

專案質詢

8-2-1-0405

立法院議案關係文書 中華民國 101 年 9 月 15 日印發

案由：本院陳委員學聖，針對經濟部主管宣稱，2020 年服務業輸出產值將 DOUBLE 成長至 160 億美元，行政院國發基金今年也通過「加強投資策略性服務業實施方案」，匡列 100 億元投資數位內容如會展產業等策略性服務產業；然國際大型賽事如世界電玩大賽（WCG，World Cyber Games）卻未能移師到台北舉辦，顯見相關政策尚有調整之必要，爰此，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、世界電玩大賽自 2000 年舉辦，我國自 2001 年參賽 WCG 以來，歷年皆傳捷報，台灣選手個人奪金牌或團隊創佳績的新聞更是振奮社會，其中，選手張永吉更曾被封為“台灣之光”。
- 二、據媒體報導，韓國電競協會總經理金哲學受訪表示，在韓國 1 年超過 5 兆韓元的遊戲產值中，靠著電子競技比賽所帶動的部分，高達 4 兆 7 千萬韓元，皆因韓國政府通盤輔導數位內容產業輔導政策奏效：遊戲公司成立、新遊戲源源被設計出來、企業贊助、新遊戲納入電子競技比賽、世界電玩大賽的比賽項目，政府以開放的態度鼓勵年輕人投入電子競技，包括創設電玩專門的學院、選手可抵免役期、獎金減稅等福利。
- 三、反觀台灣，擁有傲視全球之電腦相關產業及優質人才，在電子競技競爭舞台上，更應自詡為世界一流；然 WCG 比賽場地從釜山、科隆、西雅圖等著名軟體資訊城市輪流主辦，甚至 2012 及 2013 都已由中國崑山舉辦，我國卻遲未能爭取到主辦權；和歐美韓國競爭，台灣的電玩產業已漸露頹勢，甚至恐將被中國及東南亞國家超越；若政府強力政策支持 WCG 在台舉辦，台灣的電玩選手，比著台灣自製的遊戲，在掛滿了台灣贊助廠商旗幟的世界電玩大賽會場，將有益提升電玩產業及會展產業。
- 四、外貿協會副秘書長葉明水曾表示，會展產業與經濟發展、國家形象密不可分。根據「全球展覽產業聯盟」（The Global Association of the Exhibition Industry, UFI）的研究報告指出，展覽產業可為當地經濟創造出展覽收入的 7 至 10 倍效益，葉明水更表示，展覽產業在台灣

立法院第 8 屆第 2 會期第 1 次會議議案關係文書

則有 11.25 倍效益，各國人士來台帶動的旅館、餐飲等觀光效益更高。

五、縱上所述，爭取國際大型賽事如 WCG 移師台北舉辦，對我國推動會展產業及電子競技產業，應有益處。

六、上述質詢 敬請答覆。