

僑務委員會 111 年僑生電競大賽邀請產學參與交流會議紀錄

一、時間：111 年 1 月 25 日（星期二）上午 9 時 00 分

二、地點：本會 16 樓第一會議室

三、主席：童委員長

紀錄：張專員怡薰

四、出（列）席：如附簽到表

五、主席致詞(略)

六、報告事項(略)

七、意見交流

（一） 教育部體育署：

1. 106 年電子競技業別納入運動產業發展條例範圍後，本署已著手委託經濟部法人單位，草擬政策說帖和相關行動方案；電子競技業別由本署與經濟部共管，部會分工部分，經濟部針對遊戲軟體開發等屬資訊服務業部分，體育署針對電競國際選手培訓、年度推廣計畫，相關業者輔導措施等部分，另對於電子競技產業租稅優惠亦研議中。
2. 電競近年蓬勃發展，2022 年亞運賽納入正式比賽項目，未來奧運會也極可能成為正式比賽項目，各地方政府積極投入電競，樂見僑委會針對電競亦提出相關活動計畫，計畫內容涉及人才培育，建議可與高教、技職相關資源結合，有關貴會活動本署可協助於網路相關平臺露出資訊。
3. 遊戲項目本署無意見尊重協會及主辦單位，另外認證部分由第一線協會民間團體處理。

（二） 台北海洋科技大學：活動規劃 3 月開始，需加快招標作業，行銷宣傳可利用 IG、FB 傳播訊息，另外線下賽轉播透過直播方式讓更多人觀賞比賽。

（三） 國立臺灣師範大學：

1. 本校無電競相關對應科系，參與比賽吸引力不大，倘著眼產業

效益，本校僑生人數很多，如能增進僑生產業實習或就業，將具極大吸引力，對本校招生工作亦有幫助。

2. 教育部近年積極推動雙語教學，比賽活動如能結合語言能力，或與產業結合，可增進無電競相關科系學校興趣。
3. 希望能獲得更多活動資訊，以評估與產業聯結可能性。
4. 電競為跨領域產業，不只遊戲、比賽或培養選手等，如本校相關傳播、設計等對應跨領域科系，可以藉由長期規劃比賽活動，讓活動效益從科技大學擴及一般大學。

(四) 崑山科技大學：

1. 本校有意願接續辦理第二屆僑生電競大賽，考量疫情因素，活動建議以線上為主。
2. 本校去年承辦活動是由校內培育之學生擔任主播、裁判、導播等。

(五) 健行科技大學：

1. 本校對於電競投入很多資源，辦理電競賽事及選手培訓，去年也協助培訓桃園全民運動會的電競選手。
2. 本校僑生分屬不同科系，今年參加比賽會加強校內海選。

(六) 東南科技大學：活動計畫只規劃類別，未說明遊戲項目，可考慮僑生較喜愛的遊戲項目進行比賽。

(七) 黎明技術學院：如考慮觀看人數，遊戲項目可考慮年輕人較流行的遊戲，如傳說對決、英雄聯盟。本校將積極組隊參與本屆比賽及配合宣傳活動。

(八) 高苑科技大學：僑生散布不同科系，今年預計派僑生參加，比賽辦法儘早公布以利配合宣傳。

(九) 中華一番電競產業發展協會

1. 僑生電競大賽應先瞭解目的性，除了培養電競選手外，應該還有培養電競人才的後續效應，其中僑生最大優勢是外語能力，透過電競大賽可以培養國際化人才，吸引僑生來臺灣，可以學習電競專業，還可以學習中文，對學校招生是極具幫助。

2. 國內學校與本會已有相關合作，積極辦理人才培訓。目前城市盃或校內賽事等，尚未結合人才培訓，未來可以人才培訓為目的，結合幾所大學院校和僑生辦理成果發表展，對整體電競人才培育有加分效果。
3. 學校和學生對於電競選手都有憧憬，但是選手養成不易，從產業端看，學校逐漸轉向培訓導播、主播、企劃、美編設計等人才，學校多運用相對科系與業界合作，相互發揮推廣效益。
4. 鼓勵學校與產業結合電競教室規劃，對學校招生宣傳工作具有幫助。
5. 確定電競大賽遊戲目的為培育僑生職業選手亦或擴大效應共襄盛舉，再決定遊戲載體是電腦或手機。
6. 支持亞奧運遊戲項目，以之前執行情形來看，常為經常參與比賽學校及選手參與不同賽事，建議增加娛樂賽事效果，也可考慮與電視臺合作直播，可吸引媒體新聞關注。

