

act+

Bound by
Technology



#2025.11

act+

#2025. 11

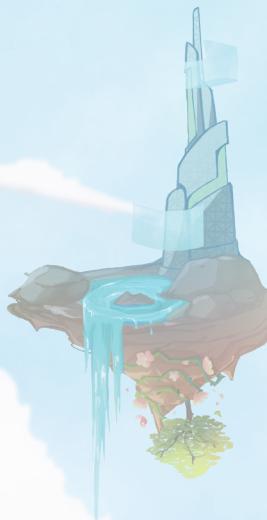
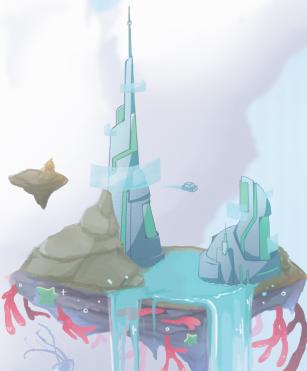
科技的牽絆

你試過問 A.I. 寫段文字，不消一會它就給你十個「技術正確」的答案，但就是選不出一個有「感覺」的嗎？

今期季刊 Bound by Technology，我們嘗試探討人類與科技的微妙「牽絆」。主稿《靈魂與演算法》探討：當A.I.全面接管執行力，它迫使人類重新思考自己的定義，而「品味」（Taste）——那份選擇、鑑賞和定義獨特性的能力，很可能就是我們今天要培養的「新智能」。

這個「品味至上」的想法，恰巧也在本期其他文章得到印證：無論是實習生分享完成作品後的成就感，還是SIGGRAPH Asia 2025國際動畫節上，頂尖技術最終目標讓人更真實感受細膩情感；以至我們開發的體感遊戲，跟老友記玩得不亦樂乎的下午，都在提示我們。

科技雖是冰冷的工具，但當注入人類的品味與情感，加以運用，就能發揮作用，創作出最具溫度的故事。在科技極速發展的洪流下，我們都要把握時機，找回自己那份獨一無二的「新智能」。 ☺



目錄

IN.Sight

樂觀

靈魂與演算法：科技浪潮中的人文定錨 2

IN.Sider

樂言

實習完！我想講…… 6

IN.Fo

樂事

SIGGRAPH Asia 2025 電腦動畫節得獎名單公布! 8

創科藝術在社區 與老友記大激鬥 9

課程及活動報告 10

封面設計：趙翊博 美術排版：余思容

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 | (852) 6152 7464 (Whatsapp)

網址：www.actplus.org.hk



Act Plus 樂言社



actplushk.official

支持我們：



靈魂與演算法： 科技浪潮中的人文定錨

聯合國在2015年定下的「2030永續發展議程」，轉眼還有5年就走到目標年份。當世界仍在努力協商，如何推動經濟、社會、環境保護的永續政策時，人工智能 A.I. 全面進場，以前所未有的速度，為人類轉動了巨大的生產力與創造力的巨輪，迫使人們以嶄新的視覺審視這個時代——我們正被推向一個由演法定義的領域。

然而，這是一把雙面刃：它在拓寬思維的邊界，同時也加速了知識的退場，它使我們重新審視心靈的價值，也在詰問我們如何自處？當 A.I. 可以模仿一切，還有甚麼無法被演算法量化？

» 大世界：扭曲的時間與無休止的轉型浪潮

世界正以史無前例的速度轉變，超越所有人的想像。正如 Jim Carroll 在《20 Trends into 2030》中描述，我們正親歷一場「幾乎所有事物的大規模轉型」（Massive Transformation of Just About Everything），這對我們的文化、經濟及身份都帶來嚴峻的挑戰。

在 Carroll 的趨勢分析中，第一個課題是知識與技能的快速更替 (The Acceleration of Obsolescence)。過往被視為「專業」的知識，其價值可能在極短時間內瓦解。A.I. 的介入，正加速淘汰「中等技能層次」的工作，如資料輸入、基礎編程、基本的文書或報告草擬之類。我們被迫進入不斷學習、不斷捨棄、再重新建構知識的狀態，這徹底顛覆了傳統的教育體制，也一再考驗人的心理韌性，知識轉瞬過時，資訊跌宕更替，在信息的鏡花水月之上，還有值得我們持守的價值嗎？

