

新北市電競產業政策研析

經發局工商企劃科

一、全球電競產業現況與台灣電競發展優勢

近年電競產業蓬勃發展，電競市場背後更是隱含無限商機，根據電競專業媒體 Newzoo 發表的預估數據，全球電競市場的規模在 2019 年約 11 億美元，預期在 2022 年可望成長至 17.9 億美元，發展潛力不容小覷，電競賽事活動串接起電競人才與產業鏈，完整的電競生態圈油然而生。

台灣在發展電競有兩項優勢，其一，擁有電競發展「硬體」的基礎：基於過去本國致力發展 PC、筆電或相關零組件，奠定了全球市場的市占地位，有許多海外公司大多委託台廠生產，提供電競賽事多元發展的高曝光率。其二，培養眾多電競「人才」：由於台灣遊戲市場起步早，已培養眾多的遊戲玩家，因此，在玩家基數多的情況，賽事參與率或收看率也隨之提高，是一個相當不錯的電競發展環境。

2017 年底「運動產業發展條例」部分條文修正，已經把「電子競技」列為運動產業範疇，中央對電子競技產業的正名，代表電競不僅是休閒遊戲，也成為國家認可的運動項目。政府對電競產業的支持於法有據，進而提高台灣企業投入電競研發的意願。

二、電競產業鏈

電競產業鏈區分為三環節，核心部分為遊戲廠商及職業聯賽，中環部分包含了直播頻道與各項媒體平台(包含電競直播主、網紅 youtuber 等)，產業鏈最外環則已擴及各種民生消費等廣告投資，諸如銀行推出遊戲聯名卡、金控與 3C 廠商打造電競戰隊等。

電競其實已形成特有產業脈絡，觀眾(消費者)透過賽事觀看、討論與參與，逐漸凝聚為忠實粉絲，廣告投放則藉由媒體管道觸

及並深化至民眾日常生活中。

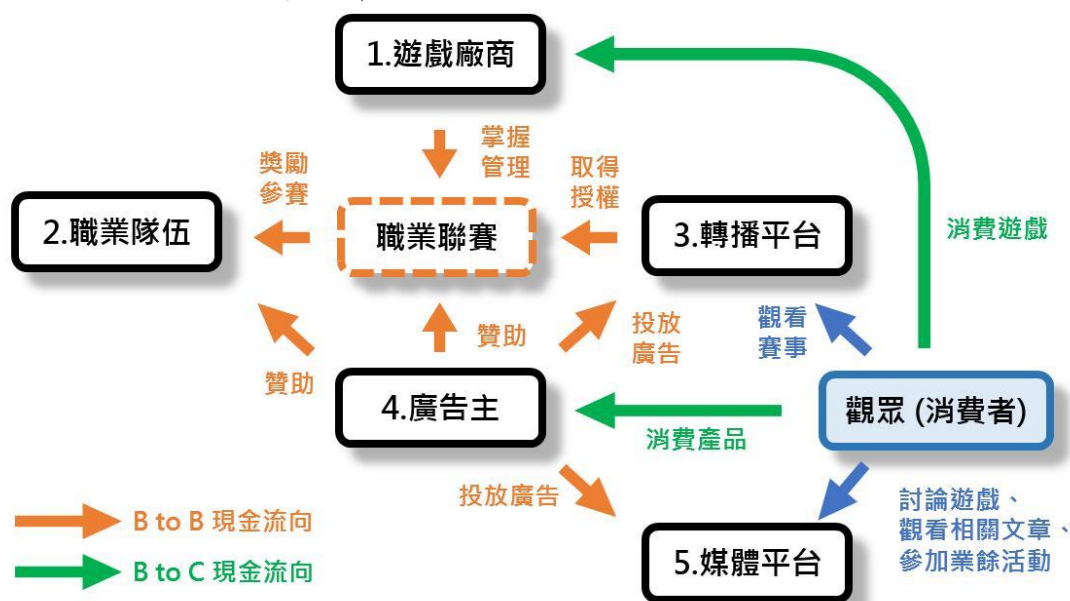


圖 1 電競產業鏈

資料來源：新北電競基地

三、電競週邊產業人才需求

電競選手與一般業餘玩家最大不同之處，就是天生擁有絕佳的手眼協調性與反應能力，加上後天努力，願意忍受長久枯燥的遊戲實戰及練習。能成為頂尖的職業電競選手絕對是萬中選一的奇才，換句話說，絕大部分投入電競產業的年輕人最終都無法成為電競選手，但電競就像其他棒球、籃球等具有完備的產業鏈，舉凡賽事營運、企劃、製播、影音編輯、電競硬體、遊戲設計等公司隨著電競賽事熱潮興起，而衍生大量從業人才需求，讓有志於電競運動的年輕學子有更多機會進入相關產業就業，勇敢用電競逐夢。

四、新北電競產業發展目標

新北已具有資通訊產業基礎，境內亦有包括宏碁、技嘉、微星、威剛及圓剛等積極跨入電競產業之大廠，產業鏈完整，電競產業所需的人才、賽事、場域等元素則為發展目標。市府持續辦

理電競產業課程、賽事及相關推廣活動，觸及更多民眾親近電競，並提升電競人才素質，達到扶持電競產業發展成效，促進新北電競產業、人才與活動鏈結，開拓電競產業整體商機。

五、新北電競產業發展策略：

(一)人才培育

完善新北電競產業生態系統，全面向推動電競產業人才培育政策，並著重多元跨領域的人才培育，包括：賽事企劃、主播賽評、節目製播、運動行銷等人才。同時以電競實務經驗培育人才，並整合外部資源，安排培訓後的電競人才，實際參與電競活動規劃、執行安排賽事實作，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。

