

計畫名稱：

「花蓮動漫藝術村」培育發展計畫



指導單位：文化部
主辦單位：花蓮縣政府
執行單位：花蓮縣文化局

中 華 民 國 106 年 5 月 11 日

目錄

壹、計畫緣起	3
貳、計畫目標	8
參、現行相關政策及方案之檢討	10
肆、執行策略及方法	11
伍、期程與資源需求	14
陸、預期效果及影響	15

壹、計畫緣起

- 一、藝術村 (Artist-in-residency) 起源於歐洲，過去是貴族邀請文人雅士及藝術家到其鄉間的莊園進行休閒、沙龍聚會，或讓藝術家製作委託的作品的地點。進入 21 世紀後，藝術村參與形式更廣泛多元，深度與廣度也更加精彩。
- 二、藝術進駐計畫攸關著一個城市/地方的文化測量與歷史紋理，藝術村能帶給一座城市許多可能，大從城市的建築空間環境紋理，小至藝術教育甚至弱勢關懷，種種的文化想像都能透過藝術進駐勾勒出來。在全球化的當代藝術地景中，藝術村扮演越來越重要的角色，它不僅是藝術家主要的創作資源，更扮演著為藝術社群與社會其他不同群體之媒介平台。
- 三、「動漫」是動畫和漫畫的合稱及縮寫。動畫(animation 或 anime) 和漫畫(comics, manga)之間聯繫日趨緊密，兩者常被合而為「動漫」。而動漫產業，則是指以「創意」為核心，以「動畫」、「漫畫」表現形式，包含動漫圖書、報刊、電影、電視、音像製品、舞台劇和基於現代資訊傳播技術手段的動漫新品種等動漫直接產品的開發、生產、出版、播出、演出和銷售，以及與動漫形象有關的服裝、玩具、電子遊戲等衍生產品的生產和經營的產業，因有廣泛的發展前景，動漫產業被稱為「新興的朝陽產業」。
- 四、從全球格局來看，美國和日本都是動漫產業大國。Research and Markets 的統計顯示，2010 年至 2014 年，日本出產的動漫電影數量高達 110 部，美國則以 109 部的產量位列第二，其他國家動漫產出數量均小於 50 部。其中，美國是全球動漫產業鏈最完整的國家，動畫和衍生品年產值超過 2,000 億美元，占其文化產業總產值的近三分之一。
 - (一)美國動畫電影業的繁榮帶動了其動漫產業的發展，並不斷開發出相關的遊戲軟體、圖書、玩具、服裝和裝飾品。數據顯示，美國動漫網路遊戲的產業規模已超過 1,000 億美元。
 - (二)日本動漫產業除了將自己國家的文化發揚光大，每年更是帶來數百億的產值，成為日本第三大產業，在近幾年金融風暴

時，幾乎不受影響，屢屢創下佳績，推動「宅文化」崛起。近年來更發展迅猛，日本動漫已經成為該國文化出口的主要產品。全球電視台播放的動漫節目中，日本原產動漫佔比近六成；另外，漫畫類雜誌品類眾多，佔其雜誌總發行量的30%左右。而日本動漫對韓國、美國的影響如下：

- 1、韓國對引進的「日方動漫創作人」給予每人每月30萬日元補貼。
- 2、美國在和日本動漫企業的合作中，80%的資金投入由美方補貼。

以上作法無疑都是希望透過日本動漫的帶動作用，促進動漫產業的發展。

五、「動漫文化創意產業」已被各國列為重點發展計畫，因為它所創造出的不只是經濟效益，還包括無形的附加價值。

(一)中國大陸已將動漫產業確定為重點發展的文化產業，中央與地方推出了一系列的扶持政策。

- 1、透過建立的40多個動漫產業基地及配套優惠政策的實施，為動漫產業的發展注入強大的動力。
- 2、另外，400所大專院校開設動漫相關專業課程，數十萬在校大學生學習動漫相關專業知識，從職校教育到大學本科、研究生教育的完整畫學科體系已經形成，教育水準不斷提升。
- 3、近年來，中國大陸動漫產業繼續保持平穩快速成長，成為文化產業中最具成長實力和發展潛力的行業之一。中國文化部統計數據顯示，2015年中國大陸動漫產業產值已經突破1,100億人民幣，年複合增長率達到20%，預計到2017年產值有望突破1,400億人民幣、2020年產值有望突破2,000億人民幣。另外，動漫遊戲、出版物、周邊玩具、圖書、服裝等衍生品市場產值達到了380億人民幣左右，約占動漫市場的34.5%。

