

香港設計中心項目「設計光譜 Design Spectrum」

呈獻「PLAY LIVES 好玩日日」展覽

探索玩樂設計的無限可能性 與眾同樂「玩」轉設計



7 Mallory Street, Wan Chai, Hong Kong
Showcase_Shop 7, G/F
Gallery_Room 301, 303, 305, 307, 3/F
General Office_Shop 201, 2/F

香港灣仔茂蘿街7號
展示廊_Shop 7, G/F
展覽館_Room 301, 303, 305, 307, 3/F
辦事處_Shop 201, 2/F

Design Spectrum
www.designspectrum.hk

Hong Kong Design Centre
www.hkdesigncentre.org



(2021年3月18日·香港) Play Attention!

捉迷藏、數字球、層層疊、砌模型、電玩遊戲……玩，對孩子來說天經地義，但對成年人而言就是浪費時間、玩物喪志？那只是因為「玩家」仍未真正了解「玩」當中的設計奧秘！由香港設計中心 (Hong Kong Design Centre, 下簡稱 HKDC) 主辦及香港特別行政區政府「創意香港」贊助的「設計光譜」(Design Spectrum) 舉辦全新展覽「好玩日日」，即日起至4月30日期間於灣仔茂蘿街7號免費開放，帶領公眾親身去「玩」，以認識不同玩樂設計概念，並了解玩樂和設計互為推動的關係。公眾將從中發掘自身對玩樂的理解，感受玩在生活中帶來的正能量，一起投入遊樂設計的大世界。

策展人語：「玩」能創造文化，而設計則塑造文化

是次展覽由「玩樂專家」PolyPlay Lab 創辦人 Rémi Leclerc，以及 Milk Design 創辦人及設計總監李志榮先生聯合策展。忙碌的香港人普遍認為玩是無用：為了成長，我們必需放棄玩耍。對玩的否定，其實是源於對玩的誤解。事實上，由小孩子到成年人，人人皆要玩，紐西蘭遊樂理論家 Brian Sutton-Smith 就曾經打趣道：「玩的相反不是工作，而是壓抑。」而玩樂對於設計的重要性更是不能忽視，Leclerc 解釋：「『玩』能創造文化，而設計則塑造文化，所以我們周圍所有事物都是設計。將設計過程比作遊戲能協助設計師投入工作，因為玩對人來說是自然不過的事。玩樂可以激發人們分享想法，引發創造力，各種玩的形式能協助我們釐清設計的原意、用途、互動模式和目的，這些認知能有助設計師深入理解文化，從而提高塑造文化的能力。」只要認識玩耍和設計之間的關係，大家便會發現若不為設計而玩，便沒有玩的設計。

「好玩日日」展覽：遊走多個好玩展區，探索玩樂不同層次

是次展覽以玩樂設計為主軸，精選來自香港、日本、韓國，以至美國等地的好玩設計項目：透過設計的濾鏡，呈現遊樂和玩物在日常生活中的價值；從中解構各大玩物背後的學問，全面敘述玩樂類型及功能。同時，讓每位參觀人士成為專業玩家，一同探索玩樂的不同層次！

展覽場地先從遊戲類型出發，透過八組異想天開的遊戲互動裝置，讓玩家以感覺 / 運動、想像及認知等等方式去親身體驗八種遊戲類型。完成後玩家將置身玩樂遊記，到訪於室內打造的四個特定場景：「影像遊樂」以街道上的報紙檔作為背景；「物件遊樂」則模擬玩具店的櫥窗展示櫃；「身體遊樂」沿著兩層高的環迴舞台延展；最後的「空間遊樂」帶大家到虛擬摩天大廈的戶外平台耍樂。玩家將深入了解近百個來自世界各地的好玩設計項目，體驗遊樂及設計在形塑文化中所扮演的角色！

參展的好玩設計項目當中有七組較大型的「不尋常」遊樂性作品（「推測設計」），讓人理解並學習欣賞遊樂設計在身分認同、資訊科技、環保等議題上的價值，引發大眾深思。最後，參觀者更可以在設於「玩具製作工房 Toymaking Playbench」的扭蛋機扭出由 Beets3d.com 贊助的 3D 打印物料，即席體驗製作專屬玩具的樂趣。

