

市政會議討論案

提案機關：產業發展局
法務局

案由：為修正「臺北市電子遊戲場業設置管理自治條例」案，謹提請審議。

說明：

- 一、本自治條例於一〇〇年十一月十日公布施行迄今已屆四年，業界迭有反映電玩產業輔導調整情事。以六都而言，各都登記有案之電子遊戲場業家數均較本市多（本市十二家、新北市二十四家、桃園市五十一家、臺中市二百零三家、臺南市四百二十五家、高雄市三百一十八家），本市十二家登記有案之電子遊戲場業中，屬普通級者僅有三家（其中二家為本自治條例施行後經審核通過者），其肇因於本市普通級電子遊戲場業申設門檻過高，實有必要配合檢討修正。為輔導普通級電子遊戲場業發展，培植電玩產業科技人才，提升國家競爭力，爰檢討修正本自治條例相關規定。
- 二、本自治條例共十四條，修正後為十條，修正重點說明如下：
 - （一）修正條文第四條：將現行條文第四條及第五條合併並修正。第一項放寬申請電子遊戲場業營業級別證之資格要件，使申請之公司或商業，除仍需符合登記實收資本額達一定數額要件外，其代表人或負責人已無需為營業場所所在之購物中心、百貨業或遊樂園業之代表人或負責人，而僅需將其經營電子遊戲場業之營業場所設於購物中心、百貨公司或遊樂園之營業場所內已足，以期達異

業結合及自主管理之綜效；第一項但書則對申請之營業級別為普通級且符合一定要件者，就登記實收資本額為例外規定，以輔導普通級電子遊戲場業發展；第二項明定本自治條例所稱購物中心、百貨公司或遊樂園之定義；第三項明定一購物中心、百貨公司或遊樂園之營業場所，以提供一電子遊戲場業營業使用為限，以維護購物中心、百貨公司或遊樂園之經營品質，並藉以控制本市電子遊戲場業之數量；第四項至第六項則由現行條文第五條移列，並酌作文字修正。

- (二) 刪除現行條文第五條、第六條及第十條：現行條文第五條內容因已合併至修正條文第四條，無保留必要；又考量電子遊戲場業管理條例已訂有評鑑機制，經濟部亦成立評鑑委員會，現行條文第六條及第十條關於本府成立審查委員會進一步審查之相關規定，實為疊床架屋，爰予刪除。
- (三) 修正條文第六條：由現行條文第八條移列。為明確營業場所從業人員之管理義務，修正第一項第三款，要求營業場所從業人員如發現營業場所有提供、販售、施用毒品或管制藥品應立即報警處理。其餘酌作文字修正。
- (四) 修正條文第八條：由現行條文第十一條移列。考量依第一項處罰之電子遊戲場業者如為商業，因實際上已係以其負責人為處罰對象，爰將第二項所定得併罰負責人之規定，修正限於得併罰業者為公司組織之代表人。其餘酌作文字修正。

- (五) 修正條文第九條：由現行條文十二條移列。考量違反修正條文第六條第一項第三款後段通報警察機關義務之行為，性質上無限期改善之實益及可能，爰刪除第一項所載相關文字，增訂第二項，單獨規範違反之罰則；原第二項遞移為第三項，並將得併罰負責人之規定，修正為限於得併罰業者為公司組織之代表人。其餘酌作文字修正。
- (六) 刪除現行條文第十三條，審酌本自治條例施行至今已屆滿四年，無保留過渡條款之需要，爰予刪除。
- (七) 修正條文第五條、第七條及第十條：分別由行條文第七條、第九條及第十四條移列。

三、查本自治條例修正草案前經本府法務局一〇五年三月十七日第六四四四法規委員會議及本府一〇五年三月二十九日第一八八〇次市政會議審議通過，本府並以一〇五年三月三十日府授法一字第一〇五三〇八四八九〇〇號函送市議會審議，經本市議會以一〇五年五月十六日議事字第一〇五一—〇〇〇三三〇號函復本案業經該會第十二屆第三次定期大會第六次會議議決「退回」。