A.I. 同時也重構了事物的邊界 (The Blurring of Boundaries)，技術的發展正在拆解所有傳統的分隔——學科、產業、以致現實與虛擬的界線。人們除了肉體的真身，還可以在元宇宙創造出數碼化身 (Avatar)；生物科技突破了人體的許多限制，甚至透過基因編輯或仿生技術，讓人體「升級」；A.I. 大幅度協助我們記憶、計算、學習甚至創作……由此種種，甚麼才是「人」？哪個才是「我」？如何才是「真」？誰也說不準。

第三個趨勢是「超個人化」與社會凝聚力之間的張力 (Hyper-Personalization vs. Societal Cohesion)。A.I. 能為每個使用者創建一個極致舒適、完全量身訂製的資訊微宇宙。雖然體驗大幅提升，卻也悄悄削弱了我們對普世價值的共同認知。當每個人都棲息在各自的演算法濾鏡中，我們如何維繫公共、共享的文化場域與社會共識？

我們已非身處單純「變化」的年代，而是一股「加速巨變」的洪流。傳統的應對策略已顯得薄弱。我們需要的不只是新的技術或工具，而是重新建構我們思考、感受和行動的內在機制。

» 品味是新智能

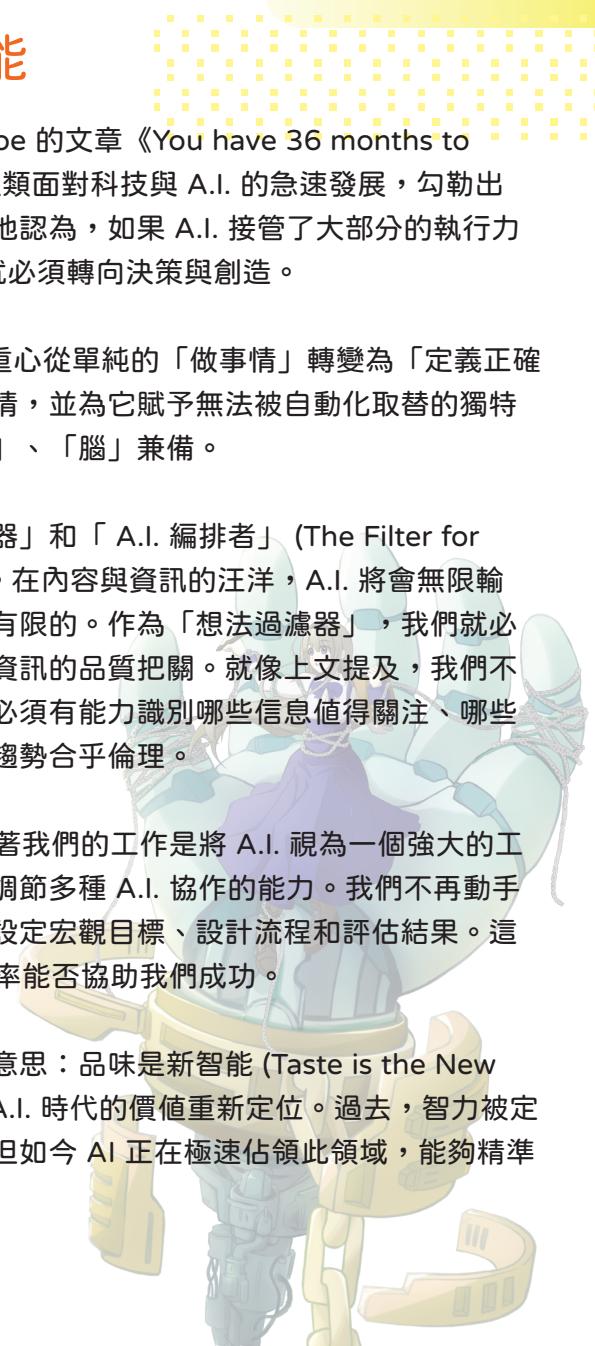
近來知名網絡創作人 Dan Koe 的文章《You have 36 months to make it》發人深省。他為人類面對科技與 A.I. 的急速發展，勾勒出一個清晰的「轉型策略」。他認為，如果 A.I. 接管了大部分的執行力 (Execution)，那麼人類就必須轉向決策與創造。

Koe 提出我們應該把工作的重心從單純的「做事情」轉變為「定義正確的事情、指揮工具去完成事情，並為它賦予無法被自動化取替的獨特價值」。未來要求我們「手」、「腦」兼備。