(二)活動推廣

推動本市電競運動發展，與民間單位合作電競賽事，結合在地觀光，並鏈結電競周邊展覽及推廣活動，打造媲美萬金石國際馬拉松、平溪天燈節、歡樂耶誕城等具新北特色之電競賽事。

(三)場域建置

設置電競運動交流空間，作為產業人才培育及青少年電競啟蒙場域外，並辦理電競產業推廣講座，進行親子、樂齡等全民參與活動，另配合電競活動協助提供比賽或體驗場域，打造電競運動風氣。

六、新北電競產業發展政策成效

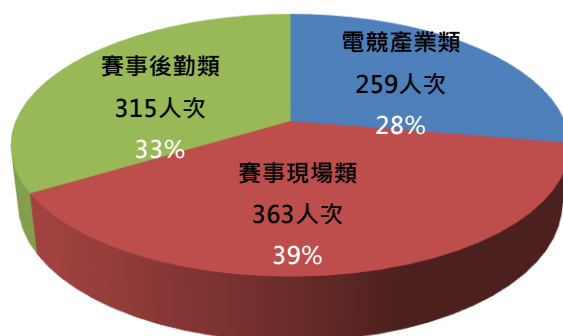
(一)人才培育

2018年8月至2020年6月間開辦電競產業人才課程，共計培育電競產業類、賽事現場類及賽事後勤類人才共937人次(如附表)。2019年底辦理「電競夢想探索講座暨人才媒合會」活動邀請Acer(宏碁)、ahq(競酷)等電競產業及職業戰隊俱樂部等6間廠

商參與徵才，讓課程學員學有所用。媒合會共約 100 人次參與，6 間企業當日收取履歷計 30 份。

市府 2020 年 5 月也與位於新北永和區的 ahq《英雄聯盟》職業電競戰隊共同聯名，真正落實職業電競戰隊屬地主義，共同合作電競產業所需人才培育及電競相關活動推廣。

圖 2 107 年至 109 年電競產業人才培訓類別、人數與比例



資料來源：本局企劃科

(二)活動推廣

1. 2018 年 10 月「新北電競節」：於「新北電競基地」首度舉辦的「2018 新北電競節」。挑選出 5 款不同風格遊戲，舉辦綜合型賽事，內容涵括經典與新潮遊戲，讓老中青玩家齊聚，共同爭奪新臺幣 45 萬元高額總獎金。賽事在 Twitch 平台直播觀看次數達 1 萬 6,000 次，線上不重複觀眾達 9,000 人。
2. 2019 年 7 月至 9 月：結合市府跨局處暑期電競賽事，規劃「2019 新北電競季」系列活動，包含「城市盃校園電子競技邀請賽」、「六都電競爭霸戰-新北市決賽」、2019「英雄聯盟」、「傳說對決」全國青少年南北電競對抗賽-總決賽等，共吸引 18 萬 9,000 人次參與，促進城市交流及新北電競文化蓬勃發展，創造跨域與跨業價值的賽事經濟。
3. 2020 年 8 月「亞洲電子競技公開賽」：首度與民間合作舉辦「亞

洲電子競技公開賽」，本賽事至 2020 年 6 月底止，共有台灣、香港、澳門、印尼、印度、馬來西亞、菲律賓、新加坡、南韓、泰國、日本等共 3,391 位《英雄聯盟》及《爐石戰記》業餘好手報名參加，將角逐 250 萬新台幣總獎金，總決賽賽事也規劃於 8 月底在新北市民廣場盛大舉辦。

(三)場域建置

運用三重重新市場 3 樓閒置空間設置「新北電競基地」，基地占地 340 坪，設有賽事區、觀眾活動區，以及課程區等場域。為打造更好的電競學習場域及舒適的體驗環境，基地 2020 年 5 月升級 2.0 版，新增攝影棚、導播室等專業實作空間。新北電競基地至 2018 年開幕以來共計約 2,000 參訪人次。

七、結論與願景

將持續打造新北成為電競產業人才培育引擎，開設電競學程班及產業人才認證，培育(Cultivate)更多電競專才、推動多元(Abundance)課程及產學合作，並藉由賽事活動、硬體場域及軟體資源(Resource)建立電競文化，觸及更多民眾親近電競，進而扶持電競產業萌芽，同時提升(Rise)電競人才培育數量及品質，達到推廣電競產業之效益(Yield)。

透過「人才培育」、「活動推廣」、「場域建置」3 大電競產業發展策略 Carry 新北年輕世代，此外，也要運用產業鏈與國際企業鏈結，拓展商機，另鼓勵電競企業朝新型態跨業與異業結合，強化創新、品牌化之能力，建構新北整體特色的電競產業生態系統，帶動新北電競新經濟持續向上提升。

107 年至 109 年電競產業人才課程資料統計

類別	課程名稱	時數	培育人次
電競產業類	電競產業介紹	18	57
	賽事產業概況	18	20
	電競俱樂部營運	18	48
	直播主養成	10	21
	電競美術、遊戲企劃	12	40
	電競教練、裁判講習	24	52
	賽事分析師	8	21
賽事現場類	民視主播、製播訓練班	12	115
	電競教練、裁判講習	24	55
	電競賽事製播	78	193
賽事後勤類	賽事企劃	126	186
	影音編輯	36	129
總計		384	937

資料來源：本局企劃科