資料來源：企業雄才 **(May – Jun 2017)**

「打機無出息」，這句說話已經過時！在電子競技（「電競」）已列為2022年亞運正式比賽項目、今年財政預算案點名推廣的時候，不認不認還須認，電競不只是一股潮流，也是一門急速冒起的明星產業，更成為商家下一個開疆闢土的競技場。

"Video games lead to nowhere" is an outdated saying! It is because electronic sports ("eSports") has been included as part of the tournaments in the Asian Games 2022; it is even promoted by the Hong Kong Government in the Budget Speech. Undeniably, eSports is more than a fad. It is the rapidly emerging star of the industry set to be the next arena of business competition.

這無疑是一個世代之間的認知落差：一方面中、老年一輩實在難以理解打機怎樣維生，遑論已成產業鏈，另一方面電競早就結合到年輕人生活的多個層面，落差不知從何說起，那不妨先講數字。

狂飆的新經濟戰場

早前，荷蘭分析公司NewZoo公佈《2017年全球電子競技市場報告》，指2015年及16年的全球電競市場總收入（包括直播版權、廣告、周邊產品、門票、贊助等），分別錄得3.25億及4.93億美元，預計今年將增逾4成至近7億美元，至2020年更有望翻倍至近15億美元。

至於全球電競觀眾數目方面，該公司預期今年將增至3.85億，至2020年料增至5.89億，即單計2015至20年短短5年間，複合年均增長率高達兩成。以上兩項數據均反映，電競絕非小眾玩意，而是方興未艾的新經濟戰場。

不只是虛擬體育

到底電競是甚麼？與傳統體育產業相比，兩者相似之處不少。首先，電競比賽同樣強調「規則」、強調「公平、公正、公開」，例如不允許參賽者靠金錢購買道具來致勝。此外，電競隊伍要勝出，同樣需講求合作、策略、反應、抗壓力等「競賽特質」，所以專業訓練缺不可少，參加比賽者也是以職業選手為主。

而以產業鏈來說，兩者的生財模式近乎一樣（見圖）。明星選手、天價轉會費、直播收益、專業評論等，這些在傳統體育產業必備的元素，在電競場一樣能找到。

珍飾 TRESOR
JMA INTERNATIONAL JEWELRY DESIGN COMPETITION 2017
國際珠寶設計比賽
APPLY NOW
現正接受報名

其實，電競與傳統體育最不同之處，在於「電子」兩字。進行電競比賽所必備的電子設備及互聯網，先天上已打破現實及虛擬的界限，在娛樂視聽上也打破人體界限。試想在不久將來，觀眾戴上VR裝置，便能在電競拳賽中走上擂台，欣賞拳手打至飛上半空，或一拳打裂擂台地面，這種體驗並不能單純以「虛擬體育」概括。

綜合的平台　衍生的商機

全球電競市場及賽區主要分為歐美、南韓、中國及台灣4個。以發展時序計，歐美是「鼻祖」，南韓受惠政府政策大力扶持，已贏得「電競王國」美譽，而中國則扮演奮起力追的「後來者」。香港的情況又如何？

「問題不應是問『如何做大個餅』，因為塊餅已經不斷自己發大。」環球電競（Global Esports）行政總裁文健鋒甫訪問就修正提問方向：「關鍵是如何吃到，預算案的說法已顯示政府承認這個產業，而社會整體對此的看法也愈來愈正面。」

作為香港少見的電競公司，他認為本地電競業正順風而行，公司去年9月成立至今，每月平均收入增幅高達5成：「試過有青少年團體畀出場費我們的電競隊表演打機，直播打機時，更曾經一日賺7,000美金收入。」

文健鋒認為對於年輕人，電競不單是遊戲，而是一個揉合社交、消費、娛樂、文化的平台：「（與中老年一輩相比，）根本是另一個世界，但未來的消費力在年輕人身上，總要想方法與他們連線。」

他又指電競蘊藏不少衍生商機，商家用心就可發掘：「例如公司team building，年輕人或許認為玩集體活動好老土。而打機過程一樣可以達到培養團體合作、歸屬感等目標，早前我們曾與一間大型保險公司合作舉行類似活動，管理層也覺得自己年輕了。」

當奧運會出現電競項目

談到香港電競的發展前景，文健鋒指本地不乏相關人才，但承認香港落後多時，要趕過不是一時三刻的事。「政府可以從獎學金、選手認證等方面，協助培訓職業選手。而香港人語文能力佔優，可主辦大型電競賽事，邀請各國選手，對此政府需考慮提供比賽場地。」

文健鋒原職設計師，見到電競龐大商機才投身其中。
Man Kin Fung left his design profession and joins the eSports industry for the ample business opportunities he sees.

