



青年創研庫  
Youth I.D.E.A.S.

「經濟與就業」專題研究系列

2018年1月



香港青年協會  
*the hongkong federation of youth groups*

青年研究中心  
Youth Research Centre



香港青年協會  
*the hongkong federation of youth groups*

青年創研庫  
Youth I.D.E.A.S



# 電競業在香港的發展機遇

## e-Sports in Hong Kong



研究背景



研究方法



研究結果



主要建議



香港青年協會  
the hongkong federation of youth groups

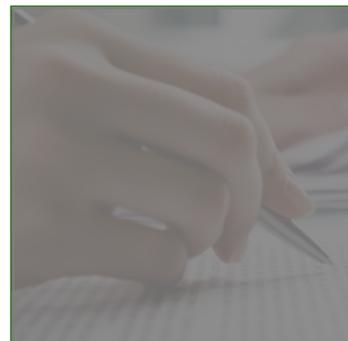
青年創研庫  
Youth I.D.E.A.S



研究背景



研究方法



研究結果



主要建議

# 何謂「電競」？

## 「電競」 e-sports



- 有組織的電子遊戲競技比賽
- 包含電玩及運動兩大元素

# 何謂「電競」？

格鬥（fighting）

**Street Fighter** 《街頭霸王》

第一人稱射擊（first-person shooter）

**Counter-Strike: Global Offensive** 《反恐精英：全球攻勢》

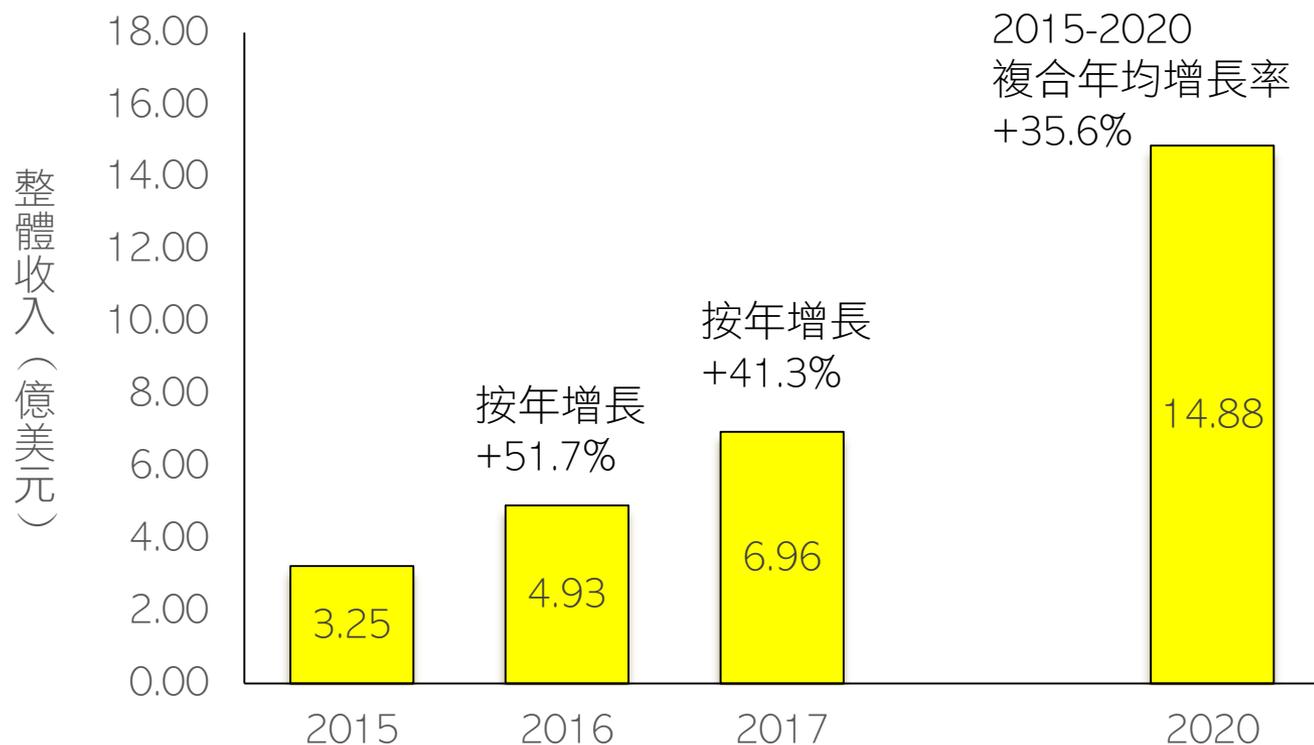
多人在線戰術競技（multiplayer online battle arena, MOBA）

