



網路安全教育資訊報告-不當網路內容的防範

網路上的不當內容雖然不會危害手機裝置本身，卻可能對手機使用者的心造成莫大的傷害，尤其是對青少年可能造成的不當影響，更是成年人應該重視並採取行動防範的。許多國家都已經有積極防範網路不當內容的作為，一般公認的不當內容包括色情、暴力、歧視、鼓吹仇恨的各種文字、圖片、影音、遊戲等等。在法律上，散播不當內容是有罪的，除此之外，主流的網路與內容傳播平台業者為了自身商譽和市占率，也多配合政策和法律，訂定相關的規範來為內容把關，然而仍然有不少不肖業者以不當內容做為吸引眼球的工具，因此一般大眾仍然是有管道接觸這些不當內容。因此，如何讓師生和家長知道這些不當內容對人的危害以及如何過濾這些不當內容，是值得宣導的教育議題。同時官方機構和傳播平台也應該建置相關網頁接受檢舉，將不當內容下架或針對散布者進行開罰。

除此之外，判斷某一內容是否不當還跟閱聽者的年齡有關，例如一些關於血腥或煽情的內容對成人來說可能並無不當，但對兒童來說卻是劇毒，因此即使是合法散布的內容，也應有年齡上的分級。

生產者的自律：主動配合內容分級

針對傳播的內容，各國都有自訂的內容分級，台灣《遊戲軟體分級管理辦法》中規定，所有遊戲軟體必須在包裝標示如圖 1 所示的分級標示，而且標示的位置和最小尺寸都有規定，影視內容方面的規定和分級也類似此辦法所規定的。是以合法的內容經由合法的平台傳播的話，都必須符合如圖的分級與標示。



圖 1、台灣的遊戲軟體分級標示

現今網路時代各類軟體、遊戲、影視內容經常是跨國發布，但由於各地的文化與民情不同，年齡分級的標準也不一樣。如圖 2 所示，在台灣會被分級為「禁止青少年遊玩」的內容在北美國家可能被分級為「不建議但不禁止」。如果所有





跨國發布的內容都要分別地向各國的主管機關申報分級，對相關人員而言，實為麻煩且實際上難以遵循的規定，因此來自世界各地的評級機構就一起建立了「國際年齡分級聯盟（International Age Rating Coalition, IARC）」（見圖 2），允許各國的內容生產者要跨國發布內容的時候，只要填寫聯盟的問卷，就由聯盟自動發出該內容在各國應當的年齡分級標章，而聯盟內的各國評級機構也都接受這個評級結果。很自然地，IARC 的制度也變成了各個傳播平台內規的一部分，尤其是手機的軟體市集，任何 app 要新上架的時候，都被強制要填寫聯盟問卷、取得分級標章，當然前提仍然是內容的生產者必須「誠實地」填寫問卷。

參考資料：遊戲軟體分級管理辦法

<https://zh.wikipedia.org/wiki/遊戲軟體分級管理辦法>

國際年齡分級聯盟

<https://zh.wikipedia.org/wiki/國際年齡分級聯盟>

標籤：

- **白色** 針對於年輕受眾/任何年齡受眾均可遊玩/可豁免/免除分級/不適用分級。
- **黃色** 建議監護人陪同指導。
- **紫色** 不建議年輕受眾遊玩（但不限制）。
- **紅色** 限制青少年受眾遊玩（成年人除外）。
- **黑色** 僅限成年人遊玩/封禁。

國家/分級系統	0/1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	其他	備註
澳大利亞 (澳洲分級委員會)	G														M	R18+					RC	The restricted categories are MA15+ and R18+; the latter was introduced for video games at the start of 2013.	
	PG														MA15+						CTC		
巴西 (Classind)	L						10	12	14	16	18					N/A	The same rating system is used for television and motion pictures in Brazil.						
ESRB 加拿大 墨西哥 美國	E						E10+			T			M	AO	RP	This was adopted in 1994 in the United States, most of Canada, and Mexico. The E10+ rating was first used in early 2005. Games rated RP (Rating Pending) do not yet have a rating. Legally enforced in Ontario and Manitoba.							
	EC																						
德國 (USK)	0	6			12	12			16	18					BPjM restricted								
IARC Generic	3			7			12			16			18					N/A	Used in most countries that aren't represented by a participating rating authority. <small>[來源請求]</small>				
PEGI 歐洲 印度 以色列 巴基斯坦 南非	3			7			12			16			18					N/A	Legally enforced in some countries (but not all).				
葡萄牙 (PEGI)	4	6			12			16			18					N/A	Portugal uses a modified version of PEGI.						
南韓 (GRAC)	ALL									12			15			18					Refused classification		
中華民國 (臺灣)	普通 (G)			保護 (P)			輔12 (PG 12)			輔15 (PG 15)			限制 (R)					N/A	3DS video games released in Taiwan carry a mandatory age restriction of 6 years or more.				

