

# 「動漫遊台灣2024」國際學術研討會

## 【徵稿啟事】

ACG Power in Taiwan 2024: The Second International Conference of Taiwan  
Association  
For Animation, Comics and Game Studies, 2024

- ◆ 年會舉辦時間: 2024年4月20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10月25日(三)
- ◆ 審查結果通知: 2023年11月20日(一)
- ◆ 論文全文截稿: 2024年3月20日(三)(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) 一般論文
  - (2) 本次年會論文的子題計畫如下, 7個子題間是彼此關聯的:
    - 1、文本
    - 2、迷
    - 3、實踐
    - 4、人文技術
    - 5、BL
    - 6、感覺
    - 7、收藏

🔗 一般論文&年會論文投稿網址: <https://forms.gle/D89Rrhhb2wtjoiZdP8>

(3) 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/85Qm1iGXDqKeXcWd7>

### 一、年會主旨:

從2023年的研討會發掘到了許多受到重視的主題, 本次研討會計畫將這些主題再加以擴大深掘。因此設計了7個子題, 這7個子題彼此關聯的方式, 即是這次主題的主旨: 從身體到意識地探索ACG文化。

首先, 有一個內容文本存在, 這個文本在現在世界中可以以各種不同的方式——紙本、數位、AR、VR、動畫、遊戲——存在, 創作者可能是一個人、一組團隊, 甚至是一組程式, 或是發訊方與受訪方共同合作的成果。閱聽人在閱聽後可以喜歡、甚至著迷, 而以各種方式展現著迷的現象: 包括以身體相關的cosplay, 或是與身體無關的二次創作、收藏、創辦同好會廣泛尋找資料加以深度理解。

此外, 漫畫、動畫、遊戲等畫風不同, 故事的感受往往就不同, 接收到的讀者也就會不同, 且載體之間性質差異, 也會造成閱聽人之間的感受差異; 而科技進步, 如AR、VR、ChatGPT等技術的出現, 使得文化的變化與表現非常大, 在使用這些技術觀看或創作作品時, 何謂「真實」、創作是否演變到最後, 不需由人來進行

，而被科技取代。

再者，ACG也以另一種方式呈現，也就是感受的溫度與濃度。對ACG的愛本身，使得愛好者想要去實踐這個愛意，例如原創作品成為漫畫家、蒐集資料、買(複數)本等。相對的，送訊方(業界、創作者)必須回應這種熱度，才能夠擴大台灣漫畫市場的範圍。

最後，在漫畫博物館將開展的2023年底，以及將開建新館的2024年，ACG研討會將進一步為ACG文化軟土深掘，打下更深的基石。

## Subject

Many significant themes emerged from "ACG Power in Taiwan: The First International Conference of Taiwan Association For Animation, Comics and Game Studies, 2023." In the conference, 2024, we plan to expand and deepen these themes. As a result, a structure of 7 interconnected sub-themes has been designed. The overarching theme is "Exploring ACG Culture from the Physical to the Spiritual".

Firstly, there is a content text. This can manifest itself in various forms in the contemporary world, such as print, digital, AR, VR, animation, games and more. The creators may be individuals, teams or even a combination of algorithms, or it may be the result of collaboration between content senders and receivers. Audiences who engage with this content may like or even become obsessed with it, expressing their fascination in a variety of ways. These include physically related activities such as cosplay, as well as unrelated activities such as fan fiction, collecting, organizing fan events and looking for deeper knowledge for understanding of the content.

On the other hand, ACG culture is also experienced in terms of intensity and depth of emotion. The love of ACG itself drives enthusiasts to act on their passion, such as becoming manga artists, collecting materials, or buying multiple copies of items. In turn, content providers and the industry must respond to this enthusiasm in order to expand the scope of the Taiwanese comic market.

Finally, the Comic Culture Museum will be inaugurated in December, 2023, and construction of a new museum will begin in 2024. The ACG conference will continue to dig deeper into the fertile soil of ACG culture and lay a stronger foundation for its future growth.

