



新思維拓銀髮藍海 滿足長者需求兼文化輸出

國粹智慧結合人工智慧 港麻將手遊突圍出海

打麻將是中國國技，當日本企業長期主導電子麻將市場之際，港產遊戲「麻將天下」異軍突起，不僅全球下載量逾八百萬人次，更開創性地將這項國粹轉化為樂齡科技產品。這既保留傳統又全新的港產遊戲，正以科技重塑傳統，巧妙地融合AI技術與香港麻將文化精髓，既保留了本地牌藝大師的智慧結晶，又賦予了傳統遊戲全新的社會價值。從認知障礙輔助到文化輸出，且看看這隻「電子麻雀」如何飛出百億元樂齡經濟新藍海！

●香港文匯報記者莊程敏

樂齡科技產品越來越受關注，圖中的混合實境(MR)遊戲可刺激使用者的肌肉和大腦。

資料圖片



體感遊戲寓監測於娛樂 促進長者身心健康

隨着全球人口老化加劇，樂齡科技成為近年炙手可熱的產業。香港作為全球最長壽地區之一，如何利用創新科技提升長者生活質素，成為社會關注焦點。而體感遊戲不僅能滿足長者娛樂需求，更有潛力發展成為預防醫學工具，例如透過遊戲數據監測長者活動能力變化，發現早期健康問題。這種「娛樂即醫療」(Entertainment-as-Medicine)概念，正在全球健康科技領域興起。本地初創企業豈寅遊戲科技，正將體感遊戲技術與樂齡需求結合，開發出適合長者與學童互動的虛擬運動平台，為銀髮族提供嶄新娛樂與運動體驗。



●豈寅遊戲科技CEO麥子鑒表示，體感捕捉技術讓遊戲不再局限於傳統手柄操作，尤其適合不熟悉複雜控制器的長者使用。記者莊程敏攝

體感技術突破傳統遊戲界限

體感遊戲講求逼真，玩家置身虛擬場景都要好像在真實世界一樣，有更好的遊戲體驗。豈寅遊戲科技CEO麥子鑒受訪時表示，公司開發了一個體感捕捉技術，讓遊戲公司透過其提供的API，將資料連接到他們的遊戲中。「例如，可以將科技應用於其雲端平台，供學生參加跑步比賽等活動。」

這項技術的特別之處在於，它能精準捕捉玩家動作細節，轉化為遊戲中的互動指令。麥子鑒解釋，這項技術能夠提供數據，包括動作數據、加速度等，遊戲公司可以利用這些數據進行開發，例如控制角色的動作或按鍵操作。而這種技術突破，讓遊戲不再局限於傳統手柄操作，尤其適合不熟悉複雜控制器的長者使用。

跨代共融遊戲 促長幼互動

近年本港積極推動「跨代共融」，豈寅遊戲科技研發的技術正好切合這股趨勢。麥子鑒透露，近來其中一個合作的遊戲公司與非政府組織共同開發了一款適合老年人的遊戲，旨在促進老年人與小朋友之間的互動和合作，例如一些射擊遊戲等。這類遊戲設計考慮到長者的身體狀況，動作幅度適中，同時加入合作元素，例如需要長幼配合完成任務，既能鍛煉長者身體協調能力，又能促進兩代溝通。

冀政府助初創企業將技術推向市場

除了樂齡市場，公司研發的技術也獲得學界青睞。麥子鑒表示，香港理工大學的學生開始將其技術應用於他們的課程。這種產學合作模式，讓學生能在真實項目中磨練技能，同時為初創企業注入新鮮創意。

儘管技術前景廣闊，然而作為本地初創，公司在發展路上仍面臨不少挑戰。麥子鑒坦言，初創首先是面臨資金不足挑戰，幸運的是政府給予了一定的支持，其次是如果要研發硬體產品，必須申請專利，而在香港申請專利的程序相對複雜，他亦特別提到公司主要從事產品設計，因此對專利的了解有限。市場推廣是另一難關。麥子鑒指出作為初創公司，在技術開發上相對容易，但將技術推向市場，這成為最大難題。他希望了解政府能在類似活動中提供怎樣的幫助，以及是否有更多與內地合作的機會。

