

二零零九年十一月十三日
討論文件

立法會民政事務委員會

多元化社區活動撥款

目的

民政事務總署建議作出一筆過撥款 1 億 8,000 萬元，舉辦多元化社區活動，以期達致下文第二段所述的多個政策目標。本文件旨在就此徵詢委員的意見。

背景

2. 二零零九年五月，財政司司長宣布，政府會向十八區作出一筆過撥款 1 億 8,000 萬元，以進一步推動社區建設，加強社會融和，拓展文化體育活動，促進消費和帶動內需，並為本地旅遊界創造商機。

建議及理由

3. 下文詳述我們所建議的撥款分配。

(a) 地區活動撥款

4. 我們建議撥出 1 億 800 萬元（即總額的 60%）予十八區區議會，供地區團體舉辦各式各樣的社區活動，包括本地文化、藝術、康樂、體育及文娛活動，讓市民更積極面對逆境及加強守望相助及關心家庭的精神，並刺激本地消費和創造就業機會。我們也鼓勵區議會運用撥款支持本地旅遊活動，讓區內居民以及在區內上班或上學的市民，尤其是弱勢社羣，有機會欣賞本港各區獨有的自然、文化和歷史特色景點，也同時讓家庭成員在愉快的環境下相處。我們希望這些活動有助加強家庭的凝聚力，並促進居民對社區的歸屬感。

5. 區議會一直扮演重要角色，為政府就地區民生、公共服務及設施事宜，以及推廣康樂及文化活動方面積極提供意見。鑑於區議員了解地區需要，並在審批地區項目或活動申請方面經驗豐富，我們認為最適宜由區議會監督批撥相關的款項，以期達致上述政策目標。

(b) 主題活動撥款

6. 我們建議向政府部門撥款 4,500 萬元(即總額的 25%)，由民政事務總署及相關部門作中央統籌，並諮詢有關區議會，協調推行以“普及體育”、“社區藝術”和“文化生態同樂遊”為主題的項目，藉以宣揚體育精神，推廣藝術欣賞，帶動歡樂氣氛：

- (i) 普及體育：為鼓勵香港市民參與體育運動，康樂及文化事務署(康文署)建議舉辦一系列推廣及宣傳活動，包括“全港步行日”和“體能活動獎勵計劃”等全港活動，藉以讓市民進一步認識參與體育運動的益處和重要性；設計更多康體活動切合不同年齡組別和有不同需要的人士；以及舉辦更多地區康體活動，以鼓勵市民參與體育運動/比賽。
- (ii) 社區藝術：康文署建議加強文化藝術拓展及教育計劃，以在地區層面推廣藝術。這些計劃包括具特色的文娛節目和社區藝術活動；與地區藝術團體合作舉辦的藝術教育活動和工作坊；音樂舞蹈節目；以及在文娛中心、社區會堂、學校、戲棚、地區場地和商場等室內室外地方，舉辦本地藝術家作品展覽，藉以推廣多元化藝術。
- (iii) 文化生態同樂遊：民政事務總署、漁農自然護理署和其他相關部門/機構建議籌辦活動，推廣各區具有文化和生態特色的景點，包括香港國家地質公園的各個地質景點及各區的文物景點和文物徑。這些活動包括製作多種語言的宣傳品和網頁，舉辦本地導賞員培訓計劃，以及設計導賞團等。旅遊事務署亦會協助推廣大型活動，藉以

吸引外地遊客來港。參與活動的市民不單可欣賞香港各區的特色景點，而且活動老少咸宜，一家大小可在周末共享天倫之樂，以鞏固親密的家庭關係。

7. 個別區議會亦可向民政事務總署提交計劃建議書，申請額外撥款，舉辦切合這些主題的大型活動或跨區活動。

8. 我們希望透過舉辦這些主題活動，能夠進一步在社區營造體育和文化氛圍，以及提升整體的生活質素。有關政府部門會牽頭統籌這些大型活動或跨區活動，確保活動順利進行。

(c) 人手和應急費用

9. 我們建議預留 1,800 萬元（即總額的 10%）給民政事務總署聘請合約員工，協助區議會和該署推行上述項目和活動。這符合現行做法，即區議會撥款之中不多於 10% 可供該署用於聘請合約員工，協助統籌、管理及推廣地區活動。我們亦會預留 900 萬元（即總額的 5%）作宣傳推廣及應急費用。

撥款的管理

10. 有關撥予十八區區議會（佔總額 60%）的撥款，我們建議擬備一套指引。該指引將以現行的《運用區議會撥款守則》為藍本，再加以適當修訂，以反映撥款的政策目標。

11. 至於撥歸民政事務總署管制（佔總額 25%）的活動撥款，則會受現行的相關政府規例、通告和部門指引所規管。此外，我們建議民政事務局局長委任一個評審小組，成員為在相關專業範疇（即體育、文化藝術和旅遊）具備專業知識的非官方人士，為民政事務總署署長就這部分撥款的整體分配提供意見。該評審小組會負責審定擬議的撥款準則，決定給予政府部門和區議會舉辦主題活動的整體撥款分配，以及監察核准項目/活動的推展情況。

對財政的影響

12. 我們建議一筆過撥款 1 億 8,000 萬元。這項建議不會為政府帶來經常性的財政影響。此外，我們建議支用撥款將橫跨二零零九至一零以及二零一零至一一兩個財政年度。

徵詢意見

13. 請委員就撥款建議提出意見。我們擬於二零零九年十二月四日把這項建議提交財務委員會審批。

民政事務總署

二零零九年十一月