



2023

4 / 29 (Sat.)

會議手冊

「動漫遊台灣2023：
台灣ACG的過去、現在與未來」

國際學術研討會

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

國立政治大學(台北市文山區指南路二段 64 號)

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
台南應用科技大學 漫畫系



動漫遊台灣2023:台灣ACG的過去、現在與未來國際學術研討會

時間: 2023年4月29日(六)

地點: 國立政治大學綜合大樓

* 每全文獻交情形, 每次發表可能還會調整 *
* 每位發表人約發表12分鐘、與談人評論8分鐘、問答3分鐘 *

開幕式 時間: 上午9:30-10:14

開幕式 時間: 上午9:30-10:14

開幕式 時間: 上午9:30-10:14
Performing Anime's Actors Across Borders, Actors Bodies
Panel: Steve Suitt(日本迷宮文化學研究社)
口譯: 張淑英(日本迷宮文化學研究社)

Table with 2 columns: Time (08:40-09:20, 09:30-09:30, 09:30-11:00) and Content (Event details for the opening ceremony).

Table with 4 columns: Time (11:10-12:30, 12:30-13:20), Topic (e.g., [E-1] Anime's Cultural Identity), Host (e.g., 主持人: 張淑英), and Guest (e.g., 嘉賓: 林麗蓮, 黃仁憲).

Table with 4 columns: Time (13:20-15:00, 15:00-15:10), Topic (e.g., [C-1] ACG in the Media), Host (e.g., 主持人: 楊少瑩), and Guest (e.g., 嘉賓: 李衣靈, 楊少瑩).

Table with 4 columns: Time (15:00-15:10, 17:00-18:00, 18:00-18:05), Topic (e.g., [E-2] Anime's Cultural Identity), Host (e.g., 主持人: 郭雅宏), and Guest (e.g., 嘉賓: 郭雅宏, 謝安).

會議議程

場地 B			
08:40-09:20	報到 (場地 A-綜合 270114)		
09:20-09:30	開幕式 (場地 A-綜合 270114)		
09:30-11:00	基調主題演講 I (場地 A-綜合 270114)		
11:10-12:30	【B-1】 自籌論文：戰後美援與臺灣漫畫的發展		
	主持人：殷寶寧		
	發表人	題目	與談人
	林韻蓁	再現台灣農村——以《豐年》雜誌中的楊英風漫畫為例 (1951-1962)	黃仁姿
	王梅香	文化冷戰下的漫畫跨國移動：哆啦 A 夢在臺港的傳播與再生產	林果顯
	翁智琦	休息與復原的「異托邦」：《誰不是米克斯》的文圖行動與當代批判	殷寶寧
12:30-13:20	午餐時間		
13:20-15:00	【B-2】 ACG 的文化論與批判理論		
	主持人：涂銘宏		
	發表人	題目	與談人
	大津留香織 河野久	Examining the depiction of economical poverty and inequality in “Demon Slayer” during the Taisho Era	涂銘宏
	大津留香織 河野久	Why "Golden Kamuy" Became a Representative Japanese Manga: Balancing Cross-Cultural Understanding and Entertainment	涂銘宏
	陳柏安	色彩作為動態視覺藝術的幻境——動畫形體外的敘事性	劉定綱
	黃青宇	電子遊戲中數據他者之生產、轉向及應用	劉定綱
15:00-15:10	休息		
15:10-16:50	【B-3】 ACG 的文化論與批判理論		

	主持人：劉育成		
	發表人	發表人	發表人
	莊開盛 張邁譽	對人體實驗與「環境」關聯的倫理分析與再評估——以《來自深淵》和《我的英雄學院》作對照	翁稷安
	蔡承志	擴增實境的時代下臺灣文史轉譯的非虛構	劉育成
	謝竹雯	「好鄰居、好朋友、好夥伴」——宣傳漫畫中的日美關係與駐日美軍形象	翁稷安
	黃思齊	二次元的物質性基礎——ASMR 音聲的角色建構	黃俊銘
17:00-18:00	基調主題演講 II (場地 A-綜合 270114)		
18:00-18:05	閉幕式 (場地 A-綜合 270114)		

場地 C			
08:40-09:20	報到 (場地 A-綜合 270114)		
09:20-09:30	開幕式 (場地 A-綜合 270114)		
09:30-11:00	基調主題演講 I (場地 A-綜合 270114)		
11:10-12:30	【C-1】 動畫史暨動畫傳播創作研究		
	主持人：羅禾淋		
	發言人	題目	與談人
	林家德 莊賢智	動畫電影魅力之研究-以奧斯卡最佳動畫片獎為例	楊東樵
	陳慶瑜 李子強 白乃遠	探討動畫敘事架構與角色設計對於觀看意願影響 --以 Pete Docter 導演入圍作品為例	楊東樵
劉傑笙	初探電視動畫的片頭曲與片頭曲--以寶可夢系列為分析對象	羅禾淋	
12:30-13:20	午餐時間		
13:20-15:00	【C-2】 ACG 的歷史、台灣歷史中的 ACG		
	主持人：楊尹瑄		
	發言人	題目	與談人
	李衣雲	近代化觀看方式的變化與現代漫畫的興起	楊尹瑄
	陳偉智	日治時期臺灣漫畫中的美漫影響：陳炳煌《雞籠生漫畫集》中的黑貓與黑狗	李衣雲
陳德馨	沙發椅上聊時事：老瓊四格漫畫與 80、90 年代的台灣讀者	翁稷安	
王伯文	台灣漫畫審查及其影響 --中崙圖書館所藏漫畫之分析	李衣雲	
15:00-15:10	休息		
15:10-16:50	【C-3】 ACG 文本類型研究		
	主持人：劉定綱		
	發言人	發言人	發言人

	周文鵬	鑑往思來：論當代臺灣漫畫創作的產業化 徑路與內容效應對策 —— 從形式選擇談 起	劉定綱
	單柏涵	虛實之愛：探究夢女的創作如何影響自我	張俐璇
	徐竟勛	文圖學視角下遊戲王卡牌遊戲的敘述研究	張俐璇
	廖丹郡	台灣原創漫畫平台與跨國平台之比較初探	劉定綱
17:00-18:00	基調主題演講 II (場地 A-綜合 270114)		
18:00-18:05	閉幕式 (場地 A-綜合 270114)		

場地 D			
08:40-09:20	報到 (場地 A-綜合 270114)		
09:20-09:30	開幕式 (場地 A-綜合 270114)		
09:30-11:00	基調主題演講 I (場地 A-綜合 270114)		
11:10-12:30	【D-1】 動漫遊性別與迷文化		
	主持人：王佩迪		
	發表人	題目	與談人
	廖希文	紙性戀處境及其悖論：情動、想像與賦生關係	王佩迪
	王子銘	百合校園懸疑小說的空間建構—以《盜攝女子高生》與《那一天，朱音投身青空》為例	楊双子
李芳琳	當百合成為日常——論「輕百合」作品對百合文類內涵的擴充可能	楊双子	
12:30-13:20	午餐時間		
13:20-15:00	【D-2】 ACG 文本類型研究		
	主持人：蕭旭智		
	發表人	題目	與談人
	林恕全	驚悚類電玩的邪教符號應用：以《沉默之丘》與《還願》為例	蕭旭智
	黃冠維	因為「我」是天才？：以形式主義重構日本少年競技漫畫的天賦論	游凱麟
錢昱昕	漫畫論文實踐場域初探	蕭旭智	
15:00-15:10	休息		
15:10-16:50	【D-3】 ACG 的文本與歷史		
	主持人：金儒農		
	發表人	發表人	發表人
	張筱嫻	馬拉松式動漫直播的消費與生產—以《中華一番！》為例	金儒農
	翁呈侑 翁宥潔	女性向遊戲中「夢女戀」的親密關係之想像	金儒農
陳安文	鹽漬莓果：今日町子漫畫重造的女性二戰	陳偉智	

		記憶	
	劉兆恩	論李隆杰《1661 國姓來襲》中對鄭森史料的重構與再製	陳偉智
17:00-18:00	基調主題演講 II (場地 A-綜合 270114)		
18:00-18:05	閉幕式 (場地 A-綜合 270114)		

場地 E			
08:40-09:20	報到 (場地 A-綜合 270114)		
09:20-09:30	開幕式 (場地 A-綜合 270114)		
09:30-11:00	基調主題演講 I (場地 A-綜合 270114)		
11:10-12:30	【E-1】ACG 的跨媒介改編		
	主持人：蘇碩斌		
	發表人	題目	與談人
	李瑞竹	「功能翻譯理論」視角下的《東離劍遊紀》析論：以其創作與傳播歷程為中心	司黛蕊
	羅禾淋 林昶仲	漫畫做為公衛傳播的跨域方法 - 以漫畫《Have I Found You》為例	鄭霈絨
范凱婷	食材的召喚——論《深夜食堂》的讀者接受結構及其影視化作品之成效差異	蘇碩斌	
12:30-13:20	午餐時間		
13:20-15:00	【E-2】ACG 文本類型研究		
	主持人：李世暉		
	發表人	題目	與談人
	顏偉珉	活屍末日中的身體政治與權力想像——以《陰屍路》與《學園末世錄》為比較對象	陳國偉
	蕭邦媛	刀劍亂舞在臺灣—從大眾史學角度看日本文化在臺灣的發展	李世暉
黃彥儒	在川普時代回顧《虐殺器官》——兼論伊藤計劃眼中的世界體系	李世暉	
李容慶	補票行為：動漫迷之盜版閱聽與正版消費相關性探討	陳國偉	
15:00-15:10	休息		
15:10-16:50	【E-3】法律與 ACG		
	主持人：林季陽		
	發表人	發表人	發表人
陳秉訓	論「武林群俠傳」遊戲著作之著作權歸屬問題—從最高法院 110 年度台上字第 1167 號民事判決談起	林季陽	

	洪嘉翎	韓國法政策觀點：Web 3.0 時代下 Webtoon 的產業應用模式	陳秉訓
	劉承慶	ACG 改編之著作權問題與策略	陳秉訓
17:00-18:00	基調主題演講 II (場地 A-綜合 270114)		
18:00-18:05	閉幕式 (場地 A-綜合 270114)		

場地 F			
08:40-09:20	報到 (場地 A-綜合 270114)		
09:20-09:30	開幕式 (場地 A-綜合 270114)		
09:30-11:00	基調主題演講 I (場地 A-綜合 270114)		
11:10-12:30	【F-1】 ACG 社群媒體與傳播科技		
	主持人：曹家榮		
	發言人	題目	與談人
	蔡妮倩	2.5 次元舞台在台灣：2.5 次元的跨國傳播與在地樣貌	陳延昇
	翁堉豪	初探虛擬世界與虛擬主播對傳統民俗文化傳播成效之研究	陳延昇
	王威智	後疫情時代的陪伴：Vtuber 的情動展演	曹家榮
12:30-13:20	午餐時間		
13:20-15:00	【F-2】 動漫遊性別		
	主持人：林奇秀		
	發言人	題目	與談人
	吳壬由	韓國 BL 漫畫壓抑的女性慾望與情慾展現：以《夜畫帳》為例	林奇秀
	羅翊萱	無肉不歡？從商業 BL 漫畫性愛場景看成人向清水向市場差異	王佩迪
	劉品志	從「搞 Gay」到「搞 BL」：泛 BL 化時代下 BL 文本對多元性別族群的影響	林奇秀
	張琦鈺 謝顯音	有翼飛翔、有傷療癒	王佩迪
15:00-15:10	休息		
15:10-16:50	【F-3】 自籌論文：文本如何映照社會-以台灣漫畫與動畫電影以討論對象		
	主持人：金仕起		
	發言人	發言人	發言人
	林宗洧	「廢物」如何成長：《廢棄之城》的敘事分析及其批判	謝欣苓
	林筑韋	台灣 BL 漫畫的再現政治——以《邪大與狐仙》與《仍未知曉的景色》為例	張曉彤

	王翔暉	集體記憶的再現：1970 年代台灣閱聽人對 《幸福路上》之接收分析	金仕起
	李佈俞	讀台灣漫畫的地方認同——以《神之鄉》 為例	金仕起
17:00-18:00	基調主題演講 II (場地 A-綜合 270114)		
18:00-18:05	閉幕式 (場地 A-綜合 270114)		

