

CARRY 錯睿國際數位
股份有限公司

7779

興櫃前法人說明會

主辦券商



國票綜合證券
IBF SECURITIES

免責聲明

- 本簡報資料所提供之資訊，包含所有前瞻性的看法，將不會因任何新的資訊、未來事件、或任何狀況的產生而更新相關資訊。銜睿國際數位股份有限公司（本公司）並不負有更新或修正本簡報資料內容之責任。本簡報資料中所提供之資訊並未明示或暗示的表達或保證其具有正確性、完整性、或可靠性，亦不代表本公司、產業狀況或後續重大發展的完整論述。
- 本簡報中之財務數字及營運現況等資訊，係本公司根據現行法規及主管機關要求所提供之正確資訊，惟未來可能因法規變更等不可抗力事件，致使該等資訊不完整或不正確，本公司不另就該等資訊提供更新或修訂等說明。
- 本簡報中所提及之預測性資訊，包括但不限於營運展望、財務規劃以及業務預測等內容，係本公司參考內部資料及外部產業發展所獲得之資訊，然本公司之營運將受到無法控制之政治、經濟、市場等不確定風險因素影響，可能導致實際營運成果與該預測性資訊有重大差異，公司無義務因實際發生之事件主動更新或修訂該等預測性資訊。

01

產業概況

02

公司簡介

03

業務發展

04

營運績效

05

未來展望

06

參與社會責任

01 產業概況

全球運動產業概況

- Global Wellness Economy報告指出，2023年全球運動產業產值將超過1.1兆美元，CAGR超過**6%**。
- 運動產業在成熟國家經濟扮演相當重要角色，運動支出GDP占比平均達**2%**以上，主要原因為**職業化運動蓬勃發展**，進而驅動整體運動產業的消費成長。

運動產業產值占GDP比重

2-3%

運動產業成熟國家

(如美國、英國、日本、韓國等)

2%

中國

(2025年預計政策目標)

0.72%

臺灣

(2016-2020年平均)

臺灣運動產業發展趨勢

1

疫情後快速復甦

運動產業銷售額較疫情前大幅成長，2022年達369億元(註)。

2

健康意識提升

國人對健康的重視推動產業發展，年複合增長率達 8%。

3

電競正式列為運動項目

2017年臺灣立法將電競正式列為運動項目。



全球與臺灣 電競產業 發展簡史

發展初期 1990-1999

線上遊戲紛紛上市，電競比賽集中於第一人稱射擊遊戲、格鬥類遊戲如：星海爭霸、世紀帝國。

萌芽期 2000-2010

2001 韓國電競協會 (KeSPA) 成立

2008 臺灣電子競技聯盟成立

2009 **英雄聯盟** 發布

成長爆發期 2011-至今

2012 臺北暗殺星 (TPA) 拿下英雄聯盟世界賽冠軍

2017 臺灣立法三讀修正案，電競納入運動產業範圍

2023 杭州亞運，臺灣表現亮眼拿下共2銀2銅

2024 沙特阿拉伯舉辦電競世界盃 總獎金6000萬美元

2025 沙特阿拉伯舉辦首屆奧林匹克電子競技運動會

電競產業概況及趨勢 - 全球

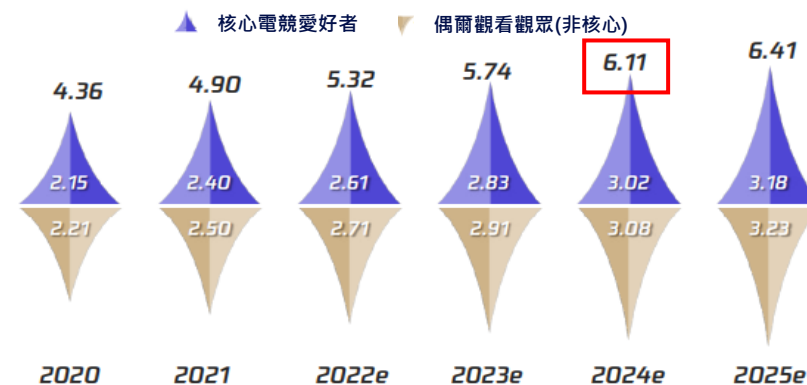
- 根據Newzoo預測數據，2024年全球電競產值達16億美元，CAGR達**11%**，觀眾近6億人次。
- 根據 Sports Show 公布各大運動球迷人數，2024年電競觀眾可達6億人，將成為全球第8大運動類型。



排名	運動	估計球迷人數
1.	足球	35億
2.	板球	25億
3.	籃球	22億
4.	曲棍球	20億
5.	網球	10億
6.	排球	9億
7.	乒乓球	8.5億
8.	棒球	5億
9.	美式足球	4.1億
10.	高爾夫球	3.9億

- *2022卡達世界盃·決賽賽事全球觀眾近15億人
- *2023年國家美式足球聯盟NFL決賽全球觀眾1.13億人
- *2022 英雄聯盟決賽觀看達1.3億人
- *根據Sports Show公佈全球最受歡迎運動前10名

