

香港特別行政區立法會

人力事務委員會 代表團

研究韓國創造就業機會
及培訓勞動人口的措施
的職務訪問報告

2004年5月9日至12日

目錄

章	頁
1 引言	1-2
2 開創職位的措施	3-9
3 職業訓練及僱員再培訓	10-13
4 資訊科技及文化內容產業	14-17
5 觀察所得及結論	18-19
鳴謝	20

附錄

I 代表團的訪問行程	21
II 代表團在大韓民國會晤的政府官員及其他機構代表的名單	22-23
III 訪問期間取得的參考資料一覽表	24
IV 勞動部組織圖	25

第1章 —— 引言

報告目的

1.1 立法會人力事務委員會代表團於2004年5月訪問大韓民國，研究該國在創造就業機會及為勞動人口提供培訓／再培訓方面的經驗。本報告闡述代表團的主要考察結果及觀察所得。

背景

1.2 人力事務委員會的職責是監察及研究與勞工及人力策劃事宜有關的政府政策及公眾關注的事項。

1.3 香港失業率高企的問題是事務委員會所關注的其中一個主要範疇。事務委員會部分委員認為，政府應採取政策及措施，創造就業機會。為使委員更深入瞭解海外國家的經驗，事務委員會在2003年12月18日會議上同意，事務委員會應前往大韓民國進行職務訪問，研究該國在創造就業機會及為勞動人口提供培訓／再培訓方面的經驗。事務委員會於2004年3月19日獲內務委員會批准前往韓國進行職務訪問。

代表團成員

1.4 代表團成員包括以下議員 ——

事務委員會主席劉千石議員(代表團團長)
事務委員會副主席陳國強議員(代表團副團長)
陳婉嫻議員
梁耀忠議員
鄭家富議員
李鳳英議員
梁富華議員
黃容根議員

1.5 事務委員會秘書湯李燕屏女士陪同代表團出訪。

訪問行程

1.6 代表團在2004年5月9日至12日訪問大韓民國漢城。在逗留韓國期間，代表團曾探訪勞動部(Ministry of Labour)及韓國產業人力工團(Human Resources Development Service of Korea)，聽取有關官員簡介韓國政府在創造職位及培訓和再培訓韓國勞動人口方面所擔當的角色。為瞭解韓國在發展某些深具創造就業潛力的行業(例如資訊科技及文化內容產業)方面的政策，代表團亦曾探訪信息通信部(Ministry of Information and Communication)、韓國文化產業振興院(Korea Culture and Contents Agency)、韓國遊戲產業開發院(Korea Game Development and Promotion Institute)及遊戲學院(Game Academy)。

1.7 訪問行程載於**附錄I**。代表團會晤的政府官員及其他機構代表的名單載於**附錄II**。訪問期間取得的參考資料一覽表載於**附錄III**。

第2章 —— 開創職位的措施

2.1 代表團與勞動部官員會晤，聽取他們簡介韓國的就業政策及創造就業機會的措施。代表團並就開創職位及解決失業問題的過程中遇到的挑戰，與有關政府官員交換意見。

概況

2.2 1988年至1997年的10年間，大韓民國一直都能維持約2%的低失業率。然而，1997年年底出現金融危機後，由於經濟急劇萎縮，以及隨之而來的公司架構重組，導致韓國失業情況嚴重惡化。

2.3 面對前所未有的嚴重失業問題，韓國政府盡一切努力促進經濟復甦，包括推動及支援中小型企業(下稱“中小企”)及創業投資企業、扶助新創辦的企業，以及改善投資環境。與此同時，韓國政府又採取全面措施紓緩失業問題，例如強化為失業人士提供的就業服務、透過工務工程計劃開設短期職位，以及增加職業培訓機會。

2.4 韓國得力於這些措施，加上不斷致力進行架構重組，在1999年2月一度攀升至8.8%的失業率，到2000年終於回落至4.1%。2001年至2003年期間，韓國失業率趨穩，維持在約3%的水平(2001年為3.8%，2002年為3.1%，2003年則為3.4%)。然而，自2003年後，失業率再次回升。截至2004年3月，失業率達3.8%。

2.5 韓國截至2004年3月的勞工市場情況如下 ——

主要就業指標	(單位：以 1 000 人計)
人口(15 歲及以上)	37 608
從事經濟活動的人口	23 249
就業人口	22 371
失業人口	878

按行業劃分的就業情況	(單位：以 1 000 人計，%)
農林水產業	1 781 (8%)
製造業	4 326 (19.3%)
建造業	1 817 (8.1%)
服務業	14 446 (64.6%)
• 批發、零售、酒店及食肆	• 5 878 (26.3%)
• 商業、個人及公共服務	• 6 412 (28.7%)
• 電力、運輸、通訊及金融	• 2 156 (9.6%)

