

經濟部公告

中華民國 108 年 1 月 21 日

經授工字第 10720434551 號

主 旨：預告修正「遊戲軟體分級管理辦法」部分條文。

依 據：行政程序法第一百五十一條第二項準用第一百五十四條第一項。

公告事項：

一、修正機關：經濟部。

二、修正依據：兒童及少年福利與權益保障法第四十四條第三項。

三、「遊戲軟體分級管理辦法」部分條文修正草案如附件。本案另載於經濟部工業局全球資訊網站－工業發展法令規章選項下之法規預告（網址：<https://www.moeaidb.gov.tw/ctrl?PRO=law.rwdLawList&cate=45>），及經濟部主管法規查詢系統／草案預告論壇（網址：<https://law.moea.gov.tw/DraftForum.aspx>）（或由「經濟部全球資訊網首頁／資訊與服務／法規服務」可連結本網頁）。

四、對公告內容有任何意見或修正建議者，請於本公告刊登公報隔日起 60 日內陳述意見或洽詢：

（一）承辦單位：經濟部工業局。

（二）地址：台北市信義路三段 41-3 號。

（三）電話：02-27541255 分機 2249。

（四）傳真：02-27048128。

（五）電子郵件：[mjjong@moeaidb.gov.tw](mailto:mjjong@moeaidb.gov.tw)。

部 長 沈榮津

## 遊戲軟體分級管理辦法部分條文修正草案總說明

「遊戲軟體分級管理辦法」（以下簡稱本辦法）係依據「兒童及少年福利與權益保障法」（以下簡稱本法）第四十四條第二項授權訂定，並於一百零一年五月二十九日修正發布名稱及全文二十一條。嗣後歷經二次修正，前次於一百零七年四月二十日修正發布，主要係為因應實境體感新興科技發展，增訂相關定義、分級標識與管理之規定。

為保護兒少適齡娛樂及推動健康遊戲環境，特就棋牌益智娛樂類遊戲研擬提出相關措施，包括遊戲軟體分級適切性之討論。考量目前我國之棋牌益智娛樂類遊戲分級級別較低，為保護兒少適齡娛樂環境，爰擬具本辦法部分條文修正草案，將遊戲類型及分級更加細緻化，以期本辦法與時俱進，落實兒少健康遊戲環境與消費者之權益保障。

本辦法修正草案主要以遊戲結果是否會直接影響虛擬幣增減為級別提升與否之要件，修正棋牌益智娛樂類遊戲之分級級別，本次修正計有第二條、第六條、第七條、第八條、第十二條、第十三條及第二十一條等七條，其修正要點如次：

- 一、為保護兒少適齡娛樂及健康遊戲環境，使遊戲類型分級更為細緻，將單純棋奕類遊戲軟體與牌類及益智娛樂類遊戲軟體分開定義（修正條文第二條）。
- 二、為使兒少更能選擇適齡遊戲，並使我國分級級別與國際接軌，爰將使用虛擬遊戲幣進行遊戲，且「遊戲結果會直接影響虛擬遊戲幣增減」之棋奕類、牌類及益智娛樂類遊戲軟體，修正分級級別為輔導十五歲級（修正條文第六條）。
- 三、修正牌類及益智娛樂類軟體遊戲結果未直接影響虛擬遊戲幣增減之牌類及益智娛樂類遊戲軟體之分級級別為輔導十二歲級（修正條文第七條）。
- 四、配合棋牌益智及娛樂類軟體已重新分類、定義並修正分級級別為輔導十二歲級或輔導十五歲級，爰將此類型遊戲從原保護級條文刪除。（修正條文第八條）。

- 五、配合本修正草案第二條名詞定義之修正，將情節標示與警語標示等相關條文用語酌修，以使規範用語一致。（修正條文第十二條、第十三條）。
- 六、考量本次修正對現行棋弈、牌及益智娛樂類業者影響較大，爰給予業者配合履行義務所需時間，明定本辦法修正施行之緩衝期間。（修正條文第二十一條）

