

電競產業的發展為香港帶來什麼機遇和挑戰

學校名稱 : 沙田蘇浙公學
負責老師姓名 : 梁潔雯
參賽學生姓名 : 陳嘉莉
魏利伽
彭明慧

引言

根據遊戲業研究公司 Newzoo 的《全球電競市場報告》，2017 年全球電競產業的經濟價值已達 6.96 億美元，電競觀眾達 3.85 億人；預計到 2020 年，經濟價值更可高達 14.88 億美元，觀眾人數將增至 5.89 億人。由於電競市場日益增長，香港也有意在電競產業分一杯羹。在以下篇幅中，我們會解釋甚麼是電競產業，並簡述目前本港產業結構面對的困境，繼而分析電競產業的發展為香港帶來的機遇和挑戰，以助探討促進電競產業發展的策略。

什麼是電競產業

電子競技運動是以信息技術為核心、軟硬體設備為器械、在信息技術營造的虛擬環境中，在同一競賽規則下進行的對抗性電子遊戲運動。

本港產業結構面對什麼困境

香港產業單一化是本港產業結構面對的主要問題。自 80 年代本港製造業北移至今，不但製造業極度萎縮、經濟過度傾斜服務業，服務業又日益集中物流業、旅遊業、金融業及專業服務四個主要產業；它們在本港本地生產總值(GDP)中的比重從 2000 年的 49.4%持續上升到 2016 年的 56.6%，但是它們在吸納勞動力的比重卻下降了。四個主要產業的就業人數在 2016 年佔總就業人口只有 46.9%。產業結構單一化，同時出現高端和低端兩極分化的現象，中端產業（貿易、物流及專業服務）的增長，低於高端產業（金融服務等）及低端產業（旅遊、零售）的增長；而在四大支柱中，以低端產業增長最快。由於高端產業就業崗位的增幅少，窒礙了本港 GDP 的持續增長，拓大收入差距和限制青年的就業選擇。

電競產業的發展為香港帶來什麼機遇

70 年代，貨櫃業興起，香港發展成為航運中心，80 年代中國改革開放，香港成為中外貿易中心，90 年代以來，香港集中於物流業、旅遊業、金融業及專業服務四個主要產業。每一次產業升級轉型，都帶來大量投資機遇和新工作崗位。今天全球正步入電子化生活的年代，生活電子化，娛樂、體育亦同樣電子化，電競興起，是大勢所趨，也是時代的產物。

隨著 20 世紀 90 年代末世界遊戲產業的快速發展，今天電子競技已經從娛樂發展成為有著巨大發展潛力的產業。我們可以視電競產業為科技產業、文化產業、體育產

業和傳媒產業的集合體；它的發展帶來無限商機和大量工作機會，如電腦硬體和軟體的開發和生產，與電競遊戲相關的小說創作和美術設計，並催生電競運動員、教練、觀眾、評論員及電競體育雜誌、電視節目和互聯網視頻；可說其發展極具創意空間。而舉辦大型國際電競賽事亦可以將過萬觀眾吸引到場館內觀戰，為旅遊業帶來新客源；此外，作為整個創新科技業生態圈的其中一個環節，電競產業的發展有助推動創新科技，為經濟帶來新增長動力。

與一般體育項目比較，香港發展電競產業更具備競爭優勢，例如：

1. 香港擁有完備的資訊及通訊科技基礎設施，環球位列前茅的寬頻速度及高度流通的資訊；
2. 作為科技產業，電競業的發展能跟港府近年列為重點發展的「創新科技產業」互為推動；
3. 本港是世界金融中心，有能力籌備及風險管理資金，支援及推動開展新產業；
4. 香港高等教育機會多、質數好，有條件培養科技產業、文化產業、體育產業和傳媒產業所需的人才；
5. 香港是自由港，電競產品如電競椅、機械鍵盤、電競滑鼠等進口均毋須繳付關稅；
6. 多達 170 個國家或地區的電競選手和電競觀眾亦可免簽證來港。

因此，本港若能善用優勢，發展電競產業，便可把握以下機遇——

(1) 產業結構方面

電競產業的發展可舒緩產業單一化的問題，促進香港由金融中心向「金融+科技」中心轉型。與金融業比較，創新科技產業鏈更長，產業關聯度更高，提供更多優質優酬的就業職位；電競產業的發展亦能為文化產業、體育產業和傳媒產業注入新動力，使香港的經濟結構更均衡地發展，這不但減輕本港經濟對個別產業的過度倚賴，亦為青少年提供更多元化的就業選擇，令各方人才得以善用。