**League of Legends** 《英雄聯盟》

大型多人在線角色扮演（massively multiplayer online, MMO）

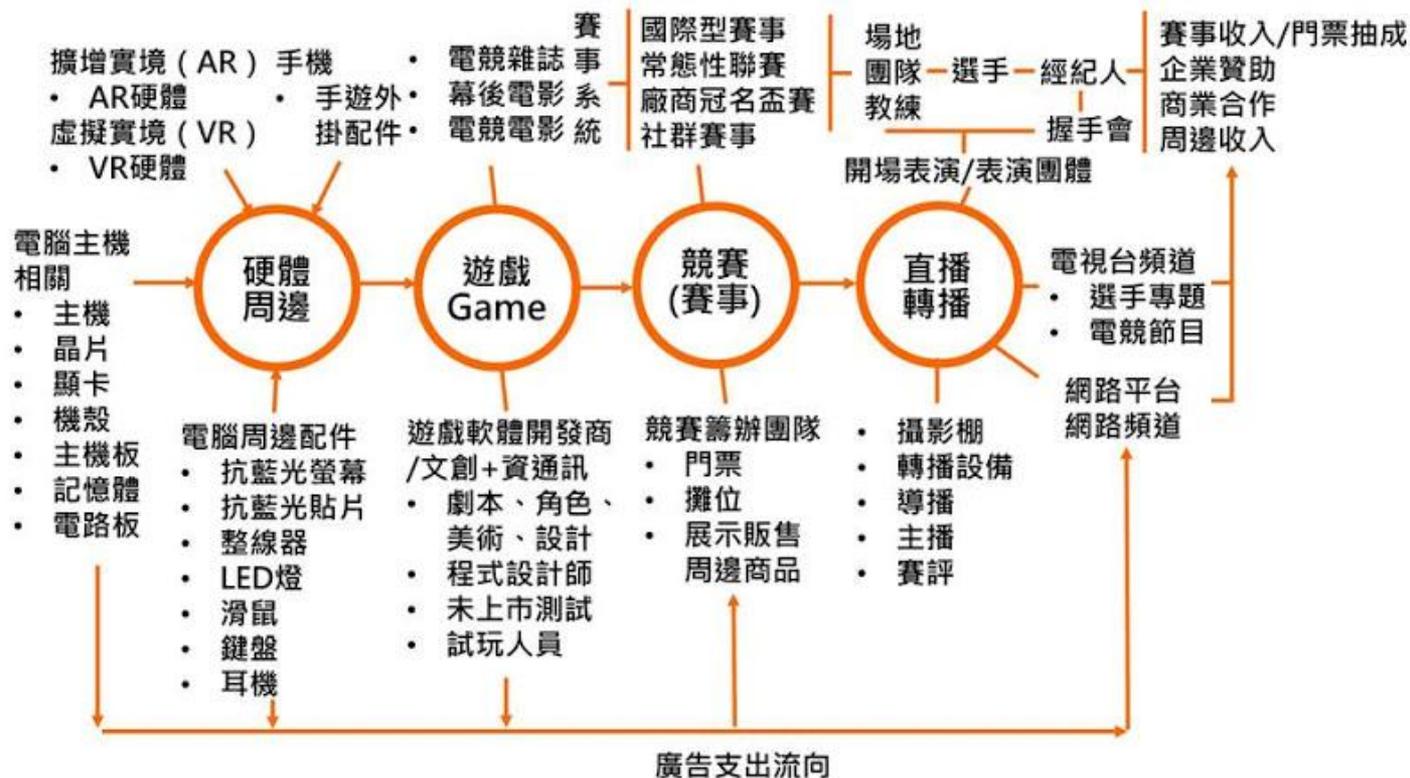
**Starcraft** 《星海爭霸》

# 全球電競收入增長



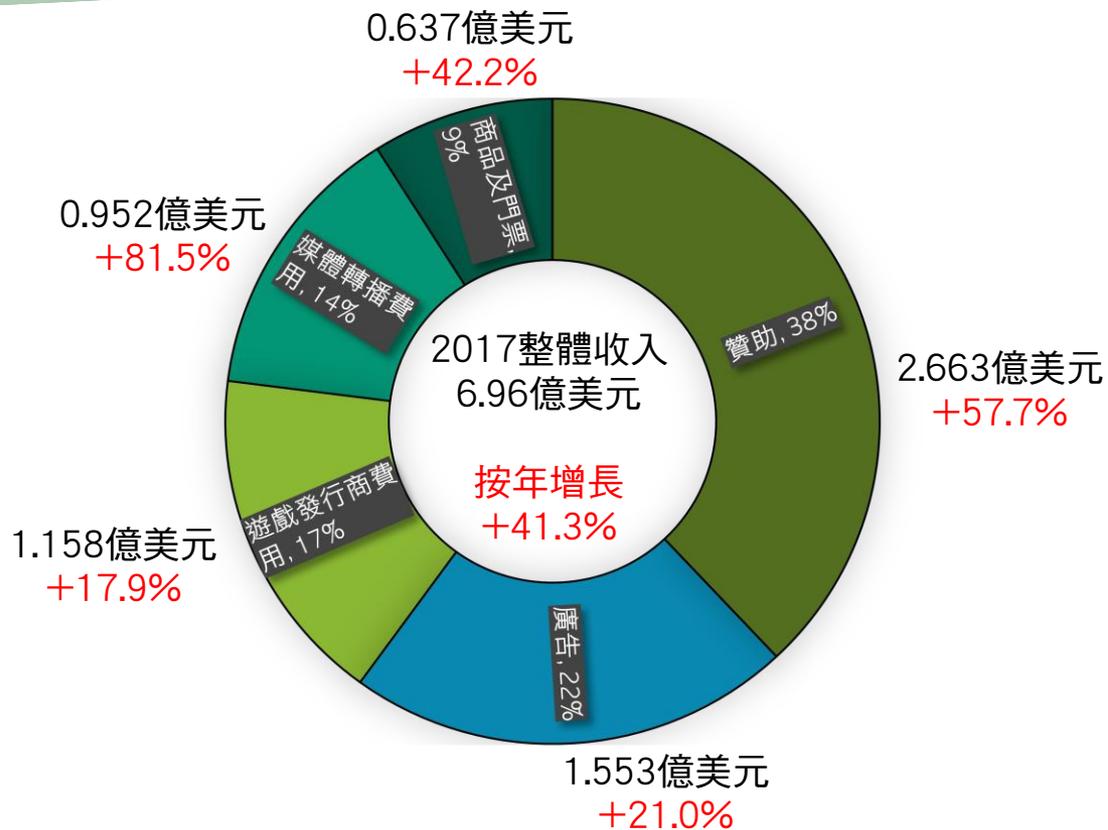
資料來源：Newzoo. (2017). 2017 Global esports market report. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

# 電競業的產業鏈



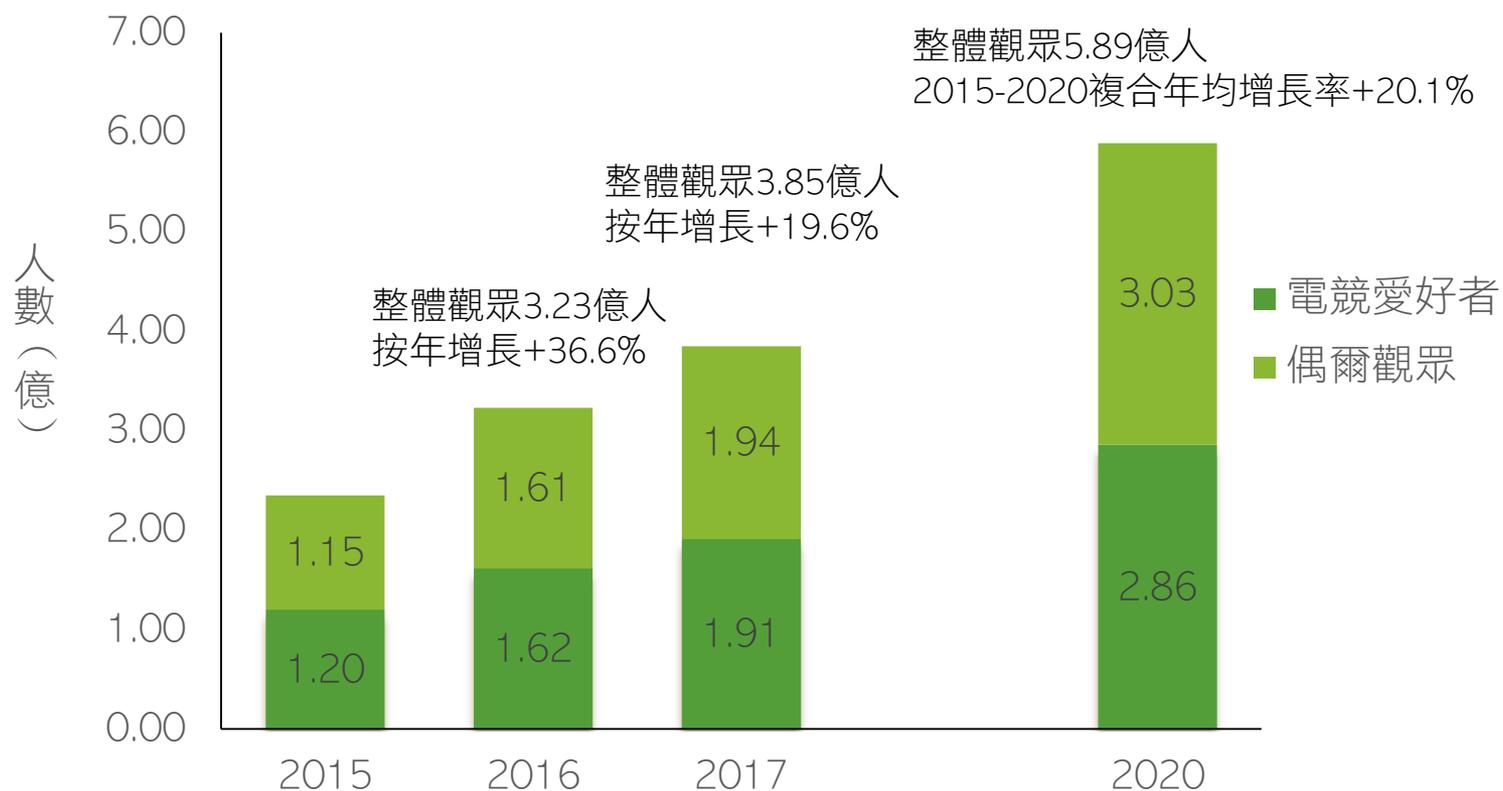
資料來源：錢思敏。2015年10月19日。〈電競產業觀察Part1：它是一整個生態系，機會可能比你想像中還大！〉，網址 <https://www.bnext.com.tw/article/37698/BN-2015-10-19-122720-77>，2018年1月15日下載。

