

## 全球首個動漫社交網站即將誕生

### 動漫社交網 打開文創新局

摘自：【台灣經濟日報／陳自創（香港台灣工商協會董事）】

日期：2011.07.27

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，堪稱本世紀最具發展潛力的文化創意產業。

香港動漫產業發展迅速，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」，香港業界以帶動港式漫畫產業、享譽港澳台及東南亞市場的上市公司—文化傳信集團（文傳），已宣布要在今年 7 月底舉行的《2011 年香港動漫節》，推出全球第一個面向廣大動漫畫迷（社群）的社交網絡「平台」—Ucan.com。

筆者認為，Ucan.com 的創立，結合大中華（中港澳台）及東南亞地區數以億計的漫畫及動畫迷，必能開創文化創意產業的發展新格局。基於此一社交網站是動漫迷展示才能、釋放個性、尋求認同的網絡平台，其演變效應，勢必如同美國臉書（Facebook）一樣，造成業界震撼，值得各界關注。

業界均知，動漫產業的興起，不僅促進數字網絡技術的發展，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 年全球數字內容產業產值高達 4 兆美元，與動畫、漫畫、及電子遊戲相關的衍生產品產值超過 7 兆美元。

據悉，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 動漫引擎，包括完成智能圖文系統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。此外，文傳擁有超過 1 萬個具號召力的 3D 漫畫明星庫，現已成為亞洲最大 3D 漫畫明星庫供應商。

為配合 Ucan.com「平台」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「平台」，不僅能滿足眾多動漫迷創作及分享交流，也能提供 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 平台以全球華人青少年（社群）為目標，依靠中國廣東省的珠海橫琴 3D 渲染（著色）「夢工廠」基地（3D 動漫製作中心），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台，建立強大後盾，打造堅實的動漫畫資源庫。

Ucan.com「平台」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「平台」備妥必要的素材及工具，讓人人都能完成自己的夢想。

據悉，2009 年文傳授權台灣業者開發的《中華英雄—動漫線上遊戲》，兩年內營收近新台幣 20 億元，是近年來動漫業界的最高收益紀錄。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，將帶動每年人民幣千億元以上的巨大經濟效益，更是業界急於搶食的一塊「大餅」。Ucan.com「平台」的創立，立足於兩岸四地及東南亞地區，其市場的廣深高度，可謂非比尋常，自有其重大的商業戰略意義，足堪台灣業界參考。