

澳門電子競技產業的發展策略研析

楊立孚

中國政法大學經濟法學博士研究生

隨着遊戲產業的蓬勃發展和高科技數碼技術的不斷進步，電子競技作為互聯網 + 競技體育的新興產業在近年來異軍突起。電子競技不但是一個新興的運動，而且是一個文化創意項目，其誕生時間雖然只有短短的數十年¹，然而憑藉其獨特的魅力在短時間內已經風靡全球。澳門作為國際旅遊城市，擁有得天獨厚的自然和人文旅遊資源資源，加上一直有舉辦大型活動的經驗，非常適合舉辦大型電子競技賽事。同時，與電子競技息息相關的文化產業也被特區政府列入經濟適度多元化的一個施政方針，從中可以看到政府對發展文化創意產業十分重視，這對推動澳門電子競技的發展無疑是一大契機。然而，澳門作為微型經濟體，其自身資源不足、土地短缺以及單一的經濟結構，加上文化創意產業的發展起步比較晚，“既沒有完備的市場機制也沒有成形的產業鏈條”²，開發新的產業將面臨相當的局限。

機遇與挑戰並行。與此同時，澳門又迎來了粵港澳大灣區建設戰略的歷史性機遇，澳門經濟的一些局限，能夠通過整個大灣區的整合，與大灣區內各城市優勢互補、錯位發展、互聯互通。粵港澳大灣區是“一帶一路”建設的重要戰略節點，澳門是“一帶一路”沿線的重要城市，更是一個成熟的國際化平台，在對外項目合作、企業“走出去”、引入國際優質資本、人才與技術、構建全球化貿易平台等方面走在全國前列。澳門應緊緊抓住這個千載難逢的機遇，以通過主辦或承辦電子競技賽事作為一個切入口，一方面打造成為澳門的自主賽事品牌，將電子競技運動賽事快速發展壯大，把電子競技融入體育經濟

¹ 一款在1958年開發、於示波器上運作、模擬網球或乒乓球的遊戲《雙人網球》（英文版名：Tennis for Two）由美國物理學家威利·席根波森設計及發明，被認為是用圖像顯示的第一個電子遊戲。資料來源：<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%99%E4%BA%BA%E7%B6%B2%E7%90%83>，最後登入時間：2018年4月30日。

² 程小敏、詹一虹，“3T”理論視角下澳門文化創意產業發展與創意階層培育，產經評論，2017（06）。

的範疇，帶動如促進比賽舉辦的酒店、餐館、旅遊、交通方面的消費，職業選手的裝備、服裝等周邊產業和所創造的隱形價值的多米諾效應，培養賽事運營商，吸引外資遊戲廠商入駐，推動電子競技產業的發展，另一方面電子競技的發展又加強澳門文化創意產業與旅遊產業的緊密結合，使得澳門文化旅遊、文化產業得到升級，有助澳門打造“文化澳門”、建設“盛會之都”的新形象。

一、電子競技概念的辨析

（一）電子競技的概念及特點

電子競技的熱潮近年席捲全球，不僅被國際官方體育組織列入大型運動會的體育競技項目，作為數碼文化創意及電腦科技研發產業的一分子，其產業市場規模潛力極大，許多國家皆把電子競技列入新興發展產業之一，並大力推動電競產業的發展。

電子競技，英文為electronic sports，亦稱作e-sports或eSports，其他較常見的名稱為online game，competitive gaming，Cyber-gaming，cyber sports，cyber athletics或V-Sports，是資訊時代的產物。現時在國際上對電子競技沒有一個統一的定義，國家體育總局在2003年將電子競技列為中國正式開展的第99個體育項目³，對電子競技的定義為：“電子競技運動就是利用高科技軟硬體設備作為運動器械進行的、人與人之間的智力對抗運動。通過運動，可以鍛煉和提高參與者的思維能力、反應能力、心眼四肢協調能力和意志力，培養團隊精神。”從國家體育總局給出的定義可以看到電子競技主要包含三個基本特點：一是電子。這裡的電子含義是指借助資訊技術為核心的以現代電子技術和電子設備作為運動器械的方式與手段；二是競技運動。電子競技是指借助資訊技術為核心的各種軟硬體以及由其營造的虛擬的環境中進行網路對戰的競技運動，它包括虛擬和虛構兩類運動項目，本身具有對抗性的本質特性；三是人與人之間的競賽。電子競技是運動員之間秉着公正公平的體育精神，採用統一的競賽規則在

³ 2008年，國家體育總局對體育項目進行調整，將電子競技運動重新定義為第78項體育運動項目。

有限時間內進行的人與人之間的競賽而決出勝負的體育活動。因此，電子競技與傳統體育項目既有契合之處，也有其自身特有的屬性，共同核心是對抗、比賽。⁴

表1：電子競技與傳統體育項目的比較

項目	電子競技	傳統體育項目
競技方式	智力密集型	智力密集型、身體對抗型
身體條件	要求不高	較高的要求
場景	場景的虛擬化	現實的場景
載體	電腦、軟體	體育器械、場地
運動方式	坐着進行的肢體運動	肢體運動
更新週期	快	慢
體育規則	變動比較頻繁	變動比較少
科技的作用	決定性	輔助性

（二）電子競技產業鏈

電競產業的形成融匯了娛樂、遊戲、直播和專業服務等眾多產業，從而形成了一個完整的產業鏈條；而電子競技產業鏈的核心是賽事運營和推廣，即電子競技賽事。隨着電子競技的專業化、賽制化，電子競技業逐漸出現較細分工，一條區分出上中下游的電子競技產業鏈得以形成。大體來說，電子競技產業鏈主要由上游的遊戲研發、電子競技場館建設、電子競技賽事內容生產，電子競技設備生產，中游的電子競技賽事宣傳、賽事承辦運營、主播、電子競技俱樂部和公會、選手經紀公司、商業贊助、媒體傳播管道、網路服務商、競技選手的培養、陪練和戰術分析師、教練和裁判以及下游的電視直播、視頻直播平台、遊戲節目錄製與銷售、對戰平台、電子競技遊戲解說評述、電子競技網咖、粉絲經濟、心理輔導、知識財產經濟、法律，會計及稅務等專業服務所組成，從而形成一道完整的產業鏈條，與諸多產業構成了互惠互利的關係，擁有

⁴ 按照亞里士多德認為“某事物的本質是指決定這一事物是什麼的東西，即某事物的本質決定了該事物就是他自身，而不是其他事物”的邏輯思考，電子競技並不符合“以身體運動為基本手段”的體育的本質，但隨著VR的興起，以身體運動形式進行的電子競技成為可能。

巨大的經濟價值。

(三) 電子競技與網路遊戲的關係

社會上有很多人誤以為電子競技就等同於網路遊戲。雖然電子競技運動和網路遊戲都屬於廣義的電子遊戲的範疇，但是它們是兩個不同的概念。網路遊戲，英文名稱為 Online Game，又稱“線上遊戲”，簡稱“網遊”，就是將電子遊戲加入多人連線的要素，就變成了所謂的網路遊戲；電子競技運動是利用高科技軟硬體設備作為運動器械進行的人與人之間的智力對抗運動。電子競技和網路遊戲的相似之處在於技術上都以電腦軟硬體為平台、以網路為媒介；但二者也存在明顯區別。電子競技並不同於網路遊戲，電子競技是網路遊戲的競技化，是電子遊戲比賽達到“競技”層面的活動，“它不是簡單的人機對抗，也不是傳統的娛樂方式，而是具有現代競技體育內涵與精神的一種人與人之間的網上博弈”⁵。電子競技與網路遊戲的區別，可以參見表2。

表2：電子競技與網路遊戲的區別

項目	電子競技	網路遊戲
性質	體育競技	遊戲、娛樂
價值取向	提倡積極向上、公平運動精神	娛樂
參與目的	對抗、競技	消遣、娛樂
技術層面	依賴局域網、互聯網	建立在互聯網上
參與工具	器械(滑鼠、鍵盤等)	器械(滑鼠、鍵盤等)
參與規模	較大	較小
規則	由主辦方制定、統一性，強制性	由廠家約定、可變性
勝負判定	選手本身的能力	以時間的累積過關
組織性	組織嚴密	組織鬆散
操作對象	真實人	虛擬人
軟體收費方式	買斷、免費	買斷、計時、計服務