遊戲軟體分級管理辦法部分條文修正草案條文對照表

修正條文	現行條文	說 明
<p>第二條 本辦法用詞定義如下：</p> <p>一、遊戲軟體：指整合數位化之文字、聲光、音樂、圖片、影像或動畫等程式，提供使用者藉由電腦、手持或穿戴式實境體感裝置等電子化設備操作以達到一定遊戲目的之軟體。但不包含電子遊戲場業管理條例所稱電子遊戲機使用之軟體。</p> <p>二、有分級管理義務之人：指遊戲軟體發行、代理、租售、散布、展示陳列、提供接取瀏覽或下載之人。</p> <p>三、<u>棋奕類遊戲軟體：指在模擬之棋盤上依照規則移動棋子，且以策略決定輸贏之遊戲，包含模擬之五子棋、跳棋、象棋、圍棋等內容者。</u></p> <p>四、<u>牌類及益智娛樂類</u>遊戲軟體：指以模擬之麻將、撲克、骰子、鋼珠、跑馬、輪盤為內容或以小</p>	<p>第二條 本辦法用詞定義如下：</p> <p>一、遊戲軟體：指整合數位化之文字、聲光、音樂、圖片、影像或動畫等程式，提供使用者藉由電腦、手持或穿戴式實境體感裝置等電子化設備操作以達到一定遊戲目的之軟體。但不包含電子遊戲場業管理條例所稱電子遊戲機使用之軟體。</p> <p>二、有分級管理義務之人：指遊戲軟體發行、代理、租售、散布、展示陳列、提供接取瀏覽或下載之人。</p> <p>三、<u>棋牌益智及娛樂類</u>遊戲軟體：指以模擬之麻將、撲克、骰子、鋼珠、跑馬、輪盤為內容或以小瑪琍、拉霸、水果盤之圖像連線遊戲為內容者。</p>	<p>一、為保護兒少適齡娛樂及健康遊戲環境，使遊戲類型分級更為細緻，將單純棋奕類遊戲軟體與牌類及益智娛樂類遊戲軟體分開定義，爰增訂第三款棋奕類遊戲軟體及其定義。</p> <p>二、現行第三款款次變更，並將該款遊戲軟體類型名稱修改為牌類及益智娛樂類遊戲軟體。</p>

<p>瑪琍、拉霸、水果盤之圖像連線遊戲為內容者。</p>		
<p>第六條 遊戲軟體內容有下列情形之一者，列為輔導十五級：</p> <p>一、性：女性裸露上半身、背面或遠處全裸、經過處理之裸露畫面或以圖像、文字、影像及語音表達輕微性暗示等描述。</p> <p>二、暴力、恐怖：攻擊、殺戮等血腥或恐怖畫面，未令人產生殘虐印象。</p> <p>三、菸酒：引誘使用菸酒之畫面或情節。</p> <p>四、不當言語：出現粗鄙文字、言語或對白。</p> <p>五、反社會性：有描述前條第五款以外之犯罪或不當行為，但不致引發兒童及少年模仿。</p> <p>六、<u>使用虛擬遊戲幣進行遊戲，且遊戲結果會直接影響虛擬遊戲幣增減之棋奕類、牌類及益智娛樂類遊戲軟體。</u></p> <p>七、<u>其他描述對未滿十五歲人之行為或心理有不良影響之虞。</u></p>	<p>第六條 遊戲軟體內容有下列情形之一者，列為輔導十五級：</p> <p>一、性：女性裸露上半身、背面或遠處全裸、經過處理之裸露畫面或以圖像、文字、影像及語音表達輕微性暗示等描述。</p> <p>二、暴力、恐怖：攻擊、殺戮等血腥或恐怖畫面，未令人產生殘虐印象。</p> <p>三、菸酒：引誘使用菸酒之畫面或情節。</p> <p>四、不當言語：出現粗鄙文字、言語或對白。</p> <p>五、反社會性：有描述前條第五款以外之犯罪或不當行為，但不致引發兒童及少年模仿。</p> <p>六、<u>其他描述對未滿十五歲人之行為或心理有不良影響之虞。</u></p>	<p>一、參考南韓、日本、美國及歐盟各國對於有涉及使用遊戲虛擬幣進行遊戲，且遊戲結果會影響遊戲虛擬幣增減之棋奕、牌類及益智娛樂類之分級，多數皆至少列為輔導十二歲級，並依遊戲內容提升級別。</p> <p>二、為避免使用虛擬遊戲幣進行遊戲，且「遊戲結果會直接影響虛擬遊戲幣增減」之棋奕類、牌類及益智娛樂類遊戲軟體，對未滿十五歲人之行為衍生不良影響，另參考國際分級規定，爰增訂第六款，將前述情節之遊戲級別提升至輔導十五歲級。</p> <p>三、現行第六款款次變更。</p>
<p>第七條 遊戲軟體內容有</p>	<p>第七條 遊戲軟體內容有</p>	<p>一、為使兒少更能選擇</p>