他建議人們成為「想法過濾器」和「A.I. 編排者」 (The Filter for Ideas & A.I. Orchestrator)。在內容與資訊的汪洋，A.I. 將會無限輸出，但人的時間和專注力是有限的。作為「想法過濾器」，我們就必須要培養極強的判斷力，為資訊的品質把關。就像上文提及，我們不再需要吸收所有知識，而是必須有能力識別哪些信息值得關注、哪些觀念具有長遠的價值、哪些趨勢合乎倫理。

作為「A.I. 編排者」，意味著我們的工作是將 A.I. 視為一個強大的工具箱，而我們則具備指揮和調節多種 A.I. 協作的能力。我們不再動手寫代碼或畫草稿，而是負責設定宏觀目標、設計流程和評估結果。這份指揮能力決定了 A.I. 的效率能否協助我們成功。

他提及的另一觀點也相當有意思：品味是新智能 (Taste is the New Intelligence)。它為人類在 A.I. 時代的價值重新定位。過去，智力被定義為處理複雜問題的能力，但如今 AI 正在極速佔領此領域，能夠精準執行數百萬計的方案。



真正稀缺且不可替代的能力，不再是執行，而是選擇與定義。Koe 將此綜合為「品味」。品味涵蓋了個人的審美判斷、文化累積和對細膩情感的敏銳觸覺。你的品味讓你能在 AI 產出的海量選項中，選擇出最能觸動人心、最具原創性、最符合長遠人文價值的那一個。因此，品味不再是可有可無的個人偏好，而是成為了指導創造、定義品質的「新智能」。

Koe 指出，人類的未來不在於與 AI 競賽，而在於我們的選擇和判斷能力。品味會引導我們找到不可演算、不能量化的價值和意義；而文化和藝術，正是我們對抗演算法，喚醒人文關懷的內心迴響。

» 文化藝術：喚醒人文關懷的內心迴響

香港漫畫《準繩道》的愛與傳承

香港素人漫畫家袁鎮江創作《準繩道》的起源，來自對女兒，以致運動員對花式跳繩的愛。他嘗試以自己的喜好——畫畫去「做點事」，將一項資源匱乏又多人參與的運動，以一部漫畫作品呈現和記錄。A.I. 可以生成情節，但無法模擬這種為了所愛之人而挑戰自我的意志和過程中拼發的創作力。

錦田鄉酬恩建醮——由時間沉澱的非物質文化遺產

在科技無情地加速、追求「快」和「效率」的時代，即將舉行的新界錦田鄉十年一屆酬恩建醮，是對「慢」和「神聖」時間觀的持守。

這項傳統活動體現了歷史的延續，來到第三十四屆，意即以340年來把宗族社群聯繫起來，每每回望歷史，祭祀先人。它提醒我們，個體不是獨立的數據點，而是編織在一個宏大歷史脈絡中，具有傳承責任的靈魂。這種耗時耗力的儀式，提醒我們人類生命裡有很多價值和存有，都超越實用性，卻又有延續的必要，例如敬畏自然、感恩生活、社群團結等等。

荷蘭國立博物館（Rijksmuseum）的開放策略

荷蘭國立博物館在過去13年，把林布蘭、維梅爾等大師作品，以高解像度、CC0授權「免費送給全世界」，其背後的理念，就是看清人們與藝術的情感連結，讓對作品有興趣的人，都自由地應用在各式各樣的產品上，並確保質素（沒有人再使用低像素的翻版）。

後來博物館更開發了 A.I. 工具 Art Explorer，讓用家能以自然語言（如「給我看有貓的17世紀畫作」）探索數十萬件藏品。這些舉措重塑了博物館的品牌價值，由「你應該去」轉變成「我好想去」。實體訪客量從疫情前的 100 萬暴增至 270 萬，商品銷售也逆勢增長了 15%。這完美地示範，科技不只是數據羅列和競賽，還可以用以服務人們對美好事物的嚮往。

創科藝術 (Tech Art) —— 將冰冷技術化為共情敘事

匯聚全球頂尖電腦動畫的 SIGGRAPH Asia 2025 電腦動畫節即將在香港舉行。獲獎的三套動畫短片，都分別以高品質的電腦圖像技術，探索人與人之間的情感。其中最佳學生作品《A Sparrow's Song》，就透過年邁寡婦、受傷的麻雀和藝術治療的能力，展現生命的韌性。

無論 A.I. 如何精進，故事的靈魂依然在於對人的生活細節和情感需求的細膩描繪，這種共情跨越文化與地域。將冷冰冰的技術結合有溫度的敘事脈絡，透過技術深化感知體驗，是品味賦予的更深意義。

