

「動漫遊台灣 2023：台灣 ACG 的過去、現在與未來」國際學術研討會  
【徵稿啟事】

ACG Power in Taiwan: The First International Conference of Taiwan Association  
For Animation, Comics and Game Studies, 2023

- ◆年會舉辦時間：2023 年 4 月 29 日（六）
- ◆年會舉辦地點：國立政治大學（台北市文山區指南路二段 64 號）
- ◆投稿截止日期：2023 年 1 月 15 日（日）
- ◆審查結果通知：2023 年 2 月上旬
- ◆論文全文截稿：2023 年 4 月 1 日（六）（以 6000-8000 字為原則）
- ◆主辦單位：台灣 ACG 研究學會
- ◆合辦單位：國立政治大學台灣史研究所
- ◆聯絡信箱：twacgr2022@gmail.com

◆徵稿論文類別：

（1）主題論文及一般論文，以下為子題大綱：

- 1、ACG 的文化論與批判理論
- 2、ACG 的歷史、台灣歷史中的 ACG
- 3、動畫史暨動畫傳播創作研究
- 4、ACG 文本類型研究
- 5、動漫遊性別
- 6、ACG 粉絲文化與觀眾研究
- 7、ACG 的跨媒介改編
- 8、ACG 社群媒體與傳播科技
- 9、ACG 中的戰爭
- 10、動漫科技與未來媒體
- 11、遊戲開發設計及應用之脈絡梳理與趨勢分析
- 12、ACG 與展覽
- 13、ACG 產業面面觀主題：跨域與創新
  - i：web3.0 時代下的傳統頁漫的可能性
  - ii：台灣漫畫面對跨國平台的挑戰與因應
  - iii：漫畫作為跨域轉譯載體的角色檢覈

📧 投稿網址：<https://forms.gle/tsTfG7NKcz8DMMBc6>

（2）自籌主題論文（panel）

📧 投稿網址：<https://forms.gle/UFelo9MQ5z3Cvq4LA>

## 一、年會主旨：

1833 年，瑞士的 Rodolphe Töpffer 出版了以頁中分格的作品 *Histoire de M. Jabot*，被視為是現代漫畫的開端以來，至今，漫畫、動畫與遊戲作為一個體系，在全球發展的脈絡已有二百多年的歷史。其形式轉譯至世界各地時，與各地文化融合，又產生了不同的融合，並形成了不同的內容。例如 Rodolphe Töpffer 所展現出來的漫畫表現形式，傳到了日本，在戰後經過手塚治虫的變形，融合出了日本戰後的漫畫新形式，被在英語圈另成一新的語彙：manga，來指稱日本的漫畫表現形式。

而漫畫的內容，也常被與社會現象連結在一起，例如性、暴力與動畫·漫畫·遊戲，便經常被指為具有因果關係，然而，動畫·漫畫·遊戲作為一種再現，並非現實，雖然不能說閱聽人與玩家完全不受內容的影響，但閱聽人與玩家也絕非動畫·漫畫·遊戲內容的反應而已，這種說法是完全忽略了人的能動性。同時，著迷的程度，也與如何實踐著閱聽動漫畫乃至玩家的創造力有關。整體而言，本次研討會作為本學會所舉辦的第一屆研討會，主要企圖從廣泛的角度，將觸角伸向各個研究領域，作為日後深根的開始。

近年來台灣社會注意到了大眾文化在文化傳播、人文思想的形塑、想像力的激發與在地的連結上的力量，並逐漸正視了在 2000 年代以前受到正式文化場域忽視的漫畫、動畫、遊戲，並在創作上給予了許多相關的補助。

而在學術上，近十年來，相關的碩士論文也大幅增加。這是一個值得樂觀正視的面向。畢竟，一個文化產業的發展必須要有思想與生活感受作為基礎，而爬梳其歷史、分析其文化，從科技面上進行實踐，是不可或缺的部分。在西方現代化的過程中，可以看到僅以技術層面學其形，是不足以達到真正的現代化，必須從思考與概念的層次出發。這也是「台灣 ACG 研究學會」成立的宗旨，希望能深化漫畫、動畫、遊戲及相關領域的研究，讓這個產業不僅是追求技術層面或形式層面的發展，而能在學術踏實的基礎上，為文化研究與產業提供更深的省思。

