

香港特別行政區

立法會

資訊科技及廣播事務委員會

研究韓國資訊科技及相關界別

考察團報告

2003年2月

目錄

		頁碼
第一章	序言	1
第二章	電訊界及資訊科技界	3
第三章	遊戲產業及電影業	10
第四章	社會各界使用資訊科技的情況	15
第五章	觀察結論	18
附錄I	訪問行程	
附錄II	考察團曾會晤的機構及人士的名單	
附錄III	考察團在進行訪問期間取得的參考材料及在擬備觀察報告時曾經審閱的有關資料	

背景

1.1 資訊科技及廣播事務委員會一向密切監察政府當局在加強香港發展資訊及知識型經濟方面競爭力的有關政策措施和計劃。事務委員會亦理解，多項因素對資訊型經濟能否蓬勃發展至為重要，其中包括高容量資訊基建、社會各界採用資訊科技的普及水平、電影業和遊戲產業等相關界別充分利用科技的情況，以及政府所推行的資訊政策。

1.2 就此，事務委員會委員認為研究外國發展資訊化的經驗會甚為有用。在2002年4月8日事務委員會會議席上，委員通過於2002年9月底前往韓國(官方稱大韓民國)進行職務訪問的建議。委員會選擇訪問韓國，是鑒於大部分亞洲經濟體系受到亞洲金融風暴嚴重衝擊後，該國的資訊科技發展令人刮目相看。是項擬議職務訪問其後於2002年5月31日獲內務委員會批准。

訪問

1.3 下述6位議員組成的考察團於2002年9月23日至27日期間出訪韓國：

事務委員會主席單仲偕議員(考察團團長)；
事務委員會副主席楊孝華議員(考察團副團長)；
朱幼麟議員；
陳國強議員；
馬逢國議員；及
李華明議員(非委員的議員)

事務委員會秘書楊少紅小姐亦隨團出訪。

1.4 是次訪問的目的，是為直接瞭解韓國的資訊科技及相關界別冒升的原因，集中探討該國的資訊科技領域的發展現況，以及政府為推動資訊科技及相關界別，並創造有利該等界別發展的環境而制訂的政策和措施。

1.5 就此，考察團認為有必要研究韓國為制訂和推廣資訊科技及電訊政策的體制架構、政府部門和有關機構各自在推動資訊科技計劃所擔當的角色、電影業和遊戲產業等相關界別充分利用科技的情況，以及資訊科技界對韓國的經濟發展及其轉型至資訊型經濟的重要性。在為期4天的訪問期間，考察團曾訪問有關的部級機關、相關的國會常設委員會、規管機構、業界組織和市場上主要的營辦商。

報告

1.6 本報告由5個章節組成。第二章至第四章載述有關韓國資訊科技和電訊服務、電影業和遊戲產業的主要事項和考察結果，以及社會各界使用資訊科技的情況。第五章總結訪問活動，重點在陳述考察團成員作出的各項結論。**附錄I**載有詳細的訪問行程，**附錄II**詳列考察團曾會晤的人士。考察團擬訂其觀察所得的結論時，曾考慮從訪問活動中取得的參考材料和相關資料。該等材料及資料臚列於**附錄III**。

鳴謝

1.7 是次訪問活動，獲韓國駐港總領事聯同韓國漢城各有關機構統籌訪問行程，考察團深表謝忱。各成員亦衷心感謝香港旅遊發展局漢城辦事處在後勤輔助安排方面提供積極及適時的協助。此外，考察團亦感謝秘書處職員提供後勤輔助及研究支援，並協助擬備本報告。

主要指標

2.1 各成員考慮韓國在全球資訊科技領域上的地位時，察悉多項該國在使用情況和普及程度方面的主要指標。截至2001年年底，每100人便有個人電腦達44部。就互聯網用戶數目而言，韓國名列世界第五位，約有2 565萬個用戶(佔人口的52%)。在寬頻互聯網服務普及率方面，該國高踞世界首位，截至2002年6月底，約有921萬個住戶為寬頻服務用戶。韓國在電話線和流動電話用戶數目方面亦位列前茅，每100人便有58條電話線，而流動電話用戶約為3 000萬人。

2.2 關於資訊科技界對經濟的重要性，各成員察悉，韓國在2001年的人均國內生產總值為8,919美元，全國的國內生產總值為4,222億美元，當中資訊科技業佔12.9%，而在1998年則僅佔9.3%。在2001年，出口和進口貨值分別為1,504億美元及1,411億美元；同期，資訊科技業的出口和進口貨值分別達到384億美元及278.6億美元，令資訊科技界的貿易順差可彌補在其他界別的貿易逆差。

體制架構

2.3 信息通信部負責制訂電訊及資訊科技發展的政策，並得到多個政府部門、政府資助機構和研究院的支援。韓國國會轄下科學技術信息通信委員會負責審議有關的政策，以及關乎電訊及資訊科技的法案。下文各段簡介若干主要部級機關／機構各自發揮的角色和職能。

信息通信部

2.4 鑒於電訊、廣播和資訊科技漸趨匯流，信息通信部負起整體和集中的責任，負責督導、統籌並制訂韓國在電訊、廣播、資訊科技和郵政服務方面的政策。信息通信部已頒布多項目標，旨在致力加快資訊化、推動資訊科技業，以及開放電訊服務市場。信息通信部的組織圖載於本章附件。

2.5 值得注意的是，除了信息通信部外，政府最高層亦十分重視資訊科技發展。由總理親自擔任主席的促進資訊化委員會，成員包括全體部長，負責檢討促進資訊化總綱計劃的進度。此外，由總統擔任主席的資訊化策略會議，則透過部級機關之間協調政策，確立全國資訊科技政策的策略性方向。

國會轄下科學技術信息通信委員會

2.6 根據《國會法》第37條，韓國國會設有17個常設委員會，科學技術信息通信委員會屬其中之一，負責審議信息通信部及科學技術部政策範疇內的事項和法案。委員會主席由委員會委員互選產生。

韓國信息學會發展研究院

2.7 韓國信息學會發展研究院於1988年1月成立，屬政府資助的研究院，專門從事有關資訊和通訊方面的政策研究。研究院約有300名研究人員，當中約70人是兼職人員。此外，研究院可按需要延聘海外專家／顧問提供服務。韓國信息學會發展研究院曾進行廣泛研究，以瞭解資訊科技業的趨勢、傳統經濟結構在新興資訊型社會下的轉型，以及具競爭力的電訊市場所需的規管架構。