(二)「澳門」藉由主辦「2015 澳門動漫博覽會」，多家中國大陸、港澳公司參展，展示動漫作品及周邊產品，讓在地動漫創作者與外地同業互相學習切磋，交流合作。並舉辦多個展覽，形成跨界平台，創造更多商機。然而，澳門在著力加快發展文化產業的同時，也將動漫作為優先扶持的產業類型。

1、動漫產業在澳門已經是全社會所關注，也是政府決定大力支持產業方向，文化產業委員會已經將之確立為較具條件發展的方向之一。

2、澳門目前缺少「一家大小」休閒度假的專案與旅遊元素，而動漫及其衍生商品可有效彌補小朋友遊樂元素不足的問題，其將規劃融入動漫及其衍生產品暨豐富的文化與科普、人文教育，使澳門整體的娛樂產業將向更高層次邁進。

3、茲因周邊城市動漫氛圍濃厚，香港、深圳、廣州等珠三角城市均有動漫發展的嘗試與努力，且取得令人矚目的成果。澳門將作為珠三角區域合作城市群中之一員，著力發展動漫產業，成功機率也將大大提高。

六、台灣動畫發跡於 1940 年代；1950、60 年代開始大量引進技術，開啟台灣動畫產業序幕；到了 1970 年代，日本動畫技術大幅發展，作品也越來越多。日本東映公司開始將許多動畫外包給「台灣影人卡通公司」製作。而同樣在 1970 年代，台灣另一家宏廣公司幾乎一手包辦了當時美國迪士尼、漢納巴巴拉的動畫，例如頑皮豹、小美人魚、泰山、花木蘭等。在 1970、80 年代，台灣可說是全球動畫代工的重鎮，幾乎製作了全球 1/3 的動畫。近年來，台灣才漸漸走出代工產業，創造自己的原創品牌。從 1988 年，台灣出現第一部自資自製動畫電影「魔法阿嬤」，相隔 15 年後，第二部全程 MIT 的動畫電影「夢見」終於出現，這部由張永昌導演、翁文信監製編劇，劇情在真實世界與夢境世界中穿梭，是以 2D 手繪動畫結合 3D 電腦動畫交錯呈現的動畫電影。

七、世界上最偉大的力量，就是「趨勢」，惟有順「勢」而行，臺灣才有無限可能。有鑑於動漫產業已成為時代趨勢，且是 21 世紀

深具成長潛力的產業，更應充分發揮，支持原創動漫產品、深化國內外動漫合作交流，進一步推動我國動漫產業發展。

八、縱觀台灣目前動漫發展，已有幾個縣市陸續成立動漫基地、園區，亦有許多大專院校成立動漫相關科系，包括：

(一)台中設置電影專區、高雄設置軟體園區、北部打造影城；全台佔地最大的「竹東動漫園區」位於新竹、全台灣國際動漫大展在桃園；而台中規劃未來在水湳經貿園區設立「國家漫畫及動畫博物館園區計畫區」；台南則將新營台糖用地規劃為「台灣動漫產業發展園區」，又「台南創意文化園區」將成為台灣的動漫遊戲發展（ACG）基地。

承上，以平衡台灣北西南東四區發展而言，東部亦需規劃相關動漫產業基地，俾跟上時代趨勢。

(二)目前大專院校相關系所包括台北有國立台北教育大學「數位科技設計學系」、國立台灣藝術大學「多媒體動畫藝術學系」、德明財經科技大學「多媒體設計學系」、聖約翰科技大學「數位文藝學系」、台北海洋技術學院「多媒體與遊戲發展科學系」、中華科技大學「土木工程學系—數位多媒體設計組」、實踐大學「媒體傳達設計學系」、大同大學「媒體設計學系數位遊戲設計組」、輔仁大學「應用美術學系（電動組）」、世新大學「數位多媒體設計學系」、黎明技術學院「數位多媒體系」、致理技術學院「多媒體設計學系」、東南科技大學「資訊管理學系—數位媒體設計組」、華夏技術學院「數位媒體設計學系」、基隆崇右技術學院「數位媒體設計學系」；桃園銘傳大學「數位媒體設計學系」、開南大學「資訊傳播學系」、元智大學「資訊傳播學系—數位媒體設計組」、南亞技術學院「視覺傳達設計學系—數位媒體設計組」、萬能科技大學「商業設計學系—數位媒體設計組」、龍華科技大學「多媒體與遊戲發展科學系」；宜蘭佛光大學「媒體設計學系」；國立雲林科技大學「數位媒體設計系」、國立虎尾科技大學「多媒體設計系」；台南南台科技大學「視覺傳達設計系動畫設計組」、台南科技大學「多媒體動畫系」、稻江科技暨管理學院「動畫遊戲設計學系」等。