⁵ 劉麗麗，祝濤，我國電子競技體育產業化的發展道路，山東體育學院學報，2007（06）

二、中國電子競技的發展概況

電子競技近年在中國有着非常迅猛的發展，目前擁有全球最大的電子競技市場。電子競技是1996年國外的電子遊戲被引進到中國，電子競技才進入中國人的視野，雖然現在發展迅速，但是依然處於發展期的初步階段。隨着1998年10月暴雪娛樂的《星際爭霸》（Starcraft）和1996年6月19日，Valve Software正式發售第一人稱射擊遊戲《反恐精英》（Counter-Strike）引入中國，加上當時互聯網開始普及，我國第一個棋牌類遊戲對戰平台—聯眾遊戲伺服器也正式架設，很多單機遊戲愛好者通過網路開始走上電競之路，當時北京、重慶、成都、西安和武漢電競氣氛也比較強。其後，國家體育總局在2003年11月18日正式宣佈將電子競技列為我國第99個正式體育競賽項目，在當時是世界上唯一一個將電子競技歸入體育發展的國家。2004年，是中國電子競技產業發展的又一重要轉捩點，被業界稱為“中國電子競技元年”。這年，ESWC、CPL、WCG重要的國外賽事等紛紛登陸中國。2005年10月，電子競技被列為第十屆全國運動會的表演項目。2007年在澳門舉行的第二屆亞洲室內運動會是第一個將電子競技列為正式比賽項目的大型綜合性體育賽事，而中國隊包攬了該賽事電子競技項目的三枚金牌。從2008年起，國家體育總局將電子競技改批為我國第78個正式體育競賽項目。電子競技列為我國體育競賽項目後，電子競技行業也被正式納入國家體育總局的監管之下，監管的同時享受着政府的扶持政策。據統計，體育總局為全國許多地區撥放的電子競技專項資金累計3.08億元，主要是用於賽事場館或者是體育中心的維護和建設，以及國際性賽事的舉辦與參與。伴隨着電競在中國十餘年的發展，國內相關部門正在不斷出台政策加大對其支持，各類比賽項目日益豐富，截至現在已經有三個全國性質的大賽，全國電子競技大賽（NEST），全國電子競技公開賽（NESO），全國高校電子競技聯賽（CUEL），以及一個國際性質的比賽—國際電子競技大賽（IET），電子競技得以發展成為新型的產業。

表3：國內出台支持電子競技發展的政策

日期	政策
2003年8	國家廣電總局批准開辦GTV遊戲競技頻道
2003年11月18日	國家體育總局將電競列為第99個體育項目
2004年2月10日	第一屆中國電子競技運動會正式發佈
2004年	1. 國家新聞出版總署正式批准《電子競技》雜誌創立 2. 成都電子競技協會成立
2004年12月	中國電子競技運動發展中心成立，是經國家體育總局獨家授權成立的集產業研究、產品策劃、賽事運營、資訊管理、職業運動員和裁判員培養認證等職能於一體的權威機構
2004年6月13日	中國第一支電子競技國家隊正式成立
2006年9月27日	國家體育總局發佈《電子競技運動項目的管理規定》，具體包括《全國電子競技競賽管理辦法》(試行)、《全國電子競技裁判員管理辦法》(試行)、《全國電子競技運動員註冊與交流管理辦法》(試行)、《全國電子競技運動員積分制度實施辦法》(試行)和《全國電子競技競賽規則》
2008年4月8日	2008年我國成都成功申辦 2009 WCG（世界電子競技挑戰賽）
2008年12月29日	國家體育總局將電子競技改批為第78個正式體育競賽項目
2009年	國家體育總局體育資訊中心成立了電子競技項目部，開始正式接管中國電子競技項目的相關管理工作
2010年1月28日	2010年中國電子競技運動工作會議在京召開。國家級競游ECL電子競技冠軍聯賽獲得國家體育總局肯定
2012年2月9日	由國內多家電子競技職業俱樂部組建的中國電子競技俱樂部聯盟成立
2013年3月	中國國家體育總局決定，成立一支17人的電子競技國家隊，出戰第四屆亞洲室內和武道運動會
2015年7月	國家體育總局在2015年7月頒佈《電子競技賽事管理暫行規定》
2016年3月19日	國家體育資訊中心宣佈成立我國移動電競產業首個官方性質的行業組織——中國移動電競產業聯盟，發佈了首屆國家級的全國移動電子競技大賽（CMEG）的賽程表
2016年5月14日	國家體育總局將運動員註冊制度引入到電子競技領域
2016年4月	國家發改委等24部門聯合發佈《關於促進消費帶動轉型升級的行動方案》，“開展電子競技遊戲遊藝賽事活動”被納入“教育文化資訊消費創新行動”中
2016年7月	《體育產業發展“十三五”規劃》，也將電競列為“具有消費引領性的健身休閒項目”
2016年7月	住建部、國家發改委、財政部下達《關於開展特色小鎮培育工作的通知》，計劃在2020年培育1000個左右各具特色的小鎮

(續上表)

2016年9月2日	教育部公佈增補的13個專業中，電子競技運動與管理專業出現在其中，屬於“教育與體育大類”，電競教育從社會培訓層面，正式納入高校課程
2016年8月18日	內蒙古錫林郭勒職業學院電子競技專業正式設立，這是國內首家大學電子競技專業設立
2016年10月14日	國務院總理李克強在國務院常務會議中指出要加快發展健身休閒產業，因地制宜的發展冰雪、山地、水上等戶外運動和電子競技等
2017年4月14日	文化部發佈了《文化部“十三五”時期文化產業發展規劃》，提出推進遊戲產業結構升級，推動網路遊戲、電子遊戲等遊戲門類協調發展，促進移動遊戲、電子競技、遊戲直播、虛擬實境遊戲等新業態發展
2017年6月1日	在“中國電競產業大會”上，中國體育場館協會發佈了國內首個《電子競技場館建設標準》，該標準由中國體育場館協會批准並指導，華體電競（北京）體育文化有限公司為首的十餘家單位起草，規定了電競場館的建築設計要求、分級、配置要求、智慧化系統工程技術要求以及開放要求等內容，並按照舉辦電競賽事級別、建築規模等指標，將電競館分為ABCD四種級別。

從國家體育總局將電子競技列為正式體育項目，電子競技行業逐漸成為體育產業版圖中重要的一塊。當下國內電子競技產業迎來了突破性的發展。2016年，電子競技與冰雪、山地戶外、水上、汽摩、航空等運動項目一道被寫入《體育產業發展“十三五”規劃》，成為具有消費引領性的健身休閒項目。與此同時，發改委、文化部、教育部等相關部委也出台了推動電競規範發展的政策。面對電競這個發展迅速的大市場，國家將電子競技納入了文化產業，不但出台政策扶持，而且用政策整合電競產業鏈相關環節，“一方面，政府基於產業結構調整的需要將電子競技列入多個長期發展規劃，而不是過去僅僅依賴體育總局推進，這是一個質的轉變。”⁶可以看到，電子競技作為新生的一項運動，國家積極出台支持電子競技發展的政策，其龐大的產業鏈利益尚待完全的開發。

⁶ 易競技：玩家——電競最堅硬的基石，http://gg.163.com/16/0520/15/BNH4FF2H00314VST_8.html，最後登入時間：2018年4月30日

三、澳門電子競技產業發展的分析

(一) 澳門電子競技產業的現狀

澳門電子競技運動雖然起步相對比較早，為因應2007年在澳門舉行的第二屆亞洲室內運動會，中國澳門體育暨奧林匹克委員會正式通過澳門體育電子競技協會為體育總會成員，⁷ 然而其後電子競技的發展可以說是停滯不前，現在還依然處於剛剛起步的情況。雖然現時澳門有舉辦電競賽事，但還沒有擁有自己的電競館、賽事體系由主辦方各自為政，還沒有做到規範化等等，“軟體配套也仍然較為缺乏，例如現時澳門只有一人具有國際認可資格的裁判，教練師資、旁述等都相當缺乏”⁸；更為重要的是，除了澳門遊戲製作團隊4DMACAU最近研發出一款具有濃厚澳門本土文化色彩的恐怖遊戲—“Fight the Horror 瞋目”外，澳門現時的一套電競產業鏈還不完整，可以說是一片空白。

表4：澳門近年舉辦的主要電子競技比賽

日期	舉辦的電子競技比賽
2007年8月17日	“澳門2007年亞洲電子競技邀請賽”於澳門東亞運動會體育館進行“極品飛車”、“勁爆美國職籃”和“實況足球”三個項目
2007年10月27日-30日	第二屆亞洲室內運動會包含電子競技這個運動項目，比賽項目為：勁爆美國職籃、極品飛車和實況足球 ⁹
2009年5月1日至5月2日	澳門體育電子競技協會與中國青年政治學院澳門校友會舉辦“五四青年歡樂嘉年華”活動，內容包括網路遊戲、遊戲比賽、Cosplay等最受青年人歡迎的活動
2009年10月1日	澳門體育電子競技協會與亞洲遊戲產業協會合辦“澳門國慶電玩嘉年華會”

