

財團法人理律文教基金會

112 年度獎學金申請

專題報告

天主教輔仁大學法律學院四年級生

林彥余

LIN-YEN-YU

目錄

第一章 緒論	3
第一節 前言	3
第二節 研究動機、研究目的與研究方法	3
第一項 研究動機	3
第二項 研究目的	5
第三項 研究方法	6
第二章 研究過程	6
第一節 正視房間內的大象-淺談數位媒體的影響力	6
第二節 所涉及的兒童權利-以 CRC 為核心	8
第一項 適當資訊之獲取權	8
第二項 遊戲權扮演的角色	12
第三節 傳統兒童權利的衝擊—立法或是不立法？	14
第一項 管制的必要性？	14
第二項 管制手段之選擇	15
第三章 研究結果與問題討論	20
第一節 研究結果與結論	20
第二節 問題討論	21
參考文獻(按筆畫順序排列)	22

摘要

在面對網路成癮時，韓國選擇了《青少年保護法》的灰姑娘規範，於午夜強制斷網；日本則選擇了設立指導家庭方針的方式，以柔性手段面對；中國則是強硬的以一系列通知，將上線時間限制於特定時段。面對此一議題，我們應該以什麼樣的角度去檢視，國際人權法對此可能所持的精神又為何？

第一章 緒論

第一節 前言

事情皆有兩個面向，網路亦不例外，在帶來便利與知識的背後，網路亦產生了許多負面影響，2018年6月，世界衛生組織(World Health Organization, WHO)，將「遊戲成癮」(Gaming disorder)正式列為官方認證的精神疾病，除此之外，接觸網路連帶而來的身、心、靈負面影響，如網路成癮、網路霸凌、社交恐懼等等，皆是新型態的議題。於是乎，有論者提出，針對此種負面影響，特別係網路成癮，若能透過減少接觸，或許能有所改善，因而我們開始在世界各地能看到一些立法倡議與雛形，更甚至，已有國家立法規範之，本文即欲檢視此問題，試剖析這一現代特有爭議的解決之道。

第二節 研究動機、研究目的與研究方法

第一項 研究動機

一、管太多？管太少？

中華民國(下同)104年1月23日修正，同年2月4日公布的《兒童及少年福利與權益保障法》第43條第5款規定¹，首度納入了「禁止兒童超過合理時間使用電子類產品的規定」，其保護目的以避免兒童近視、身心影響等負面影響產生社會問題，以醫師與專家建議為基礎，減少兒童超過合理時間使用電子類產品為立法之核心宗旨²。參其提案內容，如「愈早近視，愈容易惡化」、「近視預防應提早至5歲」以及「2、3歲兒童語言正值發展期」等語³，可知其所持立場應是，「年紀愈輕之兒童愈可能受到此類規範」。惟此立法並非毫無爭議，科學證據不足、法律明確性欠缺、附帶罰則、缺乏實際配套措施，難以收實際成效等等⁴，皆大大打擊本條之規範效力與正當性。於是乎，究竟此立法是否宣示意義大於實質

¹ 《兒童及少年福利與權益保障法》第43條第5款規定

² 立法理由謂：「鑒於我國近年來由於電子類產品（俗稱3C）的普及，使我國兒童及少年之近視比率大幅提高，我國學童在未上國中前竟已有高達六成的學童近視！長時間使用電子類產品，除了導致近視，更對兒童及少年的身心發展產生影響，容易注意力不集中，影響社交溝通能力，甚至造成親子間的疏離、產生社會問題，故學者專家及醫師均不建議讓兒童長時間接觸電子類產品，爰增訂第一項第五款，將「超過合理時間持續使用電子類產品，致有害身心健康」列入兒童及少年不得從事之行為。」載於：<https://lis.ly.gov.tw/lglawc/lawsingle?000D7ED1AEA40000000000000000A000000002FFFFFA00^05125104012300^000000000000>（最後瀏覽日：2023/10/6）

³ (十八)委員盧秀燕等29人提案，頁265，<https://lis.ly.gov.tw/lgcgi/lgmeetimage?cfc7cfc9cec9c8c9c5cdcbc6d2ccc9cf>

⁴ 李高英，限制兒少超時使用電子類產品法規檢討，立法院法制局，2022年10月19日，載於：<https://www.ly.gov.tw/Pages/Detail.aspx?nodeid=6590&pid=223371>（最後瀏覽日：2023/10/7）。

意義？在實際適用可能會造成什麼情形？又若欲正視此房內的大象，可能的規範手段又為何？

二、國際趨勢亦或曇花一現？

在針對兒少⁵使用手機所產生負面影響，鄰近的韓國於 2011 年 11 月，以《青少年保護法》(청소년 보호법)第 26 條⁶，賦予「網路遊戲提供者」，即遊戲公司，在午夜 12 時至隔日清晨 6 時強制斷網之義務，以此限制未滿 16 歲之人的網路遊戲時間，也在同法第 59 條，制定了兩年以下有期徒刑和 1,000 萬韓元（約台幣 25 萬元）以上罰金的刑事罰，因其以午夜 12 時作為強制斷線的時間基準，故亦被稱為「灰姑娘法」⁷。然在 10 年後，於 2021 年 12 月 7 日正式廢止該規定⁸。

無獨有偶，日本香川縣議會 2020 年通過《網路・遊戲成癮對策條例》(ネット・ゲーム依存症対策条例)，其中第 18 條第 2 項，針對未滿 18 歲之人⁹，規定平日 60 分鐘、假日 90 分鐘的遊戲時間，並特別針對智慧型手機等產品(スマートフォン等)規定，未完成義務教育者(即國中生)¹⁰，使用時間最晚到晚上 9 點，其他未成年人則係至 10 點為止，但應特別注意者是，本法並無對應的罰則¹¹。儘管如此，規定施行後，仍引發不少反彈，更有學生因此告上法院。

⁵ 本文此處所指之兒童，係指《兒童權利公約》第 1 條所稱之未滿 18 歲之未成年人，較符合我國國情之用詞應為「兒少」，在此框架下，兒少與兒童意思相同，為行文方便將混合使用，僅於有特別情形者(如嬰兒)將個別說明。如有特指「少年」係以《少年事件處理法》第 3 條所指之十二歲以上十八歲未滿之人。非少年者，即未滿 12 歲者，為行文方便，可能亦會以「孩童」代稱。

⁶ 韓國《青少年保護法》(청소년 보호법)第 26 條，「網路遊戲提供者，從午夜 0 時起至上午 6 時止，不得對未滿 16 歲的青少年提供網路遊戲。」。청소년 보호법 제 26 조(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한) ① 인터넷게임의 제공자는 16 세 미만의 청소년에게 오전 0 시부터 오전 6 시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다 載於：<https://www.law.go.kr/LSW/lsEfInfoP.do?lsiSeq=142641#> (最後瀏覽日：2023/10/7)。就所謂網路遊戲提供者，詳見韓國《遊戲產業振興法》「게임산업진흥에 관한 법률」第 2 條規定，載於：<https://glaw.scourt.go.kr/wsjo/lawod/sjo190.do?lawodNm=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%20%EA%B4%80%ED%95%9C%20%EB%B2%95%EB%A5%A0#1696844709108>

⁷ 대한민국의 인터넷 검열(大韓民國的網路檢閱)—셧다운제 (shutdown law)，載於：<https://namu.wiki/w/%EC%85%A7%EB%8B%A4%EC%9A%B4%EC%A0%9C?fbclid=IwAR3Pw0uGiqMEUeNvf5k7tt5qeWUdrnsLRDIxuVIn-agiD5ZXx7GbGH7A11s> (最後瀏覽日：2023/10/7)

⁸ 법률 제 18550 호，載於：<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?lsiSeq=237401&viewCls=lsRvsDocInfoR#> (最後瀏覽日：2023/10/7)

⁹ ネット・ゲーム依存症対策条例，第 2 条，(4) 子ども 18 歳未満の者をいう。

¹⁰ 教育基本法第 4 条，載於：https://www.mext.go.jp/b_menu/kihon/about/004/a004_04.htm (最終瀏覽日：2023/10/7)

¹¹ 李高英，前揭註 4。

對比之下不難發現，雖不同國家對於管制手段的選擇有所不同，也採用韓國強制要求者、日本無罰則的建議規範或是臺灣有罰則的方式，但不約而同地，皆是強烈的反彈聲浪。在此，本文認為可下一結論，即兒童過量使用網路造成成癮是必須受到重視的，但是若不經過廣泛的公眾討論以及細緻彈性的規範，皆難以被社會公眾所重視與遵守。惟是否能以此導出毫無立法可能性？又若能立法，是否有可參考的標準？管制兒少使用網路是否是國際趨勢，還是僅係曇花一現的政策？

三、兒童權利的特殊性

在數位時代的衝擊下，兒童權利連帶著受到影響，然兒童權利與其他國際人權法之基本權利有其特殊性，因正值兒少成長與探索自身新的身分、信仰與認同，並在向成年期過渡的特別時期¹²，同時鑑於不斷且迅速發展的能力，成熟化與學習過程，在規範上必須認識到，需在同時尊重青少年不斷發展的能力之前提下，才能夠設計一適當之保護水準，故每段時期皆應有不同的應對方式¹³，