縱觀台灣由北至南，甚至東部的宜蘭，皆有大專院校專門開設動漫課程，成立相關系所。正因為花蓮縣沒有可以支援動漫製作之相關高等教育資源，故本計畫確有實需，以紮根、培育人才的方式，逐步養成動漫人才，並促進高等教育資源之投注。

(三)長久以來，台灣的動漫產業嚴重缺乏相關的人才訓練及支援，更難以將動漫作品以品牌多方經營，因此，提供動漫家一個創作場域與平台，全面扶植在地動漫人才，有其必要性。其實台灣不乏漫畫人才，據「2016 臺灣漫畫人才手冊」內容顯示，台灣有 165 名漫畫家，惟因臺灣沒有良好環境讓漫畫家盡情發揮，因此從事兼職的較多，而專職的人都一一往中國大陸或日本發展，以求生存。

1、2010 年，台藝大三位學生畢業製作動畫短片《Out of Sight》，描繪盲眼小女孩的想像世界，引起廣大迴響，被媒體喻為台灣宮崎駿，官網或其他轉載不計，光在 Youtube 已累積 300 萬以上人次觀看，更有許多外國人留下感想。

2、2012 年，台灣雙人組「雅紳」以作品「人魔共生」，在全球 200 多件參賽作品中，獲得「國際新人漫畫賞」冠軍。

3、2012 年，有動漫界「坎城影展」之稱的法國「安古蘭」動漫展，台灣漫畫家的作品大放異彩，令歐洲文化界為之驚艷。同年，十多位台灣本土漫畫家獲邀前往法國龐畢度，參加亞洲動漫節台灣周活動，受到法國政府、動漫界與民間文化組織的高度重視與正面評價。

所以，台灣並不是沒有人才，台灣需要一個讓動漫創作者安心創作的場域及平台，使漫畫家生存下去。

(四)台灣東部缺乏動漫相關發展基地，亦無相關系所培育人才，成立動漫藝術村確有其必要。近年來，花蓮縣公部門及在地團體，推動漫畫相關活動不遺餘力，而花蓮亦有不少知名的漫畫、插畫家，包括敖幼祥（《烏龍院》為其最知名代表作，近幾年於中國大陸以網路平台露出之《活寶》動畫亦廣受歡迎

迎；另為培育東台灣學子，由文化部補助設置「烏龍院漫畫小巴」，以巴士巡迴花東，藉教學活動推廣動漫藝術）、Duncan（粉絲數達 300 多萬的知名插畫家）、陳皇宇（作品《鋼鐵少女》曾於 2010 年登上日本漫畫雜誌《GUM》連載半年），未來如持續結合在地漫畫家與藝文團體辦理動漫人才培育課程，將使花蓮學子跟上世界潮流，掌握動漫產業的脈動。

近年本縣曾舉辦過之較大型的動漫活動包括：

- 1、2014 年花蓮縣生活與創意文化藝術基金會辦理「花蓮文創動漫夏令營」，使花蓮莘莘學子透過本活動，激發創意思考及動漫繪製技巧，獲得廣大迴響。
- 2、2015 年花蓮市公所辦理包括青少年漫畫營、漫畫基礎班、Line 表情大放送、漫畫冬令營等七個不同的研習課程，同時還舉辦「藝起翱翔趣」氣球漫畫創作聯展、蕭言中漫畫特展等四場不同的主題展，藉由系列活動，帶領漫畫家進入偏鄉小學，拓展偏鄉孩子的視野，也為地方留下富含在地故事的作品，讓文化種子向下扎根。
- 3、2016 年東海岸文教基金會辦理「東海岸台法漫畫馬拉松」，以「難忘的經驗」為題，12 位來自台灣和法國的漫畫家齊聚花蓮，在 24 小時內畫出 24 頁漫畫故事。作品於 10 月 9 日至 12 月 11 日於花蓮教幼祥漫畫教室展出，深受民眾好評。
- 4、2017 年教幼祥啟動「烏龍院漫畫小巴」，每個月前往花蓮、台東執行兩所小學的漫畫教學，廣獲莘莘學子的歡迎。

