

推動國家級兒少友善遊戲政策研究計畫

第一場焦點座談會議程

會議時間：114年3月11日(星期二)上午10時

會議地點：本校行政大樓5樓504會議室

<https://meet.google.com/bed-qsuw-djx>

壹、主持人說明：

- 一、本案係由教育部國民及學前教育署委託本研究團隊(國立臺北教育大學)辦理，希冀藉由盤點兒少遊戲權相關政策、法規及執行之現況、需求與困境，配合蒐集兒少遊戲政策目標及執行方法之建議，進而研提適合我國實際需求之國家級兒少遊戲友善政策目標及行動策略。
- 二、本研究團隊業逐步完成全國各分區、各學習階段幼兒及學生之訪談，以了解其實際遊戲經驗與需求。

貳、座談事項：

案由：有關兒少友善遊戲政策訴求與觀點，提請討論。

說明：

- 一、為進一步將遊戲需求聚焦於遊戲政策上，蒐集更多兒少遊戲政策之訴求與觀點，爰邀請有關部會代表、各地方政府代表、教師代表、家長代表、兒少代表及相關團體代表與會討論，藉此作為後續研擬政策建議之基礎。
- 二、於我國落實兒童權利公約第二次國家報告國際審查結論性意見之行動回應表中，有關遊戲事項之行動與辦理情形，彙整如附件。

肆、臨時動議

伍、散會

落實兒童權利公約第二次國家報告國際審查結論性意見 之行動回應表(有關遊戲議題彙整)

資料彙整自：

1. 「落實兒童權利公約第二次國家報告國際審查結論性意見之行動回應表」定稿
2. 「落實兒童權利公約第二次國家報告國際審查結論性意見之行動回應表」至 113 年 5 月辦理情形

[第 9 點]	
政府已編列大量預算用於社會保護、友善兒少司法、兒少優質輔導服務、與保護兒少免受暴力及有害做法侵害。委員會建議政府遵循聯合國兒童權利委員會第 19 號一般性意見，且持續增加各類攸關兒少權益的預算支出，並評估是類支出對兒少當中最弱勢群體的影響。	
司法院	<p>●行動</p> <p>持續增加司法院暨所屬機關兒少相關預算之編列，辦理培訓課程、召開強化兒少司法程序權益相關會議、優化法院法庭之硬體(例如增加兒童詢問室、遊戲室等友善兒少出庭之合宜空間)。</p>
議題面向	遊戲空間

[第 10 點]	
委員會欣見政府努力宣導《CRC》，特別是透過《CRC 教育訓練及成效評核實施計畫》。然而，委員會關切：這些提高意識的活動並未有效協調，尤其是政府官員、從事兒少相關工作的專業人員、媒體、父母（監護人）及兒少本身，仍然對《CRC》認識不足。委員會建議政府與公民團體及媒體合作，並在兒少參與下，進一步加強其意識培訓方案。	
[第 19 點]	
委員會認可政府為實施最佳利益原則提供指導及案例研究所做的努力。委員會建議政府檢視所有相關的資訊及訓練，以確保其符合聯合國兒童權利委員會第 14 號一般性意見中有關第 3 條第 1 項的全面性指導。	
教育部	<p>●背景/問題分析</p> <p>自 2019 年即起請各縣市家庭教育中心藉由親職教育推動符應 CRC 之重要概念，包括父母共同責任、尊重父母指導與兒少發展、維護兒少健康(含休息、休閒與遊戲)及兒少家內表意權等。</p>
議題面向	遊戲意識推廣

[第 29 點]	
委員會欣見政府在《2022-2024 年國家人權行動計畫》中承諾在數位環境下保護人權，包括兒少權利。委員會亦欣見政府提出《媒體素養教育白皮書》以及對偏鄉學校數位優先原則的承諾。委員會建議政府在實施有關數位人權的計畫時：	
<ol style="list-style-type: none"> (1) 將聯合國兒童權利委員會第 25 號一般性意見關於數位環境中的兒少權利納入考量；及 (2) 促進有效的兒少參與以符合《CRC》第 12 條。 	

