

電子競技創富傳奇 雷蛇上市爆紅揭秘

羅悅軒、曾凌軻

http://www.yzzk.com/cfm/content_archive.cfm?id=1510199563048&docissue=2017-46

2017年11月19日 第31卷46期

以電子競技（電競，eSports）玩家為服務對象的雷蛇公司（Razer）在香港上市，掀起熱潮，反映電競已成創富活動。電競從過去負面的「電子海洛英」發展為一個專業、有制度、有商業價值的「競技項目」，Dota2 遊戲累積獎金逾億美元。中國電競選手表現優異，李鵬等五位選手是一六年全球最高獎金前五名。電競列入二零二二年亞運項目。台灣將電競列為政府支持的體育活動。



英雄聯盟在北京長城的燈光匯演



英雄聯盟 S7 世界賽總決賽（圖：法新社）



雷蛇公司創辦人及 CEO 陳民亮（圖：新加坡報業控股）

曾幾何時，沉迷於電子遊戲的孩子被貼上壞孩子或宅男的標籤，但誰料到，如今以電子遊戲來比賽的電子競技（eSports），已成為創富的玩意兒，並打破父母輩的刻板印象，被國際認可成為一項運動，以電競玩家為主要服務對象的雷蛇公司（Razer）更掀起股市狂潮，創造巨大財富。

雷蛇公司乘著電競大勢，十一月一日在香港首日公開招股，作為香港第一隻「電競概念股」，雷蛇公開發售的集資額約四十二點五億港元、超額認購逾六十四倍，成績不俗。據估計，雷蛇上市後的市值將達到二百五十億港元以上。香港富商、長和系主席李嘉誠更與雷蛇組成戰略聯盟，投資超過五千萬美元，新加坡政府投資公司也認購了二千萬美元股份。

雷蛇由新加坡人陳民亮與美國人 Robert Krakoff 於一九九八年創立，總部在美國，主打鍵盤、滑鼠、耳機等電腦外設，尤以電競專業等級為主，售價動輒上千元，對象多是電競發燒友。同時，據陳民亮介紹，雷蛇更是世界上唯一一家集遊戲硬件、軟件與服務於一身的電競公司，因此雷蛇在亞洲、歐洲及美國都是絕對的龍頭。雷蛇更是世界上第一批贊助電競職業戰隊及玩家的企業之一，帶動了整個電子競技行業的發展。雷蛇目前贊助了熱門網遊《英雄聯盟》(League of Legend) 三屆世界冠軍、韓國的 SK Telecom T1，以及全球累積獲得最高電競獎金的戰隊 Team Liquid。

雷蛇的崛起，完全建基於電競的日漸蓬勃。在很長一段時間裏，電競都被外界標籤為「無所事事」、「誤入歧途」、「逃避現實」、「耽誤學業」。但近年來的一連串發展，都表明電競已從過去的「電子海洛英」發展為一個專業、有制度、有商業價值的「競技項目」。二零二二年杭州亞運會把電競項目列入範圍，「Dota2」和「爐石傳說」兩款遊戲更被列為第五屆亞洲室內武道運動會比賽項目。國際奧林匹克委員會在今年的第六屆奧林匹克高峰會後也發表聲明指出，「電子競技可以被視為是一種體育運動 (sporting activity)」。在台灣，立法院會近日三讀通過《運動產業發展條例》部分條文，首度將電子競技業、運動經紀業納入運動產業，未來電競選手將比照運動項目，享有國家隊選拔、培訓、賽事以及國光獎章等資源。

這意味著電子競技開始步入國際主流體育賽事行列，甚至在未來有機會步入奧運會的殿堂。而在此之前，獲得 Dota2 世界冠軍的中國電競戰隊 Wings 更在二零一六年和拳王鄒市明、桌球選手丁俊暉並肩爭奪中國體育界的「勞倫斯獎」。

在現今的電競世界裏，Dota2 和英雄聯盟是中國具有最大玩家基數的兩款遊戲，也是全球累積獎金最高的兩款電競遊戲，Dota2 共累積一億二千八百零二萬美元、英雄聯盟則有四千八百四十萬美元。兩者遊戲模式類似，以五對五的回合制進行，兩隊隊員分別從上百支遊戲角色裏面挑選自己每局的角色，矩形的地圖裏以對角線為界，左下和右上分別是兩支隊伍的基地，而決定兩支隊伍勝負的主堡則處在矩形的左下和右上兩個頂點，雙方需用盡一切方法攻破對方主堡以獲取勝利。為保護主堡而衍生出的一系列攻防戰略、隊伍角色搭配以及玩家的精妙操作，成為賽事的最大看點。