場地 G			
08:40-09:20	報到 (場地 A-綜合 270114)		
09:20-09:30	開幕式 (場地 A-綜合 270114)		
09:30-11:00	基調主題演講 I (場地 A-綜合 270114)		
11:10-12:30	【G-1】 ACG 與展覽		
	主持人：翁稷安		
	發言人	題目	與談人
	許桓翊	實境解謎與國立故宮博物院南部院區的結合—南宮學院「景泰藍之神隱事件」	蕭旭智
	張珮瑜	跳脫「動漫朝聖」的框架—針對非粉絲觀眾所設計的展覽個案分析	翁稷安
	朱盈樺	「羅浮宮漫畫」作為記憶技術	翁稷安
12:30-13:20	午餐時間		
13:20-15:00	【G-2】 產業面面觀主題：跨域與創新		
	主持人：蔡遵弘		
	發言人	題目	與談人
	趙雅婷	從 AI 繪圖談未來藝術發展	羅禾淋
	紀曲峰	以遊戲「毛蟹穴」探討文化符號與科技對稱衝突之行動者網絡	蔡遵弘
	殷寶寧	打怪漫畫博物館	羅禾淋
15:00-15:10	休息		
15:10-16:50	【G-3】 ACG 文本類型研究		
	主持人：李衣雲		
	發言人	發言人	發言人
	徐亦霆	創造毛毛世界：以人性投射(animation)論獸迷實踐	劉品志
	王璟銘	論《薔薇王的葬列》對理查三世身體意象的再現	劉品志
	余玟欣	文本的重塑與(再)詮釋：以乃木坂太郎《幽麗塔》中的都市文化為例	李衣雲
17:00-18:00	基調主題演講 II (場地 A-綜合 270114)		

18:00-18:05	閉幕式（場地 A-総合 270114）
-------------	---------------------

議事規則

- (一)、各場次因發表篇數不同，分為 80 分鐘、100 分鐘，敬請與會者留意每場次時間。
- (二)、為確保每位與會者發言的權利，發言計時原則如下：
 - 主持人 **5 分鐘**，每位發表人約發表 **12 分鐘**，與談人評論 **8 分鐘**。
 - 發表人回應與綜合討論 **3 分鐘**。
 - 時間到前 2 分鐘響鈴一短聲，時間到時響鈴一長聲，並請主持人主持會議進行。
- (三)、如需使用簡報，請提前將檔案上傳至指定雲端資料夾，或提供無毒的隨身碟，於報到時先行向服務台。如需使用個人筆電等器材，請提前和服務台告知並安排測試設備，並備妥轉接器材。如未先行準備好，仍計入發表時間計算，請特別留意。
- (四)、大會當日將有工作人員拍攝照片，作為活動記錄與官網宣傳使用，與會即視作同意。如不同意拍照，請於拍攝當下立即反映，或自行配戴口罩。

籌辦人名單

	姓名	服務機關	職稱
1.	王佩迪	台史博·漫畫博物館籌備小組	專員
2.	李世暉	政大日本研究學程	教授
3.	李衣雲	政大台灣史研究所	副教授
4.	林奇秀	台大圖書資訊學系所	教授
5.	涂銘宏	淡江大學日文系	副教授
6.	陳國偉	中興大學台灣文學與跨國文化所所長、文化研究學會理事 長	副教授
7.	楊尹瑄	成大歷史學系	副教授
8.	劉定綱	師大台文所	助理教授
9.	劉品志	《腐腐得正》作者 BL 文化研究者	高師大碩士
10.	蔡遵弘	實踐大學媒體傳達設計學系	助理教授
11.	羅禾淋	台南藝術大學動畫藝術與影像美學研究所	副教授
12.	蘇碩斌	台大台灣文學研究所	教授

評論人名單

	姓名	服務機關	職稱
1.	王佩迪	台史博·漫畫博物館籌備小組	專員
2.	司黛蕊	中研院民族所	研究員
3.	李世暉	政大日本研究學程	教授
4.	李衣雲	政大台灣史研究所	副教授
5.	林奇秀	台大圖書資訊學系	教授
6.	林季陽	國立臺北大學法律學系	助理教授
7.	林果顯	國立政治大學台灣史研究所	副教授兼所長
8.	金仕起	國立政治大學歷史學系	副教授兼系主任
9.	金儒農	國立中正大學台灣文學與創意應用研究所	專案助理教授
10.	殷寶寧	國立臺灣藝術大學藝術管理與文化政策研究所	教授
11.	涂銘宏	淡江大學日文系	副教授
12.	翁稷安	國立暨南國際大學歷史學系	助理教授
13.	張俐璇	台大台灣文學研究所	副教授
14.	張曉彤	臺灣漫畫基地	產業經理
15.	曹家榮	世新大學社會心理學系	助理教授
16.	陳延昇	國立陽明交通大學傳播研究所	副教授
17.	陳秉訓	政治大學科技管理與智慧財產研究所	副教授
18.	陳偉智	中研院台史所	助研究員
19.	陳國偉	中興大學台灣文學與跨國文化所所長、文化研究學會理事長	副教授
20.	游凱麟	東南科技大學數位媒體設計系	講師級專技教師
21.	黃仁姿	國立政治大學歷史學系	助理教授
22.	黃俊銘	國立政治大學傳播學院	副教授
23.	楊双子	百合／歷史／大眾小說	創作者
24.	楊尹瑄	成大歷史學系	副教授
25.	楊東樵	實踐大學媒體傳達設計學系	助理教授
26.	劉育成	東吳大學社會學系	副教授兼院系級 AI 研究中心執行長
27.	劉定綱	師大台文所	助理教授
28.	劉品志	《腐腐得正》作者 BL 文化研究者	高師大碩士
29.	蔡遵弘	實踐大學媒體傳達設計學系	助理教授
30.	鄭霈絨	國立政治大學傳播學院	副教授

31.	蕭旭智	文化創意產業經濟學系	助理教授
32.	謝欣苓	台大台灣文學研究所	副教授
33.	羅禾淋	台南藝術大學動畫藝術與影像美學研究所	副教授
34.	蘇碩斌	台大台灣文學研究所	教授

發表人名單

	姓名	單位
1.	王子銘	中興大學台灣文學及跨國文化研究所
2.	王伯文	維碼科技公司 / 漫畫史文字工作者
3.	王威智	國立清華大學台灣文學研究所
4.	王梅香	中山大學社會學系
5.	王翔暉	國立臺灣師範大學社會教育學系碩士班
6.	王璟銘	國立臺灣大學歷史學系
7.	朱盈樺	國立臺北教育大學文化創意產業經營學系
8.	余玟欣	神戶大學國際文化學研究推進研究所
9.	吳王由	中興大學台灣文學與跨國文化研究所
10.	李佈俞	台灣師範大學
11.	李芳琳	淡江大學中國文學學系碩士班
12.	李容慶	世新大學傳播管理學系 研究所
13.	李瑞竹	國立清華大學中國文學系
14.	周文鵬	中原大學通識教育中心
15.	林宗洧	國立臺灣大學社會學系
16.	林家德	中國文化大學資訊傳播學系
17.	莊賢智	中國文化大學資訊傳播學系
18.	林恕全	謎團製造所
19.	林筑韋	國立臺灣師範大學社會教育學系碩士班
20.	林韻蓁	中山大學社會所
21.	紀曲峰	僑光科技大學多媒體與遊戲設計系
22.	范凱婷	淡江大學中國文學學系
23.	徐亦霆	台聯大亞際文化研究國際碩士學位學程
24.	徐竟勛	香港大學
25.	翁呈侑	國立台灣大學社會學系
26.	翁宥潔	國立陽明交通大學傳播與科技學系
27.	翁堉豪	國立陽明交通大學 資訊工程學系
28.	翁智琦	國立台北教育大學台灣文化研究所
29.	張珮瑜	駁二藝術特區
30.	張琦鈺	國立東華大學教育與潛能開發學系多元文化教育 博士班
31.	謝顥音	國立東華大學教育與潛能開發學系 副教授
32.	張筱嫻	國立臺灣師範大學大眾傳播研究所
33.	莊開盛	國立政治大學哲學研究所碩士生

34.	張邁譽	輔仁大學哲學系學士生
35.	許桓翊	國立故宮博物院
36.	陳安文	國立政治大學台灣文學研究所碩士班
37.	陳秉訓	國立政治大學科技管理與智慧財產研究所
38.	陳柏安	國立臺灣大學
39.	陳偉智	中研院臺灣史研究所
40.	陳德馨	國立空中大學人文學系
41.	陳慶瑜	國立雲林科技大學數位媒體設計碩士研究生
42.	李子強	國立雲林科技大學數位媒體設計助理教授級專業技術人員聘兼國際處組長
43.	白乃遠	國立雲林科技大學數位媒體設計助理教授
44.	單柏涵	政治大學新聞系
45.	黃青宇	國立陽明交通大學應用藝術研究所碩士生
46.	黃冠維	臺灣大學外文系博士班
47.	黃彥儒	國立政治大學歷史學系
48.	黃思齊	國立陽明交通大學亞際文化研究國際碩士學位學程
49.	廖丹郡	國立成功大學台灣文學系碩士班
50.	廖希文	國立臺灣大學社會學系
51.	廖希文	國立臺灣大學社會學系
52.	趙雅婷	國立陽明交通大學
53.	劉兆恩	輔仁大學中文系
54.	劉品志	無
55.	劉傑笙	國立政治大學日本研究學位學程
56.	蔡妮倩	國立中興大學台灣文學與跨國文化研究所
57.	蔡承志	國立臺灣大學臺灣文學研究所
58.	蕭邦媛	國立東華大學 臺灣文化學系學士班
59.	錢昱昕	掌中乾坤網路科技股份有限公司
60.	謝竹雯	Department of Anthropology, University of North Carolina at Chapel Hill
61.	顏偉珉	國立政治大學中國文學系博士生
62.	羅禾淋	國立臺南藝術大學 動畫藝術與影像美學研究所 副教授
63.	林昶仲	國立臺南藝術大學 高階藝術管理碩士在職學位學程 碩士生
64.	河野久	University of Miyazaki
65.	大津留香織	台南應用科技大學

基調主題演講介紹

基調主題演講①：Performing Anime' s Actors: Across Borders, Across Bodies

講者：

Dr. Stevie Suan，日本·法政大学全球教養学部副教授，美國籍學者，日本動畫研究者，研究視野並擴及至了中文圈。著有 *The Anime Paradox: Patterns and Practices through the Lens of Traditional Japanese Theater*. Folkestone: Global Oriental, 2013. *Anime' s Identity: Performativity and Form Beyond Japan*. MN: University of Minnesota Press:2021. 等

演講摘要：

本場主題演講，可分為兩個關鍵區塊。第一部分主要介紹分析動畫的方法論，以及它們如何構建對動畫、其創作者和文化生產的理解，將動畫視為一種全球現象，並從文化生產、跨國主義和全球化的角度來進入探討與對比。

第二部分著眼於動畫人物（anime characters）中的表演模式，探索動畫美學與構成自我認同的方式之間的關係。動畫的形象化表演（figurative acting）與生活方式的表現十分契合，這促進了一種美學的發展，即把自我視為互文性引用的綜合體，迅速切換到各樣的視覺代碼。

總言之，動畫式表演模式，並不限在動畫之中，而是存在於我們的日常交流實踐中，與各式的動畫表演模式生產。我們應該重新考慮，世界如何被「動畫化」，以及多元的動畫化如何表演出不同類型的自我形構。

基調主題演講②：漫畫論：“Manga, ” “Manhua, ” “Comics” ?以「漫画」

(與「マンガ」)的英譯為中心

講者：

Dr. Jaqueline Berndt, 瑞典·斯德哥爾摩大學日本語言與文化教授原京都精華大學漫畫理論教授, 目前擔任歐洲多項關於亞洲藝術、文化、歷史、動漫書系的學術委員會委員/ 主席/顧問編輯。編有:Manga's Cultural Crossroads, Routledge, 2014. 著有: Manga: Medium, Art and Material, Leipzig: Leipziger Universitätsvlg, 2015. Phaenomen Manga. Comic-Kultur in Japan, Edition Q.1995.

