

二零零六年五月八日

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及措施  
進度報告

目的

本文件匯報二零零五年至零六年政府推動本港數碼娛樂業發展所採取各項措施的最新進展。

背景

2. 數碼娛樂泛指以數碼科技製作的動畫、電子遊戲、教育娛樂軟件、用於影片、錄像、電視節目的數碼效果，以及其他利用數碼科技製作以供娛樂用途的數碼多媒體內容。為推動本港數碼娛樂業的發展，政府採取了一套結合以下五方面的策略：

- (a) 整合服務／資源方面的支援；
- (b) 培育具潛質的企業及專業人才；
- (c) 協助拓展內地市場；
- (d) 推廣卓越製作；以及
- (e) 吸引投資。

3. 在二零零五年六月十三日舉行的會議中，我們已向委員簡介有關策略及支援措施。

## 最新進展

4. 在過去一年，政府一直與業界團體、支援組織及非政府機構緊密合作，以落實策略。

### *(a) 整合服務／資源方面的支援*

5. 二零零五年五月，數碼娛樂業支援中心在數碼港正式成立。該中心獲政府資訊科技總監辦公室資助並由香港生產力促進局營運，為本地的數碼娛樂業提供一站式的支援服務及資源。對那些有困難去尋求不同方面協助以擴展業務的中小企來說，該中心的一站式支援尤其可貴。數碼娛樂業支援中心所提供的服務包括：

(i) 一站式業務及技術支援服務 - 截至二零零六年三月三十一日，中心已為多家公司提供超過一百三十次一站式服務。

(ii) 業界交流活動 - 中心所舉辦的四次活動吸引了業界及學術界近五百人參加。透過交流及專題討論，參與者及企業家得以交流意見及經驗，並可認識最新的科技、技術及商機。透過業界連繫及商貿配對的活動，至少有兩家本地企業已找到業務伙伴出版其電子遊戲產品。

(iii) 為業內人士提供安排和渠道，共同商討業界關注的課題，以加深對業務環境的認識。如有需要，政府決策局及部門亦會參與討論。

透過提供上述服務，數碼娛樂業支援中心已普遍獲本地的數碼娛樂公司認許。

#### **(b) 培育具潛質的企業及專業人才**

6. 數碼娛樂培育暨培訓中心獲創新及科技基金資助，已於二零零五年十一月在數碼港啓用。該中心的目標是培育多至四十五家本地新成立的數碼娛樂公司或具創意的計劃，以及為本地公司及從業員提供專門業務發展培訓。在二零零六年年初，該中心已招募首批共十二家公司接受培育。

7. 香港數碼港管理有限公司獲政府資訊科技總監辦公室資助並與微軟合作，已推出 Xbox 遊戲育才計劃，以栽培本地開發遊戲的人才。在遊戲製作專業人員指導下，六間受培育的公司其中兩間已自行開發 Xbox 遊戲，並成功獲得遊戲出版商投資出版。

8. 香港數碼港管理有限公司獲政府資訊科技總監辦公室資助，在二零零五年七月推出一項實習試驗計劃，為二十名本地畢業生提供在十三家本地數碼娛樂公司實習十二個月的機會。另一項實習計劃亦於二零零五年四月推出，三十九名學生獲安排在印度、深圳及杭州的數碼

娛樂公司接受實習培訓。

9. 為推動遊戲的開發，香港數碼港管理有限公司已撥出約八十平方米的展覽用地，免費讓本地的電子遊戲開發商測試產品，以及在遊戲推出市場前收集準用家的意見。

10. 香港數碼港管理有限公司在二零零六年三月舉辦「數碼娛樂領袖論壇」，讓多位在數碼娛樂業享負盛名的專家聚首一堂，與逾三百名本地及海外的與會人士分享心得和經驗。

#### ***(c) 協助拓展內地市場***

11. 國家新聞出版總署舉辦的「中國民族網絡遊戲出版工程」計劃甄選一百款適合在內地發行的網上遊戲。數碼娛樂業支援中心與中國遊戲工作委員會香港聯會合作，成功取得總署授權，在香港接受遊戲開發商遞交申請書。這項安排對有意進入內地市場的本地遊戲開發商，提供了極大的方便。截至二零零五年年底，已有一款本地製作的網上遊戲獲選入該「工程」。

12. 數碼娛樂業支援中心透過入門網站及不同途徑，為數碼娛樂業提供相關的資訊，包括內地政府的法規及其他有用的市場資訊。

#### ***(d) 推廣卓越製作***

13. 香港貿易發展局獲政府資訊科技總監辦公室資助，於國際大型交易會／展覽會（例如「電子娛樂博覽」(E3)及「國際電視、音像、有線電視和衛星電影與節目交易會」(MIPCOM)）中設立香港館，組織業界代表團前往考察，以推介本港數碼娛樂業的產品和服務，這些安排和相關的產品和服務得到海外買家良好的反應。

14. 我們亦在內地的主要數碼娛樂交易會／展覽會（例如中國國際數碼互動娛樂產品及技術應用展覽會(ChinaJoy)及中國國際動漫節）設立香港館及派團前赴考察，會見有關政府人員及準業務伙伴，以期為數碼娛樂公司開拓更多商機。

15. 香港數碼港管理有限公司在二零零五年七月舉辦首屆「數碼港電玩馬拉松」。由十六家本地公司展出四十多款嶄新／預覽版優質遊戲及主題健康的教育娛樂產品，吸引了超過四萬四千人參觀。是次活動為本地的遊戲開發商，提供了展示製品及收集玩家意見的寶貴機會。

16. 香港生產力促進局獲工商及科技局/政府資訊科技總監辦公室資助，自二零零三年起每年都舉辦「香港數碼娛樂傑出大獎」，藉嘉許本地數碼娛樂界的卓越製作，以推廣本地的優良產品。這項大獎現已被視為本港數碼娛樂業的最高殊榮，而頒獎典禮亦成為「香港影視娛樂博覽」的重點項目。

#### **(e) 吸引投資**

17. 香港數碼港管理有限公司與投資推廣署緊密合作，向世界各地的

準合作伙伴、買家及投資者，推廣香港的數碼娛樂業。

18. 「數碼港創業投資論壇」在二零零五年十二月舉行，吸引了各地逾三百名數碼娛樂及創作業的從業員來港參加。是次論壇提供了一個獨有的平台，讓本地公司有機會接觸創業投資者及探索獲得投資的機遇。

19. 香港貿易發展局舉辦的「2006 香港國際影視展」已於二零零六年三月舉行，期間吸引了二十八個國家／地區四百多間公司及逾三千七百貿易代表來港參加。設於會場的數碼娛樂館，成為本地公司接觸國際買家及數碼娛樂業投資人士的匯聚點。

## 結論

20. 政府與各有關組織會繼續緊密合作，致力推動本港數碼娛樂業的發展。

工商及科技局

政府資訊科技總監辦公室

二零零六年五月