⁷ 中國澳門體育暨奧林匹克委員會：體育總會屬會<http://www.macauolympic.org/WebContext1.aspx?ID=1&TYPE=1>，最後登入時間：2018年4月15日

⁸ 論盡媒體：禁止青少年使用網絡不切實際 發展電競 政府不能後知後覺<https://thestandnews.com/%E6%B3%E9%96%80/%E7%A6%81%E6%AD%A2%E9%9D%92%E5%B0%91%E5%B9%B4%E4%BD%BF%E7%94%A8%E7%B6%B2%E7%B5%A1%E4%B8%8D%E5%88%87%E5%AF%A6%E9%9A%9B-%E7-99%BC%E5%B1%95%E9%9B%BB%E7%AB%B6-%E6%BE%B3%E9%96%80%E6%94%BF%E5%BA%9C%E4%B8%8D%E8%83%BD%E5%BE%8C%E7%9F%A5%E5%BE%8C%E8%A6%BA/>，最後登入時間：2018年4月14日

⁹ 第二屆亞洲室內運動會技術手冊<http://202.171.253.68/www.sinaimg.cn/ty/up/2007-09-01/U1941P6T64D36751F1091DT20070901171443.pdf>，最後登入時間：2018年4月12日

(續上表)

2016年8月27日-28日	進步電子競技協會在MP5 Cyberstation舉辦第八屆電子競技世界錦標賽2016預選賽
2017年1月21日	由澳門大學電腦學會主辦2017年全澳大學生電競冠軍爭奪戰
2017年7月5日	由上海富名文賀互聯網科技有限公司主辦的全國高校電子競技超級聯賽“富聯賽”總決賽在威尼斯人金光會展E館舉行舉行
2017年8月25日-27日	由國家體育總局體育資訊中心主辦、澳門電子競賽協會聯合主辦的國家級官方電競賽事“澳門銀河·CEC2017中國電子競技嘉年華”於8月25至8月27日舉行。這是澳門第一個頂級電子競技活動
2017年8月31日至9月3日	進步電子競技會主辦，凱順能源為合作夥伴在新濠影匯Studio City Macau舉辦 GIRLGAMER 2017 女子電子競技嘉年華
2017年9月9日至9月10日	澳門市民聯合會主辦，星河電子競技有限公司、G4 E-Sports Stadium、澳門國際電子競技協會協辦的“澳門第一屆電子競技運動會”於威尼斯人舉行
2017年12月8日至12月10日	由Mars耀宇傳媒主辦，猷君電競科技(澳門)有限公司協辦，澳門大學、澳門羅斯福酒店支援的2017新葡京杯MDL Macau Dota 2國際精英邀請賽
2018年1月13日	由澳門電競專業人才發展協會和澳門電子競技體育協會主辦的首屆全澳高校電競聯賽“王者高校賽”
2018年4月12日至5月12日	ISQUARE電腦廣場、澳門電子競技運動產業協會聯合主辦ISQUARE X MEIA 2018絕地求生大賽
2018年4月21日	由新葡京酒店冠名贊助，澳門電子競技總會、猷君電競、KOM王者之戰及A&J活動策劃聯合主辦新葡京酒店CESG & KOM全澳電競錦標賽
2018年4月22日	新濠博亞娛樂與數碼娛樂平台Garena合作，在新濠影匯舉辦2018英雄聯盟職業聯賽(LMS)春季季後賽總決賽

(二) 澳門發展電子競技產業的意義

“一帶一路”的五大合作重點，其中之一就是民心相通。而在沿線國家和地區開展各類文化交流等活動，則是在“一帶一路”建設中，達致民心相通的根基。2017年7月1日，國家發展和改革委員會與粵港澳三地政府簽署了《深化粵港澳合作推進大灣區建設框架協議》，確立了澳門在粵港澳大灣區的三個定位：除了作為“世界旅遊休閒中心”和“中國與葡語國家商貿合作服務平台”之外，還首次提出建設“以中華文化為主流，多元文化並存”的合作交流

基地，賦予澳門新的使命。體育是文化非常重要的一部份，就如南非已故前總統曼德拉的名言：“體育，改變世界”，以體育作為橋樑促進文化交流，達致民心相通。科技是將文化交流的最佳媒介，電子競技作為數位體育化，是融合時下高科技元素的新型競技體育，而年輕人是電子競技活動的主要潛在目標觀眾及參與者。由於電子競技是跨國的產業，尤其是DOTA2等國際性項目，在東南亞乃至歐美擁有大量玩家。電子競技的迅速崛起，在全球年輕人群中快速蔓延，已成為一種獨具魅力的世界語言，也是年輕人的一種社交方式，電子競技交流的人群不斷擴大，甚至跨越國界線的時候，就形成了國家和國家、民族和民族之間的文化交流。以電子競技為聚焦點，不僅能帶動本地經濟及文化的發展，澳門還能作為橋樑的作用，促進國內外文化、經濟、體育等多方面的交往。電競活動比賽的舉辦，將更成為中國與世界青年對話交流的一大盛事，體現澳門在中西文化交流平台的作用，有助於“一帶一路”國家倡議的實施。

在經濟方面，澳門正在積極建設“一個中心、一個平台”這個“一帶一路”倡議的節點，“一帶一路”沿線包括歐亞、南亞及東南亞的國家人口之年齡中位數處於二十歲左右，舉辦符合年輕人愛好的電競活動與項目能為澳門帶來巨大商機，吸引相應相關的產業到澳門開辦企業，在澳門進行投資。此外，澳門有鄰近東盟的地理區位，有和葡語國家及拉美地區的聯繫，可以起到橋樑的作用，特別是電競原創衍生內容帶有明顯的本國傳統文化特徵，把澳門打造成為內地的遊戲、品牌、產品的出口平台，以最大程度展示中國遊戲產業技術及產能優勢，更好地帶動中華文化、中國品牌、中國產品走出去，以增進雙方文化的認知和瞭解。此外，澳門的優勢是稅制簡單、監管國際化、國際貿易自由港以及與葡語國家關係密切、東南亞歸僑眾多，以及“一國兩制”的優勢，“運用區域合作平台和自由港的優勢，大力發展文化貿易，吸引外資；長遠而言，運用特區“一國兩制”和貨幣自由兌換的優勢，通過金融工具鼓勵社會資本流入文化產業領域，拓展文化金融，壯大文化產業的資本規模。”¹⁰澳門發展電子競技產業就是透過旅遊資源搭配文化內涵的方式作旅遊推廣，打造成為

¹⁰ 澳門特別行政區政府：澳門特別行政區文化產業發展政策框架2014 - 2019 www.fic.gov.mo/current/tc_used/quadro_chinese.pdf，最後登入時間：2018年4月30日。

澳門旅遊一個現代化的名片，可以帶動文化、旅遊等行業發展，也將澳門參與“一帶一路”與國家對澳門建設“中國與葡語國家商貿合作服務平台”定位進行銜接，發揮澳門獨特優勢及形成疊加效應。

(三) 澳門發展電子競技產業的SWOT分析

SWOT模型被廣泛地應用於企業進行戰略制定、分析發展前景的過程當中。本研究通過SWOT分析工具，依據客觀事實，從已有的自身勢、劣勢，面對的機會和威脅四個方面進行準確客觀的分析澳門發展電子競技產業的可行性，為決策提供依據。

1. 優勢 (Strengths)

(1) 澳門的制度優勢

中央政府堅持實行“一國兩制”、“澳人治澳”、高度自治的方針，為澳門文創及旅遊業的穩健發展創造了環境，是澳門政治穩定和經濟繁榮的根本保證，也是中央對澳門最大的政策支持。在“澳人治澳”、高度自治的方針下，根據基本法，澳門簽訂的《深化粵港澳合作推進大灣區建設框架協議》《內地與澳門關於建立更緊密經貿關係的安排》和《香港與澳門關於建立更緊密經貿關係的安排》及其相關補充協議是粵港澳大灣區建設的經貿制度保障。而對於電子競技產業而言，“一國兩制”實踐成功的一個重要舉措是基本法支持澳門自行制定旅遊娛樂業的政策、科學技術政策、文化政策和體育政策，是電子競技產業的法律保障。

表5：基本法有關支援澳門電子競技產業政策的條文

《澳門基本法》	《澳門基本法》條文
第136條	澳門特別行政區可在經濟、貿易、金融、航運、通訊、旅遊、文化、科技、體育等適當領域以“中國澳門”的名義，單獨地同世界各國、各地區及有關國際組織保持和發展關係，簽訂和履行有關協議
第137條	澳門特別行政區可以“中國澳門”的名義參加不以國家為單位參加的國際組織和國際會議

(續上表)

