

# 2018 第十三屆 K.T.科藝獎評審感言

## 目錄

2018 第十三屆 K.T.科藝獎評審感言【數位遊戲組】 .....	2
王年燦 Nien-Tsan Wang.....	2
劉政源 Jackie Liu .....	1
黃明芬 Ming-Fen Huang.....	2
饒瑞鈞 Alex Jao .....	3
2018 第十三屆 K.T.科藝獎評審感言【數位動畫組】 .....	4
石昌杰 C. Jay Shih.....	4
張宇晴 Sunny Chang.....	5
趙瞬文 Joanne Chao .....	5
邱士展 Sten Chiou .....	6
2018 第十三屆 K.T.科藝獎評審感言【互動科技組】 .....	7
許素朱 Su-Chu Hsu.....	7
林珮淳 Pey-Chwen Lin.....	8

梁容輝 Rung-Huei Liang ..... 9

黃文浩 Wen-Hao Huang ..... 9

## 2018 第十三屆 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

一款好遊戲的核心是獨具創意的遊戲和新玩法。本屆同學們於數位遊戲的整體表現而言，呈現高度的完成度與開發水準；而其於遊戲的創意表現上，今年更有非常突出的表現。

榮獲金獎的《畏光都市》是一款近年少見堅持在遊戲性上有獨特創意的學生作品，遊戲整個如數位桌遊般的獨特設計，靈活地將戰棋要素、解謎要素和關卡要素結合於一體，呈現出與眾不同的介面互動與獨特遊戲流程。故事的世界觀也很有創意與深度，尤其令人印象深刻的遊戲開場：「這是一個畏光又渴望光的故事」，讓玩家很快領略劇情傳達精神與世界觀概念輪廓。不論是美術呈現，遊戲流暢度與程式製作水準，都呈現極高的完成度。期待後續能有更多層次的發展，例如其它更具臨場感的附屬關卡內容的觸發，更聚焦的故事結構，讓遊戲能在耐玩度，整體體驗感的完成度上，更符合上市遊戲的商業水準。

其他獲獎的同學也都很努力在各層面力求表現，這是我國數位遊戲產業在嚴苛國際競爭環境下非常值得慶幸的。最後祝福所有參賽同學未來在遊戲產業有好的出路，並繼續力爭上游，創造更好的就業環境，讓遊戲產業欣欣向榮。

**劉政源 Jackie Liu**

**數位遊戲組評審委員**

泰偉電子 第一遊戲製作部 部長

Director, Department of The First Game Production, Astro Corp

本屆的作品裡面，看到不少組別，將數位的遊戲創作，與“本土文化”以及“社會議題”作了多層面的結合，顯示著同學們，在面對創新的數位媒體時，對主題性的深度、有著用心的著墨，是一件令人感到喜悅、與感動的事情。而且，最後決選的這些作品，更可以深刻感受到學生們的熱情、創意、想像力以及強烈的執行力，讓作品的橫向、與縱向的發展都散發著令人感動、與喜悅的光芒。因此，即便有了前3名，以及另外2項特別獎項，依舊會感覺到獎項不足，無法再鼓勵到其他也很優異的團隊。

然而學生的創作，畢竟較難做到面面俱到的成熟，也有著普遍性的共通問題：

(1) 有想法、有創意，但是，未能更“專注”將創意的“重點”，更細膩的展現出來。

(2) 承上，想要表達的內容太多，但是，技術的經驗值不足、以及各種表演的手法成熟度不夠，所以，會更凸顯，因為時間有限的條件下，無法將作品“重點式”，且“有力”、“細膩”的展現主要創意之深度。

只有極少數的團隊，例如：Plenluno 和 ANA 團隊，能在一開始就以極為明確的目標定位，去追逐所欲展現的效果，所以，作品的娛樂性、視覺效果都能較為完整呈現，也因此可以拿下2、3名的成績。畏光都市，本次的第一名，實為難得。能在如此多的遊戲類型環境中，還能創造出一個獨有的遊戲思考架構與邏輯世界觀。雖然，視覺技巧有些可惜之處，遊戲上手的困難度也稍高...但，整體來說，拿下第一名，實在實至名歸。

