



如何在紛雜的資訊中保留思考空間，如何具批判性而不失偏頗，《信報》願意貼近學生群推廣通識，令人期待。

沈旭暉 國際關係學者、《信報》主筆(國際)

訂閱查詢 ▶ 2856 6383

▶ iknow.hkej.com

◀ 通識單元 ▶ 個人成長與人際關係 今日香港 現代中國 全球化 公共衛生 能源科技與環境 ▶

香港電競 破關乏力?

通識
修煉場
議題 經濟轉型

背景 近年全球冒起電子競技熱潮，包括周杰倫、林俊傑和余文樂等藝人更先後踏足電競界，建立電競團隊及公司。這股新趨勢一改「打機沒出息」的刻板印象，皆因頂尖的職業電競選手年收入逾千萬港元，媲美傳統運動項目的頂尖選手，電競更成為2022年杭州亞運會的比賽項目。電競產業商機龐大，香港亦將起步發展。

文：萬家偉



資料A 有關電子競技產業的市場調查及預測

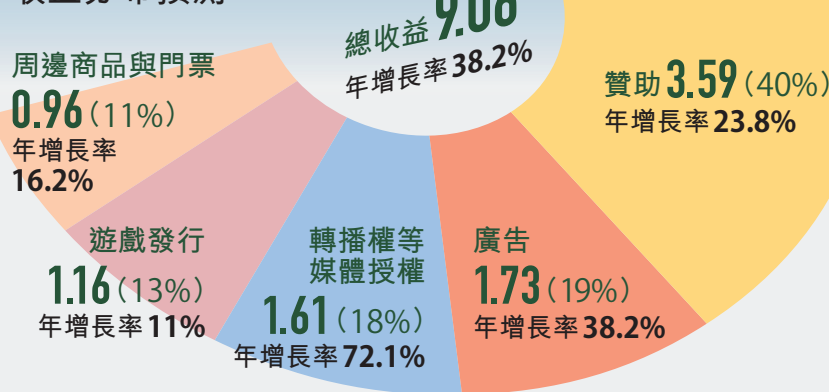
表一 近年全球電競觀眾增長(百萬)



表二 近年全球電競市場收益(億美元)



表三 2018年全球電競市場收益分布預測(億美元)



註：數字經進位處理 資料來源：電競市場研究公司Newzoo

資料B 新聞摘錄

創新及科技局局長楊偉雄表示，電競產業潛力大，政府希望將電競項目產業化，吸引更多支持者將電競發展成體育項目，創造電競的新職位和經濟價值。《財政預算案》提出撥款1億元予數碼港發展電競，楊偉雄稱，數碼港商場網絡相當穩定，技術上適合發展為電競場地。他認為，電競適合青年，惟一定要改變社會覺得電競等於「打機」的思維，要培訓一群正面的選手，改變家長的思想，讓社會接受電競。

資料來源：2018年3月2日《信報》

資料C 綜合新聞報道

獲政府撥款資助3500萬元，香港旅遊發展局於2017年首辦電競音樂節。該活動結合音樂與電子競技，設有電競比賽、海外歌手演唱會、嘉年華等，約六萬人入場，約一成是外地旅客。有香港電競選手指出，香港人在電競方面很有天分，不乏人才。通過電競音樂節等推廣活動，可讓更多人認識這個競技項目。

中國教育部早於2016年增設「電子競技運動與管理」為體育類學科；台灣亦有大學設立「多媒體與遊戲發展管理系」，培育電競相關人才。南韓更不乏大型電子企業成立電競隊及贊助賽事。反觀香港，本年度《財政預算案》指出，電子競技是具經濟發展潛力的新興界別，有助推動本地遊戲市場和創科發展，例如應用虛擬實境技術，應研究進一步推廣。



> 相關概念

知識型經濟 knowledge economy
創新科技產業 innovation and technology industry
經濟轉型 economic transformation
生涯規劃 life planning

知識型經濟

着重以知識為基礎，包括以創意、科技等元素為主要動力的產業或經濟體系。得益於資訊科技及科研水平提升、人力資源發展令勞動力素質提升等因素，全球化下資訊和知識的創造、生產、傳播或應用愈趨蓬勃，發展出高科技產業、文化創意產業或線上經濟等比以往高增長的經濟模式。

