

# 2025 日本賞 Japan Prize

## 觀摩出國報告

| 出國人員：郭菀玲、盧昱安

| 地點：日本東京

| 時間：2025 年 11 月 15 日～2025 年 11 月 22 日



## 前言

日本賞（Japan Prize）由 NHK 主辦，是一項致力於教育內容的國際競賽。自 1965 年創立以來，該競賽透過表揚能拓展教育可能性的傑出作品，持續支持媒體的影響力。其使命在於促進全球教育內容品質的提升，並培養不同文化與社群之間的相互理解。

日本賞同時也是一個面對當代課題的重要平台，藉由聚焦富含創新與創意、能啟發行動的優質內容，探索教育的意義，並鼓勵人們為改善我們所身處的世界而付諸行動。

2025 年日本獎共收到來自全球 58 個國家與地區、合計 373 件作品參賽。整體影片類別分為幼兒部門（0-6 歲）、兒童部門（6-12 歲）、青少年部門（12-18 歲）、一般部門（18 歲以上），由國際評審選出各類別前 2 名於現場播映並分享討論。

由公共電視主辦的台灣國際兒童影展（TICFF）致力於推廣國際製作給 4-12 歲兒童的作品，也因此與日本賞有長期的交流，2024 年更曾邀請當時日本賞事務長來台擔任兒童影展兒少影像論壇主持人，促進台灣兒少影像發展，故本屆日本賞特邀 TICFF 策展人郭苑玲與專案統籌盧昱安代表觀摩日本賞整體運作。



↑ 日本賞獎項架構，於頒獎典禮揭曉全場大獎

## 行程

	11.16	11.17	11.18	11.19	11.20
上午		看片討論 -青少年部門	看片討論 -兒童部門 -青少年部門	看片討論 -一般部門	看片討論 -評審精選合輯
下午		國際合製 會議	看片討論 -幼兒部門	看片討論 -一般部門	頒獎典禮
	報到 Welcome Party	提案會	看片討論 -兒童部門	看片討論 -評審推薦	
晚上			國際合製 團隊餐敘		Farewell Party

## Welcome Party

本活動旨在歡迎各界影人與評審蒞臨「日本賞」，整體氛圍設定為輕鬆和諧。透過介紹全體工作團隊，協助與會者建立初步聯繫與默契，為後續數日的深度討論奠定良好基礎。此外，參訪團隊亦藉此機會與影人及評審互動致意，展開跨界交流。



圖：日本賞事務長宮崎秀宣致詞



左圖：國際影人熱烈討論



右圖：參訪團隊與田中先生合影

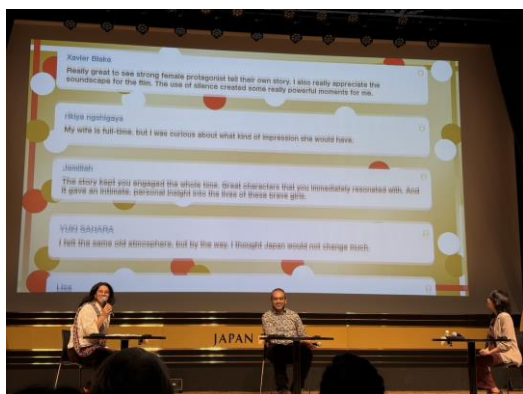
## 得獎作品播映

每類別播映前兩名作品，簡要流程如下：

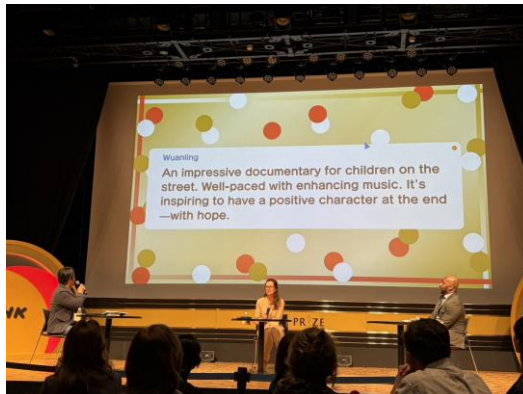
**主持人開場 → 影片放映 → 互動式評論環節 → 各桌討論 → 映後座談**

