

專案質詢

7-4-05-0810

立法院議案關係文書 中華民國 98 年 10 月 14 日印發

案由：本院丁委員守中，針對我國網路線上遊戲發展迅速，玩家遍及各個年齡層，尤以青少年人數最多，綜觀我國的分級制度，係由經濟部所公布的電腦軟體分級辦法來施行，並由各出版商採「自行分級」措施，然而各家公司的認定不同、沒有範本以及統一的單位的情況下，很容易造成混亂。北美與日本都採用由專責機構負責分級審查的措施，除了審查標準較為一致之外，並由產業與政府認可的專責機構背書，因此具備一定的公信力來面對社會輿論對於遊戲分級的批判，比起我國交由業者自行分級的措施來得完備。因此本席要求行政院等相關單位，應針對我國網路線上遊戲的分級管理，比照歐美日等先進國家，研擬成立專責分級審查機構，落實分級審查措施，以保護青少年，特向行政院提出質詢。

說明：

- 一、遊戲的分級制度，在外國已經行之有年，美國有 ESRB 娛樂軟體分級委員會（Entertainment Software Rating Board；ESRB），歐洲也有 PEGI（Pan European Game Information）在管理，日本則是由 CERO（Computer Entertainment Rating Organization）來做分級，我國則是由經濟部所公布的電腦軟體分級辦法來施行，不過是採出版商「自行分級」。
- 二、以美國的 ESRB 來說，是按照遊戲的內容進行分類，目前共有 7 級分類，分類非常細膩，從學齡前（3 歲以上），到成人限定，還有尚待分級的 RP 狀態，都做出了很細的規範與分類。在遊戲上市前，廠商必須提供遊戲的相關資訊和截圖，ESRB 會由專業的遊戲分級人員進行審核，依照經驗和案例來進行分級的作業。如果廠商有意見，也可以上訴。最終的產品上市前，ESRB 也會再度檢查一次遊戲，並且试玩，以確保分級制度的正確性。當年日本也是由各家遊戲製作廠商自行審查，之後才在 2002 年由日本電腦娛樂軟體協會 CESA 成立非

立法院第 7 屆第 4 會期第 5 次會議議案關係文書

營利的法人團體 CERO 來負責日本的遊戲軟體的分級。

- 三、我國是採用自行分級的作業方式，由經濟部工業局所提供的電腦軟體分級辦法在施行，雖然辦法中第五到第八條有明確講出哪些情況該定為哪個等級，但是各家公司的認定不同、沒有範本以及統一的單位的情況下，很容易造成混亂。當市場有了規則和審查單位，廠商在同一個範本下開發遊戲，自然有保障也不會有社會上觀點的疑慮。
- 四、因此本席認為我國應該也需要有個專責（官方或半官方）單位，來執行這些業務。相信在有規則的情況下，對於廠商會比較好做事，也可以避免近來越來越多的網遊社會案件。而廠商在有明確規範下，也才知道如何去避免違法，使得我國的網遊市場能夠再擴大，創造出更多的經濟價值。