不少電競界人士預期，業界未來將朝以下4個方向發展：一是發展移動電競，將電競引入到移動裝置中，吸納新玩家及觀眾。二是向娛樂化發展，如邀請當紅明星擔任賽事主播或評述。三是結合VR技術，而最後則是發展電競博彩。

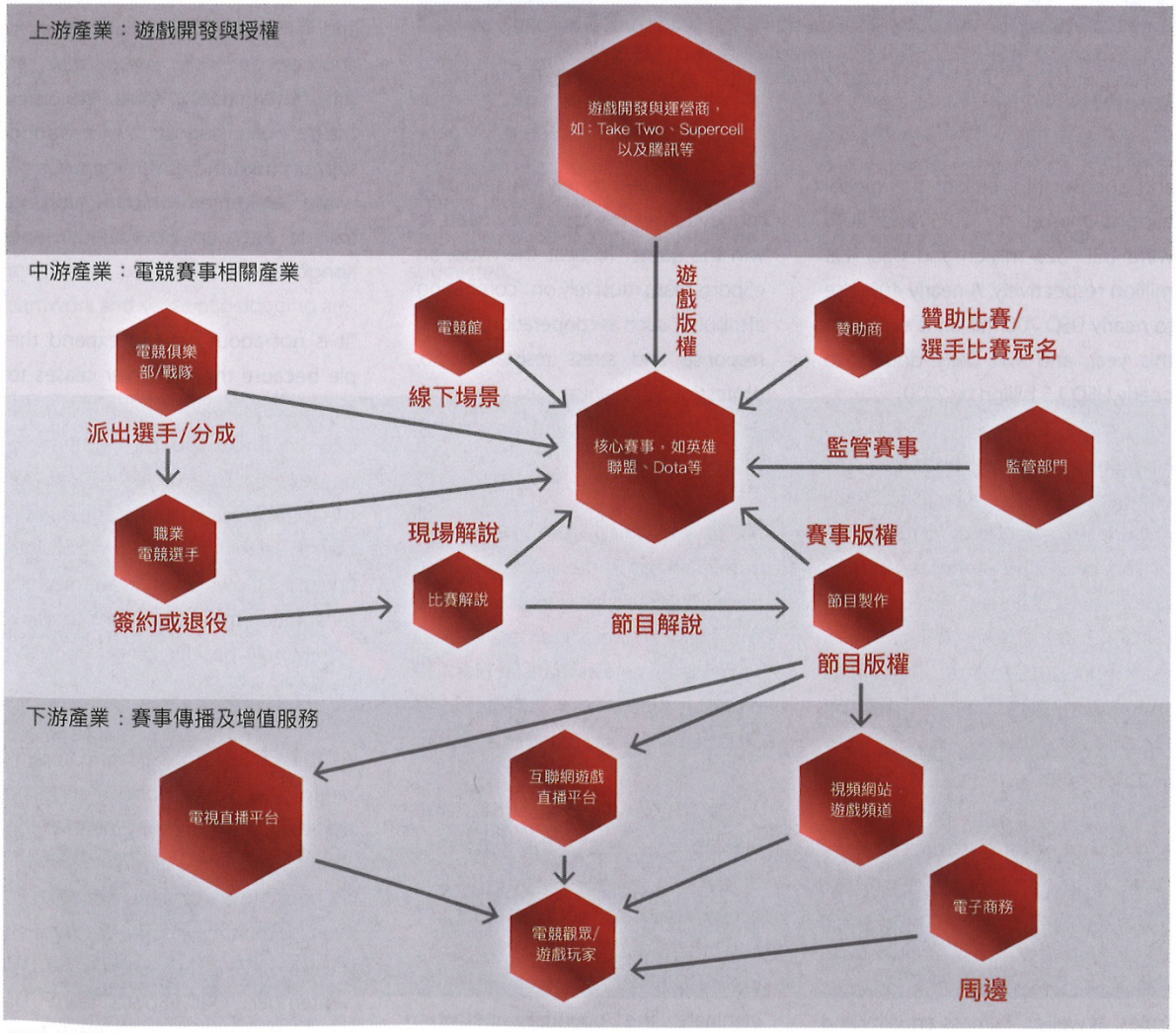
去年，「國際電競聯盟」已向國際奧委會提交申請資料，希望最快在2020年東京奧運會將電競列為正式項目，反映這個產業普及化的勢頭銳不可擋。如果有一天，當電視直播奧運選手在打機，請不必驚訝。

It is certainly the inter-generation cognitive differentiation: On one hand, the older generation hardly understands why video game can be a mean of livelihood, let alone the industrial chain. On the other hand, eSports has long permeated into every aspect of the young generation's life. Let's start with figures to explain such difference.

Rapidly growing new economic arena

Recently, NewZoo the Dutch analysis company released the 2017 Global ESports Market Report. The Report states that the total incomes (including live broadcast copyright, advertisements, peripheral products, admission

電子競技的上中下游產業鏈
The upstream, midstream and lowstream industry chain of eSports



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