» 以內在定力迎向未來

科技為人類打開了無數新的可能，讓我們從重複的勞動中得以解放，同時喚起了對人性本質的追問，要我們從資訊的浮光背後找到事物 — 以及自己 — 的價值。

我們無法迴避，科技是改進生活的必要工具，但文化與藝術，才是我們的心之所歸，若我們不期望未來世界只是演算法推演的結果，就要更主動地編寫自己的故事，發掘和展現獨特且真誠的生命，由智慧、判斷力和審美能力去共同引導未來。

人們整理希臘哲學之後總結出「三詰問」：我是誰？我從哪裏來？要往那裏去？我把這三個問題扔給A.I.，得出一堆不着邊際的哲學術語……看來，這三個在歷史長河中迴盪了二千多年的問題，A.I.答不來，終需由人自己來回答。你認為呢？^[1]

參考文章：

Carroll, Jim (2020) 20 Trends into 2030 – Are You Ready for the Massive Transformation of Just About Everything. <https://jimcarroll.com/topics-trends/20-trends-into-2030-are-you-ready-for-the-massive-transformation-of-just-about-everything/>

Koe, Dan (21/07/2025) You have about 36 months to make it <https://letters.thedankoe.com/p/you-have-36-months-to-make-it>



實習完！我想講.....



你負責甚麼工作？可以分享一個最深刻的經歷？

我在樂言社裏面主要負責媒體推廣，當中最令我有深刻印象的是要協助製作AR角色填色圖及拆分角色模型的UV圖，這對我來說具有挑戰性。因為我對UV拆分的經驗比較少，而且該模型有特別的拆分要求，令我在當中學到了許多的UV知識。

實習前和後，跟你原來想像的有甚麼不一樣？

實習期間，我了解到與同事的溝通及時間安排都十分重要，每一個項目進度都需要與同事做好時間編排，才能確保在項目死線前完成。我發現這裏的同事及工作環境十分親切友善，項目會因為有良好的時間編排而令到我不會感受到壓力，十分Nice！（編按：Eric 你也十分Nice 😊）

未來的計劃：下一步會做甚麼？

未來打算在這個行業學習更多業界技術，要在這一方面有所成就，需要長期及多元化地學習，這些都需要強大的自律及行動力，好像「獨自升級」一樣，而我需要在Zbrush, Substance Painter以及Maya 建模上再進深鑽研。其實過程不容易，但每一次完成的作品都一定會令自己收穫滿滿的成就感！期望能夠可以開發自己的遊戲作品。

有甚麼想跟未來的實習生說呢？

保持住自己心中嘅團火，勿忘初心。

你負責甚麼工作？可以分享一個最深刻的經歷？

這次實習期間我擔當了角色設計、助教、平面設計等工作。

實習前和後，跟你原來想像的有甚麼不一樣？

最深刻的是跟其他員工在課程後一起討論課程有甚麼做的好與可以改善的位置。因為大家的洞察力和想法都不一樣，可以歸納出很細節的東西和關於課程上的改善，令課堂更吸引、有趣。

未來的計劃：下一步會做甚麼？

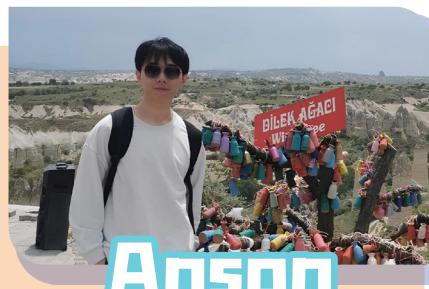
我的下一步是運用我在本次實習所學，繼續完成我的學位課程，我相信這份寶貴的經驗可以幫助我的Final Year Project。

有甚麼想跟未來的實習生說呢？

未來的實習生，希望你們也可以多發揮自己，我非常期待你們未來在studio參與的作品！

你負責甚麼工作？可以分享一個最深刻的經歷？

我負責遊戲項目的建模和動畫，社交媒體AIGC*視頻的產出，以及助教。AI生成是我最深刻的經歷。我認為這是一個效率很低且很痛苦的過程。痛苦在於你很難控制它，而成功產出時也並沒有甚麼成就感，在中間等待的過程容易讓人分散注意力。這都影響製作效率，但必須承認它的成本確實很低。同時，我也始終認為AI生成圖片到視頻這一流程的商業化在當下很難實現。