演講摘要：

「Manga」、「Manhua」、「Comics」? 本次的演講環繞著這三個名詞的意義, 來討論漫畫英譯問題。在日本漫畫流行於西方後, 從日本漫畫的系譜發展開始的「Manga」變成為英文中的東方「漫畫」的指示符號。

本次演講即試圖藉著討論日系漫畫(manga)、comics、華語發音的漫畫(manhua)各內涵著怎樣的意義、指示著什麼樣的漫畫系譜, 以及日本如何看待、指稱台灣的漫畫。

2017年, 「Mangasia 新造一詞「Mangasia(亞細亞漫畫)」, 來指稱亞洲漫畫, 以迴避現今英譯裡, Manga=日本、Manhua=中國的國家性, 在台灣漫畫除了日本之外, 也登上世界舞台, 是否需要除了Comics以外的獨自翻譯? 是的話, 該用怎樣的英譯名詞去代稱為佳?

「Mangasia」會是最佳解答嗎?

發表人的論文摘要

場地 B 綜合 270302

【B-1】自籌論文：戰後美援與臺灣漫畫的發展		
發表人	題目	摘要
林韻蓁	再現台灣農村 ——以《豐年》 雜誌中的楊英風 漫畫為例（1951- 1962）	<p>《豐年》雜誌是 1950 年代美援時期，由美新處、經合署與農復會（亦即中華民國與美國）共同針對台灣農村所發行的宣傳性刊物。考慮到戰後農村社會農民之閱讀程度，《豐年》在設計上使用大量的圖畫、插畫輔助文字，目的是為確保與農民的溝通與知識宣傳。另外，《豐年》設有漫畫專欄以增加娛樂性、提高讀者之閱讀興趣。1951-1962 年，楊英風於《豐年》擔任美術編輯，因此雜誌中多數圖像與漫畫皆為楊氏之創作。由此，本文主要探究在文化冷戰的年代，楊英風如何在此雜誌中透過圖像作品「再現台灣」以及「再現自由中國」？又如何展現以美國主導的文化冷戰宣傳中的「現代性」？透過探討此問題，我將考察在冷戰年代的台灣藝術家，如何在中美機構的場域中創作出符合雙方預期的作品？又是否有在「中國性」和「現代性」的雙重結構下追求創作的自主？</p> <p>本研究預計透過歷史檔案：《豐年》雜誌、《楊英風全集》以及報章新聞雜誌進行內容分析。本研究預期結果是：首先，我試圖透過農復會檔案描繪《豐年》雜誌誕生的場域。第二、楊英風 1951-1962 年間在《豐年》中的作品，多為漫畫或版畫，主題以「風俗畫」為主（題材源自台灣的農村習俗、鄉土文化）且以寫實主義的手法表現。而雜誌外的創作，楊英風則追尋「中國性」與「現代性」的交融，嘗試透過西方的媒材創作出具中國文化特色的藝術作品。如：他替公、民營機構設計的商標，可看出受新藝術、裝飾藝術影響甚多；另外，他也運用「現代性」的技術、材質（如：雷射、不鏽鋼材質）進行新媒材與雕塑創作。更在 1958 年，合同其他藝術家創立「現代版畫會」。由此可見，楊氏在 1951-1962 年間已有不少抽象創作；不過，這類型的作品卻幾乎未曾亮相在同時期的《豐年》雜誌裡。</p>

		<p>總此，《豐年》雜誌中楊英風的漫畫、版畫作品即使大部分為「風俗畫」，且被歸類在他的「鄉土創作」中。但作品中他描繪的「自由中國鄉村」的樣貌與表現技法，仍呈現美國現代主義的精神，且亦具「時代性」、「反共性」。另外，楊英風透過漫畫描繪台灣農村質樸的精神，並將其轉譯為具「中國傳統山水畫精神」的作品，以「再現台灣」。</p>
<p>王梅香</p>	<p>文化冷戰下的漫畫跨國移動：哆啦 A 夢在臺港的傳播與再生產</p>	<p>本文主要探究文化冷戰的背景下，小叮噹（多拉 A 夢）為什麼及如何在臺港間進行跨國移動？回答該提問重要性有二：一是補充文化冷戰與漫畫的相關討論。目前對於文化冷戰的研究著重文學、電影和廣播，然而，對於當時更受一般大眾歡迎的漫畫討論卻相對較少。二是建構對於「臺灣漫畫史」跨國傳播的路徑。本研究預計透過歷史檔案（美國史丹佛福佛檔案）、報章雜誌（如《兒童樂園》上「叮噹」的連載）和漫畫書（不同版本的《小叮噹》）進行內容分析。本研究預期結果是：首先，本文將說明，臺灣對於小叮噹這個卡通人物的接受，始自文化冷戰的跨國移動脈絡。臺灣最早接觸小叮噹透過來自香港兒童刊物《兒童樂園》，當時《兒童樂園》被香港「叮噹之母」也是《兒童樂園》總編輯張浚華命名為「叮噹」，於 1969 年透過日本講談社的雜誌引入香港，並於 1973 年開始於《兒童樂園》上連載，深受讀者歡迎，並於 1976 年出版單行本。其次，臺灣出版人黃樹滋面臨出版困境，於 1974 年自香港引進「叮噹」，然後更名並開始於《好學生雜誌》連載「小叮噹」，挽救青文出版社瀕臨危機的困境。然而，台版的《小叮噹》，將原作拆解，並重新排列組合為新的故事，前三分之一是原作者藤子不二雄的作品，後三分之二則是臺灣本地作家作品，打造屬於台版的小叮噹。最後，台版《小叮噹》將其內容在地化，例如富士山改為阿里山等，但在科幻、想像的精神卻一以貫之。台版《小叮噹》在 1983 年，再向東南亞，如新加坡和馬來西亞進行文化傳播，並再次被更名為《八寶叮噹》。總此，文化冷戰是小叮噹跨國傳播的開始，而資本主義的市場機制卻決定小叮噹呈現的內容樣貌。</p>
<p>翁智琦</p>	<p>休息與復原的「異托邦」： 《誰不是米克</p>	<p>美國在二戰後開始在世界各地廣設軍事基地，並於韓戰、越戰期間，大量派遣美軍進駐東亞。其中，美軍藉由「休息與復原計畫」分批來臺度假，因而產生台美混血兒千人以上。行人文化實驗室集結多位台</p>

斯》的文圖行動 與當代批判		灣漫畫家、編劇於 2019 年創出版《誰不是米克斯》，透過梳理檔案與口述歷史，將漫畫化為一種社會行動，在當代重新提出理解「台美混血兒」的方式。本文嘗試以異托邦角度檢視《誰不是米克斯》，思考冷戰結構中的「台美混血兒」對台灣的特殊意義。這些台美混血兒的身份與身體，不僅充滿台灣女性與美軍之間的私密和個人的感情色彩，置放於冷戰結構脈絡中，事實上也強調出美軍在台的經驗與特殊存在。他們的存在不僅見證了「不連續的歷程」，反映出一段歷史上特殊的休復時間，《誰不是米克斯》的再詮釋，更是變成一種當代的再發現，並重新打造理解、論述「台美混血兒」的媒介與空間。
【B-2】ACG 的文化論與批判理論		
發表人	題目	摘要
天津留 香織 河野久	Examining the depiction of economical poverty and inequality in “Demon Slayer” during the Taisho Era	<p>Demon Slayer (Kimetsu no Yaiba) is a Japanese manga written and illustrated by Koyoharu Gotoge. The story is mainly set in the Taisho period. Tanjiro Kamado, the protagonist, is in a battle against the demon overlord Kibutuji Muzan and subordinates with his colleagues of Demon Slayer Corp (Kisatu Tai). It was serialized in Weekly Shōnen Jump from February 2016 to May 2020, with its chapters collected in 23 volumes. These 23 volumes have become a big hit with more than 150 million copies in print.</p> <p>There are many possible factors that contributed to the big hit of "Demon Slayer". Some researchers point out this big hit can be attributed to its detailed depiction of social conditions in the Taisho era, although there are many unrealistic and cartoonish depiction.</p> <p>Therefore, many researchers, historians, and manga critics have analyzed the social conditions depicted in "Demon Slayer" from various academic perspectives. However, there are no studies or books that focus mainly on "poverty" in the Taisho era, which is a very significant element as a background and stage setting for the story.</p> <p>This paper analyzed whether the poverty depicted in " Demon Slayer " is consistent with the real social situation of the</p>

		<p>Taisho era, by using the results of recent poverty studies and statistics. This analysis revealed that, "Demon Slayer" is quite accurate in its depiction of poverty although there are some mistakes. In particular, the Gini Coefficient estimates for the Taisho period and other research indicate that the gap between urban and rural areas' depiction is accurately portrayed. In addition, the tremendous salary difference between ordinary soldiers and the Hashira (high-ranking officers) of the Demon Slayer Corp is also considered to be at a reasonable level, based on an analysis of the army salary s at the time.</p>
<p>大津留 香織 河野久</p>	<p>How "Golden Kamuy" Became a Representative Japanese Manga: Balancing Cross-Cultural Understanding and Entertainment</p>	<p>Satoru Noda's work "Golden Kamui" is widely regarded as one of Japan's representative manga. However, there are many sexual depictions in the work that are not inevitable in a storyline typical of Japanese serialized manga for young people, and it can be assumed that such depictions that violate political correctness are far removed from international and critical acclaim. Nevertheless, the reason why this film is still highly acclaimed is thought to be due more to its depiction of Ainu culture than to its impression of sexuality.</p> <p>This paper analyzes the depiction of elements related to Ainu culture in "Golden Kamuy". The analysis shows that an important characteristic of this work is more than "an accurate introduction of the culture" but rather "an attitude of cross-cultural understanding. In particular, the behavior of the main character, Saichi Sugimoto, is the attitude of an exemplary fieldworker, and his cultural relativism allows him to utilize the sensitive subject of indigenous culture in a contemporary manga.</p>
<p>陳柏安</p>	<p>色彩作為動態視覺藝術的幻境——動畫形體外的</p>	<p>色彩作為人們對周遭世界視覺認知的媒介，透過人類的生理及文化脈絡建構了一符號體系。在色彩演算法成熟的今天，當代動畫常利用此符號體系與其表現方式特性的相似性，以大量色彩於場景間的流動構造</p>

	敘事性	<p>意象。本文旨在透過符號學在當代的歷史發展、敘事方法、及在現代社會的隱喻，了解色彩在動畫的表現是否可以被視為一獨立的符號敘事體系，及釐清此體系內部的交互作用方式。</p> <p>本文首先回顧視覺藝術史如何在光學基礎上詮釋色彩，並探討在攝影術介入視覺作品的複製後，色彩如何透過聯覺（synthesia）與其他感官共同形塑作品內在的獨特時空。在實例中，我透過日本歌手 Eve 的兩個音樂作品《遊生夢死》及《Yoku》作為 MV 的短篇動畫，藉由文本分析闡明色彩對敘事時空進行干涉的機制。最後，我將以當代藝術場域的結構及文化消費主義的觀點，論述動畫的色彩符號如何與社會場域交互作用並將抽象的個體邊界概念映射至文化消費者的精神需求。</p>
黃青宇	電子遊戲中數據他者之生產、轉向及應用	<p>以遊戲分析、遊戲理論及文化理論回顧的研究方法，本論文希望提出電子遊戲設計上對非玩家角色的「數據他者」之產生、轉向及應用。數據他者可因由劇情敘事（他者化、非人化）以及遊戲機制所產生（需要打怪賺取經驗值以通關遊戲），其情況在 MMORPG、打怪刷寶遊戲等特別明顯，從而令遊戲變為施虐環境的結構及推崇零和價值觀。而在近代看到更多遊戲設計有後現代意識轉向的趨勢，包括數據他者的去他者化嘗試，其方針有敘事上（敵人主體之劇情及動機補充）、遊戲機制上（多結局、不殺戮路線真結局）從而出現非零和的願景，以及把他者結構放諸社會語境反省的認真遊玩路線。從而本文希望承認遊戲感官美學的同時亦提倡遊戲本體的價值美學與意義。</p>
【B-3】ACG 的文化論與批判理論		
發表人	題目	摘要
莊開盛 張邁譽	對人體實驗與「環境」關聯的倫理分析與再評估——以《來自深淵》和《我的英雄學院》作對照	<p>在《來自深淵》和《我的英雄學院》中各自涉及了關於人體實驗的劇情，然而觀眾對於這些在迥異的兩個「環境」中有違現行人體實驗之研究倫理的反應卻有所不同。本文所謂的「環境」，即該作品設定下的社會秩序、自然條件等交互作用所產生的歷史性成因，本文試圖指出：一、兩部作品中的「環境」與現實中人體研究之倫理規範的歷史性成因；二、試圖通過作品的對照研究，指出倫理規範會如何根據歷史性因素而有所動搖或強化；三、本文預計嘗試通過在對精神分析意義下「人性」的分析，重新奠基有關人體研究之倫理守則之倫理性。</p>
蔡承志	擴增實境的時代下臺灣文史轉譯	<p>1990 年代大敘事崩解後，宇野常寬提出「擴增實境的時代（Little People 的時代）」，說明今日現實入侵到虛構中，過往被視</p>

