



◀◀ 電競比賽已成為國際注目盛事，大型賽事獎金高達千萬美元。圖為2016年LMS（英雄聯盟）夏季總決賽



「把握人生黃金時間做不後悔的事」



▲陳子俊（左）、何浩楠（右）投身全職電競選手，靠打機闖出事業 大公報記者林少權攝

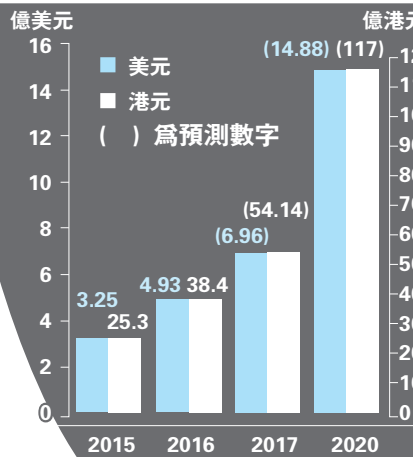
碩士棄醫打機 年賺50萬有錢途

「打機」不再是「廢青」標籤，靠打機闖出事業不是夢。90後中醫碩士生「棄醫打機」，月賺四萬多元，他坦言「把握人生黃金時間做不後悔的事」；平凡文員仔變身電競選手，收入大升近40%。打機「有錢途」，愈來愈多港青加入「戰團」，興趣變成新專業、新生意。研究數據預測，全球電競產業市場總收入將連續以四、五成幅度高速增長。「機」不可失，政府的財政預算案已點名推動發展電競產業，數碼港正在研究，今年中提交研究結果。

專題

大公報記者 葉漢亮

電競為全球帶來收益



90後何浩楠是中醫碩士生，自小熱愛打機，近年愛上電競手機遊戲《皇室戰爭》，更因表現出色成為全職電競選手，年收入約50萬元，平均月薪近4.2萬元。將應考中醫註冊試的浩楠說，「不會後悔成為電競選手」，更指出電競選手的黃金時期很短，「若錯過了便真的後悔」，盡全力打出好成績是他目前最關心的事。

文員變電競選手 月薪增40%

另一位90後的陳子俊，2014年於專業教育學院（IVE）畢業，因對電競有濃厚興趣，加入電競公司由文員做起，一次在午膳期間打機，被老闆撞見，發現他「打

得不錯」，提議他改變工作。子俊從此「靠打機搵食」，由「文員仔」搖身變為電競選手，不斷打機以提升水準，並參與開台直播。

子俊本身也愛彈結他，「節奏感打機」成為他的「獨門秘笈」，運用音樂節奏快慢起伏的特性，一邊享受遊戲樂趣，一邊打出好成績。

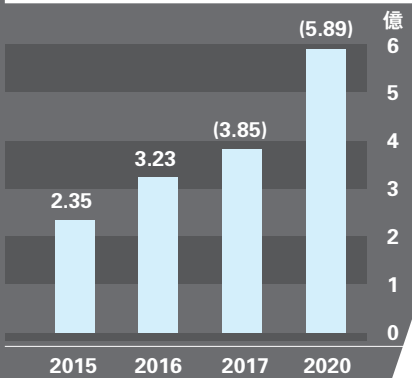
子俊說，轉業為電競選手後，工作不再沉悶，但為了勝出電競比賽，要不斷提升實力，伴隨而來的便是壓力，「成為電競選手壓力大咗，但仍十分享受」。現時他的月薪較擔任文員時大增40%，若其實力與知名度不斷提升，計及賽事獎金及直

播收益，收入可望更多。

全球電競去年收入近40億

全職電競選手為在國際賽事打響名堂兼贏取豐厚獎金，日練夜練，無可置疑，電競比賽已成為國際注目盛事，大型賽事獎金高達千萬美元。根據國際市場研究公司Newzoo早前公布研究報告，全球電競產業市場的總收入，2016年全年達4.93億美元，相當於38.5億港元，按年增長51.7%，預測今年全年達6.96億美元，較去年增長41.3%，而預計2020年更將達15億美元，相當於117億港元，複合年增長率35.6%，屆時電競觀眾人數料增至5.89億。

全球電競觀眾人數



資料來源：國際市場研究公司 Newzoo

「打機廢」研電競椅 月賣60張

要成為電競選手，首先要打機叻。三名90後侯澤勤、司徒軒明、王浚楠大學畢業後，用一年時間組隊打機，可惜無功而還，自認「打機廢」，卻不甘心離開電競界，憤而轉戰電競業，延續電競夢。

三人看準電競業發展迅速，各類的電

競配件眾多，例如電競滑鼠、電競鍵盤等已在市面出現，他們研究翻查資料發現，電競椅在本港的市場競爭較少，外國生產的電椅售價較高，於是用了近三個月摸索，成功設計價廉物美的電競椅，推出市場。他們研發的電競椅，外形設計新穎，椅身可以放平，用戶可全身平躺在椅上，在電競過程短暫休息，以藍、紅色較受年輕人歡迎。

公司開業至今約一年，電競椅每月賣出60張，生意額按季增加逾一倍，年營業額逾百萬元。他們未來會推出電競組合枱，具有升降功能，打機、工作「一椅通」。他們的目標是把品牌打造成電競界標誌，「令人一看該品牌，便聯想起我們」。