為了要實踐這個目標，自本學會今年（2022）5 月 22 日成立以來，除舉辦了多場包含國際講座在內的學術演講，以實踐普及動畫、漫畫與遊戲、輕小說等相關的學術研究之外，學會也預計於 2023 年 4 月 29 日（六），舉辦一場兼具學術研究方法與實踐展望的研究討論會，一方面希望能鼓勵碩博士生發表相關領域的論文，從研究方法與理論概念上進行嚴謹的討論，以求能讓這個領域的學術研究向下紮根。另一方面，也希望向來場的觀眾們分享漫畫、動畫、遊戲等大眾文化能分析的思路與經驗，同時，也藉由分析這些大眾文化文本的結構，與與會者共同討論台灣可以如何創造自身的大眾文化的內容。

第一屆國際研討論，我們除了將邀請國外學者來進行演講外，並規劃了不同的子題，希望能產出不同場域的觀察與探索共同對話，也歡迎各種符合年會主題，或 ACG 研究領域議題的自組論壇提案。基於會議規模與經費等因素考量，本次會議不得已須限制每人發表論文篇數，以一篇為限。原則概述如下：

1. 每位發表者為單一作者之論文發表，以一篇為限。
2. 若與他人共組論壇，或第二作者合著身份，不在此限。

- ◆年會舉辦時間：2023 年 4 月 29 日（六）
- ◆年會舉辦地點：國立政治大學（台北市文山區指南路二段 64 號）
- ◆投稿截止日期：2023 年 1 月 15 日（日）
- ◆審查結果通知：2023 年 2 月上旬
- ◆論文全文截稿：2023 年 4 月 1 日（六）（以 6000-8000 字為原則）
- ◆聯絡信箱：[twacgr2022@gmail.com](mailto:twacgr2022@gmail.com)

## 二、徵稿論文類別：

1.年會論文及一般論文：與「動漫遊台灣 2023：台灣 ACG 的過去、現在與未來」子題相關之論文（本會策劃 13 個徵稿子題，詳見文末），或一般論文。摘要字數以 300 字為度，宜包含問題意識、研究方法、預期發現等。

📧 投稿網址：<https://forms.gle/tsTfG7NKcz8DMMBc6>

2.自籌主題論文（panel）：文化議題強烈、具有共同關懷之研究論文三至五篇。

📧 投稿網址：<https://forms.gle/UFelo9MQ5z3Cvq4LA>

👉子題徵稿撰稿者（以筆劃排序）：王佩迪、李衣雲、涂銘宏、陳國偉、楊素霞、劉定綱、劉品志、羅禾林、蔡遵弘、蘇微希

## 三、年會論文及一般論文字題：

### 1、ACG 的文化論與批判理論

在 ACG 的產業蓬勃發展的同時，ACG 在歐美與日本也衍生出對應的文化論與哲學論述，可惜目前台灣在這方面的研究與論述相對較為缺乏。在動漫研究方面，Minnesota 大學出版社的 Mechademia 期刊，從 2006 年開始，積極接軌動畫與批判理論的學術研究。在日本的 ACG 文化論方面，從大塚英志的物語消費、東浩紀後結構的 database 論與半透明論，到宇野長寬思考擴張現實時代裏的「小小人」（little people），多元地去探究動漫遊戲 vs.思想的交錯對話。

在西方，Jesper Juul 的「半面真實」(half-real)，或 Alexander Galloway 的遊戲本體論以及回顧 Foucault 與 Deleuze 著墨的控制論，皆積極探討人文思想與「科技為本的遊戲」之連結點。台灣的人文學界，已能嫻熟地使用批判理論在文學與藝術的分析之上，也能看到相當數量的本土的批判理論，我們極度需要讓「ACG 在台灣」意識到媒介的獨特性 (media specificity)，生產出在地原生的文化論、乃至哲學。本子題歡迎關於 ACG 的文化論與批判思想之研究分享。(涂銘宏策劃)

## **2、ACG 的歷史、台灣歷史中的 ACG**

ACG 的體系本身有近二百年發展的歷史，而動畫、漫畫、遊戲各自又有自身的發展脈絡，如同 A.孔德 (Auguste Comte, 1798—1857) 所說的：「沒有任何概念可以被理解——除非透過它的歷史。」因此，要了解 ACG 最好的方式，就是從釐清它的歷史開始。而台灣在西方科技、思想的現代化過程中，也接收到了屬於現代化視覺的漫畫、動畫與遊戲，這些新的技術與內容是如何進入台灣，又如何被編入台灣的文化中，並與台灣既有的文化產生互動，也是值得研究的課題之一。

