

(二) 行政院函送許委員淑華就「電子競技」問題所提質詢之書面答復，請查照案。

(行政院函 中華民國 105 年 5 月 6 日院臺專字第 1050082005 號)  
(立法院函 編號：9-1-11-284)

許委員對「電子競技」所提質詢，經交據教育部答復如下：

- 一、競技運動發展係以奧林匹克運動會、亞洲運動會及世界大學運動會等項目為主；全民運動發展則以世界運動會、帕拉林匹克運動會及聽障奧林匹克運動會為主，故本部體育署均以前述運動賽會之競賽種類為主要輔導項目，且國際綜合性運動賽會將電子競技列為競賽，僅有韓國 2013 年第四屆亞洲室內暨武藝運動會曾將電子競技納入競賽項目，2017 年土庫曼舉辦之第五屆亞洲室內暨武藝運動會，就所公布之競賽項目，亦未納電子競技項目。
- 二、電子競技運動仍有待國際奧林匹克委員會（以下簡稱 IOC）及國際單項運動總會聯合會（以下簡稱 Sport Accord）給予正式承認，查國際電子競技運動總會（International e-sport Federation），目前皆未獲國際奧林匹克委員會及國際單項運動總會聯合會給予正式承認；次查 Sport Accord 於 105 年 4 月 22 日召開的會員大會，仍將電子競技等 9 項活動之申請暫緩處理。
- 三、有關國際奧林匹克委員會雖將棒球運動未納入夏季奧林匹克運動會比賽種類，惟世界棒壘球聯盟（WBSC），仍為 IOC 及 Sport Accord 會員。
- 四、經函駐外館處調查，國際間僅中國大陸將電子競技列為體育運動項目，並由政府體育主管部門主導，其他國家如韓國（文化體育觀光部職掌：電子競技係由文化產業部門轄下遊戲產業科所管轄）、馬來西亞、美國及義大利等國，並未明確將其列為體育運動項目。
- 五、至國內民意部分，電子競技在 Yahoo 民調中，34% 民眾認為電競算一種運動，66% 民眾認為電競不算運動；另臺北市立大學對 15 至 24 歲民眾進行「電子競技項目聯想」問卷，結果顯示：
  - (一) 有運動習慣的 15 至 24 歲民眾將電子競技項目視為休閒娛樂，而非身體活動。
  - (二) 有接觸電子競技項目的 15 至 24 歲民眾將電子競技項目視為休閒娛樂，而非身體活動。
- 六、綜上所述，電子競技項目於現行國際現況、社會氛圍認知上，尚屬休閒娛樂活動範疇，未來電子競技推廣建議可結合電子競技周邊產業（電腦主機相關及周邊配件、手機遊戲、軟體開發、文創、美術、雜誌、電影、服飾、賽事直播及轉播、表演、網路平臺及企業合作）形塑電子競技文化，並朝休閒娛樂產業之方向發展。

(三) 行政院函送許委員淑華就改善桃園機場擁擠問題，智慧航廈之興建不應暫緩問題所提質詢之書面答復，請查照案。

(行政院函 中華民國 105 年 5 月 6 日院臺專字第 1050082004 號)  
(立法院函 編號：9-1-11-283)

許委員為改善桃園機場擁擠問題，智慧航廈之興建不應暫緩乙案所提質詢，經交據交通部查復如下：