



電子競技：新經濟的新賽場

在課堂上學習如何「打機」看似不可思議，但中國國家教育部在去年9月公佈的13個高等職業教育新增專業中，「電子競技運動與管理」赫然在列。今年初，浙江省溫州的一所大專院校增設了電子競技課程；學生不僅可在課堂上學打「英雄聯盟」，老師更會教授遊戲技巧，並參考競技對戰的成績頒發學位文憑；該校表示，新課程旨在培養一批訓練有素的專業競技人員。

近年電子競技風靡全球，環球各地政府及公私營機構紛紛「出招」，冀把握其中的發展機遇；特區政府在2017年的《財政預算案》中亦提出，「電子競技是一個具經濟發展潛力的新領域，將研究進一步在本港推廣電子競技」。

電競開闢虛擬體育

電子競技指的是以電腦、遊戲主機、街機等電子設備作為運動器械，配合不同的軟件，並在其營造的虛擬環境中，按照統一競賽規則而進行的活動。電子競技與電子遊戲可謂同根同源。起初，單機版的電子遊戲主要是人機之間的「對戰」；隨著數碼技術的發展與網絡的普及，人與人之間的網絡對戰活動出現，電子競技便應運而生。發展至今，電子競技除了具有電子遊戲以愉悅玩家為目的的娛樂性，同時還兼具規則性、競技性與專業性等特點。

在某種程度上，電子競技因為上述的特徵而具備體育運動的「雛形」，稱得上是一項新興的體育項目。電子競技與體育運動一樣，自始至終都需要按照統一競賽規則來進行，強調「公平、公開、公正」；例如，電競玩家在遊戲過程中，並不允許透過購買道具而獲得競技上的優勢。其次，電子競技在操作上強調人與人之間的智力與反應對抗，同時注重培養團隊精神；這與體育運動須具備的「競技性」如出一轍。再者，電子競技賽事判斷勝負的標準是事先釐定好的專業規則，而參賽者亦以職業選手為主，這種「專業性」亦與體育運動比賽無異。

另一個角度看，隨著網路時代的來臨，虛擬與現實世界互為呼應，並且日益交融和打破界限，許多經濟社會活動以及行業均出現了相對應或者異曲同工的虛擬型態；可以說，正在崛起的電子競技就是現實體育運動的電子版以及在網上世界的延伸。

當今世界上已有一些國家或國際組織將電子競技歸類為一種新興體育運動，未來電子競技更有望成為一個國際性的體育比賽項目。亞洲奧林匹克理事會已將其列入了認可的運動名單，而電子競技運動曾經於2007年和2013年的亞洲室內運動會中「閃亮登場」；目前，包括中國在內的5個國家已率先在其國內將電子競技定義為體育項目。雖然國際奧林匹克委員會目前尚未承認電子競技作為體育項目的地位，但國際電競聯盟（The

International e-Sports Federation) 近年積極籌備為電競「申奧」，去年已向國際奧委會提交申請資料，冀望電子競技最快能於 2020 年東京奧運會上成為正式體育競技項目。

電競經濟方興未艾

隨著電子競技的發展漸入佳境，其相關產業鏈已逐漸成型並「自成一國」；牽涉的範疇相當廣泛，包括遊戲開發業、IT 產業、媒體業以及展覽業等，行業的劃分亦越來越趨精細（見附件圖 1）。當中，上游產業一般包括遊戲開發商與運營商，即向用戶提供遊戲或被授權負責運營某種遊戲的機構，美國主要的遊戲開發與發行商 Take-Two Interactive、芬蘭赫爾辛基的電子遊戲開發商 Supercell 等是這一領域的代表；中游產業為電競賽事的相關產業，包括電競館的建設及營運、節目製作、比賽解說、職業電競選手以及電競俱樂部等；下游產業包括賽事傳播及其他增值服務，其功能主要是通過媒體和直播平台連接基數龐大的觀眾群體與玩家群體。

