



香港小童群益會80周年學術會議

數碼時代的青年服務
「第19區」青年工作初探

社工為何要進入網絡世界？

1. 關注網絡衍生的各種社會問題。
2. 感到下一代的生活習慣和需要有所變化。
3. 認為傳統的工作模式和手法已不合時宜。
4. 大勢所趨，不希望自己落後於人。
5. 以上四者皆是。

網上青年工作的起源

「社署透過獎券基金撥款，由2011年8月起推行三個為期三年的網上青年外展試驗計劃及一項評估研究。試驗計劃透過互聯網接觸有需要的青少年，特別是**被識別為邊緣或隱蔽青少年**，並針對他們**各種與互聯網有關的偏差行為**，向他們提供適時的介入及支援服務。」

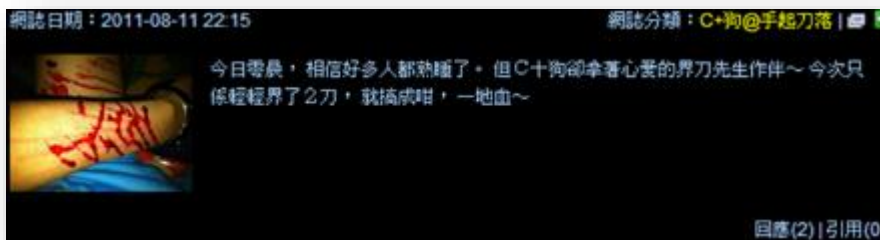
「互聯網有關的偏差行為」

援交

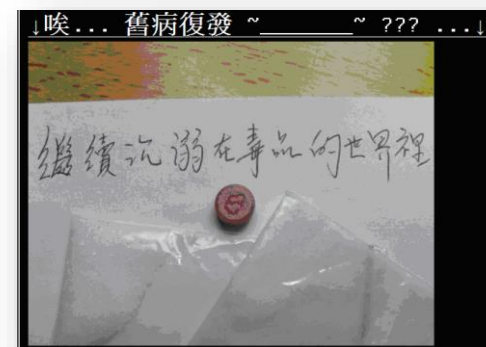


網絡欺凌

沉迷上網



自殺與自殘



毒品資訊

互聯網帶來的社會風險

上網成癮

比上一代蠢

網絡欺凌

網絡時代 = 風險時代?

喜歡暴力

工作態度欠佳

唯我獨尊

Don Tapscott (2009). "Grown Up Digital" . New York:
McGraw-Hill Companies, Inc.

風險社會與風險管理

- 現代社會的穩定性透過專家和法定機構對有關風險的知識建構與管理來鞏固 (風險的制度化)
- 以互聯網相關偏差行為為例，從病理學觀點解釋上網行為的論說興起，網絡成癮的治療服務大行其道，網絡輔導的理論和指引亦需求甚殷
- 風險制度化的結果，卻是帶來新的風險(制度化風險)

網絡青年工作的挑戰

- 青年網絡使用者的私隱敏感度增加，更傾向避免留下網絡足跡
- 對所謂「互聯網相關偏差行為」的不滿及反擊
- 對社工、教師或其他助人專業的不信任

網絡青年工作的挑戰

- 網絡成癮症（英語：Internet addiction disorder，縮寫作IAD），亦作上網成癮症、網絡依存症或病態電腦使用等各種名稱，泛指各種對網際網路的過度使用，致影響正常作息的情況。這些其他名稱主要為了迴避比較負面的「成癮症」稱謂，亦不止於單一因由。有時，網癮會被歸類至精神疾病。需要注意的是，「網路成癮症」的理論一直存在著爭議，目前為止，「網路成癮症」的真實存在性尚未被醫學界證實。

<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%BD%91%E7%BB%9C%E6%88%90%E7%98%BE%E7%97%87>

網絡青年工作的挑戰



http://news.mingpao.com/ins/instantnews/web_tc/article/20160925/s00004/1474771030805