2.8 韓國信息學會發展研究院的研究集中進行經濟性分析。研究院的主要職能是提供政策方案，供信息通信部和其他政府部門考慮，藉以制訂得以持續和提升資訊型經濟的政策。

韓國電子通信研究院

2.9 韓國電子通信研究院於1976年成立，是附屬政府的非牟利研究院，專門從事技術方面的研究。研究院位於距離漢城約2.5小時車程的大田市，由3個科、6個研究實驗室和一個相關聯機構(國家安全研究院)組成。該3個科負責資訊安全研究、策略性規劃及行政工作。研究院有1 905名職員，當中1 656人是研究人員，超過90%的研究人員持有碩士或博士學位。研究院在2002年的大部分收入(2億6,700萬美元)來自政府資助(2億3,000萬美元)及業界資助(2,700萬美元)。研究院未來5年的研究預算為3億8,100萬美元。

2.10 韓國電子通信研究院多年來已成功開發數碼轉換技術、高密度半導體和微型超級電腦系統。為配合日後的需要，現時的研究和發展方向正集中開發第四代流動通訊技術、互聯網伺服器新一代技術，以及資訊安全所需的動態網絡系統。

2.11 韓國信息學會發展研究院就政策方案進行研究，而韓國電子通信研究院則進行技術方面的研究。韓國電子通信研究院自行決定研究項目，但其研究工作須接受政府進行審計。業界和政府均使用韓國電子通信研究院的服務。韓國電子通信研究院除了是中小型公司的創新技術的主要供應機構外，亦為政府進行全國性研究計劃。

2.12 韓國電子通信研究院亦設有一個展覽中心，讓訪客可觀看各種尖端科技和產品的示範，例如骨骼導傳式電話、語音翻譯系統和立體地理資訊系統。

國家電腦化促進局

2.13 國家電腦化促進局於1987年成立，屬法定組織，負責領導韓國政府和公營機構使用資訊科技。其主要責任包括建設並推展韓國資訊基建、開發及維持供公眾共用資訊的資訊系統、建立資訊科技標準、評估及審計資訊科技項目和系統，以及向部級機關或政府機構提供資訊科技方面的顧問服務。此外，國家電腦化促進局每年更新“資訊化指數”，藉此預測及比較韓國與其他50個先進國家／地區的資訊化水平。國家電腦化促進局每年發表資訊化白皮書時會公布該套指數。

2.14 國家電腦化促進局在協助擬訂一系列促進資訊化總綱計劃方面擔當重要角色。最新的總綱計劃“2006年電子韓國展望”，為提升韓國成為資訊化的領先國家鉤劃總體策略。

2.15 關於韓國推行電子政府計劃的情況，各成員察悉，該國已確立共11項有關創新政府服務及提高其生產力的主要電子政府項目，預期在2002年年底前完成。國家電腦化促進局負責監察該等項目，每兩星期提交一次進度報告。目前，政府所有招標工作均以電子方式進行，不再沿用慣常的遞交標書模式。據國家電腦化促進局表示，商界對轉用電子招標方式的規定並無反對。

具潛質信息通信公司協會

2.16 具潛質信息通信公司協會獲得信息通信部正式授權，於1997年成立，屬非牟利機構。協會成員包括與資訊科技界有關的韓國中小型創業公司，現時的成員數目約有1 500家韓國公司。協會的經費來自信息通信部的資助和成員公司的會費，其使命是加強支援中小型創業公司。協會轄下各界別委員會在與政府討論有關事項並就資訊科技政策提交建議上，擔當較積極的角色。具潛質信息通信公司協會將會成立一家創業投資公司，在財務和管理方面支援新成立的資訊科技公司。此外，信息通信部會加強協會在提供有關會計、法律和海外市場資訊方面的諮詢功能。協會的其他計劃包括每季送贈個人電腦予落後地區的學生。

業界營辦商

2.17 考察團除了會晤有關政府部門、規管機構和相關組織外，亦曾訪問韓國主要的流動服務營辦商SK Telecom，以期加深瞭解該公司的營運經驗和一般的市場狀況。

2.18 SK Telecom前身為成立於1984年的韓國流動電信服務有限公司。現時是韓國最大的流動通訊服務營辦商，約有1 600萬客戶。截至2001年12月31日，SK Telecom的市場資本值約為192.3億美元(23.9萬億韓圓)。該公司的市場佔有率為53%，取得市場優勢。韓國流動服務市場上的其他營辦商包括LG Telecom及KT Freetel。

2.19 韓國公平貿易委員會曾於2000年4月批准SK Telecom收購Shinsegi Telecom。當時附帶一項條件，規定SK Telecom及Shinsegi Telecom的合併市場佔有率須於2001年6月底前降至50%以下。SK Telecom趁此機會逐步淘汰交費紀錄經常欠佳的客戶，藉此改善客戶的質素。結果，整體客戶的質素大為提升。上述限制於2001年下半年撤消後，SK Telecom的市場佔有率逐漸回升至超過50%。

2.20 SK Teletech為SK Telecom的附屬公司，是韓國首屈一指的蜂窩式手機製造商。該公司以SKY品牌已在市場上推出為顧客而設的流動多媒體產品。SK Telecom計劃擴充業務進軍中國市場，並與中國聯通(中國第二大流動網絡營辦商)簽訂技術及網絡營運諒解備忘錄。

2.21 該公司推出的最新服務之一，是名為“NATE”的有線及無線綜合互聯網多媒體服務。為鼓勵更多人使用無線互聯網，該公司正與內容供應商緊密合作，創制有吸引力的內容，並推出顧客能夠負擔的配套定價系統。

值得關注的政策事宜

2.22 考察團與公營及私營機構代表就電訊及資訊科技政策交換意見時，積極探討多項廣受關注的事宜。

開放電訊市場

2.23 考慮到香港由2003年1月1日起全面開放固定電訊網絡服務市場，考察團成員極有興趣探討韓國在開放電訊市場方面的經驗及其所遇到的問題，例如新營辦商的市場佔有率偏低、在打破現有營辦商的市場優勢所遇到的困難等。

