



中國及香港 電子競技產業發展

Prof. Eric Yeung Chuen Sing, JP

電子競技 Esports

- × 電子競技運動有兩個基本特徵: 電子、競技
- ×
 - × “**電子**” 是其方式和手段, 指此項運動是借助**資訊科技**為核心的各種軟硬件以及由其營造的環境來進行, 類似於傳統體育項目中嘅器材同場地。在電子競技運動中, “器材” 依賴資訊科技來實現, 都是電子競技與傳統體育運動嘅不同之處。
 - × “**競技**” 指的是體育的本質特性, 即對抗。作為一個體育項目, 對抗是最基本嘅特徵。電子競技運動有多種分類和項目, 但核心一定是**公平對抗**、比賽。



ICBC (ASIA) 工銀亞洲



E-SPORTS & MUSIC FESTIVAL

HONG KONG 香港電競音樂節

HK E-Sports & Music Festival 2017

First HK mega esports event organized at Hong Kong Coliseum



2-day total online viewer :

7,400,000+

2-day total people count :

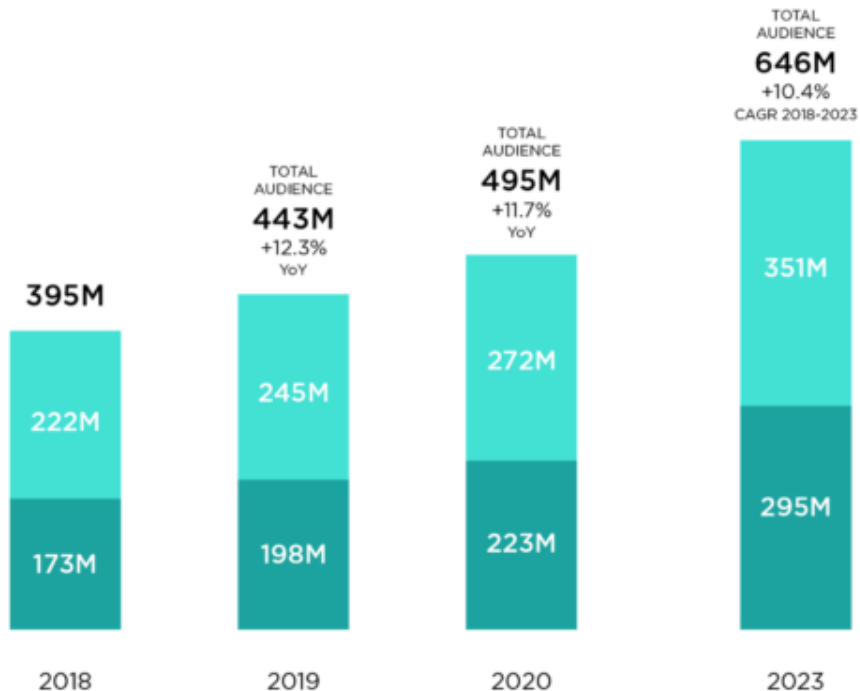
80,000+



ESPORTS AUDIENCE GROWTH

GLOBAL | FOR 2018, 2019, 2020, 2023

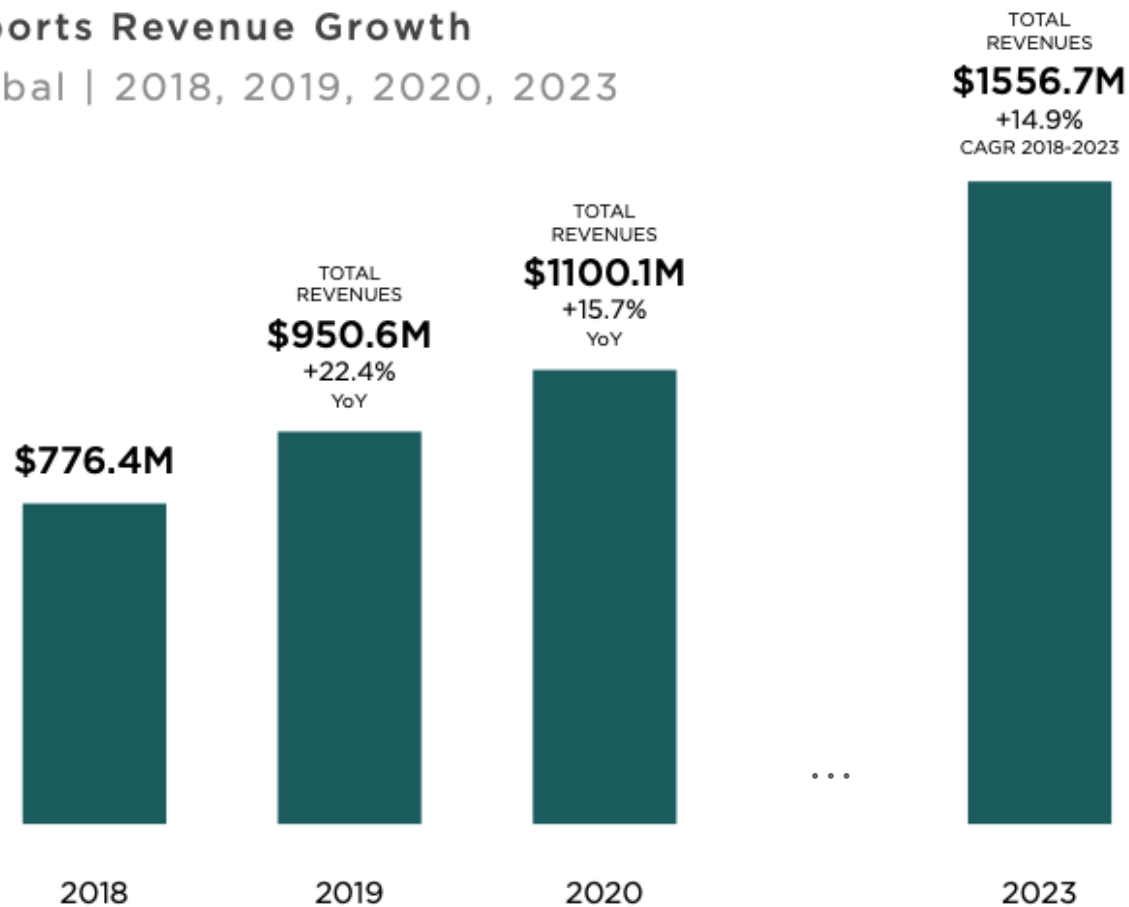
- OCCASIONAL VIEWERS
- ESPORTS ENTHUSIASTS



Due to rounding, Esports Enthusiasts and Occasional Viewers do not add up to the total audience in 2020.

