

◎歐美亞各國主要數位遊戲分級制度 之探討

蕭衛鴻 常棕盛

國立中正大學資訊管理研究所

miswhhsiao@gmail.com

摘要

遊戲分級制度的建立，會影響社會與產業的發展。目前仍有許多開發中國家尚未建立遊戲分級制度，尤其是近年來深受社會大眾喜愛和討論的遊戲主機，如 Wii、PS3、Xbox、NDS、PSP 等在世界各國銷售，但是販售該遊戲機的國家卻不一定有建立或推廣遊戲分級制度。有鑑於此，本研究透過次級資料蒐集與分析方式，進而了解歐美亞等國家對於數位遊戲分級制度的發展現況，並且探討國內目前遊戲分級的問題。最後，本研究從社會認同、產業態度、分級機構等三個面向提出遊戲分級制度推行的可行性建議。

關鍵詞：數位內容、遊戲分級、遊戲機遊戲、次級資料

[\[收稿\]2010/08/10; \[初審\] 2010/09/09; \[接受刊登\] 2010/12/02](#)

一、前言

隨著資訊科技的日新月異，帶動了數位內容產業的發展。目前，數位音樂、數位電影、數位遊戲等各種形式的數位創作作品已經具有相當的成熟度 (Maturity)。以數位遊戲產業為例，日本算是全球最早的數位遊戲輸出大國，根據調查指出日本近五年來所輸出的數位遊戲商品，就平均高達 120 億美元產值(CESA 調查報告書，2009)。其中，任天堂 NDS 遊戲主機發行到 2009 年 3 月，全球就突破了一億台的銷售數量(巴哈姆特電玩資訊站，2009)，並使得台灣代工遊戲主機零組件的廠商營收亦跟著業績成長。此外，根據美國勞工統計局(Bureau of Labor Statistics, BLS)的統計，2003 年全美消費者在娛樂支出額的這個層面，數位遊戲產業有著高達 106 億美金的消費金額，這個額度是包括各種遊戲軟硬體，以及週邊設備的購買。而韓國也已經從早期的數位遊戲輸入國，轉型成數位遊戲輸出國，帶動了整體國家經濟的發展。然而，台灣也在近幾年來，多家廠商開始投入研發線上遊戲，減少韓國線上遊戲的代理，企圖改善經營型態並增加營收毛利。此外，數位遊戲產業的轉型也提供了許多新的營運需求，如動畫設計、故事創作、程式設計等人力需求，進而增加新的就業工作機會。同時，當數位遊戲產業從代理商轉到研發商的角色時，就可以將數位遊戲進行商品輸出、技術移轉到國外，創造另一個出口經濟。

在台灣使用遊戲機進行娛樂消遣的人，早就由來已久，並且達到了一定的經濟規模，例如，傅天社於 1986 年即開始代理任天堂的銷售，當年就達到傲人的銷售業績；國內自行製造的仿任天堂主機，以及直接從海外進口的水貨，尤其是近來深受各國民眾喜愛和討論的電視遊戲主機，如 Wii、Play Station、Xbox 等，在台灣銷售量同樣也達到可觀的數目。基本上，這些產品的遊戲在原產地國家都有做分級制度，但是仍有部分的購買者卻不清楚它的分級規範。因此，當一個家長要購買遊戲給孩童時，市面上的包裝大多是日、英文等其他語系，倘若家長對該遊戲的分級並不是很了

解，遊戲銷售人員也往往爲了銷售業績，大都聲稱這個遊戲是大家都可以玩的，等到遊戲購買並安裝使用之後，才發現遊戲內容充斥暴力、賭博、色情等性質。如果使用者是未成年的兒童或青少年，將受到不良的影響與示範，並且可能會產生模仿或思想偏差等有礙身心健康之問題，這些都不是家長所樂見的。儘管在 2009 年 2 月的台北國際電玩展中，展出議程上也討論到這個問題，但是社會大眾仍舊缺乏遊戲分級制度的觀念(經濟部工業局，2010)，因此有推廣之必要。

目前，台灣對於數位內容相關的研究，就數位遊戲的領域而言，大多偏向遊戲設計與遊戲行爲之研究，相對在遊戲產業發展的研究比較少，其中以遊戲分級(Game Rated)爲主的關鍵字，透過國家博碩士論文與期刊文獻資訊的查詢，只能夠查詢到非常少數幾篇的研究。有鑑於此，探討當今各國數位遊戲分級的發展，將有相當程度的必要性與學術貢獻。有關本研究目的爲探討現行歐美亞等地，世界主要的數位遊戲分級制度實施的現況，並且討論目前國內遊戲分級的問題。最後，本研究從社會認同、產業態度、分級機構等三個面向提出遊戲分級制度推行的可行性建議。

二、文獻探討

(一)數位遊戲

台灣政府在近年來大力促進產業轉型與再造。同時，政府也希望能夠扶植新興的產業發展，藉以提升台灣整體競爭力。政府於 2002 年 5 月通過「加強數位內容產業發展推動方案」，並成立「經濟部數位內容產業推動辦公室」，是數位內容產業推動與服務的單一窗口，輔導台灣的數位內容創業，並提升國內數位內容產業的發展。數位內容的產值已經由 2000 年的 1300 多億到 2007 年的 3000 多億，每年的產值都是呈現正向的成長(數位內容產業推動服務網，2009)。而數位內容產業係指將圖像、文字、語音等資料，運用資訊科技加以數位化，並整合運用產品之服務，分爲八大領域，