本文將從《兒童權利公約》(Convention on the Rights of the Child, CRC)的框架來檢視兒童權利在數位時代影響下的轉變的內涵與意義，具體在網路上，主要涉及具有特殊性的第17條適當資訊之獲取權與第31條的遊戲與文化權利等。

第二項 研究目的

基於本文之問題意識，本文研究目的係：

首先，確立實際上是否有管制必要，建構法規可能保護的法益，究是避免接觸網路或遊戲中負面資訊或僅係單單防止連帶的物理傷害(如近視與久坐)，亦或是有其他綜合法益存在？

其次，如肯定其有一保護法益，管制主要所涉及的基本權利為何，特別係在兒童權利又帶有何種意義與影響？

最後，在釐清主要涉及的基本權利後，欲透過比較法分析他國立法例或管制手段，並以此整理分類規範模式與其分別，並提出我國現行制度之闕漏與檢討方向。

¹² UN Committee on the Rights of the Child (CRC), General comment No. 20 (2016) on the implementation of the rights of the child during adolescence, 6 December 2016, CRC/C/GC/20, [hereinafter GC 20] ¶¶15、16。

¹³ GC 20, ¶20

第三項 研究方法

一、文獻分析法

文獻分析法是指根據一定的研究目的或課題，透過蒐集有關文獻資料，從而全面精準地掌握所要研究問題的一種方法。蒐集內容儘量要求豐富及廣博，再將四處收集來的資料，經過分析後歸納統整，再分析事件淵源、原因、背景、影響及其意義等。因國內外學者已研究並累積相當數量之學術文獻，對本文建構與探索兒童權利與研究議題有相當重要之價值。故本文預於撰寫前閱覽大量關於兒童權利之文獻，主要包括各國專書、碩博士論文、期刊、論文、報導、判決、法規範、立法或修法草案等，以掌握本文之架構、建立撰寫本論文之基礎，於撰寫中並運用相關文獻進行分析、歸納，彙整本文之觀點。

二、比較法研究

本研究將以各國對於兒童網路使用管制此一問題為核心，對比跨文化、跨社會與跨國界間不同的應對手段與方式，蓋數位相關議題，具有不受地理環境等物理性質限制之特性，故透過研究如日本、中國、韓國等國之立法例與政策，並以之為基礎，回頭檢視我國法治之建構，將有助於釐清此議題。

三、歷史研究法

本研究探討主題為兒童權利與數位產品之間之關聯與影響，故透過搜集、研究各國歷史經驗參考，比對數位科技盛行前後之差別，並檢視在現代人工智慧、演算法科技以及社群媒體等等新興科技產品如何影響社會大眾與孩童，將有助於尋求合適因應之道。

第二章 研究過程

第一節 正視房間內的大象-淺談數位媒體的影響力

科技進步，「人手一機」的數位時代下，數位產品如何影響了兒童，長期以來一直為立法者、研究人員與家長們所關注。在臺灣，兒童福利聯盟調查發現，學童使用手機的情況可謂相當普遍，小學五、六年級學生使用率即過半(55.3%)，而到了國中一、二年級，手機使用者更上升到7成(70.5%)，都會地區學童又更為常見¹⁴。在鄰近的日本，擁有或能夠接觸到智慧型手機的兒童比例，從小學

¹⁴ 兒童福利聯盟，台灣學童手機使用狀況調查報告，2011年12月21日，載於：https://www.children.org.tw/uploads/images/private/23/files/report_2011_children_mobile_phone.pdf（最後瀏覽日：2023/10/7）。

生（四-六年級）的 96.2%；國中生的 97.7%，一直上升到高中生的 99.9%¹⁵。不難發現，無論是看影片、使用社交媒體或是搜尋資訊，耗費大量時間在各式各樣的媒體接收資訊，已然成為日常¹⁶。但在科技帶來的方便性背後，究竟隱藏了些什麼風險，或僅僅有百利而無一害嗎？

2018 年 6 月，世界衛生組織(World Health Organization, WHO)，將「遊戲成癮」(Gaming disorder) 正式列為官方認證的精神疾病¹⁷；「錯失恐懼症」(Fear of missing out, FoMO) 在社群媒體的普及下，影響著廣泛年輕族群¹⁸；接觸網路或也同時意味者受到網路霸凌(Cyberbullying)的風險增加¹⁹；性犯罪者可能利用數位技術，對兒童進行性剝削等行為，例如直播、製作和散布關於兒童的性剝削內容²⁰，2019 年，英國網路觀察基金會 (Internet Watch Foundation, IWF) 發表之報告指出，光於 2018 年，他們就刪除了超過 10.5 萬個未成年性虐網站，平均每 5 分鐘會發現一張有害照片或影片，創下史上最高紀錄²¹。據皮尤研究中心 (Pew Research Center) 在美國進行之研究指出，在 15 至 17 歲女孩中，有 35% 表示她們收到過不想要的猥褻圖片(explicit images)，而比起男性，女性更有可能報告此種情形 (29% 對比 20%)²²。上述種種因素，也連帶影響著愈來愈多國家開始關心此議題。有試著透過教育政策，也有想利用法規，欲化解這在未成年甚與成年族群之間的文明病。

¹⁵ プライムオンライン編集部，香川県“ゲーム規制条例”施行から 1 年...調査結果ではスマホ利用時間減少も依存傾向増加，2021 年 4 月 22 日，載於：<https://www.fnn.jp/articles/-/172729>。另外，依據內閣府 2022 年針對網路使用率的調查，小學生為 97.5%、中學生為 99.0%、高中生為 98.9%。內閣府令和 4 年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書，內閣府政策統括官（共生社会政策担当）載於：https://www8.cao.go.jp/youth/kankyoi/internet_torikumi/tyousa/r04/net-jittai/pdf/2-1-1.pdf（最後瀏覽日：2023/9/22）。

¹⁶ See Common Sense, ‘Zero to Eight: Children’s Media Use in American in 2013’ (2013), available at: <https://www.common sense media.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america-2013>, (Accessed 7 August 2023); Ofcom, Children and Parents: Media Use and Attitudes Report (2014), available at: http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/media-use-attitudes-14/Childrens_2014_Report.pdf. (Accessed 7 Oct. 2023)

¹⁷ World Health Organization, Gaming disorder, at: <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder> (Accessed 7 August 2023)

¹⁸ Morford M, Gate Columnist SF. Oh My God You Are so Missing Out. Available from: <http://www.sfgate.com/entertainment/morford/article/Oh-my-God-you-are-so-missing-out-2536241.php>. (Accessed 7 August 2023)

¹⁹ “Access to the Internet and social media is exposing children to cyberbullying”, GC 17.

²⁰ General comment No. 25 (2021) on children’s rights in relation to the digital environment, [GC25] ¶. 81.

²¹ Internet Watch Foundation, once-upon-a-year, The Internet Watch Foundation Annual Report 2018, at: <https://www.iwf.org.uk/media/tthh3woi/once-upon-a-year-iwf-annual-report-2018.pdf> (last visited Oct. 5, 2023)

²² MONICA ANDERSON, A Majority of Teens Have Experienced Some Form of Cyberbullying PEW RESEARCH CENTER. SEPTEMBER 27, 2018, at <https://www.pewresearch.org/internet/2018/09/27/a-majority-of-teens-have-experienced-some-form-of-cyberbullying/> (last visited Oct. 6, 2023)

第二節 所涉及的兒童權利-以 CRC 為核心

第一項 適當資訊之獲取權

CRC 第 17 條²³，首先要求締約國體認大眾傳播媒體之重要功能 (important function performed by the mass media)，在積極面，確保兒童可自國內外各種不同來源獲得資訊；並於消極面，保護兒童免受有損其福祉 (injurious to their well-being) 之資訊之傷害²⁴。由於兒童權利本質上的特殊性²⁵，難以在其他國際人權公約中找出同等規範²⁶，兒童權利委員會 (CRC Committee，下稱委員會) 對於其具體而言應如何進行，亦未有任何說明²⁷。故在解釋其適用範圍與意義時，產生了巨大的挑戰。

就此問題，在 2014 年的一般性討論中，雖有特別關注數位媒體與兒童權利的問題²⁸，但仍然未得出具體明確的手段²⁹。如其呼籲採用一切必要措施確保兒童免受有害資訊影響，但對於何謂「必要」卻未為著墨³⁰；至於身為主角的大眾傳播媒體究竟指誰，在充斥著各類數位媒體的現代，更是令人感到撲朔迷離。這種

²³ 兒童權利公約第 17 條：「締約國體認大眾傳播媒體之重要功能，故應確保兒童可自國內與國際各種不同來源獲得資訊及資料，尤其是為提升兒童之社會、精神與道德福祉及其身心健康之資訊與資料。為此締約國應：(a) 鼓勵大眾傳播媒體依據第 29 條之精神，傳播在社會與文化方面有益於兒童之資訊及資料；(b) 鼓勵源自不同文化、國家與國際的資訊及資料，在此等資訊之產製、交流與散播上進行國際合作；(c) 鼓勵兒童讀物之出版及散播；(d) 鼓勵大眾傳播媒體對少數族群或原住民兒童在語言方面之需要，予以特別關注；(e) 參考第 13 條及第 18 條之規定，鼓勵發展適當準則，以保護兒童免於受有損其福祉之資訊及資料之傷害。」

²⁴ UN General Assembly, Convention on the Rights of the Child, 20 November 1989, United Nations, Treaty Series, vol. 1577, p. 3, Article 17, available at: <https://www.refworld.org/docid/3ae6b38f0.html> [accessed 21 Sep. 2023]

²⁵ La Rue, F (2014) Report of the Special Rapporteur on the Promotion and Protection of the Right to Freedom of Opinion and Expression, A/69/335, available at: http://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/17session/A.HRC.17.27_en.pdf. Accessed accessed 21 August 2023

²⁶ Thomas Hammarberg, Children, the UN Convention and the Media, (1997) 5 International Journal of Children's Rights 243; Sherry Sacino, 'Article 17: Access to a Diversity of Mass Media Sources' in André Alen and others (eds), A Commentary on the United Nations Convention on the Rights of the Child (Martinus Nijhoff 2012) 5.

