

時間：106年8月14日下午4時

地點：新北市政府文化局會議室

紀錄整理：夏筱芳

二〇一七玩字時代手寫字徵件比賽國中組總收件數八百零三件，由方梓、簡文志、須文蔚三位評審各由分配到二百餘件的參賽作品中，各選出二十篇，於評審會議進行討論，預計選出二十五篇得獎作品。

評審委員推選須文蔚為主席，主持會議的流程。首先，由評審委員講述此次作品的整體觀感與評審標準。

整體觀感與評審標準

方梓：審評的標準分別為想像力與說故事的能力：前者是寫作中「玩」的發揮；後者為如何推薦自己的重點。參賽作品裡，發現許多作文式的寫作，尤其是含有勵志性質的文章收尾，限制想像力之創作。「玩」不只呈現在字跡上，亦於腦海中進行天馬行空的想像。審評時，遇到詩作、散文和小說的評選困難。文體相異，難以總和持同一標準與考量來評選，故建議區分文體，各別進行審評。

簡文志：在評選中，側重文字與內容之兩種面向。字體美感為第一要素，此為玩字時代「手寫字」的重點之一。內容審評的觀點上，留意具備獨特風格之創作，淘汰題材貧乏、過於世故的作品。

建議玩字時代的徵件規範為文體統一，以散文當作體裁的設定。因其在審評時，發覺新詩的作品，易有模仿的痕跡，需要斟酌地討論。而且眾多的參賽文件裡，除了散文之外，包含詩作與小說，選評的標準難以考量。

須文蔚：主題不限的設計，挖掘許多特殊的生活經驗與書寫方式，增加總體參賽作品的趣味性。並且，關注文字情感的真切表現，其為歷來小品文之傳統。另外，論說文的部分，不必要求立論嚴謹，故留意文中透露由細微之處看待哲理的觀察。扣緊主題的敘述，運用自然真摯的語言，詞文不過度繁麗的雕琢，為作品佳選之標準。

第一輪投票

評審從入選的六十篇作品中，各自圈選二十五篇，再交集淘選。第一輪投票結果：獲得三票之作品七篇、二票之作品十五篇、一票之作品二十四篇，零票之作品十四篇。記錄人員逐一報告各篇的票數，評審一致同意可淘汰零票作品，再各自從一票作品中討論推薦，進行第二輪投票。

|| 國中組 ||



第二輪投票

經過推薦與討論之後，一票作品中，有三篇入選，三位評審無異議通過。

評審結果

於兩輪投票之後，三位評審皆無異議，選出本屆國中組二十五篇入選得獎佳作，順利完成評審作業。