

立法院議案關係文書 (中華民國41年9月起編號)  
中華民國106年5月3日印發

院總第 1126 號 委員提案第 20663 號

案由：本院委員何欣純等 16 人，鑑於聯合國教科文組織之國際運動與體育委員會的運動宣言指出運動之定義為：「凡具有遊戲特質而出之於與他人比賽或自我奮鬥形式之一切身體活動，稱為運動」，由此觀之，電子競技符合上述「運動」定義。另根據市場研究組織 Newzoo 提出之「2017 年全球電子競技市場報」指出，全球電競經濟產值預估在 2017 年達到 6.96 億美元、2020 年將成長至 15 億美元。目前於亞洲區已經有中國、韓國正式將電競納為體育項目，在政策鼓勵下蓬勃發展，我國目前粗估已有 765.6 萬遊戲人口，產業發展潛力極大，應把握現有的發展優勢，正式將電競納入運動產業範圍，帶動整體產業及相關科技發展，爰提出「運動產業發展條例第四條條文修正草案」。是否有當？敬請公決。

說明：

- 一、根據聯合國教科文組織下屬之國際運動與體育委員會，運動的定義為「具有遊戲特質而出之於與他人比賽或自我奮鬥形式之一切身體活動，稱為運動」，而「如果活動具有比賽性質，則比賽必須在優良的運動員風度下進行，缺乏公平競爭理想的運動，不能稱為真正的運動」。電子競技屬具遊戲特質的比賽，也同樣能夠以公平手段競爭，因此，電子競技符合「運動」定義。
- 二、根據市場研究組織 Newzoo 提出之「2017 年全球電子競技市場報」指出，全球電競經濟產值預估將於 2017 年達到 6.96 億美元、2020 年將成長至 15 億美元；另資策會 MIC 提出之「台灣遊戲市場白皮書」估計，2015 年台灣遊戲產業規模達到 420 億 3 千 9 百萬，2019 年將達 530 億 2 千四百萬元，由此可得知電競產業為全球快速成長之產業之一，而我國應把握

立法院第 9 屆第 3 會期第 12 次會議議案關係文書

遊戲人口、相關科技技術等優勢，正式將電子競技納入運動產業項目，以推動相關產業發展。

提案人：何欣純

連署人：林俊憲 鍾佳濱 蘇巧慧 李麗芬 張廖萬堅  
黃偉哲 趙正宇 陳亭妃 邱泰源 許智傑  
賴瑞隆 段宜康 吳焜裕 吳思瑤 蕭美琴

運動產業發展條例第四條條文修正草案對照表

修正條文	現行條文	說明
<p>第四條 本條例所稱運動產業，指提供民眾從事運動或運動觀賞所需產品或服務，或可促進運動推展之支援性服務，而具有增進國民身心健康、提升體能及生活品質之下列產業：</p> <p>一、運動用品或器材製造業。</p> <p>二、運動用品或器材批發及零售業。</p> <p>三、運動場館業。</p> <p>四、運動用品或器材租賃業。</p> <p>五、運動設施營建業。</p> <p>六、運動表演業。</p> <p>七、職業運動業。</p> <p><u>八、電子競技運動業。</u></p> <p><u>九、運動休閒教育服務業。</u></p> <p><u>十、運動保健業。</u></p> <p><u>十一、運動行政管理服務業。</u></p> <p><u>十二、運動傳播媒體業。</u></p> <p><u>十三、運動資訊出版業。</u></p> <p><u>十四、運動博弈業。</u></p> <p><u>十五、運動旅遊業。</u></p> <p><u>十六、其他經主管機關認定之產業。</u></p> <p>前項各款產業內容及範圍，由主管機關會同各該中央目的事業主管機關定之。</p>	<p>第四條 本條例所稱運動產業，指提供民眾從事運動或運動觀賞所需產品或服務，或可促進運動推展之支援性服務，而具有增進國民身心健康、提升體能及生活品質之下列產業：</p> <p>一、運動用品或器材製造業。</p> <p>二、運動用品或器材批發及零售業。</p> <p>三、運動場館業。</p> <p>四、運動用品或器材租賃業。</p> <p>五、運動設施營建業。</p> <p>六、運動表演業。</p> <p>七、職業運動業。</p> <p>八、運動休閒教育服務業。</p> <p>九、運動保健業。</p> <p>十、運動行政管理服務業。</p> <p>十一、運動傳播媒體業。</p> <p>十二、運動資訊出版業。</p> <p>十三、運動博弈業。</p> <p>十四、運動旅遊業。</p> <p>十五、其他經主管機關認定之產業。</p> <p>前項各款產業內容及範圍，由主管機關會同各該中央目的事業主管機關定之。</p>	<p>一、根據聯合國教科文組織下屬之國際運動與體育委員會，運動的定義為「具有遊戲特質而出之於與他人比賽或自我奮鬥形式之一切身體活動，稱為運動」，而「如果活動具有比賽性質，則比賽必須在優良的運動員風度下進行，缺乏公平競爭理想的運動，不能稱為真正的運動」。電子競技屬具遊戲特質的比賽，也同樣能夠以公平手段競爭，因此，電子競技符合「運動」定義。</p> <p>二、根據市場研究組織 Newzoo 提出之「2017 年全球電子競技市場報」指出，全球電競經濟產值預估將於 2017 年達到 6.96 億美元、2020 年將成長至 15 億美元；另資策會 MIC 提出之「台灣遊戲市場白皮書」估計，2015 年台灣遊戲產業規模達到 420 億 3 千 9 百萬，2019 年將達 530 億 2 千四百萬元，由此可得知電競產業為全球快速成長之產業之一，而我國應把握遊戲人口、相關科技技術等優勢，正式將電子競技納入運動產業項目，以推動相關產業發展。</p>

立法院第 9 屆第 3 會期第 12 次會議議案關係文書