²⁷ Wheatley Sacino S (2011) A Commentary on the United Nations Convention on the Rights of the Child -Article 17: Access to a Diversity of Mass Media Sources. Brill | Nijhoff, Leiden

²⁸ CRC Committee, 'General Discussion on "The child and the media"' (7 October 1996) in 'Reports on the thirteenth session' (31 October 1996) UN Doc CRC/C/57 ¶¶42-47 242-57; CRC Committee, 'General Discussion on Committee on the Rights of the Child, 'General Discussion on "The child and the media"' in 'Report on the eleventh session' (22 March 1996) UN Doc CRC/C/50, Annex IX, 80-2 ('CRC/C/50'); CRC Committee, Report of the 2014 Day of General Discussion 'Digital Media and Children's Rights' available at: <http://www.ohchr.org/EN/HRBodies/CRC/Pages/Discussion2014.aspx>, (accessed 21 Sep. 2023.)

²⁹ Charles Beitz, The Idea of Human Rights (OUP 2009) 43.

³⁰ John Tobin, Elizabeth Handsley, The UN Convention on the Rights of the Child: A Commentary, Oxford Scholarly Authorities on International Law [OSAIL], 28 March 2019, p.603. [hereinafter John Tobin]

種的解釋性問題，大幅的影響本條的規範力³¹，因此若期許能具體適用本條，前提即需對不明確之處盡可能地做出解釋。

一、大眾傳播媒體的定義

首先，界定「大眾傳播媒體」(mass media)之範圍，對於確定第17條所適用主體至關重要³²。有認為有鑑於公約起草時(1989年)，新興媒體尚未出現，而應狹義限縮解釋為「傳統意義上的媒體(legacy media)³³」。但學者多認為應包含線上媒體(online media)，解釋上較符合本條之意旨³⁴。至於委員會，其雖未提供全面性的定義，但其認為至少涵蓋「書面媒體和視聽媒體」(written and audiovisual media)³⁵、「電玩遊戲和網路等所有形式的媒體」(all forms of media including video games and the internet)³⁶及「廣告與行銷業」(advertising and marketing industries)³⁷。本文則認為，大眾傳播媒體應以廣義方式解釋，既包括向受眾傳達資訊的媒介，亦涵蓋產生和傳播該資訊的個人或實體³⁸。

至於同樣在過去未存在的「社群媒體」(social media)，如 Instagram、Twitter，此種以個人或團體為主體的媒體，是否亦屬於大眾傳播媒體？傳統觀念上的大眾媒體，多指記者等專業媒體業人士通過印刷、電視或電影等方法傳播被認為可受公評之事³⁹。與之相較，社群媒體平台不僅有專業媒體，一般個人，

³¹ Ibid.

³² OHCHR, Legislative History of the Convention on the Rights of the Child (vol I, OHCHR 2007) pp. 480-91.

³³ Desjardins, Jeff (10 October 2016). "The slow death of legacy media". Business Insider, available at: <https://www.businessinsider.com/the-slow-death-of-legacy-media-2016-10> (accessed 22, Sep., 2023)

³⁴ Council of Europe (2002) Compass: Manual for Human Rights Education with Young People – Media, available at: <http://www.coe.int/en/web/compass/media>. (accessed 22, August, 2023); Lievens, E., Livingstone, S., McLaughlin, S., O'Neill, B., Verdoodt, V. (2019). Children's Rights and Digital Technologies. In: Kilkelly, U., Liefwaard, T. (eds) International Human Rights of Children. International Human Rights. Springer, Singapore, available at: https://doi.org/10.1007/978-981-10-4184-6_16, p.15 (accessed 15, August, 2023); Cecilia von Feilitzen, 'Introduction' in Cecilia von Feilitzen and Ulla Carlsson (eds), Children and Media Violence, UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen, 1998, p.45; John Tobin, pp.604-606.

³⁵ CRC Committee, 'General Discussion on Committee on the Rights of the Child, 'General Discussion on "The child and the media"' in 'Report on the eleventh session' (22 March 1996) UN Doc CRC/C/50, Annex IX, ¶80.

³⁶ Id, ¶81.

³⁷ Committee on the Rights of the Child ('CRC Committee'), 'General Comment No 16 (2013) on State obligations regarding the impact of the business sector on children's rights' (17 April 2013) UN Doc CRC/C/GC/16, ¶58. [hereinafter, GC16]

³⁸ Sean MacBride, One World, Many Voices: Towards a New More Just and More Efficient World Information and Communication Order (UNESCO 1980), p.197.

³⁹ John Tobin, p.605

如兒少族群⁴⁰，更常常以私人身份活躍於社交平台上⁴¹。學者即認為，儘管網路模糊了私人與公共領域的界線⁴²，但解釋上仍應回顧本條所關注的「大眾」性質，若將擴及出於個人原因而使用社群媒體者，則難免會產生爭議⁴³。本文認為，雖然究性質而言，「社群媒體平台」此種網路中介者，或許並非主要的規範對象，然如果是新聞媒體以社群帳號方式在社群媒體平台進行播報，則除了媒介不同外，本質上並無二致，故仍應落於本條所規範的大眾傳播媒體中。

二、雙面刃的媒體權

網路容易使用、能夠儲存與傳播大量資訊的能力，在促進新聞與資訊傳播佔有重要角色⁴⁴。對許多兒少而言，其不只是接收與表達意見的主要媒介⁴⁵，更是一種基本權利⁴⁶。藉由社群媒體分享生活已經由以往的興趣變成一種日常必需品，社群媒體的使用程度屢創新高，在我國，兒福聯盟調查指出超過 8 成（82.7%）兒少擁有自己專屬的手機，孩子擁有手機的平均年齡，竟然只有 10.1 歲，近 9 成（87.0%）的兒少有社群軟體帳號，平均每個孩子擁有 3.8 個社群軟體帳號⁴⁷。匈牙利調查發現，9-12 歲兒童中，38%有至少 1 個社群平台帳號⁴⁸，大多數更有

⁴⁰ CRC Committee, General Comment No 20 (2016) on the implementation of the rights of the child during adolescence, 6 December 2016, CRC/C/GC/20 [hereinafter, GC20] ¶2.

⁴¹ Pew Research Centre, “Teens, Social Media, and Privacy”, 21 May 2013, available at: http://www.pewinternet.org/files/2013/05/PIP_TeensSocialMediaandPrivacy_PDF.pdf, accessed 15 Aug. 2023.

⁴² See: Deborah Ahrens, “Schools, Cyberbullies and the Surveillance State”, 2012 p.49, *American Criminal Law Review* 1669; Nancy Willard, ‘School Response to Cyberbullying and Sexting: The Legal Challenges’, 2011, *Brigham Young University Education and Law Journal* 75.

⁴³ CRC Committee, ‘General comment No 13, 2011, The right of the child to freedom from all forms of violence (18 April 2011) CRC/C/GC/13 [hereinafter, GC13] ¶¶30–31.

⁴⁴ Lievens E (2017) Children’s rights and media: imperfect but inspirational. In: Brems E, Vandenhoele W, Desmet E (eds.), *Children’s Rights in the Global Human Rights Landscape: Isolation, Inspiration, Integration?*, Routledge, Oxford (in press); European Court of Human Rights, 2 February 2016, *MTE v Hungary* App no 22947/13.

⁴⁵ Council of Europe, “Internet Governance – Council of Europe Strategy 2016-2019”, available at: https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjectId=09000016805c1b60, accessed 15 Aug. 2023.