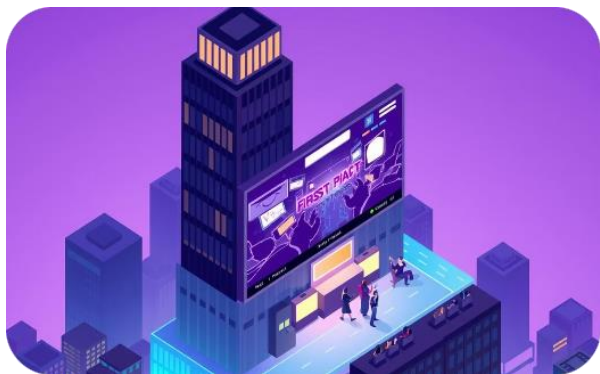
2020-2025 全球電競觀眾規模 (單位:億)



根據Newzoo全球電競觀眾：每年至少觀看一次專業電競內容，包含核心電競愛好者和非核心觀眾。

數據來源：Newzoo【2022全球電競與遊戲直播市場報告】

電競產業概況及趨勢 - 亞洲



中國大陸市場龐大

中國大陸2021年電競市場收入達3.6億美元，年增長**14%**展現出巨大市場潛力。



韓國電競持續高速發展

韓國電競產業持續增長，2018年規模達1,138億韓元，2019年達1,398億韓元，年增長率達**23%**。

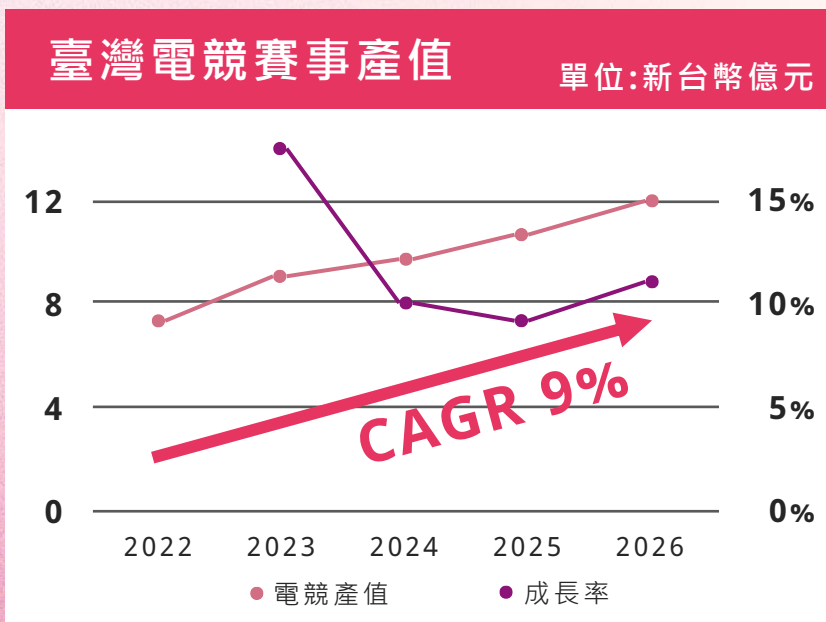


東南亞市場快速崛起

東南亞電競市場快速發展，預計2024年產業規模將達7,250萬美元，CAGR為**23%**。

全球運動產業概況

- 電競賽事產值CAGR達**9%**，超越全球運動產值CAGR 6%及台灣運動產值CAGR 8%，未來成長可期。
- NEWZOO 2020年全球電競產值排行，臺灣電競賽事產值全球排名15。
- GDP滲透率為中等，與北美、德法、東南亞相當。



資料來源：體育署

臺灣電競賽事產值排名15

1	China	Asia	1,415M	850M	\$34,400M
2	United States of America	North America	327M	265M	\$31,535M
3	Japan	Asia	127M	121M	\$17,719M
4	Republic of Korea	Asia	51M	48M	\$5,764M
5	Germany	Western Europe	82M	76M	\$4,989M
6	United Kingdom	Western Europe	67M	64M	\$4,731M
7	France	Western Europe	65M	58M	\$3,366M
8	Canada	North America	37M	34M	\$2,399M
9	Spain	Western Europe	46M	39M	\$2,202M
10	Italy	Western Europe	59M	40M	\$2,168M
15	Taiwan	Rest APAC	24M	20M	\$1,231M
16	India	Rest APAC	1,354M	481M	\$1,105M

