

# 传媒业

## 2011 概况介绍

## 新加坡 – 亚洲数码媒体之都

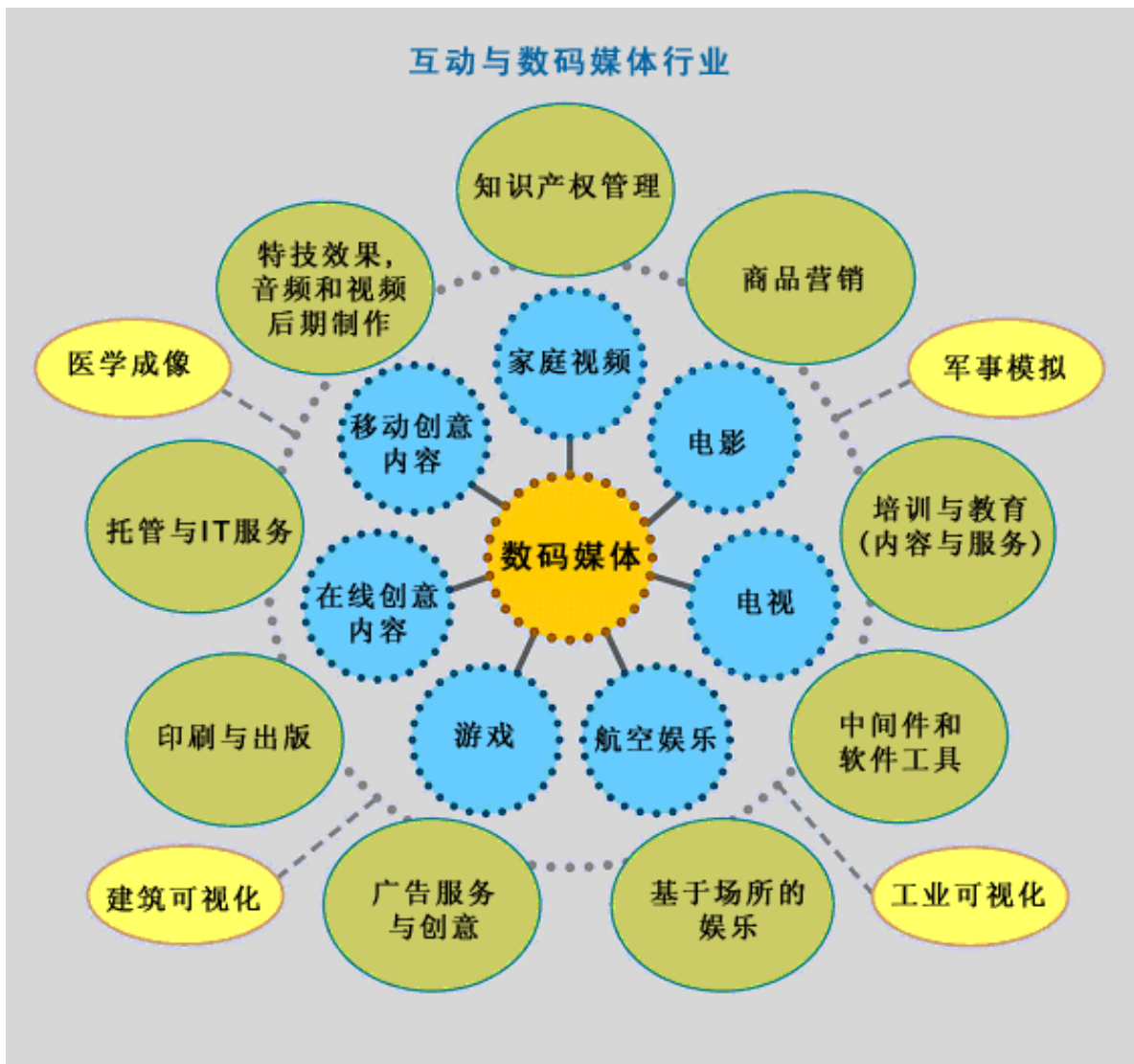
### 概述

互动与数码媒体(Interactive Digital Media)是新加坡经济中充满活力和快速发展的产业。新加坡经济发展局(简称EDB)旨在使新加坡成为互动与数码媒体之都，使新加坡出品的相关产品为全球服务。此行业的目标是到2015年创造一万个新的工作岗位和S\$100亿元的产值。

