

2021  
JulyVol.  
007

## 臺灣ACG能量 跨越國界空間限制 商機無限大

ACG世界能屈能伸，可以是平面、是動畫、有互動、有延伸，跨越空間成為你我生活的日常。「ACG」一詞，指的是Animations（動畫）、Comics（漫畫）、Games（電玩遊戲），也稱為二次元文化、虛擬文化。而ACG所具有的IP運用彈性，更讓許多作品有不同的跨界轉換及應用——我們看到《用九柑仔店》從漫畫躍身為電視劇，我們看到《人間條件》從劇場走到紙上成為漫畫，我們看到《返校》從電玩轉生成為電影、電視劇、還有展覽。除此之外，還有好多值得期待：黃色書刊的《勇者系列》，從漫畫改編成動畫！仔細看手上的手搖杯，杯身上就是臺灣的漫畫。

難以預測的未來，不同「載體」的轉換能力，或許是關鍵之一。這一期TAICCA文策報就讓我們來看臺灣ACG的現況、國外案例借鑒，以及未來展望。

此外，疫情期間許多商演活動停擺，我們推出「演藝團體紓困貸款方案」，與臺灣銀行及合作金庫銀行合作，以「從速」、「從寬」、「從簡」為原則，希望能為非營利演藝團體提供幫助，一起度過難關。我們也持續支持文化內容的開發動能，除了已公布影視、紀錄片、動畫類的開發支持，未來也將陸續公布劇場、音樂等開發方案。而聯合國教科文組織UNESCO在上個月所發佈文化創意產業疫情衝擊報告，也可以作為疫後振興以及數位轉型的參考。更多商情趨勢請見本報的TAICCA公布欄！

## Article 文章

漫畫



01

讓漫畫成為臺灣人的（防疫）日常

MORE INFO

遊戲



02

《超異域公主連結！Re:Dive》遊戲IP的網路旋風

MORE INFO

動畫

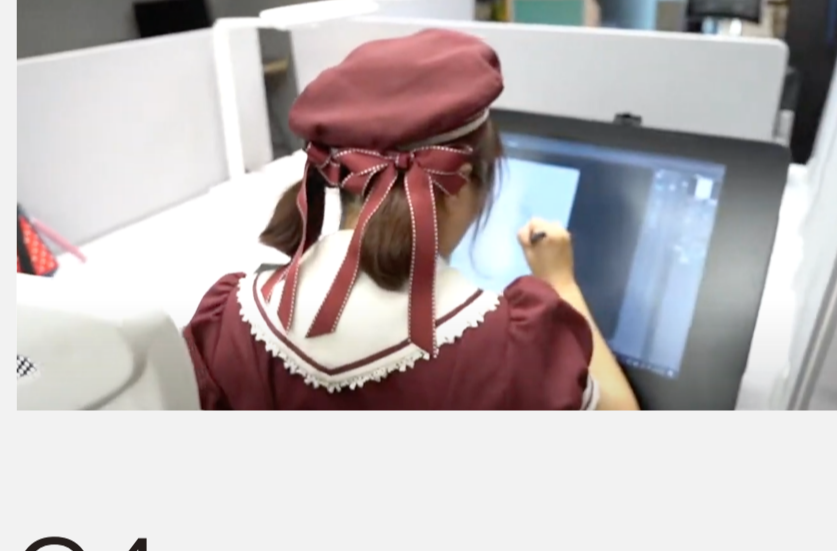


03

挑戰國際動畫聯盟，你必須懂得行銷自己

MORE INFO

ACG

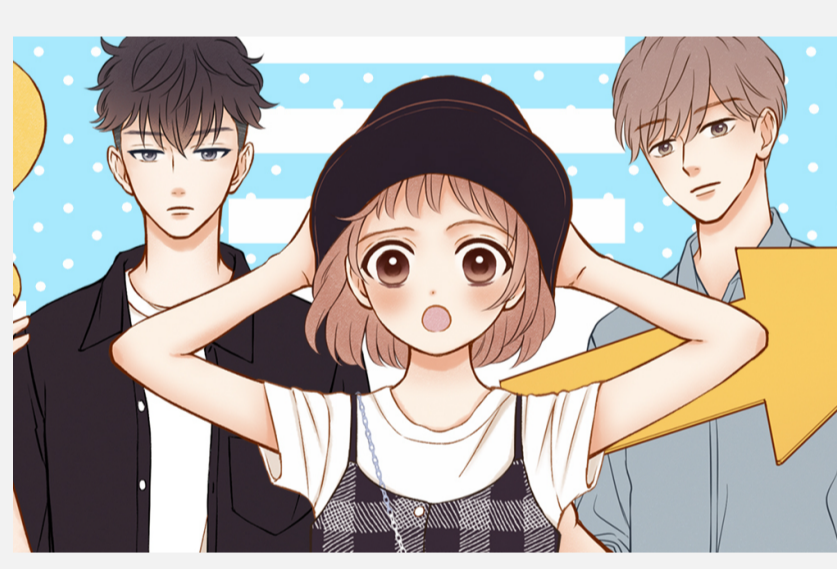


04

台灣ACG產業前進世界！「原創內容」突顯實力

MORE INFO

《CCC創作集》專區



05

CCC專區：倉鼠滾輪的終點在哪裡？——艾唯恩談《沒辦法，是人生啊！》

MORE INFO

文策廣角鏡



06

踏出勇者步伐 共創台灣漫畫IP多元開發新里程

MORE INFO

越來越多人關心臺漫，偶爾會看到希望學習日本、發展臺灣的「ACG產業」的說法，然而臺灣漫畫產業的發展脈絡，並沒有形成像日本的產業鏈模式。因此，臺灣不可能「完全依循」著日本 ACG 緊密連結的產業模式，但是，跨其他類型的模式，或許是個解方——

