



## 各地電競活動發展狀況

- 國家體育總局2003年將電競列為體育運動
- 電競戰隊不少由「富二代」組建
- 每年舉辦全國電子競技大賽

- 電競產業納入「運動產業發展條例」
- 每年舉行全地區電子競技公開賽
- 設有官方電競組織CTeSA



◀韓國經歷亞洲金融風暴後，向娛樂文化產業轉型，銳意發展電競業

- 國企投資電競職業隊
- 空軍設立「電子計算特技兵」讓服役選手參加
- 向退役選手提供資優生名額進大學
- 設有完善選手提拔制度
- 國企會提供職位予退役選手

韓國

- 英國設有電競聯會，隸屬文化傳媒體育部

- 法國新法規認可電競為嶄新行業

- 美國部分大學設有電競獎學金，獎學金部分來自遊戲商

歐美

▶韓國建立了一個完善電競比賽制度，令遊戲得到「增值」，從而吸引更多玩家



特區政府今年初發表施政報告，首次提到研究推廣電子競技，香港頓時掀起電競熱。然而，本港電競發展相比亞洲其他地區可說是「由零開始」。目前韓國是區內電競龍頭，政府早於1999年成立韓國電競協會（KeSPA）主導發展。香港可借鏡韓國，由政府機構協助市場發展，迎頭趕上，力爭在亞洲佔一席位。業界建議，香港須設地區聯賽吸引人才，繼而選出優秀團隊參加內地或台灣的聯賽，形成晉升梯階。

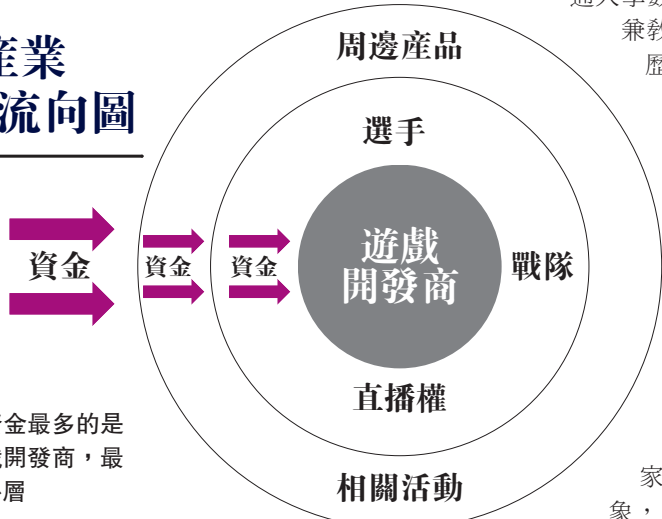
## 電競錢途系列之二 >>>

大公報記者王嘉傑

# 設獨立部門統籌 組聯賽廣吸人才

# 韓國廿年經驗 值不值得學？

## 電競產業資金流向圖



註：吸收資金最多的是核心的遊戲開發商，最少的是最外層



## 總統競選廣告滲入電競元素

韓國電競文化植根民間，從剛過去的韓國總統選舉可見一斑。當時的候選人均以電競為主題作競選廣告，這反映到該國由上而下都十分重視電競。反觀香港，卻缺乏這方面文化。

韓國總統大選期間，代表正義黨的沈相奵製作了滲入「門陣特攻」元素的競選廣告。現任韓國總統文在寅當時的競選團隊，也發表了兩張自行設計的「星際爭霸」遊戲地圖，內中包含了文在寅的名字。

當然，韓國政府對電競的支援不僅限於口頭，國企的投入，學校的支援比比皆是，而且還成立一個具市場觸覺的管理機構KeSPA，大力發展電競。梁世佑表示，早年，KeSPA和遊戲開發商Blizzard合作，催動韓國電競產業興起，KeSPA還負責選手的生涯規劃、比賽場地安排，以及勞工保障等不同議題，讓電競有了一個正面形象。

