「AI元宇宙·共創工作坊」青松作品集

份斷茶境

長者樂園融合寵物陪伴與茶館文化, 打造適合各年齡層交流與互動的智能 共融空間。

"**精神健康響噹噹**"團隊 Patrick So, Demi Li, Amy Chan,

Anson Chan





元宇宙體驗: https://8xr.io/s/JMC10A/view

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

導覽影片: https://youtu.be/Mkf07JF8xbc















社區問題分析

- 配合乙明邨人口老化,長者屋長者的生活需要
- 2050年香港將成為全球最老地區
- 獨居老人的精神健康
- 有研究及新聞報道 "寵物治療師" 有效促進長者與外界的連接,從 而達到共融的目的。

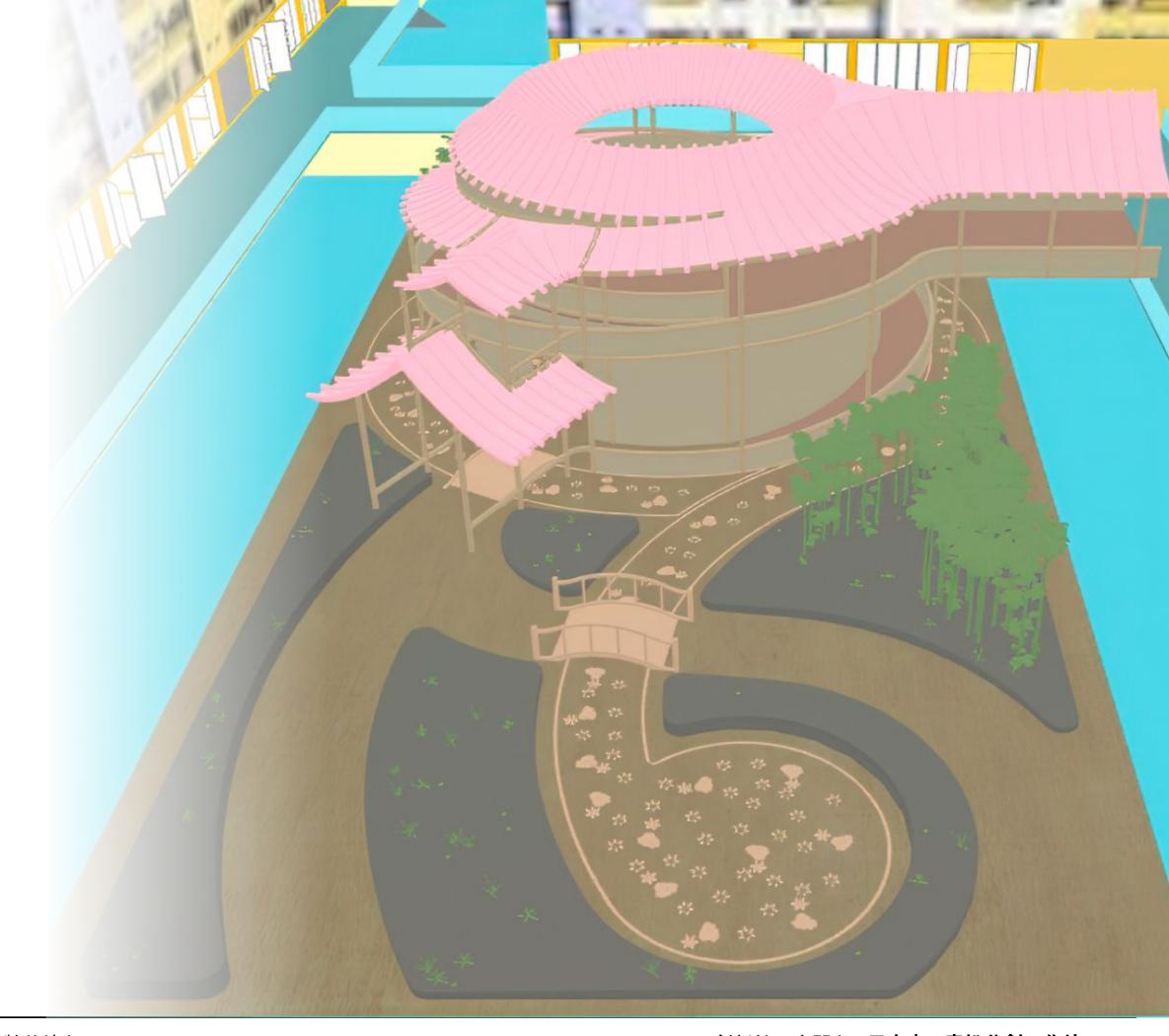


- 1981年明恩樓、明信樓入伙
- 1982年明耀樓入伙
- 2024年松悦樓長者居屋入伙,供 64個70歲以上嘅長者入住,禹意 長者健康長壽、生活喜悅
- 共3730單位、9424人居住
- 由於年長長者較多,設計必須符合長者嘅需要,展望將來,今日嘅建設對社會非常重要