資料來源：NEWZOO 2020年全球電競產值排行



資料來源：NEWZOO 2020年全球電競產值排行

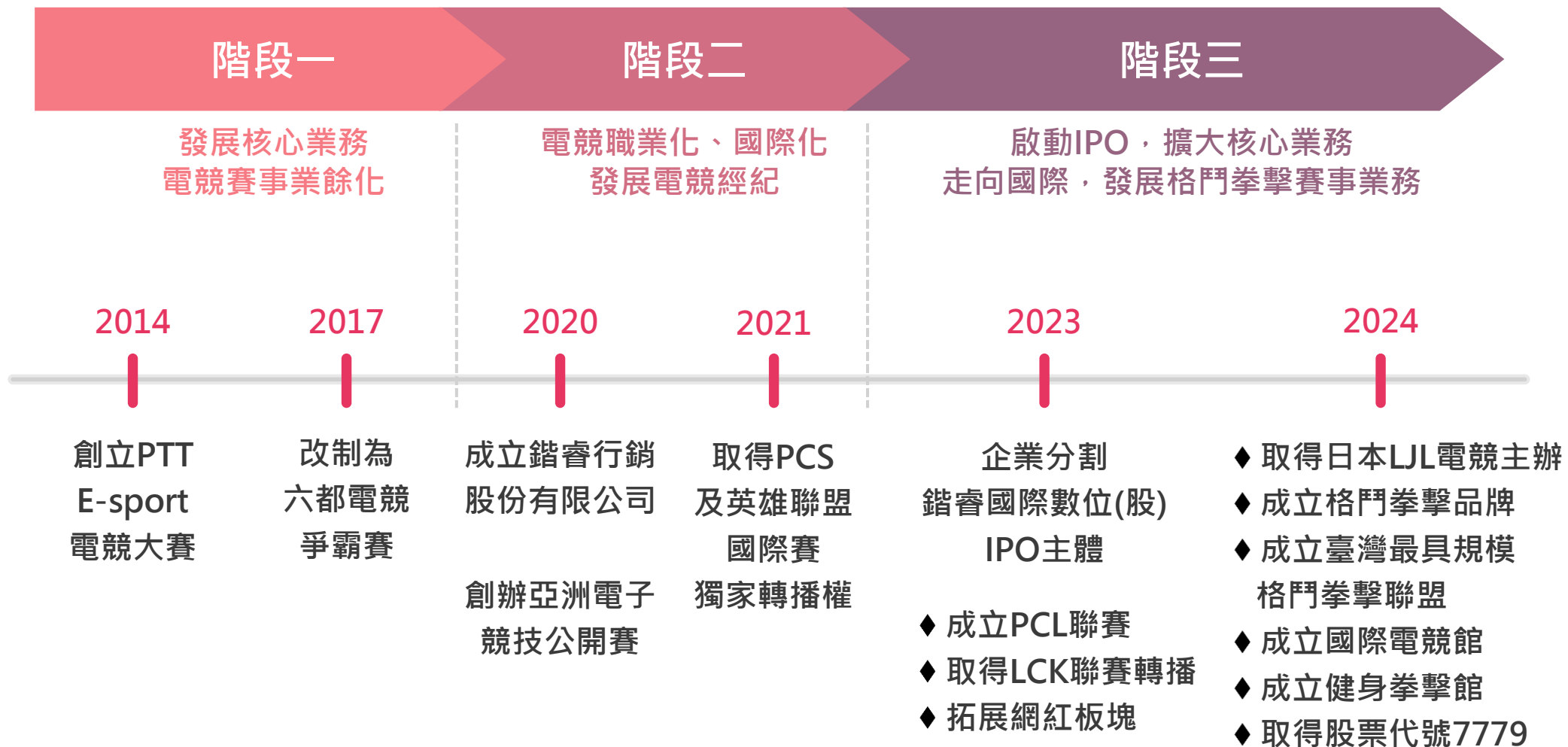
02 公司簡介

CARRY

公司名稱	銜睿國際數位股份有限公司 (股票代號 7779)
成立時間	2022年
董事長	顏宥騫
實收資本額	160,060,000元
簽證會計師	勤業眾信 劉明賢會計師、王浚宇會計師
主辦承銷商	國票綜合證券
員工人數	60人
主要營業項目	電子競技賽事轉播 客製化活動及展演育樂活動 藝人及運動經紀
代表性案例	《英雄聯盟》太平洋職業聯賽 (PCS) 《亞洲電子競技公開賽》 《拳上》、銜睿格鬥冠軍賽 (CFC)



發展沿革



業務項目與 組織架構



公司創辦人簡介



鐫睿國際董事長 / 執行長 顏宥騫

實踐大學 資訊管理系 校友

世代傳媒股份有限公司 鐫睿行銷CEO

鐫睿行銷股份有限公司 CEO

新北市工業策進會 顧問

新北市青年委員會 協力成員

行政院體育暨運動發展部 諮詢小組委員

國內電競產業主要操盤手

持續打造年輕人喜愛的運動娛樂IP

董事會

職位	姓名
董事	顏佑伊 (代表法人：錯睿行銷股份有限公司)
董事	詹克群 (代表法人：樂群資本股份有限公司)
董事	汪聖柏 (代表法人：寬宏藝術經紀股份有限公司)
董事	齊廷洹
監察人	王健安
監察人	丁豪

