



香港現時有不少女子電競隊。資料圖片

「電子競技」一詞近年才開始為人熟悉，其實中國國家體育總局早於2003年已將電競列為正式的體育競賽項目，著名電競遊戲《英雄聯盟LoL》亦已面世近10年，電競產業價值數以百億人民幣計。在這方面發展較落後的香港最近終於加把勁急起直追，今年《財政預算案》破天荒撥款一億港元發展電競產業。香港電競總會會長、創新及科技諮詢委員會委員楊全盛早前接受香港文匯報專訪時指出，發展電競面對的最大困難是人們對電競仍存誤解，很多人仍認為電競等同「打電玩」及娛樂，不務正業；其實電競可以是專業且有前途的行業。

港電競

創+商機



文：香港文匯報記者 莊程敏 / 圖：莫雪芝

楊全盛指出，自從香港政府去年開始明言支持電競後，多了不少私人企業願意投資電競活動，行業發展較2016年大有改善。港府擬向數碼港撥款一億元（港元，下同），其中一半即5,000萬元將用作場地裝修，改建成可容納數百名觀眾的電競比賽場地，並加設高速寬頻等設備；另一半則會用作培訓及支持業界比賽。他對於港府終於採取實際行動支持電競感到高興，相信隨着香港的電競業發展，將會帶來更多商機。舉例電競賽事中除了涉及數以百萬元的硬件設備，有利於電競硬件服務商，一些周邊的服務如直播、旁述員和教練等亦會受惠。

選手需擅溝通 周邊人才短缺

楊全盛坦言，香港在電競行業方面的人才培訓長期缺乏，例如電競節目的拍攝難度不小，「除了對遊戲本身有一定認識，鏡頭亦比一般電視節目多，助導已經需要30個。」一個畢業生做幕後人員工資可達17,000元至18,000元。由於涉及專業及複雜工作，在人才短缺下亦很難「留人」；一個導演接一個工作項目的薪酬可高達6萬元。很多人以為電競選手皆為「宅男」，不擅溝通，其實電競是一項需要極強溝通技巧的運動，與隊友必須達到很好的協調。

高手出場收費 主播收入可觀

另外，楊全盛指內地有不少由電競行業衍生出來的平台主播，例如一位稱為「Miss」的人氣電競女主播，其身價已高達一億元人民幣；目前韓國較為出名的電競選手出場費達7位數。由於電競業的收入可觀，不少私人企業及明星藝人開始自資發展電競隊伍。「雖然香港的電競發展才剛起步，但相信產業慢慢發展成熟後，將能為香港帶來穩定的收入回報。」

他憶述，去年曾到北京「鳥巢」運動場觀賞過英雄聯盟的電競比賽，現場有近8萬人，除了門票收入外，相信龐大的人流亦能帶動各方面的消費。不過，該次比賽的交通配套略有不足，離場時需要兜一大個圈才可以到達地鐵站。楊全盛認為，香港作為旅遊城市，絕對有條件可舉行大型電競活動。事實上，香港去年已舉辦過百場電競比賽，預計今年的比賽數目會翻倍。