2.6 2004年3月，總就業人數較一年前增加了534 000人，共計22 371 000人。按行業劃分，商業、個人及公共服務業錄得最大的就業增長率，較一年前增加了433 000人，升幅達7.2%。其次是製造業，就業人數較一年前增加了10萬人，升幅達2.4%。然而，農林水產業卻流失了74 000個(4%)職位；其次是電力、運輸、通訊及金融界，共流失了9 000個(0.4%)職位。

2.7 預計農林水產業及製造業職位會持續減少，但服務業職位則會每年增加40萬至50萬個。

就業政策

2.8 勞動部負責勞工政策。該部掌管勞工方面的事務，例如工作狀況標準、職業保障、解決失業問題的對策、僱傭保險、工業意外補償保險及勞資關係的調整等。勞動部組織圖載於**附錄IV**。

2.9 韓國的就業政策旨在確保國家經濟持續發展及改善就業質素。韓國政府認為，必需確保勞工市場具靈活性，並實現就業保障的目標。韓國政府已採取措施，為未被充分代表的羣體(例如失業人士、婦女及長者)提供更大支援，並透過採取積極的勞工市場政策，放寬勞工市場規例，藉以維持靈活穩定的勞工市場。

2.10 有關的政策措施包括 ——

- 使勞工供求情況更易調節，藉此幫助那些受勞工短缺問題影響的中小企獲得所需的勞動力；

- (b) 建立職業技能發展制度，支持終身技能的發展，並改革現有的資歷制度，滿足業界的需要；及
- (c) 為婦女、長者、殘疾人士、臨時工人及低收入人士等目標對象提供專門的就業支援服務，從而提高他們的就業能力。

2.11 為解決失業問題，韓國政府已把開創職位列為首要工作。2004年2月，工會、管方及韓國政府共同達成《開創職位社會協議》(Social Agreement on Job Creation)。三方均同意透過穩定就業情況、工資及勞資關係，致力開創更多職位。

2.12 根據該協議，工會在未來兩年將會協力穩定工資，以期開創職位及收窄大公司與中小企員工的工資差距。僱主同意不裁減員工。倘若無可避免地要裁員，僱主會向工會進行諮詢，以期盡量減少被解僱的員工數目。韓國政府將會撤銷對商業活動的規管，以及增加企業享有的稅務和財政優惠，以便公司在開創職位方面作出投資。韓國政府亦會按計劃實施開創職位的全面措施。現已成立民官合同開創職位委員會(Joint Public-Private Sector Committee on Job Creation)，監察該協議所承諾推行的措施的實施及進展情況。

開創職位的全面措施

政策方向

2.13 韓國政府以多管齊下的方式開創職位。有關策略如下 ——

- (a) 改善投資環境，吸引外資流入，並創造有利營商的環境；
- (b) 透過持續推行結構性改革，盡量增加新開設的職位數目；
- (c) 興建基礎設施，以配合經濟增長及提高開創職位的潛力；
- (d) 因應不斷轉變的經濟及社會環境，迅速及適時採取對策；及
- (e) 為勞動人口增進知識和技術，以配合經濟需要。

更積極開創職位

奠定蓬勃增長的基礎

2.14 韓國政府盡力擴大機構投資及吸引外資，尤其是某些就業潛力高的行業。該等措施包括簡化投資規例、調低公司稅率、為高科技公司提供現金補助以提高其生產力或興建研發中心，以及向外國投資者提供稅務優惠。

2.15 此外，韓國政府又劃設特別發展區及特別產業羣聚區，致力在該等區域內開創職位。舉例而言，釜山及光陽已劃為自由經濟區，以吸引物流分銷業的世界級企業在當地開設公司。

2.16 為了扶助新創辦的企業，藉以創造就業機會，韓國政府繼續致力 —

- (a) 提供有關創業及管理技巧的課程及培訓；
- (b) 增加“創業培育中心”的數目，讓新成立的公司集中設於同一地點，並共用設施及器材；及
- (c) 提供創業支援，例如設立小型商戶支援中心以便提供實地支援，以及提供政府擔保信貸。

提升產業競爭力

2.17 服務業在2003年佔韓國國民生產總值約57%。截至2004年3月，約有1 400萬人受僱於服務業。為了促進社會服務界(如教育、衛生及醫療服務)的發展，韓國政府認為有需要透過放寬投資限制開放市場，引進海外投資者。該國制訂計劃，吸引著名的國際學府和醫院在自由經濟區內營辦，以支持區內經濟。韓國政府透過提倡廣泛使用資訊科技，扶助知識為本的新產業。

2.18 為提升電子、半導體及汽車等重要產業的競爭力，韓國政府繼續推動嶄新科技的發展，並提供所需培訓，使工人掌握新技能。為擴大出口及刺激國內消費，韓國政府致力研發製造數碼電視及新世代汽車的嶄新技術，透過與有關公司、學術界及裝配公司相互合作，提供工程及專業人力培訓。

