

遊戲軟體分級參照表(草案)

附表一：各級別例示規定

級別	內容	範例	
限級	一、性：全裸畫面或以圖像、文字、影像及語音表達具體性暗示等描述。	無渲染色情、猥褻意味之正面全裸畫面。	例一：裸體出浴、更衣、裸奔等非情色之正面全裸畫面。
		描述性器官，但無渲染色情或猥褻意味之畫面。	例二：野球拳遊戲角色於落敗後脫掉衣物出現之正面全裸畫面。
		透過動態或靜態畫面、文字或語音的言詞，表達能激起性慾或具體性交聯想之性暗示	例：挑逗性或能激起性慾的愛撫、以肢體貼合明顯暗示性交聯想等畫面
	二、暴力、恐怖：涉及人或角色被殺害之攻擊、殺戮等血腥、殘暴或恐怖畫面，令人產生殘虐印象。	以殘暴、殘虐等強烈的表現方式，描述人或角色被殺害之打鬥、暴力、攻擊、殺戮等血腥或使人心生恐怖的畫面。	例一：出現肢體斷裂、爆腦漿、開腸破肚、身首分離等肢體殘缺畫面，且以詳細描述傷口、潰爛、噴血等血腥或恐怖方式呈現受傷或死亡。 例二：用手段殘暴或殘虐的打鬥、攻擊、殺戮所產生之血腥、恐怖畫面。
	三、毒品：使用毒品之畫面或情節。	使用毒品之靜態、動態的畫面或情節。	例：遊戲中出現吸食、施打、販賣毒品之畫面或情節。
	四、不當言語：多次出現粗鄙或仇恨性文字、言語或對白。	多次出現粗鄙或仇恨性文字、言語或對白。	例：經常性、持續性在遊戲內容中出現人格貶抑、涉及性器官等令人不舒服的謾罵言語、文字，如：賤、幹等低俗不當之咒罵。
	五、反社會性：描述搶劫、綁架、自傷、自殺等犯罪或不當行為且易引發兒童及少年模仿。	描述搶劫、綁架、自傷、自殺等犯罪或不當行為且易引發兒童及少年模仿者。	例：遊戲中出現鼓勵或提供如下行為之遊戲功能者：殺害父母、搶劫、綁架、自傷、自殺、暴力霸凌等描述，並於一般現實生活中犯罪的情節。

級別	內容	範例	
	六、其他描述對未滿十八歲人之行為或心理有不良影響之虞。		
輔 15 級	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。	女性裸露上半身或裸露胸部之畫面。	例：裸露女性胸部之遊戲畫面。
		背面全裸或遠處全裸之模糊全裸畫面。	例：以背對之方式脫去衣物入浴、背面全裸入水游泳、森林遠處之裸體角色等全裸畫面。
		經過特殊處理的裸露畫面。	例一：凸顯性特徵之靜態或動態畫面，並經馬賽克特殊處理之裸露。
			例二：以毛玻璃、馬賽克或其他有相同遮掩效果之全裸畫面。
		以圖像、文字、影像及語音等方式表達輕微性暗示。	例一：以隱晦(不直述、不暴露性器官)的表達方式，透過動態或靜態畫面、文字或語音的言詞，描述具有挑逗、隱喻性交之性暗示。
			例二：在棉被中交疊，以臉部表情、影像、或聲音暗示性交的畫面。
	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。	涉及遊戲角色被殺害的打鬥、攻擊、殺戮或其他會出現流血等血腥、恐怖畫面，但不致使人感到凶殘暴虐之畫面。	例：遊戲角色於打鬥中凸顯受傷流血、中槍之血液飛濺或獵殺動物等血腥、恐怖畫面。
	三、菸酒：引誘使用菸酒之畫面或情節。	強調使用菸酒的畫面或情節，致生引誘、鼓勵使用，或產生使用菸酒具正面效果的誤解。	例一：遊戲角色之造型為菸或酒不離身、明示或暗示使用菸酒為帥氣、成熟或英雄之表徵。
			例二：遊戲角色可透過使用菸酒提升能力、取得優勢等正面效果之情節。
	四、不當言語：出現粗鄙文字、言語或對白。	出現粗鄙之文字、言語或對白。	例：在遊戲內容中出現人格貶抑、涉及性器官等令人不舒服的謾罵言語、文字，如：賤、幹等低俗不當之咒罵。

