

行政院第3647次會議

推動臺灣原創漫畫內容產業及跨域發展

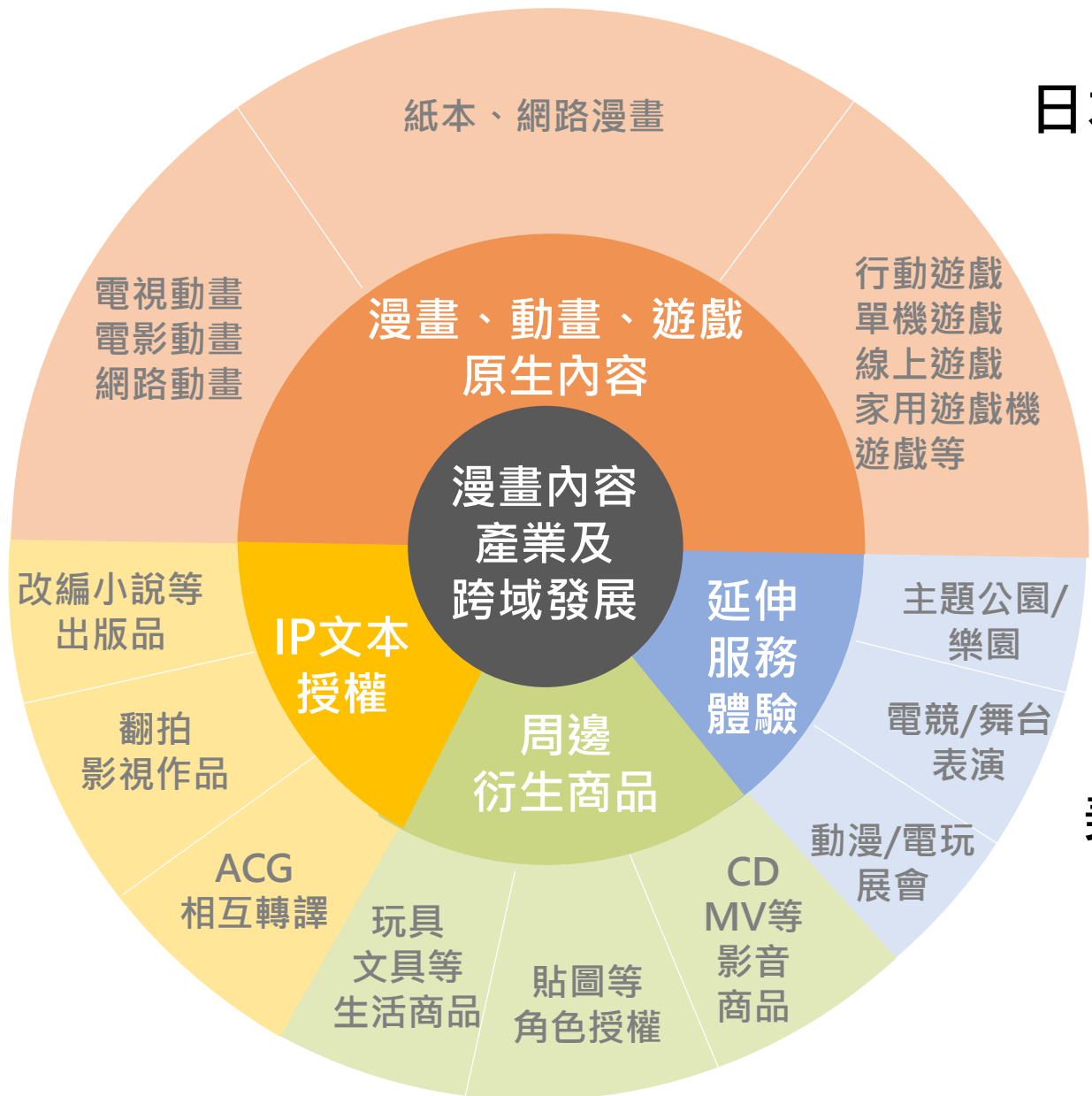
報告人：文化部人文及出版司陳司長瑩芳

108.04.18

目錄

| | |
|-----------------------------------|----|
| 壹、前言..... | 3 |
| 貳、執行策略..... | 8 |
| 參、重點工作—提升供給..... | 10 |
| 一、獎補助、投融資雙軌捲動..... | 11 |
| 二、整備創作環境，培育相關人才..... | 12 |
| 三、推動科技應用..... | 13 |
| 肆、重點工作—擴大需求..... | 15 |
| 多元發表平台與國際市場輸出及推廣交流..... | 16 |
| 伍、未來推動方向..... | 19 |
| 一、持續投入內容創作扶植..... | 20 |
| 二、由文策院推動產業振興..... | 20 |
| 三、建請深化跨機關合作及採用臺灣漫畫家及原創作品宣導推廣..... | 20 |

