

(一)101 年度青年職場體驗計畫：

本計畫為 99-101 年之中程個案計畫，101 年即執行完畢，102 年在學職場體驗業務將由目前弱勢家庭在學青年工讀計畫、大專生公部門見習推動計畫、暑期社區工讀及一般工讀，持續協助青年累積工作經驗、探索職涯。

(二)弱勢家庭在學青年工讀計畫及一般企業工讀：

1. 因計畫採自由媒合機制，本會未補助進用青年或用人單位任何薪資或津貼，對於要求用人單位回報媒合數無強制力。
2. 部分用人單位雖透過本網站刊登工讀職缺，卻忘記進後台提報媒合進用人數，或仍習慣接受紙本履歷表，因此雖係藉由 RICH 網站順利找到工讀青年，但媒合人數卻無法納入本網績效。而多數學生會員常透過電話主動聯繫廠商，並未於網站上投遞履歷，隱藏性媒合數字無法統計，故呈現媒合人次較低。
3. 未來將持續加強查核機制，定期抽查廠商及學生是否於網站確實回報媒合，以提升媒合人次數字。

三、本院青輔會已例行於每年度 3 月份函請全國各高中職及大專校院協助廣為宣傳網站，每年暑假前亦請教育部轉全國大專校院求職安全 EDM 函學生。102 年組織整併後，將持續請全國大專院校、高中職廣為宣傳網站，以提高學生利用率，俾提供在學青年安全、保障的工讀職缺。

(十五) 行政院函送魏委員明谷就建議暫緩實施國道計程收費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 6 日院臺專字第 1010069580 號)  
(立法院函 編號：8-2-6-750)

魏委員建議暫緩實施國道計程收費問題所提質詢，經交據交通部查復如下：

- 一、交通部高公局依據「不增減年度通行費總收入，維持國道基金財務健全」、「公平收費，長途減輕負擔」、「兼顧短途使用習慣變革，搭配免費里程」、「交通管理，擁擠管理彈性費率策略」等原則及配套目標，規劃提出 3 種費率方案，並於 101 年 10 月 8 日至大院交通委員會進行專案報告。
- 二、鑑於以往對外溝通、說明及相關調查多著重於政策面向，藉由前述專案報告說明計程收費內容，可讓各界瞭解計程收費制度背後考量之各種因素，並有實質方案提供討論、參考及試算。
- 三、有關委員所提暫緩實施國道計程收費建議，交通部及高公局已參考納入後續評估，並研議方案可行性，未來 3 個月將持續透過與民眾溝通及民意調查等方式，聆聽及蒐集各界對於計程收費政策及費率方案之相關意見，作為政策研議參考。交通部及高公局將綜合大院委員意見及用路人、社會各界之建議，尋求社會最大共識及可行性最高之方案，待後續完成實質方案評估後，再視時機實施計程收費。

(十六) 行政院函送邱委員志偉建請研擬低硫燃料用油價格補貼機制或凍

漲策略，協助廠商度過艱困時期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 6 日院臺專字第 1010069572 號)  
(立法院函 編號：8-2-6-742)

邱委員就建請研擬低硫燃料用油價格補貼機制或凍漲策略，協助廠商度過艱困時期問題所提質詢，經交據經濟部查復如下：

- 一、自民國 88 年燃料油市場自由化後，台灣中油公司僅為國內燃料油供應廠商之一，國內其他石油業者亦可自行進口。復查自 96 年實施浮動油價迄今，國內低硫燃料油價格漲幅均低於國際燃料油及原油價格漲幅，目前價格仍維持亞鄰國家最低價，且每月檢討調整幅度係以亞鄰競爭國上個月稅前均價之最低價做為調整上限，應已兼顧產業競爭力。
- 二、經濟部工業局針對油電成本占生產成本較高之製造業已訂定「製造業製程熱能再利用設備補助計畫」，給予企業專案補助，鼓勵業者採購熱能回收設備，提供企業改善節能設備之誘因，以降低能源之消耗，並提升製造業競爭力。以染整業為例，預期補貼新台幣（下同）2 億元，每家公司最高補助 100 萬元，實施期間為 101 年 9 月至 104 年 12 月。
- 三、另查主要使用燃料油行業，其燃料油占銷貨成本之平均比例不一，而各產業營運狀況及成本轉嫁能力不盡相同，不宜一視同仁採價格補貼或凍漲策略，且台灣中油公司國內低硫燃料油銷售仍屬虧損狀態，實已無法再就低硫燃料油進行價格補貼。

(十七) 行政院函送謝委員國樑就儘速扶植電競運動相關產業拓展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 6 日院臺專字第 1010069573 號)  
(立法院函 編號：8-2-6-743)

謝委員就政府長期漠視電競運動發展，應儘速扶植電競運動相關產業拓展問題所提質詢，經交據經濟部查復如下：

- 一、數位內容產業具發展知識經濟與數位經濟之雙重指標意義，且數位遊戲為數位內容 5 大核心產業之一。經濟部自 2002 年起即大力推動產業發展，除鼓勵業者投入研發、甄選國內優秀及創意產品並助其推廣海外市場外，亦透過各項展覽及宣導活動提升遊戲產業正面形象，帶動產業多元發展，使我國 2011 年數位遊戲年產值約達 436.2 億元。
- 二、為加速我國數位內容產業升級轉型，強化產業整體競爭力，並協助國內數位遊戲產業邁向國際化，經濟部相關推動措施如下：
  - (一) 鼓勵業界投入創新應用發展，擬定「數位內容產業發展補助計畫」，研議創新開發一源多用、原創產品後續應用與國際接軌全球拓銷等 3 大重點，期能推動產業創新，加速發揮轉型效果，打造優質之產業環境。
  - (二) 依據「數位內容系列競賽獎項設置及實施要點」，每年舉辦相關競賽，以創造數位遊戲相關人才之曝光舞台，並協助國內優秀產品參與國際競賽，爭取獲獎機會，進而提升