二零一六年在美國西雅圖舉行的 Dota2 賽事 The International Championships (TI6) 現場，上萬名觀眾在暗紅的燈光中湧動，進入決賽的十六支隊伍的隊旗在偌大的賽場上方飄蕩，主持人站在冠軍獎杯「不朽盾」旁邊用微微顫抖的聲音歡迎著來自世界各地的隊伍到來，伴隨著主持人介紹聲音的，是觀眾震耳欲聾的歡呼聲和尖叫聲。來自中國重慶的戰隊 Wings 最終以三比一的成績擊敗了美國 Digital Chaos 戰隊奪冠，拿走了 TI6 的九百一十二萬美元獎金，Wings 隊伍的核心「iceice」（李鵬）因此成為二零一六年全球電競玩家收入排行榜第一位，是中國目前獲比賽獎金最高的電競選手，總共獲得一百九十九萬美元。

這場被玩家們稱為 TI 的比賽是 Dota2 每年舉辦、最具權威性的賽事，自二零一一年起已經舉辦了六屆。Wings 並非第一支取得該遊戲世界冠軍的中國隊伍，就 TI 來說，此前 Invictus Gaming、Newbee 分別在二零一二和二零一四年拿過冠軍。而這一次，首次參賽的 Wings 就打敗了這些前輩，這或許可以解釋為什麼電子競技會被國家列為體育項目，甚至被列入杭州亞運會項目。

現場上萬的觀看人群、線上逾千萬收看直播的網民、激情澎湃的解說、電競隊伍出其不意的勝利或失敗，每一環都和一場激動人心的體育賽事別無二致。就獎金而言，單個電競比賽的獎金已超過一般體育賽事、媲美頂級足球或籃球比賽，根據電競網站 E-Sport Earning 統計，二零一七年全球十大最高獎金的電競國家頭三位依次是中國（一千二百八十四萬美元）、美國（一千一百八十五萬美元）、韓國（六百八十四萬美元），中國更是從二零一四年起蟬聯榜首至今。

但官方舉辦的世界性比賽只是電競產業的冰山一角，海面下是龐大的遊戲人群和虎視眈眈的資本。據 E-Sport Earning 的數據，二零一六年全球總共有四千二百零九項賽事、活躍電競選手有一萬四千八百七十名、獎金總數高達九千六百萬元；據遊戲市場調研公司 Newzoo 預計，到二零一九年，全球電子競技觀看人口將達到二點一五億，其中百分之七十三在三十五歲以下。

名人富商紛投資電競

如果說萬達集團「少主」王思聰投資電競、台灣歌手周杰倫成立自己的「J」戰隊多多少少還有個人愛好成分，那麼以收益為導向的資本就不是如此了。李嘉誠旗下的維港投資在今年五月投資雷蛇五千萬美元、中國電商巨頭蘇寧和京東分別買下自己的戰隊、韓國 SK 電訊和三星持續冠名和投資電競俱樂部，今年兩隊的英雄聯盟分部更會師英雄聯盟世界賽的北京鳥巢總決賽。加入的資本玩家們甚至還包括政府，香港政府今年推出的《財政預算案》指出，電子競技在香港迅速發展，具經濟發展潛力，將帶頭推廣電子競技作為新產業；旅遊發展局更率先獲得七千萬港元撥款來舉辦八月份在紅磡體育館的電競音樂節。

電競商業世界主要角色

在電競的商業世界中，存在賽事方、贊助方、遊戲運營商和電競隊這四個主要角色。「辦比賽有觀賞性，贊助商就願意投。舉辦方用贊助給的錢去辦比賽，隊伍是表演者。遊戲廠商舉辦比賽主要是保持遊戲熱度。」電競隊 NTG 的教練不平說。以今年的英雄聯盟第七季世界賽（S7）為例，今年美國拳頭公司（遊戲開發商）首次決定把所有世界賽賽程都落戶到活躍玩家人數最多的中國大陸，分別在武漢、廣州、上海和北京四個城市舉行。而這次 S7 的中國官方首席合作夥伴是奔馳（Mercedes-Benz），外設品牌羅技（logitech）、英特爾（Intel）等也成為合作夥伴。從贊助商陣容的質量來看，S7 全球總決賽的價值已經媲美大型體育賽事。從票價來看，售價由最貴的一千二百八十元到最便宜的二百八十元，共分五個檔次，與一般演唱會無異，由於一票難求，網上黃牛票價更曾飆到十倍以上，電競賽事的吸引力可見一斑。