「敢動換樂 - 歇腳遊玩場」：玩轉管形波浪展區，分享創意玩法

是次策展人邀請了本地社會設計及研究團隊「樂在製造」參與展覽，在茂蘿街 7 號地下中庭製作委約作品「敢動換 - 歇腳遊玩場」，於 3 月 31 日至 4 月 11 日期間免費開放，在附近居住和工作的朋友閒時可以來歇一歇，動動腦袋動動身子。歇腳遊玩場由管形展區、波浪裝置及「角落換物」分享區組成：管形展區玩法多變，玩家可運用「角落換物」分享區內提供的不同工具（如各種球類和球拍），發揮創意並設計不同的玩法，又可在這玩對戰遊戲；波浪裝置內則放置了由多塊巨型木板組裝成的波浪形長凳，除了作為休息場所外，還可以當作緩跑道或遙控賽車徑；玩家更可身體力行去參與設計，在分享區寫下個人看法，賦予以上兩個遊玩空間獨創的功能和玩法，齊齊發揮小宇宙！此外，「樂在製造」更會於四月舉行的**好玩設計節**期間，在茂蘿街 7 號舉辦一系列玩樂體驗工作坊，讓大人和小孩一同參與，詳情將稍後於官網公佈。

免費玩樂工作坊及導賞團：是玩家也是設計師

為呼應「好玩日日」的展覽主題，「設計光譜」亦會在是次展覽期間舉辦一系列**免費玩作坊及導賞團**等活動，當中創作你的光影裝置玩作坊、「禁忌之果」玩作坊和玩具製作工作坊等等，可讓參加者感受玩與生活之間的連結，一同成為玩樂設計師，發掘新想法和創意。而公眾導賞團就會帶領參觀者一起探索茂蘿街 7 號地下設計廊和是次展覽的各個展區，深入了解各展品的設計理念，歡迎大眾報名免費參與。

「好玩日日」展覽及各項活動資料載於附件，報名詳情請參閱網頁：www.designspectrum.hk。

— 完 —

新聞稿由 Dynamic Duo (DDPR) 代表香港設計中心發放。如有查詢，請聯絡：

Dynamic Duo (DDPR)

Yan Sung	電話：9131 6497	電郵： yan@ddpr.com.hk
Cell Cheung	電話：9550 2903	電郵： cell@ddpr.com.hk

香港設計中心 Hong Kong Design Centre

Zoe Chan	電話：3793 8464	電郵： zoe.chan@hkdesigncentre.org
Tiffany Tse	電話：3793 8478	電郵： tiffany.tse@hkdesigncentre.org

設計光譜「好玩日日」展覽及活動詳情*



「好玩日日」展覽

日期：	2021年2月23日至4月30日
時間：	上午10時至晚上7時(星期一至日)
地點：	灣仔茂蘿街7號3樓

「敢動換樂 - 歇腳遊玩場」

日期：	2021年3月31日至4月11日
時間：	上午10時至晚上10時(星期一至日)
地點：	灣仔茂蘿街7號地下公共休憩空間

創作你的光影裝置玩作坊

日期：	2021年3月13日(星期六)
時間：	下午2時30分至5時30分
地點：	灣仔茂蘿街7號4樓
對象：	15歲以上公眾人士
名額：	15人
報名：	詳情將於官網 https://www.designspectrum.hk/ 稍後公佈

「禁忌之果」玩作坊

日期：	2021年3月21日(星期日)
時間：	下午2時至3時及下午4時至5時
地點：	灣仔茂蘿街7號3樓
對象：	16歲以上公眾人士
名額：	9人
報名：	詳情將於官網 https://www.designspectrum.hk/ 稍後公佈

玩具製作玩作坊

日期：	2021年4月3日及4日(星期六及日)
時間：	下午3時至4時及下午4時30分至5時30分
地點：	灣仔茂蘿街7號3樓
對象：	6-10歲小朋友獨立參與
名額：	10人
報名：	詳情將於官網 https://www.designspectrum.hk/ 稍後公佈

*以上展覽和活動皆費用全免並敬請預約。鑒於現時2019冠狀病毒病的疫情和為了保障參加者的健康及安全，「好玩日日」展覽以及所有延伸活動及玩作坊均會採取相關的防疫措施，而活動的舉辦日期及時間均以主辦機構最新公佈為準。詳情及最新資訊，請瀏覽：

<https://www.designspectrum.hk/>

關於「Design Spectrum」(設計光譜)