針對雙老化問題,特別是獨居 老人的精神健康,建築靈感來 自中國古時的茶館,創新融合 **寵物陪伴**與現代管理技術, 設 **竹林環繞**和**香草花園**,創造 心曠神怡的環境, 通過智能平 台和共融活動區域,鼓勵負 責任的寵物飼養促進長者與 年輕人、小朋友的**交流與互** 動。





創新融合 龍物陪伴 與 社區茶館







- 長者喜歡飲茶
- 寵物是一個很好陪伴者
- 很多長者喜歡寵物但由 於屋邨內不能養寵物,才 有寵物陪伴嘅概念
- 動物也是未來主人翁的 好朋友
- 國際範例
 - Haooyun Station 好運站:韓系風格咖啡廳,環境優美適合拍照。店內有兩隻博美狗熱情迎接客人。
 - memo café: 澳式早午餐咖啡廳, 擁有採光充足的空間。店家對面 有小公園, 非常適合家長帶毛孩來 這裡玩耍後, 再來享用下午茶。

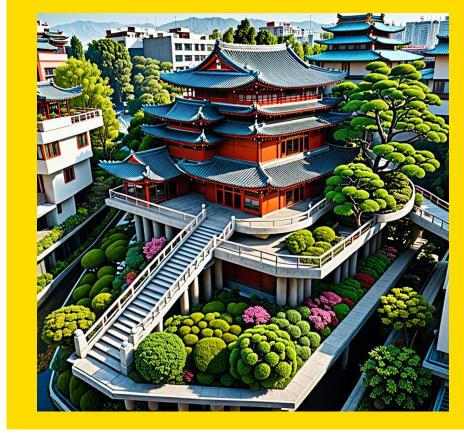


建築靈感

來自中國古時的茶館, 從熱播 古偶劇「夢華錄」中,可以看見 茶館古今中外也是一個社區 連接的地方。文人雅仕與街坊 遊客相聚一堂, 進行各種活動 ,如說書、禮樂課、茶道比賽 等等。













