

# 臺中市經濟發展諮詢委員會 106 年度第四次會議紀錄

壹、 時間：中華民國 106 年 12 月 11 日(星期一)下午 4 時

貳、 地點：臺中市政府 9 樓市政廳

參、 主席：召集人林市長佳龍

記錄：鄧兆廷

肆、 出席人員：(詳後簽到簿)

伍、 市長致詞：

經濟發展諮詢委員會是政策形成的智庫，產業發展上具備多項創新體系，產生許多隱形冠軍企業，城市定位在創意城市、綠色城市、宜居城市，讓生產、生活、生態融合一起，地理位置好、氣候佳、產業豐富，針對本次 ACG 及影視產業，市府目前有二大計畫：第一為文化城中城(舊城區再生)、第二為水滴智慧城。

ACG 與影視產業以內容為核心，與文創及設計有關，市府發展 ACG 及影視產業，推動臺中國際動畫影展，讓臺中成為第五座重要的國際動畫城市；與文化部合作在水滴建置中台灣電影中心及漫畫博物館；在霧峰成立中臺灣影視基地，作為國內最大室內攝影棚，此外，目前與軍方交涉將霧峰及大里交接處 20 公頃規劃為實景拍攝基地及影城；規劃第 4 市場作為漫畫、插畫進駐基地並舉辦各式活動如國際動漫博物館；定期舉辦電競比賽及將巫妖王阿薩斯雕像放在草悟道提升電競風氣。

近期因應數位匯流，市府推動臺灣數位文化中心計畫，預計在智慧營運中心內建置，將許多數位文化、影音圖文建置在內。

陸、 發言記要：

一、 僑光科技大學資訊中心劉柏伸主任：詳簡報。

二、 臺中捷運股份有限公司蔡岡廷董事長：為結合捷運所有場站作所有事業發展，找了在國際成名的劉大偉先生推動捷運動畫故事，透過 IP 行銷連結在地故事，透過捷運結合動畫故事、AR/VR 置入，形成具吸引力產業模式。強調創新、創作、創意，連接都市意象及圖騰，希望透過動漫吸引更多人搭乘捷運，作為文化傳遞系統，形成移動博物館。

三、 經濟部工業局楊志清副局長：

1. ACG 及影視產業中央單位分工：動畫部分涉及內容製作技術端支援由經濟部工業局處理、其他部分由文化部協助，漫畫及影視由文化部處理，電

競由經濟部處理。

2. 關於電競產業推動，應從與家長溝通做起，該產業目前仍無法與職棒、職籃等球賽對等，因此應思考在尚未成熟前應持續溝通。電競團隊訓練是一個默契訓練養成，具嚴謹的培育過程，但很多家長並不了解，也應致力讓家長了解。
3. 工業局與體育署已合作將電競產業作為運動賽事推動，工業局負責技術性議題，體育署負責賽事活動。

四、體育署葉劉慧娟副組長：本署在今年全國運動會時舉辦第一屆運動產業博覽會並成立一個電子競技館，舉辦電競比賽及VR體驗，該電競館是博覽會10天活動中人潮最多的，推動電競發展，除可透過科技化帶動城市魅力外，未來可讓年輕人選擇朝電競市場發展。

五、向上集團品牌部謝邦彥資深經理：

1. 電競如只談場地，但卻沒有說到產品方向，可能會讓臺中電競館可能變蚊子館。即臺北及高雄都有電競館，若臺中也有電競館時，現在若有一項重大電競賽要舉辦時，為什麼要到臺中呢？
2. 建議臺中在電競產業發展應著重在承辦賽事，而不是在硬體建置上，硬體建置是加分項目，非必要項目，應成立一個如同電競的太陽馬戲團團隊組織，該團隊可接世界電競比賽，培育人才，也可以規劃賽事，爭取賽事讓臺中發光。

六、朝陽科技大學鄭道明校長：關於影視部分，朝陽有完整影視人才培育系統，行之有年的畢業黑潮影展，市府推動中台灣電影中心及中台灣影視基地，朝陽可配合市府合作推動後續事項。

七、臺中市漫畫從業人員職業工會洪育府理事長：臺中市若要發展漫畫產業，應現在就要推動，不要等到漫畫博物館蓋好後才開始招募人才，才開始重視漫畫家資產，如此太慢了，更可能讓這些人才外流。此外，臺中可透過漫畫發展自己的IP或在地文化，一本漫畫比影視及遊戲製作成本低得多，建議市府成立一個窗口，先提供漫畫家規劃內容、哪些資源及未來方向。

八、嶺東科技大學趙志揚校長：嶺東科大以學生的喜好及未來工作傾向來思考培育人才，產業有人才需求才開始推動，不給學生夢幻的目標。建議不論

ACG 及影視產業，市府可多創造機會，媒合有願意投入或合作廠商，在業界的支援下，學校才會有投入的意願。

九、賽那美休閒集團廖紫岑董事長：推動 ACG 及影視產業，建議市府先盤點臺中地區有多少成功企業及人才，透過這些人才讓這些產業更快速發展，也認同透過承辦賽事，提升在地知識及經驗。

