

## 「青年創研庫」公布「電競業在香港的發展機遇」研究報告

### 近四成受訪青年曾觀看電競；一成三曾參與電競比賽 近七成同意香港應進一步發展電競業 形象負面、缺乏場地及專業培訓成發展主要阻礙 建議政府明確支持電競為體育項目、成立「電競hub」及舉辦專上課程

香港青年協會青年研究中心成立的「青年創研庫」，今天（30日）公布有關「電競業在香港的發展機遇」研究報告。結果顯示，在受訪的1,407名青年中，接近四成（38.3%）曾在受訪前半年內觀看電競賽事【表2】；逾一成三（13.4%）曾直接參與電競比賽【表8】。

上述研究以網上問卷方式，於去年11月17日至12月3日，訪問1,407名年齡介乎15至29歲的青協會員。結果發現，同意電競「有助香港經濟多元發展」及「為青年提供更多就業選擇」的平均分，分別為6.90分及6.62分（以0至10分計，10為非常同意，0為非常不同意）。然而，同意電競「有助鍛煉體能及意志」及「容易引起沉迷問題」的平均分，亦分別有5.81分及6.60分【表12】，反映受訪青年頗認同電競在促進經濟與就業的功能，但對電競的觀感則不太正面。

在行業發展方面，近七成（68.4%）受訪青年同意香港應進一步發展電競業【表13】，最主要原因是「多元化經濟發展」（63.3%）及「青年多元就業出路」（58.7%）【表14】。而表示不同意者只佔一成（10.2%），最主要原因是擔心電競會「引致沉迷問題」（71.3%）【表15】。受訪青年又認為，「家人反對」（58.9%）及「社會對電競有誤解」（48.3%）是青年投身電競業所面對的最大困難【表17】。數據反映，由於電競的形象負面，限制行業發展及人才投入。

研究又與20名年輕電競業持分者進行聚焦小組訪談。有個案表示，因玩電競而遭家人冷嘲熱諷；亦有從事電競工作的受訪者表示，因家中長輩反對而避談工作，甚至互不瞅睬。但有職業電競選手則表示，社會上多了電競的宣傳及活動，家人慢慢由最初擔心變為支持其工作。

在電競業的具體發展上，不少受訪青年認為，場地不足導致賽事數量太少，以及缺乏全面專業電競課程，影響他們在有關行業的發展。有電競工作者表示，為了生計而要直播不同遊戲的賽事，有時會因工作不足而令生活頓成問題。有職業選手則期望能贏取大型賽事獎項，無奈比賽太少而欠缺發揮機會。

此外，有對電競工作感興趣的受訪者表示，坊間並無相關專業課程可提供系統性訓練，令他無從入行。另有職業選手擔心，一旦退役後，因其他知識和技能不足，不知何去何從。

報告引述受訪專家指出，香港缺乏專門和合適的大型場地，定期舉辦本地聯賽，導致行業停滯不前。他們又指，行業需要兼備深入了解電競、且擁有其他專門商用服務知識的人才，但坊間缺乏這類專業課程；而現時從事電競後勤工作的青年，只能在加入電競公司後邊做邊學，未能在入職前獲得適切的相關培訓。

青年創研庫「經濟與就業」組別召集人陳浩升表示，是次研究參考了鄰近韓國、內地及台灣的電競發展狀況，發現該三地政府均分別推出促進電競業發展的政策和措施，例如建造大型電競館、將電競正式納入運動產業，以至在大專院校推出本科電競課程，培訓全面及專業電競業人才。

副召集人梁偉基亦指出，電競已成為2022年杭州亞運的正式比賽項目，香港現況顯然落後於世界發展；因此應把握機遇，迎頭趕上。他補充稱，全球電競業發展迅速，現時經濟規模接近7億美元，觀眾數目更接近4億人，當中帶動不少就業契機。他表示，研究發現電競業具有相當經濟價值和前景，能為青年帶來更多元化的就業選擇。