除此之外，電競隊還可以通過接受冠名和代言來盈利，戰隊成績好的俱樂部更可以通過轉賣戰隊或出售選手來賺取差價。就選手收入來說，中國電子競技的商業路徑不同於韓國的「聯賽+直播+職業選手」的模式。《中國電競幕後史》的作者劉洋將中國的模式總結為「淘寶+優酷+電子競技」，選手除了俱樂部的工資和比賽獎金外，還可以在淘寶上運用「名星」效應來販賣各種產品，其中大陸網民最常調侃的就是選手退役去「賣餅」，即在淘寶開設零食店。曾為中國奪得第一個英雄聯盟世界冠軍（IEM5）的 Team WE 前隊長「若風」在退役後就走上「賣餅」的路上，據若風自己所言，在當職業選手的生涯裏，月薪大概七千元左右，但退役後直播、解說、淘寶店的收入卻可以達到年收入一兩千萬。

電競選手黃金年齡極短

這也衍生出一個問題，直播、解說、淘寶店的收入比當職業選手要高幾十倍，按理論來說，電競的「黃金年齡」在十六歲到二十一歲，二十五歲基本上算是「暮年選手」了，那麼懷抱著「電競夢」的選手會不會在「當打之年」、打出名氣後，就退役賺人民幣呢？答案是有的趨勢。曾替中國取得英雄聯盟 S3 亞軍、戰隊 Royal 前隊長 Tabe（王柏勤）在接受採訪時就曾說過：「每個國家的電子競技產業有著不同的背景和歷史，在我看來，中國的電子競技環境糟糕透頂，這就是我為什麼決定退役。我有著三年的專業遊戲經驗，現在（退役後）我賺的錢，比以前多十倍。」

二零一一年六月，超人氣直播平台 Twitch 從 Justin.tv 分割出來，三年之後，亞馬遜以近十億美元收購 Twitch，直播市場的龐大商機讓中國商人「嗅到了肉味兒」，也就出現了今天中國直播界「百家爭鳴」的火熱局面，主流的斗魚（Douyu）、熊貓（Panda）、虎牙（原名 YY 直播）、戰旗都擁有一批以直播維生的職業直播員，他們有的是退役選手、有的是遊戲裏的高端玩家，在遊戲以外，也有一些俊男美女直播以聚焦平台人氣。這些直播平台資金雄厚，觀看直播的觀眾也不吝嗇以現金贈送「禮物」予主播，平台再從禮物金額中與主播拆帳，獲取豪利。此外，電競市場潛力大，平台也會贊助俱樂部、贊助比賽、轉播比賽，俱樂部會讓選手定期在平台上直播，有的甚至會直接讓選手參加直播平台舉辦的商業活動來換取平台負責戰隊日常開銷。

遊戲主播和解說是除職業選手和俱樂部員工外的電競從業員，他們活躍在各大遊戲直播平台，月收入根據人氣從一千到百萬不等。「遊戲解說員主要分為分析員和解說員，分析員負責進行賽前和賽後分析，解說員則是負責遊戲內的實況解說。現在有不少專職解說同時也有更多網絡主播形式的解說。」火貓 TV 簽約主播郝鵬說，「現在的直播行業是一個高度自由化的行業，即使是電子競技，直播領域也沒有特別嚴格的門檻和要求。評判直播的唯一標準就是人氣。」

中國形成完善產業鏈

中國電競起步較韓國慢，但也逐步形成較為完善的產業鏈。電競選手的養成有一套嚴謹的機制，過程與初衷都與體育世界的青訓系統相類似：俱樂部會在遊戲裏發掘有天賦的年輕人，邀請他們在俱樂部「試訓」，通過後就會進入「青訓隊」，參加次級別聯賽，如果有非常突出的新人，還會破例把他們提拔到一線隊，參加頂級聯賽，中國英雄聯盟職業聯賽（LPL）裏班霸 EDG 的隊員 IBOY（胡顯昭）就是其中最成功的例子，他以十七歲之齡「壓線」登場中國的頂級聯賽，並隨隊在今年獲得夏季賽冠軍，以一號種子之姿替中國出戰 S7 世界賽。此外，電競俱樂部的「基地」一般都是幾層樓高的別墅（大多由投資者租下供俱樂部使用），選手們進入戰隊後，「吃喝拉撒」都在基地裏。

既然電競被視為是運動的一種，對於體力和後勤團隊的要求就不容忽視。長期面對電腦，身體機能會出現僵化，甚至出現俗稱「滑鼠手」的腕隧道症候群和骨刺等職業病，前英雄聯盟世界冠軍、香港選手 Toyz（劉偉健）就是因為手傷而告別賽場。

