



優質兒童線上遊戲指標報告

- ✚ 「有些遊戲當中會打來打去或是賭博，孩子會去學」
- ✚ 「線上遊戲再如何分類，仍會著迷，孩子不由自主的會一直玩下去」
- ✚ 「遊戲充滿暴力、不雅的語言及畫面，遊戲玩家素質不齊」

炎炎夏日，孩子暑假瘋線上遊戲！卻令家長憂心忡忡。色情暴力、網路成癮、玩家們喜歡互罵髒話，種種亂象都讓家長擔心孩子會在遊戲中受到不良影響。根據兒童福利聯盟文教基金會（以下簡稱「兒盟」）今年五月的調查¹顯示，高達七成的孩子平常上網最常做的事是玩線上遊戲，可見線上遊戲已成為現代孩子重要的休閒活動。如何在五花八門的線上遊戲中挑選出優良遊戲，是現代孩子與家長必須共同面對的重要課題。

目前雖有《電腦軟體分級辦法》依遊戲內容按年齡分成普、護、輔、限四級，作為避免兒童接觸不當資訊的第一道防線，但仍缺乏正向的內容指標作為遊戲業者代理、研發新遊戲的判准，或成為消費者分辨該遊戲是否有益兒童的依據。有鑑於此，兒盟藉由問卷施測與舉辦焦點座談的方式彙集各界意見，制定了「優質兒童線上遊戲指標」，在問卷調查方面，調查對象鎖定在擁有 12 歲以下孩子的家長，調查方式則採用郵寄問卷與網路問卷的方式施測。網路問卷透過電子郵件、網站、討論區等各種管道傳遞問卷施測的訊息，東森幼幼台、蕃薯藤網站也協助刊登問卷訊息，吸引符合條件之家長上網填答問卷。施測時間為 2010 年 5 月 27 日至 7 月 26 日，共計回收 1,010 份有效問卷；焦點座談則於 2010 年 7 月 1 日舉行，邀集學者、遊戲業者、國小教師、全國家長團體聯盟及社福團體等代表出席座談。

期盼未來遊戲業者在代理與開發遊戲時能參考優質兒童線上遊戲指標，將來台灣的線上遊戲市場能出現更多有益孩子的優質遊戲，不僅讓孩子可開心玩、家長也能放心讓孩子玩。

孩子瘋遊戲，家長憂心

✚ 73%的家長會擔心孩子玩線上遊戲

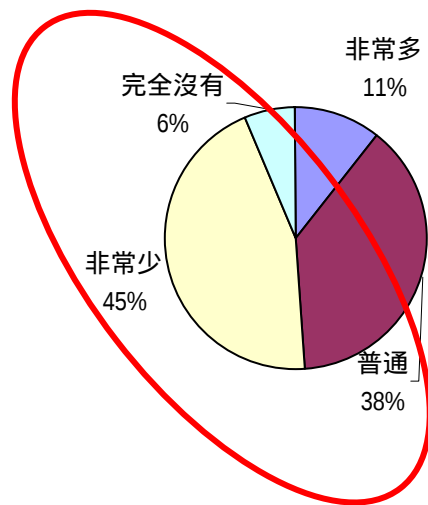
✚ 近九成(89%)家長認為適合兒童的線上遊戲不足

線上遊戲成癮、詐騙、充斥粗話等問題層出不窮，調查指出，有高達七成的家長會擔心孩子玩線上遊戲；而目前市面上的線上遊戲百百款，卻有 89%的家長認為適合孩子玩的遊戲並不足夠。孩子們雖然愛玩，但家長卻很難放心讓孩子玩。業者在思考如何讓遊戲更吸引小朋友的同時，也應同時考量提供優質的線上遊戲內容，使家長能夠安心讓孩子玩。