	<p>的非虛構</p>	<p>為虛構的事物逐漸現實化。以往被視作「逃避現實」的ACG作品中大量出現現實的人事物，成為人們重新與歷史、文學接軌，「追尋現實」的契機。臺灣隨著全球化浪潮與媒介科技迅速發展迎來相同處境，然而社會未能普遍共享相同歷史認知的情況下，「非虛構」在2010年代後半迅速盛行，並與文史轉譯合流。</p> <p>本文欲以擴增實境的時代作為理論基點，從臺灣文史轉譯策略分析日臺「虛構現實化」的發展異同，並重新審視敘事消費模式變化下文史轉譯對於「現實」與「虛構」的需求。日本發展出如《文豪 Stray Dogs》重新拼貼符號的作品，臺灣文史轉譯則謹守現實為基底的非虛構，說明臺灣仍處於重構歷史的階段，卻也成為了文史轉譯發展的侷限。</p>
<p>謝竹雯</p>	<p>「好鄰居、好朋友、好夥伴」——宣傳漫畫中的日美關係與駐日美軍形象</p>	<p>自1951年日本與美國簽訂安全保障條約、合法化美軍駐留日本以來，駐日美軍與基地的存在，體現了二戰遺緒、日本被納入美國冷戰框架與後冷戰時期地緣政治的現實。超越七十年的「夥伴關係」是如何被展演、理解與改變的？本研究採取當代人類學的軍事研究視角，以兩套駐日美軍所發行的宣傳漫畫——寫實畫風的《漫畫 航空母艦喬治華盛頓》(2008)與萌系畫風的《我們的同盟——永續的夥伴關係》1-4冊(2010-2011)——為主要分析文本，探討駐日美軍與日美關係在漫畫中如何被呈現；並輔以在日本沖繩與神奈川使用參與觀察與訪談等研究方法的田野調查所得，勾勒出宣傳漫畫的出版脈絡、相關親善政策、效應與批評。本研究期望能夠提供國際關係理論之外，另一種瞭解日美同盟的切入點。</p>
<p>黃思齊</p>	<p>二次元的物質性基礎——ASMR音聲的角色建構</p>	<p>「音聲作品」是一種泛ACG作品類別，其特徵粗略理解第一人稱的廣播劇，並廣泛使用ASMR——假人頭立體錄音技術製作，以聽覺為核心的表現及ASMR沉浸式體驗的技術支持，使音聲作品在媒介與演出上具有相當殊異的性質。</p> <p>本文以音聲作品中的角色建構為出發點，關心御宅研究中的物質性(materiality)，提出「二次元」一詞所蘊含的視覺性假設，意即二次元議題本質上是立基在圖像上的議題，但過往的御宅/ACG研究卻鮮少意識到圖像以及非圖像的媒介特徵。本文希望襲承拉馬爾(Thomas Lamarre)</p>

		在媒介——ACG 研究上的關懷,討論表現媒介的物質與技術差異,並以音聲作品作為理解非視覺導向媒介的「二次元」特質途徑。
--	--	---

【C-1】動畫史暨動畫傳播創作研究		
發表人	題目	摘要
林家德 莊賢智	動畫電影魅力之研究-以奧斯卡最佳動畫片獎為例	<p>隨著全球經濟發展與科技應用蓬勃發展，動畫技術不斷創新，動畫產業與市場逐漸成長，在 2001 年開始設立鼓勵優秀動畫作品的奧斯卡最佳動畫片獎，備受全球矚目的動畫電影獎項為最高榮譽象徵，也與電影市場票房收入保證息息相關，因此本研究主要目的以感性設計探討奧斯卡金像獎最佳動畫短片得獎作品之魅力因子，將透過魅力工學 (Miryoku engineering) 之評價構造法 (Evaluation Grid Method) 實際進行深度訪談六位資深動畫影迷，探討深受影迷與評審喜愛的動畫得獎作品為何有高度吸引力及高票房魅力因子及特質，以及其抽象心理感受與具體因素之間的關係。本研究將多位影迷訪談結果以 KJ 法來簡化各魅力因子，彙整繪製成評價構造圖，以建構感性魅力因素與動畫電影要素之關聯性，歸納影響深受影迷喜歡得獎動畫電影的主要魅力因素，本研究結果發現奧斯卡動畫電影的四大主要魅力因子為動畫的「劇情內容」、「角色設計」、「美術風格」、「音樂設計」等主要評價項目所吸引影迷喜愛觀看原因。尤其在動畫電影的劇情內容會讓人有印象深刻、勵志且感動人心的感覺。透過本研究分析有助了解動畫市場觀眾們的喜好與關注原因，研究結果可供動畫師和電影動畫業者製作實務參考。</p>
陳慶瑜 翁漢騰 李子強 白乃遠	探討動畫敘事架構與角色設計對於觀看意願影響—以 Pete Docter 導演入圍作品為例	<p>美國皮克斯動畫工作室的首席創意官彼特·達克特 (Pete Docter) 曾擔任《靈魂急轉彎》、《腦筋急轉彎》、《天外奇蹟》、《怪獸電力公司》的導演，曾獲六項奧斯卡提名，得到兩次最佳動畫長片獎項，從這些表現成功的動畫佳片都是有值得探討的。本研究將會使用問卷調查法，並先從相關文獻探討彼特導演在動畫前製的敘事架構，讓觀眾心境隨著劇情有情緒起伏，帶給觀眾感動與娛樂，以及說好一個成功故事，其中角色設計也佔很大部分，從故事與角色之間關係去探討角色設計其圖像背後所象徵意義，並進一步了解觀眾對於觀看意願影響，預期成果是整理觀眾對於故事的敘事架構與角色設計的意義而影響觀看意願，讓後續動畫創作者可以藉由本研究獲得製作動畫上的參考。</p>
劉傑笙	初探電視動畫的片頭曲與片頭曲	<p>日本每一集電視動畫的長度落在 24 分鐘左右，在動畫放映的前幾分鐘，通常會播放片頭動畫；在正片結束後，用各具特色的片尾作結，</p>

	—以寶可夢系列為分析對象	<p>或進入次集預告的環節。搭配片頭與片尾的歌曲或音樂，稱為片頭曲和片尾曲。</p> <p>本研究將以寶可夢(ポケモン、Pokemon)的電視動畫為研究對象，回顧自 1997 年開播至 2023 年的片頭曲與片尾曲，分析歌曲的曲式、結構與歌詞，試圖整理並闡述電視動畫片頭曲和片尾曲，各自的特徵與異同。也希冀在 ACG 研究之中，開展新的研究視界。</p>
【C-2】ACG 的歷史、台灣歷史中的 ACG		
發表人	題目	摘要
李衣雲	近代化觀看方式的變化與現代漫畫的興起	<p>西方自文藝復興時期後至十七世紀，一幅畫中從擁有多個時間點與視點的呈現方式，逐漸轉變為一個視點與一個時間點，這背後包含了文藝復興的人本主義興起、宗教改革，帶動了世俗化視點的出現，而十三世紀大學林立創造出的讀者群，也促使了印刷革命的發生。此外，近代化最重要的概念在於使人將自然對象化，時間與空間成為觀察與控制的對象，直線序列的時間觀，以及瞬間時間點與視點的圖像，形成了近代民眾版畫、漫畫與電影的原理。這些在十八世紀末工業革命發生後匯集起來，形成了民眾版畫 (IMAGERIE d' EPINAL)，的興起。而 19 世紀初，諷刺畫家 Rodolphe Töpffer(1799-1846) 展開的現代漫畫，與版畫不同，是在頁中分格，在人物的表情的誇大、變形上，有了很大的變化，尤其是連續故事漫畫，更強調了人物性格在序列畫格之間的連結作用，這種表現方式又與當時的劇院表演可以產生連結。本文即試圖從西方近代化的歷史，去爬梳現代西方漫畫形式興起的脈絡。</p>
陳偉智	日治時期臺灣漫畫中的美漫影響：陳炳煌《雞籠生漫畫集》中的黑貓與黑狗	<p>《臺灣人士鑑》介紹 1903 年出身於基隆，在上海經商並兼任臺灣新民報上海支局長的陳炳煌「文筆自由自在，特以能作ボソチ畫而為江湖所知」。所謂「ボソチ畫」即是指當時在雜誌或是報紙上刊載的新聞評論漫畫，特別是諷刺性的漫畫。1935 年陳炳煌編輯先前刊行的漫畫，在臺灣出版《雞籠生漫畫集》，這是日治時期第一本臺灣人出版的漫畫集。本文討論陳炳煌的漫畫觀點、漫畫集的構成，並以漫畫集的漫畫類型為例，指出陳炳煌受到 1920 年代美國漫畫「瘋狂貓」(Krazy Kat)、「菲力貓」(Felix the cat) 與「親爺教育」(Bringing up father) 的影響。陳炳煌在美漫影響下發展出本土化的黑貓黑狗漫畫，其漫畫作品兼具全球化元素與在地化實踐。</p>

陳德馨	沙發椅上聊時事：老瓊四格漫畫與 80、90 年代的台灣讀者	<p>老瓊是 1980 年代至 1990 年代最為知名的台灣漫畫家，她與朱德庸分別代表聯合報系與中時報系的時事漫畫專欄作家。他們創造的漫畫人物：「宋玉」與「徐則林」成為 2007 年的反菸大使，可以看出她的漫畫在台灣大眾文化中有極高的知名度。</p> <p>老瓊的漫畫風格緣自歐美畫風，經過多年演練，終究形成她獨特的人物造型與敘事節奏，尤其是她以幾名漫畫人物閒聊台灣當前時事的漫畫專欄，成為當時廣大台灣讀者的共同記憶。</p> <p>老瓊的漫畫讀者遍佈全台，但到底是誰？他們的背景為何？誰又會喜愛和支持她的漫畫呢？成為本研究計畫最感興趣的一部分。我相信，唯有透過漫畫家與漫畫讀者互動之研究，才得以確知時事漫畫在當代大眾文化中的運作與重要性。</p>
王伯文	台灣漫畫審查及其影響 -- 中崙圖書館所藏漫畫之分析	<p>從 1967 年到 1987 年間施行的《編印連環圖畫輔導辦法》（簡稱漫畫審查制度），堪稱是台灣漫畫史上影響最深遠的事件，不僅造成了台灣漫畫創作上的巨大斷層，更重要的是引入了大量的日本翻版漫畫，重新形塑了台灣的漫畫文化，其影響至今一直持續。</p> <p>雖然漫畫審查制度影響如此重大，但一般探討僅限於法規本身及歷史淵源，較少針對該時期之漫畫文本直接研究，一方面市面現存文本不多，所幸因輔導辦法規定送審漫畫需在國立編譯館留存備查，該機關改制後，將其存書轉贈台北市立圖書館中崙分館，成為目前唯一有完整保存的審查時期漫畫文本記錄。</p> <p>本論文以現存於台北市立圖書館中崙分館之送審漫畫存書為主要研究對象，除整理館方提供之資料外，也多次實際入館借閱並比對資料，分析其中部分漫畫文本，藉此爬梳此段期間台灣漫畫出版狀況的演變</p>
【C-3】ACG 文本類型研究		
發表人	題目	摘要
周文鵬	鑑往思來：論當代臺灣漫畫創作的產業化徑路與內容效應對策——從形式選擇談	<p>隨著娛樂選擇不一而足，當代情節式內容的成效勝負，早已不只來自創作品質與作品能見度的交互作用，更必須兼顧受眾反應機制，嘗試樹立有感標的，從而制定足以強化、衍用其接受動能的輸出策略，圈開名為「ip」（Intellectual Property）的生態網絡。</p>