其中一項領域即為數位遊戲(台灣數位內容產業白皮書，2006)。

根據台灣數位內容產業白皮書(2004；2006)定義數位遊戲如下：將遊戲內容運用資訊科技加以開發或整合之產品、系統或服務稱之。其中，產品或系統包含：電視遊戲(TV Game)、電腦遊戲(PC Game)、可攜式遊戲(Handheld Game)等，但手機遊戲則列入行動應用領域中。目前台灣數位遊戲產業所開發的商品，大多是以電腦遊戲或電腦連線遊戲為主，是國內數位遊戲總產值的主要來源。而本文中所探討的數位遊戲，主要係針對遊戲機遊戲(Console Game)與可攜式遊戲的數位商品。其中，遊戲機遊戲係指必須要使用專用的遊戲機商品，才可以進行數位遊戲的遊玩。在電視遊戲上，包括 PS3、Wii、Xbox 等；可攜式遊戲則包括 PSP、GameBoy、NDS 等。

(二)遊戲分級

基本上，數位遊戲分級(Game Rated)泛指應用資訊科技進行數位遊戲遊玩的產品、系統或服務，其乃根據使用者年齡或遊戲內容進行分級。然而，遊戲分級的精神，最主要是提供各個年齡層之使用者在使用數位遊戲時受到應有的保護。目前遊戲機遊戲的開發商，大多集中在美國和日本，其商品流通於世界各國。這兩個國家皆有成立遊戲分級組織，因此該組織所推動的遊戲分級機制，其分級標誌也會在世界各國中出現，只是其它國家會不會將這些分級機制進行推廣或教育社會大眾，端看該國政府的決定。因此，本研究將針對數位遊戲分級制度較為成熟的國家分別進行探討。承如 Thomas(1975)所言：「政策分析旨在鼓勵學者和學生用系統研究的工具去處理重要的政策議題，亦即應去思考人類對需求的回應，使得社會科學與真實的社會問題間能更具關聯性」。有鑑於此，人們可以運用政策相關的資訊，來解決特定的社會問題及科學問題。

數位遊戲分級制度在世界各地皆因文化、社會風氣與政策的不同，而有不盡相同的分級制度。以目前在數位遊戲發展較為成熟的國家，尤其是

遊戲機遊戲方面，日本在數位遊戲的開發，有相當大的地位，而世界上較為成熟的數位遊戲分級組織則位於美國。這兩個國家所推廣的遊戲分級及識別標誌，是目前海外數位遊戲商品所依以為據的主要基礎。其商品分級識別標誌，幾乎在目前所有的商品包裝上就可以看見，通常了解這兩個國家的數位遊戲分級標誌，就可以自行辨識目前絕大多數的數位遊戲商品，尤其是在遊戲機遊戲方面。因此，這兩個國家的遊戲分級相當值得研究探討。另外，本研究還會再探討歐洲地區較為知名的遊戲分級，以及亞洲國家線上遊戲發展較為成熟的韓國，將數位遊戲分級做一個較為完整的認識。

三、歐美亞各國主要遊戲分級制度之探討

爲了能夠瞭解歐美亞各國主要遊戲分級制度的實施情況，本研究擬採用次級資料蒐集與分析方法，針對美國、日本、韓國、台灣與歐洲等國家進行探討。根據學者張紹勳(2000)指出為何需要次級資料分析的原因是，由於眾多前人所累積的初級資料(Primary Data)研究成果，本身已含有豐富的資訊，等待後人來彙總整理出一個較宏觀的研究報告，並且次級資料亦可做比較性研究，例如在某一國家內比較或跨國性比較，以擴大通則化的範圍，或者提供更多的洞察力(Nachmias & Nachmias, 1996)。簡言之，透過次級資料的蒐集與分析可獲得相當多的啓示(Cooper & Schindler, 2008)，其分析結果如下所述：

(一)美國遊戲分級制度之探討

在美國主要的數位遊戲分級機構是娛樂軟體分級協會(The Entertainment Software Rating Board, ESRB)，是一個具有公權力的獨立組織機構。ESRB 宣稱北美地區主要流通販售的遊戲機遊戲都是採用該項分級機制，但是實際上在其他國家，例如墨西哥、伊朗等國也都是將 ESRB 分

級標誌推廣為國內遊戲分級的標準。

表 1：美國數位遊戲年齡區分標誌

分級標誌	分級對象內容	分級標誌	分級對象內容
	EC (Early Children) 適合 3 歲以上		M (Mature) 適合 17 歲以上
	E (Everyone) 適合 6 歲以上		AO (Adults Only) 適合 18 歲以上
	E10+ (Everyone 10 and older) 適合 10 歲以上		RP (Rating Pending) 尚在審查中商 品
	T (Teen) 適合 13 歲以上	X	

資料來源：ESRB(2009)；本研究整理

ESRB 所提倡的遊戲分級，是實施最久的，也是一個非常成熟的遊戲分級機構，後續成立的日本遊戲分級機構也是以 ESRB 作為借鏡。ESRB 成立專屬的評級委員會來做評級，對於評級遊戲的廠商，以動態的方式持續追蹤評級，防止遊戲在開發途中進行不當的畫面修改，導致最後與實際商品上市的情況不一樣。若評級的遊戲廠商有重大違規，則該廠商將會受嚴格的處罰，像是禁止發售、罰款等處理。目前 ESRB 採用兩種遊戲分類

的方式，一種是依年齡層分成 7 個級別，其使用各個分級英文字母當中的第一個字元大寫來識別(詳見表 1)；另一種則是依據遊戲內容情節細分成 33 種分級，這些標誌都會出現在遊戲包裝外盒的特定位置上，通常可以在盒子封面的左下角和盒子背面的右下角看到這些標誌。

