

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，由於電影產業在製作影片，大多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，並非以編制內固定人員從事不同影片的拍攝。因此，以下將透過地中海區域計畫法以及盤點演職人員表進行專業人才需求的調查。

- 地中海區域計畫法—利用 PwC 所推估的年增率，配合產業人力投入趨勢，推算潛力勞動需求
- 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，推算潛力勞動需求。

本研究已針對我國每年上映之電影劇情長片（不含紀錄片）進行國片演職人員表盤點，了解過去每部劇情長片動用之總人力（不重複），計算產製一部劇情長片平均人力投入數量。透過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，2018 年國片平均所動用人力為 150 人，較 2017 年 187 人有所減少，計算下表 1 中的「A」數值。

表 1、電影內容專業人力投入分析

	2016 年	2017 年	2018 年
A.平均每部國片動用人力（人數）	132	187	150
B.上映國片-劇情長片部數	33	39	37

註：1.平均每部國片動用人力僅包含劇情長片（不含紀錄片）之平均動用人力

2.上映國片部數為扣除重複上映、跨年度上映、紀錄片及影展之劇情長片

資料來源：本研究整理

依據PwC所估計我國電影產業年增率之數據，產值每年成長2%，110年達253億元。若國片產製與上映數量同步成長2%，上映影片數以及對應的產業人力如下表2。

表2、未來三年電影內容專業人力需求

	2019年	2020年	2021年	2022年
目標上映部數	38	38	39	40
A值（如表1，根據專業分工趨勢推估）	153	156	160	163
劇組總投入人力	5,814	5,928	6,240	6,520
新增產業人力	264	114	312	280

註：此處目標上映部數為劇情長片（不含紀錄片）

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。然而，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，並非透過招募管道，多數與出資者存在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，除學校本科系出身，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。

根據教育部大專院校畢業生就業流向資料顯示，計算傳播學門畢業生畢業五年間進入文創相關產業比例，平均約 37.58%，且五年間比例變動幅度不明顯，因此採用此比例估算。

表 3、未來三年電影內容潛在人力供給

	2020 年	2021 年	2022 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*37.58%)	290	265	274

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

本年度透過國片卡司表推估未來平均每部國片動用人力，以不重複之方式計算 2019 年需求人數，依據 PwC 所估計我國電影產業年增率 2%，加以估算未來三年潛力需求人數。依據估計結果顯示，電影產業在未來三年內，仍呈現人才缺口問題。據多數業者表示，近年國內產製數量受限於國片電影票房市場回收不易、投資資金挹注趨向保守以及兩岸間外在環境因素影響（如政治因素、陰陽合同、政策緊縮等）等，使得 2018 年開拍數量明顯減少，在人力需求上較產業發展目標的預估值更為保守。

表 4、電影產業人力供需情形

	潛力需求 (人數)	潛力供給 (人數)
2020 年	114	290

	潛力需求 (人數)	潛力供給 (人數)
2021 年	312	265
2022 年	280	274

註：本年度潛力需求以盤點計算之平均每部劇情長片動用人力（不重複）做為推估基礎，單位屬於人數；而潛力供給係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與招募程度現況調查結果顯示，目前以編劇、國外發行行銷以及 3D 特效的供不應求狀況較為明顯，占比分別為 70.37%、64.29% 以及 60.00%，其次為特殊化妝、社群經營人才、2D 特效、跨平台數據收視分析、動畫製作人員、演員等關鍵人才，皆有超過 40% 以上的業者認為人才供不應求。

編劇人才部分，由於編劇需長時間累積其經驗，再加上其所編寫的劇本需能貼近現代觀眾之口吻以及流行用語，因此編劇需不斷吸收新知累積經驗才能與時俱進，然而國內在編劇人才的培訓多透過坊間培訓班訓練或是僅仰賴各大專院校所開設之通識課程、選修課程汲取編劇相關專業知識。據業者表示，此情況多為碎片化學習，並非為完整系統訓練機制，再加上目前國內的產製能量及類型些許不足，無法給予新進編劇更多練習以及實戰之機會，因此雖然每年有許多的編劇人才，然其招募素質並不符合業者所需，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。