### 互動式評論環節：即時回饋與深度對談

在作品評價環節中，與會者透過手機掃描 QR Code 即可即時提交心得，所有留言同步投影於大螢幕，營造出活絡的交流氛圍。主持人隨後從中精選 2-3 則具代表性的評論，於座談時段引導討論；此舉不僅發揮「拋磚引玉」之效，更顯著提升了現場對話的深度與效率，促成現場熱烈討論。



左圖：與會者可透過互動介面瀏覽彙整之作品評價



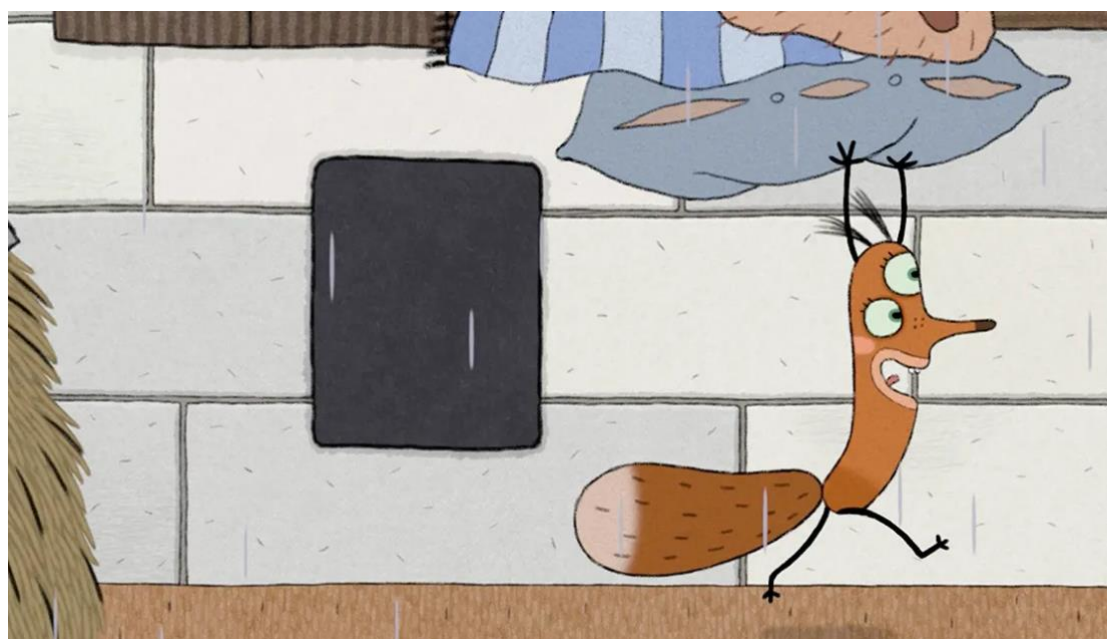
右圖：策展人郭苑玲評論獲選進入座談環節

## 各桌討論、映後座談：匯聚多元視角，洞察製作實務

在正式進入座談前，現場特別安排「分組深度討論」環節，每桌由 5-6 位來自不同背景的與會者組成，包括獲獎影人、評審、日本 NHK 製作團隊及當地學生。透過跨文化、跨世代的對話，參與者得以從影像製作面進行全方位的剖析。

隨後的座談環節中，主持人邀請影人與評審登台，針對現場觀眾的提問進行即時回饋，並進一步分享作品入選關鍵與評選過程中的精彩觀點，並獲取寶貴的第一手資訊。以下節選關於「幼兒與兒童影像作品」之討論精華：

### *幼兒部門最優秀賞：Lena's Farm — Full Nest*



#### 作品基本資訊

類別：動畫短片

製作單位：Studio FILM BILDER

國別：德國、克羅埃西亞

片長：5 分鐘

故事發生在莉娜的農場，一群性格各異的動物共同生活。莉娜非常喜愛每一位成員，其中一隻孤單的松鼠，其小窩鋪滿柔軟的毛皮與各式蒐集而來的物品。當森林中的食物短缺，動物們紛紛來到莉娜的農場尋求協助，故事透過溫柔的敘事，呈現分享與照顧彼此的重要性。

