



# 台灣電子競技運動之 行政結構現況與困境

指導教授：湯添進 博士

研究生：黃薇寧

2026.04.30

ES

SPORTS



# 目錄

- 第壹章 緒論
- 第貳章 文獻探討
- 第參章 研究方法
- 第肆章 研究結果
- 第伍章 結論與建議

ES

PORT

# 第壹章 緒論

ES

PORTS

2017

電子競技納入  
《運動產業發展條例》

## 制度面進展

- 電子競技取得法律地位
- 進入亞奧運國際框架
- 主管機關層級提升

2022

成為杭州亞運  
正式項目

## 實務面持續出現的爭議

- 選手出國比賽缺乏補助經費支持，誰來保障選手職涯？
- 運動部成立後，仍未公佈產業發展白皮書，缺少長程規劃

2025

運動部成立，電子競技  
為全民運動署管轄

➔ 在制度持續推進、實務運作卻持續出現爭議的當下，有必要從行政體制的角度，釐清台灣電子競技運動目前是如何被治理的，以及其面臨發展困境的根源為何，以及為何制度的建立無法轉化為實務的順暢。

## 研究問題

- 1.現況描述**：台灣電競運動之行政結構如何分布於各中央部會？各部會之權責劃分為何？
- 2.問題識別**：從立法院質詢紀錄、民間電競協會(中華民國電子競技運動協會)與行政機關的實務經驗來看，目前台灣的電競行政運作面臨哪些困境？
- 3.結構詮釋**：導致上述困境之結構性因素為何？這些因素可從哪些層次加以理解？

## 預期貢獻

系統性梳理台灣電競運動行政結構的全貌，補充既有研究在行政體制面向的不足，並為未來電競產業發展政策設計、與跨部會協調機制的討論提供參考基礎。

## 電子競技 (eSports)

電子競技是指參與者利用電子設備(電腦、遊戲主機、街機、手機)作為運動器械進行專業競技行為的體育項目(中華奧林匹克委員會，無日期)。

▶ 本研究中為：涵蓋所有以電子遊戲設備為媒介之競技活動。

## 行政結構

行政結構的組成是以憲法及法規為依據而成立，為管理國家事務之核心、實現國家目標之最主要手段，對其他社會單位或組織體而言，具有監督及協調之功能（吳庚，2012）。

▶ 本研究中為：中央行政機關在電子競技治理上的權責分配，以及行政機關之間的對接與協調關係。

# 第貳章 文獻探討

ES

PORTS

參考文化內容策進院《2023年臺灣文化內容產業調查報告》中對電競產業參與者的分類，本研究因聚焦於行政結構分析，故將與行政部門有重要互動關係的參與者重新歸納為**四類**，作為後續分析的基礎。

## 遊戲開發商與代理商

台灣電競賽事所使用的遊戲絕大多數由國外廠商開發，台灣業者多以代理商身份取得授權經營。代理商不擁有遊戲IP，須向原開發廠商繳納權利金，舉辦之賽事規格受原廠商規範約束或改動(黃博俊，2023)。

## 職業戰隊與選手

戰隊是由一群專業玩家組成的團隊，為參與電競賽事來爭奪名次與獎金的組織，其組成包含選手、教練、後勤團隊等(洪嘉鍇，2025)。目前電競人才培育制度已經納入校園教育體制，有計畫地培育選手及推動產學合作(楊清淵，2019)。

## 民間電競協會

中華民國電子競技運動協會具IESF、GEF等國際電競組織認證會員資格，也是政府機關在電競業務上的主要對接窗口(CTESA，無日期)。協會同時承擔國手選拔、選手培訓、電競替代役資格篩選、地方賽事指導等職能(關庭英，2022)。

## 政府賽事推廣

2025年運動部成立，電子競技的主管機關層級提升，基於《運動產業發展條例》運動部得補助單項協會推廣賽事活動，今年全國大專校院運動會也有設立電子競技項目(CTESA，2026)。地方政府方面，各縣市政府近年與民間企業一同扶持電競產業鏈並培育人才，例如六都電競爭霸戰已經成為指標性的年度賽事，以吸引年輕族群為主要考量(王柏軒，2020)。

