

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，請提案人賴委員振昌說明提案旨趣。

賴委員振昌：（17 時 16 分）主席、各位同仁。本席等 12 人臨時提案，電玩競技是整個電子產業軟硬體實力的展現，電競選手亦能像運動選手一樣，代言電子產品，更透過全球性競賽，將 MIT 的電子產品宣傳至全世界，因此鄰近的日本、韓國甚至歐美都致力於扶植電競產業，但台灣在這個領域卻始終牛步，淪為政治支票，故本席在此要求經濟部及相關部會應積極檢討，並配合產業界，推廣電競產業，而教育部也應針對學生投身電競產業發展，進行相關的輔導及配套。是否有當，敬請公決。

第十四案：

本院委員賴振昌等 12 人，電玩競技是整個電子產業軟硬體實力的展現，電競選手亦能像運動選手一樣，代言電子產品，更透過全球性競賽，將 MIT 的電子產品宣傳至全世界，因此鄰近的日本、韓國甚至歐美都致力於扶植電競產業，但台灣在這塊始終牛步，淪為政治支票，故本席在此要求經濟部及相關部會應積極檢討，並配合產業界，推廣電競產業，而教育部也應針對學生投身電競產業發展，進行相關的輔導及配套。是否有當，請公決案。

說明：

一、電玩競技產業一直被政府視為次文化、非主流、不重要，但韓國靠著發展電玩軟體及培育電競選手，讓他們的電子產業領先台灣業界多少。因此政府不能一直消極看待青少年關注的事物，現在青少年間關注的是電競產業，也有不少青年學子想投身不論是當電競選手或設計遊戲軟體、銷售硬體設備，這就是產業之所在，政府應該正視。

二、查台灣遊戲產業，從過去具有製作遊戲能力至今，產業不是外移就倒閉，過去台灣自產遊戲稱為國產，現在國產淪為中國生產的遊戲的代名詞，如此嚴重的產業流失及沒落，全世界的遊戲產業都是電子界的當紅炸子雞，怎麼台灣像夕陽產業？對此經濟部及相關部會，應該檢討，並擬如何重振產業的報告。

三、在數十年前，台灣 3C 產業起飛，遊戲軟體當紅之際，許多學生都希望能投身遊戲業界，因此選讀相關的程式設計、3D 繪畫設計等，而在當時大學也廣設相關科系，不料如今台灣遊戲產業急速萎縮，造成畢業即失業的狀況，教育部應該重視此問題。

四、而對於現在有心投身電玩競技產業的學生，教育部也應積極的研究各國的作法，來輔導學生應該有怎樣的正確觀念來朝志願前進。

提案人：賴振昌

連署人：莊瑞雄 李俊偲 高志鵬 管碧玲 陳怡潔

李桐豪 陳根德 周倪安 許淑華 吳育昇

葉津鈴

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。

進行第十五案，請提案人徐委員少萍說明提案旨趣。（不在場）徐委員不在場，本案暫不予處理。