

【新聞稿】

文傳要推動香港成為全球「網路動漫文創產業」新基地 把握億兆價值的動漫新文化创意產業

(2011 年 7 月 29 日——香港訊) 第十三屆《香港動漫電玩節》今天於灣仔會展中心開幕，香港的主板上市公司 - 文化傳信集團(股市代碼 HKSE:0343)設置全場最大的「3D 動漫體驗館」，要讓參觀者親身體驗不同層次的動漫及「圖像文化」效果，從而增進他們瞭解以動漫或圖像替換文字、作為溝通互動工具所帶來的樂趣及方便。

文化傳信集團(文傳)董事總經理關健聰表示，近年來，以動畫、漫畫、及電子遊戲產業為主的「動漫產業」，在全球市場蓬勃興起，已成為本世紀最具發展潛力的文化创意產業。香港的「動漫產業」發展迅速，早以年營收達港幣 50 億元的佳績，領先具支柱優勢的電影產業，為配合中國大陸數十個城市宣稱要建設的國家「動漫產業基地」，該集團宣佈推出全球第一個面向廣大動漫畫迷(社群)的社交網絡「平臺」— Ucan.com。

業界均知，「動漫產業」的興起，不僅促進數位網絡技術的發展，更重要的是，此一產業對動漫圖書、電影、電視、音像製品、電子遊戲、線上遊戲、服裝、文具、玩具等關聯產業的發展，具有很強的牽引作用。資料顯示，2010 年全球數位內容產業產值高達四萬億美元，與動畫、漫畫、及電子遊戲相關的衍生產品產值竟超過七萬億美元。

目前全球「動漫產業」的產值超過五千億美元，已成為許多國家發展經濟的重點。在日本，「動漫產業」是全國第二大支柱產業，在南韓，「動漫產業」每年創造的產值比知名企業三星電子及現代汽車的總和還要多。單以美國市場為例，每年的動漫產品及衍生產品的產值，高達千億美元，其網絡遊戲業的產值，更是連續多年超過好萊塢電影業，從事「動漫產業」的人口，高達就業人口的 5%，現已成為美國最典型的支柱型產業。

「港式動漫」源自「港式漫畫」

針對文傳推出的 Ucan.com，關健聰強調這是「港式漫畫」的發展優勢，由於文化创意源自於歷史與生活，香港獨特的歷史背景及自由開放的生活模式，孕育出一套中西相容且文化並蓄的港式創意文化，一直領先其他鄰近的國家及地區，其中最具香港特色及擁有優良發展基礎的，就是深具「圖像文化」及創意的「港式漫畫」。

「港式動漫」源自「港式漫畫」。在中國近代史上，「港式漫畫」的發展，有其重要的角色價值及意義，就因富有原創精神及文化藝術的豐富資源，竟然比金融產業更早一步的推動香港登上國際舞臺。事實證明，自上世紀六零年代起，憑著港人勇於創新的冒險精神，由文傳帶動的「港

式漫畫」作品，行銷港澳臺、東南亞、及全球華人地區，自成特殊的風格體系，除帶動全球功夫漫畫潮流歷久不衰之外，更發展出兼具東西方漫畫特色的多元題材及內容，衝出世界格局，與美國及日本鼎足而立，成為世界漫畫文化主流之一。

「港式漫畫」是港人珍貴的文化資產，其獨特的圖像表達文化，是港人的驕傲，過去半世紀以來，在國際文化交流中，一直擔當重要的「文化大使」地位，風靡全球數以億萬計的青少年社群。

關健聰說，Ucan.com 是全球首個動漫社交網站，是迎合漫畫走向動漫網絡新時代，從「港式漫畫」演進為「港式動漫」，透過動漫圖像表達網絡新文化，這是凝聚大眾共同發展的文化創意科技產業，不僅能使香港成為網絡動漫的圖像製作、發行及傳播中心，更能進一步推動香港成為全球「網路動漫文創產業」的新基地。

Ucan.com 是「一站式」國際動漫「平臺」

關健聰表示，文傳在董事局主席朱邦復(有「中文電腦之父」稱譽)帶領下，經過十多年的努力，已成功開發 3D(三維)動漫引擎，包括完成智慧圖文(轉換)系統以及動漫網絡自動製作軟件，並在網絡廣播及網絡互動兩大技術領域，取得重大突破。

文傳累積 40 年的漫畫原創資產，擁有超過 10,000 個具號召力的 3D 漫畫明星(人物)庫、逾 40 萬張原稿庫、及逾 200 個深入民心的漫畫故事，現已成為亞洲最大 3D 漫畫明星庫的供應商。關健聰說，文傳擁有全球億萬強大忠實的漫畫社群，是集團所具有獨一無二的市場優勢。

為配合 Ucan.com「平臺」的發展，文傳已全面開放其百多部漫畫書版權(電子數位化)，及供應 3D 立體人像、道具、場景等，任意選用，將 Ucan.com 發展成「一站式」的國際級動漫製作、發行、傳播「平臺」，不僅能滿足眾多動漫「迷」的創作及分享交流，亦能提供 3D 網絡高清電影及實時 4D「互動網絡」(Interactive Broadcasting Network)等多媒體創新功能。

