

新加坡文创大赛2021

# 防疫，自娱娱人

新加坡文创大赛新秀组入围作品，近半融入游戏和娱乐元素，教人看到防疫的乐趣与创意之大可为。

报道◎林方伟

受访者提供照片

阴霾笼罩的日子，人们最想看到丝丝的光穿透乌云，再微弱，也温暖心灵。因此，居家防疫人们都纷纷寻找有意思的消遣，自娱娱人，度过新常态。

本周揭晓的14件新加坡文创大赛新秀组入围作品，有近半（六件）融入游戏和娱乐元素。“人群流动”手游，用手机游戏的概念疏散人群。连搓手液容器和茶具都“不亦乐乎”起来。

新加坡文创大赛今年收到240件作品，入围作品总计22件。比赛分公开组与新秀组，《早报周刊》上周揭晓八件公开组入选作品，本周揭晓的14件新秀组入选作品由正在学习设计或相关专业的学生，刚入行的设计师，或单纯以设计为爱好者所作。



“人群流动”手游 (CrowdFlux)

## 疫情下的游戏化创意

“人群流动”手游 (CrowdFlux)

设计者：洪裕杰 (24岁)、Khin Myat Noe Zaw (20岁)、赵瑞烽 (22岁)、张天勤 (19岁)、余俊凯 (24岁) (新加坡科技设计大学)

这组新加坡科技设计大学一年级生，从“宝可梦GO”取得灵感，构想出用人气手游来解决星耀樟宜 (Jewel Changi) 人潮拥挤的问题。

代表团队受访的赵瑞烽说，目前人群疏散的策略绝大部分都是负强化 (negative reinforcement)，手机游戏“正强化”的心理，让人群自动自发地快速疏散。这款概念式的系统透过放置稳定可靠的蓝牙信标来探测和分析该区域内设备的数量，计算出重新分配用户，将他们引导到别处的最佳方式。他说：“我们在一个低拥挤度的区域生成一个小怪兽，并透过我们原创的捕兽手游‘Dragon Hunter’通知机主去捉它。在这种情况下，用户会开心地引导去捕捉小怪兽，甚至不知道他们正在解决过度拥挤的问题。我们希望跟宝可梦合作。本来采取游戏化的疏散概念是针对年轻族群，但现在许多长者也是宝可梦手游迷，所以游戏化的应用对各世代都极有效。”

“Hao”孝·乐茶具

设计者：陈巍祥 (22岁) (新加坡国立大学)

疫情前，国大环境与设计系二年级生陈巍祥与家人每年都会到中国福建省外公的茶庄探亲，全家在郊外茶园品茶，新中两家不彼此，让他印

象极深。现在去不了外公的茶庄，他透过能“发声”的独特茶具设计将福建茶庄带回新加坡。陈巍祥说，每一个设计都重现茶庄里的不同声音：“茶壶牛角形的提手内装了薏米、红豆、黑豆，倒茶时发出风吹过树林的沙声；公道杯滑过木垫的凹凸槽，发出的呱呱声是茶园里夜晚的蛙鸣。在外公的茶园能听到茶农吹奏笛子，清雅极了。我研究过很多笛子后，用合成树脂3D打印出有笛子元素的二合一茶杯，让人们边品茶边吹奏笛子，茶香与笛声极匹配。茶具取名Hao，是取福建话的‘孝’字。”

“O泡”：泡泡搓手液 (Opal: Bubble Hand Sanitiser)

设计者：陈惠忠、桂嘉娴、何义靖、陈奕峰 (新加坡国立大学)

搓手消毒已成全民防疫常态。这组设计系学生将玩乐和童趣注入防疫行为，设计出以泡泡的方式配发洗手液的容器。不管是大人小孩，洗手前都要伸手捉泡泡，“不亦乐乎”！



手作布料盒 (Pattern Box)



点心侠 (Dim Sum Warriors)

其他三件入围的“游戏化”设计除了怡情，有的还融入手作、手绘元素。

陈优玫设计的“小确幸” (Small Joys) 互动网站，让玩家选用马蒂斯 (Matisse) 风格的图案表现带给他们小确幸的事，与亲友分享，传递正能量。

饮茶工作室总裁胡恩恩与团队设计的“点心侠” (Dim Sum Warriors) 语言学习系统，将华人点心拟人化、卡通化，透过双语漫画、游戏和画漫画教学直播等多元化活动，让居家学习的孩子以轻松有趣的方式学习双语。

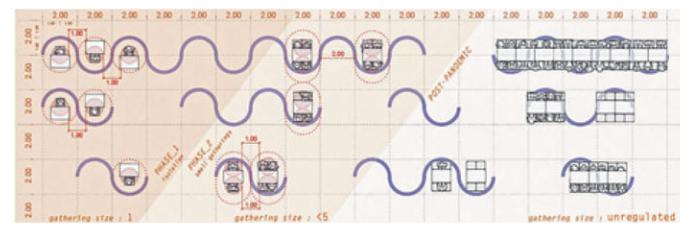
黄仁敏 (教学助理，27岁) 设计的手作布料盒 (Pattern Box) 让顾客邮购不同图案的布料，并提供自制布口罩的指示，让人们能在家动手缝制口罩，自用或送给亲友，防疫又怡情。



小确幸 (Small Joys)



托盘桌 (Trayble)



“隔”在一起 (To-gather Apart)

