

周啓康：港有發展優勢 盼政府助組戰隊

「打機」過去給人廢青、隱青的負面印象，這一說法顯然已經過時。去年10月尾，德國柏林 Mercedes-Benz Arena 場內坐滿觀眾，與全球3,600萬網上直播觀眾，見證兩支隊伍爭奪世界冠軍和100萬美元獎金。這不是傳統的體育賽事，這是遊戲英雄聯盟（League Of Legends）世界冠軍總決賽。

電子競技近年發展迅速，並成為一項兼具文化創意、電腦科技研發及體育競技的新興產業，中國首富王健林兒子王思聰、台灣歌星周杰倫都爭相投資。香港電競總會會長周啓康指出，本港有多項優勢有利電競產業發展，希望政府能夠抓住機遇，推動電競發展。

■香港文匯報記者 歐陽偉昉

電競商機

遊戲打出新經濟

周啓康 Profile

年齡	29歲
工作	2011年創立廣告公司 iStageHK 2013年創立電競統籌公司 CGA 2015年舉辦首屆香港電競節
獎項	2013Rainbow Six Raven Shield 亞洲賽亞太區冠軍
公職	2015年香港電競總會會長



■香港電競總會會長周啓康指，香港本身的條件優越，有利於電競發展，盼政府予以電競行業更多支援。 劉國權 攝

香港電競總會會長周啓康日前接受本報專訪時表示，電競行業包括比賽主辦者、職業參賽隊伍、比賽選手和幕後分析、評述、直播主播等，目前比較熱門的遊戲有《英雄聯盟》、《鬥陣特攻》(Overwatch)、《爐石戰記》(Hearthstone)等。去年全球比賽總收入達到5,600萬美元，遊戲產業收入更到996億美元，其中亞洲佔超過56%，市場龐大而且增長迅速。

港僅100人投身專業電競

曾是本港電競選手的周啓康說，香港已有舉辦、參與、直播電競比賽，支持遊戲和裝備買賣，廠商投入資源發展電競行業，形成一條產業鏈。不過，香港投身電競行業的人數不多，目前只有約100人，而且香

港沒有自己的電競聯賽和競賽隊伍，難支持全職電競選手。有水準的職業選手多獲外地隊伍邀請加入，主要是有舉辦電競聯賽的台灣居多，亦有部分加入內地隊伍。

周啓康認為，在香港發展電競的問題是市場和人口少，遊戲商不願將太多資源放在香港，而且台灣的電競氣氛較好，租金、人工成本比香港便宜，所以主要比賽都會選擇在台灣舉行。他指出電競選手需要有比賽對手，才能提升實力，但香港正是缺乏賽事。

家長傳媒對電競轉正面

此外，推動電競亦要清除電競和沉迷打機之間的誤解。他指很多家長既有的概念是「打機就是不好」，不了解當中的分別。其實電競作為一種運動，選手是

不能沉迷打機的，否則只會降低體能，削弱自己的能力。

不過，周啓康說，近年社會對電競的接受程度已經大為改善，去年首屆電競節舉辦，已向市場示範電競可以是一門專業，廠商看到示範後更願意投放資源，亦吸引了電腦產品以外的公司贊助活動。此外，近年傳媒亦有很多關於電競的正面報道，不只當作遊戲比賽，而是作為一個行業報道，打破家長對行業的不了解，接受電競可以作為職業。而手機遊戲流行，很多家長自己亦樂在其中，同樣提升他們對「打機」的接受程度。

周啓康亦指出，以香港本身的條件，是有利電競發展。香港是先進地區，吸收資訊容易。而香港人才眾多，除能應用新媒體外，亦容易接受外國的事物。此

外，香港網絡基建完善，可以與外國連線進行線上比賽，外國公司亦選擇在香港舉辦活動，再向全世界網上直播；外國選手亦很容易辦簽證來到香港。

冀獲資源宣傳培訓人才

然而周啓康亦有不滿，政府現時對電競行業沒有支援，他曾經接觸政府希望幫助組織香港代表隊參加亞洲室內運動會的電競項目，但因政府官員不了解電競，最終無法參賽。他希望政府可以與業內人士見面，了解電競在香港面對的問題，並建議政府應該加強監管，因為很多電競選手的年齡小，在學業問題以及與電競公司簽訂合約上應該加強規範。他亦建議，政府可給予資源培訓電競人才，和向學校和家長宣傳電競職業和沉迷遊戲之間的分別。

