

act+



AI vs IA
IA vs AI

Analyse

Analysis Details Comments

Evaluation: 0.00 Loss: 0.00 Feedback: 0.00 Depth: 20 Stockfish 10 Lite

• e6 was played

4. Bb2 Bb3 5. exf3 e6 6. Bg1 0-0 0-0 Bb7 8. Bb3 9. Bb2 10. ...

4. e3 Bb5 5. Bb2 Bb7 6. Bb1 0-0 7. 0-0 Bb7 8. Bb3 9. Bb2 10. ...

4. Bc1 Bb3 5. exf3 6. Bb1 7. Bb2 8. Bb3 9. 0-0 10. ...

Queen's Pawn Opening: Zukertort Variation

1. d4

(1. e4 d5 2. c3 d6 3. e4 f5 4. d5)

(1. Bf1 d5 2. e4 e5 3. d4 4. e5 5. d4 6. e5 7. d4 8. e5 9. d4 10. ...)

1. d4

#2023.11

#2023.11

說人工智能 (Artificial Intelligence · 簡稱 AI) 和擴增智能 (Intelligence Augmentation · 簡稱 IA) · 不如說未來的人機協作和人機協作的未來；

說未來的人機協作和人機協作的未來，那必須先說今天的人和今天的機在當下的處境 ---

這課題，是在大腦開了洞，還是讓腦洞大開？

眼劫了嗎？才開始啊！我說 AI 及 IA 及由他們衍生的各種想法。

話說 AI，其實更想說的是 IA。

AI 好像給了大家不少衝擊又有不少便利；不少憧憬又有不少恐懼。總之 AI就令大家想愛又恨，個人如此（「喂，ChatGPT 幫手寫埋咩~」「咁請佢炒你 ok？」）；大國也是如此（「投資，要促進科技產業」「要管制，要有專門的監管機構，要接受政府的安全審查」）。但 IA 則已一早「入室」，親切可愛，融入大家的日常生活中，其發展之迅速及與 AI 的重疊性卻並未帶來太大憂慮，只是 IA可能更影響人類及未來發展。

今期 infozine 我們有「IN.Sight 樂觀」的文章〈從假到真，從愛到恐〉和大家從動漫電影引入，探討一下 AI 和 IA；亦有今期 AI vs IA 主責美術設計的實習生和我們分享他的設計背後；又有不記名式訪問了一些喜歡科技藝術的朋友，對 AI 生成技術 (Generative AI) 的想法；「IN.Terest 樂趣」有樂言社的日常動態和新一批賽馬會青年數碼「創遊。心靈」計劃進階遊戲製作畢業生的分享，半年的學習完成，恭喜恭喜！ 🎉

act+

目錄

IN.sight
樂觀

AI vs IA

2

IN.terest
樂趣

賽馬會青年數碼「創遊·心靈」計劃2023 – 畢業生感想

6

IN.fo
樂事

課程及活動報告

9

IN.sider
樂言

祝 旅途愉快

17

封面設計及美術排版：實習生李灝南

ACT+為樂言社的季度資訊性刊物，逢3、7、11月出版。本刊物內容（文章、圖像等）版權均為樂言社所有，如欲使用或轉載，歡迎致電3704 7782與我們聯絡。

樂言社 (Act Plus) 為香港註冊的非牟利機構，提供多媒體製作及專業教育服務。並特別為有志投身創意產業（動漫電玩藝術）卻缺乏資源的基層弱勢青年提供向上流動的發展機會，擺脫跨代貧窮並成為香港創意產業的新動力。

