



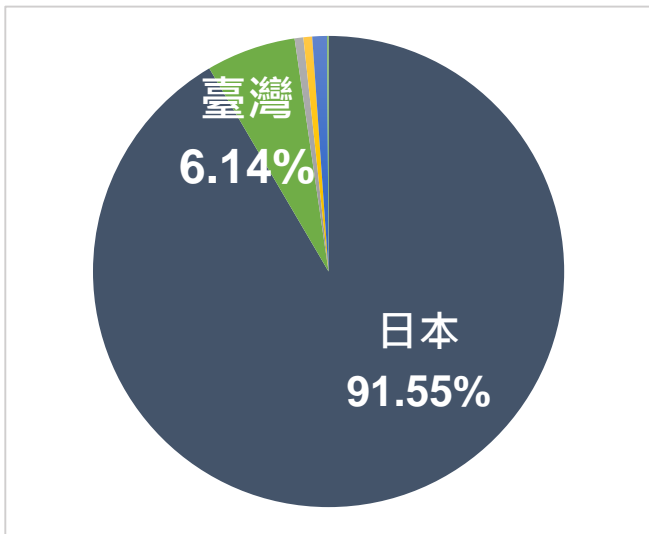
# 推動臺灣原創漫畫內容產業及跨域發展

報告單位：文化部

108年4月18日

# 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。

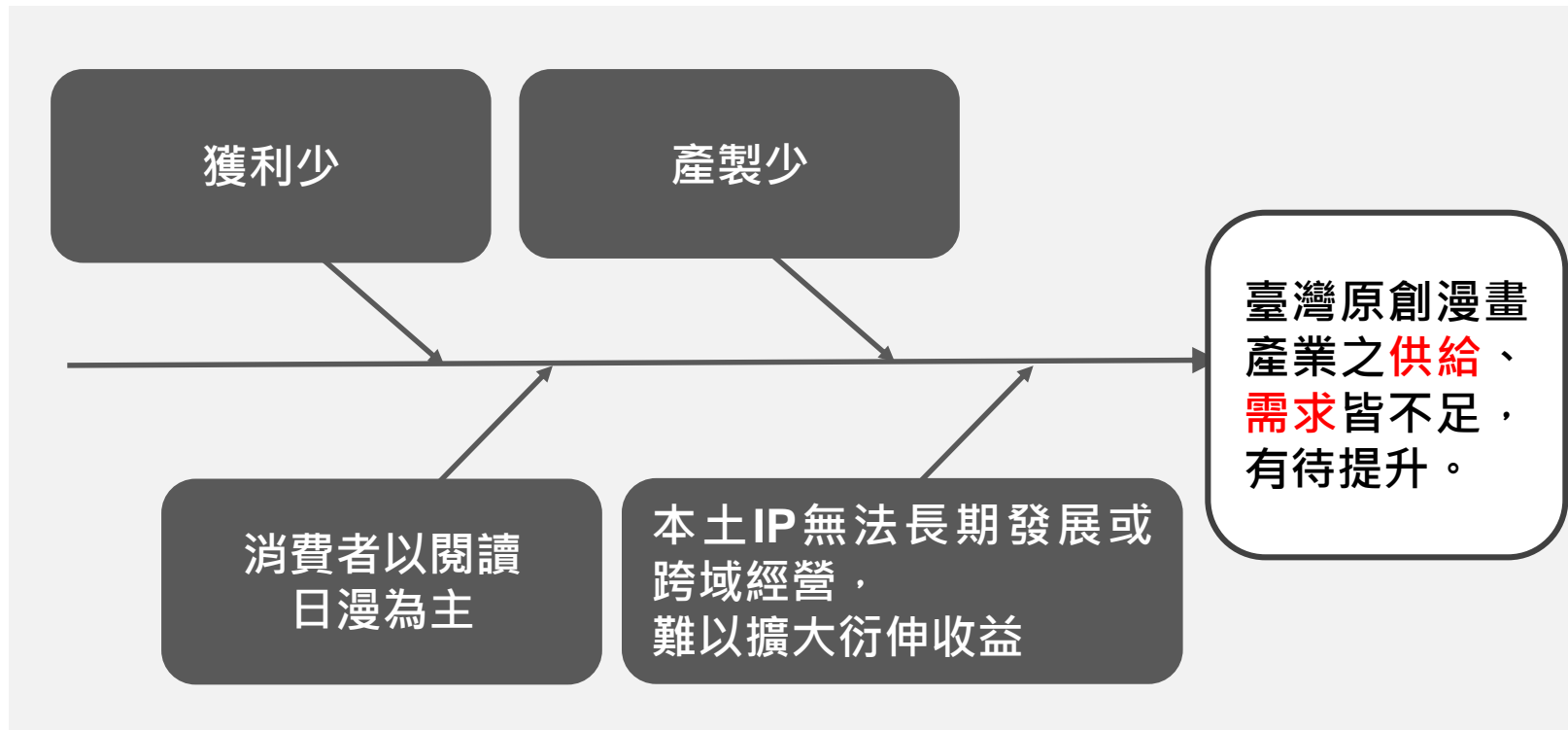


