

二零零二年三月十一日
討論文件

立法會
資訊科技及廣播事務委員會

香港數碼娛樂的發展

目的

本文件向委員簡述有關數碼娛樂在香港的發展。

數碼娛樂

2. 數碼娛樂泛指牽涉應用數碼科技如電腦圖像和互動技術的娛樂。常見的數碼娛樂包括在商場和遊戲機中心提供的遊戲；透過電視、電腦或互聯網進行的遊戲；以及在製作過程中應用數碼科技的教育娛樂資訊和諸如電影、電視節目和動畫等的娛樂。

國際趨勢

3. 數碼娛樂正在全球迅速發展。據估計，全球的遊戲業務每年約值 200 億美元。而估計約半數的日本家庭、三分之一的美國家庭及五分之一的英國家庭擁有至少一部遊戲機。在電影製作方面，數碼科技已被廣泛應用，以增添娛樂效果。近期在本港上映的「盜墓迷城 2」、「猿人爭霸戰」及立體動畫「史力加」等，都有採用數碼科技。

香港的發展潛力

4. 香港在發展數碼娛樂方面，潛力優厚。在一九九八年至二零零零年間，電子遊戲的進口增加了 50%，由價值 40.2 億港元增至 59.7 億港元；而同期的出口亦由 59.2 億港元增至 78.6 億港元，增幅超過 30%。至於視像遊戲和相關產品，一九九八年至二零零零年間的進口增加了接近 170%，由 23.2 億

港元增至 62.2 億港元；而同期的出口也由 10.5 億港元激增接近 340% 至 46 億港元。

5. 在電影製作方面，數碼特別效果的應用已日漸普遍。早於一九九八年上映的「風雲」，以至上年暑假推出的電影如「少林足球」和「蜀山傳」，皆廣泛採用數碼視覺效果。事實上，香港的電腦圖像製作公司在電影和廣告製作上都贏得不少本地及海外獎項。部分製作公司更進而參與製作電腦遊戲和教育娛樂資訊軟件。

6. 本港目前約有 30 間電腦圖像製作公司及約 600 名動畫師。香港由於已有五成家庭接上互聯網，所以具備潛力發展網上娛樂。

支援數碼娛樂業的措施

基礎設施

7. 政府已開放電訊市場，以促進競爭及鼓勵私營機構投資。我們現時擁有先進的電訊基礎設施；本港的電訊網絡已全面數碼化，而寬頻網絡的覆蓋範圍又遍及全部商業大廈和超過 95% 的家庭。這些先進的基建令香港具備發展數碼科技的優勢，而建立寬頻網絡更為進一步發展網上娛樂奠定鞏固的基礎。

8. 政府已批出提供第三代流動通訊服務的牌照，而且香港的流動電話服務十分普及（目前的普及率為 85%），這對於流動服務用戶提供網上數碼娛樂服務，極為有利。

9. 快將啟用的數碼港，除提供高速寬頻連繫外，還提供多種設施，如多媒體實驗室和錄播室等，以及一個集娛樂、文教和零售設施於一身的數碼中心，供租戶共用。數碼港將會為這些公司（包括從事數碼娛樂事業的公司）提供理想的運作環境，而其提供的設施亦可支援本地數碼娛樂的發展。此外，政府亦已推出兩幅位於將軍澳的土地作電影製作設施用途。計劃興建的電影製作中心將會提供先進的數碼化後期製作設

施，包括配音和音響效果錄音室，以及圖像、動畫和數碼效果的後期製作室。該等設施亦可供本地數碼娛樂公司使用。

10. 此外，從事數碼娛樂的中小型企业可藉新成立的中小型企业營運設備及器材信貸保證計劃，向銀行和財務機構融資，以購置營運所需的設備及其他器材。

培育人才

11. 現時，本地院校有不少課程涵蓋數碼圖像、多媒體設計及電腦動畫等科目（詳見附件 I及附件 II）。這些課程許多都是新開辦的，可見本地院校對市場的需求已作出適當回應。此外，電影發展基金支持了一項計劃，資助本地創意媒體科目的學生到海外著名院校修讀短期電腦動畫課程，讓本地學生汲取有關尖端數碼科技的知識、與海外業界建立連繫網絡及增強國際視野。最近電影發展基金亦資助了一項由香港生產力促進局所舉辦關於電腦動畫及數碼效果的培訓課程。該計劃專為本地年輕人而設，學員並有機會獲安排到本地主要的製作公司實習。

