香港電競產業，蓄勢待發，未來值得期待

▲《爐石傳說》的選手盧子健代表香港獲得雅加達亞運電競金牌

▲二〇一八年英雄聯盟世界大賽，中國的Invictus Gaming戰隊獲得冠軍
Invictus Gaming戰隊供圖

作為娛樂產業的樞紐，香港在電影、流行音樂、漫畫等產業上曾處於世界前端。進入新世紀，電子競技逐漸成為世界遊戲產業的風向標。衡量一個國家或地區的遊戲產業，往往以電子競技為標尺。香港的電子競技產業，卻由於各種因素，未能引領世界電子競技的潮流。

國產遊戲 系列④

大公報記者
吳至通　李磊澤

香港電子競技發展的濫觴，自然要從香港遊戲的歷史說起。早在上世紀九十年代以前，香港一些遊戲如Gameone的《叮噹大富翁》便曾銷往內地與台灣市場。總體來說，九十年代以來，香港產生了諸如「Gameone」（智傲集團，前身爲一九九三年成立的遊戲工作室「勁一番」）、「火狗工房」等一些典型的本土遊戲開發公司。在二十一世紀後的互聯網時代，火狗工房的《愛神餐館2》還一度登陸日本的主機遊戲市場。但過了本世紀頭十年後，互聯網與智能電話技術的發展，使得這一情況發生了很大的轉變。

香港電競總會會長楊全盛認爲，香港電子遊戲的發展經歷了由電腦遊戲到手機遊戲的轉變。九十年代起，以《小朋友齊打交》爲代表的電腦遊戲是香港遊戲市場的主流，二〇一〇年後，香港的遊戲開發商主要專注於「手遊」的開發，如手機遊戲公司Madhead開發的《神魔之塔》等，同時也有小部分遊戲公司開發VR（視覺）遊戲。

起步晚謀轉向

香港的遊戲產業現今的總體規模並不大。楊全盛感嘆道：「遊戲公司大多以中小型企業爲主，公司規模大多以幾個人到幾十人爲主，並且數量不斷下跌，到二〇一六、二〇一七年間，香港遊戲公司大約還剩一百餘間，加上一些互動設計型的公司，總數也不過一百三十二間，遊戲從業員也不過一千人左右。」他認爲這是因爲香港本地缺乏足夠的市場，而且高昂的勞動力及地租成本，使得這些遊戲公司難以爲繼。在這種條件下，專業人才需求更少，市場更廣闊的電子競技業，成爲了現今香港遊戲的選擇。

香港的電子競技起初以PC網絡遊戲《英雄聯盟》（League of Legends）爲主，之後又向手機遊戲發展。二〇一三年，香港成立了第一支職業電競隊伍「Hong Kong Esports」（現名「Kong Kong Attitude」）。國際賽場上也不乏香港電競選手的身影。譬如二〇一二年《英雄聯盟》第二屆全球總決賽冠軍隊伍「台北暗殺星」中的劉偉健（Toyz），代表內地電競隊伍OMG殺入第三屆《英雄聯盟》全球總決賽的王柏勤（Tabe），以及在今年雅加達亞運代表香港奪得首枚亞運電競金牌的《爐石傳說》選手盧子健，都是香港電競愛好者耳熟能詳的名字。

▲香港電競總會會長楊全盛接受大公報記者訪問　大公報記者吳至通攝

▲香港電子競技選手劉偉健（Toyz）

▶《神魔之塔》是香港出品的手機遊戲

香港不僅曾出產優秀的電子競技運動員，作爲以服務業爲主的旅遊城市，香港在電子競技服務業上也有得天獨厚的優勢。「我們有世界一流的比賽場館，世界名列前茅的網絡速度以及相對較爲寬鬆的管理政策。」楊全盛自豪地說道。如同承辦一流的體育賽事，香港承辦電競比賽已不是什麼新鮮的事，例如二〇一六年在亞洲國際博覽館舉辦的《英雄聯盟》LMS總決賽，就吸引了超過三千名觀衆。而就在二〇一七年八月，香港第二十屆動漫嘉年華在紅磡的香港體育館成功舉辦了「香港電競音樂節」，這推動了今年「香港電競嘉年華」的舉辦。

就遊戲市場而言，香港本土缺乏足夠龐大的市場（據城市大學的一項調查，香港本地的遊戲經常性玩家約爲三十萬人）。因此香港本土的遊戲開發商仍把目光瞄準了香港以外的市場。比如《神魔之塔》，主要的市場還是在內地和東南亞。值得一提的是，開放性的市場，一直是香港發展電子遊戲的優點。一些在內地不能申請收費牌照的遊戲，在香港便沒有這些限制，例如當下風靡全球的《絕地求生》。