一向研究電玩文化的台灣交通大學數位動畫文創學程負責人兼教授梁世佑表示，韓國經歷1998年亞洲金融風暴後，向娛樂文化產業轉型，加強遊戲本土化，完善網絡基建，並由文化部成立KeSPA主導電競發展。如今韓國已為電競界翹楚，外界開始研究KeSPA是如何幫助韓國成為電競強國。他續說，KeSPA的組織章程和內部系統，是許多國家及地區相關協會學習的對象，日本的JeSPA便是一例，其組織章程與之非常相似。

### 政府一條龍主導發展

KeSPA除了讓電競在韓國獲得認可，還主導了比賽的規則、與遊戲開發商的談判，以至選手生涯。美國麻省理工學院比較媒體研究系教授Taylor表示，KeSPA負責比賽的轉播權，給予比賽官方認證，安排場地及裁判等。透過建立一個完善的比賽制度，令遊戲得到「增值」，從而吸引更多玩家，因此開發商也願意與政府合作。梁世佑補充，KeSPA負責選拔電競選手，並設立社會保障制度，讓選手退役後能展開第二人生，包括讓他們更易重返校園。

此外，KeSPA還負責電競選手的「勞工保障」，與知名遊戲「英雄聯盟」開發商



▲梁世佑表示，韓國是當今電競界的翹楚

Riot簽訂條約，要求與職業隊和選手最少簽約一年。KeSPA亦會調查欠薪職業隊，保障選手生活，並提供財務支持和實習機會，培養記者報道電競賽事，令業界發展更全面。

另外，韓國的國企積極參與電競活動，其中五家大型國企包括CJ集團、大韓航空、三星、SK電訊及韓國通訊都有電競隊。2013年以來，電競界其中一個重要錦標賽「英雄聯盟全球總決賽」都是由三星及SK電訊包辦冠軍。Taylor表示，國企投資電競隊後發現，消費者對他們的品牌有正面印象，以國企支援電競是區內其他對手所沒有。

### 本地聯賽可銜接兩岸

目前香港政府對電競的研究交由數碼港負責，但電競的管理卻不屬於任何一個政府部門，涉及的議題將由政府不同部門，如康文署、勞工處、資訊科技署負責，導致日後發展容易出現權力分配的混亂。因此，香港可參考韓國成立一個獨立部門，專責電競相關推廣、培育、勞工保障及場地管理等事宜。

除了設立管理電競的部門外，CGA創辦人周啓康建議，香港應建立一個常規電競聯賽，例如按現時十八區劃分，每區有類似足球的青訓系統，分區有定期比賽。他補充說，現時香港沒有定期的聯賽吸引職業隊及選手留港發展，故可將本地聯賽定為內地及台灣聯賽旗下的次級聯賽，讓表現好的職業隊能夠升級至兩地的聯賽，確保香港電競市場持續發展。



◀KeSPA積極培育大學生電競記者。圖為KeSPA主席全秉憲（前排左二）與大學生記者合照

## 韓首屈一指 中國迎頭趕上

韓國電競的成功，令鄰近的中國內地、中國台灣，以及日本也愈來愈重視電競。其中內地將電競列入體育運動項目，並將之納入高等教育一部分，短短三四年間已迎頭趕上。台灣方面，由於遲遲未有為電競「正名」，在發展上較區內其他對手差了一大截。前車可鑑，香港在發展電競的政策上，應吸取內地及台灣的經驗，揚長避短。

電競在亞洲區內的發展，梁世佑說，韓國首屈一指，以國家力量支援發展，如國企持有職業電競隊伍；中國內地則以私人投資主導，不同省份對電競的支持都不同，市場較為細碎化，電競產業集中在一線城市，是由下而上的發展方式。

他續稱，中國內地的戰隊與韓國相比，前者不少是由「富二代」組建，卻不如韓國是由大批國企參與組成。然而，中國國家體育總局體育信息中心每年主辦官方電競賽事，比賽分大眾組、學生組及職業組，由各地城市賽至全國決賽，比賽遊戲多樣，包括「英雄聯盟」、「FIFA」、爐石傳說等。

