

5. 查核受託機構是否設獨立之稽核單位，針對「防止委任人間利益衝突之作業」及「同一投資經理人所為相反買賣」進行查核，是否將查核項目、查核結果及改善情形陳報投信投顧公會，以落實內部控管制度。

(二)查核項目概述如下：

1. 書面查核：查核項目包含業務監控、績效考評、其他遵循事項。
2. 實地查核：查核項目包含法規遵循風險、價格（市場）風險、作業風險、信用風險、流動性風險、代理制度及投資流程。

然為防止投信業者不當投資，未來擬於投資契約中規範，在首次公開募股（IPO）限制須持股滿一段期間才得以買賣，另針對股本小或流動性不足之投資標的，擬加以限制。

### (二十五) 行政院函送李委員昆澤建議研議電動代步車相關管理規範所提質詢之書面答復，請查照案。

(行政院函 中華民國 101 年 11 月 19 日院臺專字第 1010069563 號)

(立法院函 編號：8-2-6-733)

李委員建議研議電動代步車相關管理規範所提質詢，經交據有關機關查復如下：

現行民眾使用行政院衛生署公告之醫療用電動代步車，依「醫療器材管理辦法」附件一規定列屬醫療器材管理，供行動不良者作為戶外交通工具，其最大速限為 10 公里/小時，因其使用目的及功能有別於一般車輛，其於道路上使用，視同行人，應遵守「道路交通安全規則」第 6 章有關一般行人之管制規定。另非屬該署公告之行人輔具醫療器材，除依規定經型式審驗合格，並規定領用牌照或取得審驗合格標章者（如電動自行車及電動輔助自行車）得行駛道路外，其餘係不得於道路上行駛或使用，故該等載具之所有人或使用人如違規使用行駛於道路，執法機關即可依「道路交通管理處罰條例」第 32 條之 1 規定，處以罰鍰，並禁止其行駛或使用。

### (二十六) 行政院函送李委員慶華就改善新北市瑞芳九份地區之環境清潔衛生問題所提質詢之書面答復，請查照案。

(行政院函 中華民國 101 年 11 月 19 日院臺專字第 1010069565 號)

(立法院函 編號：8-2-6-735)

李委員就改善新北市瑞芳九份地區之環境清潔衛生問題所提質詢，經交據有關機關查復如下：

為協助新北市政府發展地方觀光，交通部觀光局除已於民國 98 年至 100 年補助該府執行「競爭型國際觀光魅力據點示範計畫」，加強相關軟硬體建設外，亦藉由「臺灣十大觀光小城」計畫，激發地方政府重視轄區內具特色之景點，並請該府主動檢視、整理轄區內觀光資源。針對新北市政府所提「瑞芳區水金九地區礦山秘境」獲選為十大觀光小城，交通部觀光局已將其納入「觀光年曆」、「旅行臺灣就是現在」等平臺，行銷推廣，並由新北市政府著重轄區內整體環境之清潔維護，目

前將由瑞芳區公所提供實用型垃圾桶，優先發放老街販賣飲食類商家擺放，供遊客使用，並由相鄰住戶、店家負責九份老街之清潔，公共設施之清潔維護則由該府負責。此外，為使九份山城美景永續長存，交通部觀光局已號召全民共同監督各觀光小城環境清潔之整頓，並激勵新北市政府重視觀光資源整體維護及執行效能。

(二十七) 行政院函送江委員惠貞就規劃「電子競技產業」政策問題所提質詢之書面答復，請查照案。

(行政院函 中華民國 101 年 11 月 19 日院臺專字第 1010069574 號)

(立法院函 編號：8-2-6-744)

江委員就規劃「電子競技產業」政策問題所提質詢，經交據有關機關查復如下：

一、數位內容產業為新世紀明星產業，2011 年我國數位內容產業產值已突破 6 千億元，而數位遊戲產業為數位內容 5 大核心產業之一，為協助我國數位遊戲產業加速轉型，強化產業整體競爭力，經濟部工業局藉由 4 項主要措施，提升國內遊戲產品自製率，促進產業永續發展：

(一)提供多元遊戲產業開發補助計畫：依據「經濟部協助產業創新活動補助及輔導辦法」，提供業者相關研發補助，鼓勵業者對學校人才培育之投入。於遊戲開發過程中首重故事原創人員、程式開發人員、及使用者或玩家經驗人員，以填補遊戲產業開發過程缺口，未來將強化公司對開發產品使用者經驗之研究，進而提升遊戲產品及電競實力。

(二)增加數位遊戲相關人才曝光舞台：依據「數位內容系列競賽獎項設置及實施要點」，每年頒發相關競賽如數位內容產品獎及 4C 數位創作獎，提供數位遊戲相關人才競賽舞台，並協助國內優秀產品或作品參與國際競賽爭取獲獎，進而提升 MIT 品牌能見度與知名度，厚植我國遊戲產業人才實力。

(三)鼓勵研發、提供研發貸款與投資抵減：發展遊戲產業之關鍵要素在於使用者或玩家經驗，未來將鼓勵遊戲業者積極研發遊戲軟硬體、電競相關周邊設備及認養或籌組電競團隊等。

(四)建構友善、健全之遊戲娛樂環境：結合政府、業者與民眾三方力量，透過政府管理與輔導、法制環境與時俱進及業者自律之機制，落實遊戲軟體分級，並加強法制觀念宣導。

二、另，為避免數位遊戲發展衍生相關社會問題，經濟部工業局自民國 95 年起，除積極推動線上遊戲定型化契約應記載及不得記載事項、遊戲點數卡應記載及不得記載事項、遊戲軟體分級管理辦法等相關法令立法，同時透過公私部門合作宣導民眾正確玩遊戲之觀念，避免遊戲沉迷、接觸不適宜遊戲內容及遊戲詐騙等問題，以建構一個友善、健全之數位遊戲娛樂環境。

三、又，為鼓勵技藝技能競賽成績優良學生能同時發展其專業技能並兼顧升學，教育部訂有「中等以上學校技藝技能優良學生甄審及保送入學辦法」，採計之各項競賽或展覽項目由當學年度招生委員會認定；此外，尚有甄選入學管道，各校可依其辦學特色及人才培育需求自訂入學門檻，以拓展具實作能力學生之升學機會。有關電競優異成績是否比照其他競賽辦理升學輔導措施，教育部已納入研議，將彙整多方意見後一併審慎評估。