創新科技產業

於市場上研發、應用新知識或技術的生產行業，產品可以是高技術創新商品，也可以是帶來生產或管理模式的創新服務。要持續發展創新科技產業，主要牽涉三部分，包括「產」（企業對科技創新的需求及投資）、「學」（高技術人才培訓）、「研」（研發及推廣科技成果）。

> 思考練習

- 「全球電競產業具有發展潛力。」資料A如何支持這說法？
- 「香港具備發展電競產業的條件。」你在多大程度上同意這說法？解釋你的答案。

拆題技巧見P.4

> 教師專用資源

「教師版」網頁附有教師專享功能，方便易用！ > iknow.hkej.com 教學網站



回應討論範圍 論點準確深入

資料 綜合新聞報道

早前，北京舉行了「一帶一路」國際合作高峰論壇，是次國際會議再次把中國推向世界舞台的中心。中國政府表示，「一帶一路」絕非只是為中國商品、中國公司開闢新市場而設，更不是要藉此輸出中國過剩的落後產能，而是要在全球創造新需求，創造世界經濟新格局，做到互惠互利。

近年，儘管中國經濟實力大幅攀升，但國際經濟秩序仍然是西方國家主導，當中以美國為首。無

論美國還是歐洲甚至日本，都不願與中國分享權利。在競爭飽和的西方市場，中國公司想出人頭地自然難上加難。然而，發展中國家充滿商機，當中不少新興市場都是歐美國家所忽略的。

在發展中國家面前，中國面對的卻是另外一番天地。隨着中國資本的不斷進入，發展中國家可以改善自身經濟環境。不少國家希望中國幫助培訓人才，甚至直接引用中國發展的經驗，學習中國在

交通、鋼鐵、電力、教育、經貿合作區營運管理等方面知識。

不過，美國一直未曾放棄與中國經貿關係發展迅速的東盟，世界主要大國和「一帶一路」沿線區域大國，很多都不願看到中國的影響力在全球快速提升。美國、印度、歐盟實力最強的德國、法國，以及正在脫歐的英國，都未有國家元首參加這次推銷「一帶一路」的國際合作高峰論壇。

「在全球一體化下，中國的影響力急速提升有利世界的和平穩定。」你在多大程度上同意這看法？解釋你的答案。

卷二
12分

問答

決勝元素

主題句成立 運用題目資料
引用例子 應用概念 解釋答案

我在很大程度上同意「在全球一體化下，中國的影響力急速提升有利世界的和平穩定」。

首先，中國經濟實力急升創造新經濟機遇，各國為促進國內社會發展，願意以開放態度合作，有助營造和平氣氛，從而達致世界和平穩定。中國近年經濟發展迅速，成為世界第二大經濟體，並與俄羅斯等國家組成「金磚五國」，是具發展潛力的新興市場。中國經濟資本雄厚，於是有設立亞洲基礎設施投資銀行及推行「一帶一路」之舉，邀請各國達致資料所言的「創造新需求」，互惠互利。對歐美等已發展國家而言，資料指它們有市場飽和問題，中國經濟實力急升連帶的投資機會，能為這些國家創造經濟利益，突破經濟發展瓶頸；發展中國家則可接受中國的投資，改善經濟，並得到人才培訓和不同領域的發展經驗，加強競爭力，例如非洲國家利用中國建造高鐵的經驗，提高基建質素。全球一體化下，各國經濟貿易流通加強，中國經濟實力急升為全球各國提供經濟利益和發展機遇，為各國提供經濟誘因與中國維持良好關係，因此有利世界和平穩定。

其次，中國軍事影響力急升，承擔更多大國責任，參與維持和平工作，穩定戰亂地區局面，有利世界和平穩定。中國解放軍每年軍費逾千億美元，僅次於美國，近年更積極發展空軍和海軍，如航空母艦遼寧號已經服役，軍事科技接近西方國家，例如研發軍用無人機，可見軍事影響力急升。全球一體化下，各國均須為應對全球問題負上責任，例如進行反恐、打擊海盜、到戰亂地區執行維持和平任務等，綜合國力較強的國家須肩負更多責任。中國軍事影響力急升，如曾針對索馬里海盜派兵遠赴當地進行護航任務，也成為聯合國

安全理事會的常任理事國，派出的兵力是安理會成員當中最多。中國軍事影響力急升，藉承擔大國責任協助國際社會解決爭端，改善全球治安，穩定及舒緩緊張地區的局勢，可見其軍事影響力急升有利世界和平穩定。

