

投稿類別：藝術類

篇名：脆弱還是堅強?剖析臺灣漫畫產業的過去、現在及未來

作者：

陳伶潔 私立南山高中 一年級 忠班 普通

指導老師：

吳珍玲

## 壹、前言

### 一、研究動機

2024 總統大選將至時，候選人之一的柯文哲先生出版了一部講述自身經歷的漫畫作品，在序文中提及目前在台北市的西門町和華陰街雖然有動漫基地，但是有柯文哲先生去參訪時，卻發現書架上有很大的比例是擺放來自日本的少女浪漫漫畫，沒看到重要主題的探討。（柯文哲，2023）這段序文引起多方撻伐。身為一位漫畫愛好者，筆者平時多少會關注台灣漫畫，也親自到訪過台灣漫畫基地。對其不實的言論深感不解，也不禁思考，為何台灣的大眾——甚至是一位有威望的政治人物——在其他國家都相繼立起了屬於自己的漫畫市場時，卻對自己這塊土地上的珍貴創作，毫不了解甚而誤解。因此，我想藉此機會，來深入探討台灣漫畫生態，唯有真正的了解了它的前世今生，才能有效地將其發揚光大，令國人、甚至是全世界看見台灣漫畫真正的價值。

### 二、研究目的

- (一) 釐清臺灣漫畫產業歷史脈絡
- (二) 分析當今臺灣大眾對本土漫畫市場的認知
- (三) 分析政府介入本土漫畫文化發展的利與弊
- (四) 窺出臺灣本土漫畫市場的力量

## 貳、文獻探討

為了釐清臺灣漫畫產業歷史脈絡，首先依據洪德麟老師2003年所著《臺灣漫畫閱覽》一書中對於臺灣漫畫史的陳述，和蕭湘文老師2002年《漫畫研究:傳播觀點的檢視》以及陳仲偉老師2014年所著《臺灣漫畫記》二書中的分期，再佐以參考李衣雲老師2012年所著《漫畫的文化研究：變形、象徵與符號化的系譜》中對臺灣漫畫從漫畫語法上的探析，大致可分為以下六個時期：日治時期、戰後初期、漫畫審查制度施行、解嚴後、千禧網路時代、近期漫畫文化振興。

表一：臺灣漫畫產業歷史脈絡

時期	特徵	代表作者與作品舉例
日治時期	臺灣漫畫的興起期。此時期深受日本統治影響，如漫畫雜誌《台灣潑克》即是受到日本漫畫雜誌《東京潑克》的影響，但在作品中已具有獨特的臺灣本土特色。	雞籠生《雞籠生漫畫集》
戰後初期	民生諷刺漫畫及反共漫畫盛行，政府為宣傳政策與思想，曾大力發展漫畫。此時民間亦有不少漫畫雜誌或漫畫小說混合誌，以開始與日本漫畫文化產生差異。	陳定國《孟麗》、牛哥《牛伯伯打游擊》、葉宏甲《諸葛四郎》

漫畫審查制度施行	為了規範漫畫，行政院於民國 51 年 9 月 29 日通過「編印連環漫畫輔導辦法」，但直至民國 55 年才由教育部落實執行。民國 56 年則移交國立編譯館負責，並開始制定一連串的「編印連環圖書輔導辦法」、「連環漫畫審查辦法」與「審定執照補給辦法」，開始規範創作的尺度與管制漫畫書籍的內容。自此之後，臺灣漫畫經歷了許久的沉寂，隨著印刷成本的降低，也使得日本盜版漫畫猖獗，對臺灣漫畫又是造成一大打擊。	敖幼祥《烏龍院》
解嚴後	隨著戒嚴的解除，報禁解除，漫畫審查制度亦宣布廢除，再加上新著作權法的修訂與日本版權方提出的「提攜制」，本土出版社除了與日方購買版權外，亦開始引進本地漫畫家，原先一蹶不振的臺灣漫畫一時間造成一股風潮。	游素蘭《傾國怨伶》、林政德《YOUNG GUNS》
千禧網路時代	進入 21 世紀後，網路的普及造就了漫畫傳播的速度更加快速，此時許多漫畫家或圖文作家能夠從網路發表創作發跡，卻也再度迎來又一次的盜版風潮，又因紙本出版業的沒落，臺灣漫畫的風光如同曇花一現般在此時再度消逝，部分創作者選擇前往中國大陸發展。	
近期本土漫畫文化振興	政府注入資源及人力，以創造富有臺灣精神之漫畫為目標，再加上他國網路漫畫平台的入駐及徵才，新的臺灣漫畫時代再度來臨。	張季雅《異人茶跡》、簡士頡《北投女巫》

