

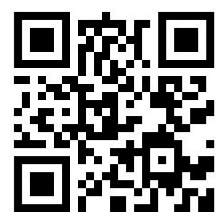
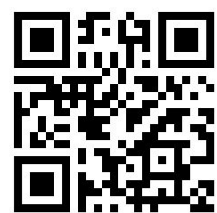
「AI元宇宙·共創工作坊」青松作品集

多元軸心綠州

搜羅不同國家文化，重新規劃用地，結合各地域建築特色，打造跨文化與二次元結合的建築群。

“**白狐戰隊**”團隊

譚浚謙, 鄭子騫, 霍麗冰, 吳小明



元宇宙體驗: <https://8xr.io/s/JMC10B/view>

導覽影片: <https://youtu.be/mmj1vVuDjow>

參加課程: <https://provides-ism.com/good-rain>

特別鳴謝
Special thanks

 School of Architecture
THE CHINESE UNIVERSITY OF HONG KONG

 I-CARE Centre 博群全人發展中心
for Whole-person Development

 香港中文大學圖書館
CUHK Library

 香港中文大學 研究院
CUHK Graduate School

 香港青年協會
the hongkong federation of youth groups
賽馬會乙明青年空間
Jockey Club Jat Min Youth S.P.O.T.

 基督教香港信義會
沙田多元化金齡服務中心
ELCHK, Shatin District Community Centre
for the Golden-Aged

主辦及導師:
Provides Ng
PhD (CUHK), Lecturer (UCL)

協辦社工:
Coca Fong (HKFYG)
Kahei Cheung (ELCHK)



設計目標：四個跨啦啦

- 1) Intergenerational 跨代际
- 2) Intercultural 跨文化
- 3) Inter-space 跨空间
- 4) Interpersonal 跨人际

Map of World Cultures



Original 'Grey World Map' Designed by Freepik
Adapted by ReleaseGraphics



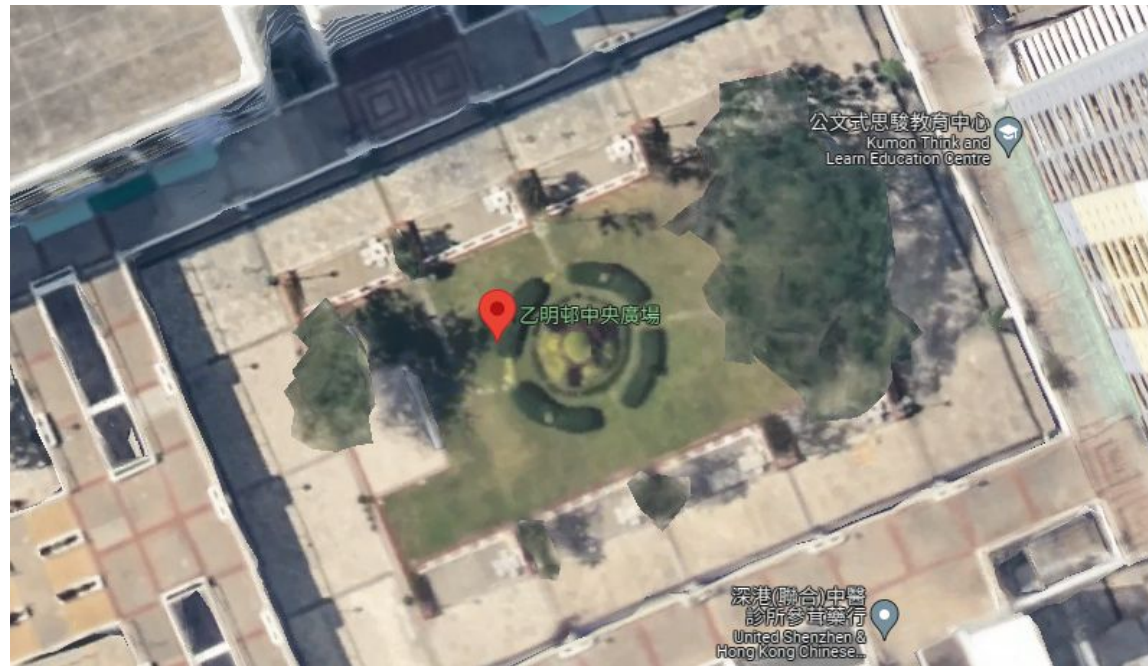
屋邨分析



1980年代



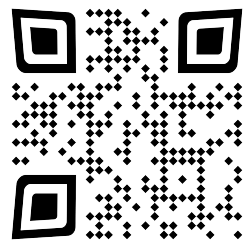
2000年代



目標土地

根據房屋協會嘅資料，我哋嘅目標土地係喺2000年代開始一直用到而家嘅設計。但係而家已經係2024年，邨內居民嘅年齡分佈，生活習性同埋興趣已經出現咗好大嘅分別，加上可持續發展嘅概念，實在係有重新設計嘅迫切性。

