



↑與會貴賓於開幕典禮合照
表達對電競產業的支持。

電競扎根 青年起飛

Holyland Game Party 電競大賽

資料提供／產發處

要推動電競產業的發展，除了推廣職業賽事外，透過娛樂電競賽事讓人民體驗其魅力，進而吸引人民投入該產業是較好的方式；為此，基隆市政府與中華一番電競發展協會合作舉辦Holyland Game Party 電競活動，期望讓社會大眾更加了解電競產業及職業生態，帶來正面觀感與肯定，鼓舞台灣電競產業從業人員以及職業選手，朝國際舞台發展。



↑同學們開幕時在舞台上熱情舞動，揮灑青春。

電子競技（eSports）是指使用電子遊戲進行比賽的體育項目，並以電子設備（電腦、遊戲主機、街機）作為運動器械，但操作強調人與人之間的智力與反應對抗。

擺脫傳統汙名 躍升正式比賽

在台灣，不少長輩視電玩如洪水猛獸，極力禁止孩子玩電玩，但隨著參與人數漸多，遊戲逐漸擺脫過往的汙名，而成為人們的新興娛樂之一。

伴隨著網路軟硬體建設完善，多人線上角色扮演遊戲（MMORPG，如《魔獸世界》）、可連線對戰的即時戰略遊戲（RTS，《魔獸爭霸》系列、《紅色警戒》系列）的興起，從可連線對戰的即時戰略遊戲中衍生的多人線上戰鬥競技場遊戲類型（MOBA，《英雄聯盟》《爐石戰記》）則為電子競技的雛型，輔以職業賽事化及持續推廣，電競發展逐漸開花結果，發展成數位時代快速蓬勃的新興競

技娛樂。在2014年全球電競觀眾人數已達一億，2019年可望成長至2億。將來，電子競技將正式成為體育競技。

電競流量大國 政府挹注發展

台灣是Twitch（著名的電競／電玩直播頻道）全球前5大流量來源，每月就有450萬人次，顯示出台灣發展電競產業的深厚潛力；2018年電競比賽成為亞運示範項目之一，2022年亞運則列為正式競賽項目。去年IESF世界電競錦標賽便在高雄舉辦，立法院順應趨勢，三讀通過正式納入「運動產業」，並開放各級政府、公營事業配合國家政策投資。未來職業電競選手將比照運動項目，享有國家隊選拔、培訓以及國光獎章等資源，經中央主管機關列入培育的運動員，得設置專戶，接收個人對運動員的捐贈，並享所得稅扣除額。同時，電競將與運動賽事同樣享有稅賦優惠，包括參與賽事、觀看賽事或台灣自

↓基隆市各級學校也開始推廣
電競，培養年輕電競人才。



製運動商品消費支出等。

主管機關得編列預算，優先補助高中以下學生，參與或觀賞運動競技／表演。電競並非僅是遊戲產業，而是一個包含電腦軟硬體產業、影音產業、會展產業等複合式的生態圈，除了帶動一系列相關產業的發展，周邊產業，如觀光、餐飲、交通等也能雨露均霑。

推廣產學合作 培植相關人才

除了推廣電競賽事、相關人才培訓的補助外，基隆市秉持產業延伸和產學合作2大方向，透過舉辦相關產業體驗活動，如駭客松、軟體寫作體驗營、數位影像／光影展等，讓民眾參與並體驗。對於相關的創業，會透過市府資源的挹注加速其成長；也協助本市學校規劃如主播賽評、賽事製作規劃、影視內容、遊戲製作等多元相關課程，培植相關人才，讓電競產業與其相關產業能在本市扎根、發展，促進本市的經濟發展與產業多元化，帶給本市市民更多的就業機會和國際市場接軌的契機。



↑議員們更親自組隊表演，右起副議長林沛祥、議員林受勳、議員童子瑋、議員張顯瀚。