(二) 日本遊戲分級制度之探討

日本是早期數位遊戲商品的輸出國，在 20 世紀的 80 到 90 年代之間就有非常多的數位遊戲商品，當時也是正值日本任天堂卡匣發行，是家庭遊樂器市場上較為成熟的一個發展期間，後來日本業界成立了一個電腦軟體倫理機構(Ethics Organization of Computer Software, EOCS)，由當時的 44 家軟體廠商及流通販賣業者共同主導。用來確定 PC 遊戲的內容，並做分級處理，以避免未成年者購買到限制級的遊戲。然而，在遊戲機遊戲的分級，則是在 2002 年才成立日本電腦娛樂分級機構(Computer Entertainment Rating Organization, CERO)，CERO 是隸屬日本的電腦娛樂供應商協會(Computer Entertainment Supplier's Association, CESA)旗下的一個組織，CESA 主要是進行電腦娛樂相關的調查和研究，以及產學合作的計劃，還有教育、產業輔導等事項，其功能類似台灣財團法人成立的相關產業研究中心。而 CERO 則是進行做數位遊戲分級之工作，獨立於政府外的組織機構，其分級的遊戲包括發行在外遊戲機遊戲、以及其他的電腦遊戲為主，業務與 EOCS 有些許交集的地方，然而日本廠商決定送審的機構是自由決定。

EOCS 主要分級為三類，包括一般人皆可以玩的電腦軟體，大多是審查 15 到 17 歲的 R 級電腦遊戲，以及 18 禁的限制級電腦遊戲，主要是考量裡面的尺度是否符合正常的倫理行爲(EOCS, 2009)；CERO 主要的營運收入來自於遊戲送審的費用，每一個遊戲送審要 7 萬日圓。日本遊戲機大廠很重視分級的制度，會要求遊戲開發商有通過遊戲分級制度的送審，才能夠上市發行。而審查的方式與美國 ESRB 一樣係採用精華畫面來做審查，

也就是將具有爭議性的圖像或音效，作為精華片段及書面說明。有關送審作業，並沒有規定遊戲廠商必需在遊戲開發中那一個階段中執行。因此，廠商在遊戲企劃階段就可以送交 CERO 審查，但是多數的廠商會在遊戲實作階段將遊戲送審，這樣比較能夠有明確的畫面和聲音，給予審查。此外，為了避免整個商品開發計劃以及提供協商審查機制的延宕，可以請審查委員跟廠商一同討論遊戲設計的方向，以符合廠商預期的分級結果。

特別的是 CERO 所推派的審查委員，除了部份會有 CERO 指定的專家之外，委員甚至是有來自於網路上徵求的自願者，CERO 透過網路公開徵選審查委員，事後透過教育訓練，亦能夠成為正式的審查委員。讓 CERO 的分級制度更容易被大眾所信任，CERO 也為了避免審查具有偏頗，故提供了審查的標準手冊，以及必須要邊看才能邊檢查的點檢審查方式。CERO 原先分級時只有 4 類，而後來在審查制度及社會標準的改變下，一直到 2006 年 6 月，開始實施新版本的 5 類來做區分。其目前所分級的種類，如下表 2 所示。

透過下列表 2 整理得知，目前日本主要的遊戲分級，是依照英文字母順序 A、B、C、D、Z 來做分級。而且每一個英文字母的分級，在其標誌的背表紙，都有所屬的識別色彩，作為顏色的區分。這些標誌跟 ESRB 所提倡的分級制度一樣，都會在遊戲包裝外盒上面，標識在固定相同的位置。以 Sony Play Stations 2 的遊戲為例，Sony 會要求發行遊戲的廠商，將其標誌置於封面的左下角，及盒子側面的正下角，並加上其背表紙顏色，好讓消費大眾一目了然。





表 2：日本數位遊戲年齡區分標誌

舊版分級標誌	新版分級標誌	分級對象內容	背表紙分級色彩
		全年齡對象	黑色
		12 歲以上對象	綠色
		15 歲以上對象	藍色
		17 歲以上對象	橘色
		限 18 歲以上對象	紅色

資料來源：CERO(2009)；本研究整理

CERO 除了年齡的分級之外，針對遊戲內容情節還做了九種不同的標識符號，內容標識可能會在同一款遊戲中，出現多個標識在包裝盒子上面，其整理如下表 3 所示。

表 3：日本遊戲內容情節區分標誌

內容標識	標識說明	內容標識	標識說明
	戀愛		賭博
	性、裸體		犯罪
	暴力		麻藥
	恐怖		措詞不當、其它
	飲酒、抽煙	X	

資料來源：CERO(2009)；本研究整理

(三)歐洲遊戲分級制度之探討

在歐洲地區，目前較具知名度的分級制度，包括英國的電影分級審查局(British Board of Film Classification, BBFC)；另一個則是歐洲各國共同提倡的泛歐遊戲分級(Pan European Game Information, PEGI)。英國的 BBFC 成立於 1912 年，是一個獨立於政府之外的機構，原先只是單純做電影劇院的分級審查。在 1984 英國國會通過了 Video Recording Act 法案，又稱作 Video Recording Act 1984。該法案限制了家庭 Video 媒體商品銷售或租用必須要做分級處理，這個立案反應了許多在 Video 影像上面道德的議題，BBFC 也開始進行家用媒體的分級審查，也讓 BBFC 有更多的審查制度及發揮空間。這個法案曾做過數次的修改。直到 1994 年，英國議會修正了 Criminal Justice and Public Order Act 法案時，附加上影音暴力(Video violence)的議題，並重新定義了所謂影音紀錄的資料，包括任何可以儲存電子式資料的設備，像是 CD、DV 等。由於 BBFC 成立悠久，審查電視遊戲乃具備相當高的公信力。目前 BBFC 會對所謂的電視遊戲進行分級，與

電影和家用影帶是採用同一個標誌。其常見的年齡分級種類如下表 4 所示。

表 4：英國影音年齡區分標誌

分級標誌	分級對象內容	分級標誌	分級對象內容
	適合 4 歲以上		適合 15 歲以上
	兒童必須要伴隨 著成年人一同觀 賞		適合 18 歲以上
	適合 12 歲以上		適合 18 歲以上 內容包含著性 與其他特殊影 音畫面
	適合 12 歲以上 需伴隨成年人觀 賞	X	

