

二零零五年六月十三日
討論文件

立法會資訊科技及廣播事務委員會 推動香港發展數碼娛樂業的策略

目的

本文件概述政府推動本港數碼娛樂業發展的策略及措施。

背景

2. 數碼娛樂泛指以數碼科技製作的動畫、電子遊戲、教育軟件、用於影片、影帶、電視節目的數碼效果以及其他作為娛樂用途的數碼多媒體內容。數碼娛樂是一門正於全球迅速發展的新興行業，橫跨不同的服務及製作範疇，並融合新舊媒體。

3. 二零零二年三月，政府在前資訊基建諮詢委員會下成立數碼娛樂工作小組，就促進及支援本港數碼娛樂業的進一步發展謀求最佳方案。工作小組於二零零三年九月發表的報告中提出多項建議，範圍涵蓋基礎設施、人力資源、保障知識產權、研究和發展，以及產品經銷和市場推廣。其後，在二零零四年三月公布的「數碼 21」資訊科技策略中，數碼娛樂獲確認為其中一項科技發展重點範疇。自二零零三年以來，政府已推行及資助多項措施，以促進數碼娛樂業的發展（詳見附件 A）。

行業概況

4. 本港在二零零四年共有 208 家數碼娛樂公司，其中 80 家從事電腦動

畫製作、75 家開發遊戲軟件、53 家製作數碼效果。這些公司共僱用約 2 800 人。

5. 政府委託香港生產力促進局於二零零四年三月／四月進行調查¹，以了解本地數碼娛樂業的發展狀況及所需的支援。調查結果的要點如下：

- (a) 數碼娛樂在本港屬較新的行業，受訪公司中有 45.6%是於最近三年內創立的；
- (b) 這些公司大多為中小型企業 - 64.9%的企業僱員人數少於 10 人，31.6%的僱員人數在 10 至 49 人之間，只有 3.5%的僱員人數達 50 人或以上；
- (c) 從業員教育水平偏高 - 本地僱員中有 51.5%為大學畢業生，另外的 36.9%亦具專上程度；
- (d) 主要市場在大中華地區 - 為首的五個市場是香港（82.5%的受訪公司為這個市場提供服務）、內地（38.6%）、台灣（31.6%）、美國（21.1%）及新加坡（12.3%）；及
- (e) 大部分受訪公司對前景樂觀 - 75%的受訪公司預期其收入在二零零四年將有增長，亦有 40%的受訪公司表示將會在未來 12 個月內增聘人手。

市場分析

商機

6. 近年，**數碼效果**已成為電影製作不可或缺的一環。如「哈利波特」系列、「魔戒」三部曲、《明日之後》及《蜘蛛俠 2》等國際巨片，都加

¹ 香港生產力促進局向其數據庫中 208 家公司發出問卷。有 57 份問卷透過面談及電話訪談完成，回應率為 27.4%。

入了大量數碼效果。另外如《史力加 2》、《海底奇兵》及《超人特工隊》等**立體動畫長片**，均躋身全球十大賣座電影之列。

7. 此外，全球的**遊戲**市場亦正急速發展。據市場調研機構 Research and Markets 研究所得，視像遊戲及互動娛樂在全球的市場，預計會由二零零三年的 232 億美元增至二零零八年的 334 億美元。國際數據公司 IDC 亦預測內地的網上遊戲市場會出現 39% 的年綜合增長率，銷售額將由二零零三年的 1.596 億美元增至二零零八年的 8.229 億美元，令內地成爲全球發展最迅速的網上遊戲市場。

8. 相對於我們的對手，香港的數碼娛樂業具以下優勢：

- (a) 作爲一個創意娛樂樞紐，香港在電影、電視、流行音樂、漫畫等方面的發展已有悠久歷史，根基深厚；
- (b) 有能力創作富娛樂性的內容並精通使用最新科技及工具的創作人才充裕，足以製作世界級的優質產品(例如「功夫」及「少林足球」電影中的數碼效果及「麥兜故事」動畫等得獎作品)；
- (c) 資訊自由流通，國際關係覆蓋全球；以及
- (d) 具備全面的法律架構及有效的執法行動，以保障個人及企業的知識產權（這點依然是海外公司在內地投資最關注的一個事項）。