開創更多職位

中小企共享職位及填補職位空缺的情況

2.19 韓國的法定工作時數為每周44小時。《勞動基準法》(Labour Standard Act)於2003年9月經修訂後，法定工作時數減至每周40小時，由2004年7月1日開始生效。韓國政府預測，到2011年，透過減少工作時數而開創的職位將有68萬個。

2.20 韓國政府提倡每周工作5日，以期開創職位。中小企如在法定執行時間表的6個月前實施每周5日工作制，將獲發從僱傭保險基金(Employment Insurance Fund)撥出的財政資助。僱主如因採用該制度而聘請新僱員，每季將獲發每名僱員150萬韓圜(約港幣10,500元)的資助。韓國政府估計，到2008年，將有86 000名受助人受惠於該制度。

2.21 韓國政府亦推動企業管理創新及輪班制改革，藉以開創職位。倘若公司將輪班制改為多班制，根據新的輪班制度休假的工人，將會獲發培訓津貼及財政資助。為此，韓國勞動院(Korea Labour Institute)轄下成立了新典範中心(New Paradigm Centre)。預計在採取三班制後，將會開創約132 000個職位。

2.22 為吸引更多人從事中小企工作，韓國政府為中小企提供資助，以改善這些企業的工作環境。中小企聘用的非臨時僱員均享有購買公共房屋的優先權。

提供社會服務界職位

2.23 韓國政府開創社會服務界職位，以改善向有需要人士提供的服務，包括為長者及殘疾人士提供的護理及健康服務，以及為低收入人士提供的幼兒護理服務。此外，亦透過公共工程計劃開創臨時職位。

加強就業服務及興建預測勞工供求情況的基礎設施

重組就業保障中心及加強該等中心的服務

2.24 為提高運作效益，155間就業保障中心現正重組為46間綜合就業保障中心，藉以提供全面的就業服務，例如就業支援、僱傭保險、職業訓練及青少年職業輔導。而109間一般就業保障中心則會提供基本就業服務，例如安排職位及發放失業福利金等。

2.25 與此同時，韓國政府已針對青少年、婦女、長期失業人士及中小企等組別，加強提供專門服務。例如，政府會為長期失業人士提供深入輔導及培訓服務。

改善勞工市場資訊系統

2.26 1999年推出的“Work-Net”可透過互聯網瀏覽，所提供的資料包括：職位空缺、職業輔導資訊、就業政策、就業服務及勞工市場統計數字。該網頁亦提供度身訂造的服務，讓僱主可物色員工，而求職者又可透過該系統應徵工作。為了方便有關人士瀏覽市場資訊，“Work-Net”將會與僱傭保險網絡(Employment Insurance Network)及職業訓練資訊網絡連結。

2.27 為了向決策者、僱主、培訓機構及個別人士提供適時及相關的勞工市場及人力資源資訊，韓國政府現正着手開發一個綜合勞工市場資訊系統(Integrated Labour Market Information System)，方法是把私營機構的就業資訊與分建於政府各部的勞工相關數據庫連接起來。該綜合系統預計將於2007年完成。

興建預測勞工供求情況的基礎設施

2.28 代表團獲悉，韓國的人力供求出現失衡的情況，資訊科技人力尤其短缺。為解決人力失衡的問題及有效運用國家的人力資源，韓國政府已展開一項工程計劃，興建基礎設施，以便有系統地預測勞工供求情況。根據在2003年向約5萬個家庭進行的就業結構調查，以及多項青少年就業情況調查和大學畢業生職業調查收集所得的數據，韓國政府將於2006年設立一個按行業及職業劃分的中長期人力供求預測系統。

加強拓展人力資源

2.29 為配合經濟結構轉型及國家轉向知識型經濟的發展，韓國政府集中加強拓展人力資源，以滿足有關產業的需要。現時已發展出切合產業的特定需求的培訓內容及課程。

2.30 為促進新世代的成長動力產業，韓國政府已成立委員會，專責研究拓展人力資源的全面措施。該委員會的成員包括勞動部、教育部 (Ministry of Education)、科學技術部 (Ministry of Science and Technology)、產業資源部 (Ministry of Commerce, Industry and Energy)、文化觀光部 (Ministry of Culture and Tourism) 及信息通信部 (Ministry of Information and Communication) 的代表。

勞工市場的前景

2.31 據勞動部的課長 SHIN Young-chul 先生表示，當開創職位的全面措施全部實施後，預計到2008年將會開創約200萬個職位。其中約150萬個職位會因應每年5%的持續經濟增長而開設。藉着推動服務業的發展，將可開設20萬至30萬個職位。而透過職位共享及推行各項公共及社會服務計劃，則會開設20萬至30萬個職位。

