

類別：其他

地區：日本

Asia Pacific Predator League
2022電競聯賽總決賽
出國報告

主辦機關：新北市政府教育局

目次

第一章	目的.....	4
第二章	過程.....	4
第三章	心得.....	6
第四章	建議.....	8

圖次

圖2.1見習團於桃園機場集結準備出發.....	4
圖2.2見習團體驗賞楓文化.....	5
圖2.3見習團體驗當地飲食文化.....	5
圖2.4見習團體驗當地文化.....	5
圖3.1記者會現場具有很多活動現場專業器材設備.....	3
圖3.2活動現場布置.....	7
圖3.3各國屏息以待.....	7
圖3.4現場轉播.....	7
圖3.5現場轉播.....	7
圖3.6傳統與現代結合-傳統太鼓文化與現代電競活動結合，並搭配COSPLAY.....	8
圖4.1硬體導播設備上難以負荷多人教學.....	8
圖4.2業務推動需搭配適當的宣傳方式.....	9
圖4.3與各國交流.....	9
圖4.4與當地居民交流.....	10
圖4.5體驗最新技術的 teamLab Planets.....	10

第一章 目的

本次獲邀參加 Asia Pacific Predator League 2022 電競聯賽總決賽，除了可與其他單位的參與者交流經驗外，也可於比賽及記者會現場，觀摩整個會場的布置、比賽的進行、記者會的安排以及最新技術的應用，藉由本次的交流經驗，了解其他國家在相關業務及活動的辦理方式，作為辦理相關活動的借鏡，並且由邀請單位安排著名的景點，也可作為文化的交流了解，體會不同國家的當地文化。

第二章 過程

本次參訪活動共計 6 天 5 夜。第一天從桃園機場出發至日本東京，因為到時已經晚上，只有安排東京晚餐後就下榻東京灣飯店。第二天到第四天則是安排川越、輕井澤、箱根的文化參訪，了解當地的文化特色。第五天上午則為 Asia Pacific Predator League 2022 電競聯賽總決賽記者會現場，感受別的國家辦理記者會的方式，除了解會場的布置、比賽的進行、記者會的安排以及最新技術的應用外，同時也參考了辦理記者會的配套宣傳措施，如記者會現場有找網紅扮演電競賽-傳說對決的角色，因為扮相逼真，也吸引不少鏡頭以及各國參與見習團成員爭相拍照，對於宣傳是有一定的效果，下午則是安排了最新技術的 teamLab Planets 體驗，是主打身體互動體驗型美術館，透過光影、線條，用身體去感受藝術。共有七組作品，每個作品都是以參觀者可以「身歷其境」為概念，由超巨大的身體沉浸式作品群所組成，作品會隨著參觀者的互動影響而產生不同的變化，體驗身體與藝術作品之間的模糊界線，相當特別，其中運用的光雕技術，也可提供本市技職教育的借鏡。第六天回程則從東京新宿出發至桃園機場。



圖 2.1 見習團於桃園機場集結準備出發



圖 2.2 見習團體驗賞楓文化



圖 2.3 見習團體驗當地飲食文化



圖 2.4 見習團體驗當地文化

第三章 心得

壹、現場各國直播團隊使用器材相當專業

宏碁在 2022 年亞太區 Predator League 邀請相關單位到東京見習，這場比賽共 15 個國家代表隊，各國家直播都請了不同的直播團隊，現場後台共分成 16 區域，現場看到很多直播軟體，但大宗還是使用 OBS 軟體進行輔助直播，硬體部分有 Datavideo 的 SE-3200 是專業的 12 通道 Full HD 導播機，而且還看到有國家使用 Blackmagic ATEM 4 M/E 第一次看到 40 鍵控制盤，大宗硬體導播機還是使用手提式導播 Datavideo 的 HS-2850-8HD/SD 8 通道手提式移動導播室，整體看來個國家基本還是使用軟體導播，可能攜帶方便只需要帶高階電腦及簡單設備，而使用硬體導播需要帶過多高階設備導致運送上困難。