#### 1. 聲音設計的真實性：從「手工擬音」到「情緒共鳴」

創作者強調聲音是傳遞情感最直接的介面，本系列在聲音工程上採取了獨特策略：

手工擬音美學：拒絕數位音效庫，堅持「手工感」。例如片中松鼠的叫聲，是透過手指摩擦杯子產生的實際聲響演化而來。這種來自日常物件的聲音能賦予角色靈魂，傳遞更深層的溫度。

「我們透過手指摩擦杯子的聲音創造了松鼠的靈魂，因為真實的聲音比合成音效更能觸動情感；我們不給標準答案，因為留白能讓孩子學會解讀世界。」

## 2. 藝術家轉型與製作 SOP 的建立

本計畫面臨最大的挑戰在於如何將「藝術家的個人創作」轉化為「具有規模的系列影集」：

跨國協作體系：本系列動員來自德國、愛沙尼亞、比利時、法國、烏克蘭、伊朗及美國等 12 個國家的創作者。

規模化：總長 140 分鐘的內容（共 26 集）需建立穩定的製作流程。創作者 Elena 從個人創作者轉型為領導大型團隊的藝術總監，在「維持細節精確度」與「分工授權」之間建立平衡，確保各國繪師能精準捕捉其獨特的藝術風格（如不對稱的眼睛設計）。

## 3. 角色原型與社會情緒價值

作品的核心力量源自於真實的生命經驗與對人類行為的洞察：

保護者的角色原型：主角強烈的「保護欲」源自創作者對其母親行為的觀察。這種「守護」的精神不僅是家庭記憶，更轉化為作品中對陌生人的款待與同理心。

肢體接觸的情感渲染：片中頻繁出現的「親吻」與「觸碰」並非刻意安排，而是角色情感的自然流露。觀眾回饋顯示，這些動作有效帶動了孩童與家長在現實生活中的親密互動，展現了影像對行為的正面引導。

## 4. 開放性敘事：讓觀眾成為參與者

無對白形式賦予了作品「多層次理解」的可能性：

模糊性的力量：在討論「政治意涵」或「角色動機」時，創作者並未給出唯一解答。例如片尾的聲響究竟是「跳躍聲」還是「謝謝聲」，在觀眾間引起熱烈討論。

轉變的可能性：創作者強調，作品旨在呈現「角色是可以發展與改變的」，即便初看是負面角色（如松鼠），也會隨著劇情推演展現出善意的一面。



#### 作品基本資訊

類別：動畫短片

製作單位：Stitchy Feet / Second Home Studios

國別：英國

片長：5 分鐘

Tweedy 為了取悅好友 Fluff，親手製作了一個特別的玩具，卻發現該玩具反而讓 Fluff 感到困擾與不安。Tweedy 因此感到失望，但逐漸理解朋友並非出於惡意行事。在耐心觀察與反思後，他找到了更合適的方式與朋友互動，並學會尊重他人的感受。

#### 1. 背景與挑戰：捕捉三歲孩童的「日常迷戀」

本專案觀察到現今學齡前節目市場（三歲年齡段）過於追求快節奏、冒險與危機感，卻忽略了孩童在該階段對「日常生活」與「真實質感」的強烈好奇。

關鍵挑戰：在資訊爆炸且技術導向（AI 與 CGI）的環境中，如何透過緩慢且簡單的敘事，維持孩童的專注力。

因應策略：回歸「觸覺」與「連結」。創作者發現孩童常視寵物為平等的夥伴，透過模擬「孩童與寵物」的關係，展現愛所帶來的情感彈性。

#### 2. 核心教學策略：輕薄敘事與情緒共鳴

不同於傳統的解釋型教學，本專案採取「觀察式」的教育路徑。本作的角色行為大量取材自真實的寵物互動。例如在居家辦公時，觀察到家貓不斷干擾電腦工作，這種「尋求關注」與「跨物種磨合」的經驗成為了核心靈感。其中廣受歡迎的「膠帶黏身」片段，便源自貓咪真實發生的意外，透過影像轉化，成功將現實生活的瑣事昇華為關於「信任與互助」的教育敘事。

