

文化內容策進院
「2024年文化內容產業調查計畫IV-遊戲與電競產業協力調查專業委託服務」勞務採購案
需求說明書

壹、目的

為確實反應臺灣文化內容產業現況，提供政府與產業界掌握文化內容產業最新發展趨勢，據以擬定產業發展目標及實施策略。2020年文化內容策進院（以下簡稱本院）將原文化部各項產業調查計畫統整為文化內容產業調查計畫，並將依產業依關聯性分為4冊分別執行。每冊規劃委託一專業研究調查團隊與本院共同協力執行。

延續歷年調查成果，本院賡續辦理2024年調查計畫，本委託案將徵選適合團隊與本院協力執行2024年調查計畫第4冊，本院亦將成立文化內容產業調查工作圈，統籌協調各研究團隊之工作進度與執行方式。

貳、標案名稱：「2024年文化內容產業調查計畫IV-遊戲與電競產業協力調查專業委託服務」勞務採購案

參、廠商資格：國內依法立案之公司、行號、法人、團體或國內各大專校院、學術機構。

肆、履約期限：自決標日起至2024年10月31日前提送結案報告書草稿。

伍、採購預算金額：新臺幣360萬元（含稅），採總包價法。

陸、委託服務項目

- 一、與本院協力合作執行2024年文化內容產業調查計畫第4冊-遊戲與電競產業調查工作，調查項目與執行方式詳如所附《2024年台灣文化內容產業調查工作說明》。
- 二、依據本院需求，與本院協力合作，針對遊戲與電競產業，繪製關鍵產業地圖1式，並挑選產業當前重要議題撰擬產業趨勢觀察分析圖報，分階段提供本院發布披露。
- 三、2024年9月15日前需提交本院產業調查基本數據（包含各次產業年度營業額及廠商家數）。

- 四、 依據本院需求與要求之格式，提供報告內各統計調查數據原始資料。
- 五、 出席本院工作圈會議、諮詢會議及相關工作會議，並依據會議結論調整修正工作執行方向。

柒、 服務建議書：

- 一、 製作內容應至少包括如下：
 - (一) 計畫綜合資料表：含投標計畫名稱、執行單位（廠商）名稱、計畫經費、工作進度表、計畫主持人、聯絡人、電話及計畫內容摘要等。
 - (二) 計畫目標：工作計畫及各工作項目所要完成及所要解決之問題（請分別具體敘述）。
 - (三) 計畫實施策略及方法：整體計畫實施策略及各工作項目之執行方法（式），並具體敘述各工作項目之預定規模或規格。
 - (四) 執行進度及查核點（以甘特圖表示）：
 - 1. 工作計畫進度表及查核點。
 - 2. 各工作項目之進度表及查核點。
 - (五) 人力配置及資源（依工作計畫及工作項目分別敘明）：
預定參與計畫有關人力之配置狀況：參與計畫主持人與協同主持人、相關執行者之學歷及相關經歷、預定投入工作之時（天）數，各項工作計畫之人力分配說明。
 - (六) 經費需求及其計算標準：工作計畫及工作項目之各項經費配置，請予詳列單價、數量（或人次）及金額，至少包括人事費、旅運費、材料費等。
 - (七) 詳述預期效益及成果評估指標，並納入各階段工作進度及查核點呈現，作為各階段成果評估之參據。
 - (八) 過去實績及專業執行能力：過去辦理類似相關工作實績、經驗，如曾完成與招標標的類似之製造、供應或承做之文件、招標文件規定之樣品、現有或得標後可取得履約所需設備、技術、財力、人力或場所之說明或品質管制能力文件等。廠商或其受雇人、從業人員具有專門技能之證明，如政府機關或其授權機構核發之專業、專技或特許證書、執照、考試及格證書、合格證書、檢定證明或其他類似之文件。
 - (九) 計畫限制條件及解決構想：對於計畫執行中及執行後可能遭遇之困難，

預擬解決方案或構想。

- (十) 其他：除規定必須完成工作事項外，各投標廠商，如有可引入（回饋）本採購案之其他資源、創意或建設性項目等，可自行併於服務建議書中提出。
- (十一) 附錄：其他具創意之作法或有助說明執行能力之資料（如過去策劃執行相關工作之實績證明文件或資料）。