管理團隊

職位	姓名
董事長/執行長	顏宥騫
活動總監	陳曉琪
子公司營運長	蘇柏勳
管理總監	顏佑伊
財會經理	戴辰庭
稽核經理	袁雨璇

03 業務發展

公司主要業務

製播服務



字卡設計

動畫製作

直播串流

賽事活動



賽事企劃

賽事執行

賽事製播

視覺設計

網站設計

字卡設計

動畫製作

實體活動



活動企劃

活動執行

視覺設計

空間規劃

硬體建置

客製節目



節目企劃

節目執行

節目製播

視覺設計

字卡設計

動畫製作

KOL合作

影片製作



腳本撰寫

影片拍攝

剪輯後製

數位活動



視覺設計

活動企劃

社群操作

活動執行

公司營運模式



節目企劃、製作、剪輯
活動企劃、執行

推廣電競及格鬥拳賽
體驗新娛樂活動



影視製作
活動執行

運動/網紅
經紀



以選手、主播和網紅
推廣新運動休閒娛樂

擷取遊戲內數據，即時轉播
線上直播採空拍機結合VR



運動休閒
娛樂

電競/
拳賽娛樂

創新
技術



專業賽事活動規劃執行

- ◆ **自辦賽事** - 從無到有，舉辦多場國際外電競賽事，吸引遊戲原廠目光而成為合作夥伴。
- ◆ **完整方案** - 統籌企劃、執行運營、賽事轉播、社群宣傳，一條龍進行。
- ◆ **原廠御用** - 賽事轉播、賽事主辦- Riot、Pokémon 原廠指定合作夥伴。
- ◆ **跨足手遊** - 除傳統 PC 遊戲賽事，亦跨足手遊賽事提升市場滲透率。



英雄聯盟太平洋職業聯賽(Riot指定合作)



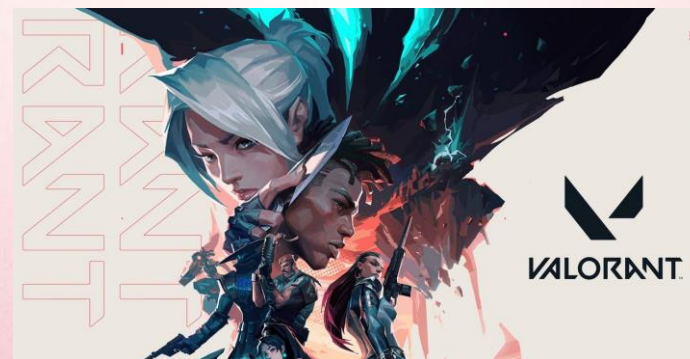
英雄聯盟韓國冠軍聯賽(Riot指定合作)



亞洲電子競技公開賽(錯睿自辦)



寶可夢台灣公開賽(原廠指定合作)



特戰英豪台港賽區挑戰者聯賽(Riot指定合作)



特戰英豪國際賽事(錯睿獨家轉播、招商)