Esports Revenue Growth

Global | 2018, 2019, 2020, 2023



COUNTRY	POPULATION (M)	ONLINE POP. (M)	PLAYERS (M)	ESPORTS AUDIENCE (M)	OCCASIONAL VIEWERS (M)	ESPORTS ENTHUSIASTS (M)	ENTHUSIASTS DENSITY	RANK
ASIA PACIFIC								
CHINA	1,388.2	801.6	578.1	126.1	54.2	72.0	9.0%	1
REPUBLIC OF KOREA	50.7	46.9	25.6	9.8	5.2	4.5	9.7%	6
JAPAN	126.0	119.8	70.1	8.6	4.7	3.9	3.3%	10
VIETNAM	95.4	57.4	33.6	6.3	2.6	3.8	6.5%	11
INDIA	1,342.5	428.8	253.2	6.2	3.2	3.0	0.7%	15
INDONESIA	263.5	71.9	47.9	6.3	3.6	2.7	3.7%	17
MALAYSIA	31.2	24.0	14.2	5.2	2.9	2.4	9.8%	19
PHILIPPINES	103.8	49.8	34.1	4.0	2.2	1.8	3.7%	20
TAIWAN	23.7	21.6	13.2	4.4	3.0	1.5	6.7%	22
THAILAND	68.3	31.8	18.6	3.1	1.8	1.3	4.2%	23
AUSTRALIA	24.6	21.7	10.6	2.2	1.3	0.9	4.2%	26
PAKISTAN	196.7	44.5	23.0	0.6	0.3	0.3	0.7%	43
SINGAPORE	5.8	5.0	2.9	0.8	0.5	0.3	5.6%	47
NORTH AMERICA								
UNITED STATES OF AMERICA	326.5	261.2	157.0	48.7	25.7	23.0	8.8%	2
CANADA	36.6	33.5	19.7	4.2	2.4	1.8	5.5%	21

EUROPE, MIDDLE EAST & AFRICA

RUSSIAN FEDERATION	143.4	113.3	74.5	12.9	8.0	4.8	4.3%	5
FRANCE	64.9	57.4	31.6	9.3	5.0	4.3	7.5%	7
SPAIN	46.1	38.5	24.1	7.9	3.9	4.1	10.6%	8
TURKEY	80.4	49.1	31.2	8.2	4.2	4.0	8.2%	9
ITALY	59.8	43.1	24.5	8.1	4.5	3.6	8.4%	12
GERMANY	80.6	73.1	37.2	7.2	3.8	3.4	4.6%	13
UNITED KINGDOM	65.5	61.6	32.4	7.3	3.9	3.3	5.4%	14
POLAND	38.6	28.7	16.2	6.1	3.3	2.8	9.8%	16

LATIN AMERICA

BRAZIL	211.2	139.8	61.2	23.4	12.0	11.4	8.2%	3
MEXICO	130.2	84.2	50.5	10.8	5.7	5.1	6.0%	4
ARGENTINA	44.3	33.4	19.3	5.1	2.7	2.5	7.3%	18
COLOMBIA	49.1	31.0	14.8	2.2	1.2	1.1	3.4%	24
VENEZUELA	31.9	22.0	10.5	1.6	0.8	0.8	3.4%	28
PERU	32.2	15.5	7.4	1.1	0.6	0.5	3.4%	30
CHILE	18.3	13.0	6.2	0.9	0.5	0.4	3.4%	33
ECUADOR	16.6	9.4	4.5	0.7	0.4	0.3	3.4%	42



中國電競發展前景如何？
How's the development
of eSports in China?

中國電子競技

- × 2021年2月4日，中國政府的主要官方媒體之一，people.cn 發表了一篇題為“中國電競未來可期”的專欄文章。
- × 文章澄清了電子競技並不等於簡單地等於玩電子遊戲，合資格的玩家實際上是多方面的人才。



LOL World Championship 2020

- × 2020年10月，上海舉辦了英雄聯盟（LOL）世界錦標賽，這是電子競技領域最受關注的全球賽事之一
- × 上海正在將自己定位為全球電子競技中心。
- × 在閔行區建設一個耗資8.98億美元的先進電子競技中心，佔地50萬平方米



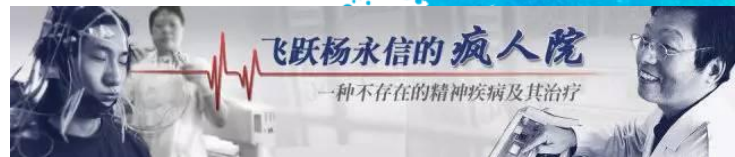
最大的電子競技國家

- × 杭州去年夏天揭開了價值2.8億美元的「電競小鎮」的面紗
 - × 計劃到2022年在電子競技相關專案上再投資13億美元
 - × 2022年舉辦亞洲奧運會
- × 中國現在是收入最大的市場
 - × 2020年為3.851億美元
 - × 其次是北美，價格為2.52億美元
- × 2020年，中國觀眾人數達到1.626億，而北美的收視率只有不到一半的5720萬



但是曾在2008年...

- × 電子遊戲在中國社會中曾經被認為是“對心靈的腐敗”
- × 2008年，官方電視廣播公司中央電視台讚揚了一位治療“網絡成癮”青少年和成年人的精神科醫生，同時將魔獸世界描述為暴力，可怕和恐怖。
- × 這位醫生治療了父母送來的3000名兒童，然後他的電擊行為被其他媒體發現並被衛生部禁止。



問題：

- × 是什麼讓中國政府和整個社會在十年內改變了他們的觀點？



資本湧入

- × 2012年，Invictus Gaming Esports Club 作為中國電子競技團隊在Dota贏得了有史以來第一個國際冠軍。
- × 在2017年至2020年的三年間，中國電子競技的收入增加了兩倍，達到1500億元人民幣，約合250億美元。
- × 中國政府和社會都不能抗拒不斷增長的現金流。



Esports Revenues in China, by Segment, 2017-2020
billions of Chinese yuan renminbi and % change

	2017	2018	2019	2020
Mobile	30.32	45.68	55.48	64.81
Desktop/laptop	30.12	30.56	33.05	34.84
Other*	10.17	17.81	29.00	40.91
Total	70.61	94.05	117.53	140.57
—% change	-	33.2%	25.0%	19.6%

Note: excludes education and real estate-related revenues; *includes revenue from merchandise & tickets, sponsorship, advertising, streaming, user fees, and other esports-related events
Source: iResearch Consulting Group, "2020 China Esports Industry Analysis Report," June 5, 2020

258685

www.eMarketer.com

政府和大型科技基金



- × 人力資源和社會保障部估計，電子競技將在未來五年內填補200萬個工作崗位，是2019年50萬個工作崗位的四倍。
- × 科技巨頭支援
 - × 騰訊
 - × 網易
- × 贊助協定
 - × Nike
 - × Mercedes-Benz



贊助機會

- × 奢侈品和電子競技的交集是一個有針對性的舉動。根據波士頓諮詢集團（Boston Consulting Group）的數據，78%的中國奢侈品消費者年齡在35歲以下。
- × 康寶萊Herbalife與中國車隊廣州充電簽訂為期三年的贊助協定，直至2023年
- × 就在去年，中國最著名的電子競技選手Uzi因健康情況不佳宣佈退役，引發全行業對電子競技選手身心健康的反思。
- × 雖然康寶萊在網路流媒體中佔有一席之地，但該公司也熱衷於在本季與廣州Charge一起製作更多品牌生活方式內容。



文化滲透

- × 電子競技是吸引整個年輕人的注意力並與之互動的獨特機會
- × 在中國，電子競技被視為年輕、時髦和酷炫。
- × 與西方市場相比，休閒玩或參與電子競技的人數更多
- × 電子競技的原生媒體是在線的，這使得它在流媒體時代比傳統體育更具優勢。
- × 由於電子競技在主流文化中的擴散，中國頂級電子競技選手本身就成為名人和KOL。