	起	<p>近年來，鑑於資源注用、跨界轉製等事實結果逐漸累積，「影視化」儼然成為國人談述臺灣漫畫正向發展的切入點。但值得深思的是，如果根據產業背景不同，「改編」在形式和市場之間，可以同時是錦上添花及避短揚長的 ip 手段，那麼相較於各見邏輯的日、韓徑路，或許在「有沒有」、「有多少」之外，台漫體系更須關注的影視化問題，仍是「為什麼」、「適合嗎」與「能怎麼咬合」。</p>
單柏涵	虛實之愛：探究夢女的創作如何影響自我	<p>在女性動漫觀影迷群中，有些粉絲會自稱為「夢女」，即為想像和虛擬角色建立情感關係的女性。夢女多會創造出一個角色，作為自己的虛擬替身來進行同人創作。本研究旨在探討夢女在創作時自我代入、與虛擬角色互動的過程，將對現實中的自我帶來哪些影響。本文採深度訪談法，以進行夢創作時間半年以上的夢女為主體，去瞭解他們的創作與生命經驗。初步研究發現，此類創作帶來的多為正向影響，也能讓夢女發現自己理想的情感關係，並作為現實的行動依據或反思。</p>
徐竟勛	文圖學視角下遊戲王卡牌遊戲的敘述研究	<p>遊戲王公式卡片遊戲（遊戲王 OCG）為根據日本漫畫家高橋和希所創作的漫畫《遊☆戲☆王》而衍生的集換式卡牌遊戲，由 Konami 公司開發與出版。而集換式卡牌遊戲的意旨在於以「收集」的方法去進行「牌組構築」及「遊戲」，這種「收集」的行為使得玩家不得不加入到這種消費行為之中。建基於此，本文有意以「文圖學」及「物語消費」作為著眼點，去處理遊戲王 OCG 的「敘述角度」及其生產方式。所謂「敘述角度」，即為敘事的研究，誠如大塚英志曾經提到有關「物語消費」的概念，人們會為了滿足「大敘事」，從而去收集被碎片化的故事信息，即為「小敘事」。本文章將探討遊戲王公式卡片遊戲如何運用「圖像」、「文字」及「概念」的「小敘事」，令到玩家們進入到一種雙向的「大敘事」之中——既出自於「遊戲」本身，亦出自於「玩家」本身——此點建基於遊戲王本身的自由度及跨文化性，因此其所具備的大敘事模式，對於各人的觀點之間亦有所不同。</p>
廖丹郡	台灣原創漫畫平台與跨國平台之比較初探	<p>網漫平台成為現今相當主流的漫畫閱讀方式，深耕網漫市場多年的跨國平台 LINE WEBTOON 於 2014 年進入台灣，早已發展出一套較為成熟的運營模式，該平台除大量韓國漫畫，目前亦有不少台灣原創漫畫內容。</p> <p>相較於台灣本土所經營之漫畫平台，無論是傳統出版社所經營之線上平台，如 GO 原漫基地及東立電子書城，或目前由文策院所運營的</p>

CCC 創作集已於 2020 年全面轉為線上化，另有 2021 年由遊戲代理商設立的 beanfun! 漫畫星，三者皆尚在擴充發展階段。

而上述三種台灣漫畫平台的運營模式恰好為不同角色經營：出版社、官方及企業，因此筆者將藉本次論文上述三者角色所經營之台灣網漫平台與韓國跨國平台 LINE WEBTOON 進行分析比較，以期從本次研究中發現台灣網漫及平台本身新的可能性及產業方向。

場地 D 綜合 270305

【D-1】 動漫遊性別與迷文化		
發表人	題目	摘要
廖希文	紙性戀處境及其悖論：情動、想像與賦生關係	<p>紙性戀 (Fictosexuals) 即對虛構物感到性／浪漫魅力但對活人罕有類似感受者，該認同隨無性戀運動生成在英語、日語、漢語 ACG 迷群中。文獻指其可能焦慮於紙性戀悖論 (Fictophilia Paradox)，故有必要探索因應實作；而賦生 (Animation=注入生機) 取徑及糾纏於人—非人間的賦生關係 (Animating Relationships) 可用以理解其體驗。</p> <p>本文從情動、想像與存有論向度提問台灣紙性戀者如何體驗及實作與虛構角色的賦生關係。調查始於臺大宅研的田野並滾雪球接觸紙性戀報導人，以現象學訪談觸及圍繞其性制之處境並分析主題，進而對其生存餘地及政治位置提出建議。預期結果含：相對於對人性戀 (Interpersonally-Oriented-Sexuality) 其如何以更多樣媒介物協商存有論問題並經營動態關係，並如何因應非對人／對物性戀 (Non-Interpersonally-Oriented/Objectum sexuality) 經歷的紙性戀悖論。</p>
王子銘	百合校園懸疑小說的空間建構—以《盜攝女子高中生》與《那一天，朱音投身青空》為例	<p>百合作為一個在日本已經發展超過 20 年的次文化，近年來除了藉由翻譯讓日本的作品進入台灣之外，也開始逐漸有本土的創作者開始百合的小說或漫畫的創作，但百合的定義一直在百合迷族群中的重大爭議。近年來隨著類型的發展百合已不再只有日本的作品，那台灣的百合作品有什麼特色呢，與其源頭的日本或其他國家的百合作品的相同與不同之處在哪？台灣尚且缺乏這方面的比較研究與討論。</p> <p>目前台灣有關百合文化的論文多以兩種角度出發：粉絲研究與酷兒研究。粉絲研究數量最大，多數是討論迷群如何藉由百合作品，或是從異性戀作品中解讀出百合情誼，從而達到性別解放及自我賦權。而酷兒研究則會從百合作品相對於台灣同志文學更加陰柔、曖昧的特點出發，提出一種新的酷兒視角，或進一步延伸成當代台灣特色的酷兒文化。但兩者似乎都未解決的一個問題，百合除了性別層次上的議題性，繼承自日本的類型及歷史脈絡，對台灣的百合文化及特別是文本的內容影響。本文會以日本與台灣的兩部輕小說作為比較對象，以傅柯的異質空間為核心，說明百合作品過往如何翻譯日本的女校空間以形成類型特色，但</p>

		也塑造了一種性別禁忌的規訓空間。接著，分析當代作家如何重新檢視百合類型的空間敘事，進行反思及批判。
李芳琳	當百合成為日常——論「輕百合」作品對百合文類內涵的擴充可能	<p>近年來，以芳文社《Manga Time Kirara》與系列雜誌之連載作品為代表，如《K-ON!》、《搖曳露營△》等以「女性的日常生活或互動」為主題的作品大受歡迎，遂出現「輕百合（ソフト百合）」一詞。輕百合的出現，究竟意味著百合文類定義的進一步發展，抑或有別於典律的新類型將要誕生？</p> <p>本文將透過文本分析，探究輕百合作品的內容結構所呈現的意涵，和百合文類既有的價值思維的異同處。說明輕百合作品描繪的雖是在「萌文化」脈絡下設計的女性角色，但透過她們「一起行動」的日常，親密女性間結伴共度瑣碎時間的生活經驗，能自然融入於角色的互動過程中，進而回應女性為主體的百合受眾的情感需求。同時，輕百合作品呈現簡單、純粹的人物關係與情節，加上社會價值觀普遍接受女性的親密表現與群體活動，容易引發一般讀者的共鳴。這也令百合文類的讀者能找到故事的空白與間隙，「歪讀」角色間的情感模式，讓輕百合有匯流至百合文類的可能性。</p>
【D-2】ACG 文本類型研究		
發表人	題目	摘要
林恕全	驚悚類電玩的邪教符號應用：以《沉默之丘》與《還願》為例	<p>驚悚類電玩經常使用影射或暗喻的手法，以現實存在的宗教為原型，在遊戲世界創造新的宗教／邪教，探索劇情的過程，接受大量的宗教符號，透過體驗進行中或見證進行過的宗教儀式，從而理解驚悚類電玩對現實宗教信仰的反思。</p> <p>《沉默之丘》以基督教信仰為原型，創造「聖母派」與「聖子派」兩個教派，描寫他們所引起的活人獻祭災難；而《還願》則是運用臺灣傳統民間信仰和常見的神棍詐騙社會事件，敘述一段父親試圖拯救妻女而失敗的故事。兩款遊戲都有宗教／邪教符號，也都以親情和家庭關係為背景，透過敘事學的分析手法，比對兩款驚悚類電玩極其細膩的敘事，重新檢視電玩的敘事特質，俾使研究或創作者能審度敘事文本在電玩遊戲中的重要性。</p>
黃冠維	因為「我」是天才？：以形式主義重構日本少年	<p>本文試圖從形式的角度，也就是分鏡，來分析日本少年競技漫畫念茲在茲的「天賦」問題，並從形式分析回頭探討所謂「天才」在日本競技漫畫中的意義和轉化。從櫻木花道的「因為我是天才！」、英雄化的</p>

	<p>競技漫畫的天賦論</p>	<p>《光速蒙面俠 21》，再到《排球少年》對於天賦與努力的辯證，天賦落差的殘酷或超克是日本少年競技漫畫的主題之一。然而，所謂天賦並非身體數據，而是藉由漫畫描繪情節和強化視覺張力的方式，捕捉運動員的天才時刻。分鏡同時凝結和推展時間，捕捉天賦於賽場兌現成形的剎那。本文採用後人類的觀點，亦即將天賦和主體「我」的意志脫鉤，而是天賦與我、隊友、對手、環境共同塑造的奇蹟時刻。本文將以《排球少年》為主要文本，分析分鏡如何捕捉天賦的積累、碰撞、爆發，並延伸論及少年競技漫畫如何處理青春與成長的類型主題。</p>
<p>錢昱昕</p>	<p>漫畫論文實踐場域初探</p>	<p>隨著傳播媒介演化，圖像運用已成敘事載體主流之一。其中漫畫又是將圖像、文字與符號相容一體的傳播方式，如今已有將漫畫作學術研究載體之案例，為漫畫被認知為娛樂消遣或藝術創作的定位增添更多元的面向。筆者碩士論文即以漫畫形式「書寫」圖像中的相似性感知，因有繪製漫畫論文的切身經驗，發現以漫畫作論文載體陳述學術意涵雖有其限制，例如讀者對於知識型漫畫識讀認同易在「故事性」與「教學性」兩者間擺盪；然而，筆者同時也深刻領略，漫畫具有融合敘事趣味性與學術抽象理論的高度潛力。本文即欲透過反身性思考，反思漫畫論文產製過程的特質與難度，同時藉訪談該論文讀者們的意見，探索漫畫論文實踐場域的轉機，以期拓展漫畫論文的可接受性。</p>
<p>【D-3】ACG 的文本與歷史</p>		
<p>發表人</p>	<p>題目</p>	<p>摘要</p>
<p>張筱琪</p>	<p>馬拉松式動漫直播的消費與生產——以《中華一番！》為例</p>	<p>馬拉松式直播因疫情而興盛，其中 Youtube 頻道《Muse 木棉花》播出經典的舊版《中華一番》吸引超過萬人觀賞，閱聽人得以透過直播聊天室串連，共同沈浸於同樣的情緒。這令筆者不經好奇，馬拉松式直播如何影響閱聽人的觀賞行為，並進一步瞭解閱聽人觀賞行為所承載之情緒，以及對文本再生產意義。由於正版動漫於網路馬拉松式直播是疫情下而刮起的形式，關於這類研究較為稀缺，因此希冀藉由網路田野觀察法以及訪談法，拓展 ACG 觀眾研究領域。</p>
<p>翁呈侑 翁宥潔</p>	<p>女性向遊戲中「夢女戀」的親密關係之想像</p>	<p>在女性向遊戲社群中，有一群玩家因其獨特的遊玩方式被稱作「夢女」。她們「夢」想和遊戲中角色談戀愛，甚至創造出一套世界觀與人物設定，以撰寫獨特故事。</p>