「設計光譜」(Design Spectrum) 是香港設計中心 (HKDC) 於 2019 年推出的項目，由香港特別行政區政府「創意香港」贊助，旨在推動社區培養好設計文化。「設計光譜」設於灣仔茂蘿街 7 號的二級活化歷史建築物內，透過舉辦全年展覽、交流、設計賞析及其他推廣項目，營造創新氛圍，同時為社會培育創意資本。作為 HKDC 面向公眾的獨特平台，設計光譜致力加強與來自本地、粵港澳大灣區其他城市、東盟城市和海外合作夥伴的聯繫，同時推廣創意及文化旅遊。

在 2019 年至 2020 年期間，設計光譜共舉辦了四場以亞洲設計哲理為主題的展覽。

網址：<https://www.designspectrum.hk/>

關於 策展人 Rémi Leclerc



Rémi Leclerc 是 PolyPlay Lab 的創辦人 (巴黎 ENSCI 的工業設計碩士學位畢業)，並主力研究設計、遊戲和教育之間的相互關係。他曾經在亞洲、非洲、美洲和歐洲生活，探索和理解不同國家的文化經驗，不但能刺激其設計靈感，更啟發他日後的研究工作。他的作品主要以遊戲探索為基礎，探討遊戲互動的常規，從而發展為日常生活中的玩樂設計。Rémi 與香港、巴黎、墨爾本、首爾、上海和紐約不同的組織合作，共同探索了設計與社會責任之間的融合。他參與發展本科生、研究生和專業級別生的設計教育計劃。Rémi 和他的學生共獲得了 30 多個本地和國際獎項及表揚，而他的設計更被巴黎羅浮宮藝術裝飾博物館納為永久收藏展品。他亦是國際玩具研究協會的董事會成員，並與巴黎第十三大學進行有關「從玩樂設計到設計玩樂」的研究。

關於 策展人利志榮



Milk Design 的創辦人及設計總監。於香港理工大學及法國巴黎工業設計國家專上學院完成產品設計學士及碩士課程。在法國 Habitat、Raison Pure 開始其創作，回港後加入菲利浦工作。1998 年成立 Milk Design。被 Time Out Magazine 列為香港 Top 25 HK Designer 之一。設計特色被 Monocle Magazine 評為簡約、創新。一直相信設計源於生活、文化傳統，再用現代視野重新思考，發揮及應用。2007 年為國泰航空 Cathay Pacific Airways 設計的飛機餐具將本土文化帶入空中餐具，是其代表作之一。獲得香港設計師協會亞洲設計銀獎及香港設計中心亞洲最具影響力設計銅獎。另外以傳統工藝融合現代美學的 A new bamboo chair，成為香港文化博物館收藏品之一。“Repair” 傢俬系列及國泰航空飛機餐具被 M+ 博物館收藏。

關於「茂蘿街 7 號」

茂蘿街 7 號是市區重建局 (市建局) 位於灣仔區的純保育活化項目，於 2013 年 7 月正式開幕。項目範圍包括十幢被評為二級歷史建築的戰前樓宇，經保育活化後，項目盡量保留樓宇的建築元素和物料，其中包括露臺、法式窗戶、欄杆和木樓梯等。茂蘿街 7 號還提供多用途活動場地，適合各種社區、文化、藝術設計等活動，共創社區空間。

網址：<https://mallory.ura-vb.org.hk/>

關於香港設計中心

香港設計中心為於 2001 年成立的非政府機構，擔當香港特別行政區政府的策略伙伴，以推動香港成為亞洲區內享譽國際的設計之都為目標。公共使命是推動社會更廣泛和具策略性地運用設計及設計思維，為業界創造價值及改善社會福祉，旨在推動香港成為亞洲區內的國際設計中心。

網址：<http://www.hkdesigncentre.org>

關於「創意香港」

「創意香港」是香港特別行政區政府於 2009 年 6 月成立的單位，隸屬商務及經濟發展局通訊及創意產業科，專責推動香港創意產業的發展。現時的策略重點為培育人才及促進初創企業的發展、開拓市場，以及推動香港成為亞洲創意之都，並在社會營造創意氛圍。「創意香港」贊助香港設計中心舉辦多個項目，以推廣香港設計。