漫畫產值及相關衍生收益高，各國推動內容跨域產製



日本

漫畫年產值平均約6000億日圓 (約1800億臺幣)

- 《進擊的巨人》漫畫 → 動畫影集、電影
- 《聖鬥士星矢》漫畫連載 → 動畫 → 遊戲、舞台劇
- 《寶可夢》遊戲 → 漫畫、動畫 → AR手遊

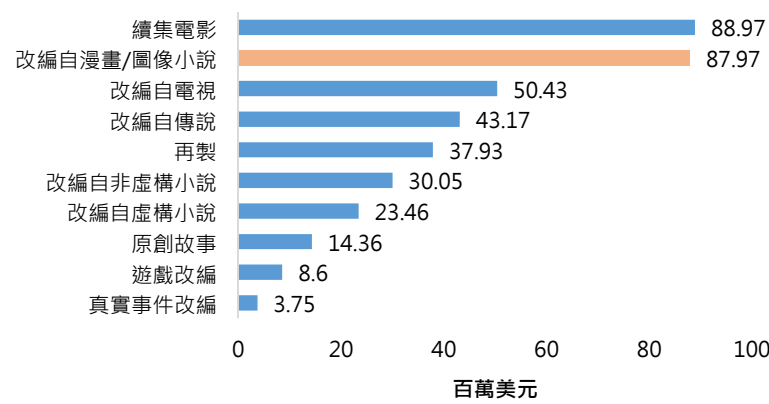
韓國

韓國漫畫影像振興院與民間合資成立「漫畫跨界應用投資基金」

- Webtoon網路漫畫 → 影視作品
- 例如：《金秘書為何那樣》、《未生》、《奶酪陷阱》。

美國

美國本土漫畫以漫威、DC娛樂為領導廠商，為美國電影提供相當重要的故事題材。



1995 ~ 2018年美國各類電影平均票房
資料來源：文化部ACG產業調查

漫畫家鄭問展突破30萬人次參觀

日本漫畫家協會於80年頒給鄭問「優秀賞」，鄭問作品的魅力，不僅跨足遊戲產業，更持續啟發當代的創作者，包括音樂人阿信、導演陳奕仁跨刀製作主題曲及短片，目前也啟動漫畫作品的影視化。公視拍攝的鄭問紀錄片《深邃美麗的鄭問》榮獲 2019美國紐約電視獎銅獎！

107年6月16日至9月17日—千年一問 故宮大展，肯定鄭問在臺灣原創漫畫之崇高地位及成就。

108年1月25日至4月14日—赤壁與三國，結合鄭問三國誌遊戲原稿與故宮典藏



日本重量級漫畫家來台參與開幕。
圖上：川口開治 圖下：王欣太



臺灣漫畫及圖像內容軟實力具潛力且受到國際肯定

法國安古蘭 國際漫畫節

新秀獎 入圍

2013年：安哲
2015年：陳沛珩
2016年：李御齊、何學儀
2017年：覃偉
2018年：覃偉(二度入圍)、黃右禎
2019年：陳沛珩(二度入圍)、林倩羽

數位漫畫競賽獎

2016年 入圍：力本
2018年 銀牌：劉倩帆
入圍：吳雅怡、林錚溶、林倩羽

DrawMeComics競賽

2019年 第三名：饒予安
入圍：葉馨文、歐泥

另類漫畫獎 入圍：

2011、2013-14年《Taiwan Comix》
2019年《熱帶季風》

日本外務省國際漫畫賞

優秀賞 (銀獎)

