

專案質詢

8-2-10-0872

立法院議案關係文書 中華民國 101 年 11 月 21 日印發

案由：本院陳委員根德，鑑於台灣電玩隊伍「台北暗殺星」（TPA）昨天上午在美國洛杉磯舉行的電玩大賽「英雄聯盟」（League of Legends）世界錦標賽，一舉擊敗宿敵南韓，奪得世界總冠軍，這場號稱電玩史上總獎金最高的比賽，「台北暗殺星」得到一百萬美元獎金（台幣二千九百三十六萬元），特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、台北暗殺星」在九月確定進入電玩「英雄聯盟」第二季世界錦標賽十二強後，贊助商便將選手集中食宿管理，早上九點開始每天超過十二小時的訓練，包括打電玩、觀看其他國家比賽、討論戰術，甚至為選手安排英文、運動、公關、復健與減重課程。
- 二、企業搶占電競商機大致有三種方式，一是直接經營電競隊伍，其次為贊助電競賽事，三則是將硬體產品冠上「電競」之名銷售。「台北暗殺星」的成功除了實力，還多了點幸運，台灣職業隊伍受企業贊助，雖有固定薪水、專業訓練，但就產業發展面而言，質量還是不足，歸根究柢導因觀念差異。
- 三、歐美是電競發展最早的地區，亞洲以南韓為先驅，將電競納入正式運動，政府全力支持，目前規模最大的電子競技盛會「世界電玩大賽」（WCG）創於二〇〇〇年，便是由韓國促成，三星主導、政府贊助；其中重點比賽項目「星海爭霸」，一直是由韓國選手獨領風騷。加上產業積極參與、職業電競聯盟成立得早，周邊軟硬體設備周延，電競選手享有明星級待遇，薪水好、社會地位高，電競成為南韓重要產業，市場規模早已成形。
- 四、本席認為遊戲業結合了資通訊、軟硬體、網路安全、行銷等環節，屬於高科技產業，也屬於文創業，是台灣產業中可以發揮、也最有機會出口的項目之一。希望政府能主導成立遊戲大賞，並把電競列為正式的運動項目，扭轉社會觀感，讓台灣的遊戲產業在全世界發光發熱。