網址：www.createhk.gov.hk

免責聲明: 香港特別行政區政府僅為本項目提供資助，除此之外並無參與項目。在本刊物 / 活動內 (或由項目小組成員) 表達的任何意見、研究成果、結論或建議，均不代表香港特別行政區政府、商務及經濟發展局通訊及創意產業科、創意香港、創意智優計劃秘書處或創意智優計劃審核委員會的觀點。

附件：推介展品

設計師 / 參展單位 (地區)	簡介
展區二 [玩中作樂]	
<p>Awesome Toy (香港)</p> 	<p>[影像遊樂] 老夫子版 Fake Baron</p> <p>為紀念《老夫子》漫畫面世 55 周年，Awesome Toy 取得《老夫子》作者王澤老師的授權，一貫地惡搞日本特攝片的鐵金剛 Red Baron 變成 Fake Baron，成為機械老夫子和小夫子。一老一少代表精神傳承，想像一個世紀後，老夫子仍然幽默有趣。機械人加中式長褂組合，保持十足的爆笑喜劇風格。</p>
<p>Miroslav Šašek (捷克)</p> 	<p>[影像遊樂] 從前，有個香港</p> <p>捷克作家 Miroslav Sasek 畫筆下的香港，用彩色的繪圖捕捉了上世紀 60 年代香港的魅力、神韻、表現出來的東方繁華、還有城裡的反差，每一轉角迎來的都是撩人的風景。Sasek 先帶讀者遠眺九龍灣，看那一覽無遺縹緲起落的山脊，再轉入小巷細看那些街頭小販與商人、那豔紅帆船上的水手、還有那些從未踏足陸地的水上人。</p>
<p>Sony Corporation (日本)</p> 	<p>[物件遊樂] aibo 機械狗</p> <p>第一代 aibo 在 1999 年於日本推出，設於身體不同部位的感應器，用以接收外在環境或人類的信息。只要輕掃它的後背、用手掌輕按它來表示不同情感，aibo 會現出真幼犬的活躍神態，並可學習適應新的環境，融入主人的生活空間。每一隻 aibo 都會發展出自己獨特的性格，同時可以辨認超過一百個人的面貌，作為人類的同伴，建立人類和機械動物同伴關係意識。</p>
<p>4M Industrial Development Limited (香港)</p> 	<p>[物件遊樂] 程式設計迷宮套裝</p> <p>編程迷宮套裝是專門為開發幼兒編程概念而設計的。編碼迷宮是以一種多功能、友好和有趣的方式，鼓勵兒童思考機器人從起始位置移動到目的地所需要的步驟，從而發展他們的認知和遊戲技能。</p>
<p>Don't Cry in the Morning (香港)</p> 	<p>[身體遊樂] 小熊阿福</p> <p>小熊阿福是金山唐人街港式茶餐廳外賣侍應，茶餐廳老闆看中他擁有占卜預言能力，以此服務作招徠。Fuku 又名科春阿福，科春是 Fortune 的諧音，跟「福」都有福氣及幸運的意思。從此各唐人街餐館外送食品附送的幸運籤餅乾都以阿福的傳說定名，名為科春曲奇。</p>

設計#香港地 (香港)



[身體遊樂] 「數碼龐克號」 創意時尚體驗

這一套 10 款不同造型的模形「人造人 zero」 是由香港設計中心舉辦的「設計#香港地」旗下之「數碼龐克號」創意時尚體驗中的創作。人造人 Zero 來自未來數碼龐克世界，他們一群時空旅人在隱藏於深水埗天橋底的黃金接縫下喚醒人工智能載體母腦，打開了人類、科技、自然及可再生能源融合下可持續發展之文明及進化奧秘。作品參與單位有人偶設計師、玩具設計師等，還有十套來自不同設計單位的服裝，盡見香港創意。

LAAB (香港)



[空間遊樂] Colourscape

由建築、物料及傳統技藝三者交織而成的互動廣場。建築師以藍、粉紅和黃色的 MT 紙膠帶編織出色調鮮明的公共空間，讓人們觀看、嬉戲和互動。紙膠帶編織應用了包豪斯編織理論，空間營造不同的弧形鏡面裝置，反映出膠帶的紋理及四周的顏色和影像。隨着人們走動，形成了互動；由高處俯視更有玩味。

Fuji Kindergarten (日本)