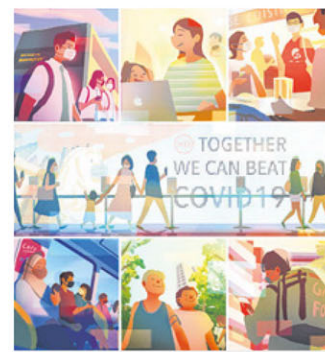


小豆豆轻巧书柜 (Study Pod)

## 疫起生活

居家办公与学习已成常态，让南洋艺术学院家具与空间设计三年级生林玮斌 (23岁) 意识到，一般人家最缺的是一张好的办公桌。阻断措施解封后，他为课堂作业设计了一款便携式办公桌 (Teburu，日文：桌子)。他说：“当桌子能轻易移动，人们便能随意选择家中更方便、清静或喜欢的空间办公。可席地跪坐，也可坐在床上办公。桌宽80公分，盘膝而坐时也有宽裕的空间，膝盖不会撞到桌脚。”桌子弧形的靠背形成一个凹槽，可放置文具、文件夹、书籍，还能让手机靠立，开视讯会议时不怕找不到托架。

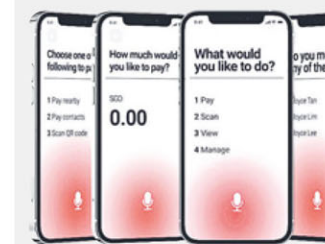
用户体验研究员郭抗与伙伴秦蜜、郭祖诚和郭书诚共同设计出的概念式“小豆豆轻巧书柜” (Study Pod)，科幻感十足，像是一个温暖舒适的太空舱，能启发孩子学习的乐趣和好奇心。



“新日常情景”插画 (Scenes From New Normal)



便携式办公桌 (Teburu)



“睛”心关怀支付软件 (Sens)

## 疫情下的距离美

“隔”在一起 (To-gather Apart)

设计者：纪嘉财 (24岁)，新加坡科技设计大学)

安全距离设计不一定很丑。新加坡科技设计大学建筑与永续设计系硕士生纪嘉财以“风华南岸” (South Beach Tower) 为设计对象，从这里的前武装部队士官俱乐部 (NCO Club) 泳池 (已拆除) 汲取灵感，以波浪图形设计开放式中庭的户外餐桌的安全摆置图，只要将座位摆在“浪尖”，每桌就刚好距离1米。他说：“我们应该思考怎么把安全距离界线标记变成户外空间设计的一部分。这波浪图能变成一大幅装饰地面的永久图画，即使疫情过了，还能作为向俱乐部泳池致敬的装饰。”

托盘桌 (Trayble)

设计者：王毅伟 (23岁)、谢钦源 (22岁)、邓鹏 (21岁)、唐一玮 (20岁) (新加坡科技设计大学)

好一个让人脑洞大开的食阁餐桌革新！王毅伟代表团队受访时说，现在人们到小贩中心和食阁用餐时，把食物端到餐桌后都会把碗盘从托盘移到桌上：“众所周知，食客留在桌上的残渣、纸巾可能是病毒的来源，清洁工人简单快速擦拭桌面未必能彻底消毒。我们把托盘设计成桌面的一部分，用完餐就能把整个‘桌面’移走清理、消毒，让下个食客用得安心。”他补充说，这设计也会改变国人普遍忘记归还托盘的陋习，建立起共享餐桌的责任感：“这个系统会提醒食客要移走自己的托盘，空出桌面，让下个食客使用。”

## 疫情 疫景

此次有两件入围作品以图像刻画疫情下的人文景观。

傅俊翰 (Darryl Poh) 去年8月到新加坡各区拍摄老少戴口罩下的笑脸，辑录成《罩不住的笑脸》图片集 (Smiles)。他说：“当我们大家都戴上口罩，看不到彼此表现情绪的一半脸，我们更应该提醒自己要对他更有同理心，同时思考可以怎样更好地表达自己和‘阅读’别人的情绪。”

服役人员方俊杰 (Fong Chun Kit) 则用七格温馨的插画，带出全民居家办公，重回学校，到户外运动，遵守安全距离地逛街，以及与送餐员拉近关系的“新日常情景” (Scenes From New Normal)。若干年后，这将成为我们的集体回忆图像。



《罩不住的笑脸》图片集 (Smiles)

## 防疫 无障碍

疫情影响各阶层，这两件设计特别关注最常被忽略的弱势群体。

陈盈颖设计的“睛”心关怀支付软件 (Sens) 是个帮助视障人士用手机付款、转账的电子付款软件。设计者用非视觉性，微互动的用户体验来设计，预测使用行为，一步一步引导盲人，让他们更安心，安全地做电子付款。

新加坡国立大学学生蔡子欣设计的“触感衣架” (Tactell) 则可以帮助盲人辨认衣物颜色。这系统让视障者可以独立地选购衣物，以及将不同颜色的衣物分类，更好地表达自我。她将八种主要颜色，每种按深浅做更仔细



触感衣架 (Tactell)

的分辨，然后用布莱叶颗粒盲文印成卡，方便视障者辨认。卡上的盲文标记还能除下贴在衣架，方便在家分类收纳。

新加坡文创大赛7月21日将邀请公众上网投票选优胜作品。10名幸运的投票读者可赢取100元购物礼券。更多详情，请关注官网<https://2021.sgcreatorawards.com/> 文创大赛优胜者将在7月30日颁奖礼公布。