受電子競技風潮帶動，近年無論是參與人數還是經濟規模均出現快速增長，並且未來的潛力相當可觀。根據荷蘭市場分析公司 NewZoo 早前發佈的《2017 年全球電子競技市場報告》，全球電子競技市場的總收入(包括媒體權益、廣告、贊助、商品及門票、遊戲發行商投資等)於 2015 年和 2016 年分別錄得 3.25 億及 4.93 億美元，預計 2017 年將大幅上升 41.3% 至 6.96 億美元，2020 年更有望倍增至 14.88 億美元，2015-2020 年間的復合年均增長率高達 35.6%。至於全球電子競技觀眾，今年將升至 3.85 億人，當中包括 1.91 億的電競愛好者和 1.94 億普通觀眾；預計電競愛好者的數量到 2020 年將增加到 2.86 億人，令整體電子競技觀眾達 5.89 億人，2015-2020 年間的復合年均增長率亦達 20.1%。

電競行業的發展風頭正健，但其本身受圍的一些局限性和潛在風險亦值得關注。一方面，電子競技有別於傳統體育項目，必須隨著科技日新月異的發展而不斷推陳出新，故比賽項目的生命週期較為短暫。相應地，競賽選手、競賽解說員等均須時刻關注和配合賽事的發展變化，導致從業員在訓練方面的負擔沉重；並且觀眾亦需要一定時間去適應、消化新的競技項目，不利於培養對電子競技比賽的忠誠度。另一方面，現時電競賽事的投資主要來自私人機構，規模受限，還容易令人懷疑有關機構與參賽選手之間存在利益關聯，影響觀眾對電子競技比賽結果是否具權威性的觀感和接受程度。此外，倘若青少年以「玩電子競技遊戲乃參與體育運動，有利身心發展」為藉口沉迷遊戲，甚至患上「網絡成癮症」，亦可能引發一系列社會問題。目前，一些國家的政府為促進電子競技產業的健康發展，已推出措施修補其短板；比如成立青少年網癮防治中心，以及研究以國家資本舉辦電子競技賽事等。

電子競技業界亦認為，未來可從多個方面著力推動電子競技產業的發展：一是發展移動電競，將電競遊戲引入到移動設備中去，以吸納新的遊戲玩家及愛好者；二是向娛樂化發展，例如，邀請當紅明星擔任賽事的主播或者是解說員，令賽事建立更高的號召力和輿論關注度；三是結合 VR 技術發展，在電子競技中引入 VR 技術，發展射擊類或動作類電競遊戲，除了可促成「虛擬」與「實體」實現更完美結合之外，亦令電子競技更切合

體育運動「鍛煉身體」的內涵要求；四是發展電競博彩，鑒於體育博彩一向可帶來巨大收益，不少博彩公司對投資電競博彩趨之若鶩，銳意將其打造成為另一片「藍海」市場。

全球市場群雄並起

在電子競技的發展歷史上，歐美堪稱為「鼻祖」，其發展主要受市場力量的驅動。上世紀 70 年代，歐洲開始出現電子競技網吧，不少電競賽事承辦商會於不同的網吧舉行各類電競賽事，包括英雄聯盟冠軍聯賽 (League of Legends Championship Series) 及世界電子競技大賽 (World Cyber Games) 等；而當時推動電子競技在歐洲高速發展的誘因主要在於高額獎金及比賽的影響力。此後，電子競技的概念傳到美國，瞬間引發轟動，許多民間的電子競技組織開始進入公眾的視線，歐美的電子競技產業鏈越來越臻完善。時至今日，許多歐美遊戲機的廠商都會「砸下重金」舉辦電競賽事，而賽事的種類亦相當豐富和具備相當數量的「擁躉」；根據 NewZoo 的統計，2017 年歐洲和美國的電競愛好者在全球市場的佔比分別達 18% 和 13%。

有「電競王國」之稱的南韓乃當下全球電子競技產業的「執牛耳者」；其發展路徑卻有別於歐美，主要是得益於政府政策的大力支持。南韓體委會於 1999 年成立「南韓電競協會(Korean E-Sports Association)」，致力推廣電競職業聯盟和舉辦各種電競業餘遊戲大會；同時，南韓政府豁免職業電競選手服兵役的義務以及調升職業選手的收入，藉此吸引人才投身這個新興領域。另一方面，電競職業協會的成立亦促進行業的運營趨向規範化；加上南韓的電視媒體，如 MBCGame、ITV、GhemTV 等相繼轉播電競賽事，帶動電競在國內的影響力和號召力與日俱增，促使相關產業的發展日益成熟多樣，更成為南韓三大競技運動項目之一。

