

「設計『智』識周」(KODW) 2017 以共融設計 解決問題 · 創新機

Text by Alice Leung, Yau Photo Courtesy of HKDC



當我們賦予事物一個名字，人們必然會因名字而思考事物的本質。提到「共融設計」，大家自然會想起社會上的弱勢社群，或非主流的一群，自不然也想到，為什麼先進國家自90年代起開始提出「共融」這個概念？假若在社會發展進程中，每個人都沒有因宗教、身份、價值觀、殘障等作優次之分，如今我們還需要推廣「共融」嗎？的而且確，這是目前複雜且值得我們反思的社會現狀。

回到設計的本質，它的出現是為了解決問題，然而隨消費主義影響，它漸漸成為製作美觀之物的門徑，只為應付市場而生產，偏離了「解決問題」以及「使用者需要」的本義；「共融設計」的出現，是一個重要的契機——重新把「設計思考」和「以人為本設計」拉回去我們的生活當中，處理當下複雜的社會問題。



今年「設計『智』識周」以共融設計為題，參與講者將就「生活」、「連繫」、「流動」三個層面作深入討論。

「共融設計」是今年「設計『智』識周」(KODW)的命題，負責籌辦此項目的香港設計中心代表坦言，在商業世界中談論創意、生活質素這些形而上的價值，難度很高，但這一步必需堅定地踏出去。主席嚴志明教授表示：「世界各地的政府都有著共同願望，但願城市健康發展，經濟活躍，人民活得精彩；尤其面對人口老化、城市規劃、交通基建種種挑戰的今天，我們可以怎樣LIVE WELL, AGE WELL呢？以人為本的『共融設計』可以作為方法。」香港作為世界上最開放的成熟經濟體之一，早已擁有完善的司法制度，穩定及可信的營商和金融市場，這絕對是香港的優勢，但

同時也令城市過份信奉制度與規條，變得因循守舊，「一座城市的魅力非由公帑、基建堆砌而成，若要追求創新，必先要有視野，敢去嘗試，懂得靈活變通，綜觀鄰近經濟體如新加坡、韓國、日本、甚至深圳，他們在創新方面的思維與視野都相當開放，且發展迅速。先進國家如挪威更早已定下目標，期望在2025年實現成為共融設計之國的願景。我們得去反思，香港是否適應得夠快呢？」香港設計中心行政總裁利德裕博士認為，在地各行業持份者都可以釋出「DESIGN + ING」的力量——除了推廣好的設計，更要做得到「+ING」，令創造價值或解決

問題的方案能透過設計思維的應用、共創和協作，更能找出問題的癥結，變得更具包容性，提升可持續發展和實踐出來的用家體驗和影響力，甚至帶領業界走出紅海，進行跨領域協作。將於6月舉行的「設計『智』識周」邀得國際知名設計創意工作者來港，以論壇及工作坊形式與本地交流，令共融設計可在「生活」、「連繫」、「流動」三個層面繼續往前。大會今年邀得英國皇家藝術學院 (ROYAL COLLEGE OF ART) 共同研究講題框架，更夥拍多個特區政府部門作推動創新、設計和科技夥伴，KPMG作為企業新思維領袖夥伴、PWC和香港中文大學的EMBA課程作為企業知識

伙伴，使討論內容更具啟發性，且豐富、堅實、可行。這條路的確不易走，但「寧可一思進，莫在一思停」。相信透過「設計營商周」及「設計『智』識周」

兩大年度活動，帶給大家新思維、新知識，為大家手中的工具箱增加一點裝備，以設計改善社會現狀，實現對我城的共同願望。



嚴志明教授
(香港設計中心主席)



利德裕博士
(香港設計中心行政總裁)

以 CO-DESIGN 改造英倫的士 RAMA GHEERAWO (英國)

DIRECTOR, THE HELEN HAMLYN CENTRE FOR DESIGN, ROYAL COLLEGE OF ART

「我14歲便希望做設計師，深信設計能改變世界。」曾任工業設計師的RAMA GHEERAWO早已達成願望，工作領域總是離不開設計，現擔任英國皇家藝術學院成立的海倫·哈姆林設計中心總監，亦是著名的共融設計講師。「很多人因年齡、性別、經濟能力

等因素而被排斥，共融設計確保不會有任何人被忽略，所以非常重要。」GHEERAWO在設計界打滾近廿年，對比今昔，現時共融設計更不容忽視：「從前我們常為主流而設計，但現在已沒所謂『主流』了，人人都是獨立個體。」想想身邊很多設計，確實不能只