# 2017年全球電競業收入分布



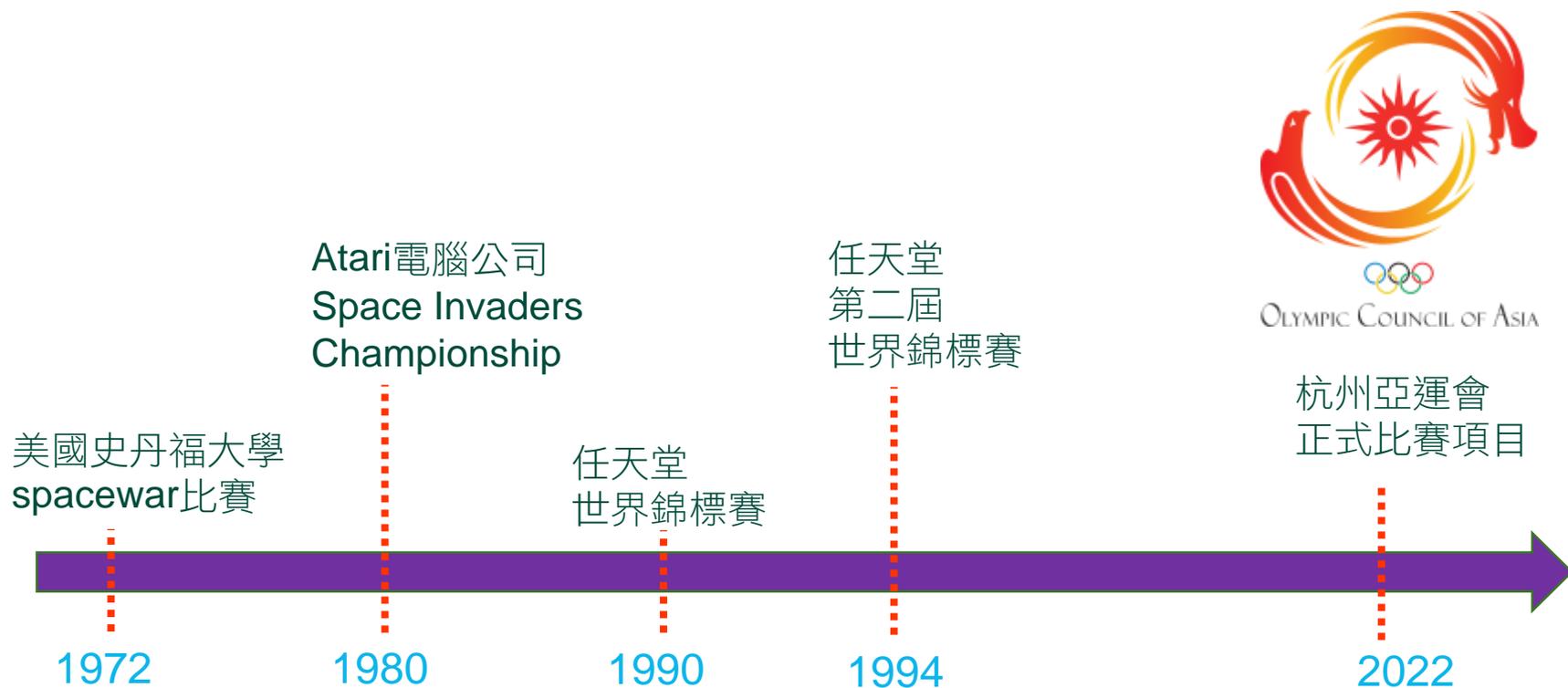
資料來源：Newzoo. (2017). 2017 Global esports market report. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

# 全球電競觀眾增長



資料來源：Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

# 電競在體育競技的發展



# 香港電競業發展



- ◆ 2017年8月電競音樂節
- ◆ 入場觀眾60,000人次
- ◆ 全球500萬人觀看實時直播

# 香港電競業發展

- ◆ 2013年出現首間專營電競企業



- ◆ 香港首隊職業電競戰隊  
「香港態度」HKA



- ◆ 全港最大網吧兼電競館，  
佔地560平方公尺

# 韓國電競業發展

- ◆ 2016年韓國電競市場規模  
7,752萬美元
- ◆ 佔全球市場14.9%



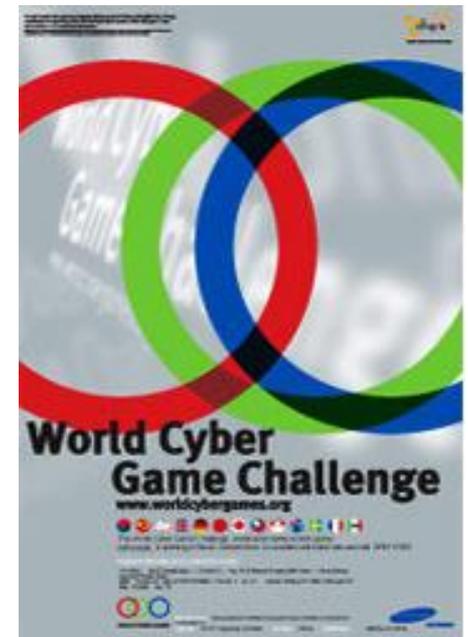
# 韓國電競業發展

韓國政府擬定五個執行方向：

1. 大量培育創意與遊戲人才
2. 全面更新硬體設施
3. 設立電競遊戲培育所提升技術
4. 輸出國產遊戲並給予補助
5. 創立國內遊戲產業與開發金

# 韓國電競業發展

- 政府斥資1.7億美元，扶植遊戲開發商
- 政府推出「遊戲解釋」計劃，改善家長對遊戲的印象
- 成立「韓國電競協會」推廣電競項目，舉行 World Cyber Game Challenge 示範賽，後來成為世界殿堂賽事



# 韓國電競業發展



現有的龍山電競館

- 政府出資1,400萬美元，建造可容納1,000人的電競館
- 遊戲人才資格考試專業認證

- 電競選手與其他運動選手看齊，可獲免除兵役

# 內地電競業發展

- ◆ 2017年內地電競市場規模1.04億美元
- ◆ 佔全球市場15%
- ◆ 用戶達2.2億



# 內地電競業發展

- 2003年，國家體育總局認可電競為正式體育競賽項目
- 2004年，首屆全國電子競技運動會
- 2013年，成立電競國家隊



# 內地電競業發展

- 2016年，發出《關於促進消費帶動轉型升級的行動方案》，將電競賽事列入十大轉型升級消費行動
- 2016年，發佈《體育產業發展「十三五」規劃》，以包括電競等運動項目為重點加快休閒產業發展
- 在《2017高等職業學校招生申報》，將「電子競技運動與管理」列為增補專業，畢業生可獲專科或本科學位



# 台灣電競業發展



- ◆ 2017年有觀看電競直播人口為173萬
- ◆ 平均每天玩遊戲 2.5 小時
- ◆ 平均每次觀看電競直播79分鐘

# 台灣電競業發展

- ◆ 2008年成立台灣電子競技聯盟，定期籌辦電競聯賽



- ◆ 2008年成立電子競技運動協會，負責教育、爭取國際性賽事、運動員支援、交流活動等
- ◆ 2017年11月通過修訂案，將電競正式納入運動產業，令電競享有政府大力支援，如：選手免兵役、觀看電競賽事可獲 20,000 元新台幣免稅額



