影視內容專業人力供需概況

第一部分、電影內容專業人力供需概況

1. 量化需求

《影視廣播產業趨勢研究》在人才需求量化分析調查方面,考量電影產業在製作影片方面,往往以獨立契約方式招募演員、導演、編劇人才等製作團隊,影片拍攝完成製作團隊即解散。待下一個拍片計畫執行時,再重新招募製作團隊,而非以編制內固定人員從事不同影片的拍攝。因此,對專業人才需求的調查透過地中海區域計畫法以及演職人員表盤點為主。

- 地中海區域計畫法—利用產製電影數量的目標成長率,配合 產業人力投入趨勢,推算勞動需求
- 演職人員表盤點—透過電影演職人員表的盤點,估算產製電 影所需之編制人員與契約人員投入數量,配合地中海區域計 畫法,推算勞動需求。

本研究已針對我國每年上映之電影劇情長片進行國片演職人員 表盤點,了解過去每部影片使用之總人力,並計算產製一部劇情長片 平均人力投入數量。再根據文化部影視及流行音樂發展局所設定的電 影產業成長狀況,推估未來3年國片劇情長片數量,求得製作國片的 投入人次,進而估計未來人員需求數量。

根據盤點國片演職人員表及前述統計結果顯示,2017 年國片平均所動用人力為225人,較2016年151人有所增加,計算下表中的「A」數值。

表 1、電影內容專業人力投入分析

	2013 年	2014 年	2015 年	2016 年	2017年
A. 平均每部國片動用人力(人次)	139	193	149	151	225
B. 上映國片部數*	49	40	59	48	48

註:1. 平均每部國片動用人力為不分類型平均動用人力

2. 上映國片部數為扣除重複上映、跨年度上映及影展之電影

資料來源:本研究整理

配合文化部影視及流行音樂產業局針對電影產業發展目標,產值 每年成長 5%,若國片產製與上映數量同步成長 5%,上映影片數以及 對應的產業人力如下表。

表 2、未來三年電影內容專業人力需求

	2018 年	2019 年	2020 年	2021 年
目標上映部數	50	53	56	59
A 值(如上表,根據專業分工趨勢推估)	227	229	231	233
劇組總投入人力	11, 350	12, 137	12, 936	13, 747
新增產業人力	550	787	799	811

資料來源: 本研究整理

2. 短期人才供給路徑

人力供給路徑包含目前產業人才供給現況以及潛在人才供給。產業人才供給現況如前所描述,運用演職人員表盤點產業既有人力的投入概況作為產業人力的供給數量。

潛在人才供給係透過下列兩個途徑進行研究分析:

- 透過訪談及抽樣調查(各級學校相關科系、研究所),推估 學校相關科系畢業生流向(就業比/投入各影視產業比),取 得畢業流向參數取得
- 透過教育部相關科系學生人數了解未來畢業生人數,以推估 未來可能投入產業的人才供給數量。

在專業人才潛在供給方面,由於產業人才的潛在供給來源不易界定,在相關統計資料上並無確定的母體範圍。但是,廠商招募人才多以其待聘職務相關科系之人員為招募對象,而各科系畢業生尋找工作也多從自身相關科系有關之工作職務開始尋找。此外,影視產業中,與創意相關的主創人員,如導演、編劇等,也非招募而來,而是與出資者之間屬於契約關係的自營工作者。此類主創人員的人才養成管道較為狹窄,除了學校本科系出身之外,自其他領域轉業或自學成功者雖有一定比例。但因這類人才數量稀少,其來源更無法從統計調查中加以預測並量化。

故此,本研究在專業人才潛在供給量化資料的取得方面,將捨棄問卷普查的方式,而以教育部取得之國內大專學校電影等相關科系、研究所畢業生人數為調查母體。根據文化部(2016)《104年度文化產業趨勢、統計調查》所執行的《文化產業人力供需計畫》研究案,抽樣調查相關系所,以取得畢業生流向等參數,如進修人數比例、服(退)役人數比例、未就業人數比例、進入與科系相關行業比例等,藉以推估出相關系所畢業生進入文創產業就業之比例,作為衡量專業人才供需缺口的量化依據之一。

根據文化部(2016)《文化產業趨勢統計調查-文化產業人力供 需計畫》,2012-2014年我國傳播學門畢業生流向調查結果統計,近 三年間傳播學門畢業生進入直接相關產業比例,平均約為 36.2%,且 三年間比例變動幅度不明顯。因此本研究依據此比例為基礎,估算未 來三年電影內容潛在人力供給。

表 3、2012~2014 年傳播學門畢業生進入直接相關產業之比例

傳播學門	2012 年	2013 年	2014 年	近三年平均值
進入直接相關產業者	36. 50%	35. 70%	36. 40%	36. 2%

資料來源:文化部(2016)《文化產業趨勢統計調查-文化產業人力供需計畫》

表 4、未來三年電影內容潛在人力供給

	2018 年	2019 年	2020 年
電影相關科系畢業生人數 (A)	771	705	729
進入電影相關領域 (B=A*36.2%)	279	255	264

資料來源:本研究推估自教育部統計查詢網,大專院校在學學生數統計資料

3. 量化人力供需結果

本研究在人力供需推估上,配合文化部影視及流行音樂產業局電影產業產值每年成長 5%發展目標,加以估算。透過本研究估計結果顯示,電影產業人力供需在未來三年內,仍呈現人才缺口問題。整體而言,由於我國市場規模小、資金有限,國片於票房市場回收不易,使資金投資更趨於保守。加上產製流程仍尚缺乏完善規劃,而無法達到量產製作或開發新商業模式,因此使得製作數量仍相對有限。另一方面,面對近年新媒體發展,使民眾消費行為、電影製作、發行端策

