

口頭質詢

梁安琪議員

關於推動澳門電競產業發展的口頭質詢

電競近年已成為融合娛樂、體育及文化的新興產業，對推動經濟多元化、吸引青年群體及豐富城市文化生活具有重要意義。面對這一趨勢，澳門作為全球旅遊休閒中心，擁有完善的會展設施和國際賽事經驗，具備發展電競產業的先天優勢。2023年亞運會首次將電競列為正式項目，澳門派選手參賽，進一步推動本地電競的成長。現時當局雖已推出“澳門青年·電子競技專項實習計劃”，以及將電子競技納入旅遊激勵計劃受理範圍，但仍未有規劃性的發展目標。

對此，本人提出以下質詢：

- 1.面對迅速發展的電競市場，當局如何配合《澳門特別行政區經濟適度多元發展規劃（2024-2028年）》，制定電競產業發展的整體發展規劃，明確中長期目標和階段性指標？未來如何更好地利用現有的軟硬件資源，緊跟全球電競產業的發展潮流，引導本土企業參與電競內容製作、數據服務、衍生品開發，促進產業本地化發展？同時，如何吸引更多的國際電競賽事落戶澳門，吸引全球電競愛好者和遊客，為經濟多元化和可持續發展注入新活力？
- 2.本澳如何結合自身的旅遊資源和優勢，開發跨界融合的多元化電競產品和服務，打造“電競+旅遊”品牌,使電競旅遊成為旅遊業的新亮點，進一步將澳門打造成多元化休閒娛樂勝地？當局如何挖掘澳門本地的歷史文化及中葡服務平台優勢，融入電競內容創作、IP開發及賽事主題設計，促進本地電競內容創作與文化輸出，塑造本土特色的電競文化品牌，提升澳門在國際電競舞台的知名度和影響力？
3. 橫琴粵澳深度合作區是推動澳門電競產業發展的重要平臺，澳門如何加強與橫琴在電競產業頂層設計和戰略規劃上的合作，明確電競產業的發展目標、路徑和時間表，使合作區成為澳門電競產業發展的重要支撐？

本澳如何利用粵港澳大灣區政策優勢，參考全運會籌備經驗，與鄰近城市合作，建立區域電競產業聯盟，打造亞洲電競文化中心？