香港青年協會  
the hongkong federation of youth groups

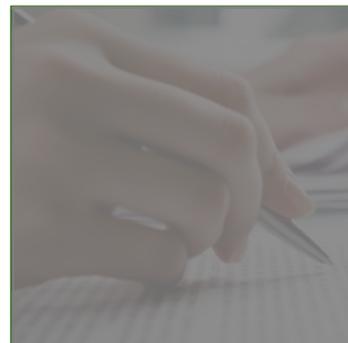
青年創研庫  
Youth I.D.E.A.S



研究背景



研究方法



調查結果



主要建議

# 研究目的

- 探討香港應如何發展電競業
- 促進經濟多元發展
- 青年事業發展多元化

# 研究問題

- 1 香港電競業的發展狀況如何？
- 2 香港電競業的人才培訓狀況如何？
- 3 香港青年對電競有何取態？
- 4 香港青年參與電競業的障礙是甚麼？

# 研究方法

2017年11-12月

1 青年網上問卷調查：1,407名15-29歲青協會員



2 年輕電競持分者聚焦小組訪談及個案訪問：

20名15-29歲青年



3 專家、學者訪問：7名



香港青年協會  
*the hongkong federation of youth groups*

青年創研庫  
Youth I.D.E.A.S



研究背景



研究方法



研究結果



主要建議



香港青年協會  
*the hongkong federation of youth groups*

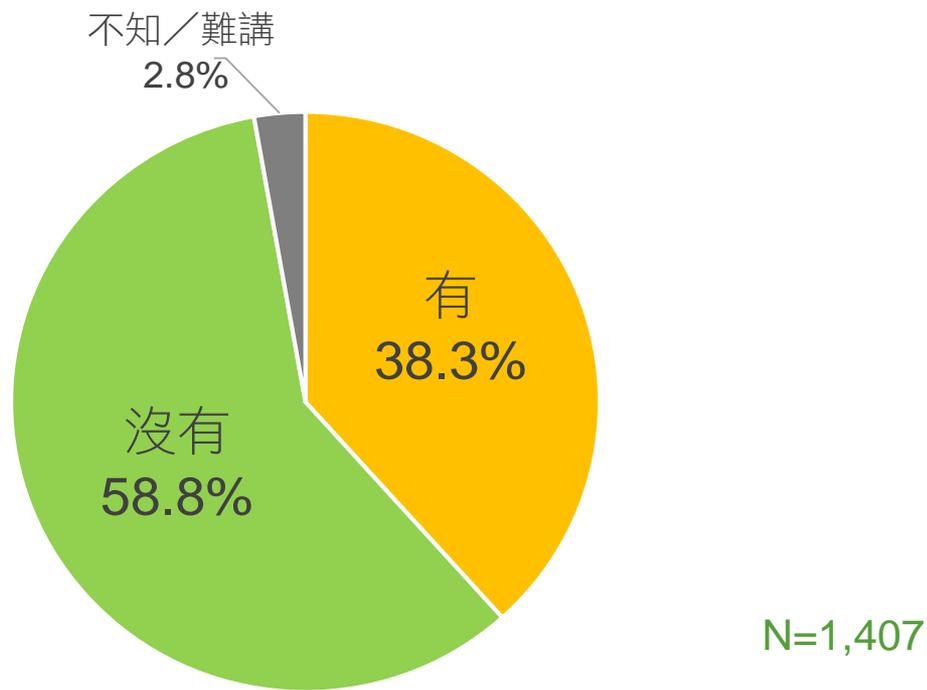
青年創研庫  
Youth I.D.E.A.S



# 青年網上問卷調查結果

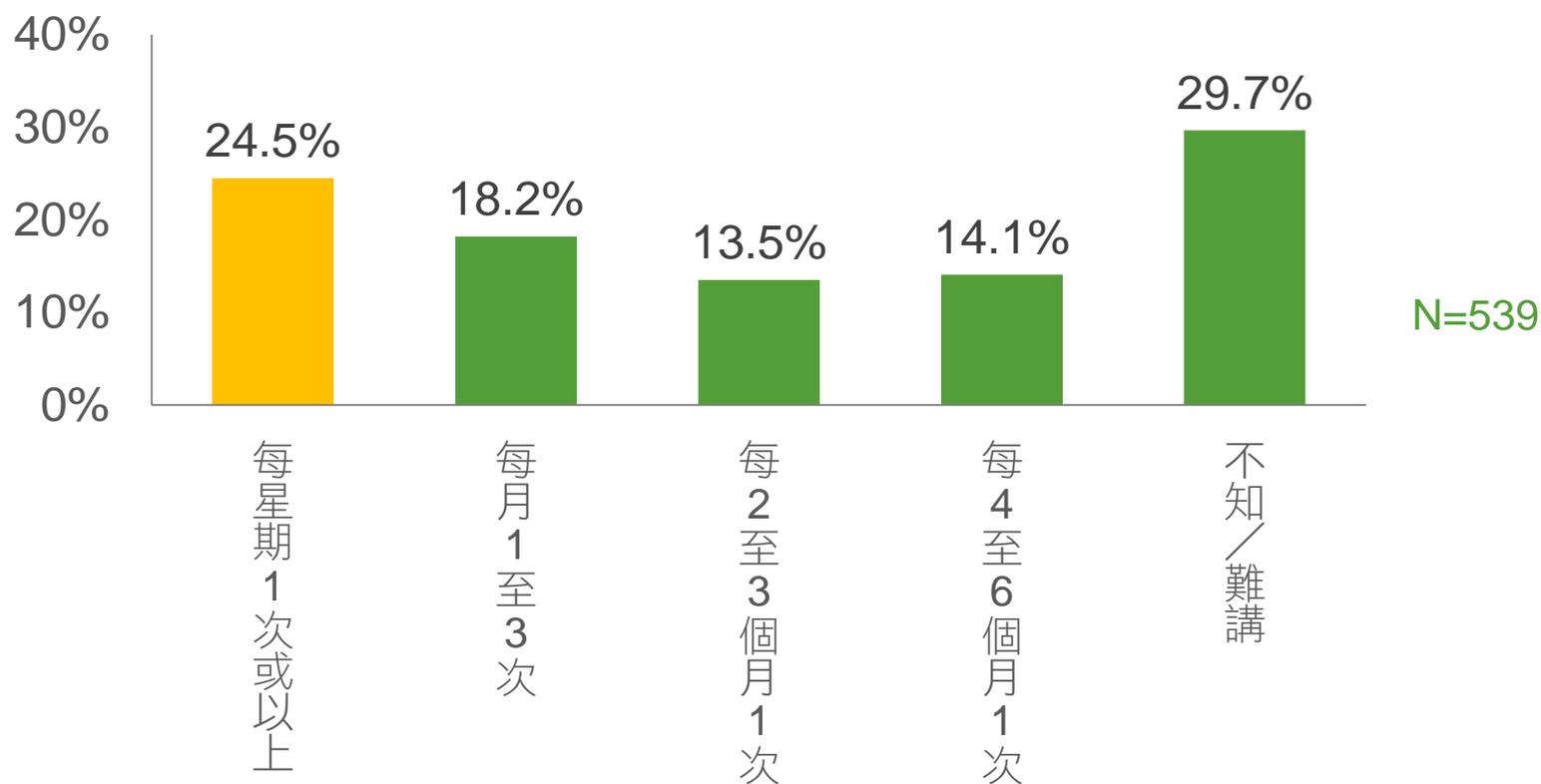
# 電競參與狀況

在過去半年內，你有觀看過電競嗎？



# 電競參與狀況

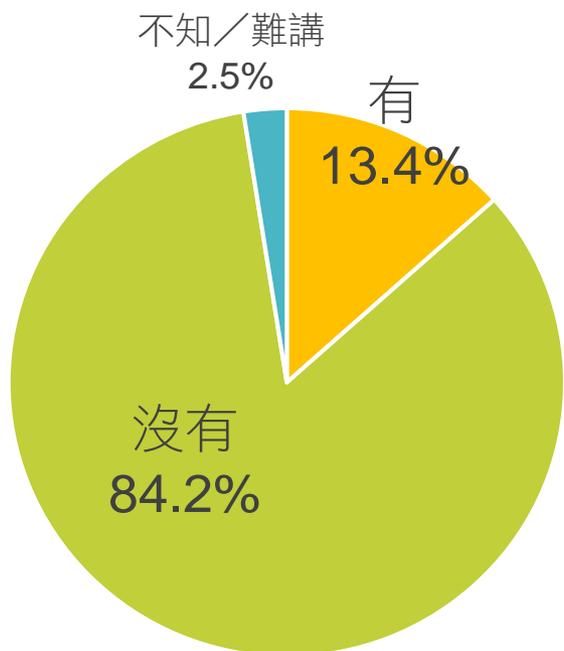
平均來說，你觀看電競的次數有幾頻密？<sup>^</sup>