資料來源：BBFC(2009)；本研究整理

除了英國，在歐洲地區較為廣泛採用的分級制度是泛歐遊戲分級(Pan European Game Information, PEGI)。PEGI 分級制訂單位是來自於歐盟互動軟體(Interactive Software Federation of Europe, ISFE)，於 1998 年在比利時

成立，主要是負責歐盟體系互動軟體(Interactive Software)的相關業務。該機構所定義的互動軟體產業，是指PC和Video的數位遊戲。根據ISFE(2009)統計在2005年歐洲的PC和Video數位遊戲市場，就已經達到61億歐元，該市場值得密切注意。並且，該機構在2003年開始推動泛歐遊戲分級，截至2008年底，泛歐遊戲分級一共有30多個國家採用PEGI分級制度(詳見附錄一)，也是目前世界上最多國家採用的遊戲分級制度。目前PEGI會同時針對電視遊戲及電腦遊戲進行分級，其標準年齡分級種類如下表5所示。

表5：標準泛歐數位遊戲年齡區分標誌

分級標誌	分級對象內容	分級標誌	分級對象內容
3+	適合3歲以上	16+	適合16歲以上
7+	適合7歲以上	18+	適合18歲以上
12+	適合12歲以上	X	

資料來源：PEGI(2009)；本研究整理

由於國家制度和風俗民情等因素的差異，採用泛歐遊戲分級的年齡區分標誌，並不是每一個國家都完全相同。如目前，葡萄牙有著不大相同的年齡區分標誌，最主要係將限制在3歲以上和7歲以上的分級標誌，修改為限制在4歲以上和6歲以上的分級標誌來替代。簡言之，其符號是相似的，不過分級對象內容則有些許改變。此外，較為特別的國家是英國，該國家也是認同該分級制度的使用，不過不具有法律效用，英國的分級制度由BBFC所提倡的分級制度才具有法律效用。英國所宣導的PEGI分級標

誌則是經由英國當地的娛樂軟件出版協會(Entertainment and Leisure Software Publishers Association, ELSPA)，將 PEGI 的標誌改成圓形，並修改背表紙顏色，採用具有綠黃紅顏色的交通指示標誌，來做分類。

PEGI 跟 ESRB、CERO 一樣，除了年齡分級之外，還包括遊戲內容情節的介紹，也就是同時提供兩種類型的分級制度，來提高消費者對商品內容的認識。一些常見的遊戲內容情節標誌如表 6 所示。其中，PEGI 與 ESRB 和 CERO 的識別標誌在表達方面較為不同之處在於 PEGI 的識別標誌，除了圖形之外，有更多詳細的文字說明，提醒消費者適不適合玩此款遊戲。

表 6：泛歐遊戲內容區分標誌

內容標誌	標誌說明	內容標誌	標誌說明
	暴力(Violence) 出現使用武器使人致死，或流血的畫面		性(Sex) 內容出現兩性關係的暗示，或出現明顯性別特徵
	褻瀆話(Bad language) 使用褻瀆、性、威脅等對話內容		區別(Discrimination) 內容出現刻意傷人的種族、性別等區別特徵
	恐懼(Fear) 會有令人恐懼的畫面，或易對年輕的玩家產生		賭博(Gambling) 內容出現使用金錢(類似現實社會)進行賭博

	影響		
	藥物(Drug) 使用會產生不當影響的 不合法藥物或虛構性物 質	X	

資料來源：PEGI(2009)；本研究整理

(四)韓國遊戲分級制度之探討

在亞洲地區，韓國在開發電腦線上遊戲，擁有非常成熟的產業。而且平均一年就有近百種以上的線上遊戲被開發出來(傅鏡暉，2003)。台灣早期也代理了韓國許多知名的遊戲，像是天堂、仙境傳說等線上遊戲，都為台灣市場帶來絕大的迴響。韓國的數位遊戲分級制度，是由韓國遊戲分級委員會 (Korean Game Rating Board, GRB)制訂。與日本不同，這個機構是由政府所主導，將電腦單機遊戲、電視遊戲、線上遊戲等進行分級並告知消費者遊戲內容的性質。此外，韓國政府針對遊戲產業實施了延伸責任制，也就是當玩家遊玩某些遊戲之後，而產生模仿該遊戲的不良行為，例如殺人、自殺等情況，遊戲廠商必需要承擔相當的賠償責任。因此，該機制可以促進遊戲廠商在設計遊戲時考量其社會感觀並且提升自律性，使得該分級制度易於落實。

目前韓國的數位遊戲分級制度，是使用簡單明瞭的交通號誌顏色和數字來代表年齡分級的標準(參照表 7)，跟英國採用修改後的 PEGI 標誌，有十分相似之處。

表 7：韓國數位遊戲年齡區分標誌

分級標誌	分級對象內容	背表紙分級顏色
ALL	全年齡適合	綠色
12	適合 12 歲以上	藍色
15	適合 15 歲以上	黃色
18	適合 18 歲以上	紅色

資料來源：GRB(2009)；本研究整理

(五)台灣遊戲分級制度之探討

我國在 2003 年公布的「兒童及少年福利法」中，該法第 27 條第一項明定「出版品、電腦軟體、電腦網路應予分級；其他有害兒童及少年身心健康之物品經目的事業主管機關認定應予分級者，亦同」；同條第三項並授權前述物品之目的事業主管機關制定相關分級辦法。經濟部工業局依據兒少法的授權，於 2006 年 7 月 6 日訂定「電腦軟體分級辦法」，要求業者應於 2007 年 1 月 6 日起，針對遊戲軟體進行分級。依據分級辦法第 9 條規定，遊戲軟體提供者，應於軟體發行、租售、散布、展示陳列、供應或提供下載前，自行分級。有關分級之級別，分級辦法第 4 條採行國人熟悉的普遍級、保護級、輔導級及限制級等四個級別，並以全年齡、6、12、18 歲加以區隔。此外，分級辦法第 10 條要求遊戲軟體提供者應於遊戲外包裝或提供下載之網頁，為明顯的分級標示外，另要求軟體提供者應依商品標示相關規定標示遊戲的內容型態及遊戲使用時間警語(郭戎晉，2007)。

