

面我總結出來的建議是不適合在目前這個時機點，不過並不是永遠的，我剛剛也一直在強調，當我們的經濟成長有明顯的改善、平均薪資有顯著的提升，在這樣的條件之下，我們要來推動政策，讓人民稍微增加一些負擔，我想就不會遭受這麼大的反彈，所以這是時機的問題。等條件都成熟了，我們再大力的來推動政策、進行改革，這樣才是務實的改革，我要對院長提出這樣的建議。

林院長全：謝謝。

林委員為洲：本席要以兩句話供院長參考並與你分享，就是「休養生息、永不加賦」，我並不會民粹到說我們永遠都不要加稅、永遠都不要增加付出，而是在這個時候，在經濟成長率這麼低、普羅大眾的收入無法提升的情況之下，我們最需要的是慢慢調養，要休養生息，就像在戰爭之後要休養生息一樣，要讓人民慢慢的調養，讓經濟的動能慢慢的再重新成長，之後我們才能繼續往前邁進，謝謝。

林院長全：謝謝。

主席：張廖委員萬堅的書面質詢，請行政院以書面答復；並列入紀錄、刊登公報。

張廖委員萬堅書面質詢：

壹、運動產業與運動員職涯需要更好的帶領與支持

蔡英文總統在就任前，曾提到關於我國體育發展的五個策略，一是「體育行政優化」，要成立「行政院體育發展策略小組」；二是「鼓勵企業投資」，要有效增加體育經費；三是「國際賽事接軌」，我國體育要積極走入國際；四是「體育向下紮根」，要從學校體育著手，以足夠的運動時間、多元的體育課程、校際運動社團，三管齊下，來強化國民體能；最後第五個策略則是「選手職涯照顧」，要重視退役選手的職涯照顧，要讓身為運動員能感到驕傲。然而，這五個策略涉及的層面相當廣泛，亟需行政院協助，不能讓體育署孤軍奮戰。對此，本席向行政院提出以下之質詢。

一、現行我國體育預算規模與來源

在小英總統體育發展的第二個策略中談到的是「鼓勵企業投資」，要有效增加體育經費，希望透過包括公務預算、運動發展基金、加上民間投入資源，讓體育經費能夠倍增。若先從我國現行體育預算的情況來看（表 1），我國體育預算（體委會/體育署）一般介於 40-50 億之間，如果適逢舉辦國際大型賽會（如世運、聽奧、世大運），則預算會再向上增長至 65-78 億。自民國 99 年起開始有運動發展基金的挹注，使體育預算能額外增加約 16-24 億，最高在近兩年達到 97 億（表 1 中 104 年預算 98 億，其差異為四捨五入差異所造成）的水準。而運動發展基金在我國體育預算所占比例，大約占了 20~31%，可見運動發展基金對我國體育預算的重要性。

表 1 我國體育預算概況

	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105
體委會/體育署	47 億	58 億	65 億	42 億	35 億	40 億	48 億	54 億	78 億	73 億
體育司	8 億	9 億	12 億	13 億	13 億	13 億	-	-	-	-

運動發展基金	-	-	-	16 億	18 億	17 億	22 億	22 億	20 億	24 億
體育預算合計	55 億	67 億	77 億	71 億	66 億	70 億	70 億	76 億	98 億	97 億
基金占預算比	-	-	-	23%	27%	24%	31%	29%	20%	25%

(資料來源：歷年教育部、教育部主管運動發展基金附屬單位預、決算書)

在我國公務預算拮据的情況下，運動發展基金為現行欲提升體育預算最重要之管道。但從表 2 可以看到，在 102 年以前，因為當初的經營者富邦銀有保證盈餘，因此即使實際盈餘不如預期，仍由富邦銀自行補貼，撥款 17-52 億挹注到運動發展基金之中，供我國體育預算之用。103 年起接手之中信銀、威剛，則參考富邦銀的情況，訂出了較為貼近實情的保證盈餘，因此自 103 年起，每年從運動彩券盈餘分配給運動發展基金的金額降至了 23-25 億。但若回到表 1 來看，近幾年我國在運動發展基金的預算上是逐年提升，從 99 年的 16 億，至 105 年的需求已達到 24 億，本席擔心未來運動發展基金所需之預算超越運動彩券所能挹注之金額，將導致運動發展基金負成長、不利於我國體育之推動，也難以達到小英總統所說 8 年內體育預算倍增之期望。