经济发展局对互动与数码媒体行业的定义，不仅仅局限于游戏和动画。互动与数码媒体产业还包括创造不同形式的数字内容，生产电子游戏、动画、视频特效，许可经营和营销、内容托管和融资。不论是电视、电影、在线信息还是手机和音乐，其技术与内容的创造都在日趋融合，这些行业的关系日益复杂和有趣。

新加坡积极参与这一充满活力的行业。新加坡经济发展局与其合作机构新加坡媒体发展局(MDA)以及新加坡资讯通信发展局(IDA)共同合作，将新加坡打造成为适合互动与数码媒体企业在整个行业价值链上全面发展的国家。新加坡是城市国家，是国际性大都会，融合了亚洲各国的文化和西方文化。新加坡还具有理想而卓越的电讯基础设施和先进的通讯网络。对知识产权的保护力度居于亚洲之首，这点对于必需创造、保护和利用其知识产权的企业而言，是个至关重要的优势。此外，每年都有数百名技能娴熟的IT和媒体专业毕业生加盟这一行业。

新加坡经济发展局旨在通过这一整体方案，使新加坡成为发展互动与数码媒体产业的世界集散地；生成一个自我强化、互相扶持的企业生态系统，持续吸引人才、创意、资本和企业，进而在新加坡创造国际水平的优质产品和服务。



## 传媒业发展策略

新加坡经济发展局提出了促进互动与数码媒体产业发展的三项主要策略：

**i) 吸引全球互动与数码媒体业内的顶级公司，培养各个分支行业的企业创新能力。**

这些公司将在新加坡从事完整产业价值链的业务活动。鼓励世界顶级企业在新加坡发展将有助于培育新加坡本地互动与数码媒体品牌。

**ii) 建立世界级人才基地，使新加坡成为亚洲领先的互动与数码媒体业教育中心。**

名专科学府并确保学校在当地教学的实用性。在这方面已初见成效，天赤艺术学院 (Tisch School of the Arts) 和迪吉彭理工学院 (Digipen Institute of Technology) 已在新加坡落户办学。新加坡经济发展局还致力于吸引国际一流人才到新加坡生活和工作，从而为发展互动与数码媒体业输送相关人才。

另外还输送新加坡人才到国际大企业进行海外实习培训。例如，经济发展局与设在伦敦的视觉特效公司 Double Negative 合作，选派新加坡人到该公司进行 12 个月的海外实习。该公司曾为电影《蝙蝠侠》 (Batman Begins) 和《哈利波特与凤凰社》 (Harry Potter and the Order of the Phoenix) 制作特技效果。

iii) 吸引并投资于领先的技术研发活动，使新加坡在互动与数码媒体技术上保持领先地位。

经济发展局认为，技术是发展互动与数码媒体业的关键因素。于是在 2006 年成立了互动与数码媒体计划办公室，其任务是率先促进互动与数码媒体业的研究活动。为此，专门拨出了 S\$5 亿元用于支持未来五年的研发工作，以确保新加坡成为业内有影响力的全球先锋。

## 传媒业的成功范例

### 游戏

全球互动娱乐业最大的开发商和发行商**电子艺界(Electronic Arts)**公司，于2007年在新加坡建立了亚洲区域总部和在线游戏开发工作室。该工作室将流行的EA游戏本地化和用户化，使其适合亚洲市场，并以至少八种不同的语言发行。

全球领先视频游戏发行商之一**Ubisoft**，已在新加坡开设了一间完善的开发工作室，计划成为业内300强。

日本的领先游戏开发商**Koei**，于2004年在新加坡设立了第一间海外工作室，也是在新加坡建立分支机构的首批国际游戏公司之一。

**Rainbow S.p.A**是意大利最主要的动画制作公司，也是极为成功的《*Winx Club*》特许经营的创造者，2008年在新加坡建立了新的视频游戏全球总部和开发工作室。它的首个大型多玩家在线游戏(MMOG)项目，将成为《*Winx Club*》的虚拟世界。

