



歡迎!!  
Welcome  
歡迎

似幻非虛

# 動漫風靡臺灣

文 | 陳仲偉 逢甲大學通識教育中心兼任助理教授

「爲了將遙遠的過去 遙遠的未來連結在一起！爲了這個原因，我才會在這裡！」——（進藤光，引自《棋魂》23集）

動畫（在臺灣許多人稱之為卡通）與漫畫，對臺灣絕大多數的人而言，都是伴隨著我們成長，重要的童年回憶，然而，長期以來又是一種「既親近、普及，卻又遭排斥、批判」的大眾、兒童或青少年的文化。

## 夢想與現實間的故事

然自1990年代以來，隨漫畫版權化、由漫畫帶動的各種經濟效益，包括漫畫與動畫的緊密結合、動

漫迷文化興起、新世代漫畫家抬頭，社會日益正面看待兒童、青少年文化及各種社會風氣之轉變，不論是家長、教育界以及媒體對於動漫畫的態度日趨友善，甚或二十一世紀以來動漫畫成為一種備受重視的文化產業，政府亦開始從正面的角度來看待動漫畫（以下簡稱「動漫」），這些都對於動漫文化在臺灣社會裡的發展帶來了一些新的氣象。雖然仍存在著對於動漫的污名化意見，以及動漫在作為產業的同時，其

文化與內容等發展上仍得面對許多重要的挑戰，但整體而言，我們看到動漫在臺灣社會中的境遇是朝向正面發展的。

在這二十年來的諸多變化之中，我們與動漫的關係也有了一些變化，大家開始注意到動漫不只是一個孩子氣的、殺時間的讀物，而是動漫本身有著許多吸引我們進入動漫世界的元素。動漫是一種兼具「趣味與感動」的文本，許多人被存在於動漫之中的人性、既夢想又現實的矛盾張力、多元的世界觀牽動了他（她）們的情感。近幾年來，我們更看到了動漫之中具有「知識」，但這不是說教性的知識，而是動漫將「趣味、感動、知識」三種融合起來，變得更精彩、有力。

## 動漫也能觸動人心

動漫的趣味引發我們的興趣，讓人們的目光為之停留，讓閱讀觀賞動漫進入生活世界。當動漫成為一種傳遞感動的媒介，則讓閱讀動漫成為觸動人心，對於生命及情感的體驗，但從中吸收知識又是另外一個高度。動漫的知識並非訓話或是強制性的訓誡，而是對話。這種對話需要建立在趣味或是感動之上，才能形塑、激發出力量，因而深入人心，讓動漫成為與社會中的各種生活世界與知識場域接軌的路徑，使得知識更具有強烈性的實踐意涵。

今日，我們與動漫的接觸方式亦更為多樣，除了直接觀看以外，還有許許多多的動漫相關活動，讓我們可以接觸到動漫作品與創作者以及一樣喜愛動漫的同好們。而這些活動也是動漫文化的重要一環，這些活動除了凝聚動漫同好、提供交流平臺之外，更以各種方式與面貌呈現在大眾之前，而這些活動也是將我們帶往「下一站」的重要媒介。

## 動漫文化的重要轉變

如前文所言，動漫文化在臺灣的重要轉變是在1990年代，在臺灣動漫活動開始蓬勃發展亦是從那時開始，時至今日，我們可以看到三類主要的



- ▲ 參加漫博卡拉動漫王活動的角色扮演者們。
- ▶ 漫畫博覽會人山人海的盛況。



大型動漫活動：商展型、同人誌販售會與主題特展。

在商展的部分，最受關注的是每年冬季的臺北國際書展在世貿二館的「動漫館」與夏季的「漫畫博覽會」。漫畫博覽會是由「中華漫畫出版同業協進會」（2008年改名為「中華動漫出版同業協進會」）於1995年開辦，不論是活動規模、參展廠商與國內外動漫相關人士與會的人數都可謂臺灣最盛大的動漫活動，自2005年的第六屆漫畫博覽會以來，每年還特別規劃年度專題並搭配了各種豐富的活動，來訪者人數屢創新高，近年甚至突破了五十萬人次之多。