網絡青年工作的挑戰



名校 Secrets

3月30日 22:01 ·

[某女校] 我想知有冇人覺得社工係唔可信嘅物體

話說小弟F1個年嘅班主任好“照顧”嘅學生，經常Lunch叫咗學生去同佢傾談，佢唔知邊隻眼見到我有自殺傾向，結果我就被迫去搵搵社工。

咁我自己就好不幸地要去搵搵社工啦，咁呀女社工一開始就表明就唔會同老師講，可以好Free咁同佢講。可惜自己個時未知佢地有陰謀，我又真係全部嘢都講晒俾佢聽。

當佢問到我有冇諗過自殺時，我答佢中學嘅嘢好多，都諗過下。咁就出事啦，個社工一聽到自殺個詞語就去話曬校方聽，話我乜乜乜有自殺傾向，之後學校就請左 社工 班主任 Level Head 訓導主任 輔導主任 心理學家 同我傾，阻止我去自殺。次次我都好驚佢地，成日逼我做埋啲心理測驗，又成日上堂嘅時候叫我出課室，驚死我自殘。

結果咁搞下，我就有驚恐症，一開始我都唔知自己有呢個病，直到心理醫生覺得我變左，行為變得好古怪。校方慢慢認為我無乜自傾向，終於肯放左我。

到而家我都好感激個位社工講晒我啲嘢俾人聽，每次我見到個位社工都會提高警覺，我唔想再做任何嘅心理測驗。多謝大家肯睇我嘅故事。



讚



留言



分享



1,270

建立粉絲專頁

最新

2016年

2015年

2014年

2013年

聊天室(34)



網絡青年工作的挑戰

發起人	社工堆賤人成日做埋啲陰質野,會有報應??
投賓怒海 普通會員	睇到太多社工爆受害人料新聞,有感而發 依我所見,所有社工都係偽善的賤小人 某類事件(吸毒,大肚etc.),即使當事人希望不被公開, 到最後亦會揭發,報警等 如果大家遇到任何問題,即係係心,唔好同人傾計,都唔好同人傾計!!! 如大家真係不幸比社工纏上,可以用以下方法: 1)扮到好樂天,佢好快就放過你 2)扮蠢,扮冇機心 3)千其唔好講真心話,同佢吹水最好諗住一個朋友, 最後,社工手段低劣,行為無恥, 祝一眾賤人不得好死 😊 朋友既情況當成自己 目標黎講 通公司!!!  94  21  讚  成為你

反思網絡青年工作

- 對互聯網(及其使用者)的恐懼與污名化
上網與積極人生、健康生活及人際和諧對立
- 著重工具理性的社會工作
互聯網如同眾多輔導技巧一樣只是介入的工具(means)，漠視背後的價值判斷
- 忽略互聯網的生態系統
上網是個人行為，儘管可能受到家庭及社會因素影響，仍以個人轉變為介入目標

網絡社群

發起人	精神病真係一種富貴病, 點窮都唔好痴線呀	妹仔	我係搵C家普通科寫的
DaDoDo	我有抑鬱病 以前睇開私家精神科醫生同心理學家	我係搵C家普通科寫的	我估你去d網絡醫生睇好d會易d寫比你(例如怡健/卓健) 然後我佢去政府登記都排左4個月
以前睇開私家精神科醫生同心理學家 睇左一年,實在係太貴 唯有轉睇政苦 點知打去好多門診,佢地都係有一個普通科醫生,受過精神科training 連開少少藥都唔得 個個都話只可以寫介紹書轉介, 再拎住封信去排幾個月就有得見 唉....		😊	直接話有自殺傾向->急症->快速轉介 總之你話有傷害自己/傷害人傾向 就好快有人黎搞掂你🤔之前睇post講 果D通常要入院,唔好試,我奶過野 聽講好似慘過坐監
👍 11 🗨️ 1 👍 讚 成為你朋友中第一個說這讚的人。 標籤: [投訴文章] 快速引用		有心事都唔知可以同咩人講好 同朋友講佢地又唔明我講乜 同家人講佢地又唔知可以講乜 我更加有可能周街同人講,我痴線既,搵人同我傾計得唔得? 只有盡力克制自己,講大話扮正常人 唯有上高登搵人講心事囉 真係幾悲哀	
現實用真名講假話 網上用假名講真話		現實用真名講假話 網上用假名講真話	

