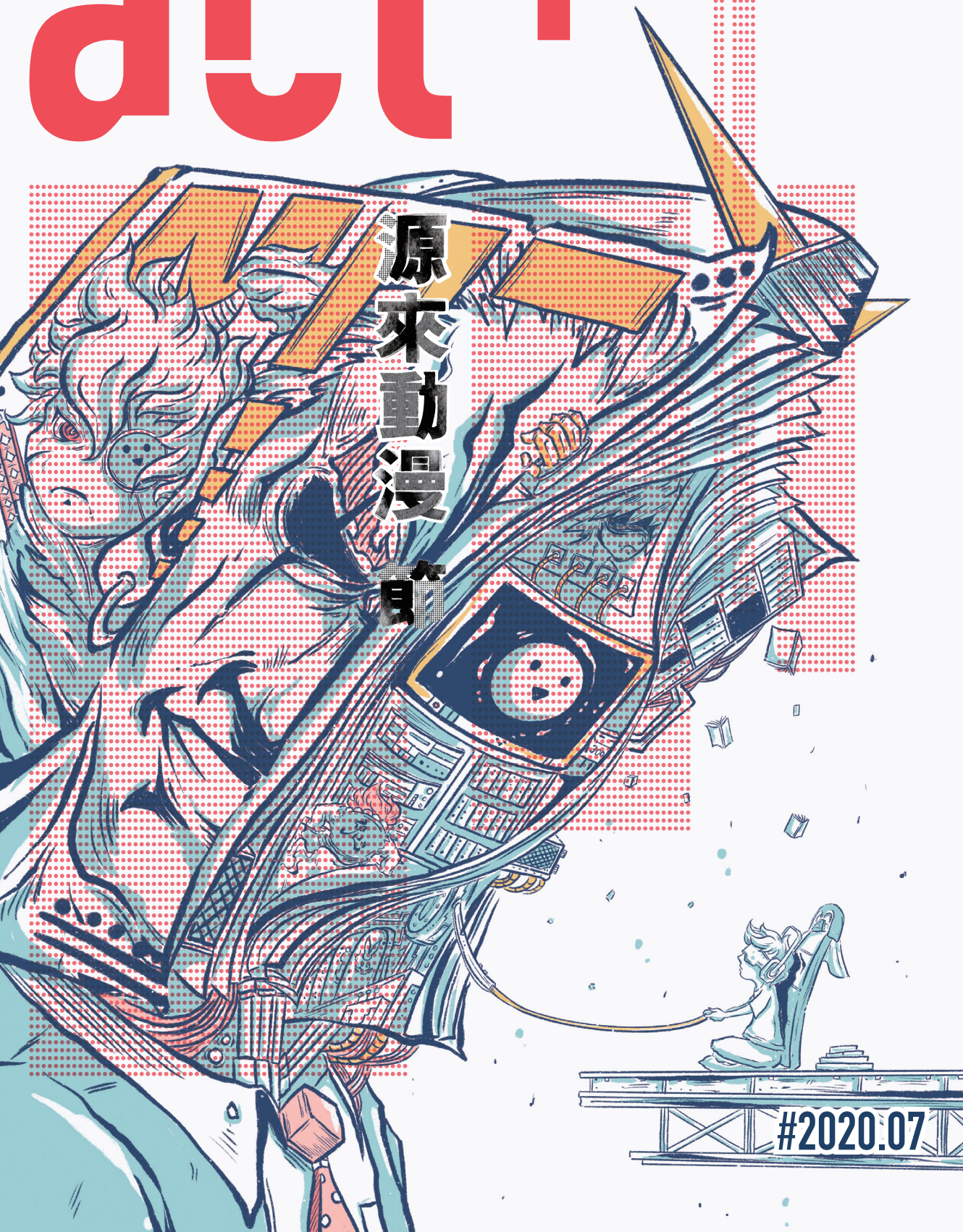


act+

原來動漫節



#2020.07

#2020.07

七月的香港，向來也是書迷、動漫迷的「祭典」——說的自然是一年一度香港國際書展及動漫電玩節。2020年可會是例外？

新冠肺炎瞬間叫停全球人類活動。是的，是「人類活動」。相反，大自然裡的花鳥蟲魚卻在這期間悠然自得，生活更見愉快。今年書展及動漫電玩節將如期舉行，但肯定不會一切如常，畢竟疫情仍然反覆，各地各城也不能掉以輕心。除了主辦及參展單位需有妥善的防疫措施外，入場公眾對個人和公共衛生的自律性更為重要。