第118條	澳門特別行政區根據本地整體利益自行制定旅遊娛樂業的政策
第124條第1款	澳門特別行政區自行制定科學技術政策，依法保護科學技術的研究成果、專利和發明創造
第125條	澳門特別行政區政府自行制定文化政策，包括文學藝術、廣播、電影、電視等政策。澳門特別行政區政府依法保護作者的文學藝術及其他的創作成果和合法權益。澳門特別行政區政府依法保護名勝、古跡和其他歷史文物，並保護文物所有者的合法權益
第127條	澳門特別行政區政府自行制定體育政策。民間體育團體可依法繼續存在和發展

(2) 澳門與葡語國家及歐盟的長期網路優勢

澳門作為“精準聯絡人”，除了長期以來與葡語國家在經貿、文化、語言以及廣泛的國際聯繫網路等方面的獨特優勢外，也是溝通中國同拉丁美洲的一座特殊的通道和橋樑。而且基於澳門與歐盟在1992年簽訂的貿易和合作協定，雙方可在工業、投資、科學及技術、能源、資訊和培訓等多領域內進行合作。此外，在電子競技產業合作方面，中國、巴西、葡萄牙等國家的相關團體共同發起成立了金磚電子競技聯盟籌委會，該聯盟籌備完成後，總部擬落戶澳門。¹¹ 加上葡語國家與拉美國家遊戲市場的巨大消費能力受到越來越多國內和香港遊戲廠商的關注，國內和香港遊戲進入葡語國家與拉美國家市場，遊戲的葡語化是國內和香港遊戲廠商必須解決的問題。面對語言，文化和宗教的壁壘下，澳門可以幫助國內和香港遊戲公司將遊戲進行葡語化，滿足當地語系化的需求。

(3) 特區政府對文創產業的政策傾斜及資金扶持

澳門特區政府多年來提倡澳門企業發展文化創意產業，早在2004年的施政報告便提及扶持文化創意產業，以政府資助的形式推動文化創意產業。為了積極配合國家的十二五規劃，“自2010年澳門特區政府開啟文化創意產業發展序幕以來，其產業規劃、產業佈局以及產業政策日臻完善。”¹² 特區政府於2014年制定了《澳門文化產業發展政策框架》，將本澳的文化產業分為“創意設

¹¹ 澳門法治報：“中國傳統文化與電子競技”論壇引發澳門民眾關注<http://www.amfzb.com/index.php?m=content&c=index&a=show&catid=12&id=1367>，最後登入時間：2018年4月30日

¹² 程小敏、詹一虹，“3T”理論視角下澳門文化創意產業發展與創意階層培育，產經評論，2017 (06)。

計”、“文化展演”、“藝術收藏”及“數碼媒體”四大類。其中，“數碼媒體”類內已涵蓋“為網絡及其他訊息科技載體提供內容的相關服務”，其中包含遊戲軟件的開發。特區政府主要通過文化產業基金加大資金投入、加強財政支援的方式為文創業界提供多個資助管道扶持相關的企業。

表6：澳門特區政府扶持文化創意產業的措施

日期	政府對文創產業的政策
2004年11月	施政報告便提及扶持文化創意產業
2010年3月29日	透過第4/2008號行政法規，設立文化創意產業促進廳
2010年5月10日	成立文化產業委員會
2010年8月31日	文化局公佈了發展藍圖及短、中、長期目標，定下文化創意產業先行先試的八大行業，包括設計、出版、電影、服裝、音樂、動漫等
2010年11月1日	澳門創意產業協會成立
2011年	和廣東政府合作，共同發展毗鄰澳門的橫琴島，澳門政府使用2.5平方公里的土地，讓澳門企業參與創業產業園區
2013年	政府年撥出兩億澳門元成立文化產業基金
2013年10月29日	文化產業基金正式成立
2014年4月28日	《文化產業基金資助批給規章》以行政長官批示的方式刊登於《澳門特別行政區公報》
2014年5月2日	制定《澳門文化產業發展政策框架》

2. 劣勢(Weakness)

(1) 電子競技得不到社會的認可

電子競技作為新興產業，社會人士的傳統價值觀與長期以來形成的認知誤區對電子競技存在誤解而影響到它的發展。“電子競技離不開電子遊戲，但人們往往更關注‘遊戲’的屬性而忽略其重要的‘科技’屬性”，大部份的社會人士沒有從真正意義上瞭解和接受電子競技，把體現現代體育精神的電子競技，與導致大量青少年成癮問題的電子網路遊戲混為一談，加上主流媒體報導不斷誇大電子遊戲的弊端，令社會對電子競技的認可度比較低。

(2) 電子競技人才匱乏

文化創意產業發展所依託的是人力資本。電子競技方面的專家人才匱乏的問題是在全球範圍內電子競技產業所共同面對的難題。電子競技人才主要包括

職業選手、教練員、裁判員、軟體發展人才以及管理人才等。電子競技對於澳門而言，是一個全新的產業，社會認可度本來就不高，面對缺乏電子競技產業專業管理人員和職業選手等主要問題。在電子競技選手方面，澳門缺乏將業餘選手轉變為高水平專業選手的機制，高水平電子競技運動員的缺乏限制了澳門電子競技體育水平的提高，也制約了電子競技體育產業的發展。在與電子競技產業其他相關專業管理人員方面，澳門作為微型社會，人力資源在總量上就不足，很多澳門本地勞動力年齡偏大，技能偏低，因而本地人力資源的開發利用空間受到較大的限制。

(3) 企業及政府投入的不足

韓國知名的電子競技團隊皆有大企業支持，如SKT的老闆是韓國最大的電信公司ST Telcom，SSG的母公司則是三星電子；而台灣知名的電競團隊幾乎都是在遊戲公司旗下。與它們相比較，澳門主要由本地的社團和跟電子競技產業相關的中小企業投入，規模明顯較小，目前大型企業建立及投資電子競技戰隊的風氣還不盛行，電子競技產業只靠企業來推動，政府對社團的支持財政支持為主，通過旅遊局贊助企業舉辦電競賽事外，未有一些較實際的政策配套及具體的方式幫助去發展電競產業。加上由於電子競技還沒有成為澳門正式開展的運動項目，也沒有形成電子競技人才培養體系。

3. 機會(Opportunities)

(1) 全球的電競產業總產值龐大

全球電子競技、遊戲和移動智慧領域的調查機構Newzoo發佈的2018年全球電子競技市場報告，在未來一年，全球電競經濟將增長到9.056億美元，與去年同比增長了38%。今年全球電子競技觀眾人數將達到3.8億，其中包括1.65億電子競技愛好者和2.15億臨時觀眾。Newzoo 對2018年的受眾和收入預期，2018年平均從每個電競愛好者身上獲得的收入將達到5.5美元，與2017年相比增加了20%。隨着電子競技行業的成熟和當地相關賽事、聯賽及媒體版權交易數的增加，到2021年，平均從每個粉絲身上獲得的收入將增長到6.6美元。

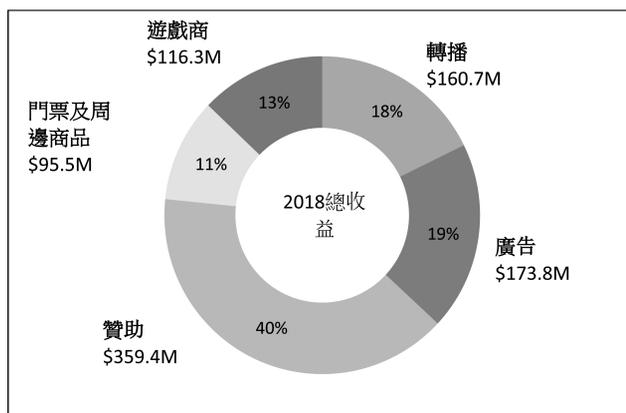


圖1：Newzoo預測2018全球電競業總收益（美元）

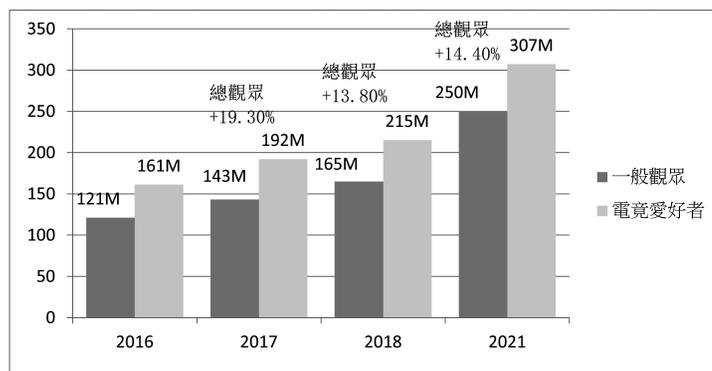


圖2：Newzoo預測全球電子競技觀眾的增長

(2) 多個國家及國際性體育組織承認電子競技為運動項目

目前全世界有40多個國家，包括韓國、中國、馬來西亞、美國、法國、俄羅斯等國都將電競列為正式運動項目，國際奧委會主席巴赫（Thomas Bach）所主持的第6屆奧林匹克高峰會，在瑞士洛桑舉行，會議中，國際奧委會（IOC）同意電子競技可被視為是一種“體育運動”（Sporting activity），聲明表示：“具有競爭性的電子競技，可以被認為是一種體育運動。選手為比賽所付出的準備、日常訓練強度等，都可以與傳統體育項目的運動員相媲美。”早前巴黎奧申委更表示，將與國際奧會會談，以討論電子競技成為2024年夏季奧運會比賽項目的可能性。這是電子競技主流化邁出的重要一步。