資料來源:研究者自行整理於洪德麟(2000)。傑出漫畫家：亞洲篇。雄獅圖書股份有限公司。蕭湘文(2002)。漫畫研究：傳播觀點的檢視。五南圖書出版。李衣雲(2012)。漫畫的文化研究：變形、象徵與符號化的系譜。稻鄉。洪德麟(1994)。臺灣漫畫 40 年初探(1949-1993)。時報。洪德麟(2003)。臺灣漫畫閱覽。玉山社。李衣雲(2012)。讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業。群學。

參、研究方法

#### 一、文獻蒐集

查閱臺灣漫畫研究書籍或紙本論文，並透過搜尋網路查找相關政府政策、訪談內容和電子研究資料，在多方資料吸收後，再進行統整及分析。

#### 二、問卷調查

以 Google 表單製作網路問卷，在減少紙本成本之餘，亦能增加問卷流通率，藉此擴大樣本採集的範圍。

#### 三、專人訪談

與臺灣現職的四位漫畫工作者：曾建華老師、謝東霖老師、楊政諭老師以及小島老師，分別進行訪談。

#### 四、研究架構

以下是研究架構圖。

圖一、研究架構圖



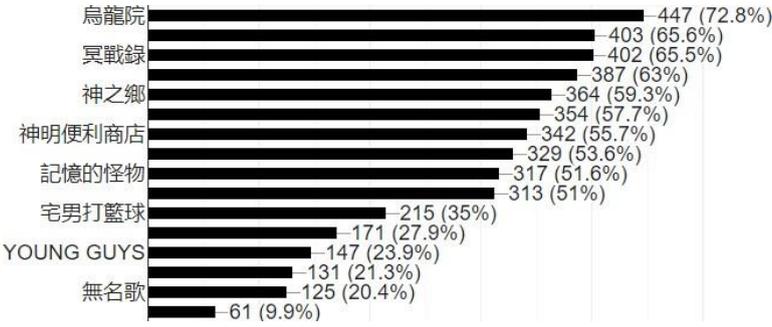
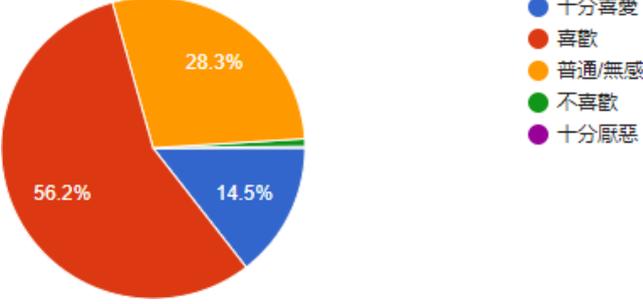
資料來源：研究者自行繪製。

#### 肆、研究分析與結果

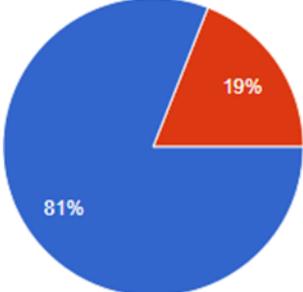
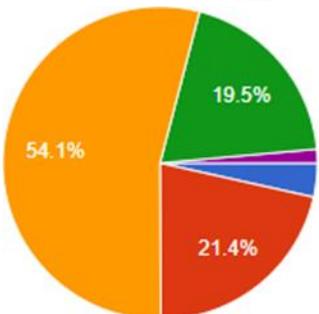
##### 一、分析當今臺灣大眾對本土漫畫市場的認知