<sup>^</sup> 只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者

# 電競參與狀況

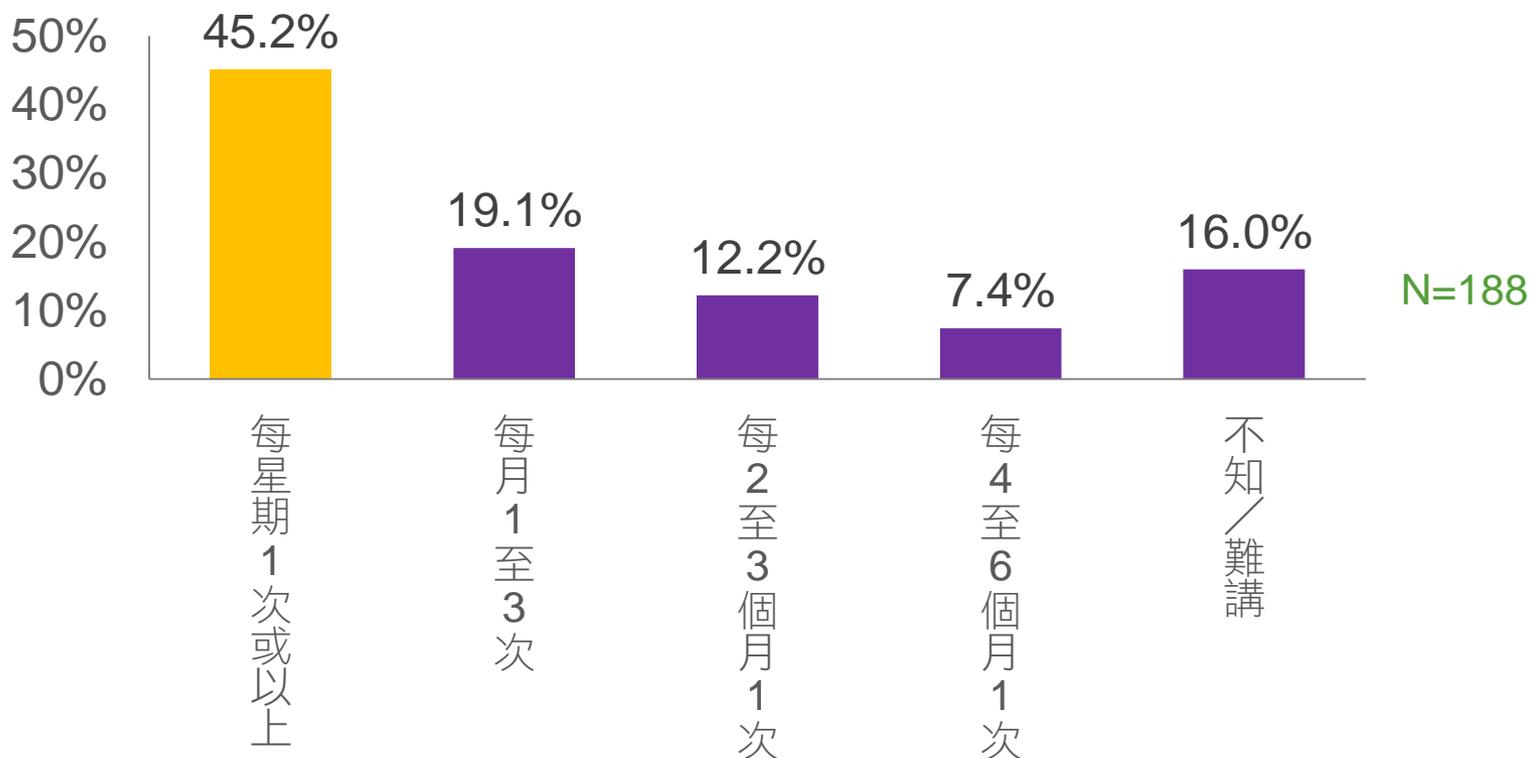
在過去半年內，你曾否跟其他人進行電競比賽？



N=1,407

# 電競參與狀況

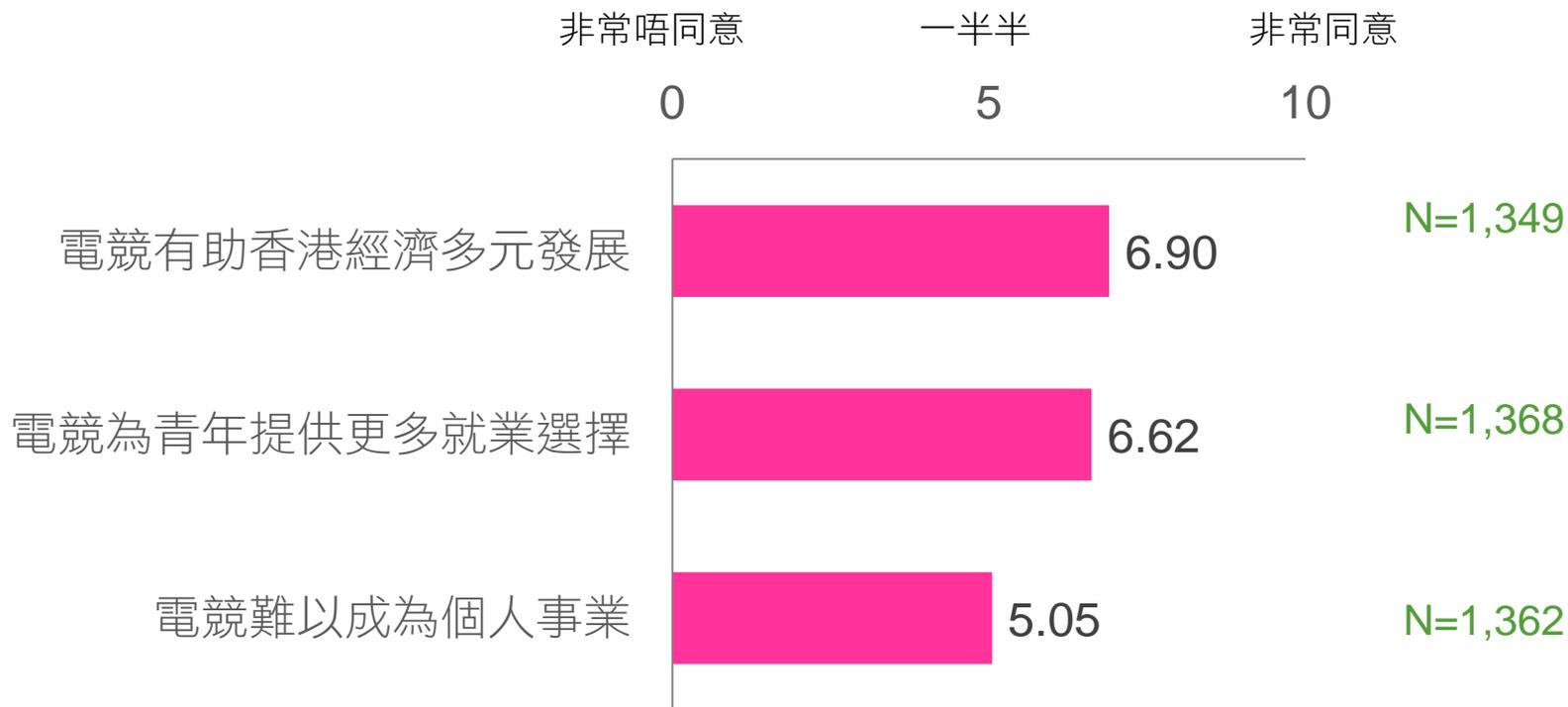
平均來說，你跟其他人進行電競比賽的次數有幾頻密？<sup>^</sup>



<sup>^</sup> 只包括在過去半年內曾跟他人進行電競比賽的受訪者

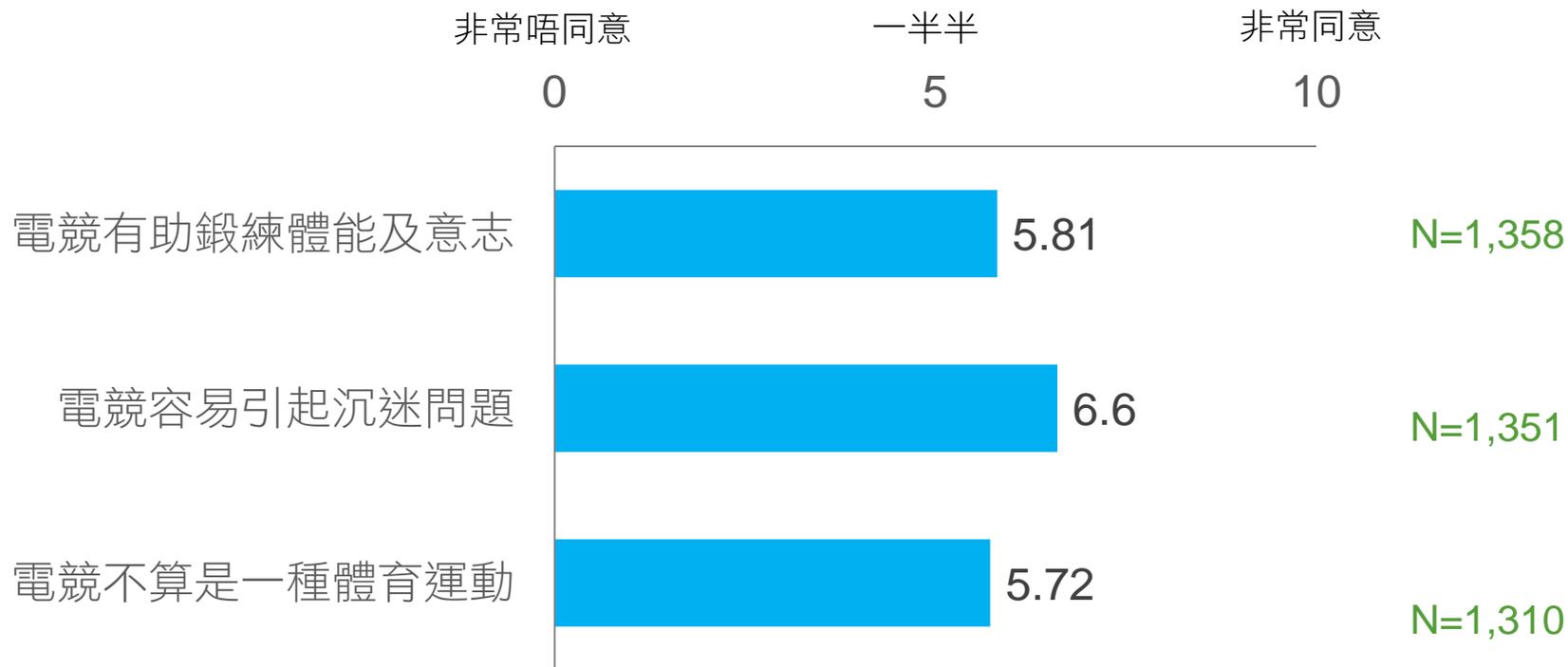
# 對電競業的態度

## 你有多同意以下的說話？（0-10分）



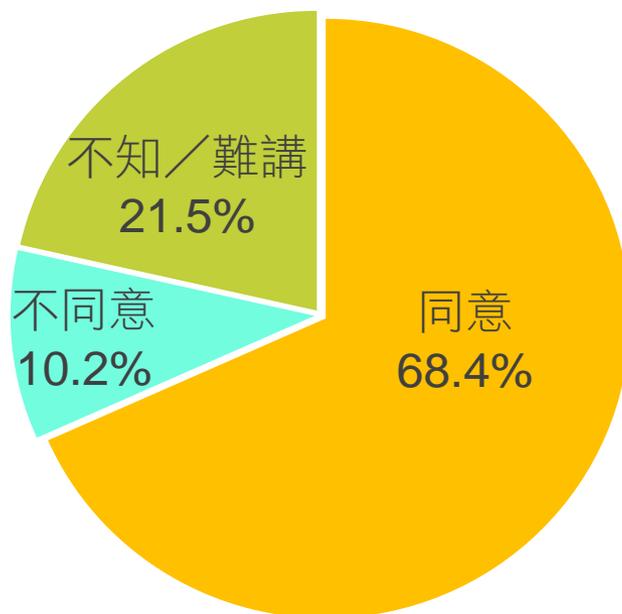
# 對電競業的態度

## 你有多同意以下的說話？（0-10分）



# 對電競業的態度

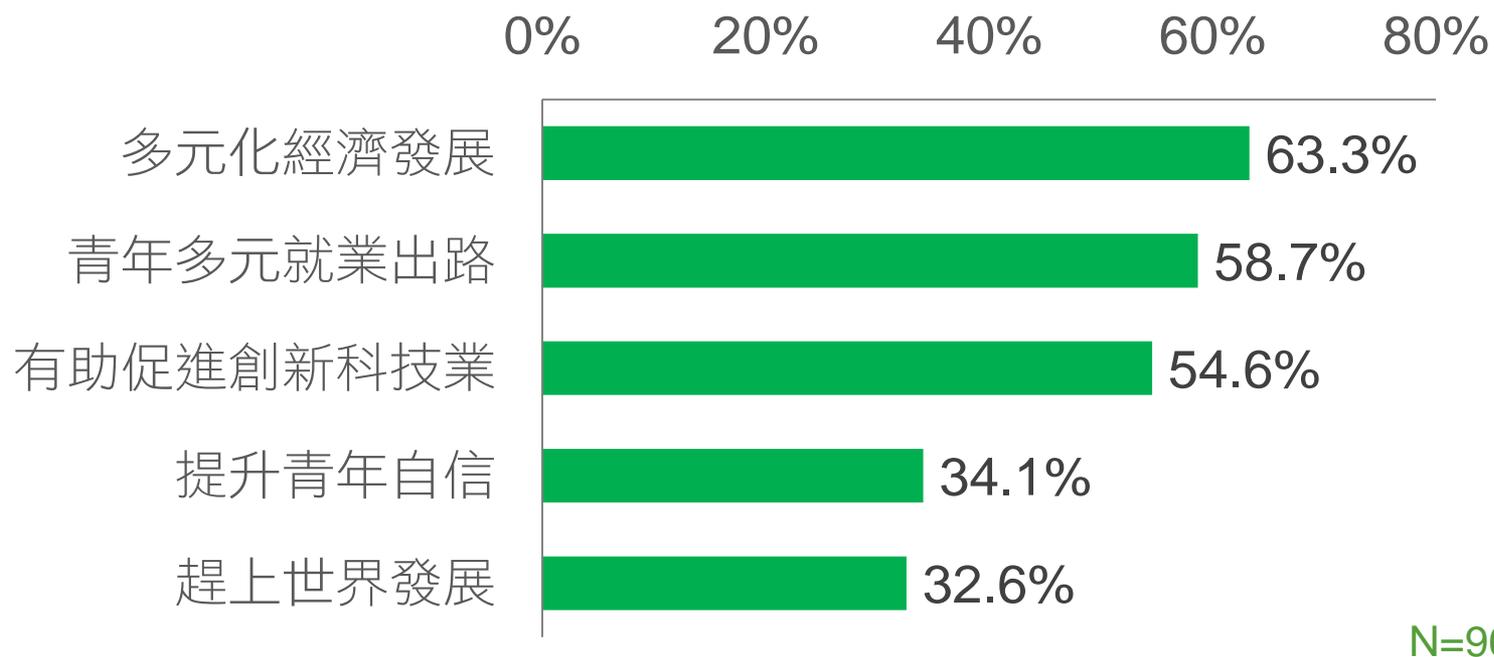
你是否同意香港應進一步發展電競業？



N=1,407

# 對電競業的態度

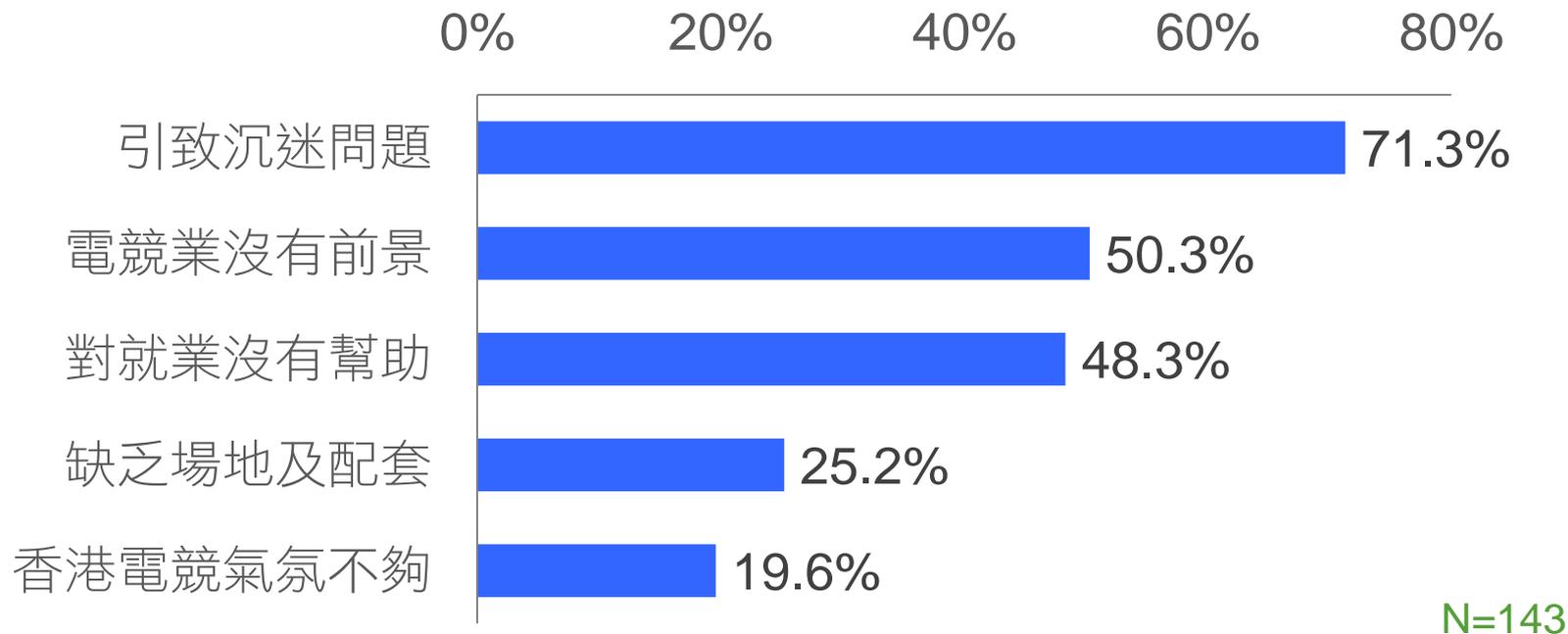
你同意的主要原因是甚麼？<sup>^</sup>（最多選三項）



<sup>^</sup>只包括同意香港應進一步發展電競業的受訪者

# 對電競業的態度

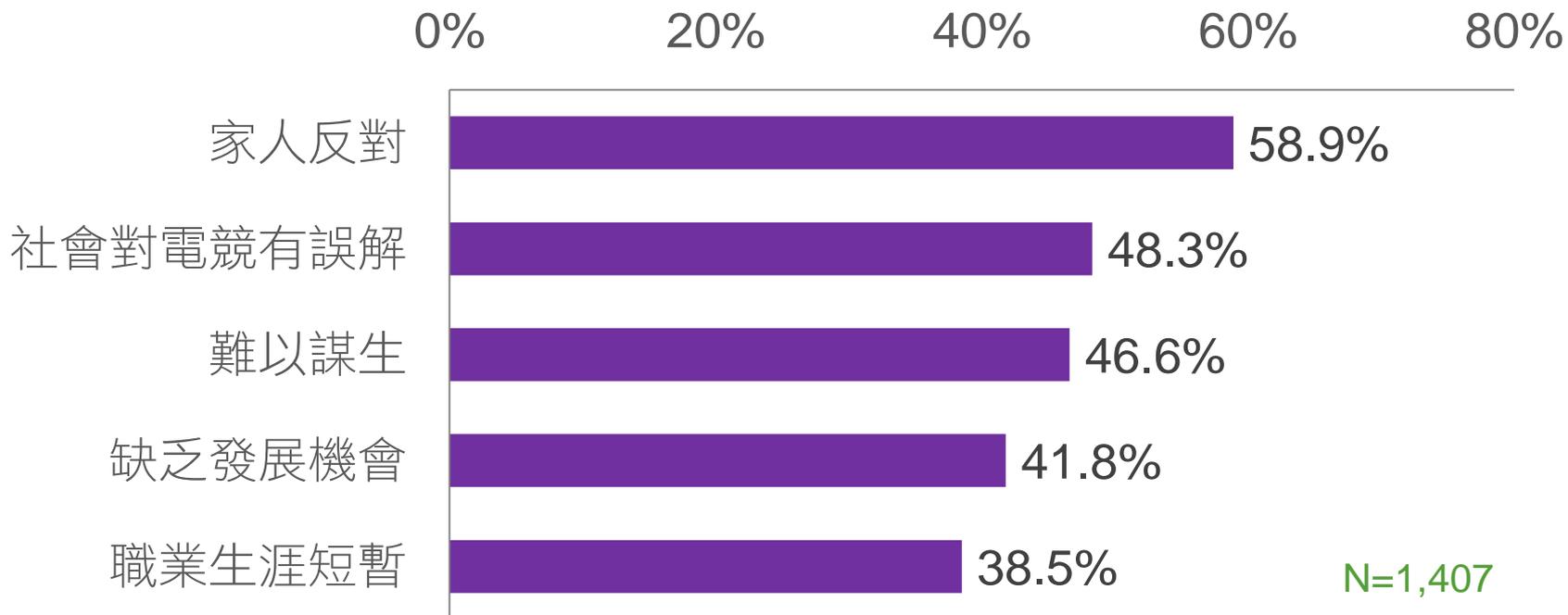
你不同意的主要原因是甚麼？<sup>^</sup>（最多選三項）



<sup>^</sup>只包括不同意香港應進一步發展電競業的受訪者