2012年：顆粒
2015年：61Chi
2016年：李隆杰
2016年：搖滾貓
2018年：Sally

入選

2008年：廖見河
2011年：葉羽桐 (作畫)、懷殤 (編劇)、張放之
2012年：林亭威
2013年：常勝、AKRU
2016年：雅紳、阮光民
2017年：左萱
2018年：KINONO、葉羽桐
2019年：61Chi、李隆杰

義大利波隆那插畫展

2019年入圍

陳盈秀、陳永凱/阿尼默、蔣孟芸/貓魚

周宜賢、江培瑜、林芸

戴語彤、鄧彧、李允權



2000-

1950-1960'S

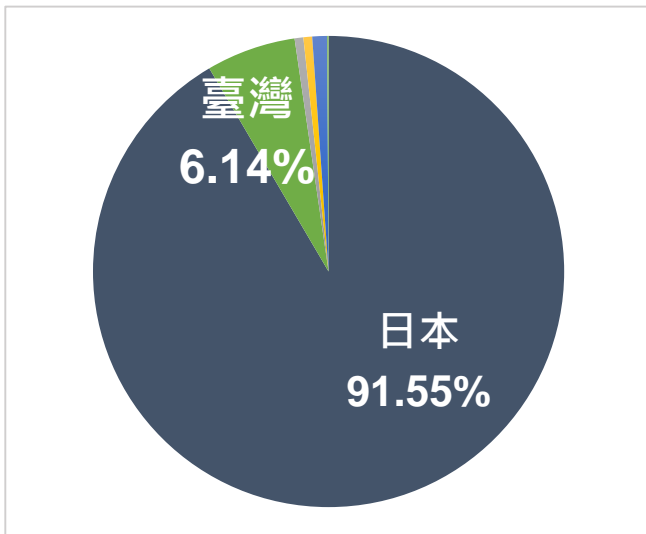
劉興欽
許賢淞

1980-1990'S

艾雷迪 曹俊彥 敖幼祥
蔡志忠 朱德庸

臺漫市占率低，整體產業發展量能不足

依據文化部ACG產業調查與出版產業調查，106年臺灣ACG整體產值為676.64億，其中漫畫業者整體營收約48.69億，但漫畫出版的營業額僅約4.8億元，顯示漫畫出版內容產製仍低，惟漫畫產業相關延伸發展性高。此外，臺灣國產漫畫市占率低，約6%。消費人口少，利潤低，使得企業缺少投入或跨域經營發展之誘因。