新一代

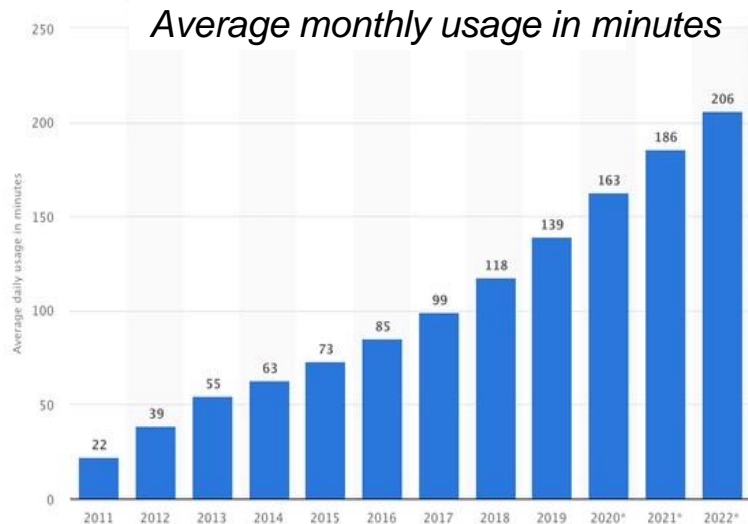
- 中國千禧一代

- × 當然，隨著新一代在電子遊戲文化中成長，社會逐漸對識別電子競技更加開放。
- × 與父母不同，中國千禧一代從小就體驗過相關科技及技術。



智慧型手機的廣泛普及

- × 60%的中國人口使用智慧手機，相當於8.47
- × 2011年至2019年間，中國智慧手機的平均時間增加了10倍。
- × 到2020年，每個使用者每天在行動裝置上花費約6.2小時，部分原因是今年早些時候的嚴格封鎖。
- × 互聯網的使用在日常生活中變得普遍和必要



驅動內容

- × 內容製作正在成為電子競技贊助品牌的重要組成部分，因為電子競技明星與娛樂界的重疊越來越多。
- × Newzoo的《2021年值得關注的電子競技趨勢》報告寫道，該行業將繼續多元化，超越傳統體育結構設定的模式，“將重點放在其他舉措上，比如將他們的公司定位為生活方式品牌或轉向內容創作者戰略。”



未來電競運動市場 Future Esports Market



首次全球正式賽事

2021年

FIFAE Nations Series 2021



- × 挑選5名香港運動員參加2021年8月的丹麥決賽
- × 獎金池：30萬港元用於香港公開賽，>50萬港元（約合400萬港元）用於決賽
- × <http://hkfa.com/efootball>
- × FIFA21 – Ultimate Team mode
- × BO1 w/ 雙重淘汰
- × 決賽於2021年4月3日在數碼港舉行
- ×



ROAD TO ASIAN GAMES

18.08.2018



TEAM EVENT

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)
League of Legends



Sports Game
Pro Evolution Soccer 2018



Mobile Game
Arena of Valor (Honor of Kings International)



INDIVIDUAL EVENT

Real-Time Strategy (RTS)
StarCraft II: Legacy of the Void



Card
Hearthstone



Mobile Game
Clash Royale





ESAHK

Esports Association
Hong Kong

香港電競總會

ESAHK E-sports Association Hong Kong

AE SF Asian Electronic Sports Federation

ROAD TO ASIAN GAMES

八屆進加通 - 亞洲運動會 - 電子競技(示範項目)

ESAHK

爐石戰記

香港4項目出戰亞運，比中國韓國多

CLASH ROYALE

傳說對決

主辦單位

全力贊助

ESAHK E-sports Association Hong Kong

數碼港 Cyberport

香港電競界祝捷聯歡晚會

中聯人壽冠名贊助：

香港電競足球代表隊選拔賽決賽

HKFA eFootball Open

SPONSORED BY BOC LIFE

首屆香港電競足球代表隊

01 亞運·直擊

香港電競 第一金!

「我們同樣花許多時間備戰，希望改變市民對電競的態度。」

《爐石戰記》Kin

HANGZHOU ASIAN GAMES 2023 ESPORTS GAME TITLES ANNOUNCEMENT



OFFICIAL GAME TITLES



Arena of Valor
Asian Games Version



DOTA 2

Dota 2



Dream Three
Kingdoms 2



EA SPORTS FIFA
branded soccer games



HearthStone



League of Legends



PUBG Mobile
Asian Games Version



Street Fighter V

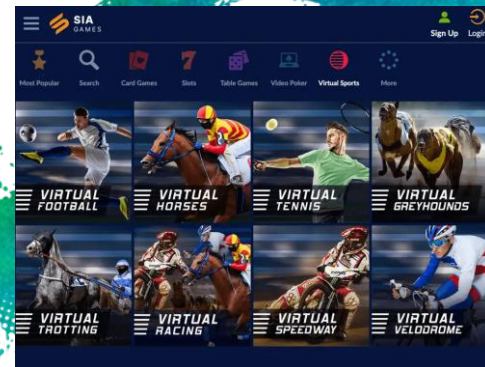
運動的未來

- 電競虛擬運動，是一款模擬真實運動的軟件
- 改造傳統體育電子化，打造可持續運動
- 它類似於職業運動，因為它包括聯賽和排名表，包括職業運動員、訓練系統、商業運營商和贊助商



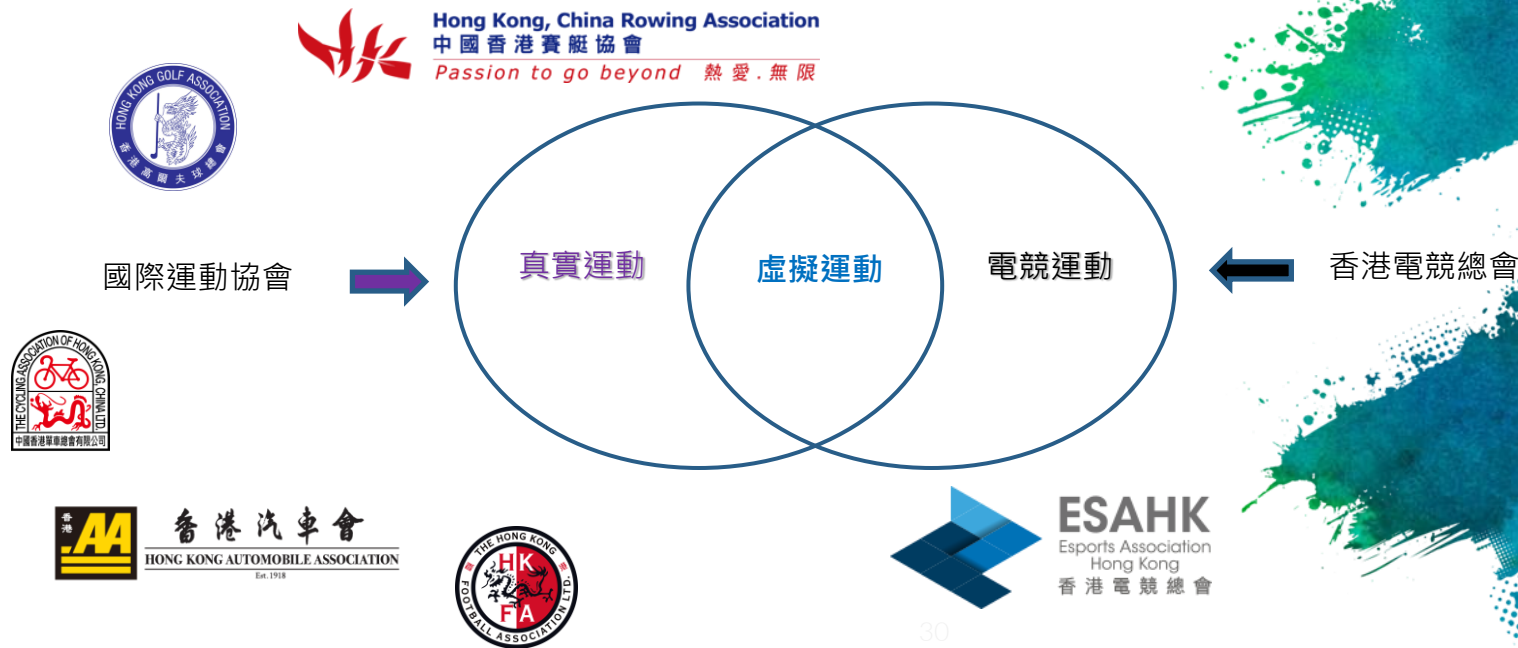
運動的未來

- 數碼化使球迷能夠隨時隨地訪問體育場外的任何體育項目及任何球迷的運動內容
- 在賽事前、賽事中和賽事後可在推廣期間向目標受眾宣傳您的品牌的額外機會
- 虛擬運動通可以節省員工、場地、設置拆除、住宿、膳食、旅行費用等方面的費用.....