(十) 中華民國電子競技運動協會：

1. 針對計畫草案，本協會與體育署合作，每年都會舉辦高校盃或大專盃產學合作活動的電競賽事，建議這些賽事可邀請僑生參與，如報到裁判、導播或 OB 主播等後勤事項，對計畫會有正向發展。
2. 遊戲項目建議選擇亞運會或全運會遊戲項目，以 FTS 射擊類或 MOBA 類（大型多人線上競技場）及卡牌類等三種主流遊戲，三類分別較流行的遊戲是特戰英豪、傳說對決及英雄聯盟、爐石戰記等，以及之前舉辦過 NBA 籃球及 TS 足球比賽二項較主流運動類型遊戲。考慮收視率，建議團體類 MOBA 類，個人賽卡牌類。
3. 裁判、教練與全國體總合作，核發裁判證，學生可參與協會課程取得相關證明，導播後勤等因遊戲種類繁多無單一認證。

(十一) 宏碁電腦：遊戲項目誠如電競協會建議項目為主流，近年公司也在做轉型，投入虛擬運動，像虛擬賽車在歐美、香港、日本有極大興趣，虛擬賽車也漸漸納入奧運參考；未來公司

也可以配合贊助本活動。

(十二) 威剛科技股份有限公司

1. 參與對象可否擴及非僑生或開放一定比例非僑生參與組隊，促進同學彼此交流。
2. 公司與學校均有進行比賽活動及規劃 FTS 訓練室，可協助向各大學推廣活動訊息。
3. 本年比賽如需要相關周邊設備，公司都願意配合提供。

九、臨時動議：無

十、主席結論：

(一) 第二屆僑生電競大賽招標案儘快完成，活動計畫修正：

1. 朝向合辦或聯合主辦方式進行。
2. 以結合各校人才培育為目的。
3. 外語能力去年競賽未突顯，今年可研議納入。
4. 為增進僑生與非僑生互動交流，研議團體隊一定比例非僑生身分亦可參與。
5. 遊戲內容再向體育署、電競公協會等洽詢。
6. 可提供獲獎者工讀金協助學校對外招生。

(二) 請體育署思考提供相關協助：

1. 對於獲獎選手或參賽者的培訓及與產業面聯結。
2. 向學校及業者宣傳活動資訊。

(三) 人才培訓部分請體育署及電競公協會，對各校及產業可結合項目給予建議，或提供相關資源。

(四) 讓僑生擔任後勤角色工作由承辦廠商處理，裁判可朝長期規劃以協助僑生獲得認證方向進行。

(五) 本案標案將儘速辦理，與各個學校、業者及協會等同步進行合作，包括業者贊助活動獎品、人才培訓、實習或就業等，讓活動辦理更加壯觀。

十一、散會（上午 10 時 00 分）

111 年僑生電競大賽邀請產學參與交流會議簽到表

序 號	出 席 單 位	簽 名
1	國立臺灣師範大學	李政陽
2	崑山科技大學	李政陽
3	龍華科技大學	曾澤成
4	樹德科技大學	
5	弘光科技大學	
6	正修科技大學	
7	台北海洋科技大學	陳建宏
8	健行科技大學	蔡維珍
9	德明財經科技大學	
10	東南科技大學	謝瑞宏
11	黎明技術學院	汪重理
12	中華一番電競產業發展協會	周瑞
13	中華民國電子競技運動協會	馮心怡
14	宏碁電腦	陳亮立
15	泓凱企業社(哈哈活力站)	

序 號	出 席 單 位	簽 名
16	威剛科技股份有限公司	朱可芬
	高苑科技大學	張嘉熙
	教育部體育署	張儒昆