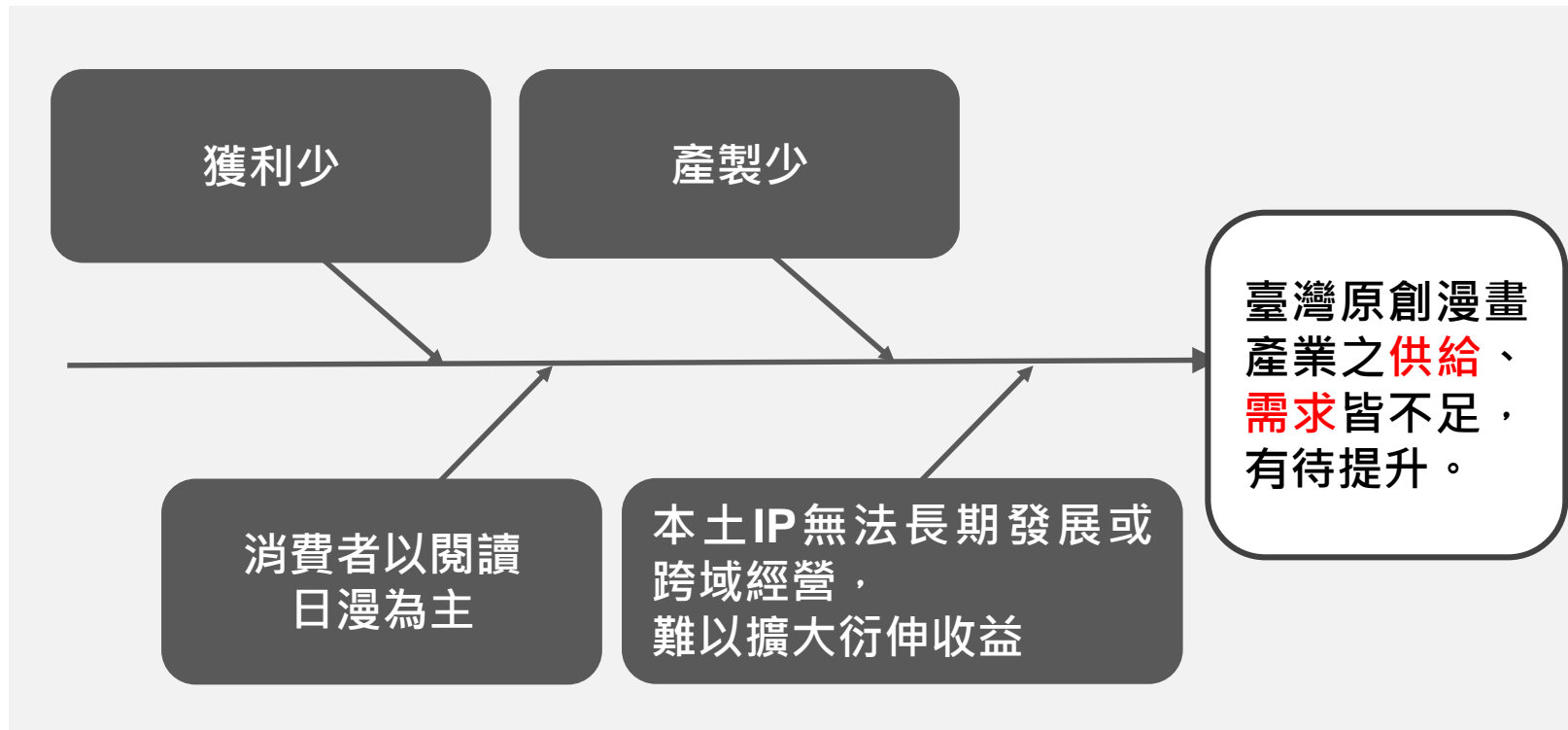


106年出版社出版之漫畫作品國別分布

單位：新台幣百萬元

| 上下游 | 類別 | 家數 | 產值 | 外銷金額 | 外銷比例 |
|---------|----------|----|-------|------|-------|
| 核心內容產製 | 漫畫出版社 | 10 | 3,859 | 333 | 8.63% |
| | 數位動漫閱讀平臺 | 7 | 489 | 21 | 4.29% |
| 國內發行平臺端 | 漫畫小說出租店 | - | 521 | - | - |
| | 合計 | 17 | 4,869 | - | - |

