

二、電競產業也會帶動 IC 產業總體產值，全球各大廠商搶進電競市場，國內 PC 兩大龍頭宏碁、華碩積極發展電競 NB 事業。根據 MIC 統計，2015 年電競 NB 約佔整體 NB 市場 5-10%，約有 700-800 萬台規模，在出貨衰退的整體趨勢下，高價的電競 NB 反而逆勢成長。

三、因應電子競技業的世界趨勢與龐大的商機，世界各國推出各項政策宣導電子競技活動，法國議會甚至為電競訂立專法，以國家之力推動電子競技產業的發展。

四、政府對於電競的定義、行政歸屬，仍缺乏共識，台灣電競產業迫切需要政府關注與整合，建請國家發展委員會儘速將電競產業增列為『國家重點發展項目』，除了讓電競運動成為台灣的正式運動項目，也能令民間資源更有效地投入到電子競技運動產業。

五、並建議國發會應扮演跨部會整合角色，同步協調教育部、文化部以及科技部等部會，儘速完成對電競產業鏈的詳盡調查，進一步有系統的規劃、輔導電子資訊產業鏈的上中下游業者，不要讓台灣在下一波全球新興產業中缺席，要能順勢逆流而上，在全球電競市場上大步向前！

提案人：林俊憲

連署人：鄭運鵬 黃偉哲 徐國勇 李俊俤 鄭寶清

葉宜津 吳琪銘 羅致政 莊瑞雄 蔡適應

余宛如 陳素月 陳曼麗 蘇巧慧

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。

現在進行第十一案，請提案人黃委員偉哲說明提案旨趣。

黃委員偉哲：（14 時 3 分）主席、各位同仁。本席等 11 人，鑒於近期流感疫情延燒，併發重症案例居高不下，已對醫護界造成巨大負擔，而同時在禽鳥間傳播的禽流感疫情也節節上升，如果人禽接觸沒有防疫措施，恐怕造成病毒變異，而使流感疫情有更大規模的擴散。為此，建請衛福部與農委會，加強監控疫情，擬定防疫方案並強力宣導，以使流感疫情能獲控制而解除。是否有當？敬請公決。

第十一案：

本院委員黃偉哲等 11 人，鑒於近期流感疫情延燒，併發重症案例居高不下，已對醫護界造成巨大負擔，而同時在禽鳥間傳播的禽流感疫情也節節上升，如果人禽接觸沒有防疫措施，恐怕造成病毒變異，而使流感疫情有更大規模的擴散。為此，建請衛福部與農委會，加強監控疫情，擬定防疫方案並強力宣導，以使流感疫情能獲控制而解除。是否有當？請公決案。

說明：

一、最近三個月我國流感疫情失控，截至 4 日併發重症案例已達 1,078 例，更有 68 名死亡病例，這波疫情來勢洶洶，造成醫院的急診醫護人力負擔沉重，在學校方面，已有 50 校 71 班停課，雖然衛福部疾管署認為高峰期已過，現在無訂定停課標準的必要近來天氣反覆，但如果認為高峰期已過而鬆懈防疫，可能造成疫情反覆。

二、在台灣，2016 年開始，禽流感有捲土重來的趨勢，就農委會動植物防疫檢疫局的統計資料來看，截至 3 月 2 日止，送檢的養殖場數有 23 場，確診有 21 場，而完成撲殺的已有 20 場，