二、製作原則：

- (一) 廠商交付之服務建議書為本案評選之主要依據，製作原則即在規定廠商製作服務建議書之相關事宜，以確保所提之建議事項均可被充分瞭解。廠商須依規定之章節順序製作服務建議書，提供完整詳實之資料，若有額外之補充與建議，可於適當位置另作註解或另闢章節加以說明，惟不得變更本徵求服務建議書所規定之服務建議書內容順序。此外為利評選工作之進行，廠商請遵循下列原則：

1. 服務建議書中所提之建議，包括符合規格部分及超過規格部分所產生之費用，均包含於本案費用，請廠商於估算費用時應整體考量。
2. 封面應書明「計畫編號」、「計畫名稱」、「委託單位」、「受託單位」及「印製年月」等文字；書背應書明「計畫名稱」、「委託單位」及「受託單位」、「日期」等字樣。

(二) 裝訂格式：

1. 以 A4 之紙張繕打，但相關之圖說得以 A3 之紙張製作。
2. 裝訂格式為 A4 尺寸，並裝訂成冊，紙張方向以縱向/橫書為主。
3. 每頁皆須編有頁碼，並有章節目錄、圖目錄及表目錄等，以便查閱。

捌、投標資料及說明

一、服務建議書：

- (一) 各投標廠商應就招標規格文件提交服務建議書資料，為便利評選，所提服務建議書檢附 1 式 12 份，並包含電子檔 1 份。
- (二) 於其封面應註明專案編號、專案名稱、投標廠商名稱暨「服務建議書」字樣；書背亦應書明前述之等字樣，若有文字修改應加蓋章，不得使用修正液。

- (三) 投標廠商所提服務建議書及相關文件於評選完畢後一個月內，未得標廠商可自行到本院取回服務建議書 11 份，本院留存 1 份。至於得標廠商所提服務建議書於決標後，則列為契約之一部分，於履約期間皆為有效。
- 二、 投標文件之裝封：投標廠商應依規定填妥(不得使用鉛筆)本招標文件所附之附件及資格證明文件與服務建議書，合併裝箱或裝袋再密封後投標；封套封面應書寫投標廠商名稱、地址、案號或招標標的名稱。
- 三、 投標文件遞送：詳投標須知。
- 四、 投標廠商於投標時即視為同意本採購案「契約書(稿)」內容之全部，非經本院同意，廠商於得標後不得以契約條文內容為理由延滯或拒絕契約簽訂。

附件：2024年台灣文化內容產業調查計畫工作說明

一、調查範疇

(一) 文化內容產業調查範疇涵蓋相當多產業別，為利調查工作之進行，將依產業關聯性規劃為4冊，每冊原則由一調查團隊與本院協力辦理，藉此因應數位服務、科技融合、用戶特性對內容產業衝擊，並加速文化科技的跨域應用，各冊調查範疇如下表：

	分冊	分冊內容	主要涵蓋範疇
文化內容 產業調查	冊 1	圖書、雜誌、漫畫、原創圖像類	<ul style="list-style-type: none">● 圖書● 雜誌● 漫畫● 原創圖像開發暨授權
	冊 2	電視、電影、網路影視、動畫類	<ul style="list-style-type: none">● 電視● 電影● 網路影視● 娛樂經紀● 動畫產業
	冊 3	流行音樂、廣播、播客類	<ul style="list-style-type: none">● 藝人經紀● 製作與發行● 版權管理● 音樂行銷與通路● 現場展演● 廣播● 播客
	冊 4	遊戲與電競類	<ul style="list-style-type: none">● 電玩遊戲● 電競