		<p>本文視夢女為「主動的閱聽人」，以質性研究訪談法分析其對於女性向遊戲文本的接收與批判，如何影響「夢女戀」親密關係想像的建構。研究發現夢女們可能對遊戲文本產生批判，例如女性角色在遊戲中的被動性、權力關係的差距等，因此轉以「夢」視角體驗遊戲；夢女在建構其親密關係腳本時，可能仍在既有框架內進行「延伸」，特別是在男性伴侶的設定部分，高度還原遊戲官方設定可能是她們重視的價值。</p> <p>本文認為，雖然並未觀察到夢女們對於遊戲中浪漫愛腳本性別不對等權力關係的系統性抵抗，然而她們作為同時接收與創造的閱聽人，的確可能帶來女性賦權與自我培力。</p>
陳安文	鹽漬莓果：今日町子漫畫重造的女性二戰記憶	<p>漫畫作為影像文字複合的文本，戰爭題材上可轉化以數據與法律判決做為表徵的戰史論述，改以角色的「身體經驗」作為指涉核心。本文將解析當代日本女性漫畫家今日町子（今日マチ子）的二戰漫畫，觀察他如何以「女性野史敘事」作為主題，同時重構過往日本的二戰總檢討、並透過官能的描繪陰性化陽剛的軍事史框架。文章將以哈布瓦赫（Halbwachs）「集體記憶／思想史」概念進行史料考察、亦將透過女性批評家哈琴（L. Hutcheon）的後設歷史小說理論進行文本分析，首先探討《Anone, 》如何借鏡德國經驗進行「屠殺的反諷」，接續考察《Cocoon》與《Paraiso》中角色如何以女性身姿，正面對抗沖繩戰與原爆等巨型敘事。</p>
劉兆恩	論李隆杰《1661國姓來襲》中對鄭森史料的重構與再製	<p>從史冊到小說、漫畫，材料的取捨可謂編纂者歷史意識的折射，因此同樣的歷史人物也可能呈現不一樣的面目。歷代政權出於統治需求，對鄭森故事反覆地重述與挪用，是他歷久不衰的重要因素之一。然則這樣的視野一但被顛覆，是產生新意，還是舊瓶新酒？本文以李隆杰的漫畫作品《1661國姓來襲》為主題，擬借用華語語系論述，採取文學研究形式來討論這部以揆一為主要視角的漫畫，是如何取用關於鄭森的史料，並加以重構、塑造鄭森的反派形象，最終將史冊文字轉換成圖像作品。並闡明殖民暴力的歷史怪獸，是如何在這部漫畫中被展演、表述，而此中今昔互涉的殖民傷痕與仇恨，是否有完結的可能。</p>

【E-1】ACG 的跨媒介改編		
發表人	題目	摘要
李瑞竹	「功能翻譯理論」視角下的《東離劍遊紀》析論：以其創作與傳播歷程為中心	被稱為 2.5 次元／偶動漫的布袋戲產業，在現代不但面臨觀眾流失問題，又因其展演形式極具特色，從台詞、名詞到戲偶與木偶戲的高度相似等，使得如何將此一極具臺灣傳統特色的文化瑰寶推進國外市場，成為一個十分艱鉅的譯介任務。2016 年霹靂布袋戲與日本知名劇作家虛淵玄合作推出偶動漫《Thunderbolt Fantasy 東離劍遊紀》，成為史上第一部成功全球化的布袋戲系列作品，不僅打開了歐美日文化圈對布袋戲／偶動漫的關注，也為以霹靂為首的臺灣布袋戲產業帶來新的創作與經營模式可能性。本文試從功能翻譯理論「理想譯文」概念著眼，以《東離劍遊紀》第一季劇本創作合作方式與觀眾觀影體驗為對象，從創作者與受眾層面，檢視這部中日合作鉅作在文化翻譯策略上的成就與缺失。
羅禾淋 林昶仲	漫畫做為公衛傳播的跨域方法 - 以漫畫《Have I Found You》為例	白血病「血癌」，在醫療科技發達的當下，還是發並致死率即高的疾病，且發病原因不明，只能知道是造血幹細胞無法正常工作，白血球過多造成免疫系統失效的疾病，目前在療法上的最後一道曙光，即是骨髓移植，然而其配對過程即其艱難，且配對與血親無直接關聯，因此配對資料庫就非常重要，但是造血幹細胞資料庫建檔數卻每下愈況，其原因也是網路社群對公衛知識的誤解，因此由高雄西北扶輪社邀請本人擔任主持人，並執行的公益跨域計畫「比對中的我們—造血幹細胞資料庫創作計畫」，在計畫中以小說、漫畫、影片之創作，達到對於血癌的公衛傳播，在計畫中邀請小說家吳曉樂擔任創作劇本，並且結合漫畫家星期一回收日的漫畫創作，使軟性的文化內容，來點出血癌患著的心路歷程與公衛觀念的科普教育。本研究以計畫執行的過程為實踐方法，並且以質化的方式訪談計畫合作的小說家吳曉樂與漫畫家星期一回收日，共同討論跨領域要如何協作，並且對於公衛教育有什麼革命，另外最後實踐之結果已經於 CCC 連載，因此也將用觀察的方式取樣讀者的回應與連載的初步效應，達到公衛教育是否可以透過漫畫有效的傳播。
范凱婷	食材的召喚——論《深夜食堂》的讀者接受結構	漫畫《深夜食堂》發行後多次被翻拍成日韓、華語等語系的戲劇與電影作品，由此可知其閱讀市場不只在日本，甚是韓國及大華語地區皆是。然《深夜食堂》魅力何在？尤其是作品影視化時，內容何以滿足不

	及其影視化作品之成效差異	同區域文化觀眾的胃口？本文以此為問題意識，試圖分析文本中能勾起讀者相關經驗的「召喚結構」，以及讀者何以在文本留下的各種「空白結構」投射於自身經驗，已達到與作品產生交流，藉由《深夜食堂》影視化作品在不同地區受歡迎的程度，作為驗證召喚結構是否成功的依據。因此，本文以漫畫文本作為切入點，輔以不同語言的影視版本為參考，探究讀者對於《深夜食堂》的接受效應及其影視作品召喚結構為何，同時比較日、韓、中國影視化的成果。
【E-2】ACG 文本類型研究		
發表人	題目	摘要
顏偉珉	活屍末日中的身體政治與權力想像——以《陰屍路》與《學園末世錄》為比較對象	<p>活屍／喪屍末日做為後啟示錄敘事作品，載體多為電影，而隨著此類題材以長篇漫畫方式呈現，使得敘事內容更加豐富與多元。本文選取美國《陰屍路》以及日本《學園末世錄》兩部漫畫做為文本，以「酋邦理論」與傅柯「身體政治」，從文本所想像的末世「資源獲取」、「權力形成」與個人身體在當中的支配與被支配出發，討論末世想像如何建構，建構過程又如何再在影視、紙本等媒介的再現中，體現當代的觀看角度與意識形態特徵，藉由比較此二部漫畫，試圖說明在無政府狀態下領導者如何形成。</p>
蕭邦媛	刀劍亂舞在臺灣——從大眾史學角度看日本文化在臺灣的發展	<p>「刀劍亂舞」是一款日本網頁遊戲，遊戲內容以將實際存在或有著神話傳說的刀劍擬人化成「刀劍男士」後，進行各種育成活動為主軸。刀劍亂舞除了網頁遊戲，也衍伸出許多不同媒材的作品。此遊戲在推出後，引起許多玩家對於刀劍歷史的興趣，尤其女性玩家，造成「歷史女子（歷女）」風潮；除了形成特定社群外，日本各地的神社、博物館也逐漸收到對於某些特定刀劍的詢問及關注，與遊戲進行許多合作活動，更跟日本的傳統產業結合推出各種商品，甚至透過集資修復受損、重新鍛造現今已下落不明的刀劍。這些熱潮促使傳統產業及周邊地區的經濟效益提升，也代表刀劍亂舞不僅是一款線上遊戲，更成為一種文化及現象。</p> <p>不只在日本，刀劍亂舞也曾在 2016 年前後在臺灣掀起一陣風潮，現今也仍有一定數量的族群遊玩及關注此作品；尤其 2022 年繁體中文伺服器開通後，也引起新一波的關注。本研究將從大眾史學的角度去分析，企圖了解此一立基於冷門的刀劍知識上的遊戲，如何在臺灣引起討</p>

		論；也欲梳理過去刀劍亂舞在日本及臺灣所引起的現象，並且解析此作品在臺灣的影響，以及臺灣社會對於大眾史學和動漫相互對話的看法。
黃彥儒	在川普時代回顧 《虐殺器官》——兼論伊藤計劃眼中的世界體系	<p>本文對伊藤計劃的《虐殺器官》提出一種政治性的解讀方式：「屠殺文法」隱喻了本質主義的族群認同和民主政體的結合，給第三世界新興民主國家帶來的族群衝突風險；而屠殺文法反噬美國的結局則預示了川普時代身分政治撕裂美國的現況。伊藤計劃在其小說中描寫的世界體系是強弱二元的，第三世界是沒有主體性的，而世界體系傾覆的動力只來自極少數超人的機械降神。這反映活在 21 世紀 00 年代的伊藤計劃對世界體系既有洞察力，卻也無法超越時代。</p>
李容慶	補票行為：動漫迷之盜版閱聽與正版消費相關性探討	<p>隨著台灣對日本動畫、漫畫的代理日漸全面，漫迷們的盜版閱聽傾習慣，也成為老生常談的問題。以漫畫為例，本土出版社面對著實體出版環境的衰退，但在網路漫畫的領域中，漫畫讀者仍有九成以上習慣閱聽盜版平台。以動畫來說，由於早年代理作品數量並不全面，動漫迷普遍有從網路漢化組閱聽作品的習慣，即便近年動畫串流平台興起，動漫迷仍然習慣從盜版管道，收看沒有被代理的作品。</p> <p>然而，盜版作品的閱聽卻不一定就阻絕了正版產品的收益。動漫迷並不僅是尋找低價或免費產品的純消費者，而是對於作品和次文化有深層愛好的迷群。即使最初的閱聽管道為盜版，卻也可能購買該作品相關周邊，或對正版作品進行收藏。這樣先盜版，後補上正版消費的行為，在漫迷社群中時可用「補票」稱呼。以台灣頁漫與條漫閱聽人為例，在相關研究中發現，日本動漫迷為主的頁迷，雖然習慣閱聽盜版平台，每年的作品相關消費能力卻是條漫迷（韓國漫畫為主）的兩倍以上。</p> <p>本研究預計從動畫與漫畫兩面向出發，調查台灣動漫消費族群的盜版閱聽行為，對於正版作品或周邊消費的影響。結合質化訪談和量化問卷，調查兩者的關聯性，以及背後的消費者心理。</p>
【E-3】法律與 ACG		
發表人	題目	摘要
陳秉訓	論「武林群俠傳」遊戲著作之著作權歸屬問題——從最高法院 110 年度台上字	<p>智冠科技股份有限公司主張其為「武林群俠傳」電腦遊戲之著作財產權人，並控告河洛遊戲有限公司發行之「俠客風雲傳」電腦遊戲侵害其著作財產權。一審法院於 2019 年判侵權成立。二審法院於 2020 年維持侵權成立。不過，在 2022 年，最高法院推翻前審的決定，並認為「武林群俠傳」電腦遊戲之著作財產權歸屬不明。本文意在分析最高法</p>