106年出版社出版之漫畫作品國別分布

單位：新台幣百萬元

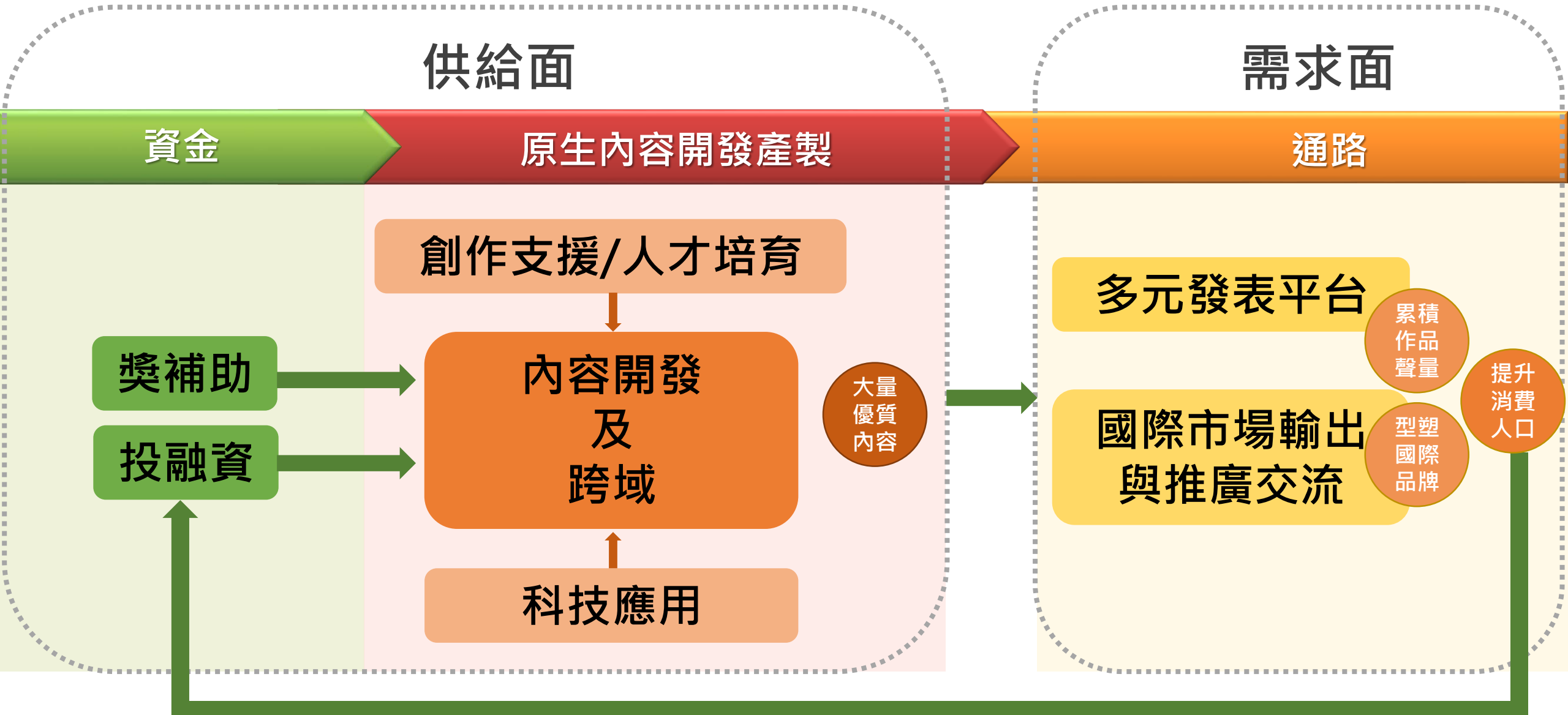
上下游	類別	家數	產值	外銷金額	外銷比例
核心內容產製	漫畫出版社	10	3,859	333	8.63%
國內發行平臺端	數位動漫閱讀平臺	7	489	21	4.29%
	漫畫小說出租店	-	521	-	-
合計		17	4,869	-	-

