

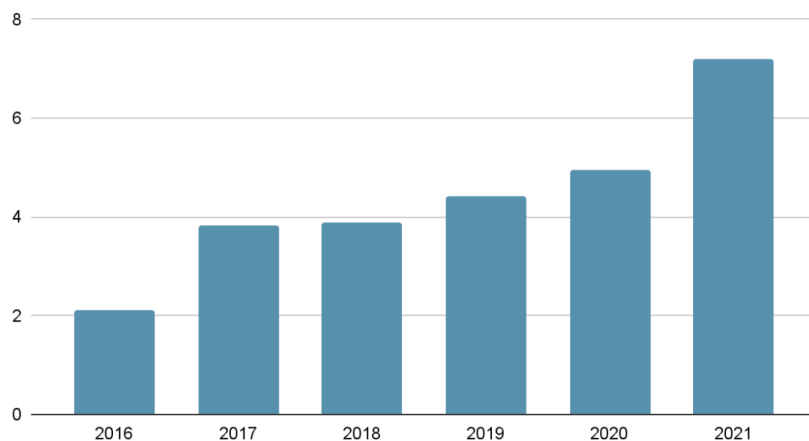
# 新北電競產業人才培育政策研析

經發局工商企劃科

## 壹、全球電競產業現況與台灣電競發展優勢

隨著科技日新月異，電子競技已經成為現代人生活中的一部分，近年在疫情衝擊下帶動之宅經濟效應，更促使電子競技產業在全球快速發展，成為前景可期、國際市值達數百億的新世代產業之一。

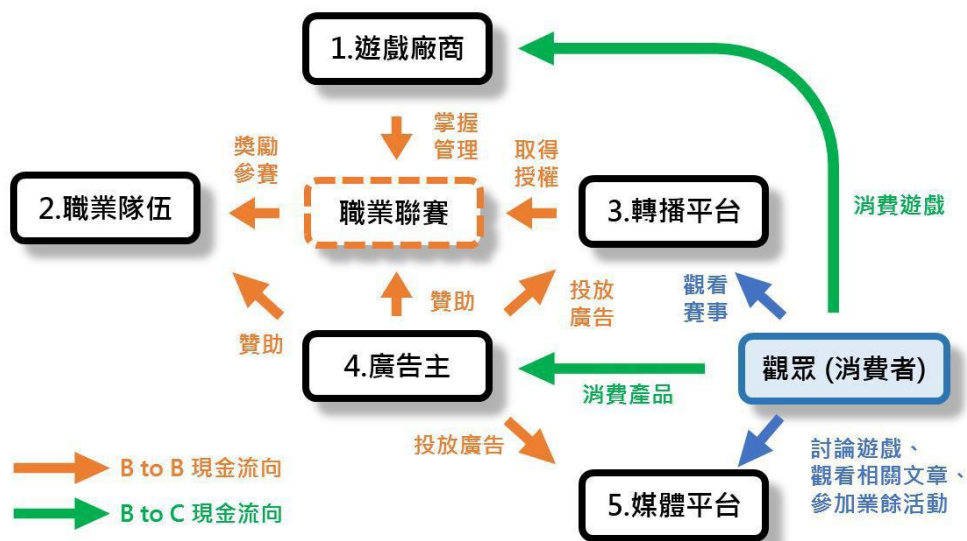
根據荷蘭電競專業知名媒體 NEWZOO 調查，電競賽事活動在 2016 年時已創下全球 2 億 1,380 萬的觀看人次，已比同年觀看 NBA 冠軍賽人次還多。經逐年成長至 2021 年，全球遊戲直播觀眾規模達 7.2 億人次，年成長率 14.5%，預期 2024 年電競產業將受惠於觀看人數的不斷上升，整體營收將成長至 16.2 億美元。



圖一 全球電競直播觀看人次(億)

資料來源：電競專業知名媒體 NEWZOO

除賽事活動的觀看人次上升，帶動電競周邊產業營收發展，國際間亦逐步視電競為運動賽事項目之一，如 2022 年杭州亞運首列電競為正式項目，2023 年首屆「奧林匹克電競錦標賽」將於新加坡登場等，促使電競產業迎來新一波高峰，扭轉電競刻板印象，並帶動電競正向社會氛圍擴散，使全球電競產業鏈持續向上循環。



圖二 電競產業鏈

資料來源：新北電競基地

臺灣的「硬體製造」在國際電競產業具有良好優勢，如硬體科技大廠華碩、微星、宏碁與技嘉，或海外公司委託臺灣代工製造等，從PC、筆電或相關零組件，在全球市場跨足重要市佔地位。臺灣在「人才培育」及相關軟體或賽事的程式研發等，也具相當的競爭力，目前已有許多高中職、大專院校設立電競專班學程、成立電競校隊等，培植電競人才，如新北市泰山區黎明技術學院成立《傳說對決》電競校隊，其選手於2023年成功取得亞運電競項目國家代表隊資格等，這些學術單位持續為電競領域注入新血與活力；此外亦有許多資通訊應用、軟體操作人才投入泛電競領域。整體而言，本國具有絕佳的電競發展環境。