最後，中國文化影響力急升，各國交流加深認識和信任，減低文化入侵的質疑，舒緩各國對中國的戒心及敵對態度，減少衝突，亦有助促成合作，使國際局勢趨向和平穩定。全球一體化下，各地文化經濟活動及民間來往增加，隨着中國積極發揮文化軟實力，例如在西方國家廣播宣傳中國文化的廣告，在全球設立孔子學院教授中國語文和文化，這些措施增加各國人民對中國的了解，減少因為文化衝突而產生的抗拒情緒；各國民眾交流增加，亦能對合作項目有信心，例如資料提到的「一帶一路」也曾獲孔子學院積極推廣。中國文化影響力急升，有助減少因文化衝突而引起的爭議，例如排華事件等，令中國與其

他國家可以維持友好關係，從而有利世界和平穩定。

有意見認為，受中國威脅論影響，中國的影響力急速提升反惹各國猜疑，例如「一帶一路」如資料所言，被視為輸出過剩的落後產能；中國軍事力量急升，引起日本、越南和菲律賓等有領海主權爭議的國家防備；亦有指孔子學院干預學術自由，中國施展銳實力操縱海外輿論也受到國際社會關注。以上事件都有礙中國與其他國家建立友好關係，甚至促使其他國家加入對中國的圍堵及不合作，如資料提到部分國家沒有參與「一帶一路」合作高峰論壇，這些對立的態度可能令國際關係變得緊張，難以令世界和平穩定。不過，中國威脅論是對中國綜合國力提升的一種陰謀論式看法，不能抹殺中國影響力急升對世界和平穩定的貢獻，例如中國產能過剩是不爭事實，但「一帶一路」的確能帶動沿線發展中國家的經濟；中國軍事力量上升，也遵從禁核、禁生化武器等國際公約；文化影響力方面的指控也未有確切的證據印證。

總括而言，我在很大程度上同意「在全球一體化下，中國的影響力急速提升有利世界的和平穩定」。

10/12



黃家樑

香港通識教育會副會長，
具十多年通識科教學經驗，
第三屆行政長官
卓越教學獎得獎者。

答題策略

- 本題為評論題，要求同學就中國影響力提升是否有利世界的和平穩定發表個人見解，可從政治、經濟、外交、軍事等角度作出分析，惟須從正面及反面角度作出衡量，判斷中國崛起對世界和平穩定有利還是不利；
- 題目內有多個重點詞語，在作答時宜加兼顧，如「影響力」涉及範圍甚廣，可考慮先作出定義，再鋪陳論點；「全球一體化」則規限了分析的背景，在推論時也應納入考量。

名師總評

- **角度豐富，論據充分**：同學從經濟、軍事、文化等角度作講述，展現多角度思考能力，而且內容充實，每一點均引用不少例子和概念作為論據，具說服力，也顯示運用知識的能力；
- **準確扣題**：同學能就题目的關鍵詞作出解說，如每段均有論述對「世界的和平穩定」的影響，每段也有緊扣「全球一體化」，論述深入而清晰；
- **思維縝密**：同學做到正後雙向角度思考，在處理支持的理據後，提出反對觀點，然後加以反駁，展示批判思考能力。

► 師生投稿，詳情可電郵 lseditor@hkej.com 查詢。



企業跨國界 功過待分解

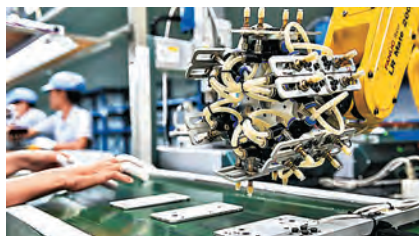
新聞一

iPhone 代工 台企遭揭刻薄兼污染

中國勞工觀察和《英國衛報》發表報告指，負責生產 iPhone 外殼的台商可成科技公司在江蘇省的代工廠工人工資低，但加班時間幾乎超過法律規定一倍，去年更有 90 名工人在有害物質硫和磷洩漏事故中受傷送醫。他們還舉報工廠涉嫌把受污染廢水排入公共下水道。

可成和蘋果公司反駁指工人薪酬符合法規；廠方有向工人提供保護用具，送醫一事只是謹慎起見；廢水亦經處理才妥善排放。蘋果稱詢問了 150 多名工人，沒有證據指可成違反標準。