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。

# 提升供給與需求，促進臺灣漫畫產業市場化



# 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

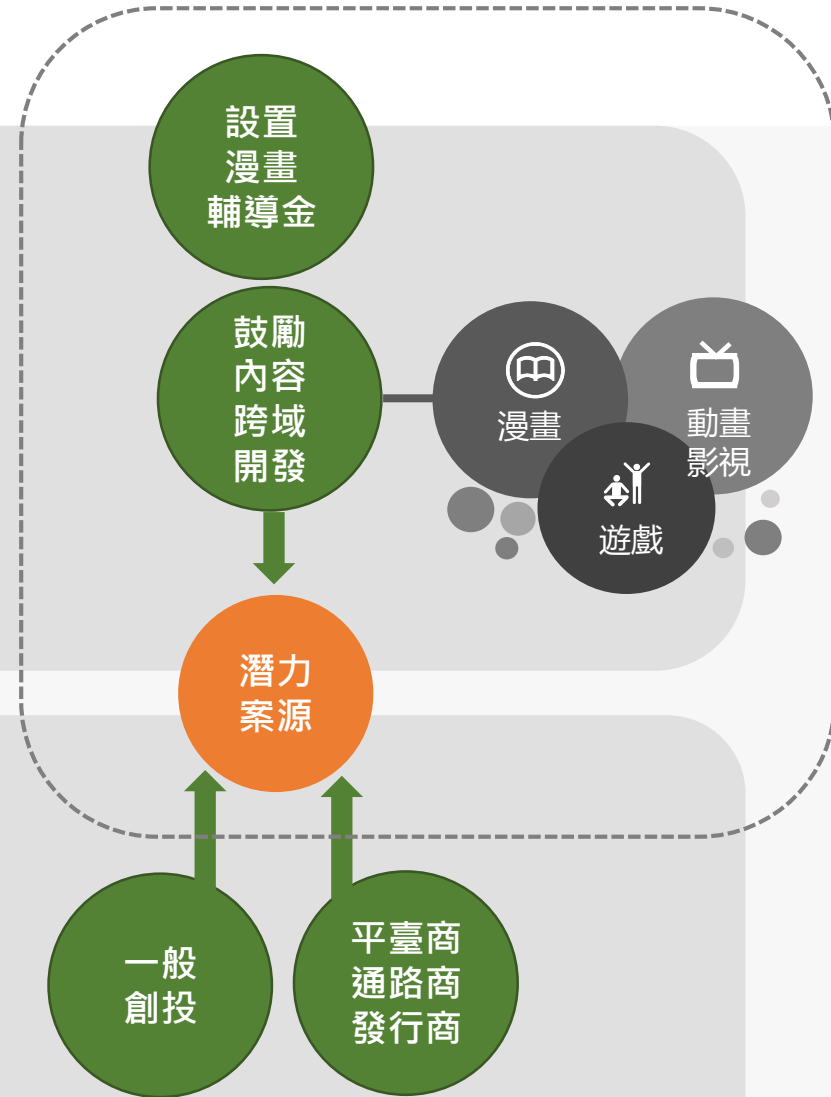
提高  
潛力案源  
獲得  
多元資金  
之可能性

文化內容策進院

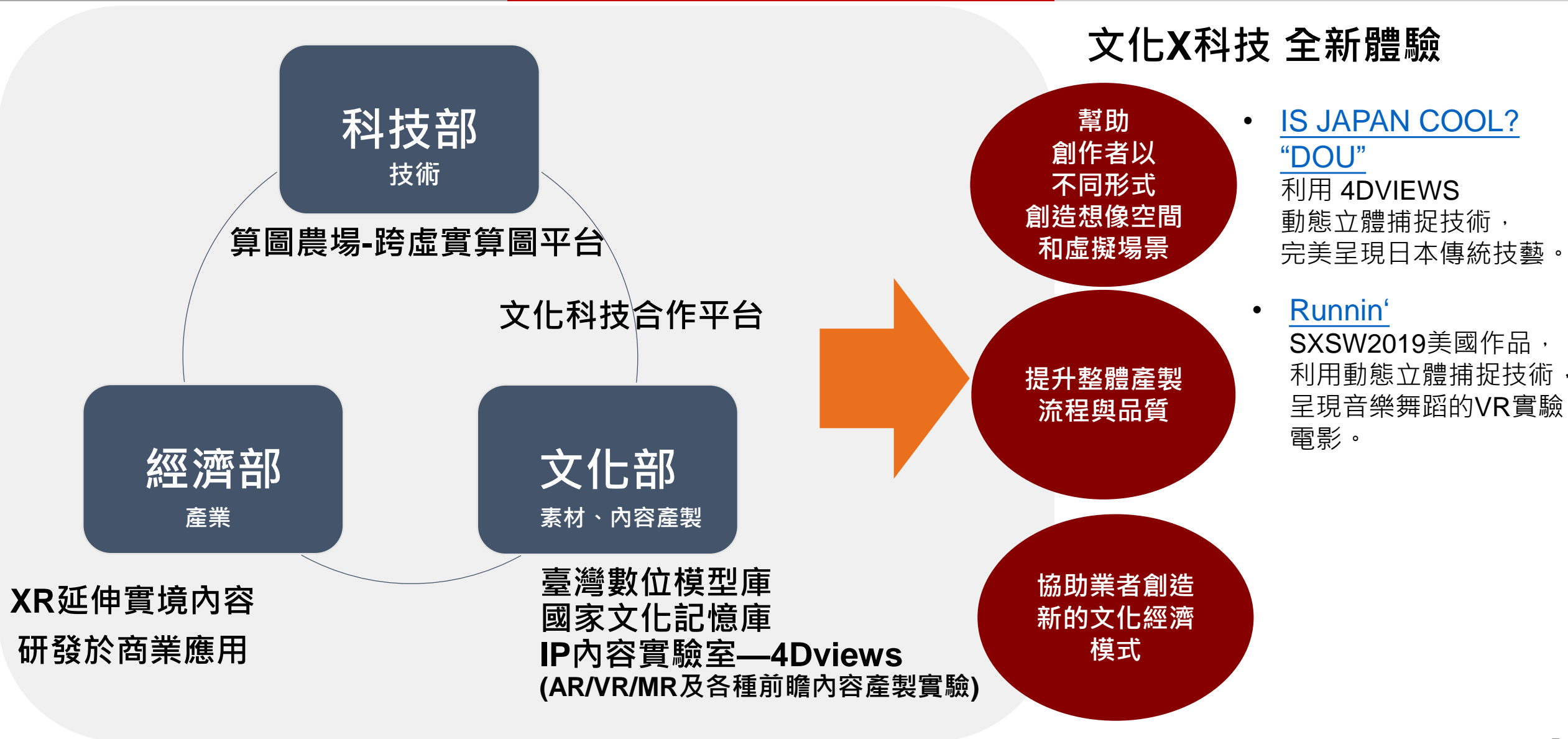
文化投融資輔導媒合

國發基金

→ 帶動民間投融資



# 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，快速建立妖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。

# 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

## • 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