臺灣出版與閱讀 2616-5074
107 年第 2 期（總號第 2 期） 民國 107 年 6 月（2018.6） 頁 30-37 國家圖書館

泛 IP 經營加速出版產業的轉型：以尖端出版集團爲例

雷碧秀 臺北大學通識教育中心兼任助理教授

臺灣出版產業從過去年營業額 300 億劇跌至現在不到 180 億元，出版市場萎縮不振，促使出版社試圖轉型與跨領域結盟尋找契機，自 2012 年台北國際書展轉型以出版與影視媒合平台，以開發出版內容的多元應用，也因此開始重視原創與培植本土作者，為重大轉變。出版與影視的結合，是目前出版產業轉型的一道曙光，以尖端出版集團為例，其輕小説與漫畫作品，打造內容 IP 的建構與整合。

前言

新媒體時代，影音視頻的傳播方式為最重要的媒介。如何説好故事，具有故事性強的視覺性敘述作品變得比任何時代還要來得重要，近三年，台北國際書展從過去的版權交易的重心，現已轉型為出版影視媒合的舞台，從如何賣書到如何包裝出版內容，打造成市場性更強的影視合作，出版與影視的跨產業合作，為閱讀族群縮編下力圖轉至影視觀眾的廣大市場。故事為文化經濟的核心，將出版 IP 導入產業生態系，結合影視、動畫、劇場、遊戲、角色等內容產業，透過跨領域、跨虛實創造新局，可促進更多文化經濟動能。本文以臺灣尖端出版社為例，探討年輕族群偏愛的輕小説與漫畫出版品，如何從出版內容 IP，跨領域合作，重新建構與整合出版產業鏈。

文獻探討

台北國際書展自 2012 年起皆會策劃舉辦華文出版與影視媒合平台，讓出版界與影視界緊密交流，目前已是出版社力圖轉型的首選之一，其成功案例有電視劇「人間四月天」，以及「她可能不會愛你」，過去臺灣製片人苦於找不到好的故事體裁，現在也開始仰賴和期盼能從原創的小説或漫畫素材中取得可以改編的好劇本。建立以出版為核心，建立內容產製生態系，鼓勵原創寫作、IP 開發與授權、作品產製、圖像經紀公司等，以故事為文化經濟的核心，將出版 IP 導入產業生態系，結合影視、動畫、劇場、遊戲、角色等內容產業，透過跨領域、跨虛實創造出版轉型新契機。

多元運作，融入本土文化的素材，像最近電視劇「通靈少女」、自製戲劇「植劇場系列」、自製動畫「小貓巴克裡」等，都有很好的表現，以故事性帶動廣大的接觸率。這也就是出版內容 IP 價值極大化，可以擴大至漫畫、小説、遊戲、桌遊、角色、代言、動畫、周邊、影視等。

臺灣網路書店龍頭博客來網路書店，於 2014 年針對臺灣 37 所高中職進行青少年閱讀大調查，發現閱讀偏首愛為動漫、輕小説，其次是文學小

說及傳記，而最喜愛圖書排行前 5 名中就有 2 本是輕小說，台北國際書展中以出版輕小說為主的臺灣角川、蓋亞、春天及尖端等，每年都是年輕族群必逛的主題書區。

輕小說，為日本所發明的名詞，是源自日本以青少年為主要讀者群的新興娛樂性文學作品，就字面上解釋為可輕鬆閱讀的小說，寫作上大量採用平常所使用的口語，題材多以青春、校園、奇幻、推理及戀愛等要素，讓讀者可以輕易閱讀。此外，輕小說的重要特色即封面及內頁多採用動漫風格插畫，此一特色也影響小說之銷售量及其周邊商品。輕小說，除了日本及臺灣興起勢不可擋之浪潮外，香港、韓國等影視圈也相關關注。

臺灣知名文學家楊照在〈輕小說閱讀當道的怪現狀〉一文中，認為讀輕小說的經驗，幾近純粹是娛樂式的，不動用思考、不動用感受快速殺掉時間。然而，網路時代年輕學子接收閱讀各式資訊的管道非常多元，根本無從防堵，家長與其禁止，不如對輕小說有更多的瞭解。輕小說類型多樣，並非盡皆糟粕，學校或家長可幫忙挑選好的輕小說作品。

