

、打破本位、整合資源，同時要對於每年傷亡慘重的機車納入完整的交通管理體系、對於遊覽車安全積極作為，並對民眾提供共多元安全的公共運輸服務。交通安全是基本人權，政府必須要保障國民出行的安全。

(二十六) 本院許委員淑華，鑑於桃園機場爆量，桃機公司將在第一航廈一號(出境)停車場興建智慧航廈，引用自助報到系統，將全面電腦化，減少旅客等待時間，並大幅縮減人力；照明、空調可隨旅客量多寡自動控制。但該工程卻因桃機公司表示，為避免同時大多工程「處處是工地」，因此暫緩興建。由於少了智慧航廈消化旅客數，報到櫃台、登機門空間擁擠的狀況將更惡化，航空公司得在第一線接受旅客抱怨，若每架航班登機狀況也因此延誤、影響準點率，為改善擁擠問題，智慧航廈之興建不應暫緩，爰此特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、根據統計，目前桃園機場第一與第二航廈年旅客量分別有 1,500 萬與 1,700 萬人次，共有 3,200 萬人，但在 2014 年桃園機場年旅客量已達 3,500 萬的驚人數量，預計 2015 年將會超過 4,000 萬人次，而許多旅客也明顯感受到機場空間漸趨擁擠。
- 二、因第三航廈最快 2020 年才完工，根據桃機公司的初步規劃，將利用第一航廈 1 號停車場建第四航廈，航廈可供 4 架單走道飛機及 1 架雙走道飛機停靠，年旅客容量約 500 萬人次。桃機因滑行道爆漿必須整修，第二航廈從 2014 年開始擴建，工程全卡在一起，因此先暫緩智慧航廈。
- 三、有航空業者表示，去年 9 月桃機公司公布智慧航廈規劃時，大部分業者都不知情，桃機事先未與業者溝通、討論和研究，現在智慧航廈不蓋了，業者又再次不知情。航空業者分析，少了智慧航廈消化旅客數，報到櫃台、登機門空間擁擠的狀況將更惡化，航空公司得在第一線接受旅客抱怨，若每架航班登機狀況也因此延誤、影響準點率，待降落的飛機只能在空中盤旋，增加油耗，機上旅客也會抱怨連連。
- 四、若同時整建滑行道與航廈，不影響旅客動線，就沒有緩建的理由，桃機公司要趕快蓋新航廈，才能改善擁擠問題。

(二十七) 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。

(二十八) 本院許委員淑華，鑑於根據教育部統計資料，103 學年度偏遠地區國民中學及國民小學之校數共計 1,110 校，占全國比率 32.8%。其中，學生數不足 50 人之小校比率，偏遠地區國小達四分之一，顯示偏鄉學校的規模普遍偏小，不僅班級數與學生數少且人員流動率高，學生在缺少同儕互動下，學習動機薄弱，且因教職員流動率高，影響正常的教學及校務運作發展。因此，在地處偏遠、交通不便、隔代教養比率較高等多重因素干擾下，讓偏鄉學校穩定發展是教育工作應重視課題，爰此特向行政院提出質詢。