¹ 兒童福利聯盟，2010，《2010 年台灣兒童網路交友調查報告》。



市面上適合孩子玩的線上遊戲是否足夠



五成四的家長對台灣現行遊戲分級制度感到不滿意

孩子玩線上遊戲，家長為何很擔心呢？除了遊戲內容讓家長有所疑慮，現有遊戲分級制度也讓家長難以放心。有超過半數(54%)的家長對台灣現行遊戲分級制度感到不滿意，可見現有制度還有許多可進步的空間。

有些遊戲雖然在分級上符合規定，但主題屬於打鬥或是賭博類的遊戲，不僅無益兒童的身心發展，甚至可能扭曲孩子的價值觀。在鄰近國家南韓的分級制度²中的普級遊戲，除了規範不得出現有害孩子的不當元素，更進一步要求普級遊戲要具有教育性，或是有助孩子道德與心智發展，他國的積極做法，也可成為我國的參考。

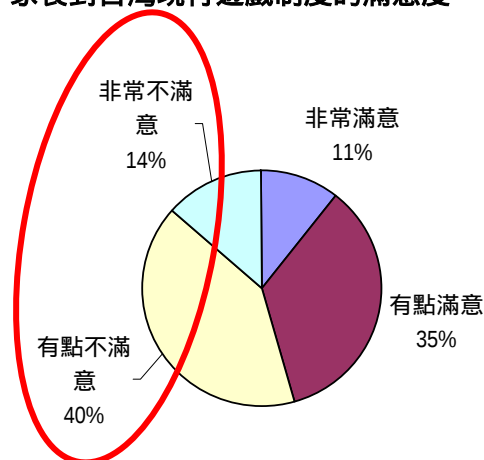
另外，線上遊戲之特色在於可多人共同參與，但玩家們素質良莠不齊，有些慣以粗鄙的言詞溝通，許多家長會擔心孩子在遊戲過程中會受到不良影響；而現在的線上遊戲多缺乏時間管理機制，同樣令父母憂心，年紀較小的孩子很容易因為太專注於遊戲而沉迷，根據教育部今年六月份公佈的調查數據顯示，每 5 個小學學生，就有 1 個屬於網路成癮的高危險群！目前國小四年級至六年級的學生，約有 2 成(20%)的學童未來有可能發展成網路成癮。

