

# 電競基地營運統計報告

新北市政府經濟發展局

## 一、前言

近年來，電子競技（電競）產業在全球快速發展，已成為數位娛樂與競技體育的重要一環。電競產業更已經超越單純的遊戲競技範疇，發展成一個涵蓋賽事舉辦、遊戲開發、直播平台、電競硬體設備、教育培訓等多元領域的完整生態系統。根據多家市場研究機構的報告，該產業未來數年內將持續增長，其中市場研究機構 Mordor Intelligence 預測<sup>1</sup>，2025 年全球電競市場規模將達到 25.3 億美元，並預計到 2030 年將增至 63.2 億美元，期間的年複合成長率（CAGR）更高達 20.05%。

目前全球主要的電競市場為中國、美國、韓國及歐洲等地，並以中國市場規模最大，不僅擁有大量的專業選手與俱樂部，政府更積極推動電競教育與基礎建設；美國則憑藉強大的資本與市場運作能力，發展出完善的電競聯賽與商業模式。臺灣作為亞洲科技產業的重要樞紐，具備發展電競產業的優勢，新北市則希望藉此契機，打造完整的電競產業鏈。

電競（Esports）與動畫（Animation）、漫畫（Comic）、遊戲（Game）四個領域相互關聯，合稱為 ACGE 產業，其中動畫與漫畫透過視覺敘事與角色塑造吸引粉絲，並推動衍生產品市場，遊戲產業是 ACGE 產業的經濟主力，隨著科技進步，遊戲結合 AI、VR 等新技術，提升沉浸體驗，並透過 IP 擴展影響力，三者的 IP 與內容經常互相跨域，如經典動漫常被改編為遊戲，而遊戲熱門 IP 也會推出動畫或漫畫來擴展市場。電競產業則代表遊戲的競技化發展，透過職業賽事、直播平台、贊助與廣告收益，形成新型經濟模式，並帶動硬體設備、內容創作等相關市場，ACGE 產業憑藉 IP 延伸、多元商業模式與全球影響力，已成為現代數位經濟的重要驅動力，並持續透過創新與跨界合作拓展市場。

隨著電競賽事的普及、專業選手的崛起，以及電競周邊產業的蓬勃發展，各國政府紛紛投入資源，推動電競產業的成長。作為臺灣人口最多、經濟活動最活躍的城市之一，新北市政府深知電競產業的潛力，不僅能促進青年就業，也能帶動科技、媒體、行銷等多元產業發展。因此，本市積極推動電競產業的發展，透過政策支持、基礎建設建置及產學合作等多方面著手，目標將新北市打造成臺灣電競產業的重鎮。

## 二、新北市政府推動電競產業政策

隨著許多國際賽事將電競納入正式比賽項目，電競比賽已經是世界性的競技運動，而新北市政府為扶植電競產業發展，規劃「C、A、R、R、Y」五大執行方向，除開設完整課程及推動產學合作「培育（Cultivate）」電競專才，並強化電競輔導內容「多元（Abundance）」性外，也將整合產業、市府及學校「資源（Resource）」，盼能系統性「提升（Rise）」人才培育數量及品質，達成擴大推廣電競產業及專才養成的「效益

---

<sup>1</sup> <https://www.mordorintelligence.com/industry-reports/esports-market>

(Yield)」，逐步建立新北電競文化，培訓電競專才並扶持電競產業萌芽，建構新北整體特色的電競產業生態系統，並以「場域建置」、「人才培育」、「活動推廣」三相之力來推動電競發展。

107 年新北市政府利用三重重新市場 3 樓占地 340 坪的閒置空間成立「新北電競基地」，設有賽事區、攝影棚、展示體驗區、觀眾活動區，以及導播室、課程區暨活動區室等專業實踐場域，是臺灣首個由地方政府開辦，為培育電競產業人才量身打造的電競基地，代表新北市政府對電競產業的重視，以及對電競正名的決心。電競基地作為公共場域，對外提供給包含電競、動畫、漫畫、遊戲、二次元文化或 3C 產業有直接相關的活動租借使用，並且新北電競基地每年均會開設多元的 ACGE 相關課程，並協助學員自辦賽事、辦理成果發表暨企業交流會，累積產業所需經驗，達到強化產業結合及媒合目的，迄今已培育逾 4,600 人次電競專才。

此外，依託電競基地，市府舉辦「新北電競爭霸戰」、「亞洲電子競技公開賽」、新北電競特展、電競同樂會、新北 ACGE 形象館等多項賽事及活動，並包含企業、學校、公協會或民間社團等組織，於電競基地辦理之相關活動，合計逾 800 場次，並觸及超過 2,720 萬人次的民眾參與。