	第 1167 號民事判決談起	院的意見，包括：（1）河洛遊戲負責人徐昌隆與智冠科技間就「武林群俠傳」開發時之關係非屬僱傭關係；（2）雙方的委託製作遊戲合約的版權轉讓規定並非代表著作財產權之轉讓。此外，本文欲藉由本案討論委託製作電腦遊戲時著作權歸屬約定之問題。最後，本文闡述當事人雙方是否存在默示授權之關係。
洪嘉翎	韓國法政策觀點：Web 3.0 時代下 Webtoon 的產業應用模式	<p>近 10 年韓國的內容產業在世界得到巨大的成功，成立「韓國漫畫影像振興院」後，根據 MZ 世代手機閱讀習慣捨去「頁漫」模式而開發出新的「條漫」、商業模式「Wait Or Pay」和讀者群；更透過數據平台後台經營，讓編輯、營運、行銷到設計得到最精準的反饋；企劃、編劇、繪製、上色的業內產業分工，也讓產能達到最大；而將旗下網漫作品推廣 IP 影視化後，不僅能提高平台的知名度與點擊率，亦可回饋到製作公司、作者。</p> <p>面對知識經濟時代來臨，Web3.0、Blockchian、Metaverse 成為顯學，而內容產業和數據資訊則是最重要的生產資源，韓國政府擬定由民間主導計畫、政府支援的發展體系欲形成一個以創新為導向的創意型經濟體系。本文將以韓國法政策觀點分析韓國 Webtoon 的產業應用模式，希冀給予臺灣借鑑比較。</p>
劉承慶	ACG 改編之著作權問題與策略	<p>ACG 改編在著作權法上的意義，不外乎「改作」原著，創造享有獨立著作權保護的「衍生著作」。然而，著作權法採取「思想與表達二分原則」，僅保護著作的表達，但不保護作品傳達的思想，此原則在 ACG 改編場域可能引起重大爭議。因 ACG 作品往往有其獨創的世界觀，並依其世界觀展開角色設定與故事發展；然而世界觀卻極有可能僅構成著作權法所謂的思想，不受到著作權的保護，也無法以著作權法限制他人利用其世界觀。因此，不論對原著作者或改編作者來說，ACG 作品中「表達」與「思想」的界線，涉及到的正是作品享有著作權保護的關鍵。</p> <p>本文擬以案例研究為核心方法，針對國內近年 ACG 領域的重要著作權判決進行研究分析，包括「魔獸爭霸 vs 刀塔傳奇」案、「妙可貓 vs 臭踐貓」案、「波奇貓 vs 妙可貓」案等司法案件，探討 ACG 改編之著作權問題。本研究期望藉由分析研討案例的結論，建立 ACG 跨媒介改編的行為準則，並尋求 ACG 作品強化著作權保護的創作策略。</p>

【F-1】ACG 社群媒體與傳播科技		
發表人	題目	摘要
蔡妮倩	2.5 次元舞台在 台灣：2.5 次元 的跨國傳播與在 地樣貌	<p>「跨媒體改編 (メディアミクス/media mix)」在日本 ACG 次文化中作為一種擴大作品受眾與加強粉絲黏著度的商業行銷策略，近年來除了動畫、遊戲的媒體改編之外，「2.5 次元舞台化」也成為選項之一。「2.5 次元」一詞來自於次文化迷群對「虛擬」二次元與「現實」三次元間跨領域融合、互動的稱呼，而 2.5 次元舞台，便是將漫畫、動畫、遊戲改編為舞台戲劇的新興娛樂產業，且與多數的日本次文化相同，2.5 次元舞台透過網路與媒體傳播，在日本地區以外有著不少粉絲，音樂劇《網球王子》、舞台劇《火影忍者》與音樂劇《刀劍亂舞》等作品也曾進行海外公演。台灣的次文化領域受日本影響，也試著複製 2.5 次元的形式與概念，如音樂劇《雨港基隆》(2019 首演，2022 再演)、明華園《冥戰錄》(2021)，以及完全複製日本 2.5 次元舞台形式的《Debug-筆電的使用手冊-》(2021)，透過在地化轉譯並重新詮釋的台灣 2.5 次元舞台劇，被視作創新劇場以及 IP 產業中的分類項目，正慢慢累積經驗與觀眾。</p> <p>2.5 次元舞台傳播到台灣時產生了何種變化，這些變化是肇因於環境的侷限，還是人的誤讀、誤譯？2.5 次元舞台本身就能被視作符際翻譯的一種，而在地化又是一層文化轉譯，台灣的 2.5 次元舞台劇作為一種雙重翻譯下的產物，它的侷限與發展是本文關注的焦點。</p>
翁堉豪	初探虛擬世界與 虛擬主播對傳統 民俗文化傳播成 效之研究	<p>Minecraft 是一款經典的沙盒遊戲，因其自由度和像素風格而在全球廣受玩家好評。首屆 Miro 夢想盃於 2022 年，由 Mirolive 和夢想之都工作室共同主辦，邀請了 64 位台灣知名 Vtuber 和直播主參與。製作團隊希望透過此次比賽展示 Minecraft 的多樣性，並將比賽結合傳統文化特色，以宜蘭頭城搶孤為靈感設計了關卡『搶孤』。本研究以 Miro 夢想盃為個案，通過問卷調查的方式探討觀眾對於傳統民俗文化透過虛擬世界與 Vtuber 傳播的成效。研究結果期望能藉由虛擬世界與 Vtuber 的結合，對於傳統民俗文化的傳播提出方法。</p>
王威智	後疫情時代的陪 伴：Vtuber 的情	<p>Vtuber 作為新生次文化媒體實踐，以數位技術為真實人類加上動漫畫外觀，進行直播活動。Vtuber 的收看、訂閱人數於後疫情時代成</p>

	動展演	為全球娛樂市場難以忽視的創作及娛樂媒體，著名 Vtuber 團體如日本 Hololive、Nijisanji，美國 Vshojo，台灣箱箱等。然而，有關 Vtuber 的性質持續引起爭論，有人視其為真人套皮實況主，亦有主張將之看成動漫角色。Vtuber 的實踐引起受眾有關真實與虛構認知的混淆，也讓網路即時數位影像傳播的表演性（performativity）內涵值得再次思考。本研究擬初步以全球總訂閱量最多之 Hololive 為主要研究對象，透過歸類、分析 Vtuber 較具代表性的活動內容，如雜談、遊戲實況、live 演出，探討 Vtuber 引發受眾情動（affects），構築自身美學與文化動能的展演策略。由此，本文視 Vtuber 為一種創造性混合現實與二次元的數位表演，其演出目標乃塑造 Vtuber 的本體獨特性，使之成為近似 Donna Haraway 論述意義上的同伴物種（companion species），伴隨觀眾度過疫情及日常生活種種的情感消耗。
【F-2】 動漫遊性別		
發表人	題目	摘要
吳壬由	韓國 BL 漫畫壓抑的女性慾望與情慾展現：以《夜畫帳》為例	<p>韓國 BL 漫畫以其獨特魅力在台灣漫畫市場佔有一席之地，其中 Byeonduck 所創作的《夜畫帳》更是成為韓國最具代表性的耽美情色經典之作。儘管 BL 作品藉由男男之間的戀愛，試圖抗拒異性戀中心的書寫傳統，然而 BL 韓漫依舊圍繞在「強攻弱受」公式化劇情，例如攻的社經地位遠高於受，因此本研究欲以文本分析的方式，透過《夜畫帳》探討如何以男體女性化揭露女性慾望，然而身體形態及強暴劇情敘事仍無法擺脫女性／受的弱勢地位。另外，對於韓國女性邊緣化且受到傳統父權壓制，如何將備受壓抑的女性慾望藉由攻受誇張且不符合比例的陰莖對比，解釋何謂「陰莖通膨」，並抒發對情慾的渴求與想像，以期能分析女性如何以旁觀者的角度，凝視其被壓抑的慾望和想像。</p>
羅翊萱	無肉不歡？從商業 BL 漫畫性愛場景看成人向清水向市場差異	<p>根據《BL 最前線：CCC 創作集 12 號》，〈台灣腐消費調查大公開〉及〈鏡頭中的 BL：談 BL 作品真人影視化〉兩篇專欄中，台灣書本市場銷售量逐年下降，但 BL 漫畫卻是穩定成長的類型，讓出版社願意出版國內外 BL 漫畫、實體書店設置 BL 專區，而在網路書店排行榜中，也都能看到 BL 與其他類型漫畫並駕齊驅。</p> <p>然而，市面上商業 BL 漫畫中，大多數內容都是含有性愛場景的成人漫畫，無性愛場景的「清水向」漫畫則占少數。因此本研究將利用質性研究方法中的深度訪談法，以半結構式訪談台灣 BL 漫畫家，及資深</p>

		BL 漫畫編輯（資深讀者），藉此初探商業 BL 漫畫中性愛場景的功能必要性，並梳理成人向與清水向商業 BL 漫畫之市場差異性。
劉品志	從「搞 Gay」到「搞 BL」：泛 BL 化時代下 BL 文本對多元性別族群的影響	近年來伴隨影視類 BL 作品的興盛，從《上癮》、《大叔的愛》到《櫻桃魔法》等作品，東亞各國 BL 影視作品如雨後春筍般興盛發展，加上國際化的趨勢影響下，原本以女性創作者／消費者為主體的 BL 文本逐漸進入主流大眾的視野當中，塑造出「想到男男戀就連結到 BL」的泛 BL 化的時代性風潮現象。而存在於現實世界中男男戀元祖的男同志以及 LGBTQ 等各類性少數族群也在這風潮下，消費或挪用各類 BL 作為身分認同、情感投射的文本。有鑒於此，本文將探討在泛 BL 化時代下，台灣的 LGBTQ 性少數族群如何受到 BL 文化的影響，並指出三次元的 BL 文本除了模糊化 BL 與男同志文本的界線外，也建構出一套有別於同志文學與作品的同性愛浪漫敘事結構，從而影響主流社會以及同志們對同性相戀的親密關係想像，並成為台灣性平運動的另類社會展現與指標。
張琦鈺 謝顯音	有翼飛翔、有傷療癒	<p>本研究欲探討臺灣情色/18 禁漫畫《T 子%走》、《廢廢子の充氣大冒險！》如何以女性情欲為描述主題，透過「女人創作—女人閱讀」來探索自己身體與他人互動，如異國約炮、網路一夜情，建構性別認同、圓夢實踐。</p> <p>以媒體網路中的臺灣情色漫畫為主軸，以文本分析法分析漫畫中性別議題，使用「媒體為多元文化教材」為理論基礎，探討女性多樣性行為（sex behavior）過程，經由身體自覺找到自主權，重新掌握身體與情欲的社會文化話語權。</p> <p>透過文本分析解讀情欲能動性與教育性，期待從原為社會「禁忌」的青少年媒體，尤指本土漫畫，找尋可在學校教育協助青少年摸索成長、理解女性身體、增加性平意識的可能契機，而非單一情色想像，讓臺漫成為「有翼飛翔、有傷療癒」的樣貌。</p>
【F-3】自籌論文：文本如何映照社會-以台灣漫畫與動畫電影以討論對象		
發表人	題目	摘要
林宗洧	「廢物」如何成長：《廢棄之城》的敘事分析及其批判	本研究選擇於 2021 年上映，由易智言導演所導的動畫電影作品《廢棄之城》出發，試圖透過文本及電影敘事分析方法，討論文本中的敘事內容及策略，是如何建構出「廢物」的人物立體感，以及其生活的物質世界。然而，在拆解其角色與世界觀建構時，本研究認為：動畫所