上述問題就算是在孩子可玩的普遍級遊戲中也會出現，也難怪家長對市面上的普級遊戲即等同於適合孩子玩的遊戲會感到疑慮。

² Game Rating Board. <http://www.grb.or.kr/english/ratingguide.html>



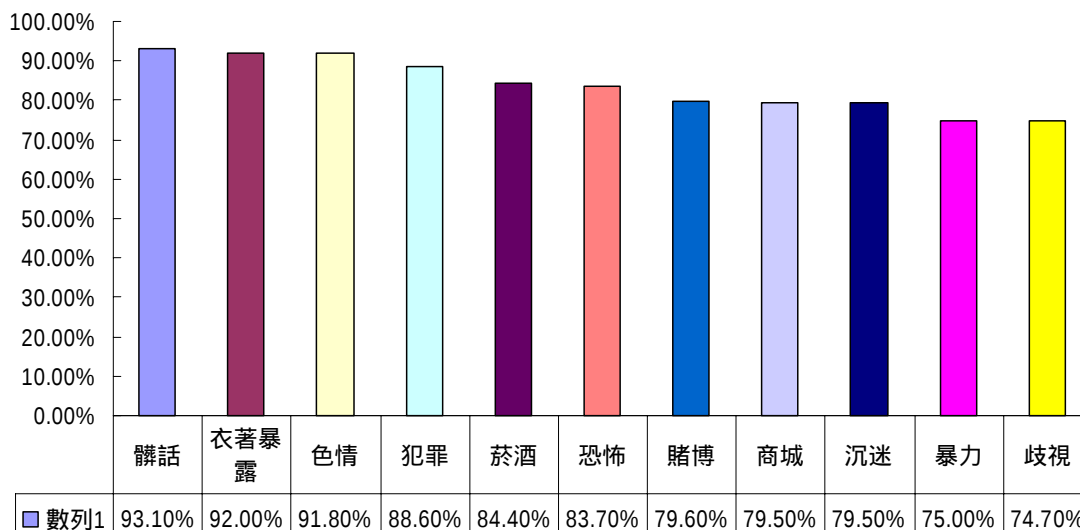
家長對台灣現行遊戲制度的滿意度



兒童線上遊戲最不應出現的元素－粗話、色情與犯罪內容

進一步探究，家長認為適合孩子的線上遊戲不應出現哪些元素，包括髒話、角色穿著暴露、色情、涉及犯罪情節、無時間管理功能等，都有相當高比例的家長認為不應出現在兒童線上遊戲中。值得注意的是，在現行我國的分級制度中，普級遊戲亦可包括賭博性質的遊戲，然近八成的家長認為，兒童線上遊戲不宜出現含有賭博性質的內容。

適合兒童的線上遊戲不應有哪些內容



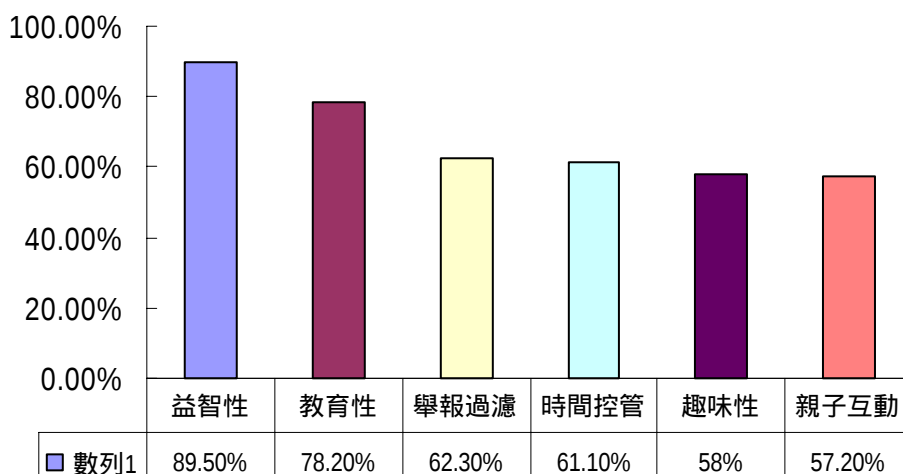
優質兒童線上遊戲最應具備－益智、教育、資訊過濾與管理

再深入了解家長們認為適合孩子的線上遊戲，應具備哪些元素？家長覺得益智性、教育性為兒童線上遊戲應宜具備的首要元素。許多家長認為，適合孩子玩的遊戲不僅應滿足娛樂的需求，能夠讓孩子在智識上有所收穫才是好遊戲。除了



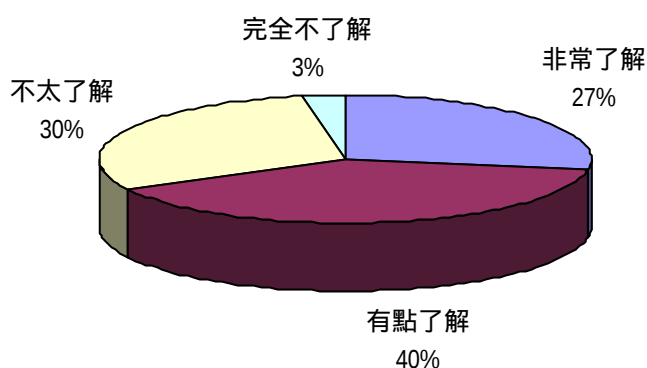
希望孩子能夠玩得聰明，也有許多家長認為能過濾粗話等不當資訊、控制遊戲時間，讓孩子玩得安全及玩得健康也是很重要的；若線上遊戲能具備不良資訊舉報或過濾的功能，以及設有幫助孩子控管時間的機制，會讓家長覺得這是較適合孩子玩的線上遊戲。此外，也有超過半數(57%)的家長贊成，適合孩子玩的線上遊戲，應具備親子互動機制，讓家長也能一同參與孩子的線上世界。