根據經濟部工業局在 2009 年 12 月 1 日修正施行的「電腦軟體分級辦法」指出，「電腦及遊戲軟體」指除大型電子遊戲機台外(另有經濟部商業司專法主管)，安裝於電腦、數位遊戲機平台(含電視遊樂器、掌上型電玩)

使用的電腦及遊戲軟體，同樣分為普通級、保護級、輔導級和限制級等 4 級(如表 8 所示)。分級辦法也規定，包括上述各種數位遊戲機平台的電腦及遊戲軟體應於產品包裝或提供下載的網頁，明顯分級標示；限制級電腦及遊戲軟體並應註明滿 18 歲之人始得購買使用。對於新法上路，相關的軟體業者都表示會配合做改善。但實際上目前也只有條文的修正，對於違

表 8：台灣數位遊戲年齡區分標誌

分級標誌	分級對象內容	分級顏色
	普遍級 一般軟體使用者皆可使用	綠色
	保護級 未滿 6 歲之兒童不得使用	藍色
	輔導級 未滿 12 歲之兒童不得使用，12 歲以上未滿 18 歲之少年需父母或師長輔導使用	黃色
	限制級 未滿 18 歲者不得使用	紅色

資料來源：經濟部工業局(2009)；本研究整理

規的業者也只能做勸導而無法可罰，預計未來將以兒童及少年福利法訂定相關罰例，提升業者與消費者對於遊戲分級的重視以及效益（巴哈姆特電

玩資訊站，2009；經濟部工業局，2009)。值得注意的是，無論是台灣業者自行研發的遊戲，或者是從世界各國所引進的遊戲，當這些遊戲輸入到台灣販售時，全部皆是以國內所制定的「電腦軟體分級辦法」為主要判別依據。

四、遊戲分級制度對社會與產業影響之討論

綜觀目前數位遊戲分級較為成熟的國家包括：美國、歐盟、日本、韓國等國所推行的遊戲分級制度，其它有些國家則是參考它國的遊戲制度進行修改，以發展出適用於該國家的遊戲分級制度(詳請見附件一)，並且遊戲分級制度的建立與推行單位，主要係透過政府組織或民間機構來進行。有關這些遊戲分級制度的推行成果，例如：ESRB 分級制度，我們可根據 Peter Dr. Hart Research Associates (2007)調查 500 位父母的報告結果指出，有近 87%家長表示 ESRB 分級制度很重要，並且認同該遊戲分級已成為消費大眾在選購商品的保護機制；此外，在美國幾乎已經有 7 成以上的玩家，會在購買遊戲前先確認一下 ESRB 遊戲分級的標誌。由此可見，ESRB 的遊戲分級制度在美國的推廣已有相當的程度。以 PEGI 分級制度而言，在荷蘭是具有法律效益的存在，在推廣上也較具有約束力，以及容易被社會大眾所遵從；澳大利亞除了採用 PEGI 分級制度之外，並且將遊戲交由澳大利亞電影和文學分級辦公室(Office of Film and Literature Classification Australia, OFLCA)進行遊戲分級管理，舉例而言，澳大利亞明文限制遊戲分級若是屬於 18 歲以上的商品，則禁止販售、擺放展示。簡言之，若商品被分級到 18 歲以上，則無法在市面上流通販售，因此遊戲商品控管得十分嚴密及成功。

然而，台灣的遊戲分級制度雖然已在 2009 年 12 月 1 日由經濟部工業局制定的「電腦軟體分級辦法」開始實施，但截至目前為止，仍然無任何正式調查報告足以證明此套分級辦法的顯著效益。因此，本研究擬根據下列因素進一步說明可能的問題原因。

(一) 文化差異

根據學者 Hofstede(1984)發現中國人有著較大的權勢差距(Power Distance)與不確定性的規避(Uncertainty Avoidance)，這兩者特性將有可能造成遊戲購買者、使用者與遊戲廠商抗拒配合新的法規，該項問題將是推行新制度的一大挑戰。然而，美國具有較高的個人主義(Individualism)，極為關心個人的權利與自尊，只要這些法規制度確實可以保護其個人權益，則他們將有可能去遵守；日本則是屬於集體主義(Collectivism)，多數人會考量群體、組織或國家整體的利益，應此多數人對於相關法規制度會覺得有義務去遵守和維持一定的忠誠度。因此，文化差異導致各國人民對於法規的認知(Perceived)有所不同。

(二) 實施期間

基本上，每一套法規制度的制訂與實施，均有其一定的步驟、方法與項目。這些過程都需要花費相當的人力或時間去完成。台灣遊戲分級制度是從 2009 年底才開始實施，跟其他國家的遊戲分級制度比較其歷史性、成熟度，則略顯為不足。因此，相關人員應持續觀察此制度所帶來的後續變化與影響力。例如，研究人員可以縱斷面(Longitudinal)的方式進行長期調查。

(三) 法規制度的適用性

本研究發現台灣遊戲分級制度與國內所制訂的「電視/電影分級制度」卻有著完全相同的分類準則。儘管這些制度同樣為保護各年齡層的人，但遊戲本身所提供的互動性(Interaction)、即時性(Real-time)比電視及電影媒體都還來得高。因此，現行的遊戲分級制度的適用性，將有待相關人員進行確認。

(四) 遊戲取得管道

網路頻寬與品質的提昇，以及社群網站與社交軟體的普及化，造成兒童和青少年可以輕易取得限制級遊戲，例如：連線至非法網站下載遊戲、使用 P2P 軟體分享遊戲、利用即時通或 MSN 將遊戲傳輸給他人，甚至朋友之間的私下會面提供、交換遊戲。建議未來可針對兒童及少年福利法訂定相關罰例，以提高相關人員對於遊戲分級的重視。