網絡社群

情緒病支援互動區(香港、澳門區)

不公開的社團

[加入社團](#)

加入此社團以查看討論、貼文和留言。

[+ 加入社團](#)

成員 (1,225)

朋友

Bgca

成員 1,225 位成員

說明

歡迎同路人/義工加入<<情緒病支援互動區...
想了解更多點情緒病的治療資訊
想大家互相聊天注入正能量
這裡可以讓你放心地說出心中所想，很多...
全部也可以盡情釋放出來，好歡迎您加入...

新加入會員煩請看置頂貼子內容關於本谷...

社團類型

支援

▼ 查看更多

網絡社群



拓展第19區 網絡空間(Cyberspace) 的青年工作



網絡社群



網絡社群



從互聯網相關的偏差行為
到受社會排斥影響的危機

<http://hooper.pixnet.net/blog/post/30002106-%E6%AC%BA%E3%80%8C%E8%9D%A6%E3%80%8D%E5%A4%AA%E7%94%9A%E7%9A%84%E3%80%8E%E7%AC%AC%E4%B9%9D%E7%A6%81%E5%8D%80%E3%80%8F>

網絡公民

時代改變、溝通模式改變
人所追求的本質並無改變





Resilience
Research
Centre



Nine Things All Children Need

1. Structure
2. Consequences
3. Parent-child connections
4. Lots and lots of strong relationships
5. A powerful identity
6. A sense of control
7. A sense of belonging/culture/s spirituality/life purpose
8. Rights and responsibilities
9. Safety and support