適合兒童的線上遊戲應具備哪些內容



僅兩成七家長非常了解孩子玩的線上遊戲

家長是否了解孩子玩的線上遊戲



現代家長可能因為工作繁忙等因素，較無時間深入了解孩子在玩的線上遊戲內容。調查顯示，孩子有玩線上遊戲的家長中，僅有兩成七非常了解孩子在玩的線上遊戲。這也更顯示出可靠、明瞭的指標，供家長參考遊戲是否適合自己孩子的重要性。



優質兒童線上遊戲指標

除了瞭解家長們的想法，兒盟也邀集各界代表，彙整了家長、老師、民間團體、遊戲業者的意見，將優質兒童線上遊戲指標整理如下，認為好的遊戲要具備「益智性」、「資訊過濾與管理」、「時間控管」、「親子互動」及「完善管理」等特質，以讓孩子能夠玩得聰明、玩得安心、玩得健康、親子能夠玩在一起並享受完善管理：

✚ 玩得聰明—「益智性」³

「益智性」是家長們認為優質兒童線上遊戲的首要條件，有 89%的家長認為，適合兒童的上遊戲應具備此項特質。益智性的線上遊戲並不侷限在學科方面的學習，在遊戲中能夠讓孩子在人我關係、邏輯分析能力、智識及創意上有所認識，可由以下五個面向評估：

1. **人格與社會發展**：遊戲內容能有益孩子認識自己、了解自己的感受；或孩子可得到與其他玩家團隊合作的機會。
2. **溝通、語言能力**：有助孩子了解如何與他人互動，如在有些遊戲中，若輸入不當詞彙時，會出現不適當語言的警示，能藉此提醒孩子在遊戲中對其他玩家應保持尊重的網路互動語言。
3. **解決問題、分析或計算能力**：讓孩子在遊戲中可嘗試獨力解決問題、獨立思考或分析判斷。
4. **認識世界**：在遊戲內容中能增加孩子對歷史、文化、地理、天文等方面的認識。
5. **藝術創造力**：遊戲內容能激發孩子的想像力及創造力等。

✚ 玩得安心—「資訊過濾與管理」

線上遊戲的特色在於可和多人進行互動交流，但網路的匿名性讓人們容易在遊戲中用不雅的詞語對話，將近兩成(18%)的孩子表示⁴，曾有在網路上被陌生人罵髒話的經驗；即使其他角色不會主動用言語攻擊孩子，但有些玩家會透過遊戲中的廣播系統用髒話「洗頻」⁵，讓不當詞語就像跑馬燈似地圍繞在四周，對孩子有相當不良的影響；本次調查顯示有高達 93%的家長表示，適合兒童的線上遊戲裡面不應出現粗話。為減少孩子暴露在不雅字眼環境的機率，透過詞語過濾系統、內建快捷語言、友善的舉報系統等方式，盼能減少遊戲玩家對話間出現不當用字的情形，以降低兒童接觸不當資訊的機會。

³ 「益智性」並不同於「教育性」，嚴謹的教育學習仍須以學習理論為基礎，並經過實驗教學前後測分析，此處益智性只能算是提供機會讓孩子認識、了解。

⁴ 兒童福利聯盟，2010，《2010 年台灣兒童網路交友調查報告》。

⁵ 用字彙或符號佔據遊戲中的對話頻道。



過濾系統：設計詞語過濾程式，攔截玩家對話出現的不當或不雅語言，並定期更新不當用詞。

快捷語言系統：設置角色對話選項，讓玩家之間的溝通將只能透過遊戲預設快捷語言進行。

舉報系統：當玩家散布粗話或不當資訊時，其他玩家可向遊戲服務人員舉報，該舉報系統的設計應簡單、明確、好用，例如：設置在明顯的遊戲專區，當玩家在遊戲中接收到不當資訊時能直接舉報。

