

2018年5月14日

討論文件

立法會資訊科技及廣播事務委員會

撥款數碼港： 支援初創企業生態發展和推動電子競技發展

目的

本文件向委員會介紹《2018-19年度財政預算案》撥款3億元予數碼港的建議，並尋求委員支持向財務委員會（下稱「財委會」）提交有關撥款建議。

背景

2. 創新及科技是新時代經濟發展的驅動力。政府致力推動創新及科技的發展。作為香港推動資訊及通訊科技的旗艦機構，香港數碼港管理有限公司（下稱「數碼港」）擔當著重要的角色。數碼港多年來透過提供財政及不同範疇的專業支援，推行多項公眾使命計劃和舉辦不同活動，培育初創企業。政府希望利用其經驗及人際網絡加大支援初創企業的力度及推行新措施。

3. 數碼港於 2017 年進行研究，探討電子競技（下稱「電競」）的最新科技及產品發展，並於本年 2 月公布《推動香港電競發展報告》（下稱「《報告》」）。《報告》指出發展電競有助推動科技、媒體及電訊等行業的發展，並建議多個發展方向，包括為業界提供適合的場地，讓香港舉辦更多電競賽事及活動、培育電競人才及支援業界長遠發展等。

4. 財政司司長在《2018-19 年度財政預算案》中提出向數碼港撥款共 3 億元，以推展以下措施：

百萬元

(a)	<u>加強支援初創企業</u>	
(i)	在數碼港培育計劃的初創企業可獲得的資助上限，由每家 33 萬元增加至 50 萬元	85
(ii)	拓展「數碼港創意微型基金」的受惠範圍至荃灣 Smart-Space 租戶	15
(b)	<u>推行新的支援計劃</u>	
(i)	推出「海外及內地市場推廣計劃」，向合資格的數碼港初創企業發放最高 20 萬元資助，用於市場研究和推廣，參加境外商貿考察團、展銷和展覽會等活動	50
(ii)	成立「易著陸」計劃，吸引跨國公司進駐數碼港	50
(c)	<u>推動本地電競產業發展</u>	
(i)	為電競比賽提供場地	50
(ii)	支援電競科技和業界的發展及培訓人才	50
		<hr/> 300

5. 為配合《2016 年施政報告》提出的多項新措施，數碼港推行公眾使命計劃的支出從 2015-16 年度的 8,270 萬元大幅增加至 2017-18 年度預算的 1 億 1,300 萬元。就基本工程方面，數碼港亦需要在未來數年進行大規模的維修及更新工程，以確保園區的狀況和設施符合最新標準。因此，數碼港於未來數年的財政狀況將比較緊張。政府現時建議的撥款，有助數碼港進一步推動資訊及通訊科技的整體發展。

建議

加強支援初創企業

6. 我們建議撥款合共 2 億元讓數碼港能加強現有及推展新的措施，以加強支援初創企業，詳情闡述如下。

數碼港培育計劃

7. 數碼港在 2005 年推出培育計劃，為數碼科技初創企業提供財政、技術及業務諮詢等支援，協助他們把創新意念轉化為實質業務或商品。計劃為期 24 個月，每間受培育的公司可獲最高 33 萬元財務資助，應付市場推廣、專業服務、培訓、聘請實習生等方面的開支。培育計劃自 2016 年起，每年名額由 50 名倍增至 100 名。截至 2018 年 3 月底，數碼港培育計劃共取錄了 529 間初創企業。

8. 為加強對初創企業支援的力度，並顧及不斷上升的物價成本，數碼港擬將數碼港培育計劃的財務資助由 33 萬元提高至最高 50 萬元。數碼港亦會優化其資助範圍及行政程序，包括增加起動資金金額、增加專業服務支援、支持進行市場推廣、鼓勵創新及研發、協助招聘人才等。數碼港會同時新增數碼科技方面營運開支的補助，例如數據饋送、雲端服務訂購費用、Smart-Space 辦公室租金、產品研發相關的硬件開支等，以協助初創企業減低營運成本。

9. 基於數碼港過去數年推出一系列支援創新及科技發展的新措施，並考慮到數碼港的最新財政狀況和長遠發展需要，我們**建議**向數碼港提供 8,500 萬元資助以推行上述措施。預計未來 5 年每年惠及約 100 間初創企業。

數碼港創意微型基金

10. 數碼港在 2009 年設立「數碼港創意微型基金」，為每個獲選項目提供 10 萬元的種子基金，協助創業者把創新意念開發成原型產品。此基金多年來共批出 379 個項目。