四、茲本府產業發展局以一〇五年五月二十五日北市產業授商字第一〇五三一七五四二〇〇號函將前揭經議會退回之修正草案再送審議，並就法案遭退回後與議員溝通情形說明略以：「……(一)經拜訪本市議會吳議長碧珠，除建議與議員溝通外，另表示退回之法案法制程序澄清後，再送議會審議。(二)經

拜訪對旨揭修正草案質疑之葉議員林傳，該議員表示對旨揭修正草案內容並無意見（僅就通案一〇三年前行政院有修訂部分文字之相關法令有否再送議會通案性問題，進一步澄清）；嗣後復拜訪戴議員錫欽亦表示對修正草案內容並無意見，並且請本局儘速進行法案再送議會審議作業……。」

五、前述有關葉議員林傳質疑一〇三年以前行政院有修訂部分文字之相關法令有否再送議會通案性問題，經查一〇三年一月八日本市議會林議員晉章於第十一屆第十六次臨時大會第二次會議提出權宜問題，指出內政部九十一年四月八日台內民字第〇九一〇〇七〇六〇九號函釋嚴重戕害地方立法權，故經該次會議主席裁示：「本會三讀通過之自治條例，市府送請中央主管機關核定，經中央擅自更改核定者，市府仍應再送議會審議；未經議會三讀通過，不得公布施行。」本市議會並於一〇三年一月十三日將前揭決議函請本府查照辦理。本府基於對地方立法權之尊重，其後遇有行政院修正本府檢送自治條例之案件，均先報請本市議會審議。而關於臺北市電子遊戲場業管理自治條例制定案，因係本府於一〇〇〇年十一月十日辦理公布之法規，其屬本市議會一〇三年一月十三日函要求本府再送議會審議前已完成公布之法案，依內政部九十一年四月八日台內民字第〇九一〇〇七〇六〇九號函釋，該法案毋庸再送地方立法機關審議，自依地方制度法第三十二條第二項規定公布後已生效，並適用多年，為維法之

安定性，不宜註銷其公布令，另將該制定案再送議會審議，併予陳明。

六、審酌本案業經本府產業發展局與議員溝通並經議員指示儘速再送議會審議，而本自治條例修正草案與本府法務局一〇五年三月十七日第六四四次法規委員會會議審議通過版本一致，又自完成審議迄今，與本案相關之中央法規即電子遊戲場業管理條例未有修正，立法背景無重大變動，爰基於時效及本府產業發展局業務需求考量，擬不重複提請法規委員會審議。

七、檢陳本自治條例修正草案條文對照表及法規影響評估報告書各一份。

擬辦：擬提請審議通過後，函請臺北市議會審議。

決議：

「臺北市電子遊戲場業設置管理自治條例」修正草案條文對照表

修正條文	現行條文	說明
名稱：臺北市電子遊戲場業設置管理自治條例	名稱：臺北市電子遊戲場業設置管理自治條例	未修正。
第一條 臺北市為管理電子遊戲場業，特制定本自治條例。	第一條 臺北市為管理電子遊戲場業，特制定本自治條例。	未修正。
第二條 本自治條例之主管機關為臺北市政府（以下簡稱市政府）。 主管機關得將電子遊戲場業之管理及處罰事項，委任臺北市商業處（以下簡稱商業處）執行。	第二條 本自治條例之主管機關為臺北市政府（以下簡稱市政府）。 主管機關得將電子遊戲場業之管理及處罰事項，委任臺北市商業處（以下簡稱商業處）執行。	未修正。
第三條 電子遊戲場業經依法辦妥公司或商業登記後，應向市政府申請核發電子遊戲場營業營業級別證，始得營業；未依規定領有電子遊戲場營業營業級別證者，不得經營電子遊戲場業。 同一門牌，以設立一電子遊戲場業為限。 申請電子遊戲場營業營業級別證之公司或商業，在未經繳清電子遊戲場業管理條例或本自治條例之罰鍰前，	第三條 電子遊戲場業經依法辦妥公司或商業登記後，應向市政府申請核發電子遊戲場營業營業級別證，始得營業；未依規定領有電子遊戲場營業營業級別證者，不得經營電子遊戲場業。 同一門牌，以設立一電子遊戲場業為限。 申請電子遊戲場營業營業級別證之公司或商業，在未經繳清電子遊戲場業管理條例或本自治條例之罰鍰前，	未修正。