註1：原創圖像產業包括：原創角色作者、角色動畫師、經紀人、各國代理商、商標維權、產品製造、通路平台、貿易進出等

(二) 有關各冊執行產業調查範疇，廠商可提供更適合反映產業實際發展現況之分類架構與調查項目之建議方案，經本院審查同意後作為後續執行調查依據。

二、各產業調查項目說明

(一) 圖書、雜誌、漫畫及原創圖像產業類調查項目

主產業	次產業(上下游)	子項目(調查對象)
圖書、雜誌產業	圖書、雜誌出版業	圖書出版公司
		雜誌出版公司
	作者與版權經紀	創作者服務
		作品經紀服務
	經銷與發行	圖書雜誌經銷、圖書雜誌批發、電子書經銷
		內容衍生與周邊(如有聲書、線上、實體課程、多媒體、數位應用程式、周邊產品開發)
	出版行銷與零售	實體通路
網路書店與電子書平台		
數位創作平臺	內容付費、募資平台	
漫畫產業	漫畫出版	作品出版與內容衍生(如線上、實體課程、多媒體、數位應用程式、周邊產品開發)
	經銷與發行	漫畫經銷、漫畫批發、電子書經銷
	出版行銷與零售	漫畫小說出租店
		實體通路
		網路書店與電子書平台
數位漫畫平台(如線上漫畫創作、發表或訂閱平台)		
實體活動	展演主辦單位(商業展、同人誌活動、其他動漫展)	
原創圖像授權	原創圖像/角色創作	原創角色開發與授權經紀
	內容衍生與周邊	數位產品開發(如貼圖平台)
		實體產品開發

註 1：圖書、雜誌產業之「創作者服務」包含社群經營、廣告投放、文案撰寫、影音製作、展覽策展、作家經紀。

註 2：圖書、雜誌產業之「作品經紀」指國內外版權經紀。

註 3：圖書、雜誌產業之「內容付費平台」如方格子等提供內容付費機制平台；內容募資平台，提供內容創建者進行群眾募資的平台模式。

註 4：原創圖像授權之「內容衍生與周邊」指與原創圖像有關之文具禮品開發。

註 5：圖書、雜誌產業排除對於漫畫產業相關計算。

註 6：同人誌活動包括 Cosplay、舞台表演、商務攤位等。

(二) 影視動畫類調查項目

主產業	次產業(上下游)	子項目(調查對象)
電視產業	節目製作及發行	故事版權/編劇
		電視節目製作
		電視節目發行
	電視頻道與平臺	頻道經營者(不含無線電視)、無線廣播電視、直播衛星
		電視頻道代理
		有線電視、MOD/IPTV
電影產業	電影製作	故事版權/編劇
		攝影
		製片
		導演
		專業人員(如燈光、美術設計、造型、特殊化妝、服裝、道具與收音)
	電影後製	配樂、混音與配音
		剪輯與調光
		字幕、沖印與母帶轉檔
		特效
	電影器材與設施	影視相關器材、場地租賃
	電影發行	母帶授權(含電影院、電影頻道、OTT等)、檔期安排、DVD/藍光實體發行與行銷、動畫電影發行
		周邊商品、衍生商品授權
		網路數位發行與行銷、置入性行銷、贊助收入
		數據分析(跨平台數據收視分析、網路消費行為分析)
		社群經營、公關行銷
電影映演	電影院與售票系統	
網路影音	節目製作及發行	網路影片、多頻道聯播網(MCN)
	數位發行與播送(含線上影音、直播平臺等)	數位/網路發行事業
娛樂經紀	娛樂經紀	藝人經紀、技術人員經紀與網紅經紀

	數位服務	媒合平台
動畫產業	動畫製作	動畫製作
		動畫代工
	動畫發行與播映	數位動畫平臺、電視動畫頻道

註1：多頻道聯播網(Multi-channel network, MCN)。

註2：電視頻道與平臺下列子項目，需包括非動畫頻道之電視動畫播映、動畫電視映演產值估算。

註3：電視動畫頻道如卡通頻道、迪士尼頻道、Animax Taiwan 等。

(三) 流行音樂產業類調查項目

主產業	次產業(上下游)	子項目(調查對象)
音樂製作、發行與經紀	音樂製作	音樂詞曲授權取得
		錄音工程(包含編曲、樂器 dubbing、和聲、配唱、混音等)、母帶後期製作
		藝人開發 A&R
		美術設計
	音樂發行	實體發行
		數位發行
	藝人與詞曲經紀	表演者、詞曲經紀
音樂版權管理	版權公司著作權集管單位	音樂詞曲、樂譜版權代理與授權使用
		流行音樂版權公司
		音樂著作權集體管理團體
		獨立音樂個人發行團體
音樂行銷與通路	實體銷售	CD、黑膠唱片/DVD 影片批發與零售
	KTV 及伴唱機業者	KTV 及伴唱機業者
	線上音樂通路	音樂串流平臺與付費下載
現場展演	策展與製作	流行音樂展演活動承辦單位與活動公司、流行音樂活動主辦公司
		展演協力(燈光與音響設備、視訊工程、電力工程、特效工程、攝影工程、結構工程、人力派遣、舞臺設計服務、舞臺架設工程)
	展演場地	流行音樂展演空間(如Live house)
		大型展演空間
	展演票務	活動票務系統、平台(含訂票代理)

