

# 電競亦體育 打機有出息

— 今日香港 + 全球化 —

里約奧運及殘奧熱潮席捲全球，帶動了大眾對體育運動的關注，不少市民投入其中，參與各項體育運動。在運動熱潮發酵的同時，一種「另類」的體育競賽亦吸引了不少人的眼球，這就是電子競技。隨着視頻直播普及、企業推動等因素，加快了電競運動的發展步伐，亦漸漸改變外界「打機無出息」的想法，愈來愈多人留意相關賽事及購買相關商品，令電競近年在本地普及並成為熱潮。 ■李啓豪老師（青松侯寶垣中學）

## 規則清晰 並非「鬧着玩」

**基本概概念** 「電子競技」，顧名思義是指以電玩遊戲作媒介進行的競技比賽。參賽者透過操控電腦或電玩遊戲機與他人進行競賽，從而考驗參賽者的判斷力、反應、協調能力和意志力等技能，部分比賽更會以隊制形式進行，考驗參賽者的溝通技巧及合作精神。除此之外，電競跟其他運動一樣有分項比賽，例如，射擊、競速及即時戰略等，考驗參賽者不同範疇的能力。

### 為國家正式體育項目

電競與一般網絡遊戲對戰最大的分別是，電

競並非「鬧着玩」，而是有明確統一的比賽規則、晉級制度以至藥檢制度，參賽者一般都會經過嚴格訓練，透過地區比賽勝出才可代表地區出賽參與國際賽事；而一般網絡遊戲對戰則沒有統一明確的比賽規則及目標，多以消閒為目的。近年，電競在世界各地發展迅速，在電玩開發商的推動下，各地遊戲比賽如雨後春筍，吸引了全球玩家參與，帶動了電競公司的出現，令行業產業化。在中國，中國國家體育總局更把電競列為正式體育運動項目，以培訓人才參與世界各地大型比賽。而香港近年亦有商人投資成立電競公司，僱員參與比賽及舉辦本地分區賽事。



■年輕人是電競市場針對的主要人群。 資料圖片

■除了香港之外，內地亦有許多人鍾情電競。圖為內地大學生電競團隊。 資料圖片

## 普及原因

### 經濟誘惑大 企業蜂擁至

由於電競所引的周邊產業，例如網上直播比賽、售賣遊戲、紀念品及電競配備等，均可帶來可觀利潤，電玩遊戲開發商紛紛舉辦比賽以吸引參賽者及觀眾，電腦製造商亦看準機會，特意研發用於電競的電腦及配件，市場上出現各式各樣的電競相關商品，令大眾更容易接觸電競。

令電競難以普及。然而，隨着社會發展，市民收入有所提升，加上科技發展使電腦及電玩遊戲的價格有所下降，令電腦普及率及連接網絡比率在2014年已提升至八成，電腦及網絡成為家家戶戶的基本配備，大眾透過網上通道接觸電競的同時，亦加強對電競的認識及更容易投入電競行業。

中國傳統思想素有「勤有功，戲無益」的想法，過去「打機」被視為遊戲，大眾認為以「打機」為職業是不務正業。

然而，近年社會不但較以前更接受自由工作者，對電競的認識亦有所提升，理解到電競與玩遊戲的差別，加上產業化帶來的巨大商機，均衝擊着傳統思想，令電競更為大眾所接受。

### 亞洲電競文化輻射

近年亞洲各國亦積極參與電競，視電競為展示國家軟實力的表現。香港周邊地區透過開發遊戲以展示科技成果及傳播流行文化。韓國政府就積極扶助電子競技產業，不少韓國開發遊戲均有在港推出。中國過去曾禁止電子競技的電視宣傳，但近年亦積極推動電子競技發展，除了把電子競技列為正式體育運動項目外，亦積極參與舉辦活動，崑山分別於2012年及2013年成為世界電子競技大賽的舉辦城市。台灣亦積極開發遊戲以爭取市佔率。香港作為身處亞洲的國際大都會，文化容易受到周邊地區及華人社區所影響，不少香港人受影響加入電競行業，令電競逐漸普及。

### 全球每年收益億計

有分析指，現時中國的電競市場觀眾總數已超一億人，單一世界冠軍賽累積收視人次可達2.8億次，全球每年電競市場可帶來數以億計的經濟利益，龐大市場吸引了企業在各地投放資源舉辦比賽、宣傳及訓練電競選手。香港電競業起步較遲，企業嘗試開拓香港市場，令電競漸漸在社會普及。

### 直播賺分紅 眾人競入行

過往大眾娛樂及資訊傳達依賴電視及電台，電競作為非主流文化，賽事難以得到轉播，大眾即使想了解亦缺乏渠道。然而，近年網絡的普及加速了娛樂文化的轉變，市民不再被動地從電視及電台取得娛樂，而是從網上選擇自己喜歡的節目，促成了電競網上直播比賽的出現。加上網上媒體近年爭相報導有關電競的消息，令電競更廣為人知。