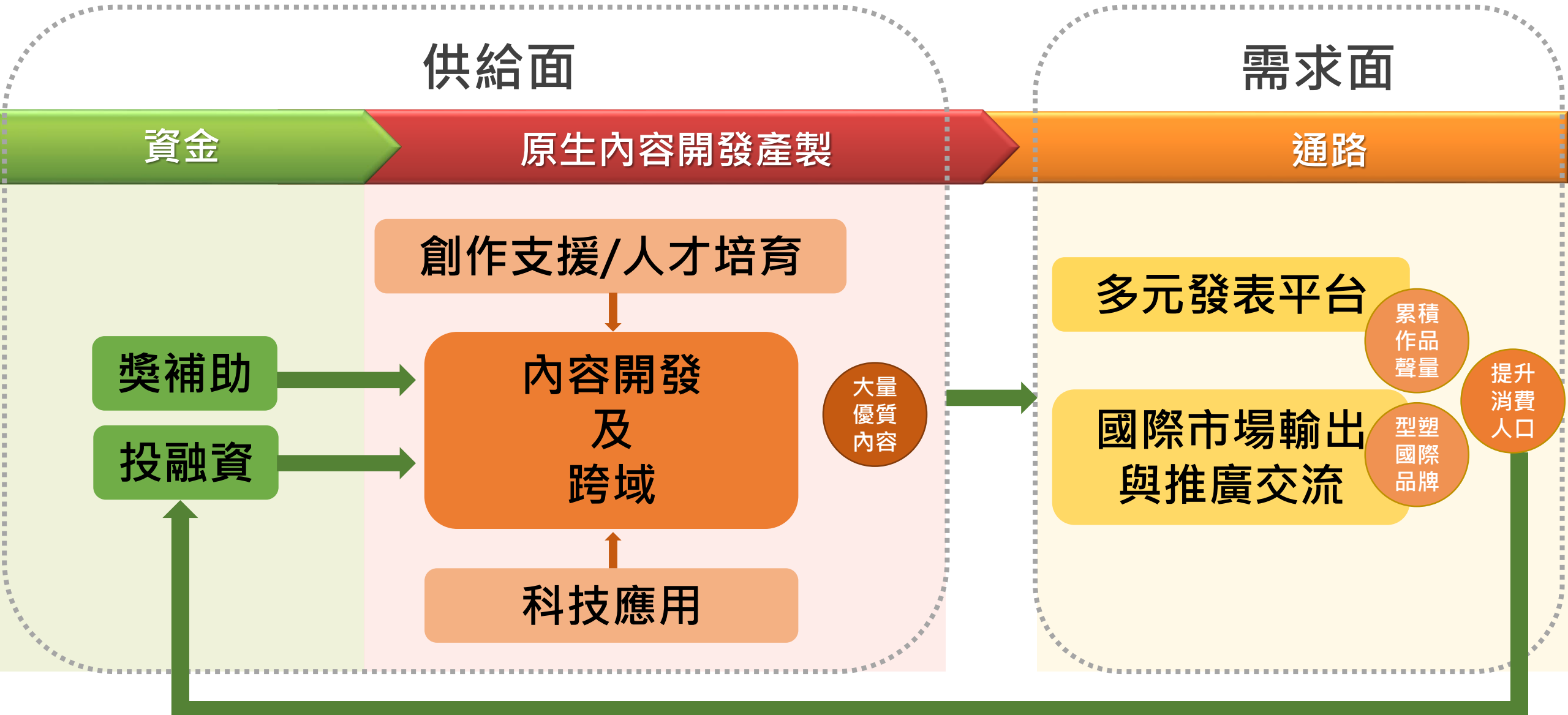
106年漫畫產值推估



大塊文化董事長郝明義先生、知名圖文作家幾米及鄒駿昇等均曾表示，臺灣不乏好的創作者，但需持續創作且內容兼具「質」與「量」，才有後續跨域及產業化發展，及進一步走向國際的可能性。