圖 2、國際年齡分級

傳播平台責任：數位千禧年著作權法(DMCA)

以往關於網路著作權保護方面存在著一些爭議的漏洞。例如，若是將「有人用刀子殺了人，賣刀子的商店並沒有罪」這種邏輯套用到網路內容的話，當有人將盜版軟體、遊戲、影視內容放到網路上的某一項檔案分享服務或者是影音平台上，





有罪的是分享了這些資料的人，提供檔案分享服務或者是影音分享的平台廠商並沒有罪。在過去，這樣的邏輯是成立的，所以有許多傳播平台業者以此做為免死金牌，甚至暗暗鼓勵會員分享侵權內容，以提高自家平台的會員人數和使用量，甚至販售「高速下载」服務，被侵權的人只能控告那些分享侵權內容的會員。當然，前提是找得到這個人，但是平台業者可以用個資隱私為由拒絕提供會員資料。在找到這個人和接著的訴訟期間，這些侵權內容又不知道被散布到多廣大的範圍去了。

在 1998 年美國通過《數位千禧年著作權法》(Digital Millennium Copyright Act, DMCA) 之後，這個「賣刀者無罪」的邏輯就行不通了。DMCA 明確地規範了平台業者必須共同承擔保護著作權、打擊侵權者的責任，明確的作法是當平台收到著作權人的通知，知道平台上的某份內容是侵權物的時候，平台業者必須及時地禁止其他用戶存取這涉嫌侵權的內容；用白話來講，就是「暫時下架」。此外，對於涉嫌侵權的會員，如果法院簽發傳票要求平台業者提供該名會員的真實身分，平台業者就必須配合提供。

DMCA 的要旨在於將這些傳播平台業者變成網路內容的「避風港」，也就是對著作權人來說，將作品放在這些平台是安全受保護的。DMCA 是美國的法律，自然只能規範美國的平台業者。還好自此之後，各國也紛紛立法跟進。以台灣來說，在 2009 年也修正了著作權法，加入了 DMCA 的避風港精神，明定網路服務的提供者面對使用者(會員)利用其服務侵犯他人著作權的時候，必須進行「通知、取下涉嫌侵權物」的動作，否則不能被豁免可能共同承擔侵權之法律責任。

參考資料：數位千禧年著作權法

<https://zh.wikipedia.org/wiki/數字千年版權法>

新修正著作權法建立的「避風港」機制

<http://www.winklerpartners.com/?p=1423>

傳播平台責任：兒童權利公約與兒少年福利與權益保障法

網路上的不當內容會對人造成危害，尤其是對心智仍不成熟的兒童而言，這樣的危害影響更為深遠，所以如何保障兒童避免此危害，是世界各國都非常重視的問題。聯合國在世界人權宣言中指出，兒童（未滿 18 歲之人）有權享有特別照顧與協助，並且在此宣言中提及的照顧項目繁多，當中也包括了大眾傳播媒體，此宣言強調傳播媒體應該傳播在社會與文化方面有益於兒童的資訊及資料，同時保護兒童免於受有損其福祉之資訊與資料之傷害。以《聯合國兒童公約》為精神，締約國應各自制定並落實執行相關法律，在台灣有《兒童權利公約施行法》，成立兒童及少年福利與權益推動小組，每五年提出國家報告，政府應依審閱意見





檢討、研擬後續施政，並且由各級政府優先編列經費、逐步實施。

參考資料：兒童權利公約 - 台灣官方版

<https://www.cylaw.org.tw/about/crc/26/108>

兒童權利公約施行法

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=D0050193>

另外一個與兒童相關的法律是《兒童及少年福利與權益保障法》，當中責成通訊傳播主管機關應主管兒童及少年通訊傳播視聽權益之維護、內容分級之規劃及推動等相關事宜，此外規定兒童及少年不得觀看、閱覽、收聽或使用有害其身心健康之暴力、血腥、色情、猥褻、賭博之出版品、圖畫、錄影節目帶、影片、光碟、磁片、電子訊號、遊戲軟體、網際網路內容或其他物品。而且「任何人」不得以以上項目之陳列方式，使兒童及少年觀看或取得應列為限制級之物品。這個「任何人」當然規範了所有的傳播平台。民眾一旦發現有此類違法情事，可以向主管機關檢舉，並且一些機構如「iWIN 網路內容防護機構」也受理民眾的檢舉，一旦查證屬實，傳播平台會被處罰或停止執照。