機緣巧合

香港文匯報訊（記者 歐陽偉昉）周啓康是香港電競活動組織者 Cyber Games Arena（CGA）的創辦人，問及他如何入行，今年只有29歲的周啓康創立CGA，源於現在公司拍攝的一份大學功課。

謙稱讀書差 創業尋出路

原來周啓康曾經也是電競選手，曾代表香港參與比賽，退役後也常在工餘時間用遊戲與舊隊友聯絡感情。2009年，一位讀大學的朋友需要完成一份公司計劃書作為畢業習作，在打機聯誼時向周啓康諮詢，憑着對遊戲的熱愛和熟悉，周啓康靈機一觸，協助朋友做了一份以電競為事業的功課。但由於電競行業太新，論文缺乏數據支持而被評為不及格。

周啓康自言讀書不成，很難在職場晉升，一直以創業為目標，最終在2013年和朋友成立了CGA推動電競行業。雖然他沒有繼續打機，但希望可以建立平台讓其他人延續他小時候的夢想。

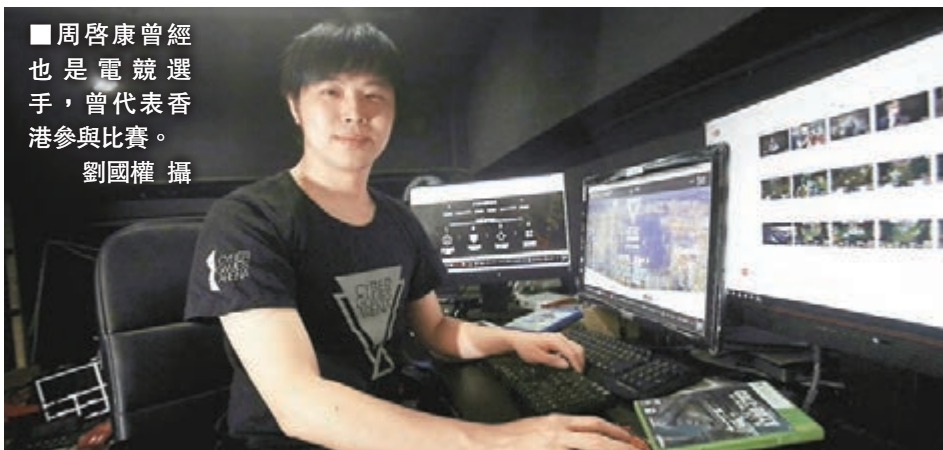
成立CGA推動行業發展

CGA主辦的電競活動 E-Sports Festival 將於8月19

不及格功課啓發創業

經驗之談

人工少 職業選手不易做



■周啓康曾經也是電競選手，曾代表香港參與比賽。 劉國權 攝

日至22日與電腦通訊節一同舉行，去年接近30萬入場，網上直播平均每日收看人數超過1萬人。今年的電競比賽有來自台灣的電競隊伍與香港隊伍交手，而比賽設有主播和賽評，網上直播亦有多國語言。周啓康希望透過活動證明，即使香港市場細小，也值得發展。

形容電競選手就如明星，每年都新人輩出，但可能只有一個會紅。

年薪百萬全港僅數人

他表示，電競選手需要下苦功在遊戲中爭取高排名及爭取職業隊伍的注意，而初期當練習生可能只

有2,000元至3,000元月薪。吸引當中有些人堅持下去的，就是要成為高手中的高手，確實是有幾位香港選手是年薪百萬元的。

周啓康勸喻有志投身者除應考慮志趣和能力外，還要多一份熱誠，因為電競變化很快，需要經常花時間研究跟進，而且金錢有限，常要身兼多職。

選手退役後，他們可以擔任戰術分析師、教練等職位，而在遊戲以外，很多廠商雖然願意投資電競活動，但是廠商未必了解玩家的想法，退役的選手作為過來人，可以幫助廠商策劃活動。