		<p>涉入的展演物質性、劇本所預設的「廢物」線性成長史觀，以及對於社會議題的挪用與未能成功回應，讓《廢棄之城》僅有限的再現與超越了既有的貧困敘事，而沒有真的創意地運用了動畫電影的特殊性，突破真人電影所具有的「現實」侷限，這指向了文本受到主流社會的視角而折射的狀態。</p>
林筑韋	<p>台灣 BL 漫畫的再現政治——以《邢大與狐仙》與《仍未知曉的景色》為例</p>	<p>本文欲探討台灣 BL 漫畫中如何呈現當代台灣社會討論的議題，以 2011 年出版的《邢大與狐仙》與 2022 年出版的《仍未知曉的景色》為例，採取文本分析與訪談讀者的方式，探究作品如何再現當代台灣社會。《邢大與狐仙》以中研院史語所明清內閣大庫檔案的典藏文件為發想，文本中使用史料架構出故事的角色與時空背景，並於後期敘事安排主要角色轉世至現代台灣社會，引用台灣刑案判決以呈現不同社會時空卻映照某種相似困境；《仍未知曉的景色》則是為以台灣同性婚姻合法化為前提所創作的 BL 系列作品之一，主角以各自職場所面臨的選擇為關鍵節點，文本穿插近年台灣社會關注的事件。此二文本間隔十一年與台灣社會事件對話，拓展台灣 BL 作品的社會關懷與創作想像。</p>
王翔暉	<p>集體記憶的再現：1970 年代台灣閱聽人對《幸福路上》之接收分析</p>	<p>本研究以 2018 年台灣本土動畫《幸福路上》作為研究文本，試圖探究 1970 年代的台灣人，在成長過程當中的集體記憶和文化認同。因此，過程中將對此動畫所再現的台灣文化與議題，如：教育體制、民主化過程、女性與種族議題等進行文本分析，並透過訪談法了解閱聽人對電影內容的詮釋。研究預期閱聽人會依其經驗與觀點而分為三種面向的詮釋觀點，經驗型詮釋、包容型詮釋與抗拒型詮釋，再依據動畫的再現內容，閱聽人會在這些觀點進行交互作用，交織產生混合型解讀現象。《幸福路上》作為探討台灣過去發展至今的動畫電影，以新的方式再現台灣歷史發展的脈絡，與閱聽人所激盪起的想像，實可謂未來台灣動畫發展作為借鏡。</p>
李佈俞	<p>讀台灣漫畫的地方認同——以《神之鄉》為例</p>	<p>本研究以台灣當代原創漫畫《神之鄉》作為文本分析的題目，作者左萱為桃園大溪人，以家鄉為故事場域進行創作，向外推廣地方文化。藉著討論文本中的地方文化認同，希望以此開拓台灣漫畫、地方文化與文化認同的研究取徑，能在實務、政策及教育等面向上提供不同貢獻。一直以來，文化中介者總是肩負著地方文化傳遞的使命，其最終目的是為了讓大眾對地方文化產生認同，進而一起守護地方文化。大溪雖然不乏地方文化的傳遞者及相關出版品，但《神之鄉》以漫畫的媒介形式，</p>

		大大地打開受眾的擴及範圍，因而將地方文化推廣的路徑描繪得更加清晰，且有助未來地方文化研究與行銷策略的推展。
--	--	---

場地 G 綜合 270207

【G-1】ACG 與展覽		
發表人	題目	摘要
許桓翊	實境解謎與國立故宮博物院南部院區的結合—南宮學院「景泰藍之神隱事件」	博物館具有四項功能，典藏、研究、展示、教育，國立故宮博物院南部院區(以下簡稱故宮南院)於民國 104 年 12 月 28 日開幕至今，已培養出固定的觀眾群，雖然本院的典藏文物豐盛，但展覽內容較為深澳，較不易吸引年輕族群，為吸引年輕觀眾，並能用不同角度欣賞博物館的展覽，故宮南院於 2021 年推出結合 ACG(動畫、漫畫、電玩)文化為主題設計的南宮學院，並以此 IP 延伸設計了「景泰藍之神隱事件」的實境解謎活動，與目前展廳內的展覽做結合，以下將透過「景泰藍之神隱事件」的人物及關卡設計的介紹，透過實境解謎的方式讓大家看到不一樣的博物館。
張珮瑜	跳脫「動漫朝聖」的框架—針對非粉絲觀眾所設計的展覽個案分析	<p>在台灣的日本動漫主題展在商業考量下常見以人氣的動漫畫作品為核心進行策劃，主要的目標觀眾鎖定在作品的漫畫讀者或動畫觀眾，但如果觀展體驗跳脫「動漫朝聖」框架，潛在的參觀者應不受限於作品的粉絲客群。以駁二藝術特區為例，作為高雄的熱門景點，參訪的觀眾類型廣泛，從觀光客、親子、校園團體等，皆為駁二動漫倉庫展覽的潛在客群。</p> <p>為了推廣具發展潛力的臺灣動漫作品，思考如何同時吸引未看過作品的民眾觀展，對位在觀光熱點的展館而言，顯得至關重要。鮮少動漫研究討論針對非讀者客群設計的展覽詮釋策略，因此本文將以駁二動漫倉庫展覽為例，從內容架構、參觀體驗、展示設計面向進行剖析，嘗試探討動漫主題展更多元的可能。</p>
朱盈樺	「羅浮宮漫畫」作為記憶技術	本研究以「羅浮宮漫畫」計畫為例，探討「羅浮宮漫畫」計畫如何作為記憶技術的藝術形式。法國羅浮宮自 2003 年起與獨立出版社未來之城合作，在「羅浮宮漫畫」計畫中，邀請漫畫家於羅浮宮館內自由活動進行創作，以漫畫出版品形式呈現。該計畫至今已與法國、日本、台灣、香港等地漫畫家合作，也依此開展出在博物館與美術館的漫畫展覽形式。本研究從後設的角度，透過媒介比較分析的研究方法，藉由媒介美學的邏輯與漫畫理論文法分析，闡述「羅浮宮漫畫」在當代作為記憶技術的特殊性，甚至如何進一步擴增博物館數位化的認知與想像。

【G-2】產業面面觀主題：跨域與創新

發表人	題目	摘要
趙雅婷	從 AI 繪圖談未來藝術發展	<p>近期人工智慧在繪圖方面發展迅速，人類對於 AI 繪圖的反應兩極，其中誘使人們對 AI 繪圖產生劇烈的負面意見有兩件事：其一，在 2022 年 9 月，一位美國遊戲設計師 Jason M. Allen 以一幅 AI 繪圖生成的畫作參加科羅拉多州博覽會競賽，並獲得數位藝術組的冠軍，在賽後承認使用 AI 繪圖生成畫作並說道：「藝術已死，人工智慧贏了。人類輸了。」其二，在 2022 年 10 月，一位推特帳號為@haruno_intro 的畫家被直播觀眾擷取繪製過程中的圖像，並使用 AI 繪圖生成結果圖，因此較該名畫家更早上傳畫作，並以時間先後順序為由指控該名畫家抄襲。</p> <p>由以上事件可以看出，人工智慧發展固然迅速，但人類社會還沒有發展到足夠反應人工智慧的進步的階段，產生一些負面事件，因此延伸出許多討論課題，尤其在「對於人工智慧所產生的圖有無藝術價值」、「使用人工智慧的創作是否算創作」等等的話題持續不斷。因此本篇論文將提及人類對於人工智慧的兩面看法，分析人工智慧之產物所產生的藝術價值、藝術性質，從而延伸到藝術領域如何與人工智慧共處，定義人類與人工智慧的界線，並提出人類社會與人工智慧之未來發展可能性的想像。</p>
紀曲峰	以遊戲「毛蟹穴」探討文化符號與科技對稱衝突之行動者網絡	<p>傳統的電子遊戲主要集中在娛樂產業的運用，隨著科技和社會狀態的演變，現今遊戲已不止是一項單純的娛樂產品，遊戲的應用已擴展成為一種具備互動功能的創作媒材，本研究探究公開平臺發佈的獨立遊戲「毛蟹穴」創作內容，此遊戲以臺灣皮影戲做為視覺風格，為了呈現影戲視覺效果，此遊戲也訪談了影戲專家的意見，但在開發過程中發生了許多科技與文化的衝突，對於影戲光源的過曝效果及操作桿投影到布幕上的影子，這些缺陷反而成了觀賞者對影戲的一種符號認知，本研究利用文化符號文本的分析，並進行對創作者的訪談，加以討論文化與科技衝突的中介，並找出衝突間的關聯網絡及些遊戲作為混種物之存在，最後也整理出團隊對於文化科衝突的處理方式。</p>
殷寶寧	打怪漫畫博物館	<p>文化部於 2017 年起推動「國家漫畫博物館(2017-2029 年)」公共建設計畫，可視為鄭麗君部長任內，積極以歷史論述重構的各種公共建設佈建，作為重新建構台灣本土認同與歷史詮釋視角的一環。</p>

		<p>「漫畫」為大眾流行文化之一環，自有其所依循之商業模式與次文化。經常被視為屬於小眾／特定族群，甚至從藝術史的角度言，每每引發激烈辯論，關於「漫畫」是否屬於藝術創作的範疇，具濃重次文化的「漫畫」與「國家」／官方政策之間得以構連，甚且是與具有殿堂形象的「博物館」機構並置，這其中牽動著何種作用與想像，為本文所欲探索之起點。</p> <p>漫畫博物館從中央政策定案，到宣稱與台中市政府合作，復歷經重新選址等周折，最後擇定以文化資產活用方案來設置博物館；其博物館籌備工作等軟體規劃與硬體建構磨合等課題，讓博物館籌設的戰線牽動涉及更廣，忽略攸關設置漫畫博物館的內涵與價值討論，使文化只是成為服務於行政的功能性存在，失去文化的批判性力量。</p>
【G-3】 ACG 文本類型研究		
發表人	題目	摘要
徐亦霆	創造毛毛世界：以人性投射(animation)論獸迷實踐	<p>本文基於作者在台灣獸迷社群的長期觀察，並以 2022 年 10 月至 12 月的田野筆記為主要分析材料，以「人性投射(animation)」概念為切入點理解台灣獸迷的粉絲實踐。</p> <p>獸迷(Furry)是對喜歡「擬人動物(anthropomorphic animal)」角色粉絲的稱呼，源自於美國科幻迷文化(Science-Fiction Fandom)與動漫迷文化(Anime Fandom)，並在 1980 年代中期逐漸發展成為一獨立的粉絲社群，發展為一全球性的粉絲社群。然而，獸迷社群與其他粉絲文化有極大差異是其社群未有核心文本，這與過去粉絲文化的規範性定義(e.g. Hills 2002, Sandvoss 2005)有所差異。那麼獸迷如何維繫社群至今？如何進行粉絲實踐？獸迷粉絲實踐內在的文化邏輯為何？其社會意義為何？本文將以人性投射為關鍵概念去理解獸迷實踐，可為理解當代的青年文化與迷／次文化有所助益。</p>
王璟銘	論《薔薇王的葬列》對理查三世身體意象的再現	<p>《薔薇王的葬列》(薔薇王の葬列)在 2013 年 11 月開始連載，是以將莎翁劇中理查三世的「身體畸形」設定為「擁有雙性性徵等」，並以此為基礎重新詮釋《亨利六世》、《理查三世》四聯劇，亦即「薔薇戰爭」故事的少女漫畫。</p> <p>本研究將以史學方法考察「理查三世」基於既有文本和此作所產生的多層次形象，及其衍生出的性別議題。最新考古研究指出，理查三世的</p>

		<p>遺骨確實有脊椎側彎，但並非如都鐸時代歷史作品或莎士比亞所刻劃的形象。此作採取少女漫畫風格的詮釋手法，重新刻劃理查對自己身體的想法，並將其對人物動機的影響力賦予新的性別角度。</p> <p>本研究預期參照文學、歷史等與理查三世相關文本，分析此作在「薔薇」辭義上的雙關，並試論耽美文學的史學意義。</p>
余玟欣	<p>文本的重塑與 (再)詮釋：以 乃木坂太郎《幽 麗塔》中的都市 文化為例</p>	<p>日本漫畫家乃木坂太郎於 2011 年發表的漫畫作品《幽麗塔》，取材自黑岩淚香於 1899 年翻譯美國女作家愛麗絲·威廉森《灰衣婦人》(A Woman in Grey, 1898) 的《幽靈塔》。《幽麗塔》在背景及劇情設定上可見 1920-30 年間消費與欲望的文化以及壓抑和監視的社會風氣，30 年代由江戶川亂步帶起的獵奇風潮，以及「色情怪誕無聊」(エロ・グロ・ナンセンス) 文化現象的特徵。</p> <p>本文聚焦分析《幽麗塔》的背景設定，討論複數文本間如何展開對話發展互文性 (intertextuality)。經由釐清各文本在背景都市設定 (倫敦、長崎、神戶) 的互文關係，理解《幽麗塔》如何繼承淚香和亂步的筆觸成為出色的翻案作品，並在主動閱聽人 (active audience) 的活躍之下持續地被重塑與詮釋、生產與消費。</p>