玩得健康—「時間控管」

半數的孩子反映，曾因上網時間太長而被大人罵

根據兒盟的調查⁶顯示，半數(50%)平時會上網的孩子反應，上網最困擾的事是因「時間太長而被大人罵」；也有 16%的孩子會因玩線上遊戲玩到沒時間寫功課，顯示許多孩子欠缺時間管理的自制能力。因此若能在遊戲中，設置時間管理機制，就能防止兒童上網時間過長危害健康；而疲勞度系統的設立也能預防孩子網路成癮。

健康遊戲時間

具體作法包括：遊戲僅在兒童適合上網的時間段開放，其餘時間(如深夜時段)禁止孩子登錄，或是不宜超過孩子適當的就寢時間(如：晚上 11 點)；當超過健康遊戲時間即強制孩子登出遊戲。除禁止之外，建議遊戲公司也能針對遵守健康遊戲時間的玩家給予獎勵，例如：可對遵守健康遊戲時間的小玩家給予額外的寶物或增加經驗值等方式等獎勵機制，讓孩子培養自我時間管理的能力。

疲勞度系統

孩子在遊戲中專注於破關、升等，往往不會察覺到自己的身體已經相當疲倦了，藉由遊戲機制來提醒孩子該休息，也是優質兒童遊戲的重要條件。當孩子遊戲時間超過不健康的時數時，連線速度會變慢、攻擊力或掉寶率等會下降；或是針對兒童設計防沉迷伺服器也是可考量的做法；另外，為避免小玩家申請不同帳號重覆登錄，業者也可考量設計同一個 IP 禁止兩個帳號登入等措施，以防止較無時間管理能力的孩子重複登入。

玩在一起—「親子互動」

優質兒童線上遊戲也可規劃增進親子互動的機制，鼓勵家長了解孩子在玩的遊戲內容，以及孩子在遊戲中的狀況：

⁶ 兒童福利聯盟，2010，《2010 年台灣兒童網路交友調查報告》。



回饋家長機制

遊戲主動回報家長孩子的遊戲狀態相當重要，例如在時間控管上設置回報家長的功能，當孩子於不健康的時段登入遊戲、或是孩子玩遊戲超過健康遊戲時數時，系統可藉由發 e-mail 或手機簡訊等方式讓家長知悉，讓家長與孩子溝通、協議適當的遊戲時間，以幫助家長教育孩子學習自我管理。此外，也可應用在當孩子在遊戲中污辱其他玩家，或出現不雅字眼次數過多時，適時反應給家長，讓家長可以跟孩子溝通，在虛擬世界中與人互動，亦要維持應有的禮貌與尊重。

獎勵親子共玩

在今年初的調查中，有許多孩子寫下他們的心聲：「希望爸爸媽媽能和我一起線上遊戲」；焦點座談會的家長代表亦反應，其實也有不少父母願意和孩子們一起共遊線上遊戲，但現在的遊戲活動，卻較少設置親子互動機制。遊戲業者可思考在遊戲中設置鼓勵親子共玩的機制或活動，例如可對邀請家長一同參與遊戲的小玩家給予獎勵或寶物等，讓遊戲有機會成為親子的共同話題。

完善管理

* 「遊戲秩序管理」

線上遊戲屬於開放平台，參與遊戲的玩家形形色色，也包括居心不良想要騙寶、盜寶或故意欺負其他玩家的人。為創造優質兒童線上遊戲環境，遊戲的監督、管理機制非常重要，兒童線上遊戲宜強化遊戲秩序管理者(如客服人員)的角色，監看遊戲內容與對話，以更新詞語過濾系統，且遊戲管理者應更積極解決使用者回報的問題，並且具備回應問題的能力、速度與品質。

* 「遊戲金錢管理」

現在有許多線上遊戲雖標榜免費，但在遊戲中卻設置了許多機制吸引玩家消費，遊戲業者固然有其經營成本須賺取利潤的考量，但也不宜因孩子年幼較無金錢管理概念，而以遊戲機制不斷吸引孩子花大錢消費。例如有的遊戲設計了「扭蛋」機制，有孩子為了想獲得稀有的寶物，就不斷花錢消費，花掉數千甚至上萬元，此種現象讓人憂心。適合孩子的遊戲，也應在金錢控管上有所考量，如可採固定收月費的制度，將遊戲費用控制在合理的範圍。