●背景/問題分析

- 一、依據聯合國兒童權利委員會第 25 號一般性意見，關於數位環境中的兒少「文化、休閒和遊戲權利」，應保障兒少有使用遊戲、發表意見之權利等。
- 二、另《CRC》第 12 條意旨闡明，締約國應確保有形成其自己意見能力之兒童有權就影響其本身之所有事物自由表示其意見，並特別給予兒童在對自己有影響之司法及行政程序中，能夠依照國家法律之程序規定，由其本人直接或透過代表或適當之組織，表達意見之機會。
- 三、數位發展部依據《兒少法》授權訂定《遊戲軟體分級管理辦法》，發行或代理遊戲軟體之人除應依《遊戲軟體分級管理辦法》標示分級資訊外，亦應將分級資訊登錄於數位發展部數位產業署設立之數位娛樂軟體分級查詢網：
<http://www.gamerating.org.tw/index.php>，以供民眾查詢各遊戲之分級級別。
- 四、數位發展部數位產業署透過數位遊戲產業自律推動委員會，持續輔導業者自律並督促業者遵循遊戲軟體分級相關規範，以避免兒少接觸不適齡內容，保護其接觸媒體相關資訊之視聽權益保護。
- 五、綜上，數位發展部將透過現有機制並結合跨部會力量，輔導業者自律及宣導正確觀念，確保兒童遊戲及表達意見之權利。
- 六、針對《CRC》第 32 條闡明，應促進針對兒少、父母和照顧者、公眾和決策者的教育方案，以提高其對兒少與數位產品和服務相關機會及風險之權利知識，其中包含兒少如何從數位產品和服務中受益及如何培養他們的數位素養和技能等。
- 七、數位發展部重視數位民主韌性之建構，因此透過國際合作方式，與理念相近之民主世界夥伴共同建構數位民主韌性，包括透過數位教育合作，建構社會因應數位資訊識別之能力。

●行動

- 一、善用跨部會溝通機制，結合團體組織力量。
- 二、輔導業界落實自律與他律機制。
- 三、辦理正確使用網路連線遊戲觀念宣導活動。
- 四、針對兒少辦理網路連線遊戲政策表意活動。

●關鍵績效指標

- 三、每年度亦結合校園宣導辦理兒少遊戲行為調查研究，向高中小學校發送兒少網路暨連線遊戲使用習慣調查問卷，並將調查結果提供相關學校單位參考。
- 四、每年度辦理兒少對於遊戲政策表意之活動，傾聽兒少對於現行遊戲法令規範及政策之想法，並衡量其觀點，考慮運用於遊戲兒少保護之決策中，作為遊戲政策兒少表意回饋報告。

●關鍵績效指標辦理情形

- 三、本部每年度辦理兒少遊戲行為調查問卷，113 年度已於 5 月底前向全台高中小學校發送問卷，預計 8 月底完成問卷回收，並於本年度 12 月完成分析問卷調

	查結果，後續將調查結果提供相關學校單位參考。 四、每年度辦理兒少對於遊戲政策表意之活動，傾聽兒少對於現行遊戲法令規範及政策之想法，本(113)年度預計於 8 月辦理，招募 25 位全國高中職學生參與。
議題面向	遊戲安全(遊戲分級) 遊戲狀況調查 遊戲政策參與及表意

[第 33 點] 政府已開始處理性暴力各方面的立法及實際行動，包含數位環境。然而，委員會關心學校與安置機構兒少性虐待案件增加。委員會建議政府為執行《兒童及少年性剝削防制條例》發展處理數位環境性暴力的機制，並投入人力與預算資源，以保護兒少權益。	
數位發展部	●背景/問題分析 數位部產業署為推動友善健康之網路連線遊戲娛樂環境。除輔導並要求產業自律之外，亦向民眾(兒少)宣導正確遊戲觀念及法制新知，併同宣導兒少性剝削防制、性別平等及防治數位/網路性暴力等議題。
議題面向	遊戲意識推廣