<p>下列情形之一者，列為輔十二級：</p> <p>一、性：遊戲角色穿著凸顯性特徵之服飾或裝扮但不涉及性暗示；具教育性或醫學性之裸露畫面。</p> <p>二、暴力、恐怖：有打鬥、攻擊等未達血腥之畫面或有輕微恐怖之畫面。</p> <p>三、不當言語：一般不雅但無不良隱喻之言語。</p> <p>四、戀愛交友：遊戲設計促使使用者虛擬戀愛或結婚。</p> <p><u>五、未使用虛擬遊戲幣進行遊戲，或遊戲結果亦不直接影響虛擬幣增減之牌類及益智娛樂類遊戲軟體。</u></p> <p><u>六、其他描述對未滿十二歲人之行為或心理有不良影響之虞。</u></p> <p>前項第四款之遊戲軟體，其內容符合輔十五級或限級之規定者，應依各該規定分級。</p>	<p>下列情形之一者，列為輔十二級：</p> <p>一、性：遊戲角色穿著凸顯性特徵之服飾或裝扮但不涉及性暗示；具教育性或醫學性之裸露畫面。</p> <p>二、暴力、恐怖：有打鬥、攻擊等未達血腥之畫面或有輕微恐怖之畫面。</p> <p>三、不當言語：一般不雅但無不良隱喻之言語。</p> <p>四、戀愛交友：遊戲設計促使使用者虛擬戀愛或結婚。</p> <p><u>五、其他描述對未滿十二歲人之行為或心理有不良影響之虞。</u></p> <p>前項第四款之遊戲軟體，其內容符合輔十五級或限級之規定者，應依各該規定分級。</p>	<p>適齡遊戲，並使我國分級級別與國際接軌，爰將遊戲結果是否會直接影響虛擬幣增減為級別提升與否之要件，增訂本條第一項第五款，將牌類及益智娛樂類軟體遊戲結果未直接影響虛擬遊戲幣增減之牌類及益智娛樂類遊戲軟體，修正為輔導十二歲級。</p> <p>二、現行第一項第五款款次變更。</p>
<p>第八條 遊戲軟體內容有下列情形之一者，列為護級：</p> <p>一、暴力：可愛人物打鬥或未描述角色傷亡細節之攻擊等而</p>	<p>第八條 遊戲軟體內容有下列情形之一者，列為護級：</p> <p>一、暴力：可愛人物打鬥或未描述角色傷亡細節之攻擊等而</p>	<p>配合本辦法第六條、第七條棋弈類、牌類及益智娛樂類遊戲軟體分級級別修正，爰刪除現行第一項第二款及第二項。</p>