兒童最夯線上遊戲—「優質」還是「憂質」？

根據過往的調查，我們選出七款目前孩子最熱門的普級線上遊戲包括：摩爾莊園、賽爾號、楓之谷、跑跑卡丁車、爆爆王、唯舞獨尊以及艾爾之光。並由「時間控管」、「資訊過濾與管理」、「益智性」、「親子互動家長陪同」及「完善管理」五個面向，請學者評分這些遊戲的「優良指數」，若具備該指標細項中其中一項即



獲得一顆星。獲得三顆星的遊戲，共有三款－摩爾莊園、賽爾號及楓之谷。

從下表可見，目前的遊戲明顯缺乏「時間控管」、「親子陪同」、「完善管理」等機制。業者在吸引孩子投入線上遊戲的同時，也應加強遊戲時間控管的機制，讓孩子不成癮，才能讓他們玩得開心又健康；此外，缺乏正向的「親子互動」，導致家長與孩子之間關係緊張，業者應思考促進家長參與的可能性；而現有的遊戲秩序管理，業者多採用被動的網頁回報方式，遊戲應可強化 GM(Game Manager)的功能，以增加秩序維護的積極性，並且注意避免孩子投入過多金錢。這項檢視也顯示要打造出五星級的兒童線上遊戲，還有許多可努力的空間。

兒童熱門線上遊戲優良指數

	時間 控管	資訊過濾 與管理	益智性	親子互動 家長陪同	完善管理	備註
摩爾莊園 (角色扮演/ 益智類遊戲)						1. 此款遊戲雖有遊戲時間限制，但最晚開放時間到 24:00，對孩子來說仍太晚 2. 時間限制僅於周四到周日，週五、週六遊戲時間 24 小時開放 3. 遊戲本身無舉報機制，但遊戲官方網站有
塞爾號 (角色扮演/ 益智類遊戲)						同上
楓之谷 (角色扮演/ 打怪類遊戲)						1. 遊戲本身無舉報機制，但遊戲官網有 2. 有設置 GM，但玩家反應較缺乏積極性 3. 此款遊戲的「扭蛋」機制，易讓孩子因希望獲得新奇道具而在金錢管理上失去控制
跑跑卡丁車 (賽車競速 類遊戲)						遊戲本身無舉報機制，但遊戲官網有
爆爆王 (炸彈格鬥 類遊戲)						同上
唯舞獨尊 (音樂節奏 類遊戲)						1. 遊戲本身無舉報機制，但遊戲官網有 2. 資訊過濾系統僅限中文，不含英文
艾爾之光 (角色扮演/ 打怪類遊戲)						有設置 GM，但玩家反應較缺乏積極性



呼籲

1. **遊戲業者**：將優良指標交由業者自律規範，遊戲業者近期將組成自律聯盟委員會，進行優質兒童線上遊戲評選與監督業務，期許遊戲業者盡快推薦出適合兒童的優良遊戲。
2. **公部門**：
 - (1) 可參考教育部推廣優質兒童圖書的方式
(<http://www.openbook.moe.edu.tw/books.php>)，由教育部推薦優質線上遊戲。
 - (2) 對國內研發優質兒童線上遊戲業者予以獎勵機制。
3. **學校**：由於多數家長對於學校的信任程度較高，可考量在學校資訊教育課程或是由電算中心推廣「優質線上遊戲指標」及推薦評選優良的遊戲。
4. **民間團體**：
 - (1) 民間團體亦可成為監督的力量，並規劃設置推薦優質遊戲的平台。
 - (2) 「台灣網站分級推廣基金會」將設置線上遊戲通報、舉發單一窗口網站(<http://www.win.org.tw>)，未來也考慮規劃設置推薦優質遊戲的專區。