

專案質詢

8-1-13-0997

立法院議案關係文書 中華民國 101 年 5 月 23 日印發

案由：本院黃委員昭順，針對韓國遊戲軟體公司疑似以惡意併購模式欲爭奪我國遊戲公司經營權，已引起台灣遊戲業的反制和撻伐聲浪，呼籲政府嚴格把關、捍衛我國企業經營協議。由於台灣與韓國的競爭從製造業、面板業延伸至數位內容產業，嚴重影響我國產業發展，國人普遍期待政府提出能有效防堵之對策，本席樂見政府已展開相關調查行動，但同時也要求政府展現魄力和效率，捍衛我國法律及台灣產業發展，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、台灣面板、LED、DRAM 等產業近年來以聯美、聯日或聯中方式力抗「韓流」，但儘管「抗韓陣線」陸續成型，台、韓戰火卻已不再侷限於硬體，轉而蔓延至軟體業上較勁。台灣市占率達 25% 的遊戲公司遊戲橘子遭韓商惡意併購、經營權岌岌可危，期待台灣的公平法能發揮把關作用。
- 二、行政院 5 月 15 日要求經濟部進一步了解本案是否符合「外國人投資條例」相關規範；公平會也將調查是否有「公平交易法」中應申報結合門檻卻未申報情事；金管會並將深入瞭解股權收購是否依照「證券交易法」等相關法令向金管會申報。
- 三、韓國廠商蠶食鯨吞各國企業早已不是新聞，聯合國貿易和發展會議（UNCTAD）報告即顯示，韓國企業的跨國併購金額從 2005 年的 1.9 億美元增加至 2010 年的 99 億美元，在短短 5 年間猛增近 51 倍，成長速度位列世界之首。韓國資本市場研究院亦言，2011 年前 10 個月，韓國企業的跨國併購案規模達到 112 億美元，「韓國已成為世界第 10 大跨國併購強國。」
- 四、遊戲橘子一案，證明了韓商的併購腳步已從硬體擴大至軟體，只是，此次韓國遊戲公司納克森（Nexon）以陸續收購股權方式，惡意入主橘子經營權，且持股超過 30% 卻未向公平會申報，在台灣業者眼裡「違法事實明確」，如果還獲政府機關批准，對台灣發展文創、數

立法院第8屆第1會期第13次會議議案關係文書

位內容及遊戲產業都是一大打擊。公平會應儘速依法查處。

五、納克森有意拿下橘子經營權，已引起台灣遊戲業及國民的反制和撻伐聲浪，國人普遍期待政府能有效防堵納克森公司這樣「先斬後奏」的案例，本席樂見政府已展開相關調查行動，但同時也要求政府現魄力和效率，捍衛我國法律及台灣產業發展。