廣播產業	電臺頻道	電臺經營者
		節目製作及發行
Podcast數位平台	數位平台	Podcast服務（Hosting 平台、節目）

註1：「現場展演」包括演唱會、音樂祭、音樂節、歌劇院、歌舞秀、俱樂部、中小型場館、大型場館活動。

註2：「現場展演」之「大型展演空間」如體育館、高雄流行音樂中心、臺北流行音樂中心。

(四)遊戲、沉浸式互動遊戲與電競產業類調查項目

主產業	次產業（上下游）	子項目(調查對象)
遊戲產業	遊戲製作	遊戲開發（企劃/腳本、程式/引擎、美術/角色）
		動畫/音樂
	遊戲營運	遊戲營運/代理/發行/遊戲金流/行銷
		客服中心
	遊戲通路	實體通路
		展會活動
		線上平臺（媒體、串流平臺、iOS/Android）
		虛寶交易平台
		遊戲媒體（如新聞平台、直播平台）
電競產業 （不含硬體）	電競賽事	賽事授權、賽事企劃
		賽事參與（如俱樂部聯盟、經紀公司）、 賽事執行（主辦單位）、賽事內容製播
		電競戰隊/選手

註1：電競產業涵蓋軟體、硬體、媒體與賽事，考量電競硬體多為 ICT 硬體業者，與文化內容本質關聯較遠，故電競產業調查聚焦在軟體、賽事與媒體。

註2：虛寶交易平台如 FunPoint、8591 寶物交易網。

註3：遊戲媒體如巴哈姆特、遊戲基地等。

三、 調查對象與規格

(一) 調查對象

各產業之調查對象參考財政部稅務行業標準分類，針對財稅資料不足或有限制之行業，可依代表性廠商自定義納入調查範疇。

(二) 各產業核心項目（各類別產業調查統一規格）

為使各產業調查項目一致，以利後續模組化或客製化之運用，各產業之調查

與分析包含以下五大部分：

1. 第一部分：產業範疇

針對該產業之上、中、下游結構，進行圖像描繪與質化說明。

2. 第二部分：整體產業樣貌

調查項目包含企業家數、平均資本規模、分布地區（縣市）與從業人數。

調查對象須以主產業中各次產業之「子項目」為分析單位，需呈現各子項目之數值，並透過加總或推估等方式獲得主產業之整體樣貌。

3. 第三部分：營收與商業模式

調查項目包含總營收、當年度營收結構（營收項目、海內外市場）、當年度支出結構及產業跨界經營趨勢（上下游跨界、跨產業）。

調查對象須以主產業中各次產業之「子項目」為分析單位，需呈現各子項目之數值，並透過加總或推估等方式獲得主產業之整體樣貌。

其中，「產業跨界經營趨勢」需針對該產業之營收結構，進行商業模式分析，並針對具獨特性之跨界經營案例進行質化個案分析，提出整體性趨勢歸納。

4. 第四部分：IP 授權趨勢

調查項目包含授權收入情形、授權形式、授權產品類型、授權地區分布。

研究對象為以「主產業」為分析單位，透過量化或質化方式，分析各產業在授權業務方面之發展趨勢。

5. 第五部分：數位發展趨勢

研究對象為以「主產業」為分析單位，以質化分析描繪各產業之數位化或科技應用之發展趨勢。

	核心項目
第一部分 產業範疇	產業上、中、下游結構
第二部分 整體產業樣貌	企業家數
	平均資本規模
	分布地區（縣市）
	從業人數
第三部分 營收與商業模式	總營收
	當年度營收結構—營收項目
	當年度營收結構—海內外市場
	當年度支出結構
	產業跨界經營趨勢（上下游跨界、跨產業）
第四部分 IP 授權趨勢	授權收入情形
	授權形式（指產業應用，如企業品牌、運動、時尚等）