表7：電子競技主流化的進程

年份	事件
2006年4月3日	第二屆亞洲室內運動會澳門組織委員會宣佈2007年第二屆亞洲室內運動會包含電子競技這個運動項目，這是電子競技運動第一次納入國際綜合性體育運動會之中
2012年9月	國際電子競技聯合會，The International e-Sports Federation (IeSF) 提名電子競技為2020年奧運會比賽項目
2017年4月	亞奧理事會宣佈電子競技正式成為第五屆亞洲室內與武道運動會表演項目，同時進入2018雅加達亞運會的表演項目以及在2022杭州亞運會期間將會成為正式比賽項目
2017年9月	第五屆土庫曼斯坦亞洲室內與武道運動會增添了電子競技為表演項目，包括《星際爭霸II》、《爐石傳說》、《DOTA 2》以及《拳皇》
2017年10月28日	在瑞士洛桑舉行的國際奧會第六屆峰會上，國際奧會代表討論電子競技的快速發展，一致同意將其視為一項“體育運動”
2018年3月18日	國際奧會委員、前美國冰球運動員安吉拉·魯傑羅作為嘉賓出席在海口舉行的第二屆世界電子競技運動會（WESG）全球總決賽時表示，國際奧會正在討論、考慮未來將電競納入奧運會

(3) 中國內地的市場商機巨大

Newzoo發佈的2018年全球電子競技市場報告，中國的電子競技經濟也正蓬勃發展，2018年預計收入可達27.5億美元，總體電競觀眾數可達1.25億。中國的移動電競也越來越受歡迎，其中還包括一些休閒遊戲賽事。例如，全球大作戰在上海的決賽吸引了13000名現場觀眾，更有500萬名觀眾在各種中國直播平台進行了收看。《2017中國體育產業報告》顯示：2016年中國電競市場的收入已經佔到全球總收入的15%，超越其他國家和地區，成為世界電子競技市場中不折不扣的“領頭羊”。根據中國音數協遊戲工委、伽馬資料發佈的《2016中國電競產業報告》，2016年中國電子競技使用者達1.7億人，市場規模達到了505億元，同比增長34.7%；據測算2017年中國電競用戶將突破2億人，市場規模超過750億元；預計到2021年全國電競用戶將達5.84億人，市場規模超過3800億元。中國內地的電子競技市場呈現爆發式的增長，具有巨大的市場潛力。

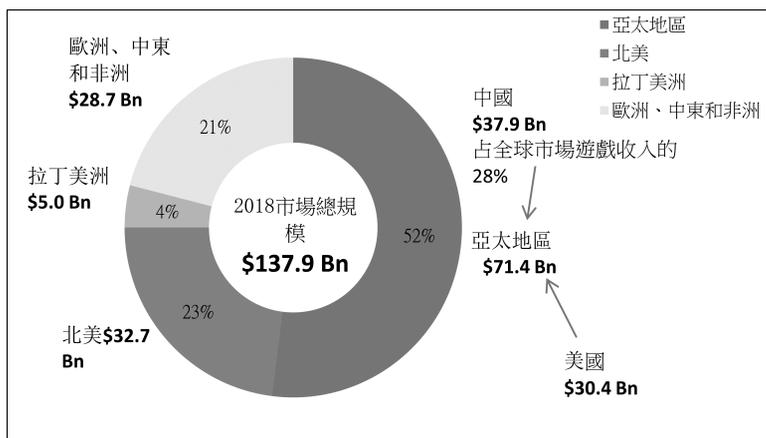


圖3：Newzoo預測2018年全球遊戲市場各地區收入

4. 威脅(Threats)

(1) 面對周邊的國家和地區的競爭

體育賽事背後巨大市場歷來是商家必爭之地。澳門周邊的國家和地區以不同的形式致力於促進電子競技體育產業的發展。澳門現在加入電子競技產業的競爭，已經相對落後於周邊國家和地區。

表8：澳門周邊的國家和地區電子競技發展的概況

國家/地區	電子競技的發展狀況
中國	國家體育總局在2003年11月18日,正式宣佈將電子競技列為我國第99個正式體育競賽項目,是世界上第一個將電子競技歸入體育發展的國家
台灣	<ol style="list-style-type: none"> 2008年1月29日台湾电子竞技联盟正式成立 2012年10月14日代表台灣的“台北暗殺星”(TPA),以三比一擊敗南韓隊,拿下國際電玩大賽冠軍。經濟部工業局長表示,將邀選手與遊戲產業界,共商如何提振商機。 2017年2月3日“文化部”公告了“106年文化獎項及電子競技專長類別替代役評選作業”,目前正在就學的役男,可以使用此一項目進行評選替代役 2017年11月7日“立法院院會”三讀修正通過運動產業發展條例部分條文,首度將電子競技業、運動經紀業納入運動產業,另也有關於納稅或減稅的相關措施
香港	<ol style="list-style-type: none"> 2018年2月28日《2018-2019年度財政預算案》政府向數碼港一次過投放1億元推動電子競技產業發展

新加坡	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2017年4月20日新加坡電子競技和線上遊戲協會Singapore Cybersports and Online Gaming Association，簡稱SCOGA在全國青年理事會the National Youth Council 的支援下，成立電子競技學院“Esports Academy” 2. 2018年3月8日文化、社區及青年部政務次長馬炎慶在國會說今年8月舉辦首屆亞細安青年電子競技大賽
馬來西亞	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2015年1月22日馬來西亞電子競技協會(Esport Malaysia, eSM) 向馬來西亞青年及體育部體育專員辦事處申請註冊設立 2. 2015年1月28日正式將電子競技列入體育項目 3. 2018年1月14日總理納吉布在吉隆坡出席“2018馬來西亞電子競技大賽”閉幕禮時表示，政府將全力支持電競領域的發展 4. 2018年2月6日教育部副部長卡馬拉納丹（P Kamalanathan）表示為了支援電子競技在馬來西亞的發展，教育部如今正考慮是否配合青年及體育部，將其列入學校的課程和科目
越南	政府設立了名為Vietnam Recreational e-Sports Association（VIRESA）的電子競技專門扶持團體，並且在國際大賽中獲得較高名次的選手，還能得到國務總理的親自表彰
菲律賓	總統辦公室下轄的“遊戲與娛樂委員會”（Gaming and Amusements Board，簡稱GAB）規定：從2017年8月份開始，菲律賓的電子競技選手，都將成為合法的體育運動員
泰國	WCG和泰國的“會議展覽局”合作，沉寂了4年的“電子競技奧運會”WCG（世界電子競技大賽），由開發商Smilegate 從 WCG 的最大贊助商三星那裡拿下了WCG的商標權，並將於2018年4月26日到29日在泰國曼谷的IMPACT會展中心舉行
韓國	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在1997年金融風暴後發，制定“文化立國”政策，發展成為世界第一電競強國； 2. 韓國擁有專門管理電競的政府機構 KeSPA 電競聯盟協會在2000年成立，隸屬韓國旅遊觀光部下的政府部門推廣電競； 3. 2009年9月15日正式將電子競技列入體育項目； 4. 政府提供稅務優惠、興建電競場館（2005年首個電競場館落成，2016年再斥資逾億港元在首爾興建龍山電競場館）； 5. 在2010年的假賽事件後，國會在2011年中為瞭解決電競界不振的狀況，制定了《電子競技產業振興法》，將電競視為文化產業，通過法律讓韓國的電競盡快復蘇； 6. 2015年，韓國奧會把電子競技列為奧運二級項目
日本	<ol style="list-style-type: none"> 1. 2015年4月日本電子競技協會成立 2. 2016年3月30日，日本法務省為兩名韓國職業電子競技選手簽發了“娛樂類簽證”工作簽證，將職業電競選手視為職業運動員

(續上表)