樂言社教育基金有限公司 · 香港荃灣海盛路3號TML廣場B座26樓1室 · 電話：(852) 3704 7782 · 網址：www.actplus.org.hk

支持我們：

 Act Plus 樂言社

 actplushk.official



從假到真，

從愛到恐

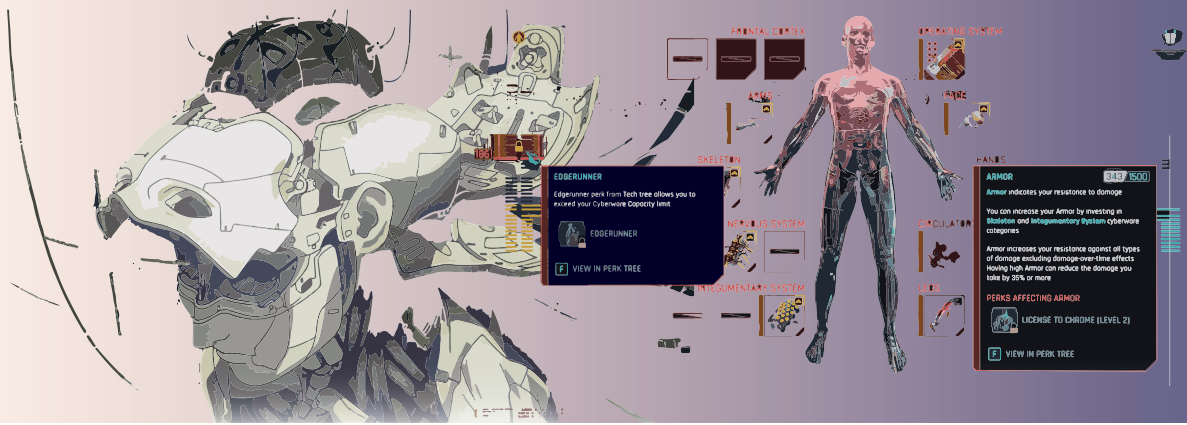


改編自手塚治虫的《小飛俠阿童木》，日本漫畫家浦澤直樹的二次創作漫畫《Pluto 冥王》最近在串流平台 Netflix 上推出動畫化作品，故事探討未來有智能的機器人是否會超越人類？比人類更有人性？其實不單只是《Pluto 冥王》，很多遊戲和動畫作品都利用天馬行空的科幻世界來探究 AI (Artificial Intelligence) 和 IA (Intelligence Augmentation) 的應用及可能影響。

AI，中譯「人工智能」，是指模仿人類智慧創造出來的機器，它們能像人類一樣按照不同的情況，作出獨立的思考和相應的回覆。坊間時常聽到的 AI 工具都是透過 machine learning (機器學習) 的演算方式來製造的，它們從大量的數據中，分析資料的模式，並在成千上萬的迭代中推理出最佳答案。

由於 AI 的理念源於創造出新的智能，機器的智能和情感發展的想法都成為不同引人入勝作品的思想中樞，例如《Pluto 冥王》、《尼爾：自動人形》。

對比 AI，IA 這個名字可能比較陌生，但是日常的應用卻無處不在。IA 中譯「擴增智能」，是指透過資訊科技來增強人類感官上的能力，機器的角色是輔助的工具，與人工智能相反，使用時的判斷和思考則由人類決定。IA 技術滲透在人們的日常活動內，例如在足球比賽中使用的「視像助理裁判」(VAR – Video Assistant Referee)，以提升球證視力上不足、手機上的「全球定位系統」(GPS – Global Positioning System)，以提升人們判斷方向的能力等等。



《攻殼機動隊》和《電馭叛客 2077》中出現的大腦晶片植入和身體改造科技都是科幻作品中對未來擴增智能的想像。事實上科學家 (甚至商家) 都開始了 IA 在醫學上對人體的實驗。

不論是遊戲、動漫、小說還是電影，這些設定在科幻故事中，都是對人類未來存活與道德的警告，同時都是對人類文明發展的啟發。我們能夠從作品中欣賞電腦繪畫的圖像、控制遊戲角色走過未來城市，一睹不同科技發展下科幻故事中建構的虛擬世界。其實，這些故事中的構思，隨科技發展，有不少已經一步步成為我們的衣食住行，成為事實。

隨着 AI 近年的急速發展，AI 能夠任勞任怨地生成圖像、文章和編碼，人們都開始產生對工作被 AI 取代的恐懼和擔憂。人類之所以比其他物種優越，是因為有創造工具的能力，創造比人類自身力量更強大的工具。這種祝福卻成為了現代人的詛咒，害怕自己比被所創造的工具取代。

對於未知的恐懼，也可以是人類求生的推動力，是應該要存在的情緒。在恐懼的同時，我們要記緊運用工具的是人類，我們有能力決定工具帶來的價值：核能同時能成為無情的核子武器，也能作為供應城市能源的核電廠；GPS 本是為軍事開發的科技，現在的廣泛普及性為人們的生活質素大大提升；我們可以利用 AI 來提升工作的價值和效益，沒有人類的投入，AI 自身卻不能創造出新的價值；我們不應讓 AI 取代帶給人類滿足感的工作，例如廚師煮食給顧客帶來的喜悅、畫家繪圖中的滿足，科技都應從以人為本的原則來使用。

