

遊戲軟體分級管理辦法修正條文

中華民國 95 年 7 月 6 日經濟部
經工字第 095046027670 號令發布
中華民國 101 年 5 月 29 日經濟部
經工字第 10104603670 號令修正發布
中華民國 104 年 11 月 12 日經濟部
經工字第 10404605190 號令修正發布

第一條 本辦法依兒童及少年福利與權益保障法(以下簡稱本法)第四十四條第三項規定訂定之。

第二條 本辦法用詞定義如下：

- 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。
- 二、有分級管理義務之人：指遊戲軟體發行、代理、租售、散布、展示陳列或提供下載之人。
- 三、棋牌益智及娛樂類遊戲軟體：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。

第三條 遊戲軟體內容不得違反法律強制或禁止規定。

第四條 遊戲軟體依其內容分為下列五級：

- 一、限制級(以下簡稱限級)：十八歲以上之人始得使用。
- 二、輔導十五歲級(以下簡稱輔十五級)：十五歲以上之人始得使用。
- 三、輔導十二歲級(以下簡稱輔十二級)：十二歲以上之人始得使用。
- 四、保護級(以下簡稱護級)：六歲以上之人始得使用。
- 五、普遍級(以下簡稱普級)：任何年齡皆得使用。

父母、監護人或其他實際照顧兒童及少年之人應協助兒童及少年遵守前項分級規定。

第一項之分級標識如附圖。

第五條 遊戲軟體內容有下列情形之一者，列為限級：

- 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。
- 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。

三、毒品：使用毒品之畫面或情節。

四、不當言語：多次出現粗鄙或仇恨性文字、言語或對白。

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。

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。

第六條 遊戲軟體內容有下列情形之一者，列為輔十五級：

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。

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。

三、菸酒：引誘使用菸酒之畫面或情節。

四、不當言語：出現粗鄙文字、言語或對白。

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。

六、其他描述對未滿十五歲人之行為或心理有不良影響之虞。

第七條 遊戲軟體內容有下列情形之一者，列為輔十二級：

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。

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。

三、不當言語：一般不雅但無不良隱喻之言語。

四、戀愛交友：遊戲設計促使使用者虛擬戀愛或結婚。

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。

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。

第八條 遊戲軟體內容有下列情形之一者，列為護級：

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。

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。

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。

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。

第九條 遊戲軟體之內容無前四條描述之情形者，列為普級。

第十條 發行或代理遊戲軟體之人於其遊戲軟體上市前，應依本辦法之規定標示分級資訊。但非由前述之人所供應之遊戲軟體，應由實際供應者依本辦法之規定負分級義務。

前項之人應將遊戲軟體分級級別及情節登錄於中央目的事業主管機關之資料庫，供分級查詢。

遊戲軟體產品包裝及遊戲軟體說明、下載或起始網頁之內容，不得逾越該遊戲軟體之分級級別。

第十一條 遊戲軟體應依下列規定標示分級標識：

- 一、有遊戲軟體產品包裝者，應標示於產品包裝正面之左下方或右下方；除限級之標示不得小於二公分乘以二公分外，其餘級別之標示不得小於一點五公分乘以一點五公分。
- 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；除限級之標示不得小於五十像素乘以五十像素外，其餘級別之標示不得小於四十五像素乘以四十五像素。但因體積過小或性質特殊無法為標示者，應以文字標示分級級別。

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：

- 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。
- 二、第八條第一項第二款所定之棋牌益智及娛樂。
- 三、涉及促使使用者虛擬戀愛或結婚之情節。

遊戲軟體之情節名稱標示方法如下：

- 一、有遊戲軟體產品包裝者，應標示於產品包裝正面或背面之左下方或右下方。
- 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。

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：

- 一、注意使用時間，避免沉迷於遊戲或其他類似警語。
- 二、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。
- 三、限級遊戲軟體應標示滿十八歲之人始得購買或使用之警語。

第十四條 有分級管理義務之人為遊戲軟體廣告者，該廣告除遵守相關法律及主管機關之規定外，並應於明顯處揭露遊戲軟體之分級級別。但因廣告體積過小或性質特殊無法為標示者，不在此限。

遊戲軟體上市前刊播之廣告，若其分級級別尚未確定，應以中文明顯標示本遊戲尚未上市，分級級別評定中之警語。

第十五條 第十條規定以外之有分級管理義務之人於租售、散布、展示陳列或提供下載遊戲軟體前，應確認其遊戲軟體已完成分級資訊之標示。其遊戲軟體分級標示不符本辦法規定者，經中央目的事業主管機關、地方主管機關或目的事業主管機關通知後，應立即改正、下架或移除。

使用者得透過網際網路連結或下載非在中華民國境內發行之遊戲軟體，該遊戲軟體未能依本辦法規定分級者，中央目的事業主管機關、地方主管機關或目的事業主管機關得採取下列措施：

- 一、通知網際網路平台提供者，為限制兒童及少年接取、瀏覽之措施，或先行移除。
- 二、通知在中華民國境內提供其營運服務之人，終止提供相關服務。

第十六條 租售、散布、展示陳列或提供下載限級遊戲軟體之有分級管理義務之人，應採取避免兒童及少年接觸之必要措施。

限級遊戲軟體應設有專區展示陳列並與其他級別遊戲軟體區隔，以中文明顯標示滿十八歲之人始得購買或使用之警語。

第十七條 中央目的事業主管機關、地方主管機關或目的事業主管機關為落實遊戲軟體分級管理，得提供諮詢、受理檢舉及為本辦法應遵循事項之稽查。

前項各機關受理檢舉或稽查之結果，由地方主管機關或目的事業主管機關依本法規定處罰。

第十八條 為推動遊戲軟體分級，中央目的事業主管機關得採取下列措施：

- 一、公布分級參照表，供有分級管理義務之人參考。
- 二、就分級有疑義之案件，邀請相關專家及團體代表進行評議。
- 三、評選優良之有分級管理義務之人並給予獎勵。
- 四、協助民間團體成立第三公正單位，提供有分級管理義務之人處理分級必要之協助或輔導。











第十九條 於中華民國一百零一年五月二十九日前已上市之遊戲軟體，其發行或代理遊戲軟體之人應就其持有及其經銷商或代理商之遊戲軟體，應依第十條規定標示分級級別並登錄於中央目的事業主管機關之資料庫。

前項遊戲軟體租售、散布、展示陳列或提供下載之人應通知發行或代理遊戲軟體之人依前項規定標示分級級別。

第二十條 (刪除)

第二十一條 本辦法自發布日施行。

附圖：分級標識

產包大小(限制級不得小於 2cm*2cm，其餘皆不小於 1.5cm*1.5cm)							
四色(CMYK)組							
	M100%+Y100%	M65%+Y100%	M20%+Y100%	C100%	C65%+Y100		
	PANTONE組						
		PANTONE 186C	PANTONE Orange 021C	PANTONE 116C	PANTONE 639C	PANTONE 361C	