- ◆ 年會舉辦時間: 2024年4月20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10月25日(三)
- ◆ 審查結果通知: 2023年11月20日(一)
- ◆ 論文全文截稿: 2024年3月20日(三)(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. 一般論文

2. 年會論文：「動漫遊台灣2024」子題相關之論文（本會策劃7個徵稿子題，詳見文末）。

🔗 一般論文&年會論文投稿網址：<https://forms.gle/D89Rrhb2wtjoiZdP8>

3. 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/85Qm1iGXDqKeXcWd7>

🔴 摘要字數以500字為度，請儘量說明論文的問題意識與軸心，宜包含問題意識、研究方法、預期發現等。

📌 審查制度：由本學會內部審查複數次審查，並依票數高低安排順位，預定於11/20確定名單後公布。

!!其他注意事項：

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。

### 三、年會論文子題：

本次的子題計畫如下，但7個子題間是彼此關連的：

#### 1、文本：

2023年投稿最多的項目即是文本相關。雖然在紙本沒落，出版業哀鴻遍野的現今，事實上內容產業本身最吸引人的是內容這點，並沒有改變，只是載具、內容的形式產生了變化。因此是什麼樣的內容成為了現今的關注焦點？「五分鐘看完某漫畫」與真正看完某漫畫的差別在哪裡？漫畫轉變成為動畫後的差異，當載具不同，閱聽人又會有什麼不同的感受？在分析一部作品的文本時，分析者要如何從「迷」的身份拉出為是有距離的文本分析者？文本分析如何不成為讀者一個人的書評？如何成為「讀者—作者—文本」三者之間的對話？這些都是可以對文本這一項的提問。

#### 2、迷：

著迷於一項（以上）的事物，超越理性的（經濟）計算、與著迷對象間形成一種自我認同的投射，並對對象相關事物有極強烈的知識與情感投入，當一群擁有共同著迷對象者形成的迷團體，能夠抵抗外在壓力（如斷更期或社會冷遇），形成具有強大凝聚力的內團體。甚至會與原創公司因解讀不同而產生不服從的心理，這也是二創作品產生的原因之一。從上述的定義而言，著迷本身可以探究的點有非常多，包括心理學、社會學等。

#### 3、實踐：

當迷到一個界限時，會產生實踐的欲望，這種欲望的呈現展演在身體上的，是cosplay，包括了對身體的控制，以及對自我／他者視線的詮釋；而呈現在身體之外，有二次創作，如紙本的同人誌、網路登載的ACG作品、角色專屬色的搭配件等，這中間都有賴迷群解釋共同體的共識與共通策略。另一方面，ACG也包括了非二次創作的實踐，例如漫畫家的出道、原創作品的同人即賣會參展、立志成為漫畫編輯等。這些的後設亦相當值得討論。

#### 4、人文技術：

自AR、VR、ChatGPT以來，文化的變化與表現非常的大。不只是遊戲的臨場感，也包括了動畫、展覽的呈現方式，是否可以趨向「更真實」。但這又產生了一個問題「真實」是什麼？當沒有可以參照的對象時，「真實」變成布希亞所說的「超真實」，那麼VR、AR提供的是什麼樣的技術。又如AI、ChatGPT創作的小說、漫畫、動畫，是否會取代了人？這些都是可以探討的議題。

#### **5、BL：**

2023年的研討會中最熱門的場次，莫過於Boy's Love，2024年的研討會將為BL特別開一區塊，從ACG中的LGBTQ的議題、女性視線轉換原創角色的關係、到ABO設定等性／別、權力、凝視與翻轉的課題，乃至於如何收集BL資料等研究方法，都將成為本次研討會受矚目的一個主題。

#### **6、感覺：**

有人說，賽璐璐片動畫的手繪溫度，是CG動畫沒有辦法彌補的。就像頁漫的美是條漫無法展現的，這是感覺。但現實上，CG與條漫的市場愈來愈大，這是資本導向，使得消費者不得不接受？還是如同條漫是一種破圈，讓原本不看漫畫的人也開始看漫畫？再或是如前述，就像漫畫轉變成為動畫後的差異，當載體不同，閱聽人又會有什麼不同的感受？在日語或漢字圈外的國家，先看動畫遠高於看漫畫，但在日本國內，動畫往往是在漫畫有一定銷量後才會轉製。再者，漫畫、動畫、遊戲的畫風不同，故事的感受往往就不同，接收到的讀者也就會不同，在新時代，五感已是新的選項參照，ACG要如何抓住閱聽人的感覺，是一個必須要注意的課題。

#### **7、收藏：**

在載具變化的現在，「收藏」成為一個新的課題。過去，可以收藏紙本、錄影帶、CD、卡帶、遊戲卡、周邊商品。但到今日，內容本身的載具都在網路上，然而迷本身想要「擁有」「物」的心情並沒有改變，比如迷們會收集周邊商品製作「聖壇」——這些周邊商品不一定來自於原創公司，也來自於二創。那麼，對於原作內容本身的收藏，又有什麼樣的改變？這也是值得思考的一個議題。