今年動漫迷需在自律與熱情之間期待「祭典」，究竟會因此窒礙難行，興趣缺缺？還是因熱情推動，創造出參觀的新趣味？

（編按：因疫情關係，動漫電玩節主辦機構同德企業有限公司，於7月13日宣布把原定7月24日至27日的動漫電玩節延期舉行，暫以10月或12月作展期目標。各動漫電玩迷更要注意健康，延續期待和熱情了！）[a](#)

act+

目錄

IN.sight 樂觀

主題特稿

2

IN.terest 樂趣

熱切期待

6

IN.fo 樂事

樂言社活動及課程

7

IN.sider 樂言

人物分享

9

ACT+ 為樂言社的季度資訊性刊物，逢3、7、11月出版。本刊物內容（文章、圖像等）版權均為樂言社所有，如欲使用或轉載，歡迎致電 3704 7782 與我們聯絡。

樂言社（Act Plus）為香港註冊的非牟利機構，提供多媒體製作及專業教育服務，並特別為有志投身創意產業（動漫電玩藝術）卻缺乏資源的基層弱勢青年提供向上流動的發展機會，擺脫跨代貧窮並成為香港創意產業的新動力。

樂言社教育基金有限公司 • 香港荃灣海盛路3號 TML 廣場 26樓 B1室 • 電話：(852) 3704 7782 • 網址：www.actplus.hk

源來動漫電玩

過去數月，大家是怎樣度過的呢？怎樣打發突如其來的空檔？新冠肺炎全球蔓延，動漫電玩（下稱 ACG）業跟很多其他行業一樣，因為防疫、封城已幾近全面停產。以日本為例，正在播放或計劃今年上映的大部分作品，包括大家熟悉的《海賊王》、《刀劍神域》、《魔神英雄傳》、新《數碼暴龍》等已即時停播或延期；緊隨其後的相關音樂影視製作、宣傳活動、周邊商品、手辦、電子遊戲開發更是復工無期。

當日本 ACG 產業手停口停之際，這邊廂香港書展和動漫電玩節（下稱 ACGHK）終於宣佈在七月份如期舉行。在疫情反覆不定下，一眾愛好者和業界將會如何應對？是滿心期待抑或未敢輕舉妄動？不過幾乎可以肯定的是，疫症爆發並無減少港人對動漫電玩的愛，當停工停課而突如其來的空閒遇上新遊戲發行，部分本來受疫情影響而減產的電子遊戲產品竟在港賣斷市甚至牽起炒風。社交媒體上除了新冠肺炎的消息外，也好陣子被一堆大頭公仔、狼蛛和各種別具創意又富個人特色的遊戲場景洗版，還未說不少人趁機翻看多部經典動漫作品……究竟是什麼驅使港人如此鍾情動漫電玩？

本地漫畫傳統基礎

香港之所以能承載大量外來作品，或許跟悠久的漫畫傳統有關。吳偉明教授的研究指出，香港是亞洲少數擁有自己漫畫傳統的地方之一。有說被喻為第一幅現代漫畫作品，就是 1898 年刊於香港《輔仁文社社刊》的「時局全圖」。直至上世紀五、六十年代，本地漫畫主要刊登在報章或以週刊形式刊載，以反映社會狀況的插圖或連環圖居多。當社會漸趨穩定，市民開始有經濟能力追求娛樂，漫畫成為其中一種廉價而大眾化的消遣。貼近日常生活的作品如《老夫子》、《十三点》都很容易引起讀者的共鳴。