該組成員禰彥勳及梁懿豐引述報告建議，特區政府應將電競視為正式體育項目，協助電競選手代表香港參與獲認可的世界級電競賽事，並在康體政策上研究進一步發展，以提升香港電競的地位。他們又建議當局設立「電競hub」，提供綜合發展電競的設施，包括大型賽事場地、選手訓練設施，以及可供一般玩家進行電競活動的區域，以打造良好的電競生態。他們認為，政府應帶頭舉辦定期大型聯賽，並在香港專業教育學院（IVE）、以至香港高等教育科技學院（THEi）舉辦全面的專上電競培訓課程，藉以提升本地整體電競水平和人才質素。

青協青年研究中心自2015年起成立「青年創研庫」，是本港一個屬於青年的智庫。現屆創研庫成員由75位本地青年專業人士與大專學生組成，平均年齡為27歲。透過以研究實證為基礎的討論、交流，創研庫成員提出政策建議，期望能為社會建言獻策。青年創研庫四項專題研究系列包括：「經濟與就業」、「管治與政制」、「教育與創新」，以及「社會與民生」。8位專家、學者應邀擔任創研庫的顧問導師，包括張子欣博士、黃元山先生、陳弘毅教授、陳維安先生、黃錦輝教授、倪以理先生、葉兆輝教授和凌浩雲先生。

### 附件：「電競業在香港的發展機遇」調查結果

傳媒查詢：香港青年協會傳訊幹事何詠筠小姐

電話：3755 7044

香港青年協會 [hkfyg.org.hk](http://hkfyg.org.hk) | [m21.hk](http://m21.hk)

香港青年協會（簡稱青協）於1960年成立，致力服務全港青年。隨著社會不斷轉變，青年所面對的機遇和挑戰時有不同，而青協一直不離不棄，關愛青年並陪伴他們一同成長。本著以青年為本的精神，我們透過專業服務和多元化活動，培育年青一代發揮潛能，為社會貢獻所長。至今每年使用我們服務的人次已達600萬。在社會各界支持下，我們全港設有70多個服務單位，全面支援青年人的需要，並提供學習、交流和發揮創意的平台。此外，青協會員人數已超過46萬；而為推動青年發揮互助精神、實踐公民責任的青年義工網絡，亦有逾20萬登記義工。在「青協·有您需要」的信念下，我們致力拓展12項核心服務，時刻回應青年的需要，並為他們提供適切服務，包括：青年空間、M21媒體服務、就業支援、邊青服務、輔導服務、家長服務、領袖培訓、義工服務、教育服務、創意交流、文康體藝及研究出版。

facebook page: [www.facebook.com/hkfyg](https://www.facebook.com/hkfyg)

青協 App  
立即下載



香港青年協會 青年研究中心  
青年創研庫  
「經濟與就業」專題研究系列

「電競業在香港的發展機遇」調查  
結果列表

調查對象：15-29 歲香港青年協會會員

樣本數目：1,407 人（標準誤差 $\pm 1.4\%$ ）

調查方法：向 15-29 歲香港青年協會會員發送電郵，邀請會員自行於網上填答

調查期間：2017 年 11 月 17 日 - 12 月 3 日

個人資料

表 1：樣本按性別、年齡、教育程度及職業分布

	人數	百分比
性別		
男	419	29.8%
女	988	70.2%
合計	1,407	100.0%
年齡（歲）		
15-19	663	47.1%
20-24	460	32.7%
25-29	284	20.2%
合計	1,407	100.0%
平均年齡	20.6	
標準差（S.D.）	4.06	
教育程度		
小學或以下	1	0.1%
初中	22	1.6%
高中	529	37.6%
專上非學位	243	17.3%
大學學位或以上	594	42.2%
不知／難講	18	1.3%
合計	1,407	100.0%
行業		
製造	10	0.7%
建造	28	2.0%
進出口貿易及批發	19	1.4%
零售、住宿及膳食服務	45	3.2%
運輸、倉庫、郵政及速遞服務、資訊及通訊	42	3.0%
金融、保險、地產、專業及商用服務	87	6.2%
公共行政、社會及個人服務	206	14.6%
學生	910	64.7%
料理家務者	7	0.5%
待業、失業，及其他非在職者	38	2.7%
其他	1	0.1%
不知／難講	14	1.0%
合計	1,407	100.0%