完整節目製作能力

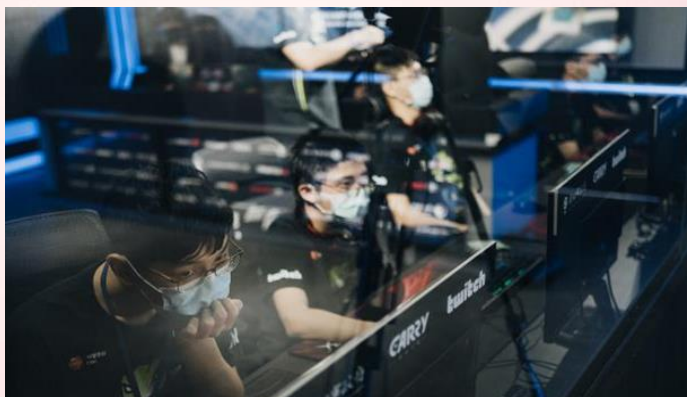
多功能攝影棚

高規格轉播設備
寬敞大空間滿足各式變化
可架設綠幕



電競實體棚

高規格轉播設備
客製化螢幕畫面
專業級選手對戰室



虛擬攝影棚

兩間高級綠幕棚
支援電競轉播以及
虛擬棚節目



GAMEET 遊戲社交平台

1

踏睿自建平台
《亞洲電子競技
公開賽》
官方報名渠道

2

具隊友招募、交
友及會員管理功
能，目前持續開
發對戰單挑功能

3

會員資料已近萬
筆，可透過數據
分析，進行精準
廣告行銷



使用案例分享

2024 《亞洲電子競技公開賽》

公司旗下經紀藝人

旗下主播囊括電競、生活、娛樂等熱門項目 (近 30 位)，代表藝人如下：

Siv HD、小熊、湯米、丁特、史丹利、花輪、

J群玩家(God JJ、部分、獅子丸、丁義)、你行你上主播群





打造CFC成為 華人世界第一的格鬥拳擊品牌

拳上 CFC Arena – 臺灣年度最強娛樂盛事

目前為臺灣年度最高流量活動，也是首個採用
PPV模式，並且大獲成功的運動娛樂賽事。





打造CFC成為 華人世界第一的格鬥拳擊品牌



CFC鏢睿格鬥冠軍賽 CFC League

臺灣首個國際職業拳擊聯盟

拳手皆曾為國手、參加過亞奧運體系之職業拳手，
聯盟採用國際積分標準，為目前台灣最高強度、
