子經常聚集之場所。

#### **2. 名人專訪：**

##### **(1) 拍攝短片：**

邀請具社會影響力之知名人士，特別是青少年族群欣賞、行為仿效的演藝或運動明星，暢談自己營造快樂、生活抒壓，以拒絕毒品之訣竅，供青少年學習模倣。

##### **(2) 網路播放：**

與法務部「無毒家園」網站及教育部「校園春暉專案」網頁連結，並將影片上傳至 Youtube，供民眾瀏覽觀賞，以收潛移默化之效。

##### **(3) 電視託播：**

透過新聞局及其他公、私部門等適當管道進行公益託播、宣導。

##### **(4) 壓製光碟片：**

發送至各地檢署、毒危中心、矯正機關、學校作為反毒教育宣導輔助教材運用。

#### **3. 舉辦「戰毒」創意歌舞競賽：**

### **(1) 創意歌舞競賽：**

為擴大「戰毒」反毒歌曲傳唱效果，規劃舉辦反毒歌曲之歌舞創意競賽，鼓勵年青人培養團隊合作精神、發揮創意，以「戰毒」得獎歌曲為主，可改編或自創反毒歌曲，並以歌舞方式表現，優勝隊伍將受邀於明年拍攝反毒音樂 MV。

### **(2) 比賽方式：**

#### **I. 初賽：**

由參加隊伍自行拍攝整支歌舞之表演影片，以影片呈現方式接受初評，入圍者，再進入複賽辦理決選。

#### **II. 複賽及頒獎典禮：**

通過初賽之隊伍進入複賽，於複賽現場進行表演，並隨即計分公布成績及頒獎。

### **(3) 行銷推廣通路：**

併同上開網路遊戲行銷方式及管道，放送競賽訊息，以吸引社會各個層面，有才華的隊伍，加入反毒歌舞競賽行列。

## **三、預期目標**

- (一) 透過寓教於樂的網路紓壓遊戲及創意歌舞競賽，將反毒相關知識潛移默化地深植民眾心裡，特別是降低習慣夜生活青少年族群，遭受毒毒品危害之可能性。
- (二) 透過社會上具人格影響力的知名人士，特別是青少年普遍崇拜的演藝或運動明星，暢談營造快樂、抒解生活壓力的訣竅，激發民眾勇敢、認真面對每一天、每個挫折的向上動力，以促進無毒之祥和社會。

## **四、辦理期程與方式：**

- (一) 以公開招標方式辦理。
- (二) 預訂辦理時程如下：
  - 1. 5、6 月：計畫簽核、公開招標。
  - 2. 6 月：函請教育部同意共同主辦並予以經費分攤。
  - 3. 7~8 月：完成招標並進行網路及單機版遊戲開發、反毒歌曲歌舞比賽

規劃。

4.8~10月：媒體託播宣導期。

5.9月：請教育部發函各校踴躍參與競賽。

6.10~11月上旬：抽獎、比賽及頒獎典禮。

五、附則：本項計畫於奉核准後，邀請教育部共同主辦，並邀請其他公私部門協辦及完成招標程序，全面推動反毒教育宣導作業。