電子競技自 2017 年納入《運動產業發展條例》後，正式進入台灣運動產業範疇，但其作為「運動」的定位，是經過長期國際趨勢推動的結果(莊雅証，2024)。從娛樂性質的電子遊戲到電子競技，再到正式亞運項目，反映出電競本身具備**多重屬性**。

## 運動競技屬性

目前IOC持續鼓勵各個國際單項運動總會研擬與電子競技或虛擬運動結合的可能性，將電競或虛擬運動項目納入IOC相關賽事已經是勢在必行的趨勢(林彥君、謝立文，2025)。中華奧林匹克委員會將電子競技定義為體育項目，在操作上強調人與人之間智力與反應的對抗(中華奧林匹克委員會，無日期)。

## 文化屬性

電子競技過往在台灣的政策定位中，亦被納入「數位內容產業」範疇。行政院2009年核定的「創意臺灣-文化創意產業發展方案」中，數位內容產業發展旗艦計畫即將數位遊戲列為支持項目(立法院法制局，2018)。文化內容策進院亦持續對國內遊戲開發團隊提供補助，反映電競與文化內容產業的密切連結。

## 商業屬性

電競產業涉及硬體與軟體兩大商業面向，硬體部分由台灣廠商常以贊助電競賽事的方式進行行銷；軟體部分則由跨國遊戲原廠掌控，台灣業者多以代理商身份參與(立法院法制局，2018)。大型賽事多由跨國遊戲原廠主導授權，賽事規格與舉辦方式皆受原廠規範約束(黃博俊，2023)。

中央機關	主要依據	業務內容
運動部 全民運動署	《運動產業發展條例》	電競賽事補助與推廣
運動部 國家運動訓練中心 (行政法人)	《亞運培訓隊選手遴選辦法》	委託CTESA負責亞運選手遴選
教育部 國民及學前教育署	《實驗教育法》	高中電競專班及電競系所設立
教育部 青年發展署	青年百億海外圓夢計畫	協助青年至海外電競產業進行見習及培訓
文化部 綜合規劃司	電子競技替代役評選	委託CTESA執行電競替代役評選作業
文化部 文化內容策進院 (行政法人)	《獨立遊戲開發獎勵暨產品化 增值計劃》	補助支持國內遊戲開發團隊
數位發展部 數位產業署		補助支持國內遊戲開發團隊、數位產業相關 業務
經濟部 商業發展署	《公司法》	遊戲公司商業登記
地方機關	主要依據	業務內容
各縣市體育局	《運動產業發展條例》	推動地方電競賽事或場域建設

# 第參章 研究方法

ES

PORTS

## 一、半結構式訪談

### 訪談對象

受訪者	單位	角色	業務範疇	訪談日期
A	CTESA (中華民國電子競技運動協會)	高層行政人員	與各政府單位聯繫、溝通	4/9
B		賽事執行人員	電競賽事辦理、校園輔導	4/9
C	運動部 全民運動署	行政官員	全民運動政策、電競推廣業務	4/23

### 訪談設計

訪談問題圍繞在三個主題：

- 1.對現行行政結構的評價
- 2.跨部會協調情況
- 3.未來改革發展目的為深入描述電子競技行政結構的運作脈絡與實務經驗。

## 二、立法院質詢紀錄文本分析

- 資料來源：立法院議事暨公報資訊網
- 檢索關鍵字：「電子競技」、「電競」
- 檢索範圍：2017年電子競技納入《運動產業發展條例》至今
- 納入分析標準：質詢內容須以電子競技為主要討論對象，僅順帶提及者予以排除

立法院質詢紀錄的功能在於呈現立法部門對於電子競技議題的觀察與追問，除了立委質詢內容，也會蒐集中央部會官員面對質詢的回覆，來作為呈現目前行政結構中之現況與困境的補充文本資料。

