

# 調查與研究項目內容摘要表

## 一、全球漫畫產業調查報告

## 二、調查日誌

## 三、參訪單位清單

## 四、專訪逐字稿總整理

1. Drawn & Quarterly專訪
2. First Second專訪
3. Futuropolis專訪
4. Kadist Art Foundation專訪
5. La Pastasque專訪
6. Media Factory 《Comic Gene》專訪
7. Sick Festival專訪
8. World War 3 Illustrated專訪
9. 京都國際漫畫博物館專訪
10. 安古蘭漫畫節藝術總監Stéphane Beaujean專訪
11. 德語漫畫圈Avant Verlag總編與參展視覺文學家專訪
12. 日本文化廳媒體藝術祭專訪
13. 聽聽漫畫家·視覺文學家谷口治郎怎麼說
14. 角川編輯中澤周專訪
15. 角川編輯芹澤達也專訪
16. 講談社Afternoon總編輯穴倉立哉專訪
17. 開拓動漫專訪
18. 青林工藝舍專訪

## 五、專文總整理

1. 全球漫畫通路現況
2. 視覺文學與新聞報導
3. Cool Japan哪裡酷?
4. Cool Japan哪裡酷?(之二)
5. 當諾貝爾文文學獎搭上《陰屍路》
6. 一本漫畫書的成本
7. 一起去面對脆弱的現場吃蛋糕
8. 世界上根本沒有文創
9. 你一定不知道看漫畫竟然可以撼動整個美國
10. 出版社聯合宣傳平台 Graphic Novel
11. 我們錯過的50年——讀者轉型、漫畫新浪潮與視覺文學
12. 我要和世界接軌—Kadist Art Foundation國際雜誌駐村計畫

13. 時代完全不一樣了!——輕鬆搞懂2014台灣動漫現況
14. 法語漫畫產業出版調查
15. 法國安古蘭國際漫畫節相關調查
16. 漫畫小國的意義——專訪La Pastèque共同創辦人Frédéric Gauthier
17. 小探漫畫產業分工:改編、原作與新人培育
18. 為什麼設計空間看起來那麼菁英?
19. 獨立出版的名片哲學——專訪Mono Kultur創辦人Kai von Rabenau
20. 當主流書市無法提供舞台
21. 當恐龍開始看漫畫——自由、社會與視覺文學
22. 這可是熱門商品——視覺文學與新聞報導