

推動香港電競發展報告

摘要

電競：新興界別

- ◆ 電競為電子競技的縮寫，意指以電腦遊戲來進行競技，並進行有系統的聯賽。其性質近似專業體育項目，包含各級聯賽、排名制、專業運動員、培訓體系、商業營運者及贊助商等。電競的專業水平建基於職業選手、以商業形式運作的戰隊及贊助商、國際聯賽、賽事獎金及嚴格的培訓水平等。持分者則包括專業選手、專業教練、物理治療師、戰隊經理人、贊助商及評述員等。
- ◆ NewZoo 發表的市場研究估計，全球電競產業總收入在 2016 年已達 4.93 億美元，並預料在 2017 年將增長至 6.96 億美元。觀眾人數至 2020 年估計將增長至接近 6 億。由 SuperData 發表的另一市場研究報告更指，全球電競產業總收入在 2016 年為 8.928 億美元。亞洲已成為全球最大的遊戲市場，總收入達到 3.28 億美元。相比之下，北美為 2.75 億美元，歐洲則有 2.69 億美元。總括而言，亞洲領先於全球電競市場，有賴韓國及內地龐大的電競產業規模。
- ◆ 電競在香港是具備高經濟潛力的新興界別，近年發展相當迅速。一項由香港城市大學的調查發現，香港有超過三十萬名遊戲玩家：其中 93% 玩家為男性，55% 年齡介乎 18 至 21 歲。電競可令科技、媒體及電訊行業蓬勃發展。不少跨國硬件製造商都設有電競專屬產品系列，例如：華碩、羅技、輝達、雷蛇及三星。發展電競同時亦可帶動其他行業的發展，如旅遊、酒店、餐飲、零售、娛樂及地產等。
- ◆ 在電競的產業鏈上，香港在一些方面具有一定優勢，在某一些方面卻尚需加強。以下段落將闡述我們對本港發展電競的建議，包括振興電競活動、強化遊戲產業、培育電競人才，以及使電競成為主流運動和建立正面形象。此外，數碼港將採取措施支援電競行業的發展。

建議

- ◆ 數碼港建議下列四點策略來推動香港的電競發展：
 - (a) 提供適合舉辦電競活動、比賽及節目的場地，包括公私營場地，以**振興電競活動**。位置優越、費用相宜的電競專屬場地，有助主辦者縮短籌備的時間和優化人力資源，從而舉辦更多常規電競活動。

- (b) 透過培育本地電競初創企業，孕育電競技術的人才，以及舉辦電競產業會議，**強化遊戲產業**。香港應為遊戲開發商提供更多支援以拓展業務，提供培育設施予新銳開發者；青年亦可參與研究開發遊戲軟件、硬件及遊戲相關的技術，以在將來成為遊戲專家及技術專家。此外，於香港舉辦以電競為主題的標誌性會議能讓不同的持分者交流知識，吸引人才匯聚，並締造商機；
- (c) 透過提供訓練，培養專業及業餘選手，**培育電競人才**。鑑於電競在香港屬起步階段，提供設備完善的活動場地可作為逐步培養專業電競選手的起點，並借助坊間的電競培訓組織及本地大專院校提供系統化、專業、獲認可的職業導向訓練。電競業界亦應更有系統的與不同學校及學生組織建立夥伴關係，以發掘及培育有潛質的選手；及
- (d) 透過加強電競的公眾教育，設立電競體驗區，**使電競成為主流運動和建立正面形象**。電競的普及有賴政府、業界人士、學界及青年組織群策群力，使公眾對電競有更全面的認識與理解。業界人士亦可考慮在香港各處設立體驗區，讓公眾人士親身感受電競。

數碼港擔當的角色及相應舉措

- ◆ 數碼港將積極與業界協作，在以下範疇推動電競發展：
 - (a) 於數碼港內撥出專屬場地，用作舉辦常規的電競活動及培訓。數碼港亦會審視現時的寬頻網絡配套，以支援電競賽事和節目的專業現場串流直播；
 - (b) 透過數碼港的企業培育計劃及實習計劃，借助其在孕育電競手機遊戲開發者的優勢和夥伴關係，**培育電競科技人才**；及
 - (c) 透過參與和支持業界活動，及以會員身分參與業界協會等，**支援產業發展**。