

張惠妹的最愛，你未必能愛？

從 A3 轟動上市談線上遊戲分級制度

王文君、賴文智

因為媽媽說：「小孩子不可以玩『那種』遊戲。」今年要上國中的阿漢只好整個暑假泡網咖偷玩 A3，在虛擬世界中經歷一場又一場格鬥廝殺，手起刀落的同時，看著敵人一個個身首異處、血濺當場，忍不住興奮地歡呼咆哮；六歲的達達抓住哥哥倒水上廁所的空檔溜上電腦桌玩 A3，他還不會用鍵盤打字，卻能熟練地移動滑鼠跟著那個心儀已久的火辣女法師屁股後面小跑步。但是，你能想像如果他一個轉身揮劍斬怪，會出現什麼樣血腥暴力、兒童不宜的景象？

是的，這就是 A3 所以引起爭議、為人詬病的癥結。這款以「唯美(色情)」、「寫實(暴力)」為宣傳重點的線上遊戲，由於特別強調廝殺時的寫實影像，戰鬥中往往不乏屍塊橫飛、鮮血四射的場面，雖可讓玩家體驗到身歷其境的格鬥實感，卻也因為過於血腥暴力、不適於兒童青少年接觸，在韓國遊戲軟體分級制中被列入十八禁限制級；同樣的東西到了台灣，由於相關法令規範的欠缺與未獲執行，不僅各大便利商店有售、甚至隨專輯 CD 附贈，不分年齡均可輕易取得的遊戲，各家長及教育團體雖予關注，卻也莫可奈何。

值得注意的是，「兒童及少年福利法」已在今年五月二十八日正式公布施行，雖然細緻的遊戲軟體分級標準與執行辦法尚未研訂完成，但「保護兒童及青少年在健康環境中成長」將成社會共識，未來若能順利落實，不僅可能有效處理上述問題，其執行結果亦將對線上遊戲產業生態形成重大影響，值得持續關注。以下筆者就簡單談談線上遊戲分級的利弊與因應措施。

一、淺介遊戲軟體分級制度

遊戲軟體分級制度，顧名思義與電影、電視分級大致相同，是為了保護兒童青少年身心健全發展，避免接觸不適合其年齡的資訊，而依照一定標準對於(內容)商品區分等級，以限制未成人之取得使用的制度。

分級的標準除了年齡之外，通常還會就色情、暴力情境、意識型態，甚至宗教等各種可能影響兒童青少年人格發展的因素作綜合考量。例如美國遊戲分級制度，因為源於數年前連續多起校園喋血事件直接指向青少年過度沈迷暴力型遊戲，且遊戲本身教導玩家任意殺戮而非生存競爭，導致下線(Off-line)後的模仿行為形成「下線 P K (Player Killings)」，對社會秩序造成危害，因此其分級制度

除了依年齡區別三歲以下、六歲以上、十三歲、十七歲（M級）成人與審查中（禁止發售）六級外，今年六月又加入四種暴力等級提供綜合判斷。

而目前國內營運中的多款韓國遊戲，如「天堂」等，則因為強調戰鬥真實感及允許玩家對打（PVP），可能誤導青少年對現實社會的認知等因素，在韓國遊戲軟體分級中被認定為不適合提供給低年齡層玩家，而列入十八禁等級，其影響不僅使得「天堂」在韓國線上遊戲市場的霸主地位有被「仙境傳說（適合十二歲以上）」取代之虞，NCsoft 遊戲公司股價也因此大幅下跌。

二、我國兒童及少年福利法中的分級規定

目前雖然有部分的學界及業者討論我國線上遊戲分級制度建構的可能性，但大多停留在紙上談兵的階段。至於實體世界法律的狀況，在家長及教育團體強大壓力下，立法院已在今年四月間通過「兒童及少年福利法」修正案，並自五月二十八日公布施行，正式規定出版品、電腦軟體、電腦網路應予分級，以貫徹對於青少年的保護。因此，雖然細部的遊戲軟體分級標準與執行辦法尚未研訂完成，但法律對於「保護兒童及青少年在健康環境中成長」已成各界共識，實際執行亦勢必影響整體線上遊戲產業，因此，以下簡單介紹兒少法中有關分級的規定重點：

1. 任何人不提供對兒童及少年足以妨害其身心健康的暴力、色情、猥褻、賭博的「出版品」、「電子訊號」、「遊戲軟體」、「網際網路」等(兒少法第二十六條)。
2. 出版品、電腦軟體、電腦網路應予分級。被列為限制級的前述資料，禁止對兒童及少年租售、散布、播送或公然陳列。前述物品之分級辦法，由目的事業主管機關定之(兒少法第二十七條)。
3. 供應有關暴力、猥褻或色情之出版品、圖畫、錄影帶、影片、光碟、電子訊號、電腦網路或其他物品予兒童及少年者，處新臺幣六千元以上三萬元以下罰鍰(兒少法第五十五條)。

