

檔 號	
保存年限	

公投提案領銜人郭璽 函

地 址：台北市南港區忠孝東路七段518

電 話：3F
02-23455738

發文日期：

E-mail: rich@ntncoltd.com.tw

受文者：中央選舉委員會

主 旨：有關「麻將公投」全國性公民投票案補正，復如說明，
請查照。

說 明：

一、復貴會民國 112 年 8 月 28 日中選法字第 1123550286 號
函。

二、本案補正要旨如下：

- (一) 補正後主文及理由爰依貴會補正事項，依公民投票法第 2 條第 2 項第 2 款「立法原則之創制」屬性補正。為使本案理由與補正後之主文為立場一致之論述，亦補正本案理由。
- (二) 應貴會建議，為確認本案欲公投之標的，領銜人茲將公投主文修正為：「您是否同意，於特定公共場所，在一定金額下可以打麻將，以增進全體國民智力及心理健康？」。
- (三) 應貴會建議，「立法原則之創制」僅能為概括「立法原則」而非「具體」修正條文之創制。爰刪除原主文關於年齡、住民、金額之限制，以立法原則之創制方式補正主文。
- (四) 依來函所詢：



1. 本公投案之一千元小額麻將賭金究應如何計算？使否有次數限制？

因立法原則之創制僅能為概括立法原則，故將原主文「一千元」刪除，修正為「一定金額」，至於實際上金額應如何計算，是否有次數限制等，為細節性及技術性事項，在實際推動政策時，交由各機關基於其權責決定。至於具體計算之案例，詳如理由書所述。

2. 領銜人稱此公投係為老人健康及照顧所為之公投，然何以獨厚打麻將此一種賭博方式？

謹說明本公投案選擇「麻將」僅係作為公民投票「公共選擇」之問題，並未「獨厚」麻將。

3. 是否有現行合法且無涉賭博之其他娛樂方式可達相同目的？

是否有其他合法娛樂方式並非本公投案應考量之情況，蓋娛樂方式百百種，本件本公投案選擇麻將係作為公民投票之公共選擇，目的為貫徹消除麻將之汙名化，形塑政府於推動本案政策之立法形成方向。

三、 補正後之主文與理由書，請參閱附件。

四、 綜上所陳，尚請貴會鑒核。

提案人之領銜人：郭璽(簽名或簽章)



主文：

您是否同意，於特定公共場所，在一定金額下可以打麻將，以增進全體國民智力及心理健康？

理由書：

本件提案：「您是否同意，於特定公共場所，在一定金額下可以打麻將，以增進全體國民智力及心理健康？」為立法原則之創制，就本件提議事項表示意志，目的係為督促政府制定特定法律或實現重大政策，以形塑立法形成方向。

麻將為一技術性、競技性之活動，參與者需具備策略、判斷力、記憶力和技巧。舉例而言，記憶力係指參與者需記住已經出過的牌，以便更好評估手中的牌和對手可能的牌、牌技等技巧係指在麻將中，有很多不同的牌型和組合，參與者在累積經驗下，可熟練掌握如何組合牌以獲得最佳結果、策略分析係指參與者需要分析場上情況，以做出最佳的決策。是以，麻將為一種具有競技性和技術性之活動，要求參與者需有優秀的策略思維能力，在技巧和心智方面皆需有一定水平。

對一般人而言，打麻將可帶來的益處包含增強思維、策略能力、增加社交互動機會、提升注意力、專注力及記憶力等，而對長者而言，打麻可帶來的益處更見於諸多研究，舉凡 2022 年 11 月 28 日陽明交大發表「遊戲防老」之研究計畫，其發現透過麻將電玩，可帶來預防老化、失智的效果，不僅可改善長者的認知功能，並可提升判斷力與反應力；亦有研究指出（An exploratory

study of the effect of mahjong on the cognitive functioning of persons with dementia. ST Cheng, CM Chan, CS Yu. International Journal of Geriatric Psychiatry. July 2006, Vol 21, Issue7: 611-617), 不論打麻將的頻率如何，打麻將在所有認知表現的測量中都產生了一致的改善效果，打麻將是一種適用於失智症的可行性療法；台灣失智症協會也建議「多社會互動」，因研究顯示，多參與社交活動可降低罹患失智症之風險，其相對風險下降四成。

然而我國目前現行法尚未有對麻將之定義或明文規定，打麻將之行為亦常遭汙名化，認為係屬射倖性之賭博行為，近年來諸多民眾於休閒館打麻將，作為賭客被依賭博罪送辦之事件時有所聞，其中不乏高齡 92 歲、70 歲之長者，然而，打麻將有活化腦力、增進人際互動等功能已如上所述，且隨時空背景之變化，打麻將屬於一技術性、競技性之見解已逐漸被接受，司法判決中亦有類似見解（如臺灣臺北地方法院 102 年度易字第 496 號刑事判決指出：「本件麻將把玩行為，僅堪認係麻將競賽活動，尚難認係刑法上之賭博行為。」）因此，政府更應依循時代變遷有所變動，推動相關政策，使人民明確於特定公共場所，在一定金額下可以打麻將，以增進智力、判斷力、反應力等，照顧全體人民之健康。

而主文使用「於特定公共場所」之措辭，旨在提供政府機關於推動本案政策時，有更彈性實施之空間，俾使行政機關與立法機關在自身權責下，於實際推動政務時，可多方考量現況、制定開放範圍，例如是否包含各地區活動中心、日照中心、公園等處所，將有關細節性及技術性事項，交由各機關基於其權責決定。

至於主文所述「在一定金額下」，係為促進合法娛樂、文化交流及社會和諧。蓋將一定金額納入打麻將活動中，可助活動之有效運作，例如 1. 增加競爭性，使參與者更積極參與、2. 提供激勵並增加社交互動，因增加金額制度將使更多人參與，進而促進社交互動和友誼的建立、3. 鼓勵技術提升，金額可激發參與者努力提高其技術水平，以增加贏得獎金之機會、4. 獎勵優秀表現及增加打麻將的長期興趣等。而使用「一定金額」之措辭，亦旨在提供政府機關於推動本案政策時，有更彈性實施之空間，是以主文僅以概括之立法原則指出，至於實際上金額應如何計算，是否有限制次數等，為細節性及技術性事項，在實際推動政策時，交由各機關基於其權責決定。「一定金額」具體應如何實施，亦有諸多辦法，舉例而言，「逛花園」係一種打麻將規則，規定參加者的輸贏有一定數目，亦即最多僅輸一定金額，輸光了也不另付。

末按憲法第 2 條規定：「中華民國之主權屬於國民全體」；憲法第 17 條明定，人民有創制之權；公民投票法第 1 條指出其立法目的為：「依據憲法主權在民之原則，為確保國民直接民權之行使，特制定本法。」是以，公投權利不僅為憲法保障之權利，亦為國民直接民權之展現。為符合公民投票法之立法意旨，對通過的公投案件，主管或權責機關亦應依通過之公投案對人民意志負責。本件基於貫徹消除麻將之汙名化，將金額納入打麻將活動中以助活動之有效運作，並強調打麻將係屬於競技性、技術性之行為，使政府於推動政策時有彈性規範之空間，爰以本公投案交付直接民權行使，確立政府行政、立法機關應推動此項政策，使

人民於特定公共場所，在一定金額下可以打麻將，以增進全體國民智力及心理健康。

基於上述之理由，提案人提出本件有關麻將之公投案，以增進全體國民智力及心理健康，促進社會和諧。