抗擊新冠肺炎

打機王疫境衝出香港

亞運金牌得主盧子健 嘆港電競發展慢

新冠疫情令各行各業受到影響，就連近年方興未艾的電競行業也不例外。曾代表香港參加亞運會並奪得電競項目金牌的盧子健，最近數月失去了不少海外比賽機會。幸而台灣當地產業鏈較香港成熟，近日仍有線上比賽，令他的事業不至全面陷入冰封狀態。他希望香港政府與業界多舉行具規模的電競比賽，令本地電競選手有更好的發展機會，同時消除大眾對電競的誤解。

■香港文匯報記者 岑健樂

■全職電競選手盧子健於2018年亞運會奪得金牌。 香港電競總會供圖

■盧子健稱，《爐石戰記》是一對一作賽，在比賽期間沒有隊友可以依靠，往往需要每日獨自於室內練習數小時，鍛煉自己的比賽技巧。 網上圖片

與不少男生一樣，盧子健小時候已有打機的習慣。區別在於他不是玩玩而已，而是決心把興趣變成職業，立志成為一名電競選手。早於2013年底，他已開始接觸《爐石戰記》這款卡牌競技遊戲，玩家需要熟悉不同卡組的特性，從而考慮不同的戰略部署取勝。他發現遊戲「好玩、又適合自己愛思考的性格」，故對坊間的大型比賽躍躍欲試，其後於2018年印尼雅加達亞運會，憑該遊戲奪得金牌。

一戰成名 常出戰海外收入豐

與香港人較了解的多人線上競技遊戲《英雄聯盟》不同，《爐石戰記》是一對一作賽，他在比賽期間沒有隊友可以依靠，往往需要每日獨自於室內練習數小時，鍛煉自己的比賽技巧。而且當時電競首次納入亞運，只列作示範項目，因此他雖然跟隨香港代表團一同前往印尼雅加達參賽，但沒有獲配代表團制服，奪得金牌後亦沒有得到獎金。

一戰成名後，盧子健的收入主要由電競比賽獲得，與比賽表現成正比，繁忙時，一個月或需出戰數場比賽，而一年內亦需要多次飛往海外作賽，「歐洲、北美洲與亞洲都有」。若該年表現相當優秀，一名全職電競選手的年收入，甚至可能高達數百萬港元。去年他因為曾在一項國際賽中奪得亞軍，獲得獎金，故年收入達數十萬港元。

台產業鏈較成熟 仍有線上賽

新冠疫情爆發後，多個體育項目停賽，不少運動員的生活大受影響。盧子健也不例外，幸好於半年前已到台灣發展事業，因為當地的產業鏈較香港成熟。除日常比賽外，亦可透過從事賽事評述等職位獲得收入。

由於台灣當地產業鏈較香港成熟，近日仍有線上比賽，令他的事業不至全面陷入冰封狀態。他希望疫情能早日結束，令工作與生活回復正常。

盧子健慨嘆相對於內地、台灣與韓國，香港電競發展總是慢人一拍，而大眾又對電競的了解不多，「電競咪即係打機！」等傳統觀念仍深入民心。雖然特區政府與數碼港於數年前已投放資源發展電競，算是有個不俗的開始，但電競選手的真正受惠有限。

另外據他了解，即使是加入了戰隊作賽的電競選手，團隊內不同電競選手的收入，都可能有所不同，如表現相當平庸，可能一個月只有數千港元底薪。因此，雖然當全職電競選手擁有「彈性工作時間」，而且可將興趣變成職業等優勢，但仍需要與一眾「打工仔」一樣全力以赴，方能有良好收穫。

曾受父母阻撓 贏比賽態度轉

與不少年輕人一樣，盧子健的打機之路，亦曾遇到父母阻撓。「學生時期父母不太支持我，見到我成日打機就鬧，話我不務正業，像一個『廢青』。」但父母的態度由他贏得比賽後開始緩和，「知道我呢方面有啲成就後，佢哋無咁阻止我發展，但仍然未好了解（電競）」。至於相熟朋友，則對他成功於亞運奪金感動鼓舞，認為他好勁。

政府推動電子競技發展上的政策

■2017/18財政預算案

電競過去數年在本港和其他城市的發展迅速，甚至成為一個國際性的體育比賽項目。電競是一個具經濟發展潛力的新領域，有助推動本地遊戲市場和創科的發展（例如應用VR，即虛擬實景技術）。政府會邀請數碼港探討有關的最新科技及產品發展，研究進一步在本港推廣電子競技，實現電競業潛在的經濟效益。