## 資料分析方法

### 初步編碼

依議題類別，對訪談逐字稿與立法院質詢紀錄進行標記。編碼類目分為：權責歸屬、選手培訓、替代役、預算補助、長程規劃。

### 主題歸納

針對出現的高頻議題進行細讀，擷取可引用之關鍵段落，並將相近議題歸納為分析主題。

### 交叉對照

將立法院質詢紀錄、民間協會、行政機關三方視角進行交叉比對，呈現監督觀點、實務經驗與官方論述之間的異同

## 研究限制

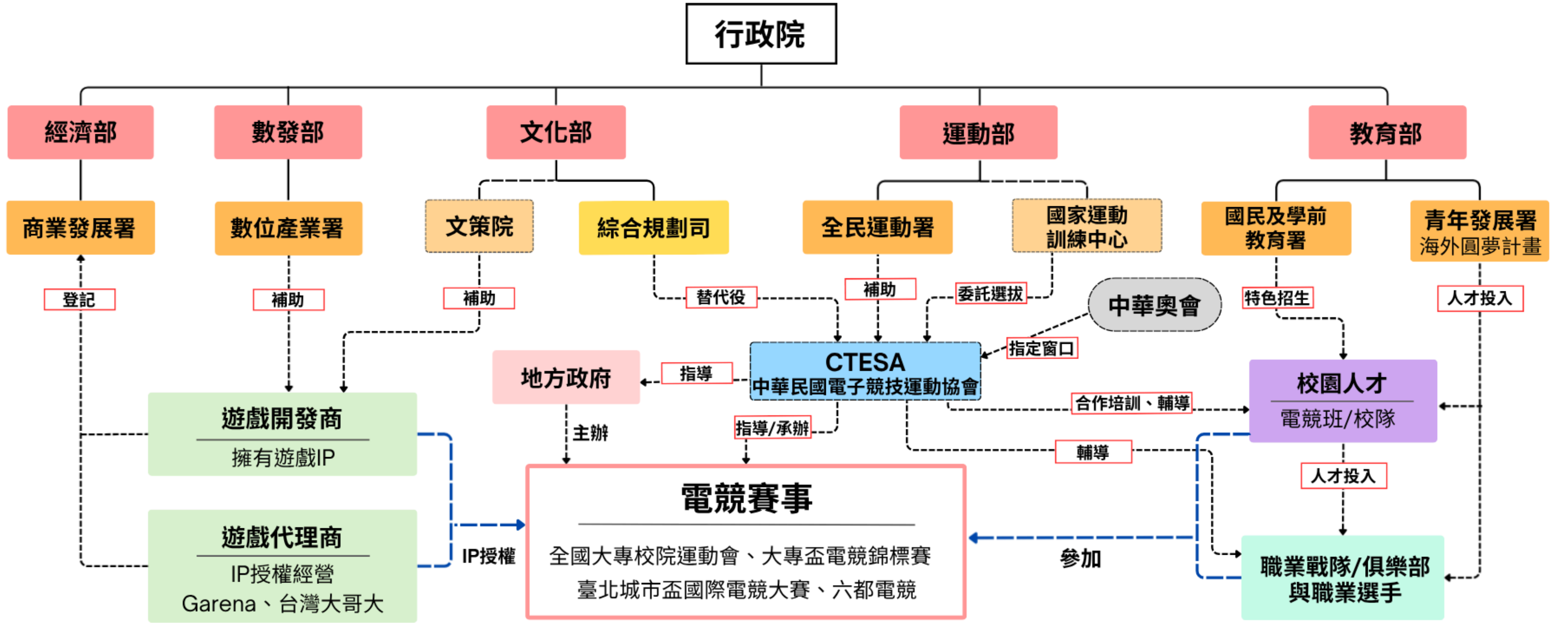
本研究因時程限制，僅完成三位受訪者訪談，**受訪者分別代表中華民國電子競技運動協會與運動部全民運動署之觀點**，尚未包含其他中央部會官員與立法委員，取得的訪談資訊仍相對有限。本研究雖以立法院質詢紀錄作為補充文本，呈現立法部門與官員回應的觀察視角，但部會官員與立法委員的直接觀點仍待後續研究補足。