中國內地的電競產業亦同屬得到政府強力支持的「後來者」，近年的發展大有「奮起直追」的勢頭。2003 年，中國體育總局正式將電子競技列為第 99 項體育項目（現為第 78 項運動項目），並在 2013 年組建了電子競技國家隊。近年，國務院在《關於加快發展健身休閒產業的指導意見》、《體育產業十三五規劃》及《關於促進消費帶動轉型升級行動方案》等多份文件中，相繼提及要大力發展電子競技產業。NewZoo 的數據顯示，近年內地電競市場的規模迅速增長，從 2015 年的 3,670 萬美元倍升至 2016 年的 7,395 萬美元，到 2017 年預計將達到 1.04 億美元。

港拓電競谷新經濟

相比之下，香港電子競技的發展歷程更為短暫；2012 年本港選手贏得「《英雄聯盟》S2 世界錦標賽」的冠軍，傳為一時佳話，開始引起本地市民對電競的關注。最初本港電競行業的發展主要靠業界自發驅動；例如，2013 年香港電子競技有限公司成立，並建立本港首支職業電競隊伍「香港態度」(Hong Kong Attitude, HKA)，同年舉辦了第一屆「香港電子競技總決賽」。直至近期，特區政府開始對電子競技予以重視，例如旅發局計劃於今年 8 月在中環海濱舉行電競賽事，而今年財政預算案亦正式提出支持本港發展電子競技。

特區政府有意發展電競業，相信一方面是看中「電競經濟」的巨大潛力

以及冀望借助電競產業鏈推動本地經濟多元化發展。由於電子競技產業鏈較深廣、涉及的經濟領域較多，發展電競業有利於本港經濟的多元化發展。例如，電子競技業有望成為本地青年人創業和培育創客的平台，亦可為本港的創新科技和文化創意產業帶來新契機，包括推動虛擬實景技術 VR 的開發與應用，以及帶動電競業與動漫甚至電影等行業的跨界合作。另一方面，本港亦可透過舉辦綜合娛樂及體育的電子競技比賽盛事，為旅遊業開拓「吸睛吸客」的新賣點，吸引更多過夜的高增值旅客，為本地旅遊業注入「新血」。香港之前舉辦的南韓音樂頒獎禮「MAMA」便吸引不少人慕名而至，成功為旅遊業和相關的酒店、餐飲、零售等行業帶來新客源；而風靡全球的電競賽事倘若也能落戶香港，相信可為本港帶來可觀的經濟收益。

