

PUBLISHED ON 28 APRIL IN PC MARKET

「電腦廣場」特稿

二零零八年四月十六日

豐富本地科技資源 迎接數碼娛樂商機

作者為香港電腦學會

副會長

吳傑莊博士

數碼科技與港人息息相關，既是商業發展的重要元素，在本地娛樂事業中更扮演舉足輕重的角色。且看我們每天使用多少數碼娛樂技術 – 近來膾炙人口的數碼廣播固然不在話下，互聯網亦成爲生活上不可或缺的一環；加上層出不窮的便攜式多媒體產品，數碼科技與港人的娛樂生活完全不可分割。

生氣勃勃 商機處處

數碼娛樂的百花齊放，爲本地企業締造了無限商機。最具潛力的三大領域莫過於娛樂軟件、電腦動畫及數碼特別效果製作。網上遊戲 (Online Game) 近年在娛樂軟件界大放異彩。適逢寬頻技術以迅雷不及掩耳的氣勢席捲市場，使互聯網成爲發展互動遊戲的最佳平台。青少年「聯網打機」蔚然成風，連幾歲小孩都懂得玩 Flash Game。

另外，電腦動畫技術逐漸跳出傳統框架，滲透衣食住行。過去電腦動畫也許只出現在電影、電視或卡拉 OK 的螢幕，現在卻無所不在，且看節日期間親朋和商業夥伴寄來的電子賀卡包含多少影音交融的動畫內容。新一代軟件更讓用戶在電腦自製簡單動畫，不論是電腦背景、螢幕保護程式以至電郵、IM 和 PowerPoint 檔案，電腦動畫俯拾即是。

與此同時，數碼特別效果科技日趨成熟，廠商爭相開發新應用以搶佔商機。由立體電影到 4D 動畫，以至遊樂場中糅合數碼效果的機動遊戲，都爲技術供應商造就商機。特別是本地大型遊樂場已成爲了市民及遊客的常到景點，先進數碼效果往往能爲它們添上多分吸引力。

充實資源 迎接商機

本地的數碼娛樂強勢若要繼往開來，務必結合時代脈搏，最明顯的趨勢是朝著「集體交流」及「互動體驗」兩大方向演進。例如網上遊戲可讓數十至數百用戶參與，互動體驗更上層樓；互動電視和電影亦蓄勢待發，讓觀眾享有個人化視聽體驗；而集體參與、跨地融合的數碼娛樂概念，也成為未來發展重點。

毋庸置疑，數碼娛樂是本地知識型經濟中的「生財工具」，亦為傳統行業創優增值，特別是品牌推廣、市場營銷及業務開發等領域。最重要是吸引了敢於接受挑戰的年青人加入行列，為本港創意工業灌注動力；同時促進本地與海外企業的技術及文化交流，鞏固香港作為亞洲國際都會的地位。

當務之急是吸納更多國際精英和投資，充實本地資源，特別是編程及開發人才。比方說，本地企業可通過短期合約（如兩至四年）延攬國際專才坐陣，又可實現本地與海外的人才交流。各大學若能加強數碼娛樂技術的專業培訓，對於培育本地科技精英也會事半功倍。

海外投資同樣重要。一套數碼電影動輒用上過億美元製作，製作週期又長達十八至二十四個月，並非本地投資環境所能負荷。然而，只要業界勇於創新，觸發前所未有的嶄新理念，必能引入更多外來投資。就讓我們緊專崗位，迎接璀璨的數碼娛樂年代。

-- 完 --