讀書人聚集的 「大街車兒茶肆」

水茶坊 花茶坊*

茶藝館 茶博士

說書

清代茶館圖 清代茶館發展成為大眾娛樂場所

京師茶館 清茶館、

大茶館、

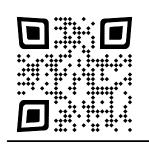
書茶館、

酒茶館

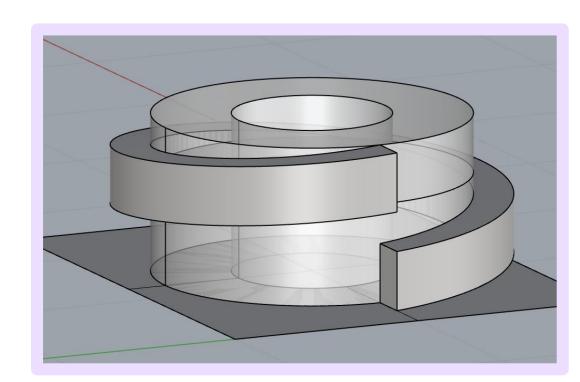
園林茶館

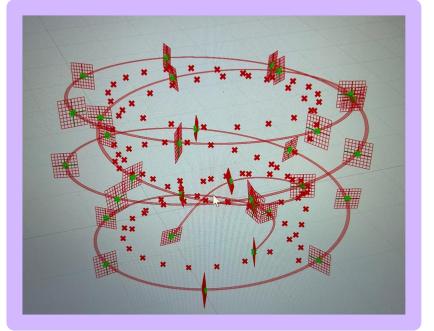
芸 三 三 二 二 十

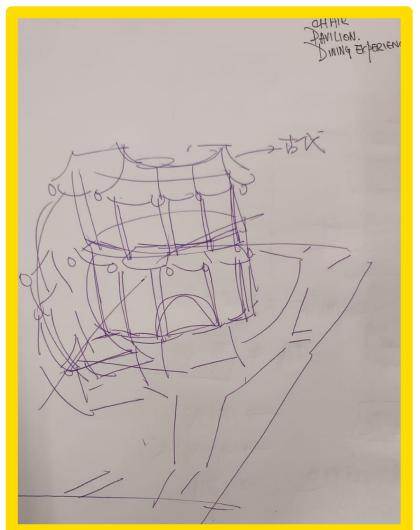
開

