

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。