### Cosplay在臺灣成形

在國際書展的部分，由於動漫的吸引力與大眾性，國際書展最吸睛、人潮最多的就是動漫館。2000

年第八屆國際書展場地擴充為世貿一館、二館時，將二館作為專門的漫畫館。2005年第十三屆時擴大為世貿一館、二館、三館，漫畫館維持在二館，而漫畫館所吸引的人次更高達整個國際書展總來訪人次的半數以上。2013年，動漫業者將從國際書展獨立，跟日本動漫業一樣，以業者為主體，舉辦專門的動漫書展活動，時間在二月中旬，名稱為「臺北國際動漫節」，第一屆的主題為「2013 i 動漫 · e世界」。

同人誌販售會則是動漫同好發表創作與交流的重要園地，另外還有許多同好以Cosplay（角色扮演）來表現他（她）們對於動漫的喜愛。從1993年開始，同人活動逐漸在臺灣成形，1997年「Comic World」系列活動開辦（2001年由於兩個主辦單位分歧，變為「Comic World SE」，2004年停辦）、2002年「開拓動漫祭Fancy Frontier」（FF）系列活動開辦，2003年「Comic World Taiwan」（CWT）系列活動開辦，現在臺灣的同人活動主要是以「FF」及「CWT」為全國性的大型同人活動代表，而各地還有地方性的許多中小型同人活動。

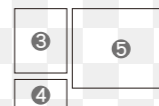
### 主題特展揭示文化的多元面向

同人活動讓動漫迷成為文化場域的主動參與者，同時又由於動漫與其他領域的互動與結合，還有同人創作與角色扮演的互動、親密性（雖然兩者亦有著本質上的不同），讓現在的同人文化以漫畫、動畫、遊戲、輕小說作為活水源頭，以同人誌創作和角色扮演成為迷文化活動的自我展現之兩大支柱，持續地蓬勃發展，甚而有許多新世代的創作者，經由同人活動累積經驗而成為職業創作者的例子。

- ① 去年在文化大學舉辦的國際漫畫研習營。
- ② 由中研院發起的 Creative Comic Collection 創作集，邀請臺灣插畫家及漫畫家從國家數位典藏中尋找素材，創造新風貌，圖為其原畫手稿展。



活動多元、熱絡



- ③ 2012 亞洲名家插畫展。
- ④ 開拓動漫祭的場內畫展。
- ⑤ 今年在高雄舉辦的動漫樂團比賽。



難得一見



最後是主題特展，主題特展的發展較前述兩者晚些。雖然臺灣早年就有許多漫畫比賽與展覽，但受限於規模不大與多為政府甚或軍方的漫畫展覽，跟一般大眾、動漫讀者來說距離甚遠。主題特展這類展覽出現重要轉變大致可以從2000年「臺灣漫畫史特展」於國立歷史博物館展出開始，漫畫主題展由此具有文化、在地與讀者對話等等的面向。而後，專門的漫畫主題展陸續出現，2004年當代藝術館主辦以動漫畫為主題的「虛擬的愛——當代新異術」展，則可說是另一個具象徵性意義的展覽，揭示著漫畫、動畫展與藝術、美術的結合。

### 為臺灣鋪設動漫大道

而2011年開始，由聯合報系舉辦數場動漫主題特展：「怪醫黑傑克、原子小金剛之父——手塚治虫的世界特展」、「GeGeGe鬼太郎·妖怪樂園」更是喚起了許多人的動漫回憶，呈現動漫展覽的許多可能

性。這些可能性讓我們關注到動漫對大眾的吸引力、市場潛力，甚是展覽對於動漫文化在臺灣發展的重要意義。

動漫是我們共同的回憶，不僅如此，它們更是讓我們體驗到「趣味、感動、知識」的良師益友。經由各種動漫活動，我們體驗到動漫的多重面向與多元性，更有機會與其他對動漫感興趣的同好串連在一起。有可能的話，希望我們能把起點與終點連結起來，鋪設起一條動漫大道，得以迎向「臺灣·下一站——動漫」。

### 作者簡介

#### 陳仲偉

知名動漫文化研究者，發表過多篇動漫相關論文與著作，受邀參與的演講、動漫活動多不勝數。2012年代表臺灣參加法國安古蘭國際漫畫節。