日本	<p>3. 電競賽事在日本沒有被認可為是一項體育賽事，競技型遊戲並非主流，但隨着電子競技可能會成為奧運會正式比賽項目，日本決心迎頭趕上，2018年2月1日日日本電子競技協會、電子競技促進組織以及日本電子競技聯合會三大機構合併，正式成立全新機構JESU日本電子競技聯盟，推出《職業電子競技選手認定制度》，發放電競職業選手執照，開放電子競技職業選手申請使日本的電子競技比賽的獎金設定擺脫現行的《景品標記法》的限制¹³，振興日本電子競技市場的發展</p> <p>4. 2018年4月日本最大的職業教育集團之一滋慶學園在其大阪專業學院“大阪藝術傳播專業學院”開辦職業電競專門課程，為期3年共900小時以上，學費為每年152萬日圓</p>
----	---

(2) 沉迷電子遊戲

遊戲成癮（gaming addiction）為發展電子競技首要面對的問題之一。青少年沉迷電子遊戲已經成為一個嚴重的社會問題，2017年12月世衛亦表示計劃於2018年將會把電玩失調（Gaming Disorder）列入《國際疾病分類》中，而精神病診斷疾病手冊（DSM-5）已把遊戲成癮納入附錄，作為精神疾病之一種。由於青少年在自控力方面不強，對誘惑極大的電子競技遊戲時，也很容易沉迷於遊戲，對生活和生產造成負面的影響，從而加重個澳門醫療體系和資源的負擔。

(3) 電子競技博彩

電子競技的發展帶動了許多周邊的產業，其中就包括電競博彩，“知名博彩機構Pinnacle Sport曾公開聲稱，電競博彩總交易值已經超過高爾夫和橄欖球，成為全球第七大體育博彩項目”¹⁴，美國內華達州州長簽署新法案從2017年7月1日起使得原來針對體育博彩的法案將範圍延伸到電子競技。目前各大博彩公司已經開始對電競賽事開出盤口，也出現電子競技比賽選手買周邊、假賽的情形，如何規範周邊電競博彩等相應的監管，這就需要出台各項制度和法規對應，這是澳門監管部門將要面臨的難題。

¹³ 日本《景品標記法》為了保護消費者，將“以獎金吸引消費者購買商品”定義為不提倡的行為。電子競技遊戲廠商投資電子競技比賽的行為，被視為以獎金吸引消費者購買遊戲本體（或在遊戲內消費）。日本《景品標記法》規定最高獎金不得超過商品本身價格的20倍，最高10萬日圓。

¹⁴ 電競博彩會是一樁好生意嗎？http://www.sohu.com/a/168866730_115533，最後登入時間：2018年4月30日。

四、研究結論及建議

(一) 研究結論

正如美國奈華達大學公共行政系系主任William N.Thompson博士認為，賭博業對當地經濟的影響就好像浴缸(Bathtub Model)一樣，在同一時間，若水流出的速度較流入的速度快，浴缸遲早會乾涸，但若水流入的速度過快，浴缸很快便會滿瀉。¹⁵ 因此，澳門政府應減少其經濟對博彩業的依賴，支持其他行業的發展。

對於澳門這個微型經濟體而言，電子競技的產業鏈沒有辦法單獨在澳門實現，因此離不開與粵港的合作。在亞當斯密的經典著作中，勞動分工是一個社會繁榮的唯一源泉。澳門與大灣區內的城市進行產業合作，無疑為澳門的可持續發展破除了桎梏。

在區域合作方面，政府的思路是：遠交近融、互補合作、共同發展。因此，瞭解其他大灣區內城市電子競技的發展情況尤其重要。

表9：大灣區內城市電子競技的發展情況

大灣區內的城市	推動電子競技發展的措施
香港	<ul style="list-style-type: none">● 香港在2017年由兩位財政司司長曾俊華及陳茂波準備及發表的《2017-2018年度財政預算案》中，將電子競技定性為具經濟發展潛力的新領域，是香港政府首次提出研究在港推廣電競，數碼港於2017年底提交報告，建議提供場地作電競活動、培育電競人才及為電競建立正面形象；● 香港旅遊發展局在2017年8月4日至6日舉辦首屆“香港電競音樂節”；● 《2018-2019年度財政預算案》政府向數碼港一次過投放1億元推動電子競技產業發展，其中一半會用作整修數碼港商場內的全天候廣場的中庭位置，設立電競專屬場地作常規訓練及中小型比賽用途，另外一半會用作協助業界技術發展和人才培訓，例如AR（擴增實境）和VR（虛擬實境）。

¹⁵ 明光社：澳門經濟繁榮背後的隱憂<http://www.truth-light.org.hk/nt/article/%E6%BE%B3%E9%96%80%E7%B6%93%E6%BF%9F%E7%B9%81%E6%A6%AE%E8%83%8C%E5%BE%8C%E7%9A%84%E9%9A%B1%E6%86%82>，最後登入時間：2018年4月14日

(續上表)

廣州	<ul style="list-style-type: none">● 2017年11月23日2017越秀杯廣州11區電子競技運動會正式啟動；● 2017年11月23日公佈成立Mother母體電競園，是廣州首個專業電子競技比賽場館，擁有500個固定觀眾席位的電競館，是廣州首個滿足A級賽事要求的專業電子競技比賽場館；● 創客街國際電競孵化器，園內包括了國際電競專業賽事館，VRAR測試體驗中心，創業團隊入駐辦公空間等。
深圳	<ul style="list-style-type: none">● 2009年7月深圳市電子競技運動協會獲市民政局頒發社會團體法人證書；● 2016年12月15日深賽格與天津聯盟電競互聯網科技有限公司共同出資2480萬元成立深圳賽格聯盟電競有限公司，並開展電競館項目；● 2016年12月16日“中國時刻·開篇之戰”——首屆國家杯電子競技大賽於在深圳南山舉行● 2017年4月9日周杰倫作為聯合創始人的魔傑電競館第一家旗艦店在深圳開幕；● 2017年6月19日國內首家由CBA俱樂部攜手電競公司成立的電競俱樂部新世紀中競烈豹電子競技俱樂部（ESZleopard）的成立儀式在深圳隆重舉行；
深圳	<ul style="list-style-type: none">● 2017年7月2日，深圳梧桐電競生態圈·大神電競產業園在梧桐山橫排嶺腳下正式開園。這是目前國內首家電競主題的全產業鏈集群園區，它將以“電競學院”為核心，打造集電競、教育培訓、旅遊休閒於一體的綜合性產業園；● 2017年9月10日稱為目前中國最大的多功能電競館就聯盟電競賽格電競館開業；● 2017年11月19日，由國家體育總局體育資訊中心主辦、黑色時空（北京）體育有限公司承辦、深圳市南山區委宣傳部（文體局）協辦的2017 CHINA TOP國家杯電子競技大賽全球總決賽在深圳南山文體中心劇院啟動；● 首屆深圳MKS電子競技絕地求生精英邀請賽於2018.01.20-01.21在羅湖體育館上演。
珠海	<ul style="list-style-type: none">● 珠海擁有金山西山居等知名遊戲企業；● 承辦2016珠海市電子競技聯賽；● 2017國際電子競技嘉年華亞洲高校總決賽，亞洲規模最大的電子競技高校聯賽；● 2017 ZHCA電子競技聯賽總決賽暨頒獎典禮；● 2017年全國電子競技公開賽廣東省代表隊選拔賽；● 世界電子遊戲競技大賽（World Cyber Arena，簡稱WCA）於2018年4月29日在珠海舉辦2017-2018賽季全球總決賽。

(續上表)

佛山	<ul style="list-style-type: none">● 2017年11月18日佛山市電子競技高校聯盟成立● 2017年12月8日首屆佛山電競嘉年華啟動，佛山電競產業基地揭牌儀式和佛山電子競技協會成立儀式同時在石灣古鎮文創園舉行，期間舉辦三大電競賽事，即全民電競王者爭霸賽、佛山市高校聯賽總決賽和電競文創大賽，並為此準備了高達90000元的賽事獎金；● 2018年佛山市電子競技協會將舉辦佛山市電子競技超級聯賽。
中山	<ul style="list-style-type: none">● 2013年開始舉辦中山市電子競技五校聯賽；● 2015年12月13日舉辦了中山第一屆Dota2爭霸賽；● 2016年10月13日至15日2016中國（中山）國際遊戲遊藝博覽交易會舉辦CGL中國電子遊戲超級聯賽（中山站）；● 2017年6月-8月舉辦了中山電子競技文化節；● 2017年12月中山書展首屆ZPL動漫電競嘉年華；● 2018年4月中泰上境聯合騰訊大粵網·中山舉辦“中泰杯”吃雞手遊錦標賽
東莞	<ul style="list-style-type: none">● 2012年7月15日-9月15日舉辦2012莞戰 騰訊遊戲東莞電子競技聯賽-英雄聯盟夏季聯賽；● 2015年3月“祥宇公益杯”中國(東莞)首屆電子競技大賽；● 2015年8月舉辦東莞電子競技大賽；● 2017年6月舉辦#東莞MY+活動#首屆東莞魅友家電子競技大賽&《變形金剛5：最後的騎士》觀影會；
東莞	<ul style="list-style-type: none">● 2017年7月-8月舉辦“紅牛杯”2017東莞電子競技大賽；● 2017年8月首個電競俱樂部Ever戰隊正式成立
肇慶	<ul style="list-style-type: none">● 2016年12月25日粵西地區首個電競培訓基地揭牌儀式暨肇慶市高校電子競技邀請賽決賽啟動儀式在廣東工商職業學院舉行，標誌着粵西地區首個電競培訓基地正式落戶肇慶；● 2016年8月6日-8月7日舉辦2016肇慶首屆動漫文化節“肇漫杯”英雄聯盟最強戰隊爭霸戰。
惠州	<ul style="list-style-type: none">● 2016年7月10日，“華貿大戶型杯”惠州首屆電子競技大賽正式開賽；● 2016年8月開辦了第一家電子競技館。
江門	<ul style="list-style-type: none">● 2017年9月8日江門市電玩遊戲協會正式成立。由江門市廣播電視台主辦的2017年首屆“移動極光寬頻杯”江門電子競技大賽也全面啟動；● 2017年9月-11月舉辦2017移動極光寬頻杯江門電子競技大賽；● 2018亞洲(江門)電子競技裝備博覽會暨亞洲電子競技運動大賽及鴻威國際炫樂節，將於5月18日-20日在江門珠西國際會展中心舉辦。