Anson

實習前和後，跟你原來想像的有甚麼不一樣？

第一點是某些任務給了我很大的創作空間，盡量減少具體的要求，而非做一些流水線的工作。第二點是團隊願意將項目的核心內容分配給我，對此我很感謝他們的信任。

未來的計劃：下一步會做甚麼？

技能方面，我想花時間學習製作其他風格的模型/材質/場景，例如卡通、風格化，去豐富一下作品集，或者只是玩一玩。除此之外，繼續專精 Unreal Engine 5，掌握和其相關的更多技能。

有甚麼想跟未來的實習生說呢？

多向團隊要點任務做，最好是不同的。a

SIGGRAPH Asia 2025 電腦動畫節得獎名單公布！

「CAF一直都是科技與故事敘述交融的體現。今年的獲獎作品不僅技術精湛，情感亦真摯動人，令人嘆為觀止。它們提醒我們，動畫的進步不止於突破像素，亦突破藩籬——而創作的勇氣始終是最強大的動力。」
CAF主席、DoubleBlink Studios總監 張漢寧

「CAF匯聚了新興藝術家和知名創作者，是一個頌揚無界限想像的平台。得獎作品展現科技如何加深我們的同理心和好奇心，我們迫不及待在香港的大銀幕放映這些作品。」

CAF 製作人，樂言社教育基金副總幹事 李靄紅

今年大會共收到來自 39 地區、488 件參賽作品，創作者展現深刻人文故事與非凡視野。得獎作品由國際業界領袖組成的評審團選出，並將於今年 12 月在香港全數放映。以下率先介紹三部得獎作品的簡介：

最佳影片 Windy Day (法國)

這部作品富詩意，視覺效果令人驚豔。它描繪一陣狂風如何在一瞬間將素未謀面的人聚集。作品透過精緻動畫和優雅節奏，探索風暴世界中，人與人之間的連結、混亂與新生。

導演：Martin Chailloux, Ai Kim Crespin, Elise Golfoise, Chloé Lab,
Hugo Taillez, Camille Truding
製片：Julien Deparis, l'Ecole des Nouvelles Images, Avignon,
France



Windy Day 預告：



最佳學生作品 A Sparrow's Song (德國)

取材自真實事件，本片講述戰時倫敦一位年邁寡婦與一隻受傷麻雀建立起深厚情誼，並從中找到了人生的意義和希望。影片細膩展現戰亂中人們的韌性，藝術和治療的力量。

導演：Tobias Eckerlin, Filmakademie Baden-Württemberg, Ludwigsburg, Germany



A Sparrow's Song 預告：

評審特選 Son (俄羅斯)

本片講述了一個感人至深的故事：一個小男孩和他的父親因共同熱愛太空探索而克服了殘疾和絕望。這是一部關於毅力、想像力和愛的真摯見證。

導演：Zhanna Bekmambetova, Bazelevs, Moscow, Russia



Son 預告：

三個大獎連同新增設的「現場觀眾最愛作品獎」，將於2025年12月17日最後一場電子劇場（Electronic Theatre）頒發。想一次過欣賞所有入圍作品？SIGGRAPH Asia 2025 大會見！

創科藝術在社區 與老友記大激鬥

在剛過去的十月，樂言社同事聯同校友和創科藝術專業班的幾位同學，一同前往安老院與長者度過了一個充滿歡樂的下午。

當天共有二十位長者參與我們開發的 AR 遊戲「體感大激鬥」，內容包括搶包山、划龍舟及舞火龍等本地非物質文化活動。老人家一見到自己熟悉的本地場景，都感到很雀躍。滿以為老人家可能不能玩得太劇烈，誰知比賽過程相當激烈，他們都展現出驚人的臂力——其中更有伯伯迅速掌握了遊戲的致勝關鍵，令在場的同事及同學都不禁笑言：「原來我們還比不上公公婆婆呢！」

另一方面，性格較為文靜的長者則分組嘗試使用 AI 繪圖軟件。他們不僅展現出獨特的美術觸覺，更充滿幽默感與創意，隨意幾筆就可以延伸出創意和想像力，充分印證

「薑還是老的辣」！其中一位伯伯更走在時代尖端，他分享自己平日會利用 AI 技術製作動畫送給太太，著實令人又讚嘆又羨慕。

有幸舉辦這活動，背後衷心感謝安老院主任及治療師的事前細心講解，讓我們更深入了解長者的需要，並確保遊戲過程安全。當日陽光普照，我們運用創科藝術的專長，與長者一起投入活動，不僅完成了一場愉快的運動，更獲得滿滿的成就感與喜悅！

