

國家運動產業發展中心 114 年度及 115 年度預算案審查 報告（修正本）

中 華 民 國 115 年 9 月 30 日

華總一經字第 11500094701 號

一、國家運動產業發展中心 114 年度預算案

(一)業務計畫：應依據業務收支、固定資產建設改良擴充及資金運用等項之審查結果，隨同調整。

(二)業務收支：

1.業務總收入：691 萬 6 千元，照列。

2.業務總支出：691 萬 6 千元，照列。

3.本期餘絀：0 元，照列。

(三)固定資產建設改良擴充：150 萬元，照列。

(四)國庫增撥基金額：無列數。

(五)資金運用：應依據業務收支及固定資產建設改良擴充等項之審查結果，隨同調整。

二、國家運動產業發展中心 115 年度預算案

(一)業務計畫：應依據業務收支、固定資產建設改良擴充及資金運用等項之審查結果，隨同調整。

(二)業務收支：

1.業務總收入：8,911 萬 8 千元，照列。

2.業務總支出：8,709 萬 8 千元，照列。

3.本期賸餘：202 萬元，照列。

(三)固定資產建設改良擴充：543 萬 8 千元，照列。

(四)國庫增撥基金額：無列數。

(五)資金運用：應依據業務收支及固定資產建設改良擴充等項之審查結果，隨同調整。

(六)通過決議 5 項：

- 1.國家運動產業發展中心項下全齡運動發展計畫編列 1,016 萬元，中心針對這個「全齡運動發展計畫」，有沒有設定明確的 KPI？如何建立客觀的效益評估機制，要求國家運動產業發展中心針對偏鄉、屏東地區著重發展全齡社區運動活動，以具體推動客觀效益。
- 2.國家運動產業發展中心項下賽會輔導產業化計畫－服務費用所編列之新臺幣 805 萬 8 千元，除深化賽事專業治理外，更應全面將「消弭區域運動資源落差」納入核心戰略，實質輔導並充實偏鄉與基層賽事之辦賽質能。藉由實質輔導與擴大辦理，打破地理限制，落實資源普及化，從而極大化國家預算之社會公益綜效與產業外溢效益。
- 3.國家運動產業發展中心項下運動產業跨域創新計畫編列 866 萬 6 千元，應落實符合市場實質需求之調查研究－運動科技之技術轉移與跨界產業應用，賦能基層及區域運動生態系。本計畫兼顧「市場可行性」與「數位包容性」藉由精準的資源配置與跨域商模驗證，全面優化資源轉換率以達成政府財政支出最大效益與公共產值最大化之核心功能。
- 4.115 年度行政法人國家運動產業發展中心預算案於管理及總務費用編列 5,054 萬 8 千元，其中運動發展基金補助行政維運相關經費 4,903 萬元，係辦理該中心行政、人力、財務、內控、資訊及相關營運管理所需經費。運動產業之健全發展，有助於拓展運動參與、提升賽事產業化、促進企業投入、強化運動文化及支持運動員職涯發展。國家運動產業發展中心作為新設行政法人，應於制度建置、內部治理、人力配置、財務管理、辦公場地及營運規劃等方面具備完整、透明且可受監督之行政基礎，以確保公帑運用效益及政策推動品質。立法院預算中心於 115 年度預算評估曾指出，截至 114 年 12 月 2 日，國家運動產業發展中心相關作業管理規章制度尚未完備程序，籌備辦公室僅聘用 4 名人員，預定辦公場地亦尚未完成租約簽訂。嗣據國家運動產業發展中心 115 年 6 月 4 日提出之 115 年度業務計畫及收支預算案報告，

該中心已於 114 年 10 月 1 日成立，並於 115 年 1 月 1 日正式營運；115 年度預算案編列總收入 8,911 萬 8 千元、總支出 8,709 萬 8 千元，較 114 年度大幅增加，主要係因 114 年為籌備年度，115 年為正式人力及業務投入第 1 年，相關行政管理及業務經費增加所致。國家運動產業發展中心雖已進入正式營運階段，惟其管理規章制度、進用人力、職掌配置、辦公場地、內部控制、行政維運、業務推動及績效指標是否已臻完備，仍有持續監督之必要。爰要求運動部督導國家運動產業發展中心於 2 個月內向立法院教育及文化委員會提出書面報告，說明管理規章制度完成及核定情形、進用人力與職掌配置、辦公場地租約及進駐情形、行政維運與設備建置執行情形、內部控制及財務管理制度、115 年度業務推動進度、績效指標及後續改善規劃。

5. 依行政院「體育暨運動發展部」諮詢小組第 6 次會議紀錄，臺灣電競國手向玉麟提到：「電競產業是從遊戲公司開始發展，本質就是種娛樂產業，順應全球趨勢，賽事獎金越來越高，臺灣選手在國際成績不斐，現行政府推動電競進展稍慢，希望未來國家運動產業發展中心可協助推動。電競即將成為亞運項目，以臺灣年輕人較早接觸電子設備的優勢，與高科技產業公司整合推動，並由政府補助企業，創造出更好成果。」國家運動產業發展中心應提出相關規劃。另根據文化內容策進院「2023 年臺灣文化內容產業調查報告－遊戲、電競」所引用之資料來源，國外有商業資料庫分析電競產業內容，請國家運動產業發展中心據以參考，以擬定臺灣電競發展對策。