有關青少年閱讀議題之研究相當多元，多數研究皆認同青少年背景與閱讀動機及閱讀行為息息相關，惟對於輕小說此新興文類與青少年讀者

宗教

生命之火為誰燒

點燃灶神星的性能量

韓良露 著

南瓜國際 /10701/263 面 /21 公分 /320 元 / 平裝
ISBN 9789869291699/292

灶神星是一個人點燃生命之火的性能量。性能量的燃燒，讓我們完成各種人生中想要完成的事情。生活中很多行爲背後都有著性驅力，比如努力賺錢、努力讓自己成功，或者建立深刻的親密關係。眞正懂得使用性能量的人，能讓性能量在生命中自然流動，既不需要去限制自己的性能量，也不會被性欲牽著走。學會灶神星以性能量與他人連結的藝術，就能在人我之間自在遊走，以更從容的態度面對世界。（南瓜國際）

自然科學

宇宙的顫抖

談愛因斯坦的相對論和引力波

李傑信 著

國立臺灣大學出版中心 /10610/191 面 /23 公分
350 元 / 平裝
ISBN 9789863502609/331

愛因斯坦百年前就預測引力波的存在。引力波來自宇宙最神祕的部位，能和二十一世紀人類才發現的加速膨脹的黑暗宇宙親密互動。人類經歷多年艱苦的科技奮鬥，在 2015 年偵測到十三億年前由一個雙黑洞碰撞而產生跨越宇宙的引力波。作者以大衆能看懂的科普文字，讓讀者欣賞愛氏相對論中的物理內涵，進而幫助讀者建立完整的概念：像吃一服大補帖，得到獲取知識的無比滿足。本書也報導了這次人類巨大的成就，這成就更獲 2017 年諾貝爾物理獎。（國立臺灣大學出版中心）

之間展現出何種對話與互動之研究仍相當欠缺。閱讀為一項伴隨著個體認知而選擇的活動，閱讀動機係指引起個體從事閱讀活動之原因，以及促使該閱讀活動持續進行之內在心理力量；閱讀行為是個體對內在心理驅動或外在環境刺激所發生與閱讀相關的外顯活動。

輕小說與一般文學小說差異比較表		
	輕小說	一般文學小說
閱讀對象	青少年	不特定
書寫體裁	內容淺顯易懂及偏向口語化的陳述，可輕鬆閱讀	注重文字技巧
封面插畫	動漫風格的封面插畫	封面設計並無特定風格，且內容較少有插畫
單冊或續集	多數輕小說擁有續集，較少以單冊發行。	不特定，但單冊居多
角色形塑	特別注重角色個性的特色與魅力	重視整體故事的鋪陳與節奏
故事背景	多數故事背景通常建立在虛幻的故事架構	不特定

個案探討

根據中華徵信所 2017 年版臺灣地區 TOP5000 大型企業排名，有關出版相關排名第 1 名城邦集團，第 2 名華研國際音樂，第 3 名時報文化，第 4 名臺灣斯特媒體，第 5 名滾石國際音樂，第 6 名愛貝克思股份有限公司，第 7 名遠流出版，第 8 名兔將創意影業，第 9 名聯經出版，第 10 名幼獅文化。而尖端出版屬於城邦集團下的分支，尖端出版社，1982 年成立，出版領域包含漫畫、小說、生活書及流行雜誌，每月約出版 60 本書，4 份雜誌。近年著力於本土原創發崛人才為主，舉辦各類如漫畫、小說、桌遊等設計。其過去從代工轉型至品牌經營，從授權轉型至原創開發，逐漸成為臺灣具原創作品的主要出版平台。

臺灣原創漫畫的優劣勢分析		優勢	劣勢
		接地氣 宣傳成本較低 粉絲回饋即時 自由度高	培育成本高 取得來源不穩定 時間成本高 投資風險高
機會	再授權的可能 延伸權利發展	1. 年輕人為主要的購買者 2. 若每一單元可以售出一萬本，則周邊商品可以創造百萬業績的本土輕小說和創意作品	1. 沒有足夠的優秀創作者 2. 沒有可以獲利的穩定市場 3. 臺灣的消費者喜歡外來文化產品
威脅	他國優秀作品競爭 人才外流	內容 IP 授權延伸影視、遊戲、桌遊，其產值更勝於本業的出版	