虛擬運動 x 電子競技

虛擬運動，是一款模擬真實體育運動的軟件



電競虛擬運動

- 模擬器
- 虛擬現實 (VR)
- 電子軟件 (真實運動相關)



電競虛擬運動

- 更容易達到更多目標
- 靈活性、定制化和自動化
- 提高知名度和曝光率
- 通過物流節省 75% 的時間和金錢
- 兼容社交媒體和傳統運動
- 80% 的球迷在體育賽事直播期間使用數碼設備
- 贊助團隊、個人運動員和體育影響者的新機會
- 易於跟蹤、監控和分析數據



電競虛擬運動趨勢



奧運首設5項電競賽事 虛擬棒球+單車+賽車+賽艇+帆船

Unwire.hk
發布於 05月03日 14:54

訂閱



OLYMPIC VIRTUAL SERIES

國際奧委會 (IOC) 日前正式宣佈，將設奧運虛擬系列賽Olympic Virtual Series，為首屆加入5項虛擬運動賽事的奧運，包括虛擬棒球、單車、賽車、賽艇及帆船。



新地單車學院
成立暨先導計劃啓動禮



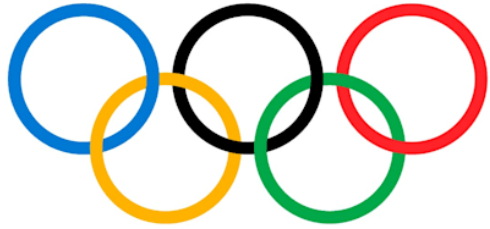
全亞洲獎池最高
之 電競單車大賽

獎金獎品高達
HK\$150萬

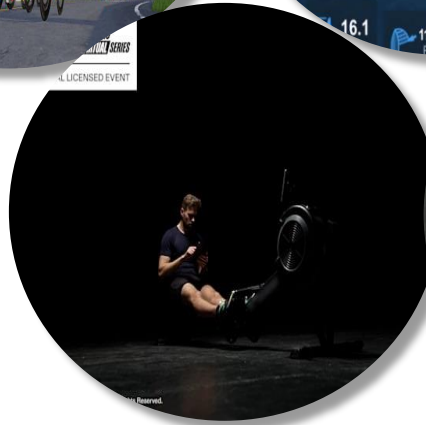
挑戰者 電競盃

為電競賽車界拔尖
發掘最具潛質新晉運動員





OLYMPIC VIRTUAL SERIES



香港現有虛擬運動

- 觀眾：全球6億，香港有150萬
- 香港觀眾群：93% 男性，55% 18-21 歲
- 市場增長：35%/年
- 相關行業：硬件、電信、房地產、奢侈品牌、餐飲、時尚.....
- 品牌支持：英皇、中銀人壽、CSL、英特爾、戴爾、聯想、三星、華碩、羅技、FIFA、本田、可口可樂、日清、紅牛.....
- 即將到來：奧運虛擬系列賽/2022杭州亞運會
- 支持機構：數碼港、IOC、HKFA、HKGA、ESA.....



網上行 netvigator GAMING PC SUPPORTED BY Lenovo LEGION CYBER GAMES ARENA

E-SPORTS FESTIVAL 2021 HONG KONG

香港電競節 2021

電競體驗區

日期：2021年8月20 - 23日
地點：HKCEC Hall 3 A08

體驗4大 Xbox 遊戲 有機會贏精美禮品

設有「每日挑戰賽」贏走額外獎品
會場仲有網上行同 Lenovo Legion 優惠等緊你！

禮品數量有限，送完即止，優惠受有關條款及細則約束。



Co-hosted by: **HONG KONG GOLF ASSOCIATION** | **ESAHK** | Co-organizer: **Cyberport** | Supported by: **THE HONG KONG GOLF CLUB** | **GOLFZON WORLD LARGEST**

Sponsors: **IOIO** | **SG** | **3SB/Regator** | **JUP** | **GREEN** | **ESPERANCE** | **PERONI** | **SUNMASK** | Media partner: **now**

2021 eGolf Championships

2021 電競高爾夫球錦標賽

勝出者可參加：
 女子高爾夫球公開賽及
 香港高爾夫球公開賽

NOW 631直播



#RACEFORHK

FIA MOTORSPORT GAMES

MERCEDES-BENZ 聯辦：
2022年國際汽聯
世界真車錦標賽電競盃

◆ 香港區代表選拔賽 ◆

MERCEDES-BENZ PRESENTS : 2022 FIA MOTORSPORT GAMES DIGITAL CUP HONG KONG QUALIFIER

AA **香港汽車會**
 HONG KONG AUTOMOBILE ASSOCIATION
 SINCE 1916

中銀人壽冠名贊助：

香港電競足球代表隊2022選拔賽

FIAe Nations Series 2022™ - HKFA eFootball Open
 Sponsored by **BDC LIFE**

總獎金獎品超過
HK \$30,000

◆ 立即報名 ◆

報名日期：2021年11月15日至22日 | 線上預賽：2021年11月25日至26日 | 總決賽：2021年12月3日

THE HONG KONG FOOTBALL ASSOCIATION LTD.



香港高爾夫球協會 電子高爾夫錦標賽 2021

日期: 2021年7月25日

地點: Golfzon, D2 place



2021 eGolf Championships

2021 電競高爾夫球錦標賽

勝出者可參加:
女子高爾夫球公開賽及
香港高爾夫球公開賽

[NOW 631 直播](#)

The top right section of the image is a promotional graphic for the 2021 eGolf Championships. It features the event title in large, bold, blue and white text. Below the title is the subtitle '2021 電競高爾夫球錦標賽'. A blue play button icon is followed by the text 'NOW 631 直播'. To the right, there is a list of prizes: '勝出者可參加: 女子高爾夫球公開賽及 香港高爾夫球公開賽'. The background includes a circular graphic with a golfer in mid-swing and a smaller image of a golfer in a red shirt. The overall design is modern and sporty.

2021 (2021-07-25) 女子組4強訪問

eGolf Championships 2021

The bottom right section shows an interview with a female golfer. She is wearing a red polo shirt and a white face mask. She is sitting at a table with a microphone in front of her. A male interviewer, wearing a white jacket and a white face mask, is leaning over the table, also wearing a microphone. The background is the same eGolf Championships 2021 backdrop seen in the other images. The text '2021 (2021-07-25) 女子組4強訪問' is visible at the top left of this section. The bottom of the image features a row of logos for sponsors and partners, including the Hong Kong Golf Association, ESAHK, Cyberport, Golfzon, and others.

