

# 本地設計師 專注傳統幼兒玩具

## 主力網銷亦有小店寄賣 冀喚港人關注

**新**世代的幼兒，很早就開始接觸電子產品，較少接觸傳統玩具，但本地仍有設計師默默堅持設計及製作實體玩具。玩具設計師蕭紹基 (Ryan) 分享，一直以來都對玩具情有獨鍾，他曾任職英國玩具公司，後來辭職創辦個人品牌「makeitwork studio」，並專注於設計幼兒玩具，冀喚起港人對傳統玩具的重視。

■本報記者 李寶如

走進位於火炭的工作室，更像一個玩具陳列室，木櫃上擺放多款懷舊玩具，玩具設計師蕭紹基 (Ryan) 分享，自己喜愛在各地搜羅收藏品，工作室內擺放的展品，均是他多年來的收藏。收藏玩具不止是個人喜好，他曾經多年從事玩具設計工作，在英國大型玩具公司負責設計布料及木製嬰兒玩具。後來，他辭去工作，並花費 10 萬元創辦個人品牌。

### 針對3歲以下 製作一腳踢

品牌主要針對 3 歲以下的幼兒設計玩具產品，Ryan 稱，「這個年齡層的幼兒，通常對卡通或圖案沒有概念，更不會因為卡通人物而要購買玩具，只會單純被顏色及設計所吸引。」他指出，設計幼兒玩具與普通玩具不同，需配合嬰兒的成長發展，才能設計出真正適合他們的玩具。

品牌至今由 Ryan 獨自經營，整個玩具製作過程，由設計、選料生產到成品包裝，每個環節都是一腳踢。他慨歎，無論從事哪一類型設計，都難以在本地進行生產。他曾到台灣、內地和日本等地尋覓生產廠商，即使鄰近的內地廠商，由於規模大，往往會要求「最低訂購量」(MOQ)，所以未能找到願意合作的廠商，但他坦言不會放棄。

現時 Ryan 主要經營網店，並在部分本地小店寄賣產品，售價為 300 至 1,500 元不等。目前品牌擁有 90% 本地客戶，其餘 10% 客戶來自外國，每月均有穩定的營業收入。談及現時不少兒童喜愛電子玩具，Ryan 卻



認為傳統玩具不會失去市場，而且不擔心被電子玩具取代。

他指出，接觸一群媽媽顧客，不論在孩子的衣、食、玩方面都十分講究，例如穿衣服一定要純棉，買玩具也同樣注重品質及安全。「現時家長仍然會選擇傳統玩具，甚至有些媽媽只會購買北歐製的木頭玩具給小朋友玩。」他認為，傳統玩具可刺激幼兒發展各方面的能力，電子玩具卻無法取替。「電子玩具通常只需使用到一兩隻手指，但實體玩具可訓練眼手協調能力。」他認為傳統玩具更具價值，更能避免長期使用電子玩具產生的損害，盼望有更多家長，會選擇購買傳統玩具。

### 實體玩具 訓練眼手協調力

新冠肺炎疫情爆發，對各行各業經營造成影響。但 Ryan 認為，疫情不會成為一個限制，本地網購近期發展迅速，即使是小本經營，都可透過免費線上平台宣傳，吸引一眾顧客，並成功突圍。唯一不同的是，疫情限制人與人之間社交距離，減少可以面對面與顧客接觸的機會。

Ryan 深知設計的路並不好走，但仍然會堅持下去，並積極透過線上途徑及不同實體活動作宣傳，讓更多港人認識本土製作的傳統玩具。他計劃未來設計更加大型的玩具，不會局限於製作木製玩具。

▲今年 7 月，Ryan 與多位木工匠一同合作，在觀塘舉辦小型展覽，展品包括木製家具、玩具、裝飾品等，均由本地木工匠設計及製作而成。(受訪者提供圖片)



▲ Ryan 表示，品牌主要針對 3 歲以下的幼兒設計玩具產品，並以木作為主要材料。(黃建輝攝)

◀玩具設計師蕭紹基 (Ryan)，曾在英國玩具公司從事設計工作，後來決定辭職，花費 10 萬元資金在本地創辦個人品牌。(黃建輝攝)

## 夥本地木工匠辦展覽 吸客+多交流

香港製造

玩具設計師蕭紹基 (Ryan) 表示，在本地從事製造及手工行業不易，不過現時仍有不少熱愛木工人士，默默耕耘。本年 7 月，Ryan 聯同多位木工匠，在觀塘一間家具店內，舉辦小型「港產木工試驗平台展」。展品包括木製家具、玩具、裝飾品等，均由本地木工匠設計及製作而成。

他希望藉着展覽，吸引更多顧客選購產品，同時讓港人認識本地木工製作。他表示，幸好認識一班本地的木工朋友，大家可以互相扶持，交流彼此的經驗及想法。「每個人專注的領域不同，有朋友做家具，有人做家品用具，但都向着同一個方向及目標前行。」

目前不少本地工匠，仍然堅持本地設計及生產製造。不過，美國早前宣布所有香港製造並出口到美國的商品，需將產品標籤改為「中國製造」。Ryan 認為，此項政策對設計行業，未必會造成太大影響，若設計師具有鮮明的設計風格，以及產品定位，相信會得到國際認可。

### 倘產品做出特色 已很成功

他認為，不同地區做出來的產品會有一種特性，若產品可以做出特色，相信客人能夠分辨出來。他亦希望，若有本地設計師設計出來的產品，可讓顧客一眼辨認到是「Made in Hong Kong」，就已經很成功。

## 透過設計結合教育 啟發兒童創造力

玩具功能

本地玩具設計師蕭紹基 (Ryan) 從事玩具設計多年，並擁有任職大型玩具公司的工作經驗。他指出，設計嬰兒玩具並不簡單，需要注重產品設計及安全，並結合教育元素，透過產品啟發兒童的想像及創造力。

他解釋，對於 3 歲以上的孩童而言，玩具是一個與其他人互動的媒介。但 3 歲以下的幼兒，通常會單獨一人玩玩具，因身體及肌肉尚未發展成熟，在設計玩具及產品重量時，需要作出適當考量。

例如 2 至 3 歲的幼兒，手指已經可以進行伸縮動

作，因此可以操控木製的汽車玩具。

### 1歲以下 顏色對比強烈較吸引

Ryan 又表示，設計玩具時會參考幼兒發展的相關研究，了解他們身體不同器官的發育過程。

如 1 歲以下的幼兒，因眼睛尚未發育完成，所以只能分辨光暗，一些黑白顏色對比強烈的玩具，更易吸引他們注意。而隨着嬰兒逐漸成長，慢慢會具備辨認顏色、形狀及字母的能力，因此需要根據不同成長階段設計玩具。