從表9的分析可以看到，大灣區內城市的電子競技運動起步都比較晚，現在還處於剛剛起步的階段，各個城市紛紛成立當地的電子競技協會，舉辦大型電子競技賽事的方式推動電子競技產業的發展。然而，大灣區內城市的電競產業

發展並不平衡，在廣州、深圳等一線城市比較成熟，形成了硬體、媒體、俱樂部、直播平台等相對完整的電競產業鏈，有着嚴格管理團隊和專業的人才以及非常明確的商業模式，而在廣大二、三線城市，電競產業則基本上處於萌芽狀態，電子競技意識淡薄，沒有形成一個規範的範的商業模式。

澳門作為全球知名的國際城市，也是世界娛樂之都，切合電子競技比賽主題，便於把產業輻射到海外地區。此外，特區政府五年規劃內提到推動產業與互聯網結合，加上澳門擁有良好的人才和網路基建，簽證亦相對容易，加上有酒店內的大型綜藝場館作為場地，有能力舉行大型電子競技賽事，提升澳門在電子競技產業中的知名度和影響力，形成了極好的品牌效應，以推動電子競技的長遠壯大。特區政府只要投入更多資源推動，通過舉辦國際電子競技大賽，聯合電子競技周邊如動漫、文創、設計、會展等行業，繁榮自身的電子競技產業，與其他大灣區共同打造粵港澳大灣區電子競技小鎮，澳門有望成為未來亞洲的電子競技中心，帶動粵港的經濟發展。

（一）研究建議

澳門要成為世界旅遊休閒中心，可考慮將澳門打造成為體育盛事之都。澳門本身已有若干著名品牌，包括大賽車、世界女排大獎賽和國際馬拉松等。在此基礎上，大力舉辦高級別的電子競技賽事，吸引旅客來澳參與體育盛事，令澳門更具吸引力，漸漸形成電競的產業鏈，達到經濟適度多元化的目的。

1. 推動澳門發展電子競技產業的路徑

在澳門，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。澳門要改變產業結構單一的局面，需要重點優先考慮發展不太受資源、土地等客觀因素制約的產業。電子競技是新興的產業，不太受到澳門的資源，土地等客觀因素的限制，而且在亞洲、以至世界市場潛力龐大，將有助促進澳門經濟和多元產業的發展。然而，目前澳門電子競技產業發展仍處起步階段，專業的人才培訓及發展機會乏善可陳。同時，政府亦未有具體的政策支持，電子競技業發展較鄰近地區落後；若未能從後趕上，恐會錯失發展機會。

由於澳門市場小，在內地、台灣、韓國和美國已有大量公司開發電子競技遊戲的情況下，澳門再去開發也未必合適，反而舉辦電子競技賽事不需要特定的生態環境，以及良好地理位置的獨特性，因此探索舉行本地高質素國際電子競技比賽，或透過地區性比賽，吸引外地的戰隊在澳門設立俱樂部，以培育澳門本地的選手的方式可能更合適。因此，澳門政府應該採取一個比較長遠的方案去發展電子競技體育，建議政府仿效中國內地和台灣，把電子競技列為體育項目，並朝休閒娛樂產業和文化產業之方向加以發展。

在康體政策上，為了令電子競技體育更趨普及和蓬勃，政府可以採取一直推行的大眾體育和精英體育雙軌並行的策略，透過建立大眾運動設施網絡的低收費模式，配合“運動易”會員積分獎勵計劃，將市民參與電競體育的鍛煉時間換算成運動積分，鼓勵大眾強身健魄，培養社區電子競技的文化，加大電子競技群眾的基礎，並以此作為發展精英體育的基石。另一方面，體育局自2010年開始與澳門街坊會聯合總會、澳門工會聯合總會及澳門婦女聯合總會簽署《大眾體育合作協議》，共同合辦大眾體育健身興趣班或大眾體育活動。體育局或者相關團體可以考慮合作發展電子競技體育，不但令市民認識電子競技體育的好處而更好的推廣電子競技體育，而且可以向市民提供更加多元化的體育活動，讓不同階層的市民有參與的機會，提高身體素質。

表 10：電子競技體育與傳統運動好處的比較¹⁶

身體部份	電子競技的好處	傳統運動的好處
精神健康	舒緩壓力	減低焦慮感
眼睛	增進手眼協調	舒緩眼睛疲勞
手腳	行動更敏捷、四肢更協調和靈敏	身體具有迅速移動，改變方向的能力
肌肉	轉移注意力，忘掉肌肉的疼痛	增加肌肉強度、肌原纖維

¹⁶ 電競狂潮 — 我們真的準備好嗎？從台灣經驗說起〈上〉 <https://thestandnews.com/personal/%E9%9B%BB%E7%AB%B6%E7%8B%82%E6%BD%AE-%E6%88%91%E5%80%91%E7%9C%9F%E7%9A%84%E6%BA%96%E5%82%99%E5%A5%BD%E5%97%8E-%E5%BE%9E%E5%8F%B0%E7%81%A3%E7%B6%93%E9%A9%97%E8%AA%AA%E8%B5%B7-%E4%B8%8A/>，最後登入時間：2018年4月30日

澳門是個社團社會，電子競技體育的發展依靠社團的推動。澳門有很多體育協會和俱樂部經常組織當地或區域的體育活動和競賽，而澳門也有一定數量的社團涉及電子競技體育（見表11）。政府可以考慮向非牟利的電競體育協會和俱樂部提供補貼或贊助，對於牟利的電競體育團體法人，可以考慮提供稅務優惠或者根據活動的性質由相關的政府部門例如體育局、投資推廣處或旅遊局提供資助或贊助。

表11：推動電子競技發展的澳門社團

	日期	推動電子競技發展的澳門社團
1.	2004年4月29日	澳門體育電子競技協會成立
2.	2006年8月4日	澳門休閒類電子競技體育會成立
3.	2011年3月30日	中華文化產業促進會成立
4.	2015年6月11日	進步電子競技會成立 ¹⁷
5.	2015年12月10日	澳門遙控模型競技協會成立
6.	2016年6月24日	澳門電子競技運動協會成立
7.	2016年9月8日	澳門電子競技運動產業協會成立
8.	2017年1月11日	澳門模擬賽車電競會成立
9.	2017年2月24日	澳門智力運動協會成立
10.	2017年7月10日	澳門女子電子競技體育會成立
11.	2017年8月25日	澳門電子競賽協會成立
12.	2017年11月4日	澳門電競專業人才發展協會成立 ¹⁸
13.	2018年4月15日	澳門電子競技總會正式成立
14.	成立日期不詳	英雄有夢電子競技協會
15.	成立日期不詳	澳門飛鏢培訓協會

與傳統體育運動員一樣，電子競技選手需要對同一款遊戲每天經過長時間不斷地練習，只有出類拔萃的選手才有資格成為“電子競技運動員”。在精英運動員培養的政策方面，因為澳門尚未把電子競技成為運動項目，電子競技選

¹⁷ 印務局：二零一五年六月二十四日，星期三第25期公證署公告及其他公告bo.io.gov.mo/bo/ii/2015/25/anotariais_cn.asp#550，最後登入時間：2018年4月14日