從輪子到 AI，在人類歷史的發展都離不開科技的進步，在人類智慧的想像下，人工智能是否必定會成為如科幻小說作家和科學家所構想的模樣？如果智能科技是人類無法擺脫的命運，促使命運之輪轉動的原因可能是因為人類對人類智慧的優越感、人類對將來的好奇心、對超越人類本身的憧憬。

智能與智慧，也許是人類需認清的分別和追求。 📖

不是非黑即白的棋盤

本期季刊我們邀請了實習生李灝南擔任美術設計，由封面到封底，也有他的美術加持。在他的創作背後或蘊含他對AI的見解？就讓他解析細節背後的意涵。

對人工智能 (AI) 的概念、箇中運作原理及各領域的發展，我僅是略知一二，只能誇誇其談，貽笑大方。是次 infozine 的跨頁封面封底設計，是以個人視角詮釋對AI的想像，正如 < AI vs IA > 並非對立，而是對 AI 不同的觀點與角度，鏡射的兩側影像。

Artificial Intelligence (AI) 與 Intelligence Augmentation (IA) 在命名上有決定性的區別；前者倡導 AI 為人類製作的產物，同時肯定其為擁有新智能的個體，正因如此，激發了無限科幻題材的迷思，探討真正為人的核心和價值；後者強調 IA 增幅人類的能力，協助人類完成特定的課題或工作，帶明顯的主輔之分，而市面的 AI 應用大都可看作 IA。

封面是棋手在 IA 輔助下與AI於國際象棋棋盤上訓練的視角。從人類角度，無機的對手冰冷無情，如監控的攝像機注視著所有資訊，在超級電腦和晶片的支撐下，計算人類無法掌握的龐大可能性，得出結論後，再操控僵硬的機械臂移動棋子。

棋類作為人類所創最廣泛流行的元祖遊戲之一，其與人工智能的誕生更息息相關。在 1951 年，最早的 AI 發明正是與人對弈的跳棋 (Checkers) 和象棋遊戲程式 (Game AI)。當時社會普遍認為程式戰勝人類智慧頂端的 Grandmaster (GM) 是異想天開。直至世界冠軍卡斯帕洛夫 (Garry Kasparov) 對戰深藍 (Deepblue)，人類代表在 1996 年首局勝出，其後 1997 年覆桌敗北，(各自為封面及封底的對局)，自此兩者之間的差距一去不復返。

在現代，象棋 AI 引擎的普及化令世界整體水平急速進步。研究引擎的偏門走法帶來的優勢變化，也成為頂尖高手的備戰利器 (金手指)，理解機器分析的數據持續拓展 GM 的認知 (Pattern recognition)。遠超人類的運算速度與容量，帶領我們在短時間內抵達全新的領域。

IA 也許可稱為 Intelligence Assimilation，集全人類智慧思考的結晶，以完成編程者的指令。另一種說法即是在表面上，IA 仍然受限於人類的想像和創造力。

封底嘗試展示在 AI 的視角下，影像中零碎的資訊被集合，化為數據，用以計算完成任務的可能性。延伸而來的問題是究竟 AI 沒有人類的指令下，會看到怎樣的世界，會怎樣認知自我呢？或許人工智能迎來突破，找到屬於自己的使命，真正超越人類作為物種的可能性的時候，人類將被逼反思自己在世界的定位。 **AI**

文 李灝南 (Leo)
樂言社實習生

你對AI生成技術(Generative AI)應用於創科藝術行業有什麼看法?

