

2017 第十二屆 K.T.科藝獎評審感言

目錄

2017 第十二屆 K.T.科藝獎評審感言【數位遊戲組】	1
王年燦 Nien-Tsan Wang	1
張裕幸 Yuh-Shihng Chang	1
黃明芬 Ming-Fen Huang	2
饒瑞鈞 Alex Jao	3
2017 第十二屆 K.T.科藝獎評審感言【數位動畫組】	4
石昌杰 C. Jay Shih	4
張晏榕 Yen-Jung Chang	5
林玲遠 Ling-Yuan Lin	5
邱世萍 Joy Chiou	6
2017 第十二屆 K.T.科藝獎評審感言【互動科技組】	8
許素朱 Su-Chu Hsu	8
林珮淳 Pey-Chwen Lin	9
梁容輝 Rung-Huei Liang	10
黃文浩 Wen-Hao Huang	10

2017 第十二屆 K.T.科藝獎評審感言【數位遊戲組】

王年燦 Nien-Tsan Wang

數位遊戲組評審召集人 Convener of the Jury

致理科技大學多媒體設計系 教授兼主任

Director & Professor, Department of Multimedia Design, Chihlee University of Technology

今年遊戲組的主流作品越來越成熟，非主流作品可圈可點。第一名的作品「失異境地」是款 3D RPG 電腦單機遊戲，獲得評審一致好評。其遊戲美術做得很好，玩家一開始即被精緻的美術風格與劇情動畫所吸引，遊戲中益智性戰鬥與解謎是本作品的另一個特點。劇情則從懸疑世界開始，最後來個急轉彎，將故事推向高潮。

第二名的作品 Sassa 使用擴增實境技術讓兒童繪本產生新的互動方式，頗富教育意義。一般人對數位遊戲普遍帶有負面印象，其實數位遊戲是個極為強大的媒體，善用此媒體可以對教育產生很好的正面效果。不少數位媒體設計系的學生擅長繪畫和故事，但是對 3D 動畫應用程式無感，Sassa 是個很好的作品案例，值得學習。水能載舟也能覆舟，希望學生盡量發揮遊戲的力量，產生對社會產生正面的影響。

張裕幸 Yuh-Shihng Chang

數位遊戲組評審委員

亞洲大學數位媒體設計系 副教授

Associate Professor, Department of Digital Media Design, Asia Unibersity

遊戲是創造娛樂的活動，自古以來，遠在於文字、語言系統被發明以前，它就存在於人或動物的一種自然行為，並隨著科技的發展與時俱進，開拓遊戲的形式與趣味。由於數位科技的創新，提供了遊戲創作更不同於以往的形式、技術與思考空間，所呈現的遊戲創意當是更加千變萬化。從本屆參賽作品來看，不論創作的形式及內容為何，與時代脈動一向都是互相呼應。但不管時代如何演變，實體的遊戲或數位化遊戲都必需存在互動的形式予以完成，因此，遊戲的基礎在於互動，

而互動的極致是遊戲。也唯有透過「互動」觀眾才能揣摩藏在作品背後的創意思維。

2017 數位遊戲組入圍隊伍從 46 組競爭激烈的對手中脫穎而出，決賽現場各組隊伍在評審面前，也很努力地介紹作品的世界觀、角色造形設計、遊戲動作的流暢、遊戲節奏感的掌控，甚至音效音樂的安排等等，都有很多令人激賞的亮點。

綜觀本屆參賽的學生在科技感的掌握度非常好。第 1 名作品雖為傳統的第 3 人稱射擊遊戲，遊戲場景規格、與視覺特效上展現了大氣魄格局，直覺的 UI 介面設計，都有一定的商業應用水準。第 2 名運用現今最熱門的 AR 技術，以繪本結合遊戲的方式，體現數位本文不可讀盡的特性，最後繪本主角的身分揭露感動人心是這組創作團隊特地鋪陳的底牌。第 3 名的作品則是製作精緻的密室逃脫類型的解謎遊戲。如何運用場景上的道具取得成功脫逃的提示，是該組作品的創意呈現。技術創新獎作品 AORUS GO 是一款相當突破性的遊戲，運用了 AR 科技在遊戲視覺上混搭了現實場景，令人驚艷。值得一提是這款遊戲是企業形象推廣遊戲，呈現台灣在遊戲設計教學上與業界接軌的成功案例。本屆參賽作品之中在科普理念表達方面，普遍需要更加多樣與更深刻的傳遞，Purity 光之淨化是少數能將環保議題作為遊戲主題傳達的作品，2D 捲軸遊戲的過程，若能加入環保結合科普概念做為遊戲策略或闖關的道具設計，更能提昇本遊戲的價值。