¹⁸ 澳門電競專業人才發展協會新聞閣成立，<http://vppm.org/blog/?p=4882>，最後登入時間：2018年4月14日。

手沒有穩定的職業收入無法保證投入更多的時間去進行專業的培訓，也沒有享受到退休後得到傳統體育運動員一樣的保障等優惠措施，常常使選手無法花費全力在比賽上，因而令比賽成績不盡理想。只有政府將電子競技列為正式體育項目，開辦青少年體育訓練學校以加強梯隊建設，同時讓電子競技選手符合加入“精英運動員培訓資助計劃”和“退役精英運動員進修資助計劃”，可以消除電子競技尖子選手的後顧之憂，有利於培育更多的運動員，推動電子競技運動員走進專業化，令電子競技得以在官方扶持的環境下得到更好的發展。

2. 推動澳門發展電競產業的的具體措施

基於上述研究結果及討論要點，本研究認為政府可以考慮下列建議，以促進澳門電競產業的發展：

(1) 設立專業的電競館，為電競業提供長遠發展基地。

澳門土地資源短缺，沒有固定的大型電競場館，政府應該設立電競館，以加快電競產業更快的發展。電競館應提供綜合發展電競的設施，包括提供高速網路、電競座椅等設施作為舉辦大型賽事的場地、也可以作為選手訓練用途的配套設施，以及可供一般電競玩家進行電競活動的區域。此外，政府也可以從政策層面解決缺乏大型的專業電競館的問題。“本澳約有工廈110幢，佔地面積達40萬平方米，廠房面積達130萬平方米”¹⁹，隨着本澳經濟轉型，本地製造業式微，不少工業大廈現已空置或使用率偏低，加上工廈能夠提供其所需的空間，而且工廈的管理費及租金相對便宜，當局應積極考慮在符合相關的法律下（見表12），在確保消防、衛生等環境安全因素後，容許工業大廈更改用途開設電競館，同時建議政府更改用途時減免溢價金和發出臨時准照。體育發展局應持續邀請具條件的學校及社團其屬下設施加入2006年已啟動的“公共體育設施網絡”，並推動體育設施的建設工作，新城A區尚未發展興建，適合規劃電子競技場館的興建，現有的社區需配套的電子競技體育設施，重建體育場館，見縫插針增加電子競技體育場地設施，務求為市民提供更多體育設施以培育電競人才及為電競建立正面形象，令電競更能普及。

¹⁹ 僵化政策不破活化工廈無望<http://www.exmoo.com/article/35553.html>，最後登入時間：2018年4月30日。

表 12：在工廈開辦電子競技館的相關法律

法律編號	現行的法律
第79/85/M號法令	《都市建築總章程》
第6/99/M號法律	《都市房地產的使用規範》
第24/95/M號法令	《消防安全規章》
第47/98/M 號法令（經第10/2003號法律修訂）	《行政條件制度》
第16/96/M號法令	《酒店業及同類行業的法律制度》

(2) 當局舉辦定期大型聯賽，提升整體電競水平。

從長遠發展來看，澳門發展電子競技產業，需要一個穩定的聯賽制度，以形成聚集效應。當局應帶頭配合電子競技產業，籌辦大型賽事，並借助投資推廣處在國際間的強大網路，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子競技從業員發揮，提升本地電子競技水平。此外，政府亦應支持籌辦本地的學界聯賽，推動年輕社群參與電子競技運動，藉此提升電子競技在學校和家長心目中的地位，以鼓勵年輕一代投入電子競技，壯大電子競技的發展。政府也可以起帶頭作用，在體育發展局與行政暨公職局每年合辦的公職競技大會上，增加電子競技為第12個體育項目，加深社會電子競技運動的氣氛，推動全民電競的運動文化。

(3) 加快開辦全面的專上電競培訓課程，提升電競業人才質素。

人才與教育掛鉤。澳門應舉辦電子競技與展會管理、俱樂部管理、活動管理、教練、裁判等全面的專上電子競技培訓課程，以及協助坊間電子競技培訓課程獲取資歷認可，並邀請外地電子競技專業人才來澳協助培訓，一方面提升本地電子競技業的人才質素，另一方面讓有潛質的人士可在電子競技業發展所長。長遠而言，大專院校應設立電子競技課程以至頒授學位，以提升電子競技的社會地位及專業資格的認可；澳門科技大學已經積極推進電子競技專業碩士點和博士點的設置²⁰，在不影響學術自由和院校自主的情況下，政府可從政策及資源上對開辦電子競技相關科目的院校作出支持。

²⁰ 澳門智力運動協會領導來電競學院學習考察<http://www.wjjiance.com/ybdt/3043.html>，最後登入時間：2018年4月30日。

(4) 透過形象大使推廣電子競技文化，改善其社會形象。

在國外方面，歐洲足球壇的球隊如曼城、巴黎聖日耳門、阿積士、愛華頓和士砵亭已成順應潮流搶先打入這個大熱的電子競技市場，把球賽由真實的足球場轉移到虛擬世界，組織電子競技選手成立了自己的戰隊代表球隊參戰“FIFA 18”世界賽；獲得兩屆世界盃冠軍、世界盃最佳球員、世界盃金靴獎得主以及三度世界足球先生的巴西傳奇球員朗拿度早前宣佈投資南美洲最大的電子競技俱樂部之一的巴西國內首屈一指的戰隊CNB e-Sports Club 50%的股份，在足球提供內容，電子競技提供平台的前提下，名人效應可以加深市民對電競的認可。澳門的電子競技整體水平雖然不高，然而也有一些優秀選手在一些國際賽事中取得不錯的成績。澳門體育發展局可仿效其他如拳擊及桌球等運動項目，邀請在海內外國際級電子競技賽事中獲獎的電競選手，擔任形象大使，在澳門推廣電子競技文化。為了加深推動全民電子競技的運動文化，政府也應該從中選拔選手參與2022年杭州亞運，令電子競技選手有機會穿起澳門代表隊制服代表澳門的身份與榮譽，為澳門爭取亞運獎牌。

(5) 加強一中心一平台的定位，借助粵港澳合作的機會發展電子競技產業。

澳門體育一直以來在體育外事上發揮着獨特的作用，特別是在中葡體育交流方面，可以說成績斐然，具有中葡平台的功能。澳門定位為中國與葡語國家商貿合作服務平台，積極發展電子競技產業，以澳門作為“文化”的平台，協助內地企業“走出去”，建立海外生意網路；同時亦幫助葡語國家企業“引進來”。此外，借助粵港澳的合作深度嵌入粵港澳大灣區創新鏈，形成對人才、資源、資金、技術等長期的磁石效應，發展及完善澳門的電子競技產業。

結語

政府去年公佈《澳門旅遊發展總體規劃》，為澳門旅遊業未來十五年的發展勾勒出藍圖和行動綱領，因應澳門當前旅遊業玩樂元素少，需要進一步優化，而發展電子競技產業可以在澳門產業多元化中起到獨特的作用。特別是在打造一中心一平台的過程中，在中葡體育交流方面一早具有中葡平台的功能，

因此以推動健身體育和休閒體育的發展為主體的機會，借助一中心一平台，背靠內地龐大的市場，利用博企大力發展非博彩項目的助力，積極參與區域合作，大力發展澳門的電子競技產業。

參考文獻：

1. 羅蘭，李(Roland Li)著；廖桓偉譯：《電競產業的大未來：打電玩、說電玩、做周邊行業就能賺大錢！電競產業如何改變數百萬人娛樂和工作的方式》，臺北市：大是文化，2017.05。
2. 澳門特別行政區政府：澳門特別行政區文化產業發展政策框架2014–2019 www.fic.gov.mo/current/tc_used/quadro_chinese.pdf
3. 程小敏、詹一虹，“3T”理論視角下澳門文化創意產業發展與創意階層培育，產經評論，2017 (06)。
4. 劉麗麗，祝濤，我國電子競技體育產業化的發展道路，山東體育學院學報，2007 (06)。
5. 趙建強，我國體育電子競技產業發展研究，企業經濟，2016 (11)。
6. 賀誠，于文謙，我國電子競技職業化發展研究，體育文化導刊，2015 (4)。
7. 高源，趙容嫻，杜梅，我國電子競技產業發展研究，哈爾濱體育學院報，2015 (6)。
8. 梁強，產業融合背景下我國電子競技產業成長路徑分析，天津體育學院報，2010 (4)。
9. 陳東，中國電子競技產業發展研究(1996-2015年)，山東大學博士論文，2015年
10. 丁卯卯，中國電子競技產業鏈分析與研究，北京體育大學碩士論文，2016年
11. 柴新，我國電子競技運動開展現狀與可行性研究，河南師範大學碩士論文，2006年
12. 李凡凡，我國電子競技運動發展現狀和對策研究，山東大學碩士論文，2014年
13. 王瑋，我國電子競技運動的產業化發展道路研究，蘇州大學碩士論文，2008年