數算今年全球熱話，AI必定是榜首。

其實追溯AI發展史，

早於1950年已經開始亮相，

到現在已有70年之久，

在1970-1990期間，AI更經歷了兩次寒冬，

分別是：投資未能產生預期受益，而削減研究資金；

其次，便是桌面電腦迅速普及，因此受到滯留。

不過，進入21世紀，

機器學習及計算機性能的提升及大數據的發展，

使AI從幕後技術支援到遍地開花，應用於各行各業，

例如：我們只需要在程式上輸入關鍵字，

AI只需數秒就可以製作出維妙維肖的圖像，

對於創作者來說到底是好事還是壞事呢？

我們不記名的走訪了一些現正從事創科藝術行業的青年人，
讓我們一起看看他們又有什麼想法。

「生成式 AI 有多聰明都是寂靜，
需要人類主動地操控和需一定程度的表達能力，
情況就像操作一台龐大載具，
首先需要壯健自己才可走得更遠似的，
與其思考它能否取代人，不如裝備自己，
溫故知新，感受圖像與文字的互倚不倒。」

「對 AI 存在產生疑惑，
可能在未來會替代人類，令人擔憂。」

「AI 就像『粗口』。
有人喜歡，有人不喜歡。
它能協助快速達到（表達）目的，
但如果每句說話全是『粗口』，
又有多少人喜歡？」

「AI 生成的出現是一個新機遇，
只要加以善用，
或者能激發人類更多創意思維，
創作更好的作品。」

「對於AI生成技術應用於創科藝術行業有什麼看法，我認為是陌生和吸引，陌生是它不停刷新人的認知，對人類不同層次的認知帶來衝擊。吸引是指它的出現能改變人類的工作模式和環境。」

「AI 改變了潮流的思想，
引領業界創造出新機遇及可能性。」

「AI 生成技術現階段仍然需要使用者微調和培訓，但已經能夠迅速地提供完善的概念圖作基礎。不難想像在不久的將來能穩定地完成大部分製作工序。」

「快速生成效果不錯的圖片或影像，能節省時間。
修改內容的方法還要加以改善，
要配合不同類型的生成工具合力，才可完整地製作。
如單單需要圖片，生成圖片可快速地達至宣傳效果。」

「我覺得 Generative AI 正在改變設計工作的流程與效率。
因為 AI 嘅優勢在於生成速度極快，
可以在短時間內產出大量視覺內容。
同時 creator 可以在創作時更注重於內容本身，
利用 Generative AI 產出更多概念畫面，
有助 creator 思考內容。
而且 creator 嘅門檻大幅降低，
合理使用 AI 可以完善他們的故事內容及
產出豐富嘅視覺畫面包裝他們的故事。」



「什麼是生成式人工智能？」

AI Animation by Paper PAK

賽馬會青年數碼「創遊·心靈」計劃2023

李灝南：

「感謝樂言社給予我學習 Unreal Engine 的機會，瞭解製作遊戲的過程，艱辛以及有趣的部份。在導師悉心指導及同學的熱心交流下，穩步吸收大量的新知識，逐漸能自發設計屬於自己的遊戲。而課外 wellness 活動亦令我更了解自己及他人的苦惱和經歷，能成為我們繼續前進的良藥。期望能夠帶著六個月的得著，在遊戲設計上踏出屬於自己的路。」



楊蘊昊：



「好開心可以參與今次嘅課程。由於之前其實未試過任何有關遊戲製作嘅學習活動，呢幾個月實在係獲益良多。充足嘅資源，同埋導師們嘅悉心教導，令我地可以好投入咁學習。」

除左遊戲課程之外，wellness 嘅活動都令我有所得著。其中我最鍾意嘅係和諧粉彩。除左學識左新嘅畫畫方式同發揮到創意之餘，仲可以有機會好好放鬆一下，令自己可以細心留意自己嘅內心世界，放慢一下平時嘅腳步。」

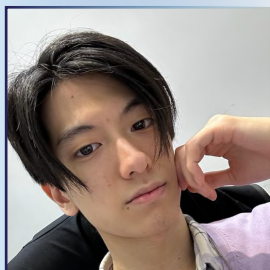
鄭嘉信：

「I really enjoyed the actplus game development course. Throughout the last six months, I have been introduced to the world of 3D game development and have been able to get hands on experience on multiple production level applications. I particularly enjoyed getting insight into the different stages of the production pipeline. The teachers were excellent in explaining the content and making the learning experience both immersive and relatable. I really enjoyed this course and would highly recommend it to anyone interested in 3D game development. The experiences and friends I've made on the way really is the icing on top of the cake.」



