

# 立法會 *Legislative Council*

立法會 CB(1)426/18-19(04)號文件

檔號：CB1/PL/ITB

## 資訊科技及廣播事務委員會

2019 年 1 月 14 日舉行的會議

### 有關數碼港的最新背景資料簡介

#### 目的

本文件提供數碼港的背景資料，並綜述議員過往在討論此課題時表達的意見和關注。

#### 背景

2. 數碼港設立的目的是支持和推動香港資訊及通訊科技的發展。數碼港自 2004 年開始運作，並由政府全資擁有的香港數碼港管理有限公司("數碼港管理公司")管理。數碼港在促進整體創新及科技生態系統的發展上擔當重要角色。數碼港公眾使命的 3 個宗旨是：啟發新一代開創思維；扶植業界實力，帶動創業氣氛；以及借助全球脈絡，飛躍發展。

3. 為達成"啟發新一代開創思維"的使命，數碼港舉辦一連串活動以激發青年人的創意，並喚起他們對資訊及通訊科技的興趣，以及讓他們汲取在資訊及通訊科技業界(尤其是初創企業)工作的實際經驗。為增進業內人士在整體創新及科技方面的知識，數碼港舉辦或支持多項本地、地區及國際的數碼科技活動、教授有關知識的講座及培訓課程。

4. 在"培育及強化本地資訊及通訊科技初創企業"方面，數碼港透過多個計劃為初創企業提供財政及不同範疇的專業支援，該等計劃包括：

- (a) 數碼港培育計劃——這項計劃為科技初創企業提供全面的財政、技術及業務諮詢等支援，以協助他們把創新意念轉化為實質業務或商品；
- (b) 數碼港創意微型基金——數碼港為每個獲選項目提供 10 萬元的種子基金，協助參與者在得到上述資助下把創新意念開發成原型產品；
- (c) 數碼港加速器支援計劃——這項計劃資助其培育企業及已完成培育的企業參與本地、內地及海外加速器計劃，提供輔導及協助他們拓展海外業務和籌集資金；及
- (d) 數碼港投資創業基金——這項基金旨在協助數碼港的初創企業填補資金差額，以及推動香港天使及創業投資的發展。

5. 數碼港一直有協助本地企業及初創企業採用嶄新科技(包括雲端運算、電子商貿及金融科技)，以及尋找互聯網經濟下的新機遇(例如智慧城市和大數據分析等)。

6. 至於協助初創企業和已有所成就的企業實現進軍國際的目標方面，數碼港與業界領袖建立夥伴關係，提供廣泛服務以聯繫業界，並協助中小型企業在內地及海外市場開拓新興商機。數碼港亦舉辦世界級會議、研討會、簡介會、培訓及工作坊，以協助業界人士掌握資訊及通訊科技的最新發展。

### 新措施

7. 財務委員會("財委會")在 2018 年 7 月 13 日批准向數碼港注資 3 億元，其中 2 億元供數碼港加大其現有措施的力度和推行新措施，以加強支援初創企業；1 億元則提供予數碼港推行多項措施，以在本港推廣電子競技("電競")，包括提供專屬的電競比賽場地。

### *青年共享空間計劃*

8. 在 2017 年施政報告中，行政長官宣布推行"青年共享空間計劃"。在該計劃下，已活化的工廈和商廈的業主獲邀撥出樓面作為共用工作空間或創作室，以不多於三分之一的市值租金出租樓面予合適的非政府機構營運。

9. 數碼港為此在 2018 年 7 月開始營運設於荃灣一幢工業大廈內的 Smart-Space，提供約 20 000 平方呎的共用工作間。Smart-Space 提供設計靈活而設備完善的辦公室，供本地初創企業和有意在中國及亞洲其他地方擴展業務的海外公司使用。數碼港獲最新一筆注資後(參見上文第 7 段)，進駐 Smart-Space 的初創企業可申請數碼港創意微型基金提供的財政資助，最高金額為 10 萬元。

