

DATE：2012-11-21

媒體：巴哈姆特電玩資訊站

<http://gnn.gamer.com.tw/6/73526.html>

OTHER 周杰倫投資 Ucan 雲城市「文化樂園」開創動漫遊戲互動媒體產業新格局

AC

(GNN 記者阿Lu報導) 2012-11-21 19:58:55

由主要投資者香港文化傳信集團及知名藝人 周杰倫參與投資的 Ucan.com 集團，於今（21）日在臺北舉辦首屆「文化樂園」產業嘉年華，希望結合台灣在數位文創產業的人才及資源優勢，落實全球首個文化樂園的建設，推動新興的「遊戲工業」全球化，令台灣成為全球潮流文化產業工業化的領航者。





此次嘉年華活動的主辦方是香港上市公司文化傳信集團及其全資附屬公司 Ucan.com 集團，協辦方有包括：台灣動漫文化創意產業發展交流協會、全國中小企業總會、香港台灣工商協會、臺北演藝經紀交流協會等四個單位。



Ucan 全球網路發展委員會主席盧永仁



智冠科技暨中華網龍董事長王俊博



中華電信（中國）子公司董事長朱鳳芝

在嘉年華的開幕式中，周杰倫以 VCR 發表其對 Ucan「雲城市」及遊戲動漫等潮流文化的見解，除邀請到中華電信（中國）子公司董事長朱鳳芝、台港經濟文化合作策進會董事長林振國、台灣動漫文化創意產業發展交流協會理事長陳治華、智冠科技暨中華網龍董事長王俊博、Ucan 全球網路發展委員會主席盧永仁等嘉賓出席之外，更邀請到近 50 位海外數位文創產業業界、及海外投資基金（30 家）來台與近 200 位相關產官學界交流。



台港經濟文化合作策進會董事長林振國



台灣動漫文化創意產業發展交流協會理事長陳治華

官方表示，Ucan「雲城市」是目前全球最大型的 Social AR「擴增實境遊戲（Augmented Reality Game）」，也是 AR 擴增實境技術應用的平台環境，延續現實城市的經濟發展，同時突破雲端運算及網絡科技的商業格局，將真實的生活全面融入網絡世界，發展出新一代「虛擬+實體」的「遊戲工業」經濟模式，締造比地面更精彩的新文化新世界。



同時，官方也指出全球文化產業的發展歷程從書本（圖像）文化、到視訊電影文化，進而推動整個半導體工業，導引第三次「產業革命」的「雲運算（Cloud Computing）」，從互聯網、到寬頻、到「雲運算」，提升人的社會力。而 Ucan「雲城市」以展示創意及創造商機的多元文化「遊戲」應用，推動「遊戲工業」全球化，提升人的樂趣（享受）力，實為推動第四次「產業革命」。



周杰倫透過影片與眾人分享對 Ucan.com 的期待

台灣動漫文化創意產業發展交流協會理事長陳治華表示，動漫及文創產業，是由一個有品牌及文化底蘊所累積醞釀而成的，台灣擁有深厚的中華文化基礎，產業主要優勢是在於教育開放，新銳年輕創作者的作品受到國際科技刺激、工具的應用都頗為成熟，台灣亦是保存中華文化最完好的地方之一，其中包括動漫的創意、傳統文字的應用、地方戲劇、文物收藏、傳統節日等，文化既有地方色彩，也有共同的世界價值觀，才能造就產業規模。當前兩岸三地經濟互動，與文化生活相關之數位科技及文化創意產業，正等著產官學界的攜手合作推動，相信這是兩岸三地未來最重要的產業發展及經濟交流與輸出。他認為此次舉辦《文化樂園》產業嘉年華的盛大活動，對產業界而言，深具意義。

為期兩天的文化樂園產業嘉年華，安排 3D「雲城市」（實時引擎及內容）及 AR「擴增實境」技術交流，此包括 3D 文化（遊戲）樂園、網上漫畫館、及 3D 動漫體驗館等，讓與會觀眾體驗「雲城市」的互動格局、技術及應用，從真實到虛擬再回到現實。



現場可體驗 Ucan 雲城市裡的香港中環街景，開拓 3D 模擬實境

而這樣的「雲城市」互動技術也將在今日晚間舉辦的 Socialoke「遊戲式」民歌演唱會中出現，堪稱是全球第一場真實與虛擬互動的民歌演唱會，透過 AR 擴增實境技術，民歌手潘越雲、許景淳、曾淑勤、葉佳修、邵肇政、李明德、范廣慧等人，於現場及現場的大銀幕上呈現「虛擬+實體」演出。