挑戰

9. 儘管面對大量商機且具備多方面的優勢，香港企業要與韓國、台灣以至內地的對手爭奪全球／內地的市場，仍須面對嚴竣的挑戰。在遊戲方面，像盛大(Shanda)和網易 (NetEase) 等在納斯達克上市的內地公司，可以籌集龐大資金進行研究和發展，以及推行大型市場推廣活動。此外，該等公司較本港企業熟悉內地的文化、政府規例和商業運作模式，並具

有更廣闊的銷售網絡。

10. 除面對鄰近地區的劇烈競爭外，本港數碼娛樂業在籌措或借貸製作資金方面，亦遇到重重困難。甚少本地投資公司願意支持這些中小型企業，原因是市場對數碼娛樂產品的反應難以預料，令回報缺乏保障。本地銀行亦因對數碼娛樂業較為陌生，多半不願意以優惠條件作出貸款。至於專為電影創作數碼效果的公司，由於本地製作的影片大幅減少，加上部分片商把後期製作外判至泰國等地區，令這些公司的業務亦備受威脅。

11. 此外，香港雖然有大量創作及技術人才，但缺乏具豐富經驗，足以統籌創作及製作程序的製作人及項目經理。對於發展香港成為高增值的創作中心，同時要管理內地高度勞力密集的製作工序，這是一個急待解決的關鍵問題。

策略及措施

12. 亞太區大部分較為先進的地區，包括韓國、日本、台灣、新加坡及泰國，現正投入大量人力及資源，以培育境內的數碼娛樂業。在香港，政府資訊科技總監辦公室肩負起進一步推動數碼娛樂業發展的責任。我們會經常檢討及更新有關策略及措施，以確保它們能迎合科技、業務及業界環境的急速轉變。在二零零五至零六年度，政府將採取一套結合五方面的策略，為數碼娛樂業提供支援。

(a) 整合為業界提供的服務／資源

13. 香港各業界支援組織（例如香港生產力促進局、數碼港及香港貿易

發展局)和各教育機構均提供多種服務／資源，以支援本地的數碼娛樂業。然而，不少本地公司(大多為中小型企業)不懂得如何尋找和取得這些支援。此外，本地公司之間亦欠缺聯繫，難以與本地及海外的準伙伴開展協作項目。

14. 針對這些問題，政府資訊科技總監辦公室和數碼港最近資助成立一個一站式的**數碼娛樂業支援中心及業界入門網站**。該支援中心由香港生產力促進局營運，已於本年五月啓用，為業界提供以下服務：

- (a) 協助本地公司尋找和取得由政府及業界支援組織提供的服務／資源(例如新科技／工具、政府資助計劃、參與國際市場推廣活動的津貼)；
- (b) 收集本地公司提出的意見，經整合之後向政府及業界支援組織／學術機構轉達，讓有關方面可按照這些意見改善和修訂現行支援計劃，或引入新措施以滿足業界的需要；
- (c) 透過業界入門網站及定期舉辦業界交流活動，鼓勵本地公司分享資訊、技術及工具，並建立連繫網絡；
- (d) 推動公司之間在研發／業務／市場推廣方面的協作(例如本地公司之間及本地與內地／海外公司之間的合作)、跨媒體(例如跨互聯網、電視和流動網絡)項目上的協作、以及跨界別(例如基於同一原創產品開發遊戲、電影、玩具及禮品)項目上的協作；以及
- (e) 協助中小型企業獲取專業服務(例如出口信用保險、法律及會計服務)，並就擬備業務計劃、融資建議及市場推廣資料等方面提供意見。