表 2 彩券銷售及盈餘概況

	96	97.5-12	98	99	100	101	102	103	104	105
運動彩券銷售金額	-	52 億	139 億	149 億	128 億	151 億	149 億	240 億	281 億	-
運動彩券實際盈餘	-	6.8 億	18 億	20 億	17 億	20 億	20 億	24 億	29 億	1-5 月 13 億
運動彩券分配給基金的金額	-	-	-	17 億	52 億	42 億	45 億	23 億	25 億	
運動發展基金盈餘	-	-	-	14 億	55 億	82 億	108 億	113 億	-	-

(資料來源：歷年教育部主管運動發展基金附屬單位預、決算書)

雖然教育及文化委員會已於 6 月 27 日修訂運動彩券發行條例，將運動彩券發行之盈餘全數供體育預算之用，但每年也僅增加約 3 億元的預算，本席認為要讓體育預算增加，又不使國家財政赤字上升的最好方式，就是設法將國內運動市場做大，讓願意投入運動活動、運彩的人變多，使運動發展基金的來源金額增加；讓運動產業蓬勃發展，使民間企業更願意在體育運動項目投入資源，如此一來才能使我國整體的體育預算變得更高、使我國體育運動之環境變得更好！

二、運動產業發展條例通過將近 5 年，我國運動產業之發展仍原地踏步

根據行政院所給之資訊，行政院已於 6 月 22 日通過體育運動發展委員會設置要點，現在需等教育部提出委員名單，方能在七月初正式讓體育運動委員會掛牌上路，協助我國體育運動之發展，以彌補當年體委會遭降格為體育署所導致之負面結果。然而，從現行之法規來看，我國已於 100 年 7 月公布實施運動產業發展條例，在條例中已能涵蓋到小英總統所提增加體育預算及

照顧選手職涯的部分。但現今運動產業發展之情況，卻明顯不如預期。

(一)運動產業的產值有待加強，占國內 GDP 比例過低！

表 3 運動服務業歷年成長比較

項目	年份	98 年	99 年	100 年	101 年	102 年	103 年
G D P	運服值 (千元)(A)	61,980,523	67,442,680	74,372,395	79,235,377	84,471,542	87,326,251
	占全國比例 (=A/B)	0.48%	0.53%	0.53%	0.55%	0.58%	0.58%
	較前一年成長 (%)	-5.55%	8.81%	10.27%	6.54%	6.61%	3.38%

(資料來源：體育署報告)

表 4 美日韓運動產業產值

國家	美國 (人口約 3.2 億)	日本 (人口約 1.27 億)	韓國 (人口約 5,000 萬)
運動產業產值	<ul style="list-style-type: none"> ●1990 年即占 GDP2% 以上 ●2009 年全美達 4,140 億美金 	<ul style="list-style-type: none"> ●1997 年即為全國第 6 大產業，產值達 528 億美金，占國內 GDP 達 3.89%。 ●2010 年產值達 900 億美金。 	<ul style="list-style-type: none"> 1999 年產值為 109 億美金。 預測 2010 年可達 236 億美金。

(資料來源：體育署報告)

運動產值如何成長，首先要確認什麼是運動產業，針對運動產業的主管機關、定義、範圍，體育署（當時為行政院體委會）已經根據運動產業發展條例第 4 條訂定了「運動產業內容及範圍」。而根據體育署的資料顯示（表 3），98 年到 103 年間，運動產業的 GDP 逐年成長，在 98 年時，產值有 620 億，103 年時，已成長到 873 億（約 27.3 億美金）。占全國的 GDP 是 0.58%。但相較於美日韓，產值則相去甚遠（表 4），美國在 1990 年時，運動產業產值即占國內 GDP2% 以上；日本的運動產業產值（包括職棒、職足、賽車、賽馬、運動休閒產業等運動相關產業），在 1997 年就已經是全國第 6 大產業，占國內 GDP3.89%，在 2010 年時產值高達 900 億美金；在韓國，1999 年的運動產業產值為 109 億美元，且平均以約 8.7% 的成長速度持續發展中，預測 2010 年在成長趨勢，應會達到約 236 億美元。

姑且說臺灣的市場比較小，所以產值無法相比，但依所占 GDP 的比例來看，日本運動產業占 GDP 的 3.89%，美國為 2% 以上，臺灣只有 0.58%，確實有需要努力的空間。