其他組別，其實也都展現出，屬於他們自己的光環。希望同學們可以相信自己，尤其能入圍至最後的決選都已經證明各位的優異價值。期望大家能秉持這份熱情，持續才真正開始遊戲這條路的發展。在未來一定會面臨各種令人感受挫折的現實環境裡，記得自己曾有過的夢想，以及這份相信自己的榮耀，繼續加油！繼續衝刺！這項比賽，對學生、對產業、對國家的貢獻，都有著多角度、多面性的價值。希望未來不僅是可以持續辦理，更可以獲得更多的資源來協助，擴大比賽的規模。讓學生們有更大的發揮舞台。

## 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，要感謝致理科技大學多媒體設計系王年燦主任，提供今年的決賽會場，「KT 科技藝術創意競賽」--遊戲組得以在主辦同仁們及各協力校院老師的共同努力、大力支持下，圓滿舉辦成功，在此先致上最誠摯的謝意與敬意。

KT 科藝獎是國內具指標性的遊戲創作領域的重要賽事之一，參與 KT 評審工作多年來，深深覺得 KT 科藝獎更像個家，任由同學們盡量放閃，盡量展現作品的最好一面，老師們則是知無不言、言無不盡的傾囊相授，在這樣的氛圍下，KT 科藝獎-遊戲組的整體水準又往前邁進了一大步！

同學們今年的作品，無論題材類型方面，還是載具類型方面，都呈現包羅萬象、百家爭鳴的多樣性。而從得獎作品發現，同學們多是選擇從 PC 單機出發，願意挑戰最基本的技術力與趣味性，這種全力以赴的態度與精神令人稱許。事實上，別無他途，唯有紮紮實實把功夫投在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，才能做出一款令人眼睛為之一亮的優秀作品，以此與同學們共勉。

最後，誠摯歡迎同學們未來能依此方向踴躍投件參加比賽，透過參賽才能把所學真正整合、落實下去，更可觀摩、吸收其他參賽團隊的經驗，共同為發揚光大台灣自製遊戲而努力！

**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

今年遊戲組的入圍作品，整體成熟度都很高，前三名的評分差距不大。金獎作品為益智遊戲「畏光都市」，改良桌遊的玩法，將棋盤式的呈現加以變化，操控雖具挑戰，但隨著故事的推進來熟悉關卡的操作，上手並不難。充滿需高度思考動腦解題的遊戲性，搭配得宜的配樂與音效，呈現令人驚豔的遊戲體驗。銀獎為動作冒險遊戲「Plenluno」，操控簡易動作流暢，場景氣氛掌握很好，讓人有身歷其境的感覺。銅獎為第一人稱射擊遊戲「ANA」，動漫式的串場，搭配節奏感強的音樂，緊湊又有趣的對戰過程，表現相當不錯。另外，較為特別的是，由於有些作品表現得也很好，為鼓勵優秀創作團隊，避免遺珠之憾，今年評審團一致決議，新增一個評審團特別獎，以肯定在評選過程中被評審認同娛樂性相當高的「八爪獵手」遊戲。

近幾年遊戲市場變化相當大，幾乎是來自國外的手機遊戲佔據了整個市場 90%以上，國內遊戲的開發難度越來越高。深深覺得雖然透過競賽的型式，可以刺激學生們的能力提昇，但似乎跟不上變化的腳步。因此，建議科藝獎的評選方式應再提升，層次要拉高，除了原有科技與藝術的角度外，更加著重在商品化的角度來評選符合的作品，並鼓勵跨校跨領域的合作，透過合作將作品的層次拉高，要求學生們在創作上更追求卓越與進步，才能在瞬息萬變的環境下，創造出自己的未來。

## 2018 第十三屆 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

在去年歷經了舉辦經費短缺 策略聯盟夥伴異動的調整之後，今年「科藝獎」再度重回台北數位藝術節的展覽隊伍，彷彿有一種重新出發的新氣象！

整體而言，「科藝獎」的數位動畫組，無論在報名或者評審的程序上，都已

經相當完備成熟；今年的評審過程與意見交流，也就顯得相當平順，共識頗為集中！

首獎《歡迎來到肝大》以新潮感的卡通趣味，帶出雙面諷刺的意涵，既諷刺了僵化的教育體制，更諷刺了吃喝玩樂的大學四年生活，是一則令人發噱又有內文交互詰問的黑色喜劇作品。實驗創新獎《劉 Liu》則以高度實驗性的意象、色彩、音畫設計，娓娓訴說了以女性為主體，關於性愛的愉悅與虛空；無論在內容或者形式風格上，都相當大膽創新！科普創作獎《魚與米諾》成功將海洋垃圾氾濫的訊息與題旨，編織成海底趣事，淺顯易懂，美術也表現不俗。

