



兒時愛打機化成動力

楊全盛成功將 電競推上亞運之路

楊全盛（99 崇基計算機科學 / 05 研究院電子商務管理 / 09 研究院工商管理）做訪問說得最多的字是「愛」字，由成立軟件公司到創辦創投基金，由成立香港電競總會到推動電競成為今年 9 月杭州亞運正式競賽項目，全因自小對打機的熱愛。他說你愛一樣東西，自然想它發展得最好，甚至為它赴湯蹈火也在所不辭，這或許解釋他花了 7 年時間，將電競成功帶上亞運舞台的原動力。

▲ 楊全盛一手研發 VR 電子競技一體機 VAR BOX，主打小型 VR 電競市場，在香港設有實體店推廣。

楊全盛（Eric）的人生哲學離不開興趣與動機兩大元素，他說從小興趣均與電腦有關，而動機就在於打機。「哥哥大我 18 年，早年從事 IT 行業，家中不缺電腦，我年幼已擁有 Apple IIe 二手電腦，閒時會自學寫程式，即使中學沒有電腦課，也能自修考會考及 A-Level 的電腦科。身邊人奇怪我愛上寫程式的原因，其實是因為打機，我們那輩長大的男生，有誰會不愛打機？慢慢發展到想自己寫遊戲，自然要增加這方面的知識，入中大也順理成章選了計算機科學。」從來只聽長輩說打機會荒廢學業，像楊校友打機打到想讀書的，相信不多。他笑說還有個小插曲：



▲ 港隊派出歷來最大代表團出戰杭州亞運，Eric（左一）與香港電競隊出發前在授旗典禮合照。

「大學時參加街霸（Street Fighter）電子遊戲比賽，幸運地贏得冠軍，誰知獎品竟然是書券！就像是告訴你打機多厲害也好，還是要多讀點書吧！」

畢業正值科網熱潮，Eric 也趕上熱潮開公司開發軟件，「當時開發的是簡單 ERP（企業資源規劃）系統，反應不俗，很多客戶願意採用我們的系統，公司也極速擴張至四、五十人的規模，誰料 2001 年科網股爆破，不少客戶周轉不靈，導致多個項目爛尾收場，我亦欠債逾百萬元，差點要破產。」幸好有位前輩覺得楊校友的產品有潛力，願意打本給他渡過難關，讓公司可以走下去，生意漸漸重回軌道。「大概性格喜歡挑戰，生意漸趨穩定時想試新事物，於是決定參選立法會資訊科技界別議員，雖然是輸掉，卻在過程中認識了大量業界人士，建立不少友誼。攀談中發現要幫助業界發展未必要當議員，結果聯同志同道合的朋友成立創投基金，延續當年前輩助我的



▲ 除了致力推廣電競，楊全盛成立的科技公司也推動兒童科技，獲得警務處頒授「2021 年好機構獎」。

精神，投資於有潛質的科創項目。」

到底要幫什麼類型的初創，楊全盛二話不說向數碼娛樂界別埋手。「所有生意均有個時限，尤其是科技熱潮話變就變，很難有持續賺錢的項目，唯獨打機是例外，我敢斷言未來二十年，數碼娛樂市場絕不會消失，打機形式可能已轉換了幾個世代，但娛樂事業一定存在，好玩之餘又可以賺錢，全靠科技改變整個

運作模式。」開設了創投基金後，愈來愈多機會與電競從業員接觸，楊校友覺得需要為他們做點事，「自己喜愛打機，社會上卻並不多人認識電競這回事，心想電競長遠有極大發展，香港怎可以缺席。於是約了幾位電競行業的好兄弟，在灣仔一間茶餐廳閒聊，席間談到要推動香港電競發展，各有各做永遠不會成功，需要辦個組織來團結業界力量，香港電競總會就成立了。」