(二)運動產業的核心被邊緣化？核心產業產值低迷！

表 5 103 年運動服務業產業結構

	國內生產毛額 (千元)	總收入(千元)	廠商家數(家)	員工人數(人)
運動用品或器材 批發及零售業	50,792,975	244,637,794	7,830	30,889
運動場館業	9,428,504	17,496,902	1,082	10,762
運動用品或器材 租賃業	385,497	724,835	294	653
職業運動業	458,220	936,736	4	225
運動休閒教育服 務業	974,961	2,231,167	863	1,798
運動保健業	11,107,185	23,810,890	1,598	10,184
運動管理服務業	8,710,400	14,520,063	99	8,675
運動傳播與出版 業	3,739,568	12,935,543	50	2,407
運動博弈業	1,573,499	25,369,195	1,202	2,541
運動旅遊業	155,442	428,890	18	196
合計	87,326,251	343,092,015	13,040	68,328

(資料來源：體育署報告)

運動產業依據體育署訂定的範圍，有 15 種產業，但其中最核心、與運動最相關的產業為運動場館業、職業運動業、運動休閒教育服務業等等，參與這些產業的人，才有實際從事運動活動，也才能帶動其他相關的運動產業發展，並對提升國人體能有所幫助。

但依所占 GDP 來看(表 5)，874 億中有 508 億是運動用品或器材批發及零售業所創造出來的，占了 58%，而在運動產業的核心裡，只有 109 億，占整體運動產業的 12%。

核心產業要興盛，才能帶動其他相關的運動產業一起茁壯：運動場館業興盛，代表有許多國民在運動，才會帶動運動用品業、運動保健業；職業運動業興盛，才會帶動運動管理服務業(經紀人等等)、運動傳播與出版業、運動博弈業等等；運動休閒教育服務業興盛，才會帶動運動旅遊業。

(三)運動產業發展條例的實質成效在哪裡？產業產值成長未見改變！

雖然臺灣運動產業的 GDP 逐年成長，但是在民國 100 年 7 月 6 日公布運動產業發展條例的前後，其成長幅度看不出有什麼差異(圖 1)，運動產業的產值並沒有明顯的上升，探究其原因，實為缺乏政策的引導。

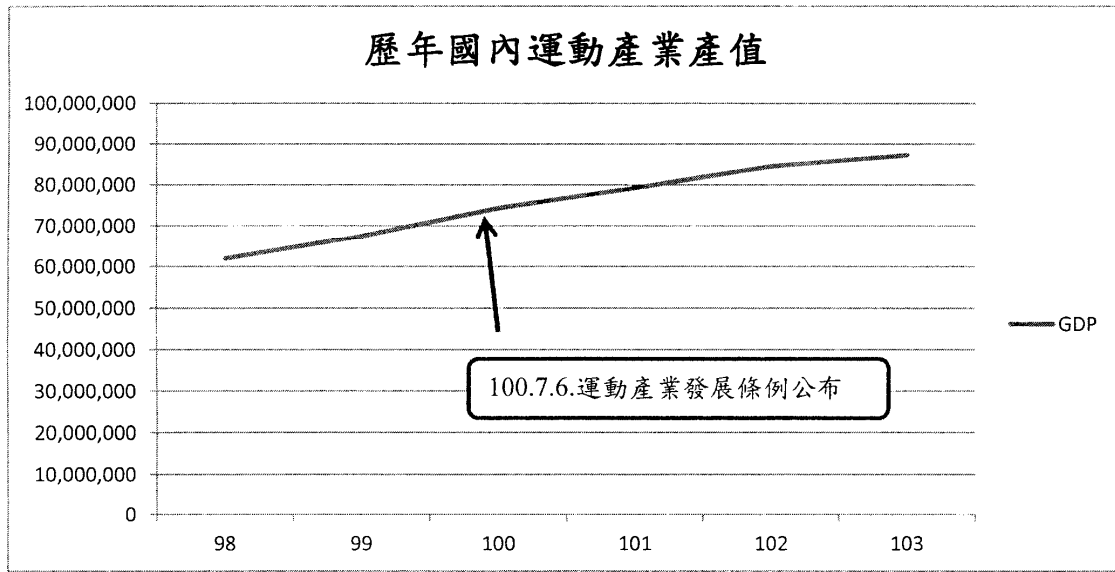


圖 1 歷年國內運動產業產值 (資料來源：體育署報告)

