

日本動漫與性產業創新發展對於台灣的影響

The Influence of Innovation and Development of Japanese Animation and Sex Industry on Taiwan

劉家廷¹ 黃靜惠^{2*}

¹樹德科技大學藝術管理與藝術經紀系 學生

^{2*}樹德科技大學藝術管理與藝術經紀系 助理教授

摘要

本文旨研究日本兩大蓬勃文化產業，探討為什麼日本在此領域發展較為蓬勃興盛？國家給人保守安定的印象中，卻發展著如此龐大且具衝擊性的性文化產業？「性」是一件最基本的生理需求，卻也是大眾隱晦談論的事情，但對於日本人又是如何看待這樣的事業，才發展出如今的成果？這兩大產業的創新發展與經營下，對於台灣又會有什麼樣的影響？

本篇論文將以文獻蒐集與整理、資料分析彙整及 SWOT 分析來研究此篇論文，了解與探討兩大文化產業背景與發展，以台灣相關產業進行比較及分析其優劣勢，探討對於台灣帶來的影響，最後彙整本篇論文重點結論，提出台灣相關產業可適用的執行策略與產業結合的策略研究。

關鍵字: 日本動漫、性產業、產業創新發展、文化創意產業

Abstract

The purpose of this paper is to study the two booming cultural industries in Japan and to explore why Japan has flourished in this area. In the impression that the country is conservative and stable, it has developed such a large and impactful sexual culture industry. "Sex" is the most basic physiological needs and also hidden from the public, but what do Japanese think about such a business before they have developed today? What will happen to Taiwan under the innovative development and operation of these two industries?

This paper will use the literature collection, data analysis, and SWOT analysis to understand and explore the background and development of the two major cultural industries, compare and analyze the advantages and disadvantages of Taiwan's related industries, and discuss the influence on Taiwan area. Finally, this paper is to put forward the conclusions and the research on the applicable strategies and industrial integration strategies for related industries in Taiwan.

Keywords: Japanese animation、Sex industry、Industrial innovation and development、Cultural and creative industriesv。

一、緒論

1-1 研究動機與背景

在全球化的競爭下，產業外移與轉型的雙重衝擊日益成為台灣經濟發展的核心議題。在這衝擊之中，文化創意產業已儼然成為台灣邁向 21 世紀的重點產業。(陳仲偉，2011:1)日本的動漫產業及性產業在亞洲國家中較為廣泛知名，也具有龐大的文化背景及富含文化歷史，因此兩大文化產業造就日本擁有龐大的經濟效益。本論文研究日本兩大蓬勃文化產業，並探討兩大產業的連結性，內容分析日本動漫產業與日本性產業的發展趨勢、產業商機與其帶來的經濟效益，並以對於台灣的影響作為研究結論。

筆者在國中時期開始接觸動漫畫，高中期間曾因學校活動赴日體驗傳統文化，對於日本文化有一定的憧憬與了解，卻也訝異娛樂產業的多樣性與規模，為什麼日本在此領域產業發展較為蓬勃興盛？國家給人保守安定的印象，卻發展著如此龐大且具衝擊性的性文化產業？「性」是一件最基本的生理需求，卻也是大眾隱晦談論的事情，但對於日本人又是如何看待這樣的事業，才發展出如今的成果？經由本次研究將探討與分析，兩大產業背後的文化背景，並研究產業所帶來的商機及其效益。

1-2 研究目的與目標

本研究之目的為以下幾點：

1. 探討此兩大產業的經營規劃與發展。
2. 研究此兩大產業的商品商機與相關連性。
3. 探討商品創新發展對於台灣所產生的影響。
4. 探討日本此兩大產業所帶來的經濟效益，並與台灣相關產業作為比較。
5. 探討日本動漫產業與日本性產業的經營模式，並提出台灣相關產業可適用的執行策略。
6. 研究日本此兩大文化產業的結合與文化創意發展，並提供產業結合相關的策略研究。

二、文獻回顧

2-1 日本動漫產業與日本性產業現況

動漫產業已成為 21 世紀知識經濟的核心產業，帶來了巨大的商機，並也逐漸衍生到了玩具、遊戲等產品，與其他行業有機的聯繫在一起，形成一個完整的動漫產業鏈，促進了經濟發展。(張艷，132)。經過多年的發展，漫畫、動畫、圖書、音像製品和特許經營周邊產品在日本已經形成了一整套“產業鏈”，推動著日本經濟的發展。日本動漫的產業化過程主要分為四部：第一，漫畫原作在雜誌刊載；第二，刊載兩個月之後，將內容整合成單行本出版；第三，刊載一年至一年半以後，將作品動畫化；第四，如果作品受歡迎，在動畫化的同時，商家會馬上生產玩具等周邊產品。如此的產業鏈使動漫生產得以程序化，迅速滿足了市場受眾需要，達到了大量贏利的目的。(張守榮，2008:255)。