(五) 觀念的宣導與教育

根據政府單位的數位遊戲服務網(2010)得知，目前數位遊戲的宣導活動紀錄包括：台北地下街－遊戲分級與定型化契約宣導活動、台中春季電腦展－遊戲分級與契約宣導活動、台北國際電玩展－遊戲分級宣導活動，以及製作三部的宣導動畫。由此可見，相關的活動還是集中於中北部，並且宣導活動頻率與文宣數量也相當的不足。本研究認為要落實數位遊戲分級制度，必須要將此制度視為一種正向觀念(Positive Perspective)的養成，之後才易融入人們的日常生活習慣(Habit)，例如國內多數民眾已具有開車繫安全帶、騎車繫安全帽的良好習慣。因此，政府與民間等相關單位均可以一起推動數位遊戲分級制度，提高全國民眾對於該制度的瞭解。

(六) 獎勵與懲處

依據經濟部工業局(2009)指出，對於違反或不配合落實數位遊戲分級制度的業者，目前僅能進行勸導而無法可罰。有此可見，目前台灣遊戲分級制度多來自業者的自律，間接引出台灣在數位遊戲上規範的不夠健全穩當。再者，承如文化上的差異，民眾與遊戲廠商抗拒配合新法規的可能性會比他國還要高。因此，獎勵與懲處措施對於制度推行的績效將可能成為重要的調節(Moderator)因素。

綜合以上論述，本研究認為台灣要推動數位遊戲分級，可以從社會認同、產業態度、分級機構三個面向進行建議，其包括如下：

(一)社會認同

根據上述分析結果，反映台灣的數位遊戲分級制度尚有許多問題仍待改進。再者，透過探討歐美亞主要的遊戲分級制度得知，各國的分級方式有所異同。本研究建議應學習與模仿各國制度的特色與優點，再考量本國人民的民族特性，進行現有的法規的調整與修訂，以提升社會人民的重視與認同感，將是快速進步的方法之一。例如：學習美國 ESRB 對於評級遊戲的廠商，以動態的方式持續追蹤評級，防止遊戲在開發途中進行不當的畫面修改，最後與實際商品上市的情況不一樣；模仿日本 CERO 為有效避免整個商品開發計劃以及提供協商審查機制的延宕，可以請審查委員跟廠商一同討論遊戲設計的方向，以符合廠商預期的分級結果；參考韓國 GRB 針對遊戲產業實施了延伸責任制，即是當玩家遊玩某些遊戲之後，而產生模仿該遊戲的不良行為，例如殺人或自殺等情況，遊戲廠商必需要承擔相當的賠償責任。因此，該機制可以促進遊戲廠商在設計遊戲時考量其社會感觀並且提升自律性，使得該分級制度易於落實。

(二)產業態度

依照日本 CERO 分級制度所通過的遊戲，跟美國一樣會提升消費群眾對於廠商遊戲的認可與信任，並且作為廠商後續發行海外市場的標準。然而，日本 Fami 通(2007)曾經調查過日本知名的 20 家遊戲機遊戲開發大廠，是否從 CERO 的遊戲分級制度中能得到好處(Benefit)，詳見圖 1。

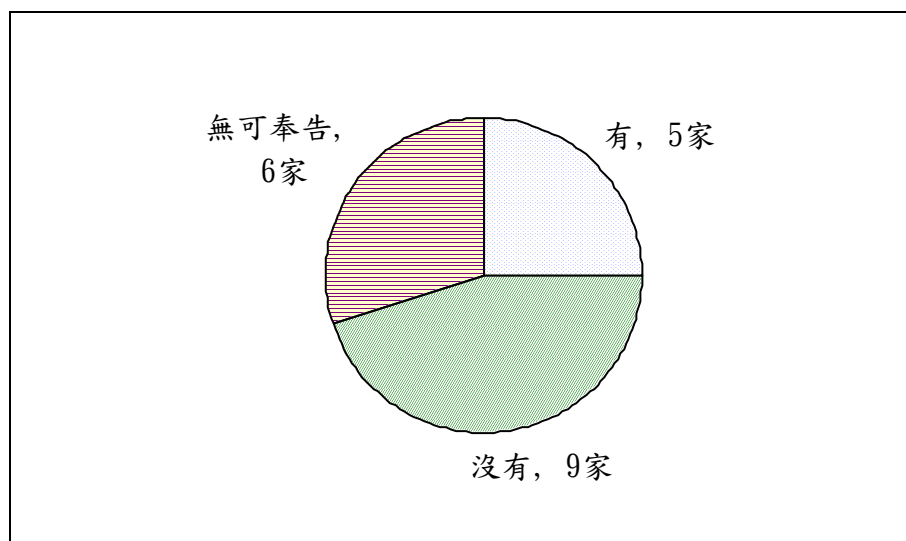


圖 1、廠商導入分級制度有無獲得好處之示意圖

資料來源：Fami 通編著(2007)

由圖 1 我們可以得知，其實日本遊戲產業對於分級制度在遊戲開發的影響，仍然持有保留的態度，部分的廠商直接表明不認為會獲得好處，畢竟一個數位遊戲的音效和畫面，往往會影響到一個遊戲的玩樂品質，以及使用者對於遊戲喜好的好感，甚至於商品銷售量多寡。而認同有好處的廠商，因為認為分級制度會得到消費群眾的認可，所以廠商樂意將遊戲送審接受分級。以台灣而言，曾經在 2010 年 5 月 10 日至 5 月 31 日期間對於全台商場進行遊戲分級標示市調作業，其調查結果顯示目前市場上所流通之遊戲軟體其分級標示率已近 8 成(經濟部工業局，2010)。由此得知，多數的遊戲廠商均已按照法規進行配合實行遊戲分級標示。但值得注意的是，本次調查有特別聲明請各家廠商予以配合，以免違規受罰。因此，廠商是否為自願性(Voluntary)的配合，此議題尚有待觀察。有鑑於遊戲分級固然重要，但是遊戲的內容劇情也應該透明化，廠商應有責任提供消費者明確選擇合法及合適的遊戲商品；相對地，消費者也應該適時的監督這些遊戲廠商，並採取具體的行動(例如：申訴、檢舉、拒絕採購或使用)，以保護應有的權益。