社會經濟、輕工業發展

其後出版印刷業的發展大大提昇了本地漫畫的質量：全彩色本、流

水作業的量產方式都更能滿足市場龐大的需求。李小龍武打電影的興起為往後的功夫漫畫題材奠定基礎，八十年代最賣座的漫畫如《中華英雄》，每期銷量已可達到二十萬冊。同期免費電視廣播的出現也讓大眾有更多機會接觸到外地動漫作品。當時曾經有不少結合海外與本地動畫元素的創作，雖然天馬行空，卻帶來不少新鮮感。

日本動漫普及

當本地漫畫進入黃金期之際，本地漫畫出版公司在九十年代開始向日本購買漫畫版權，正式製作香港中文版，日本動漫自始在香港全面普及。當時廣受歡迎的漫畫如《龍珠》、《男兒當入樽》的銷量逾十萬計。正因為當年書展再也無法負荷光顧漫畫場館的人流，1999年起漫畫主題館終於與書展分家，獨自發展成「香港漫畫節」，其時兩個展覽的入場人次不相伯仲，各有大約三十萬，後來「漫畫節」一直增長到2014年七十五萬入場人次的高峰。

港人喜愛日本動漫，除了賞心悅目的畫風之外，更主要的是扣人心弦的內容。不論是親切動人的宮崎駿動畫、暗黑科幻的《阿基拉》、熱血沸騰的《男兒當入樽》，抑或刻劃人性的《新世紀福音戰士》……但凡膾炙人口的作品，都嘗試從不同角度去思索人生世情，並展示日本職人終極認真的工作態度。

踏入二十世紀，日本動漫製作向世界示範了一個新的動漫營銷模式，就是以「品牌」形式經營ACG產業，設立製作委員會，令每個ACG項目都必然包括故事創作、電玩開發、商品設計、推廣宣傳，甚至造星，成功拓展消費市場。跨媒體跨平台的合作所帶來的資源，亦為每個創作增添了創作和發揮的空間。在這種全方位的營銷中，財力十足的香港ACG迷自然也是其中一個目標客群。

據PayPal 2018的全球電玩調查報告發現，近一半（48%）的香港玩家習慣每天玩網上或手機遊戲，比全球的39%高約一成，其中無分性別或年齡；而香港電玩市場的收入接近70億港元，香港玩家的投入程度可想而知。香港漫畫節也循同一方向發展，在2000年起納入動畫、電玩等元素，先後易名為Ani-com HK和ACGHK。

跨代的體驗

多年來 ACG 在香港大行其道，是很多代香港人成長中不可或缺的一環。昔日在動漫、電子遊戲中成長的青少年，不少已進入職場，甚至為人父母。超長的工時、課時，狹窄的居住空間均無阻 ACG 迷的半點熱情。除了上述每天機不離手的打機習慣外，新聞亦時有報導年輕的新婚夫婦，總會盡一切可能，在新居闢出精緻的玻璃飾櫃，擺放海量心愛的手辦模型。兒時培養起來的興趣似乎為平淡枯燥的生活帶來一點甜。新冠肺炎爆發之前，筆者曾經陪伴兒子和同學上戲院，觀賞他們喜愛的動畫電影。同行的父母本沒有甚麼期望，影院內卻忽然響起我代熟悉的動畫音樂……父母們固然明白聯乘背後的真正目的，不過製作單位的貼心考量，大膽地在時間軸上把兩代觀眾結連的心思，還是叫人十分驚喜。

你說，有創意又好玩的事，誰不喜歡？

參考資料

1. 「香港漫畫 香港故事」，香港記憶及香港藝術中心（2020年6月14日）
2. 香港動漫電玩節，維基百科（2020年6月10日）
3. 「新冠肺炎 一四月新番動畫停播一覽延期全因多個環節受疫情影響」。香港 01（2020年4月29日）
4. 「告別平成·動漫篇一為日本軟實力奠基一個在平成飛躍的產業」，世界說，香港 01（2019年4月3日）
5. 「PayPal：今年香港電玩市場收入近 70 億港元」，IT Pro Magazine（2018年9月13日）
6. 吳偉明（2002），「日本漫畫對香港漫畫界及流行文化的影響」，《二十一世紀》，中國文化研究所，香港中文大學（2002年4月4日）