貳、計畫目標

一、花蓮多元族群共存所形成多元文化特色，是花蓮的無形資產，潛藏在最底層的文化工作者以及和土地一起呼吸的文化力正在改變這個大太平洋左岸的美麗都會，花蓮縣政府規劃透過動漫藝術融入文化體驗經濟，用藝術文化創造城市美學的高度與厚度，讓花蓮的多元文化面貌精采呈現在世人面前。

二、本計畫冀望使臺灣與國際動漫藝術家以「共同生活、合作、分享、

創作」的模式，開啟動漫藝術合作的契機以及對話空間，以期擴大動漫藝術村的影響力，培育更多動漫藝術人才。

三、空間規劃：花蓮市公所目前於花蓮市進豐營區內有一「洄瀾文創漫畫教室」（「敖幼祥漫畫教室」前身），定期舉辦展覽與推廣活動；而本縣新城鄉大漢技術學院近年則因少子化及技職教育政策萎縮之故，學生數減少許多，惟該校主事者仍積極將各空間教室、多功能會議廳、旅宿會館等完善整備並創新運用。有鑑於本縣並無充足財源新建館舍，故本計畫將與市公所及大漢技術學校合作，以發揚在地特色、培育在地人才為主，結合多元的藝術創作形式，提供國內外漫畫家自由表達的創作空間，分享各自文化底蘊所形塑的思想見解，例如在地故事、職能漫畫、原住民及眷村故事漫畫等。以動漫為媒介，推廣動漫於生活美學上的結合，支持並豐富臺灣、花蓮地區動漫創作之多樣性，整體提升臺灣東部地區的觀光魅力。

多元推廣活動則包括：國際漫畫馬拉松、動漫藝術營、動漫藝術家進駐、動漫主題展及同人誌展等，使動漫藝術得以持續不停的發酵，增加動漫家曝光的機會，並逐步建立民眾對於動漫產業的信心與認同。

四、具體關鍵績效指標：

（一）每月參與人次：據花蓮縣政府觀光處統計，本縣105年觀光遊憩區遊客人數為950萬餘人次；106年1-3月，本縣觀光遊憩區遊客人數為267萬3,145人次。計算方式係本縣11個知名觀光景點，依不同館舍性質，每館每月參觀人次約自5千人次至10萬人次不等。故依本計畫性質，暫估每月參與人次為1萬5,000人。

（二）每年動漫藝術家進駐人次：

預計自107年起，每年動漫藝術家進駐人次約為12位（漫畫馬拉松10位、駐村藝術家2位）。

（三）活動辦理案次：

1. 106年：辦理與花蓮市公所及大漢技術學院的合作說明會。

2. 107年：

(1) 動漫藝術營：1案次

(2) 國際漫畫馬拉松：1案次

(3) 藝術家駐村：2案次

(4) 露天動畫電影院：1案次

3. 108年：

(1) 動漫藝術營：1案次

(2) 國際漫畫馬拉松：1案次

(3) 藝術家駐村：2案次

(4) 露天動畫電影院：1案次

(5) 動漫主題展：1案次

(6) 同人誌展：1案次

參、現行相關政策及方案之檢討

一、動漫係包括「動畫」與「漫畫」，電影動畫製作成本於美國約需1-2億美金(折合新台幣約31-62億元)，於中國大陸約需6,000萬人民幣(折合新台幣約2.7億元)，足見耗資甚鉅。

二、2002年日本舉辦了第一屆國際動畫博覽會，自此後每年3月舉辦一次，每年吸引數百萬人朝聖，周邊商品熱銷，帶來數十億商機。而台灣則是自1995年開始，每年暑假期間舉辦漫畫博覽會，為期一周，每年也都帶來數億商機。台灣動畫產業產值2014年達新台幣67億元新台幣，較2013年成長約15.3%，外銷值也日益擴大，並帶動民間投資，衍生商品產值達113億元新台幣。