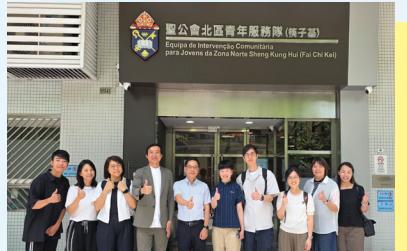
有興趣為你服務的社群舉辦創科藝術活動？快跟我們聯絡！[a](#)

鳴謝：聖公會李嘉誠護理安老院



課程及活動報告

探訪聖公會澳門社會服務處



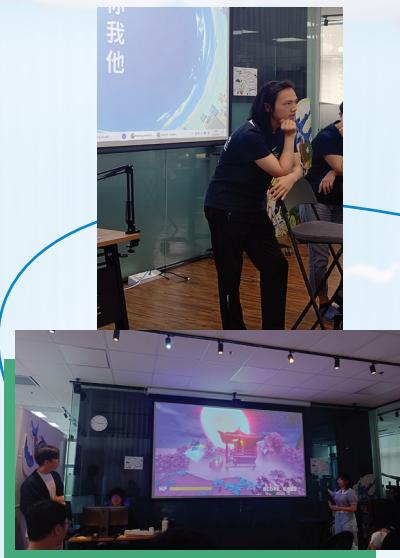
2025/7

CDIA 青少年發展企業聯盟講座



2025/7-8

Youth INNO-ART 基礎班



HKU Buildbox Seminar & Workshop



創科AI夏令營 @朗壹廣場



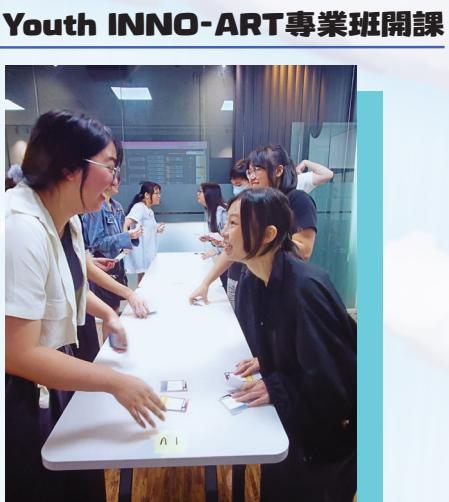
2025/8



YWCA 創科藝術生涯活動



2025/9



HK Club Charity Showcase 2025



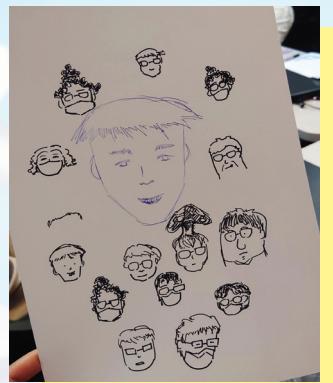
2025/10

教育局 定格動畫初階 + 進階



教育局 - 電腦繪圖初階 + 進階

澳門聖公會服務處到訪



聖公會李嘉誠護理安老院長者活動

教育局 - 電腦遊戲設計初階



自主實習計劃：
創科藝術協調員工作坊



Youth INNO-ART 學校講座
@鐘聲慈善社胡陳金枝紀念中學



「一路Like」 2026 青年創科藝術專業培訓計劃

Youth INNO-ART Development Project



新年度
現正招生

15-24歲青少年
學費全免

Inno Art 創科藝術全接觸

內容 動畫、數碼遊戲製作及創意工作坊

日期 時間

2026年

網課

3月4日 - 4月8日 (三、五) + 4月11日 (六)
10:00 - 21:30

面授

14:30 - 17:30

地點

荃灣培訓中心 | 新界荃灣海盛路3號TML廣場19樓 B1室

青年創科藝術師專業班

內容 動畫、數碼遊戲製作、
個人發展及職涯指導 (1200小時全日制)

日期 2026年9月 — 2027年8月

查詢：

（852）6152 7464

（852）3704 7782

詳情及報名

<http://www.actplus.org.hk/yia>

主辦機構：



捐助機構：



自己做手辦： 數碼雕刻入門

Digital Sculpting & 3D Printing

自主創作，讓夢想 IP 成真！

✓面授 ✓網課

立即報名



學費資助申請

非凡少年同學會會員 / 15-24歲弱勢青年適用

詳情

日期：2026年1月15 - 27日及2月5日(逢二、四，共5節)

時間：19:30 - 21:30(每節2小時)

地點：荃灣培訓中心 | 新界荃灣海盛路3號TML廣場19樓B1室

<http://www.actplus.org.hk/dsc101>

