

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。

三、政府的腳步已遠落後於產業發展，政府應儘速完備台灣電競環境，正視電競產業，否則恐不利電競運動發展。因此本席要求經濟部工業局盡快舉辦相關座談會，瞭解產業現狀及選手需求，並給予業者及選手相關的協助。

(十六) 本院江委員惠貞，針對台灣電競選手在國際舞台發光發熱，屢破強敵並一舉奪得世界冠軍，選手投入大量時間苦練，才有今日的殊榮。然而，我國並未提供所謂「電子競技產業」一個友善的環境，無論是政策的規劃、資金的投入或選手的培養等方面，都缺乏實際且具體的作為，儘管台灣的硬體產業發達，半導體、面板大廠都享譽全球，卻在相關電競產業上未見努力，無法憑藉固有優勢而收相輔相成之效。本席要求行政院盡速邀集各部會，針對電子競技產業研擬並規劃適當政策，透過政府與產業界的配合，推廣並促進國人在電子競技上的休閒活動與交流，在硬體優勢的基礎上展現強勁軟實力，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、電子競技，簡稱為電競產業，目前已是各國家發展的趨勢，隨著其蓬勃發展，我國的選手在國際比賽成績不俗。2001 年台灣青年曾政承於 WCG 世界電子競技大賽中獲得冠軍、2011 年在韓國舉辦的 CF 世界盃，台灣拿下亞軍、2012 年更在英雄聯盟第 2 季世界冠軍賽中突破強敵，躍居冠軍。這些成績都是靠著選手們不懈的努力和決心所掙來的。然而這些選手在練習當中，卻並未獲得我國政府的培育與補助。
- 二、韓國已於 2011 年 12 月 30 日正式通過電子競技振興法，希望讓陷入困境的韓國電子競技產業帶來新氣象。未來像是公共機構、電子競技組織或電子競技領域等相關廠商可依據法令，募集資金來強化電子競技產業的競爭力；在有需要的情況下，可以跟地方政府合作，並以長期計劃來建設電子競技的相關設施。
- 三、本席認為，韓國向來重視國內遊戲產業以及電競選手的培養與發展，我國選手卻能在資源相差懸殊之下，擊敗韓國取得冠軍，顯見台灣具有培養世界級電競選手的人才與本錢。本席在此要求行政院盡速邀集各部會，針對電子競技產業研擬並規劃適當政策，從選手的培育與選拔、資金的挹注、制度的建構與產業的配合等面向，逐步發展我國電子競技產業的環境，不僅讓有天分的選手得以發揮所長；透過政府與產業界的配合，不僅能夠推廣並促進國人在電子競技上的休閒活動與交流，透過國際間的競賽，還得以打開台灣的能見度，在硬體優勢的基礎上展現強勁軟實力。