12. 此外，從事數碼娛樂的中小型企业可向新成立的中小型企业培訓基金申請資助，為僱主及僱員提供有關培訓。

研究和發展

13. 為數 50 港億元的創新及科技基金亦為推動研究和發展數碼娛樂的計劃提供資助。香港數碼遊戲協會和本地學術機構均曾透過該基金獲得經費進行有關工作。我們歡迎有興趣的機構就關於數碼娛樂的計劃建議向創新及科技基金申請資助。

保障知識產權

14. 倚靠創意的數碼娛樂能否蓬勃發展，有賴於對知識產權的重視及保障。香港的法制在這方面完全符合現行國際標準及規定，例如世界貿易組織所訂立的《與貿易有關的知識產權協議》。香港有關知識產權的法律架構為從事研究和發展、

創意製作及商業分銷等工作的人士提供有利的法律環境，不論是電腦程式、戲劇、音樂與藝術作品、聲音記錄、影片、廣播和有線電視節目，均享有版權保障。此外，香港亦有完善的架構，為設計辦理註冊及保障商標的版權。

市場推廣

15. 香港貿易發展局一直以來都透過舉辦多種活動，如電子業和電影業的市場推廣活動、「香港國際影視展」及香港電子產品展銷會等，來推廣本港的數碼娛樂。香港數碼遊戲協會亦透過每年一度的「亞洲互動、數碼、電子及教育娛樂博覽會」，推動本港數碼娛樂的發展。此外，政府亦撥款資助成立一個資訊網站，以發布有用的市場資訊。而網上遊戲更是今年香港資訊基建博覽的其中一個主題項目。

16. 從事數碼娛樂的中小型企業亦可向新成立的中小企業市場推廣基金申請資助，以參與在本港及海外舉行的市場推廣活動。我們亦會協助本地的數碼娛樂企業拓展商機，鼓勵它們參與國際性的會議和展覽，以增加本地業界的識見及增強香港的國際形象。

跟進工作

17. 資訊基建諮詢委員會已成立一個數碼娛樂工作小組，就如何促進及支援本港數碼娛樂的進一步發展向政府提供意見。該工作小組的成員包括來自業內有關機構、支援業界的組織、學界、商界及社會服務界的代表。

18. 我們亦已與香港生產力促進局合作，與數碼娛樂有關機構舉辦定期聚會，交流意見及資訊。

未來工作

19. 我們會向委員匯報有關工作小組的建議。

**大學教育資助委員會資助院校
所提供有關創意媒體/數碼媒體的課程**

大學	課程	2001-02 收生人數
香港城市大學	媒體科技副文學士	39
	創意媒體榮譽文學士	48
	媒體設計及科技藝術碩士	19
香港浸會大學	傳理學社會科學學士（榮譽）－ 主修數碼圖像傳播	23
香港中文大學	新聞與傳播學社會科學學士 （選修多媒體及電訊範疇）	沒有統計數字 ¹
香港理工大學	多媒體設計與科技高級文憑	131
	設計學（榮譽）文學士 （專修視覺傳播設計）	48（二年班） ² 39（三年班） ²
	多媒體科藝理學碩士	29
香港科技大學	工學士（計算機科學系－資訊工程）－ 主修多媒體電腦應用	16（二年班）
香港大學	理學士（計算機科學及資訊系統） （專修多媒體計算及應用）	43

¹ 學生在這個課程可選修不同範疇的科目。

² 課程只供二年級或三年級學生選修。

由職業訓練局轄下香港專業教育學院提供中五以上程度相關的課程

	設計 香港專業教育學院(沙田分校) (二零零一年收生人數)	數碼媒體 香港專業教育學院(觀塘分校) (二零零一年收生人數)	多媒體及數碼娛樂 香港專業教育學院(青衣分校) (二零零二年預計收生人數)
高級文憑(全日制)	332	90	100*
高級文憑(半日制)	163	44	不適用
文憑(全日制)	178	102	不適用
高級證書(半日制)	276	44	不適用

* 剛開始招收學生的新開辦課程。