[第 45(7)點] 委員會欣見政府對於《2022-2024 年國家人權行動計畫》的承諾，確保身心障礙者（包括兒少）的平等及不歧視。委員會建議行動計畫的執行能與 CRPD 第二次國家報告國際審查的建議，以及聯合國兒童權利委員會第 9 號一般性意見（2007）身心障礙兒少的權利一致。政府應採取所有必要的適當措施，包括： （7）促進身心障礙兒少獲得有意義的遊戲、休閒及娛樂的機會，並發展適合各種能力兒少的遊戲場。	
衛生福利部	●背景/問題分析 一、《兒少法》第 24 條第 1 項明訂「文化、教育、體育主管機關應鼓勵、輔導民間或自行辦理兒童及少年適當之休閒、娛樂及文化活動，提供合適之活動空間，並保障兒童及少年有平等參與活動之權利」。又依「兒童遊戲場設施安全管理規範」第 16 點規定，自 2021 年 8 月 10 日起設置之兒童遊戲場設施，得由各該場域之兒童遊戲場設施主管機關，就其規劃與設計諮詢兒童、家長、身心障礙、兒童發展相關專家及社區人士意見，以符合實際需求。截至 2022 年 6 月 30 日兒童遊戲場提供身心障礙兒童使用之遊戲設施場數，計有 620 場。2022 年 12 月已完成「兒童共融遊戲場設計參考手冊」，提供地方政府公園附設兒童遊戲場，在規劃設計時參考運用。 ●行動 一、辦理「兒童共融遊戲場設計參考手冊」教育訓練，並邀請各場域主管機關及地方政府參訓，鼓勵各場域主管機關共同推廣設置兒童共融遊戲場。 二、各場域主管機關自辦或派員參加保障身心障礙兒童遊戲權相關研習，以提升公

	<p>部門各場域主管機關及兒童遊戲場設施管理單位之權利意識。</p> <p>三、各場域主管機關督導所屬公設兒童遊戲場逐步增設可提供身心障礙兒童使用之遊具。</p> <p>●關鍵績效指標</p> <p>一、辦理「兒童共融遊戲場設計參考手冊」教育訓練，預計辦理 8 場次，受益人數達 800 人。</p> <p>二、每年公部門各場域附設兒童遊戲場參加研習家數占兒童遊戲場總家數 10%。</p> <p>三、各場域主管機關所轄公設兒童遊戲場，可提供身心障礙兒童使用之遊戲場總數逐年增加。</p> <p>●關鍵績效指標辦理情形</p> <p>一、2023 年共辦理 4 場次「兒童共融遊戲場設計參考手冊」教育訓練，受益人數共計 330 人；2024 年 8 月至 9 月間已規劃辦理 4 場次教育訓練。</p> <p>二、2023 年自行及補助辦理 9 場保障身心障礙兒童遊戲權相關研習，公部門共計 1,217 家參加研習，占兒童遊戲場總家數 16%。已達成關鍵績效指標。</p> <p>三、各場域主管機關所轄公設兒童遊戲場，可提供身心障礙兒童使用之遊戲場總數，2022 年計 680 家、2023 年計 863 家，逐年增加。已達成關鍵績效指標，且依其性質為例行性業務推動。</p>
議題面向	遊戲設施、遊戲安全

<p>[第 45(8)點]</p> <p>委員會欣見政府對於《2022-2024 年國家人權行動計畫》的承諾，確保身心障礙者（包括兒少）的平等及不歧視。委員會建議行動計畫的執行能與 CRPD 第二次國家報告國際審查的建議，以及聯合國兒童權利委員會第 9 號一般性意見（2007）身心障礙兒少的權利一致。政府應採取所有必要的適當措施，包括：</p> <p>（7）在執行協助身心障礙兒少的措施時，發展符合《CRC》第 12 條及《CRPD》第 7 條規定的適當做法，讓身心障礙兒少的聲音能被聽見。</p>	
內政部	<p>●行動</p> <p>持續聘請身心障礙團體代表、專家及學者等擔任考評委員，至公園現地查核，督導各地方政府辦理各項公園無障礙設施改善及兒童遊戲場備設置與備查，並召開會議針對各地方政府政策方向作為進行考評，於規劃或擬定下期計畫(2024 年-2025 年)檢討評估聘請身心障礙兒少或相關領域委員。</p> <p>●關鍵績效指標</p> <p>每 2 年為 1 期辦理「都市公園綠地無障礙環境督導計畫」，於規劃或擬定下期計畫(2024 年 2025 年)檢討評估聘請身心障礙兒少或相關領域委員；每期至各直轄市、縣（市）抽查 3 座公園現地查核；每期辦理 1 次政策考評會議並公布考評結果。</p> <p>●關鍵績效指標辦理情形</p>

	本計畫已納入身心障礙兒少福利團體委員，並將提供身心障礙兒少可使用之公園無障礙遊具納入督導計畫評分項目，以鼓勵地方政府設置相關遊戲設施，增進各族群兒少遊戲權益；113 年預計於 6 月至 8 月辦理現地查核，10 月辦理政策考評會議。
議題面向	遊戲設施

