

## 研究摘要

電競 (e-sports) 是指有組織的電子遊戲競技比賽，包含電玩與運動兩大元素；也是現今年輕人之間非常流行的活動之一。參與者可觀看或成為進行電競比賽的一分子。

根據 Newzoo 的《全球電競市場報告》，2017 年全球電競觀眾達 3.85 億人；預計到 2020 年，觀眾人數將增至 5.89 億人<sup>1</sup>。亞洲奧林匹克理事會亦已宣布，電競將在 2022 年杭州亞運會，成為正式比賽項目<sup>2</sup>。

由於其經濟價值，電競已發展成正在增長的世界性休閒產業，為各地青年事業發展帶來新選擇。上述報告估計，2017 年全球電競經濟規模可達 6.96 億美元，預計至 2020 年更可高達 14.88 億美元<sup>3</sup>。當中的經濟價值，包括來自周邊硬體設備、遊戲、賽事，以及直播和轉播等範疇所帶來的得益，並且能提供一定的事業發展機會。

香港一些鄰近地區，電競業已發展得相當成熟。以韓國為例，2016 年電競市場規模為 7,752 萬美元<sup>4</sup>；內地方面，2017 年電競市場規模更達 1.04 億美元<sup>5</sup>；至於台灣，亦正積極擴大市場規模。上述三地政府均已推出促進電競業發展的政策和措施，例如建造大型電競館、通過法例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等。

在香港，產業結構單一經常為人詬病，同時也限制了青年的就業選擇。電競業在亞洲、以至世界市場潛力龐大，將有助促進香港經濟和多元產業發展。然而，目前香港電競業發展仍處起步階段，至 2013 年本港才出現首間專營電競的企業<sup>6</sup>，專業的人才培訓及發展機會乏善可陳。同

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

<sup>2</sup> Olympic Council of Asia. (2017, Apr 17). "OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022". Retrieved 19 January, 2018 from <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==#>

<sup>3</sup> Newzoo. (2017). *2017 Global esports market report*. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

<sup>4</sup> GNN 新聞。2017 年 11 月 28 日。〈韓國電競選手平均年薪約新台幣 290 萬元 韓電競產業規模約達 25 億元〉，網址 <https://gnn.gamer.com.tw/8/155798.html>，2018 年 1 月 17 日下載。

<sup>5</sup> Newzoo. (2017, Feb 14). "Esports revenues will reach \$696 million this year and grow to \$1.5 billion by 2020 as brand investment doubles." Retrieved 18 January, 2018 from <https://newzoo.com/insights/articles/esports-revenues-will-reach-696-million-in-2017/>

<sup>6</sup> 李澄欣。2017。〈「香港王思聰」拓電競媒體 闖東南亞〉，《信報財經月刊》，2017 年 8 月。

時，政府亦未有具體政策支持，電競業發展較鄰近地區落後；若未能從後趕上，恐會錯失發展機會。

究竟電競業在香港應如何發展，才能掌握機遇，促進經濟前景並帶動其他相關行業，以及為青年創造更多元出路？本研究將從行業發展、人才培訓狀況，以及青年取態三個層面，作出檢視及探討；藉此提出具體建議，希望有助促進香港電競業向前發展，並為本地青年開拓更多元化的就業機會。

是項研究在 2017 年 11 月至 12 月期間，透過三方面蒐集資料，包括青年網上問卷調查，共訪問了 1,407 名 15-29 歲青年；青年聚焦小組訪談及個案訪問，共訪問了 20 名青年；以及與 7 名專家、學者進行訪問。

## 主要討論

### 1. 電競業具經濟價值與發展潛力，且受青年支持。香港可把握機遇，進一步促進多元經濟與青年就業機會。

電競業的具體運作，包括遊戲開發、賽事門票及周邊商品、網絡工程、轉播權費、選手培養及推廣、贊助等，這些活動和服務均可創造經濟價值，並提供事業發展機會。是次研究的網上調查結果顯示，受訪上半年內曾觀看電競者佔 38.3%，而過去半年內曾跟其他人進行電競比賽的受訪者則佔 13.4%。此外，同意香港應進一步發展電競業的受訪者佔 68.4%；而聚焦小組討論及深入訪問的結果亦發現，不少青年有興趣從事電競相關工作。情況反映，電競有一定經濟價值，而且是香港青年之間流行的活動，其發展普遍獲青年支持，有潛力為青年就業開拓新出路。