#### *海外及內地市場推廣計劃*

10. 政府當局告知資訊科技及廣播事務委員會("事務委員會")，數碼港將於 2018 年第四季推出海外及內地市場推廣計劃，提供最多 20 萬元財政資助，以幫助初創企業更迅速有效地開拓海外及內地市場。

#### *"易著陸"計劃*

11. 數碼港會推出"易著陸"計劃，吸引跨國公司(包括海外及內地互聯網龍頭企業和金融科技公司)在香港設立辦公室和研究及發展("研發")單位。數碼港管理公司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。

#### 發展及推廣電競

12. 財政司司長在宣讀 2017-2018 年度財政預算案時表示，數碼港會研究進一步在本港推廣電競。

#### *電競比賽場地/電競及數碼娛樂熱點*

13. 為解決電競比賽場地缺乏的問題，政府當局建議將數碼港商場打造為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。場地面積約有 4 000 平方呎，可容納約 500 名觀眾，適合舉辦中小型電競比賽和訓練活動。改裝成本估計需要 5,000 萬元，而場地預計可於 2018-2019 年度內分階段啟用。設立電競專屬場地的第一階段工程預計會在 2018 年年底前完成，屆時該場地將可供業界舉辦電競比賽、活動及培訓之用，全期工程則預計於 2019 年第二季竣工。數碼港預期每年平均會舉行約 6 至 8 次電競活動。

#### *電競業界發展和人才培訓*

14. 政府當局提供 5,000 萬元予數碼港管理公司，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。數碼港管理公司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。

## 過往的討論

### 資訊科技及廣播事務委員會

15. 政府當局曾在 2017 年 12 月 11 日的會議上向事務委員會匯報數碼港的工作進展。當局亦於 2018 年 5 月 14 日就 2018-2019 年度財政預算案所述向數碼港提供 3 億元的撥款建議諮詢委員。事務委員會委員原則上支持這項撥款建議。委員表達的主要意見及關注綜述於下文各段。

### *培育人才*

16. 委員察悉，數碼港將參與青年共享空間計劃，並會在荃灣提供約 20 000 平方呎的 Smart-Space 共用工作間，可容納約 140 家初創企業，並最快可於 2018 年第一季度投入服務。政府當局在 2017 年 10 月宣布，當局已覓得 10 個地點推行該計劃，並正為其中兩個位於觀塘的地點物色營運機構。事務委員會委員建議數碼港亦可在這兩個地點營運 Smart-Space 共用工作間。

17. 關於本港創新及科技業界人力資源的發展，委員建議應提供更多實習機會，以吸引海外學生來港修讀與科技有關的科目。當局告知委員，數碼港一直與本地大學合作，以充實大學內與創新及科技相關的課程內容(包括金融科技科目)。按此方向，數碼港會加強工作，適度增加實習職位，以啟發更多年輕人投身創新及科技界的事業。

### *支援本地科技公司*

18. 部分委員認為，政府當局的許多支援計劃只惠及科學園和數碼港的租戶及受培育公司。他們詢問當局會否亦為其他公司提供資源和支援。政府當局回應時表示，數碼港和科學園在推動本港創新及科技方面具有經驗，亦作出了實質的貢獻。

19. 政府當局又表示，當局設有多項基金支援從數碼港培育畢業的公司。此外，政府當局會在短期內申請撥款，以建設醫療科技創新平台和人工智能/機械人科技創新平台。這些項目會惠及並非數碼港或科學園租戶的公司。再者，從落馬洲河套地

區港深創新及科技園、創科創投基金，以及科技券計劃，均可窺見政府當局如何在整體上支援本港科技生態發展。

### *"易著陸"計劃*

20. 部分委員關注到，有關為合資格公司提供 100 萬元或 50% 的租金減免，為期最多 5 年的條款，實不足以吸引互聯網龍頭企業和金融科技公司在數碼港落戶，設立辦事處和研發單位。委員詢問政府當局會如何吸引海外和內地龍頭企業在數碼港開展業務。部分委員詢問可否推出其他鼓勵措施，例如為員工提供住宿、為員工家屬提供教育服務等；另有部分委員建議，對於並非數碼港或科學園租戶，或與之並無關連的科技公司，政府當局應建立一套機制加以識別和支援。