[空間遊樂] 東京都立川市富士幼稚園

手塚貴晴和手塚由比建築師夫婦攜手設計，富士幼稚園的環型設計在建築及教育界討論度極高，學生們可以在露天或樹下學習，幼稚園的只有柱子內部並沒有牆壁，以便學生自由活動，讓孩子的想像及社交空間均不受傳統建築局限。

展區三 [玩出個未來]

明和電機(日本)



[推測設計] 魚器系列

把「魚」作為主題 nonsense-machine 的「魚器(NAKI)系列」由明和電機社長土佐信道設計，從「我是誰？」出發，以魚的第一身視覺開始，把世界當成海洋，透過詭異的隱喻，玩味的展示，發展出一系列荒謬的奇想設計，來探索自我存在的意義及與世界的關係。

深食(香港)



[推測設計] 禁忌之果





改造的餐具組合及人造水果造就禁果盛宴遊戲組合，在沉迷資訊的當下，提醒「禁果遊戲」參與者，分辨對知識的興趣和對信息娛樂的慾望。

阮家儀 (香港)



[推測設計] 時光機蕩失路

作品運用各種各樣的老式塑膠玩具和物件，製作成雪糕車、街邊小販、電車、人力車、舢舨，和已被拆卸的皇后碼頭等模型，光影把戲下，本地文化跟璀璨的城市風光，形成平行時空。

<p>Julie & Jesse x DESIGN TRUST: Critically Homemade x Kapok (香港)</p> 	<p>[推測設計] 口袋花園</p> <p>作品道出疫情時期大家對自然和旅行的共同渴望，石的形態激發了風景尤如中國畫般的旅行想像，這些雕塑啟發了人們的好奇心、創造力和參與精神，為兒童和成人提供了共同遊戲和集體漫遊的機會。</p>
<p>區德誠 (香港)</p> 	<p>[推測設計] 看字</p> <p>將漢字解體，並從周遭的環境尋找有意思的圖像重新組合，除了探索文字本身的可塑性和趣味外，亦為漢字與現今城市之間塑造一個新的意象。</p>
<p>林欣傑 (香港)</p> 	<p>[推測設計] Moving Mario</p> <p>電玩世界不斷向擬真前進，Moving Mario 把虛擬世界拉回現實，遊戲界面變得有形可觸碰，重新提醒大家「數碼化」是甚麼一回事。</p>
<p>大腦出租 (香港)</p> 	<p>[推測設計] 尋常行為</p> <p>大腦出租邀請我們跟大腦參與一趟漫遊，多維度的創作，反映我們生活跟科技不可分割，卻因而導致奇怪的「尋常行為」，帶出人與科技親切而陌生的關係，從而展示設計師眼中的荒誕現象。</p>

玩作坊	簡介
<p>創作你的光影裝置玩作坊</p> 	<p>善於用舊物當創作媒介的阮家儀，今次將教授如何用現成物件製作出有趣的小裝置，並加上燈光投影效果，讓參加者設計出獨一無二的影子作品。</p> <p>導師：阮家儀 Angela Yuen 日期：2021年3月13日(星期六)</p>
<p>「禁忌之果」玩作坊</p> 	<p>食慾等慾望與生俱來，存在於我們的身體之中。人應該如何面對食慾？禁忌之果玩作坊邀請參加者反思自己對食慾的態度，同時透過製作屬於自己的進食餐具，設計一個面對慾望的儀式。工作坊參加者將會以現成的餐具，組合和設計製作出一個面對食慾的工具，改造及重新定義現存的進食方法。</p> <p>導師：深食 Deep Food 日期：2021年3月21日(星期日)</p>

玩具製作工作坊



玩具製作工作坊給小朋友體驗 3D 打印和製作玩具的樂趣。工作坊中有 3D 打印示範，展示 3D 打印的概念、玩具設計及製造。小朋友更可參與玩具製作，從扭蛋機抽出不同的 3D 打印零件，配合特定組件，組裝出簡易有趣的玩物。

導師：許嘉敏 Carmen Hui

日期：2021 年 4 月 3 及 4 日 (星期六及日)

*以上展覽和活動皆費用全免並敬請預約。鑒於現時 2019 冠狀病毒病的疫情和為了保障參加者的健康及安全，「好玩日日」展覽以及所有延伸活動及玩作坊均會採取相關的防疫措施，而活動的舉辦日期及時間均以主辦機構最新公佈為準。詳情及最新資訊，請瀏覽：

<https://www.designspectrum.hk/>