自2000年代開始，屋邨一直沿用當年的設計。隨著時代巨輪的轉動，居民紛紛步入不同年齡階段。加上可持續發展的概念，當年的設計，需要配合現今居民的日常生活。



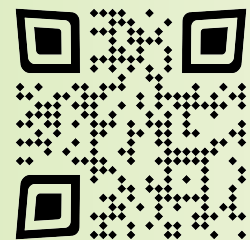
社區問題：

- 在香港獨特的移民環境中，許多居民在香港以外出生，可能導致一些人**適應困難和缺乏支持**。
- 南亞社區中，印度人是最大群體，在香港有著悠久歷史。有些家庭跨越了好幾代。
- 儘管如此，許多仍面臨**語言障礙、文化差異**和**就業機會**有限等挑戰。
- 我們希望通過**易理解且引人入勝**的方式，如**音樂、色彩、服裝、食物、動漫**等，互動介紹自己不同的文化。
- 這樣一個空間有助於**打破語言障礙**，增進社區內各個族裔之間的理解和尊重。



社區活動設計

1. **古代建築群**：融合不同文化特色，中國的亭台樓閣、亞洲的寺廟等，提供一個穿越時空的體驗。
2. **天橋城市連接**：通過點、線、面的設計手法，利用天橋連接不同區域，形成一個立體的遊玩網絡、流暢的遊玩路線，遊客可在橋上欣賞全景，進行文化角色扮演遊戲。
3. **跨文化元素**：設有小型展覽區，學習和體驗不同文化活動。
4. **普及化**：提供來自世界各地的傳統遊戲，如中印歐的象棋、日本的竹馬、非洲的曼卡拉等，被認為是已知最古老的遊戲之一。
5. **動漫遊戲文化角色扮演**：設有適合不同年齡層的遊戲區，穿上自己喜歡的動漫或文化角色的服裝進行遊戲，包括兒童互動區、青年扮演區、成人休閒遊戲區。
6. **小橋流水**：景觀將模仿中國古典園林的設計，提供一個寧靜的休息空間。



建築靈感與概念



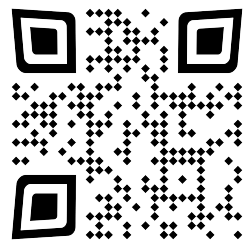
日式寺廟：
方正,適合作為
主體建築的參考模範



日式牌坊：
出現於日式神社設計，
呼應主體建築

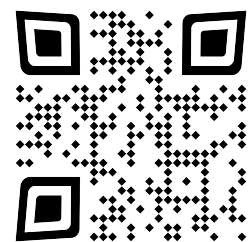


互動流水：
融合中式湖邊風景和流水線，
美化環境同時，提供地方予訪
客及居民交流



設計開發

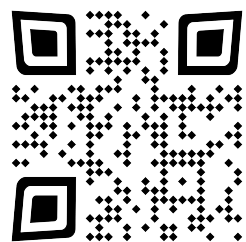
一開始我們使用人工智能 (AI) 去創作, 雖然看著很色彩很吸引, 但出來的效果並不是很創新. 之後我們再一起討論各自喜歡的文化, 反而出了一些很有創意的碰撞