表 1（續）：樣本按性別、年齡、教育程度及職業分布

	人數	百分比
職業		
經理及行政級人員	41	2.9%
專業人員	124	8.8%
輔助專業人員	73	5.2%
文書支援人員	108	7.7%
服務工作及銷售人員	65	4.6%
工藝及有關人員	5	0.4%
機台及機器操作員及裝配員	9	0.6%
非技術工人	5	0.4%
學生	910	64.7%
料理家務者	7	0.5%
待業、失業，及其他非在職者	38	2.7%
其他	1	0.1%
不知／難講	21	1.5%
合計	1,407	100.0%

表 2：在過去半年內，你有觀看過電競嗎？

	人數	百分比
有	539	38.3%
沒有	828	58.8%
不知／難講	40	2.8%
合計	1,407	100.0%

表 3：你曾在哪裡觀看電競？（1-9 可選多項）

N=539

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
自己家中	459	85.2%
朋友家中	154	28.6%
網吧／電競館	78	14.5%
學校	74	13.7%
大型展館／體育館	72	13.4%
戶外／交通工具上	57	10.6%
酒吧／餐廳	22	4.1%
社區中心	12	2.2%
其他	5	0.9%
不知／難講	1	0.2%

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者

<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

表 4：平均來說，你觀看電競的次數有幾頻密？

	人數 <sup>^</sup>	百分比		
每天	23	4.3%	} 10.6%	} 24.5%
每星期 4-6 次	34	6.3%		
每星期 1-3 次	75	13.9%		
每月 1-3 次	98	18.2%		
每 2-3 個月 1 次	73	13.5%		
每 4-6 個月 1 次	76	14.1%		
不知／難講	160	29.7%		
合計	539	100.0%		

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者

表 5：平均來說，你每次觀看電競多久？

	人數 <sup>^</sup>	百分比	
5 小時以上	6	1.1%	} 41.9%
3 至少於 4 小時	30	5.6%	
1 至少於 3 小時	190	35.3%	
少於 1 小時	260	48.2%	
不知／難講	53	9.8%	
合計	539	100.0%	

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者

表 6：你曾否付費觀看電競？

	人數 <sup>^</sup>	百分比
有	16	3.0%
沒有	516	95.7%
不知／難講	7	1.3%
合計	539	100.0%

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者

表 7：為甚麼你會觀看電競？（最多選三項）

N=539

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
比賽刺激／有趣	336	62.3%
觀摩打機技巧	289	53.6%
欣賞選手	164	30.4%
感受氣氛	153	28.4%
體驗電競	124	23.0%
與朋友相聚	121	22.4%
其他	12	2.2%
不知／難講	12	2.2%

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾觀看電競的受訪者

<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

表 8：在過去半年內，你曾否跟其他人進行電競比賽？

	人數	百分比
有	188	13.4%
沒有	1,184	84.2%
不知／難講	35	2.5%
合計	1,407	100.0%

表 9：平均來說，你跟其他人進行電競比賽的次數有幾頻密？

	人數 <sup>^</sup>	百分比		
每天	24	12.8%	} 22.9%	} 45.2%
每星期 4-6 次	19	10.1%		
每星期 1-3 次	42	22.3%		
每月 1-3 次	36	19.1%		
每 2-3 個月 1 次	23	12.2%		
每 4-6 個月 1 次	14	7.4%		
不知／難講	30	16.0%		
合計	188	100.0%		

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾跟其他人進行電競比賽的受訪者

表 10：你認為自己屬於哪類電競玩家？

	人數 <sup>^</sup>	百分比
休閒玩家 (casual gamer)	157	83.5%
核心玩家 (core gamer)	15	8.0%
遊戲發燒友 (hardcore gamer)	10	5.3%
職業玩家 (pro gamer)	2	1.1%
不知／難講	4	2.1%
合計	188	100.0%