第3章 —— 職業訓練及僱員再培訓

3.1 代表團獲有關官員簡介韓國的職業訓練制度及國內勞動人口的再培訓情況。代表團亦獲簡介勞動部(Ministry of Labour)轄下的政府機構“韓國產業人力工團”(Human Resources Development Service of Korea)(下稱“產業人力工團”)在提供培訓及再培訓方面所擔當的角色。

政策發展

3.2 1967年制定的《職業訓練法》(Vocational Training Act)為韓國引入職業訓練政策，以支援工業化時代的人力資源開發。隨着《職業訓練基本法》(Basic Law for Vocational Training)於1976年制定後，強制性職業訓練制度的架構正式確立，規定僱主必須提供職業培訓。

3.3 鑑於經濟結構急速轉變，韓國政府明白到，與其培育技術員，更重要的應該是鼓勵工人發展終身職業技能。自1995年實施僱傭保險制度(Employment Insurance System)後，由該制度資助的職業技能發展課程，已成為提升勞動人口技能的主要工具。

3.4 韓國政府在1999年1月制定《職業訓練促進法》(Vocational Training Promotion Act)，以取代《職業訓練基本法》。此舉導致強制性職業訓練制度從此取消，而職業訓練則與受僱傭保險制度資助的職業技能發展訓練相結合。私營機構因而變得積極參與職業培訓。

3.5 韓國政府認為，人民持續學習新技能和增進知識實至為重要，這樣方可維持國家和企業的競爭力，以及使他們在知識型經濟中繼續就業。韓國政府提倡勞動人口發展終身職業技能，並鼓勵僱主積極參與僱員培訓工作。韓國政府亦提供支援，協助失業人士重投勞工市場。

組織架構

3.6 職業練訓的整體政策屬於勞動部的職權範圍。該部負責制訂政策措施，擴充培訓基礎設施、釐訂培訓標準、設計和認可培訓課程、評核培訓機構，以及促進私營培訓市場的完善發展。產業人力工團負

責的工作包括規劃和管理職業技能發展訓練、為失業人士推行再培訓計劃、進行全國性的技術資格測試及註冊，以及提升職業技能。產業人力工團共有約3 000名員工，每年的營運預算為3億美元。

3.7 在公共機構方面，產業人力工團轄下設有21間職業訓練機構、23間理工學院，以及韓國技術教育大學(Korea University of Technology and Education)；另有大韓商工會議所(Korea Chamber of Commerce and Industry)營辦的8間職業教育及訓練中心。為切合本土需要，現時有7間培訓機構由地方政府開辦。

3.8 私人市場的服務提供者包括 ——

- (a) 獲勞動部批准提供職業技能發展課程的非牟利機構開辦的培訓所；
- (b) 提升女性職業技能的女性資源開發中心；
- (c) 在符合某些規定的情況下由勞動部指定為職業技能發展培訓所的大學、理工學院、商會；及
- (d) 獲韓國政府批准提供職業訓練課程但未被指定為職業技能發展培訓所的商會、學校及私營機構。

培訓及再培訓

職業技能發展

3.9 韓國政府鼓勵僱員發展終身職業技能。韓國政府在2004年為有關計劃撥款3,264億韓圜(約港幣22億8,500萬元)，目標是吸引約190萬人參加。

3.10 韓國政府提供資助，補貼僱主為僱員提供培訓所引致的全部或部分開支。資助範圍包括由認可專上學院或大學及指定職業訓練機構開辦的課程，以及由僱主提供的內部培訓。受僱一年或以上的僱員可放取有薪假期，用以修讀由職業訓練機構開辦的課程。為僱員提供有薪假期培訓的僱主，也會獲發薪金資助。計劃轉工或年屆40歲或以上的僱員，每年可享有最多100萬韓圜(約港幣7,000元)的培訓資助。

3.11 此外，凡主動修讀獲勞動部批准的職業技能發展培訓課程的僱員，均獲提供年利率1.5%的政府低息貸款。報讀初級學院、技術學院或大學課程的僱員，亦獲提供年利率1%至1.5%的低息貸款，用以支付學費。

3.12 韓國政府亦已預留共248億韓圜(約港幣1億7,360萬元)，以便為約4 000名僱主提供貸款，用以購置職業訓練設備及設施。僱主或僱主協會如提供獲勞動部批准的職業訓練課程，將可享有高達該等所需開支的90%的低息貸款。

培育具技能的勞動人口

3.13 韓國政府為青少年提供在工業地盤工作所需的基本技術及知識的培訓，使他們成為熟練技術員。此外，亦提供多媒體內容、互聯網、資訊及電訊方面的培訓課程，藉此加強年輕人的就業能力。修讀該等課程的學員均獲提供培訓資助。