表 6 體育署針對運動產業發展政策的委託研究報告

<p>體育署委託研究報告</p> <p>運動職業化發展計畫 期末報告</p> <p>委託單位：體育署 執行單位：國立體育大學</p> <p>中華民國 104 年 9 月</p>	<p>「運動產業人才培育及職涯進路中長期規劃」 行政院專案</p> <p>運動產業人才培育及職涯進路中 長期規劃 期末報告書</p> <p>計畫主持人：陳其南教授 執行單位：國立體育大學</p> <p>中華民國 104 年 9 月</p>	<p>運動服務異業結盟 發展計畫</p> <p>委託單位：體育署體育委員會 計畫主持人：陳其南教授 共同主持人：葉勁輝副處長 專任助理：彭明華小組</p>	<p>「運動服務業發展環境整體評估及運動服務業經營升級中期計畫」 行政院專案</p> <p>16 個縣市發展環境整體評估及運動服務業經營升級中期計畫 期末報告書(定稿本) (第二版)</p> <p>計畫主持人：陳其南教授 執行單位：體育署</p> <p>委託單位：體育署體育委員會 執行單位：國立體育大學</p> <p>中華民國 105 年 1 月</p>
<p>104 年 9 月結案</p>	<p>104 年 9 月結案</p>	<p>104 年 11 月結案</p>	<p>105 年 1 月結案</p>

詢問體育署，在運動產業發展條例通過後，政府為政策做的努力，目前僅看到委託學界做了 3 份報告 (表 6，由左至右依序為運動職業化發展計畫期末報告、運動產業人才培育及職涯進路中長期規劃期末報告、運動服務異業結盟發展計畫結案報告)，3 份報告完成後，又再委託一份統整性的報告 (表 6 最右，運動服務業發展環境整體評估及運動服務業經營升級中期計畫)，一共做了 4 份報告，最後一份在今年的 1 月份結案了，但是政策呢？政策到底在哪裡？經詢問，體育署說總的規劃還在討論，是會討論到什麼時候？行政院即將成立的體育運動發展委員會是否能扮演體育領頭羊的角色，協助體育署規劃運動產業相關之政策？

三、運動產業發展研究院之設立，困難重重；運動產業聚落，沒有下文！

鑑於上述之資料，可見我國運動產業發展並無明顯之成長，政府應設法積極輔導運動產業之發展。依據運動產業發展條例第 7 條之規定，政府得設立運動產業發展研究院，用以推動運動

產業發展，但體育署至今尚未設立，回覆原因如下：

1. 組織精簡、經濟效益（運動產業市場現況及規模較小）

2. 產業研究以跨域（業）之研究較具價值。

3. 工研院及商研院所進行之研究，其範疇亦包含運動產業。本部推動運動 IOT 計畫一個人運動數據雲端化，亦規劃與工研院、國衛院及民間業者合作。另工研院已進行「新世代運動娛樂產業聯盟」；商研院已進行「健康促進服務產業發展推動計畫」。

但，針對上述未成立運動產業發展研究院的原因，其實有一些疑問：

理由	疑問
1. 組織精簡、經濟效益（運動產業市場現況及規模較小）	此為行政院人事行政總處所提之意見，為使政府單位不要疊床架屋，且考量經濟效益尚小，因此暫不設立運動產業發展研究院。 但，不就是因為市場現況及規模較小，所以才需要成立研究院來協助發展嗎？而且運動用品相關產業能有 508 億的產值，日前 NBA 總冠軍賽的收視率又有 1.34-1.98 之水準，不就代表臺灣人其實仍然對運動活動相當關心嗎？政府若能將這樣的潛在市場激發出來，對我國運動產業發展勢必有明顯的幫助！
2. 產業研究以跨域（業）之研究較具價值	跨域研究確實較具價值，體育署雖身為臺灣體育的最高主管機關，但若行政院剛成立的體育運動發展委員會能發揮更佳的功效來進行跨部會協調，必定對我國運動產業之發展有更多的幫助！
3. 工研院已進行「新世代運動娛樂產業聯盟」；商研院已進行「健康促進服務產業發展推動計畫」。	其實這兩個聯盟或計畫並不會導致疊床架屋之結果。 1. 經查詢，工研院的「新世代運動娛樂產業聯盟」只是任務性的存在，將工研院的研究技術媒合給廠商，在 2010 年成立，且在 2011 年解組。 2. 「健康促進服務產業發展推動計畫」並非商研院主持，而是經濟部工業局，而且，此計畫的內容是針對高齡化產業的部分，對健康促進的相關廠商做規劃，跟運動產業可以說是一點關係都沒有。

