

新聞稿
即時發布

數碼港「數碼娛樂領袖論壇」將於 12 月 11 日及 12 日舉行 首次結合實體與虛擬世界 探索遊戲與電競產業發展新方向

香港，2020 年 11 月 24 日 – 數碼港一直致力推動香港數碼娛樂及電子競技（電競）發展，儘管新冠肺炎疫情為遊戲與電競業帶來不少挑戰，新常態卻同時造就前所未有的增長機會，令線上娛樂、遊戲與競賽成為焦點，帶領行業邁向新境界。數碼港將於 12 月 11 及 12 日舉辦「[數碼娛樂領袖論壇](#)」（Digital Entertainment Leadership Forum，簡稱 DELF），邀請全球的業內知名領袖、業界菁英和頂尖勁旅聚首一堂，剖析遊戲與電競業的發展前景和未來商機所在，解構區內不同市場的遊戲與電競業趨勢，讓參與者全方位了解遊戲與電競產業於新常態下的發展，並為為期一個月的「數碼娛樂巡禮」（DE*Spark）揭開序幕。

今年「數碼娛樂領袖論壇」的主題為「數碼娛樂新常態：從遊戲邁向電競」，創造全方位線上線下新體驗**，於數碼港電競場地及數碼港商場提供實體活動，結合虛擬線上平台安排，項目包括行業論壇、現場競賽和表演賽、遊戲體驗，以及初創展示和創投比賽等。參與的本地及海外重量級領袖擔任嘉賓講者包括：亞洲電子體育聯合會主席霍啟剛、Newzoo 電競業務主管 Remer Rietkerk 先生、Riot Games 東南亞、香港及台灣電競組主任 Chris Tran 先生、LaLiga 香港代表 Eduard Castell 先生、MNC Group 董事 Valencia Tanoesoedibjo 小姐、Talon Esports 行政總裁張曉一先生等管理高層。除了國際級的前瞻性演講和討論環節探討東南亞及環球市場走勢及生態發展，論壇將進一步聚焦科技及人才發展，分享業內上中下的最新科技及技術應用，並請來相關初創及專業電競選手分享成功經驗。

DELTA 另一焦點活動為首屆 APRU eSport MetaGame Conference，論壇由環球頂尖研究型大學組成的環太平洋大學協會主辦，將於 DELTA 第二天舉行，聚焦香港作為區內新興電競樞紐的生態發展，以及探討如何透過國際協作幫助學生進行職涯規劃。

為令公眾能更貼地的體驗遊戲與電競文化，活動亦設有超過 20 場「現場競賽」及線上賽事，連同設於數碼港商場的 30 多個涵蓋手機及主機遊戲、實景遊戲、遊戲化學習、數碼及電競

方案的「遊戲專區」體驗展位，打造出為期一個月的「數碼娛樂巡禮」，透過一連串的電競及數碼娛樂活動，加深商界及市民對電競及數碼娛樂產業的認識，整個巡禮為期一個月至 2021 年 1 月。

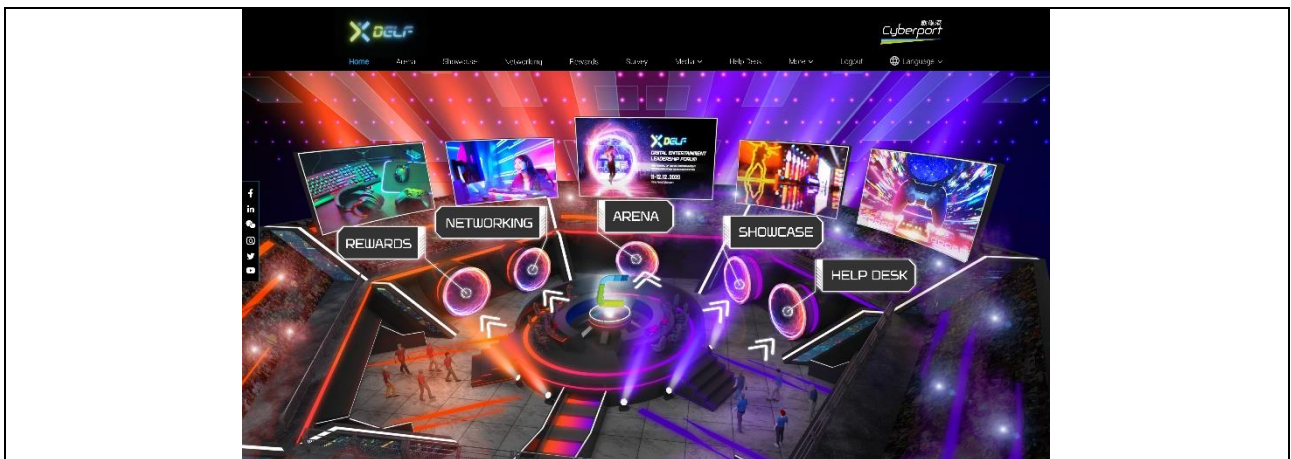
數碼港公眾使命總監陳思源表示：「疫情雖為遊戲與電競業帶來不少挑戰，但亦正好是行業探索出路和發展空間的重要契機。在新常態下，行業不斷轉型，亦促進其他產業的數碼化，帶來正面影響。是次論壇將提供一個理想的交流平台，加深大眾對電競產業鏈的認識，明白遊戲與電競不單是年輕一代的潮流玩意，更是推動新舊經濟融合的重要一環，同時提供人才培育與就業機會。數碼港將繼續優化香港的數碼生態環境，透過舉辦賽事、培訓人才及促進科技提升，促進電競業發展，增加香港競爭優勢。」

