

你的心聲

徵稿啟事

本版歡迎各界人士投稿，來稿內容和題材不限，文責自負，每篇在600字以內，可用實名或筆名發表，但原稿需注明真實姓名和聯繫方法。如刊用將付薄酬。投稿及查詢，請電郵至：opinion@lionrockdaily.com

流浪狗監管刻不容緩

詩葉

每次途經火炭工業區轉上屋苑的路徑，都會提高警覺，因馬路旁的山坡偶爾會有流浪狗出沒，其實也不肯定牠們是否真的沒有人養，因在山邊隨處可見有膠兜盛載的糧水。自從發生狗咬死人的新聞，為安全起見，會繞道而行。

繼打鼓嶺寵物酒店女負責人遭狗襲擊致死，近期元朗又有女子深夜騎單車回家時被多隻流浪狗追咬，全身浴血送院後不治。同區亦有郵差派信期間遭惡犬從背後襲擊，連制服也被撕咬破爛，背部及小腿受傷，血流如注，光看照片，已感受到他是何等痛楚！

事發後漁護署人員聯同警方迅速行動，加強搜捕沒人看管的狗隻，但此舉只是治標，就如環境及生態局局長謝展寰指出，流浪狗的根源是棄養，堵截源頭才能治本。除了加重棄養狗主的罰則，加強教育同

樣重要。其實狗隻變成流浪狗之前，牠們可能是住在貨倉、車場或地盤內，有人提供糧水，以「放養」形式讓牠們四處走動。但每當遇上結業或工程結束，牠們便會被遺棄。也有人途經寵物店，未經深思熟慮，只因一時興起而買狗，最後因各種原因應付不到而踏上棄養之途。

此外，有市民會長期餵飼流浪狗，久而久之會形成眾犬聚居，滋擾途人，此舉可說是好心做壞事。還有個別狗主沒有做好妥善管束，攜帶大型犬隻外出，既無為狗戴上口罩，也沒有牽狗繩，讓其四處遊走，早前便發生大狗咬死小狗的慘劇。

要防止同類事件重演，現時對棄養的罰則與阻嚇力可能不足，希望當局全面檢視現有對狗隻監管的條例，堵塞漏洞，並加強狗主對責任的認知，自律管束犬隻。

默默前行

陳思

我們早前相約在山腳集合，一起爬山遊玩，這次的爬山隊伍有中年也有青年，我想，大家一起遊玩說笑，應該很熱鬧。

我和一位三十多歲的女企業負責人走在一起閒談，最讓我意外的是她的創業故事。她畢業後就結婚，以為自己會在家庭主婦的道路上穩穩當當走到底，可是日復一日的家務和帶娃，讓她想到曾經的外面世界，於是有一天，她到社區做一名志願者，在義務工作的體驗中獲得了快樂，她也非常珍惜每一次的義務工作，哪怕擺放一張桌子，她都盡力做到最好，每次活動她都最後一個走。

一年後，她去了北京某高校學習。她說，作為兩個孩子的媽媽，身邊人覺得應留在家中求安穩，但她偏偏一次次把自己歸零，慢慢地，她現在已是20多家企業的負責人。

我們靜靜聽她訴說自己默

默努力的故事，從一名全職媽媽，到擁有20多家公司的負責人，這種經歷說得雲淡風輕，可是背後付出的艱辛，又有多少人看到呢？

這讓我想起兒子童年時的一位鋼琴老師，在別人眼中，只是在琴行教鋼琴課的一位普通老師，可是沒過幾年，他已經開了一家琴行。聽琴行的人說，他在閒暇時間，到各地學習鋼琴，還在全國比賽中獲得不少獎項，45歲時到外國發展，現在已是當地鋼琴協會的負責人。

人一輩子最可貴的不是一成不變的安穩，而是到了一定的年紀，還願意學、敢於好奇，捨得把自己歸零。

身邊的這些爬山者，用他們的步伐提醒了我，而我也想把這束光，遞給現在的自己。爬山的隊伍一直往前走，留下的是他們默默前行的一條長長的路。

理大研遊戲化教學系統
玩VR逃脫探索病理機制

■團隊展示MetaRoundWorm的VR教學方案。

■李力恒(中)介紹VR設備。

為將抽象理論轉化為真實體驗，香港理工大學工業及系統工程學系助理教授李力恒率領的研究團隊，將生物醫學知識與虛擬實境(VR)密室逃脫遊戲結合，開發出沉浸式教育系統MetaRoundWorm，成功將微觀的寄生蟲病理機制具象化，讓學生從被動接收轉變為主動探索。該項將遊戲化教學發揮到極致的突破性研究，去年更於電機電子工程師學會(IEEE)國際混合與增強現實研討會(ISMAR)上，榮獲最佳論文榮譽提名獎，為新時代的創新遊戲教學立下標杆。