2.24 信息通信部一再肯定其開放市場及促進競爭的政策，並告知考察團該國已通過法例，把國營企業(例如韓國電信)私有化，並提高外資在電訊企業擁有權比率的上限。此外，只要營辦商能夠履行各項必要規定，該國並無限定擬發出的電訊牌照數目。信息通信部承認，新營辦商或須經過若干時日，才能與現有營辦商公平競爭。目前，新營辦商有權更靈活地調整其收費結構，即他們可自行決定其收費水平，但現有營辦商的收費則有上限及下限。

規管事宜

2.25 關於韓國政府的政策，是否要求新持牌機構須自行鋪建網絡，而不是透過互連安排使用現有營辦商的網絡，信息通信部認為，政府的一貫目標是鼓勵營辦商進行以設施為本的競爭。然而，為免在某些情況下網絡投資出現重疊，政府亦認為制訂有效快捷的互連機制至為重要。在2000年12月制定的《電信業務法》規定，本身建有設施的現有營辦商須向其競爭對手提供可分拆元件。此外，信息通信部亦已於2001年12月落實詳細的分拆安排，其中包括定價制度。

2.26 至於競爭事宜及韓國電訊界就此所受的規管，各成員察悉，一如經濟體系內的其他界別，電訊界亦受到公平貿易委員會執行的《公平貿易法》這項全面性法例所規管。信息通信部是業界的規管機構，時刻密切注意市場動態及競爭。

2.27 考察團成員提到香港在2002年9月受颱風吹襲期間，因通訊量比正常繁忙時間超出6倍以上而造成電話網絡嚴重擠塞。他們問及韓國約在8月時受颱風正面吹襲間期在通訊方面的經驗。信息通信部告知成員，該國的網絡容量並無出現問題，不過，該次颱風確有對硬件設備造成一些破壞。

資訊基建及支援

2.28 各成員理解，提供穩固的資訊基建對於在政府、社會和住戶層面推展資訊化至為重要。就此，考察團察悉並對韓國政府在1995年推行的韓國資訊基建計劃深感興趣。該國建造了一個高速寬頻網絡，接駁144個通話地區，並於2000年投入服務，較原定計劃提早兩年。此外，有10 482所小學，中學和高校獲提供設施以每秒2mb的速度接入互聯網，另有36 689條線路供應予政府辦事處、研究機構和圖書館等公營機構使用。韓國政府的目標是在2005年或之前，為84%的韓國住戶提供每秒20mb速度的寬頻通訊服務。

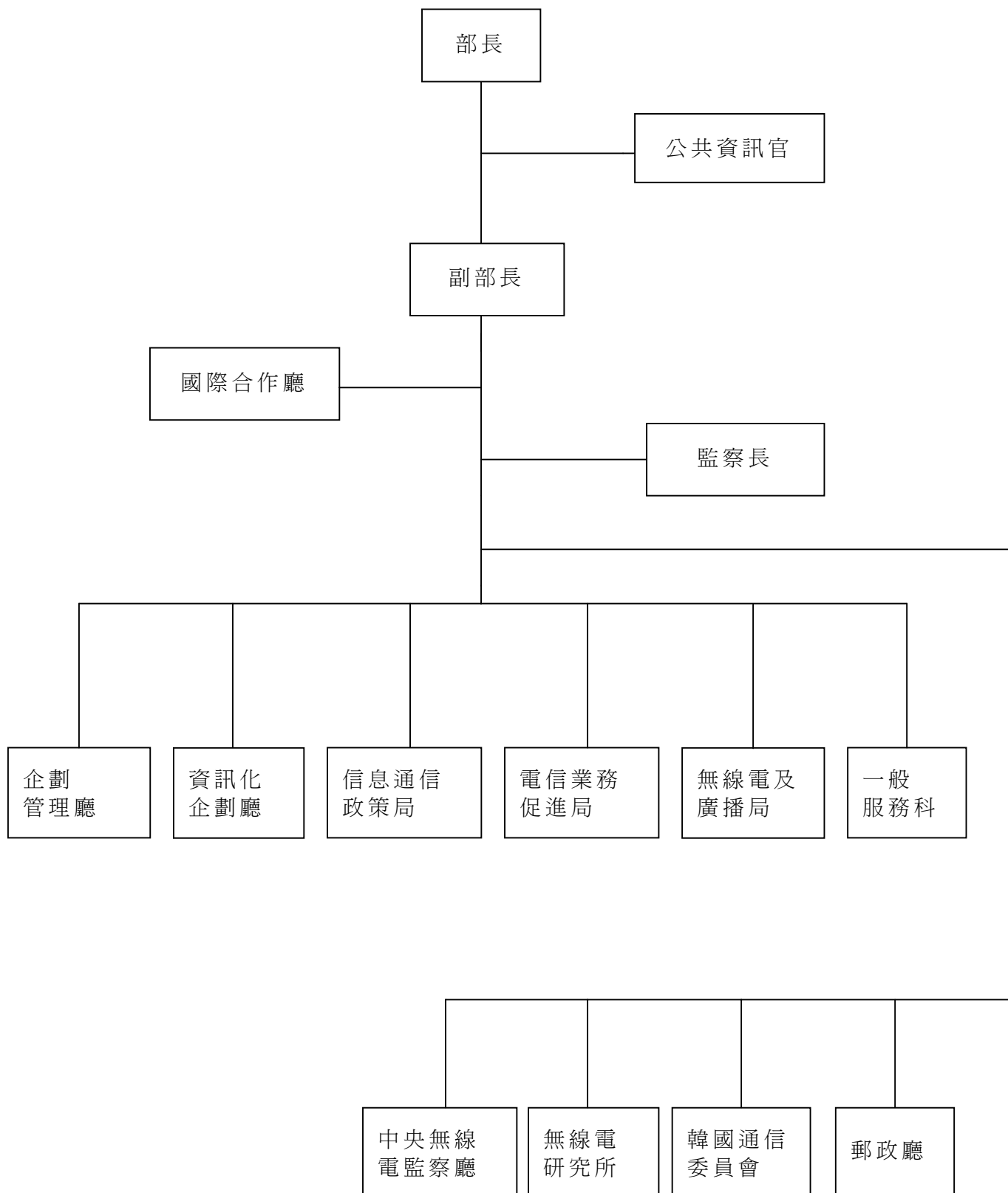
2.29 在財務支援方面，該國設有資訊社會促進基金，為有利韓國資訊科技發展的活動提供資金。簡括而言，資訊社會促進基金的經費來源包括向業界主要營辦商的收入開徵的費用，以及第三代流動服務的頻譜使用費。資訊社會促進基金及相關財務安排均在法例中訂明。考察團成員亦察覺，韓國政府和有關機構對資訊化工作表現出堅定決心及信心。