# 從事電競業的憂慮

青年人從事電競行業所面對的最大困難是甚麼？  
(最多選三項)





香港青年協會  
*the hongkong federation of youth groups*

青年創研庫  
Youth I.D.E.A.S



# 電競業持分者的看法

# 部分青年之間流行電競， 有興趣從事相關工作



「我本身讀的科目是有關於活動統籌，如果有機會籌備電競相關的活動，我是絕對樂意參與的。」

(個案16/男/20歲/玩家)

「我有興趣做心理治療、分析師。我是修讀心理學的，以前曾作賽，會明白比賽表現很視乎心理質素。」

(個案4/男/28歲/玩家)

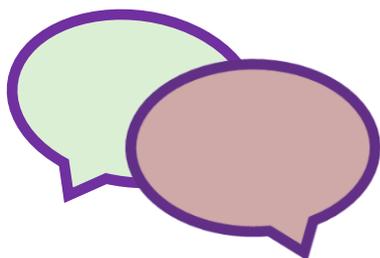
「我想做全職的電競選手，有私人教練，我即將可以做到。」

(個案5/女/19歲/玩家)

# 電競形象負面，限制人才培養

「面對的困難主要是學校、家長及長輩的壓力，多數家長並不認同電競概念，甚至禁止子女參加。」

(梁雅姿女士/香港學生電競總會創辦人及主席)



「最困難是向家長解釋『電競不等於打機』。青年人要從事職業選手，家人支持十分重要。」

(黃靜怡女士/賽馬會網上青年外展服務——明愛連線Teen地團隊主任)

# 電競形象負面，限制人才培養

「家人見我打機時都會冷嘲熱諷，會說『敗家仔』……  
要是我做到電競選手搵到錢，我想他們就不會反對」

(個案3/男/21歲/玩家)



「只有媽媽支持我做選手，她認為以興趣為職業很難得。但親戚認為要讀大學才有前途，跟我斷絕交流，互不瞅睬。」

(個案14/女/18歲/電競選手)

# 欠穩定及專門場地，難舉辦大型聯賽

「電競需要大量玩家和觀眾，才有良性的互動反應，否則一定蝕錢。場地也是關鍵，政府應支援電競場地，**有場地自然有聯賽，行業有成長空間**，就有相關課程和人才。」