⁴⁶ Third A, Bellerose D, Dawkins U, Keltie E, Pihl, K (2014) Children’s rights in the digital age: a download from children around the world, available at: https://www.unicef.org/publications/files/Childrens_Rights_in_the_Digital_Age_A_Download_from_Children, accessed 17 Aug. 2023. *Around the World_FINAL.pdf*. Accessed 7 September 2017

⁴⁷ 兒童福利聯盟，2019 兒少使用社群軟體狀況調查報告，載於：https://www.children.org.tw/publication_research/research_report/726（最後瀏覽日：2023 年 9 月 18 日）。

⁴⁸ Joseph A. Cannataci, Report of the Special Rapporteur on the right to privacy, Joseph A. Cannataci, on his visit to France, 2021 UN Doc, A/HRC/46/37/Add.2, ¶87 Submission from Hungarian National Authority for Data Protection and Freedom of Information, p. 53. [hereinafter Joseph A. Cannataci]

2-5 個帳號之多⁴⁹，而在 COVID-19 的影響下，光 2020 年 3 月到 9 月期間，兒童版 Messenger 的活躍程度提升了 350%之多⁵⁰。

儘管大眾媒體對兒少有積極作用⁵¹，但消極的影響亦不容忽視⁵²。世界各地兒童觀看影片、玩電玩遊戲或使用網路的時間占比皆相當的高⁵³。儘管有爭議性，但研究指出此與暴力行為⁵⁴、較低的學習能力⁵⁵以及對種族⁵⁶或性問題的刻板印象與行為之間存在相關性⁵⁷。同樣的，兒童肥胖率的上升⁵⁸與過度的看電視、電腦遊戲與使用網路所導致的久坐生活方式亦有關⁵⁹。亦有許多兒少即使擔憂自身資訊被不法使用⁶⁰，但仍需要透過社群媒體分享生活以融入同儕或社會⁶¹。而錯失恐懼症，對於兒少心理健康影響尤其重大。依據兒福聯盟調查指出，有將近 9 成（86.9%）的兒少至少曾有一種社群恐慌狀況，對比 2020 年於美國進行之調查以 24-27 歲年齡層影響比例最高之 69%相比，我國兒少的社群恐慌比例甚至已遠超過國外成人，分析有社群恐慌的兒少受到的影響，結果顯示有逾 1/3 的兒少有因此影響自身情緒⁶²。

於是，我們面臨了一系列挑戰。像是在兒童獲取資訊的權利與保護兒童避免接觸有害資訊間，應如何權衡？在公約的框架下，下列**三種情況**合理化兒童獲取資訊的權利限制。**首先**，為保護他人權利所必要；**其次**，為保護合法公共利益，例如國家安全、公共秩序、公共衛生，所必要；**最後**，為保護兒童免受有害於其

⁴⁹ Ibid, Submission from Information and Data Protection Commissioner, Albania, p. 14.

⁵⁰ Ibid, Submission from Facebook

⁵¹ E/CN.4/L.1575 ¶116; Legislative History, 481.

⁵² GC 16, ¶58.

⁵³ See Elizabeth A Vandewater and Sook-Jung Lee, 'Measuring Children's Media Use in a Digital Age' (2009) 52 American Behavioral Science 1152; Uwe Hasebrink and Ingrid Paus-Hasebrink, 'Trends in Children's Consumption of Media' in Dafna Lemish (ed), The Routledge International Handbook of Children, Adolescents and Media (Routledge 2013) 33; Victoria J Rideout and others, 'Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year Olds'; Common Senses, *supra* at 3.

⁵⁴ See, Victoria C Strasburger and others, 'Health Effects of Media on Children and Adolescents' (2010) 125 Pediatrics 756.

⁵⁵ See Markus Dworak and others, 'Impact of Singular Excessive Computer Game and Television Exposure on Sleep Patterns and Memory Performance of School-aged Children' (2007) 120 Pediatrics 978.

⁵⁶ See Dafna Lemish, Children and Television: A Global Perspective (Blackwell Publishing 2007) 101-17.

⁵⁷ See Bradley S Greenberg and Dana E Mastro, 'Children, Race, Ethnicity and Media' in Sandra L Calvert and Barbara J Wilson (eds), The Handbook of Children, Media and Development (Blackwell 2011) 88-90.

⁵⁸ WHO, Global Status Report on Non-communicable Diseases (WHO 2011) 24 http://www.who.int/nmh/publications/ncd_report2010/en/ accessed 16 Aug. 2023.

⁵⁹ See Bradley J Bond and others, 'Media and Obesity' in Dafna Lemish (ed), The Routledge International Handbook of Children, Adolescents and Media (Routledge 2013) pp.232-39.

⁶⁰ Joseph A. Cannataci ¶88,

⁶¹ Ibid.

⁶² 兒童福利聯盟，2022 臺灣兒少網路社交行為暨社群恐慌（FoMO）現象調查，載於 https://www.children.org.tw/publication_research/research_report/2331（最後瀏覽日：2023 年 9 月 24 日）。

健康、福祉或發展的侵害所必要者⁶³。實際上，雖然大多數國家都有立法限制有危害可能的內容，但仍須注意到，兒童獲取資訊的權利可能會與社會觀念有所衝突，尤其是涉及對性資訊、性健康或性表達的需求⁶⁴。

第二項 遊戲權扮演的角色

一、被遺忘的權利

第 31 條的遊戲權⁶⁵，保障兒童有權玩耍、休閒、娛樂、休息以及參與文化生活和藝術，但不乏被批判為許多發展中國家無法承受的「奢侈人權」⁶⁶。所以常常是被忽視的權利之一⁶⁷，亦被稱為「被遺忘的權利」⁶⁸。但伴隨著愈來愈多研究指出娛樂休閒對於兒童發展的正面影響⁶⁹，家長、各國與學界對於本條有愈發重視的趨勢⁷⁰。

二、公約的義務與限制

(一) 年齡適當性的要求

⁶³ John Tobin, see chapter 13 in the Commentary.

⁶⁴ Albury, K (2017) Just because it's public doesn't mean it's any of your business: Adults' and children's sexual rights in digitally mediated spaces. *New Media & Society* 19(5): 713-725; Livingstone, S, and Mason, J (2015) Sexual rights and sexual risks among youth online: A review of existing knowledge regarding children and young people's developing sexuality in relation to new media environments. A report commissioned by eNACSO, the European NGO Alliance for Child Safety Online, Rome, <http://eprints.lse.ac.uk/64567>. Accessed 18 Aug. 2023.

⁶⁵ 兒童權利公約第 31 條：「1.締約國承認兒童享有休息及休閒之權利；有從事適合其年齡之遊戲與娛樂活動之權利，以及自由參加文化生活與藝術活動之權利。2.締約國應尊重並促進兒童充分參加文化與藝術生活之權利，並應鼓勵提供適當之文化、藝術、娛樂以及休閒活動之平等機會。」

⁶⁶ Vanessa Pupavac, 'The Infantilization of the South and the UN Convention on the Rights of the Child' (1998) 3 *Human Rights Law Review* 1, 3

⁶⁷ CRC Committee, General Comment 17: The Right of the Child to Rest, Leisure, Play, Recreational Activities, Cultural Life and the Arts, (17 April 2013) UN Doc CRC/C/GC/17, ¶2. [hereinafter GC17]

⁶⁸ Rachel Hodgkin and Peter Newell, *Implementation Handbook for the Convention on the Rights of the Child* (3rd edn, UNICEF 2007) 469.

⁶⁹ CRC GC 17.

⁷⁰ Stuart Lester and Wendy Russell, *Children's Right to Play: An Examination of the Importance of Play in the Lives of Children Worldwide* (Bernard Leer Foundation 2010); Michael Austin, 'Do Children have a Right to Play?' (2007) 34 *Journal of the Philosophy of Sport* 135; Sarah Powell, 'The Value of Play: Constructions of Play in Government Policy in England' (2009) 23 *Children and Society* 29; Lucie Ozanne and Julie Ozanne, 'A Child's Right to Play: The Social Construction of Civic Virtues in Toy Libraries' (2011) 30 *Journal of Public Policy and Marketing* 264. An explicit rights-based approach to play has been adopted by organizations such as the International Play Association, at: <http://ipaworld.org/childs-right-to-play/the-childs-right-to-play/>. (accessed Oct. 3, 2023)

依據第 31 條，兒童所進行的遊戲與娛樂必須「適合兒童的年齡」(appropriate to the age of the child)，如此始符合第 3 條的最大利益、第 6 條對發展促進以及第 19 條的危害避免義務。年齡也連帶影響著遊戲時間、空間與環境性質、刺激與多樣性的程度與形式、確保安全和保障所需的成人監督和參與程度等因素⁷¹。

(二) 防止不當活動

成人不應把不適合年齡、成熟度、能力 (capacities) 以及發展水平 (level of development) 的東西加諸於兒童身上⁷²。年齡適當性也要求防止兒童接觸不合年齡之遊戲，特別是可能影響身體、精神、情緒發展的情形⁷³。然而實際上，兒童接觸到不合其年齡的玩具或媒體之情形時常發生⁷⁴，社群媒體與網路的高使用率，導致兒童遭受網路霸凌⁷⁵、性剝削⁷⁶或詐騙的可能性提高⁷⁷。應如何防止兒童接觸此類遊戲，有其重要性⁷⁸。

(三) 促進合理承擔風險

隨著年齡的增長，兒童將嘗試更具挑戰性的活動，在第 31 條保障範圍內，若能評估風險性與獲益性，將能促進合理風險的承擔，確保兒童順利自主成長。反面而言，如過度保護，像是監視或減少兒童遊樂時間，則恐令兒童感到恐懼或不自在，影響遊戲所能發揮的效用。同樣的，若非基於科學證據，而僅對兒童接受度錯誤假設或猜測⁷⁹，將影響本條核心功能的發展。

⁷¹ GC 17, ¶39.

