

■Dota2的比賽受各國玩家關注。 網上圖片



電競產業興起 香港落後急追

內地發展成熟 潛力龐大

內地目前有超過50萬名電子競技員，主要集中在北京、上海、西安等大城市，預測未來5年中國電子競技員人才需求近200萬人。

中國人力資源和社會保障部公佈的《新職業——電子競技員就業景氣現狀分析報告》顯示，電子競技員主要從事五方面工作，包括：參加電子競技項目比賽；進行專業化的電子競技項目訓練活動；收集和研發電競戰隊動態、電競遊戲內容，提供專業的電競數據分析；參與電競遊戲的設計和策劃，體驗電競遊戲並提出建議；參與電競活動的表演。

《新職業——電子競技員就業景氣現狀分析報告》引述調查研究數據指出，電子競技員的年齡普遍較小，受訪者中有80%的人年齡在30歲以下。受訪者大多擁有高中或中專、大專、本科的學歷，其中擁有高中或中專學歷者最多（46%），其次是大專學歷（38%），最後是本科及以上學歷（16%）。

此外，《新職業——電子競技員就業景氣現狀分析報告》也引述調查研究數據指出，2018年內地電競整體市場規模為940.5億元人民幣，預計2020年將會超過1,350億元人民幣。而在電競用戶規模方面，預計2020年將會達到4.3億人，可見內地將會成為全球最具影響力和最有發展潛力的電競市場。

另外，《2019年1至6月中國遊戲產業報告》顯示，2019年上半年，內地電競遊戲市場的實際銷售收入達到465億元人民幣，同比上升超過11%，近3年均保持兩位數的快速增長；期內，內地電競用戶規模錄得4.4億人，同比亦增加超過11%。

香港起步落後 急起直追

香港特區政府去年撥款1億港元予數碼港發展電競產業，其中5,000萬元用作把數碼港商場改裝成電競場地，並已於今年7月啟用。場地佔地4,000方呎，最多可容納500人，成為目前全港最大的電競專屬場地，可彌補香港中小型電競比賽場地不足的問題。場內設有三個主題專區，包括「遊戲地帶」、「科技空間」和「敢創天地」，讓市民可試玩體驗不同類型的電競。

另外，本地首個電競運動平台CGA (Cyber Games Arena) 也於今年初成立，佔地2.5萬平方呎，為亞洲最大的綜合電競館，坐落旺角。電競運動平台設八大專區，包括配置造價達10萬元的超強水冷電競裝備獨立房、全港首個女性粉紅電競專區、多人連線4D體感虛擬實境 (Virtual Reality) 專區、電競主題咖啡店等。CGA行政總裁說，電競館總投資達3,000萬元，期望每年吸引至少120萬人入場，成為電競愛好者的聚腳社區。

近年，電子競技（電競）迅速在世界各地崛起，更成為重要的文化及創意產業。年輕的參加者由以往人們眼中的「打機廢青」，搖身一變為問鼎國際殊榮的「電競選手」。到底全球各地的電競風雲是怎樣煉成的？內地與香港如何爭雄逐鹿？下文將會逐一探討。

張揚 特約資深通識作者



■Dota2國際邀請賽於2019年首次在上海舉行。 資料圖片

金額最高電競賽 首在上海揭戰幔

今年7月至8月期間，Dota2國際邀請賽在上海揭開戰幔，這是全球電競頂級賽事首度在亞洲、在中國舉行。Dota2國際邀請賽創立於2011年，為電競玩家的年度盛會，此前曾在德國科隆、加拿大溫哥華和美國西雅圖舉行。Dota2國際邀請賽是全球獎金最高的單項電競比賽，決賽當日獎金池定格於3,429萬美元，最終由冠軍隊獨得1,560萬美元，亞軍和季軍分別獲得445萬美元和308萬美元。比賽期間，每日約有多達13,000名觀眾蜂擁至現場觀戰，中國內地總線觀看人數突破2.2億人，比上屆增長了120%。