21. 政府當局告知事務委員會，"易著陸"計劃提出的擬議條款旨在邀請跨國企業到數碼港落戶，開設辦公室和研發單位。該等條款須對數碼港其他現有租戶公平。再者，跨國企業在數碼港落戶還有其他好處，例如有機會與在數碼港的初創企業合作。

22. 政府當局進一步表示，當局的焦點在於本港創新及科技生態的整體發展。科學園的成功模式將會擴展至落馬洲河套地區港深創新及科技園，而數碼港的經驗則可套用於荃灣新共用工作空間的開設和管理。

### *數碼港的管理及財政情況*

23. 委員觀察到數碼港部分支援設施(例如會議室)使用率低。委員亦察悉，雖然數碼港在 2016 年虧損 7,700 萬港元，但在 2017 年，由於有為數 1 億 9,000 萬港元的計劃收入，因此錄得 1 億 1,200 萬港元的利潤。他們詢問，這項收入是否可持續，以及數碼港有否委聘專業人士管理其財務資產。

24. 數碼港表示，現時數碼港可供租用的寫字樓的租用率約為 95%，而一些裝修工程亦正在進行，以提供更多寫字樓空間應付需求。數碼港會檢視其租戶組合，使其設施更能物盡其用。至於財政狀況，數碼港表示，綜合財務報表反映數碼港本身的營運及推行各項措施的財務表現。過去數年，未計公眾使命活動支出及折舊的營運溢利約為 1 億 5,000 萬港元。數碼港財政狀況穩健，亦有能力持續推行旨在履行其公眾使命的項目。

## 推廣電競

25. 部分委員詢問，政府當局會視電競為一項體育政策，抑或一個科技議題，以及政府當局會採取甚麼策略支援電競和培育電競人才。政府當局解釋，電競同時涵蓋體育、科技和商業元素。經內部商議後，政府當局認為應由創新及科技局牽頭，在本港電競發展初期從科技方面着手推廣電競。政府當局會撥款資助數碼港以提供電競比賽專用場地，因為數碼港擁有舉辦正規電競活動所需的基礎設施和高速網絡。政府當局有意讓世界級電競活動在本港舉行，從而在社區建立電競文化。

26. 部分委員質疑，政府當局對數碼港的資助會否令數碼港別具競爭優勢，對其他私營機構在電競方面的舉措和投資有所不公。他們又詢問政府當局會否制訂全面的電競政策。政府當局表示，當局目前的計劃是透過數碼港提供一個電競比賽場地和協助培訓相關人才。有關措施應不會導致與私營機構的不公平競爭，因為數碼港不會是唯一舉辦電競活動的地方；建議設立的電競比賽專用場地將有助訂立標準，以在本港興建類似設施。至於電競政策，政府會先專注於為電競產業的進一步發展打穩基礎。

27. 委員表示關注電競的發展，因為不少曾接受科學、科技、工程及數學培訓的年輕人都不願意投身這項產業。除提供舉辦電競活動的專屬場地外，委員詢問數碼港打算如何推廣電競發展，尤其在培養電競人才方面。委員亦詢問，數碼港將如何支援電競運動員參與海外比賽及推廣新興的電競初創企業。

28. 數碼港表示，電子遊戲需要在多種不同平台上進行，例如流動裝置和傳統桌上電腦及專門遊戲控制台，因此年輕人投身開發電競軟件的事業，可享有大量發展機會。至於培育電競人才，數碼港告知事務委員會，數碼港會與上海及矽谷等地具規模的科技公司合作，為年輕人提供實習機會，一邊工作一邊汲取實際經驗。數碼港會舉辦更多電競賽事，以及邀請業內專家與參加者分享有關最新電競科技的心得。

