



台灣ACGN產業現況

2016-04-24 記者 吳昀蓀 文



媒體歷屆廣告

推薦文章

- 後站春天 延續家鄉的味道
- 探尋自我 背包客文化
- 文化新景象 街頭表演藝人

總編輯的話 / 胡浣莊



本期共有二十九篇稿件，以文字與照片為主，動畫四篇、新聞圖表四篇、影像三篇、廣播二篇、照片故事五篇。

本期頭題王 / 許馨仁



我是許馨仁，台北人。鼻子過敏，很愛喝開水，食量很大，很杞人憂天，但看待事情很理性。是最不像雙魚的雙魚座。

本期疾速王 / 薛如真



我是薛如真，粉紅與夢幻狂熱者。生性吵鬧卻又喜歡獨處，好懂又極好相處的一個雙魚座女孩。

本期熱門排行



巨型流浪犬 脆弱心靈
許心如 / 社會議題



框架外的人生 格外有意思
許馨仁 / 人物



虛擬實境大蒐秘
吳維倫 / 科技



都市計畫技師面面觀
麻愷暉 / 文化現象



帥氣中性 戴安娜忠於自我
呂安文 / 人物

台灣ACGN發展現況

何謂ACGN？

1995年由傻呼嚕同盟提出

約從2000年開始流行
逐漸被併入台詞



Anime
動畫



Comics
漫畫



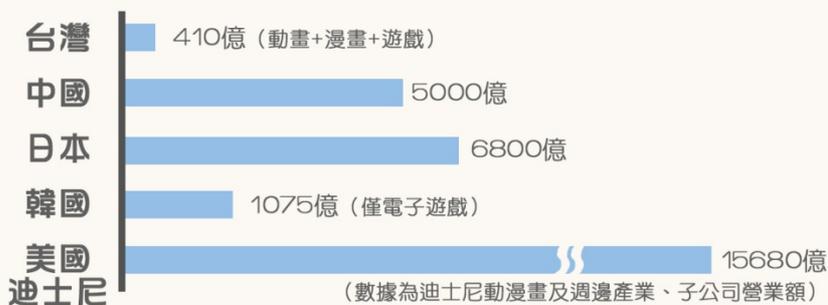
Games
遊戲



Novels
輕小說

2014年ACGN相關產業產值

單位：新台幣



為何台灣發展不佳？

各產業有待整合



ACGN從生產到行銷沒有完整產業鏈，彼此之間也缺少合作

作品缺乏產品導向



歷經代工時期使得作品缺少原創性；學生作品雖優秀但並非市場導向

環境不佳人才外流



教育資源不足、薪水低、缺乏政策保障，外流情形以動畫工作者最為嚴重

政府政策分散



動畫產業受經濟部工業局管轄、漫畫則是文化部，政策資源分散

民衆的刻板印象



「萬般皆下品，唯有讀書高」的觀念仍存在，許多人認為ACGN只是娛樂

資料來源：天下雜誌、遊戲葡萄、創意發展部、〈2016年中國動漫產業發展現狀分析及趨勢前景預測〉

(圖片來源/吳昀蒞製)

ACGN為動畫（anime）、漫畫（comics）、遊戲（games）、輕小說（novels）四者的合稱，在日本這些產業相互連結形成龐大產業鏈，其他地區也有各自的發展形式。台灣曾經是動畫代工集散地，也有許多精彩的漫畫作品，遊戲作品更是琳瑯滿目，然而卻無法與世界相競爭。台灣面臨到的困難，包含產業有待整合、作品缺乏產品導向性、人才外流、政府政策分散、民眾的刻板印象等等，若要將ACGN產業推上國際舞台，勢必得解決這些迫在眉睫的問題。

資料來源：〈2016年中國動漫產業發展現狀分析及趨勢前景預測〉、創意發展部、遊戲葡萄、天下雜誌、BuzzOrange報橘



輸出新時代 數位微噴

簡單介紹照片印刷從傳統攝影術至底片沖洗，而演變至現今數位微噴的演變。

黑膠 無法被取代的聲音



原本已經沒落的黑膠唱片，在二十一世紀重新受到歡迎。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2016 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0