Ucan.com「平臺」以全球華人青少年(社群)為目標，結合中國廣東省的珠海橫琴 3D 渲染(著色)「夢工廠」以及 3D 動漫孵化基地，輻射內地數十個「動漫產業基地」，供應源源不斷的動漫文化產品、如 3D 動畫及高清影片等，並連結中國國家圖書館數碼作全球廣播「平臺」，建立強大後盾，打造堅實的動漫畫資源庫。

Ucan.com「平臺」不僅人人皆能分享「他創」(別人創作)，更是人人都能「自創」(自己創作)，藉由「平臺」備妥必要的素材及工具，讓人人都能完成自己的夢想。要畫一漫畫，很簡單，要畫一卡通，也可以，要製作一集「三國演義」3D 動漫，也沒問題，祇要進入「平臺」，循序備妥劇本、配好對白、找來演員(明星庫提供)、找來素材、道具、場景，前後串聯，再交給 3D 渲染(著色)「夢工廠」進行著色，就能大功告成。

關健聰認為，網絡本身就是開放，資訊自由流通，創作無界限，全面、免費開放版權，更是唯一的手段，漫畫迷可以在 Ucan.com 體驗自助動漫動畫系統，以簡易步驟，短時間內便可製作社交動畫，與朋友、群組分享。同時，用戶可透過 Ucan.com 自動搜尋系統，迅速地為個人找到數以萬計的動漫社群，並與社群互動，展示才能、釋放個性、尋求認同。

至於專業的動漫創業者，可以透過 Ucan.com 的「動漫創業者平臺」，不僅人人都能「自創」(自己創作)，更是人人皆能分享「他創」(別人創作)，藉由「平臺」備妥必要的素材及工具，讓人人都能完成自己的夢想。關健聰強調說，只要有創意，便能夠以零版權成本，創作源源不絕的網絡遊戲(Online Game)、動漫短片、視頻，達成網絡創業及創富的願望，形成龐大的「動漫家族」。

2009 年文傳授權台灣業者開發的《中華英雄—動漫線上遊戲》，兩年內營收近達 5.5 億港元，是近年來動漫業界的最高收益紀錄。另有資料顯示，中國大陸的網絡動漫產業迅速崛起，其近五億人口的消費者市場，將帶動每年千億元(人民幣)以上的巨大經濟效益，更是業界急於搶食的一塊「大餅」。

Ucan.com 開創「網絡動漫產業」的全球新格局

Ucan.com 的創立，就是發揚「港式動漫」的優勢及特色，結合全球數以億萬計的漫畫及動畫「迷」，在 Ucan.com 海量的網絡世界裡，共同打造全球的動漫圖像新文化，打破目前以英文為網絡主控優勢的所謂「單邊文化」壟斷，全面走進大家都能接受、喜愛的以「圖像文化」為主的新溝通工具，向全世界演繹香港人勤奮、創意無限的美好人文價值，在浩瀚的網絡世界裡，傳揚「藍海」式的華夏文化資產，共同開創「網絡動漫產業」的全球新格局。

圖片說明(一)



Ucan.com 於第十三屆《香港動漫電玩節》設置全場最大的「3D 動漫體驗館」，在中、港、台各位嘉賓包括慈善基金會主席洪子晴小姐、橫琴新區管委會主任牛敬先生、文化傳信集團董事總經理關健聰先生、台灣動漫文化創意產業發展交流協會理事長陳治華先生、香江文化交流基金會主席江素惠女士、西九文化區管理局董事局成員、西九文化區管理局薪酬委員會主席單仲偕先生、台北駐港經濟文化辦事處主任陳光丕先生及文化傳信行政總裁余華國先生帶領下正式全球啟動。

圖片說明(二)



「3D 動漫體驗館」外形設計吸引，透過互動動畫、3D 圖文科技的應用，以動畫作表達手段，讓參觀者親身體驗不同層次的動漫及「圖像文化」效果，增進動漫或圖像替換文字作為溝通互動工具所帶來的樂趣及方便。

圖片說明(三)



「3D 動漫體驗館」內，設置香港首個 360 立體漫畫，向參觀來賓展示由平面漫畫走向 3D 漫畫更高層次的環場特效。

-完-

文化傳信集團有限公司

文化傳信集團創立於 1979 年，香港最大的漫畫出版商及動畫開發商之一。在過去的三十年，文化傳信擁有超過二百個漫畫著作版權，其漫畫行銷全球 14 個國家，並被翻譯成十種不同的語言。

如欲進一步了解公司最新資料，請瀏覽www.culturecom.com.hk。

此新聞稿由靈思公共關係亞洲有限公司代為發放，如欲查詢詳情，請聯絡	
靈思公共關係亞洲有限公司	文化傳信集團有限公司
鄧凱琳小姐 / 馮詩朗小姐	Avy Yu
電話：(852) 2232 3929 / 2232 3981	電話：(852) 2950 8843
手提：(852) 9198 3630 / 6155 2981	傳真：(852) 2950 8880
電郵： kelly@prconcept.com / virgini@prconcept.com	電子郵件： avy@culturecom.com.hk