（一）緣起

臺灣漫畫史可說自 1930 年代萌芽期，1950 年代興盛期，1961 年衰頹期，1974 年轉型期，以及 1987 年成熟期，長期以來，不論是哪個時期皆深受日本漫畫所影響，而尖端出版因長期以代工授權二十多年，其累積經驗與 know-how，進而想培育臺灣原創人才。並思考除了紙本出版外，如何進一步培育與經營創作者。由於 IP（Intellectual Property）智慧財產權授權的發展，藉由泛娛樂化改編，跨足不同的消費族群，提升創作者、產品的能見度。最受大眾喜愛的 IP 主要是小說、漫畫和遊戲這三大類，目前觀察，電影改編是小說類成交量最多（文本），動畫改編由漫畫類改編較多（分鏡、人物角色）。尖端出版社因其作品最適合耕耘於內容 IP，且容易跨界與影視合作，所以，近年轉型以多角化的發展為主。舉辦漫畫人才比賽，原創小說大賞，也鼓勵新人創作，優渥的稿酬徵文，平均一位新人一天能繪一頁分鏡，160 頁為一作品的基本頁數，而一頁分鏡稿酬約 750 元新臺幣，所以，一本漫畫的完成，培養一位新人，是比買授權來的貴很多，而主要是延伸的運用才能建立整個產業鏈。

（二）漫畫人才培育與發表平台

尖端舉辦原創漫畫比賽，自 2007 年，迄今合計已超過十屆以上，募集潛力人才，IP 泛用跨域發展，授權海外市場，實體平台，夢夢

MONMON，數字平台，漫畫之星。

案例 1：《許個願吧！大喜》，作者柯宥希，創作漫畫 5 冊，版權售出中國大陸、韓國、印尼等。授權唐人影視改編電視、電影，與模型廠商合作製作專屬公仔，並與露得清合作品牌廣告。作品獲中國大陸金龍獎－最佳少女漫畫獎。

案例 2：《勇往直前灰姑娘》，作者林瑨萱，系列仍在出版中。改編小說有二冊，漫畫授權中國陸、韓國，與手遊新美男宮殿合作專屬服飾，製作專屬桌遊，與艾耳音樂合作音樂限定 DVD。與模型廠商合作製作專屬公仔。

案例 3：《戀愛教戰手冊》，尖端漫畫新人獎出道，灰野都全系列共 5 冊，改編小說一冊，漫畫授權中國大陸、韓國，與手遊新美男宮殿合作，專屬服飾，特別道具，專屬副本關卡，與艾耳音樂合作限定 DVD。

案例 4：《鎮邪甲冑－劍獅》，作者 BARZ，全系列 5 冊，漫畫授權中國大陸、印尼等。授權中國人氣月刊，龍漫少年星期天連載，與線上遊戲參天津合作，專屬服飾，特別道具，專屬副本關卡。授權合一集團製作動畫。

（三）原創小說大賞

跨界合作，與六間知名影視公司協辦，如三立媒體集團、光和影視、英雄旅程、唐人影視、華映娛樂、傑邁創意股份等，讓原創小說直接與影視合作。

（四）募集人才及創作元素

原創小說作家實踐創作夢想舞台。

募集人才：常態 性徵文、約稿、獵才。

創作元素：新聞、短文、社會風潮、專案合作延伸發展。

案例 5：《時光當鋪》，全系列 5 冊，授權克頓傳媒代表作《三生三世十里桃花》、《顧漫全系列》等作，改拍電影。小說售出越南版權，推出桌遊，轉授權至歐美各國。改編漫畫，已出版 2 冊，授權網路遊戲，手遊改編。獲得馬新年度十大輕小說，也是臺灣 GOOGLE PLAY 2016 年度最佳圖書。