為了瞭解目前民眾對臺灣漫畫的認知，以分析目前臺灣漫畫市場對大眾的吸引力和印象，自 2024 年 2 月 6 日起至 2024 年 2 月 19 日間，於網路社群平台發放 Google 網路問卷，共收集 630 份有效問卷。

表二、問卷調查分析

題目	回答狀況
<p>1.您有閱讀過臺灣漫畫嗎?</p> 	<p>高達 97.5%的回覆是閱讀過臺灣漫畫，比預期的高出許多，說明民眾對臺灣漫畫並非全無印象。</p>
<p>2.您有聽過下列哪些作品？</p> 	<p>分析過後，能發現聽聞比例超過 50%的作品中多是經典作品如：《烏龍院》、《諸葛四郎》、《阿三哥與大嬸婆》，以及近年曾有過廣告或與政府、影視界合作的作品如《冥戰錄》、《神之鄉》。</p>
<p>3.您喜歡臺灣漫畫嗎?</p> 	<p>此題為針對有過臺灣漫畫閱讀經驗的填表者提問。其中，56.2%的回覆為喜歡，其次為 28.3%回覆的普通或者無感，其三才是 14.5%的十分喜愛，剩餘則有 0.8%的回覆為不喜歡，以及 0.2%的回覆為十分厭惡。超過半數為喜歡臺灣漫畫，而亦有近三成為對臺灣漫畫喜好無感，可知大眾普遍對臺灣漫畫的觀後感應非太差。</p>