應限額件。使他百場營戲條業得人。一字六...戲例一戲六只有別草，
 本要一得於、業機遊六場不他業部商八...遊條第遊十者領級修正規
 資之第者中園遊電第遊業，機經日五：「子治條子第業定業修規
 收上業物樂子觸例子事，戲經九〇〇略市理第『電...例業上一
 實以條場購遊電抵條電利場所遊業月〇〇復北管案觸條案條場依第
 記元正戲之或置否理非營業子，三五函臺置草抵理一開戲得條
 登億。修遊營司設是管「他營業子，五年〇號『臺置草抵理一開戲得條
 人一。於子經公內，業定其其置疑五年〇號『臺置草抵理一開戲得條
 請達制。關電人貨所業場規之就設』〇第一所場』項場條要電證案

四、

	<p>上。 前項規定之臨接道路，以營業場所之主要出入口為認定基準；前項規定之距離，以二建築基地境界線最近二點作直線測量。</p> <p>電子遊戲場營業場所面積應符合下列規定：</p> <p>一 其所在購物中心、百貨業或遊樂園業全棟營業樓地板面積一萬平方公尺以上。</p> <p>二 電子遊戲場業最小設置單層營業樓地板面積一千平方公尺以上。</p>	
	<p>第六條 申請電子遊戲場營業等級別證，應另行檢附設置電子遊戲機之名稱（與主機板一致）、相片、數量、操作過程說明書、製造廠名稱、設置平面圖及經濟部評鑑通過之文件供審查；其機檯變更時，亦同。</p> <p>電子遊戲場營業機檯遊戲內容及文件之審查，由市政府設審查委員會為之。</p> <p>第一項審查所需規費</p>	<p>一、本條刪除。</p> <p>二、中央法規「電子遊戲場業管理條例」訂有評鑑評審機制，經濟部已成立評鑑委員會，本府成立審查委員會進一步審查，其餘機檯均依經濟部評鑑委員會之規定，爰刪除本條。</p>

	<p>基準及第二項審查委員會之組織與作業程序，由市政府定之。</p> <p>機檯未經審查通過或機檯有變更，未依第一項規定辦理時，不得擺設。</p>	
<p>第五條 普通級電子遊戲場業不得於夜間十時至翌日八時營業。</p> <p>前項營業時段，應於營業場所入口處明顯標示。</p>	<p>第七條 普通級電子遊戲場業不得於夜間十時至翌日八時營業。</p> <p>前項營業時段，應於營業場所入口處明顯標示。</p>	<p>條次遞移。</p>
<p>第六條 經營電子遊戲場業應遵守下列規定：</p> <p>一 營業場所不得僱用未滿十八歲之人。</p> <p>二 營業場所內禁止使用酒類或檳榔，並應設置明顯之禁止標示。</p> <p>三 營業場所不得有涉及賭博、妨害風化及販賣、轉讓、持有或施用毒品或管制藥品之行為；如發現有上述情事，應立即報警處理。</p> <p>四 營業場所室內十五分鐘均能音量平均值不得超過八十五分貝 (dB(A))，瞬間最大音量不得超</p>	<p>第八條 經營電子遊戲場業應遵守下列規定：</p> <p>一 營業場所不得僱用未滿十八歲之人。</p> <p>二 營業場所全面禁止使用酒類、檳榔；並應設置明顯之禁止標示。</p> <p>三 營業場所嚴禁提供、販售、施用毒品或管制藥品；如發現有上述情事，應立即報警處理。</p> <p>四 營業場所室內十五分鐘均能音量平均值不得超過八十五分貝 (dB(A))，瞬間最大音量不得超過一百一十五分貝 (dB(A))。</p>	<p>一、條次遞移。第一項第二款及第八款酌作文字修正。</p> <p>二、考量賭博及妨害風化，考與毒品案件同屬電子遊戲場營業場所偶見且均為違反刑事法律之行為，為落實保障公共安全及青少年身心健康之意旨，爰化止第一項第三款之規定。</p>