畢業生感想

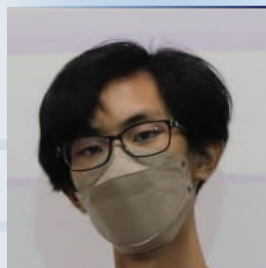
陳皓天：



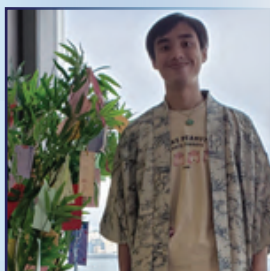
「我認為樂言社的課程十分實用，同時涵蓋多個方面。由製作粒子特效到如電影般的過場動畫，每一個範疇都十分有趣。當中更不得不提 Motion Capture，我們可以親自穿上動作捕捉服，控制角色的動作！老師上課生動有趣，絕對不是空談理論，而是一步一步地帶我踏上成功的道路！」

葉鴻祺：

「冇諗到嗰樣就半年了，當初報呢個課程係有興趣想嘗試自己整遊戲出嚟，但唔熟悉軟件點用。講返課程冇諗到節奏會咁快，喺半年度教曬我哋大部份會用到嘅，都非常多謝阿 Sir 咁趕咁教我哋（雖然我哋成日遲到），好多謝樂言社俾左呢空間我哋認識呢個行業同埋唔同嘅朋友。」



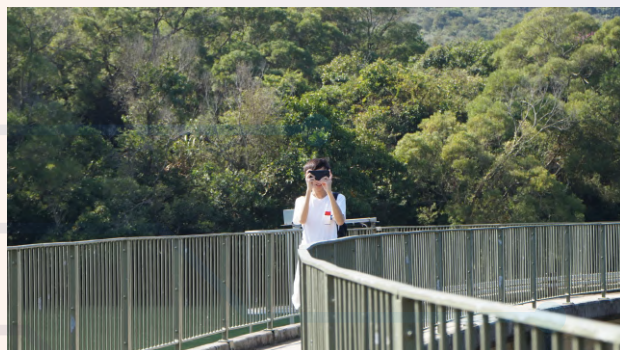
胡澤平：



「回顧課程，對於課程內容方面，我認為這個課程可以具體地提供獲業界普遍認受和實用的內容。例如，我最有印象的，是教粒子特效效果的部份，因為我之前是未經驗過如此詳細教授有關這個範疇知識的課程；另外，最有趣的地方是課程可以參與樂言社部份製作中的項目，例如我曾經參與一隻 VR 遊戲的製作。雖然參與的部份是製作一隻小型遊戲，但這是我第一次從零開始製作的遊戲，並且完成導師的要求。對我來說，獲得了頗大的成功感。」

有關日後發展，在自己的學習和實踐過程中，我發現一般人也難免上網找教學，尤其在開發時遇到偵錯訊息，而且一個偵錯訊息可以有很多不同的層次，往往都是很難網上處理，所以我打算建立一個頻道，分享自己所遇到的知識和心得，而且結合我遇到的困難來製作，積極地幫助想製作遊戲的人。最後多謝 Actplus 導師的教導，感謝。」

導師贈言



雖然今年度的遊戲進階班畢業人數不多，但是畢業生都人才濟濟，我對於所有能堅持完成整個課程的學生都十分欣賞。半年時間說長不長，話短不短，畢業生能夠真正「袋走」多少知識我都不敢「寫包單」，我只希望他們能說出沒有浪費了這半年的時間。

導師 Isaac



我真係恭喜你哋呀，一班上堂成日遲到唔專心的嘩鬼，你哋每個月都稍稍進步及成熟，到最後都識得準時，呢半年見住你哋成長真係倍感安慰！雖然你哋人生每日都改變緊，但有一樣野你哋係無改變過，就係做遊戲既熱誠，記住保持住呢團火繼續向前！GOOOOOOAL!

