

臨時提案  
臨-090066

## 立法院議案關係文書 中華民國 105 年 3 月 22 日印發

案由：本院委員林俊憲等 15 人，鑒於電子競技產業是低成本、高收益的無界行銷，電競市場產值帶動的龐大產業鍊，需要政府的重視。不能漠視全球潮流與電競產業的商機。建請行政院應責成相關單位，進行跨部會整合，將電子競技產業列入國家重點發展項目，進一步有系統的規劃、輔導電競產業。勿讓臺灣喪失目前在電競產業內的優勢，淪於全球電競產業鍊的末端。是否有當？請公決案。

說明：

- 一、臺灣的遊戲市場高居全球第 15 名，許多看好電競產業潛力的企業主，以重金培訓競技選手。玩家可以自錄遊戲影片，以個人創意解說遊戲內容，上傳至網路平台，成為世界知名的實況主。以實況平台 Twitch 為例，每月來自台灣的不重複網友高達 450 萬人，並帶來 10 億分鐘的觀看時間。台北市甚至是 Twitch 全球使用率最高的城市。
- 二、電競產業也會帶動 IC 產業總體產值，全球各大廠商搶進電競市場，國內 PC 兩大龍頭宏碁、華碩積極發展電競 NB 事業。根據 MIC 統計，2015 年電競 NB 約佔整體 NB 市場 5-10%，約有 700-800 萬台規模，在出貨衰退的整體趨勢下，高價的電競 NB 反而逆勢成長。
- 三、因應電子競技業的世界趨勢與龐大的商機，世界各國推出各項政策宣導電子競技活動，法國議會甚至為電競訂立專法，以國家之力推動電子競技產業的發展。
- 四、政府對於電競的定義、行政歸屬，仍缺乏共識，台灣電競產業迫切需要政府關注與整合，建請國家發展委員會儘速將電競產業增列為『國家重點發展項目』，除了讓電競運動成為台灣的正式運動項目，也能令民間資源更有效地投入到電子競技運動產業。
- 五、並建議國發會應扮演跨部會整合角色，同步協調教育部、文化部以及科技部等部會，儘速完成對電競產業鏈的詳盡調查，進一步有系統的規劃、輔導電子資訊產業鏈的上中下游業者，不要讓台灣在下一波全球新興產業中缺席，要能順勢逆流而上，在全球電競市場上大步向前！

提案人：林俊憲

連署人：鄭運鵬 黃偉哲 徐國勇 李俊俤 鄭寶清  
葉宜津 吳琪銘 羅致政 莊瑞雄 蔡適應  
余宛如 陳素月 陳曼麗 蘇巧慧