<p>過一百一十五分貝 (dB (A))。</p> <p>五 營業場所照明應保持在三百米燭光以上。</p> <p>六 機檯不得改裝、變異、裝設控制器或切換器操縱遊戲畫面。</p> <p>七 機檯不得具有按遊戲積分或機率退幣、兌換彩票(券)、開分、押分或倍數等押注性或射倖性功能。</p> <p>八 營業場所不得實施門禁管制或裝設規避檢查或其他妨礙進出之設備。前項第二款及第七款之規定，於限制級電子遊戲場業不適用之。</p>	<p>五 營業場所照明應保持在三百米燭光以上。</p> <p>六 機檯不得改裝、變異、裝設控制器或切換器操縱遊戲畫面。</p> <p>七 機檯不得具有按遊戲積分或機率退幣、兌換彩票(券)、開分、押分或倍數等押注性或射倖性功能。</p> <p>八 <u>禁止</u>營業場所實施門禁管制或裝設規避檢查或其他妨礙進出之設備。前項第二款及第七款之規定，於限制級電子遊戲場業不適用之。</p>	
<p>第七條 市政府為提倡正當休閒活動及健全產業發展，得定期對電子遊戲場業進行評鑑，並公布評鑑結果。市政府辦理前項評鑑作業，得邀請相關機關為之。</p>	<p>第九條 市政府為提倡正當休閒活動及健全產業發展，得定期對電子遊戲場業進行評鑑，並公布評鑑結果。市政府辦理前項評鑑作業，得邀請相關機關為之。</p>	<p>條次遞移。</p>
	<p>第十條 違反第六條第四項規定者，處新臺幣三萬元以上十萬元以下罰鍰，並限期令其改善；屆期仍未改善者，得</p>	<p>一、本條刪除。 二、配合現行條文第六條刪除，本條文為違反第六條之罰鍰處分，爰刪除</p>

	<p>按次處罰。 有前項情事者，除處罰對 電子遊戲場業者外，並得對 其負責人處以前項之罰鍰。</p>	<p>本條。</p>
<p>第八條 違反第五條第一項、第 六條第一項第三款前段或第 六條第一款至第八款規定者，處新 臺幣五萬元以上十萬元以下 罰鍰，並限期令其改善；屆 期仍未改善者，得按次處 罰。 電子遊戲場業者為公司 組織而有前項情事者，除處 罰業者外，並得對其代表人 處以前項規定之罰鍰。</p>	<p>第十一條 違反第七條第一項、 第八條第一項第三款前 段或第六款至第八款規 定之一者，處新臺幣五萬 元以上十萬元以下罰鍰 ，並限期令其改善；屆期 仍未改善者，得按次處 罰。 有前項情事者，除處 罰電子遊戲場業者外，並 得對其負責人處以前項 之罰鍰。</p>	<p>一、條次遞移。第一項配合 現行條次遞移及依體例 條次修正。電業之商業 作文字修正。第一項處罰 者如為其負責人併代 子遊戲場業者，因實際上 人為處罰對象，得併於 二項所定得修正之罰業 者，並酌作文字修正。</p>
<p>第九條 違反第五條第二項、第 六條第一項第一款、第二款 、第四款或第五款規定者， 處新臺幣一萬元以上三萬 元以下罰鍰，並限期令其改 善；屆期仍未改善者，得按 次處罰。 違反第六條第一項第三 款後段規定，處新臺幣一萬 元以上三萬元以下罰鍰。 電子遊戲場業者為公司</p>	<p>第十二條 違反第七條第二項、 第八條第一項第一款、第 四款、第三款後段或第四 款至第五款規定之一者， 處新臺幣一萬元以上三萬 元以下罰鍰，並限期令其改 善；屆期仍未改善者，得 按次處罰。 有前項情事者，除處 罰電子遊戲場業者外，並 得對其負責人處以前項</p>	<p>一、條次遞移。第一項配合 現行條次遞移及依體例 條次修正。第八條通 作文字修正。現行條次 審酌違反現行條次第六 條（即修正條第六條） 第一項第一款後段之 報警機關義務限期改 ，性質上無限期改善之 實益及可於本條 增訂第二項，單獨</p>