(b) 培育具潛質的企業及專業人才

15. 根據韓國和台灣的經驗，培育具潛質的企業及專業人才，對於壯大

數碼娛樂業及使之得以持續發展，至為重要。為此，政府計劃資助數碼港成立**數碼娛樂培育及訓練中心**，為本地具有創意及可行經營模式的數碼娛樂公司提供**培育計劃**。中心將按優惠收費為參與公司提供辦公地方、數碼媒體中心各項設施、業務發展建議、法律服務以及市場推廣支援。在首三年，中心將挑選不多於四十五家公司參與其培育計劃。除接受培育的公司外，中心亦會為數碼娛樂業其他專才提供與技術及業務有關的**培訓**。同時，中心將推出一項**實習計劃**，讓有關學科的畢業生在本地數碼娛樂公司實習，以取得實際工作經驗。

16. 創新科技署將於二零零五年六月向立法會財務委員會提出建議，由創新及科技基金撥款資助數碼娛樂培育及訓練中心的成立經費及首三年的運作開支。若得到財務委員會批准撥款，數碼港將於二零零五年年底前成立該中心。作為一項短期措施，政府資訊科技總監辦公室於本年五月推出一項本地畢業生實習試行計劃，邀請本地數碼娛樂公司提供約二十個實習名額；每名實習生每月可獲政府提供港幣 4,000 元的津貼，為期最長十二個月。

(c) 協助拓展內地市場

17. 政府會與有關組織及數碼娛樂業支援中心合作，透過下列途徑協助本地公司開拓內地市場－

(a) 向本地業界提供內地有關政策及業界支援措施的最新資訊；

(b) 鼓勵及協助香港公司參與「中國民族網絡遊戲出版工程」²，內地政府將協助獲選納入計劃的遊戲在內地順利出版；

² 計劃旨在推動內地及港澳台的中國公司開發網上遊戲，促致這些公司於未來五年內開發 100 個網上遊戲。上述地區任何中國公司均可提出申請，由專家小組評審其開發中的網上遊戲，以期納入計劃之內。

- (c) 協助香港公司與內地的遊戲開發商、出版社及營運商建立連繫網絡，並為他們安排商貿配對會議；
- (d) 促進數碼港與內地各正在成立的網絡遊戲及動漫發展基地建立合作關係；以及
- (e) 在《內地與香港關於建立更緊密經貿關係的安排》下，爭取進一步開放內地市場。

(d) 推廣業界的優良產品

18. 透過在各主要國際貿易展覽設立香港館（例如在洛杉磯的「電子娛樂博覽」(E3)、康城的「國際電視、音像、有線電視和衛星電影與節目交易會」(MIPCOM)，以及北京和上海的「中國國際數碼互動娛樂產品及技術應用展覽會」(ChinaJoy))，我們已引起國際間對香港產品的注意。為了突顯本港產品的獨特和優異之處，由去年舉行的 E3 開始，香港館採用專題推廣方式（如以“功夫”為主題），成功吸引業界及傳媒對本港作品的廣泛注意。這些成功經驗顯示重點或專題式的推廣，是喚起傳媒及準客戶／合作伙伴注意較為有效的方法。我們會繼續在國際展會中推廣香港獲獎和傑出的產品，為本地業界建立獨樹一幟的品牌。

19. 在本地市場推廣方面，政府資訊科技總監辦公室和數碼港將於本年七月合辦**數碼港電玩馬拉松**，向市民推廣高質素、健康的本地製作電子遊戲。我們亦正在構思舉辦展示會，向本港的電視台推介本地動畫公司的原創製作。

(e) 為業界吸引投資

20. 政府（例如透過投資推廣署）及有關組織（例如數碼港）現正採取多重措施，以期為本地的數碼娛樂業吸引及取得新的投資。同時，我們

正積極尋找機會，讓本地公司向準投資者及創業投資者推介其發展計劃。為此，政府資訊科技總監辦公室計劃在本年年底與數碼港合辦第二屆創業投資論壇。另外，我們會與香港貿易發展局合作，在二零零六年的「香港國際影視展」(FILMART)及「香港亞洲電影投資會」(HAF)中，進一步推廣本地的動畫製作。

