

今天，我們有更先進、更便攜的通訊工具和平台，但人際隔膜卻更多更深。吳家嘉（00 聯合計算機工程，02 研究院計算機科學與工程學）、林正賢（09 聯合計算機工程），以及馮孟昕（10 研究院心理）正嘗試用他們那別具創意的社交平台，為都市人構築一條新的溝通渠道。

馮孟昕 吳家嘉 林正賢

事物維繫 創意超越

眾社交平台的威力有目共睹：商場博弈以至政治豪賭，它們都起着關鍵作用——藝人試玩直擊，電玩便賣個滿堂紅；茉莉花革命浪潮更是傾國傾城……社交平台會把我們引領到哪裏去？當facebook從friend、從Like出發，Beyond Six的3位校友則從另一個向度，創建一個社交網絡：人（people）——事物/想法（thing）——人（people）。

串連同道中人

吳家嘉說免費手機程式「Beyond Six連繫點」是為拉近人際網絡距離而設。有別於其他社交網絡的專頁（Pages）建基在人與人之間的關係，它的創意在於完全

以用家興趣（Thing）為主導，建立一個以人與事物（People-Thing-People）為本的網絡。

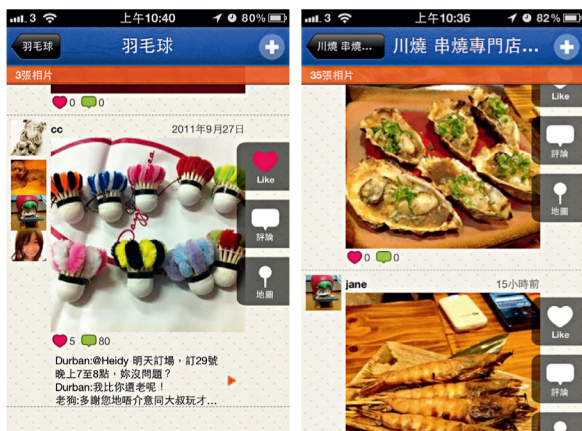
「Thing」可以是日常生活、大大小小的事物，如咖啡、小食、嗜好，甚或是想法、哲學思想等。用戶可隨時隨地，將有趣的事物拍下來；或將感想寫下，加進系統中已存在或新建立的Thing裏，與志同道合者分享。用戶更可將已連繫了的Thing，放進自己設定的事物/想法「包包」內，編輯個人檔案，展現自我風格。它最大的特點是完全由用戶主導、共同擁有及管理，而用戶言論也不會被商業品牌審查。

緊密凝聚群組

吳家嘉的創意源自「六度分隔

理論」*，在他鑽研這理論模型之際，新研究卻已發現，全球人與人之間的距離已由3年前的5.28度降至4.74度！這更促使吳家嘉進一步開發其中不同向度的可能。共同的嗜好、興趣、話題是他再出發的起點，他立志要開發一個普及、能涵蓋任何thing、功能強勁的平台。當然，其商業價值也不可少。

Beyond Six的願景是進一步令人與人的關係能更緊密聯繫。3位校友不眠不休的動力則源自凝聚群組支持者，由虛擬平台上的意念或討論，衍變成實際的活動，都成為他們的滿足感，而用戶的回應或衷心的讚賞，像「你們是其中一個最佳的apps！」也是多少個無眠晚上的最佳回報。



用戶可隨時將有趣的事物如咖啡、小食、嗜好拍下來；或將感想寫下，加進系統中已存在或新建立的Thing裏，與志同道合者分享。右圖為Beyond Six寵物（Thing）的成員聚會。



左起：馮孟昕、吳家嘉、林正賢



校園孕育理想

作為創意工業從業員，3位校友均認為大學階段最適合「播下種子」，在課程裏多加推動創意的元素，受惠的會是新一代的同學。吳家嘉喜見新書院中（如晨興書院）重點提倡創業精神（entrepreneurship）。他認為，在大學的支援下，創意創業畢竟會較為容易。在政府支援方面，吳家嘉指現時科學園對他們這類公司已發揮了很大的作用：吸引、聯絡、介紹有興趣的投資者；凝聚背景相類的公司，分享經驗、集合力量，發揮協同效應等，都對他們幫助不少。他希望政府能投放更多資源，透過類似科學園的項目或計劃，扶植本地創意工業。

