



# 潛力待掘未來可期 電競業界促改善生態 謀新「錢」途



2019年8月23日，2019香港電腦通訊節在香港會展中心開幕。本屆電腦節主題為「科技改善生活，開創無限可能」，眾多資訊產業的知名品牌參展。圖為眾多電競玩家參加電競大賽。資料圖片

## 行業探究

全球電子競技產業發展蓬勃，吸引不少青少年加入電競戰隊行列。香港近年急起直追，電競行業表現不俗，在國際比賽上取得良好成績，包括中國香港隊在第19屆杭州亞洲運動會奪得銀牌、香港代表在「Capcom Cup X」（以格鬥遊戲《街頭霸王6》為主題的全球錦標賽）奪得第二名、香港電競戰隊奪得第一屆2024電競世界盃（EWC）王者榮耀國際服全球第三名等。惟本港發展電競起步較遲，在法規、場地、觀念等方面都有提升空間。為進一步推動電競產業發展，被譽為「電競之父」的香港電子競技有限公司行政總裁鍾培生、中國香港電競總會會長陳龍盛等手執牛耳的業界人士，紛紛向政府提出多項建議，冀望進一步改善行業生態，為香港經濟打造新的亮點。

香港商報記者 唐信恒

電競業界人士向政府建議推動本港發展電競行業。資料圖片

香港電子競技有限公司行政總裁鍾培生接受本報專訪，談及如何推動本港發展電競行業。記者 崔俊良攝

全亞洲最大的綜合電競館「CGA香港電競館」於旺角麥花臣匯開幕。記者 馮瀚文攝



事實上，全球電子競技產業發展迅速，電子競技逐漸成為主流運動項目。第19屆杭州亞洲運動會首次將電競納入正式比賽，中國香港隊派出37名選手出戰七個項目，分別為英雄聯盟、王者榮耀（亞運版本）、和平精英（亞運版本）、刀塔2、夢三國2、街霸5和FIFA Online 4。而據《2023年度中國電子競技產業報告》顯示，在2023年，中國電競產業實際收入為263.5億元，在收入構成中，電子競技內容直播收入佔比最高，達80.87%。賽事收入、俱樂部收入、其他收入佔比分別為8.59%、6.42%、4.12%，行業未來的潛力相當可觀。

### 急需長遠電競場地

為了推動本港電競產業發展，特區政府在2018年財政預算案宣布向數碼港撥款1億元，當中約5000萬元用於將數碼港商場發展為一個本地電競及數碼娛樂熱點，包括改建部分商場設施成電競比賽場地。不過，業界人士指出，由於須提前向數碼港申請，並要花費一天時間改變商場原有布置，化作電競比賽場地，因此成本高昂。中國香港電競總會會長陳龍盛向本

報表示，在數碼港商場舉辦活動，須先支付10萬至20萬元預約費，並要招募人手進行布置工作，例如安裝觀眾席等，連同技術人員和網上直播，成本高達30萬至40萬元，認為業界急需長遠的電競場地。

### 納入體院培訓項目

同時，陳龍盛提到，港隊在夢三國2勇奪銀牌，另有多名選手在其他項目取得首八名的佳績，獲得每月生活津貼。他指出，國際有很多不同的電競賽事，遊戲種類多達數十種，需要更多運動員和教練，惟政府對電競未完全了解。他希望政府不要將電競視作一般運動，應加強對電競運動員的資助，並建議香港體育學院將其納入培訓項目，讓年輕人接受培訓。

香港電子競技有限公司行政總裁鍾培生接受本報專訪時表示，政府投資電競產業是好事，讓人們知悉打機的最高層次是參與電競賽事，而當電競賽事越受關注，選手就越可以維生。他希望政府在有賽事舉行時給予支持，例如喊出選手名字，為有天分年輕人帶來認同感與光榮感，這些選手就會更容易進入電競行業，為地區、為戰隊爭光，是低成本方式鼓勵運動員。

### 協助遊戲開發商改善生態

鍾培生續指，電競行業面對的最大問題，是沒有自己開發的遊戲，若政府只投資資源舉辦比賽或活動，只是間接令遊戲開發商得益，建議政府改善行業生態系統，例如提供資源予班主，讓班主有更多收入去培養更多選手。他指出，頂尖選手需要頂級待遇，港澳地區在人口或消費上不及內地或歐美國家，導致人才流失。

不過，鍾培生認為，政府不需直接給予電競戰隊金錢，假如缺乏政府資金，電競戰隊就無法維持營運，就不算是一門產業。因此當局可在其他方面協助遊戲開發商，令整個行業的生態更好，而不只是花錢舉辦活動。