■2018/19財政預算案

為推動電子競技產業發展，政府會向數碼港撥款1億元。數碼港商場將成為電子競技及數碼娛樂熱點，為電子競技比賽提供場地，業界也會在技術發展和人才培訓等範疇得到支援。

■2019/20財政預算案

預留55億元用作發展數碼港第5期，以吸納更多具實力的科技公司和初創企業進駐，也為年輕人提供投身創科界的途徑。擴建項目預計可提供約66,000平方米樓面面積，以及包括辦公室、共用工作間、會議場地及數據服務平台等設施。會着手進行法定城市規劃程序，以期項目最快可於2024年竣工。

業界回應

■香港電競總會會長楊全盛：

對上述措施表示高興，期望未來政府能將電競確立為正式體育項目，資助電競選手出外作賽，為港爭光。此外亦希望從教育入手，如讓青少年於中學階段參與電競相關活動與比賽，擴闊他們的社交圈子、視野甚至事業出路。

■電競選手盧子健：

特區政府與數碼港於數年前已投放資源發展電競，算是有個不俗的開始。希望政府與業界多舉行具規模的電競比賽，令本地電競選手有更好的發展機會，同時消除大眾對電競的誤解。

製表：香港文匯報記者 岑健樂

業餘電競選手收入接近零

■業餘電競選手Charles(左)與Gugu(右)。 受訪者供圖

香港文匯報訊（記者 岑健樂）業餘電競選手的日子也不好過。Gugu本身是一名羽毛球教練，於中學與大專院校任教，出於對運動的熱愛，打機時亦選擇了與運動相關的遊戲——eFootball PES 2020（中文譯名：世界足球競賽2020/實況足球2020）。他稱在疫情下大部分學校持續停課，現時接近零收入。

疫襲推遲比賽 打擊收入

去年12月28日新冠疫情尚未爆發時，Gugu與朋友Charles組隊參加了在CGA香港電競館舉辦的AESF e-Masters亞洲電競大師盃之eFootball PES 2020選拔賽，並獲得勝利，本來可於今年2月於四川成都與其他亞洲區電競選手一決高下。不料隨着今年初疫情於內地爆發，舉辦方將比賽日期延遲至今年8月舉行，地點待定。

對於此消息，Gugu表示無奈接受，同時將會於比賽前與Charles一起積極備戰，期望於復賽後取得好成績，為港爭光。由於Gugu不是全職電競選手，需要依賴電競獲得收入，因此電競行業「冰封」對他的直接打擊相對較小，不及年輕的全職電競選手，或是依靠電競界相關就業為生的員工。

政府抗疫基金杯水車薪

然而在疫情下，本職工作受到的影響無法倖免，由於大部分學校持續停課，因此Gugu現時接近零收入，而政府於第二輪防疫抗疫基金，向註冊體育教練，或者學校及社福機構擔任教練的人士，發放一筆過7,500元資助，實屬杯水車薪，幫助相當有限。他亦期望疫情能夠早日結束，使他的生活能回復正常。

雙重打擊 電競活動跌逾9成

■楊全盛稱，在雙重打擊下，香港電競行業面臨前所未有的嚴峻情況。資料圖片

香港文匯報訊（記者 岑健樂）香港電競總會會長楊全盛早前接受香港文匯報記者訪問時表示，在去年的修例風波與今年的新冠疫情雙重打擊下，香港電競行業面臨前所未有的嚴峻情況，電競活動的舉辦數量大跌逾90%至99%。這段時期有不少中小型電競相關公司無奈結業，例如他了解的一間電競公司本來有70至80名員工，現時只保留到10多人，其中不少由全職變成兼職。

楊全盛年輕時已有興趣打電子遊戲，但真正與電子競技（電競）結緣，是於2015年的香港電腦節，他於當時認識了電競，認為這項目具發展潛力，故與一眾志同道合的朋友於同年成立了香港電競總會。此後，他曾在2017年投資數百萬元於荔枝角D2 Place商場開辦電競主題酒吧Versus Stadium，該場地於2019年轉型為VAR Live，以VR（虛擬實境）遊戲為吸引力。此外，他亦有參與天使投資，投資了數千萬元於至少2家初創公司，主打VR相關遊戲技術。