## 貳、新北電競產業人才培育政策研析

新北市已具有資通訊產業基礎，境內包括前述宏碁、技嘉、微星等硬體科技大廠，亦有威剛及圓剛等積極跨入電競產業，產業鏈完整。市府為輔導電競產業茁壯發展，發展策略以電競產業所需的「人才」、「賽事」、「場域」等為發展面向，建構新北電競產業生態系統，拓展

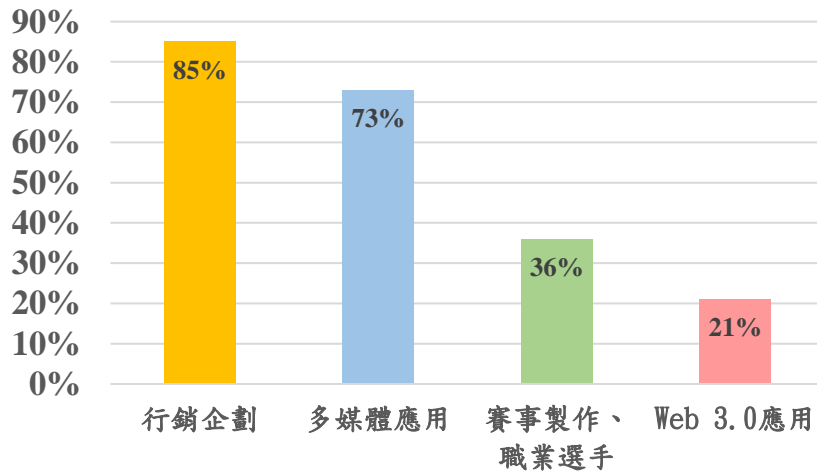
電競產業商機。其中在「人才」培育方面，係整體電競產業發展之活水與根基，培育因應產業鏈建構與系統化執行力之人才，以彈性應對產業變革及全球性競爭。

為全面培育多元跨領域電競產業人才，本市自 107 年起利用三重重新市場 3 樓空間(340 坪)規劃「新北電競基地」，每年開設電競企劃、電腦繪圖、動態補捉及主播賽評等多元課程，並整合外部資源，推薦優秀學員至業界實際學習，全面性的累積產業所需經驗，達到強化產業結合及媒合目的。迄今已培育近 3,000 人次電競專才，為電競產業注入新血與活力。

今(112)年度為深入瞭解業界人才需求，為課程規劃評估分析後開設適合的課程，特別進行問卷調查，受訪企業類別包括電競行銷企業、科技企業、職業戰隊、影視業、遊戲開發與代理等，問卷結果說明如下：

(一) 電競企業對於人才業務需求：

電競業務需求大致分為四大類別，分別為「行銷企劃」、「多媒體應用」、「賽事製作、職業選手」以及「Web3.0 應用」進行調查。問卷結果顯示，以「行銷企劃」之業務人才需求最大，有 85% 企業皆有該需求，其次為「多媒體應用」73%、「賽事製作及職業選手」36%及「Web3.0 應用」21%。