⁷² 石鎮嘉，兒童遊戲權之研究-從聯合國兒童權利公約第三十一條檢視我國兒童遊戲權之保障，立臺北教育大學文教法律研究所碩士論文，2007 年，頁 116。

⁷³ GC 17, ¶57(f)

⁷⁴ TNL 編輯，調查：家長育兒仰賴「3C 保母」，台灣幼兒使用 3C 比率超過 9 成，3 歲每天盯螢幕逾 2 小時，TNL 關鍵評論，載於：<https://www.thenewslens.com/article/164912> (最後瀏覽日：2023 年 10 月 3 日)

⁷⁵ Donna Cross and others, *Australian Covert Bullying Prevalence Study* (Edith Cowan University 2009); Sonia Livingstone and others, *Risks and Safety on the Internet: The Perspective of European Children* (LSE and EU Kids Online 2011)

⁷⁶ Janis Wolak, Kimberley Mitchell, and David Finkelhor, "Unwanted and Wanted Exposure to Online Pornography in a National Sample of Youth Internet Users" (2007) 119 *Pediatrics* 247

⁷⁷ Stephen Webster and others, *Scoping Report: European Online Grooming Project* (European Online Grooming Project 2010) 7

⁷⁸ GC 17 ¶57(d); CRC Committee, Discussion Day on 'Digital Media and Children's Rights' ¶105.

⁷⁹ John Tobin, p.1211.

第三節 傳統兒童權利的衝擊—立法或是不立法？

第一項 管制的必要性？

在認清是否有規範必要的問題後，接下來要處理的，就是**應如何規範**的問題。雖然 CRC 比起強制性的規範，較傾向國家與大眾媒體進行合作與溝通，然而，這並不意味著其禁止強制性的規範⁸⁰，事實上，為確保國家履行其保障兒童獲取適當資訊的主要義務，在特定情形下，有其必要性，例如 CRC 第 3、6、19 和 24 條等關於保護兒童的福祉、發展或健康免受傷害的情形⁸¹。但本文並不支持規範標準直接以單純的「時間」為限制，而不考慮實際上之用途與所接觸的資訊。本文認為在管制上，應著重於使用用途與侵害兒童權利之間的關聯性。

在此，問題轉向於，何謂兒童權利，也就是「**兒童的福祉**」，其又在何種情況下易受傷害？兒童最佳利益原則此種不確定的法律概念，在適用時因不同的價值觀與文化認同，從而有不同的解釋與詮釋⁸²，且儘管基於目前仍十分有限的研究，可能無法明確界定各種不同資訊實際上的影響，但絕不妨礙媒體制定相關的守則或準則⁸³。如透過立法者、專業媒體人士、研究學者、家長與民間團體等參與者與兒童共同制定適當的準則，並能夠避免大多爭議。至於具體上應如何制定準則較為妥適。

首先，對有害材料的評估至少應該有一個合理的基礎 (reasonable basis)，基於現有的證據，而非純粹的假設、猜測或沒有客觀基礎的意識形態 (ideological preference)⁸⁴。**其次**，如果證據有爭議或不確定，依據預防原則 (the precautionary principle)，在資訊與可能損害間並不需建立必然的因果關係⁸⁵。如有合理的理由表明特定資訊對兒童權益有實質風險 (real risk)，而非難以預見 (implausible) 或極低的 (remote) 的風險，國家即有義務防止或限制兒童獲取該資訊⁸⁶。**最後**，風險相關的損害程度不必是重大性的 (significant)，如果兒童接觸該資訊有實質風險即足夠，但必須採用靈活彈性的方式，區分不同程度的風險，以確保不會造成過度保護或限制⁸⁷。舉例而言，

⁸⁰ John Tobin, p.624

⁸¹ Ibid.

⁸² 黨奕安，《從國際兒童權利公約論兒童最佳利益之概念與實踐》，東吳大學法律學系碩士論文，2018年，頁23。

⁸³ John Tobin, p.639.

⁸⁴ UNESCO International Clearinghouse on Children, Youth and Medi, <http://www.nordicom.gu.se/clearinghouse> (accessed 20 Aug. 2023.)

⁸⁵ See, *Brown v Entertainment Merchants Association* 131 SCt 2729 (2011) (USA).

⁸⁶ John Tobin, pp.105-107.

⁸⁷ John Tobin, p.641.

可以不允許兒童接觸危害風險高的資訊，但如有成人陪同，即可接觸危害風險較低的資料。

第二項 管制手段之選擇

在管制手段的選擇上，本文主要討論日本的《網路・遊戲成癮對策條例》、韓國的《青少年保護法》以及中國的國家新聞出版署所做的一系列通知，觀察與分析各手段之異同，並整理建立一體體系架構，以具體歸類可能的立法政策與價值選擇。又因本文主要探討者是基於「避免網路成癮」為其主要論點之規範，故如係屬保護兒童不接觸特定如色情、暴力、血腥與不雅等針對特定法益保護為內容之規範，並非本文討論之核心重點，惟在相關聯部分亦可能會提及。

一、《網路・遊戲成癮對策條例》(ネット・ゲーム依存症対策条例)

首先，以日本為例，香川縣議會 2020 年通過《網路・遊戲成癮對策條例》(ネット・ゲーム依存症対策条例)⁸⁸。該條例規定：「未滿 18 歲之人，遊戲利用時間為平日 1 天 60 分鐘，假日為 1 天 90 分鐘」。並針對智慧型手機規定：「中學生以下之人使用時間，最晚到晚上 9 點，其他未成年人則是最晚到晚上 10 點為止。」不過並沒有制定對應的罰則⁸⁹。儘管如此，規定施行後，仍引發不少反彈，其中最廣為人知者，即同年 9 月，該縣某高中生及其母親，以條例侵害未成年人受日本憲法第 13 條⁹⁰所保障的基本人權為由，指摘其違憲。最後法院認為，規範的使用時間，僅用於讓家庭內部進行討論和設定指導方針，且未有罰則規定，故未實際造成權利侵害，並無違憲⁹¹。

但值得注意的是，根據後續追蹤報導，發現雖然施行後，手機使用時間似乎有減少，但卻出現較高的成癮情況⁹²。其中依據遊戲時代研究所(ゲームエイジ総

⁸⁸ 全文請參照，香川県ネット・ゲーム依存症対策条例，令和 2 年 3 月 24 日，条例第 24 号，載於：https://en3-jg.dl-law.com/kagawa-ken/dlw_reiki/502901010024000000/50290101002400000000/50290101002400000000.html

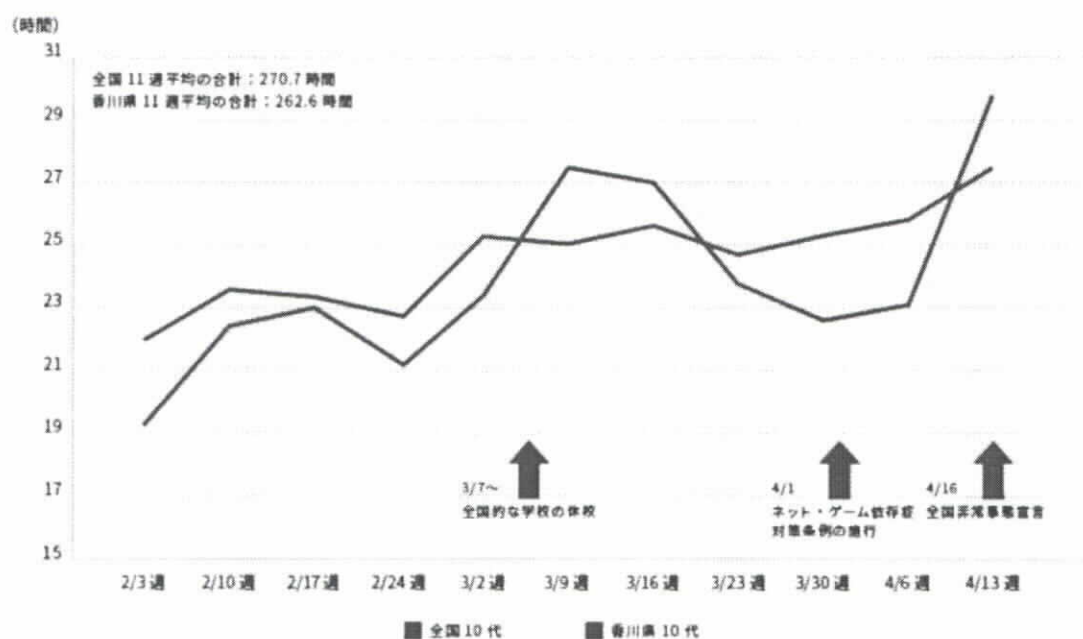
⁸⁹ 李高英，前揭註 4。

⁹⁰ 日本国憲法第十三条：「すべて国民は、個人として尊重される。生命、自由及び幸福追求に対する国民の権利については、公共の福祉に反しない限り、立法その他の国政の上で、最大の尊重を必要とする。」