三人自中學時期認識至今近10年，打機可謂是他們的共同興趣。大學時期，三人各奔東西，分別在香港、加拿大、英國讀書，雖然分隔異地，但以電競作為平台，聚在一起，以電競繼續維繫逾10年的友誼。

「打機學院」兼教人生道理

政府決定推廣電競產業，但香港家長普遍仍認為「打機無前途」。香港學生電子競技總會主席梁雅姿坦言，曾舉辦電競聯校比賽，多達30間中學的學生報名參加，但大部分不獲學校批准，最終只有10間中學代表隊出賽。有學校不理解電競是什麼，而本港半年前出現首間「教人打機」

的學校，課程每堂三小時，以五堂為一單元，每單元學費1000元，至今已有100名學員。

嬌嬌女成立總會推廣

年僅19歲的梁雅姿正讀大學，嬌嬌女中學時代已迷上電競遊戲「英雄聯盟」，其後更成立總會推廣電競，「希望有天分嘅人有發揮機會」。

她說，曾舉辦電競聯校比賽，收到一間中學校方反映稱，即使願意讓學生參賽，但若得不到家長支持，校方亦無能為力。

梁雅姿明白上一代對打機的顧慮，她強調學生電子競技總會目的，正是「不希望有人用電競名義去沉迷打機」。電競選手需要一定天分，她以自己為例，即使「日打夜打」但「打極都唔叻」，而電競業不只需要選手，活動籌備、評述、教練等都可以是電競產業需要的人才。

電子競技學院課程總監方俊謙（別名

「底線」）指出：「打機絕對不等同電競。」他以現時熱門的電競遊戲「英雄聯盟」為例，「團隊配合、隊友溝通」便是職業與普通玩家之分，同時積極、正面的心態更是遊戲的致勝之道。學院不只教人打機，更教導學生人生道理，凡事要積極、正面應對。



▲電子競技學院課程總監方俊謙（後）教導學生電競技巧 大公報記者麥潤田攝

20歲退役 轉做主播 90後年薪八位數

電競業迅速發展，不少好手成為全職電競選手，亦有不少人認為電競選手的生命週期短暫，擔心退役後的生計。現年35歲的鄭禮，目前是「全職打機」維生，賺取約50萬元的年收入。90後盧本偉於20歲退役，轉型做主播，以年薪八位數字與內地電競直播平台「鬥魚」簽約。

電競業界指出，職業選手大多往內地或台灣發展。90後港人盧本偉於2013年與隊友贏得「英雄聯盟」全球總決賽亞軍，隨即急流勇退，在內地轉型為做電競主播，據悉年薪可達八位數字。

台灣的電競氣氛亦相當熾熱，知名台

灣藝人周倫杰熱愛電競運動，他並投資在電競界，更擔任旗下電競隊「J Team」隊長。「J Team」回覆本報記者查詢時稱，台灣目前頂尖的電競選手，未計賽事獎金，年收入已可達250萬台幣，折合約近港幣63萬元。

電競業在香港愈來愈受關注，曾經留學澳洲的鄭禮數年前回港，2013年成為全職電競選手，現時每年參加格鬥遊戲「街霸」電競比賽，平日則直播打機。他坦言自小熱愛打機，其中「街霸」更是「由細打到大」，對於現時可把興趣變為職業，形容是一件美好的事。

電競選手倡納運動員體制

「環球電競」行政總裁文健鋒表示，新一代在電子遊戲陪伴下成長，對電競的投入程度只會愈來愈多。他更指出：「電子遊戲是全球文化，足球、籃球、棒球等都受地區文化限制，不是全球都受歡迎，電子競技則可謂是全球都可接觸領域。」

旅遊發展局計劃今年八月在中環新海濱舉行的嘉年華活動，引入大型電競賽事，吸引旅客來港，但香港目前未有自行舉辦的電競賽，旅發局需向海外招標。

「電競選手納入運動員體制，報道體育新聞時一併報道電競新聞」，香港電子競技有限公司行政總裁鍾培生建議

，推廣電競應從日常生活入手，教育公眾認識何謂電競。

鍾培生的公司每年投資100萬美元培訓電競選手，其團隊設有醫生、營養師、教練等支援，規劃與其他職業運動員幾乎一樣。

數碼港料年中交研究報告

電競受新一代歡迎，但本港缺乏具規模的電競場地。他稱近年的電競比賽，報名人數、玩家、觀眾人數不斷攀升，其公司今年的營業額已超過千萬元，預計每年有20%增長率。

政府今年《財政預算案》已宣布，落實推廣電競，邀請數碼港探討有關的

最新科技和產品發展。政府消息人士當時透露，數碼港如需要額外撥款，可考慮從預留支援創科發展的100億元撥出。

政府資訊科技總監辦公室回覆本報查詢時稱，電子競技是具經濟發展潛力的新領域，有助推動本地遊戲市場和創新科技，如應用虛擬實景技術的發展，數碼港已展開相關工作，預期在今年中向政府提交研究結果。

本港的電競業界人士指出，台灣、韓國、中國內地的電競產業發展都較香港成熟，政府目前首要做好教育公眾「電競不等同打機」，將電競「正名化」為正規的體育競技項目，亦是推廣發展本港電競業的途徑之一。