29. 應委員的要求，政府當局已就數碼港向政府當局提交的電競發展趨勢報告提供資料。有關資料於 2018 年 2 月 13 日隨立法會 [CB\(4\)608/17-18\(01\)號文件](#) 發給委員。

## 立法會會議

30. 議員(包括吳永嘉議員、陳克勤議員及莫乃光議員)曾在立法會會議上就電競的發展提出書面質詢。該等質詢及政府當局答覆的詳細內容，可透過**附錄**所載的超連結取覽。

## 財務委員會

31. 在 2018 年 7 月 13 日的財委會會議上，委員關注政府當局發展電競的策略，包括培育電競人才。部分委員詢問，對於沒有與數碼港合作推動電競產業發展的公司，當局會否提供協助。委員建議政府當局應在不同地區推廣電競，並與業界合作為地區居民舉辦小型活動。

## 財務委員會特別會議

32. 在 2018 年 4 月 19 日的財委會特別會議上，委員就數碼港在推廣電競發展方面的角色、數碼港的財務狀況、相關培育計劃、土地使用及人才培訓的事宜作出提問。

## **最新情況**

33. 政府當局將於 2019 年 1 月 14 日向事務委員會簡述數碼港的最新工作進展。

## **相關文件**

34. 相關文件一覽表載於**附錄**。

立法會秘書處

議會事務部 1

2019 年 1 月 9 日

## 相關文件一覽表

文件來源	會議日期/ 發出日期	文件
資訊科技及 廣播事務委 員會	2017年12月11日	<p>政府當局就數碼港在營造香港的資訊及通訊科技生態系統方面的角色提供的文件 (<a href="#">立法會 CB(4)330/17-18(02)號文件</a>)</p> <p>有關數碼港的最新背景資料簡介 (<a href="#">立法會 CB(4)330/17-18(03)號文件</a>)</p> <p>政府當局對 2017 年 12 月 11 日會議席上所提事項作出的回應 (<a href="#">立法會 CB(4)608/17-18(01)號文件</a>)</p> <p>會議紀要 (<a href="#">立法會 CB(4)582/17-18 號文件</a>)</p>
	2018年5月14日	<p>政府當局就撥款數碼港：支援初創企業生態發展和推動電子競技發展提供的文件 (<a href="#">立法會 CB(4)1036/17-18(03)號文件</a>)</p> <p>有關數碼港的最新背景資料簡介 (<a href="#">立法會 CB(4)1036/17-18(04)號文件</a>)</p> <p>會議紀要 (<a href="#">立法會 CB(4)1594/17-18 號文件</a>)</p>
財務委員會 特別會議	2018年4月19日	<p><a href="#">政府當局就議員初步問題的書面答覆</a> (答覆編號 ITB001、ITB010、ITB017、ITB022、ITB032、ITB037、ITB044、ITB046、ITB050、ITB056、ITB060、ITB070、ITB071、ITB094及ITB166)</p> <p><a href="#">會議紀要</a></p>

文件來源	會議日期/ 發出日期	文件
財務委員會	2018年7月7日及 2018年7月13日	資本投資基金 新分目"注資香港數碼港發展控股有限公司以支援其租戶/培育公司及推動電子競技發展" ( <a href="#">FCR(2018-19)38</a> )
立法會會議	2018年3月28日	<a href="#">吳永嘉議員提出的第18項質詢 推動電子競技產業的發展</a>
	2018年4月25日	<a href="#">陳克勤議員提出的第20項質詢 防止青少年沉迷電子遊戲</a>
	2018年11月28日	<a href="#">莫乃光議員提出的第16項質詢 對電競場地的規管</a>
商務及經濟 發展局	2018年10月23日	《2018年施政報告》商務及經濟發展局通訊及創意產業科的政策措施 ( <a href="#">立法會 CB(4)24/18-19(02)號文件</a> )