1990 年 ▶

香港貿發局舉辦第一屆香港國際書展，吸引 20 萬人次參觀。動漫最初是香港書展中的其中一個部分

1993 年 ▶

書展焦點為香港本土漫畫及商品，大批「漫畫迷」在會展中心通宵排隊等候購買新書及精品，更因人數眾多，在售票處更發生逼爆玻璃事件

1999 年 ▶

因漫畫迷人數眾多，漫畫市場發展迅速，1999 年漫畫正式與書展「分家」，並於九龍灣國際展貿中心舉行第一屆香港漫畫節

2000 年 ▶

香港漫畫節展覽場地改於香港會議展覽中心舉行

2004 年 ▶

日本動畫頻道 Animax 冠名贊助是年漫畫節

2006 年 ▶

隨動畫越來越受歡迎，香港漫畫節正式將動畫納入推廣，改名為香港動漫節（Ani-com Hong Kong），並與第三屆香港電玩展（Hong Kong Game Fair）同場舉行

2008 年 ▶

動漫之後，創意界別興起新一浪大勢——電玩，2008 年，動漫結合電玩成為「香港動漫電玩節」（Animation-Comic-Game Hong Kong，即 ACGHK）

2015 年 ▶

是屆動漫電玩節的展覽面積是記錄以來暫時最高：參展商達 288 個，約 620 個攤位

2020 年 ▶

2020 年第 22 屆香港動漫電玩節將於 24/7 - 27/7 舉行，並與首屆「巨匠潮玩藝術玩具展（香港）」同場舉行

2020 年一開始，新冠肺炎席捲全球當人人因抗疫而要盡量避免一切社交接觸，「宅」於家中成為全世界的生活日常，動漫電玩等「宅活動」的需求迅間急增，且讓我們稍稍點算一下：

集合啦！動物森友會

生活模擬遊戲

發行日：2020 年 3 月 20 日

FACT：疫情下，能安全地和朋友在線上互動同樂，成為不少朋友宅在家的幸福島！難怪發行首周頭三天已經出售超過 18 萬套，成為任天堂 Switch 歷來銷售最好的首發遊戲

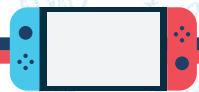


任天堂 Switch 主機

電玩平台

發行日：2017 年 3 月 3 日

FACT：人人留家抗疫情，令已發售三年的 Switch 再次掀起熱潮，供不應求，更出現炒風，曾經叫價達港幣 4000 元，難買程度與口罩不相伯仲！

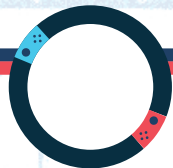


健身環大冒險

單人電子健身遊戲

發行日：2019 年 10 月 18 日

FACT：透過遊戲結合健身動作帶來瘦身效果，就算足不出戶亦能夠鍛鍊身體，成為疫症下的恩物



今日疫情未過，各行各業仍有待慢慢恢復，動漫電玩的世界卻已充滿期待，以下是備受關注的消息，有你的心水嗎？

Cyberpunk 2077



角色扮演遊戲

發行日：2020 年 9 月 17 日

FACT：

- 未上市便受到玩家高度關注
- 背景設定在充斥著暴力與犯罪的未來都市 Night City，玩家以第一身視角化身非法傭兵 V，可自由打造角色的生化改造裝置、技能及遊玩風格，並盡情探索一望無際的巨型城市，每一次抉擇將逐步左右劇情與世界的發展方向
- 找來奇洛李維斯（Keanu Reeves）擔任遊戲中的其中一名角色 Johnny Silverhand

Elden ring



動作角色扮演遊戲

發行日：2020 年 9 月（推測）

FACT：

- 《權力遊戲》作者 George RR Martin 與 From Software 社長宮崎英高攜手合作的遊戲產品
- 遊戲玩法以 From Software 獨特的黑暗遊戲風格為主，是 From Software 有史以來最大最具野心的作品