### 三、電競基地營運統計數據

#### (一) 場地使用率

電競基地開放時間為每日下午 2 時至 10 時，其中周一及國定假日休館，使用以「開設人才培訓課程」、「基地自辦電競活動」以及「社團交流使用」三大項目為主，使用率計算方式為場地使用天數除以可借用天數，其中可借用天數為每年實際天數扣除基地公休日、國定假日、消防安檢與政府公告不須上班日（如疫情三級警戒、颱風假等），111 年至 113 年使用率分別為 41.39%、53.04% 及 61.62%（詳表一），逐年成長，顯示基地在推廣電競活動和吸引使用者方面取得了積極成效。

表一 電競基地使用天數一覽表

	111 年度	112 年度	113 年度
可借用天數	302	296	297
場地使用天數	125	157	183
使用率	41.39%	53.04%	61.62%

資料來源：本局工商企劃科。

#### (二) 申請單位（人）統計數據

電競基地為開放民眾使用的場地，申請單位（人）來自各個面向，包含與 ACGE 相關之民間社團、學校單位、學生社團、法人單位、企業、非營利組織、政府單位以及職業戰隊等。111 年度統計共 15 個申請單位（人）使用電競基地，112 年度成長至 24 個，113 年度則有 27 個不同的申請單位（人）使用場域（詳表二），並舉辦多樣化的 ACGE 相關活動，促進電競文化的發展。

各年度申請天數的中位數<sup>2</sup>雖然沒有明顯差異（同表二），推測申請基地場域的使用方式以短周期或年度定期活動為主，但申請單位（人）數量提升代表電競基地地推廣成功吸引更多參與者，顯示新北電競基地已成為許多 ACGE 活動重要的聚集地，未來電競基地將持續透過各種方式的宣傳推廣以提升知名度，進而增加申請人或申請單位數量以及電競基地場域使用率。

表二 電競基地場域申請單位（人）數量及申請天數中位數統計表

	111 年度	112 年度	113 年度
申請單位（人）數量	15	24	27
申請天數中位數	3	2	2

資料來源：本局工商企劃科。

### （三）電競課程統計數據

新北電競基地每年度均會開辦多元電競人才培育課程，以應對 ACGE 產業及其周邊不斷擴大的人才需求，除了基礎的活動企劃、賽事企劃、賽評、主持、製播等內容外，亦同時諮詢產業界的意見，針對企業需求、時下流行或熱門議題開設相關課程，如 111 年度規劃虛幻引擎相關課程；112 年度設計區塊鏈、NFT 及虛擬錢包相關課程；113 年度開設 AI 繪圖、Vtuber 等課程，107 年至今已培育逾 4,600 人次電競專才（詳表三）。

表三 電競課程開課時數及培育人次統計表

	111 年度	112 年度	113 年度
課程數量	10	20	16
時數	129	130	130
培育人次（男）	382	513	766
培育人次（女）	220	142	264
培育人次（合計）	602	655	1,030

資料來源：本局工商企劃科。

根據學員性別進行統計，111 年度至 113 年度各年度間，每位學員報名電競培育課程的平均時數如下表四，113 年度因有部分課程與大專院校合作，由班級為單位團體報名單堂課程，導致該年度學員的平均報名時數下降，因此，將團體報名學員的數據剔除後，可發現 111 年度的女性時數略高，112 年度男性時數則超過女性時數，而 113 年度時，男性時數已明顯高於女性，隨著年份的推移，參與者的性別分布情況反映出課程設計在吸引女性參與方面尚有進步空間。因此，未來電競基地在規劃人才培育課程內容時，可加強性別多元化的面向，提升課程對女性的吸引力，鼓勵更多人報名參與。

<sup>2</sup> 申請天數的資料中存在明顯的極端值(Outliers)，因此使用中位數反映普遍的申請天數。

表四 每位學員平均課程報名時數統計表

	111 年度	112 年度	113 年度 ( 剷除後 )	總計 ( 剷除後 )
男性	54.6	29.8	15.7 ( 30.4 )	100.1 ( 114.8 )
女性	60	26.1	12.1 ( 20.1 )	98.2 ( 106.2 )
總計	114.6	55.9	27.8 ( 50.5 )	198.3

資料來源：本局工商企劃科。

#### (四) 「新北電競基地」粉絲專頁統計數據

電競基地透過社群媒體經營協助培育課程、自辦活動以及 ACGE 相關資訊等消息的推廣宣傳，觸及人數以及粉絲淨增加數均逐年上升（詳表五），除了提高場域知名度，能有效接觸到年輕族群等電競主要受眾，並且不定期舉辦抽獎、問答等互動，增加社群參與感，建立更緊密的電競社群。

表五 「新北電競基地」粉絲專頁統計表

	111 年度	112 年度	113 年度
發布貼文數	149	86	89
觸及人數	308,125	325,862	733,339
粉絲淨增加數	1,796	2,243	2,347