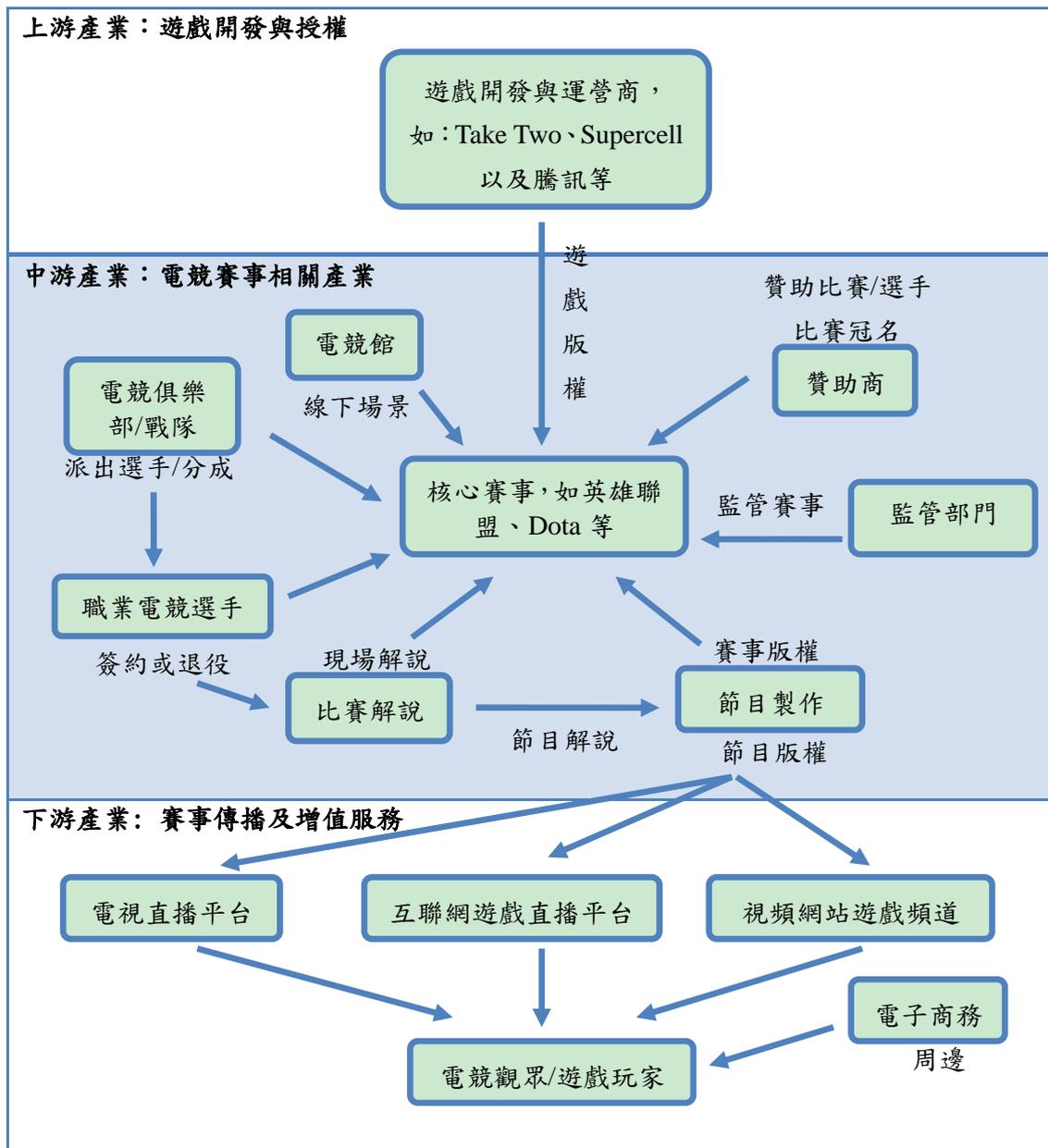
香港要發展電競經濟，可謂是優勢與挑戰並存。香港是一個享負盛名的國際城市，如果電競盛事在本港舉辦，無疑可以更加凸顯賽事的檔次和國際化程度，亦更易吸引全球電競愛好者的目光。同時，香港的網絡基建及硬件配套完善，構成了發展電競產業的良好基礎。根據特區政府統計處的數據，本港能夠連接網絡的家庭數量佔比從 2000 年的不足四成上升到 2014 年的六成左右。此外，香港的動漫、電影、設計等文化創意產業的根基紮實，亦有利於電子遊戲以及周邊產品的開發，特別是在研發針對華人市場的電競產品方面具有一定的優勢。

但另一方面，香港電競業的發展亦須克服多方面的障礙。例如，香港電競行業起步遲，缺乏相關經驗以及人才和培訓機制，不論在遊戲開發設計還是行業管理上尚難以與周邊的其他地區競爭；再加上缺乏場地及配套設施，電競選手亦如本地其他體育項目的運動員一樣欠缺支援，存在所謂「市場失效」的問題，亟待政府發揮更積極的角色，更「有為」地介入和引導社會資源的投入。

「打機等於廢青」的想法如今已經過時，取而代之的是越來越多有關「打出商機」的傳奇故事。面對電競熱潮強勢來襲，香港能否挾著自身的優勢和政府的助力，緊緊抓住這個歷史性機遇，在新經濟的競技場上「打出一片天」，令人翹首以待！

2017 年 4 月

附圖 1：電子競技的上中下游產業鏈



資料來源：中金行業研究報告「電子競技—體育與遊戲密不可分」、廠商會研究部整理。