三、製作動畫最重要的是「劇本」，如有動畫技術卻未考慮資金與劇本，則成立「動漫村」係緣木求魚。另外，電影動畫賣座與否，端視其原著故事是否具有吸引力，而故事來源包括以下 2 大類：

(一) 民間故事：例如西遊記、花木蘭、廖添丁、媽祖等；而迪士尼動畫《風中奇緣》則取材自美國本土原住民印地安公主寶嘉康蒂與英國探險家相遇的愛情故事。

(二) 已通過市場檢驗、廣受眾人喜愛的平面漫畫：例如美國漫畫忍者龜、蜘蛛人；日本漫畫海賊王、哆啦 A 夢等。

三、鑑於文化部不鼓勵新蓋館舍，本縣已先行諮詢漫畫家敖幼祥老師及其團隊，其表示，借鏡「法國安古蘭國際漫畫節」，創作者需要的是食宿交通皆便捷的空間，尤其本案係以培訓人才為主要目標，故可善用現有公共空間，與花蓮市公所及大漢技術學院合作，規劃成立多功能動畫、漫畫工作室，提供動漫藝術家與民眾使用。另考量本縣狹長，並將與敖幼祥老師合作，規劃更多場次的「烏龍院漫畫小巴」巡迴推廣活動，以嘉惠本縣中南區民眾。

肆、執行策略及方法

一、執行策略與目標：

(一) 106 年目標：空間規劃

1. 透過閒置空間再利用之概念，與花蓮市公所及大漢技術學院合作，規劃成立多功能動畫、漫畫工作室：

(1) 與花蓮市公所召開合作說明會，討論未來辦理相關推廣活動之合作事宜。

(2) 租用大漢技術學院空間，提供動漫家駐村創作，學校空調設施、化妝室、無障礙設施、展覽空間與視聽教室皆尚稱完善。

(二) 107 目標：購置閱聽設備及軟體、辦理動漫藝術營、國際漫畫馬拉松、藝術家駐村

1. 購置閱聽相關設備、漫畫冊、動畫電影等。
 2. 委託專業團隊辦理「動漫藝術營」：規劃專業課程，包括文字劇本創作、數位動畫規劃製作、創意發想主題、場景設計、分鏡腳本製作、動畫工具影用及課程實作（漫畫動起來）等，藉此培育動漫種子。
 3. 委託專業團隊辦理「國際漫畫馬拉松」：邀請本國與國外漫畫藝術家共同參與，促進動漫專業領域之國際交流，擴大在地藝文工作者之視域。
 4. 訂定「動漫藝術家駐村遴選簡章」，以花蓮動漫藝術村為實施基地，提供創作者進行動漫藝術創作的個人工作室，藉此扶植動漫產業人才之培育及促進不同領域之動漫藝術家交流。
 - (1) 公開徵選動漫藝術家進駐，透過本地與外來的藝術創作者進駐體驗花蓮的緩慢靜謐與眾聲喧嘩、山與海、新與舊的魅力氛圍，為花蓮提供新的活力與激盪。
 - (2) 凡進駐之動漫藝術家，於駐村期間應大眾需求，規劃動漫藝術推廣活動（包括藝術創作經驗分享、結合社區與學校辦理動漫教學、專題講座、工作坊等）。
 - (3) 動漫創作以花蓮在地故事為主軸，包含原住民故事、職能漫畫、原住民及眷村的漫畫等，藉此紀錄花蓮、行銷花蓮，提升臺灣花蓮及漫畫家於國際間之知名度。
 4. 辦理露天動畫電影院：播放優質動畫電影，提升民眾動漫鑑賞力。
- (三) 108-110 年目標：購置館藏、辦理動漫藝術營、動漫主題展、同人誌展

1. 購置漫畫冊、動畫電影等。
2. 持續委託專業團隊辦理「動漫藝術營」：規劃專業課程，包括文字劇本創作、數位動畫規劃製作、創意發想主題、場景設計、分鏡腳本製作、動畫工具影用及課程實作（漫畫動起來）等，藉此培育動漫種子。
3. 委託專業團隊辦理「動漫主題展」：以「台灣原創動畫」為主，另輔以國外知名動漫展，促進大眾對於動漫產業的高度參與、深度認識。
4. 辦理同人誌展：
 - (1) 每年寒暑假期間，台灣除了漫畫博覽會及國際書展之外，還有許多同人誌的展覽，像是台灣同人誌販售會(簡稱 CWT)、開拓動漫祭(簡稱 FF)、亞洲動漫創作展(簡稱 PF)，許多二次創作及獨立創作者都可以在此時販售自己的創作商品，額外提供發揮創作的空間，每年也都吸引萬人到場。
 - (2) 承上，除了販售同人誌以外，還有另一個新興的活動產生—Cosplay。展場活動之所以蓬勃，Coser 們功不可沒，且常配合作出許多活動演出，知名的 Coser 也會自費出版自己的寫真書，算是另類的新商機。