對於日本的龐大文化下，最為顛覆以往對於此國家所描述的印象中，所會出現的文化創新產業，在一個給人印象較為保守的國家中，或許也是對於職業的看待有不一樣的見解，在對於任何職業予以保持尊重且負責任的認份精神，使之被譽為“職人最多的國家”，而不管是動漫產業的文化創新，或是性產業的創意發展，都讓我們見識到一個國家一個人民做任何事情的態度與精神。A 片的起源原是一偏頗的男性支配意識下的產物，但在近代以來的發展，卻似逐漸地具有客觀化的位置，在我們的世界中有其自己的歷史與生命，成為現代生活中兩性關係經常會碰觸而無法忽視其存在的客觀社會現實(因為，它若不是一項

客觀社會現實，就不會引來這麼多爭議與對它的探討)。而另一方面 A 片所再現的女性作為被觀看的客體，甚至反覆重現痛苦(強暴或性暴力)即快樂的意涵，與社會中性別權力不平等的結構共同建構了強暴迷思，在實證資料中也顯示了被內化為一般人對女人、對強暴的常識性看法。(簡妙如，1999:120)。

將卡通影集、電視影集改編為 AV，這種新穎的方式拜現代科技所賜首度出現。儘管過去認為 AV 產業是一種以喚起男性性興奮為目的而進行的女性裸體影像買賣行為，某種程度來說也帶有社會男權和女性貶抑的價值觀，但從性學角度來看，其實這些花樣百出、多采多姿的日本 AV，某種程度也反映當前社會多元性文化的狀況，各種年齡層、生活領域、社會階級的人對於性活動都有其特有的展現與渴望。日本 AV 是東方性文化的一部分，不應單單只被侷限在猥褻品的定義，只要是人類的性活動存在且持續的進行，它們便會繼續發展，並為當前人類的性活動記錄了歷史脈絡，反映出不同時期人類性活動的狀況。(蔡誌欣，2014:17~20)。

情色產業的論述有兩種對立的觀點，一是「性的神聖化」，多將涉及「性」的交易視為具有骯髒的性質；二是「性的商品化」，將「性」作為一種商品，而與其他商品的差異不大。這兩種觀點的差異，也是導致台灣婦女運動界分裂成兩派的最大問題。所謂的進步與開放，也是在人們能夠接受更多元的論述之情況下才成為可能。若將「情色」，或更進一步來說：「性」，分為「觀念」、「態度」及「行為」三方面來來看，無疑「觀念」是最先需要掌握的關鍵。(荒兄，2003:65~68)。

2-2 相互連接的商機與關聯性

日本人常常以做好一件事、生產出一件好產品為榮、為一生驕傲，而不是以作大官、賺大錢為榮。在日本能靠一手硬活吃飯已經足夠讓人引以為傲了。(周璐华，221) 職人精神是一種工作態度，體現了從業人員的價值觀、人生觀、世界觀。(陳健，2017:114)。

近年來台灣動漫產業興起，動漫產業是將創作以動畫、漫畫為傳播形式並帶動相關產品的開發與行銷之產業鏈，相關產品包含電影、電視、舞台劇、音樂、服裝、動漫週邊商品、電子遊戲等項目，除上述外亦有相關的食品、主題咖啡廳、主題樂園等衍生產業正在迅速地發展。(姜文媚，2017:2)。

從部分消費者對日本動漫五花八門的某些內容有所顧忌就可看得出來，色情、暴力等也是現代漫畫的一部份，但日本創作家是將這點轉化為一門社會學的闡述，雖說會影響消費者的身心健康，但這點也是台灣民眾需要慢慢去接納的，事實上，近代社會的消費者已經逐漸對於這些有爭議的內容開始慢慢接納。(林念慈，2017:407)。

2-3 文化創意產業開啟新浪潮

隨著信息全球化的發展，文化創意產業越來越受到國際社會的關注，其創造的產值也越來越大，而日本作為亞洲創意文化產業最發達的國家，其發展的進程是值得見早和學習的。(關瑩，2017:99)。

文化產業具有經由文化特質提升經濟競爭力、推動產業升級、創造就業機會等正面效

應，也有越來越多的國家與地方政府將文化視為投資項目，更視文化產業在這全球化時代中擁有着關鍵性的競爭位置。就日本動畫產業成功地全球化的例子來說，所憑藉的不是商業傳銷或政府補助，而是文本與觀賞者的緊密結合、認同與實踐。台灣並非缺乏創作者，而是缺乏各種環節的連結，而這是「社會面」的議題。(陳仲偉，2011:25~30)。

