

即時發布

# 新聞稿

「青年創研庫」公布「電競業在香港的發展機遇」研究報告

近四成受訪青年曾觀看電競；一成三曾參與電競比賽

近七成同意香港應進一步發展電競業

形象負面、缺乏場地及專業培訓成發展主要阻礙

建議政府明確支持電競為體育項目、成立「電競hub」及舉辦專上課程

香港青年協會青年研究中心成立的「青年創研庫」，今天（30日）公布有關「電競業在香港的發展機遇」研究報告。結果顯示，在受訪的1,407名青年中，接近四成（**38.3%**）曾在受訪前半年內觀看電競賽事；逾一成三（**13.4%**）曾直接參與電競比賽。

上述研究以網上問卷方式，於去年11月17日至12月3日，訪問1,407名年齡介乎15至29歲的青協會員。結果發現，同意電競「有助香港經濟多元發展」及「為青年提供更多就業選擇」的平均分，分別為**6.90**分及**6.62**分（以0至10分計，10為非常同意，0為非常不同意）。然而，同意電競「有助鍛鍊體能及意志」及「容易引起沉迷問題」的平均分，亦分別有**5.81**分及**6.60**分，反映受訪青年頗認同電競在促進經濟與就業的功能，但對電競的觀感則不太正面。

在行業發展方面，近七成（**68.4%**）受訪青年同意香港應進一步發展電競業，最主要原因是「多元化經濟發展」（**63.3%**）及「青年多元就業出路」（**58.7%**）。而表示不同意者只佔一成（**10.2%**），最主要原因是擔心電競會「引致沉迷問題」（**71.3%**）。受訪青年又認為，「家人反對」（**58.9%**）及「社會對電競有誤解」（**48.3%**）是青年投身電競業所面對的最大困難。數據反映，由於電競的形象負面，限制行業發展及人才投入。

研究又與20名年輕電競業持分者進行聚焦小組訪談。有個案表示，因玩電競而遭家人冷嘲熱諷；亦有從事電競工作的受訪者表示，因家中長輩反對而避談工作，甚至互不瞅睬。但有職業電競選手則表示，社會上多了電競的宣傳及活動，家人慢慢由最初擔心變為支持其工作。

在電競業的具體發展上，不少受訪青年認為，場地不足導致賽事數量太少，以及缺乏全面專業電競課程，影響他們在有關行業的發展。有電競工作者表示，為了生計而要直播不同遊戲的賽事，有時會因工作不足而令生活頓成問題。有職業選手則期望能贏取大型賽事獎項，無奈比賽太少而欠缺發揮機會。

此外，有對電競工作感興趣的受訪者表示，坊間並無相關專業課程可提供系統性訓練，令他無從入行。另有職業選手擔心，一旦退役後，因其他知識和技能不足，不知何去何從。

報告引述受訪專家指出，香港缺乏專門和合適的大型場地，定期舉辦本地聯賽，導致行業停滯不前。他們又指，行業需要兼備深入了解電競、且擁有其他專門商用服務知識的人才，但坊間缺乏這類專業課程；而現時從事電競後勤工作的青年，只能在加入電競公司後邊做邊學，未能在入職前獲得適切的相關培訓。

青年創研庫「經濟與就業」組別召集人陳浩升表示，是次研究參考了鄰近韓國、內地及台灣的電競發展狀況，發現該三地政府均分別推出促進電競業發展的政策和措施，例如建造大型電競館、將電競正式納入運動產業，以至在大專院校推出本科電競課程，培訓全面及專業電競業人才。

副召集人梁偉基亦指出，電競已成為2022年杭州亞運的正式比賽項目，香港現況顯然落後於世界發展；因此應把握機遇，迎頭趕上。他補充稱，全球電競業發展迅速，現時經濟規模接近7億美元，觀眾數目更接近4億人，當中帶動不少就業契機。他表示，研究發現電競業具有相當經濟價值和前景，能為青年帶來更多元化的就業選擇。

該組成員禰彥勳及梁懿豐引述報告建議，特區政府應將電競視為正式體育項目，協助電競選手代表香港參與獲認可的世界級電競賽事，並在康體政策上研究進一步發展，以提升香港電競的地位。他們又建議當局設立「電競hub」，提供綜合發展電競的設施，包括大型賽事場地、選手訓練設施，以及可供一般玩家進行電競活動的區域，以打造良好的電競生態。他們認為，政府應帶頭舉辦定期大型聯賽，並在香港專業教育學院（IVE）、以至香港高等教育科技學院（THEi）舉辦全面的專上電競培訓課程，藉以提升本地整體電競水平和人才質素。

青協青年研究中心自2015年起成立「青年創研庫」，是本港一個屬於青年的智庫。現屆創研庫成員由75位本地青年專業人士與大專學生組成，平均年齡為27歲。透過以研究實證為基礎的討論、交流，創研庫成員提出政策建議，期望能為社會建言獻策。青年創研庫四項專題研究系列包括：「經濟與就業」、「管治與政制」、「教育與創新」，以及「社會與民生」。8位專家、學者應邀擔任創研庫的顧問導師，包括張子欣博士、黃元山先生、陳弘毅教授、陳維安先生、黃錦輝教授、倪以理先生、葉兆輝教授和凌浩雲先生。

—完—