

予處理。

進行第二十五案，請提案人李委員昆澤說明提案旨趣。

李委員昆澤：（17 時 22 分）主席、各位同仁。本院委員李昆澤、蔡其昌、邱志偉、陳其邁等 17 人，針對近來國、高中校園中盛傳「抓茫（台語）」遊戲，也就是源自歐美的「窒息遊戲」，該遊戲會讓遊戲者短暫失去意識，產生幻覺，在國內已經有學生玩此遊戲發生缺氧昏倒意外，甚至有學生將遊戲過程全程拍攝上網公開，此一遊戲在國外已經有多起死亡案例發生，基於建立學生正確之生命價值觀及保護學生校園安全之立場，爰此，建議教育部應加強宣導，推廣學生適當之運動休閒活動，避免進行危及生命安全之遊戲活動。是否有當，敬請公決。

第二十五案：

本院委員李昆澤、蔡其昌、邱志偉、陳其邁等 17 人，針對近來國、高中校園中盛傳「抓茫（台語）」遊戲，也就是源自歐美的「窒息遊戲」，該遊戲會讓遊戲者短暫失去意識，產生幻覺，在國內已經有學生玩此遊戲發生缺氧昏倒意外，甚至有學生將遊戲過程全程拍攝上網公開，此一遊戲在國外已經有多起死亡案例發生，基於建立學生正確之生命價值觀及保護學生校園安全之立場，爰此，建議教育部應加強宣導，推廣學生適當之運動休閒活動，避免進行危及生命安全之遊戲活動。是否有當，請公決案。

說明：

一、近來國、高中校園盛傳一種「抓茫」遊戲，該遊戲是讓參與者進行閉氣，並由其他參與者強行按壓住心臟，約兩、三分鐘後，遊戲者會產生暈眩的狀況，同時可能產生幻覺，此一遊戲成為目前青少年的次文化。

二、「抓茫」遊戲是源於歐美的窒息遊戲，由於在遊戲中產生的幻覺及刺激感，讓此一遊戲在青少年中盛傳，有些青少年甚至玩上癮，然而該遊戲可能導致窒息，甚至可能誘發中風、心臟病、腦傷等後遺症，目前國內已經發生多起摔傷、昏迷過久的事件，在歐美每年更有數百人因此死亡。

三、目前網路上已經有許多青少年自拍上傳的「抓茫」遊戲實錄，甚至有網路社群進行相關遊戲過程的討論分享，依據專家的訪談統計，有超過 5 成的學生有相關經驗，青少年追求同儕團體認同，追求刺激互相模仿，如果未能即早進行宣導，等待有憾事發生為之已晚。

四、有鑑於此，行政院應督促衛生、教育等有關單位，針對此種青少年次文化加強輔導，避免學生再進行此種危及生命安全的危險遊戲，保障學生生命安全。

提案人：李昆澤 蔡其昌 邱志偉 陳其邁

連署人：林岱樺 陳唐山 陳節如 吳秉叡 李俊偉

李應元 黃文玲 呂玉玲 陳雪生 江惠貞

劉權豪 吳宜臻 林正二

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。

進行第二十六案，請提案人魏委員明谷說明提案旨趣。

魏委員明谷：（17 時 24 分）主席、各位同仁。本院委員魏明谷、林正二、劉權豪等 13 人，鑒於