

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。