■資料來源：2018 年 1 月 18 日《信報》



新聞二

Google 撤出 8 年後 謀再攻華

Google 於 2010 年不願配合中國政府的審查要求，撤出中國搜尋市場，但去年 Google 翻譯重新在中國上線，又於北京設立人工智能中心；今年則投資手機遊戲直播平台，都被視作為重返內地鋪路。

英國有智庫組織指中國網絡監控嚴格，外資企業要進入市場須遵守其規則，例如蘋果公司去年宣布在貴州設立數據中心，儲存內地用戶資料。至今仍被封鎖的 Facebook 若改變數據管理政策來遷就中國，甚至自我審查，料將打擊企業形象，不利全球市場發展。

■資料來源：2018 年 1 月 17 日《信報》



> 相關概念

跨國企業

multinational corporations

在多於一個經濟體分設生產線、經營或銷售業務的商業機構。由於市場遍及全球，並通過轉移工序和資金，靈活利用各地不同營商優勢來提高利潤，不少大型跨國企業的經濟規模較部分國家龐大，對全球經濟甚至文化及政治層面有巨大的影響力，被視為全球化的主要推動者。

全球生產鏈



相關例子

國際分工、離岸外判、
世界工廠

金融全球化



相關例子

資本流通、海外投資、
逐底競爭

全球商品市場



相關例子

商品市場一體化、
跨國貿易、全球品牌

全球文化散播



相關例子

全球在地化、
消費主義、麥當勞化

> 概念應用

跨國企業是全球化年代的產物。物流和資訊技術愈加發達，各國逐漸放寬關稅和經貿管制，資訊、貨物和資金能跨國迅速流通，即使企業轉移低技術工序至勞動成本較低地區，再將商品運往各國市場，節省的資金仍高於額外運輸和行政成本，便利企業將生產和銷售網絡拓展至世界各地，才能有新聞「美國品牌、台灣代理、中國製造、全球銷售」的營商模式。

有人認為，這種生產模式按各地技術或成本優勢彈性分工，較具效率及成本效益，促進全球經濟增長；加上企業外判非核心業務，例如 Facebook 的內容審查工作已轉到印度、墨西哥等地處理，帶動當地商機和就業。中國也因大量代工，得以成為世界工廠而迅速發展。

不過，撤走原有業務意味已發展國家產業或職位蒸發，有人反駁所謂財富增長只是零和遊戲，甚至發展中國家勞工也未必受惠。發展中國家政府為爭取外資設廠或會放寬執行勞工法例，代工商亦壓價競逐承判，最終出現如新聞一中涉嫌剝削工人的血汗工廠。

除了勞工保障，發展中國家的環保法規也較寬鬆，部分企業趁機肆意污染或過度開發，惡果亦由該國人民承受。

歡迎跨國企業的還有各地消費者，全因不同企業商品分銷全球，令他們有多種選擇，品牌競爭亦有利提高商品質素。

企業輸出商品同時也連帶輸出文化價值觀。部分企業將品牌商品在地化，糅合全球和本地元

素，有人認為可促進文化融合創新；但有人認為這只是包裝手段，配合雄厚資本鋪天蓋地宣傳消費文化，旨在拉攏各地民眾成為顧客。

例如麥當勞化的經營模式常被詬病灌輸速食文化，衝擊本土文化產業，令各地文化走向同質化。

跨國企業不一定只傳播消費訊息，正如新聞二所示，為了社會責任或是企業形象，也會標榜人權、可持續發展等價值觀，如不少巨企有就美國退出氣候協議及實施保護主義發聲，運用經濟影響力推動全球管治，促進社會進步。不過，跨國企業畢竟以盈利為目標，難保部分不會犧牲私隱和資訊自由等原則換取獲利機會，成為威脅普世價值的共犯。





漫畫拆局

議題 生活素質

> 相關新聞 部分的士業界組成的「反對白牌車大聯盟」與運輸及房屋局、運輸署及警方代表會面，抗議政府未有正視和處理白牌車問題。聯盟發言人表示，警方答應即時加強打擊白牌車，並於短期內成立由運房局、運輸署、警方和業界組成的工作小組，跟進相關修例工作，以加強檢控白牌車和營運公司。
(2018年3月21日)



在我變好前 不准你變心?