⁹¹ 上山崎雅泰，香川県のゲーム条例違憲訴訟、原告側の請求棄却 高松地裁，朝日新聞デジタル，<https://www.asahi.com/articles/ASQ8Y5WCHQ8XPTLC012.html> (最後瀏覽日：2023/10/7)。

⁹² プライムオンライン編集部，香川県“ゲーム規制条例”施行から 1 年...調査結果ではスマホ利用時間減少も依存傾向増加，2021 年 4 月 22 日，載於：<https://www.fnn.jp/articles/-/172729>。(最後瀏覽日：2023/10/7)。

研)之調查發現(圖表 1)，條例施行似乎並未對兒童使用手機造成重大影響，且在因疫情影響，宣布全國非常事態時，使用量不減反增⁹³，此或許很好的說明了科學證據在政策制定的重要性。另外在針對受規範兒童的家長進行的採訪調查中，發現孩子能有更多的時間一邊玩遊戲一邊與朋友交流，亦帶來了父母與孩童一同遊玩之機會，在某些情況下，遊戲更被當作溝通的橋樑⁹⁴，足證遊戲權本身對於帶來的積極影響，以及一味限制的負面影響之可能。



【グラフ2】 全国10代と香川県10代のゲームプレイ時間平均

圖表 1 ゲームエイジ総研 關於遊戲時間之調查

⁹³ 谷井将人，香川県10代のゲームプレイ時間、ネット・ゲーム規制条例施行後はどうなった？ 利用状況が明らかに，ITmedia，2020年05月29日，載於：<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2005/29/news080.html>

⁹⁴ 同前註。

二、韓國的《青少年保護法》(청소년 보호법)

韓國的《青少年保護法》，除了針對 16 歲以下青少年斷網之規定，在未滿 18 歲的兒少則改適用《遊戲產業振興法》(又譯遊戲產業法)，採行「遊戲時間選擇制」。簡單說，就是在青少年本人或是其父母同意下，自行事先選擇強制下線的時間。總而言之，為了確實依照年齡、進行相對應的管制，韓國的未成年人若想玩網路遊戲，就必須以實名制加入會員，經過年齡確認及本人認證，且經監護人或法定代理人同意，才能加入遊戲⁹⁵。不難想像，本法實施以來，爭議不斷。

首先，有鑑於本法透過創設遊戲提供者義務之模式，受規範的遊戲業者即認為，法規過度限制產業發展，更可能會造成海外廠商，在評估衡量獨立針對韓國建立「年齡屏蔽機制」之技術成本與利益不符，全面禁止未成年玩家進行遊戲，等同原本是「闔家同樂」的遊戲，搖身一變成為了「限制級遊戲」。更何況未成年人只要偷偷以監護人或其他成年人的個資來登錄，就能輕鬆迴避，又或是透過虛擬私人網路(Virtual Private Network, VPN)，更改地區使用海外伺服器，皆令法律形同虛設。另外，近年來成為主流市場的「手機遊戲」卻不受前述法案限制，更凸顯出灰姑娘法的過時性⁹⁶。

在這些負評下，2021 年 8 月 25 日，韓國政府決定廢止歷經了 10 年的「灰姑娘法」，這項改革隨即受到韓國遊戲業協會(K-Games)的大力支持⁹⁷，而取而代之的，是推廣自律的「遊戲時間選擇制」，引導未滿 18 歲的青少年，自己決定自己能遊戲的時間，避免長時間沉溺遊戲。

三、中國國家新聞出版署一系列的通知

2019 年 10 月 25 日，國家新聞出版署發布了《國家新聞出版署關於防止未成年人沉迷網路遊戲的通知》⁹⁸ (國新出發〔2019〕34 號)，並後以 2021 年 9 月 1 日起施行的《國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷

⁹⁵ 賴宜欣，「灰姑娘的眼淚」：限制未成年人的網遊時間，是「必要之惡」還是剝奪童年？<https://crossing.cw.com.tw/article/15465> (最後瀏覽日：2023/10/10)

⁹⁶ 劉法柔，遭批過時！韓國將於年底廢除兒童遊戲宵禁法，Newtalk 新聞 <https://newtalk.tw/news/view/2021-08-27/627364>

⁹⁷ 同前註。

⁹⁸ 湖南省人民政府门户网站，《国家新闻出版署关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，2023-07-04，載於 https://www.hunan.gov.cn/hnszf/xxgk/wjk/zcfgk/202307/t20230704_CA58871F191000014DEF10D975A11140.html (最後瀏覽日：2023/10/10)

網路遊戲的通知》(國新出發〔2021〕14號)規定，如前規範有所不一致，則以後者為準⁹⁹。

其規範基礎在認知到遊戲具有滿足群眾休閒娛樂需求、豐富人民精神文化生活的功能下，針對未成年者(未滿18歲者)沈迷網路遊戲、過度消費等現象，為其保護法益。在手段的選擇上，是透過「引導網路遊戲企業切實把社會效益放在首位」，而以提供網路遊戲服務的平台為其主要規範對象。具體上，其採用了實名制，要求所有網路遊戲者必須透過有效身分註冊遊戲帳號，並要求遊戲業者建立該實名註冊系統，每日22時至隔日8時，網路遊戲企業不得以任何形式為未成年人提供遊戲服務。網路遊戲企業提供未成年人遊戲服務的時長，法定假日每日累計不得超過3小時，其他時間每日累計不得超過1.5小時¹⁰⁰。就兒童對於遊戲內付費制度，其針對不同年齡者，有不同金額的上限，從8至16歲的200元人民幣到未滿18歲的400元人民幣上限¹⁰¹；對於違反此規定之業者，主管當局有權令其改正，情節嚴重者更可能吊銷相關許可¹⁰²；並要求業者建立適齡制度¹⁰³。並同步配套設立了舉報平台¹⁰⁴。

就上述之時間基準與金錢基準，前者是從合理分配未成年人日常作息時間角度提出，除去正常睡眠、學習、用餐及文體活動時間外，區分假日及其他時間；後者則是參考《民法》中對民事行為能力的區分，以及有關方面就家長對孩子使用網路遊戲消費限額意願進行的抽樣調查，並適當考慮目前未成年人實際付費狀況¹⁰⁵。

後續在2021年9月1日生效的《國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網路遊戲的通知》(國新出發〔2021〕14號)，進一步將前述時間限縮至僅可在週五、週六、週日及法定假日每日20時至21時向未成年人提供1小時網路遊戲服務，其他時間均不得以任何形式提供未成年人網路遊戲服務¹⁰⁶。並另外還有特別針對中小學生之規範¹⁰⁷。

⁹⁹ 新闻出版署，國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網路遊戲的通知(國新出發〔2021〕14號)，2021年08月30日，載於 https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-09/01/content_5634661.htm (最後瀏覽日：2023/10/10)

¹⁰⁰ 同前註，第二點。

¹⁰¹ 同前註，第三點。

¹⁰² 同前註，第四點。

¹⁰³ 同前註，第五點。

¹⁰⁴ 國家新聞出版署防止未成年人沉迷網路遊戲舉報平台，載於 <https://jubao.chinaso.com/>

¹⁰⁵ 新華社，堅決遏制沉迷，保護青少年健康成長——國家新聞出版署有關負責人就《關於防止未成年人沉迷網路遊戲的通知》答記者問，2019-11-05，載於 https://www.gov.cn/zhengce/2019-11/05/content_5448848.htm (最後瀏覽日：2023/10/10)

¹⁰⁶ 新闻出版署，國家新聞出版署關於進一步嚴格管理切實防止未成年人沉迷網路遊戲的通知(國新出發〔2021〕14號)，2021年08月30日，載於 https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-09/01/content_5634661.htm (最後瀏覽日：2023/10/10)

¹⁰⁷ 教育部辦公廳等六部門關於進一步加強預防中小學生沉迷網路遊戲管理工作的通知，

本文認為，應該注意到，聯合國人權理事會曾強烈譴責透過斷網有意和任意地阻止或干擾接收資訊，因斷網會一併封鎖了網路的多重用途，所以這種行為本身就是不成比例的因應，違反了國際人權法規定的必要性和相稱性要求，¹⁰⁸。且在許多情形下，斷網的目的似乎是壓制少數人的聲音，剝奪他們獲取重要資訊的機會，此亦是需要考慮之重點¹⁰⁹。

在一方面認識到遊戲具有益處的前提下，另一方面提出的一似乎缺乏科學證據，證明遊戲成癮與遊戲時間之因果關聯程度以及未考量到該限制可能造成遊戲公司未符合法規而不堪負荷，甚至是集中遊戲時間所直接導致的網路延遲與壅塞，變成實質上的無法遊玩，種種在比例原則上皆難無爭議。

四、我國規範

為預防未成年人網路成癮，我國立法者，早在 2015 年 1 月 23 日即修正《兒童及少年福利與權益保障法》，將「超過合理時間持續使用電子類產品，致有害身心健康」列入兒童及少年不得從事之行為¹¹⁰，並課予父母不同於上開日本的情形，本法訂有**相關罰則**，違反且情節嚴重者，將依第 91 條第 1 項處新臺幣 1 萬元以上 5 萬元以下罰鍰，違反者若為養父母，依第 20 條第 2 款規定，更可能導致終止收養關係，至於兒少本人違反第 43 條第 1 項規定，經父母、監護人或其他實際照顧者盡力禁止而無效果，依第 52 條第 1 項第 1 款規定，還可能遭另地安置¹¹¹。

明確針對違反行為訂有相應罰則，姑且不論是否有違憲之虞，僅就可執行性而言，公權力要如何介入性質傾向單純私領域的電子類產品使用行為？如何監管兒少的持續使用時間、如何判定父母或照顧人有無監管兒少的持續使用時間？甚而作為處以罰鍰或終止收養關係的判準？事實上，該條文宣示意義大於實質意義，其立法精神比開罰重要。也難怪後續被建議刪除罰則¹¹²。

五、小結

教基函〔2021〕41 号，載於：https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-10/29/content_5647673.htm

¹⁰⁸ Resolution 44/12. 66.