參考資料：兒童及少年福利與權益保障法

<https://www.cylaw.org.tw/about/related-laws/13/194>

解讀兒少年福利與權益保障法-立法精神、現實挑戰及其衝擊影響

<https://www.npf.org.tw/2/10092>

iWIN 網路不當內容申訴系統

<https://www.win.org.tw/appeal>

使用者教育：認識家長監護機制

根據兒童福利聯盟文教基金會的調查，目前國小五六年級學生擁有 3C 產品的情況非常普遍，已經有高達 5 成 7 的學生有自己的電腦、4 成 8 的學生有自己的智慧型手機。即使某家長嚴格禁止孩子擁有或接觸 3C 產品，他的孩子仍然可以從同學朋友處觀看，所以一味禁止是沒有效果也不切實際的。如果說不當內容的傳播就像傳染病一般，那麼防治不當內容的作法就像預防傳染病一樣的道理，所以防護網的形成需要「絕大部分家長」一起來配合。因此當務之急就是教育所有的家長們認識 3C 軟硬體廠商所提供的「家長監護機制」。

兒童 3C 產品的供應來源仍然是家長，當中的使用者帳號也多由家長建立。現今的 3C 產品大多內建了「家長監護功能」，家長購入新機時，絕對不要未經設定這些功能，就轉交給兒童使用。圖 3 和圖 4 分別是 Android 手機和 iOS 手機平板內建的監護功能，一經設定，該手機或平板就只能使用符合前述分級範圍內的



軟體或遊戲。



圖 3、Android 家長監護功能



圖 4、iOS 取用限制功能

有一些廠商，如 Google，進一步推出了讓家長可以遠端監控孩子使用 3C 產品情形的功能，監控的項目包括觀看的內容以及使用時間。如圖 5 Google 的

FamilyLink 的畫面所示，家長可以從自己的手機上觀察到孩子手機上安裝的軟體有哪些，並且可以設定允許使用的時段以及時間長短。

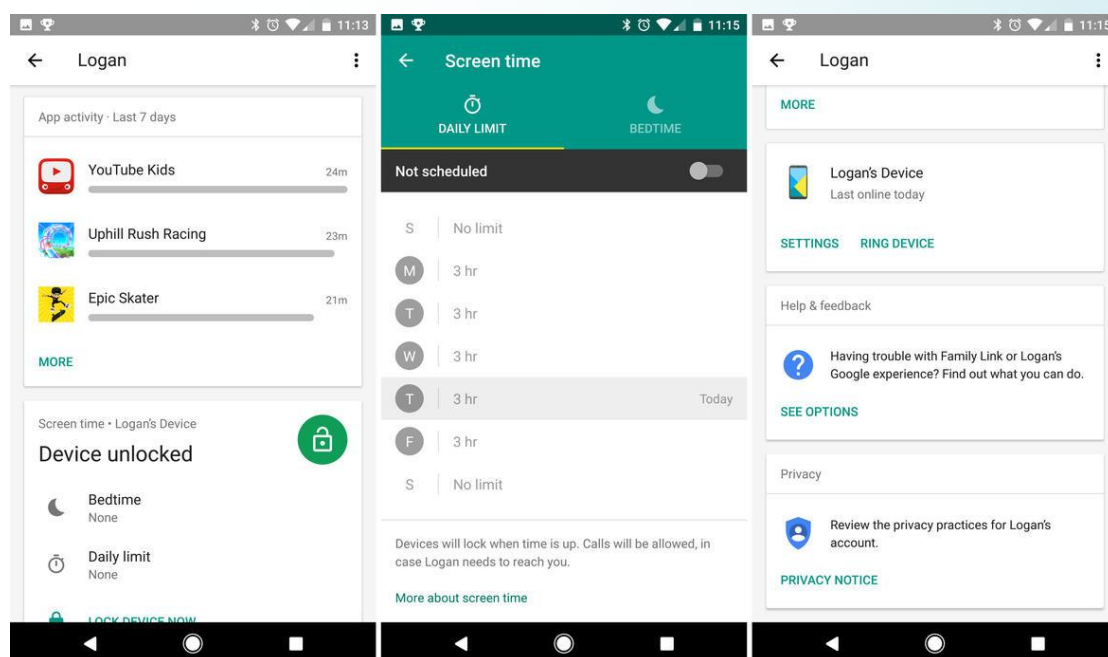


圖 5、Google Family Link 功能

除了這些軟體手段以外，也有些 3C 廠商乾脆推出「兒童專用」的手機或平板產品，兒童使用這些平板非但無法隨意上網觀看或下載遊戲或軟體，甚至只能觀看內建或家長所指定的內容。這些設備顯然滿足不了小孩的好奇心，也較難與朋友、同學藉此建立同儕感，因此讓家長熟悉並使用以上的家長監護機制，可能還是最合適的保護辦法。

參考資料：怎麼利用工具防止小孩觀看四處流竄的不當內容網站

<https://www.nownews.com/news/20180202/2695453/>

Google 推出 Family Link，父母將可控制孩子下載那些 app 以及使用時間

<https://www.techbang.com/posts/49956>