# 第四章 研究結果

ES

REPORTS

# 台灣電競之行政結構現況



紅底方框：中央二級機關。  
 橘底方框：中央三級機關。  
 黃底方框：業務單位。  
 文策院、國訓中心為行政法人。

實線：直接管轄。  
 虛線箭頭：補助、輔導或授權。

## 運動部內部分工 - 受訪者C

- **全民運動署**：電子競技運動推廣、補助協會(CTESA)辦理比賽與活動
- **競技運動司**：國際競技賽事(亞運)選手參賽規劃執行與輔導
- **產業科技司/運動產業發展中心(行政法人)**：著重在產業化發展(尚在規劃中)

## CTESA扮演角色 - 受訪者A

- **顧問角色**：中央、地方政府電競業務的諮詢與對接窗口
  - **與運動部**：電競賽事協辦、活動補助申請
  - **與文化部**：電競替代役篩選執行、產業調查報告
  - **與教育部**：輔導人才培育、推廣校園賽事
  - **與地方政府**：地方賽事指導

立委質詢關注面向	中央部會長官回覆簡述
跨部會權責歸屬模糊，能否成立專責機構？ 資料來源：立法院公報，113卷12期，教育及文化委員會(2024年4月)。	列出多個部會，強調分工協調，未直接指明主責機關
電競選手兵役、替代役及職涯規劃 資料來源：立法院公報，111卷20期，教育及文化委員會(2022年1月)。111卷27期，教育及文化委員會(2022年2月)。111卷95期，教育及文化委員會(2022年11月)。	引用現行兵役辦法說明，未觸及制度檢討
電競補助金額過低，選手出國缺少經費 資料來源：立法院公報，113卷24期，教育及文化委員會(2024年4月)。113卷74期，教育及文化委員會(2024年8月)。	強調補助以亞運項目為主，這點與其他運動項目一致
要求運動部研擬電競產業白皮書、長程發展計畫 資料來源：立法院公報，114卷102期，教育及文化委員會(2025年12月)。114卷104期，教育及文化委員會(2025年12月)。	會再與電競協會去做後續的規劃以及藍圖

➡ 在面對結構性問題時，長官回覆模式會呈現**列舉相關部會**、**推遲承諾**的策略，顯示在現行的行政框架內，尚無法明確區分電子競技產業的權責歸屬。

電子競技同時具備運動競技、文化內容、商業運作三重屬性，雖然運動部為電子競技項目的法定主管機關，但因電競業務實際分散於不同部會，在實務上面臨跨界情境時，可能會出現各部會推諉權責的情形。

此外，目前電子競技的國際賽事以遊戲公司主辦的商業賽為主，而商業賽不屬於運動部管轄範圍，故選手要出國比賽時，沒有相對應的法源可以提供補助支持。

## 受訪者 A

「LPL戰隊要來台灣幫LCP選手拍宣傳照……商業賽就不屬於體育，不屬於運動，所以也不是運動部主管。勞動部也不會認這個，經濟部也不會認這個，文化部也不會認這個。所以他們就進不來，那你這個賽事也沒辦法做推廣。」

「沒有一個單位可以幫你整合這件事情。」

## 立法院質詢

教育部林騰蛟次長：「電子競技的部分是由教育部(體育署)跟包含經濟部，因為產業的部分主要是在經濟部，後來當然數發部也成立了，在產業部分的發展，可能是屬於經濟部跟數位發展部的權責。」

資料來源：立法院公報，113卷12期，教育及文化委員會(2024年4月)

《運動產業發展條例》雖確立電子競技的法律地位，但條例本身屬於綱領性規範，缺乏具體執行細則。再加上運動部甫成立不久，電子競技相關業務的法條銜接仍存在空白，顯示整體推展仍處於**摸索與滾動式調整的階段**。

## 受訪者 A

「我覺得運動部成立得有點太倉促了，因為他們在做轉型的時候，從體育署轉到(運動部)全民運動署，這段期間，很多的法條都是且走且規劃。那在沒有法源的依據底下，就是剛提到什麼補助款，那些是根本不可能下得來，什麼預算案那些也是都會卡住。」

## 受訪者 A

「那像我們去打國際賽事啊，現在運動部沒有這筆預算，那怎麼辦？那可能就是要他們法條這些，然後針對我們這些比較特殊的，不是屬於只有國內在推廣的全民運動的專案，他會立一些新的方法去讓我們去做使用這樣。」