案例 6：《有五個姊姊的我就註定要單身了啊》，曾獲巴哈姆特 ACG 小說大獎金獎，全系列 7 冊，授權群星瑞智。推出動畫 PV 光碟，一周完售，推出桌遊，搶購一空，改編漫畫，年底出版。推出 LINE 貼圖，獲得人氣排行榜 TOP01，授權 SONY 旗下《問答 RPG 魔法使與黑貓維茲》手遊合作關卡，臺灣 GOOGLE PLAY 2015, 2016 年度最佳圖書得主。與模型廠商合作製作專屬公仔，2018 年推出真人版電影。

案例 7：《前國民偶像要做國軍唯一的男子漢》，浮文字新人獎作品，搭上時事議題，與知名 COSER 合作寫真書，收錄鏤空迷彩服，再掀話題。題材鑒別度高，吸引日本及大陸讀者強力推薦，軍武元素適合遊戲改編，預計與少女前線等

熱門手遊洽談。設定具臺灣味，男女平權，新兵生活充滿共鳴，適合影視授權合作。

案例 8：《我吃了那男孩一整年的早餐》，從校園Dcard年度爆紅文章，真人真事授權改編。小說邀請連續兩年博客來十大華文作家尾巴 MISA 執筆改編。授權華映娛樂改拍電影，小說售出韓國、越南版權。改編漫畫，破百萬點擊率，出版熱銷。

（五）尖端桌遊原創，發展的起點

尖端發行歐美盛行的桌遊 BOARD GAME，鎖定全球桌遊市場外銷。作品來源主要為 2016 年尖端桌遊創辦徵稿大賽，專業評審篩選出優質原創作品。遊戲作品發行 IP 主要分為：漫畫 IP 作品、小說 IP 作品、圖文插畫 IP 作品、設計師原創。

1. 卡牌經驗：魔法風雲會，鋼彈 WAR。
2. 圖像資源：華文小說插圖，國人少女漫畫，人氣圖文作家。
3. 活動推廣：漫畫會，電玩展，尖端桌遊聚，國際桌遊展。
4. 通路經營：全臺桌遊店，實體書店，網購通路，校園展覽。
5. 遊戲開發，發行推廣後，利用各地的展覽參。

（六）尖端桌遊設計大賞

扶植培育臺灣桌遊設計師，協助桌遊創作者由興趣轉職業，漫畫及插圖繪者之創作也藉此再次露出。

自然科學

課堂上沒教的科學知識

60 則令人拍案叫絕的故事

張之傑 編著

臺灣商務 /10701/286 面 /21 公分 /320 元 / 平裝
ISBN 9789570531220/307

作者張之傑的科普著作，以文字靈動、學問賅博、妙趣橫生著稱。本書的六十篇科學史札記，皆爲不到兩千字短文，內容分爲六類，採取分類體和筆記體混用的方式，每一篇都是獨立存在，隨意披閱，隨時都會帶來驚喜，這是本書最爲殊勝之處。顯示作者的兼通文理，以及自行自止的文風。請讀者任翻一篇讀讀看吧！（臺灣商務）

自然科學

追本數源

你不知道的數學祕密

蘇惠玉 著

三民 /10701/293 面 /21 公分 /300 元 /平裝
ISBN 9789571463544/310

本書源自作者多年前和同學討論的一個想法，希望將高中數學課程中相關的數學史內容作完整的介紹。本書的內容皆與高中課程有關，可以配合相關單元閱讀，當成是高中數學的輔助材料來學習；不過作者將數學放在脈絡化的情境中來敘述，即使不擅長數學，也可從脈絡中來閱讀數學故事，認識數學知識在發展過程中，關於「人」的面向如何產生決定性的作用，讓讀者感受理性的數學中充滿人類感性的一面。（三民）