¹⁰⁹ Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression Irene Khan A HRC 47 25, ¶51, See the submissions from Access Now and the Centre for Law and Democracy.

¹¹⁰ 《兒童及少年福利與權益保障法》第 43 條：「兒童及少年不得為下列行為：...五、超過合理時間持續使用電子類產品，致有害身心健康。」

¹¹¹ 李高英，同前註 4。

¹¹² 李高英，同前註 4。

規範的選擇上，本文認為，就以防止網路成癮之規範效力而言，中華人民共和國之規範最具有限制性，但阻絕了兒童接觸遊戲的機會，也同時扼殺了兒童透過遊戲社交、認識他人、思考與探索等等的機會，不禁令人感到有些「因噎廢食」，其選擇的主要規範係課予遊戲公司建立實名制系統，並限制青少年遊戲。究其制度設計，其實會發現與同樣是建立實名制系統並限制特定時間遊玩的韓國有所相似，或甚至僅有程度上的差異；至於日本，則是採取多宣示意義的一指導性規範，較重視保護者，即家長或親權行使人，而非前述兩者主要在課予遊戲公司義務的方式，是最為柔性的手段；臺灣亦是採取針對照顧者為主要規範對象，要求其盡避免兒童接觸過多網路之義務。整體而言，因家長與孩子的密切關聯，直接規範兒少可說是不切實際與不合比例的，就算是家長的照顧義務，法律亦很難在不嚴重侵犯隱私權的前提下，確實完整的確保法規範能被執行。故本文認為，針對遊戲公司為主要規範對象的方式，應該是比較可行的，但或許能透過要求其建立自律規則之方式，如每 60 分鐘提醒應休息，遊戲時間超過 3 小時即無法繼續遊玩或無法獲得遊戲內收益，讓遊玩者的持續遊玩欲望降低，應該是較無爭議的做法。但本文基本上認為，法規的建構是最後手段，首先應加強政府、教育者與家長對此問題重視，才能真正解決問題之核心。

第三章 研究結果與問題討論

第一節 研究結果與結論

本文認為，對於兒少權利的保護與促進，不能一味認為是一碰就面臨管太多的「燙手山芋」，其更是「締約國應盡最大努力」完成的義務。面對雙面刃的數位媒體，在承認其對兒童能夠帶來益處的同時，潛在的危害也必須一同被重視。數位媒體一方面是兒童接觸社會、新知識、認識新朋友、獲得教育的媒介；另一方面也可能是造成焦慮、成癮、不良習慣與不正確知識的來源。本文認為，要確實保障兒童權利，比起國家直接針對兒童或父母進行規範，針對提供數位服務的平台課予一定的法律義務會是更好的處置手段。像是現行的《兒童及少年福利與權益保障法》第 46 條即規定，為防止兒童及少年接觸有害其身心發展之網際網路內容，網際網路平臺提供者應建立防護機制，訂定自律規範採取明確可行防護措施。

在具體的規範上，有充足與非過時的科學證據，是規範正當性的前提，但是證據程度上，並不要求絕對的因果關係，有時為預防不可挽回的侵害發生，即有管制的正當性，但仍必須注意比例原則的操作。此應該是一有彈性，可靈活操作的標準，而不是抑制兒童發展或過度保護的限制。日本與我國的管制方式，本文

認為皆有所欠缺，在法律明確性或是正當性上都遭質疑以外，單單一條規範，實際上亦難以達成實效。如不特定要保護的法益，而泛泛以一律禁止使用為解藥，恐怕會淪為具文。本文也認為直接限制兒童使用 3C 或任何數位媒體的方式，或許並非完全不得為之，但必須在極特殊的情況，例如已有嚴重成癮情形而需他人幫助等。

我國在 2011 年，由國家通訊傳播委員會訂定《兒少通訊傳播權益政策白皮書》¹¹³，也在《2022-2024 年國家人權行動計畫》中承諾在數位環境下保護包括兒少權利的人權，以及提出《媒體素養教育白皮書》等等的相關準則¹¹⁴。兒童權利公約中的某些權利，常常因為其不明確性而導致不被重視，而大眾媒體權就是其中之一，但此絕非代表該權利不重要，國家若能透過適當的政策，促進此類型權利的發展與保障，對於兒童權利一定是有益的。惟因其較不受重視，且此權利又是其他人權公約中未有的，目前相關的文獻與研究皆較少，實際上需如何完善並加強準則，則有待未來的立法發展與科學研究。

第二節 問題討論

究竟在已經管制了可能造成危害的特定內容下，是否還有需要針對「網路成癮」特別立法規範，還是透過加強教育與宣導等柔性手段即有辦法改善？

若真的欲立法規範，何種規範手段的選擇是較符合比例原則的？實名制與斷網的設計，又或是其他不同的管制方式？像是在衡量企業之承受量能下，針對不同類型遊戲與不同規模公司設有不同的彈性標準？

¹¹³ CRC 首次國家報告國際審查結論性意見，聯合國兒童權利公約 CRC 資訊網，載於：<https://crc.sfaa.gov.tw/Document/Detail?documentId=13F7A111-E743-4AC2-B9C6-AEEE70AF85D9>（最後瀏覽日：2023/8/21）。

¹¹⁴ CRC 第二次國家報告國際審查結論性意見，聯合國兒童權利公約 CRC 資訊網，載於：<https://crc.sfaa.gov.tw/Document/Detail?documentId=2BF473B4-5CAF-48DA-BB15-CC5F42124690>（最後瀏覽日：2023/8/21）。

參考文獻(按筆畫順序排列)

一、中文文獻

1. CRC 首次國家報告國際審查結論性意見，聯合國兒童權利公約，CRC 資訊網，載於：<https://crc.sfaa.gov.tw/Document/Detail?documentId=13F7A111-E743-4AC2-B9C6-AEEE70AF85D9>（最後瀏覽日：2023/08/21）
2. CRC 第二次國家報告國際審查結論性意見，中文版-1111228 通過，聯合國兒童權利公約，CRC 資訊網，載於：<https://crc.sfaa.gov.tw/Document/Detail?documentId=2BF473B4-5CAF-48DA-BB15-CC5F42124690>（最後瀏覽日：2023/08/21）
3. 石鎮嘉，《兒童遊戲權之研究-從聯合國兒童權利公約第三十一條檢視我國兒童遊戲權之保障》，國立臺北教育大學文教法律研究所碩士論文，2007 年。
4. 李高英，限制兒少超時使用電子類產品法規檢討，立法院，法制局，111 年 10 月 19 日，載於 <https://www.ly.gov.tw/Pages/Detail.aspx?nodeid=6590&pid=223371>（最後瀏覽日：2023/08/07）
5. 兒童福利聯盟（2018）。2018 年兒少直播現象與影響調查報告。載於：https://www.children.org.tw/publication_research/research_report/2218（最後瀏覽日：2023 年 8 月 11 日）
6. 兒童福利聯盟（2019）。2019 兒少使用社群軟體狀況調查報告，載於：https://www.children.org.tw/publication_research/research_report/726（最後瀏覽日：2023 年 8 月 18 日）
7. 兒童福利聯盟，2022 臺灣兒少網路社交行為暨社群恐慌(FoMO)現象調查，載於 https://www.children.org.tw/publication_research/research_report/2331（最後瀏覽日：2023 年 8 月 11 日）
8. 兒童福利聯盟，台灣學童手機使用狀況調查報告，2011 年 12 月 21 日，載於：https://www.children.org.tw/uploads/images/private/23/files/report_2011_children_mobile_phone.pdf（最後瀏覽日：2023/08/07）
9. 兒童福利聯盟，台灣學童手機使用狀況調查報告，2011 年 12 月 21 日，載於：https://www.children.org.tw/uploads/images/private/23/files/report_2011_children_mobile_phone.pdf（最後瀏覽日：2023/08/07）
10. 劉法柔，遭批過時！韓國將於年底廢除兒童遊戲宵禁法，Newtalk 新聞 <http://newtalk.tw/news/view/2021-08-27/627364>

11. 賴宜欣,「灰姑娘的眼淚」:限制未成年人的網遊時間,是「必要之惡」還是剝奪童年? <https://crossing.cw.com.tw/article/15465> (最後瀏覽日: 2023/10/10)
12. 黨奕安,《從國際兒童權利公約論兒童最佳利益之概念與實踐》,東吳大學法律學系碩士論文,2018年。