少量旁白：旁白角色定位為坐在孩童身邊的陪伴者（如長輩或親友），僅對畫面進行反應與評論，而非單向解釋劇情。這填補了現代孩童在收視時缺乏成人陪伴的情緒缺口。

情緒的真實性：節目不避諱展現挫折、焦慮甚至悲傷的情緒。透過主角解決日常生活小煩惱（如被膠帶黏住）的過程，引導孩童理解並驗證自己的感受，建立深層的情感連結。

### **3. 製作亮點：手作質感與數位技術的融合**

實物比例與觸感：片中大量運用真實物件（如鉛筆、麻繩、日常道具），這不僅符合預算效益，更讓畫面具備豐富的紋理與質感，滿足孩童對真實世界的感官探索。

技術創新：雖然視覺呈現是傳統定格動畫，但在內部結構使用了 3D 列印支架與步行週期技術。這種「數位輔助傳統手作」的模式，極大地加速了製作流程。

品牌與 IP 經營：創作者強調在科技去中心化的趨勢下，單純製作節目已不足夠，必須從開發之初就建立「角色 IP 品牌」。透過社群媒體發布片段吸引跨年齡層受眾，將影像作品延伸至繪本與周邊產品。



#### 作品基本資訊

類別：動畫短片

製作單位：Miyu Distribution

國別：比利時、法國

片長：17 分鐘

故事背景設定於 1990 年代，一名女孩 Aga 與家人從波蘭移居比利時。某日，她在長途巴士上寫信給遠在故鄉的父親，卻不慎遺失鉛筆。尋找鉛筆的過程，帶領她進入一個由奇異乘客組成的幻想世界。透過孩童視角，作品將移民經驗轉化為一段帶有想像色彩的心靈旅程。

#### 1. 背景與挑戰：將「歷史集體記憶」轉化為「兒童主觀感受」

本作品根植於創作者在 1980 至 1990 年代波蘭移民潮的真實童年經歷。探討在柏林圍牆倒塌後的動盪時期，孩童面對跨國遷徙時的孤獨與不安。

關鍵挑戰：移民議題通常具有高度政治與社會性，如何轉化為孩童能理解的語言，而非流於枯燥的歷史說教。

因應策略：捨棄宏觀敘事，改以「詩意的寓言」呈現。將教育意圖定義為「情緒的驗證」，讓孩童感知：恐懼是正常的，且這份焦慮能被世界看見與理解。

#### 2. 核心策略：符號化與心理投射

透過超現實的視覺符號，具象化移民過程中的心理變遷：

人機/獸化符號：因應受訪者對隱私的顧慮，創作者將旅途中的角色設計為「半人半獸」。這種拟人化策略不僅保護了原型人物，更將森林故事與真實旅程鏈結，降低了現實議題的沉重感。

身形縮放與空間隱喻：透過主角身形隨心理狀態縮放（如在巨大的成人世界中顯得極其渺小），以及全程設定在巴士座艙內的「公路電影」結構，極致地凝聚並放大了角色的主觀情緒。

### **3. 製作亮點：動態分鏡與聲音引導的情感共振**

創作者投入五年時間，在動態分鏡階段即決定全片的節奏與韻律。由於本片缺乏對白，節奏與畫面的連貫性成為敘事成敗的關鍵。

聲音前置開發：在視覺尚未成形前即導入音效與配樂，將聲音作為敘事工具而非輔助，藉此填充影像留白處的情感深度，讓觀眾在沉浸式觀影中獲取「第一手的情緒經驗」。



#### 作品基本資訊

類別：棚內節目

製作單位：Sinking Ship Entertainment / Global Citizen

國別：加拿大

片長：11 分鐘

媒體識讀系列專題節目本系列節目採雜誌專題形式，旨在培養孩童以批判性視角分析媒體內容的能力，進而拆解電視、電影、新聞及社群媒體中複雜的偏見運作機制。在本集節目中，孩童將學習如何辨識「英雄與反派」的定型化框架，並練習改寫具誤導性的新聞標題，藉此強化觀點自主性並避免受文字操弄，從中釐清事實真相。