GF 跨世代



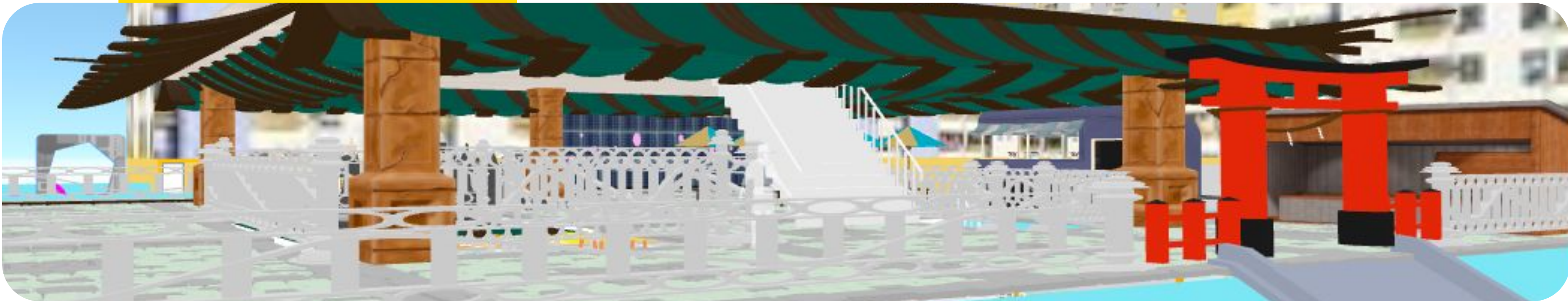
intergenerational



1F 跨文化

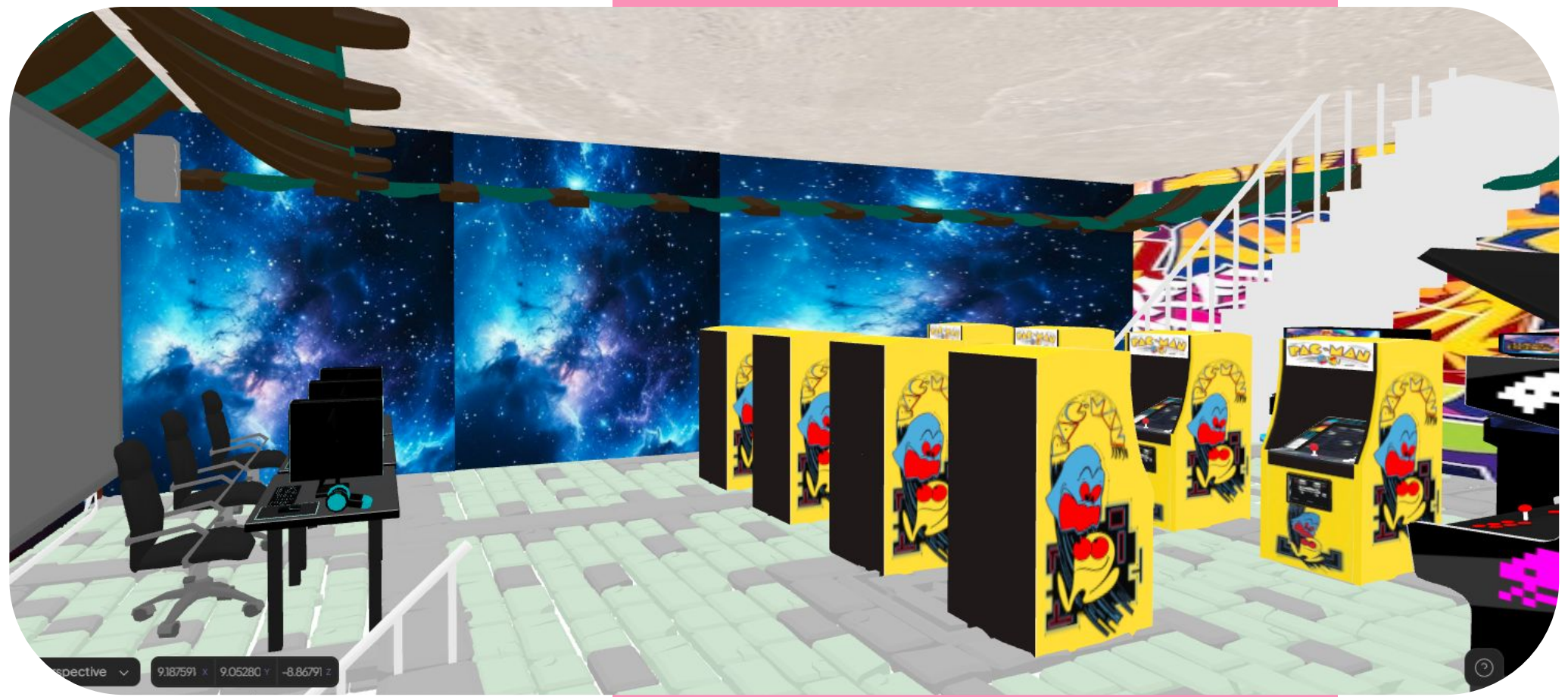


intercultural



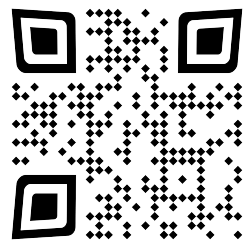
2F 跨空间

interdigital



3F 跨人际

interpersonal





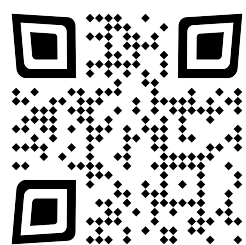
未來發展潛力

旨在為所有年齡層提供**有趣、教育性和互動性**的體驗：

- 南亞語言互動
- 就業機會活動
- 社會支持活動

普及文化活動：

- 跨文化**音樂**
- 跨文化**色彩**
- 跨文化**服裝**
- 跨文化**食物**
- 跨文化**設計**
- 跨文化**藝術**
- 跨文化**動漫**
- 跨文化**兒童遊戲**
- 跨文化文化**角色扮演劇本殺**



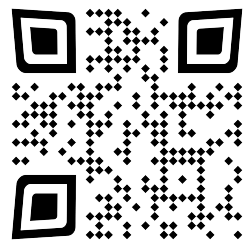
小結

- 有利於日後政府深入社區舉辦文化活動，透過年青人的協助，增進居民溝通，加深認識不同國家的文化。
- 南亞社區中，居民面臨語言障礙、文化差異、就業機會有限等挑戰，加深了適應困難和缺乏社會支持。
- 打造共同空間，讓不同族裔通過音樂、色彩、服裝、食物、動漫等介紹自己的文化。打破語言障礙，促進文化交流，增進社區內各個族裔之間的理解和尊重。
- 設計細節包括通過結合不同地域的建築特色，打造一個仿古建筑群、小橋流水景觀、天橋城市連接不同區域



年青人、少數族裔和居民組織活動，介紹自己的文化、打破語言障礙，認識不同地域的精彩。

參加者感言



經過呢次活動之後，本人覺得雖然我們做的合作能力不是最好的。而且中間亦科技或是溝通上發生了很多小問題，但是我都無法忘記我們合作時和獲益良多的經歷。

—— Tokiwa