貳、執行策略

提升供給與需求，促進臺灣漫畫產業市場化



參、重點工作—提升供給

一、獎補助、投融資雙軌捲動

獎補助

降低內容
產製成本

前瞻基礎建設計畫/數位建設/
新媒體跨平台內容產製計畫

-ACG產業發展

期程107-110年，總經費8.4232億元

首度提出**漫畫輔導金**，與中研院合作
《CCC創作集》月刊，並鼓勵內容跨
產業開發，迄今已出版或連載漫畫逾
百件。

投融資

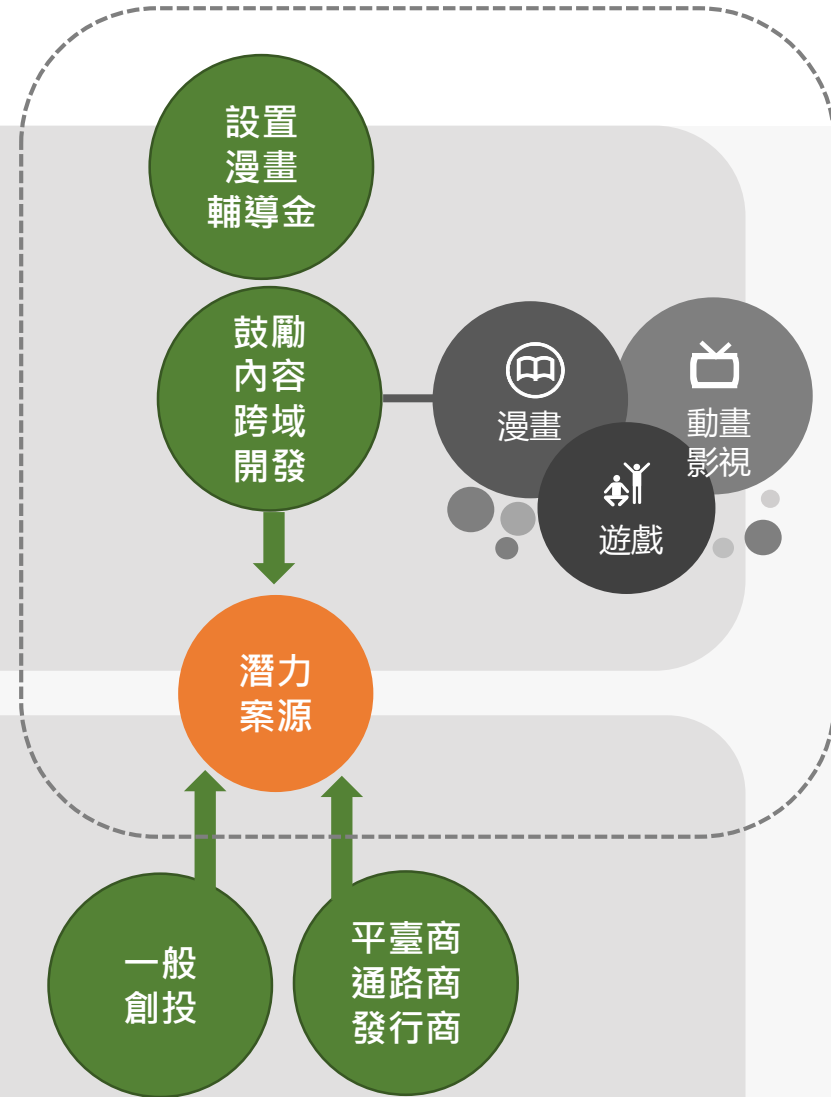
提高
潛力案源
獲得
多元資金
之可能性

文化內容策進院

文化投融資輔導媒合

國發基金

→ 帶動民間投融資



二、整備創作環境，培育相關人才

以漫畫基地，提供創作支援

- 108年1月24日正式開幕。（華陰街36、38號）
- 設立臺漫專屬書店、提供創作、發表、展演活動空間、辦理媒合及工作坊、法律諮詢
- 面對國際第一道櫥窗及交流平台

