

書面質詢

近年來，全球電子競技產業高速發展，多個國家將其列為正式體育競賽項目，相關產業發展亦不斷趨向成熟化、規範化，目前中國電競產業總產值更是超過 500 億元，成為全球第一大電競市場。

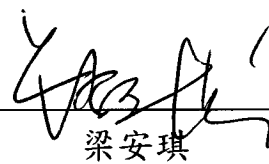
電子競技運動並非傳統的電子遊戲，而是利用電子設備作為運動器械，進行人與人之間的智力對抗，集體育、文化、科技、益智性質於一身的新興項目。透過電子競技，可以鍛煉和提高參與者的思維能力、反應能力、四肢協調能力，同時培養團隊精神。中國國家體育總局早在 2003 年，已正式將電子競技列為正式體育競賽項目，並成立專門的電子競技項目部以跟進相關管理工作；早前巴黎奧申委更表示將與國際奧委會會談，以討論電子競技成為 2024 年夏季奧運會比賽項目的可能性。

但相較於電子競技在國際上地位不斷攀升，以及電競產業在國內如火如荼的發展趨勢，本澳目前在相關領域卻仍是一片空白，亟需儘快順應大環境發展形勢，推動本澳電子競技運動及相關產業發展。

對此，本人提出以下質詢：

1. 當局會否考慮順應國際趨勢，在互聯網科技產業高速發展的大環境下，在本澳推廣電子競技運動，設立專門管理部門指引推廣電子競技運動，規範電子競技運動健康發展，培養專業競技人才，引入國際性賽事來澳舉辦，帶動旅遊業、餐飲業發展？
2. 電子競技運動的發展除對新興電子科技、電子設備產業發展具有重要帶動作用，亦可促進“人工智能”與“計算機科技”發展。對此，當局有無考慮透過推廣電子競技運動，配合出台相應措施鼓勵電子科技企業，特別是青年創業者投身電子競技產業，形成完整、具配套性的專業產業鏈，以把握電子科技、電子競技產業的巨大發展契機，助力本澳產業適度多元？

立法議員



梁安琪

二零一八年四月九日