

者或因輕忽怠慢，在需要付度審視的當口貪快求速，終致殺身之禍；或因僥倖自慢，無視交通規則，最後傷人害己。如果能慢一點、緩一緩、停一停、想一想，怎麼會後悔莫及？

四、交通事故中的另一禍首，就是酒後駕車。儘管政府三令五申、提高罰則，依然有不為所動的以身試法之徒，將自己與他人的生命視如草芥，輕易地就讓 2 個、甚至更多家庭毀於一杯黃湯。自我約束很難嗎？竟然連嚴刑峻法的約束，都不放在眼裡。究其原因，部分人係自認不會輕易被酒精操弄，藉著酒氣的醺迷，愈發自信膨脹，終至無法挽回；部分酒駕者則肇因於自我控制能力不足，屢戒屢犯，最後竟走上不歸路。無論原因為何，下場的悲慘，都殊值警惕。

五、除了交通事件，其他意外事故，同樣多可預防。如暑假將至，每年的仲夏海邊，總要多添幾條年輕生命祭海神。明明是危險天候、明知是危險海域，偏偏要自顧地游到無人之境，誰知等在波濤裡的是生命的盡頭。叛逆的反骨人生，雖然早被諭知荒野山溪難免暗流，但不願意聽勸的澎湃少年，卻依然要挺著「長硬了」的翅膀，欣喜著已不再受制於父母家庭，振翅要拋開生命的壓力、享受遼闊天空。殊不知一旦遭遇詭譎氣候，幾個高低壓與滯留鋒面，就可能折損了迎風展翅的高飛。

六、此外，近年來臺灣地區青少年的自殺事件排名，始終居高不下。究其肇因，可能具有諸多面向，但現代父母因亟於提高經濟收入，而逐漸忽略孩子的家庭教育，是重要原因之一。在資訊爆炸的時代，年輕人自我意識抬頭，常讓同儕的力量遠勝於家庭的約制力。長年為家庭奔波的父母，除了是經濟的供給者，已逐漸無法擔負「教育」責任；甚至連陪伴都奢侈。與其浩嘆媒體中一則則的英年早逝，現代父母或許更該警惕，教條式的規範早已無法滿足下一代，他們需要的是更多的陪伴與愛。

七、當然，也有些意外事件，主肇自同儕影響。畢竟對年輕人來說，父母師長的三申五誡，有時卻比不上同伴們一句激將或蠱惑。雖然學習正確面對此種親子、學校教育之外的互動，正是雛鳥脫離母翼的學飛課程之一，但似懂非懂的懵懂心態，卻潛藏著危險因子。同儕之力不可小覷，當事人一旦受到外界鼓譟，稍有不慎便可能或樂極生悲、或玉石俱焚，最後寫下天人永隔的悲歌。

八、須知，15 到 24 歲，正是人生最青春美好的年紀。銜接了求學階段的無憂無慮，以及初入社會的新鮮人。這樣充滿衝勁與希望的人生，怎麼可以讓死神覬覦、被死亡的陰影籠罩？年輕世代或可自省，熱情激進雖是正面態度，但若毫無節制，就是衝動無腦。為了爭一口氣，圖一時方便或享樂，付出的代價，卻可能是一條珍貴的生命，或不知幾個幸福的家庭。

(三十八) 本院許委員淑華，針對今年度的台北國際電腦展本屆參展廠商數、來訪國際買家數皆下滑。而台灣高科技產業的光環褪色，並不單是缺乏具有國際能見度的品牌大廠，更關鍵的原因是幾乎缺席於新 ICT 生態體系。若要打破台灣發展第三層