## 青少年入行前 要有心理準備



港隊早前於杭州亞運電競項目《夢三國2》勇奪銀牌。資料圖片

青少年沉迷打機，過去會被標籤為荒廢學業，但隨着電子競技逐步發展成全球性的龐大運動產業，現時不少具潛質的青少年渴望加入電競戰隊，由「打機廢青」搖身變成電競選手，在國際電競賽事為香港爭光。多名電競界人士指出，電競選手是運動員，需要長時間進行重複動作及訓練，亦需在賽後進行分析，提醒有意投身電競行業的青少年作好心理準備。

由知名電競戰隊參與的比賽，單場直播賽事觀看人數隨時能突破百萬人。滙豐銀行早前宣布將於今年9月舉辦「滙豐One x T1《League of One》Party」，屆時LoL世界級電競隊T1及電競界傳奇Faker（李相赫）將親臨香港，與逾千名客戶進行見面會。儘管門票不作公開發售，但消息傳出後，引起本地電競迷高度關注。

### 社會對電競認知已出現改變

香港電子競技有限公司行政總裁鍾培生接受本報專訪時表示，電競戰隊能夠獲得銀行贊助，代表電競行業是可行的，但直言香港的電競戰隊，無論知名度、粉絲人數均不能與外國相比。

鍾培生介紹，公司旗下的電競戰隊在2013年設立，在最初成立的兩年，仍有家長反對子女成為電競選手，而現時每一場比賽都有家長到場支持子女，認為社會認知已出現改變。他計劃未來在香港舉行粉絲見面會，並會開發周邊產品，期望藉此讓商界得悉電競戰隊有凝聚力，對投資電競戰隊產生更大信心。

在推動業務發展方面，鍾培生不單在港

灣地區設立電競大樓，培育電競選手，同時在越南、印尼、泰國推出遊戲媒體，透過遊戲資訊或電競選手的知名度，協助內地或海外遊戲公司在東南亞發展。

### 冀港多舉辦電競賽事

鍾培生表示，由於香港申請簽證的程序簡單，希望未來能與遊戲公司進行商討，多在香港舉辦電競賽事或設立香港站。以一場普通賽事為例，他估計港澳地區線上觀看人數可達3萬至10萬人次，而國際比賽的決賽，甚至可達60萬至70萬人次。

中國香港電競總會會長陳龍盛指出，香港在發展電競粉絲方面走得比較慢，因為內地會發行周邊產品，例如電競選手簽名照片等，而外國電競賽事的内容亦較豐富，猶如演唱會般設有燈光效果，門票售價甚至超過1000元。他直言，雖然香港發展電競支持者只是剛起步，但相信會一路追上。他認為電競戰隊在吸引商業贊助時，需視乎戶的定位，若對方關注本地市場，都傾向支持本地運動員。

針對不少青少年有意投身電競行業，陳龍盛與鍾培生提出多項建議。陳龍盛指出，電競是一項運動，並不只是為了減壓，需要長時間進行相同動作或重複訓練，比賽後亦要接受教練分析，因此入行前要有心理準備，不是每日玩5至10小時就可以成為電競運動員，強調這是考驗意志的行業。鍾培生坦言，不建議青少年只是一味打機、不做其他事情，可以透過溝通讓家長了解他們玩的遊戲，倘若有天分便會有機會被戰隊挖角，否則就要把遊戲視為興趣。

## 退役電競選手分享從業體會

隨着電競產業興起，不少職業電競戰隊相繼在香港或鄰近地區成立，吸引有才華的青少年加入，追逐「電競夢」。綽號「蝦皮」的16歲中學生鄭業楷近月在美國夏威夷舉辦之手機遊戲世界錦標賽奪冠，令電競選手再次走進公眾視野，社會關注政府對業界的支持是否足夠、電競選手能否維持生計。

隸屬於香港電子競技有限公司的《英雄聯盟》電競戰隊「香港態度」（Hong Kong Attitude，簡稱HKA）是其中一支職業電競戰隊，兩年前從戰隊退役、綽號「TheMan冷麵」的余翰禮坦言，香港的電競業面對不少困難，強調政府的支援是必須的。

### 港人暫難組成戰隊

余翰禮表示，目前暫時未看到香港發展電競的可能性，因為香港缺乏整體的發展環境和資金支援，加上本地電競人才不如其他地區多，難以建立由香港人組成的戰隊，因此他們普遍選擇到內地發展。他續稱，目前的電競市場已被瓜分，至今仍沒有一個遊戲的職業聯賽是以香港作為主辦方。

余翰禮提到，韓國的

圖為余翰禮擔任電競選手期間的照片。余翰禮提供