<p>4.您沒閱讀過臺灣漫畫的原因為何？</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>原因</th> <th>次數</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>不知道臺灣有漫畫創作</td><td>2</td><td>12.5%</td></tr> <tr><td>沒有閱讀漫畫的習慣</td><td>4</td><td>25%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫劇情</td><td>6</td><td>37.5%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫畫風</td><td>6</td><td>37.5%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫的角色設計</td><td>4</td><td>25%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫題材</td><td>6</td><td>37.5%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫品質</td><td>2</td><td>12.5%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫的閱讀體驗</td><td>3</td><td>18.8%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫的梗(笑點)</td><td>1</td><td>6.3%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫市場大小</td><td>3</td><td>18.8%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫與政府的關係</td><td>1</td><td>6.3%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫的閱讀管道</td><td>7</td><td>43.8%</td></tr> <tr><td>看題材不會特別因為是臺灣</td><td>1</td><td>6.3%</td></tr> </tbody> </table>	原因	次數	百分比	不知道臺灣有漫畫創作	2	12.5%	沒有閱讀漫畫的習慣	4	25%	臺灣漫畫劇情	6	37.5%	臺灣漫畫畫風	6	37.5%	臺灣漫畫的角色設計	4	25%	臺灣漫畫題材	6	37.5%	臺灣漫畫品質	2	12.5%	臺灣漫畫的閱讀體驗	3	18.8%	臺灣漫畫的梗(笑點)	1	6.3%	臺灣漫畫市場大小	3	18.8%	臺灣漫畫與政府的關係	1	6.3%	臺灣漫畫的閱讀管道	7	43.8%	看題材不會特別因為是臺灣	1	6.3%	<p>此題為針對沒有臺灣漫畫閱讀經驗的填表者提問。 最高項為「臺灣漫畫的閱讀管道」之 43.8%，其次則為「劇情」、「畫風」、「題材」之 37.5%。</p>
原因	次數	百分比																																									
不知道臺灣有漫畫創作	2	12.5%																																									
沒有閱讀漫畫的習慣	4	25%																																									
臺灣漫畫劇情	6	37.5%																																									
臺灣漫畫畫風	6	37.5%																																									
臺灣漫畫的角色設計	4	25%																																									
臺灣漫畫題材	6	37.5%																																									
臺灣漫畫品質	2	12.5%																																									
臺灣漫畫的閱讀體驗	3	18.8%																																									
臺灣漫畫的梗(笑點)	1	6.3%																																									
臺灣漫畫市場大小	3	18.8%																																									
臺灣漫畫與政府的關係	1	6.3%																																									
臺灣漫畫的閱讀管道	7	43.8%																																									
看題材不會特別因為是臺灣	1	6.3%																																									
<p>5.您喜歡臺灣漫畫的原因為何？</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>原因</th> <th>次數</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>想支持臺灣本土文化產業</td><td>396</td><td>65.1%</td></tr> <tr><td>童年的回憶</td><td>94</td><td>15.5%</td></tr> <tr><td>劇情</td><td>401</td><td>66.7%</td></tr> <tr><td>畫風</td><td>277</td><td>45.6%</td></tr> <tr><td>角色設計</td><td>213</td><td>35%</td></tr> <tr><td>題材</td><td>411</td><td>67.6%</td></tr> <tr><td>整體水準</td><td>184</td><td>30.3%</td></tr> <tr><td>共鳴感</td><td>313</td><td>51.5%</td></tr> <tr><td>梗(笑點)</td><td>290</td><td>47.7%</td></tr> <tr><td>部分作品有政府補助</td><td>28</td><td>4.6%</td></tr> </tbody> </table>	原因	次數	百分比	想支持臺灣本土文化產業	396	65.1%	童年的回憶	94	15.5%	劇情	401	66.7%	畫風	277	45.6%	角色設計	213	35%	題材	411	67.6%	整體水準	184	30.3%	共鳴感	313	51.5%	梗(笑點)	290	47.7%	部分作品有政府補助	28	4.6%	<p>此題針對先前回覆喜歡臺灣漫畫者提問。 前三高票分別為題材 67.6%、劇情 66%、想支持臺灣本土文化產業 65.1%。再其次為共鳴感 51.1%。 可以推估有不少民眾是因對臺灣本土漫畫文化的認同而喜歡臺灣漫畫。</p>									
原因	次數	百分比																																									
想支持臺灣本土文化產業	396	65.1%																																									
童年的回憶	94	15.5%																																									
劇情	401	66.7%																																									
畫風	277	45.6%																																									
角色設計	213	35%																																									
題材	411	67.6%																																									
整體水準	184	30.3%																																									
共鳴感	313	51.5%																																									
梗(笑點)	290	47.7%																																									
部分作品有政府補助	28	4.6%																																									
<p>6.您不喜歡臺灣漫畫的原因為何？</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>原因</th> <th>次數</th> <th>百分比</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>臺灣漫畫劇情</td><td>3</td><td>50%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫畫風</td><td>3</td><td>50%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫的角色設計</td><td>3</td><td>50%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫題材</td><td>4</td><td>66.7%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫品質</td><td>3</td><td>50%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫的閱讀體驗</td><td>1</td><td>16.7%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫的梗(笑點)</td><td>4</td><td>66.7%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫市場大小</td><td>0</td><td>0%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫與政府的關係</td><td>2</td><td>33.3%</td></tr> <tr><td>臺灣漫畫的閱讀管道</td><td>1</td><td>16.7%</td></tr> </tbody> </table>	原因	次數	百分比	臺灣漫畫劇情	3	50%	臺灣漫畫畫風	3	50%	臺灣漫畫的角色設計	3	50%	臺灣漫畫題材	4	66.7%	臺灣漫畫品質	3	50%	臺灣漫畫的閱讀體驗	1	16.7%	臺灣漫畫的梗(笑點)	4	66.7%	臺灣漫畫市場大小	0	0%	臺灣漫畫與政府的關係	2	33.3%	臺灣漫畫的閱讀管道	1	16.7%	<p>此題針對先前回覆不喜歡臺灣漫畫者提問。最高項為題材及梗(笑點) 66.7%，其次為劇情、畫風、角色設計、品質 50%。</p>									
原因	次數	百分比																																									
臺灣漫畫劇情	3	50%																																									
臺灣漫畫畫風	3	50%																																									
臺灣漫畫的角色設計	3	50%																																									
臺灣漫畫題材	4	66.7%																																									
臺灣漫畫品質	3	50%																																									
臺灣漫畫的閱讀體驗	1	16.7%																																									
臺灣漫畫的梗(笑點)	4	66.7%																																									
臺灣漫畫市場大小	0	0%																																									
臺灣漫畫與政府的關係	2	33.3%																																									
臺灣漫畫的閱讀管道	1	16.7%																																									
<p>7. 您知道現今中華民國文化部為了推動臺灣漫畫產業，推出了《漫畫創作及出版行銷獎勵要點》嗎？</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>知道</th> <th>不知道</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>34.6%</td> <td>65.4%</td> </tr> </tbody> </table>	知道	不知道	34.6%	65.4%	<p>不知道佔多數為 65.4%，知道則為 34.6%。</p>																																						
知道	不知道																																										
34.6%	65.4%																																										
<p>8. 您知道除了中央，地方也有對漫畫創作的補助(Ex.台中市的《原創漫畫補助》)嗎？</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>知道</th> <th>不知道</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>25.7%</td> <td>74.3%</td> </tr> </tbody> </table>	知道	不知道	25.7%	74.3%	<p>不知道仍佔多數為 74.3%，知道則為 25.7%，且不知道比例與前一題相比增加近 10%。</p>																																						
知道	不知道																																										
25.7%	74.3%																																										

