

財政統計通報

(第 10 號)



財政部統計處

115 年 6 月 18 日

撰稿人：張棕凱科員

聯絡人：陳巧芸科長

聯絡電話：(02)23227555

數位休閒娛樂風潮興起，109-114 年遊戲軟體產業營業額成長近 5 成

1. 近年宅經濟與數位休閒風潮崛起，帶動網路連線遊戲、手遊相關領域快速成長，遊戲軟體產業¹隨之欣欣向榮。109-114 年遊戲軟體產業總家數穩定介於 1,114 至 1,149 家，其中遊戲軟體出版業及遊戲程式設計業家數起伏較大，占比 6 成的遊戲程式設計業更因市場競爭、人才競逐壓力等因素而逐年遞減，114 年為 642 家，較 109 年減 1 成 2；遊戲軟體出版業因數位平臺降低產業進入門檻，家數連年成長，至 114 年突破 2 百家，較 109 年增 7 成 7；遊戲軟體買賣業走勢相對平緩。營業額方面，遊戲軟體產業由 109 年不及 500 億元擴增至 114 年 710 億元，增幅近 5 成，尤以遊戲軟體出版業增加最為顯著，114 年較 109 年增 1 倍；遊戲程式設計業因產業研發門檻提高與成本增加，產業趨向規模競爭，5 年來營業額僅增 9.0%。

遊戲軟體產業家數及營業額概況

單位：家；億元

統計項目		年度						較 109 年 增減率(%)
		109 年	110 年	111 年	112 年	113 年	114 年	
家數	遊戲軟體產業	1,131	1,114	1,133	1,147	1,124	1,149	1.6
	遊戲軟體出版業	118	126	138	162	185	209	77.1
	遊戲程式設計業	732	707	699	674	635	642	-12.3
	遊戲軟體買賣業	281	281	296	311	304	298	6.0
營業額	遊戲軟體產業	477	541	593	592	627	710	48.7
	遊戲軟體出版業	186	233	251	254	314	376	101.7
	遊戲程式設計業	245	245	254	249	248	267	9.0
	遊戲軟體買賣業	46	63	88	89	64	68	45.5

2. 遊戲軟體產業因人才、市場、資金與產業聚落效應等，地域集中性明顯。114 年遊戲軟體出版業與遊戲軟體買賣業家數前 3 名均為臺北市、臺中市與新北市，營業額以新北市因有大型遊戲軟體出版業者，占比近 6 成最高，臺北市占 3 成 9 居次；遊戲軟體買賣業因總部、通路、進口代理多集中在臺北市，營業額占比達 6 成 4。遊戲程式設計業家數及營業額均以臺北市及新北市位居前 2，營業額合計即占全國 7 成，新竹市因業者平均規模較大，營業額占比以 1 成居第 3。

114 年遊戲軟體產業家數及營業額占比—按縣市別

單位：%

排名		遊戲軟體出版業		遊戲程式設計業		遊戲軟體買賣業	
		家數	營業額	家數	營業額	家數	營業額
1	縣市	臺北市	新北市	臺北市	臺北市	臺北市	臺北市
	占比	43.1	57.8	43.0	47.9	23.2	64.0
2	縣市	臺中市	臺北市	新北市	新北市	臺中市	新北市
	占比	21.1	38.9	14.8	23.3	17.1	17.8
3	縣市	新北市	臺中市	臺中市	新竹市	新北市	臺中市
	占比	12.4	2.5	14.3	10.4	16.4	3.7

資料來源：財政部統計處「營利事業家數及銷售額統計」。

說明：因尾數四捨五入關係，表格細項合計與總數略有差異。

¹ 本文係依據稅務行業標準分類(第 9 次修訂)所界定遊戲軟體產業之涵蓋範圍有三項：(1)遊戲軟體出版業：為 5820-11 子類「遊戲軟體出版」，(2)遊戲程式設計業：為 6201-11 子類「遊戲程式設計」，(3)遊戲軟體買賣業：包含 4583-11 子類「內建遊戲軟體之遊樂器批發」、4641-13 子類「電子遊樂器、電子遊樂器套裝軟體批發」、4763-11 子類「內建遊戲軟體之遊樂器零售」、4831-13 子類「電子遊樂器、電子遊樂器套裝軟體零售」；三者併計為遊戲軟體產業。