

遭受影響，整體經濟表現持續低迷不振，國民日常生活消費也漸感緊絀，值此之際，仍聽聞政府高階退休人員，不僅領有優厚退休俸祿，享有高利息存款優惠，更能轉任政府投資財團法人事業主管職，再坐擁高薪，種種不公平情況，令庶民百姓更覺「職業剝奪感」及「階級特權」的不正義性，造成社會對立的現象日益嚴重，執政者應積極尋求改善之道，並與時俱進修正不合時宜的命令規定，冀求消除一切社會對立的情況，特向行政院提出質詢。

說明：如案由

(十四) 本院邱委員志偉，鑒於近年國際油價高漲，連帶影響本國各項油品隨之調漲，而電力、化學及紙漿等中小企業鍋爐業者也面臨低硫燃料油價格高漲成本增加壓力，值此景氣低迷，中小企業主經營困難之際，建請行政院應「苦民所苦」研擬燃料用油價格補貼機制或者基本經營消耗量的價格凍漲策略，協助廠商度過此艱困時期，特向行政院提出質詢。

說明：如案由。

(十五) 本院謝委員國樑，針對政府長期漠視電競運動發展，業者在產業發展過程中得不到政府協助，選手在賽前拿不到政府補助，政府與業者、選手三者間並無良好溝通管道，本席要求經濟部工業局儘速舉辦與電競業者與選手的座談會，以扶植相關產業發展，加強政府與產業間的聯繫，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、政府將數位內容列為「兩兆雙星」的重要產業，數位內容又屬文化創意產業一環，且數位遊戲為數位內容的 5 大核心產業之一。但政府明顯對電競運動的支持不足，造成產業、選手與政府間的互動及瞭解不足。
- 二、根據資策會資料顯示，台灣遊戲市場規模約 200 億元，但政府只有在電競隊伍出國比賽，獲得冠軍後，才強調遊戲是重點推動的產業。而業者在出賽前不但拿不到政府補助，連要求政府授旗都遭到拒絕，有鑑於此，政府似乎並無對遊戲產業重點推動的跡象。