<p>9. 您知道臺灣漫畫家時有在國際比賽上獲獎嗎?</p>  <p>● 知道 ● 不知道</p>	<p>知道佔多數為 81%，不知道則為 19%。</p>
<p>10. 您認同臺灣漫畫現今在世界具有影響力嗎?</p>  <p>● 非常不同意 ● 不同意 ● 普通 ● 同意 ● 非常同意</p>	<p>普通無感者居多 54.1%，不同意者 21.4% 略多於同意者 19.5%，非常不同意者佔 3.5%，非常同意者則佔 1.4%。</p>

資料來源:研究者自行整理

根據上述表單結果顯示，可以先初步得出結論，即是民眾有多數是對臺灣漫畫有所認知，但對於政府政策認知較低，對臺灣漫畫對世界的影響力偏反面態度。

### 三、分析政府介入本土漫畫文化發展的利與弊

綜觀台灣漫畫發展，政府的態度與作為，時常左右著臺灣漫畫的命運。然而，即便是正向的態度，也未必能得到應有的成果。以下，將針對近年我國政府對臺灣漫畫產業的政策走向進行分析。

#### (一) 補助

在過去，政府為振興出版業，多是直接補助出版社；如今，文化部積極推動「臺灣原創漫畫內容產業及跨域發展」（文化部，2019），並發布「文化部漫畫創作及出版行銷獎勵要點」（文化部，2023），直接由漫畫創作者本人申請補助。

在與曾建華老師訪談的過程中，其說明道：「當時只補助出版社，出版社吸收補助金後，未必會回流給創作者，反倒使創作者更加沒辦法生存。」創作者難以生存，作品品質不佳，最終出版社基於經濟的壓力，選擇將本土漫畫創作的經費轉移至其他部門，臺灣本土漫畫創作市場便因此進入了無限的惡性循環。

乍看之下，對創作者本人進行補助，對整體本土漫畫產業發展有良好的推動。然而，此獎勵要點要求申請者須呈交一份提案計畫書，介紹劇情內容、發表規劃以及頁數等。提案計畫書乍看之下並無問題，能夠完善地向審查者呈現連載計畫，但也有不同的觀點產生。在訪談過程中，小島老師表示：「漫畫連載應是一步一步的發想過程，補助案立意良善，但需要提前預估頁數和連載時間，同時也限制了漫畫創作的劇情發展，更會使作品無法延續經營。」

此外，在訪談中，曾建華老師、小島老師以及謝東霖老師都曾提及，政府補助不能只是給予金錢上的補助。這將使創作生態容易變而依附在補助款之下，無法自立。

政府補助並非長久之道，但現今能夠發現，無論是網路平台，亦或政府獎項，臺灣漫畫逐漸地在無數的努力之下，再度出現在眾人眼前，政府介入補助的情況或許仍有所弊病，卻也開始產生了些許功效。