去年的「數碼娛樂領袖論壇」反應熱烈，請來逾 40 名星級演講嘉賓，展出超過 20 間初創展示及進行了超過 15 場競賽及遊戲體驗，成功吸引逾 700 名參加者。今年的論壇將延續遊戲與電競熱潮，繼續呈獻多場大型數碼娛樂主題活動，歡迎來自世界各地的業界人士及遊戲愛好者親臨數碼港現場或於線上參與，一起探索電競新常態。

**註:數碼港會密切留意 2019 冠狀病毒病的疫情發展，如論壇形式有任何變動，大會將適時通知各參加者及合作夥伴。

###

請按[此處](#)下載高像素新聞圖片。



數碼港將於 12 月 11 及 12 日舉辦「數碼娛樂領袖論壇」，邀請全球的業內知名領袖、商界菁英和頂尖勁旅聚首一堂，剖析遊戲與電競業的發展前景和未來商機所在，解構區內不同市場的遊戲與電競業趨勢。



數碼港公眾使命總監陳思源表示，「數碼娛樂領袖論壇」將提供一個理想的交流平台，加深大眾對電競產業鏈的認識，明白遊戲與電競不單是年輕一代的潮流玩意，更是推動新舊經濟融合的重要一環，同時提供人才培育與就業機會。

傳媒查詢，請聯絡：

數碼港企業傳訊組

莊菀婷

電話：(852) 3166 3867

電郵：sandrachong@cyberport.hk

圓通財經公關

陳詩程

電話：(852) 3428 2360

電郵：rchan@yuantung.com.hk

關於數碼港

數碼港為一個創新數碼社群，匯聚近1,600間初創企業和科技公司，由香港特別行政區政府全資擁有的香港數碼港管理有限公司管理。數碼港的願景是成為數碼科技樞紐，為香港締造嶄新經濟動力。數碼港透過培育科技人才、鼓勵年輕人創業、扶植初創企業，致力創造蓬勃的創科生態圈；藉著與本地及國際策略夥伴合作，促進科技產業發展；同時加快公私營機構採用數碼科技，推動新經濟與傳統經濟融合。

詳情請瀏覽 www.cyberport.hk

附件一：數碼娛樂領袖論壇活動概覽

日期	2020 年 12 月 11-12 日
時間	上午 9 時 30 分至下午 6 時 30 分
網址	https://delf.cyberport.hk/tc/register 虛擬線上平台將於 12 月 11 日開放至 1 月 3 日 (登錄連結將於論壇前一天發放予已登記人士)
焦點內容	<ul style="list-style-type: none"> • 主題演講及討論環節 • 初創展示 • 科創路演 • 現場及線上電競比賽 • 遊戲體驗 (設於數碼港商場 101 及 104 號舖，逢週末及公眾假期、上午 11 時至下午 6 時開放至 1 月 3 日)
亮點活動	<ul style="list-style-type: none"> • 香港延展實境協會 (HKXRA) 成立典禮 • 「傑出數碼軍師精英計劃」開幕禮及表演賽 • 數碼港 x 瑞騰體育科技 (ABSG) 全球電子競技創新企業路演競賽 • APRU eSport MetaGame Conference • 2020 數碼娛樂領袖論壇爐石戰記表演賽(巴塞隆拿 vs 香港) • MAGAsia 電玩音樂節 x 數碼港 • YEAH International League 世界灣區國際聯賽 – 決賽 2020 • 香港公開大學創意藝術學系動畫作品展
重點議題	<ul style="list-style-type: none"> • 全球電競化革新行業格局及市場前景 • 5G 驅動電競及數碼娛樂新體驗 • 從運動邁向電競 • 亞洲挑戰與機遇 • 電競如何改變東南亞傳統娛樂產業 • 主流化遊戲音樂