通過是次活動，讓我感受到同齡組別，及不同齡組別的特性。透過超過數十小時的溝通，更得到意想不到的結果。這是我在2024年的收穫！

— Mingming



地球本一家
膚色無分差
人人都要愛
关心暖萬家

— Bingbing

我在活動中了解到自己對設計建築的興趣。但對我而言，設計時了解用家意見時的說話技巧是最有用。我們很多時候關心別人會著重於他們當中的情況，而忽略了他們的感受，因此無意中傷害了他們。

此外，我在活動中真正體驗到長者們退休前的工作經驗為我們帶來的各種有用意見，讓我見識到我從前當義工服務長者看不到的情況，令我對長者產生從心而發的敬佩。

— 子騫

導師感言



追數星加坡於60年代的發展，首要處理的事，便是四大文化之間的共融，包括華人、馬來人、印度人與其他少數族裔的文化。為此，他們在後殖民的自強路上堅持了一個多文化多宗教的原則，同時也造就了一個禮讓、包容、多元的城市。

香港人的獅子山精神就是拼搏，拼出了現在這個繁榮穩定的局面，但很多時候忽略了一些非物質的、文化的發展。作為中西貿易的重要港口，香港人習慣向西看、向北看，有時候導致其他方向亦看不到、看不起。

在這個大洗牌的年代，香港的將來也會在東南亞、南亞、中亞、西亞的方向。

在未來的50年，南半球所謂的“Global South”會是各個重要經濟體不容忽視的新主場。但我們有盡力的幫忙新一代去準備好迎接這樣的一個將來嗎？

我們能真正懂得認識、尊重、欣賞不同的文化價直觀，以充實我們作為「國際城市」的標誌嗎？

希望50年後的今天，我們能驕傲的說：「香港擁有健康、謙遜、禮讓、包容、多元的新一代」，而不只是為了物質上的發展以自豪。

近年，全城也在推動共融，很多宣傳照片中，帶出的形象都是各個年齡層開心的在互動。

在我心中，「共融」一詞的語境並不是溝通無障礙、前路一片平坦，而是看見許多的隔閡、差異、挑戰仍然堅持嘗試理解對方、互相成就、反思自己不足的過程。

Inclusive design「共融設計」正是以持續嘗試來作可持續發展。簡單來說，共融不是一個結果，而是一個無盡頭的過程。人口會持續轉變、環境會持續轉變，唯共融的需求不變。