在鄰近的韓國、內地及台灣，電競業的發展已相當成熟，並有促進行業發展的政策和措施。例如，韓國政府於 2015 年出資 1,400 萬美元建造可容納 1,000 人以上的電競館<sup>7</sup>。內地國家體育總局於 2016 年發佈《體育產業發展「十三五」規劃》，提出以包括電競等運動項目為重點，加快休閒產業發展<sup>8</sup>。台灣則剛於 2017 年通過修訂案，將

<sup>7</sup> 每日頭條。2016 年 12 月 27 日。〈韓國人的電子競技實力為何能稱霸世界？〉，網址 <https://kknews.cc/zh-hk/game/p8e2vqz.html>，2018 年 1 月 15 日下載。

<sup>8</sup> 國家發展和改革委員會。2016。《體育產業發展「十三五」規劃》，網址

電競正式納入運動產業，令電競享有政府的支持。然而，目前香港電競業的發展仍處起步階段。財政司司長於《2017-18 年度財政預算案》中首次將電競提上議程<sup>9</sup>，指會研究在香港推廣電競，但現時仍未有發展電競的策略方案，香港在電競業發展上需急起直追。

## **2. 電競已成為亞運會正式比賽項目，並獲多地視為正式體育活動；但香港對其體育競技的定位仍存在分歧，顯然落後於世界發展。**

電競將在 2022 年杭州亞運會，成為正式比賽項目<sup>10</sup>。而在鄰近的南韓、內地及台灣，政府亦視電競為正式體育項目，成立了電競國家隊或代表隊。反觀香港，社會現時仍對電競是否屬體育競技存在不同意見。是次網上調查結果顯示，受訪者對「電競不算是一種體育運動」的同意平均分為 5.72 分，反映他們對電競作為體育運動的定位，態度只是持平。此外，電競在香港的發展起步較遲，未獲選入精英體育項目，因此即使職業電競選手也未能獲得政府的支援，包括穩定的津貼和培訓。若電競在香港能被視作正式體育項目，甚至是獲支援的精英體育項目，肯定有利於提升其社會形象，以至整體香港電競選手的水平。

## **3. 香港進一步發展電競業需消除多項障礙；其中電競的社會形象負面，限制行業人才培養和投入，以至觀眾群的建立，形象亟待改善。**

青年網上調查結果發現，受訪者在「電競有助香港經濟多元發展」及「電競為青年提供更多就業選擇」兩項命題的同意平均分分別為 6.90 分（0-10 分）及 6.62 分；不過，在「電競有助鍛煉體能及意志」及「電競容易引起沉迷問題」兩項命題的同意度，平均分分別為 5.81 分及 6.60 分，反映雖然受訪者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。

聚焦小組討論及深入訪問的結果亦顯示，電競的負面形象，令有志投身電競業的青年受到家長及學校的壓力。有受訪青年表示，經常因玩電競而遭家人冷嘲熱諷；更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，甚至斷絕交流。但有職業電競選手就表示，因社會上多了電競的宣傳，家人才由擔心慢慢轉變為開始支持

---

<http://www.ndr.gov.cn>，2018 年 1 月 13 日下載。

<sup>9</sup> 財政司司長。2017。《2017-18 年度財政預算案》，126 段。

<sup>10</sup> Olympic Council of Asia. (2017, Apr 17). "OCA, Alisports announce E-Sports partnership for Hangzhou 2022". Retrieved 19 January, 2018 from <http://www.ocasia.org/News/IndexNewsRM.aspx?WKegervtea30hootVhTdtQ==#>

其工作。因此，負面形象限制了電競業人才的培養及投入，並削弱了公眾的支持，有關形象亟待改善。

**4. 電競業持續發展，需提供更多有利條件。香港欠缺配置合適電子設備和快速網絡的大型電競賽事場地，令賽事數量不足，並難以定期舉辦聯賽，限制了行業及人才發展。**

大型和重要的電競賽事必須於實體場地進行。但受訪專家普遍認為，香港缺乏專門和合適的大型場地，當中包括需配置合適的電子設備和快速網絡，以供恆常比賽。這令香港難以定期舉辦本地聯賽，導致行業發展不足。不少受訪青年亦同意，場地限制使香港電競活動及賽事數量太少，導致工作機會不足。有年輕電競工作者表示，為了生計而要直播不同遊戲的賽事，有時更會因工作不足而生活頓成問題，新人更遑論有發揮機會。有受訪職業選手就表示，自己期望能贏取大型賽事獎項，無奈比賽太少，欠缺發揮機會。因此，香港需要解決電競場地不足的問題，才能讓電競業持續發展。