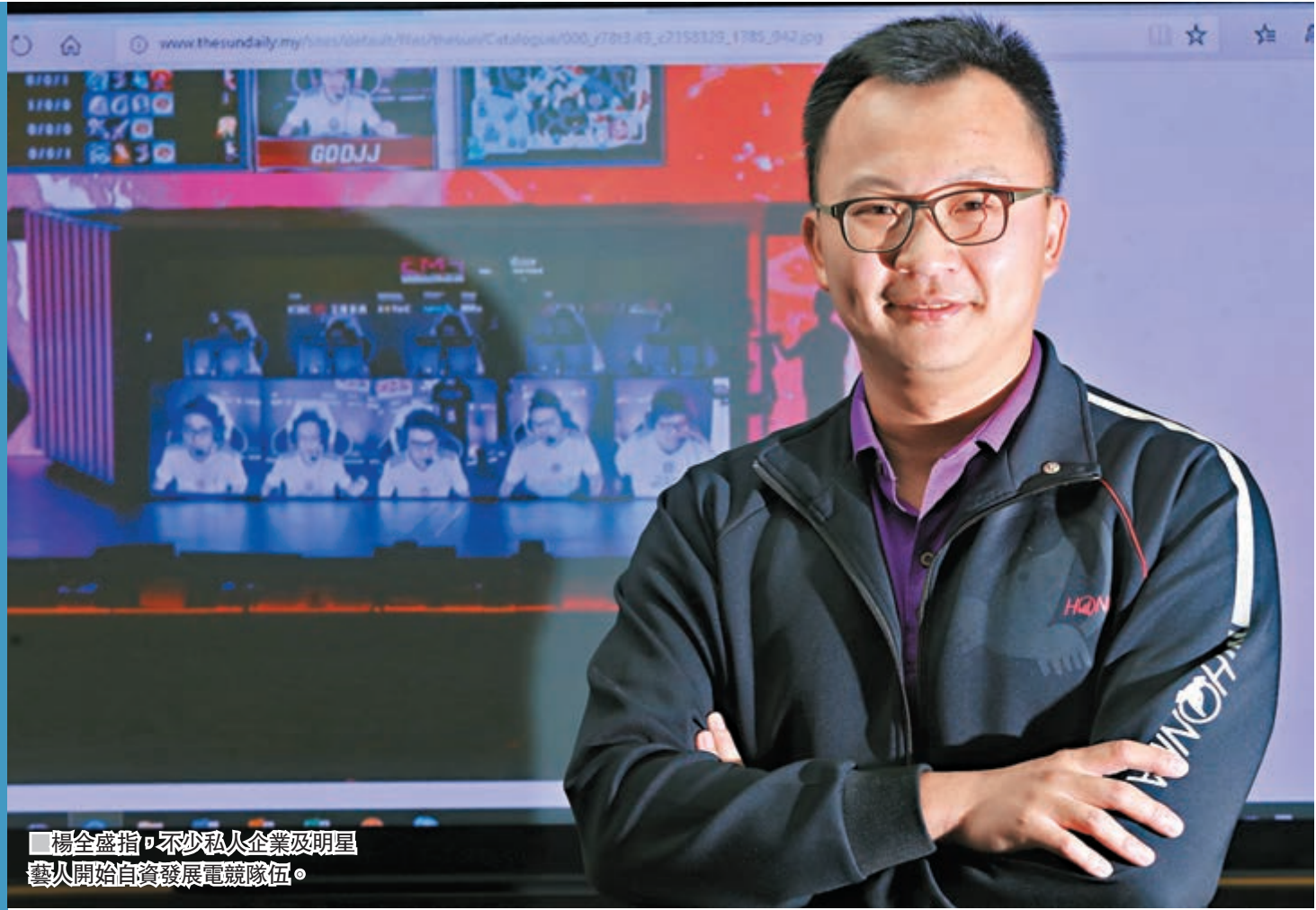
電競文憑開班 產業出路多元

至於有興趣的年輕人應如何入行？楊全盛指本港有專上學院即將推出電競管理（eSports Management）高級文憑課程，有興趣人士可以報讀。另外，目前修讀創意媒體課程的亦可以入行當直播平台的主播。然而，如果是想入行做電競選手的，最直接的方法當然是在遊戲中打入世界排名榜，屆時自然會有星探聯絡；亦可參與一些選秀賽。事實上，香港創新扶輪社於3月初舉行的「潮玩新興行業2018之創新科技篇」，吸引了200多名中學生參與。寶馬山扶輪社社長陳麗明指出，活動有不少學生對電競、咖啡烘焙及網上營商感到興趣。她指出，有研究顯示，只有20%學生能從事傳統專業的行業，多元化的新興行業發展正好為他們帶來更多就業機會。

育人才急起直追

楊全盛：電競有錢途 非不務正業

楊全盛指，發展電競除了硬件服務商，一些周邊服務例如直播、旁述員和教練等亦會受惠。



楊全盛指，不少私人企業及明星藝人開始自資發展電競隊伍。

電競不同電玩 不可「課金」變強

公平競爭

很多人疑惑電競到底是不是運動？港電競總會會長、創新及科技諮詢委員會委員楊全盛指，由於香港主流意見仍未承認電競是運動，所以平日要找一些體育場館舉行比賽也感到困難，部分場地更存在租金昂貴的問題。他去年與朋友合資600萬港元開設電競酒吧，未來會透過場地舉辦各種電競比賽及培訓用途。

2022年杭州亞運會將電子競技納為正式比賽項目，楊全盛最希望就是看到有香港隊參與並奪標。

他指出，人們需要弄清楚「電競」與「電玩」的分別，因為並不是所有遊戲皆可用作電競項目。電競遊戲須具備「公平競爭」元素，選手不能透過「課金」等行為令自己擁有優勢，例如大家熟悉的《俄羅斯方塊》遊戲，如雙方每個落下的方塊設置相同，便屬於電競遊戲的一種。國際奧委會（IOC）去年已發聲明同意電子競技可視為一種「體育運動」，但是否能進軍奧運則須進一步確認其內涵不能有違奧林匹克精神，保證電競符合奧林匹克運動的相關規章制度。其中包括反興奮劑條款、不能涉賭，以及不能被

操控等。

港發展電競具潛力

楊全盛指出，香港於發展電競方面有不少潛力，曾經有一位《英雄聯盟LoL》前世界冠軍選手Toyz就是香港人，但無奈是當年他要以台灣選手名義參賽，因為當年香港的電競仍未普及。早年亦有香港選手到國外參賽，因找不到贊助要自己出錢買機票。不過，現時已多了私人企業投資，如「英皇電競」今年將投資逾千萬港元，包括籌辦最少4個聯賽活動、開設電競學院及文憑課程，更會舉辦交流團到訪內地及台灣等。再者，香港的遊戲滲透率高於其他地區，所以絕對有潛質發展電競。他舉日本為例，雖然是盛產遊戲的國家，但電競長年發展不振，主要是因為日本政府不支持，獎金很低所致；現時港府態度很支持，相信會是一個好的開始。