另一方面，ACG 的歷史又可以從另一個角度去思考，也就是作為一種再現，ACG 中所呈現的是什麼樣的歷史。除了歷史紀實漫畫、歷史故事類型的動漫畫之外，只要有故事，無論屬於何種類型都必然有背景，而這些背景往往與現實的歷史意象相關，如何爬梳各個不同時代的故事背景，爬梳、整合出其集合的歷史意識，也是一值得研究的課題。(李衣雲策劃)

## **3、動畫史暨動畫傳播創作研究**

動畫有關的一切研究，包含動畫史、動畫的閱聽眾研究、動畫的創作研究等等。目標以臺灣動畫內容之研究，與學院動畫創作理由的扎根，除商業動畫外，亦包含實驗動畫、逐格、手繪、動畫動畫等創作型論文。次要目標則是不受限制，只要與動畫相關，如世界動畫劇情研究分析或傳播理論，皆是此子項徵件的目標。(羅禾淋策劃)

## **4、ACG 文本類型研究**

所謂的類型化作品是一種以特定的文化題材為原型，將故事敘事形式給有型化的方式。而類型化作品的研究，不是研究個別作品的藝術特質，而是對大量的文學作品群，作有效的概括化類型的標準，從文化題材與原型故事模式出發，歸納出作品群中共通的各種特質。從這個角度來看，類型是一種藝術性界定與可能性。

然而，從傳統文化批判的角度上而言，類型化是大眾文化為了大量生產創造利潤的結果，文化批判者認為類型化只是滿足人們對娛樂與逃避的需求，且把文

學給標準化了。然而，大眾文學者則反駁道：文學並非沒有約束的創作，類型作品的創作者也不是沒有創造力，類型只是送訊方與受訊方之間的一種默契。那麼 **ACG** 之間是否真的有所謂打不破的類型藩籬存在？而類型的解釋共同體又是以什麼樣的解釋策略而相互溝通？在 **BL** 二創同人誌的原作常來自少年漫畫的情況下，閱聽人與作者間的默契是否真的能保持類型的界定？在後現代的今日，重新省思「類型」的定義、甚至重構類型，是一個值得進一步深思的課題。（李衣雲策劃）

#紀實漫畫 #歷史類型 #台灣原創動漫遊戲 #少女漫畫 #少年漫畫 #女性向手遊 #音樂遊戲 #異世界與轉生類型

## **5、動漫遊性別**

誠如「文本不是在社會真空中建構而成」所述，隨著動畫、漫畫與遊戲近年來逐漸步入大眾文化的中心位置，許多性別相關的元素與想像必然也充斥在其中，這類文本一方面乘載了當代的性別思維，另一方面也建構出新的性別文化以及伴隨而來的多元實踐樣態，有鑑於此，在全球化浪潮下，**ACG** 文本如何與台灣社會本地的性別現象接連，並建構出一套特有的跨國性與在地性並存的性別敘事，便是值得深入檢視與研究之處。（劉品志策劃）

#BL 主題 #男同志議題 #百合 #偽娘 #男裝麗人 #跨性別 #ACG 中的物化？霧化？ #ACG 中角色性別特質分析 #更多的多元性別相關主題

## **6、ACG 粉絲文化與觀眾研究**

御宅族是日本 **ACG** 粉絲常被標籤的污名化用詞，然而今日，御宅族或者是腐女似乎已經不再那麼不可見光，在台灣也同樣有一群熱愛 **ACG** 文化的宅宅或腐女。粉絲們藉由網路找到了同好、並在社群平台上暢所欲言，投入大量情感勞動，甚至主動參與文化創作，如同人誌創作、**cosplay**、影音創作等。屬於網路新世代的粉絲們更是擅長運用新媒介科技，比起過去由上而下的傳媒操控，新世代粉絲更擅長橫向連結、由下而上進行草根行動，進而去影響官方機構、名人甚至政府決策。然而粉絲文化也可能有負面效應出現，例如黑粉、厭女仇男等歧視、或網路言論的極化現象等。本子題歡迎研究者對以下主題（但不限）提出更多研究分析、觀察與討論。（王佩迪策劃）