#### 1. 背景與挑戰：從「客廳收視」到「個人演算」

「我們不再能陪伴孩子在客廳討論每一部片，因此我們必須將判別資訊的『工具箱』放進他們的腦袋裡。」

當代兒童的媒體消費習慣已從傳統線性電視轉向 YouTube 與 Netflix。創作者指出，過去家庭在客廳共同觀影的「節奏感」已消失，取而代之的是孩童配戴耳機、獨自面對個人化演算法。

關鍵挑戰：在缺乏家長引導的情況下，孩童如何獨自應對假訊息與演算法帶來的認知偏差（如性別偏見與同溫層效應）。

因應策略：建立兒童自己的「工具箱」(Toolbox in their head)，賦予孩童自主判別資訊的能力。

## 2. 核心教學策略：從感官出發的批判思考

計畫不採取說教式教學，而是透過互動實驗引導孩童察覺媒體敘事的影響力：

語言與視角：透過「海豚與鯊魚」的對比實驗，展示相同的畫面若配上不同的敘述詞（如「冰冷的深海」vs「溫暖的海洋」），會如何瞬間扭轉觀眾的觀感。

層次化結構：每集皆包含解釋問題、拆解機制，並以「升級環節 (Level Up)」總結具體行動建議 (Call to Action)，建立系統化的檢核清單 (Checklist)。



圖：節目主持人 Nicole 帶領現場進行「語言與視角」練習

## 3. 製作亮點：精確貼合數位原住民的審美

為了與快節奏的短影音內容競爭，該計畫在製作面上進行了調整：

視覺節奏 (Pacing)：參考社群媒體習慣，每 10 至 15 秒進行一次畫面縮放或特效處理，維持注意力但不至於過度干擾學習。

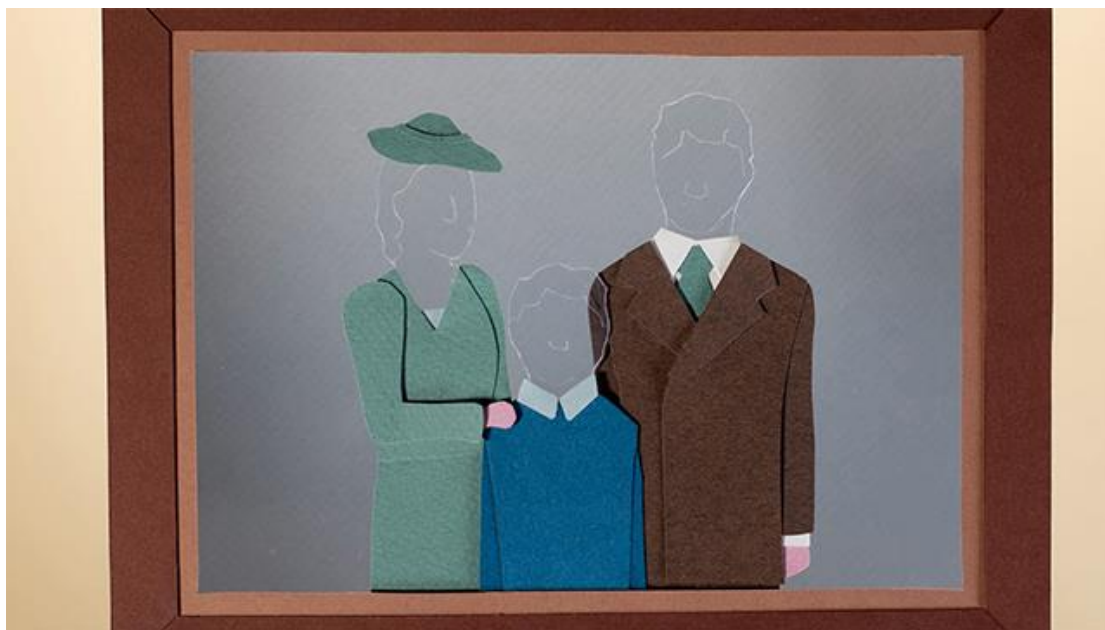
空間美學：模仿網路常見格式，如 Vlogger 工作室、遊戲直播間、Podcast 錄音室及 TikTok 拼接影片風格，消除傳統教育節目的距離感。內容專為手機等小螢幕設計，強調沉浸感而非大銀幕視角。