## （二）平台

自從 2020 年《Creative Comic Collection 創作集》（簡稱《CCC 創作集》）最後一期

《下一頁，數位漫畫》發行後，至今臺灣漫畫已無刊載本土漫畫的紙本刊物。除了部分創作者自行在社群媒體或自設網站連載外，目前臺灣漫畫最主要的連載平台，CCCwebcomics 追漫台、CxC 創利市集、LINE Webtoon 以及漫畫星平台。

其中，又以 CCC 追漫台的地位最為特殊。前身為《CCC 創作集》，為 2009 年時，中研院執行國科會的「數位典藏計畫」項目之一，目的也並非為了展現臺灣漫畫，而是希望藉由漫畫淺白的傳播力來將臺灣史料變得易懂。期間曾經歷過數次停刊、復刊，起先為政府主導，後轉為政府補助民間發行，再次復刊後委由中研院數位文化中心發行經營，2020 年 8 月開始正式轉為數位連載平台，並由文化內容策進院承接。於 2021 年曾因和文化內容策進院之間的契約問題一度傳出撤裁危機，在當時曾興起一波討論潮，在政界與坊間都不乏討論的聲浪。

近年著名的網路條漫平台 LINE Webtoon 則是韓國平台，自 2014 年進駐台灣市場後，如今也在臺灣漫畫市場中佔有一席之地，所設之「投稿新星專區」也成為了挖掘台灣本土創作者的平台。擁有多一個本土創作發表的平台，也增加了臺灣漫畫在民眾眼前的機率，然而，LINE Webtoon 平台是外國公司，若選擇撤資台灣市場，原先積累的成果很快便會崩潰。

2019 年 9 月，日本網路漫畫平台 Comico 宣布部分臺灣作品連載將停止，許多原先正在連載的漫畫家必須重新去尋找平台進行創作。有這樣的先例在，難以預料未來他國平台再度離開台灣市場，會不會又造成台灣漫畫界的一大打擊。

近幾年，網路上也出現了其他平台，如以利創作者獲益的 CxC 創利平台，和漫畫星等，不同於政府主導的 CCC 或他國經營的 LINE Webtoon，多由臺灣公司投資經營，未來發展及影響力指日可待。

## （三）獎項

自 2012 年行政院文化建設委員會升格為文化部後，政府將原先已有的行政院新聞局劇情漫畫獎重整，改為國家級的金漫獎，至今已開辦到第 15 屆。

金漫獎的前身，即行政院新聞局劇情漫畫獎為因應行政院「發展圖文出版產業計畫」所設立之獎項。在此之前，亦有國家教育研究院優良漫畫獎的舉行，值得注意的是，此獎項原先為國立編譯館所辦之國立編譯館優良漫畫獎，先前負責審查臺灣漫畫以致幾乎扼殺了業界的國立編譯館，轉眼便興辦了影響臺灣漫畫界深遠的官辦漫畫獎之一。

除了官辦漫畫獎外，坊間出版社自辦之漫畫新人獎，或是現今網路平台舉辦的新人獎，也都或多或少影響了台灣漫畫的發展。從支持到審禁，再從審禁到開放與輔助，政府與臺灣漫畫之間的關係，一直息息相關，官辦獎項存在與否與層級高低，更能看出政府當下的支持度。

## （四）小結

總上所述，能發現政府與漫畫產業間一直無法撇清關係。那麼，具體業界又有收到了甚麼效益呢？

從台灣本土來看，除了獎項與補助外，政府主導的活動及場館也不在少數，2023 年底開始營運的國家漫畫博物館便是一個絕佳的例子。國家漫畫館於 2017 年開始籌備，現今在

臺中刑務所建築群展開營運，雖然僅是展區規畫的一部分，卻也足見政府對台灣漫畫的重視，並為台灣漫畫帶來新的曝光機會。除了國漫館外，同樣為文策院主導的臺灣漫畫基地也有同樣的效果，除了在臺北市華蔭街的基地書店中販售臺灣漫畫相關書籍外，也兼備了提供創作者創作的環境，並不時舉辦講座或簽書會。在近幾年台灣的國際書展或國際漫畫節中，亦有以臺灣漫畫為主題的展館。