為失業人士提供的培訓

3.14 為失業人士提供的再就業培訓計劃，一向集中在製造業、資訊科技業及其他服務行業中就業前景理想的職業。學員均獲提供培訓前輔導服務，以瞭解適合修讀的課程。學員每月獲發5萬韓圜(約港幣350元)至25萬韓圜(約港幣1,750元)不等的培訓津貼，作為修讀課程以發展職業技能之用。

為低收入人士提供促進就業的培訓

3.15 韓國政府為低收入人士(包括農民及漁民)提供職業培訓，鼓勵他們自力更生及提升他們的就業能力。此外，亦有提供自營作業者所需的技能訓練及創業培訓。學員可獲發培訓津貼，包括供養家庭的津貼。

全國技術資格測試制度

3.16 為提升人力資源質素及讓人民有機會盡量發揮潛能，以配合國內經濟不斷轉變的需要，韓國政府實施了全國技術資格測試制度。技術資格大致分為技工、技術員、技工師傅、工程師及專業工程師。

在該制度下，具備一年經驗的技工若通過由產業人力工團或大韓商工會議所舉辦的技能資格測試，便可成為合資格技術員。僱員均獲提供考試費資助。

3.17 地方政府舉辦技能競賽。各地區的技能競賽中勝出的參賽者，可參加每年舉行的全國技能競賽。

3.18 代表團對技能競賽甚感興趣，並希望得到進一步資料，以瞭解優勝者所得的獎項。代表團獲告知，地方及全國技能競賽的優勝者獲頒發獎金。全國技能競賽的優勝者並獲得豁免，無須參加技術員資格測試的理論測驗。

培訓及再培訓經費

3.19 除政府撥款外，僱傭保險計劃亦為人力資源的開發提供財政資助。僱傭保險制度於1995年7月1日制訂，其涵蓋範圍大致上遍及韓國所有僱員。在僱傭保險制度下，向僱主及僱員收取保險費的失業保險計劃為受保僱員提供失業保障。僱傭保險制度亦透過穩定就業計劃(Employment Stabilisation Scheme)，鼓勵僱員留職及再就業，以及為職業技能發展計劃提供經費。只有僱主須向職業技能發展計劃作出供款，視乎有關公司的規模，供款率介乎薪酬總額的0.1%至0.7%。

第4章 —— 資訊科技及文化內容產業

4.1 韓國的資訊科技及文化內容產業呈現長足的增長，提供了大量就業機會。為深入瞭解這些產業的發展，代表團探訪了信息通信部(Ministry of Information and Communication)、韓國文化產業振興院(Korea Culture and Contents Agency)(下稱“文化產業振興院”)、韓國遊戲產業開發院(Korea Game Development and Promotion Institute)(下稱“遊戲產業開發院”)及遊戲學院(Game Academy)。代表團獲簡報有關韓國政府的資訊科技政策，以及文化產業振興院和遊戲產業開發院在發展文化內容產業方面所擔當的角色。代表團亦參觀了信息通信部開設的“無所不在夢幻展會場”(Ubiquitous Dream Exhibition Hall)。

政策方向

4.2 近年，隨着越來越多工廠遷移至低成本國家(例如中華人民共和國)，韓國政府非常着重推動及發展在開創職位方面深具潛力的資訊科技及文化內容產業。韓國政府意識到，在轉向知識型經濟的過程中，資訊科技的持續發展及應用，不僅對資訊科技產業的成長至為重要，而且對經濟體系中其他領域(例如文化內容產業)的成長，亦十分關鍵。信息通信部負起督導、統籌及制訂資訊科技等政策的整體責任。至於發展韓國文化內容產業的政策，則由文化觀光部(Ministry of Culture and Tourism)負責。

4.3 為創造有利環境，以推動及促進資訊科技的普及應用，韓國政府實施了多項措施。例如在2002年創立電子政府(e-Government)，提供網上政府服務及資訊，對扶植資訊科技產業起了重要作用，並且有助擴闊資訊知識的基礎。此外，在2002年全面推行的“21世紀韓國網路發展計劃”(Cyber Korea 21)，亦對建設知識為本的社會及提升韓國產業的整體競爭力貢獻良多。“21世紀韓國網路發展計劃”是一幅發展藍圖，宣示韓國將透過各項資訊科技措施，轉型為一個具創意及資訊化的國家。由2000年開始，小學和初級中學已陸續安裝個人電腦及網絡設施作教育用途。

資訊科技產業

4.4 韓國政府在中央及省級層面採取強而有力的措施，促進資訊科技產業的發展。例如作出巨額投資，建造高速通訊設施及網絡等資訊科技基礎設施。韓國政府並計劃在2010年前投資67萬億韓圜(約港幣4,690億元)，興建寬頻匯流網絡(broadband convergence networks)等網上基礎設施。韓國政府鼓勵創業投資，為資訊科技界新創辦的企業提供資金。政府方面已推行多項吸引外商直接投資的政策，例如為高科技企業及外資區內的企業提供減稅優惠。資訊科技人力資源的需求在過去數年有所增加。資訊科技產業在2002年佔韓國國內生產總值的15%，而從事資訊科技專業的人士在2002年約達120萬，佔全國勞動人口的5.6%。預計到2007年，資訊科技勞動人口可達150萬。