<mark>略轉變以及國際市場外在不確定因素等影響,亦將牽動國片開拍情形,</mark> 因此在人力需求上應較產業發展目標的預估值更為保守。

表 5、電影產業人力供需情形

	新增需求 (人次)	新增供給(人數)
2019 年	787	279
2020 年	799	255
2021 年	811	264

註:新增需求係以本研究盤點計算之平均每部國片動用人力來做推估,單位屬於人次;而新增供給則是以畢業生人數進入電影相關領域做推估,單位屬於人數。

資料來源:本研究整理

本研究歷年均會針對電影業者進行「關鍵職缺」的問卷調查,關 鍵職缺的定義每年經過研究團隊與產業主管機關討論調整,本年度關 鍵職缺調查範圍如下表。

根據電影產業專業人才供需現況調查結果顯示,目前以監製/製片、編劇以及國外發行行銷的供不應求狀況較為明顯,占比分別為57.89%與54.55%及54.55%,其次為演員、攝影、特殊化妝、跨平台數據收視分析、剪輯、調光與3D-特效等關鍵人才,皆有超過40%以上的業者認為人才供不應求。

隨著新媒體的崛起,目前國內業者多透過社群軟體進行行銷宣傳, 因此在社群經營的人才需求有所增加。而隨著國內影音平台的興起, 業者可透過大數據資料做消費行為分析、演員卡司選擇、訂定行銷策 略等,因此近年在數據分析人才需求有所提升。

而在編劇人才部分,最主要是因國內在編劇人才的培訓僅仰賴共 同或通識課程,加上因目前國內的產製能量及類型較為不足,無法給 予新進編劇更多練習的機會,導致業界對於編劇人才以及劇本的需求 一直無法獲得滿足。

另外在演員部分,近年由於國內的影視產製能量有限,部分具有實力與票房號召力的中生代、新生代演員逐漸轉向中國大陸發展,使得國片目前的主要演員群年齡層偏長,或是缺乏具有票房號召力的男女主角人選。

國外發行行銷人才方面,目前國內電影科系較少針對電影發行、 國際版權買賣等行銷課程開設相關專業課程,加上國際發行人才需具 備外語、法律等能力,目前國外發行行銷人才多為非電影相關科系出 身的人才。

表 6、電影產業專業人才供需調查

	供需現況		招募程度		平均	有海外	具備相
	4 温从书	从一座长	數量	素質	年資	人才需	關學科
	供週於水	供不應求	(困難)	(困難)	需求	求	或經歷
現場售票人員	13. 33%	10.00%	4.00%	16.0%	0.61	0.00%	_
財會人員	4.17%	4. 17%	5. 88%	10.53%	1.29	0.00%	_
公關/行銷人員	4. 76%	4. 76%	6. 25%	12.5%	1.57	0.00%	_
網路消費行為分析人員	7. 14%	0.00%	10.0%	8. 33%	1.11	0.00%	_
電子商務人才	7. 69%	0.00%	11.11%	9.09%	1.22	0.00%	_
剪輯	0.00%	50.00%	18. 18%	18. 18%	1.71	9.09%	62.50%
錄音	15. 38%	23. 08%	18. 18%	36. 36%	0.86	0.00%	66.67%
調光	0.00%	50.00%	50.00%	50.00%	2. 33	25.00%	83. 33%
2D 特效	7. 69%	30.77%	11.11%	37. 50%	2	30.00%	90.00%
3D 特效	7. 69%	46. 15%	30.00%	60.00%	2. 33	18. 18%	80.00%
動畫	0.00%	30.00%	12.50%	62. 50%	1.83	33. 33%	85. 71%
監製/製片	0.00%	57. 89%	20.00%	26. 32%	5. 43	33. 33%	37.84%
編劇	9.09%	54. 55%	40.91%	66. 67%	4. 38	21.05%	37.84%
導演	44. 44%	16.67%	23. 53%	47.06%	4. 57	27. 78%	35. 14%
攝影	10.00%	40.00%	38.89%	55. 56%	4. 15	20.00%	32. 43%
燈光	5. 26%	36.84%	33. 33%	33. 33%	4	0.00%	29. 73%
美術設計	11.11%	33. 33%	23. 53%	29. 41%	3. 69	13. 33%	29.73%
造型設計	21.05%	21.05%	17.65%	23. 53%	3. 58	13. 33%	27. 03%
特殊化妝	0.00%	42.11%	35. 29%	41.18%	3. 58	6.67%	27. 03%
音樂	21.05%	31.58%	11.76%	29. 41%	3. 75	13. 33%	27. 03%
收音	5.00%	30.00%	11.76%	23. 53%	3. 41	13. 33%	27. 03%
演員	21.05%	42. 11%	29. 41%	52. 94%	2.4	30.77%	21.62%
跨平台數據收視分析	11. 43%	45. 71%	34. 29%	37. 14%	2. 78	12.90%	22. 97%
社群經營人才	21. 95%	34. 15%	26. 19%	41. 46%	2.45	8. 33%	33. 78%
國內發行行銷	20.83%	25.00%	16.67%	31. 82%	2.63	15.00%	43. 24%
國外發行行銷	9.09%	54. 55%	47.83%	52. 38%	3. 57	42.11%	37. 84%

資料來源:本研究整理自問卷回收