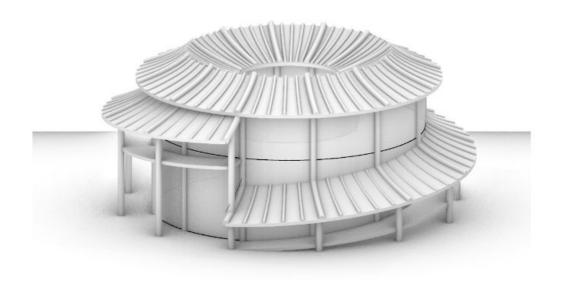


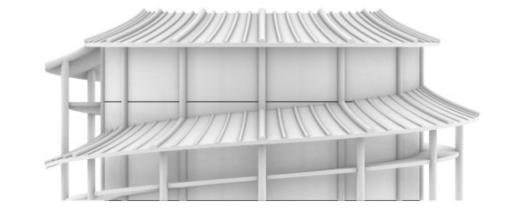


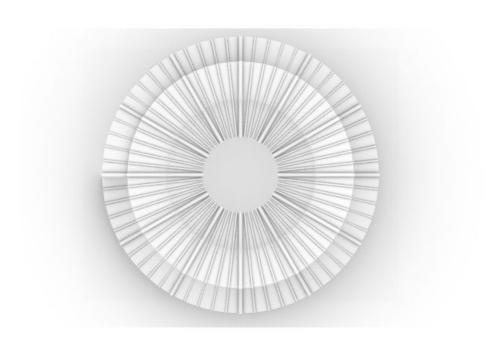


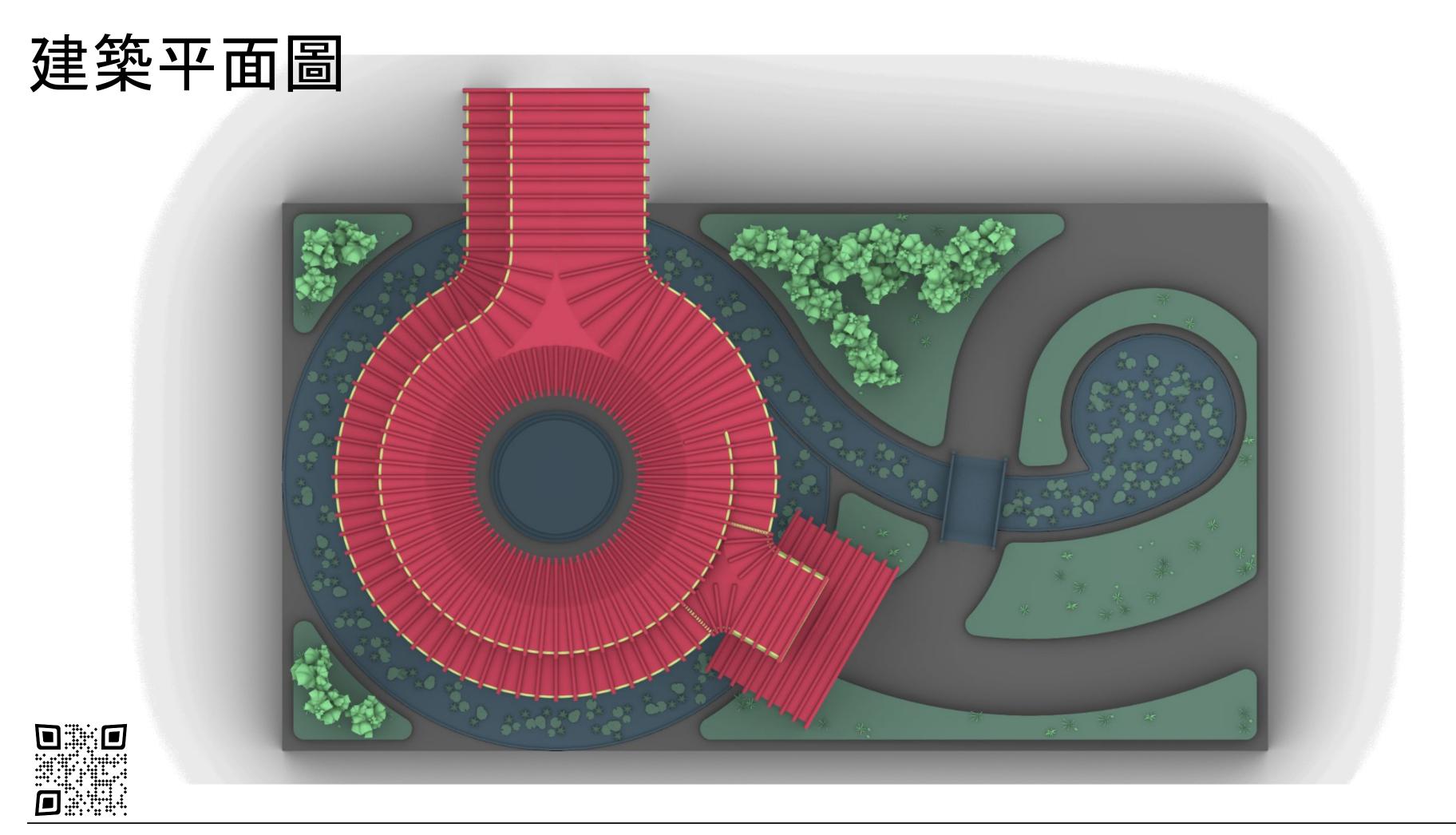


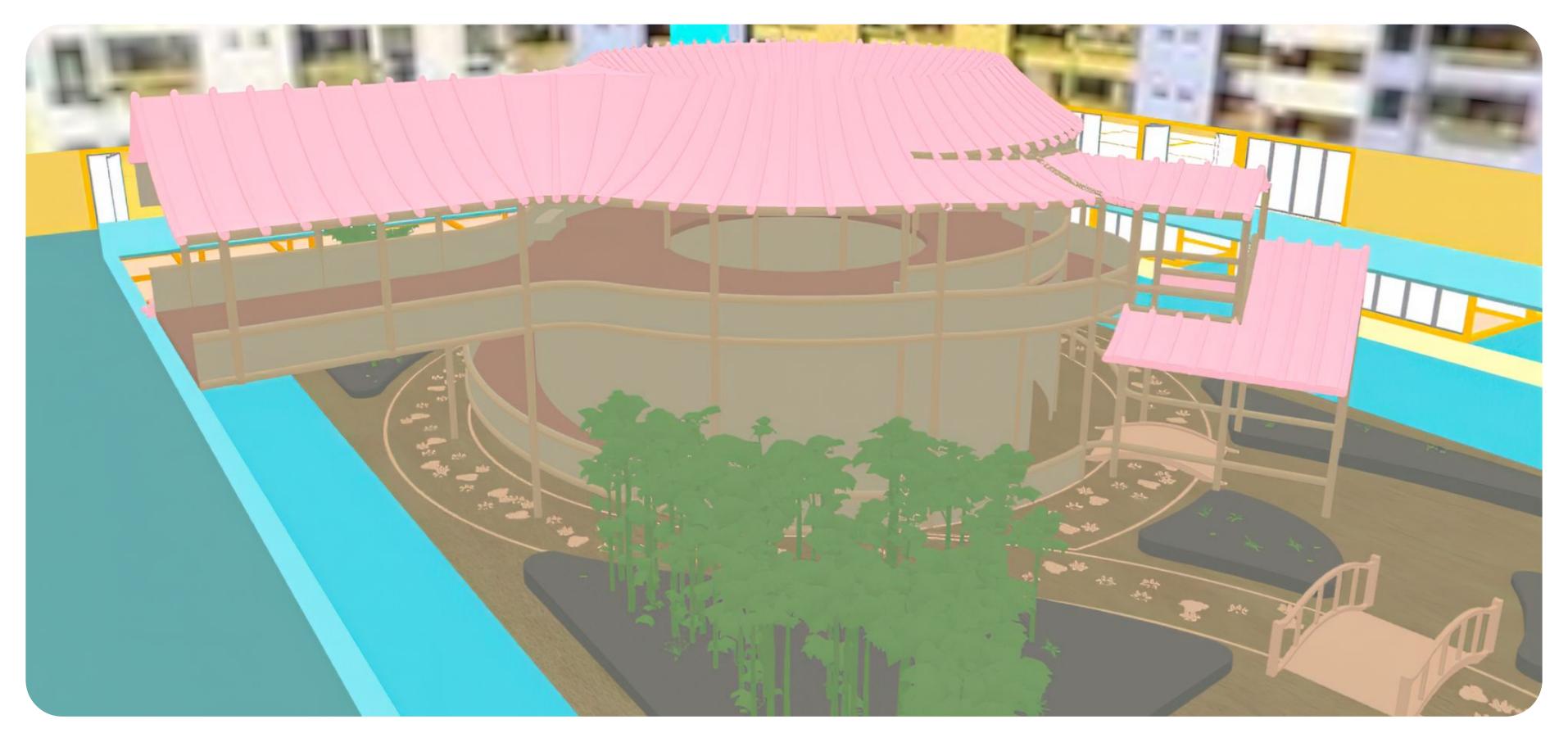




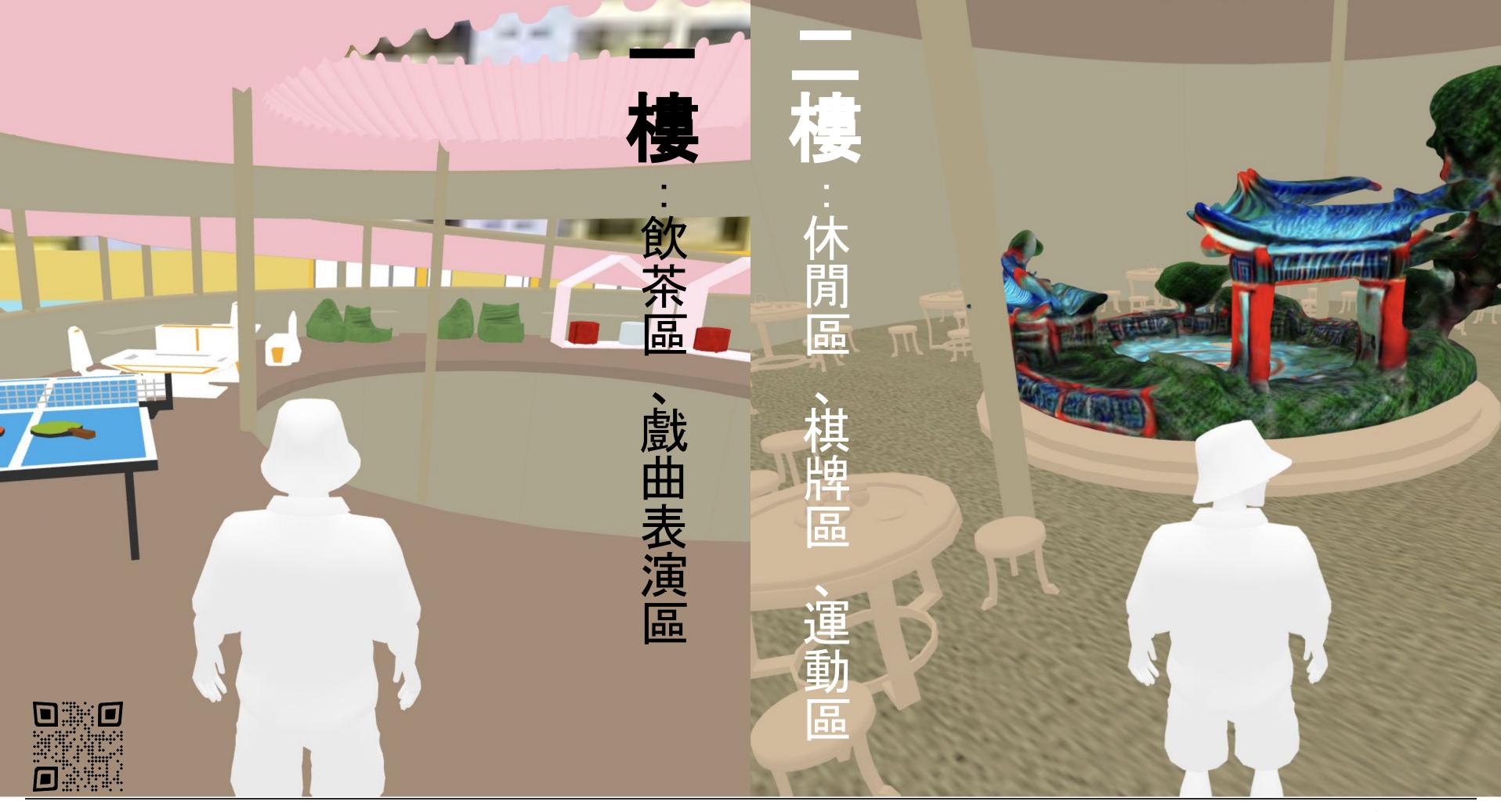












雙層設計:

- 一樓是人寵共融活動區, 人們可以帶著寵物坐下喝茶、吃點心、與其他人聊天, 享受一段與寵物共處的休閒時光 二樓是無寵物區, 有很多娛樂設施, 讓害怕寵物的人也可以在此消遣

中部空心設計:

- 陽光從圓圈開口處灑進室內,作為照明及景觀,人們沐浴在陽光下,與自然融為一體二樓的人可以從圓圈中間向下望,欣賞一樓人罷共融的和睦景象,令他們慢慢消除對寵物的防禦心理,培養安全感,鼓勵他們嘗試接觸寵

H JIII M BI (1)



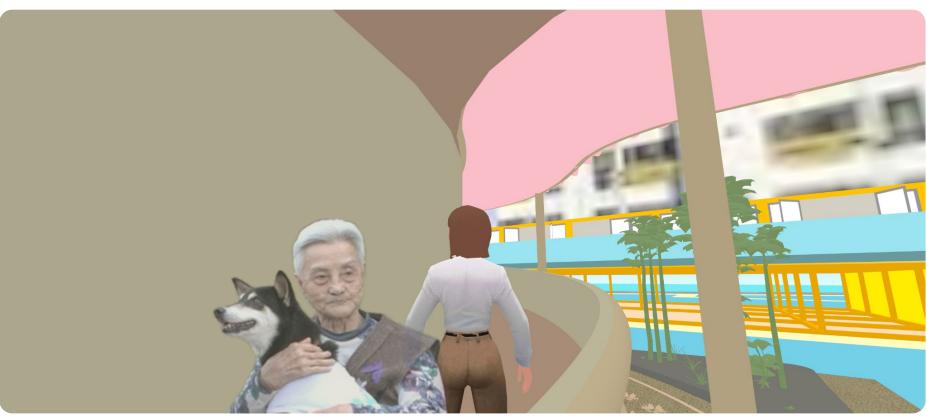
空中 火 り 道

- 主要為年齡在50歲以上,但未至於行動不便的長者設計
- 很多長者喜歡在步道上散步, 觀賞自然美景的同時, 也可以鍛煉身體。
- 空中步道相比陸地上的步道,可以看到更優美的景觀
- 斜坡的傾斜角度約在25度,長者行走也不會很困難















結合創新的**寵物管理平台、虛擬訓練圈、共融活動區域**及公**眾教育課程**,積極主動鼓勵主人負責任飼養寵物,學習公德心,減少社區內因寵物而發生的衝突。

え

- 茶館外,有竹林環繞的香草花園,內有薄薄的一層水景和幾簇竹林,頗有詩意,與茶館的古典氛圍相襯
- 參考水族館、動物園的做法,讓植物、動物與人居環境融合,令空間 更有自然氣息
- 令使用者忘記都市的喧囂, 營造特 殊的心理空間

花園中的植物需滿足兩個特點:

- 1. 對寵物友好 2. 具驅蚊作用
- 薰衣草

香味可以驅趕蚊蟲,還有讓人頭腦冷靜、心情安定的功效

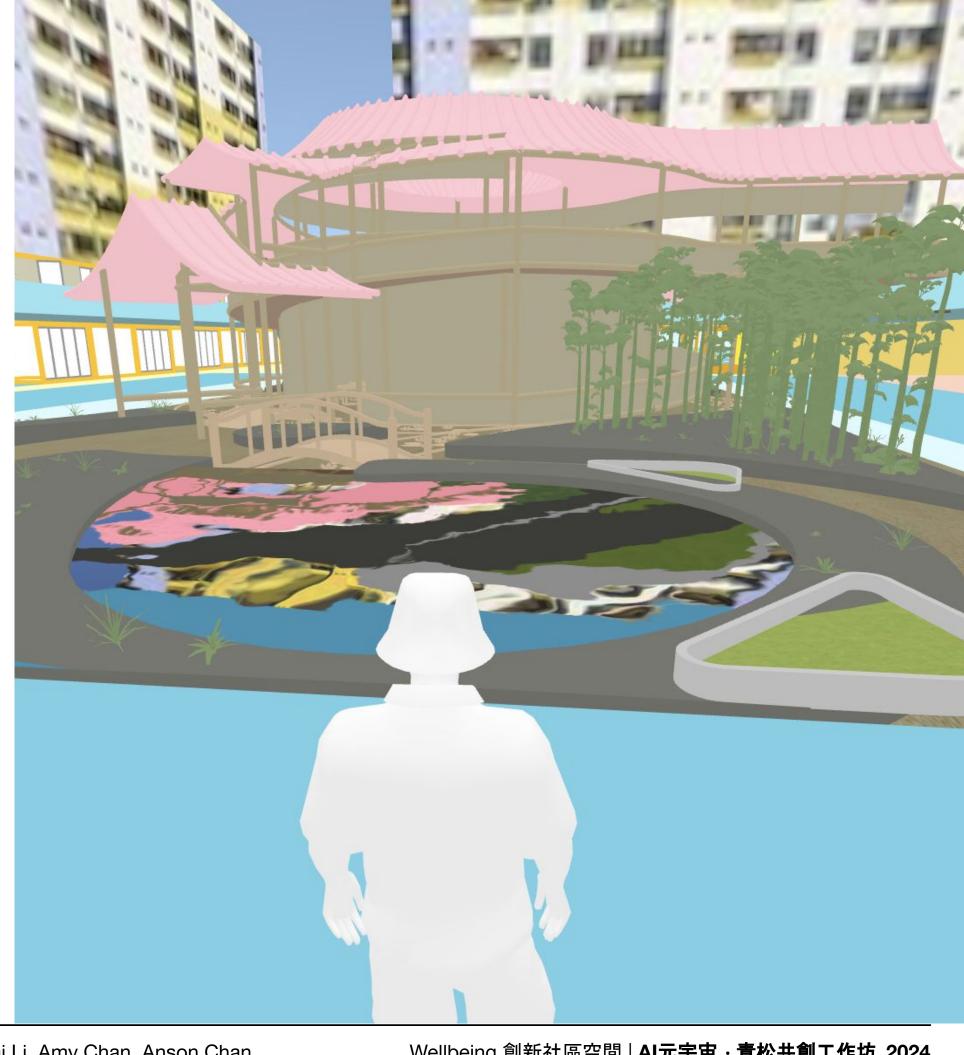
驅蚊草

可以驅趕蚊蟲,讓人們免受叮咬

薄荷

具刺激性的氣味可以驅趕蚊蟲, 同時深受貓、狗的喜愛, 令寵物們心情愉快, 也令人頭腦清醒





我做義工多年其實都好多得著, 對我嚟講呢個係好好嘅經驗,同 三個年青人一起學習我好開心, 又學到好多野,好感恩,你哋三 個要努力加油,多謝Provides畀 我呢個咁好學習機會,大家有緣 再見

- Amy

媽, 我做了座很好看的茶館。做得很開心, 也認識了新朋友, Amy 話下次我 on show 佢會嚟撐場。好鐘意滿滿的支持同滿滿的心臟, 我暑假過得好充實。



- Patrick

參加這次工作坊對我來說是一個 非常難得的經歷,不僅讓我有機 會與組內的50+交流學習,也讓 我們共同在設計理念和實踐上得 到不同的得着。

- Anson

真的很感謝這次工作坊, 給我一個深入接觸AI元宇宙平台, 以及與50+交流的機會, 我們共同度過了一段難忘的時光。

- Demi





再過20年,香港會是全球長者最多的城市 ,不知大家有否想像過自己的晚年生活是 如何?

香港城市發展初期,以街道為社區中心的模式,在高密度發展下不復存在。以前長者會拿張椅子到店前坐下,打發時間、互相交流。左鄰右里互相幫忙,社區充滿人情味。

研究發現歸屬感與人情味息息相關,這些概念也許很虛無縹緲,但我們幾個青松參加者嘗試以落地的方案去協助社區舒緩健康問題。

當參加者們第一次向我提出寵物陪伴的概 念時,我下意識認為屋村是不能有寵物 的。但回心一想,既然市民有這樣的提議, 我們又是否不能嘗試探索一下新的可能 性?