進擊的巨人



電視動畫

2020 年秋季

FACT：

- 動畫最後一季告別作
- 《進擊的巨人》為諫山創自 2009 年起開始連載的漫畫作品，在全球引爆熱潮，其漫畫全球累積銷售已超越一億冊！

鬼滅之刃劇場版「無限列車篇」



動畫電影

2020 年 10 月 16 日（日本）

FACT：

- 《鬼滅之刃》首次出現於大銀幕

Actplus

2020 年 1-6 月活動重溫

今年在新冠肺炎疫情影響下，樂言社的所有工作幾乎陷入停頓危機，但我們並未放棄，反而即時「變陣」，以提供適切到位的工作及服務：

4 月

青少年電腦動畫師培育計劃 2020（一年制課程）

為有志成為電腦動畫師或美術設計師的弱勢青年提供免費培訓計劃，今年因疫情影響下，招生工作不容易，好不容易在 4 月成功招募 30 名青少年開辦全日制及兼讀課程，只是在全城停課抗疫下，我們立即轉以網上形式在家上課，「停課不停學」— Online！

動畫入門及專業班

同樣，由原定面授課程轉為網上形式上課，並提供錄影，令學生可以於家中重溫重點，學習更輕鬆方便。遇上學生家中電腦設備不齊全，我們亦會在安全距離及以防疫為前提下，提供場地、網絡、電腦等支援。



5 月

數碼遊戲設計導師訓練班

本導師班特別為教授 STEM/STEAM 的導師或青年工作者而設，幫助他們更全面掌握數碼遊戲創作方面的知識及應用能力，協助他們在中學或青年服務機構的教育工作。



文 朱其崑先生

今天香港疫情雖漸趨穩定，但街頭鬥爭仍蠢蠢欲動。也許加強執法可能帶來一點安定，但人心靈的創傷，卻仍需用心藥來醫；而最好的心藥，便是愛心。

在疫情逆境之下，我們「樂言社」工作沒有停止。一方面鼓勵青年人積極參加培訓，學習一技之長。我們繼續提供在動畫方面的專業培訓，而且還擴展到短片製作和產品設計。特別在玩具創作方面，還教導能夠用 3D 打印做手辦的技能。另一公面，我們也祈求和香港慈善機構和商界朋友，合作研究如何提供更多機會給青少年，使他們看到另有出路。我們建議慈善機構和商界朋友可考慮，除了金錢方面支持我們 Act Plus 培訓工作外，還考慮使用我們所訓練出來年青人的技能，給定單他們去做宣傳短片，動畫，產品設計；我們 Act Plus 會負責監控他們製作質素。希望此舉可以令部分年青人得到激勵，對前景重投信心，願意以積極行為回應；而商界朋友除了可以支持 Act Plus 工作，同時亦鼓舞青少年發奮圖強的心。我們祈望社會不同意見者可以復和，re-connect，一起攜手共建和諧社會。

讓我告訴年輕人，年長一輩依然關心他們，不離不棄；而且願意繼續尋求諒解，雙方面互相體恤，共同找出重建和諧社會之路。然而，也希望年輕人在尋找自由理想之時，也不應違法破壞，令社會失去安寧。這是兩面不討好的工作，但卻是為公義而行，「樂言社」願意承擔這使命。

今天香港社會悲觀氣氛瀰漫，動盪似無止息，正義道路崎嶇難行，我們願意以愛心化解紛爭，昂首望著和諧標竿，堅定往高處直攀。🇭🇰

朱其崑，樂言社教育基金董事會主席，大南玩具實業有限公司總裁。不少人口中的其崑叔叔，非常珍愛青少年，尤其關心弱勢青少年，願以基督的愛與他們同行。





電腦動畫, 數碼繪圖 及數碼遊戲設計入門課程

現正招生

報名及查詢: 3704 7782

有關課程詳細資料, 請瀏覽 www.actplusedu.hk 網上報名!



 樂言社青年動畫學堂

荃灣培訓中心 荃灣海盛路3號TML廣場19樓B1室 (荃灣西鐵站B出口)
荃灣海盛路3號TML廣場26樓B1室 (荃灣西鐵站B出口)
錦田培訓中心 錦田公路131號 錦田青年中心 1樓 (錦田匯動文化館樓上)



樂言社教育基金
Act Plus Education Foundation