導師 FuShing

課程及活動報告

(報告時段：7/2023-11/2023)

動畫創未來 – 青年動畫師培育計劃

捐助機構：太古集團慈善信託基金
計劃時期：2021年4月至2024年3月

計劃項目	服務人數	備註
專業動畫師課程 (包括個人發展活動) 2023年7月至2024年3月	共 15 人	共1班 *於 31/7 開始為期約 9 個月的專業課程
學生/ 青少年講座 主題：由嗜好到職業 - 多功能動畫師	共 1237 人	共 4 間中學 <ul style="list-style-type: none"> • 皇仁舊生會中學 (5/9/2023) • 元朗天主教中學 (22/9/2023) • 保良局馬錦明中學 (25/9/2023) • 香港道教聯合會圓玄學院第一中學 (28/9/2023)

賽馬會青年數碼「創遊。心靈」計劃

捐助機構：香港賽馬會慈善信託基金
計劃時期：2021年9月至2024年8月

計劃項目	服務人數	備註
進階數碼遊戲製作課程 2023年10月至2024年4月	共 30 人	共 1 班 (面授及網上課程同步進行) 於 10/2023 開始為期約半年的專業課程
青少年電玩初階遊戲製作課程 2023年9月	共 70 人	共 2 班 · 每班 10 堂 (包括面授及網上課程)
學生/ 青少年講座 主題： <ul style="list-style-type: none"> • 你都做得到 - 「動漫電玩」變成職業的要訣 • 「VR虛擬實境遊戲」體驗及分享 	共 252 人	3 間中學 <ul style="list-style-type: none"> • 大埔救恩書院 (與突破機構合作) (20/10/2023) • 東華三院郭一葦中學 (31/10/2023) • 聖若瑟英文中學 (14/11/2023)

The Act+ Internship Programme (樂言社實習計劃)

捐助機構：The Hong Kong Club Foundation
計劃時期：2022年5月至2024年6月 (第一年及第二年)

計劃項目	服務人數	備註
第四及第五期實習生項目 2023年8月至11月	共 9 人	實習期按實習工作需要 由一個月至三個月不等

ACCA Community Event 2022-23 : 星兒的定格人生

捐助機構：ACCA Charitable Foundation Limited
計劃時期：2023年2月至2024年4月

計劃項目	服務人數	備註
定格動畫工作坊 2023年7月8日； 8月8日及8月12日	共 44 人	共 3 班 (對象：自閉症人士)

教育局「學校與非政府機構協作」計劃 強項為本小組

小組協作機構：協康會及救世軍
計劃時期：2023年10月至12月

計劃項目	服務人數	備註
電繪圖像插畫師	共 12 人	1 班 (對象：自閉症青少年)
定格動畫製作班	共 12 人	1 班 (對象：自閉症青少年)

樂言社創新科技藝術課程：

計劃時期：2023年9月至11月

計劃項目	服務人數	備註
3D電腦動畫入門班 2023年9月	共 11 人	共 1 班
數碼遊戲設計入門班 (初級) 2023年11月	共 8 人	共 1 班

活動花絮：

ACCAS 定格動畫工作坊

日期：2023年7月8日（六）



創科 x 藝術 夏令營2023 - AR(擴增實境)手機程式開發

日期：2023年7月18日（二）



進階遊戲製作課程 - 「和諧粉彩」工作坊

日期：2023年8月19日（六）

動畫創未來講座 § 皇仁舊生會中學

日期：2023年7月8日（六）



【我有我自在 - 形體戲劇】創意工作坊

日期：2023年9月22日（五）



大埔救恩書院分享會（與突破機構合作）

日期：2023年10月20日（五）



太古「信望未來」贊助 – 紙想做好事定格動畫工作坊

日期：2023年10月28日（六）



The Hong Kong Club Foundation – 到訪樂言社參觀及分享

日期：2023年11月2日（四）

聖若瑟英文中學 § 學生講座分享會

日期：2023年11月14日（二）



太古「信望未來」社區嘉年華 § 「定如所想」定格動畫活動

日期：2023年11月11日（六）



人工智能 數碼藝術師 入門工作坊

Date: 2 Dec 2023(Sat) Time:14:30-17:30

The beginner's guide to A.I.
Digital Artist workshop

3-hour workshop #Digital Art #A.I. #Animation

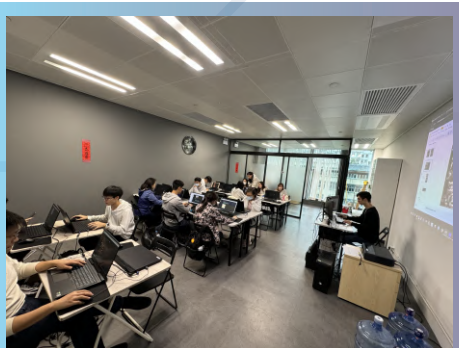


groupm

隨著生成式 AI 浪潮，為不少行業帶來數位轉型及變革。大家都爭先恐後追趕 AI。

本機構很榮幸得到 **GroupM** 支持，開辦人工智能數碼藝術師入門工作坊，和大眾探討 AI 的發展及在創新科技藝術下的應用，更讓他們試試動手使用 AI 生成工具加個人創作，製作一條動畫短片。原本只在12月2日（星期六）早上開辦一節的入門工作坊，由於反應太熱烈，竟在報名的第一天便接獲超額報名，我們立即決定於同一天下午加開一場，務求讓有心探索的青年也可參加。

工作坊花絮：



費用全免!
現接受報名!