二、執行方法：

- (一) 為使各項推廣活動達最大效益，並促進在地就業，本案將委託專業團隊辦理。
- (二) 文宣：辦理活動將善用媒體宣傳，包括平面、網路(官網、臉書)、廣播等。
- (三) 為落實藝術有價、使用者付費，各項活動均採收費制：

1. 自 107 年起落實收費機制。
2. 辦理特展時，包括「動漫藝術營」、「動漫主題展」及「同人誌展」，則除門票外，依活動性質另外收費。

伍、期程與資源需求

(一)計畫期程：

106 年至 110 年由花東基金經費挹注，111 年以自有營收營運管理。

(二)財務計畫：

表 1 規劃計畫成本收益表(百萬元)

項目	合計	107	108	109	110	備註
收入	26.00	1.00	7.00	9.00	9.00	
成本	49.00	11.00	12.00	13.00	13.00	
淨現金流量	(23.00)	(10.00)	(5.00)	(4.00)	(4.00)	
累計淨現金流量		(10.00)	(15.00)	(19.00)	(23.00)	
收入現值	23.11	0.94	6.41	8.00	7.76	
成本現值	44.11	10.37	10.98	11.55	11.21	
淨現金流量現值	(21.01)	(9.43)	(4.58)	(3.55)	(3.45)	
累計淨現金流量現值		(9.43)	(14.00)	(17.56)	(21.01)	

表 2 計畫財務評估結果表

折現率	0.03
自償率(SLR)	52.38%
內部報酬率(IRR)	小於必要報酬率
淨現值(NPV)	(21.01)
回收年期(PB)	無法回收

表 3 計畫經費需求與財源表(百萬元)

經費來源			各年度經費需求(百萬元)				106-108 年合計	總計	土地款	備註
			106 年	107 年	108 年	109 年 後				
非 自 償	公務 預算	中央	0	1.46	0.71	1.13	2.17	3.3		
		地方	0	0.98	0.48	0.74	1.46	2.2		
	花東基金		0	7.31	3.56	5.63	10.87	16.5		
	其他		0	0	0	0	0	0		
自 償	其他特種基金		0	0	0	0	0	0		
	地方發展基金		0	0	0	0	0	0		
	民間投資		0	0.25	0.25	0.5	1	1		
	其他		0	1	7	18	8	26		
合計			0	11	12	26	23	49		

陸、預期效果及影響

- 一、從歐洲到台灣，藝術村本身即是一個對所有文化工作者開放的友善場所。藝術家們藉著當代藝術公眾參與 (public engagement) 來豐富所有人的藝術想像。這樣充滿活力的藝術行動力所開展的文化自由度與效益是其他網路平台難以促成的。
- 二、花蓮動漫藝術村將結合多元的藝術創作形式，提供漫畫家自由表達的創作空間，分享各自文化底蘊所形塑的思想見解，豐富彼此的文化內涵；並透過動漫為媒介，推廣動漫於生活美學上的結合，顯現生活文化異同與創作之間的交互影響，支持並豐富臺灣、花蓮地區藝文活動之多樣性，整體提升臺灣東部地區的觀光魅力。
- 三、透過媒體網路大量宣傳及播報，提升花東地區於國內、國際的知名度，提高地方從事遊覽車業、餐飲業、旅館業、零售業、觀光特產業等業者收益，促進地方觀光產業發展，同時為臺灣觀光增添新特色。

四、動漫藝術村是文化產業和文化科技融合中最具創造力、感召力、帶動力和發展潛力的 21 世紀知識經濟核心產業之一。大力發展動漫產業，對滿足民眾精神文化生活需求、傳播先進文化、促進青少年健康成長，以及調整優化產業結構、轉變經濟發展方式等，都具有重要意義，動漫產業將成為城市綜合競爭力和可持續發展能力的關鍵因素。