

專案質詢

9-1-18-0474

立法院議案關係文書 中華民國 105 年 6 月 22 日印發

案由：本院盧委員秀燕，有鑑於我國選手在國際電競賽中表現亮眼，亮麗成績不禁在國內颳起旋風，政府也屢屢宣示將重視電競發展、打造友善環境。然而，風光背後的現實是我國電競產業其實從未受到政府重視與協助。中韓政府積極在這個領域創造利多，反觀我國一方面在大賽獲獎時錦上添花，一方面發展策略又曖昧不明，實在諷刺。究竟政府對電競發展的態度與具體作為如何，應有清楚說明，特向行政院提出緊急質詢。

說明：

- 一、台灣電競人才輩出，屢屢在國內外競賽中展現佳績，例如 2001 年曾政承選手在 WCG 聯賽拿下世紀帝國 2 世界冠軍、2012 年台北暗殺星奪下英雄聯盟第 2 季世界錦標賽冠軍。獲獎當時媒體爭相報導，政府官員也允諾將提出扶植電競政策：2012 年 10 月 15 日，行政院長陳冲在立法院答詢時便指出經濟部有數位發展計畫，涵蓋遊戲軟體的推廣、外銷等部分；教育部長蔣偉寧則允諾 3 個月內提出電玩人才甄選升學輔導方案；另一場會議上，經濟部甚至表示研議把電玩人才納入高普考選拔。發展電競似乎不再是口號，情勢大好。
- 二、然而，幾年下來我國電競產業依然未受到政府重視。官方卻對於電競態度保守，動輒扣上「傷眼睛、荒廢課業」的大帽子，卻總在國際賽傳出佳績時立刻吹捧為「台灣之光」，兩相對照冷暖自知。過去幾年來，我國政府對於電競活動並未有明確態度，政策保守甚至反覆，令許多優秀選手與電競愛好者心寒。
- 三、反觀他國，政府積極作為力保從軟硬體到選手的優勢。韓國持續投資電子競技與電子遊戲產業，不僅大規模投資硬體建設，更重要的是建立對於選手與電競發展的友善環境，例如比照其他體育優秀選手給予禮遇，使選手可保送大學甚至折抵兵役、企業投入電競產業可以抵稅、創設電競專門法令……等。中國方面，國家體育總局在 2003 年將電子競技運動列為第 99 個正式體育運動項目，並在 2008 年成為第 78 號體育運動專案。如果這樣的發展趨

立法院第 9 屆第 1 會期第 18 次會議議案關係文書

勢不變，在可見的未來台灣電競能量將落後對手國，且差距將越拉越大。

四、事實上，電競的確該重視。我國電競年產值超過 300 億元、玩家達到 600 萬至 800 萬人，相較於電影年產值約 120 億元、流行音樂 40 多億元而言相當巨大；而根據 Nielsen 在 2014 第 1 季市場調查，台灣 13 到 65 歲的人口中有 745 萬人是遊戲玩家，其中與電競有關的台灣線上玩家就有約 200 萬人。政府屢屢宣示將重視電競發展、打造友善環境，現實卻是發展策略曖昧不明，實在諷刺。究竟政府對電競發展的態度與具體作為如何，應有清楚說明。