文化創業產業，不僅僅係有傳統的文化特色，史能傳承價值，水績經營，成為未來重要之新興產業著知城時代的腳步，更能力。；萊大眾對於教育的重要性，休閒娛樂也必須負有教育的責任，使得學習型社會的開展延續下去，尤其是對於台灣，這充滿 元文化的特色族群兼容並蓄，相互學習、相互包容，創造另一種新折價值於我們的心中。文化產業的核心價值，在於文化創意的生成，而其發展關鍵即在於具有國際競爭力的創造性與文化特殊性。(吳毓星，2011:115~116)。

三、研究方法與材料

3-1 方法與步驟

本文主要以蒐集相關文獻資料，並進行問卷調查、資料彙整分析及 SWOT 分析為主，而在研究流程上，主要分為以下幾個步驟：

- (1)文獻蒐集與整理:利用樹德科技大學圖書館網站進入台灣全文資料庫，進行相關文獻及期刊論文的蒐集，並整理出本論文可參考與使用的文獻資料。
- (2)資料分析彙整:透過蒐集的文獻資料進行分類分析，彙整出可參考使用的資料與結論。
- (3)SWOT 分析結論與建議:將文獻資料彙整出結果後，以 SWOT 方法分析出日本兩大文化產業的創新發展，對於台灣所產生的影響優劣勢，並提供可行的產業結合策略研究。

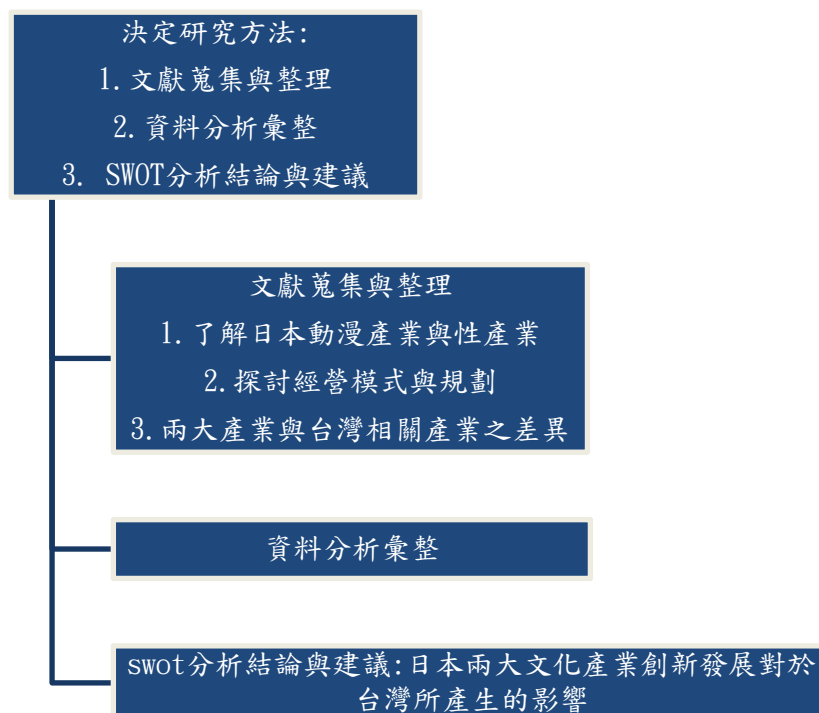


圖 1:研究方法流程圖。

表 1:以下 SWOT 分析為日本兩大文化產業創新發展對於台灣所產生的影響。

優勢(Strengths)	劣勢(Weaknesses)
<ol style="list-style-type: none"> 1. 台灣相關代理商與日商合作促進經濟成長，因合作促進經濟效益。 2. 相關產業營運及規劃的學習模式。 3. 對文化創新產業有多項認識，並加以重視台灣相關產業。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 對於相似或相同產業沒有較完善的經營模式與整合規劃。 2. 缺乏政府、社會與人民的支持與包容。 3. 台灣企業較不重視此兩大產業的發展與規劃。
機會(Opportunities)	威脅(Threats)
<ol style="list-style-type: none"> 1. 相關產業培訓人才的新視野。 2. 拓展台灣以往對於此兩大產業的見解，進而形成相關產業交流的媒介。 3. 促進台灣相關產業的經濟效益、相互交流與發展。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 日本較完整的體制下，相同或相似產業顯得失去競爭力。 2. 人才的培育與資源不足。 3. 相關產業與企業國際化不足。

四、結論與建議

本文依據研究方法整理並分析出產業體系的關聯性及其經濟效益與影響，有以下幾點為結論與建議:4-1 日本不分輕重的看待各職業的發展與規劃、4-2 日商針對目標客群規劃高商機策略，對台灣所帶來的影響、4-3 日本動漫及性產業與台灣相關產業比較下，所產生的差異性、4-4 日本產業的經營模式，對於台灣相關產業可執行的策略與產業結合。