立法機關的角色

2.30 韓國國會的相關委員會(科學技術信息通信委員會)主席與考察團作簡短會晤時指出，由於資訊通訊事項相對較為技術性，加上社會上多年來已形成共識，認為資訊科技發展對國家極為重要，所以，雖然委員會委員來自不同黨派，代表不同的政治利益，但彼此之間對有關資訊通訊的事項並無太大分歧。委員會因而能夠實事求是地專注商議該等事項。

2.31 在討論韓國資訊科技界的驕人發展時，委員會主席指出，大部分的成果應歸功於政府擔當非常積極的角色，推動多項措施，例如投資在資訊基建和資訊科技教育方面、推行總綱計劃和策略、為新成立的資訊科技公司和企業提供支援等。在1997年年底發生亞洲金融危機後，資訊科技業已成為主要推動力，對振興全國經濟起關鍵作用。一些分析家認為因為韓國人追求創新，決心迎向挑戰及達致成功，因而進一步把該國資訊化的成果與韓國的文化或民族性扯上關係。

信息通信部的組織圖



第三章 — 遊戲產業及電影業

3.1 考察團察覺到，韓國發展資訊科技並提供所需的資訊科技基建之餘，亦惠及其他界別的發展。本章綜論因寬頻媒體市場得以全面發展而受惠的韓國遊戲產業，以及科技應用日趨重要的電影業。此外，本章亦會概述政府和有關機構在推動有關業界發展所發揮的功能和角色。

政策責任

3.2 遊戲產業和電影業的政策責任由文化觀光部肩負。經過一連串重組後，該部於1998年2月由以前的文化體育部改組為文化觀光部。該部轄下有8個廳／局和一個科，各自負責不同的綱領範圍。文化觀光部的組織圖載於本章附件。關乎遊戲產業和電影業發展的事項和政策隸屬文化產業局的職權範圍，其主要工作之一是協助發展文化產業，冀能在未來數年把文化產業轉型為國家經濟增長的要素。

遊戲產業

目前發展情況

3.3 根據在2001年進行的一項調查，82%的韓國人曾參與某種形式的互動娛樂。在2001年，約有2 100家遊戲產業公司聘用了約24 000名僱員。該行業正以每年50%的增長率不斷發展，在2002年新成立的遊戲產業公司數目是上一年的兩倍。

3.4 在韓國所有以文化內容作招徠的市場中，遊戲產業市場展示的潛力最大，而電腦遊戲產業現時是該國的主導行業。該行業在2001年帶來的收入達25億美元，而出口的韓國遊戲每年增長率接近30%，在2001年的貨值為1.3億美元。時至今日，韓國已蜚聲國際，成為NCsoft公司銷量最高的角色扮演遊戲“Lineage”的基地，該遊戲是現時世界上最多用戶的收費網上遊戲，全球有超過400萬個活躍用戶。

政策措施

3.5 文化觀光部透過轄下的文化產業局，藉着改善相關法例和制度、加快在遊戲產業的私人投資及培訓具備專門技術的人員，從而制訂並推行有關遊戲產業的政策。文化觀光部於1999年推行“文化內容產業發展五年計劃”，並已推出“21世紀韓國文化內容展望”和“文化內容產業展望”等項目，令韓國文化內容產業的營運空間得以改善，並為行業的發展奠定基礎。政府在1996年6月對《聲音紀錄、錄像產品及遊戲產品法》作出修訂後，實施一套關乎遊戲產業的全面政策，確立遊戲是一種新媒體產品，也是文化觀光部積極推廣政策的目標項目。

3.6 隨着韓國遊戲產業進入“起飛”期，現時的政策焦點是開發遊戲產業技術、栽培遊戲產業公司及培訓具備專門技術的工作人員。

3.7 自2002年10月起，各類電腦遊戲必須經韓國媒體評級委員會評定級別。評級制度分3級，即適合任何年齡的人士、適合18歲及以上人士和適合15歲及以上人士。在2001年，有1 043個遊戲通過委員會的評級檢查，有8個遊戲則被擱置。81%獲評定級別的遊戲均適合任何年齡的人士。

韓國遊戲產業開發院

3.8 韓國遊戲產業開發院前身為韓國遊戲產業促進中心，由文化觀光部於1999年創辦。該院為韓國遊戲產業提供核心支援基建。設立韓國遊戲產業開發院的資本成本介乎200億韓圓，每年的經常費由政府承擔。開發院位於漢城市中心一幢大廈的30至36樓。除了其中一層用作行政辦公室外，其餘各層均指定供遊戲開發從業員和遊戲開發公司之用，包括在其中一層設置多個配備尖端科技的工作室，供遊戲製作各個階段使用。據考察團觀察所得，該幢大廈的保安非常嚴密。

3.9 政府創辦韓國遊戲產業開發院，是藉此致力培育遊戲產業的發展。開發院擔當“孕育”遊戲產業公司的重要角色。目前，韓國遊戲產業開發院已挑選多家具潛質但欠缺所需資本的公司加以栽培。該等公司可在開發院的物業內設置辦公室，最初兩年免租，免租期也可延至3年。在“孕育期”的公司只需應付本身的其他間接成本，並以極低收費使用開發院提供的設施。“孕育”計劃的目的，是使具創意的遊戲開

發從業員得以起步，因為他們未必具備所需的資源和經費以推展值得開發的項目。

3.10 韓國遊戲產業開發院亦營辦遊戲產業投資協會，積極投資在專門開發網上遊戲或各種非網上遊戲的具潛質遊戲產業公司，藉此促進該行業的發展。目前，協會設有350億韓圓的投資資本基金，當中有120億韓圓已投資在新成立的遊戲產業公司。協會並無訂明對每家公司的投資上限，但是，平均投資額介乎5億至15億韓圓。回報率在現階段尚未得知，但考察團得悉部分新的遊戲產業公司非常成功。