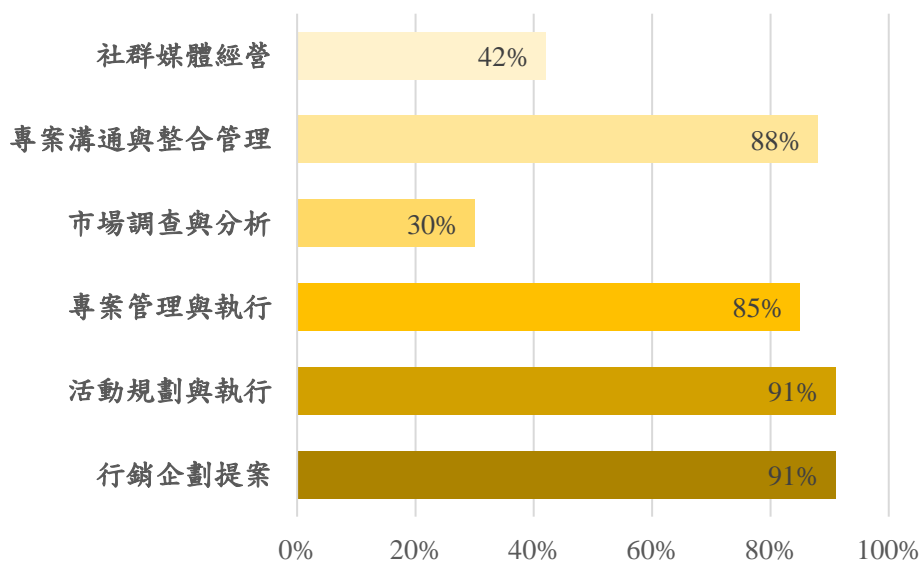


圖三 電競企業對於人才業務需求

資料來源：新北電競基地

(二)行銷企劃類別：

在行銷企劃類別下，可看出企業重視「行銷企劃提案」、「活動規劃與執行」、「專案管理與執行」和「專案溝通與整合管理」等專案執行人才，以便彈性執行各式的電競賽事活動，如電競主播競賽、職業選手見面會等。

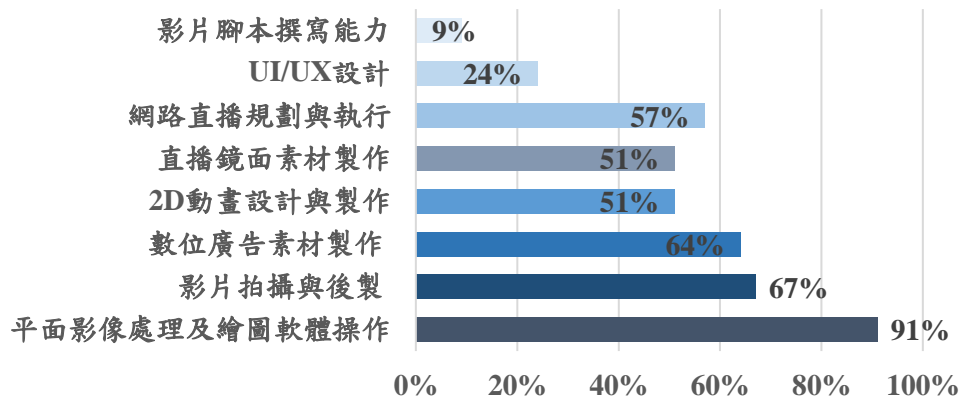


圖四 行銷企劃

資料來源：新北電競基地

### (三)多媒體應用類別：

電競產業著重對於遊戲之畫面影像處理，以及動作特效展現，根據問卷複選結果得知，影音相關處理為企業認為人才應具有的專業技能，其中尤以「平面影像處理」、「影片拍攝與後製」、「素材製作」為優先具備。