附件二: 數碼娛樂領袖論壇詳細議程

11.12.2020 (第一日)

上午環節	登記			
	開幕式			
	歡迎辭			
	開幕辭			
	開幕禮 / 嘉賓合照			
	香港延展實境協會成立典禮			
	電競化：劃時代革新者			
	行業概覽：電競化革新行業格局			
	5G 驅動電競及數碼娛樂新體驗			
	市場格局：亞洲挑戰與機遇			
領袖對談：雙贏電競合作 構建新常態				
從運動邁向電競：亞洲競賽發展				
商業熱話：LaLiga 於競賽遊戲世界的演進				
商業熱話：電競如何改變東南亞傳統娛樂產業				
專家對談：主流化遊戲音樂				
延展實境與娛樂：延展實境的進程				
「傑出數碼軍師精英計劃」開幕禮及表演賽				
下午環節	電競化：賦能平台			
	專家對談：區塊鏈遊戲——貨幣化新模式			
	虛擬進化現實之年代			
	區域發展：傳統娛樂新模式			
	新常態下電競貨幣化策略			
	現場競賽	遊戲專區	科技分組論壇	敢創分組論壇
	地產大亨電競盃	運動新構想	運動科技及遊戲	發掘及培訓電競人才
	2020 數碼娛樂領袖論壇爐石戰記表演賽	移動電競大冒險	電競製作新時代	專業電競選手的思維
	MAGAsia 電玩音樂節 x 數碼港	賽道	探討電競平台的需求	遊戲推動基礎素養及社會心理健康
		競速破關大賽	遊戲製作的協作：雲端開發過程	創業家成功分享

		<p>E 運動嘉年華</p> <p>電子競技歷史展覽</p> <p>《地產大亨》Plus</p> <p>激發想像－香港公開大學創意藝術學系動畫作品展</p>	<p>電競發展新世代－虛擬實境競賽遊戲</p> <p>電競業的動畫發展機遇</p> <p>數碼娛樂之全球增長和貨幣化策略</p>	<p>社交媒體營銷和受眾網絡</p> <p>遊戲創投機會</p> <p>電競遊戲之社會效益</p>
數碼港 x 瑞騰體育科技 (ABSG) 全球電子競技創新企業路演競賽				

12.2.2020 (第二日)

全日環節	登記		
	現場競賽	線上競賽	遊戲專區
	<p>APRU eSport MetaGame Conference</p> <p>Red Bull Kumite Hong Kong 2020</p> <p>YEAH International League 世界灣區國際聯賽－決賽 2020</p>	<p>More/over Community Tournament Series</p> <p>Premier Double Tap VR Esports Contest</p> <p>BAASH OPEN 2020</p> <p>VALORANT First Strike: Hong Kong / Taiwan (重播)</p> <p>The Show Must Go On</p> <p>NGWT 萬王之王 2020 線上賽</p> <p>MAGAsia 電玩音樂節 x 數碼港 (續)</p> <p>FIFA20 E-Premier Football League – Cool Gaming</p> <p>Borregos Esports Invitational</p> <p>俄羅斯方塊世界錦標賽 2020 亞洲區香港站</p>	<p>運動新構想</p> <p>移動電競大冒險</p> <p>賽道</p> <p>競速破關大賽</p> <p>E 運動嘉年華</p> <p>電子競技歷史展覽</p> <p>《地產大亨》Plus</p> <p>激發想像－香港公開大學創意藝術學系動畫作品展</p>

註: 議程內容如有更改, 恕不另行通知。數碼港將致力保障論壇參加者、演講嘉賓、合作夥伴及員工的安全及健康, 並會密切留意 2019 冠狀病毒病的疫情發展, 如論壇形式有任何變動, 大會將適時通知各參加者及合作夥伴。