

推動香港發展數碼娛樂業的策略

香港特別行政區政府
政府資訊科技總監辦公室

2005年6月13日

現況概略

- **公司數目**：共有208家公司，其中80家製作電腦動畫、75家開發遊戲軟件、53家從事數碼效果
- **僱員人數**：約 2 800人
- **新興行業**：45.6%的公司於過去三年內創立
- **主要為中小型企業**：64.9%的公司僱用少於十人

現況概略

- 教育水平偏高：51.5%的僱員具大學學位
- 主要現有市場：香港、內地、台灣、美國、新加坡
- 前景樂觀：75%公司預期收入在2004年有增長

香港具備的優勢

- 作為娛樂樞紐，歷史悠久、根基深厚
- 人才充裕、敢於創新、精通科技
- 資訊自由、通信網絡遍佈全球
- 知識產權受全面的法律架構保障

香港面對的挑戰

- 區內強勁對手環伺（例如韓國、台灣）
- 內地網絡遊戲營運商規模及財力較大，對市場環境和廣泛地區的批發網絡較為熟識
- 本地集資／借貸困難
- 業界缺乏資深製作人／項目經理

過去支援業界的措施

內容

提供者

基礎設施

政府

研究和發展

數碼港

人才培訓

業界支援組織

市場推廣

教育機構

投資和融資

(一) 整合為業界提供的支持

- 在數碼港設立一站式的數碼娛樂業支援中心+業界入門網站
- 協助本地公司尋找／使用現有資源及取得專業服務／意見
- 促進業界與支援組織之間的溝通
- 推動本地公司分享資訊、技術及工具，並互相建立網絡連繫
- 推廣跨媒體及跨界別合作

(二) 培育具潛力的企業及專業人才

- 將在數碼港設立數碼娛樂培育及訓練中心
- 培育本地具創意及可行經營模式的公司
- 就專業及行業服務以至技術及業務培訓提供支援
- 為本地畢業生開辦實習計劃

(三) 協助業界進軍內地

- 向業界提供有關內地政策／措施的最新資訊
- 鼓勵業界參與「中國民族網絡遊戲出版工程」
- 協助本地公司與內地公司建立連繫及安排商貿配對會議
- 促進數碼港與內地各網絡遊戲及動漫發展基地建立合作關係
- 根據《內地與香港關於建立更緊密經貿關係的安排》爭取更多開放措施

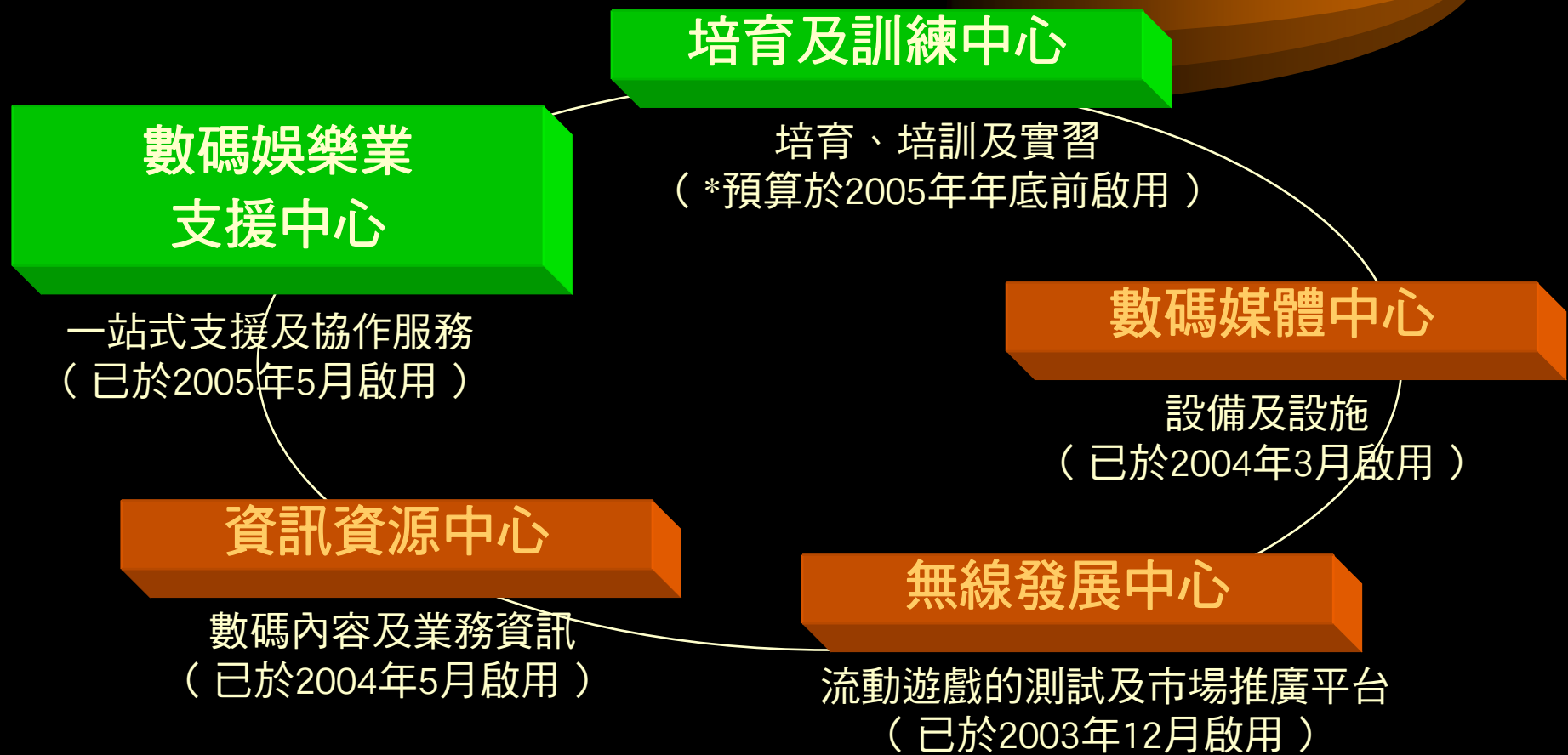
(四) 推廣業界的優良產品

- 在大型國際貿易展（例如E3、ChinaJoy、MIPCOM及香港影視娛樂博覽）設立香港館，推介獲獎/傑出的香港製作
- 舉辦數碼港電玩馬拉松，向本港市民推介高質素及健康的本地製作電子遊戲

(五) 為業界吸引投資

- 投資推廣署與數碼港共同推廣本地投資機會
- 與數碼港合辦第二屆數碼港創業投資論壇
- 在香港國際影視展及香港亞洲電影投資會2006推廣本地動畫製作

數碼港作為本港的數碼娛樂樞紐



*若得到立法會財務委員會批准撥款