© Michael Ungar, 2011
www.michaelungar.com

網絡公民

自由 娛樂 誠信
度身訂造
發揮潛能 改變未來!
速度 協同工作
查證

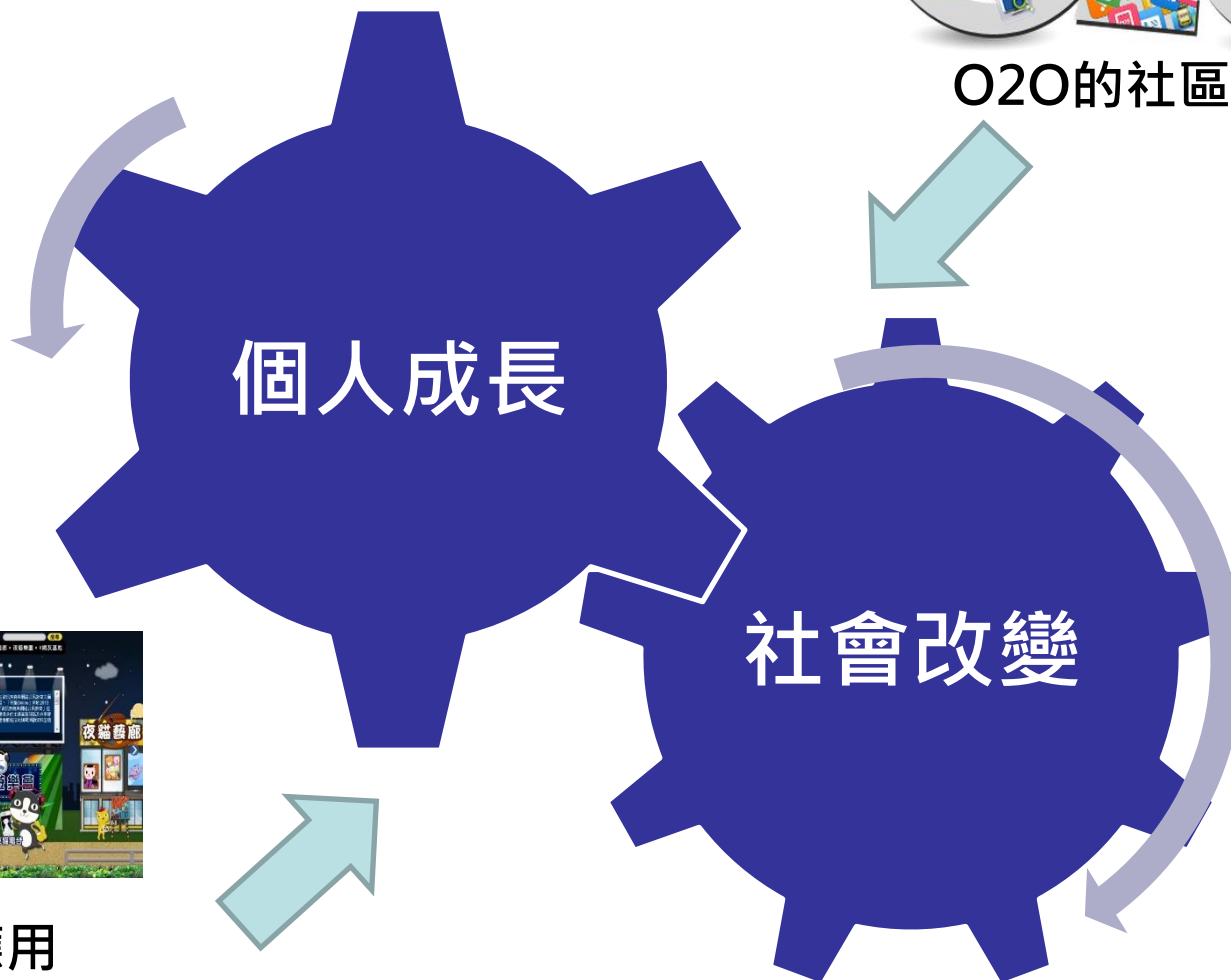
Don Tapscott (2009). "Grown Up Digital" . New York:
McGraw-Hill Companies, Inc.

網絡公民





O2O的社區服務



資訊科技應用

服務例子：夜貓格仔舖

店舖資料

店舖級別

	實習店	推出1-19件產品
	基本店	推出20-99件產品
	旗艦店	推出100-299件產品
	夜貓舖王	推出300件或以上的產品

獲取徽章的條件

	V網友	V網友
	夜貓舖王	推出300件或以上的產品
	資產王	1500個金幣
	營業王	50個 buy
	人氣王	500個訪客
	夜貓推介	夜貓團隊推介店舖
	下載王	50個下載



- 夜貓格仔舖是青年人的網上創藝空間，除了展示個人作品及與其他舖主交流，亦有不同的獎賞機制

服務例子：夜貓格仔舖

- 製作實體格仔舖，以成長故事和心目中的網絡世界為主題，透過作品與公眾對話。



- 我們會提供創意藝術活動鼓勵舖主提升創作能力，亦會邀請舖主擔任導師，及參與3場創意藝術作品展



服務例子：狩遊攻略組



- 透過網吧廣告、網絡或手機遊戲聚會和比賽，以及直接在遊戲當中接觸活躍於網絡世界的青少年

服務例子：狩遊攻略組



- 與網絡及手機遊戲開發商合辦職業導向活動，包括參觀遊戲公司及遊戲測試員體驗



服務例子：狩遊攻略組



- 成立年青人主導的社會創新小組「狩遊攻略組」，訓練被認為是只識打機的年青人成為遊戲專員，為本地遊戲公司提供遊戲測試服務，並獲得報酬

服務例子：狩遊攻略組



- 嘗試創作自己的遊戲，這是小組參與香港遊戲創作大賽2016的作品

分享完畢



感謝您的耐心傾聽
您的意見可讓我們做得更好！