國外發行行銷人才方面，為提高國片國際曝光度與觸及潛在客群，國內電影業者對於跨領域之電影專業人才需求逐漸高漲，然而目前大專院校各系所較少針對電影發行、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，也因此業者在後期的宣傳行銷人才招募部分，如國外發行行銷、國內發行行銷以及社群經營人才等，亦相對困難。而近期國內業者積極尋求海外市場，對於國際發行、行銷等人才需求逐年增加，也因此比較歷年調查統計數據，供不應求的比重也逐年攀升。

2D、3D 特效人員部分，許多後製特效業者表示，通常國片透過後製特效的技術，補足拍攝過程缺漏、拍攝器材入鏡以及美術道具不足等情況，再加上近期產製類型偏向恐怖、懸疑/驚悚片，對於特效

以及後製的需求也有所提升，也因此 2D、3D 特效的人才需求較去年調查結果增加。

隨著線上影音平臺的崛起，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。而隨著國內影音平臺的興起，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。

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。

除此之外，調光、3D 特效在招募數量的部分並不會有太多的困難，然在有 54.55% 以及 53.85% 的業者認為調光師與 3D 特效人員的招募素質與業界所需不符，主要是因為調光師需要具備長期的實拍經驗以及能與攝影師進行專業對話之溝通能力，使得調光師在產業招募素質上有一定難度。此外，在 3D 特效人員部分，據國內特效業者表示，目前國內特效相關科系所授課的內容與技術並不符合目前業界所需，因此雖然每年有一定的新鮮人投入職場，但特效公司仍需花費時間與人力成本訓練新鮮人，以符合目前產業所需之能力，形成供不應求的情況。

表 5、電影產業專業人才供需調查

	供需現況		招募程度		平均年 資需求	有海外 人才需 求	具備相 關學科 或經歷
	供過於求	供不應求	數量(困 難)	素質 (困難)			
現場售票人員	3.85%	7.69%	8.70%	14.29%	0.57	10.00%	-
財會人員	0.00%	0.00%	10.53%	11.11%	1.58	0.00%	-
公關/行銷人員	4.76%	14.29%	29.41%	22.22%	1.62	5.26%	-
網路消費行為分析人員	0.00%	12.50%	23.08%	15.38%	1.46	0.00%	-
電子商務人才	0.00%	7.14%	9.09%	9.09%	1.67	0.00%	-
剪輯	11.11%	22.22%	0.00%	41.67%	1.67	0.00%	71.43%
錄音	33.33%	33.33%	25.00%	41.67%	1.89	0.00%	80.00%
調光	14.29%	28.57%	10.00%	54.55%	1.93	14.29%	71.43%
2D 特效	13.33%	53.33%	28.57%	38.46%	2.05	21.43%	57.14%
3D 特效	13.33%	60.00%	36.36%	53.85%	2.38	14.29%	71.43%
動畫製作人員	21.43%	50.00%	40.00%	37.50%	2.14	25.00%	75.00%

	供需現況		招募程度		平均年 資需求	有海外 人才需 求	具備相 關學科 或經歷
	供過於求	供不應求	數量(困 難)	素質 (困難)			
監製／製片	7.41%	37.04%	26.92%	41.67%	6.75	27.27%	59.26%
編劇	11.11%	70.37%	34.62%	47.83%	4.89	19.05%	51.85%
導演	25.93%	33.33%	38.46%	41.67%	5.63	28.57%	48.15%
攝影	19.23%	30.77%	33.33%	33.33%	5.19	26.32%	51.85%
燈光	3.70%	22.22%	25.93%	12.50%	4.72	10.53%	51.85%
美術設計	7.41%	40.74%	37.04%	21.74%	4.56	26.32%	55.56%
造型設計	21.74%	17.39%	8.00%	17.39%	4.33	17.65%	37.04%
特殊化妝	4.35%	56.52%	29.17%	43.48%	4.53	29.41%	48.15%
音樂	16.00%	28.00%	4.35%	31.82%	5.50	27.78%	44.44%
收音	16.67%	29.17%	17.39%	34.78%	4.00	11.76%	40.74%
演員	25.00%	41.67%	21.74%	44.00%	2.46	35.29%	48.15%
跨平台數據收視分析	6.06%	51.52%	26.09%	38.24%	3.27	8.33%	81.48%
社群經營人才	14.71%	52.94%	38.24%	42.86%	2.82	4.00%	85.19%
國內發行行銷	23.08%	38.46%	38.46%	60.00%	2.88	15.38%	44.44%
國外發行行銷	14.29%	64.29%	69.23%	44.44%	3.64	33.33%	37.04%

資料來源：本研究整理自問卷回收