Get Hong Kong Moving - Virtual Sports Experience

日期: 2021年8月8日

地點: 奧海城



HKCCF 2021 虛擬運動體驗 區

日期：2021年8月20-23日

地點：HKCEC



虛擬運動體驗區



NOW TV 節目巡禮 2022

日期: 2021年10月20日

地點: Sliver box Ballroom,
Hotel Icon



HKFA eFootball Open Press Conference

Date: 18 Nov 2021

Venue: CGA

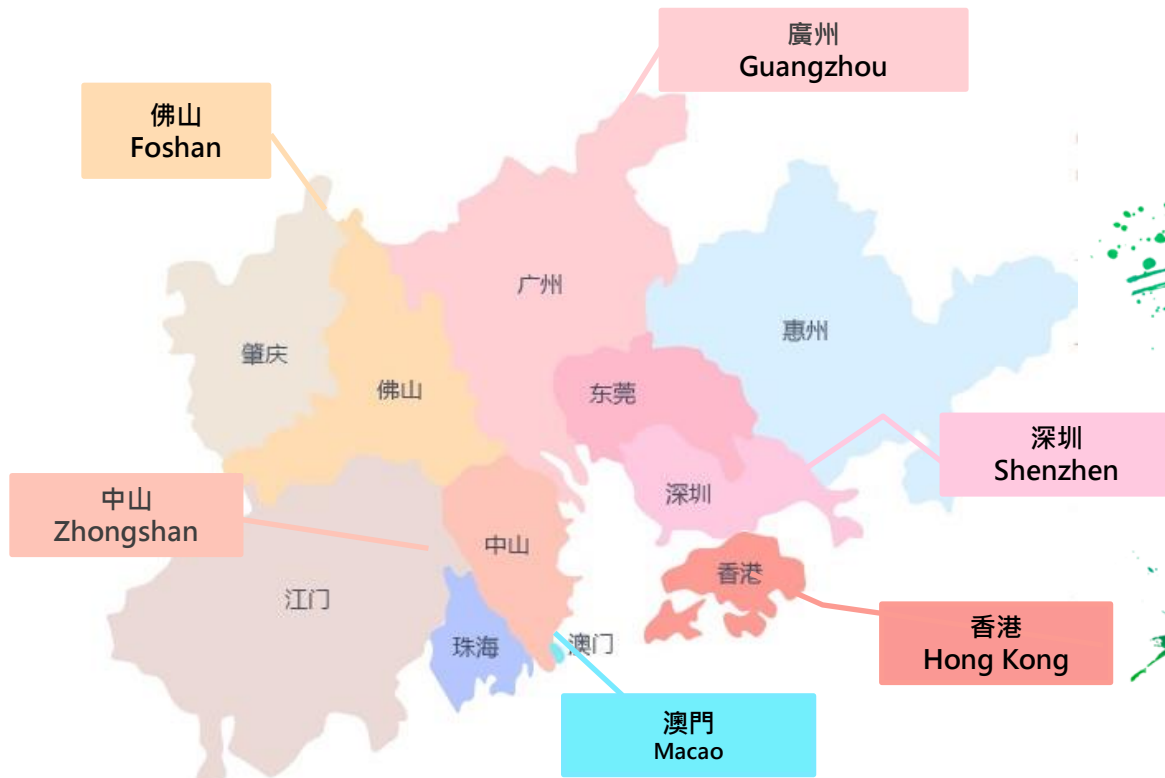


大灣區電競開放政策

Esports policy in the Greater Bay Area

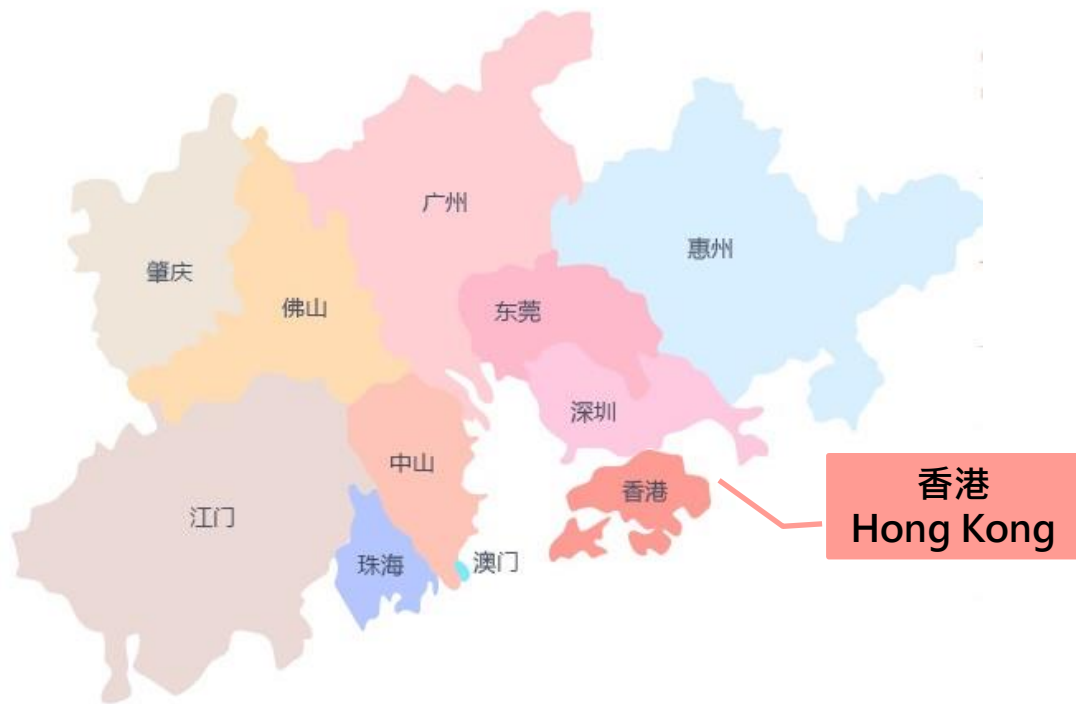
大灣區電競開放政策

Esports policy in the Greater Bay Area



大灣區電競開放政策

Esports opening policy in the Greater Bay Area



香港電競發展

Hong Kong Esports Development

- 香港電競業現時有逾30萬名遊戲玩家，當中**93%**是**男性**，55%年齡介乎18至21歲
There are more than 300 000 players in Hong Kong's e-sports sector. Most of them (93%) are men and more than half (55%) are 18 to 21 years
- 首隊香港職業電競隊伍在2013年成立，而首項香港大型電競賽事亦在同年舉行
In 2013, Hong Kong's first esports professional gaming team was formed and the first tournament was held in the same year.
- 電競賽事的觀眾人數和獎金池一直**增加**
Audience numbers and prize pools of esports events have been increasing.
- 為吸引更多旅客訪港，香港旅遊發展局舉行“**香港電競音樂節**”
To attract more visitors to come to Hong Kong, the Hong Kong Tourism Board hosted “The esports & Music Festival Hong Kong”
- 香港更於**印尼亞運會**一個電競項目贏得**金牌**。
Hong Kong won a gold medal in one of the esports games in the 2018 Asian games.



香港電競發展

Hong Kong Esports Development

- **專上學院**開辦了**"電子競技科學文憑"**課程，旨在協助青少年開拓電競事業的發展機會。

The "Diploma in eSports Science" programmer has been launched by a tertiary institute, aiming at helping young people pursue career opportunities in esports

- 財政司司長在2018-2019年度財政預算案中宣布向數碼港撥款合共**1億**港元

The Financial Secretary has committed to the 2018-2019 Budget a total of HK\$100 million for Cyberport

- 推動本地電競業發展，當中一半撥款用於把數碼港商場發展為本港**電競**和**數碼娛樂熱點**
Promote the development of local esports sector, with half of the funding used for developing the Cyberport Arcade into a local esports and digital entertainment node

- 另一半則用於**資助電競科技與行業發展**，以及**培訓人才**

The other half is for supporting the development of e-sports technology and the industry and nurturing talents.