去年才設立的「KT 動畫評論獎」，今年頒給了《步上動畫世界的參道：日本動漫迷的聖地巡禮》一文。本篇文章，分析了日本動畫在體驗經濟的當代，或有心企劃或無意之間成真，進一步帶動日本地方特色旅遊的案例。非常值得台灣在擘劃動畫產業結合地方觀光產業時的參考！

最後，很高興「科藝獎」的舉辦，歷經了十三屆，逐漸穩定成長，並持續地獎勵台灣數位藝術創意人才！

## 張宇晴 Sunny Chang

### 數位動畫組評審委員

世新大學數位多媒體設計學系 助理教授

Assistant Professor, Department of Digital Multimedia Arts, Shih Hsin University

十分榮幸能成為今年 K.T.科藝獎動畫組競賽評審團的一員。本屆投件參賽的作品可說是爭奇鬥艷、內容相當多元，在評審過程中可以感受到同學們認真投入的熱情以及滿滿的創作能量，如《鼠愿》、《詮釋》、《庇佑》、《暑假最後一天》、《岸邊》等，都各有相當不錯的表現。

首獎作品《歡迎來到肝大》完整度相當高，視覺風格強烈，故事新穎又帶有反諷式的黑色幽默，著實讓人眼睛為之一亮。實驗創新獎作品《劉》則以十分令人玩味的題材與視覺表現備受肯定。科普創作獎方面，《魚與米諾》故事完整又帶有環境保護的議題，相當值得嘉賞。另外在動畫評論獎部分，《步上動畫世界

的參道：日本動漫迷的聖地巡禮》一文，作者列舉了許多案例輔助說明，歸納出日本動漫產業當前的操作技法以提供參考，並提出動畫產業所能孕生的體驗式內容旅遊經濟之運作模式流程模型，所提的概念對台灣動畫產業經濟相當有助益。

期待未來能見到更多台灣學生創新且優質的動畫作品，並感謝 K.T.科藝獎十三年來對這塊領域努力而持續的耕耘！

## 趙瞬文 Joanne Chao

### 數位動畫組評審委員

國立臺北藝術大學動畫學系 助理教授

Assistant Professor, Department of Animation, Taipei National University of the Arts

本屆選出的實驗創新獎「劉 LIU」，以色彩強烈的手繪風格，暗示性的象徵符號隱喻性幻想與兩性情感的糾纏，搭配情感豐富的粵語配音更顯得情調優雅感性。首獎則頒發給「歡迎來到甘大」，這部以爆肝準備課業的故事來諷刺教育體制的動畫，充分展現黑色幽默與跳脫框架的敘事手法，深刻引起大學生的共鳴。科普創作獎得主為「魚與米諾」故事描述一隻魚愛上一隻色彩豔麗的魚，卻遇上競爭對手，在爭鬥的過程中巧妙的安排各種海底垃圾互相攻擊，並暗示海洋生態的嚴重破壞，最後發現那隻美麗的魚竟然是個魚餌，以輕鬆有趣的方式與緊湊的故事結構象徵環保的重要性。動畫評論獎則頒發給「步上動畫世界的參道：日本動漫迷的聖地巡禮」，本文以動畫連結體驗經濟，說明日本動畫產業運用了有別於主題樂園的手法，創造了產能可觀的「聖地巡禮」並創造驚人的觀光價值並帶動文創產業。綜觀 2018 第十三屆 KT 科藝獎數位動畫組作品，應為歷年來最為競爭的競賽，不僅作品主題多元化，包括環保、教育、



兩性、同性、親情與友情議題等，美術風格也涵蓋 2D 電腦動畫、3D 電腦動畫、手繪動畫與偶動畫等，讓各類優秀動畫作品能夠在這個平台展現與推廣，持續發揚 KT 科藝獎之精神與特色。