規模之格鬥組織



CFC鏢睿格鬥冠軍賽 CFC Street

街鬥組

任何民眾皆可參與之素人賽事，強化民眾參
與格鬥運動的意願，並拓展更大範圍受眾

公司旗下拳擊運動員

公司運動經紀以拳擊選手為主 (合作近 16 位) 代表拳手如下：
謝郁安、高仕彥、謝鎧宇、林榆鈞、郭鎧齊、陳和、黃政凱



04 營運績效

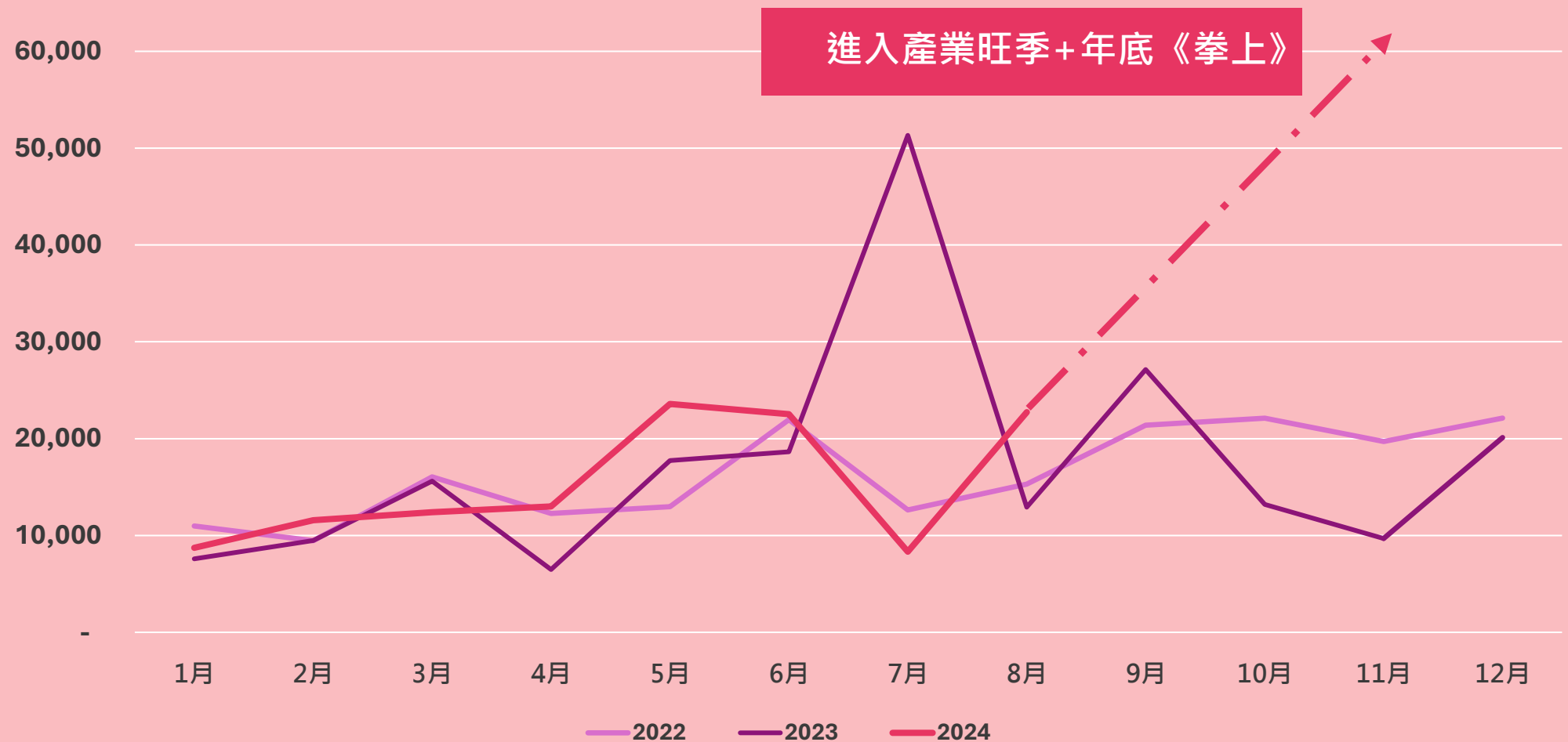
公司近二年損益狀況

單位：新台幣仟元

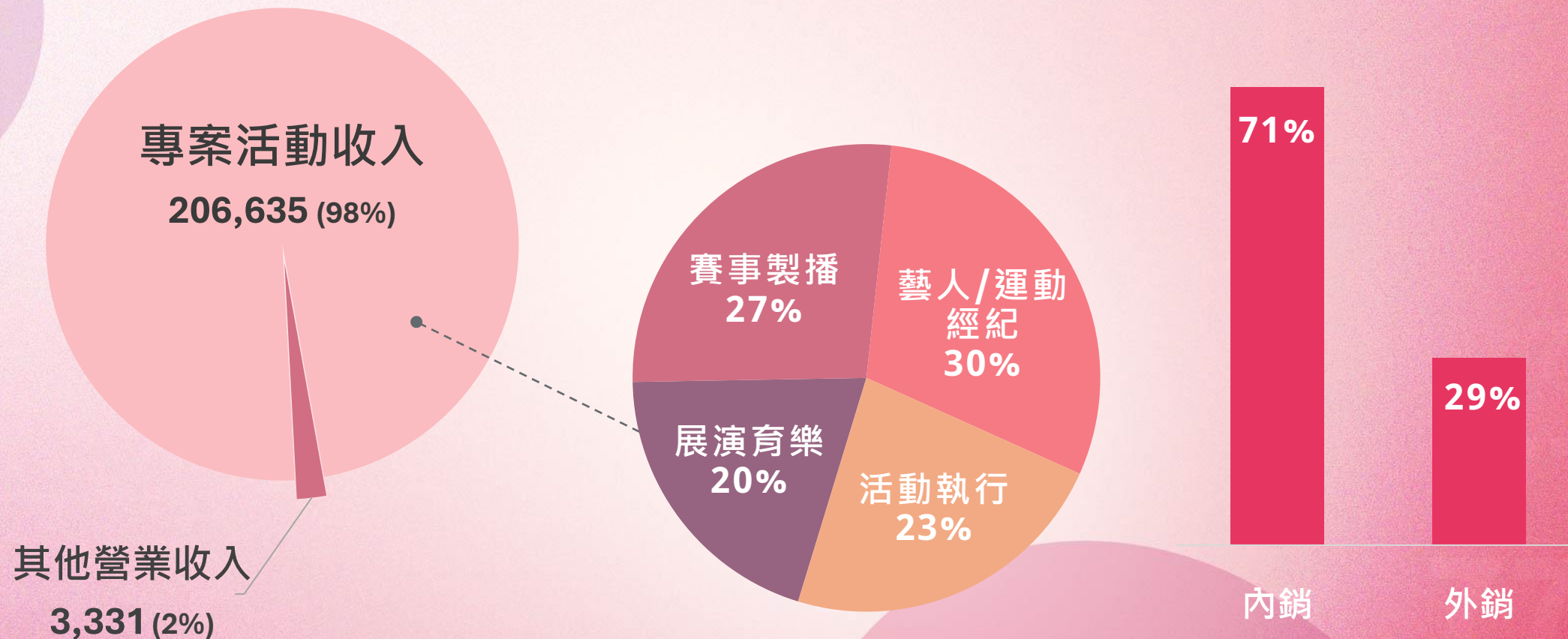
財會年度	2022年 (查核數)	2023年 (查核數)	2024年截至6月 (核閱數)
營業收入	197,026	209,966	91,821
營業成本	(168,644)	(183,743)	(111,336)
營業毛利	28,382	26,223	(19,515)
營業費用	(24,590)	(27,201)	(19,909)
營業淨利	3,792	(978)	(39,424)
營業外收益	3,112	299	1,509
稅前淨利(損)	6,904	(679)	(37,915)
所得稅	(988)	(1,992)	(191)
稅後淨利(損)	5,916	(2,671)	(38,717)
加權平均每股盈餘(元)	16.20	(0.68)	(2.40)

