

專案質詢

9-1-11-0284

立法院議案關係文書 中華民國 105 年 4 月 27 日印發

案由：本院許委員淑華，鑑於電子競技正名一度於去年 10 月討論的沸沸揚揚，近日體育署在「電子競技納為體育運動合適性評估報告」中，提及「電競項目與身體活動沒有關聯」、「電競屬於休閒活動」、「電競參與人口規模未達奧林匹克運動會標準」、「電競有違學校體育課程目標」，甚至連民眾聯想「遊戲成癮及遊戲暴力問題」都列為理由，因此評估後指出電競非屬體育運動。由於西洋棋、圍棋等項目均被列為國際體育亞奧運項目，並不是得大量流汗才是運動，目前世界各國包括美國、法國、韓國、中國大陸政府都看到這項新興運動，台灣不該用傳統、狹隘的眼光在看電競發展，而是應將其納為體育運動，讓政府用完備的軟硬體設施夠培育出專業人才，以在全新的數位時代佔有一席之地，爰此特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、全球電競人口突破 15.5 億，產值估計高達 2.79 兆，而且持續快速成長，光是最熱門的英雄聯盟，每天的活躍玩家有 2,700 萬人，每個月活躍玩家更達到 6,700 萬人。最近日本政府首開先例，對 2 位南韓電競高手發出工作簽證，這項動作展現出電競產業的龐大商機和潛力，已經成為國際間的兵家必爭之地。
- 二、體育署認為電競參與人口未達奧運標準，因此不該列為運動，既然如此，當國際奧委會取消棒球奧運比賽，棒球是否也應從運動項目中除名。另外，體育署指「電競屬於休閒活動、而非體育項目」，難道公園裡打籃球的學生全是為了當國手，不是因為休閒？為什麼不能同時是休閒也是體育？
- 三、電競運動不是洪水猛獸，希望國家認可是為了讓民間願意投入更多資源、讓電競帶領台灣

立法院第 9 屆第 1 會期第 11 次會議議案關係文書

資訊設備席捲全球、讓電競選手享有運動員福利與稱號，別國都已經在做了，台灣民間發展的比別人早，政府不應在原地踏步，台灣推展電子競技運動不應該只當成一個休閒娛樂來發展，更應該當成國家整體資訊產業提升計畫中的一環。