為某群人而設，他笑言IPHONE就是好例子：「我72歲的母親，跟我都是用同一款IPHONE呀！」他熱衷開發及推廣共融設計項目：「共融設計能令商界懂得以客人為本、令政府明白市民的想法、令公營機構了解公眾所需。不過實踐時最大的挑戰，就是傳

統、歷史以及我們習以為常的處事方式。」倫敦經典的黑色的士，是廿多年前沿用至今的設計，近年GHEERAWO參與的「FUTURE LONDON TAXI」項目，就運用了共融設計研發新車款，「我們（皇家藝術學院）與土耳其汽車製造商KARSAN合作，項目至今發展了約四年。傳統的汽車設計，是由設計師自己在STUDIO構思，推出後期望市場喜歡；我們則走出了這框框，以TWITTER、問卷調查、面談等方法，接觸很多司機和乘客，了解他們的需要，並將所得的意見融入設計，製造與大眾一同CO-DESIGN的汽車。」全新的士現於原型製作（PROTOTYPING）階段，GHEERAWO將於KODW論壇分享更多細節，亦會主持另一場工作坊，為此他先賣個關子：「共融設計不止豐富了設計師的想像，更可幫助所有人成為更有創意的領導者，這正是工作坊的主題。」



PHOTO BY PETR KREJCI



©THE HELEN HAMLYN CENTRE FOR DESIGN, ROYAL COLLEGE OF ART

論壇 無人駕駛：自動駕駛汽車之崛起

日期：2017年6月15日
時間：0900-1230

工作坊 創意領袖——不容有失的三個秘訣

日期：2017年6月16日
時間：0915-1300

LEGO 認真玩 有助釐清 TEAM GOAL PER KRISTIANSEN (丹麥)

PARTNER, TRIVIUM



幾乎大人細路都玩過LEGO，除了是童年回憶和玩物，LEGO也可以是創意工具，LEGO® SERIOUS PLAY® METHOD便是最好的例子。來自丹麥的TRIVIUM與LEGO® SERIOUS PLAY®合作，合伙人PER KRISTIANSEN為無數大大小小的公司舉辦過LEGO® SERIOUS PLAY®工作坊，針對公司需要，設計以LEGO砌出問題及

答案的活動，刺激隊員多動腦筋，提升創意和公司效能，名正言順的告訴大家WORK HARD PLAY HARD的好處。既SERIOUS又PLAYFUL，這正表達了LEGO的獨特個性。若覺得LEGO與商業機構合作好像太兒戲，KRISTIANSEN就以過往兩個真實例子引證它的實效，首先是網絡STARTUP SCURRI，為了

讓員工一次過了解公司的業務模式，為期一日的工作坊便剛足夠他們去認識公司價值、目標顧客等重點，方便日後統一實行，如今SCURRI已是愛爾蘭十大STARTUP之一。另一例子，就是結合礦業、能源、物流等業務的英國企業EURASIAN NATURAL RESOURCES CORPORATION (ENRC)，新上場的市場總監希望聚集公司各地的主

要人員以整合營運策略和目標，經過工作坊後，方發現公司部門眾多導致缺乏溝通，「工作坊主持人會即場提出疑難，隊員要用LEGO積木去呈現他們的解決方案，每個人都能參與體驗。而當中建構的過程，其實跟應對客戶、競爭對手時的『WHAT-IF』情景非常相似。」若視LEGO為一種設計原型，自1949年出現至今它的外型本質並沒怎樣改變過，改變的只是使用者的創意和應用方法：一如LEGO® SERIOUS PLAY® METHOD，「參與者需要『建築』他們的答案，從中得學會有策略地應對客戶提出的挑戰。」這也是LEGO® SERIOUS PLAY®與時並進的關鍵。KRISTIANSEN強調：「我們不能以今日的方法解決明天的問題，唯有打破常規思考方式，才能夠找到新的解決方法。」



工作坊 LEGO® SERIOUS PLAY® 砌出商機

日期：2017年6月12日
時間：0915-1730

VR救病患 利用科技忘卻痛苦

PIOTR ŁÓJ (波蘭)

OWNER, VIRTUAL DREAM FOUNDATION

...



