

研商電子競技選手培育及獎勵輔導相關事宜會議紀錄

壹、時 間：105 年 11 月 1 日（星期二）下午 1 時 30 分

貳、地 點：行政院 1 樓內廂會議室

參、主 席：唐政務委員鳳

紀錄：王珮珊

肆、出(列)席單位及人員：(詳簽到單)

伍、主席致詞：

- 一、立法院 105 年 10 月 14 日「電子競技未來產業方向與歸類」公聽會中，圍棋被提出作為電子競技(簡稱電競)比照援引之案例。查「甄選群（類）別及技藝技能優良職種類別對照表」已納入「教育部全國各級學校圍棋運動錦標賽」1 項，而電競與圍棋均屬表演性質的競技活動，透過直播方式讓許多觀眾收看，似可將電競視為一種技藝文化，選手以此技藝從事表演，為電競技藝選手。
- 二、由於電競選手係使用數位內容電子遊戲之使用者，非製作者，為回應前開公聽會中，蔡承諺選手提出之學業與兵役請助事項，爰邀請教育部及文化部等相關機關(單位)召開本次會議，討論電競選手培育及獎勵等事宜，不涉電競產業之定位等議題。

陸、報告事項：

- 一、教育部簡報「研商電子競技選手培育及獎勵輔導相關事宜」。(略)
- 二、文化部說明。(略)

柒、會議結論：

- 一、請教育部(技職司)查明「甄選群（類）別及技藝技能優良職種類別對照表」中，圍棋歸類為「電機與電子群」之理由，並確認其妥適性，另請研議將電競比照圍棋納入同一

類別之可行性。【註：依「技專校院聯合會招生會」網站公告之最新資訊，「106 學年度四技二專甄選入學招生群(類)別之採計競賽及技術士職種類別對照表」中係將「教育部全國各級學校圍棋運動錦標賽」列為「機械群」。

- 二、「十二年國民基本教育課程綱要總綱」自 107 學年度起實施，本即鼓勵技術型高級中等學校發展特色課程，如有學校發展電競技藝為特色課程，提供具電競興趣或專長之學生研習數位傳播與多媒體等相關理論與實務，請教育部(國教署)宜秉持鼓勵態度，並研議對外表達支持之相關作法。
- 三、請文化部洽內政部役政署，查明「文化服務役」中具圍棋專長者之條件及適法性，並以推廣電競文化角度，研議電競技藝選手比照圍棋選手辦理之可行性。
- 四、為響應政府資訊公開，本次會議紀錄逐字稿及相關資料將於 10 日後公開上網，請相關機關(單位)提供發言參考資料(如教育部委託臺灣師大於 104 年 11 月 13 日舉辦之「學校體育推動電子競技之可行性座談會」會議紀錄)。另上開事項之研議結果如均屬可行，則可併公開之資料上網發布，屆時如仍有跨部會爭議事項，再召會協調。

捌、臨時動議：無。

玖、散會。(下午 2 時 30 分)