[第 58 點]	
<p>委員會對於兒少缺乏休息、遊戲及休閒活動的時間仍然深感關切，這是由於兒少長時間在學校及課後教育中度過。委員會建議：</p> <p>(1) 上學時間的規定應強制執行並受監督；</p> <p>(2) 政府應考慮針對所謂的「補習班」，規範其上課時間與教學方法；及</p> <p>(3) 持續努力告知父母（監護人），當休息與遊戲的時間有限時，會對孩子的發育及健康產生負面影響。</p>	
教育部	<p>●背景/問題分析</p> <p>八、教育部自 2019 年即請各縣市家庭教育中心每年於親職教育課程中，讓家長瞭解休息、遊戲、休閒對子女身心發展的重要性，並於 2021 年製作「美好的生活從睡覺開始-正視睡眠的重要性」、「正視玩樂的重要性」等親職教育影片上傳 YouTube 向家長宣導相關理念。</p> <p>六、將「子女不同年齡階段之發展特徵與教養需求」(包括瞭解休息、遊戲、休閒對子女身心發展的重要性)及「數位時代的親職角色」納入教育部補助地方政府推展家庭教育實施計畫親職教育推動之重點議題。</p> <p>●行動</p> <p>六、將「子女不同年齡階段之發展特徵與教養需求」(包括瞭解休息、遊戲、休閒對子女身心發展的重要性)及「數位時代的親職角色」納入教育部補助地方政府推展家庭教育實施計畫親職教育推動之重點議題。</p> <p>●關鍵績效指標</p> <p>每年辦理 120 場次以上。</p> <p>●關鍵績效指標辦理情形</p> <p>教育部已將「瞭解子女不同年齡階段之發展特徵與教養需求」納為「113 年度補助各直轄市、縣(市)政府推展家庭教育實施計畫」中親職教育計畫之重點議題，尤應向家長宣導「休息、遊戲、休閒」對子女身心發展的重要性，睡眠、遊戲及休閒時間不足，將對兒少的學習、發展及身心障礙均有不良影響，截至 2024 年 5 月底止，各直轄市、縣(市)家庭教育中心總計辦理 89 場次。</p>
議題面向	遊戲意識推廣

[第 59 點]

為確保兒少享有遊戲與休閒的權利，且能安全地進行，委員會建議引進立法，要求中央及地方政府確保兒少遊戲與休閒的權利得到解決，並在城鄉發展政策及規劃過程中徵求兒少意見。

內政部

●背景/問題分析

三、都市計畫之規劃檢討內容涉及層面繁雜，從經濟、交通、人口成長預估、住商工各種土地使用計畫、古蹟保存、道路運輸系統、上下水道、公共設施用地配置、實施進度及經費、土地使用分區管制等各方面，且規劃、審議、核定發布之辦理作業，須花費較長時間。如何在都市計畫規劃過程中，加入兒童少年對於遊戲與休閒意見，以及參與規劃之機制，未來將邀請各地方政府予以檢視研議。

五、為確保兒少享有遊戲與休閒的權利，且能安全進行，依據衛生福利部《兒童遊戲場安全管理規範》，兒童遊戲場完工後應經過國家標準 CNS12642、CNS12643 檢驗通過，並經管理單位報主管之地方政府備查後方可開放使用。

●行動

一、加強都市計畫規劃之兒童少年參與機制。

二、召開控管會議督導地方政府完成尚未備查之兒童遊戲場檢驗備查，未備查者不可開放使用。

●關鍵績效指標

一、與各地方政府協調訂定都市計畫通盤檢討規劃階段兒童少年參與機制之行政指導規定。

二、完成兒童遊戲場備查率 100%。

●關鍵績效指標辦理情形

一、都市計畫部分：

(一)為利各地方政府辦理都市計畫通盤檢討時，加強都市計畫規劃草案過程之民眾參與，刻正辦理「都市計畫定期通盤檢討辦法」有關公告徵求意見期間舉辦座談會之修正事宜。

(二)俟該規定修法作業完成，將再針對都市計畫草案規劃階段之座談會、公共設施用地機關協調會等行政程序中，研議兒童少年參與機制之行政指導規定。

(三)上開辦法修正作業，業已召開草案研商會議，刻正整理法規條文，將續辦法規審查事宜。

二、截至 113 年 4 月底止，地方政府之公園兒童遊戲場備查率為 98.2%，未備查之遊戲場皆要求地方政府封閉不可開放使用，並依行政院核定之「兒童遊戲場環境設施改善計畫」，協助地方政府進行改善。

議題面向

遊戲安全、遊戲政策參與