這小組在我心中便是這樣的一個象徵。很多謝明明、冰冰、常磐和子騫讓我們看到共融的火苗。

城市共融

自從80年代經濟起飛，香港會常用來與亞洲其他四小龍比較，尤其是星加坡。同樣是高密度、後殖民城市，既是激烈的競爭夥伴、也是互相學習的對象。20世紀的規劃師都認為不可行的高密度模式，香港和星加坡各自做出了色彩。

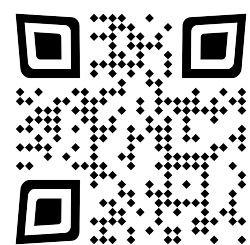
反觀兩地的發展史，不可否認人才的培育是地少人多發展模式的核心。人與人之間的距離如此接近我們長期都被不同的訊息、聲音、光源刺激着腦部。若運籌帷幄，這有助我們思想碰撞和創新。但若處理不當便會形成不同，社會群組之間的誤解，甚至爭鬥。

社區共融

這是唯一一隊沒有大學生、只有18- 與 50+ 的團隊，即使面臨各種艱巨的困難，依然沒有放棄、堅持到最後，並共同創作出如此有板有眼的空間設計。頓時倍感新一代青年與新一代退休人士的共同未來一片光明。

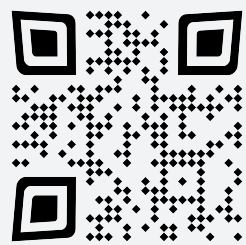
浚謙是一個充滿才華的中學生，電腦技術一教便懂、負責了整個元宇宙空間的設計。更難得的是他有一顆謙讓包容的心以及堅持到底的精神。遇上指導並沒有退縮，反而更努力改進自己，十分難能可貴。**子騫**也是很有才幹、很直率的青年，幫助團隊研究及蒐集資訊、整理各人想法、合成P P T。默默努力的他，需要的時候也當仁不讓，為團隊製作了presentation影片，並且演講清晰、內容有條理，相信只要加以栽實在是潛能無限。**冰冰**是一個很有想法很有活力的50+，積極參與、屢敗屢戰、努力不屈、堅持到底的精神。筆記本寫滿密密麻麻的記事與點子，偶爾兩句打油詩「一葉輕舟小橋樓」營造優美畫面。證明樂齡族也是潛能無限、社區內積極奉獻的中流砥柱。**明明**更不用說，有非凡的應變與組織能力，公開演講的時候不怕場、小組討論的時候積極參與。是團隊內的小組長。與我及協辦社工們保持緊密的聯繫，也會很開明的接受及協助一切團隊組織上的艱難任務。

很高興這個團隊能有一顆共融的心，為多元文化努力設計了這個社區空間。



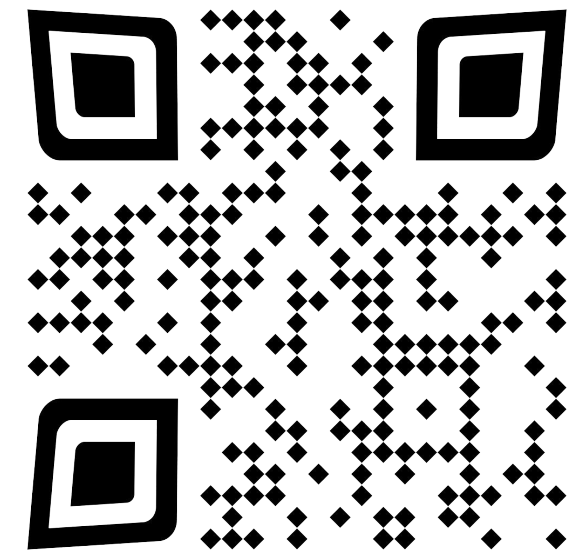


悅齡輕別離，憶如陳茶香。
綠州自多元，智連共明天。
寄竹結桃園，春雨潤颯風。
四軸共一筵，八道繞隔閡。
孵苗冠枝紅，共樹價值峰！



DIGITAL COMMON(S)

數碼共同體



Digital Common(s)
www.provides-ism.com



This Cookbook is under Creative Commons Attribution 4.0 International License, which means that it can be shared and build upon.

The only condition is that you credit the original work to project “Digital Common(s)” by Provides Ng, throw in a link (<https://provides-ism.com/>) and citation (Ng, P., et al. (2023). *Digital common (s): the role of digital gamification in participatory design for the planning of high-density housing estates. Frontiers in Virtual Reality*, 3, 1062336.), and indicate if any changes have been made.

If you transform or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original.