3.11 在提供遊戲產業受訓人才方面，韓國遊戲產業開發院營辦一所遊戲學院，為每個與遊戲產業相關的範疇培訓人才。遊戲學院亦營辦一個遙距教育系統。其他的支援協助形式包括設立資訊圖書館，對海外市場進行研究，發表有關國內遊戲產業趨勢、統計及分析的資料。

電影業

目前發展情況

3.12 韓國電影近年不僅在韓國的口碑甚佳，在海外亦大受歡迎，多齣韓國電影在香港相當賣座的成績足以為證。各成員察悉，2001年韓國出口電影帶來的收入達1,200萬美元，而2002年上半年的有關數字已達1,150萬美元。在內銷市場方面，韓國電影現時的市場佔有率約為50%，而在2001年年底則約佔40%。

政策措施

3.13 為致力提升韓國電影在國際上的競爭力，文化產業局已制訂多項政策，目的是為電影、動畫電影和錄像製作及其他高增值文化界別擴展基礎設施。文化觀光部亦已公布，政府的政策是為電影業的發展提供有利環境。

韓國電影委員會

3.14 韓國電影委員會是政府支援的獨立管理機構，負責在韓國和海外推廣並支援韓國電影。最初在1973年成立時稱為韓國影業促進

會，其後於1999年5月改組，並獲賦予更廣泛職權以推廣及支援電影業。現時韓國設有3個地區電影委員會，分別是漢城電影委員會、光州電影委員會和釜山電影委員會。

3.15 韓國電影委員會現時由9位專員組成的小組負責管理，當中有學者、電影製作人和其他由文化觀光部委任的業界代表。韓國電影委員會的正副主席聯同其他專員負責制訂和推行電影政策。韓國電影委員會為該國電影業提供各式各樣的推廣及支援計劃，由進行研究及培訓新加入的電影製作人，以至向本地電影製作人提供財務、技術和市場推廣支援等。

3.16 在財務支援方面，韓國電影委員會的推廣部負責管理多個為支援業界而設的基金，包括：

- ◆ *電影籌劃資助基金*為每齣長片提供不超過1,000萬韓圓(7,700美元)資助，每年限資助14齣。*動畫電影籌劃資助基金*為籌劃中的每齣動畫電影提供不超過5,000萬韓圓(38,000美元)資助，每年限資助4齣。獲資助的電影倘其後獲得製作費，必須先償還基金提供的資助額。
- ◆ *電影製作資助基金*每年資助獲選的3齣藝術電影和4齣低成本製作電影。藝術電影和低成本製作電影可分別得到其總製作成本30%和50%的資助。電影在放映後倘利潤超過製作費(扣除基金資助的金額)，必須先償還韓國電影委員會給予的資助額。
- ◆ *數碼電影發行資助基金*為每齣電影提供6,000萬韓圓(46,000美元)資助，每年限資助4齣，為該等電影提供技術支援，以便可在普通電影院放映。該筆補助金不需償還，但各受資助者須呈交技術及市場評估報告。
- ◆ 電影製作人可以電影版權作抵押，向電影委員會申請貸款，每齣電影的貸款額最多為6億韓圓(46萬美元)或不高於其總製作成本的50%，並須於貸款日起計兩年內償還。

3.17 各成員與韓國電影委員會就電影製作資本交換意見時得悉，在1999年首次推出的“電影投資基金”類似互惠基金，投資公司、個人和機構投資者(例如小型業務企業和韓國電影委員會)合力籌募一筆資金以作投資，而負責執行的夥伴(多數情況下是投資公司)把籌得的款額約50%至70%投資於電影，5年後按投資者各自的出資額攤分盈利。現時有15個這類投資基金，資本總值約為2,500億韓圓，每個基金都有各自的基金經理。

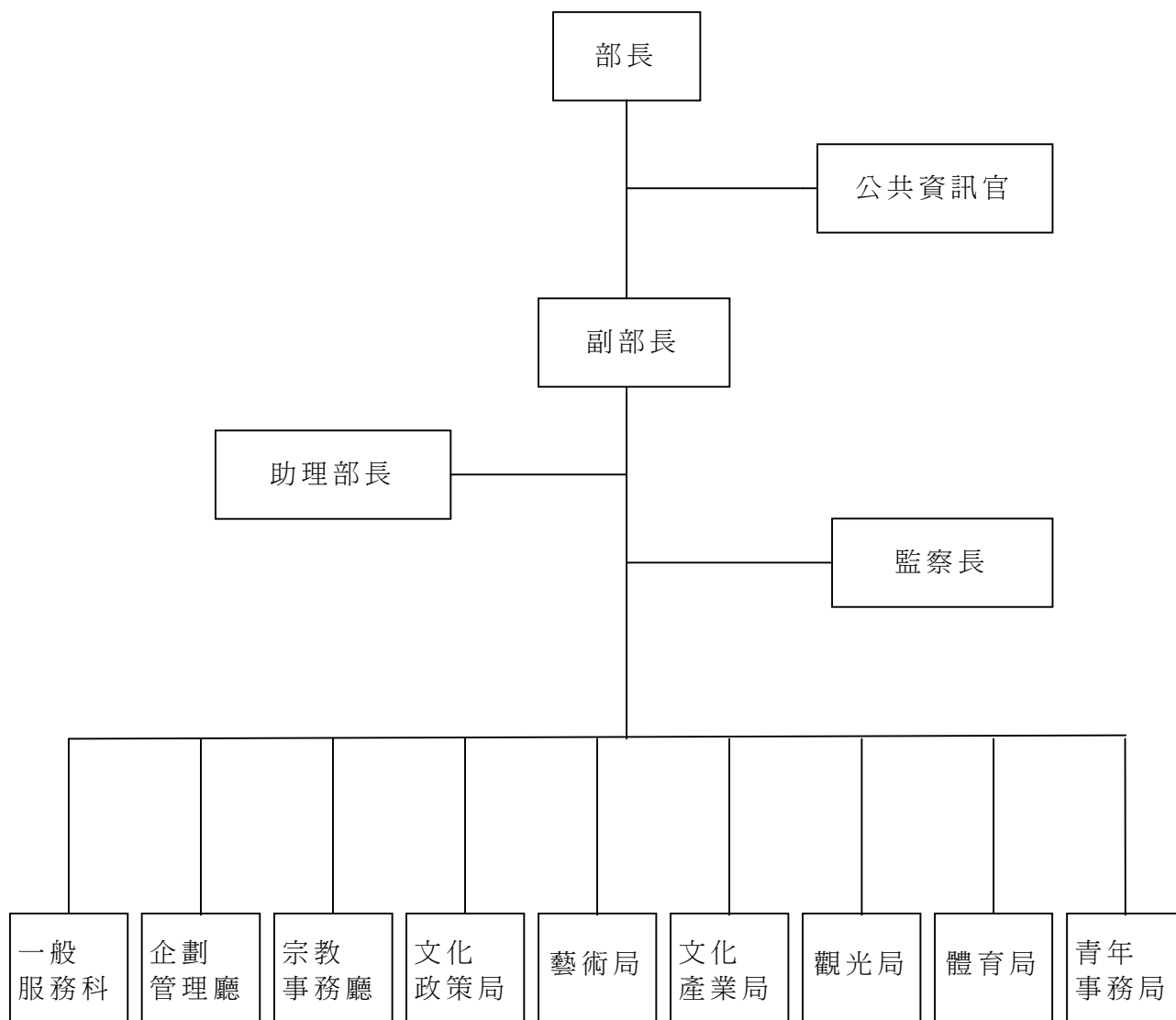
3.18 韓國電影委員會亦開辦韓國電影藝術與動畫藝術學院。學院設有高科技設備和聘有專業導師，為從事視覺藝術的專業人士提供培訓。要增強韓國電影的競爭力，必須有高質素的電影劇本。為此，韓國電影委員會每年舉辦兩次編劇比賽。韓國電影委員會亦每年主辦韓國獨立製片及短片電影節，鼓勵短片製作。在國際層面上，韓國電影委員會積極參與向海外推廣韓國電影，並為韓國電影參加國際電影節提供支援。