4.5 為支援資訊科技產業的迅速發展，韓國政府在2004年制訂多項計劃，培育業界所需的資訊科技人員，並預留1,300億韓圜(約港幣9億1,000萬元)作為這些計劃的經費。在該筆撥款中，456億韓圜(約港幣3億1,900萬元)會用作改善大學院校的資訊科技教育環境，544億韓圜(約港幣3億8,000萬元)會用作培育資訊科技研究的技術人員，121億韓圜(約港幣847萬元)則撥作推行特定的資訊科技教育計劃。另外，政府亦向資訊科技專業教育機構及與資訊通信領域有關的網路大學(cyber universities)提供支援。

4.6 在參觀“無所不在夢幻展會場”期間，代表團對尖端科技如何應用於家居用品尤其感興趣。

文化內容產業

當前發展

4.7 在韓國，出版業、電影、廣播、音樂、動畫、人物、遊戲、漫畫和互聯網及流動通訊內容均屬於文化內容產業。韓國擁有強大的資訊科技根基，為這類產業的迅速增長打下穩固基礎。韓國有逾1,000萬個家庭採用寬頻上網，佔全國家庭總數的70%。寬頻媒體市場得到全面發展，文化內容產業亦因而受惠。

4.8 文化內容產業在2002年的市場規模為183,000億韓圜(約港幣1,281億元)，與2001年相比，增幅達40%。這類產業的眾多環節中，遊戲產業是成長最快的企業之一，其本地市場營業額在2003年達39,000億韓圜(約港幣273億元)，較上一年度增長了16.7%。遊戲產業勞動人口在2002年約有34 000。預計到2007年，遊戲業界將會增設約66 000個新職位。

韓國文化產業振興院

4.9 文化產業振興院為文化觀光部轄下的公營機構，負責推動韓國文化內容企業的發展，其中包括動畫、音樂、人物、漫畫、流動及互聯網內容和教育娛樂資訊。文化產業振興院是韓國政府為扶植文化內容產業而設立的其中一個機構，在培育成立時間較短但業績優秀的公司，以及別具創意及科技發展潛力的新成立公司方面，扮演重要角色。該院為業內公司提供一系列服務，包括低價提供器材及設備、技術支援、本地及全球市場研究和分析。

4.10 為協助韓國公司進入全球市場和參與國際合作發展計劃，文化產業振興院分別在北京、東京及倫敦設立分處。位於洛杉磯的新辦事處亦於2004年6月啟用。這些駐外辦事處在協助韓國文化內容產業建立全球市場網絡方面扮演重要角色。由文化產業振興院和文化觀光部合作建構的內容出口資訊系統(Content Export Information System)於2004年6月開始運作，提供出口須知的綜合市場資訊。

4.11 文化產業振興院亦提供不同的培訓計劃，為文化內容產業培育人力資源。由文化產業振興院開辦的網路文化內容學院(Cyber Culture Contents Academy)於2004年4月開幕，為業界專才提供網路教育課程。

韓國遊戲產業開發院及遊戲學院

4.12 遊戲產業開發院是韓國電腦遊戲產業的核心支援基建，於1999年由文化觀光部成立，當時稱為韓國遊戲產業促進中心(Korea Game Promotion Centre)。該院提供全方位支援，範圍遍及規劃和製作、市場推廣、技術開發，以至擴闊遊戲用戶的層面。遊戲產業開發院與業界、政府部門及機關、大學及其他遊戲相關機構合作，集合各方力量，目標是使韓國在2007年躋身全球遊戲產業前三名之列。該國亦成立有業界參與的遊戲產業政策諮詢委員會(Game Industry Policy

Advisory Commission)，就推廣政策和遊戲創業投資評估及研究政策提供意見。

4.13 為促進遊戲產業的發展，遊戲產業開發院負責推行培育計劃，協助未必具備所需資源及資金的創新遊戲開發商或新成立的公司推展值得嘗試的計劃。現時，遊戲產業開發院已選出多間具潛力但缺乏所需資本的公司進行培育。這些公司在開業首兩年均獲遊戲產業開發院提供其轄下物業的辦公地方，租金全免，年期可延長至3年。這些公司只需繳付十分低廉的費用，便可使用遊戲產業開發院內的高科技器材及設備。

4.14 遊戲產業開發院向業界提供的其他支援及協助包括：設立資料庫，提供有關遊戲技術、本地及國際遊戲市場趨勢的詳盡資料；發表遊戲產業報告及研究分析；及主辦遊戲論壇及會議。