若從國際化角度來看，自 2012 年以來，臺灣已連續 12 年有漫畫家至法國安古蘭漫畫節駐村參展，因此作品獲得授權法國或其他歐洲國家翻譯出版的漫畫家人數也逐漸上升。除了安古蘭漫畫節外，亦有不少臺灣漫畫家前去其他地區參加當地漫畫節，亦有參加國際漫畫比賽獲得獎項，如簡嘉誠老師所作《青空下的追風少年》，便在近期榮獲第 17 屆日本國際漫畫賞金獎。

就現況而言，政府補助仍顯弱勢的本土漫畫有展現了部分成果，然而政府究竟可以介入到什麼地步？業界又是否真正付出了全力？補助究竟是補助還是變相地虛假烏托邦？這些問題如今仍未解，還需要靜觀此後幾年的市場發展，並期望政府能夠對補助政策進行調節。

#### 四、臺灣本土漫畫市場的力量來源

臺灣本土漫畫，時常被形容為「用愛發電的產業」。面對不健全的體系與微薄的收入，仍然有許多人為此奮不顧身，投入自己的全心全意。本研究標題之疑問「脆弱還是堅強?」，也由此而來。

綜觀臺灣漫畫發展，自始至終，都是一群熱愛漫畫的人們努力的成果。回歸研究動機，在總統候選人引發的事件後續，許多對台灣漫畫界的討論出現，有人認為漫畫創作者對這件事的反彈，源自於脆弱的產業。

為了瞭解實際上台灣漫畫的力量來源，在寒假時，分別邀請了四位現職的漫畫工作者進行訪談，分別為曾建華老師、謝東霖老師、楊政諭老師和小島老師。部分訪談內容已在其他條目中作為參考，本條目將整理剩餘老師們的回答，並試圖從中得出漫畫市場的力量來源所在。

表三:訪談記錄

訪談老師	曾建華老師	謝東霖老師	楊政諭老師	小島老師
訪談方式：	實體訪談	電子郵件回覆	線上會議訪談	實體訪談
訪談時間：	2024 年 2 月 5 日	2024 年 2 月 5 日	2024 年 2 月 6 日	2024 年 2 月 11 日
1. 請問老師您成為漫畫家的起因為何？	幼時即喜愛閱讀漫畫，於 1990 年代，投遞大然出版社的徵稿，獲得連載即出書機會。	童年閱讀漫畫《小叮噠》後曾立志要成為漫畫家，但是出社會後擔任廣告公司文案，空閒時在網路上發表插畫、漫畫，直	2012 年時嘗試投稿，以此為契機開始踏入漫畫界	在選擇未來志向時，選擇了至少不討厭的漫畫創作。自大一開始投稿，隨後經歷多年的參賽、出版社退稿及更換出版社的磨練，在 2021 年的金