(三)分級機構

有關台灣要推動數位遊戲分級，分級機構採取的活動應包括：(1) 分級機構要先建立合適的分級規範，(2)建立分級制度的審查標準，與(3)建立分級制度的審查流程。本研究進一步說明如下：

第一，分級機構要先建立合適的分級規範。分級機構需決定採用那一種分級方式和標誌表達，並能夠符合法令且讓社會大眾能夠接受且易懂。在上述的研究指出，其實標誌圖案也會做適度的修改。依目前遊戲分級制，採用兩個分級制同步實施，比較能夠落實分級的效果。像 PEGI、CERO 與 ESRB 等分級制度，除了年紀限制分級之外，另外提供了內容情節標誌，讓消費者更容易簡單明瞭。而 ESRB(2008)的年度研究更指出父母需要知道更多詳細的遊戲內容情節，才會決定遊戲的購買。

第二，建立分級制度的審查標準。審查標準必須建立在以倫理道德為中心。但是審查是否過於嚴謹，要端看審查員是否審查公正，需合乎正常法令標準，並避免造成審查員個人之偏頗行為。以日本的 CERO 為例，審查委員可以經由網路上公開徵召，避免黑箱作業，並提供非常標準客觀的審查程序，也容易建立社會大眾的信賴。

第三，建立分級制度的審查流程。遊戲審查的速度是審查流程中最重要議題。建立審查流程，其審查的時間，必須要能夠具有搭配商品上市時間的競爭力。就像專利審查一樣，若是審查時間過慢，可能會對商品的上市或保護有所影響。其實一個好的審查流程若能建立，並且能獲得國家立法的支持，自然而然就會較具有公信力，所以分級機構須著重在審查流程的建立。

五、結論與建議

維護社會正常倫理一直是各國人民所要努力的方向，遊戲分級制度的

實施與推廣確實有其必要性。如果沒有制訂任何相關的因應措施與法規，國民的修養素質是不容易提升的，甚至造成更大的社會治安問題。因此，一個好的遊戲分級制度對社會而言，不僅可以保護各年齡層玩家的心智發展、提升人民的修養素質，與維護社會良好秩序；同時，對於遊戲開發產業，則可以為社會善盡企業社會責任，甚至將這股正面的影響力擴張至其他國家。

目前，台灣民眾對於電腦或電視數位遊戲商品的接受度日益增高，另外掌上型或手機等行動遊戲也愈來愈普及。因此，本研究建議數位遊戲分級制度的教育，應該藉助多方面的力量來共同支援，其包括：(1)政府單位：內政部、經濟部，與國家通訊傳播委員會(NCC)等相關單位也應該做好權責分工，查處不當遊戲內容、對民眾與業者進行宣導，並且對違法的業者進行舉發、吊照與停業，才能夠發揮數位遊戲分級制度的效益，(2)民間單位與業界廠商：在各大經銷數位遊戲的店家或網路等通路，張貼教育海報、宣導影片、舉辦活動，據以提升國人對於國內與國際上遊戲分級標誌的認識，(3)學校：將遊戲分級的觀念視為學校教育的重要課程之一，並且進行媒體識讀教育，據以提升學童對於遊戲分級的辨識能力，與(4)家庭：各國主要的遊戲制度主要係保護未滿 18 歲的兒童與青少年為主，所以家長有義務關心孩童們所選擇的遊戲內容與使用遊戲後的行為。

整體而言，本研究最主要係探討目前國內外數位遊戲的分級制度的推行現況，並且分析國內目前數位遊戲分級制度的問題，進而提出一些可行的建議。因此，在學術方面的貢獻，可以彌補在數位遊戲產業發展研究上的不足，提供後續學者在遊戲分級相關研究的基礎；在產業管理的貢獻，本研究所整理的現況資料、發現的問題，以及建議可以提供實務人員參考之用途。最後，本研究建議未來相關研究人員可以針對網路遊戲(Web Game)，即直接使用全球資訊網(World Wide Web, WWW)進行的網路遊戲(例如，Yahoo 的 Flash 遊戲、Facebook 的開心農場)進行相關的調查研究。由於網際網路本身就是一個較難管控的媒介，尤其是當網路應用程式與技

術成熟發展之後，產出更豐富的 Web Game，可供上網的民眾直接在 WWW 上玩遊戲。W3C 曾於 1997 年提出 Platform for Internet Content Selection (PICS, 2009)，以作為網頁內容分級的規格。然而，後續的實行成效仍有待產官學界的人員進一步的確認與共同努力。