21. 計劃於二零零五至零六年度舉行與數碼娛樂有關的主要活動，載列於附件 B。

展望未來

22. 政府一直不遺餘力，藉提高業界的實力及競爭力和開拓海外市場，促進本港數碼娛樂業的發展。去年，我們已為數碼娛樂製作設置所需的硬件和軟件。我們在二零零五至零六年度的工作重點，將會是培育專業人才、協助具潛質的公司發展業務、提供一站式的支援資源／服務，以及協助業界在內地／海外開拓市場。我們會檢討這些措施的成效，並定期向委員匯報。

工商及科技局
政府資訊科技總監辦公室
二零零五年六月

為推動香港發展數碼娛樂業已採取或正推行的措施

自二零零三年起，政府推出了多項措施以推動及支援本地數碼娛樂業的發展。這些措施可大致分為五類，即基礎設施及業務環境、研究及發展、提升技術及科技、業務及市場機會、投資及融資。

(a) 基礎設施及業務環境

- (i) 數碼港的**數碼媒體中心**於二零零四年三月啓用。其中部分的成立經費及首三年的營運費用由創新及科技基金資助。數碼媒體中心以業界（尤其是中小型企業）可負擔的收費提供先進的製作及後期製作設施，以減低企業購置昂貴器材的前期投資，並藉此提升其製作的質素。可供租用的設施包括光學動作捕捉系統、立體影像掃描器、音響及影像製作室、虛擬實景系統和實效渲染伺服器。最近，政府資訊科技總監辦公室再撥款資助中心購置一部鐳射紀錄儀(Arrilaser)。這部本地電影業殷切需要但香港尚未具備的儀器，已於二零零五年五月投入服務。
- (ii) 設於數碼港的**資訊資源中心**於二零零四年五月啓用，方便業界取用多種資訊科技及多媒體資源。中心設有一個數碼內容圖書館，提供 9,000 冊刊物、125,000 個聲軌、市場資料及連網數據庫。中心亦設有一個遊戲測試區，以支援遊戲業進行研究和開發工作。此外，中心獲創新及科技基金撥款，為香港的創意產業開發**統一數碼資產管理平台**。這項計劃將於二零零六年二月完成。有關平台推出後，將可加強香港作為數碼內容的創作、管理及分銷中心的地位。

- (iii) **香港無線發展中心**於二零零三年十二月在數碼港啓用。中心為無線應用系統（包括流動遊戲）的開發，提供中央測試平台、市場推廣及技術支援。香港無線發展中心由香港無線科技商會管理，並得到創新及科技基金撥款資助。另外，政府資訊科技總監辦公室亦資助香港無線科技商會，推行一項「**3G 數碼港**」計劃，協助香港培育專門開發 3G 應用系統（包括遊戲）的人才。該項計劃已於二零零四年十月推出，為期十八個月。
- (iv) 香港的執法機關一向採取嚴厲措施，透過各種途徑（例如推行反盜版獎勵計劃）對盜版活動及冒用商標行為執行管制。政府最近完成了一項公眾諮詢，就加強管制規避保護版權（包括電視遊戲的版權）的科技措施的行為，徵詢各界的意見。

(b) 研究及發展

- (v) 創新科技署在創新及科技基金的「**數碼娛樂媒體技術**」主題項目下，於二零零三年九月核准了七項根據創新科技支援計劃提出的申請¹。其中數項獲資助的計劃專注開發多人對戰網上流動遊戲引擎及中式遊戲角色設計及開發系統，對推動香港開發遊戲甚有幫助。有關研究計劃預計將於二零零五年年中至年底完成。
- (vi) 為縮短開發網上遊戲所需的時間，工商及科技局資助香港生產力促進局聯同本地一家主要網上遊戲公司開發**遊戲設計引擎**，免費供本地遊戲業共同使用。該引擎於二零零五年年中可供使用。
- (vii) 香港理工大學開發了一個名為「Lucid Platform 1.0」的立體多