	授權產品類型（如服飾、玩具、遊戲軟體、家具等）
	授權地區分布
第五部分 數位發展趨勢	數位發展趨勢（如上游創作端、中游經銷端與下游通路端）

備註：「授權形式（property type）」與「產品類型（product type）」係參照國際調查授權報告《Lima global licensing survey》之調查項目

（三）各產業其他項目（過去各產調報告涵蓋之內容）

報告冊數	包含內容	包含項目
第 1 冊 圖書、雜誌、漫畫、原創圖像產業類	可即時反映產業現況或趨勢之相關資料與商情動態，包含項目由投標廠商於企劃中提出，並說明其重要性	<ul style="list-style-type: none"> 當年度申請國家圖書館 ISBN 情形 通路之上架情形 各類書籍之平均定價與折扣數 實際出版書籍之 EP 同步情形 雜誌出版發行 通路上架情形 退書率 其他
第 2 冊 影視、動畫產業類	可即時反映產業現況或趨勢之相關資料與商情動態，包含項目由投標廠商於企劃中提出，並說明其重要性	<ul style="list-style-type: none"> 內容製播發行之製作費用 節目播送統計變動趨勢 頻道節目收視率 國片資金結構 電影票房（不同類型包括動畫電影票房） 其他
第 3 冊 流行音樂、廣播，播客產業類	可即時反映產業現況或趨勢之相關資料與商情動態，包含項目由投標廠商於企劃中提出，並說明其重要性	<ul style="list-style-type: none"> 國內專輯及 EP 發行 實體與數位發行張數 各月展演活動之舉辦數量與場次 演出人員類型 場地規模 播客節目數 票房 線上直播 其他
第 4 冊 遊戲、電競產業類	可即時反映產業現況或趨勢之相關資料與商情動態，包含項目由投標廠商於企劃中提出，並說明其重要性	<ul style="list-style-type: none"> 產學合作與人才需求概況 線上平台應用概況 虛實/數位互動娛樂體驗發展概況 遊戲消費概況 AI 應用發展概況 其他

備註：上表所列之項目包含以上，但非僅限。

四、 量化與質化內容來源原則

(一) 量化數據

調查企業之營業額原則以財政部財政資訊中心的資料作為數據基礎，結合問卷法，或訪談法、次級資料進行調查，補足財稅資料分類不足之處，建議資料獲取順序如下：

- 1-1. 以財政部財政資訊中心資料為數據基礎，整理相關業者。
- 1-2. 承上，如商業登記者較低、業者規模較小與新興產業等，再透過問卷法、訪談法掌握業者實際營運狀態（如業種分類、跨業經營等），獲得量化數據。
2. 其他量化數據或財稅數據不足之處，如境外平臺，應採取次級資料（如企業財報、官方發布數據等），獲得相關資料，並透過質化內容形式呈現。

(二) 質化內容

針對國內產業之調查，質化內容可結合初次級資料進行整合性分析，初級資料來源包含深度訪談、座談會議與焦點團體等，次級資料則可參考與引用企業財報、官方統計數據等相關公開資料。

針對國際案例之分析，質化內容須包含案例代表性說明、布局策略分析、關鍵成功因素歸納，及臺灣借鏡之處等重要分析面向。

五、 報告撰寫與交付規格

(一) 報告格式

調查報告內容應包含摘要、總論（如研究範疇、研究方法等）、調查內容分析（含五大核心項目與其他項目內容）、結論、資料來源與附件。

(二) 交付形式

	報告版本	目的	內容
1	完整版研究報告10份(含PDF、word電子檔)	文策院內部或公務使用	涵蓋調查所有內容，包含調查母體名單、訪談與座談會議紀錄、問卷設計等
2	簡化版研究報告30份(含PDF、Indesign或AI電子檔)	外部/學術使用	以調查內容與分析結果為主，涉及機密、個資或有其他考量之內容不納入

(三) 原始資料格式

原始資料應包含母體名冊、原始調查資料及各盤點初級、次級項目原始資料（raw data），以上資料皆須轉換為電子形式（excel 檔）。