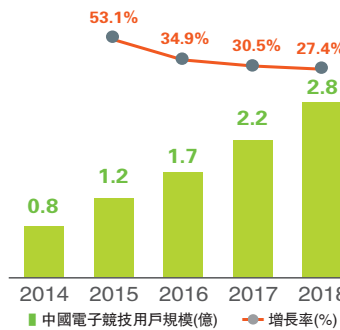
行業範疇有不同崗位

電競行業範疇眾多，有不同崗位如分析、評述、甚至舞台效果等工作，在其他行業亦可發揮他們在電競累積的經驗，如賽事主播亦可以在其他平台做直播。

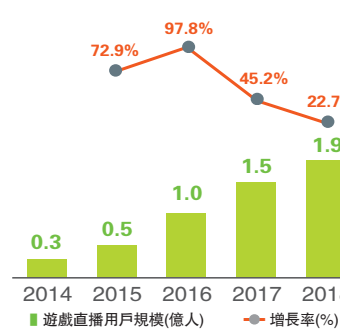
其實除了香港，世界各地的電競業也面臨人才不足的問題。周啓康表示，他的公司有同事被愛爾蘭公司邀請做技術工作，此外其也有員工到外國公司培訓實習生。

行業商機

2014-2018年中國電子競技用戶規模



2014-2018年中國遊戲直播用戶規模



資料來源：據公開資料匯總整理得出

■電子競技近年發展迅速，並成為一項兼具文化創意、電腦科技研發及體育競技的新興產業，吸引了中國首富王健林兒子王思聰投資。



香港文匯報訊（記者 歐陽偉昉）電競在香港現時處於起步階段，但在其他地區已發展成熟。據ESPN報道，2015年單是收看《英雄聯盟》全球總決賽的觀眾有3,600萬人，比收看NBA總決賽的人數還要多。艾瑞諮詢的研究報告則顯示，中國電競用戶規模現已超過1.5億，而這一數字到2018年將達到2.8億。除觀眾人數外，電競市場整體規模也非常龐大。國家體育總局數據指，2015年中國的電競市場規模達270億元人民幣。

王思聰周杰倫爭相投資

值得一提的是，電競行業還吸引了中國首富王健林兒子王思聰、台灣歌星周杰倫等爭相投資。王思聰早在2011年8月就收購了當時的內地新貴CCM戰隊，並將之改名為iG（Invictus Gaming）電子競技俱樂部，iG電競俱樂部每人工資平均月薪為一萬元人民幣，整合的第二年，iG在美國奪得T12冠軍，獲得了100萬美元獎金。周杰倫在去年11月28日收購了台灣的一個電競

隊，今年改名J Team進入電競市場。

隨着王思聰等金主大力改善內地電競環境，內地電競水平進步神速，中國選手在2014年以1,201萬美元獎金收入，超越韓國，成為世界第一。2015年，中國選手繼續保持冠軍優勢，獲得了1,408萬美元的獎金收入。

中國納入正式體育運動

早在2000年，世界電子競技大賽（World Cyber Games）以奧運會的模式舉辦第1屆賽事，成功吸引知名遊戲廠商、廣告商和贊助商投入，令電競業得以發展，培養遊戲玩家，甚至後來成為電競選手。雖然賽事後來停辦，但不少廠商已獨立為旗下遊戲舉辦大型賽事，如英雄聯盟世界冠軍賽、暴雪嘉年華等，令電競市場百花齊放。

不少政府亦支持電競行業的發展，中國國家體育總局在2003年就將電競納入正式體育運動，今年更將主辦首屆中國電子競技嘉年華，讓更多人認識和參與電子競技運動。台北市政府亦在今年

成立電競隊伍，規劃電競訓練場地。而韓國更早於2000年成立韓國電子競技協會（KeSPA）協助電競發展，韓國政府為應對亞洲經濟危機，集中網絡產業建設，造就不少網吧興起讓玩家互相切磋，加上對電競選手的艱苦訓練，令韓國躍升為電競強國，不少外國隊伍都有韓國外援的身影。

已形成產業鏈商機無限

除競技本身賽事活動外，亦帶動不少周邊產業，涉及文娛創作、電子遊戲開發、電腦電子技術研發、IP（文化產權）交易、電影等產業的發展。例如台灣電子生產商微星（MSI）近期股價創出2003年以來新高，分析指是因為微星在電競市場上處於領導地位，產品組合正確，公司今年6月營收達87.19億元新台幣，月增率達22.6%，創出歷史新高。預計在電競商機蓬勃發展下，下半年營收及獲利皆有望維持增長。另如在內地票房收入逾2.2億美元的電影《魔獸》，就是源自於暴雪娛樂的電腦遊戲《魔獸世界》。