(2) GDP / 總產出方面

香港電子競技有限公司創辦人及行政總裁鍾培生指出，電競產業的發展可在三方面增加私人消費需求(C)。首先，擁有共同興趣的玩家組成群組，帶動整體線上活躍度，刺激遊戲內消費，其次，因電競而成名的選手、直播員和賽評家可推動粉絲消費遊戲相關產品以至其他產品。最後，電競產業帶來龐大的資訊需求，如遊戲情報、

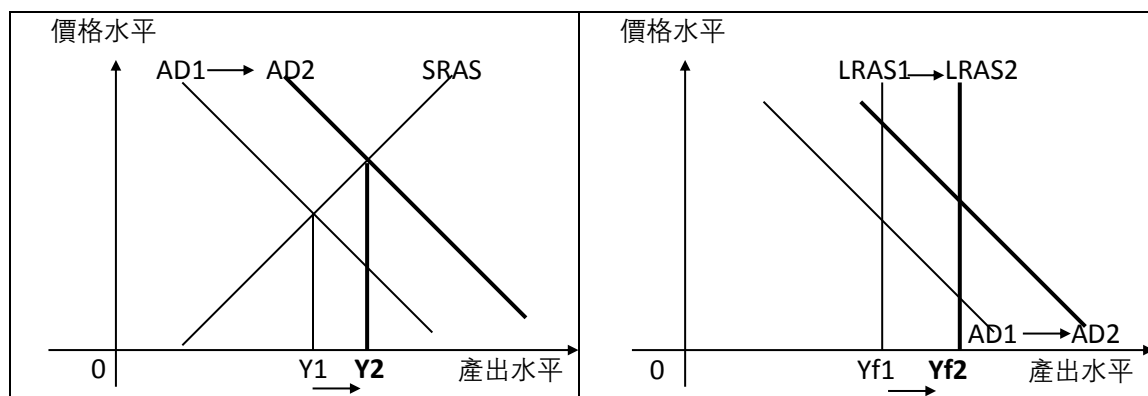
選手動態、聯賽消息等，這些流量可導入網站帶動產品變現。此外，舉行大型賽事更可帶動周邊收入，如門票收益、美食車等，令私人消費上升。

至於投資需求(I)方面，前長和系主席李嘉誠已投資遊戲設備商 Razer（雷蛇），英皇娛樂集團旗下「英皇電競」亦於去年正式成立，為本港年輕人提供參與電競相關發展平台，並舉辦電競聯賽及開辦專業電競學院，培訓專才。在 2018-19 年度財政預算案中，財政司司長陳茂波提出向數碼港撥款一億元，為電競比賽提供場地，支援業界發展技術和人才培訓等，私人和政府投資開支因而上升。

再者，香港舉辦大型的電競活動如電競音樂節可以吸引外地電競愛好者來港參與，從而帶動香港的旅遊業，增加本港出口服務(X)的需求。

長期總供給方面，業界及政府在培訓、比賽場地及創新科技等軟、硬件的投資，可帶動高端電子產品、生物科技、醫療科技、新能源等的研發和生產，並提升生產力，帶來長期總供給的上升。

如圖一及圖二所示，由於總需求及長期總供給皆上升，GDP(Y)和充分就業GDP(Y_f)均會上升。



(3) 就業及收入分配方面

新產業的發展可以創造大量新型就業崗位如電腦硬體升級，軟體創造和優化；職業電競選手、選手教練、電競直播主持人、遊戲開發商、市場推廣員、遊戲等，並且帶動其他行業的發展：如廣告，網站，電競體育雜誌，旅遊、酒店、餐飲、零售、娛樂及地產等，刺激這些行業對勞動力的衍生需求上升，增加從業員的收入。香港電子競技協會亦培訓電競手、評論員，為在新型經濟下競爭的青年人提供更多不同機會提高自己的收入及生活素質。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，香港可把握機遇，進一步促進多元經濟與青年就業機會，改善收入兩極分化的問題。