4.15 為培養人力資源以配合這種發展中的產業，遊戲產業開發院於2000年11月開辦遊戲學院，提供有關遊戲規劃、製作、內容、音響、圖像及程式編製的培訓課程。該學院亦有一套為青少年及遊戲開發商而設的技能提升網上教育系統。現時有92名學員參加該項兩年制課程，另有3 000多人修讀線上課程。約60%學費由韓國政府資助。

4.16 代表團獲邀參觀遊戲學院及視察各項培訓活動。代表團對該學院先進的培訓設施及導師為學員提供的習作指導，留下深刻印象。

第5章 —— 觀察所得及結論

觀察所得

5.1 代表團察悉，韓國政府在創造就業機會方面擔當積極及重要的角色。韓國政府明白到，私營機構在開創職位方面亦扮演重要角色。政府方面已採取措施，建立有利營商的環境，以期吸引本地及外國投資。該等措施包括：放寬投資限制、將稅務及財務優惠擴大至公司，以及向外國投資者提供稅務優惠。韓國政府亦為中小企及新創辦的企業提供所需支援及協助。

5.2 代表團觀察到，韓國政府認為一個穩定靈活的勞工市場是成功開創職位的有利因素。為此，工會、管方及韓國政府共同達成《開創職位社會協議》(Social Agreement on Job Creation)。三方均同意透過穩定就業、工資及產業關係，致力開創更多職位。

5.3 代表團對於韓國政府透過減少法定工作時數及推動輪班制改革開創職位，留下深刻印象。

5.4 代表團察悉，韓國政府為勞動人口的培訓及再培訓作出巨額投資，藉以提升企業競爭力及增強僱員在知識型經濟中的就業能力。僱主和僱員均獲提供津貼。代表團對於韓國政府致力推動終身學習及增進僱員技能和知識以迎合社會需要，留下深刻印象。

5.5 代表團認為，必須選定一些可供發展的骨幹工業，以期振興經濟，從而創造就業機會。就韓國而言，資訊科技產業已被定為其中一項重點產業。韓國政府提供了龐大支援，以興建所需的資訊科技基礎設施，並創造有利該產業發展的環境。韓國擁有強大的資訊科技根基，為文化內容產業的迅速增長打下穩固基礎。代表團對扶助文化內容產業發展的培育計劃甚感興趣。

結論

5.6 代表團認為是次訪問十分成功。此行使委員更瞭解韓國創造就業機會的政策和措施，以及該國為配合就業政策而制訂的人力發展策略和計劃。韓國政府在開創職位方面的遠見及措施，以及為勞動人

口提供培訓和再培訓，藉以提升經濟競爭力及增強僱員在知識型經濟中的就業能力，令代表團印象尤深。雖然韓國所推行的某些措施未必可以直接套用於香港，但韓國的經驗可作為有用的參考，以便委員研究有何措施創造就業機會，以及使本地勞動人口能夠在蓬勃發展的經濟中應付不斷轉變的需求。

鳴謝

代表團謹向勞動部及信息通信部的有關官員和其他相關機構的代表致意，感謝他們作出詳細介紹，並與代表團交換意見及資料，使代表團獲益良多。

大韓民國駐港總領事編排的訪問行程十分充實，代表團此行收獲豐富，在此謹致謝忱。此外，代表團亦感謝香港駐東京經濟貿易辦事處協助作出後勤安排。

人力事務委員會

前往大韓民國進行職務訪問
(2004年5月9日至12日)

訪問行程

2004年5月9日(星期日)

下午 代表團抵達漢城

2004年5月10日(星期一)

上午 往訪韓國產業人力工團

下午 拜訪勞動部

參觀韓國文化產業振興院

2004年5月11日(星期二)

上午 拜訪信息通信部

下午 參觀韓國遊戲產業開發院

參觀韓國遊戲學院

晚上 香港駐東京經濟貿易辦事處首席代表方志偉先生設晚宴款待

2004年5月12日(星期三)