雖然香港目前在電競發展上有一定的成就，但一些因素仍然阻礙了電子競技乃至整個香港遊戲產業的發展。畢竟香港電競發展總體起步相對較晚，政府對於電競的關注也是近兩年才開始，在管理電子娛樂相關的法律方面，還未有進一步的調整。

楊全盛直言不諱地指出，現有的《遊戲機中心管理條例》已經非常過時，傳統的遊戲機中心大多已經銷聲匿跡，而舊有的條例未能很好地區分「遊戲」與「電子競技」的概念，實際操作起來便困難重重。例如一些電子競技場館未能納入《遊戲機中心管理條例》的管理範圍，其負責人便很容易成爲「無牌經營者」。這一政策導致香港現在沒有一個合法的、正式的電子競技場館。

籲投資促發展

作爲電子競技從業者，楊全盛認爲，香港不僅需要有舉辦世界一流比賽的能力，而且還需要有高水平的電子競技聯賽，「一個良好的電子競技聯賽代表着一個地區良好的電競生態環境。」他希望有更多的投資者關注本地聯賽的發展，這樣才能吸引和發掘更多的本地優秀的電競選手。而在政府施政層面，楊全盛希望政府不僅要盡快落實關於專業電競場館牌照發放的政策，更要盡快完善電子競技相關的法律。更重要的是，香港政府應該盡快將「電子競技」納入正式的體育項目。他坦言「在內地，電子競技運動早在二〇〇三年已被中國國家體育總局列爲第九十九個正式體育運動項目，而香港始終未能承認電子競技的體育性。因此在申請活動場館時，組織者無法適用政府關於體育場地的申請優惠政策。」楊全盛亦希望香港電子競技行業能夠進一步專業化、職業化，他希望電子競技行業能夠給更多年輕人帶來良好的發展機會，只有這樣才能推動社會對電子競技的認可。

根據羅兵咸永道的報告，香港本年度電子遊戲的收入約爲八點三億美元，預期到二〇二一年收入超過十億美元。電子娛樂行業帶來的巨大收入使得香港政府以及一些知名人士開始對電子競技產生更多的關注。在去年九月，霍啓剛當選亞洲電子體育聯合會主席，而財政司司長陳茂波在本年初發表的二〇一八至二〇一九年度《財政預算案》中就承諾會向數碼港撥款一億港元推動電子競技發展，香港電子競技展現出來的潛力會否使得香港在這個新興行業中再次引領潮流，令人期待。

（完）

下期「3C科技」將於12月25日刊登

電子競技是什麼？

話你知

電子競技（英語：eSports）是指使用電子遊戲來比賽的體育項目。電子競技運動就是利用電子設備（電腦、遊戲主機、街機、手機）作爲運動器械進行的、在操作上強調人與人之間的智力與反應對抗運動。荷蘭市場分析公司Newzoo的二〇一七年全球電競市場報告指出，全球電競市場收入達到近七億美元。電競產業產生的經濟效益發展迅速，英雄聯盟世界大賽（League of Legends World Championship Series）是現在全球觀看人數最多，獎金最高的電子競技項目之一，二〇一八年英雄聯盟世界大賽於韓國舉行，有超過一億觀衆同時觀看總決賽。最終冠軍爲來自中國的Invictus Gaming戰隊，獎金逾一百三十萬美元。

現時電子競技已經作爲體育項目爲越來越多的國家所承認。二〇一七年亞洲室內暨武藝運動會以電子競技爲表演項目，二〇一八年亞洲運動會添加了電子競技示範項目，當中分爲團體項目及個人項目各三項。在世界各個國家中，韓國被認爲是電子競技最強的國家，有着最完善及龐大的職業電競體系，而在中國內地，繼二〇〇三年被列爲國家第九十九個體育項目之後，近年來，一些大專院校開設了電子競技專業。亞洲奧林匹克理事會（OCA）在二〇一七年宣布，電子競技將在二〇二二年杭州亞運會，成爲正式比賽項目。

▲香港選手王柏勤（Tabe）（左一）代表內地電競隊伍OMG殺入第三屆《英雄聯盟》全球總決賽

▲二〇一八香港電競音樂節

結語

香港的人口僅有七百餘萬，遊戲玩家更是其中的少數。據城市大學的一項調查，香港本地的遊戲經常性玩家約爲三十萬人。而中國電子競技的整體起步相較韓國、美國等發達地區已較晚，而香港的電子競技起步更落後於內地與台灣，人口因素導致香港的電子競技運動選手較少。誠然一些天賦極佳的選手能夠脫穎而出，但如指望香港選手能夠在各個項目的電子競技比賽中表現優異，無疑有些不現實。對專業人才需求較少，能利用香港獨特優勢的電子競技服務業，成爲業界所期待的未來發展方向。

◀二〇一七香港電競音樂節