自從VR面世，所有人均為這新科技而著迷，它打破了我們對娛樂、觀展的固有想像，連藝術界一哥 PAUL MCCARTHY 也剛在威尼斯雙年展發表他最新以VR技術製作的藝術作品。但VIRTUAL DREAM FOUNDATION 創辦人 PIOTR ŁÓJ，面對這令人全情投入數碼世界的新科技，想到的卻是如何幫助重症病人——不但因為藝術訓練及十年作畫經驗令他領略VR的潛力，更因為他過去被癌症奪去摯親的經歷。「當你持續不斷受到失去末期病人摯親的壓力和恐懼折磨，你會珍惜、抓住任何一個能令你短暫忘卻痛苦的機會，這是人類的本能。」的而且確，對於長期、甚至需要終身臥床的小孩來說，戴上神奇眼鏡，便能傲翔全世界，體驗任何想像及想像以外的體驗，那是何等的興奮和滿足？「更重要的是，實時播放的360度虛擬實景讓病患無需下床，便可探訪親友，甚至重歷自己的家。這些小勇士臉上的笑容，總能夠感染身邊所有人！」憑藉這

信念，他過去以兩年多時間自資創立 VIRTUAL DREAM FOUNDATION 幫助患病兒童，令他們能夠暫時忘記未來的苦痛，享受片刻虛擬快樂的「現在」。跌宕走來，他自己也需要克服缺乏資金、說服醫療團隊等困難；而他將會總結經驗，在 KODW 分享未來VR科技的「光明」與「黑暗」面。

「虛擬世界的好處是即時且零風險，能夠滿足心靈上對控制、性慾、歸屬感等需要；但一旦成癮，有可能會令人孤立、削弱社交能力，甚至逃避現實。不過我們不可忽略它對於刺激潛意識、想像力，及因而在臨床（性問題或情緒病）治療中發揮的作用。」到底如何在兩者中取得平衡？大家可在他的論壇分享中尋找答案。線索是他同時也在進行利用VR來解決病人思家、創傷後壓力症候群臨床治療、針對燒傷病人的痛感控制、軍事訓練……等多方向的研究。若說未來是VR的世界，可一點也沒有誇張。



論壇
人類2.0 —— 虛擬現實於社會共融之潛力與風險

日期：2017年6月14日
時間：1400-1700

居家安老 設計作為方法

巫永充 (香港)

長屋設計聯合創辦人及首席設計師

...

有留意《號外》的讀者相信早已認識長屋設計，它是一所結合了室內設計、建築承辦、裝修、市場推廣等專業的社會企業。眼見本地愈來愈多長者因年老而體能衰退或患病，傳統的居住空間已不能滿足他們的需要，團隊便利用建築剩料，推出長者家居改裝服務，

在短短18個月內為超過150個單位進行改裝設計，在在證明現時人口老化的香港，對這類服務的殷切需求。

應對AGING是今日環球大趨勢，長屋設計的經驗無疑可以給世界各地作為參考，創辦人之一巫永充總結經驗，指出改造過程中的扶

手、沐浴椅、浴室實、床欄等硬件固然重要（可以想像，浴室是長者發生意外的高危地），但更重要的，是共融設計中強調的「溝通」，因為硬件的設計構思，必需要參考到長者、照顧者（家人）、專業醫護人員的意見，他們才是真正的用家。「以患有認知障礙症的長者為

例，他們的病徵在不同階段有很大分別，設計團隊需要與家人和醫護團隊緊密溝通，考量出個性化的設計方案。過往最大的挑戰，就是子女對長者的需要未夠了解，往往出了意外後才意識到要進行家居改裝。怎樣促進長者與家人的溝通，是未來安老設計的關鍵。」而

他希望，人們對類似的預防意識可以提高，及早計劃及設計一個適合安老的家，減低意外發生的機會。「設計應以人為本，長者人口愈來愈多，他們對各種服務、產品的要求愈來愈高，銀髮經濟或可能成為潮流指標之一。我們希望透過與KODW中各個設計領域的專家交流，探索更多長者家居設計的可行性。」



論壇
以設計推動居家安老

日期：2017年6月14日
時間：0900-1230

改變一座城市的流動性 JONAH HOUSTON (美國)

PORTFOLIO LEAD, MOBILITY, IDEO

...