(彭子傑先生/香港數碼娛樂協會會長)



「相較內地、台灣、韓國等地，**香港較少撥資源發展電競場地**。電競場地要求較高，因為很重視氣氛，有氣氛才能吸引觀眾和贊助商投入，繼而幫助行業發展。」

(張焯然先生/英皇電競營運總監)

# 欠穩定及專門場地，難舉辦大型聯賽

「我希望主播有穩定收入，始終香港沒有聯賽，甚至沒有直播台港澳聯賽。我為了生計，**每月要直播不同遊戲**，又要仰賴公司給機會，**不順利時連基本生活也成問題**。」

(個案11/男/20歲/電競主播)

「老實說，我現時也**不知道下場比賽時間**，**難免感到挫敗**。更多的比賽才能讓參賽者得到更大的動力，對將來前景更加有信心。」

(個案20/女/20歲/電競選手)



# 欠全面及專業課程，缺乏周邊人才



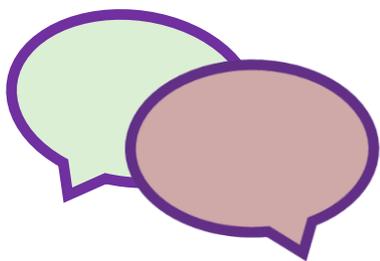
「**更重要是培訓電競產業周邊人才**，例如公關、後期製作等，未來的亞運、奧運有品牌促銷活動，極需相關人才，但**香港缺乏這類人才**，即使有營銷、搞活動的人，又有多少人明白電競呢？」

(張焯然先生/英皇電競營運總監)

「入行途徑方面，第一，國外及內地合共有7所大學有提供相關電競課程，但收生要求很高，大約等於高考2A左右。第二，從電競公司著手。**以我為例，都是由擔任電競公司主播入行，再投身戰隊教練尋找機會。培養途徑十分不足**」

(方俊謙先生/香港電子競技學院課程總監)

# 欠全面及專業課程，缺乏周邊人才



「香港沒有途徑培養電競人才。現有的人都是自學，再一個教一個，沒有正規途徑或學校。電競不似傳統行業，**IVE或大學沒有開科，公司請人時欠缺認證。**」