台湾头号在线游戏开发工作室**Softworld**，拥有30人组成的团队，为东南亚开发Xbox360/电脑/在线游戏。

德国的**DTP Publishing**公司，2007年在新加坡建立了它的在线游戏开发工作室和亚洲发行中心**Real U**。这间拥有80人的工作室，目前正根据 Tad William 的奇幻小说系列《*Otherland*》，开发大型多玩家在线角色扮演游戏(MMORPG)。



### 动画

**Lucasfilm**在新加坡建立了其在美国之外的第一间海外机构 **Lucasfilm Animation Singapore**。此工作室拥有300人，进行动画和游戏开发，也为好莱坞电影制作视觉特效。

澳大利亚最大的独立电视制作和发行公司 **The Southern Star Group**，在新加坡建立了45人的动画工作室。

韩国领先的动画工作室 **Sunwoo Entertainment**，在新加坡建立了亚太区域总部，以管理全球发行和知识产权业务，开发创意内容，制作动画产品。

全球领先的三维视觉内容管理和虚拟现实软件提供商**EON Reality**，在新加坡建立了它的亚太区域总部和研发中心。它将开发新一代创新型软件解决方案，这些解决方案具有在线用户协作、用户原创内容(UGC)和互动三维流式传输的功能。

### 新加坡制造的产品

新加坡经济发展局正积极地采取一系列行动，努力促使新加坡成为企业的理想经营场所，创造出供全球使用的创意内容。近期发展动态如下：

本地游戏软件开发商**Mikoishi**，用了一年时间，投入了100万美元，来开发游戏《*Dropcast*》 – 这是为深受欢迎的Nintendo DS手持式游戏机开发的第一个新加坡制造的视频游戏，已于2008年末在全球推出。

领先的日本游戏开发公司**Koei**新加坡工作室，成功地开发了一个大型多玩家在线角色

扮演游戏(MMORPG)《三国演义网上版》(ROTK Online)。2008年2月,此游戏在日本成功推出,并计划陆续在中国大陆、韩国和台湾等市场推出。

新加坡公司Redeye Studio,受到新加坡和亚洲文化与都市景观的启发并基本以其为基础,正在开发角色扮演游戏(RPG)《Dark Sovereign》。

新加坡公司Ksatria组建了一支多国专家团队,根据流行的历险故事系列,开发Xbox/电脑角色扮演游戏《Lone Wolf》。

美国游戏中间件公司Anark,在新加坡开发了游戏用户界面中间件《Gameface》。此中间件目前正被用来开发基于最新下一代游戏机游戏平台的顶级游戏。由于《Gameface》的成功,负责开发此中间件的Anark公司娱乐部,已被Nvidia公司收购。

Lucasfilm Animation Singapore为Nintendo DS手持式游戏机平台,对《The Clone Wars: Jedi Alliance》游戏进行了概念化、设计和开发。该公司还制作了三维动画系列《Star Wars: The Clone Wars》,此系列是卡通频道历史上评价最高的卡通片。

儿童动画系列《Bottle Top Bill》,是Southern Star公司完全在新加坡制作的,获得了Digicon的区域奖(territorial prize)。

儿童动画片系列《桃树》(Tao Shu),是由新加坡Peach Blossom Media公司创作和制作的,入选美国iParenting奖的“2007年最伟大产品”排行榜。Peach Blossom Media公司也在为LaMB, Animax公司的突破性项目制作动画系列,此项目可在电视、网络 and 手机三个屏幕上播放。

新加坡公司Scrawl Studios与其他公司制作了学前儿童动画片系列《Milly Molly》,此片入围了视听作品类和电视系列片类的“日本2008年最佳节目奖”(Japan Prize 2008 for Best Programme)。Scrawl Studio公司的原创性二维动画系列片《The New Adventures of Nanoboy》,已被英国和美国广播公司购买。