到校體驗項目

「VR 虛擬實境遊戲」 及 「主題講座分享」



賽馬會青年數碼 「創遊·心靈」計劃

本計劃由樂言社主辦、香港賽馬會慈善信託基金捐助，目的是透過製作數碼遊戲，推動社區大眾關注心靈健康，令大眾認識心靈健康與身體健康同樣重要，亦同須正視。同時讓青少年學習及認識有關遊戲創作及創意行業，由 Game player 變 Game maker。

當中，我們與一班學員設計了一款以「心靈」為主題的VR虛擬實景遊戲，將故事內容「影像化」，讓玩家置身猶如真實的遊戲世界，親身沉浸於多元奇幻及充滿遊戲感的故事場景內，以探索及覺醒「心靈」。

遊戲現推出體驗活動，並可配合學校/機構加入活動解說及(或)講座，以豐富體驗。樂言社已配備所需器材，可作半日或全日到校主題活動。歡迎有興趣的單位查詢參與。



了解更多：



報名及查詢：

(852) 3704 7782

(852) 6152 7464

info@actplus.org.hk

www.actplus.org.hk

主辦機構：



樂言社教育基金
Act Plus Education Foundation

捐助機構：



香港賽馬會慈善信託基金

賽馬會青年數碼

創遊·心靈計劃

青少年電玩 (網上)
初階遊戲製作課程

JARU
JAVIER
JAVIER



▶ 費用全免
▶ 現正招生

① 網上課程

上課日期：2024年1月8-10、15-17、
22-24、29日 (逢星期一至三)
上課時間：20:00- 22:00 (每堂2小時)
名額：80人

② 網上課程及面授課程

上課日期：2024年3月4-5、11-13、
18-20及25日 (逢星期一至三)
上課時間：20:00- 22:00 (每堂2小時)
上課地點：香港荃灣海盛路3號TML廣場19樓B1室
名額：網上80人、面授16人



報名及查詢 (鄧小姐) :

(852) 6152 7464

(852) 3704 7782

info@actplus.org.hk

有關課程詳細資料及網上報名 www.jcgamechangers.hk

主辦機構：



樂言社教育基金
Act Plus Education Foundation

捐助機構：



香港賽馬會慈善信託基金



祝 旅途愉快

大家好，我是 Hana，在樂言社主要的職責是計劃、推廣及實行青少年項目，包括大大小小的活動及課程。

不經不覺在樂言社已工作第四年，很記得面試當天被問到，為何想加入樂言社時，我毫不猶豫地答：我想幫助年輕人，但如何幫、怎樣幫，用什麼方式我是一無所知，只跟隨我的心給我的方向，當面試結束後我還十分進取地打電話查詢他們考慮如何，因當面試後，我知道我想要在這裡工作。

在這裡工作，我並非他們的導師亦不是社工，感覺更像是同行者，陪伴他們踏上尋夢之旅。沿途中，看見他們踏出第一步，由零開始學習動畫及遊戲製作，到完成整個課程，到現在能獨當一面，在職場上運用他們所學，成為發光發亮的自己，很為他們感到高興。同時，在與他們相處中，我體會到不僅是如何助人，更是如何接納自己不同的面向，認識他們同時更多的是認識自己。那怕這次的旅程時間很短，但我相信這成為了彼此人生路上美好的開端。

旅途上每一次的再見，都是一次成長。在人生旅途上我們總可不期而遇，某時某刻在某處『再見』美好的人和事。📷

文 江洛堯 (Hana)
樂言社高級青年項目主任



Shelf

Human

P. 2

Table

Queen

King

b

c

d

e

f

g

winning percentage: 94.351932%
winning percentage: 94.351932%