11. 數碼港參與了民政事務局的「青年共享空間計劃」，在荃灣設立一個約 20 000 平方呎的 Smart-Space 共用工作間。

除了提供設備完善的工作空間及靈活的租賃計劃，該共用工作間亦會提供一系列創業培訓和支援配套服務，如業界交流活動、友導計劃、實務工作坊、投資配對會等，協助青年創業家籌募資金，擴展業務，持續創新。預期這個共用工作間將於今年第二季投入服務。我們**建議**提供 1,500 萬元資助，讓荃灣 Smart-Space 租戶可受惠於「數碼港創意微型基金」。若有關資助未能盡用，餘款將留作資助其他合資格人士。

推行新的支援計劃

海外及內地市場推廣計劃

12. 初創企業在成功推出數碼科技產品或服務解決方案後，需盡快開拓市場以籌集下一階段的資金(包括創投基金的投資或入股)。由於本地市場規模較小，我們的初創企業需積極發展海外及內地市場。為了讓初創企業更有效、更迅速地進入這些市場，數碼港會設立「海外及內地市場推廣計劃」，為已完成數碼港培育計劃或「數碼港創意微型基金」項目的初創企業提供最高 20 萬元的財政資助，以實報實銷的形式進一步資助企業進行市場研究和推廣，參加境外商貿考察團和展銷及展覽會等活動，協助初創企業開拓市場，吸引投資者。

13. 我們**建議**撥款 5,000 萬元，協助數碼港推行這項新措施，以加強培育計劃的財政支援。預計未來 5 年惠及共約 250 間初創企業。

「易著陸」計劃

14. 多年來，數碼港吸引了一些跨國企業落戶。在現時 100 個商戶中 (不包括 Smart-Space 使用者)，非本地公司佔 33 間。根據過往經驗，這些非本地公司不單有助提升數碼港的形象和地位，其營運工作及國際人脈網絡也可協助數碼港培育的初創人才在科技和營運方面的進一步工作，包括培訓、海外網絡及融資機會等。

15. 數碼港擬成立「易著陸」計劃，利用吸引跨國公司的經驗，提供租金優惠，吸引跨國公司在數碼港落戶，設立辦公室和研發單位。目標包括海外及內地互聯網龍頭企業及金融科

技公司、在市場上廣泛為人認識的品牌、顛覆性科技，或擁有獨特商業模式而具規模的公司等。數碼港期望這些公司能成為園區內的旗艦公司，進一步拓展數碼港的國際網絡，促進數碼科技生態發展。這些公司更可以進一步吸引更多具創意的數碼科技公司落戶數碼港，為數碼港的科技生態發展作出多方面的貢獻，包括與其他租戶交流知識及分享經驗、為其他租戶提供新構思、進行商業及商品發展及投資等，從而協助扶植數碼港的初創企業。

16. 數碼港會為合資格的公司提供 100 萬元或 50% 的租金減免，為期最多 5 年。我們建議就「易著陸」計劃向數碼港撥款 5,000 萬元。

推動本地電競產業發展

17. 我們建議撥款合共 1 億元讓數碼港推展下述措施，以推動本地電競的發展。

電競比賽場地 / 電競及數碼娛樂熱點

18. 數碼港《報告》指出，設立電競專屬場地，有助主辦者縮短籌備的時間和優化人力資源，從而舉辦更多常規電競活動，讓電競人才汲取更多實戰經驗。我們建議用 5,000 萬元，將數碼港商場發展為一個本地電競及數碼娛樂熱點，包括將商場內的海景臺和全天候廣場範圍改建成電競比賽場地。場地將會設有對戰舞台、燈光及音響系統、多部播映電競賽事的大屏幕、拍攝機組、直播賽事系統以及高速的網絡等設施。場地面積約 4 000 平方呎，可容納約 500 人的觀眾席，適合舉辦中小型電競比賽和訓練活動。

19. 數碼港預期於每年舉行約 6 至 8 次電競活動，現有商戶支持開展有關計劃。數碼港亦會於活動舉行期間，積極協助主辦單位作出合適的交通及設施管理安排，讓活動得以順利舉行。數碼港將舉辦簡介會，向業界介紹場地設施、使用守則及申請程序等。同時，數碼港將優先把場地租予電競賽事主辦單位以及電競隊伍作比賽和訓練活動之用，但亦歡迎其他與數碼業界有關的活動在此場地內舉行，以善用資源。

