

蕭美琴 許添財

主席：本案作如下決定：「函請行政院研處。」請問院會，有無異議？（無）無異議，通過。

進行第十三案，請提案人黃委員偉哲說明提案旨趣。

黃委員偉哲：（14 時 4 分）主席、各位同仁。本席等 14 人，鑒於電子競技運動正在全球快速發展，世界各地的區域性聯盟紛紛成立，而我國電競團體也於世界電子競技賽場屢獲佳績，以韓國為例，光是結合電子競技及線上遊戲軟體其所衍生創造之產業價值預估超過百億新台幣，顯見電子競技產業儼然成為創新產業的亮點之一，但因體育署的 102 年計劃中無電競運動的相關計畫，為此，建請行政院立即督促教育部體育署針對我國電子競技軟體產業提出協助發展及輔導計畫，藉以創造我國另外一項優秀產業。是否有當，敬請公決。

第十三案：

本院委員黃偉哲等 14 人，鑒於電子競技運動正在全球快速發展，世界各地的區域性聯盟紛紛成立，而我國電競團體也於世界電子競技賽場屢獲佳績，以韓國為例，光是結合電子競技及線上遊戲軟體其所衍生創造之產業價值預估超過百億新台幣，顯見電子競技產業儼然成為創新產業的亮點之一，但因體育署的 102 年計劃中無電競運動的相關計畫，為此，建請行政院立即督促教育部體育署針對我國電子競技軟體產業提出協助發展及輔導計畫，藉以創造我國另外一項優秀產業。是否有當，請公決案。

說明：

一、電子產業強調在公平的起點上，憑藉個人的努力與技巧，包括手眼協調、操作的準確度、短時間完成多動作的速度體適能、快速的反應能力、分析能力以及出奇制勝的創意戰術中，來與其他玩家分出高下。是一項可以發展運動能力、心智能力、以及社會行為能力的運動。

二、電競運動已經於 2003 年被中國視為第 99 個正式體育項目，並且於 2007 年被指定為亞洲室內運動的指定項目，韓國也與三星電子合作舉辦世界性的電玩大賽，電競運動已經脫離過去的休閒娛樂迷思，已經成為可以打響國際知名度的運動項目。

三、台灣的電競選手缺乏政府的支持，也缺乏選手的正式培訓，選手只能使用閒暇時間自學電競運動的技巧。瑞典的電競團隊在練習時有發給獎助金，給予選手職業性的栽培。韓國選手則是除了補助之外還有免除兵役的福利，甚至視電競產業為重點產業而給予低課稅的優惠。體育署應該針對我國電子競技軟體產業提出協助發展及輔導計畫，藉以創造我國另外一項優秀產業。

提案人：黃偉哲

連署人：陳明文 吳秉叡 鄭麗君 潘孟安 薛凌

魏明谷 林岱樺 高志鵬 蕭美琴 劉權豪

葉宜津 林佳龍 李俊侶

主席：本案作如下決定：「函請行政院研處。」請問院會，有無異議？（無）無異議，通過。

進行第十四案，請提案人陳委員碧涵說明提案旨趣。