¹其中一項計劃最近撤銷申請，令該主題項目下的計劃僅餘六項。

人對戰遊戲引擎。這是**中小型企业發展基金**下其中一項核准計劃。該遊戲引擎已於二零零五年四月底完成，並介紹與本地遊戲業界。

(c) 培育人才及提升科技

- (viii) 由香港專業教育學院開辦的首屆三年制**多媒體網上開發及數碼娛樂**高級文憑課程，將於二零零五年六月完成，這批首屆畢業生將可為業界提供殷切需求的人才。此外，香港專業教育學院於二零零四年九月開辦一個為期四年的電腦遊戲及動畫新課程，這個課程採用彈性的入學和畢業安排，以方便不同教育程度的學生報讀。除香港專業教育學院外，理工大學的多媒體創新中心及香港城市理工大學的創意媒體學系，亦開辦與動畫製作、特別效果及遊戲有關的大學及研究院課程。
- (ix) 為增強學生的國際視野，讓他們能親身體驗尖端科技，工商及科技局資助香港生產力促進局推行一項**海外實習計劃**。該項計劃於去年資助十名本地學生前赴印度，在當地的數碼娛樂公司接受為期六週的實習培訓。在二零零五年夏天，我們將安排另外四名本地學生到英國實習。
- (x) 為培育本地人才從事 Xbox 遊戲開發，政府資訊科技總監辦公室與數碼港與微軟公司合作，於去年十月推出**Xbox 遊戲育才計劃**。參與者在專業遊戲設計師的指導下，使用數碼港 Xbox 遊戲育才中心的設施開發 Xbox 遊戲。接受培育的公司預計將於二零零六年年初完成培訓。
- (xi) 為滿足本地遊戲業對遊戲製作及關卡設計專才的需求，香港生產力促進局及香港專業教育學院於二零零四年八月合辦了一

項「**遊戲製作及關卡設計**」專修課程。

- (xii) **電影發展基金**於一九九九年三月至二零零四年三年的五年間，為八項與數碼科技及動畫有關的培訓項目提供資助，參與有關課程的共有 749 人。此外，工商及科技局已預留港幣 240 萬元，資助於二零零四／零五年度至二零零六／零七年度舉辦的數碼科技培訓課程。在二零零四／零五年度，已有五項計劃獲得工商及科技局資助，為 975 人提供課程／工作坊。
- (xiii) 截至二零零五年三月三十一日，**中小型企業培訓基金**已批准 281 宗申請，為數碼娛樂業提供人才培訓及技術提升，涉及款額約港幣 124 萬元。
- (xiv) 為對成績卓越的本地製作表示嘉許，政府自二零零三年起每年贊助舉辦「**香港數碼娛樂傑出大獎**」。
- (xv) 為推動專業交流，數碼港自二零零四年起籌辦了兩次「**數碼娛樂領袖論壇**」。論壇讓本港及來自各地的專家分享經驗，並就業界最新發展交換意見。本年三月舉行的第二屆論壇是「香港影視娛樂博覽」八個主要項目的其中一項。

(d) 業務及推廣機會

- (xvi) 政府與香港貿易發展局、香港生產力促進局、香港經濟貿易辦事處及有關商會（例如香港數碼娛樂協會及中國遊戲工作委員會香港聯會）合作，協助業界在海外和內地推廣業務，例如在各海外貿易會展開設**香港館**，包括東京遊戲展、洛杉磯電子娛樂博覽(E3)、康城國際電視、音像、有線電視和衛星電影與節目交易會(MIPCOM)，以及在北京和上海舉行的內地大型遊戲展 - 中國國際數碼互動娛樂產品及技術應用展覽會(ChinaJoy)。在本地推廣方面，二零零四年和二零零五年舉辦

的兩屆「香港國際影視展」均設有**數碼娛樂館**。中小型發展基金和政府資訊科技總監辦公室就贊助上述市場推廣活動，分別提供了港幣 236 萬元及 135 萬元的撥款。