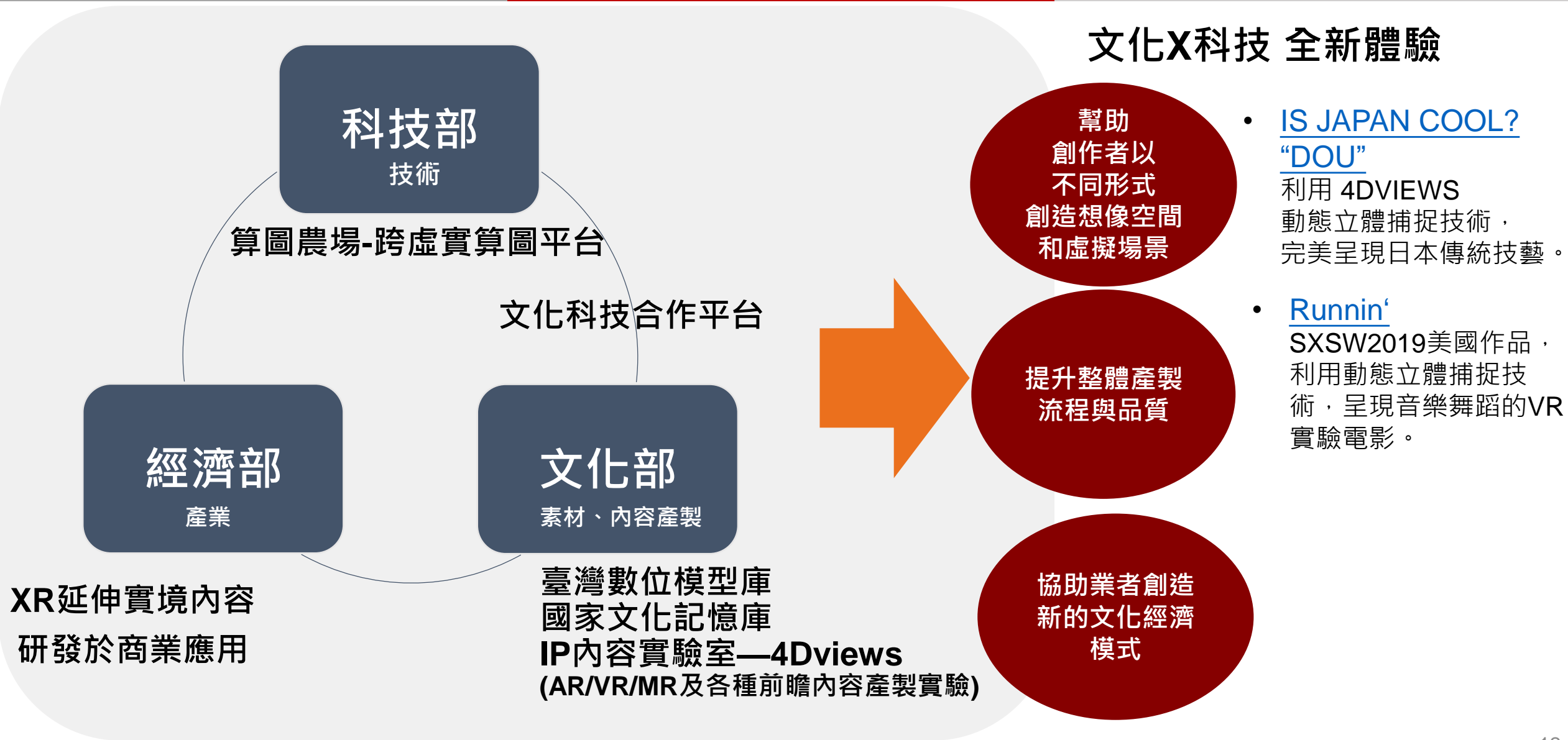


培育相關人才，並以金漫獎表彰優秀從業人員

與相關系所合作、對接產業需求，發掘青年創作者，迄今已培育近千人次，有多位已進入於相關產業。並透過國家級獎項，展現政府對漫畫之重視，並提升從業人員地位。



三、推動科技應用 —以科技支持文化內容作品產製



內容X文化科技應用X跨域發展 整合模式案例

《妖怪森林》 原金國際+大辣出版

- 數位動態漫畫
運用即時算圖技術、動態捕捉系統，快速建立3D角色及場景資料庫
- 角色IP 行銷推廣與衍生創作
AR互動體驗、大型裝置與光雕投影參與式劇場等

《墨世曙光》 劉育樹導演 打造臺灣的漫威

《北城百畫帖》 電影前導片

持續導入本部
文化內容投資機制，
完成全片製作
及進入市場通路
形成產業生態系

前瞻ACG計畫 漫畫人文期刊-CCC出版



與中央研究院合作，
將台灣在地歷史文化
素材，轉譯為漫畫。

科技計畫 跨虛實人文計算平台 臺灣數位模型庫計畫



「臺灣數位模型庫」，
以高階3D模型還原台
灣1930年代百貨公司
「菊元百貨」。

科技計畫 文化內容開發 科技應用旗艦計畫



即時合成，
縮短拍攝後製流程，
以創新產製流程，催
生更多精彩的文化原
生IP及衍生創作。

肆、重點工作—擴大需求

支持多元發表平台、擴大國際市場輸出及推廣交流

支持多元發表平台

- 實體發表平台
- 數位發表平台
- 國內展會



累積作品
聲量

擴大國際市場輸出與推廣交流

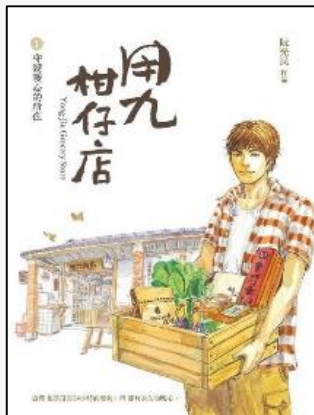
- 精選及編製漫畫專刊試譯本
- 補助國外翻譯出版臺漫
- 安古蘭國際漫畫節、法蘭克福書展、墨西哥瓜達拉哈拉等重要書展設置臺灣館
- 選送漫畫家與版權人參加各大國際書展。
- 推動臺灣角色經濟發展



提升消費
人口

型塑
國際品牌

國際版權輸出示例



日安焦慮
《世界邊緣之旅》
語種：法文

陳穩升
《麵包師之旅》
語種：義大利文、
法文

左萱
《神之鄉》
語種：法文、越南
文、日文(數位)

61Chi、神小風
《少女與食夢貍》
語種：德文、法文

鄭問
《東周英雄傳》
語種：泰文

AKRU
《北城百畫帖》
語種：日文(數位)、
泰文、越南文

張季雅
《異人茶跡》
語種：日文(數位)、
泰文

常勝
《奧德曼》
語種：法文、日文
(數位)