台灣方面，非官方機構台灣電子競技聯盟（TESL）每年舉辦不同電競聯賽。知名電競遊戲「英雄聯盟」設有台灣賽區聯賽，吸納大批香港好手加入當地職業隊，也有港人組建電競隊參加該聯賽。其中，台灣戰隊TPA奪得「英雄聯盟」世界賽冠軍後，當地政府宣布職業電競選手可免兵役。

不過，台灣及後沒有太多政策協助電競發展，直至最近才將之納入「運動產業發展條例」。梁世佑認為，台灣目前是以選手帶動行業發展。

日本遊戲發展成熟，但在電競市場卻未展現出與之匹配的實力。梁世佑解釋，日本的市場與玩家遊戲取向截然不同，自身的遊戲文化根深柢固，導致海外電競產品難以進入，電競產業無法興起。然而，當地已作檢討，並參考韓國，成立JeSPA管理電競發展。

賽遊戲多樣，包括「英雄聯盟」、「FIFA」、爐石傳說等。

台灣方面，非官方機構台灣電子競技聯盟（TESL）每年舉辦不同電競聯賽。知名電競遊戲「英雄聯盟」設有台灣賽區聯賽，吸納大批香港好手加入當地職業隊，也有港人組建電競隊參加該聯賽。其中，台灣戰隊TPA奪得「英雄聯盟」世界賽冠軍後，當地政府宣布職業電競選手可免兵役。

不過，台灣及後沒有太多政策協助電競發展，直至最近才將之納入「運動產業發展條例」。梁世佑認為，台灣目前是以選手帶動行業發展。

日本遊戲發展成熟，但在電競市場卻未展現出與之匹配的實力。梁世佑解釋，日本的市場與玩家遊戲取向截然不同，自身的遊戲文化根深柢固，導致海外電競產品難以進入，電競產業無法興起。然而，當地已作檢討，並參考韓國，成立JeSPA管理電競發展。

## 韓長遠眼光拓娛樂產業

電競實際上只是幫助遊戲產品推廣。政府必須明白推廣電競最終目的，是培養遊戲氣氛，從而帶動出產更多本土遊戲，建立自身的軟實力。

現時能作為電競的遊戲，主要包括「英雄聯盟」、「爐石戰記」、「FIFA」等，都是美國的遊戲開發商開發。開發「英雄聯盟」的美國公司Riot Games，早於2011年成為騰訊（00700）子公司，被視為騰訊海外收購最成功的案例，為騰訊帶來豐厚收入。

梁世佑指出，當一款遊戲推出而又能納入電競，遊戲開發商不單從銷售上得益，也可從賽事轉播、選手比賽、網上實況的玩家中，間接獲得更多收入。從宏觀來看，一款成功的遊戲能帶動地區自身的軟實力，去年巴西奧運會閉幕禮上，日本以知名遊戲主角「超級瑪利歐」作宣傳，展示了該國的軟實力。

因此，梁世佑認為電競比賽有助遊戲發展，繼而令

遊戲商製作更多不同的遊戲，並有效推動經濟增長及軟實力。

### 港宜吸內地遊戲開發商

雲端與流動運算專業人士協會會長陳家豪亦有類似看法。他認為，電競是促使香港發展電子遊戲產業的一個契機，然而香港目前沒有多少開發遊戲的人才，可先從吸納內地遊戲開發商來港建立基地做起，再而帶動整個遊戲產業發展。

除了電子競技，近十年間韓國娛樂文化事業發展同樣迅猛。單計近年韓國的娛樂節目在世界的影響力，可說是取代了同區的日本。發展娛樂文化事業，是韓國當年為擺脫「中等收入陷阱」的其中一個產業升級投資。這反映韓國政府在發展電競的時候，不只將眼光放在舉辦電競比賽，而是重視整個娛樂文化產業的長遠發展。



▲電競比賽觀眾之多，堪可與NBA觀眾相比

電競比賽觀眾之多，足可與美國職業籃球聯賽（NBA）或全球各地足球職業聯賽的觀眾相比，然而很多職業電競隊都處於虧損之中。梁世佑解釋，由於大部分錢都流向電競遊戲開發商的版權費上，換言之，