

01 Big Story

02

VR 世代： 在地的烏托邦？

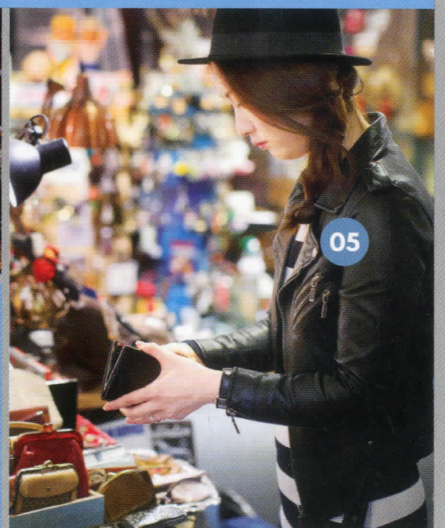
- 02 好自然 天然河變明渠 親水文化從何說起？
- 03 職人生活 飛天攀石 濕身溪降 極限職人：我賺「開心錢」
- 04 Checklist 食環列阻街黑點 將消失的西貢露天茶座？
- 05 創業：Start Me Up 戀戀舊時代 轉廢為\$ 垃圾煉金術



03



04



05

社區人語
葵盛阿伯自薦
當居民大使
送飯 辦生日會
尋獨居長者
充權教室
天水圍基層師奶
辦SNZ協會自救
行事曆
沿途風光好：
1970年代「香港島
巴士站街景照片展
Q&A
義字閒遊



人的條件： 為回憶造像

旁聽一堂VR課： 人不一定成為 科技的奴隸

「Engine仔宅宅咗，唔識表達自己感受！」香港大學講師潘輔君(Nicol)說完，其他講師跟學生都大笑。香港大學的通識課程「Virtual Worlds, Real Bodies」以人文主義切入，講解人與科技的關係，班上「Engine仔」忽然被要求以VR作品表達個人感受——「這簡直比寫程式更難！」Nicol笑說。但這課程的目的正是希望能以人本角度融入冷冰冰的虛擬科技。「我想學生知道，在這個機器愈來愈像人，人愈來愈像機器的世代，我們不是沒有選擇的。我們不一定要成為科技的奴隸。」Nicol說。

科技煩擾以外 讓關注回到身體

記者上了一節課。那節課講述虛擬現實裏的人際關係。講師Angie請大家合上眼一分鐘，嘗試禪修內省。「你們有沒有注意？我們呼吸時，其實一邊鼻孔比另一邊有力，約90分鐘後兩邊鼻孔的角色會轉換。科技容易讓我們分心，忘了關注自己。」Nicol亦說。然而這不是佛學課。「Virtual Worlds, Real Bodies」其實是由香港大學工業及製造系統工程系策劃的通識課。副教授劉應機是此學系的虛擬實境工業訓練系統imseCave的創辦人。「VR還可以如何成為一個平台，讓學生了解在虛擬世界裏人與人、人與科技的關係？這就是此課程的目的。」劉應機教授說。



香港大學工業及製造系統工程系「Virtual Worlds, Real Bodies」課程的教學團隊及講師：(左起) County、Jonathan、Kal、劉應機教授、學生Winsum及Nicky。

然而，不少學生報讀時還以為這是個介紹最過癮的VR科技課程。「想不到原來這個課程講的是人跟科技的關係。比如說，雖然人設計電話，但其實電話亦設計了我們怎樣去使用它。」科學院學生Winsum說。

教學團隊一共有5位講師，各有不同的教學背景，如心理輔導、教育、新媒體藝術及建築等等。課程內容也因而集大成：從VR科技在建築上的應

用、遊戲文化、媒體藝術到反思人類在科技時代的位置及異化也有。

人愈來愈似機器？

除了講解VR在工業及建築等領域上的應用，導師們更希望保持謹慎的批判距離，帶領學生思考人的生活與思維，是怎樣被科技所模塑。「自從1950年代起，工業發展就傾向創造可以擔任人類工作的機器人。他們覺得

現在的趨勢是，人愈來愈像
機械，機械愈來愈像人。

——港大講師Nicol

人腦如電腦，人的行為是可以透過精密的計算而預算出的。」Nicol說。

Kal也指，社會制度也傾向把人以機械看待，於是設計系統來統一管理、加以控制。「這班大學生也是制度訓練出來的！所以我們花了好長時間才把他們調鬆一點，帶他們走到框架以外。」Nicol笑說。課堂上曾有個實驗，請兩個學生出來在人群中尋找一個換上不同衣服的同学——不過一個

以一般人的方式、另一個則裝作只會用程式運作的機械人。結果，第一個學生比第二個較快找到那位同學。「我們想說的其實是，機械只會以一種編寫好的方式辦事；但是人會按照環境變化，用不同方法做事。這就是人和機械的分別。」Nicol說。這點看似不辯自明，但在企業把員工量化為營業數字、或Facebook按演算法餵食我們不同的內容的今天，人不時還是會被機械化的度量計算。

身心不能分割 讓科技回歸人文主義

「現代科技的趨勢是把意識及身體分開，例如把意識上載到電腦的研究。但是我們的行為大多是源自身體的。例如我感到疲累，才會坐下來；我想要human touch，因為有愛。如果硬生生的把兩者扯開會發生什麼事？這就是我們的憂慮。」Nicol說。她又指，其實現在，當我們旅行時心裏卻想着要上載自拍到Facebook、跟好友進餐時卻忙着回覆訊息，其實都已是人的身心因科技而分裂的例證。

「我想讓學生知道，我們在科技面前不是毫無選擇，任由宰割。我們不一定成為VR和Facebook的奴隸。」Nicol說。科技亦可有人性化的一面——學生們的習作就是很好的說明。去年有7位學生自願留下繼續做延伸計劃。Nicky和Winsum就是其中兩位。他們設計了名為「機頂盒」的盒子，擺放手機後可產生全息效果(Hologram)，讓使用者可連結播放MV——歌曲全是由學生們挑選、認為帶療癒效果的歌曲。「我們希望能派給DSE考生，減輕他們的壓力。因為音樂很有力量，可以釋放心靈。」Winsum說。

今屆學生們的學期功課則以「九龍城寨」為題，請學生根據所作的訪問及資料搜集，以3D設計畫面或遊戲作品。講師們播放其中一個作品給我看看——遊戲以小朋友的視角在九龍城寨一個單位遊走，跟一隻小貓玩着追逐的遊戲。虛擬畫面嘗試重現1950、60年代唐樓的綠地磚、碌架床、污水渠，意外的在由程式編寫的畫面上帶來溫度與人情。講師們正在計劃辦展覽，讓當年九龍城寨街坊可感受在虛擬世界中重現的童年。「我們相信在科技面前，我們是有選擇的。」Nicol說。