

電競產業政策推動之行動方案座談會簡介

教育部體育署（以下簡稱本署）積極推動我國電競產業發展，已正式將電子競技業納入運動產業並享有相關租稅優惠與補助，期望讓電子競技產業有更多發展機會，進而帶動相關聯產業發展的市場契機。

107-108 年度本署委託財團法人商業發展研究院(下稱：商研院)執行「電競產業願景、策略及政策推動之計畫」，期望引領臺灣電競產業能夠有全面性的系統發展，計畫主要目的在於界定我國電競產業範疇，以及分析產業發展現況，並透過標竿學習先進國家經驗，以制定我國推動電競產業發展之規劃藍圖與策略。

為使從事電競產業之各界先進與社會大眾來了解電競產業未來規劃走向，本次座談會綜整第 1-6 場焦點團體訪談會內容，並初擬「電競產業政策推動之行動方案」進行討論，討論構面包含建構電競產業生態圈、鏈結電競國際資源、培育電競產業專業人才、推展地方電競產業發展、其他細部事項等相關事宜，進一步徵詢各方建議，蒐集國內外相關研究資料報告，擬供政府相關單位政策訂定之參考，以促使電競產業在臺灣深根發展，帶動新興商機與科技發展，協助產業升級，搶占全球優勢競爭地位。

座談會資訊

活動日期：109年8月7日(星期五)上午10時-11時

活動地點：運動產業博覽會-品牌館沙龍舞台

(松山文創園區3號倉庫)

執行單位：財團法人商業發展研究院-經營模式創新研究所

連絡人：商研院 張珮嘉 02-77074946/何舒毓 02-77074942

E-Mail：MiaChang@cdri.org.tw / syho@cdri.org.tw

座談會議程

時間	內容	主持人／報告人
10：00 ~ 10：05	教育部體育署 長官致詞	教育部體育署 林哲宏副署長
10：05 ~ 10：25	專題報告： 電競產業政策推動之行動方案	商研院 李世珍副所長
10：25 ~ 11：00	開放議題討論與交流： .建構電競產業生態圈 .鏈結電競國際資源 .培育電競產業專業人才 .推展地方電競產業 .其他	主持人： 商研院 李世珍副所長
11：00 ~	會後交流	