(xvii) 截至二零零五年三月三十一日，**中小企業市場推廣基金**已批准 133 宗申請，共提供港幣 147 萬元的資助，以協助本地的中小型企業在內地和海外推廣產品。

(xviii) 香港貿易發展局和香港生產力促進局不時邀請有關的**內地**政府人員，向本地業界介紹內地遊戲出版政策及業界支援措施的最新發展。舉例說，新聞出版總署轄下音像電子和網絡出版管理司的副司長寇曉偉先生，曾於二零零四年十二月到港出席研討會，向本地的遊戲業講解總署審核進口遊戲的準則及「中國民族網絡遊戲出版工程」的細節。

(xix) 此外，政府透過《**內地與香港關於建立更緊密經貿關係的安排**》，協助本地的數碼娛樂公司開拓內地市場。根據《安排》第二階段，香港服務提供者由二零零五年一月起獲准在內地設立內地方控股的互聯網文化經營單位。有關單位可以入口及在網上提供香港開發的遊戲。在這個安排下，香港公司有機會直接在內地的網上遊戲市場提供服務。另一方面，本港的動畫業透過《安排》第一和第二階段針對電影業和電視業所採取的市場開放措施，亦得以受惠。

(xx) 第一屆和第二屆「**跨媒體與跨業務發展商機研討會**」分別於二零零三年九月和二零零五年三月舉行，以鼓勵業界把握媒體匯流在電影、電腦動畫、娛樂軟件及商品方面締造的商機。

(e) 投資及融資

(xxi) 因應本地數碼娛樂公司就協助尋找投資者的要求，數碼港於二

零零四年十二月籌辦了第一屆「**數碼港創業投資論壇**」。國際知名的創業投資者及接受其投資的公司創辦人與本地業界分享了挑選投資對象及為創業融資的寶貴經驗。

(xxii) 截至二零零五年三月三十一日，**中小型企業信貸保證計劃**已批准 65 宗與數碼娛樂有關的申請，涉及款額逾港幣 1,750 萬元。這項計劃旨在協助中小型企業就營運資金及業務設備及器材取得信貸保證。

政府資訊科技總監辦公室

二零零五年六月

二零零五至零六年度與數碼娛樂有關的主要活動

月份	活動
二零零五年五月	<ul style="list-style-type: none"> • 數碼港數碼媒體中心所設的鐳射紀錄儀投入服務（五月十日） • 數碼娛樂業支援中心正式啓用（五月十一日） • 在洛杉磯舉行的 E3 大展中設立香港館（五月十八至二十日） • 亞洲及法國動畫學校的要員在香港召開會議¹；本港及內地教育機構的代表出席大中華區數碼娛樂及多媒體協作論壇²（五月二十五至二十八日） • 推出本地實習試行計劃
二零零五年七月	<ul style="list-style-type: none"> • 數碼港電玩馬拉松（七月一至十日） • 數碼娛樂考察團前赴上海；在 ChinaJoy 會展設立香港館（七月二十至二十三日）
二零零五年十月	<ul style="list-style-type: none"> • 在 MIPCOM 會展中設立香港館（十月十七至二十一日）（待定）
二零零五年十二月	<ul style="list-style-type: none"> • 第二屆數碼港創業投資論壇（待定）
二零零五年年底	<ul style="list-style-type: none"> • 數碼娛樂培育及訓練中心落成啓用（待定）
二零零六年一月	<ul style="list-style-type: none"> • 香港代表團出席第二屆中國遊戲產業年會
二零零六年三月／四月	<ul style="list-style-type: none"> • 香港影視娛樂博覽 2006 <ul style="list-style-type: none"> – 在香港國際影視展及香港亞洲電影投資會 2006 開設數碼娛樂館（以動畫為重點） – 數碼娛樂領袖論壇 2006（待定）

政府資訊科技總監辦公室

二零零五年六月

¹ 會議由香港理工大學、法國駐香港領事館及亞太區廣播發展學院聯合主辦。

² 論壇由香港理工大學主辦，並得政府資訊科技總監辦公室提供資助。