4-1 日本不分輕重的看待各職業的發展與規劃

從動漫產業與性產業的經營模式與規劃下，可以看出人民對於一項職業的專業精神，並從許多文獻整理出來的資料得知，民族對於“做好一件事”的態度，將所學的任何事精工細作，且對於能不能獲得多少利益置之度外。此價值觀或許也是日本人從小培養而來的，在對於人生觀、世界觀、價值觀三觀產生職人精神的態度，認為能將所習之事活用專精而感到為榮。

4-2 日商針對目標客群規劃高商機策略，對台灣所帶來的影響

從日本動漫產業的經營規劃與策略下，可以看出在動漫產業中，業者懂得在自己內部上下營運，並橫向發展，從原著漫畫到動畫到電影，或是運用各大媒體、聯名等，使自己內部的作品增加曝光率，懂得增加目標客群的範圍並規畫高商機策略。也可以看出日本政府與社會大眾對於此項產業的包容與支持，所形成無形卻又強大的力量在支撐著此項產業。

日本性產業則是經過多重法條訂定下，才得以有現在的發展模式。對於性產業，或著應該說對於「性」這件事，亞洲人過於保守的觀念下多於避諱談論，但或許最根本的理解與理念，應當是對於這項事情的「觀念」，對於一件事情最根本的看法。「性」並不是多骯髒的事，且這是一項人類的基本需求之一，但或許對於多數台灣人而言，「性」成為商品這件事還是較以保守、拒絕的觀念。

兩大產業的走向與規畫，不僅擁有社會與政府背後的支持並制定相關法條外，業者內部也懂得培育人才並將產業規畫完善，甚至擁有一套慣有策略。而現今數位化的發展下，也使之擁有更多元的推展空間，對於台灣經濟則會帶來較大的影響，相反的相關產業的人才也有一片發展的天地。

4-3 日本動漫及性產業與台灣相關產業比較下產生的差異性

可從文獻資料彙整出，日本對於兩大產業的制定範圍與規劃模式，可從多點看出台灣在相關產業上，缺乏可以撐住市場的主力，人民間也較無法引起共鳴的效應。在缺乏

完善的條例與規範下，沒有政府與人民的後力支持，並在台灣多項產業中，較難以引起多數民眾的共鳴，或許也是使台灣相關產業無法發展出揚名國際的原因之一。

4-4 日本產業的經營模式，對於台灣相關產業可執行的策略與產業結合

日本動漫產業的多項發展，造就其可與多項產業進行結合，如：動漫主題咖啡廳、VR 實境模擬遊戲、主題列車等，而對於現今數位化的時代來說，推展空間更是擴增至全球且曝光率更廣。對於台灣相關產業可執行的策略為：1. 政府對於產業相關法條的制定與重視。2. 人才的培育與培養。3. 相關企業內部的完善規劃。4. 增加產業普及度與推動力。5. 加強產業與文化創新發展的結合與認知。

參考文獻

中文部分

- 陳仲偉，2011，論文化產業的社會基礎及需求：台日漫畫產業之比較。東海大學通識教育中心兼任助理教授庶民文化研究，第3期，研究論文。
- 林念慈，2017，台灣原創漫畫連載數位化之消費者行為研究。世新大學圖文傳播暨數位出版學系。2017 中華印刷科技年報。
- 張艷，略看日本動漫的發展及其經濟效益。曲阜师范大学日照校区东方语言文化学院山东日照。科學論壇。
- 張守榮，2008，日本動漫業經營管理特點探析。青島科技大学传播与动漫学院。跨世纪 2008 年 9 月第 16 卷第 9 期。
- 簡妙如，1999，再現的再現：九 0 年代台灣 A 片「常識」的分析與反思。新聞學研究，第五十八期，民 88 年 1 月。
- 蔡誌欣·阮芳賦·黎進三，2014，日本 AV 影片內容分析之研究：以性學觀點探討。樹德科技大學人類性學研究所。第五卷 第二期 2014 年 7 月。
- 荒兄，2003，日本 AV 女優在台灣。新使者。
- 周璐华，日本動漫中的“職人”精神。福建师范大学美术学院。文化論壇。
- 陳健，2017，從日本的“職人精神”看日本的家電製造業興衰及對職業教育的啟示。才智·Ability And Wisdom。
- 姜文媚，2017，商店氣氛、價值與再惠顧意願關係之研究——以 A 動漫主題咖啡廳為例。
- 關瑩，2017，日本文化創意產業發展研究。沈阳大学。大觀語言與文化。
- 吳毓星，2011，台灣文化創意產業未來發展之探討。華僑大學工商管理學院博士生。華人前瞻研究，第七卷，第一期，民國一〇〇年五月。