目前台灣難以推動電子競技專法與發展白皮書，源於電競專案項目界定困難、部會整合成本高、圖利遊戲廠商的疑慮難以消解。回應式治理邏輯使行政機關在電競議題上盡可能採取**規避爭議**的策略，導致結構性改革長期停滯，在實務上也只能且戰且走。

## 受訪者 A

「為電競特別立一個新的東西出來，那個質疑跟那個後續要磨合的東西會非常非常的麻煩。你如果利益這個產業的話，算不算是圖利？……遊戲有比賽都算是電競嗎？任天堂寶可夢它這麼多版本，那它的對戰算電競嗎？那它就可以領補助嗎？」

## 受訪者 B

「全大運選擇電競賽事項目時，會優先挑選在國際上有辦過的、亞運有的項目，因為需要有一個可以解釋的地方，這樣被質詢的時候才不會無法回應。」

## 受訪者 C

「目前我們大家是各司其職，全民署推廣全民參與，競技司負責國際(亞運)的競賽。產業科技司跟運動產業發展中心負責產業化。」

## 行政結構現況

- 電子競技業務至少橫跨五個中央機關：運動部、文化部、教育部、數發部、經濟部
- 運動部內部分工明確，但尚未考慮到針對電子競技發展的跨部會協調機制

## 三層次的困境 → 回應RQ3

**定義層次** 困境一：電子競技的多重屬性造成權責真空，導致跨界情境無人主責

**法規層次** 困境二：法律地位已確立，但運動部升部的過渡期內，法條銜接仍有空白

**政治層次** 困境三：考量到整合成本與圖利遊戲廠商的疑慮，專法與產業白皮書長期停滯

電子競技除屬性繁複外，商業賽事多由外國遊戲開發商主導，亞運的電競指定項目也隨每屆變動。台灣的選手培訓、補助配置、政策方向因此難以脫離**等國際定案後再進行規劃的回應模式**，避險導向的作法，也導致了如今難以消弭的結構困境。

# 第伍章 結論與建議

ES

REPORTS

► 基於本研究訪談所得，目前台灣電子競技之行政結構中最迫切需要解決的問題集中於以下兩個面向，建議**優先處理**：

**1. 補足運動部過渡期的法規配套**：針對運動部成立後尚未銜接完畢的補助辦法、預算項目、國際賽事派訓機制等，優先處理中華民國電子競技運動協會反映之實務阻礙，避免行政摩擦持續累積。

**2. 推行跨部會定期協調機制**：針對電子競技涉及運動、文化、教育等多部會業務，建議由運動部召集，建立定期協調會議，並整理過往面臨的跨界但無人主責的情境，明確各部會在特定情境下的權責，避免再次出現各部會皆無法處理的情形。

當前電子競技的行政結構困境需從定義、法規、政治三個層次循序推進與解決。本研究受限於訪談樣本，無法對所有部會的協調機制提出全面建議，後續更完整的政策設計，需待更多元的行政部門訪談補足後再進一步研擬。

- 1.擴大行政與立法部門訪談範圍：**本研究訪談以中華民國電子競技運動協會與運動部為主，未能納入文化部、教育部等其他相關部會，亦因時程限制，尚未訪談到特別關注電競議題的立法委員。建議後續研究可擴大訪談範圍，補足跨部會與立法監督的多元視角。
- 2.跨部門治理理論之應用：**後續研究可援引公共行政領域中的路徑依賴(Path Dependence)等理論框架，深化對電子競技運動之行政結構問題的學術詮釋。
- 3.跨國比較研究：**可與韓國、日本、中國等周邊國家進行治理模式的比較，作為釐清台灣行政框架的對照參考。
- 4.國際組織與全球賽事的影響研究：**電子競技作為全球化產業，國際組織及大型國際賽事(如沙烏地阿拉伯電競國家盃、亞運電競項目)的舉辦，對各國電競政策節奏具有強烈的牽動作用。建議後續研究可探討大型國際賽事如何影響台灣電競政策制定、預算補助及跨部會動員。