<p>無血腥畫面。</p> <p><u>二、其他描述對未滿六歲人之行為或心理有不良影響之虞者。</u></p>	<p>無血腥畫面。</p> <p><u>二、使用虛擬遊戲幣進行遊戲，且遊戲結果會直接影響虛擬遊戲幣增減之棋牌益智及娛樂類遊戲軟體。</u></p> <p><u>三、其他描述對未滿六歲人之行為或心理有不良影響之虞者。</u></p> <p><u>前項第二款之遊戲軟體，其內容符合輔十二級、輔十五級或限級之規定者，應依各該規定分級。</u></p>	
<p>第十二條 同一遊戲軟體內容有以下情形者，應以中文明顯標示下列各款情節名稱。其情節達三種以上者，應按內容比重至少標示三種情節：</p> <p>一、涉及性、暴力、恐怖、菸酒、毒品、不當言語或反社會性等七種情節。</p> <p>二、<u>第六條第一項第六款及第七條第一項第五款所定之棋奕、牌類及益智娛樂。</u></p> <p>三、涉及促使使用者虛擬戀愛或結婚之情節。</p> <p>遊戲軟體之情節名稱標示方法如下：</p> <p>一、有遊戲軟體產品包</p>	<p>第十二條 同一遊戲軟體內容有以下情形者，應以中文明顯標示下列各款情節名稱。其情節達三種以上者，應按內容比重至少標示三種情節：</p> <p>一、涉及性、暴力、恐怖、菸酒、毒品、不當言語或反社會性等七種情節。</p> <p>二、<u>第八條第一項第二款所定之棋牌益智及娛樂。</u></p> <p>三、涉及促使使用者虛擬戀愛或結婚之情節。</p> <p>遊戲軟體之情節名稱標示方法如下：</p> <p>一、有遊戲軟體產品包裝者，應標示於產品包裝正面或背面</p>	<p>配合本辦法第二條名詞定義、第六條第一項第六款及第七條第一項第五款之級別修正，酌修本條第一項第二款之文字，以使規範用語一致。</p>

<p>裝者，應標示於產品包裝正面或背面之左下方或右下方。</p> <p>二、無遊戲軟體產品包裝者，應於遊戲軟體說明、下載、起始網頁或連結處旁為明顯之標示。但因體積過小或性質特殊無法為標示者，不在此限。</p>	<p>之左下方或右下方。</p> <p>二、無遊戲軟體產品包裝者，應於遊戲軟體說明、下載、起始網頁或連結處旁為明顯之標示。但因體積過小或性質特殊無法為標示者，不在此限。</p>	
<p>第十三條 遊戲軟體應於遊戲軟體產品包裝及遊戲軟體說明、下載或起始網頁以中文明顯標示下列警語：</p> <p>一、注意使用時間、避免沉迷、遊戲虛擬情節勿模仿或其他類似警語。</p> <p>二、以棋奕、牌類及益智娛樂為遊戲主要情節者，應標示不得利用遊戲賭博、從事違反法令或其他類似行為之警語。</p> <p>三、以購買遊戲點數（卡）、虛擬遊戲幣或虛擬寶物作為付費方式者，應標示其付費內容及金額、遊戲部分內容或服務需另行支付其他費用，或其他類似警語。</p> <p>四、限級遊戲軟體應標</p>	<p>第十三條 遊戲軟體應於遊戲軟體產品包裝及遊戲軟體說明、下載或起始網頁以中文明顯標示下列警語：</p> <p>一、注意使用時間、避免沉迷、遊戲虛擬情節勿模仿或其他類似警語。</p> <p>二、以棋牌益智及娛樂為遊戲主要情節者，應標示不得利用遊戲賭博、從事違反法令或其他類似行為之警語。</p> <p>三、以購買遊戲點數（卡）、虛擬遊戲幣或虛擬寶物作為付費方式者，應標示其付費內容及金額、遊戲部分內容或服務需另行支付其他費用，或其他類似警語。</p> <p>四、限級遊戲軟體應標示滿十八歲之人始</p>	<p>配合本辦法第二條名詞定義之修正，酌修第二款之文字，以使規範用語一致。</p>

<p>示滿十八歲之人始得購買或使用之警語。</p>	<p>得購買或使用之警語。</p>	
<p>第二十一條 本辦法自發布日施行。</p> <p>本辦法中華民國一百零七年四月二十日修正之條文，自發布後三個月施行。</p> <p>本辦法中華民國○年○月○日修正之條文，自發布後三個月施行。</p>	<p>第二十一條 本辦法自發布日施行。</p> <p>本辦法中華民國一百零七年四月二十日修正之條文，自發布後三個月施行。</p>	<p>考量本次修正涉及業者較廣，爰給予業者緩衝期以因應法規施行。</p>