#同人社群研究 #網路平台與粉絲研究 #閱聽人接收研究 #彈幕文化 #粉絲創作文化 #同人誌 #cosplay #二創音樂 #二創遊戲 #周邊

## 7、ACG 的跨媒介改編

動漫與遊戲的跨媒介改編，可說是當前 ACG 各種媒介文本發展，以及相關產業的重要趨勢，無論是從 Media Mix 的角度，還是當前時興的 IP，動漫跟遊戲都在其中扮演重要的角色。而無論是動畫、漫畫與遊戲之間的相互轉譯，抑或是改編成文學、電視劇、電影、舞台劇、音樂劇甚至是備受喜愛的 2.5 次元等各種表演形式，可說是構成了當前流行文化與次文化的生產光譜，並且深具研究潛力。

也因此，本子題歡迎一切針對 ACG 跨媒介改編的研究與討論，舉凡文本的改編研究、改編的歷史梳理與建構、改編所涉及的媒介形式討論，背後涉及的文化與社會脈絡，甚至是跨國改編過程中所存在的文化翻譯問題，從產業視角的分析與評價。以及台灣的 ACG 文化與產業若要發展跨媒介改編，可能會遭遇到怎樣的問題，可以有怎樣的應對與策略。凡此種種，都是本子題關注的相關議題。  
(陳國偉策劃)

## 8、ACG 社群媒體與傳播科技

動漫文化隨著新興科技有更多媒介上的翻轉，包含動態捕捉技術與設備的平價化，使虛擬主播 Vtuber 成為現今最流行的自媒體形式，虛擬網紅、虛擬歌手也從初音開始就百花齊放。另外從 2016 年 VR 元年到 2022 年 AI 繪畫元年，科技的進展也使得 ACG 的創作、觀看的生態有非常大的變革，元宇宙、NFT 在疫情之下虛擬世界加速發展，也使得 ACG 社群漫迷在元宇宙成為最前線的原生住民，因此 ACG 不論在創作端、展示端、閱聽眾等等，都是最早接觸傳播科技進化的新人類，因此本議題以傳播科技為主軸，思考科技對於 ACG 社群生態、創作步驟、閱聽眾的研究與現像的觀察。(羅禾淋策劃)

#議題 #Vtuber #AI 繪畫 #VRAR #元宇宙 #NFT #各眾動漫社群媒體之研究

## 9、ACG 中的戰爭

戰爭，其本質是暴力的展現。當人類經歷大大小小的戰爭，尤其是 20 世紀的兩次世界大戰，以及接踵而來讓全球籠罩在恐怖平衡的核武威脅之冷戰（及後冷戰），出於反省及檢討過去的心態，戰爭一直是 ACG 世界裡重要的主題。其涉及的元素，有從棍棒至大砲、核生化等武器的多元演變；也有視發動戰爭是為了捍衛自身權益、或抵制侵略，抑或是國家（「想像共同體」）主權意志的運作等參戰理由；也有敵方為特定族群、國家，乃至外星人、巨人等「非現實」存在等角色認定；也有「有限戰爭」或「總體戰」的戰爭發展型態。

以日本為例，二戰後，不難在文學作品、報刊雜誌等主流媒體看到訴求戰爭殘酷的創作。但值得注意的是，1970 年代以來，當日本社會沉浸在高度經濟成長帶來的物質文明，同時漸漸遺忘戰爭的殘暴，開始享受核電帶來的便利時，不同

於主流媒體，在 ACG 世界裡，陸續有人類社會透過大規模毀滅性武器來進行內部破壞與殺戮意象的作品問世。

本子題歡迎研究者從 ACG 作品，提出更多關於參戰理由正當性問題、戰爭與人性、和平等戰爭相關的研究分析、觀察與討論。(楊素霞策劃)

## **10、動漫科技與未來媒體**

與 ACG 有關的科技應用之研究，包含 AI、VR、AR 等應用，如 AI 繪畫、AI 動畫等等，或 VR 遊戲或 AR 遊戲，內容以人機研究、聽眾研究、應用研究為主但不設限，只要可以實踐 ACG 的未來性都在此子項之中，包含浮空投影、全象術、特殊感應技術等等，能強化既有 ACG 媒體的閱聽體驗，都包含在本項之中。(羅禾淋策劃)

