

連署人：陳宜民 徐榛蔚 鄭天財 柯志恩 蔣萬安  
費鴻泰 高金素梅 許毓仁

主席：本案作如下決定：「交本院資訊處研處。」請問院會，有無異議？（無）無異議，通過。

進行第八案，請提案人賴委員士葆說明提案旨趣。

賴委員士葆：（13 時 59 分）主席、各位同仁。本席及顏寬恒等 16 人，回顧我國住宅地震保險開辦十年有餘，由於民眾對於投保政策性住宅地震保險意識缺乏，加上現行政策性住宅地震保險存有若干缺失，難能盡善盡美，與國人殷切期待有極大落差，導致住宅地震保險投保率停滯不前，未能有效大幅提升，使開辦政策性住宅地震保險德政難能彰顯。有鑑於此，為妥善規劃地震危險管理之因應方案，爰提案要求行政院及其相關單位，應於三個月內針對具投保資格民眾應投保而未投保之真正原因，研擬將社會保險概念納入住宅地震險之政策作法，並做一規劃暨執行報告。是否有當？敬請公決。

第八案：

本院委員賴士葆、顏寬恒等 16 人，回顧我國住宅地震保險開辦十年有餘，由於民眾對於投保政策性住宅地震保險意識缺乏，加上現行政策性住宅地震保險存有若干缺失，難能盡善盡美，與國人殷切期待有極大落差，導致住宅地震保險投保率停滯不前，未能有效大幅提升，使開辦政策性住宅地震保險德政難能彰顯。有鑑於此，為妥善規劃地震危險管理之因應方案，爰提案要求行政院及其相關單位，應於三個月內針對具投保資格民眾應投保而未投保之真正原因，研擬將社會保險概念納入住宅地震險之政策作法，並做一規劃暨執行報告。是否有當？請公決案。

提案人：賴士葆 顏寬恒

連署人：蔣萬安 簡東明 盧秀燕 陳宜民 徐志榮  
費鴻泰 鄭天財 羅明才 馬文君 徐榛蔚  
蔣乃辛 張麗善 林麗蟬 林德福

主席：本案作如下決定：「函請行政院研處。」請問院會，有無異議？（無）無異議，通過。

現在進行第九案，請提案人盧委員秀燕說明提案旨趣。

盧委員秀燕：（14 時 1 分）主席、各位同仁。本席等 11 人，有鑑於 100 年 10 月 25 日公布「遷都中台灣」之調查研究指出，71%民眾認為北、中、南、東有發展不平衡的問題，45%贊成首都遷至中台灣。尤其考量災難緊急應變，與均衡地區發展，因此將政治中心遷至中台灣有其必要。台中市地理位置適中、幅員廣闊、經濟繁榮，本席建請行政院優先規劃將「行政院」、「立法院」遷至台中市，並逐步研議整體遷都事宜。是否有當？敬請公決。

第九案：

本院委員盧秀燕、顏寬恒、江啟臣、王惠美、馬文君等 11 人，有鑑於 100 年 10 月 25 日公布「遷都中台灣」之調查研究指出，71%民眾認為北、中、南、東有發展不平衡的問題，45%贊成首都遷至中台灣。尤其考量災難緊急應變，與均衡地區發展，建立「陪都」城市有其必要。台中市地理位置適中、幅員廣闊、經濟繁榮，本席建請行政院優先規劃將「行政院」、「立法院」遷至台中市，並逐步研議整體遷都事宜。是否有當？請公決案。

說明：

一、中興大學商情暨民調中心接受台中市區域發展促進會委託，針對 1,068 名台灣本島 19 個縣市的 20 歲以上民眾進行「遷都中台灣」調查研究，71% 民眾認為北、中、南、東有發展不平衡問題，45% 則贊成遷都中台灣。

二、日本福島地震後，災情嚴重之餘日本朝野開始積極討論是否建設「陪都」，以防首都東京陷入災難或恐怖攻擊的危機。「陪都」為一種複都制，指一個國家在首都之外另外設立的都城；陪都至少是區域中心城市，而個別陪都實際就是全國性的政治中心或實際上的首都。反觀我國，首都台北市距離台電核一、核二、核四廠僅二十多公里，一旦發生類似日本之核災，首都恐將全面癱瘓。建設陪都以為因應，有其必要。

三、近年來政府針對雙北房價過高之合理房價措施，即是為了解決經濟、人口過於集中問題。尤其今五都合併升格後，中央更應考量北中南之區域平衡發展。台中市地理位置適中、幅員廣闊、經濟繁榮，本席建請行政院優先規劃將「行政院」、「立法院」遷至台中市，並逐步研議整體遷都事宜。

提案人：盧秀燕 顏寬恒 江啟臣 王惠美 馬文君  
連署人：曾銘宗 張廖萬堅 黃國書 吳志揚 林德福  
林麗蟬

主席：本案作如下決定：「有關建請行政院遷建並逐步研議整體遷都事宜，函請行政院研處；有關本院遷建部分，交本院總務處研處。」請問院會，有無異議？（無）無異議，通過。

現在進行第十案，請提案人林委員俊憲說明提案旨趣。

林委員俊憲：（14 時 2 分）主席、各位同仁。本席等 15 人，鑒於電子競技產業是低成本、高收益的無界行銷，電競市場產值帶動的龐大產業鍊，需要政府的重視。不能漠視全球潮流與電競產業的商機。建請行政院應責成相關單位，進行跨部會整合，將電子競技產業列入國家重點發展項目，進一步有系統的規劃、輔導電競產業。勿讓臺灣喪失目前在電競產業內的優勢，淪於全球電競產業鍊的末端。是否有當？敬請公決。

第十案：

本院委員林俊憲等 15 人，鑒於電子競技產業是低成本、高收益的無界行銷，電競市場產值帶動的龐大產業鍊，需要政府的重視。不能漠視全球潮流與電競產業的商機。建請行政院應責成相關單位，進行跨部會整合，將電子競技產業列入國家重點發展項目，進一步有系統的規劃、輔導電競產業。勿讓臺灣喪失目前在電競產業內的優勢，淪於全球電競產業鍊的末端。是否有當？請公決案。

說明：

一、臺灣的遊戲市場高居全球第 15 名，許多看好電競產業潛力的企業主，以重金培訓競技選手。玩家可以自錄遊戲影片，以個人創意解說遊戲內容，上傳至網路平台，成為世界知名的實況主。以實況平台 Twitch 為例，每月來自台灣的不重複網友高達 450 萬人，並帶來 10 億分鐘的觀看時間。台北市甚至是 Twitch 全球使用率最高的城市。