		到當年 LINE WEBTOON 來台灣發展，才開啟了漫畫家之路。		漫獎編輯媒合會中得到出版社的邀約，獲得連載及出書機會。
2. 為什麼老師您會選擇在臺灣創作漫畫，而不是前去國外深造呢？	在臺灣環境較為熟悉，語言、出版通路、版權問題等都較為容易解決，以及到他國出版漫畫的國家代表問題，選擇留在臺灣，也是因為希望漫畫市場的利益能夠保留在臺灣手上。	因為成為漫畫家一職本來就非自己的生涯規劃，後因題材多以臺灣相關便選擇以臺灣為舞台出發	當時的臺灣漫畫家較少，平台也不多，希望能以臺灣漫畫家的身分進行創作。	不擅長適應新環境，臺灣也有漫畫創作的環境，只要能做到頂尖仍然有以此為生的可能。
3. 認為現在臺灣漫畫界和以前不同的地方，正負面皆可。	創作媒材、閱讀媒介都有了很大的轉變，增加了漫畫繪製傳播的容易度後，品質及數量卻沒有上升，業界仍需要尋找問題根本才能使漫畫界持續進步。此外，如今網路圖文創作也成為了漫畫產業的一項競爭對手，漫畫產業亦可學習圖文創作的經營模式擴展商機。	這些年來業界環境改變很多，政府開始重視這項產業，挹注許多資源。這十年來已經有不少漫畫家的作品開花結果，比起日本或是韓國，我們無論是質或量，都還遠遠不夠，慶幸的是台灣已經找到方向，漫畫的改編授權開始活絡，相信隨著各種授權製作物曝光，也能帶動原作曝光率與銷量，逐漸將故事IP 養成起來。	以前比較多商業取向的作品，現在則是以文化歷史為主題居多。	對漫畫創作人才的培養仍然不足，環境也還未成熟，缺少頂尖人才，在這樣的環境下還必須繼續被拿來與實力堅強的他國漫畫進行比較。政府的補助計畫雖然確實使得題材變得多元，卻也使部分創作在短期計劃內，沒有足夠的人才培養和充足的題材知識，只能製造出品質較差的作品。
4. 您對臺灣本土漫畫未來的	業界能夠調整心態後，進而	希望臺灣漫畫至少在臺灣市	擁有可以開心創作並且養活	能有健全的創作環境，使臺

願景。	提升品質以吸引讀者，而非一直依靠政府的補助，讓產業進化。	場可以成為主流。	創作者的健全環境。	灣真正有能力培養專業人才及經營長篇作品，並從現今多半的小品題材轉向以世界為目標。
-----	------------------------------	----------	-----------	--

資料來源:研究者自行整理

此外，在訪談過程中，老師們也時常提起漫畫團隊及編輯得重要性，一部漫畫的誕生，並非僅由漫畫家一人完成，而是由許多人的努力建構出來，尤其是現在仍顯虛弱的臺灣漫畫界，更是由無數努力才能一步一步走到今天這部，而這些努力，正是來自於他們對漫畫的熱愛，以及對臺灣本土的認同。臺灣漫畫產業現在或許還未成熟，業界人士及支持者們的堅定態度，也體現出了臺灣漫畫產業並非如他人抨擊般脆弱，而是堅強地持續向前的產業。

## 伍、研究結論與建議

- 一、能夠藉由劃分時代來釐清臺灣漫畫產業歷史脈絡。
- 二、當今臺灣大眾多具有對臺灣漫畫的認知與經驗，但對於臺灣漫畫相關近況較不了解，對臺灣漫畫的國際影響力也較不具信心。
- 三、政府藉由補助、辦獎等方式介入本土漫畫文化發展，能夠起到輔助弱勢產業的效果，但仍會擁有使產業難以自立的弊病，需要政府去衡量發展。
- 四、臺灣本土漫畫市場的力量來源於業界人士的無私付出，以及對臺灣漫畫產業的期待而成。
- 五、建議：此次研究方向過為籠統，此後研究方向盼能以部分議題為主軸，如政策方面、民眾方面、業界方面等，較能分配篇幅與加深鑽研深度。

## 陸、參考文獻

- 洪德麟（2000）。**傑出漫畫家：亞洲篇**。雄獅圖書股份有限公司。
- 蕭湘文（2002）。**漫畫研究：傳播觀點的檢視**。五南圖書出版。
- 李衣雲（2012）。**漫畫的文化研究：變形、象徵與符號化的系譜**。稻鄉。
- 洪德麟（1994）。**臺灣漫畫 40 年初探（1949-1993）**。時報。
- 洪德麟（2003）。**臺灣漫畫閱覽**。玉山社。
- 李衣雲（2012）。**讀漫畫：讀者、漫畫家和漫畫產業**。群學。
- 柯文哲、識御者（2023）。**漫畫柯文哲**。商周出版。

文化部獎補助資訊網（2023 年 12 月 20 日）。〈113 年〉文化部漫畫創作及出版行銷獎勵要點。 <https://reurl.cc/97N2qO>

文化內容策進院（2023 年 3 月 27 日）。CCC 創作集 / CCCwebcomics 追漫台。 <https://taicca.tw/article/9d40c59f>