數碼港變身電競場
推動公眾認知·業界發展

香港電競發展

Hong Kong Esports Development

立法會曾在會議上討論推動電競發展的議題部分問題值得**關注!!**

- 本港電競**場地不足**，尤其是在工廈經營電競場地的可行性和相關牌照規定
Hong Kong esports venues are not enough, especially the feasibility and licensing requirements for operating esports venues in industrial buildings
- 電競專業人員的**培訓途徑不足**
Inadequate training pathways for esports professionals
- **家長**對電競可能有**負面**觀感
Parents may have a negative view of esports



大灣區電競開放政策



澳門電競發展

- 經濟適度多元發展的定位
- 鼓勵年輕人發揮所長，為澳門培養和儲備科技人才
- 期望他們未來以數位化手段管理好城市、促進城市長遠發展
- Moderately diversified economic development
- Encourage young people to give full play to their strengths, cultivate and reserve scientific and technological talents for Macau
- It is hoped that they will manage the city well and promote the long-term development of the city with digital means in the future



澳門青年電子競技專項實習計劃

Macao Youth E-sports Special Internship Program

計劃簡介 Program Introduction

電子競技是集科技、競技、娛樂、社交於一體的新興產業。本次橫琴民生局、澳門勞工局、英雄體育共同為澳門青年打造“澳門青年電子競技專項實習計劃”，依託英雄體育公司構建的全球可持續發展電競生態圈，為參與實習的澳門青年提供參與電競行業發展機遇，為澳門培養更多具備專業電競職業技能的青年人才。

E-sports is an emerging industry integrating technology, competition, entertainment and social interaction. This time, the Hengqin Bureau of People's Livelihood, the Macau Labor Bureau and Hero Sports jointly created the "Macao Youth E-sports Special Internship Program" for Macau youths. Relying on the global sustainable development of the e-sports ecosystem built by Hero Sports Company, Macao youths participating in the internship will be provided with Participate in the development opportunities of the e-sports industry and cultivate more young talents with professional e-sports skills for Macau.

實習期及形式 Period and Form

1. 實習期為期12周；
2. 實習工作並非勞動合同關係。

1. The internship period lasts for 12 weeks;
2. The internship is not a labor contract relationship

實習地區/城市 City

上海市 Shanghai

實習崗位 Position

涉及賽事執行、直播營運、市場營運、人力資源、品牌營運等範疇共30個崗位。
A total of 30 positions are involved in the fields of event execution, live broadcast operation, market operation, human resources, brand operation, etc.



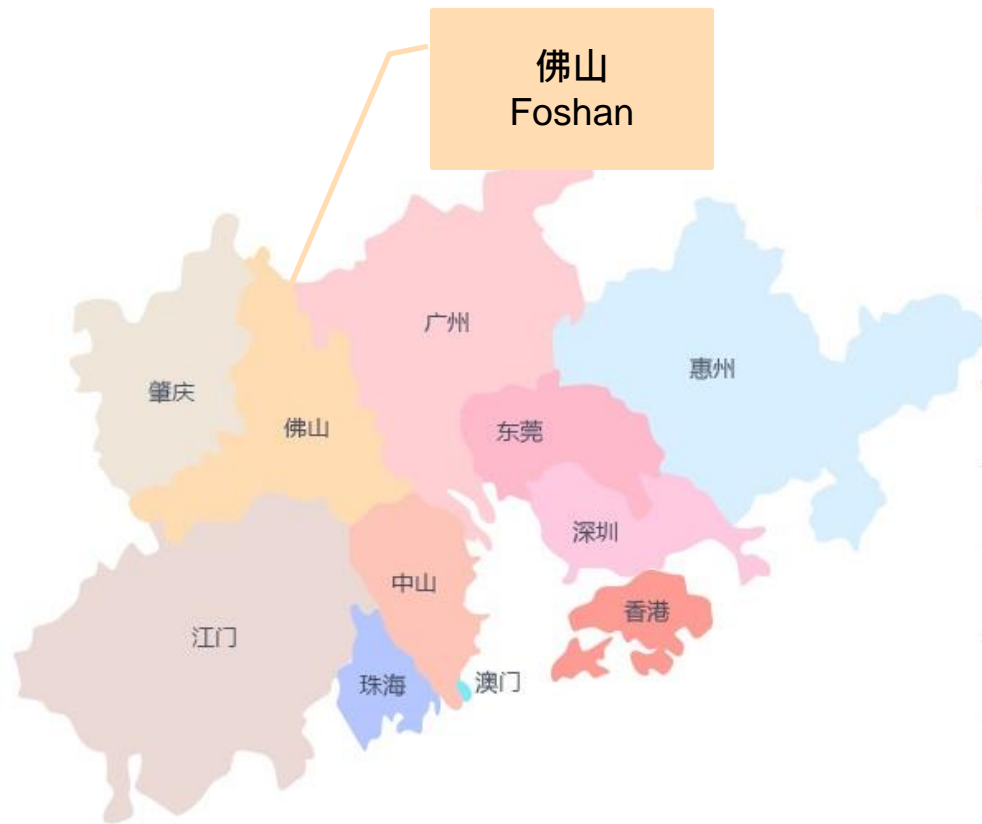
澳門青年

電子競技專項實習計劃 @上海 VSPN

主辦單位 | 橫琴粵澳深度合作區民生事務局 / 澳門特別行政區政府勞工事務局

琴澳通力合作
豐富實習形式
擴大實習規模

大灣區電競開放政策



佛山電競發展

Esports Development in Foshan

構建電競文化生活圈 Build an e-sports cultural life circle

提升品牌影響力實現更多消費轉化

Enhance brand influence to achieve more consumption conversion

佛山DRG.GK將以IP打造為核心，開啟一次全方位升級。

文化升級，佛山DRG將更加貼近粉絲，搭建多種劇本殺、**特色景區**等沉浸式**電競場景**，為**電競酒店**、**電競餐廳**等線下企業進行授權，為粉絲帶來更多遊戲福利與觀賽驚喜；三是業態升級，佛山DRG將以嶄新形象與眾多優秀品牌合作推出跨界聯名產品，以佛山DRG主場為中軸，輻射周邊商業體，逐步構建起一個多元、豐富的電競文化生活圈，以數字經濟賦能電競產業發展邁上新臺階。



佛山南海桂城DRG.GK電子競技俱樂部

Foshan DRG.GK will start an all-around upgrade with IP building as the core.

With cultural upgrading, Foshan DRG will get closer to fans, build immersive e-sports scenes such as various script killings and **special scenic spots**, authorize offline enterprises such as **e-sports hotels and restaurants**, and bring more game benefits and game viewing to fans Surprise; the third is the upgrading of business formats. Foshan DRG will cooperate with many excellent brands to launch cross-border joint products with a brand-new image. Taking Foshan DRG home as the central axis, radiating surrounding commercial entities, and gradually building a diverse and rich e-sports cultural life circle, Use the digital economy to empower the development of the e-sports industry to a new level.