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾跟其他人進行電競比賽的受訪者

表 11：為甚麼你會進行電競比賽？（最多選三項）

N=188

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
比賽刺激／有趣	134	71.3%
與朋友相聚	99	52.7%
練習打機技巧	80	42.6%
想取得高分／想過關／有成就感	70	37.2%
感受氣氛	36	19.1%
體驗電競	29	15.4%
獎金獎品吸引	7	3.7%
想成為職業電競選手	6	3.2%
增加個人知名度	4	2.1%
其他	2	1.1%
不知／難講	2	1.1%

<sup>^</sup> 數字只包括在過去半年內曾跟其他人進行電競比賽的受訪者

<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

表 12：你有多同意以下的說話？

請以 0-10 分表示：0 分=非常唔同意，5 分=一半半，10 分=非常同意

	平均分#	標準差 (S.D.)	N
電競有助香港經濟多元發展	6.90	2.152	1,349
電競為青年提供更多就業選擇	6.62	2.338	1,368
電競難以成為個人事業	5.05	2.716	1,362
電競有助鍛練體能及意志	5.81	2.407	1,358
電競容易引起沉迷問題	6.60	2.529	1,351
電競不算是一種體育運動	5.72	2.887	1,310

# 數字不包括回答「不知／難講」者

表 13：你是否同意香港應進一步發展電競業？

	人數	百分比
同意	962	68.4%
不同意	143	10.2%
不知／難講	302	21.5%
合計	1,407	100.0%

表 14：你同意的主要原因是甚麼？（最多選三項）

N=962

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
多元化經濟發展	609	63.3%
青年多元就業出路	565	58.7%
有助促進創新科技業	525	54.6%
提升青年自信	328	34.1%
趕上世界發展	314	32.6%
電競業有前景	252	26.2%
有助帶動旅遊業	70	7.3%
其他	3	0.3%
不知／難講	1	0.1%

<sup>^</sup> 數字只包括同意香港應進一步發展電競業的受訪者

<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

表 15：你不同意的主要原因是甚麼？（最多選三項）

N=143

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
引致沉迷問題	102	71.3%
電競業沒有前景	72	50.3%
對就業沒有幫助	69	48.3%
缺乏場地及配套	36	25.2%
香港電競氣氛不夠	28	19.6%
香港難跟其他地區競爭	25	17.5%
缺乏相關人才	22	15.4%
其他	4	2.8%
不知／難講	--	--

<sup>^</sup> 數字只包括不同意香港應進一步發展電競業的受訪者

<sup>■</sup> 此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

表 16：你有興趣從事電競業嗎？

	人數	百分比
有	130	9.2%
沒有	1,126	80.0%
不知／難講	151	10.7%
合計	1,407	100.0%

表 17：你認為青年人從事電競業所面對的最大困難是甚麼？（最多選三項）

N=1,407

	人次 <sup>^</sup>	百分比 <sup>■</sup>
家人反對	829	58.9%
社會對電競有誤解	680	48.3%
難以謀生	655	46.6%
缺乏發展機會	588	41.8%
職業生涯短暫	541	38.5%
缺乏培訓機會	333	23.7%
失去學習其他技能的時機	302	21.5%
其他	10	0.7%
不知／難講	18	1.3%

<sup>^</sup>數字只包括不同意香港應進一步發展電競業的受訪者

<sup>■</sup>此題為「可選多項」題目，所列數據為選擇該項答案的人次佔總答題人數之百分比

表 18：在過去半年內，有否觀看過電競與性別的關係

	性別		合計
	男	女	
有	243 60.0%	296 30.8%	539 39.4%
沒有	162 40.0%	666 69.2%	828 60.6%
合計	405 100.0%	962 100.0%	1,367 100.0%

\*\*\*p<0.001

— 完 —