現時豈寅遊戲科技亦將目光投向大灣區。麥子鑒透露，公司已參與大灣區的創業計劃，並希望能夠在內地招募人才，推動國際市場的發展。這種「香港研發、內地生產、全球銷售」的模式，正成為不少本地科創企業突圍策略。而人才是科技企業的核心競爭力，他坦言「儘管香港的人才相對較少，但相信憑藉我們的努力，能夠吸引到優秀的人才，我們的目標是實現國際化發展。」

研究顯示，麻將遊戲能有效刺激大腦前額葉功能，對延緩認知障礙症(如阿茲海默症)有顯著幫助。數碼港創業學會榮譽會長Derrick Ngan介紹指，「麻將天下」是一個數碼港共用平台，旨在推動社會及文化活動，提升對認知障礙的關注，而在數碼港的支持下，希望為長者活動中心及非政府組織(NGO)提供免費的平台使用。

遊戲助長者活躍腦部活動

作為資深「雀友」的Derrick，亦不忘向記者分享旗下手遊的特別之處，「我們的遊戲內設計有AI功能，為初學的長者提供教導，例如能分析出最佳出牌策略。在AI的輔助下，參與者能夠快速學習不同的牌型，尤其是認知障礙者，透過參與新事物來活躍腦部活動」。

Derrick 續指，平台與多個合作夥伴共同推動活動，數碼港在場地和資源上給予了他們許多支持。透過整合香港文化，將一些麻將大師的技巧融入遊戲中，從而推廣本地文化。此外，在遊戲的開發過程中，進行了大量的測試，確保功能的有效性。目前，正逐步引進更先進的AI技術，以便能更有效率地模擬和學習打牌策略。目標是確保遊戲平衡，不至於讓AI過於強大，影響玩家的體驗。平台亦會舉辦電競麻將比賽，比賽亦保持操作簡單，讓參與者可以輕鬆地舉辦大型或小型賽事。



●數碼港創業學會榮譽會長Derrick Ngan介紹指，「麻將天下」是一個數碼港共用平台，旨在推動社會及文化活動，提升對認知障礙的關注。記者莊程敏攝

外國人對麻將興趣濃厚

關於人才培訓方面，Derrick則認為政府應加大力度，以幫助業界更好地理解應用AI技術。公司未來亦希望能在大灣區，特別是與佛山地區進行更多交流。儘管佛山與深圳距離較遠，但由於共同的文化背景，合作會更加順利。此外，他發現外國對麻將也有濃厚的興趣，因此希望能與國際品牌合作，推廣麻將文化。麻將遊戲已經適配英文版，為外國玩家提供了便利，使他們能夠理解遊戲規則，並參與賽事。期待藉此繼續推動麻將的國際化進程。「麻將天下」由兩位創辦人於十多年

港樂齡科技市場潛力龐大

香港文匯報訊(記者馬翠媚)本港總醫療開支預計將隨着人口而增加，最新財政預算案提出，2025-26年度政府醫



●長者學用政府流動應用程式，方便預約康體設施。香港文匯報記者涂奕攝

療衛生總開支預算為1,410億元，佔政府開支總額預算的17.2%，比2024-25年度的修訂預算增加8.3%。隨着香港人口高齡化趨勢持續，這種結構性轉變創造出龐大的市場需求，帶動樂齡科技市場快速成長。

智能設備易用性有待提升

「樂齡」一詞源自1970年代的新加坡，是對60歲以上人士的尊稱，寓意快樂忘齡的生活態度。隨着全球人口老化，「樂齡科技」應運而生，結合物聯網、機械人、大數據等創新技術，協助長者應對生活起居、健康監測、家居安全等挑戰，提升自主生活能力。作為國