另，依據運動產業發展條例第 15 條規定，政府應協助設置運動產業聚落，使群聚效益能促進運動事業發展，雖財政部建議體育署依「促進民間參與公共建設法」辦理即可，但本席認為，運動產業仍應回歸到體育主管機關管理。基於上述的疑問，行政院體育運動發展委員會應積極協助體育署成立運動產業發展研究院，並且規劃運動產業聚落之相關事宜，以協助運動產業之發展，且運動產業細業別許多業別之中央目的主管機構非體育署，或是橫跨兩個不同部會，顯示整體運動服務業的發展需要跨部會整合的思維予以推動，因此亟需運動產業發展研究院或是行政院體育運動發展委員會之協助，以提升臺灣運動產業的發展，進一步才能使運動發展基金之來源增加、民間企業更願意在體育運動項目投資，讓臺灣的體育預算增加！

四、政府應主動伸手照顧運動員！

運動員用一生最精華的 20 年，勤練項目、為國爭光，但最現實的，一旦到了一定年紀，體力不如人時，不論是否有成為體育署所說的「優秀運動選手」（亞運第 1 名、奧運前 8 名），都得面臨退役、轉職的問題。但我國在這一方面的相關辦法實為不足，無法讓運動員無後顧之憂

的為國奮戰，往往運動員一脫離學生身份，因為擔憂日後可能失業，便選擇提早退役轉職，趁自己年輕趕緊學習其他工作技能。

根據績優運動選手就業輔導辦法，體育署（體委會）自 91 年至 105 年間，僅成功輔導 23 名優秀運動選手就業；而本席於本次質詢不斷提及的運動產業發展條例，在第 9 條也規範政府得補助績優運動選手之薪資，而自條例通過至今，也僅補助 29 名績優運動選手之薪資；而行政院剛宣示要鼓勵員工人數 500 人以上之企業、機關團體聘請優秀運動員擔任體育專業人員一事，自 101 年至 103 年間更僅有 3 名優秀運動選手遭聘用。除優秀運動選手外，依據運動彩券發行條例第 10 條，體育署在 104 年及 105 年也僅輔導了 89 名運動員擔任運彩經銷商。以上的各種數據都顯示我國對運動選手的照顧相當不足。本席認為，運動員養成不易，有於國際級運動賽事取得名次的優秀運動選手，政府不應只是輔導就業，而是應該要保障就業；對於未能於國際級運動賽事取得領先名次，但其於國內居該項目之領先地位、曾為國手努力為國爭光之運動員，政府也應設法保障或輔導就業。

五、總結

鑑於前述之內容，本席要求行政院 1.儘速協助體育署成立運動產業研究院及擬定運動產業聚落相關辦法，2.規劃提升運動產業發展與產值之政策及相關計畫，3.全面檢討我國對運動員照顧及就業之相關辦法，保障我國運動員之職涯。前述 3 項內容，請定期以書面之方式向本席報告。

貳、

根據本次行政院長施政方針報告，行政院將以綠能科技、物聯網、生技醫藥、國防產業、精密機械等五大產業，作為推動國家經濟動能的主要產業。實則台灣數位內容產業整體的產值約為 8,582 億元新台幣（經濟部 103 年資料），並不亞於行政院力推之五大創新產業。

數位內容產業涵蓋八大領域，包含五大核心產業與三大關聯產業。核心產業為數位遊戲、電腦動畫、數位影音、數位出版與典藏、數位學習 5 個領域，關聯產業為行動應用服務、網路服務及內容軟體 3 個領域。其中五大核心產業中就有三項（電腦動畫、數位影音、數位出版）與文化部業務相關。尤其是漫畫更是數位內容產業鏈中重要根基，以日本為例，日本的漫畫、電腦動畫與數位遊戲一直是數位內容產業的核心領域；將暢銷的漫畫改編成動畫卡通，更甚至成為劇場版電影、電玩遊戲。動畫、漫畫與遊戲產業不僅支撐了日本流行文化的消費市場，也透過授權方式衍生出龐大的商業利益。