楊全盛冀電競納體育項目

楊全盛表示，研發傳統電競遊戲與舉辦電競活動的公司競爭相當激烈，因此他的發展方向設定為VR技術、遊戲娛樂與電競的結合，冀能發展創新經濟與商機。他對政府與數碼港於最近4年推出不少政策與資源推動電競業發展表示高興，期望未來政府能將電競確立為正式體育項目，資助電競選手出外作賽，亦希望從教育入手，如讓青少年於中學階段參與電競相關活動與比賽，擴闊他們的社交圈子、視野甚至事業出路。

贊助商急跌 比賽難成事

不過，去年修例風波事件激發的社會衝突，加上今年新冠疫情打擊香港經濟表現，令本處於上升期的電競業突然「冰封」。楊全盛解釋，這主要有多個原因。首先，由於有香港電競選手曾於比賽勝利後，講出涉及政治的口號，令贊助商數目與金額急跌。由於現時電競比賽主要有贊助商支持方可成事，因此當他們決定縮沙，比賽就難以成事。

憂政治化窒礙行業發展

此外，修例風波亦導致一些遊戲商不肯給香港賽區的電競license（許可）。楊全盛坦言，遊戲商要顧及不同地區玩家的感受與市場發展，當他們放棄給license香港時，該款遊戲便不能夠於香港舉辦電競比賽。最後則是新冠疫情下，為防止疫情擴散而推出的「限聚令」，令不少電競相關活動迫於無奈取消或延期。

雖然特區政府先後推出多輪紓困措施與防疫抗疫基金救市，或可間接令業界受惠，但楊全盛認為，現時問題的核心在於電競業界難以舉辦活動獲得收入，故希望疫情與社會衝突能早日過去，令電競業的未來發展得以出現轉機。

電競業冰封 冀獲減租紓緩壓力

香港文匯報訊（記者 岑健樂）香港電競總會主席施前江早前接受香港文匯報訪問時表示，政府為了防疫而推出的14天停業措施與「限聚令」，令本港的電競行業差不多「冰封」，陷入全面崩潰的邊緣。他希望政府呼籲大業主減租，同時伸出援手間接協助，例如寬減差餉地租為期半年，稍為紓緩營運成本壓力；豁免電競業的能源開支；並以一次過撥款協助電競業活動轉型。

施前江：涉上千青年人就業

施前江透露，2017年至2018年是香港電競行業的順境時期，因為當時政府與數碼港推出政策支援行業發展。在這黃金時期，一年最多可以有數百個電競相關活動舉行，「差唔多日日都有」，帶動了不少產業與數以千計青年人的就業，例如網上直播旁述、場地管理、相關遊戲與IP產品的銷售等，對香港經濟發展有貢獻，絕對不是「玩物喪志」的「廢青」。

網遊疫境得益 無助電競行業

不過，受去年6月修例風波所引發的連串社會衝突，加上接踵而來的新冠肺炎疫情的雙重打擊，令電競相關活動的數目拾級而下，不少電競選手與相關行業的員工因沒有比賽而無法獲得任何收入，說是電競業界的冰河時期亦不算過分。

施前江續指，儘管近日新冠肺炎疫情令網上商業活動增加，而遊戲亦可於網上進行，但這只有遊戲軟件開發商得益，並無助於電競行業的整體復甦，因為電競比賽需要顧及公平性，以及現時技術所限，電競選手需要在指定場地共同比賽，而非各自在家中透過網路連線作賽。

調查：大部分收入劇減逾半

據了解，香港電競總會早前以問卷調查方式，成功訪問240名電競業界負責人，代表192間主要的電競公司。該會表示，過去數年特區政府積極推動電競發展，行業涉及合共1,000多名相關從業員，大部分是年輕人。調查顯示大部分電競公司和電競業人士因受疫情影響而收入損失超過50%，更有超過一半以上的公司正面臨或在1個月內出現財政困難而倒閉。

由於電競行業的相關員工人數不少，包括電競館、網吧及電競公司的前線、後勤、合約及兼職員工，為了「撐企業，保就業」，施前江促請政府透過防疫抗疫基金向電競行業伸出援手，挽救瀕臨倒閉的商舖及失業的員工，包括為電競行業員工提供臨時生活津貼，藉以顯示行政長官林鄭月娥與年輕人同行的決心，拉近政府與年輕人之間的距離。

■施前江希望政府可一次過撥款協助電競業活動轉型。 香港電競總會供圖