資料來源：本局工商企劃科。

根據統計數據，專頁中粉絲性別比例尚有明顯的差距，不過隨著社會環境的改變，以及市府性別平等政策的落實，包含於基地內設置性別友善廁所、開設女力相關電競培育課程等，愈來愈多女性關注甚至投入 ACGE 產業之中，粉絲性別比例亦有逐漸接近的趨勢（詳表六）。

表六 粉絲性別比例表

	111 年度	112 年度	113 年度
男性比例	61.4%	57.9%	57.3%
女性比例	38.6%	42.1%	42.7%

資料來源：本局工商企劃科。

此外，根據粉絲年齡和性別數量觀察可發現（詳表七），111 年度受眾族群前三名分別為「25 至 34 歲男性」、「18 至 24 歲男性」以及「25 至 34 歲女性」，集中在 25 至 44 歲區間的年輕族群，並且以男性為主；112 年度受眾族群前三名為「25 至 34 歲男性」、「35 至 44 歲男性」以及「35 至 44 歲女性」，年齡則有提升趨勢，並且女性也有增加的跡象；113 年度的受眾族群前三名與 112 年相同，為「25 至 34 歲男性」、「35 至 44 歲男性」以及「35 至 44 歲」女性，第四名及第五名均為女性族群，且前五名的族群均大於 25 歲，第五名甚至是「45 至 55 歲女性」。

粉絲族群比例的變化，顯示電競基地的粉絲族群年齡層整體有所提升，不再局限於 18 至 34 歲的年輕人，而是開始涵蓋成熟的族群。同時，雖然男性仍然占據主導地位，

但女性的比例有所增加，尤其是 35 至 44 歲的女性進入前三名，顯示女性的參與度和重要性在粉絲結構中逐步上升，不同年齡段的女性開始關注新北電競基地，原本的男性主導逐漸轉向更平衡的性別分布，反映基地辦理的活動以及社群推廣在吸引更廣泛年齡層與性別群體上的成功。

表七 粉絲族群數量排名表

排名	111 年度	112 年度	113 年度
1	25-34 歲男	25-34 歲男	25-34 歲男
2	18-24 歲男	35-44 歲男	35-44 歲男
3	25-34 歲女	35-44 歲女	35-44 歲女
4	35-44 歲男	25-34 歲女	25-34 歲女
5	35-44 歲女	18-24 歲男	45-54 歲女

資料來源：本局工商企劃科。

綜合以上兩個趨勢，可以觀察到電競基地粉絲族群的結構正在經歷從年輕男性主導轉向更成熟且性別多元化的發展過程，整體而言，統計數據顯示電競基地的影響力正朝向一個更廣泛、更多元、更具包容性趨勢前進。

#### 四、結語

隨著科技的進步與數位娛樂市場的擴展，以及全球電競產業迅速發展的趨勢下，電競已不僅是單純的娛樂活動，更是一項極具經濟價值的產業，涵蓋遊戲開發、電競賽事、直播經濟、硬體設備製造及教育訓練等多個領域。新北市作為臺灣人口最多、經濟實力雄厚的直轄市，擁有豐富的資源與地理優勢，因此未來在電競產業的發展上有著相當值得期待的前景，新北市政府將持續投入資源，積極推動相關產業的發展，讓新北市成為電競人才與企業的最佳發展基地，成為臺灣電競的核心樞紐。

新北電競基地作為新北市政府推動電競產業政策重要規劃，使用率從 111 年的 41.39% 逐年成長至 113 年的 61.62%，顯示場地利用率穩定提升，申請使用單位數也從 111 年的 15 個增加至 113 年的 27 個，反映出電競場域需求增加；在人才培育方面，歷年開設豐富多元的課程，已培訓超過 4,600 人次的專才，將持續為產業創造新血；此外在推動電競產業性別平等上也有相當成效，特別是基地臉書專頁的女性觸及比率持續上升，均顯示其吸引力正跨越性別界限，擴展在電競產業的影響力。培訓課程的設計仍有精進的空間，需要推出更多元化的課程內容，以進一步提升女性參與的意願與報名時數。

未來，新北市政府更將透過「新北市電競產業總會」作為平臺，進一步強化企業在 ACGE 產業上的資源整合與異業合作，提升企業的影響力，推動更創新的產品研發，加強國際市場的拓展；在教育與人才培育方面，以新北電競基地出發，結合企業與學校共同推動產學合作，設立專業的電競學程，提供完整的電競產業教育，從技術訓練到產業實習，確保未來人才能夠迅速與市場接軌，鼓勵有志投入相關領域的學子接受專業訓練，讓新北市成為培養 ACGE 產業人才的搖籃。