「遊戲經驗」不單指創造樂趣的心理活動，也不光是身體感官上的體驗，遊戲除了可以培養相關互動或破關技巧，亦有教育性、模擬性或心理上的意義。希望所有參賽隊伍及學生們，透過本次競賽的參與，引發遊戲創作的理解或思考，正是本次 KT 科藝獎所創造有意義的互動經驗。

黃明芬 Ming-Fen Huang

數位遊戲組評審委員

智冠科技股份有限公司 協理

Assistant General Manager, Soft-World International Corp

首先，今年「KT 科技藝術創意競賽」--遊戲組，在主辦同仁們、決選會場地主世新大學數位多媒體設計系、以及各協力校院的共同努力、大力支持下，順利舉辦成功，在此謹致上最誠摯的謝意與敬意。尤其，在國內遊戲創作相關賽事相較以往為少的情形下，KT 科藝獎屹立，儼然成為國內具指標性的遊戲創作領域的重要賽事！

KT 科藝獎的可貴，在於給同學們一個充分展現實力與創造力的空間，同學們今年的作品，在題材類型方面，從角色扮演、動作、射擊、探索、解謎、到養成…樣態不一而足，在載具與類型方面，從 PC 單機、手遊、到當紅的 VR 裝置，呈現多元化的趨勢，反映出同學們的技術力不僅超越上一屆水平，創新力無庸置疑是百花齊放、更勝以往，令人相當欣慰。

本屆入圍作品都具有極高的完成度，但老生常談的是，一款令人眼睛為之一亮的優秀作品，在於遊戲整體視覺表現的「賣相」，以及遊戲本身好玩與否的「遊戲性」與「賣點」上，而獲勝的作品多是具備這些條件，以此與同學們共勉。

最後，再次誠摯呼籲在學同學們要踴躍參加比賽，唯有透過「做中學」，才能把所學真正整合並落實下去，而參賽過程中，更可觀摩、吸收其他參賽團隊的經驗。同學們，有你們新一代熱血的投入，台灣遊戲產業的未來是絕不冷場的！

饒瑞鈞 Alex Jao

數位遊戲組評審委員

大宇資訊 研發三部 協理

R&D Div. III Director of SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC

本屆參賽作品前幾名的分數差異不大，這些作品都各自表現其特色，但也都還有些美中不足之處，評選起來相當難以抉擇。得獎作品中金獎作品在整體表現上算是相當高的，不僅人物動作流暢，場景氣氛營造得宜，光影表現及運鏡效果也很出色，讓整個遊戲過程充滿懸疑緊張的遊玩樂趣。銀獎作品以繪本的方式呈現小女孩的內心世界，透過童趣的手法表現出可愛逗趣的遊戲過程，並巧妙地轉換現實世界與想像世界的變化，透過 AR 技術將繪本生動地表現在行動平台上，讓遊戲更加豐富有趣。銅獎作品的遊戲性也相當高，在角色與武器的變換下，讓戰鬥變化更多更具有挑戰性，畫面呈現、角色動態及光影特效，各方面都具有一定的水準。