**5. 培養人才是電競業長遠發展的關鍵。香港現缺乏全面及正規途徑培養電競業人才，令後勤及周邊工作缺乏支援；除了影響行業人才質素外，也難以吸引新血。**

受訪專家、學者指出，行業需要同時兼備深入了解電競，以及其他專門商用服務知識的人才。不過，香港現時並無全面及專業的電競課程，培訓後勤及周邊人才。有受訪青年表示，雖然有興趣從事相關行業，但坊間並無專業的課程可提供系統性的訓練和學習。數名從事電競工作的受訪者表示，他們主要是從嘗試中學會電競工作。有自行開設電競公司的受訪者表示，現時沒有正式的人才培養途徑，讓他們可作招聘參考。另有受訪職業電競選手擔心，一旦退役後，因其他知識和技能不足，不知何去何從。

反觀內地，青年可在高等教育中修讀電競相關專業，讓他們可在行業不同崗位上持續工作。另外，韓國亦已將遊戲人才資格考試納入國家考試<sup>11</sup>，令電競從業員獲得專業資格。相比之下，香港青年即使有志從事電競業，暫時仍未見明確的進修和就業出路；除了影響行業人才質素外，也減低潛在人才入行的意欲。

---

<sup>11</sup> 姜遠珍。2017年5月2日。〈傾國家之力系統性發展 南韓電競產業遠拋對手〉，網址 <https://www.msn.com/zh-tw/news/other/傾國家之力系統性發展-南韓電競產業遠拋對手/ar-BBACDck>，2018年1月17日下載。

## 建議

基於上述研究結果及討論要點，我們認為值得考慮下列建議，以促進香港電競業的發展：

### 1. 政府將電競視作正式體育項目，提升電競的地位。

政府應將電競視作正式體育項目，以肯定其定位與價值。包括協助電競選手代表香港，參與獲認可的世界性電競賽事，提升香港選手的成績和世界排名，並使電競有機會納入獲支援的精英體育項目。同時，在康體發展政策上，應包括電競作為一種體育項目，例如舉辦電競訓練班等。此舉有利於在短期內提升電競的地位。

### 2. 設立「電競 hub」，為電競業提供長遠發展基地。

設立「電競 hub」綜合發展中心，以打造電競生態為目標，促進電競文化的推廣，並為電競業提供長遠發展的基地。「電競 hub」應提供綜合發展電競的設施，包括可供舉辦大型賽事的場地、可作選手訓練用途的配套設施，以及可供一般電競玩家進行電競活動的區域。由於電競活動需要快速及穩定網絡，以及高質素的視訊設備，「電競 hub」的選址可考慮數碼港、香港科學園或新建的啟德體育園區。

### 3. 當局帶頭舉辦定期大型聯賽，提升整體電競水平。

當局應帶頭配合電競業界，籌辦大型賽事，特別是本地的大型聯賽，並協助業界向遊戲商爭取舉辦獲認可的世界性賽事，以提供更多機會予電競從業員發揮，提升本地電競水平。此外，政府亦應支持籌辦本地的學界聯賽，藉此提升電競在學校和家長心目中的地位。

### 4. 舉辦全面專上電競培訓課程，提升電競業人才質素。

職業訓練局應於香港專業教育學院（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，以及協助坊間電競培訓課程獲取資歷認可，並邀請外地電競專業人才來港協助培訓，一方面提升本地電競業的人才質素，另一方面讓有潛質的人士可在電競業發展所長。

**5. 透過形象大使推廣電競文化，改善其社會形象。**

商務及經濟發展局可仿效其他如拳擊及桌球等運動項目，邀請在世界級電競賽事中獲獎的香港電競選手，擔任形象大使，在香港推廣電競文化，改善電競的社會形象。