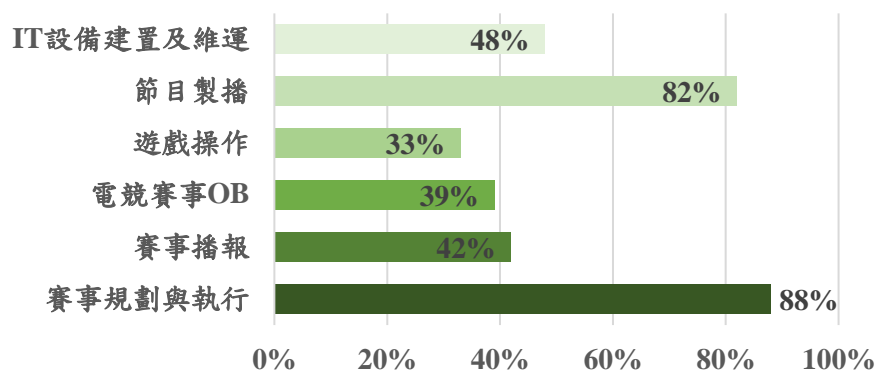


圖五 多媒體應用

資料來源：新北電競基地

### (四)賽事製作、職業選手類別：

在賽事端調查中發現，有高達 8 成企業需要「賽事規劃與執行」和「節目製播」人才，其他如「賽事播報」、「IT 設備建置及維運」亦為企業較注重之部分。

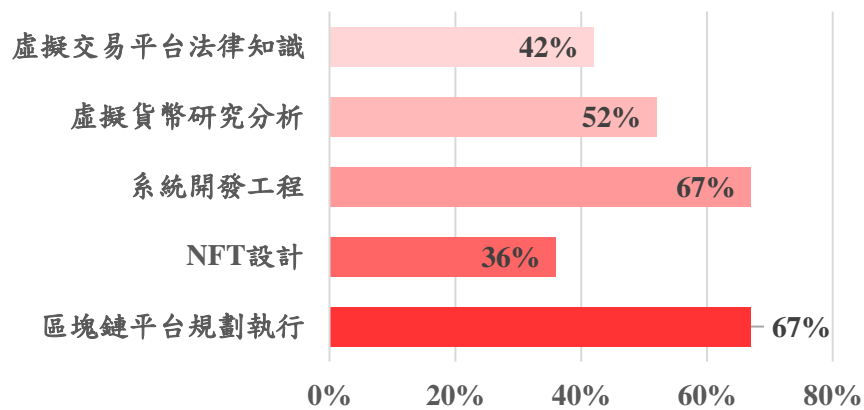


圖六 賽事製作、職業選手

資料來源：新北電競基地

### (五)Web 3.0 應用：

為配合電競多元發展趨勢，此次問卷亦針對 Web 3.0 應用進行調查。問卷結果顯示企業認為 Web3.0 人才所需技術有「區塊鏈」、「虛擬平台貨幣」等。此外，因應新興科技，企業亦認為剛接觸電競產業之員工可學習相關法律知識，如虛擬交易平台等相關法律，避免在不知情狀況下，誤觸法律。



圖七 Web 3.0 應用

資料來源：新北電競基地

根據上述 112 年度企業問卷結果，市府於 3 月起開設「電競學堂 Spotlight」課程，邀請多位專業且實務經驗豐富的師資，整合推出電競活動企劃、影音製作剪輯與設計、選手培訓、Web3.0 應用、區塊鏈與 NFT 等共計 130 小時專業課程，亦規劃適合初學者的「公開班」及適合企業員工進修的「企業班」兩大類型，讓無基礎的學員或者電競業界老手，都可以找到適合的課程，預計至課程結束可培育近 550 人次電競專才。整體在電競人才培育政策上，橫向規劃多元電競產業趨勢課程，亦縱向加深增開適合企業之進階課程，強化市民朋友對電競產業的了解，培育新一代電競人才。

表一、112 年「電競學堂 Spotlight」課程資訊

類別	主題	名稱	時數
公開班	幕前專業培訓主播	Scott 教你智慧當主播、如何成為多領域主播	8
	手把手成為 Youtuber	YT 路廣，告訴你如何跨足經營 Youtube	4
	製播技術	電競製播不可或缺的技能	6
	英雄聯盟選手培訓班	職業分析師為你剖析英雄聯盟	7
	電子競技活動企劃	洞悉活動企劃才能帶來「甜頭」	10
	傳說對決選手培訓班	王牌教頭降臨，保你知道傳說對決！	8
	特戰英豪選手培訓班	雨我同行 Rainy 帶你入射會	9
	網際網路與電競產業必知法律	電競網路爭議多？電競律師雙刀流讓你不再踩雷	4
	影片製作、剪輯與設計	「剪」單上手「影」人入迷	9
	虛擬攝影棚技術建置	虛實整合從零開始建置攝影棚	6
	Vtuber 虛擬偶像之介紹與趨勢	現代 KOL 趨勢-Vtuber	4
	專業 OB 課程	幕後守護你為你的 OB 打圈	6
	區塊鏈與 NFT	認識區塊鏈與 NFT 在電競圈所扮演角色	4
	虛擬錢包開設與應用	虛擬錢包報你知新手也能懂從零到一百最快理解	4
	企業班	製播技術	帶你一步一腳印成為製播天尊
區塊鏈與 NFT		認識區塊鏈與 NFT 在電競圈所扮演角色	4
影片製作、剪輯與設計		「剪」出一片天「影」響你一身的課程	9
行銷企劃與專案管理課程		行銷執行四法全書一手包辦	12
虛擬錢包開設與應用		新世代金流如何開設虛擬錢包與使用	4
虛擬攝影棚技術建置		虛要你實在好用攝影棚技術建置把把罩	6
總計			130

資料來源：新北電競基地

另外，市府 112 年亦與位於新北永和區的「Deep Crossing Gaming」職業電競戰隊合作，攜手規劃電競產業所需人才培育及電競相關活動，例如講座分享、遊戲版本解析等，盼藉由公部門與民間戰隊「雙強聯手」，拓展人才培育政策面向，引導電競學員發掘自身才能、一步步站穩自己的舞台，並勇敢以電競逐夢。

## **參、結論與願景**

隨著對休閒娛樂的重視及科技軟硬體的创新發展，越來越多的年輕人喜愛電競這項運動，電競產業鏈舉凡遊戲軟硬體開發、廣告行銷、比賽策劃、周邊商品等產業，現今也結合 AR/VR、虛擬體感、NFT、5G 等趨勢科技，讓遊戲不再侷限於戰鬥比拚，而是視聽覺的沉浸式感官體驗，對於未來相關產業發展具有非常大的發展潛力。

新北市將持續打造電競產業人才培育引擎，培育更多元面向且掌握最新產業趨勢的電競專才，並藉由賽事活動、硬體場域及軟體資源建立電競文化，讓更多民眾觸及並親近電競，除推升電競產業市值效益外，亦期藉由電競經濟，促進整體區域經濟發展，達到安、居、樂、業之市政願景。