

(刊登於信報之傳訊專頁版 - 2003年1月3日)

最近業界出現兩個好消息，第一個是根據電訊管理局公佈，截至本年十月份，2.5G流動數據用戶首度突破十萬大關，達110,000之數，比九月份大幅增加了差不多20,000人，比過往每月只增加數千客戶有了長足的進步。雖然相對五百九十萬的流動電話用戶，滲透率仍只是1.8%，但上升的勢頭仍值得鼓舞，足見各大流動網絡商及手機生產商最近的宣傳攻勢已產生了效用。相信若果新款手提電話的價錢能迅速回落的話，將會促使更多人去轉換手機，並加入2.5G大軍行列。

另一個好消息就是打從本年十二月十九日後，流動多媒體訊息(MMS)便可在本港六間流動網絡商互相傳送，而跨網傳送則暫時不會收取額外費用，可算從善而流。其實筆者已在十一月初的文章中提及MMS是以萬維網為基準，不需中介公司去建立平台去處理跨網的MMS傳送，所以不應如跨網短訊(SMS)般要收取額外費用。希望這個「暫時」不收取跨網費用的政策，能夠很快變為「永久」罷。

不可否定的是，流動數據服務在香港已在整裝待發。本商會和香港生產力促進局合辦的「J2ME程式設計公開比賽」在十二月中截止報名，結果參賽隊伍超過三百隊，非常踴躍。此比賽共分資訊娛樂及企業方案兩個範疇。在報名隊伍當中，65%屬資訊娛樂，35%為企業方案。而資訊娛樂組別中，50%將編寫遊戲軟件、15%開發流動多媒體內容軟件。至於企業方案組別則有30%開發客戶關係管理(CRM)系統，20%開發應用於手機的流動銷售人員管理系統。事實證明，香港已具備很多有能力及有興趣開發流動應用軟件的社群。如業界及政府能給予適當培育，他們將會為手提電話提供更豐富的軟件及內容。

不過，最近流動網絡商有開始引入外地流動應用軟件的趨勢。就以流動遊戲(Mobile Game)為例，J2ME手機用戶已可以下載到由日本、南韓等地開發的流動遊戲。相信讀者會認為流動遊戲在日本及南韓已發展了一段時間，質數蠻不錯罷。但當筆者試玩數個「入口遊戲」後，卻感到由本地開發創作的流動遊戲絕對不賴，無論在畫面及角色設計、流暢度、趣味性等都有著很高的水準。雖說外地的供應可說源源不絕，但筆者希望本地的流動網絡商也能夠為業界負起培育本地流動遊戲開發商的責任，至少在合作的條款上能夠寬一些，在收入分賬上能照顧他們的利益及生存空間；其實這亦可同時給用戶多一些選擇，何況這是一個更好的選擇！諷刺的是，最近有一間日本大型流動遊戲供應商在接受傳媒訪問時，也透露因在本港的收入分賬只得六成，相較在日本的九成不大吸引，所以也不大積極在香港推出更多的流動遊戲呢！