## **11、遊戲開發設計及應用之脈絡梳理與趨勢分析**

遊戲開發的範疇甚廣，從前期作業內容設計，包含當代市場背景調查、受眾/族群喜好與地域性分析，乃至於遊戲理念、文本設計、符號應用、成本與資源調度評估、類型選擇…等，乃至於開發期間的應用技術，包含硬體與平台選擇、創新技術 (AR、VR、AI、串流…等) 應用嘗試、研發流程或執行過程，均具備不同層面之可探討議題，此外，遊戲銷售或行銷策略與當代文化與環境脈絡之分析，或台灣遊戲發展之脈絡沿革，均具備深度爬梳與探討，以作為未來遊戲開發研究之基礎。本子議題將包含上述關於遊戲開發與發展脈絡相關之研究主題。(蔡遵弘策劃)

## **12、ACG 與展覽**

動漫相關展覽往往讓人直接聯想到讓粉絲趨之若鶩的《鬼滅之刃》、《航海王》或「吉卜力」這種日本動漫主題商展，然而近年來，隨著動漫電玩文化的藝術、歷史與教育性受到重視，相關主題也隨之進入美術館與博物館的範疇，特別是中央與地方政府對漫畫產業的支持，紛紛出現漫畫節、動漫博覽會等相關活動，而文化部更以國家漫畫博物館籌備工作出發，推出了數檔介紹與台灣人漫畫記憶有關的展覽，試圖推廣台灣漫畫並以博物館之力進行台灣漫畫史料保存與歷史研究。此單元邀請大家一同來探討以 ACG 主題展覽的過去、現在與未來、相關展覽論述研究、策展理念與執行策略、ACG 作為一種展覽以及數位科技與 ACG 展示運用分析等議題。(王佩迪策劃)

## **13、ACG 產業面面觀主題：跨域與創新**

本會成立宗旨第二條為：「以研究協助台灣 ACG 創作、產業與政策發展」，因此，希望在本次研討會中，協助學界與產業的連結。目前，由業界策劃三個主題，一方面希望相關領域的學者進行研究與發表，另一方面，也希望業界有相關的產

業報告，共同幫助台灣 ACG 界匯集迎接新世紀挑戰的動能與方向。目前設想了三個討論的方向，也歡迎各方更多的腦力激盪。(蘇微希策劃)

### **i：web3.0 時代下的傳統頁漫的可能性**

面對即將來臨的 web3.0 時代，更快的網速、更多元化的影音串流服務、更吸引閱聽者關注度的 AVMR 體驗，以及區塊鏈、智能合約等高新科技普及，傳統頁漫在競爭激烈的內容市場將面臨什麼挑戰？是要成為傳統藝術走入殿堂？抑或是與時俱進，在保留核心價值的同時乘浪而起？

### **ii：台灣漫畫面對跨國平台的挑戰與因應**

隨著網際網路普及，台漫創作者於海外圖像內容創作平台發表作品已成為不可逆的趨勢，面對國際化的挑戰，台灣漫畫創作者是否已經準備好進入這個匯集世界各地創作菁英的競技場同台較勁？進入國際市場需要具備何種技能？跨文化障壁要如何突破？台漫創作者如何在面對湧浪般的能量衝擊下不迷失自我？

### **iii：漫畫作為跨域轉譯載體的角色檢覈**

跨域轉譯為近年台灣漫畫討論度最高的話題之一，同時也是台灣目前 ACG 的主管機關文化內容策進院戮力推廣的方向。其中「漫畫」更被視為影視媒體改編內容產出的重要媒體。然而一個有效益的跨域轉譯專案需要的並不只是原創內容，台灣漫畫作為一個被期待的內容產出媒體，在整個跨域轉譯專案中究竟應該扮演何種角色？對於與其對接的其他媒體需要有什麼樣的覺悟與付出？

#動畫產業 #漫畫創作、編輯、印刷與通路 #遊戲產業 #聲優／配音員#ACG 消費市場調查  
#國際化 #ACG 影視化 #ACG 跨業結合、編劇、轉譯 #租書店 #網咖等消費空間 #數位漫畫  
#條漫 #網路載體