漢城電影製作中心

3.19 漢城電影製作中心是政府建造的主要基建，現時由韓國電影委員會管理，為電影製作提供所需的設施。電影製作中心被視為韓國視覺產業極重要的資產，也是製作視覺產品的勝地。

3.20 電影製作中心所在地距離漢城市中心約40分鐘車程，佔地約1 323 100平方米，設有6間電影工作室(包括特技效果和先進的攝錄工作室)、一間歷史戲劇佈景室、一間法院佈景室、一間協助拍攝之用的電影支援大堂，以及一間作後期製作之用的電影大堂。製作中心亦配備各種道具和服裝、攝影機、燈光和其他高科技電影設備，電影製作人只須支付費用，便可租用和使用工作室、各種設備和服務。對電影業而言，製作中心是為電影製作提供“一站式”服務的中心，從拍攝到完成階段所需的服務都一應俱全。漢城電影製作中心亦開放予公眾人士參觀，並收取入場費，該中心現已成為吸引本地和海外遊客的旅遊景點。

文化觀光部的組織圖



資料來源：譯自 www.mct.go.kr/english

第四章 — 社會各界使用資訊科技的情況

4.1 韓國政府和有關機構已投放大量資源，並率先推出多項計劃，把國家轉型為領先的資訊型社會。與此同時，社會各界採用資訊科技的普及水平，以及充分利用資訊科技來提升生活質素的程度，也是顯示社會邁向資訊化的重要指標。就此，考察團察悉韓國資訊科技領域的多項重要發展，包括建立資訊網絡村、急速發展的個人電腦室(網吧)，以及資訊科技深入日常生活。各成員對這些發展深感興趣。

資訊網絡村

4.2 韓國政府除了提供先進的基建和尖端科技外，亦很重視把資訊科技帶入一般家庭，以及消除殘疾人士、長者和低收入人士等弱勢社羣所面對的數碼隔閡。有鑒於此，政府於2001年1月制定《消除數碼隔閡法》，規定為人口中受到經濟、身體和社會不利因素影響的弱勢社羣提供使用資訊科技的機會。此外，政府行政及內務部亦已推出資訊網絡村計劃。

4.3 資訊網絡村是政府指定的屋村，居民在村內可使用互聯網進行日常活動和交易。該些網絡村位於全國不同地方及從事不同經濟活動(例如務農、捕魚)，由政府按其偏遠程度、獨特性及居民使用資訊科技的能力選出。截至2002年5月，全國共有20條資訊網絡村，政府亦計劃成立更多此類網絡村。

4.4 在政府支援方面，每條資訊網絡村都備有高速接駁互聯網的設施，讓居民以低廉費用接駁互聯網，每個住戶亦可免費獲得高效能的個人電腦。每條村都設有一個資訊站，方便居民透過聯機方式獲得大部分的政府服務。此外，政府亦在配備先進教育設施的培訓中心，為居民提供免費的資訊科技培訓。每條資訊網絡村亦各自成立運作委員會，由該村村民擔任委員會成員，負責管理村內的資訊中心及不時更新網絡村的網頁。居民亦可使用網絡村的網站，推廣區內的景點和土產，以及進行電子商貿。

4.5 考察團曾參觀 Gaehwa Village，它是漢城都會區內唯一的資訊網絡村。村內有超過400個住戶，所有居民都必須在互聯網處理事務。考察團獲悉，居民透過視像會議方式舉行會議。為 Gaehwa Village 提供資訊科技設施每月所需的營運開支約為200萬韓圓，悉數由政府承擔。考察團與居民作非正式會晤時，居民(大部分為家庭主婦)對於成為資訊網絡村成員表現高度興趣，並引以為榮。

個人電腦室(網吧)

4.6 韓國過去數年的個人電腦室熱潮被視為韓國互聯網文化的一大特色。顧客在個人電腦室最常見的活動是參與網上遊戲。個人電腦室的數目如雨後春筍，主要是由於個人電腦遊戲“*Starcraft*”深受年青人歡迎。截至2001年，個人電腦室的數目已達23 000間。

4.7 大部分個人電腦室均設有高速個人電腦和其他相當先進的資訊設備，提供網上遊戲、資訊搜尋、網上聊天、網上證券交易及電子商貿等各種服務。一般而言，視乎個人電腦室的規模，個人電腦線路的容量介乎每秒256kb至專用的E1線路。在收費方面，通常以每小時計算，由每小時1,000韓圓至2,500韓圓不等。使用打印、掃描等其他服務須另行收費。個人電腦室全日24小時開放。自2002年5月起，個人電腦室內禁止吸煙。為保護兒童和青年免受暴力或色情資訊影響，使用者均無法進入載有這類資訊的網頁。