從上述規定來觀察，如果電腦軟體、電腦網路被列為限制級的話，就是屬於會對兒童及少年產生不良身心影響的資料，不得對兒童及青少年提供，如果提供的話，依據第五十五條規定，會有罰鍰的處分。如果是屬於猥褻或色情資料，還有可能因此觸犯刑法規定喔！至於目前有關於電腦軟體、電腦網路產業的目的事業主管機關，由傳統出版品的角度出發，應該是行政院新聞局，然而，在目前電信、網路與內容無法明確區分的情況下，是否會由未來可能新增設的「行政院通訊傳播委員會」來處理，也是一個變數。

三、分級制度對遊戲廠商與使用者的影響

世界各國對線上遊戲內容的分級管理，大致可分為「政府主導」與「政府指導業者自律」二種模式：前者強調政府公權力的作用，通常是以法律規範搭配行政執行的方式強制介入，如韓國的遊戲軟體分級制度，不僅執行實效立竿見影，影響層面也較深廣。後者則重視線上遊戲業界自訂分級標準和自律規範，如美、日等國，雖然增修彈性大，而能與時俱進，但因不具強制力，往往只能防君子，對小人卻莫可奈何。但無論採取何種規範模式，以下幾項線上遊戲分級制度特點卻是共通的：

(一)分級制度正面效益

如前所述，分級制度的主要功能在於避免兒童及青少年在心智尚未成熟時，接觸到比較不適合該心智年齡的資訊。因此，一個好的遊戲分級制度，不僅可以保護兒童及青少年人格身心健全發展，也可以讓遊戲廠商有爭取「正名」的機會，使遊戲不再被視為旁門左道的活動，而是如同觀賞電影、電視、各種球類運動等正當休閒娛樂的方式，也才有機會真正成為一種「產業」。

而對於遊戲使用者而言，若業者能善用分級遊戲的年齡差異特性，精準抓住不同年齡層玩家喜好取向從事遊戲設計製作，開發出更多元的遊戲類型，提高發行的彈性空間，讓高年齡層的玩家有更寫實、擬真或虛幻、荒誕等不同風格的遊戲選擇；若廠商配合設計兒童的保護機制，也可避免近年來外國層出不窮透過線上遊戲引誘進而侵害兒童的事件，相信必能創造一個「孩子開心，家長放心」的分眾線上遊戲市場。這些從小就受線上遊戲洗禮的兒童及青少年們，也是未來線上遊戲的主要客戶，更可以期待現在線上遊戲因為遊戲年齡層差距過大產生許多被認為是「小白」或「使用外掛」這類影響線上遊戲生命的玩家活動，因玩家心智的成熟而減少。

(二)分級制度可能的負面影響

但遊戲分級制度也並非全然皆好，其分級實行本身可能大幅增加線上遊戲廠商經營成本(當然，也可能直接轉嫁到玩家身上)，例如：前一陣子台北市要求漫畫必須標示分級，除了限制級必須標示外，普通級也必須標示，讓漫畫出版業者及出租業者叫苦連天，或是產品在行銷通路上也必須注意分級的問題；而不當執行更可能導致線上遊戲產業發展受限，例如：只要有 PK 就認為是「鼓勵暴力」、裸露多就是「色情資訊」，反而使線上遊戲在設計上因慮及分級制度可能衍生市場區隔的影響，轉而朝單一方向發展，例如：為了使遊戲變成普通級，所有遊戲都走可愛風。

此外，就產業面來觀察，值得注意的是線上分級制度引起產業版圖的地殼變動，例如：韓國軟體分級制度執行結果使得「天堂」與「仙境傳說」此消彼長的

經驗，更印證其影響線上遊戲市場版圖的力道，不可不慎。

四、結論

其實，線上遊戲分級確實是一種政府對於產業介入的手段，也有其正反二面的影響，本文僅簡單介紹在可預見的未來即將在我國實施的分級制度。然而，從實際對兒童及青少年保護的立場來觀察，無論「兒童及少年福利法」、「網咖管理條例」或者「遊戲軟體分級制度」，法令規範都只是制度層面、外在的輔助工具。但這也提醒我們線上遊戲廠商在從玩家身上獲取商業利益時，也負有一定程度的社會責任，許多社會上對線上遊戲負面的看法，也不是透過廠商不斷呼籲或舉辦幾場線上遊戲比賽可以扭轉，或許這也是一個契機吧！