十、臺灣電視劇製作產業聯合總會林錫輝會長：

1. 關於影視推動，重點是接地氣，故提出「越在地、越國際」概念，以在地文化為題材，以普世價值為依歸，以多元文化、多元內容創造特殊價值，因為每個在地文化是不同的，會引起在地共鳴，是實際可行的策略。
2. 關於漫畫發展，除硬體上的建置外，軟體上也要加強，從整體系統拉起讓行業變成產業。建議方式有三：

(1)建置戲劇製作的園區：園區提供戲劇基本設備，讓拍攝劇組可在這裡使用這些硬體並進駐在此。

(2)場景資料建立：因臺灣拍攝地點難尋，建立場景資料可強化拍攝前置時間。

(3)從業人員資料庫建立：包括臨時人員，才能在拍攝時找到對的人。

十一、微程式資訊股份有限公司吳騰彥總經理：關於軟體產業人才培育，是很困難的，市府可提供一些補助，吸引外縣市軟體人才到臺中，提出兩項建議：

1. 將臺中基礎環境建置好，讓人才有進駐意願

2. 市府提供或媒合好的計畫，讓企業可藉此招募外縣市人才到臺中。

十二、台中市影視發展基金會林盈志執行長：關於影展舉辦，如臺中國際動畫影展，建議市府應常舉辦可讓人才集中在臺中。對於影視產業帶來的效應，近期一部片「花甲男孩轉大人」拍攝地點在臺中大肚瑞井社區，而產生花甲效應，該社區人口外移非常嚴重，因花甲拍攝後成為景點，讓當地人民有光榮感，這非經濟效益可比擬的。此外，在學校與產業間產學合作，建議不要只有寒、暑假實習，學期中學習更重要，可使學生在畢業後即可與業界接軌。

十三、國立臺灣藝術大學石昌杰教授：

針對下列四項提出建議：

1. 人才培育：人才培育過程雖重要，重點是要有作品出來。
2. 硬體建設：政府著重文化建設，要著重推出作品並避免不要成為蚊子館。
3. 活動展覽：建議臺中國際動畫將來可以效仿安錫國際動畫影展或金馬獎設立「創投」，吸引人材到臺中並補助他們拍片，並要求若該影片在國內放映時，要求在台灣首映。
4. 中台灣影視基地缺乏特效產業，建議未來可作為後續推動議題。

十四、 漫畫家卓宜彬（鐵柱）：

1. 目前台灣漫畫家人才有許多被中國(吉林市政府)吸引過去，因此人才大量流動已是趨勢，建議市府應以留住人才為重點，並配合硬體及周邊產業推動。
2. 建議可參考日本熊本縣推動熊本熊模式，使用該熊本熊 logo 免費，為熊本縣做很大行銷。臺中有許多資產可用，如臺中舊城區的市役所、臺中火車站等，可透過小說家、漫畫家結合假的圖像或故事，活絡漫畫產業並留住人才。

十五、 呂曜志局長：未來規劃以城市作為主體賽事活動，營造社會意識 social awareness 並讓學校有投入的機會，硬體部分將持續尋找優秀廠商投入。未來 ACG 及影視推動將從臺中出發，並反映給中央政府，推動跨部會的溝通。

十六、 臺中市漫畫從業人員職業工會洪育府理事長：臺中有 30-40 位漫畫家，本工會也建議應在相關硬體完成前，要開始規劃或提出計畫以留下這些人才避免人才外流。

十七、 亞洲大學數位媒體設計學系林家安主任：

1. 建議市府可針對年輕創作者提供補助，讓學生在畢業後投入創作，尤其是現在許多年輕電影創作者會進入廣告業界。
2. 影視產業是強調師徒制，目前公共電視有提供生產再生產的條件，建議未來可透過國家補助，支持推動讓有能力創作者有再生產的條件。

十八、 國立中興大學林俊良副校長：電競產業未來應與智慧機械及運動器材結合，形成具體產品，不只有賽事。推動電競產業永續發展，若有美利達或巨大等大型機械企業願意支援電競比賽，除可使電競產業永續發展外，亦可提升電競周邊產業發展。

柒、 市長指(裁)示事項：

一、 不論 ACG 或影視產業，人才需從基礎培育，最重要地是要有作品，除將環境做好以築巢引鳳外，本府將持續與大學、產業界共同合作，給予系統性的支持。

二、 在中台灣影視基地完成後，要儘速產出夠份量的好作品，吸引各種人才進駐(包括後製及特效等)並形成產業聚落。再經由市府的努力，讓相關產業連結形成園區，減少產業各自為政的成本。

三、 本府已從軟、硬體各方面建構臺中成為 ACG 及影視產業聚落，今後將持續資源(預算)妥善配置，請文化局、教育局、新聞局、經發局從人才、軟體、硬體部分，以適當預算配比同步積極推動，以符合需求。

四、 舉辦大型活動或競賽、展覽都很重要，才能持續有亮點、提升臺中聲望。請新聞局持續規劃於明年成立一個臺中盃電競賽事規劃小組，規劃明年度臺中盃電競大賽。

五、 本府很樂意協助學校及業者與中央合作搭配國家政策取得補助或合作計畫。

六、 有關漫畫工會提到人才外流問題，請文化局、教育局、新聞局、經發局研究，從預算分配方面去著手加強改善。

捌、 散會：下午 6 時 30 分。