大家回憶中大歲月，可謂各有懷抱。林正賢的校園回憶，只餘學術上的磨練以及如山的功課和緊湊的滙報，再不然便是與戰友通宵達旦的艱辛。在研究院階段才加入中大唸臨床心理學的馮孟昕也特別記得課堂節奏的緊湊，卻遺憾於本地大學生所欠缺的主動：「我在外國唸本科，外國同學參與討論的熱烈氣氛，在中大並不多見。」而她也觀察到本地同學未能善加應用所學，推動社會進步，不過，在她印象中，中大同學仍是樸素、敢作敢

為、關心社會的一群。3人之中，似以吳家嘉的校園生活最多姿采。他說3年大學全住宿舍，甚至連暑假也住了：無論「大O、細OCamp」，加上宿生會活動，樓導師等，林林總總，一周四晚通宵也視作等閒。「最難忘的是宿生活動。當大夥兒聚頭便會有活動，如看星——根本沒有做到甚麼，只是群聚看星、聽鬼故事……悠悠忽忽，便流走了多少個晚上。」吳家嘉頗為懷念那些年、

“**創意就是反叛！**
——吳家嘉”

那些星夜。他還記得有年在聯合對開的空地舉行露天火鍋！談着談着，原來他也是思源館賣酒賣糖水的始作俑者。一所學府，分別為3位校友烙下青春印記。

實行拓展大計

3位校友不約而同忠告在學同學要珍惜、善用大學的機會和資源。林正賢和馮孟昕都鼓勵同學主動一些，積極把握大學給予的機會。曾



吳家嘉向投資者簡介Beyond Six的概念。

做數據挖掘（Data Mining）工作的吳家嘉很強調「累積」，直言過去如沒有做項目的基礎，創意之路根本無從起步。他希望同學有決心，苦練過程，把經驗傳承下去。「創意就是反叛！」一錘定音，吳家嘉以敢於在思源館賣酒的經驗，作為創意的注腳。

開發社交媒體，旁人自以為商機無限，但與第一桶金尚有段距離的Beyond Six現時仍滿腦大計：下一階段會增聘一倍人手，申請更多專利，積極爭取吸引到投資者。他們又兼顧小眾興趣，深信高增值、高消費客戶群並不與「小眾」互相排斥，而且又正準備拓展新加坡、台灣、北美等版本的平台。正如3位校友常掛口邊的「肯學肯試，發揮所長」，中大人們在創意工業路上自然能找到自己的位置。👉

吳家嘉：深刻觀察穩紮根

推開過一扇扇創意之門的吳家嘉認為，創意就是不斷的堅持：「要達到好的創意，我們不要妄想做一次便會成功，而是要堅持不停地反覆嘗試。」這份堅持還要包括：1.對人深刻的觀察；2.知識和經驗的累積，他相信我們涉獵面愈廣，接觸、累積的事物愈多，便愈容易迸發創意。他舉例說，把A事物從A範疇抽出來放在B範疇裏，又或是把ABCD範疇裏的不同事物放在一起……諸如此類，透過不同的組合，嘗試探究一下它們之間的聯繫法則（association rule）。林正賢也強調逆向思考（Think Different），他會嘗試採用另一種形式，看看效果會否不同。至於馮孟昕卻着眼於「創意要用得着」，她相信經過一個過程後，創意如有用自然會彰顯出來，否則，若該意念或設計只單求與別不同的話，那仍是沒有用。

吳家嘉、林正賢、馮孟昕小檔案

2000-2002	吳家嘉香港中文大學聯合書院工程學士 吳家嘉香港中文大學研究院哲學碩士
2009	林正賢香港中文大學聯合書院工程學士
2010	馮孟昕香港中文大學研究院哲學碩士
6/2010	成立Red Soldier Limited，推出iPhone game「BashBash拍拍機」並曾取得Appstore第一位排名。免費及付費版累計下載量超過30萬。
9/2011	本地社交網絡「Beyond Six連繫點」面世，用戶逾5,000人。
2011至今	參加科學園科培計劃

Beyond Six網址：
<http://www.beyond-six.com/>

*六度分隔理論（Six Degree of Separation）：只要找到正確的6個人，我們便可以連繫到世界上任何一個人。