## 邱士展 Sten Chiou

### 數位動畫組評審委員

樹德科技大學動畫與遊戲設計系 助理教授

Assistant Professor, Department of Animation and Game Design, Shu-Te University

2018 年的 KT 科藝獎至今已經邁入第十三屆，從上一屆開始，動畫組的評審獎項增設了「創新實驗獎」、「科普動畫獎」與在國內少見的「動畫評論獎」，藉此鼓勵更多類型的學生創作，呈現出 KT 科藝獎與其他國內動畫比賽之不同之處。

獲得動畫組首獎之作品「歡迎來到肝大」，內容與表現技法都十分貼近時下年輕人所喜歡的流行元素，利用黑色幽默的呈現手法自嘲設計科系年輕學子的爆肝生活，並勇於突破一般畢業製作格局，做到 9 分鐘的動畫片長，導演敘事功力優秀，是一件整體水準非常突出的動畫作品。而獲得「創新實驗獎」之動畫「劉 LIU」，不論在題材內容與美術表現技法上都有著與眾不同的獨特性，在題材上以女性的情慾做為創作主題，使用麥克筆一張一張手繪並結合 2D 動畫獨有之形變表現手法，大膽又直接的去挑戰傳統價值，在創新實驗上絕對有其

獨特之處。「科普動畫獎」獲獎動畫「魚與米諾」，則是利用 3D 電腦動畫去呈現 2D 動畫之表現，透過生活在骯髒港口的魚兒之愛情故事，去諷刺海洋垃圾對地球環境之污染與對魚類生活之破壞，在科普的環境教育上有著不錯的表現。動畫評論獎得主「步上動畫世界的參道：日本動漫迷的聖地巡禮」，則以時下日本御宅文化之動漫聖地觀光巡禮為題材，做了非常多的功課與資料蒐集，並點出了動漫文化對於現今日本年輕人之影響力，並可讓我們以日本經驗作為借鏡，思考如何利用動漫遊戲這種年輕人喜愛之次文化來結合自身文化，藉此振興較為弱勢的地方文化，甚至促進地方觀光發展。

本次參賽動畫作品之製作技法與類型實在是十分多元，優秀的作品非常多，可惜最後只能從各獎項類型中挑出一件作品，實在有不少遺珠之憾。而科普題材與其類型相比，則還是明顯較為不足，也期望能藉此比賽的鼓勵，讓更多學生看到動畫結合科普教育之發展可能性。

## 2018 第十三屆 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

欣見今年已來到 KT 科技藝術獎的第十三屆，一路走來艱辛，但樂見成果的持續積累以及對台灣科技藝術發展的影響。今年「互動組獎項」，得獎作品很是精彩，一點也不輸數位藝術節的邀展作品，在議題創造、媒材運用、裝置造型，都有更大的突破，這是令人欣喜的。

金獎〈致被科技圈養的你〉，這是件互動機械裝置作品，由 21 組觸控螢幕背後連結著機械結構體，組成半弧形包覆式的觀覽空間。當參與者觀覽作品時，機械結構體的螢幕會湧向你，你可透過觸控螢幕的資訊連結往外擴散搜尋資訊。當下的觀覽空間狀態猶如被演算法包圍的一個世界，自己正被資訊的洪流所吞噬與箝制。此作品的技術整合展現高度的複雜度，在議題探討反應當下資訊時代我們所面臨的被科技圈養問題，是件讓人激賞的作品。

銀獎也是科普特別獎〈列印機〉，作品把光與植物關係演繹成 3D 列印，亦即用光來打印形塑植物的造型，作者試圖探索運用新的媒材來探討人與植物的關係，並展現對植物控制、共感到和解傾聽的進程，希望藉此來引發觀者對其他生命的重新思考。這作品反應當代數位自造下的類比生命，是件觀念極具創意的作品。

銅獎〈千百回只執於一念〉，作品是一件計算機與珠算的綜合體，參與者從計算機打了一個算式，會驅動人造珠算做對應的珠算動作。作者認為計算機有足夠的能力把答案算出來，但作者依然選擇算盤這種比較古老、緩慢、看似白忙的方式解答，也會依然一次次的執行下去。作品表達了只執於一念的堅持理

念，同時也完成了數位轉換成類比的動作與概念，轉換過程，有意思。

技術創新獎〈觸簇〉，作品結合導電布媒材與互動感測設計完成群體觸動的作品，當參與者觸摸導電布的花朵時，花朵間會連動微微綻放開合，形成群簇微動的美。作者試圖探討如果物件能感知人的行為，它會給你什麼樣的回應？如果一個非生命體作為一個類生命體的存在，它會是怎樣的存在？作者讓民眾參與作品的互動中去探索答案。