新加坡Sparky Animation公司,全面负责《Big River Rescue》的动画制作,后者是深受追捧的高清动画片系列《蔬菜宝贝》(Veggie Tales)的一部分。

## 人才教育方面

迪吉彭理工学院(Digipen Institute of Technology),2008年在新加坡设立了它在美国以外的第一所分院。DigiPen Singapore分院开设了实时交互式仿真和动画制作专业的学位课程。并计划将在未来五年间招收500多名学生。

天赤艺术学院(Tisch School of the Arts),是著名的纽约大学(NYU)的下属学院,在新加坡设立了它的第一个海外分院,颁授电影制作、数字艺术及动画、剧本创作专业的艺术硕士学位(MFA)。

峰昇多媒体学院(3dSense Media School)、CG Protégé学院和Egg Story Digital Arts学院,专门致力于提升业界专业人员的技能,提供动画和游戏开发方面的资格认证,其毕业学员深受业界青睐。



## 会展活动

全球领先的电脑图像及动画会议暨展览会 SIGGRAPH，于2008年12月在新加坡首次举行了SIGGRAPH的亚洲会议。

全球最大的数字游戏展览会之一 Games Convention，选择新加坡举办其亚洲版活动-亚洲游戏展（GCA）。GCA 2008作为第二届活动，吸引了9.2万人出席。

CG Overdrive是亚洲最大的电脑图形盛会，主要面向电脑图形专业人员。这次盛会暨联谊活动，吸引了全球主要动画、视觉特效公司和游戏工作室踊跃的参加。

新加坡于2008年11月举办了首届三维电影与娱乐科技节（3DX: 3D Film and Entertainment Technology Festival），其重点是三维内容制作、开发及技术。好莱坞名流杰弗瑞·卡森伯格 (Jeffrey Katzenberg)、詹姆斯·卡迈龙 (James Cameron) 和布兰登·弗雷 (Brandon Fraser) 以及其他贵宾出席了这次的盛大活动。

亚洲电视论坛 (ATF) 是一个电视节目交易市场，每年在新加坡举行，国际和亚洲媒体公司在论坛上买卖节目并建立联系。引人注目的是，在2007年ATF上，达成了创纪录的价值为4700美元的交易。各动画工作室将此论坛作为向国际观众展示和推销其作品的平台。

## 再接再厉，迎接未来新发展

新加坡已成功地创造了一系列互动与数码媒体项目，并举办了本地区一些令人振奋的会展活动，这为新加坡成为互动与数码媒体之都提供了良好的发展势头。

在这个良好的基础之上，新加坡经济发展局将继续致力于培养专业人才，完善基础设施，推动创新发展，创造有利环境，确保新加坡创造出供全球使用的创意产品和服务，从而促使互动与数码媒体产业群成为新加坡经济发展的战略性增长引擎。

## 新加坡经济发展局简介

经济发展局 (EDB) 是负责规划与执行新加坡经济发展策略的领导政府机构，致力于加强新加坡作为全球商业中心的地位。经发局构想、设计并推出为新加坡投资者和企业创造价值的方案。经发局的使命是推动新加坡的可持续经济增长，创造蓬勃商机和良好的就业机会。

“企业、创新、人才之都”的策略体现了经发局对我国经济发展的最新方向，从而使新加坡更好地迎接未来的机会与挑战。这意味着新加坡所提供的优势不仅能让企业提升收益，也能帮助他们通过新加坡展开业务、创新和人才方面战略性的活动，以取得营业的增长。经发局以新加坡现有的优势为基础，持续地提升新技能，让新加坡实现成为一个“企业之都”、“创新之都”和“人才之都”的愿景。

欲知更多关于经济发展局能如何协助您的业务与投资的详情，请游览 [www.sedb.com](http://www.sedb.com)

欲了解更多详情，请联络：  
颜顺安先生  
公共传播与市场推广副处长  
新加坡经济发展局 (EDB)

直拨电话: (65) 6832 6060;  
传真: (65) 6832 6498  
电邮: [gary\\_gan@edb.gov.sg](mailto:gary_gan@edb.gov.sg)