級別	內容	範例	
	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。	描述一般情節之犯罪或不當行為，但不致引發兒童及少年模仿者。	例一：遊戲中出現鼓勵犯罪並使用武器相互攻擊之擬真警匪追逐等畫面、情節。 例二：鼓勵飆車等不當行為之情節。
	六、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。	棋奕、牌類及益智娛樂類遊戲，其玩法係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之增減。	例：勝負結果會造成玩家之虛擬遊戲幣增減的象棋、五子棋、圍棋、麻將、撲克、骰子、鋼珠、跑馬、輪盤、小瑪琍、拉霸、水果盤等遊戲內容。
	七、其他描述對未滿十五歲人之行為或心理有不良影響之虞。		
輔 12 級	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。	遊戲角色穿著強調胸部、臀部或其他性特徵之服飾或裝扮。	例一：遊戲角色穿著強調胸部、臀部之裝扮，但不涉及性暗示。 例二：遊戲角色穿著刻意露出內褲、或以特寫方式呈現性特徵等身體部位
		兩性教育、性教育等與教育、醫學相關之數位學習裸露畫面	例：教學性質的描述兩性性特徵、醫學性描述青春期的第二性徵外觀、檢查乳癌等畫面。
	二、暴力、恐怖：有打鬥、攻擊等未達血腥程度之畫面或有輕微恐怖之畫面。	遊戲內含打鬥、攻擊之畫面，但未達血腥。	例一：角色被攻擊後，外觀上雖出現傷痕，但未凸顯身體流血或血液飛濺等血腥畫面。 例二：角色被攻擊後，外觀上無明顯傷痕，或以非擬真方式呈現角色死亡、受傷之畫面。
		輕微之恐怖聲音、畫面或情節，但不致使人產生驚嚇之心理威脅狀態。	例：遊戲場景為一荒廢之古墓，並透過音效等方式營造詭譎氣氛，遊戲角色則必須在該場景中進行任務。

級別	內容	範例	
	三、不當言語：一般不雅但無不良隱喻之言語。	一般不雅且無不良隱喻之言語。	例：在遊戲內容中出現指責、謾罵的言語、文字，如：混蛋、腦殘等溫和、隱晦之咒罵。
	四、戀愛交友：遊戲設計促使使用者虛擬戀愛或結婚。	遊戲設計促使使用者虛擬戀愛或結婚者。	例：遊戲中有鼓勵角色間結婚之情節或提供具備誘因之結婚機制。
	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。	牌類及益智娛樂類遊戲，其玩法未使用虛擬遊戲幣進行遊戲，或遊戲結果不會直接影響虛擬遊戲幣之增減。	例：勝負結果會並不會造成玩家之虛擬遊戲幣增減，或僅以單純分數計算的麻將、撲克、骰子、鋼珠、跑馬、輪盤、小瑪琍、拉霸、水果盤等遊戲內容。
	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。		
護級	一、暴力：可愛人物打鬥或未描述角色傷亡細節之攻擊等而無血腥畫面。	可愛人物打鬥之非血腥畫面。	例：擬人化的可愛動物互相打鬥，或非擬真的可愛卡通人物打鬥。
		未描述角色傷亡細節之攻擊等非血腥畫面。	例一：角色被攻擊後，外觀上無明顯傷痕，或以角色消失等方式處理之攻擊後畫面。 例二：無任何描述血腥、傷亡細節的攻擊畫面，如彈痕、發出炸彈但無傷亡的畫面等。
	二、其他描述對未滿六歲人之行為或心理有不良影響之虞。		

級別	內容	範例	
普級	遊戲軟體之內容無前四條描述之情形者，列為普級。	棋益類遊戲且僅屬單局勝負之玩法。	例：無虛擬遊戲幣之設計或勝負結果不會造成玩家之虛擬遊戲幣增減的五子棋、象棋、跳棋等遊戲內容。

同時符合多情節者，以最高適用年齡級別為其應列級別

附表二：禁止表現之內容

(除述及項目外，任何違反法律強制或禁止規定者亦不得為遊戲軟體內容)

分級情節	範例	
性	以猥褻方式具體描述性器官或渲染性交之畫面。	例如：煽情暴露或具體描述性器官，撫摸性器官或具體描述性器官接合身體部位等在客觀上，足以刺激或滿足性慾，其內容可與性器官、性行為及性文化之描繪與論述聯結，並須以引起普通一般人羞恥或厭惡感而侵害性的道德感情，有礙於社會風化者。
	脫離常軌之性交。	例：與動物、兒童性交或姦屍等不合乎常軌的性交方式。
	性暴力、性虐待之表現。	例：強制性交、多人性交、綑綁、滴蠟燭、皮鞭、手銬或其他淫具之使用。
	違背倫常性交之表現。	例：兄妹、母子、叔姪、姨姪間之違背倫常性交等。
菸酒、毒品	讚賞、肯定、教導非法使用或製造毒品。	例：遊戲內容詳細說明或教導毒品原料栽種、製作，並鼓勵製作、施用毒品。
反社會性	教導自殺、殺人之犯罪細節，或教導製作炸藥、炸彈等禁止持有之危險物品。	例：教導自殺方式、詳細描述殺人的殘虐手法、過程。或完整描述炸彈製作原料、方式，教導人製作或用以傷害他人等危險行為。
棋牌益智及娛樂	使用現金進行賭博。	例：提供玩家將其贏得之虛擬遊戲幣轉換為現金或其他通用貨幣。