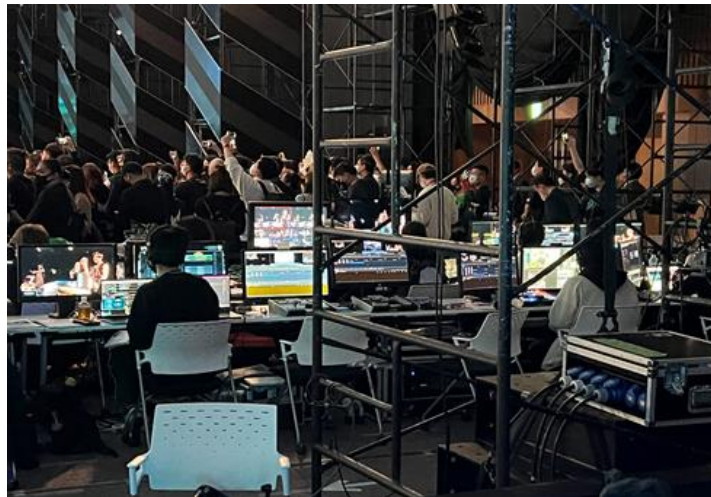


圖 3.1 記者會現場具有很多活動現場專業器材設備

貳、記者會會場的布置、安排、最新技術應用以及配套宣傳措施皆可做為借鏡

本次見習見識到國際間在記者會現場的軟硬體設備、不論是相關布置或器材，都是頗具高規格，除了讓參與者擁有舒適的比賽環境外，對於活動的安排更是一環扣著一環，除了比賽及記者會本身外，也搭配新產品及技術的推廣，另外宣傳亦不遺餘力，搭配比賽內容的 COSPLAY，不論是吸睛度以及宣傳效果都是非常明顯的，也足以提供本局推動業務的參考，業務需整體考量，相關配套措施都可一環扣著一環。



圖 3.2 活動現場布置



圖 3.3 各國屏息以待



圖 3.4 現場轉播



圖 3.5 氣氛熱烈

參、培養國際視野，與國際接軌，並借用相關經驗

本次參訪見識到國際間各單位的全力以赴，也了解到當地日本文化，除了保有傳統風味的同時，也要能與現代最新技術結合，且須融入當地的文化，才能了解彼此的差異並尊重各自文化的發展，雖然我們不見得能懂當地的語言，或是對當地文化不是那麼熟悉，但可透過比手畫腳等方式心領神會，彼此互相尊重了解，更能欣賞到彼此的優點，讓文化、藝術與科技進一步互相接軌。



圖 3.6 傳統與現代結合-傳統太鼓文化與現代電競活動結合，並搭配 COSPLAY

第四章 建議

壹、若開設導播直播相關課程，方式及對象都須調整

因設備限制，若開設硬體導播相關課程，設備上難以負荷多人教學，較適合少數拔尖方式，軟體上則需更多元的選擇。

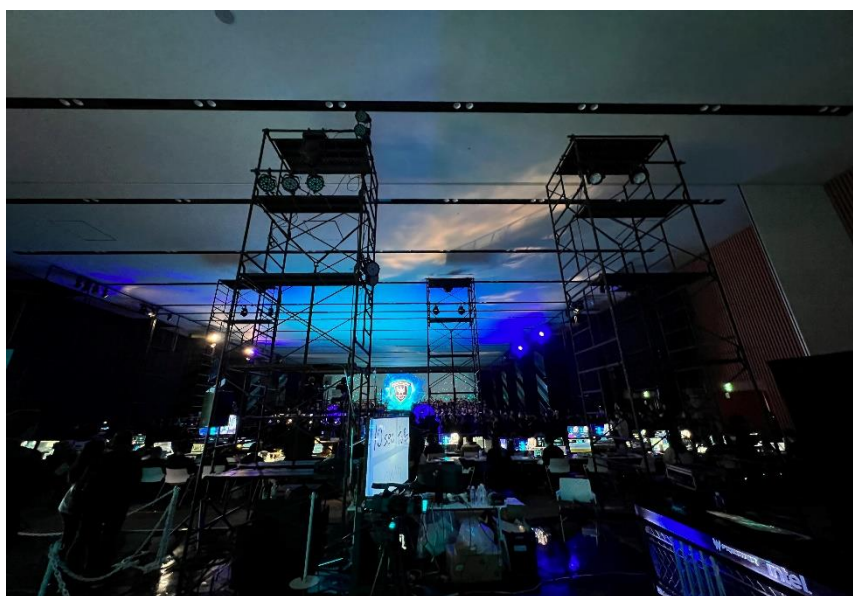


圖 4.1 硬體導播設備上難以負荷多人教學

貳、業務推動需做整體考量，宣傳也是其中一環

任何業務的推動都須做整體性的考量，需考量業務屬性，選擇合適的推動方式，也可視業務屬性及主題選擇合適的宣傳方式，如本次見習因為主題是傳說對決，就找了網紅扮演遊戲內人物作為宣傳。



圖 4.2 業務推動需搭配適當的宣傳方式



圖 4.3 與各國交流

參、國際交流除主要任務外，也應有文化交流

每次出國見習除了主要任務外，與當地居民的文化交流也是不可少，因為有助擴增國際視野，也有助檢視自己思考的盲點，學習他人的經驗，豐富自己的內涵，在推動業務上有如注入活水。



圖 4.4 與當地居民交流



圖 4.5 體驗最新技術的 teamLab Planets