有見及此，講求專業化和制度化的電競俱樂部都會幫選手訂立每天的作息時間表，並聘請專業的後勤團隊來微調每位選手的狀態。後勤團隊一般由教練（Coach）、戰隊經理（Team manager）、分析師（Analyst）組成，有的隊伍更會聘請運動心理學家，專門調節選手的心理壓力。在職責方面，教練就是團隊的核心，在比賽開始前，站在台上與選手溝通戰術運用的就是教練，他必

須掌握每個隊員的心理狀態、情緒，甚至是後勤團隊的成員也需照顧到，是讓整個團隊融為一體的「潤滑劑」；戰隊經理一般負責團隊的對外事務，包括商業活動、住宿、贊助洽談、安排團練對手，甚至是選手的一些個人事務，比如工作簽證、赴外國時的簽證、學業、兵役等。總的來說，戰隊經理就像是「大內總管」，負責戰隊的一切瑣碎事；分析師一般是由擁有較高「遊戲水平」的人來擔當，他們的職責是協助教練去訓練和提高選手們的表現，工作範圍包括分析對手、研究戰術、制定戰術等，頂尖戰隊甚至會擁有多於一名的分析師，以便大規模去翻看別國聯賽的比賽錄像和找出自家戰隊的優缺點。

中國電競發展日趨成熟

中國電競發展漸趨成熟，但絕非一蹴而就，中間經歷過不少起伏。一九九八年，第一款大型的交互型電子遊戲《星際爭霸》（StarCraft）開始，電子競技的發展正式步入漫長的「正名之路」，而彼時，電競還不叫電競，一般人稱之為網絡遊戲。媒體時常會用「網癮少年」來形容沉迷網絡遊戲的青少年，比起如何提升遊戲技術，人們更關注的是如何幫孩子「戒除網癮」，即使二零零三年電子競技被中國國家體育局列為了第九十九個正式體育項目（零八年改批為第七十八個），它也沒有得到廣泛認可。二零零九年，戒除網癮的「治療」在中國大行其道，央視《新聞調查》甚至有一期節目專門破除家長們趨之若鶩的「電擊治療法」。在那個時候，玩遊戲又不聽勸的孩子都被父母視為染上網癮，部分激進的父母會把孩子送到「臨沂第四人民醫院網路成癮戒治中心」，該中心主任楊永信以體罰、軍訓、洗腦、囚禁、藥物治癒，甚至是電擊等的極端方法來為孩子「戒除」網癮，其實就是以管教之名行虐待之實。

就算是這樣，也無法阻擋電子競技的魅力。二零零五年，中國出現第一個電競世界冠軍，馬天元在電競最高榮譽WCG(World Cyber Game)比賽中《星際爭霸》奪冠，同年，中國第一支職業電競俱樂部Team WE出現，Team WE隊員李曉峰（Sky）蟬連WCG《魔獸爭霸》（Warcraft）項目的零五年和零六年冠軍，更在零七年再度打入決賽，惜敗，無法完成三連冠的霸業。出生在河南一個小縣城的李曉峰，多次在採訪中講到自己以僅有的生活費去網吧通宵練習技術的電競歲月，他憑借一己之力取得的成功，成為了中國電競的里程碑。

十年後的今天，電競俱樂部和選手們所面對的社會和商業環境都比十年前好很多。中國高等教育也開始重視電競，做出相應調整，二零一六年九月，教育部發布《普通高等學校高等職業教育（專科）專業目錄》，增補了「電子競技運動與管理」作為新興專業。同年十二月，中國傳媒大學開設中國首個電子競技本科專業——數字媒體藝術專業（數字娛樂方向），專門培養遊戲策劃與電子競技運營人才。

高校開設電競課程

縱然電競一切都彷彿循好的方向前進，不缺資本、媒體關注、高校也開設專業課程，但電競在社會上仍然面對不少質疑。職業選手風光的背後是每天十二小時不斷的訓練，他們為此付出了青春和被傷病困擾，但由於電競生涯的「壽命」較短，不少在學齡時期就投身電競的青少年失去了學歷的保障。在現實裏，年少成名、在退役後成為全職主播並賺取不菲金錢的人始終屬於少數，大多還是庸庸碌碌，職業生涯裏打不出成績，退役後找不到工作，慘淡收場。從正面的角度看，電競步入常規化，等待著它的終將是職業體育化時代，韓國在這方面就走在世界前列，職業選手在韓國的地位完全不亞於娛樂明星，政府支持電競發展，予以方便，除網絡外，專業

組織的賽事還會通過電視台播出，增加國民接納度。有評論指出，電競就是韓國的驕傲，地位就像是中國的乒乓球。

電競如今在世界各地已經形成一條完整的價值鏈，創造的財富難以想像，但電競之路任重道遠，只有直面質疑、取長補短，才是中國電競的未來之路。■