# 參考文獻

中華奧林匹克委員會（無日期）。*電子競技*。擷取於2026年4月20日。

<https://www.tpenoc.net/sport/electronic-sports/>

中華民國電子競技運動協會（無日期a）。*協會簡介*。擷取於2026年4月20日。

<https://ctesa.com.tw/about/intro>

中華民國電子競技運動協會（無日期b）。*賽事專區*。擷取於2026年4月20日。

<https://ctesa.com.tw/tournaments>

中華民國電子競技運動協會（2025）。*青年百億圓夢計畫 海外電競圓夢之旅*。

<https://www.ctesa.com.tw/News/Detail/20251211183416711>

文化部（2025，1月24日）。*公告文化部辦理114年文化獎項及電子競技專長類別替代役評選作業規定*。

[https://www.moc.gov.tw/News\\_Content\\_Due.aspx?n=1177&s=230665](https://www.moc.gov.tw/News_Content_Due.aspx?n=1177&s=230665)

文化內容策進院（2025，6月20日）。*2023年臺灣文化內容產業調查報告-遊戲、電競*。

[https://taicca.tw/intelligence/industry\\_research/detail/71](https://taicca.tw/intelligence/industry_research/detail/71)

王柏軒（2020）。*電子競技運動發展之法律探究-以獎補助與公私力協力為中心*〔碩士論文，國立高雄科技大學〕

臺灣博碩士論文知識加值系統。<https://hdl.handle.net/11296/p298gh>。

立法院法律系統。（2026）。*運動產業發展條例*。<https://lis.ly.gov.tw/lqlawc/lqlawkm>

立法院議事暨公報資訊網（2026）。<https://ppq.ly.gov.tw/ppq/>

全國法規資料庫。（2026）。*公司法*。<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=J0080001>

全國法規資料庫。（2026）。*學校型態實驗教育實施條例*。

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H0070060>

# 參考文獻

- 林彥君、謝立文 (2025)。奧林匹克體系與電子競技運動治理組織之關係。《大專體育》，171，1-10。https://0-doi-org.opac.lib.ntnu.edu.tw/10.29697/JPE.201105.0027。
- 洪嘉鎔 (2025)。電子競技產業鏈建構-以傳說對決為例〔碩士論文，國立體育大學〕。臺灣博碩士論文知識加值系統。https://hdl.handle.net/11296/7r96m8。
- 吳庚，《行政法之理論與實用》。2016年9月增訂14版，第145頁，三民書局。
- 莊雅証、張原豪 (2024)。電子遊戲到運動項目：臺灣電子競技運動發展史。《體育學報》，57，23-46。https://doi.org/10.6222/pej.202412\_57(4S).0002
- 國家運動訓練中心 (無日期) 中華民國電子競技運動協會2026年第20屆名古屋亞洲運動會培訓隊/代表隊教練及選手遴選辦法。擷取於2026年4月20日。  
https://www.nstc.org.tw/RelationFiles?ModuleID=F1&CateID=711bf2a4-9bb7-4983-acc9-23200b0a2ee6&CurrentIndex=2
- 黃博俊 (2023)。亞運電子競技運動在臺灣的發展現況、推動策略與未來目標之研究〔碩士論文，輔仁大學〕。臺灣博碩士論文知識加值系統。https://hdl.handle.net/11296/4x6n6t。
- 運動部全民運動署 (2026，2月6日)。新興及極限運動。https://www.sa.gov.tw/CP/343
- 楊清淵 (2019)。運動/電競？學生/運動員？- 台灣教育體系下的電競制度與選手生涯規劃〔碩士論文，國立體育大學〕。臺灣博碩士論文知識加值系統。https://hdl.handle.net/11296/v33n7e。
- 數位發展部數位產業署 (無日期)。獨立遊戲開發獎勵暨產品化加值計畫。擷取於2026年4月20日。  
https://digiplus.adi.gov.tw/plan\_detail\_7.html
- 關庭英 (2023)。臺韓日中電子競技組織營運模式比較〔碩士論文，國立臺灣師範大學〕。臺灣博碩士論文知識加值系統。https://hdl.handle.net/11296/f5a8u6。



感謝聆聽  
敬請指教

ES

PORTS