即便數位內容是具有高產值的創新產業，但我國的動漫產業、出版產業、甚至影視音產業都呈現巨幅衰退或一蹶不振，例如在民國 101 年我國漫畫產業產值約為新臺幣 8 億元、102 年約 8.3 億元，但於 103 年大幅度衰退至 6.9 億元，僅僅 1 年內就銳減 16%。而出版業民國 101 年產值 674 億元，102 年 616 億元，而到 103 年更跌破六百億，僅剩 554 億元。

鑑往知來，關於數位內容產業曾於民國 91 年（2002 年）和生技產業、科技產業並列，作為當時政府推動的重點產業之一，不過，台灣數位內容產業，不但沒能發光發熱，反而動漫、出版、影音等核心產業逐漸萎縮。以韓國成功經驗來檢視，韓國為全球第 7 大數位內容消費生產國

，民國 102 年（2013 年）韓國數位內容銷售額高達 91 兆韓元，數位內容出口額為 51 億美元，說南韓是文化強國，一點也不為過。韓國早在 90 年代開始設定文化產業為韓國主要骨幹產業，韓國文化部 1994 年成立"文化產業局"，2008 年數位內容業務由「情報通訊部（類似電信單位）」移交到「文化部」，由文化部總管整個文化內容產業業務。相較於我國數位內容產業主要是由經濟部工業局數位內容辦公室主導，數位產業未以文化為中心，為數位內容核心產業的動畫、漫畫、出版與影視音產業逐漸沒落，甚至產不出任何具代表性的成果。

數位內容是一種文化產業，文化產業是以人創意性思維為基礎的產業。其產值並不亞於科技相關產業，尤其當全球經濟不景氣時，文化內涵的數位內容產業更具重要性。綜上，特就數位內容產業現況檢討、數位內容產業未來推動的計畫、方向、具體作法，以及建議應參考韓國作法，由文化部規劃動畫產業、漫畫產業、出版產業與影視音產業等數位內容核心產業的振興計畫等事項，特向行政院提出質詢。

此外，根據國家發展委員會民國 105 年~107 年各重點產業人力供需調查報告顯示，我國電視產業、電影產業均有嚴重的人才招募困難狀況，電視人才甚至需至海外始能招募到人才。若從招募難易度來看，「編劇」和「國外行銷」人員不論在數量或是素質上都顯示相當困難。從年資需求來看，業者對於「編劇」、「導演」、「剪接」以及「國內行銷」資歷的要求最高，但因為資深的導演以及編劇許多都被中國大陸磁吸，也因此是導演在數量與素質上難以符合電視產業發展的需求。目前產業界人士多認為學校教育落後於政府政策、政府政策又落後於產業實際需求，使得人才的斷層需要在實務作業磨合很長一段時間。我國不僅是人才供需出現缺口，創新與專業能力也需要進一步提升並與國際接軌，鼓勵辦理產學合作，推動業界與技職學校共同開設產業人才培訓課程，縮短學用距離，並加強辦理電視從業人員海外研習補助，逐步提升產業投入人才培訓之動能。就此，亦向行政院提出質詢。

主席：鍾委員孔昭改提書面質詢，請行政院以書面答復；並列入紀錄、刊登公報。

吳委員思瑤的書面質詢，請行政院以書面答復；並列入紀錄、刊登公報。

吳委員思瑤書面質詢：

本院委員吳思瑤，針對「新南向政策」乃國家級整合性政治經濟戰略，旨為深化台灣與東協暨南亞國家在各領域之戰略合作，舉凡區域安全、產業合作、經貿投資與觀光交流等領域，除外交、經濟相關部門之投入外，亦須整合更多人文社會科學研究資源，以提供與東協暨南亞國家社會與市場接軌所需之人才、職業訓練以及擴大對東協暨南亞各國政治、社會、文化與市場環境等研究與網絡聯結，方為實現政策目標之基礎，特向行政院提出質詢。

一、新南向政策，教育部準備好了嗎？

蔡英文總統「新南向政策」，不只是外交、經貿戰略，更是教育新挑戰。教育攸關國力發展，「新南向政策」之成敗，奠基於教育政策之佈局。然而近八年東協國家學生來台留學/研習者 26,148 人，僅占亞洲境外生的 27.4%。歷年台生出國留學者，亦以歐、美、日、澳為主，103 年度選擇赴東協國家留學者 263 人，占我國留學生比例僅 0.7%。105 年度教育部公費獎學金 77 個名額，僅 1 個機會開放予東南亞政治經濟研究，且只限赴新加坡。顯見政府提供之誘因與宣導