20. 另外，數碼港亦計劃提供場地給從事電競及數碼娛樂的企業展示相關嶄新技術及電競產品，讓大眾體驗電競，提高公眾對電競、遊戲開發及相關科技的正面認識和興趣。

電競業界發展和人才培訓

21. 除提供場地以外，我們**建議**提供 5,000 萬元予數碼港，以支援電競產業的發展，包括舉辦本地及區域性比賽和盛事、培訓計劃及公眾推廣活動；數碼港亦會完善初創和人才培育體系，發掘並裝備與電競技術及遊戲開發相關的初創企業和人才。有關措施包括 –

(a) 促進電競及數碼娛樂行業的發展

本地的電競業內組織/機構可向數碼港申請資助，在數碼港的電競專屬場地舉辦本地賽事、國際賽資格賽等和訓練活動。數碼港亦計劃資助業界參與由數碼港組織或認可的商務考察活動及海外展覽會。數碼港將制訂申請有關資助的詳細程序及準則。

(b) 培育電競及數碼娛樂初創企業

數碼港將在現有的培育計劃增設電競及數碼娛樂的專用名額，專門培育開發電競遊戲及研發電競相關數碼科技的初創企業，如串流直播、虛擬/擴增/混合實境 (VR/AR/MR)、動態感測及追蹤、數據分析、數碼影音技術等。數碼港將引入電競及數碼娛樂初創的投資者及加速器，以助相關初創企業發展。

(c) 促進企業提供電競及數碼娛樂實習機會

此計劃將資助參與企業提供實習機會予於本地大專院校就讀相關學科的學生及畢業生，參與電競遊戲及相關技術開發、舉辦統籌電競賽事等工作，有助實習生了解行業運作及汲取實質工作經驗。數碼港亦計劃安排工作坊及訓練予參與的實習生，邀請行業專家作為導師。

(d) 行業發展峰會/研討會

數碼港計劃籌辦行業峰會，邀請行業領導及不同專家或專業人士從多角度探討電競產業或生態系統，如發展趨勢、最新技術、運動科學、身心保健、教育與學習等，以促進交流、業務配對及投資。

(e) 公眾推廣活動

數碼港將與團體合作舉辦講座及研討會等分享活動，讓家長、教師及學生等正面認識電競及數碼娛樂產業，和了解有關行業的就業機會及事業發展路徑。此外，數碼港計劃在園區內設立體驗區，邀請數碼港的企業或業界夥伴舉辦體驗活動，讓公眾人士親身感受電競科技。

經濟效益

22. 加強對數碼港初創企業的支援，包括提高數碼港培育計劃的財政支援和推行海外及內地市場推廣計劃，不但可以吸引及發掘更多在創科方面有興趣和潛質的人才，增加就業機會，這些措施更能協助數碼港的初創企業擴大銷售網絡，進一步提升他們的質素及競爭力，吸引創投基金的投資甚至在股票市場集資。這亦可增加數碼港創投基金的項目數量以及未來可獲得的投資回報。

23. 「易著陸」計劃可吸引跨國企業落戶香港，除了能直接增加就業及實習機會外，這些企業可促進初創企業的發展，例如提供培訓、交流和建立網絡的機會，以至為初創企業籌集更多資金。這些具規模的跨國企業落戶數碼港，可強化數碼港的初創生態，吸引其他有實力的創科企業和初創公司加入數碼港社區，從而帶動園區的租賃情況，連帶提升數碼港辦公室的租金水平，增加數碼港的租金收入。跨國企業的研發中心落戶數碼港更可協助香港科研人才的培訓和發展，貢獻香港整體創科發展。

24. 在電競方面，數碼港的專屬比賽場地可直接增加數碼港商場的租金收入。另一方面，數碼港將舉辦本地及區域性比賽和盛事、培訓計劃及公眾推廣活動，這些活動可帶動商場的人流，從而提升商場店鋪的租金水平，為數碼港帶來多方面的收入，如店鋪租金、廣告收益、提供專業服務的費用等，亦會提升其他如酒店及停車場等周邊收入。

25. 另外，發展電競可為科技、媒體及電訊等行業，例如電競專屬產品的製造商、處理串流直播技術的串流技術公司、互聯網服務供應商、實況主播和旁述、音響工程、燈光、舞台、編曲、動畫和編導人員等，帶來不少商機。舉辦電競盛事也可吸引海外及內地旅客訪港，帶動旅遊業的多元發展，同時惠及相關行業，如飲食業、酒店業和零售業等。

徵詢意見

26. 請委員就本文件提出向數碼港撥款共 3 億元的建議內容提出意見。

27. 如委員支持上述措施的建議，我們將制定具體的財務安排建議並將在本年年中向立法會財務委員會申請撥款，讓數碼港早日推展各項計劃。

創新及科技局

2018 年 5 月