

二零二一年四月十五日
康體藝術文化普及委員會會議報告

I 二零二一至二二年度康體藝術文化普及委員會撥款分配建議

委員會於二零二一至二二年度獲分配 3,247,000 元（已包括 5% 赤字預算），以供推行區議會撥款（社區參與計劃）。委員會通過有關撥款分配建議及相關的行政安排。

II 動議去信足球總會及康文署澄清荃灣足球會未獲得荃灣區議會授權故不能代表荃灣區，不應享受區隊的待遇

2. 委員動議“動議去信足球總會及康文署澄清荃灣足球會未獲得荃灣區議會授權故不能代表荃灣區，不應享受區隊的待遇”。委員一致通過有關動議。

3. 荃灣民政事務處（下稱“民政處”）代表回應，區隊的任命由足總決定。康樂及文化事務署（下稱“康文署”）代表回應，地區足球隊經任命後，該署會為該球隊提供 36 節免費足球場地作訓練之用。

III 如何在疫情下在荃灣區推廣運動

4. 委員關注疫情下市民在家中因空間不足而難以參與康文署舉辦的網上互動體育課程。委員亦指出該署在體育推廣上宣傳不足，建議署方可與現役運動員合作，以增加宣傳內容的吸引力。

5. 康文署代表回應，該署一直密切留意疫情的發展，以調整有關舉辦社區活動的安排，而早前關閉的各個陸上場地已陸續重新開放。因應疫情逐漸緩和，該署亦預備於五月復辦康樂體育活動，讓地區人士可有更多做運動的機會。該署備悉委員對體育活動宣傳工作的意見。

IV 要求成立荃灣電競區隊

6. 委員指出電子競技（下稱“電競”）與一般玩樂性質的“打機”不同，並認為政府部門應與時並進，擔當牽頭角色，將電競納入運動項目，同時制訂相關的政策及措施加以配合，以推動本地電競產業發展。此外，委員提出，在地區層面而言，應研究由委員會轄下的促進康體文藝活動策略小組安排舉辦電競活動。

7. 民政處代表回應，電競在地區層面未算普及，仍屬新興的項目。該處建議可考慮與本區具有舉辦電競活動經驗的非政府組織或業界團體合作，在區內推廣電競文化。康文署代表回應，電競暫時未屬該署範疇，該署備悉委員的意見，並對推廣電競持開放態度。

V 建議在港鐵荃灣車廠照潭徑段之石牆試行「港鐵·藝術」計劃

8. 委員認為，若政府擔任牽頭角色善用社區公共空間，並在區內加入更多藝術文化元素，可為社區創意藝術的發展帶來裨益。委員期望政府部門可運用更多資源，與香港鐵路有限公司（下稱“港鐵公司”）合作，在荃灣區內透過「港鐵·藝術」計劃推動文化藝術。

9. 康文署代表回應，該署十分贊成有關善用公共空間的建議。該署文化推廣組的同事將與港鐵公司討論如何合作在區內進行藝術推廣活動。該署亦樂意與委員就區內可供創作壁畫的位置進行溝通，希望可在區內大力推廣文化藝術。

VI 推廣深井傳統文化討論

10. 委員指出，荃灣區有不少鄉村內的活動及節慶習俗都十分值得保存，期望相關項目可獲考慮納入非物質文化遺產清單。此外，委員欣悉非物質文化遺產中心已於三棟屋博物館內成立，建議可配合活化工作，推廣及發展文化產業。

11. 康文署代表回應，政府已有相關的資助計劃，協助保育及推廣本地獨特的節慶文化活動，而一些非政府機構在取得資助後亦會到全港各區進行相關推廣。該署亦有進行研究，考慮將不同項目納入非物質文化遺產清單。

VII 其他事項

12. 委員希望參觀非物質文化遺產專車。康文署代表回應，該署將安排參觀事宜。

荃灣區議會秘書處

二零二一年四月二十七日