另一方面，電競選手亦可透過直播比賽的視頻點擊次數賺取分紅，除了提升個人知名度，更有助紓緩電競在產業化所面對選手收入低的問題，鼓勵了更多人投入電競行列。

### 脫「不務正業」惡名

■台灣電競獲官方支持。 資料圖片



## 發展阻礙 市場局限 支援匱乏

儘管電競在香港日漸普及，但發展電競仍然面對不少壓力，例如產業缺乏支援及市場局限等問題。

### 起步晚支援缺人才少

儘管香港網絡基建及硬件配套完善，科技人才豐富，有良好的發展基礎，但現時政府對電競行業缺乏支援，令這些優勢未能發揮。加上本港電競行業起步落後，且本地缺乏相關行業人才的培訓，不論在遊戲開發設計還是行業管理上亦難以與周邊地區競爭，令行業發展面對很大困難。除此之外，香港亦缺乏場地及配套，令電競選手如其他運動員一樣欠缺支援，令電競發展受到阻礙。

### 投資成本高難獲贊助

雖然電競在香港日漸普及，但不論大型比賽

及遊戲均來自海外，本土產業所創造的收益有限。除此之外，對比大陸及台灣等地而言，香港電競業較難取得贊助。香港人口較少，電競市場有限，而且香港物價指數高，相對而言投放成本亦較高，使企業較樂意贊助其他地區，吸引外來資金較少。加上本地向來對遊戲開發的投放不足，在與開發商進行合作籌辦電競比賽及相關活動時往往缺乏自主性，令電競發展較為被動，面對一定困難。

### 學者冀創科局支持

隨着去年創新及科技局的設立，有學者冀望政府部門能加強對電競運動宣傳及推廣，使社會各界人士對電競運動有更正面的認識，並投放更多資源扶植電競業，例如提供人才培訓及配套，並協助業界開拓海外市場，解決電競業所面對的困難。

## 概念鏈接

### 電競產業

電競產業是指電子競技所引的行業及職位。除了一般的電競選手外，一些專業的電競團隊更會設戰術分析師、教練等職位。電競比賽前期的一些行政工作、宣傳及籌劃，均會創造大量與電競相關的職業。在電競比賽過程中亦需要分析、評述、裁判以至舞台效果等工作。

## 小知識

### 創新及科技局

創新及科技局於2015年成立，目的是推動本地的科研發展及成果。創新及科技局的具體工作包括鼓勵私營機構進行研發，為行業提供人才培訓及支援，並就科研有關的政策制定時與各持份者進行協調。

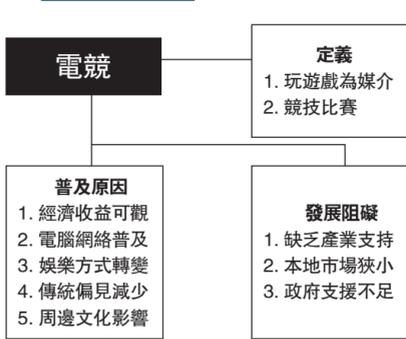
## 想一想

1. 什麼是電競？
2. 承上題，近年電競為何能在港普及？
3. 有人認為電競不同於玩遊戲，你同意嗎？
4. 請列舉你知道的其他國家或地區對電競的政策支持。

## 答題指引

1. 本題同學可用資料作答，電競是電玩遊戲作媒介進行的競技比賽。
2. 本題可在資料中「普及原因」部分找到答案。電競在港普及的原因分別為：企業推動及經濟誘因；電腦及網絡普及程度高；大眾娛樂方式的轉變；對電競偏見的減少；周邊國家及地區的文化影響。
3. 本題為開放題，如同意的話，可以引用資料中關於電競並非「鬧着玩」的觀點，即電競有明確統一的比賽規則、晉級制度以至藥檢制度，參賽者一般都會經過嚴格訓練，透過地區比賽勝出才可代表地區參與國際賽事；而一般網絡遊戲對戰則沒有統一明確的比賽規則及目標，多以消閒為目的。
4. 本題亦為開放題，考察同學的日常積累。如下信息可以作為參考，韓國出色的電競選手可以申請免服兵役，美國為出色的電競選手設獎金。

## 概念圖



## 延伸閱讀

1. 《「打機」不再負面 電競成高校新科目》，香港《文匯報》，2016年9月8日，<http://paper.wenweipo.com/2016/09/08/CH1609080028.htm>
2. 《特稿：電競節吸青年 盡洗「中佬味」》，香港《文匯報》，2016年8月23日，<http://paper.wenweipo.com/2016/08/23/HK1608230058.htm>
3. 《電腦節今開幕「拍賣」「電競」吸客》，香港《文匯報》，2016年8月19日，<http://paper.wenweipo.com/2016/08/19/HK1608190040.htm>