## 4. 多元參與與群體洞察

實證參與：製作團隊選拔了 32 位 9 至 18 歲、來自不同背景的青少年，透過長達數小時的深度訪談與意見徵詢，確保劇本語境與真實青少年的觀點保持共鳴。

跨越偏見：特別關注演算法導致的性別隔離（如男性孩童僅接觸男性創作者），透過女性創作者在鏡頭前探討實質議題，打破性別資訊偏好。

評審推薦 — *I am Invisible*



作品基本資訊

類別：紀錄片

製作單位：NTR

國別：荷蘭

片長：15 分鐘

本片聚焦二戰期間在荷蘭被迫隱匿身分的猶太兒童，透過他們留下的日常物件（如玩偶、球、餐具等），重現其背後的生命故事。影片運用定格動畫手法，讓物件「說話」，呈現兒童在極端歷史情境中的記憶與情感。

## 提案會議

除了成品放映與專家對談，日本賞更透過提案競賽積極扮演「內容孵育者」的角色。本屆競賽經過初選與前期輔導，最終選拔出 6 組最具潛力的教育影片提案進入現場決選。各組分別上台進行 10 分鐘提案與評審問答，於最後的頒獎典禮揭曉提案得主，得主將獲得現金補助、並於次年日本賞播映完成作品。



圖：今年度提案者合影

## 頒獎典禮、會後餐敘

日本賞頒獎典禮展現了其作為國際教育影像領域最高榮譽的權威性。典禮全程以高規格電視直播形式進行，整體氛圍莊重且嚴謹。典禮不僅吸引全球影視教育專家關注，更邀請到皇室成員親臨出席並擔任頒獎嘉賓，這象徵了國家層級對於教育內容與文化傳承的高度重視。得獎者在皇室成員的見證下獲頒獎項，不僅是對專業技能的肯定，更標誌著其在教育傳播領域深遠的貢獻與榮耀。



圖：典禮後大合影（典禮進行中不可拍攝）

較於頒獎典禮的莊嚴，於活動尾聲舉行的惜別晚宴則採取輕鬆、休閒的風格。除了為來自全球各地的創作者與專家提供寶貴的專業交流（Networking）契機、進一步促成跨國合作可能外，現場更頒發了別具意義的「NHK 員工票選獎」，雖為非正式獎項，但也反映了產業內部的同儕肯定，也為晚宴增添了溫馨、親切的互動氛圍，讓參與者在感性交融的氛圍下，為本屆日本賞畫下圓滿句點



左圖：參訪團隊與 Lena' s Farm 導演 Elena 交換小禮並合影

右圖：郭菀玲策展人與日本賞事務局長致謝及交流



圖：主辦單位特意準備 NHK 員工獎投票幕後影片

## 其他會議

### 國際合製相關會議及餐敘

在本屆日本賞期間，除觀摩各國影像教育趨勢外，亦同步執行國際合製計畫的開發與維繫任務。

在業務開發方面，團隊與 NHK 內容製作部進行會議，由 NHK 方提出合製計畫之提案。雙方於會中針對計畫內容、合作架構以及後續開發的可能性進行初步意見交換，作為未來雙邊合作的評估依據。

在既有合作維繫方面，則與目前正在拍攝中之國際合製團隊進行餐敘。藉由面對面的交流，雙方針對目前的產製進度、實務執行細節以及跨國溝通流程進行溝通，除了解計畫現狀外，也藉此增進團隊間的聯繫，確保專案運行順暢。



圖：合製會議與會者合影，左三位為 NHK 代表，右四位為國際策發部代表



圖：合製節目團隊餐敘合影