(個案9/男/25歲/電競製作)

「**選手擔心退役生活。**香港需求不大，比賽不多，電競隊伍難維持，**選手亦難以轉型做主播或教練**，令有實力的人不願入行，現役選手亦很迷茫。」

(個案14/女/18歲/電競選手)

# 未視作正式體育項目，落後於世界發展

「要令青年人覺得是可行的出路，例如**列入精英運動**，經濟上支援是重要的，令更多人會去玩，做更多人才培訓。」

(個案2/女/17歲/玩家)





香港青年協會  
*the hongkong federation of youth groups*

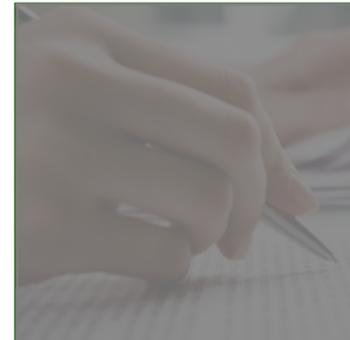
青年創研庫  
Youth I.D.E.A.S



研究背景



研究方法



調查結果



主要建議

# 研究建議

- 1 政府將電競視作正式體育項目
- 2 設立「電競hub」
- 3 當局帶頭舉辦定期大型聯賽
- 4 舉辦全面專上電競培訓課程
- 5 透過形象大使推廣電競文化

# 建議一：政府將電競視作正式體育項目



# 建議二：設立「電競hub」



圖片來源：<https://www.pcgamesn.com/london-esports>

# 建議三：當局帶頭舉辦定期大型聯賽



# 建議四：舉辦全面專上電競培訓課程

The*i*



I*VE*

資助到外地接  
受高質素訓練

舉辦本地培訓  
課程

資助外地知名  
電競導師來港  
授課交流

# 建議五：透過形象大使推廣電競文化





香港青年協會  
*the hongkong federation of youth groups*

青年創研庫  
Youth I.D.E.A.S



謝謝！