優選作品為〈voice\_mail.Ver1〉，作品使用舊式電視螢幕和電話來呈現，透過電話留言，試圖連結生命記憶中的重要時刻。作品延伸去年參展的作品「記憶之所棲」，一樣的運用科技藝術方式來探討遺忘與記憶的關係。

KT 科技藝術獎持續至今，每年作品都是精彩可期，但作者的創作論述與作品的呈現常會有著「空隙(gap)」，亦即民眾與作品參與互動後，難以理解作者欲表達的概念，或是作品呈現與論述會有落差。作品難以撐起作品的論述問題，是未來科技藝術創作發展需注意的。

## 林珮淳 Dr.Pey-Chwen Lin

### 互動科技組評審委員

台灣科技藝術學會副理事長

Chairman, National Taiwan University of Arts

獲得金獎的《致被科技圈養的你》是一座巨型的機動裝置，創作團隊以二十幾部觸碰螢幕與機具與佈線結構，彷彿一座具有思想與行為的機器人，這座

龐然大物似乎等候著人類來與它對話，如即時的網路訊息與手臂的反射與互動，反思了人們在科技時代面臨的操控與被操控的危機。

銀獎與科普特別獎的《列印機》，雖不能與觀眾直接互動，但雕塑造型與實驗室的思維相當成熟與具魅力，利用植物向光性所控制出的創造過程，這是屬於科技藝術中相當重要的 Bio Art 一環，值得鼓勵。

獲銅獎的《千百回只執於一念》則以模擬老式計算器與中國傳統算盤並置成的互動裝置，這是科技藝術發展中經常被藝術家喜愛的方法。創作團隊克服了計算機介面與 arduino 程式所推動算珠機構等技術，精準的表現「計算」模式，並討論人類的一種執念與行為模式。

這次獲獎作品更趨多元與成熟的展現，是 KT 獎多年鼓勵學生跨域整合科技與藝術的成果，見證了 KT 獎所帶動的時代創新能量。

## 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

究竟是人類控制著科技，還是科技也正在驅使著人類朝向越來越失控的生活方式前進？「21:致被科技圈養的你」呈現出人類當今的處境，被科技完全佔據、餵食、圈養，難以掙脫。技術承諾的美好生活，現在已經成為無所不在、永無止境的枷鎖，作品企圖在用大量的行動裝置，不斷地推薦給觀者更多的內容，整個裝置像是實體化的欲望觀看機器，而我們正樂此不疲地追逐著。金獎

作品反思了人與無線通訊技術的關係，深刻的點出當今的人類接近失控的資訊轟炸。銀獎「列印機」則思考植物作為 3D 列印素材的可能性，細微地觀察到植物緩慢的向光性與背地性，創作者揭示了人類透過科技操作植物的行為，試圖將植物的「原野性」收編在日常生活技術應用的範圍內。「千百回只執於一念」則是一個數位科技轉化為類比時代的懷舊體驗，活化許多數位原生世代對於算盤的模糊與陌生的印象。「觸簇」為技術尋找實用以外的可能性，創造了豐富詩意的人工植物世界。「voice\_mail.Ver1」將反身性的語音外化為隨機回播的語音留言，暗示著自我複本在虛擬世界中，脫離人類自身的控制與理解，形成新的主體性。

## 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

### 21:致被科技圈養的你

作品企圖去演示數位時代下人類與機械介面在演算法的操控下的行為，雖然在技術整合上仍不完善但企圖心強烈，如果表現力能夠更落實於辯證過程的呈現，將會是件非常傑出並深具當代性的作品。

### 列印機

近年少見具有實證性的生物藝術作品，並能兼顧作品造型的美感，惟作者自述中意欲探討操控自然的批判性並未凸顯稍嫌可惜。

### 千百回只執於一念

作品具有一種荒謬的小趣味，令人在數位與類比擺盪間駐足。

觸簇

新技術新材料衍生出新的造型可能，這只是開始，還有許多可以更深化的空間。

voice\_mail.Ver1

提醒自己聽取自己某日的留言或許是個抒情的起點，但需要更有延展性的發展而非僅止於此。