「咕嚕靈波」你也在總統大選開票直播看到這則留言了嗎？這是日本遊戲開發商 Cygames 所製作的遊戲《超異域公主連結！Re:Dive》當中的角色台詞，因為網路迷因和同人作品等二次創作，成為了網路流行語！究竟這個 IP 是如何發展的？又有什麼可以讓 ACG 產業參考的呢？請見本篇詳盡分析。

過往多數臺灣動畫團隊，幾乎是靠代工或接案，不過對於創作的熱情跟能量，正在醞釀，等待爆發。除了維持創作的火焰，瞭解市場脈動、掌握自身的強項與特色、整頓提案方法、爭取可用資金與資源，都是讓創作團隊踏上國際舞台的基本功。跟著本篇文章一起來練功！

臺灣一度在 1980 年代稱霸全球成為「動畫代工王國」，陸續參與多部迪士尼動畫如《小美人魚》、《獅子王》等片製作，甚至早期也進行日本漫畫轉譯，如《流行花園》、《貧窮貴公子》等。從代工要走到原創，臺灣有哪些可用的實力，又還需要哪些能量？

過去以《戰鬥公主》、《手心里的仙人掌》等作品見長，專注於「少女漫畫」的艾唯恩，隨著年歲與經歷增長，決定挑戰「流浪教師」的主題——最新作品《沒辦法，是人生啊！》，以輕巧的劇情安排，細膩刻劃人生追夢面臨挫折的焦慮不安和心境流轉。而艾唯恩自己在創作的轉變上，又有什麼樣的心路歷程？

內容產業上游的漫畫創作，位居跨界開發的重要樞紐。但不可諱言地，目前國內消費市場對美日歐動漫的接受度較高，台灣原創動漫系列開發數量遠遠不足。為布局產業振興，文策院導入從資金、媒合、劇本開發、產品授權，此類策進機制已成形並陸續啟動，期待產業活用，一起踏出勇者步伐。

## News

TAICCA佈告欄：國內外最新文化產業資訊

國際商情掃描：

- 聯合國教科文組織 UNESCO：文化創意產業疫情衝擊報告 [MORE INFO](#)
- 英國政府正考慮監管 Netflix、Amazon 和 Disney+ 納入英國廣播法適用範圍 [MORE INFO](#)
- 匯集各國角色演員一起講韓文，Netflix 的實驗性嘗試 [MORE INFO](#)
- WSJ 評論：串流媒體證明無論任何語言，只要是好的內容就能夠被翻譯 [MORE INFO](#)
- Univision Communications 宣布合併旗下免費和付費串流媒體 [MORE INFO](#)
- 南亞串流媒體平台 ZEE5 拓展至美國，提供約 13 萬小時印度、巴基斯坦和孟加拉的電影和電視節目 [MORE INFO](#)
- Sony 的動畫串流平台 Funimation 正在拉丁美洲擴展服務地區 [MORE INFO](#)

文策院精選：

- 一起度過難關！演藝團體紓困貸款專區 [MORE INFO](#)
- 創意正萌芽：文策院新推出動畫開發方案 [MORE INFO](#)
- 2021 波隆那童書展 臺灣作品入選成績亮眼 [MORE INFO](#)
- 「線上臺灣館」跨域參與安錫動畫影展市場展 [MORE INFO](#)
- 文策院攜手歐盟支持之 EAVE 聯盟推動人才培育計畫 [MORE INFO](#)
- 「漫畫有聲音」邀請臺灣漫畫家傳遞「臺日友好」答謝心意 [MORE INFO](#)
- 臺灣漫畫日常蒐集令——上工 (●'ω`●) ♪ [MORE INFO](#)
- 防疫新生活 跟著臺漫過暑假 [MORE INFO](#)
- 瑞士紐沙特奇幻影展首度以臺灣為主題國 [MORE INFO](#)

文化內容產業相關訊息：

- 專訪《你好，渭水》幕後團隊，解密 4DViews 拍攝過程 [MORE INFO](#)
- 臺灣漫畫紛紛影視化 好故事不會寂寞 [MORE INFO](#)
- 臺灣 10 大從南到北「線上展覽」報你知 [MORE INFO](#)
- 虛擬實境！國立臺灣文學館線上參觀 [MORE INFO](#)
- 國立臺灣美術館—臺灣藝術家紀錄片彙整 [MORE INFO](#)
- 臺灣鐵道產業女性線上影展 [MORE INFO](#)