電競產業的發展為香港帶來什麼挑戰

(1) 資源方面

電競選手和其他運動員一樣，比賽生涯相當短暫，特別是電競運動講求極高的集中力與敏銳的反應，電競運動員一般在 25 歲左右便過高峰期，面臨退役、轉職的問題。而香港現時電競比賽不多，對相關人員需求不大，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。加上一般選手只會集中訓練個別流行的電競遊戲，如果遊戲的生命周期結束，就難以轉到另一種遊戲。一旦退役或遊戲生命週期結束，而選手在此前皆專注於電競上，其他知識和技能不足，又沒有其他行業的經驗，他們失業的機會就會上升。這提高了青少年入行成為電競選手的風險，令他們對投入電競行業望而却步。

(2) 外部規模經濟方面

雖然香港被評為全世界最自由、最具競爭力經濟體，但香港缺乏具活力的創新科技產業生態圈，導致世界上頂尖的創新科技企業寧可在美國、中國內地、新加坡等稅率較香港高、經濟比香港不自由的地區舉投資落戶。香港與其他電競興盛的地區相比，最大弱點在於缺乏相關的電子遊戲企業作為後盾：沒有騰訊、阿里體育等龐然巨物，也沒有具規模的電子遊戲企業，甚至連電腦硬件、電競商品的商家也缺乏，因此很難與中台韓日歐美等具先天優勢的地區看齊。這些地區的創新科技產業已發展到一定規模，可以享有外部規模經濟，有完善的人才培訓，網絡、硬件或軟件上的支援亦提升到一定水平，令企業可以以較低的平均成本使用這些服務。政府或私人機構都會分別舉辦大型電競比賽，吸引世界各地的電競愛好者和觀眾到港觀看賽事，減低電競企業作市場推廣的成本。

(3) 港府政策方面

香港政府多年以「積極不干預」政策為主導，缺乏具前瞻性的產業政策，亦缺乏專責部門推動新興產業；現時香港沒有任何一個部門統籌電競業的發展，根據現時政府的架構，民政事務局負責傳統體育，包括帶領體育代表出賽；創新科技局負責軟硬件的產業發展，包括遊戲開發、從業員培訓；體育課程展由教育局負責，而直播或廣播電競節目則由通訊及事務管理局則規管。電競的發展需要跨部門協調，但港府沒有設立針對電競產業發展需要的部門，亦未為電競訂出主要發展方向或勾畫出發展藍圖。雖然財政司司長陳茂波就在今年財政預算案中宣布，向數碼港撥款一億元，為電競比賽提供場地，支援業界發展技術和人才培訓等；但香港電競業若只依賴這一億元來發展，相信成就有限。電競需要特製的螢幕、鍵盤等用品，以電競專用的電腦椅為例，每張椅子動輒都需要二、三千元，加上場地設置、培訓人才、舉辦活動等樣樣都要大量資金；單是 2017 年旅發局舉辦的第一屆電競音樂節，就花了 3,500 萬元，故一億元對幫助一個新興行業發展作用不大。反觀中台韓日等政府在人才培訓、土地政策、財政支援、營商便利等各方面，向帶來新技術、新思維、

新就業機會的電競業產業明顯傾斜，漸漸聚成了成熟的創新科技產業群落，形成了極具活力的產業生態圈。

建議

(1) 人才

針對人才不足的挑戰，政府及組織可舉辦全面專上電競培訓課程，提升電競業人才質素，並透過形象大使推廣電競文化，改善其社會形象。以英國為例，當地成立了英國電競聯會，其隸屬文化傳媒體育部，負責支援電競選手，也興建全國電競訓練中心。可以想像，隨着公營機構大力推動電競事業，電競教練、分析員等職業亦將應運而生，電競運動員退役後也可以投身於此，他們的職業流動性得以提高，令失業風險降低。

(2) 政策

針對現時香港政府缺乏具前瞻性的產業政策，亦缺乏專責部門推動新興產業的問題，政府可在康體發展政策上將電競視作正式體育項目，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，以肯定其定位與價值，確保其可持續發展。

另外，政府可增設專責部門來負責推動新興產業，並由當局帶頭配合電競業界，籌辦本地的大型聯賽，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。

結語

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，這將有助促進香港經濟和多元產業發展。在電競的產業鏈上，香港在某一些方面具有一定優勢，而在另一些方面卻尚需加強。港府和商界在發展電競產業時，應反思如何把握機遇及應對挑戰，免得重蹈錯失無人機製造商大疆（DJI）的覆轍。