版權績效：已售出逾50筆漫畫版，包括《東周英雄傳》、《80年代事件簿》、《神之鄉》、《世界邊緣之旅》、《少女與食夢貍》等，語種涵蓋法、德、義、西、日、韓、越、泰、印、尼。

阮光民
《用九柑仔店》
語種：法文

小莊
《80年代事件簿》
語種：法文、德文
義大利文

HOM (鴻)
《大城小事》
語種：印尼文

葉明軒
《大仙術士李白》
語種：日文

本部、中研院《Creative Comic Collection創作集》計畫 將以「超臺灣」主題，參展2019 NICONICO超會議

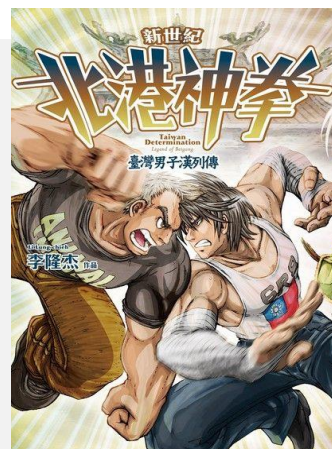
NicoNico超會議為全日本最大的科技X漫畫文化祭，展期：108年4月27日-28日



「超機車」展區

展覽內容：重現漫畫
〈愛在機車之海〉的臺
灣經典庶民風景。

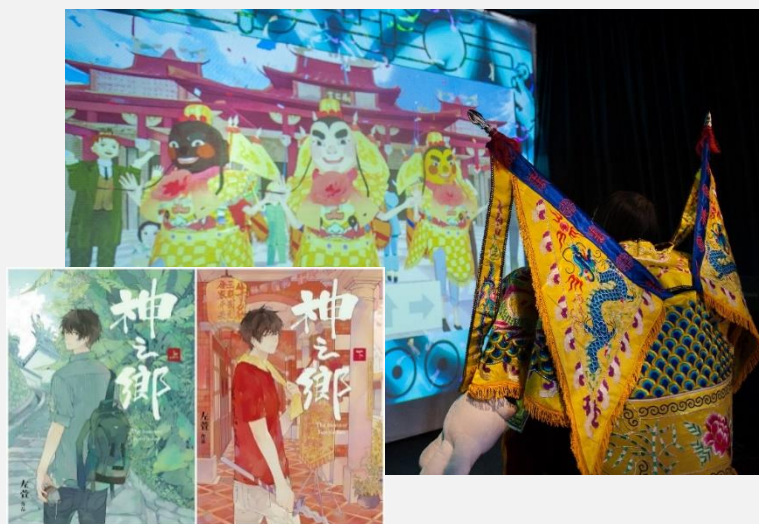
使用技術：虛擬實境
(VR)、環境特效。



「超廟會」展區

展覽內容：取材漫畫《神之鄉》，以跳舞遊戲形式，體驗漫畫場景中關聖帝君誕辰時陣頭表演的熱鬧氣氛。此次並結合Coser和九天技藝團現場演出將官首。

使用技術：體感動作偵測技術



伍、未來推動方向

• 持續投入內容創作扶植

漫畫內容產製需要足夠的時間，多元多量的IP跨域發展更需要時間積累，屬於長期戰略目標，因此將持續投入資源，扶持產業發展。

• 文策院協力推動產業振興

由文策院擔任加速器角色，辦理IP內容產製、跨域應用、擴展國際通路，並建立台灣文化品牌，另外亦引入投融資機制，讓產業自立持續經營發展，點燃產業動能。

• 持續深化跨機關合作及建請各機關採用臺灣漫畫家及原創作品宣導推廣

持續整合跨機關合作及資源投入扶植，並宣傳推廣各界運用。可從各級政府及駐外館處做起，如同科技部舉辦科普漫畫大賽、衛福部疾管署創作病毒擬人化漫畫角色等，在辦理活動或政策宣傳時，優先採用臺漫作家及作品。



以臺灣漫畫帶動內容產業及角色經濟發展，繼日、韓、美之後，讓「臺漫」在國際發光，成為臺灣文化識別代表。



簡報結束 敬請指導