議員倡增加支援 教老友記用App

遠未及本港長者的一成人口，故建議特區政府開展更具針對性的培訓課程，並提升計劃的長者人口覆蓋率。

設立40個社區支援點

最新財政預算案中宣布，社創基金將在未來三年撥款1億元，為全港60歲或以上的長者提供數碼培訓課程和技術支援的項目。最後基金決定資助12間非政府機構，在全港18區推行「友智識」長者數碼共融計劃，計劃在全港18區設立共40個社區支援點，為60歲或以上的長者，尤其是居住在舊區及公共房屋的獨老或雙老長者，提供定時定點的數碼培

10年後銀髮藍海料增至5,000億元

60歲或以上長者消費開支 佔本地GDP

2024年	3,420億元	11%
2034年	4,960億元	—

估算每年有5%增長，就帶來170億元經濟效益；如果有10%增長，就會有342億元。

資料來源：政府經濟顧問辦公室估算

本港樂齡科技生態圈發展方向

樂齡科技生態圈

- 科學園及數碼港設立專責人員
 - 統籌樂齡科技發展，提供測試平台及舉辦博覽會
- 數碼港將舉辦樂齡電競體驗日

技術支援與諮詢

- 生產力促進局提供免費技術諮詢
 - (技術應用、測試、標準合規)
 - 料今年第三季推出

市場對接與推廣

- 科學園舉辦一系列活動
 - 促進安老業界、醫院等合作及推廣樂齡科技方案
- 數碼港籌辦商貿配對活動
 - 擴大產品受眾，促進初創企業業務拓展與概念驗證

資金支援

- 向「樂齡及康復創科應用基金」額外注資10億元

跨部門協作

- 整合創科局、商經局、財庫局、勞福局資源推動銀髮經濟

資料來源：創科局

前投資約50萬元開設，而Derrick是創辦人之一。他透露當年創業靈感源於生活，「我喜歡打麻將，但不厲害，經常輸給朋友。由於麻將玩法及規則多變，於是想製作一隻手機麻將遊戲，教授不同麻將牌例，並且讓新手也能享受打贏麻將的樂趣」。而Derrick早年受訪時亦曾透露表示，在客戶基數夠大前提下，每年自動賺取6位數港元收入。

商業與公益間創造價值

而「麻將天下」的成功證明，結合本土文化、創新科技與社會需求的商業模式最具生命力。Derrick總結發展願景：「我們期待藉此繼續推動麻將的國際化進程，讓更多長者享受科技帶來的樂趣。」這不僅是一家企業的願景，更是香港產業轉型的縮影——在傳統與創新間找到平衡，在商業與公益間創造價值。

未來，隨着VR/AR技術成熟，「沉浸式麻將」或成新趨勢；而遊戲產生的健康數據，更可能與醫療系統對接，形成完整的健康管理閉環。這片銀髮科技藍海，正等待更多香港創科者揚帆啟航。正如Derrick所說：「科技不應只為年輕人服務，更要讓長者享受數碼時代的便利與樂趣。」這或許正是香港樂齡科技發展的最終目標。

際都會，香港在樂齡科技應用上自然不甘後人，部分安老機構已引入防走失系統、智能護理設備等科技產品。不過有調查亦發現，僅少數獨居長者能獨立操作智能設備，反映產品易用性有待提升，距離真正普及和系統化應用，仍有漫漫長路要走。

特區政府亦在很早時候就意識到扶持樂齡科技發展帶來好處。其中在政策方面，創新科技署「樂齡科技券」計劃年度撥款已增至10億元，加上數碼港培育計劃支持的多間樂齡科技初創企業陸續推出創新產品，共同推動市場發展。而社署亦於2018年底推出「樂齡及康復創科應用基金」，截至去年底，基金批出合共約7.5億元。政府於2024-25年度向基金額外注資10億元，並擴闊其用途至適合家居使用的樂齡科技產品。