參考文獻

- 巴哈姆特電玩資訊站 (2009)，電玩新聞：任天堂宣布 NDS 系列全世界銷售超過一億台，([Http://gnn.gamer.com.tw/5/35505.html](http://gnn.gamer.com.tw/5/35505.html))。
- 巴哈姆特電玩資訊站 (2009)，電玩新聞：多樣化遊戲內容的最終防線－北美日本與台灣遊戲分級制度面面觀，([Http://gnn.gamer.com.tw/5/35505.html](http://gnn.gamer.com.tw/5/35505.html))。
- 張紹勳 (2000)，《研究方法》，台中：滄海書局。
- 經濟部工業局編著 (2004)，《台灣數位內容產業白皮書》，台北：經濟部工業局。
- 經濟部工業局編著 (2006)，《台灣數位內容產業白皮書》，台北：經濟部工業局。
- 經濟部工業局 (2010)，99 年度數位內容產業推動計畫期中報告，台北：經濟部工業局。
- 傅鏡暉 (2003)，《線上遊戲產業 Happy 書：帶領你深入瞭解 On-Line Game 產業》，台北：遠流出版社。
- 數位內容產業推動服務網 (2009)，([Http://proj3.moeaidb.gov.tw/nmipo/](http://proj3.moeaidb.gov.tw/nmipo/))。
- 數位遊戲服務網 (2010)，([Http://gameservice.org.tw/](http://gameservice.org.tw/))。
- 郭戎晉 (2009)，遊戲軟體分級制度知多少?，數位內容產業週報，第 131 期，([Http://www.digitalcontent.org.tw/e/files/96/0110/960110.htm](http://www.digitalcontent.org.tw/e/files/96/0110/960110.htm))。
- Fami 通編著 (2007)〈年齡制限の秘密〉，《日本 Weekly Fami 通》，第 146 卷，第 30-37 頁。
- BBFC (2009)，([Http://www.bbfc.co.uk/](http://www.bbfc.co.uk/))。
- Cooper, D. R. and Schindler, P. S. (2008). *Business Research Methods*, 10th Edition, McGraw-Hill.
- CESA 調查報告書 (2009)，([Http://report.cesa.or.jp/](http://report.cesa.or.jp/))。

- CERO (2009) , ([Http://www.cero.gr.jp](http://www.cero.gr.jp)) ◦
- ERSB (2009) , ([Http://www.esrb.org/index-js.jsp](http://www.esrb.org/index-js.jsp)) ◦
- ESRB Rating Summaries (2008) ,
([Http://www.esrb.org/about/news/downloads/ESRB_Rating_Summaries_Release_11.12.08.pdf](http://www.esrb.org/about/news/downloads/ESRB_Rating_Summaries_Release_11.12.08.pdf)) ◦
- ESA (2009) , ([Http://www.theesa.com/index.asp](http://www.theesa.com/index.asp)) ◦
- EOCS (2009) , ([Http://www.sofurin.org/](http://www.sofurin.org/)) ◦
- GRB (2009) , ([Http://grb.or.kr/](http://grb.or.kr/)) ◦
- Hofstede, R. B. (1984). *Culture's Consequences*, Sage, London.
- ISFE (2009) ,
([Http://www.isfe.eu/index.php?PHPSESSID=rj7vbpdr499kh9q7jre2kulnd7&alias=about-isfe](http://www.isfe.eu/index.php?PHPSESSID=rj7vbpdr499kh9q7jre2kulnd7&alias=about-isfe)) ◦
- Nachmias, C.F. and Nachmias, D. (1996). *Research Methods in The Social Science*, 5th Edition, Scientific American/St. Martin's College Publishing Group Inc.
- PEGI (2009) , ([Http://www.pegi.info](http://www.pegi.info)) ◦
- Peter D. H. (2007). "Study of parents of children age 3-17 who play video games," ESRB.
- PICS (2009) , ([Http://www.w3c.org/PICS/](http://www.w3c.org/PICS/)) ◦
- Thomas, D. R. (1975). *Understanding Public Policy*. N.J.: Prentice-Hall, In

附錄一、世界主要遊戲分級制度機構與採用國家

分級制度機構	採用國家
ESRB	美國(America)、加拿大(Canada)、伊朗(Iran)
PEGI	澳大利亞(Australia)、比利時(Belgium)、保加利亞(Bulgaria)、塞普勒斯(Cyprus)、捷克(Czech)、丹麥(Denmark)、愛沙尼亞(Estonia)、芬蘭(Finland)、法國(France)、希臘(Greece)、德國(Germany)、匈牙利(Hungary)、冰島(Iceland)、愛爾蘭(Ireland)、以色列(Israel)、義大利(Italy)、拉脫維亞(Latvia)、立陶宛(Lithuania)、盧森堡(Luxembourg)、馬爾他(Malta)、荷蘭(Netherlands)、挪威(Norway)、波蘭(Poland)、葡萄牙(Portugal)、羅馬尼亞(Romania)、俄羅斯(Russia)、斯洛伐克(Slovakia)、斯洛維尼亞(Slovenia)、西班牙(Spain)、瑞典(Sweden)、瑞士(Switzerland)、英國(United Kingdom)、黎巴嫩(Lebanon)
CERO	日本(Japan)
EOCS	日本(Japan)
BBFC	英國(United Kingdom)
GRB	韓國(Korea)
VET	芬蘭(Finland)
USK	德國(Germany)
OFLCA	澳大利亞(Australia)
OFLCNZ	紐西蘭(New Zealand)
DJCTQ	巴西(Brazil)
<p>分級制度機構縮寫與全文對照</p> <p>ESRB - The Entertainment Software Rating Board</p> <p>PEGI - Pan European Game Information</p> <p>CERO - Computer Entertainment Rating Organization</p> <p>EOCS - Ethics Organization of Computer Software</p>	

BBFC - British Board of Film Classification

GRB - Korean Game Rating Board

VET - Valtion elokuvatarkastamo

USK- Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

OFLCA - Office of Film and Literature Classification (Australia)

OFLCNZ - Office of Film and Literature Classification (New Zealand)

DJCTQ - Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação in

Portuguese

The Exploration of the Digital Game Rated among European, American, and Asian Countries

Wei-Hung Hsiao Tsung-Sheng Chang

**Department of Information Management, National Chung
Cheng University**

Abstract

The institution of game rated can affect social and industrial development, but there are many developing countries which still do not establish the game rated. Particularly in the console games were accepted and discussed by people in recent years, such as Wii, PS3, Xbox, NDS, PSP. Although these countries sell digital games, not all of them implement game rated system. The study applying secondary data collection and analysis surveys the digital game rated of developed countries in the world, and explores the current problems of game rated in Taiwan. Furthermore, this research regarding social identity, industry attitude, and game rated organizations, discusses how to promote game rated and provides some advices for these key issues.

Keyword : Digital Content, Game Rated, Console Game, Secondary Data