

質詢日期：82年11月2日

質詢議員：林慶隆

質詢對象：工務局長鄭茂川、警察局長黃丁燦

題目：北市公共安全應加強強制拆除危險建築及場所，並且擴大消防大隊人員編制及預算。

說明：一、市府工務局去年對危險場所檢查了二千七百多件，但只執行強制拆除卅九件；但今年六月起，却已在四百多件中執行了一百多件，可見事在人為，只要工務局加強拆除危險場所，則公共安全就較會有保障。

二、另外，消防大隊四年來人員一直是九百三十五人，估計每人每週工作時間達一百一十二小時，有必要在人員及消防器材上增加經費，否則難以應付日漸增加的人口壓力，應速擬妥計畫。

答覆單位：工務局

答：一本府工務局爲落實本市建築物公共安全特訂定「台北市供公衆使用建築物公共安全、違規暨防火避難年度清查處理執行計畫」並經本府市政會議通過後實施，現爲配合院頒「維護公共安全方案」將本計畫修正爲「台北市維護公共安全方案營建管理執行計畫」業經提報市政會議通過開始實施。爲其所訂之優先拆除對象及執行順序如次：

- (一) 對影響公共安全防火避難設施之安全門上鎖、安全梯間及通往安全梯間通道有障礙物阻塞或廣告物封閉緊急進口、窗戶開口或妨害消防車通行者。
- (二) 地下層停車位、防空避難室及擅自隔間與使用執照核准圖說不符之違規使用場所。

(三) 檢查對象，已自民國82年6月1日起依序對第一順序三

溫暖、M T V、K T V、卡拉OK等視聽歌唱業、P U

B、理容院、電影院（戲院）、酒家、酒吧、歌廳、舞廳、夜總會及綜合用途大樓等高危險性場所列冊檢查，

目前並已依說明二之計畫方案嚴格執行中。

二、有關本府警察局擴大消防大隊人員編制，因現階段與政府推動精簡人事政策相違，但仍將積極爭取。至於增加消防器材經費，本府警察局消防大隊已針對本市高層化、深層化之建築物及高密度、複雜化之供公衆使用場所等，就火災發生時救災之需，逐年編列預算增購各項救災器材，舉凡消防員警之個人隨身裝備及特殊消防器具以因應日益艱困之救災環境。

十二、

質詢日期：82年11月2日

質詢議員：林慶隆

質詢對象：工務局長鄭茂川

題目：市府將在基隆河截彎取直後的六十公頃新生地，興建高爾夫球場，不但影響行水區內安全，更剝奪大多數市民之休閒空間。

說明：一、市府對於基隆河截彎取直所產生新生地六十公頃建高爾夫球場一案，既未經都委會審議，也未廣徵民意，被抨擊爲建「貴族運動場」。

二、行水區內闢建高爾夫球場，不應設有變更水流流動的障礙，並要保持地面平坦，不可種樹或置假山，

以免發生危險。

三、高爾夫球場本身是一個典型人工花園，本身就怕水，除了要耗費大量水和除草劑及農藥以維持草皮外，也要有良好的排水系統，和舖上一層厚砂，才能在雨天使用，所以建在有洪水之虞的行水區，並不適當。若設施太簡化，沒有人會到簡易球場打球。

四、一座十八洞的球場，每天只能讓兩百人使用，六十公頃約可建十座球場，但使用的人總是比不過建慢速壘球場、網球場、小型足球場等，可以讓更多人使用，市府應重新考慮。

答覆單位：工務局

答：本府辦理基隆河整治工程，擬利用河川高灘地整體規劃，由於可利用土地達數百公頃，故在案內分別列有運動體能設施其中包括壘、籃、排、網、槌、高爾夫等球場，及休閒活動區域，原擬提供市民亦可使用之高爾夫球場，經依貴會意見重新檢討結果，將改以簡易綠化公園廣場方式規劃，以提供市民更多之彈性休憩空間。

十三、

質詢日期：82年11月2日

質詢議員：林慶隆

質詢對象：工務局長鄭茂川

題目：工務局82年度總預算執行率僅六八%，保留款一四四億元，其各項工程落後原因為何？七號公園工程落後

說

明：

三五%，落後原因之一是衛工推進管變更設計？原因為何？是否原設計有誤？設計人為何人？應予多少扣款處分？

一、根據市府研考會委託工業技術學院所進行的「台北市政府工程監造制度之研究」報告中，指出許多不法廠商在惡性競爭標到工程後，再提出無意義的變更設計，詐騙公帑，降低工程品質，延誤時程。

二、因此，造成工務局的多項工程落後，總預算執行率僅達六八%，保留款達一四四億元，有那些工程辦理變更設計？追加多少預算？

三、七號公園工程落後三五%，落後原因為何？為何衛工推進管需要變更設計，責任屬誰？預計何時可趕上工期？

四、一個監工人員合理的工作數量是多少？為何不能如同高工局的作法，工程灌漿時能到場監工，以免偷工減料？因為監工人員領了工程管理費就應盡職。平均一位監工一個月可領多少工程管理費？

五、對於審計長說工程有八成偷工減料，貴局認為有多少？

答覆單位：工務局

答：茲就本案質詢事項，分述如下：

(一)有關「工務局82年度總預算執行率僅六八%，保留款一四四億元，其各項工程落後原因為何？」乙節，經查本府工務局82年度預算數為二六八億餘元，已執行數及不可抗拒之因素預算數為二三四億餘元，執行率為八七%，落後之原因經檢討歸納如左：