這幾年觀察參賽作品的變化，隨著技術的提昇，作品大多朝視覺藝術方向發展，本屆作品大多數在畫面的表現上都具有吸引力，但仍有部份缺乏遊戲應該帶給遊玩者的遊戲樂趣，就算有些許的樂趣，但耐玩度也不足。一個好的遊戲不僅要在第一印象達到吸引人的目光，更要在接觸遊戲本身後，透過操控、思考、解謎、反應等各種遊戲方式，讓遊玩過程充滿變化，進而讓人產生想一再嘗試的挑戰心理，並在適度下獲得成就與滿足，而這些要調整到符合相關遊戲族群的喜好，這樣才能算是具有好的遊戲性，期許未來參賽的作品在這方面能有更好的表現。

2017 第十二屆 K.T.科藝獎評審感言【數位動畫組】

石昌杰 C. Jay Shih

數位動畫組評審召集人 Convener of the Jury

國立臺灣藝術大學多媒體動畫藝術學系教授

Professor, Department of Multimedia and Animation Arts, National Taiwan University of Arts

科藝獎舉辦至今已經第十二屆，往年與台北數位藝術節同時登場，共同壯大聲勢的局面，因為台北數位藝術中心的異動，打下了休止符；今年該如何辦理？身為「數位動畫組」評審召集人的我，早在一年前即面臨了經費可能短缺，競賽無以延續的問題！

去年底懷著可能斷炊的憂慮，於是藉著與「放視大賞」主辦單位聯繫的時機，促成結盟計劃。嘗試提前在舉辦經費尚未有著落時，於五月「放視大賞」活動期間，頒發數位動畫「科藝獎」，試圖延續先前與台北數位藝術節共同曝光的局面。然而，頗為耐人深思的是，由於報名「放視大賞」的參賽作品，真正以科學知識與精神出發的動畫，幾乎微乎其微，最終結果卻只能從缺，深覺遺憾！

六月底，獲知科技部的補助經費部分刪減後通過，總算確知今年的「科藝獎」得以繼續舉辦。於是在「互動科技藝術組」召集人許素珠教授的穿針引線之下，「科藝獎」的活動，今年最終敲定與「台北創客展覽」(Maker Faire Taipei 2017)連袂舉辦，感到十分慶幸！

本組去年在著手書寫企劃案時，事先已經在組織架構上，邀請了師大張晏榕老師與政大林玲遠老師，擔任共同主持人，集思廣義共同思索，數位動畫競賽目前在台灣的可為之處。客觀的情勢來看，台灣的動畫類競賽活動，其實不在少數；如何彰顯「科藝獎」的本質，或許才是重點！於是幾番討論後，今年在獎項的類別上，「數位動畫組」可以說做了有史以來最大的變革，也就是不再只是排序式的金獎、銀獎與佳作分類模式；而是增設了「動畫評論獎」，希望鼓勵台灣在動畫評論上的書寫與精進；另外的兩項獎項則定名為「科普創作獎」與「實驗創新獎」，期待讓「科藝獎」的動畫競賽目標更為明確！

這樣的異動，註定增加了一些風險，最怕的就是參賽者的陌生感，望而怯步！所幸，在北中南多位動畫教師的支持下，報名件數與評選過程都相當順利。最終，除了衷心感謝兩位擔任共同主持人的評審老師之外，也要感謝西基公司，

長期以來對於本活動的支持，出錢又出力！

謹此為所有參賽、入圍與得獎的參賽者獻上最忱摯的祝福！

張晏榕 Yen-Jung Chang

數位動畫組評審委員

國立臺灣師範大學圖文傳播學系 助理教授

Assistant Professor, Department of Graphic Arts and Communications, National Taiwan Normal University

今年 KT 科藝獎動畫組較大的改變是除了往年評選鼓勵台灣學生創作的優秀作品外，增加了動畫評論的獎項，目的鼓勵學生除創作之外，也能夠對動畫美學做深入的思考和討論，累積文本。首次舉辦，件數不多，選出的兩篇評論文章「意義存在輪迴中的反覆掙扎——《尼爾·自動人形》的生存哲學」和「科幻動畫中人與科技互動之再現」各自提出特殊觀點或時代現象，但也各有論述弱點，因此共同得獎。作品則如往年以 2D 或 3D 數位製作為主，近年台灣學生創作趨勢又轉向 2D，有較多作品，本屆也是如此，9 部優選作品有 7 部 2D 作品，內容與視覺風格各異，有奇想的《嚼嚼》、《獵人獵人》、《蛙侍》、《冶鳥》，象徵意涵的《泉》，也有貼近生活情感的《我妹》、《懂了嗎？嗯》。3D 作品雖較少，兩部作品《盲蟲》、《來個冰淇淋》影像品質與製作技術則較前幾年成熟，製作技術上較特殊的有 VR 影片《搖鈴》。期待未來 KT 科藝獎對於動畫創作和評論的鼓勵，能讓台灣學生在這個領域持續創新與探索。