PHOTO BY NICOLAS ZURCHER

「流動」作為今屆KODW的其中一個主題，恰好證明我們正處於前所未有的高流動世界——先別說飛機所帶動的全球化效應，電動車、自動駕駛汽車、更新更快的高鐵……流動性 (MOBILITY) 向來是對個人及城市追求更佳發展的必要條件，甚至影響健康、社會階層組成及人與人之間的關係。對公共交通及運輸專家JONAH HOUSTON而言，流動性更是一種人類權益，而不是由個別階層專享的特權。世上最先進發達的城市，均盡力確保市民能夠在需要時隨時到達任何地方，並視這為市民福祉的一部份。

正當世上幾乎所有大都會均面對交通擠塞、汽車過多等問題，交通的未來到底應是何種面貌？HOUSTON直言未來交通應由連繫運輸系統作主導，而不是某種單一的交通設備。「祈求一種萬應丹 (如自動車、飛行車、地下高速公路) 來解決擠塞問題、縮短交通時間，是不切實際的。我們現有各種各樣的通行方法——電子滑

板、無人駕駛汽車以至超迴路列車 (HYPERLOOP) ——可謂前所未有地多，但擠塞問題仍然困擾很多城市。我們需要更有效協調各種不同的交通模式，令其更加 TRANSPARENT、SEAMLESS 和 ACCESSIBLE。」

他過去參與的兩個項目，也為我們

帶來更多反省：根據調查，76%美國人均是獨立使用自己的汽車出行，IDEO 汽車的共享概念則減少擠塞也更環保，可隨意切換個人使用、共享路線、共享汽車等模式，甚至可替人取郵件以賺取獎金，將單一汽車的功能發揮至最大，可說是新型共享經濟的產物。

另一項目 THE NATIONAL STREET SERVICE，則旨在發掘道路的更多可能性，如設立聆聽其他人心聲的街站、或成為 STREET RANGER 確切地改變道路，如增加長凳、移除危險物……誰說道路只是讓人坐在車上追求速度的輸送帶？



©IDEO

設計及創新領袖論壇

日期：2017年6月14日
時間：1830-2230

論壇 設計流動性生態系統

日期：2017年6月15日
時間：0900-1230

醫患關係：以設計為思考點 HANSOL PAENG (南韓)

SERVICE DESIGN DIRECTOR, HUMAN UNDERSTANDING DESIGN CENTER, SEOUL MEDICAL CENTER, SEOUL METROPOLITAN GOVERNMENT

...



PHOTO BY HANSOL PAENG

有沒有試過身在醫院，看到牆上一堆指示牌，卻因用語太艱深而感到迷失？單是內科與外科，就不是人人都清楚怎樣分辨，偏偏醫院的空間架構，便是由這些艱澀的醫學用語分界組成。HANSOL PAENG 作為南韓醫療服務設計的專家，多年來一直在不同的醫療機構中研究如何設計出更體恤、共融的診療環境。

「醫院環境內使用的語言，大部份都是由服務提供者主導 (PROVIDER-CENTRIC LANGUAGE)，超過六成的用語對一般人而言都太過艱澀，尤其在公立醫院大部份病者都是長者或低收入人士。改變用語看似小事一樁，但對溝通而言卻有很大幫助。另一個問題是病人私隱與安全的平衡，過去醫院多是開放式病房

設計，讓醫護人員可隨時得知病人情況，但如今隨著對個人隱私的著重，這設計有必要改變。」

不論是病人或醫者均有不同的難處和需要，HUMAN UNDERSTANDING DESIGN CENTER的成立正正是希望研究出更適切的设计，不分階級、貧富，在公共領域以內創造更良好的醫療服務。就像是 SUSAN SONTAG 在《疾病的隱喻》中所提倡的，「摒除對疾病的偏見迷思，尊重病者作為人的尊嚴。」PAENG 即將在 KODW 論壇中主講醫療服務設計，她特別強調「同理觀察」(EMPATHETIC OBSERVATION) 和「創意思維」(CREATIVE THINKING) 在醫療服務設計中所扮演的角色。「疾病和壓力讓所有人處於一個高壓狀態，因此，透過同理心，設身處地感受病者的處境和情感，越過表徵、深入透徹的觀察便更加重要——沒有同理心，研究人員很容易導向錯誤結論。例如是什麼造成醫院的人龍？不夠椅子？病人聽不到廣播？其實背後有更多原因。而傳統醫院是由組織和規條

組成，面對種種問題，設計師更加應該提供另類視點、不斷發問以提供新的方向。」



©SERVICE DESIGN GUIDELINE FOR SEOUL EMERGENCY DEPARTMENT

工作坊 醫療服務設計： 從病人角度出發

日期：2017年6月13日
時間：0915-1730

論壇 首爾公共醫療服務設計

日期：2017年6月14日
時間：0900-1230