4.8 部分考察團成員提及較早時北京一間網吧發生火警導致很多青年死亡的事件，以及香港現時也有提出應否就網吧訂立規管架構的問題。由於個人電腦室在韓國甚為普及，各成員很有興趣瞭解韓國有否訂立任何規管個人電腦室的制度。與考察團會晤的政府官員認為，個人電腦室的發展，對於孕育資訊科技文化和遊戲產業至為重要。韓國個人電腦室須遵守適用於公眾場所的一些結構及防火安全規定。然而，現時並無特定法例專門規管個人電腦室。

日常生活中應用資訊科技的情況

4.9 考察團成員在韓國逗留期間，除了研究有關資訊科技、電訊、電影和遊戲界別等核心課題外，亦趁此機會體驗及觀察該國在日常生活中廣泛採用資訊科技和有關技術的情況。

4.10 在漢城的繁忙街道走過，總會看見很多大型電視熒幕正在播放新聞或一些娛樂節目。考察團獲悉，該等大型電視熒幕在世界杯比賽期間設置，方便直播足球賽事。此外，主要路口的交通燈由電腦操作，並會發出倒數話音，提醒橫過馬路的行人。

4.11 各成員甚感興趣的，是漢城市中心若干主要旅遊景點和遊客資訊中心均配備設施，讓遊客免費接入互聯網。前往韓國的旅客對此項服務印象尤其深刻，因為雖然身處異地，仍可與全球各地保持聯繫。仁川國際機場離境大堂同樣設置多台個人電腦，旅客可免費使用該等設備接入互聯網和收發電子郵件。

5.1 考察團成員大致上同意，為期4天的訪問已達致原定目的，讓考察團可直接瞭解韓國資訊型經濟的迅速發展。各成員尤其珍惜與公營及私營機構代表會晤的機會，就彼此關注的事項交換意見。儘管韓國的經驗未必可直接或即時套用於香港，但成員認為透過各項觀察所得的結論，亦可供決策者和立法者在研究發展先進的資訊型經濟時，作為有用的參考資料。該等結論主要圍繞以下方面：

- (a) 政府支援資訊科技發展所擔當的角色；
- (b) 協力推廣資訊科技；
- (c) 資訊科技與其他經濟界別的相互關係；及
- (d) 香港的競爭優勢。

政府支援資訊科技發展所擔當的角色

5.2 考察團所察覺到的其中一個顯著特點，是韓國政府在推動經濟發展方面擔當非常積極的角色，並銳意為資訊科技和相關界別的發展投放龐大資源。

5.3 從體制安排和策略性規劃而言，各成員察悉，韓國政府曾改組負責資訊化工作的政府機構；制定相關法例；成立高層次委員會，例如由總理擔任主席的促進資訊化委員會；設立強大的研究機構，例如韓國電子通信研究院和韓國信息學會發展研究院；制訂一系列總綱計劃，例如“21世紀數碼韓國”、“2006年電子韓國展望”及《韓國互聯網白皮書》等。韓國政府亦為落實眾多目標設定時間表，包括建造先進的資訊基建、建立數碼政府、開發主要的科技及提升國民使用電腦的能力。各成員察悉，韓國政府高層高度重視資訊科技發展，更把它列為政策議程的首要工作。

5.4 在香港，政府通常不會提供直接援助來扶助某個行業。但韓國的情況則不同，政府會採取積極措施，以各種方式扶助資訊科技和相關界別。新成立的小型及具潛質的資訊科技公司，透過政府資助的機構(例如具潛質信息通信公司協會)，可以獲得資助和其他支援服務。就電影業而言，由政府興建的漢城電影製作中心，設備齊全，為電影製作人提供基建支援。由韓國遊戲產業開發院推展的“孕育”計劃，旨在扶助遊戲產業從業員起步。各種措施均顯示韓國政府銳意把資源投放在其認為重要及具潛質的行業。

5.5 各成員認同資訊科技界在韓國經濟體系的重要性。他們理解到，該國的資訊科技、電訊、電影和遊戲產業等行業迅速冒升的因素之一，是政府在政策上積極引領和提供支援。韓國政府與社會各界均顯示決心，並銳意在短時間內把該國轉型為資訊知識型社會，這點亦令成員印象深刻。然而，有關政府在經濟活動上擔當的角色所涉及較廣泛的問題，如政府在推動某些行業的發展方面的參與程度，各成員並無一致意見。他們原則上同意，在決定政府應否及如何提供支援時，必須考慮所有相關因素，例如向有關人士進行諮詢、瞭解公眾的期望、衡量對社會的裨益、評估支援措施在資源方面的影響，以及有關決定需要恪守公平原則並具透明度。

協力推廣資訊科技

5.6 各成員理解，要推動電子社會，無論在建設所需的基建、科技的應用及提升市民使用電腦的能力等各方面，各部級機關／政府機構的積極參與均極為重要。在韓國，除了信息通信部致力制訂、統籌和主導各項政策措施外，其他部級機關在推展所需政策和計劃方面都擔當積極角色，這對建立資訊型社會亦起關鍵性作用。

5.7 考察團察悉，在信息通信部努力不懈的同時，文化觀光部也積極參與推動遊戲產業和電影業的發展，使該等行業可充分利用科技，並藉先進的資訊基建得以迅速增長。對社區使用者的支援方面，由政府行政及內務部推出的資訊網絡村計劃，使偏遠鄉村居民的日常生活能夠邁向資訊化。各成員認為就香港的情況而言，雖然工商及科技局肩負資訊科技發展的基本政策責任，但個別政策局和部門亦應在其政策範疇內，持續推展值得實行的資訊科技措施和計劃。

資訊科技與其他經濟界別的相互關係

5.8 各成員察悉，資訊科技並非獨立的經濟活動，而是推動其他經濟界別發展的動力。韓國的情況足以證明，蓬勃興旺的資訊科技界能促進其他經濟界別的發展和提高競爭力。舉例而言，該國建造先進的寬頻基建，為網上遊戲、動畫和網上交易服務等各類以互聯網為本的業務提供穩固基礎，由此帶來可觀的經濟效益。韓國遊戲產業現時每年的增長率為50%，在2001年的出口貨值約達1.3億美元。其他工業