林玲遠 Ling-Yuan Lin

數位動畫組評審委員

國立政治大學廣播電視學系 助理教授

Assistant Professor, Department of Radio and Television, National Chengchi University

2017 年的科藝獎動畫組十分特別，設置了「實驗創新獎」、「科普動畫獎」及「動畫評論獎」，這些都是重要但還未得到足夠鼓勵的動畫發展面向，因此而與國內其他動畫獎產生區別。

「實驗創新獎」獎的得主【搖鈴】是一部殭屍題材的電腦動畫影片，除了以 360 度影片的方式播放，原作品也可讓使用者利用頭戴式裝置進行互動體驗。此作品

善用虛擬實境的空間敘事特性，故事雖短但十分完整，獲得「實驗創新獎」實至名歸。

科學動畫，或科學影片，雖然受到社會的期待而有高度需求，卻時常被台灣的創作者認為是無趣的類型。儘管西方常有結合科學知識與藝術手法的精彩作品，台灣的創作者很少表現出這方面的野心；今年投稿作品中也缺乏這樣的作品，以致「科普動畫獎」只能從缺。科普動畫也可以展現影像作者的創意，如何以有創意的方式來表現科學知識、凸顯環境意識，不再將科普動畫視為次等類型，是台灣的動畫領域可以繼續努力的面向。

由於這兩個獎項針對的面向較特殊，其他整體優秀但不符合這兩個獎項精神的作品，我們也挑出來作為「優選」。希望不要有遺珠之憾。

除了動畫作品的獎項，今年也第一次設置了動畫評論獎，希望鼓勵美學上的多元討論。此獎項並不限制投稿形式，散文式評論文章，或學術型研究論文均可；而得獎的兩篇文章，剛好分別為其中一種型式。兩篇文章各有優點，〈科幻動畫中人與科技互動之再現〉的一大的優點在議題的辨識。這篇文章以照護機器人為題材的動畫作為案例，藉由動畫電影中對未來機器人的想像，探討人與科技的關係。以機器人為題材的動畫作品不勝枚舉，但照護機器人與現實有著特別的連結，現實中快速高齡化的社會，未來機器人可能不只提供醫療照護，甚至成為感情寄託。科技與人之間的關係益發複雜，不只是動畫或電影的題材，也是任何科技創新都應關注的核心。

另一篇文章〈意義存在輪迴中的反覆掙扎 - 【尼爾·自動人形】的生存哲學〉也反映了數位時代的需求。這篇文章分析《尼爾·自動人形》作品的敘事手法，如何結合內容、形式與互動設計來打造一個高度存在主義式的遊戲。此文提出一種觀點，認為現今之液態化時代，動畫作品的敘事內容與表現手法應超越傳統，有相應的演化；觀點明確，可供讀者思考。

邱世萍 Joy Chiou

數位動畫組評審委員

西基電腦動畫公司西基動畫創意學院 總監

Director, CGCG Creation Institute, CGCG Inc.