資料來源

<https://yrc.hkfyg.org.hk/2018/01/30/電競業在香港的發展機遇/>

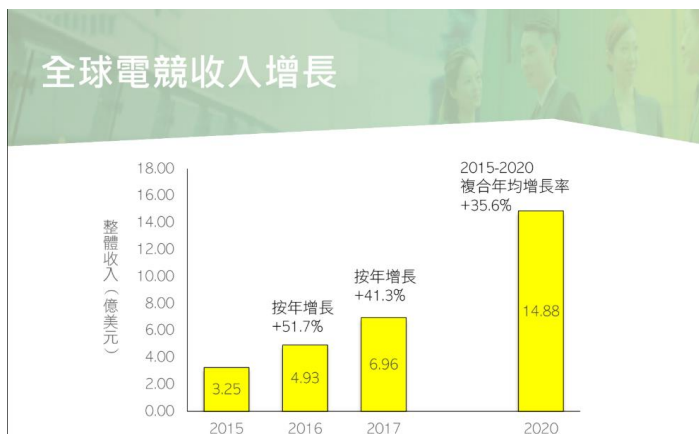
<http://wiki.mbalib.com/zh-tw/电子竞技产业>

<http://hong-kong-economy-research.hktdc.com/business-news/article/市場環境/香港經貿概況/etihk/tc/1/1X000000/1X09OVUL.htm>

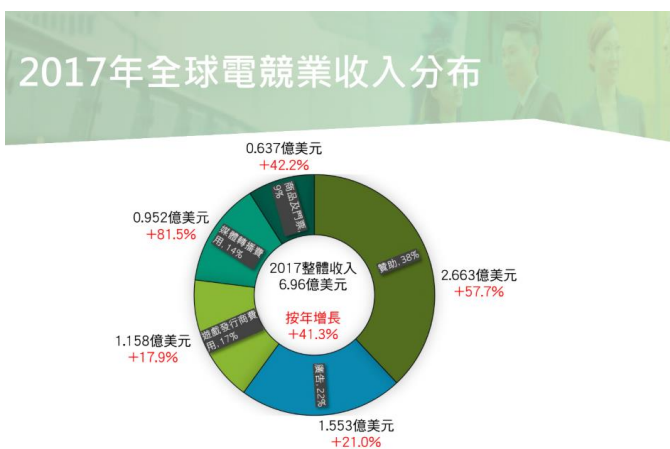
<https://www.cuhk.edu.hk/shkdi/OP/OP36.pdf>

https://www.censtatd.gov.hk/hkstat/sub/sp80_tc.jsp?productCode=FA100099

<https://www.statistics.gov.hk/pub/B71805FB2018XXXXB0100.pdf>



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



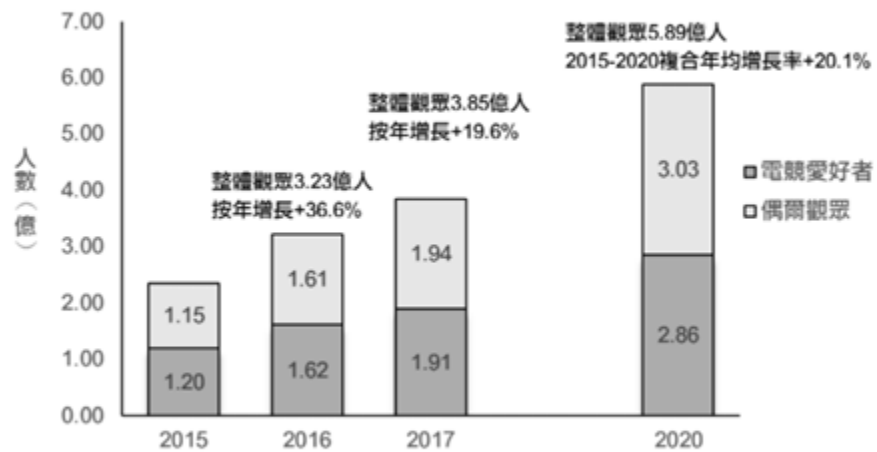
資料來源: Newzoo. (2017). 2017 Global esports market report. Retrieved 1 December, 2017 from <https://newzoo.com/>

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/>

全球電競觀眾增長情況



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