產業的困境，不僅要儘快改變守舊的監理制度，讓第三層的廠商得以跟上國際潮流快速發展；也應鼓勵企業結盟、優化教育體制、降低年輕人的生活成本，讓他們勇於接受失敗；更要加快職場的流動率，讓熟悉網路時代的新思維，可以帶領台灣重返 ICT 產業榮光。爰此，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、一年一度的台北國際電腦展甫落幕，本屆參展廠商數、來訪國際買家數皆下滑，引起熱議。產業分析師多認為此一景況反映品牌廠商崛起後，偏重代工的台灣電子業者議價能力降低，加上大陸紅色供應鏈技術提升，使台灣遭到上下游夾擊，科技重鎮招牌因而蒙塵。但這種觀點只看到業況的表面，更核心的問題是台廠未跟上全球 ICT 生態體系的轉變。
- 二、愛丁堡大學教授弗朗斯曼（M.Fransman）於《新 ICT 生態體系》（TheNewICTEcosystem）一書中，將 ICT 產業分為四層：連網元件提供者（包含電腦、行動裝置、手機、路由器等，簡稱第一層）、網路營運商（包含電信商、有線電視系統商等，簡稱第二層）、內容與應用提供商（包含搜尋引擎、社群網路等，簡稱第三層）及最終消費者。傳統的 ICT 生態體系中，第二層直接面對消費者，扮演主要投資者的角色，而第一層進行各種創新，滿足前述需求。此時，消費者的產品需求確定、定位清楚，廠商只要將產品做好、價格拉低，就會有市場。然而，網路普及和傳輸能力進步，讓 Google、Facebook、Apple 等第三層廠商躍居產業創新與價值創造的引擎。舉例來說，iPhone 的營運模式就是組合第一層及第三層兩組織群體的創新。Apple 既整合第一層各廠商的生產能力，又發展一套獨特的 iOS 作業系統，作為第三層廠商產品的平台，進而在新 ICT 生態體系中，發展成獨特的子生態體系，成為全球市值最高的公司。
- 三、相較之下，台灣電子業過去的成功，即是組合第一層、第二層及最終消費者等傳統 ICT 生態體系。近年來屢屢受挫，正是未能搭上第三層崛起的新 ICT 生態體系列車。若欲重振科技王國之名，就必須儘快拓展包括內容與應用提供商在內的四層次生態體系。問題是，台灣在新 ICT 生態體系卡位戰上，仍有諸多障礙待排除。
- 四、首先，台灣缺乏代表性的內容與應用提供商。2014 年《金融時報》全球 500 大公司中，第一、二、三層的公司分別有 19、28 及 34 家，但台灣 50 大上市公司中，第一、二層各有 19、2 家公司，未來產業發展最重要第三層卻掛零。進一步分析，隸屬第一層台灣電子零組件製造業及電腦 GDP 占比從 2007 年的 5.8 % 提高到 2013 年的 9.1 %，但第三層的資訊服務業僅從 0.7 % 提高到 0.9 %，顯示即便第三層廠商已是全球 ICT 產業的成長引擎，台灣業者的投資及產值仍重壓在第一層。
- 五、其次，台灣缺乏結盟的文化。矽谷的 ICT 生態體系是建立在合作的基礎上，透過結盟相互取得關鍵技術，但台灣電子業絕大多數是互補與競爭關係，造成廠商在漸進型創新（

incremental innovation) 的能力有餘，對能夠徹底改變人類生活習慣的突變型創新 (radical innovation) 能力不足。

六、第三，台灣發展第三層產業所需的人才，面臨質量具缺的問題。除了台灣教育體系僵化之外，許多科技相關科系的畢業生習於以高薪資和生活穩定方式選擇行業，摒棄內容與應用提供商等具有新創特性，薪資卻相對不高的行業。此外，高階主管高齡化的趨勢，也可能成為台灣深耕新 ICT 生態體系的障礙，尤其是多數 45 歲以上的高階主管，若在近十年職涯中，未曾密切接觸或思考網路時代帶來的產業變化，易在缺乏生活共鳴的情況下，難以成為第三層產業發展的領頭羊。

(三十九) 本院許委員淑華，針對在現行兵役制度下，國軍專業化不僅面臨役期縮短的挑戰，還有少子化趨勢導致人員不足的困境。若按目前國軍總額，勢必出現兵源不足的現象，因此，以質取代量、以能力取代人力是必行的方向。在募兵制下，一方面能夠藉由調整服役年齡，增加招募人數，擺脫出生人口下降的限制；最重要的是，志願役士兵最低服役年限延長為 4 年，多出來的訓練時間，可保證培養出具備所需專業的人力。若再加上留營制度的強化，將可確保部隊的可恃戰力。爰此，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、國防部高部長日前於總統府月會專題報告我國推動募兵制度狀況，表示我國今年推動募兵的成效較去年為優，但亦指出尚有努力的空間。高部長特別強調我國推動募兵制的 4 個原因，包括戰爭形態改變、徵兵役期影響、體察社會民意和世界兵制趨勢，我們認為確有必要分別申論。
- 二、首先，我國推動募兵制的第一個原因，是戰爭形態改變，事實上，這也是目前世界各國由徵兵制朝向募兵制的最主要因素。今年是第二次世界大戰勝利 70 週年，有許多機會讓我們重新目睹和認識那個年代的戰爭形態。簡單來說，二次世界大戰之前，甚至美國投入越戰時期，各國打的是勞力密集型的總體戰爭形態，部隊規模和數量是這類型戰爭致勝要素之一。在那樣的背景下，各國無不盡可能擴充兵源，徵兵制乃是這種思維下的產物。
- 三、美國及西方各國陸續發起軍事事務革新之後，新科技的出現帶動了新思維，進而改變現代戰爭形態。隨著軍事科技發展，武器火力較以往更為強大；裝備的科技水準也日益精密，這個趨勢改變了勞力密集的傳統作戰思維和戰爭形態，代之以資本和技術密集的軍事思維和戰爭形態。軍隊人員數量不再是決定戰爭勝負的最重要因素；高科技武器和高素質的指管通資情監偵人員才是致勝關鍵。美國 1990 年發動的波斯灣戰爭就是具體例證，在此趨勢