2017 年的 KT 科藝獎數位動畫組有了很大幅的改革，獎項分為三大獎：「科普創作獎」、「實驗創新獎」以及增設新型態的「動畫評論獎」。

其中『搖鈴』這部作品的創作內容形式運用了 VR 技術，作品簡短精緻，符合實驗創新的宗旨；動畫評論獎由『科幻動畫中人與科技互動之再現』、『意義存在輪迴中的反覆掙扎--《尼爾·自動人形》的生存哲學』共獲榮耀。前者的 AI 機器人與長期照護議題是當前產業趨勢發展的關注焦點，值得深究；後者的論述觀點

明快確切，可再加強結論的部分會更加完整。

較可惜的是今年雖有數部架構、運鏡皆有一定水準的投稿作品，但內容都不符合科普知識精神，導致科普創作獎從缺，故特增優選作品 9 部以茲鼓勵。希望今後可以看到學生們能繼續保有創意的思考，並且更加善用製作技巧提升動畫精緻度，實現能感動人心的作品。

2017 第十二屆 K.T.科藝獎評審感言【互動科技組】

許素朱 Su-Chu Hsu

互動科技組評審召集人 Convener of the Jury

國立清華大學藝術學院教授兼院長

Dean & Professor, School of Arts, National Tsing Hua University

今年 KT 科技藝術獎「互動組獎項」與 Maker Faire Taipei 合辦「創客藝術」展覽，因此徵件方向鼓勵參賽者運用科技媒介，發揮創客精神或運用數位機具從事數位互動藝術作品創作。科技媒材，如影像偵測、網路通訊、虛擬實境、人工智慧、感測器…等數位媒體技術或運用科學現象、機械動力、生物化學…等；運用數位機具包含 3D Printer、雷射切割機、CNC 車床、電子晶片、數位縫紉機…等。這次 KT 得獎作品不但充分掌握數位自造機具之運用，在意涵也具深度藝術感。

金獎也是技術創新獎〈Kill_pony.exe〉，這是件互動虛擬裝置作品，一人配戴 VR 頭盔進入虛擬世界追殺另一人在真實世界騎著滑板車扮演小馬，在真實虛擬交錯中激盪出數位的相遇，在議題與技術上均展現高度之創新。銀獎〈應跡〉以一架爺爺曾用過的舊式打字機自動敲打出 21 年來爺爺為孫子寫下的詩，透過加熱裝置讓文字烙印在染感應紙上，以此記下這段親情溫度，作品運用科技來傳達親情之溫度。銅獎〈天天念念〉主題是思念，運用口琴聲響讓思念如枯葉離樹附著在紙張上緩緩飄落，賦予了重新為自己寫下生命篇章的勇氣，是件難得的科技兼具詩情畫意作品。科普特別獎〈滋滋滋〉以輪軸繩拉扯讓魔鬼氈在掀合拉扯產生滋滋滋的互動聲響，把魔鬼氈的絨毛與鈎子拉扯物理現象轉化成聲音藝術，具幽默與創意。優選作品為〈記憶之所棲〉，是件運用強力磁鐵破壞磁帶的碳粉，所播放出的斷續音樂用來演繹罹患阿茲海默症親人失去記憶的情形，把打印機的動作與技術應用在磁鐵破壞磁帶上，充分發揮了創客創意精神同時也把科技轉為人文關懷議題。

林珮淳 Dr.Pey-Chwen Lin

互動科技組評審委員

中國科技大學規劃與設計學院 講座教授兼院長

Dean & Chair Professor, College of Planning and Design, China University of Technology

本次 KT 科藝獎特別強調「創客」的本質與創作的挑戰，所有得獎與入圍的作品皆需考量如何以自製與改造的方式來展現互動的創意。

獲金獎與技術創新獎的《Kill_pony》乃由詹媛安、蔡岱臻、蔡孟汝共同創作，是一件具有科技性、遊戲性與空間互動性的作品。參與者可從滑板車手上的螢幕，探查另一位參與者所看到的虛擬世界樣貌，從 VR 的螢幕與移動的滑板車相互共同進行一場追逐與殺戮的遊戲。藝術團隊將展覽的空間轉換成作品的空間，也以虛擬的 VR 與展覽與實景互動做連結，展現人性的慾望與成就感，也反思了遊戲背後的人性議題。