公司近二年營收變化

單位：新台幣仟元



公司營收分布占比 - 2023年

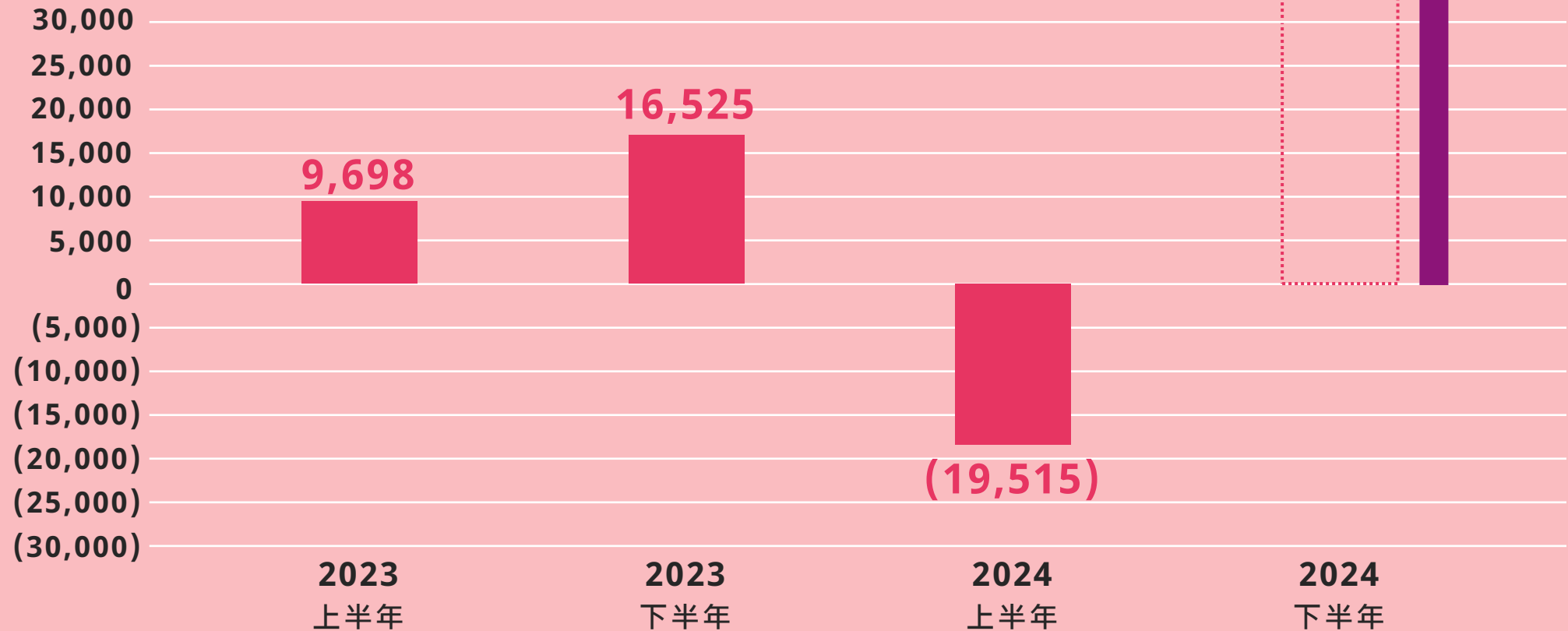


單位：新台幣仟元

公司近二年毛利變化

進入產業旺季+年底《拳上》

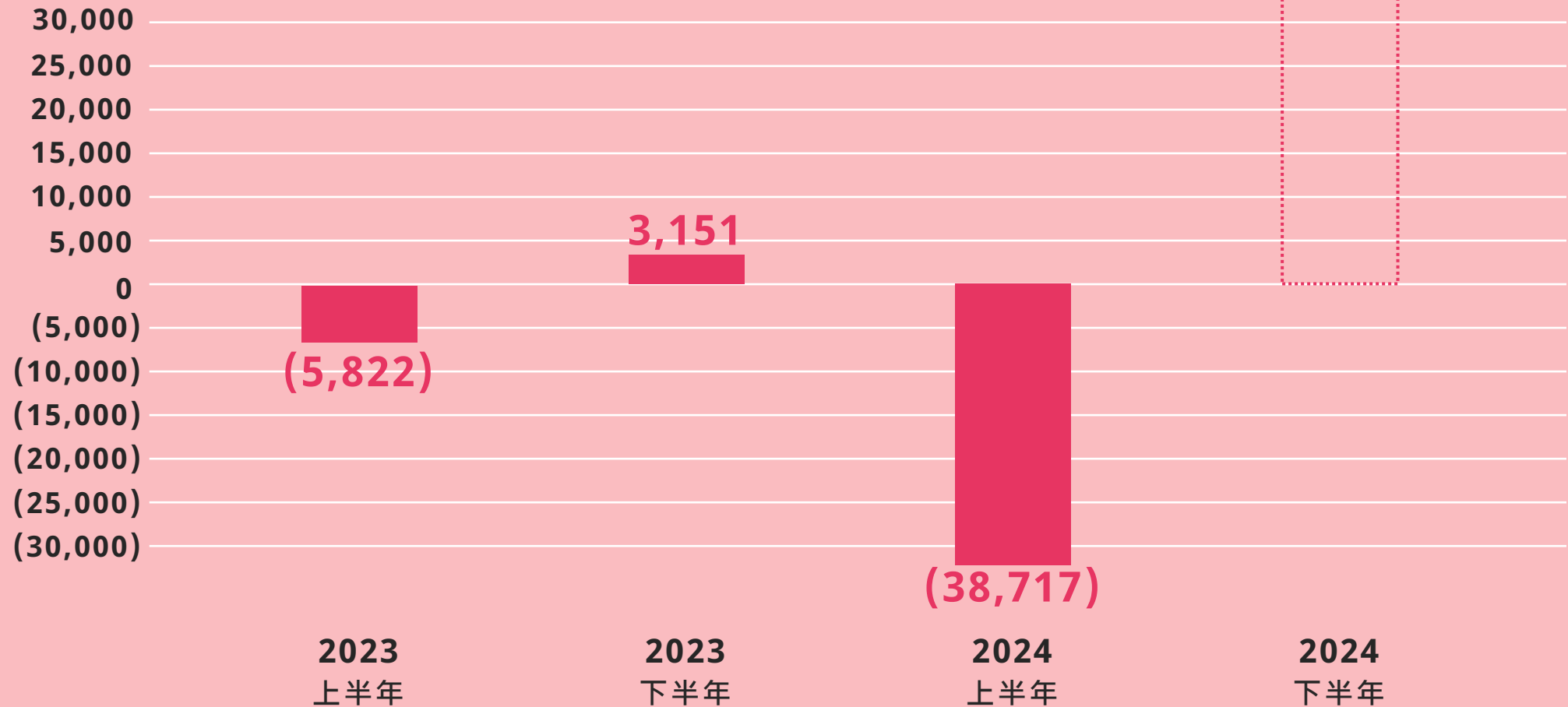
新台幣仟元



公司近二年損益變化

進入產業旺季+年底《拳上》

新台幣仟元



05 未來展望

鍺睿國際投資價值

穩定獲利型 業務

- ◆ 大型跨國〈臺港澳、日本、東南亞等國家〉聯盟賽事經驗，每年舉辦上百場活動，電競活動行銷及廣告活動執行已有獲利。
- ◆ 依照產業發展需求進行外部團隊併購。
- ◆ 積極開發遊戲社交平台，以及強化會員關係經營 (CRM)，賽事活動及社群數據分析。