成立電競總會推動三大目標

2015 年成立香港電競總會並擔任創會會長，楊校友說總會目標只有三個：要有政府認可、改變社會對電競的看法及正名成為體育項目，前後花了 7 年時間終告全部達標。「選過議員，算是對政府運作有點認識，當時仍未是創科局局長的楊偉雄，在電競總會成立時擔任主禮嘉賓，他完全理解電競在外國的發展，跟我一起找時任行政長官梁振英，到禮賓府與一眾官員會面，解釋電競是什麼的一回事，少數與會官員起初並不理解，以為我們鼓勵打機，不過 CY 卻認為電競能為年輕人提供上流機會，幸運地我們獲得政府認可。」在政府的推動下，當然有助正名電競成為正式體育項目，2018 年成為印尼雅加達亞運的示範項目，今屆杭州亞運成為正式項目，「港隊在上屆亞運示範賽中奪金，其實並沒有太多人留意到，但這幾年遊戲產業直線向上，以今年下半年為例，港隊在杭州亞運前，先到沙地阿拉伯、阿聯酋、韓國、蒙古等地比賽，之後還有泰國及羅馬尼亞的比賽，賽程排得密不透風，這些均是國際奧委會（IOC）認可的正式體育比賽，還未計算大量設有獎金的商業比賽，整個行業發展蓬勃，電競在本地多了討論，成功吸引普羅

市民關注。」

三大工作目標之中，最難做到的是改變社會看法，Eric 說現時到學校宣傳仍很吊詭，「老實說，你不用花力氣推廣，年輕人也會打機，所以我們去到學校反而是很趕客的，教學生如何健康地參與電競活動，多讀書多做運動不要沉迷，感覺就像馬會宣傳不要沉迷賭博一樣。」總結經驗，家長對電競依然存有戒心，認為出路是有點窄，「平心而論，香港電競選手質素不差，例如 HotDog 連續三年成為《街頭霸王 5》港區賽事冠軍，更在世界賽中取得三甲位置，但現實是香港電競運動員很難生存，始終這裡生活成本太高，投資者要養一隊電競隊，多會選擇投資在國內及台灣等地方，整體成本相差數倍，所以本地電競運動員大多視港隊為踏腳石，再跳到其他地區發展。」

運動項目鬥智未必需要鬥力

同樣令人較難理解的，是一般人會



▲ 在明華堂的三年宿舍生活，楊校友（右一穿背心者）認識一班摯友，至今也保持聯絡。

覺得運動要付出大量體力及流汗，但電競卻並不用揮汗如雨，如何說服別人認為電競屬於運動項目，楊全盛卻說鬥智未必需要鬥力，「奧運精神強調的是公平競技，所以西洋棋亦能成為 2024 年巴黎奧運競賽項目，個人認為未來電競發展方向是將傳統運動與電競結合，單車、划艇、高爾夫球、跑步等運動結合

創新科技，作線上競賽，例如電競總會與香港高爾夫球總會舉辦了兩場虛擬高爾夫球比賽，成功吸引年輕一代觀賽。」

對於想投身電競行業的師弟师妹，楊校友也是回答一個「愛」字，「我直到今時今日還在打機，每晚也與兒子玩完《王者榮耀》才上床睡覺，就像是我的創投基金投資初創，也看創辦人的熱誠，有愛才會出盡全力推動它發展。這要多謝中大，入學時有機會在大細 O Camp 分別做大組長及主席，訓練我這個程式員懂得厚臉皮推銷，受用一輩子。」👊



▲ 2018 年他帶領港隊參與印尼雅加達亞運示範賽，在《爐石戰記》奪得冠軍並贏取金牌。

楊全盛小檔案

- 1999 年 ● 香港中文大學理學士
- 2001 年 ● 成立 FlexWorkflow Limited
- 2005 年 ● 香港中文大學理學碩士
- 2009 年 ● 香港中文大學工商管理碩士
- 2015 年 ● 成立香港電競總會
- 2016 年 ● 成立天旭科技投資集團
成立智慧城市聯盟
- 2018 年 ● 成立維亞科技國際有限公司