<p>組織而有前二項情事者，除處罰業者外，並得對其代表人處以前二項規定之罰鍰。</p>	<p>之罰鍰。</p>	<p>違反之罰則，並刪除第三段第一項所載「第三款後段」等文字。原第二項規定移列為第一項。原第三項及第二項考量依本條之商業負責人定，並酌作文字修正。</p>
	<p>第十三條 本自治條例公布施行前已領有營業級別證之電子遊戲場業，於本自治條例公布施行後不合規定者，除第三條至第五條規定外，應於六個月內改善，逾期則依本自治條例之規定處理。</p>	<p>一、本條刪除。 二、經審酌本自治條例施行至今已屆滿四年，本條已無保留需要，爰予以刪除。</p>
<p>第十條 本自治條例自公布日施行。</p>	<p>第十四條 本自治條例自公布日施行。</p>	<p>條次遞移。</p>

修正「臺北市電子遊戲場業設置管理自治條例」 法規影響評估報告書

一、法規必要性分析

為管理電子遊戲場業，以維營業秩序，臺北市政府(以下簡稱本府)前於一〇〇年十一月十日制定公布「臺北市電子遊戲場業設置管理自治條例」並施行至今。

本自治條例於一〇〇年十一月十日公布施行迄今已近四年，自施行後通過審核取得電子遊戲場業營業級別證之店家僅二家，致業界迭有反映電玩產業需要輔導調整情事。案經研議並參考國內各直轄市法令規定，為輔導電子遊戲場業發展，培植遊戲科技人才，提升國家競爭力，爰檢討修正本自治條例相關規定。

綜上所述，衡量本市目前十二家登記有案之電子遊戲場業中，屬普通級者僅有三家(其中二家為自治條例施行後經審核通過者)，均係肇因於本市普通級電子遊戲場業申設門檻過高，實有必要配合檢討修正，以達成促進經濟發展、電玩產業升級及落實保障公共安全、善良風俗、保護青少年身心健康之意旨。

二、法規替代方案審視

按地方制度法第十八條第七款第三目規定，直轄市工商輔導及管理為直轄市自治事項，另按地方制度法第二十八條第二款規定，關於創設、剝奪或限制地方自治團體居民之權利義務，應以自治條例定之；本件規範之標的係屬地方制度法第十八條及第二十八條之範圍，因社會環境變遷已有修正，自應由本自治條例直接加以修正予以規範，無法另訂相關計畫委託或輔導民間等替代方式辦理，爰循法規修法程序處理。

三、法規影響對象評估

本自治條例修正案可能受影響對象包含一般市民、業者及行政機關。因電子遊戲場業若未加以妥善管理，則出入人員複雜易衍住居安寧、學區安全、青少年逗留沉迷電玩遊戲影響身心健全、業者提供機檯遊戲涉及賭博等違法行為；透過對其營業場所設置條件限制、營業時間限制、相關罰則及廢止營業級別證等規定，將能要求業者自律及提升營業品質，並達到社會大眾之期望。本自治條例修正後之影響說明如下：

(一) 對業界之影響－提高業者申設意願

依據現行條文第四條第一項第一款之規定，電子遊戲場業之代表人或負責人應為營業場所所在之購物中心、百貨業或遊樂園業之代表人或負責人，且該公司或商業之登記實收資本額應為一億元以上，致有意經營者不易取得資格，現適度放寬限制，使申請電子遊戲場營業級別證之業者無需與購物中心、百貨公司或遊樂園為同一公司或商業，並對申請營業級別證為普通級並符合一定要件者，免除實收登記資本額之限制，將有助於業者提高申設意願。