Eric yeung



大灣區電競開放政策



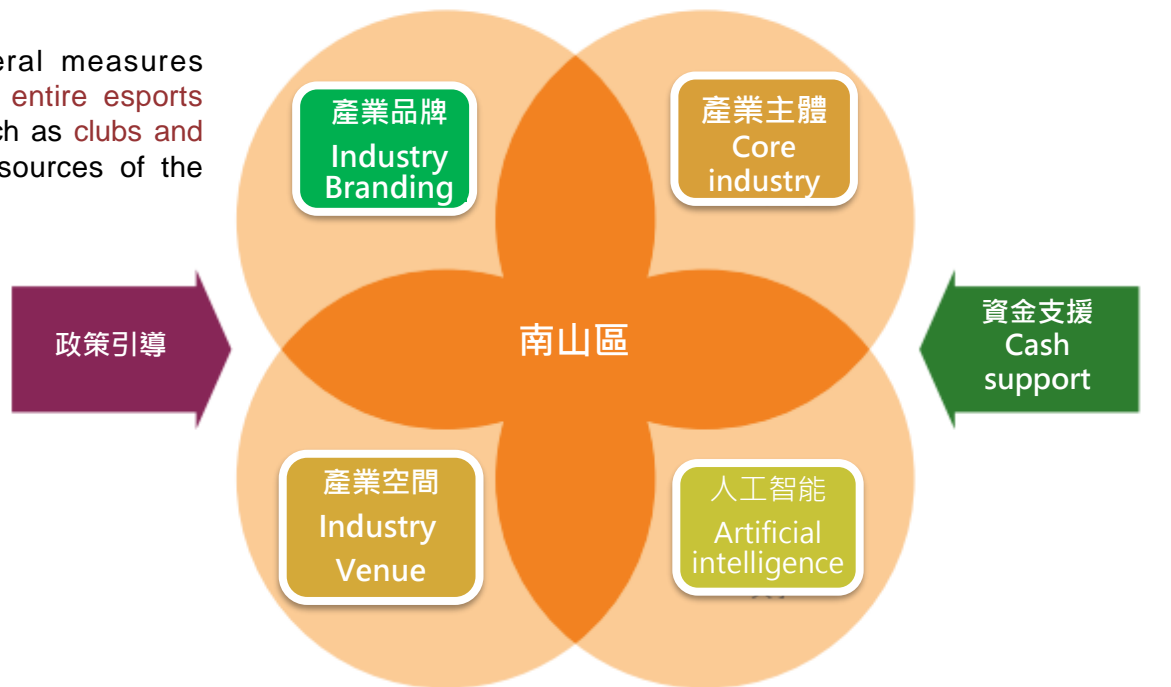
深圳市南山區
Nanshan District,
Shenzhen

深圳市南山區電競發展

Development of esports in Nanshan Shenzhen

此次南山發佈的實施意見和若干措施，覆蓋了**電競全產業鏈**，重點關注**俱樂部、賽事**等核心環節，聚焦**電競產業**頭部資源。

The implementation opinions and several measures released by Nanshan this time cover the **entire esports industry chain**, focusing on core esports such as **clubs and competitions**, and focusing on the top resources of the esports industry.



“龍崗電競產業9條”

- 對近兩年內**遷入龍崗區**的頂級俱樂部給予**200萬元**落戶獎勵
- 次級俱樂部給予**100萬元**落戶獎勵。
- 同時鼓勵企業自主**開發**遊戲，對遊戲企業自主開發的遊戲取得著作權**登記證書**的，給予每家企業每年最高不超過**10萬元**獎勵
- 對批准上線的遊戲給予單個項目**50萬元**獎勵
- 對被選為全國電子競技次級職業大賽（總獎金額不低於**100萬元**）及以上層級重大電競賽事遊戲的，再給予單個項目100萬元獎勵。
- 參賽辦賽是電競企業打響知名度、迅速成長的一條有效路徑

「龍崗電競產業9條」明確，舉辦符合龍崗區體育產業扶持政策的電競賽事，最高可給予**1000萬元賽事扶持**；舉辦符合龍崗區文化產業扶持政策的電競賽事，根據賽事不同級別分別給予組織費用**50%補貼**。參賽獎勵方面，對龍崗區內俱樂部獲得頂級國際職業賽事冠亞季軍的分別**獎勵80、50、30萬元**。同時企業建設電子競技場館的，可按照區內配套文體設施政策或體育產業政策進行支持。



“龍崗電競產業9條”

- A **2 million yuan** settlement reward will be given to the top clubs that have moved into Long Gang Qu District within the past two years
- Secondary clubs will be rewarded **with 1 million RMB** for settlement.
- At the same time, enterprises are encouraged to independently **develop games**, and for games independently developed by game enterprises that have **obtained copyright registration certificates**, each enterprise will be rewarded with a maximum annual reward of no more than **100,000 RMB**
- A single project reward of **500,000 RMB** will be given to games approved to go online
- For games that are selected as major e-sports competitions of the national esports sub-professional competition (the total prize amount is not less than **1 million RMB**) and above, a single project will be rewarded with an additional 1 million RMB.
- Participating in competitions is an effective path for e-sports companies to gain popularity and grow rapidly

The "Nine Articles of Long Gang Qu Esports Industry" clearly stipulates that holding esports events in line with Long Gang Qu District's sports industry support policies can give up to **10 million yuan in support**; holding esports events in line with Long Gang Qu District's cultural industry support policies, according to different levels of events **50% subsidy** for organization fees. In terms of rewards for participation, clubs in Long Gang Qu District will be awarded **RMB 800K, RMB 500K, and RMB 300K** for winning the championship, runner-up and third place in top international professional competitions respectively. At the same time, enterprises that build e-sports venues can provide support in accordance with the supporting cultural and sports facilities policies or sports industry policies in the zone.



大灣區電競開放政策

廣州
Guangzhou



廣州電競發展

粵港澳電競發展研究院在廣州體育職業技術學院成立

共同發起成立

- 中共廣州市天河區委宣傳部
- 廣州體育職業技術學院
- 廣東省電子競技運動協會
- 香港電競總會
- 澳門電競總會

Co-Founded

- Propaganda Department of the Tianhe District Committee of the Communist Party of China, Guangzhou
- Guangzhou Sports Vocational and Technical College
- Guangdong Electronic Sports Association
- Esports Association Hong Kong
- Macau E-sports Federation



創建電競發展研究院

- 未來的工作重點
- 肩負怎樣的歷史使命
- 對於廣州乃至中國電競產業發展的意義和價值。

Create an E-sports Development Research Institute

- Future priorities
- What kind of historical mission
- The significance and value for the development of Guangzhou and even China's e-sports industry.

廣州體育學院增設電子競技運動與管理本科專業

Guangzhou Institute of Physical Education added an undergraduate major in e-sports sports and management

競賽區

- 近50平方米的玻璃鋼架舞臺，燈光、音響設備齊全
- 參照職業電競賽事標準
- 在舞臺上方配置了10套電競比賽專用設備和即時通訊系統
- 滿足百人級電競比賽
- 今後電競中心可舉辦廣東省高校電競比賽、粵港澳大灣區高校電競比賽。

Competition Area

- Nearly 50 square meters of glass-steel frame stage, complete lighting and sound equipment
- Refer to professional e-sports standards
- 10 sets of special equipment for e-sports competitions and instant messaging systems are installed above the stage
- Meet the 100-player e-sports competition
- In the future, the e-sports center can hold e-sports competitions for colleges and universities in Guangdong Province and e-sports competitions for colleges and universities in the Guangdong-Hong Kong-Macao Greater Bay Area.