獲獎論文由李力恒帶領該系的博士生成宣儒、王嫻及理大專業及持續教育學院工商及款待業管理學部副主任戴志樂共同完成。傳統生物醫學教育中，微觀病理機制往往極為抽象，論文第一作者成宣儒解釋，多數人對蛔蟲等寄生蟲的具體感染機制並不清楚，而MetaRoundWorm（元蛔蟲）結合VR、密室逃脫遊戲機制與具身學習原則，突破傳統靜態教材的限制，打造出首個將微觀寄生蟲與宿主互動、免疫反應視覺化的沉浸式遊戲。

「密室逃脫一關接一關的模式，與蛔蟲在人體內的生命周期完美契合。」成宣儒解釋，蛔蟲會從口腔進入小腸，途經肝臟、肺部，再上行至喉嚨並隨吞嚥重返小腸。玩家將穿梭這些器官中，透過第一與第三人稱視角切換，化身巨噬細胞等免疫細胞對抗寄生蟲。成宣儒以「肺部關卡」為例，遊戲巧妙結合物理動作模擬擬生理反應，當幼蟲到達肺部引發咳嗽，玩家需要向上轉動控制器來模擬深呼吸與咳嗽，藉此排出寄生蟲。為降低大眾對寄生蟲的恐懼，團

隊刻意將蟲體設計得巨大且帶有卡通感，希望更易讓人接受。

記憶留存率顯著高於傳統教學

論文第二作者王嫻補充，遊戲最終的「小腸關卡」會教導玩家使用何種藥物消滅蛔蟲，希望藉此提升大眾的醫療常識與防範意識。王嫻又指，為驗證這套系統的實際教學價值，團隊招募48名非醫學系研究生進行對照實驗。結果顯示，相對傳統互動式PPT教學，VR遊戲能促使學生進行自主探索而非被動接收。學生不僅認為學習過程更有趣，在一星期後的測驗中，VR組的得分與記憶留存率均顯著高於PPT組；證明系統不僅適用於大眾科普，更具備應用於醫學課堂的潛力。

研究團隊現已成功開發MetaRoundWorm的多用戶版本，並部署於理大工業中心的混合沉浸式虛擬環境(HIVE)中。展望未來，團隊深信數字健康教育將邁向結合視、聽、觸覺的多模態互動，透過高自由度的試錯策略與空間導航，顛覆傳統依賴反覆閱讀的學習模式。

沉浸式技術延伸至非遺傳承 涉足人文關懷

「現在的學生從小接觸短影音，如課堂缺乏互動，過一陣子就睡着。」李力恒點出傳統教育模式面臨的困境。除生物醫學教育，他亦正將沉浸式技術延伸至非物質文化遺產傳承、同理心培育及跨學科的材料科學領域，冀為新世代描繪出科技與人文並重的未來教育藍圖。

曾體驗MetaRoundWorm的理大碩士生崔成斌坦言，VR帶來的身臨其境感覺，是傳統教學無法比擬，「以前看簡報只有圖文表達，理論知識抽象，往往只能死記硬背，無法深刻體會寄生蟲是如何入侵身體並造成後果。」惟當戴上VR頭罩，「你彷彿縮小進入了人體微觀世界，親眼看着蛔蟲在體內

遊走，亦要想辦法觸發防禦機制。」崔成斌認為這種沉浸式探索感，能有效促使學生主動去發掘並解決問題。

記錄插花大師手勢製教學VR

在李力恒的實驗室，VR的教育應用潛力超乎想像，更涉足人文關懷範疇。團隊邀請了最頂尖插花大師，將手勢全記錄下來製成教學VR，「這其實就是非物質文化遺產的傳承，學生可在虛擬空間，跟着大師手勢一步步學習。」李力恒並指未來的學習模式必須順應年輕一代的成長背景，結合VR設備等多元科技，透過沉浸式互動與自主探索，深化學習體驗。