

東方美、愛弘、吉仕堡等連鎖早餐店淪陷，估計逾四千多個問題漢堡已遭民眾吃下肚，衛生局說氯黴素早已禁用，過敏體質食用者恐致命，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、林口長庚醫院毒物科主任林杰樑指出，食用氯黴素劑量與個人體質敏感度有關，「並非劑量小就不會造成傷害，尤對特殊體質者將產生重大傷害，造成血癌等疾病，若又遭感染，恐造成心臟衰竭或敗血症等致命死亡風險。」
- 二、本席認為衛生署除應追查此件含瘦肉精美豬供應商是否有不良紀錄，並對該廠商提高抽驗率外，也應對所有進口豬肉嚴格把關，才不致本來堅守的「牛豬分離」政策，最後變成「只顧牛、卻漏了豬」。

(十七) 本院陳委員根德，鑑於台灣電玩隊伍「台北暗殺星」(TPA) 昨天上午在美國洛杉磯舉行的電玩大賽「英雄聯盟」(League of Legends) 世界錦標賽，一舉擊敗宿敵南韓，奪得世界總冠軍，這場號稱電玩史上總獎金最高的比賽，「台北暗殺星」得到一百萬美元獎金(台幣二千九百三十六萬元)，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、「台北暗殺星」在九月確定進入電玩「英雄聯盟」第二季世界錦標賽十二強後，贊助商便將選手集中食宿管理，早上九點開始每天超過十二小時的訓練，包括打電玩、觀看其他國家比賽、討論戰術，甚至為選手安排英文、運動、公關、復健與減重課程。
- 二、企業搶占電競商機大致有三種方式，一是直接經營電競隊伍，其次為贊助電競賽事，三則是將硬體產品冠上「電競」之名銷售。「台北暗殺星」的成功除了實力，還多了點幸運，台灣職業隊伍受企業贊助，雖有固定薪水、專業訓練，但就產業發展面而言，質量還是不足，歸根究柢導因觀念差異。
- 三、歐美是電競發展最早的地區，亞洲以南韓為先驅，將電競納入正式運動，政府全力支持，目前規模最大的電子競技盛會「世界電玩大賽」(WCG) 創於二〇〇〇年，便是由韓國促成，三星主導、政府贊助；其中重點比賽項目「星海爭霸」，一直是由韓國選手獨領風騷。加上產業積極參與、職業電競聯盟成立得早，周邊軟硬體設備周延，電競選手享有明星級待遇，薪水好、社會地位高，電競成為南韓重要產業，市場規模早已成形。
- 四、本席認為遊戲業結合了資通訊、軟硬體、網路安全、行銷等環節，屬於高科技產業，也屬於文創業，是台灣產業中可以發揮、也最有機會出口的項目之一。希望政府能主導成立遊

戲大賞，並把電競列為正式的運動項目，扭轉社會觀感，讓台灣的遊戲產業在全世界發光發熱。

(十八) 本院陳委員根德，鑑於政府今公布 8 月份失業率，預期將攀升至逾 4.31%，讓失業率加消費者物價指數年增率的痛苦指數恐颯破 7.73，比新加坡、香港、韓國高，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、根據統計，國人收入退回 1998 年水準，但物價漲超兇，瓦斯比 1998 年漲 2 倍、油漲 1 倍。行政院主計總處今將公布上月失業率，預期將比 7 月 4.31%再攀升，加上消費者物價指數年增率上月達 3.42%，兩者相加的痛苦指數恐颯破 7.73，遠高於新加坡 7.3、香港 6.9、南韓 4.2。
- 二、輔仁大學商學研究所教授謝邦昌說：「所得不漲、物價上漲是台灣特有現象，國際間並不常見。」主因是 13 年前國內面臨產業轉型西進，許多企業外移後，留下的產業發展面臨瓶頸，薪資不跌也漲不上去；國內物價雖沒劇烈上漲，但每年漲個 2%、3%，累計 13 年也非常可觀，才讓民眾感覺錢越來越薄。
- 三、本席認為面對高物價、低所得等民眾抱怨及外界批評經濟成效不佳，要求行政院相關部會在九月底前針對經濟動能推升提出具體行動方案，尤其經濟部應盡速規劃浮動電價構想及具體作法，並在 2、3 個月內提出有效改革。

(十九) 本院陳委員根德，針對我國現有勞工政策中有關外勞規定實有多項極需檢討，包括本勞與外勞薪資脫鉤、外勞員額限制等，都應配合社會與產業需求調整，方能提振國內經濟景氣，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、根據媒體報導，新加坡副總理"尚曼達"在演講中曾經提到，如果新加坡限制外國人才進入本國勞工市場，將導致競爭優勢喪失，重演「人才外流」、「平均薪資降低」的「台灣故事」。對於外國將我們目前的勞工政策視為負面教材，實在讓人覺得丟臉。
- 二、今年五月內閣改組前，當時的經建會副主委單驥，曾經表示勞委會「過度保護」國內員工之下，使得現行法令限制重重，『根本挖不到國際優秀人才』！如果我們的一些制度再不改善，造成企業不斷出走，失業率只會繼續攀升，這對國內勞工會是好消息嗎？
- 三、事實上，根據某人力銀行調查也發現，有 77.47%企業感覺到人才荒趨勢。企業正面臨高階人才外流、基層技術人力缺乏兩極化問題。偏偏勞委會就是針對這些部分毫不願意鬆綁。
- 四、今年三月份，行政院陳院長曾經打算配合自由經濟示範區，思考如何將薪資脫鉤「合理呈