另由於益智類電玩業者設置於購物中心、百貨公司或遊樂園等營業場所內，藉由益智類電玩業者之進駐，將可提高百貨公司、購物中心之空間使用率，帶動營業項目多元化，進而增加來客數及營業額，以達到異業結合及落實自主管理之綜效。

(二) 對社會大眾及青少年之影響－維護社會秩序、增加青少年休閒娛樂場所兼顧青少年身心健康

為促進電玩產業發展並兼顧青少年身心健康，本自治條例在有條件放寬普通級電子遊戲場業之原則下設定相關申請限制，即本次自治條例僅酌予放寬資本額限制，其餘如營業主體、申設場所行業別、面臨路寬、距離學校、醫院、圖書館及營業面積等限制均予以維持。修正後期增加普通級電子遊戲場業之設置，惟營業場所侷限於規模大且管理

良好的購物中心、百貨公司或遊樂園等特定場所，故仍能有效達成保障公共安全、善良風俗、保護青少年身心發展及維護營業秩序之意旨，並促成電玩產業之發展。

- (三) 自治條例之修正，對於電子遊戲場業放寬申設限制，一方面藉以提升申設合格率，輔導電玩產業發展，另一方面亦輔以嚴謹之管理機制，賡續進行聯合檢查、不定期稽查與機檯審查，以維護市民身心健康及健全產業發展，並達學校、家長、消費者及業者多贏的目標。

四、成本效益分析

- (一) 增加合法之電子遊戲機擺設場所

目前本市合法普通級電子遊戲場業僅有三家業者，部分機檯製造商曾向本府反映研發完成、通過評鑑之益智類機檯，因可合法擺設之營業場所數量較少，致機檯開發業者之市場銷售有所侷限，本條文修正後將可協助更多有意申設業者取得電子遊戲場業營業級別證，進而增加合法電子遊戲機擺設場所。

- (二) 促進電子遊戲場業發展

電子遊戲場業為我國電子數位產業發展之一環，其產業鏈包含機檯硬體製造及軟體設計，相較於全球遊戲市場規模，臺灣遊戲市場規模雖僅約二〇〇億元，然而各遊戲廠商競爭相當激烈，除了本土的遊戲大廠，包括韓國 CJ E&M、日本光榮特庫摩、CAPCOM 等遊戲大廠也都視臺灣為重要海外市場，同時作為進軍亞洲市場的重要據點；因此，藉由合理開放與有效管控，增加益智類電子遊戲機擺設場所，除可提升機檯銷售量，更可促進遊戲軟體產業發展，對於促進電子遊戲場業、增進國家競爭力有相當助益。

- (三) 創造就業機會、活絡經濟脈動

電子遊戲場業營業場所之增設，除有利電玩經營業者增加本身員工需求，尚利於電玩週邊產業發展，為機檯製造及遊戲軟體設計等行業創造更多就業機會，進而活絡經濟脈動。

(四) 提供青少年假日休閒娛樂處所

另一方面，由於合法電子遊戲場業營業場所之增設，可提供青少年更多益智型休閒娛樂場所，實現寓教於樂之功能，同時，亦藉由電子遊戲場業所在之百貨公司自主管理，營造優質環境，使青少年遠離撞球間、夜店等較為複雜之場所。

(五) 未增加執法成本

本次修正內容僅係為放寬申設條件之相關規定，無須另行支出執行費用，故未增加執法成本。

五、公開諮詢程序

為廣納產、官、學界及學生家長代表意見，並研訂完成本自治條例修正草案，本府產業發展局業邀請經濟部商業司、臺北市遊藝場商業同業公會、中華民國親子育樂中心發展協會、中華民國台灣商用電子遊戲機產業協會、臺北市教師會及本府警察局、教育局、社會局、都市發展局、消防局、衛生局、環境保護局、法務局、建築管理工程處等相關單位，共同研商修正本自治條例，歷經一〇四年十月二十九日修法研商會議，嗣綜合各界意見，落實於本次修正內容，並朝簡單明確之管理規範方向修正，應可為多數人民所接受，有助於減少潛在之不確定性及相關行政救濟行為。