> 漫畫逐項睇

場景 ① 的士上寫有多項接載乘客的限制。 人物 ② 的士司機對乘客態度強硬。

> 終極拆局 漫畫中的的士載客規矩多多，就車程或地點諸多限制，加上司機的神情可見他對規則的堅持，寓意的士業不願改善服務，甚至對乘客製造不便；同時，規矩最後一項甚至限制其他競爭者也不能違反上述規則，當中「其他人」既可指的士同業，也可指如白牌車等類似服務提供者。可見，漫畫同時描繪的士同業間「向下競爭」，同時抵制白牌車，消費者的利益一再受損。綜合而言，漫畫讓人反思白牌車的出現或與的士業的消極態度有關。

> 延伸討論

解釋導致白牌車在香港出現的因素。

提示：可牽涉的士業服務質素、法例漏洞、資訊科技發展、公眾生活模式轉變等。



① 分析方向

• 從資料A找出有關電競產業認受性、收益、產業模式等的數據特徵，分析資料的特徵是否足以證明電競產業具持續發展的潛力。

見解參考

全球電競產業具有發展潛力：

- 電競漸受歡迎**：表一顯示，近年全球電競直播觀眾持續增加，2016至2018年間增加近1億至3.8億，增長率達35%，預計至2020年增長率更進一步上升47%。可見電競的受歡迎程度高速提升，增加開發潛在消費群的機會；
- 產業回報可觀**：表二顯示，電競市場收益急增，由2015至2017年間飆升逾一倍至6.96億美元，並預計到2020年再增加64%。電競產業在剛起步的短時間內，市場收益已見規模且快速增長，有望吸引商界投資和人才投身，作進一步發展；
- 產業鏈發展成熟**：表三顯示，電競產業除贊助外還包括廣告、遊戲發行、周邊商品及轉播權等收益，且佔比差距不大。可見，電競產業收益來源分布平均，產業鏈發展已經成熟及穩定，有利持續發展。

1. The global eSports industry has enormous market potential:

- eSports is becoming increasingly popular around the world
- The market returns of the eSports industry have been continually on the rise
- The global eSports industrial chain has already come of age

② 分析方向

• 辨識香港發展電競產業的條件優勢或不足之處，例如政府認可、軟硬件配套、市場機制及區域競爭、社會風氣等，解釋香港是否具備足夠條件發展電競產業，通過正反申述論證立場。

見解參考

香港具備發展電競產業的條件：

很大程度上同意	很小程度上同意
<p>a. 政府牽頭推動，掃除障礙：政府積極推動創新科技產業，例如資料C顯示官方舉辦電競音樂節及《預算案》撥款發展電競潛力，均有助吸引商界投資和建立社會對電競的正面印象；</p> <p>b. 網絡基建完善，配套充足：香港網絡速度和覆蓋率高，加上社會富裕下電子產品普及，有利公眾參與或觀看電競項目。同時，資料B亦提及數碼港等基建適合作為電競場地，可見香港的發展配套充足；</p> <p>c. 市場開放，吸引推廣投資：香港文化多元且市場自由度高，加上港人平均消費力高，整體有利電子遊戲和周邊產品的銷售和推廣，能吸引海外遊戲及硬件製造商來港投資。</p>	<p>a. 機會不足，人才外流：相比中國、台灣等地設有特定遊戲的職業聯賽以至正規院校課程，香港既缺乏常規電競賽事，專業培訓亦較少，培訓及鍛煉環境的差距易令本地人才外流；</p> <p>b. 本地投資意欲低：相比中國及南韓已有大型電子企業成立電競隊及贊助賽事，香港既缺乏本地電子品牌，亦缺乏企業主動作大規模投資支持電競發展，商界支持度低，不利香港面對區域性競爭；</p> <p>c. 負面標籤礙培訓：現時香港社會仍慣於標籤玩電子遊戲為不務正業，例如資料B提到須改變社會視電競為「打機」的思維。部分家長反對子女投身電競，窒礙電競吸納本地人才。</p>

2. Hong Kong has the necessary elements for developing the eSports industry:

Agree to a large extent

- The government has assumed a pro-active role in promoting hi-tech and innovation industries
- The high internet penetration rate in Hong Kong has provided the necessary environment for eSports
- Our diversified and open market can help promote eSports and draw foreign investment

Agree to a small extent

- The fact that Hong Kong doesn't have its own eSports league is working against talent retainment
- There is a lack of motivation among the local business sector to invest in eSports
- The stigma attached to online video games has led to repulsion among some parents against eSports

(以上拆題技巧僅供參考，若有錯漏或更佳建議，歡迎賜教指正。)



延伸內容 盡在教學網站及應用程式

信報通識 iknow.hkej.com