很多的決策不是做或是不做, 而是有一個可以探索與對話的空間, 就像參加者設計的這個茶館, 讓社區有一個互相交流的空間。

結果正因為探索不可能的可能,便衍生出創新的想法,包括虛擬訓練圈、公眾教育課程、及智慧管理平台。即使這些想法短期內不能在屋村內實現,但香港各區有不少因寵物而發生的衝突,而這個項目碰撞出的新想法也許可以在別的地方對症下藥的實行。

若不是四個參加者各有需要,可能也不會有一個設計會融合竹林花園、斜坡步道、社區茶館、寵物陪伴於一身。就像古時的稷下學宮,邀四方人士百家爭鳴,帶來了思想進步的大爆發。

很感謝我們的參加者如此的創作與交流。 還記得第一堂他們一見面便雀躍的交流、 溝通順暢很讓人放心, 到最後默契十足、 並肩苦幹、跨越年齡與背景的界限, 順利 完成作品, 實在是感觸良多。

Amy 很會與新一代溝通,是團隊中的黏貼劑,讓氣氛輕鬆愉快。大晚上也在準備小組present的台詞內容、又會嘗試自己研究繪製空間平面圖、演講的時候也不怯場亦很有條理。她不會吝嗇分享自己的經歷,但最難得的是不論自身經歷好與不好也直說無遺,這樣真誠的對話為作品注入靈魂,這是很多社區工作坊很想做又做不到的。中國人習慣只分享好事,是一種美德,不會把自己的問題與壓力加諸在別人身上。但在現今社會,許多的社區難題若沒有真誠直率的對話,便很難找到問題的根源。因此,Amy她是社區工作坊夢寐以求的參加者。

Patrick 是主動加入工作坊的。其實他這暑假有很多其他的工作、已經排得密密麻麻、時常工作到夜深,但他仍然全力投入工作坊。小組討論的時候帶領大家推進設計,很願意幫助團隊、無私奉獻。課後我們也會一起反思跨代合作的情況,他每次都會提供很有洞察力的見解、提出很多值得深思的問題、為工作坊貢獻良多。他會很主動自我檢討、取長補短、每次都會盡快適應新的溝通策略,因此他進步迅速,這才是直正學以致用的精神,很期待未來他的成長。

Anson 已經是第二年參加工作坊了,每年都大有進步。他是一個很有志氣的青年、有着不屈不撓的人生態度。不斷的進修加上於區內服務的經驗,讓他這個零設計基礎的青年也能克服重重的困難,於第一年便製作出創新的社區空間。第二年能明顯感覺他的成長,與組內的其他人溝通合作把持有道,也會主動關心老友記的進度。看見他們遇到電腦難題便會第一時間過去幫忙。能明白別人苦處的人,能更有熱誠的投入到服務他人的工作之中。期待他於社會工作業內大展拳腳。

Demi 是一位目標明確並敢於追逐自己理想的女生。本來是在社會科學就讀的她,我卻是在一個建築課程上與她相遇的。因為喜歡建築設計,她不理會旁人的目光,在大學的最後一年毅然轉科到建築學院。又會主動去旁聽不同的課,確認自己的目標。她是主動加入這個工作坊的,在繁重的暑期工中抽時間來參加。過程中她自學各種的建築程式,遇到困難也不退縮。希望未來他能成為一位建築師,在成就自己的路上、也能以自己的成長經驗去成就他人。

很榮幸有他們的參與。



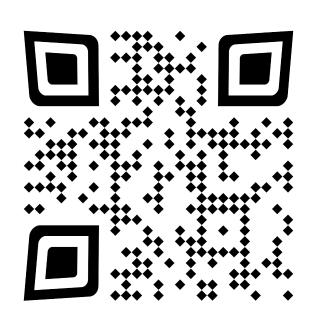


孵 悦 綠 寄 匹 苗 斷令 竹 軸 州 輕 共 結 冠 多 枝 别 筵 離 紅 袁 元 憶 共 春 智 道 連 樹 **同** 如 繞 陳 價 共 潤 茶 值 隔 明 香 峰 閡 風 天 0 0 0 0





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.