上午 代表團離開漢城啟程回港

代表團在大韓國民會晤的政府官員及其他機構代表的名單

勞動部

僱傭政策課課長
SHIN Young-chul先生

僱傭政策課副主任
LEE Sang-bok先生

信息通信部

局長
CHOI Jun-yeong先生

知識型產業政策課主任
CHOI Jae-you先生

知識型產業政策課副主任
PARK Sung-hee先生

韓國產業人力工團

總幹事
JUNG Woo-yi博士

產業人力開發執行幹事
CHUNG You-jin先生

韓國文化產業振興院

院長
SUH Byung-moon先生

產業企劃部副執行長
LEE Jung-hyun先生

全球行銷部主任
CHUN Hyun-taek先生

韓國遊戲產業開發院

副院長

KIM Yong-kwan先生

全球行銷部

S B HAN先生

遊戲學院

副院長

SEO B young-dae先生

訪問期間取得的參考資料一覽表

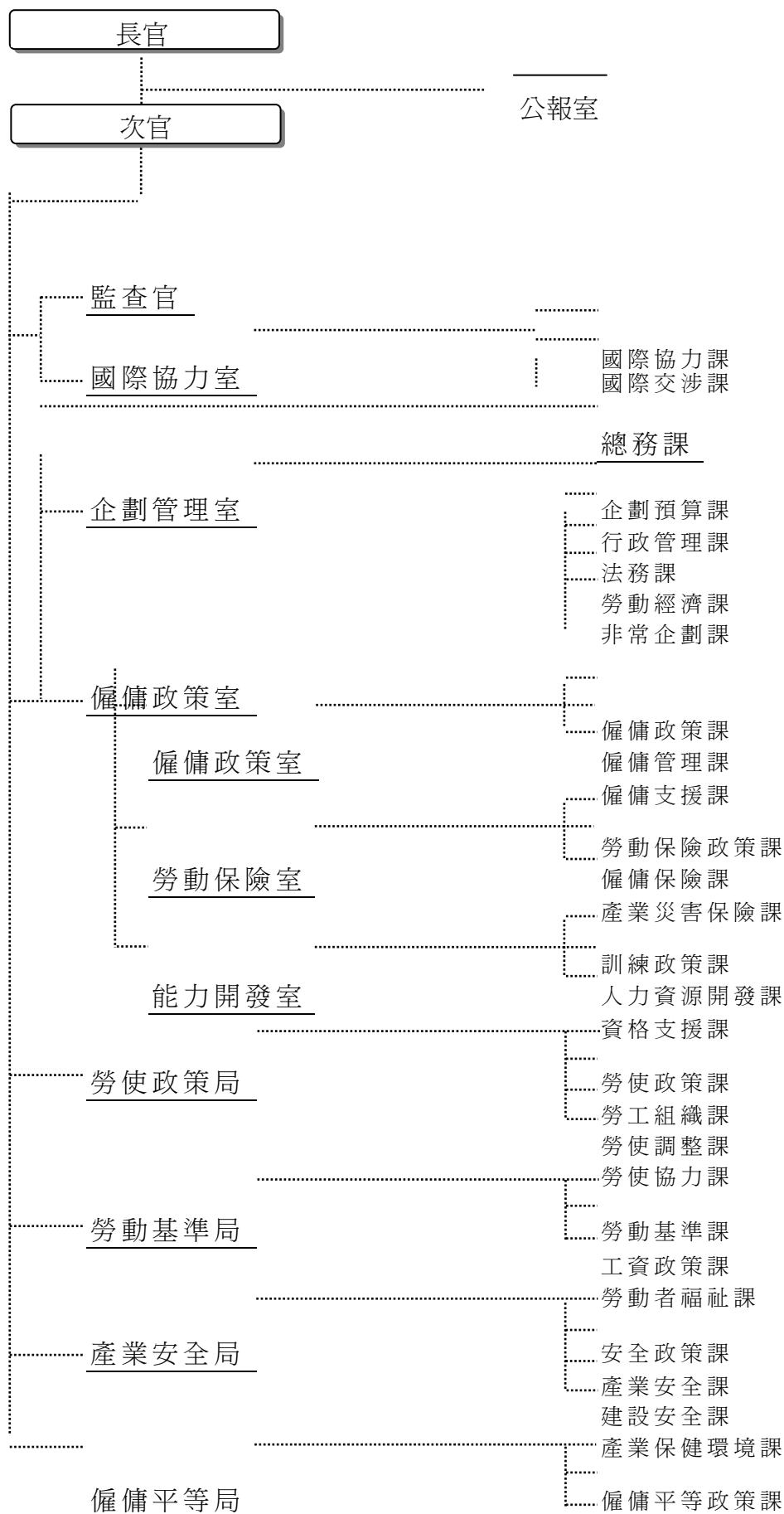
刊物

1. Labor Administration 2004
2. Vocational Competence Development
3. Human Resources Development Service of Korea
4. Human Resources Development for a Knowledge-based Society
5. 2003 White Paper Internet Korea
6. Creative Content Korea
- Another Views for Tomorrow
7. Game Infinity

相關網址

1. 勞動部(www.molab.go.kr)
2. 信息通信部(www.mic.go.kr)
3. 文化觀光部文化產業局 (www.mct.go.kr)
4. 韓國產業人力工團(www.hrdkorea.or.kr)
5. 韓國文化產業振興院(www.korea.or.kr)
6. 韓國遊戲產業開發院(www.gameinfinity.or.kr)

勞動部組織圖



女性僱傭課
殘疾人士僱傭課

(資料來源：www.molab.go.kr)