未來爆發型 業務

- ◆ 已累積多部運動娛樂IP，如《拳上》、《你行你上》。
- ◆ 擴編經紀業務及娛樂行銷業務，挹注集團廣告業務的推廣，未來可結合IP導流及變現商品分潤機制。
- ◆ 臺灣規模最大的格鬥拳擊聯盟子公司及鍺睿格鬥冠軍賽(CFC)。
- ◆ 高品質、高強度的健身拳擊專業場館，吸引高淨值客戶。

持續佈局多元泛運動休閒娛樂

CARRY

4FC

整合電競及其他運動項目

- 跨入拳擊運動項目
- 開發自有運動娛樂IP項目
- 運動機能飲商品

憑藉產業經驗多元發展

- 投資自有運動娛樂IP及累積相關流量與數據
- 發展拳擊運動課程及通路
- 聯合娛樂行銷策略夥伴爭取國內外大型集團客戶

結合資本市場拓展 國際運動賽事市場

- 參與國際知名運動IP發展
- 國內外相關產業鏈的整併

鎋睿國際目標成為台灣新型態運動休閒娛樂集團，從電競活動及品牌行銷再跨入年輕人喜好運動賽事活動，延伸至國外相關市場，結合資本市場力量及策略夥伴資源來共創價值。

大型電競場館營運



觀眾座位區(示意圖)



賽事主舞台(示意圖)



攝影棚(示意圖)

- ◆ 坐落臺北市交通便利處。
- ◆ 國際賽事新據點，帶動觀光經濟。
- ◆ 帶動本地電競產業發展，吸引台港澳、日本、澳洲、星馬菲泰及越南觀眾。

未來趨勢-電競+新消費模式

推動電競賽事活動、電競IP等線下實體零售空間結合，打造全新電競商業模式。

未來發展拳擊通路目標

2024

1家

以臺北為主，作為旗艦
店及培育選手之用。

2025

1 - 2家

以雙北為主
以運動課程為主

2026

3 - 5家

以直轄市為主
以運動課程為主

06 參與社會責任

公司永續發展政策



重視環境保護

加強對環境保護的能力、訓練和認知，減少碳足跡節約水資源，積極採取永續經營策略。



照護員工與關懷弱勢

提供友善工作環境，完善的員工福利和職業培訓，促進員工的身心健康與職涯發展。

積極參與公益活動，關注社會弱勢族群，透過實際行動回饋社會，推動社會和諧。



公司治理與誠信經營

堅持誠信經營，以健全的公司治理制度為基礎，建立透明、公開的管理機制，確保經營決策符合道德標準及法律規範。

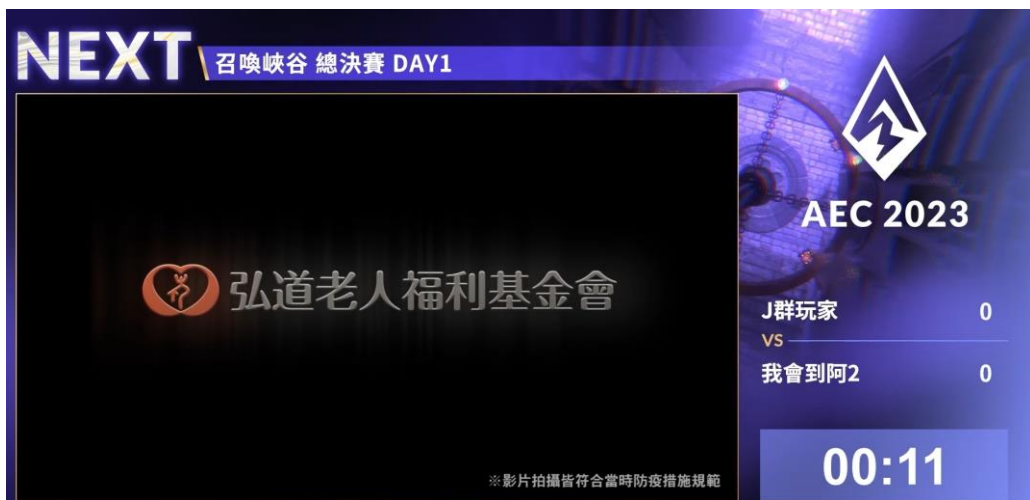
同時積極推動風險管理及內部控制，保障股東及利益相關者的權益，並持續追求永續發展，為社會創造長期價值。



切記**5不**

- 不接** 陌生來電
- 不點** 未知連結
- 不聽** 投資明牌
- 不怕** 莫名威脅
- 不給** 個人資料

【你行你上2】EP6 總決賽 | 真的好想贏 第二季新王登基 誰能坐上冠軍寶座 | FULL 正片 |



CARRY

THANK YOU!