Ucan 是文化傳信集團（文傳）轉投資的公司，董事局主席是來自台灣、享有「中文電腦之父」盛譽的朱邦復，文傳擁有超過 40 年的漫畫業務歷史，為亞洲最大的漫畫內容供應商，業務發展以出版原創港式漫畫及代理日本漫畫為主，多年來累積的版權資產超過兩百本漫畫故事、一萬個漫畫人物、及四十萬張原稿畫，其漫畫作品行銷全球 14 個國家，並被翻譯成十種不同的語言。文傳在大中華地區及東南亞等華人地區已累積數以億計的讀者族群，擁有相當大及久遠的市場知名度。



現場有許多體驗區，可親身體驗互動式 3D 虛擬實境

現場有許多體驗區，可親身體驗互動式 3D 虛擬實境

文化傳信集團指出，2009 年旗下授權台灣業者開發《中華英雄-動漫線上遊戲》，兩年內營收近達 5.5 億港元，是近年來動漫數位遊戲業界的最高收益紀錄。隨著互聯網科技的發展，文傳將傳統的漫畫提升到數位化及 3D 動漫的新格局，建立 Ucan「雲城市」，以一個創新的動漫遊戲平台，展示文傳的漫畫及珍藏原畫稿，進而推動全球動漫遊戲潮流文化產業的新發展，協助兩岸三地的數位文創企業開發多元文化產品。

由於看中台灣具備中華文化根基及特有的多元文化包容性，並有數位文創產業的人才及資源優勢，Ucan 選擇在台北舉辦文化樂園產業嘉年華，所展示的，就是一個建立在「雲城市」的小型實體化遊戲樂園（Game Park），採用 AR 擴增實境技術，將地面城市與雲城市場景、人物等互相對應，使用者們穿梭於網絡虛擬與實體環境之間，可以嘗試各種動感遊戲、娛樂活動，並進行即時互動交流。

Ucan.com 集團執行董事陳自創表示，Ucan 雲城市就是建立一全球「遊戲工業」的創新平台，基於台灣在各方面的優勢條件，正在規劃 Ucan 文化樂園投資案，若能配合政府提供配套優惠措施，而在台灣落實建設，那就是全球首個結合地面上實體創作的多樣化大型遊戲樂園，必能藉此打造台灣成為全球動漫遊戲潮流文化產業的新基地，協助台灣業界開展全球市場的產品及服務輸出，進一步推動全球化。



同日晚間現場也將舉辦 SocialOke 線上民歌演唱會

同日晚間現場也將舉辦 SocialOke 線上民歌演唱會



陳自創說，全球「遊戲工業」的發展，不僅是社會議題或科技挑戰，更是新文化現象。遊戲工業的文化內涵與特質，除創造新經濟市場之外，也已進入一般消費群眾的世界。按台灣資策會分析報告指出，2011 年全球遊戲人數超過3億人，市場規模達 632 億美元，其中約 45% 是以線上遊戲及手機遊戲為主，2012 年預計增至 691 億美元，2015 年預估值可達 821 億美元。

該報告也指出，2011 年中國大陸遊戲市場規模約 400 億人民幣，其中線上遊戲佔 70%、手機遊戲佔 20-25%。近幾年來，雖然各國經濟景氣低迷，但是全球遊戲工業產值每年仍有近 10% 的成長率，中國大陸市場成長率更是每年超過 20%。

陳自創又說，中港台兩岸三地經濟發展各有特色，彼此互動互利的最大助力，就是文化。而遊戲工業不僅是屬於是動腦型的精密產業，更是屬於互動藝術的新文化現象，完全具備和音樂、美術、建築一樣作為文化傳播媒介的特徵及資格。基於新文化產業發展，三地政府皆已制定相關政策，也展現輸出中華文化產業的決心，但目前仍欠缺市場全球化最關鍵的媒介及應用平台，而 Ucan 雲城市的出現，就是要發揮此一媒介及應用平台功能，引領兩岸三地相關業界互動合作，共創全球市場商機。

據悉，Ucan 即將於 2013 年元月全面上線，除舉辦 2013 年首場全球 Socialoke AR 遊戲式演唱會之外，也將舉辦 2013 年首屆 Socialoke AR 遊戲式全球中文歌唱大賽，分中港台三賽區進行，總決賽賽區選在台灣，總冠軍將受贈名貴跑車一部（價值千萬台幣以上），並受邀參加周杰倫 2013 年全球巡迴演唱會同台演出。為鼓勵更多創意作品，Ucan 也將舉辦 2013 年全球繪畫（包括漫畫）創作大賽，分狀元、探花、秀才三級，分別贈頒高額獎金。

官方也表示，未來將引進投資基金及團隊，規劃在台投資大型多樣化的文化樂園，如同美國推動電影工業全球化的模式，必能成功推動遊戲工業全球化的新格局。