桌遊得獎作品參與國際桌遊展予以推廣。

原創桌遊作品：《巨龍峽谷》、《炎魔的數字試煉》、《流轉大地》

小說改編桌遊：《時光當鋪》、《有五個姊姊的我就註定要單身了啊》

漫畫改編桌遊：《勇往直前灰姑娘假舞會》、《樂園的寶藏桌遊特裝版》

知名圖文作家結合桌遊作品

百萬圖作家 X 第一屆尖端桌遊大賽得獎作品

IP 延伸：實體，公仔、盒玩、扭蛋、抱枕、掛軸、毛毯、床罩組、書包。

IP 延伸：數位商品，LINE 貼圖、動畫 PV 光碟、音樂 MV。

原創異業合作：與高雄捷運合作經營「高捷少女」。

與一卡通合作改編：「魔法少女 IPASS」

EROTES STUDIO 合作改編雨港基隆三部曲

IP 授權影視改編具有成效	
有五個姊姊姐的我註定要單身了啊	授權群星瑞智 其代表作：流星花園、那些人一起追的女孩
時光當鋪	授權克頓傳媒 其代表作：顧漫全系列、三生三世十里桃花
許個願吧！大喜	授權唐人影視 其代表作：仙劍奇俠傳、女醫明妃傳
第四名被害者	授權瀚草影視 其代表作：麻醉風暴、紅衣小女孩
最後一班慢車	授權天際娛樂 其代表作：聖堂風雲、安娜華特
鎮邪甲冑 - 劍獅	授權優酷土豆改拍動畫
我吃了那男孩一整年的早餐	授權華映娛樂 其代表作：只要我長大、魚狗

結論

臺灣輕小説及漫畫一年約出版 3,500 本，像尖端出版一年也才出版 25 本原創的作品，原創作品僅占全年百分之六的少量作品產出。臺灣有五所動漫人才培育的科系，但真正能投入創作的人不多，也就是十萬人中僅有一人能靠漫畫養活自己。臺灣的出版社經營長久以來一直是中小資金運作，當今面臨新媒體衝擊往日的閱讀風潮不在，而年輕世代又以影音視頻為主要娛樂，如何積極培養新一代年輕人投入出版以及創作，需要給與更優渥的環境，所以根據漫畫發展應有四個面向來鼓勵經營原創內容：1. 建立原創雲端資料庫；2. 擬定務實措施，鼓勵原創作品及作者；3. 從公司到企業界規劃長期扶植原創作品的策略；4. 從教育上著手，改變有關漫畫、輕小説的刻板社會印象。應先讓年輕族群從喜歡閱讀輕小説、漫畫等入口，再輔以鼓勵創作，擬訂出版內容 IP 的產業鏈規劃策略，那麼從讀者、創作者、管道等整合出版產業鏈就能開啟出版與影視更大族群的讀者群。

參考資料

1.2017 年出版與影視媒合人才工作坊－第二階段工作坊授課講義。
2. 尖端出版社黃鎮隆演講筆記，2017/8/1。
3. 陳仲偉著。《臺灣漫畫文化史：從文化史的角色看臺灣漫畫的興衰》（臺北市：杜葳廣告，2006）。
4. 林巧敏。〈青少年輕小説閱讀動機與閱讀行為之研究〉，《圖書資訊學研究》，11：2（2017），頁 1-49。

自然科學

關於瘋狂科學實驗的 100 個故事

夏潔 著

宇河文化 /10701/429 面 /23 公分 /350 元 / 平裝
ISBN 9789864563012/303

本書收錄了 100 個無奇不有的瘋狂科學實驗！帶你一起見證科學家們無厘頭的認眞樣貌，絕對讓你耳目一新，大開眼界！想像力是你的超能力！ 100 個 KUSO 的實驗挑戰！絕不能搬到課堂上的瘋狂實驗！每一個劃世代的偉大發現，都可能來自科學家某一次的顚覆……你能跟著做某部分實驗，但最好別輕易嘗試。（宇河文化）

自然科學

爲何時間不等人

亞倫．柏狄克 著；姚怡平 譯

網路與書 /10702/443 面 /20 公分 /430 元 / 平裝
ISBN 9789866841972/323

連蜂鳥都懂得把握時間採蜜，爲什麼我們戴了手錶還會遲到？同理心如何扭曲時間？爲什麼年紀愈大會覺得時間過得愈快？本書談時間的本質，我們的生理、心理和社會時鐘如何影響我們對時間的感知。作者柏狄克化身爲時光旅人，展開一段段時間之旅，探索時差、氣候改變、藍菌、同步翻譯、候鳥遷徙……等，由人與人、人與自然之間交織出的時間之網。（網路與書）