日常區

- 多個大型LED原彩顯示幕幕
- 專業電競教學設備（電腦、手機等）
- 可同時40人的實操、訓練教學

Daily Area

- Multiple large LED true-color display screens
- Professional e-sports teaching equipment (computer, mobile phone, etc.)
- Practical operation, training and teaching for 40 people at the same time



大灣區電競開放政策



深圳電競發展

Shenzhen Esports Development

深圳四大優勢

Four advantages of Shenzhen

No.1

深圳市遊戲企業數量**超過4000**家，上市遊戲企業27家（廣東省45家），全球遊戲企業20強中深圳有3家企業名列其中，**騰訊、中手遊、創夢天地**分別排名第1名、第14名和第15名。

The number of game companies in Shenzhen **exceeds 4,000**, and there are 27 listed game companies (45 in Guangdong Province). Among the top 20 global game companies, 3 companies in Shenzhen are among them. 14th and 15th.

No.2

5G為電競產業發展奠定了良好的網路基礎。今年8月，深圳提前1個月完成4.5萬個基站的建設任務，成為**全球首個5G獨立組網全覆蓋的城市**。

5G has laid a good network foundation for the development of the e-sports industry. In August this year, Shenzhen completed the construction of 45,000 base stations one month ahead of schedule, becoming the **world's first city with full coverage of 5G independent networking**.

深圳電競發展

Shenzhen Esports Development

深圳四大優勢

Four advantages of Shenzhen

No.3

深圳有著龐大的消費人群。常住人口平均年齡僅32.5歲。近年來人均體育消費**持續增長**。2019年人均體育消費總額2925元。已達到歐美發達國家體育消費水準。

Shenzhen has a huge consumer group. The average age of the resident population is only 32.5 years old. In recent years, per capita sports consumption has **continued to grow**. In 2019, the total per capita sports consumption was 2,925 yuan, which has reached the sports consumption level of developed countries in Europe and the United States.

No.4

深圳擁有國內良好的體育場館。第26屆世界大學生夏季運動會舉辦地深圳灣體育中心和龍崗大運中心，具備承辦**大型體育賽事**的**優越條件**。王者榮耀重要賽事也曾在這兩個場館舉辦。

Shenzhen has the best sports venues in the country. Shenzhen Bay Sports Center and Long Gang Qu Universiade Center, where the 26th Summer Universiade is held, have **excellent conditions to host large-scale sports events**. Important events of King of Glory have also been held in these two venues.

深圳打造大灣區電競產業中心

Shenzhen builds esports industry center in Greater Bay Area

V5俱樂部

何猷君創立的v5俱樂部，在與深圳廣播電影電視集團戰略合作後正式宣佈落地深圳，成為深圳電競產業發展的里程碑時間。此外，龍崗區在今年7月推出深圳首個電競產業扶持政策“龍崗電競產業9條”

The V5 club founded by Mario Ho officially announced its landing in Shenzhen after strategic cooperation with Shenzhen Radio, Film and Television Group, which became a milestone in the development of Shenzhen's esports industry. In addition, Long Gang Qu District launched Shenzhen's first esports industry support policy "Long Gang Qu Esports Industry 9 Items" in July this year.



eric yeung

騰訊《王者榮耀》落戶深圳 支持深圳電競產業 Tencent's "Honor of Kings" settled in Shenzhen to support Shenzhen's esports industry

2022年杭州亞運會大會宣布：英雄聯盟、王者榮耀（亞運版）、和平精英（亞運版）、爐石傳說、DOTA 2、夢三國2、街霸及FIFA Online共 8個遊戲入選成為亞運電競比賽項目。電競入主亞運會，加上EDG的勢頭，有企業開展遊戲有人才配合，中國電競產業又成為熱話。

The 2022 Hangzhou Asian Games announced: League of Legends, Glory of Kings (Asian Games Edition), Peace Elite (Asian Games Edition), Hearthstone, DOTA 2, Dream Three Kingdoms 2, Street Fighter and FIFA Online, a total of 8 games were selected as Asian Games video games. Competitive events. E-sports has entered the Asian Games, coupled with the momentum of EDG, there are companies developing games and talents to cooperate, and China's e-sports industry has become a hot topic again.

EDG戰隊的勝出，令中國電競產業冒出名來，深圳正努力趕上粵港澳大灣區電競產業中心的地位。



EDG奪冠 | 騰訊《王者榮耀》落戶深圳 支持深圳電競產業

EDG won the championship | Tencent's "Honor of Kings" settled in Shenzhen to support Shenzhen's e-sports industry

《2021年中國電競行業研究報告》 2021 China E-sports Industry Research Report

2020年中國電競市場規模超過**1,450億元**人民幣，較上年增長**29.8%**，預計在2021年**突破1,800億元**人民幣

In 2020, the scale of China's esports market will exceed **145 billion RMB**, an increase of **29.8%** over the previous year, and it is expected to exceed **180 billion RMB** in 2021

南山區的電競政策，令深圳全市動起來，再結合深港澳三地，將深圳建設為**粵港澳大灣區電競產業中心**。

The esports policy in Nanshan District has mobilized the whole city of Shenzhen, combined with Shenzhen, Hong Kong and Macao, to build Shenzhen into an **e-sports industry center in the Guangdong-Hong Kong-Macao Greater Bay Area**.

總部南山區的騰訊，就是亞運會比賽項目之一《王者榮耀》的開發商。以《王者榮耀》KPL為主打項目的DYG俱樂部也宣布落地深圳主場，更名為「深圳DYG電子競技俱樂部」。

Tencent, headquartered in Nanshan District, is the developer of "Honor of Kings", one of the Asian Games competitions. The DYG Club, which focuses on the "Glory of the King" KPL, also announced its landing in Shenzhen and changed its name to "Shenzhen DYG E-Sports Club".

騰訊夥企業發展咖啡電競俱樂部，發展深圳電競產業的下游產業鏈



香港在大灣區的數據統計

Statistics of Hong Kong in the Greater Bay Area

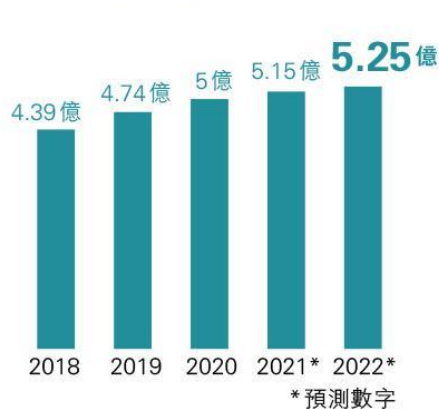
大灣區GBA時政一周：全國電競產業望2000億 廣州躋三甲

電競整體市場規模

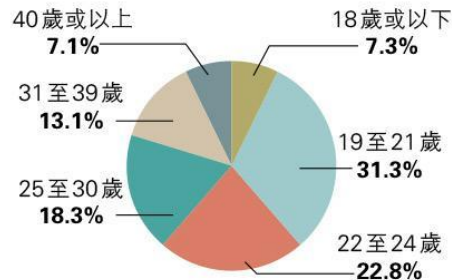
市場規模(人民幣)



中國電競用戶數目



2021年電競戶年齡分佈



註：數字經四捨五入，總數未必等於100
資料來源：艾瑞諮詢《2021年中國電競行業研究報告》

去年部分電競衍生產業市場規模



衝出國際

中國電競隊伍EDG《英雄聯盟》全球總決賽奪冠(圖)，內地90後、00後的亢奮令人想起當年世界賽中國女排五連冠的場面。
(資料圖片)



電競本業市場規模**1,474億元**人民幣

What's next?

- × VR Esports ?
- × Web3?
- × AI?
- × Olympic Games?



Thanks!

Any questions?

You can find me at:

Singeric @wechat

Eric.yeung@esahk.org