及非工業界別亦充分利用資訊科技來提高生產力，並因而受惠。資訊科技被廣泛應用於經濟或社會活動，例如金融交易和醫療管理等。根據已公布的資料，網上金融交易日趨普遍，現時已有1 131萬個用戶使用互聯網銀行服務。截至2001年12月，在所有證券交易中，以貨幣價值計算，約67%是透過互聯網處理的。眾多資訊科技創業公司的成立，亦有助創造就業機會，令資訊科技人員的數目由1997年的101萬人增加至2001年的116萬人。

5.9 從是次訪問韓國期間的觀察所得，各成員均同意，完善的資訊科技，實為促進經濟增長的催化劑。因此，各成員認為在考慮進行資訊化工作的成本效益時，實在不容忽視資訊化在帶動整個經濟增長的宏觀效果。

香港的競爭優勢

5.10 考察團成員在訪問期間與有關部門／機構交換意見時欣悉，香港近年在資訊科技和相關界別的成就亦得到認同。韓國多個接待機構均提述，據國際電信聯盟於2002年9月發表的《流動數碼世代的互聯網》（“*Internet for a Mobile Generation*”）報告書所載，在流動／互聯網指數方面，香港在其他經濟體系之中名列榜首。上述指數旨在從資訊及通訊科技發展的角度，量度一個經濟體系的表現及其日後能否善用科技的能力。

5.11 不少曾與考察團會晤的部門／機構均對中國內地市場深感興趣。他們經常提到，中國市場在吸納資訊科技及電訊產品和相關服務方面，具龐大潛力。舉例而言，中國是韓國網上遊戲的主要出口市場之一，而“*Lineage*”是最受歡迎的出口產品。曾與考察團會晤的部門／機構，大部分均十分稱許香港的開放型經濟、穩健的金融基建和良好的法律制度，他們認為這都是香港競爭優勢的鞏固基石。他們又認為，香港人懂得英語也是香港具備競爭力的另一重要因素，因為英語被視為全球資訊型經濟的基本語言，也是互聯網最常用的語文。

立法會資訊科技及廣播事務委員會
前往韓國進行海外職務訪問
(2002年9月23日至27日)

訪問行程

- 2002年9月23日
(星期一)傍晚
考察團抵達漢城
- 2002年9月24日
(星期二)上午
訪問具潛質信息通信公司協會
參觀 C & S Technology Incorporation
- 下午
參觀 SK Telecom
與韓國國會轄下科學技術信息通信委員會
主席會晤
- 2002年9月25日
(星期三)上午
參觀位於大田市的韓國電子通信研究院
- 下午
訪問國家電腦化促進局
參觀資訊網絡村
- 2002年9月26日
(星期四)上午
與文化觀光部轄下文化產業局官員會晤
訪問韓國電影委員會
- 下午
參觀韓國遊戲產業開發院及其他有關公司
- 2002年9月27日
(星期五)上午
與信息通信部官員會晤
訪問韓國信息學會發展研究院
- 下午
考察團離開漢城啟程返回香港

考察團曾會晤的機構及人士的名單

信息通信部

次官

金泰賢先生

文化觀光部 — 文化產業局

文化產業局

局長

劉震龍先生

文化產業政策科

科長

慎庸彥先生

文化產業政策科

副科長

LEE Hae-Don先生

出版及報章科

科長

朴光武先生

電影及錄像科

科長

柳起善先生

遊戲及音樂產業科

科長

朴民權先生

國會轄下科學技術信息通信委員會

委員會主席

金炯旻先生

韓國信息學會發展研究院

企劃協調廳

高級研究委員及行政總監

吳貞澤先生

韓國電子通信研究院

院長

吳吉祿先生

流動通信研究所

副所長

HAN Ki-Chul先生

國家電腦化促進局

主席

SUH Sam-Young先生

信息政策科

副主席

HWANG Jong-Sung先生

韓國信息文化中心

信息文化推廣部

SEO Seung-hee先生

具潛質信息通信公司協會

高級經理

PARK H. G.先生

海外事務

經理

Tom (Dong-sup) Oh先生

C & S Technology Incorporation

副行政總裁

LEE Huen-Joo先生

S K Telecom

公共關係處

內部公共關係組

Lorraine KIM女士

韓國電影委員會

主席

LEE Choong-Jik先生

韓國遊戲產業開發院

院長

鄭永洙先生

海外業務部

經理

JAY WOO先生

考察團在進行訪問期間取得的參考材料
及在擬備觀察報告時曾經審閱的有關資料

刊物

1. IT Korea Guide
- A Great Power of Knowledge and Information
2. Korea Internet White Paper 2002
3. National Computerization Agency
4. Informatization White Paper 2002
- Global Leader e-Korea
5. e-Korea Vision 2006
- The Third Master Plan for Informatization Promotion (2002-2006)
6. IT Korea 2002
- The Vision for Constructing a Creative, Knowledge-Based Society
7. IT Sector in Korea : Successes and Challenges
8. Information Network Village
9. Open your e-life
10. Electronics and Telecommunications Research Institute Annual Report 2002
11. S K Telecom Annual Report 2001
12. Korea Film Observatory (Summer 2002)
13. Korea Film Commission
14. Seoul Studio Complex
15. The Rise of Korean Games
- Guide to Korean Game Industry and Culture
16. Korea Game Promotion Centre
17. Korea Game Development & Promotion Institute

網站

1. About Korea (www.korea.net)
2. The National Assembly of the Republic of Korea (www.assembly.go.kr)
3. Ministry of Information and Communication (www.mic.go.kr)
4. Cultural Industry Bureau, Ministry of Culture and Tourism (www.mct.go.kr)
5. National Computerization Agency (www.nca.or.kr)
6. Electronic Telecom Research Institute (www.etri.re.kr)
7. Information Network Village (www.invil.org)
8. Information Culture Centre of Korea (www.icc.or.kr)
9. Promising Information and Communication Companies Association (www.picca.or.kr)
10. S K Telecom (www.sktelecom.com)
11. The Korean Film Commission (www.kofic.or.kr)
12. Korea Game Development & Promotion Institute (www.gameinfinity.or.kr)
13. Korean Film Observatory (www.cjent.co.kr)