多角度觀點

- 1. 亞洲電子體育聯合會主席：**
電競體育不僅是比賽，背後是很大的產業，從教練、經理到賽事組織和運營，年輕人可以成為這個產業中的工作人員。
- 2. Dota2國際邀請賽的中國內地獨家服務商：**
上海是中國甚至東亞最有條件的城市，無論是在市場環境或是政策扶持方面，均已耕耘數年，很早就把電競作為重要產業來推動。
- 3. 香港電競體育總會理事會主席：**
近年來，內地逐漸發展為擁有世界上最先進的社交娛樂產品地區之一，培育出大批優秀電競人才。香港在粵港澳大灣區電競行業發展中，可發揮連接東西文化橋樑的角色；而內地則可以整合電競選手資源，為香港提供更多人才。

小知識

滬爭成電競之都

2017年，上海印發《關於加快本市文化創意產業創新發展的若干意見》，明確提出「加快全球電競之都建設」。今年6月，上海頒發《促進電子競技產業健康發展20條意見》（《20條意見》），提出力爭在3年至5年內全面建成全球電競之都，首度涵蓋整條電競產業鏈，從原創電競產品、衍生品、電競戰隊、場館運營、直播平台到電競資訊、電競欄目、電競經紀、電競裝備、電競體育等周邊產業均有涉獵。

此外，上海早前還公佈了首批88名電子競技運動員名單，這批電競高手將享受由當地電子競技運動協會給予的6項權益，上海也因而成為內地首個對電競選手進行運動員註冊管理的城市。

有統計數字顯示，由於上海的上下游產業鏈完備，有約八成知名電競俱樂部和近四成大型電競賽事均已落滬。

概念鏈接

- **電子競技 (E-sports)：**是使用電子遊戲進行人與人之間比賽的競技及觀賞活動，強調智力、技術和體力的較量。近年，電競在世界各地逐漸發展成有龐大觀眾群的產業，透過出售比賽門票、網上直播權、商業贊助等獲取經濟收益。2018年，亞運會首次加入「電子競技」作為正式比賽項目。其後，亞洲奧林匹克理事會宣佈再次把「電子競技」列為2022年杭州亞運會的正式比賽項目。
- **文化及創意產業 (Cultural and Creative Industries)：**是指一個經濟活動群組，開拓和利用創意、技術及知識產權以生產並分配具有社會及文化意義的產品與服務，可望成為一個創造財富和就業的生產系統。香港根據本地經濟產業發展的情況，把相關行業歸類為創意產業，包括：廣告、建築、藝術品、古董及手工藝品、設計、數碼娛樂、電影與錄像、音樂、表演藝術、出版、軟件與電子計算、電視與電台。

想一想

1. 根據上文，舉例解釋電競產業興起的原因。
2. 根據上文，內地的電競產業發展如何？試舉例加以說明。
3. 根據上文，香港的電競產業發展如何？試舉例加以說明。

參考答案

- 1. 電競產業興起主要與經濟收益龐大有關。**近年，電競在世界各地逐漸發展成有龐大觀眾群的產業，透過出售比賽門票、網上直播權、商業贊助等獲取經濟收益。此外，電競的獎金也非常可觀，例如Dota2國際邀請賽是獎金全球最高的單項電競比賽，決賽當日獎金池定格於3,429萬美元，最終由冠軍隊獨得1,560萬美元，亞軍和季軍分別獲得445萬美元和308萬美元。
- 2. 內地近年電競產業發展蓬勃。**2018年，中國電競整體市場規模為940.5億元人民幣，預計2020年將會超過1,350億元人民幣。而在電競用戶規模方面，預計2020年將會達到4.3億人。目前，內地的電子競技員多達50萬人。而在眾多電競人才集中地中，上海的發展步伐最快，市政府推出多項政策措施來扶植電競產業，包括推出電子競技運動員名單，成為全國首個對電競選手進行運動員註冊管理的城市；此外，由於上海的上下游產業鏈完備，有約八成知名電競俱樂部和近四成大型電競賽事均已落滬。以上種種均反映內地將成為全球最具影響力和最有發展潛力的電競市場。
- 3. 香港的電競產業發展尚在起步階段。**香港特區政府去年才撥款1億港元予數碼港發展電競產業，現時政策落實進度理想，今年內已先後有兩個大型電競場地落成，其中一個更是亞洲最大的綜合電競館。這反映香港的電競產業發展雖落後於內地，但可望於短期內趕上看齊。



■Dota2的角色扮演。 網上圖片