銀獎《應跡》由周巧其、胡悠揚所獲得，因著作者對遠方爺爺的思念，將爺爺過去常用的舊式打字機改造成作品裝置，以電腦數位控制舊式打字機的機鍵，將文字烙印在兩台打字機的熱感應紙上，再用步進馬達帶動捲紙軸傳動紙張達到文字間的傳遞。整件作品展現詩意與懷舊的科技媒體特質，令觀者感受到科技也可以表達人性的溫暖。銅獎《天天念念》則由吳俐瑩所創作，她以輸紙裝置將一張張的信紙緩緩飄落，表達生命的記憶與思念，藉由機動裝置重新詮釋人的情感。科普特別獎的《滋滋滋》由王薪誌獲得，作品主要是在闡述每個人的背後都曾經歷過一些傷痛，聲音令人引發許多不同的聯想，尤其將魔鬼氈材料的物理特性所發出的聲音，透過緩緩撕開的魔鬼氈，表達出作者的生命故事。最後一件佳作的作品《記憶之所棲》乃由紀埥得所獲得，以自製的機械裝置播放出他爺爺生前時常聽的錄音帶，並利用擊打錄音磁帶再現另一種聲音，來演繹失去的記憶。

這次獲獎作品顯現出「創客」的精神與特質，也成功將人與人的情感透過互動科技展現出來，也顯現出國內年輕創作者的原創與對科技媒體的巧思。

梁容輝 Rung-Huei Liang

互動科技組評審委員

國立台灣科技大學工商設計系 副教授

Associate Professor, Department of Industrial and Commercial Design, National Taiwan University of Science and Technology

經過十年以上的努力，今年的競賽作品展現前所未有的高度，限於只能入選五件，評審過程難免有遺珠之憾。Kill_pony.exe 非常創意的整合實體玩家與虛擬實境中的沉浸者，創造了新的混合實境形式，提供兩個互為參照的多重宇宙，並將互動建立在多重身份複本的干涉與相互追逐之中，以一個看似簡單的遊戲來提出虛實界線的質問。應跡則將傳統打字機重新詮釋為詩意的互動裝置，機械鍵盤敲擊聲緩緩發出，將觀者帶入神秘而懷舊的空間。天天念念從口琴的意象出發，將人生比喻為紙張片片飄落的嘆息。滋滋滋則完美的賦予了魔鬼氈深刻的感官想像，放大了我們對於撕開傷口時的複雜情緒，經由放慢的節奏掀開，魔鬼氈似乎更具有某種魅力，直接與我們的潛意識交流著難以言說的知覺，分不清是痛苦還是愉悅。記憶之所棲，頑固地遞迴著錄音磁帶上的磁粉破壞與重播，熟悉的記憶漸漸被扭曲成難以分辨的雜音，而我們腦中迴盪的聲音意象，又何嘗不是一捲漸漸磨損的磁帶。綜觀今年的作品，參賽者看到了日常生活物件幽靈般的存在，我們賴以生存的記憶、認同，在科技創造的想像中，似乎越來接近量子的不確定性。

黃文浩 Wen-Hao Huang

互動科技組評審委員

財團法人數位藝術基金會 董事長

President, Digital Art Foundation

K. T. 科藝獎互動組的作品在最近兩三年有長足的進步，這是非常可喜的現象，但同時也出現獲獎學校不均衡的狀況，今年獲獎作品幾乎由同一所學校獲得，顯示出各校教學方針與獎項發展的方向有落差。

本次獲獎作品除金獎外皆與「記憶」這個主題有關，雖然可能跟學校的課程設計有關，但仍可顯現多元活潑的不同表現。

金獎搭上了正夯的 VR 班車，把 VR 結合需要身體參與和空間性的遊戲，顯得十分活潑有趣，是難得在相關競賽中有機會產業化的作品。

銀獎「應跡」充滿詩意與藝術性，操作上的不順暢有點可惜。

銅獎「天天念念」與銀獎情況有些類似但整體性的結合仍嫌不足。

科普特別獎「滋滋滋」利用魔鬼沾撕開的聲音作為發想主軸，但可惜的是在穿戴設計上稍欠更開放的思考。

佳作「記憶之所棲」雖然有趣確因為無法操作有點可惜，這也凸顯了創作時概念與實做間能力的不對等，這是學生創作最需培養的能力。