

只會損傷國防體系，讓兵、戰力無法匹配生根，且恢復徵兵制，並非解決募兵困境的唯一良方，募兵問題應從制度本身的改良，尋求解決之道，尤其是軍人尊嚴、士兵地位、待遇、生活環境、專業訓練等長久遭到漠視，這才是兵役制度瀕臨破產的真正原因！

（六十二）本院黃委員昭順，針對日前藝人遭受網路流言困擾，最終選擇走上自殺一途，特表芻見。流言蜚語雖然一直是社會上無法銷抹的一部分，然而由於科技通資訊發展的蓬勃，因有了網路社群媒體的出現，使過去「口耳相傳」、「私下八卦」的行為增加了「匿名」、「留存時間長」、「容易查找」的特性；而其所造成的傷害、影響力亦已非同日而語，對於當事人所予的壓力更是倍數增加。爰此；本席爰提請有關單位重視，增加針對網路流言、甚而網路霸凌等行為之管制與預防，尤其對於受害人的關懷與照顧，應有更有效的體系能予協助，避免悲劇一再發生，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、日前發生藝人疑因網路霸凌輕生悲劇，肇因指向臉書匿名專頁的流言攻擊，網路使攻擊性言論的留存、傳播，影響力驚人。發言者的匿名性質更造成被害人無法相信身邊朋友的心理壓力，造成被害人更容易陷入死胡同，最終悲劇收場。
- 二、網路霸凌是各民主國家的共同問題，但除非是明顯的歧視、侵犯隱私或毀謗的內容，一般性的批評圖文，都有言論自由的保護。更可怕的是，網路酸文、毒舌，逐漸成為電視節目重要的題材來源，影響力、破壞力更是深遠，政府單位不可不重視。
- 三、政府主管機關、新聞媒體都必須要思考，如何防制網路霸凌，喚起社會大眾的重視；NCC做為主管單位，對於網路的監管僅止於「暴力、色情」方面，但身受語言暴力、造謠的受害者卻投訴無門，只能藉由傳統法律途徑尋求解決。試問，設計來處理傳統「口耳相傳」式的法律手段，能夠對抗的了影響力、破壞力已不可同日而語的網路傷害嗎？

（六十三）本院黃委員昭順，針對日前某風景區遊憩設施，傳出小朋友遊玩時互相衝撞造成骨折，提醒政府重視兒童遊樂設施的監督與管理維護。遊戲場是讓兒童活動肢體、發洩精力、學習與他人互動的最佳場所，可以說是兒童學前的「學校」。但這些場所的安全性，卻令人提心吊膽，許多遊戲場因設計不當，或缺乏管理，經常發生意外。消基會曾針對台北、台中