二、英文文獻

1. Albury, K (2017) Just because it's public doesn't mean it's any of your business: Adults' and children's sexual rights in digitally mediated spaces. *New Media & Society* 19(5): 713-725; Livingstone, S, and Mason, J (2015) *Sexual rights and sexual risks among youth online: A review of existing knowledge regarding children and young people's developing sexuality in relation to new media environments*. A report commissioned by eNACSO, the European NGO Alliance for Child Safety Online, Rome, <http://eprints.lse.ac.uk/64567>. Accessed 18 Aug. 2023.
2. American Academy of Pediatrics 'Children, Adolescents and Television' (2001) *Pediatrics* 423.
3. Bradley J Bond and others, 'Media and Obesity' in Dafna Lemish (ed), *The Routledge International Handbook of Children, Adolescents and Media* (Routledge 2013) pp.232-39.
4. Bradley S Greenberg and Dana E Mastro, 'Children, Race, Ethnicity and Media' in Sandra L Calvert and Barbara J Wilson (eds), *The Handbook of Children, Media and Development* (Blackwell 2011) 88-90.
5. Cecilia von Feilitzen, 'Introduction' in Cecilia von Feilitzen and Ulla Carlsson (eds), *Children and Media Violence, UNESCO International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen*, 1998.
6. Charles Beitz, *The Idea of Human Rights* (OUP 2009) 43.
7. Common Sense, 'Zero to Eight: Children's Media Use in American in 2013' (2013) <https://www.commonsensemedia.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america-2013>, (Accessed 7 August 2023); Ofcom, 'Children and Parents: Media Use and Attitudes Report' (2014) http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/media-use-attitudes-14/Childrens_2014_Report.pdf. (Accessed 7 August 2023)

8. Common Sense, 'Zero to Eight: Children' s Media Use in American in 2013' (2013), available at: <https://www.common sense media.org/research/zero-to-eight-childrens-media-use-in-america-2013> , (Accessed 7 August 2023).
9. Council of Europe (2002) Compass: Manual for Human Rights Education with Young People – Media, available at: <http://www.coe.int/en/web/compass/media>. (accessed 22, August, 2023).
10. Council of Europe, "Internet Governance – Council of Europe Strategy 2016-2019", available at: https://search.coe.int/cm/Pages/result_details.aspx?ObjId=09000016805c1b60, accessed 15 Aug. 2023.
11. CRC Committee, 'General comment No 13, 2011, The right of the child to freedom from all forms of violence (18 April 2011) CRC/C/GC/13 [hereinafter, GC13] ¶¶30–31.
12. CRC Committee, 'General Comment No 16 (2013) on State obligations regarding the impact of the business sector on children's rights' (17 April 2013) UN Doc CRC/C/GC/16.
13. CRC Committee, 'General Discussion on "The child and the media"' (7 October 1996) in 'Reports on the thirteenth session' (31 October 1996) UN Doc CRC/C/57.
14. CRC Committee, 'General Discussion on Committee on the Rights of the Child, 'General Discussion on "The child and the media"' in 'Report on the eleventh session' (22 March 1996) UN Doc CRC/C/50, Annex IX, 80-2 ('CRC/C/50').
15. CRC Committee, 'General Discussion on Committee on the Rights of the Child, 'General Discussion on "The child and the media"' in 'Report on the eleventh session' (22 March 1996) UN Doc CRC/C/50, Annex IX, ¶80.
16. CRC Committee, General Comment No 20 (2016) on the implementation of the rights of the child during adolescence ,6 December 2016, CRC/C/GC/20 [hereinafter, GC20] ¶2.
17. CRC Committee, Report of the 2014 Day of General Discussion 'Digital Media and Children's Rights' available at: <http://www.ohchr.org/EN/HRBodies/CRC/Pages/Discussion2014.aspx>, accessed 21 August 2023.
18. D.Z. v. Netherlands (CCPR/C/130/D/2918/2016)
19. Dafna Lemish, Children and Television: A Global Perspective (Blackwell Publishing 2007) 101–17.

20. Danah Boyd, "Social network sites as networked publics: affordances, dynamics, and implications", in *A Networked Self: Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*, Zizi Papacharissi ed. (Routledge, 2011)
21. Deborah Ahrens, "Schools, Cyberbullies and the Surveillance State", 2012 p .49, *American Criminal Law Review* 1669; Nancy Willard, 'School Response to Cyberbullying and Sexting: The Legal Challenges', 2011, *Brigham Young University Education and Law Journal* 75.
22. Desjardins, Jeff (10 October 2016). "The slow death of legacy media". *Business Insider*, available at: <https://www.businessinsider.com/the-slow-death-of-legacy-media-2016-10> (accessed 22, August, 2023)
23. Dinah Shelton, "On identity", *The George Washington International Law Review*, vol. 39 (1999).
24. Elizabeth A Vandewater and Sook-Jung Lee, 'Measuring Children's Media Use in a Digital Age' (2009) 52 *American Behavioral Science* 1152); Uwe Hasebrink and Ingrid Paus-Hasebrink, 'Trends in Children's Consumption of Media' in Dafna Lemish (ed), *The Routledge International Handbook of Children, Adolescents and Media* (Routledge 2013) 33 ; Victoria J Rideout and others, 'Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year Olds'.
25. John Tobin, Elizabeth Handsley, *The UN Convention on the Rights of the Child: A Commentary*, *Oxford Scholarly Authorities on International Law [OSAIL]*, 28 March 2019.
26. Joseph A. Cannataci, Report of the Special Rapporteur on the right to privacy, Joseph A. Cannataci, on his visit to France, 2021 UN Doc, A/HRC/46/37/Add.2.
27. La Rue, F (2014) Report of the Special Rapporteur on the Promotion and Protection of the Right to Freedom of Opinion and Expression, A/69/335, available at: http://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/17session/A.HRC.17.27_en.pdf. Accessed 21 August 2023
28. Lievens E (2017) Children's rights and media: imperfect but inspirational. In: Brems E, Vandenhoele W, Desmet E (eds.), *Children's Rights in the Global Human Rights Landscape: Isolation, Inspiration, Integration?*, Routledge, Oxford (in press); European Court of Human Rights, 2 February 2016, *MTE v Hungary* App no 22947/13.

29. Lievens, E., Livingstone, S., McLaughlin, S., O'Neill, B., Verdoodt, V. (2019). Children's Rights and Digital Technologies. In: Kilkelly, U., Liefwaard, T. (eds) International Human Rights of Children. International Human Rights. Springer, Singapore, available at: https://doi.org/10.1007/978-981-10-4184-6_16, p.15 (accessed 15, August, 2023).
30. Markus Dworak and others, 'Impact of Singular Excessive Computer Game and Television Exposure on Sleep Patterns and Memory Performance of School-aged Children' (2007) 120 Pediatrics 978.
31. Morford M, Gate Columnist SF. Oh My God You Are so Missing Out. Available from: <https://www.sfgate.com/entertainment/morford/article/Oh-my-God-you-are-so-missing-out-2536241.php> . (Accessed 7 August 2023)
32. Ofcom, Children and Parents: Media Use and Attitudes Report (2014), available at: http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/media-use-attitudes-14/Childrens_2014_Report.pdf. (Accessed 7 August 2023)
33. OHCHR, Legislative History of the Convention on the Rights of the Child (vol I, OHCHR 2007).
34. Pew Research Centre, "Teens, Social Media, and Privacy", 21 May 2013, available at: http://www.pewinternet.org/files/2013/05/PIP_TeensSocialMediaandPrivacy_PDF.pdf, accessed 15 Aug. 2023.
35. Report of the Special Rapporteur on the promotion and protection of the right to freedom of opinion and expression Irene Khan A HRC 47 25, , See the submissions from Access Now and the Centre for Law and Democracy.
36. Resolution 44/12. 66.
37. Sean MacBride, One World, Many Voices: Towards a New More Just and More Efficient World Information and Communication Order (UNESCO 1980), p.197.
38. See, *Brown v Entertainment Merchants Association* 131 SCt 2729 (2011) (USA).
39. Third A, Bellerose D, Dawkins U, Keltie E, Pihl, K (2014) Children's rights in the digital age: a download from children around the world, available at: https://www.unicef.org/publications/files/Childrens_Rights_in_the_Digital_Age_A_Download_from_Children, accessed 17 Aug. 2023. *Around_the_World_FINAL.pdf*. Accessed 7 September 2017

40. Thomas Hammarberg, Children, the UN Convention and the Media, (1997) 5 International Journal of Children's Rights 243; Sherry Sacino, 'Article 17: Access to a Diversity of Mass Media Sources' in André Alen and others (eds), A Commentary on the United Nations Convention on the Rights of the Child (Martinus Nijhoff 2012) 5.
41. UN General Assembly, Convention on the Rights of the Child, 20 November 1989, United Nations, Treaty Series, vol. 1577, p. 3, Article 17, available at: <https://www.refworld.org/docid/3ae6b38f0.html> [accessed 21 August 2023]
42. UNESCO International Clearinghouse on Children, Youth and Media, . <http://www.nordicom.gu.se/clearinghouse> accessed 20 Aug. 2023.
43. Victoria C Strasburger and others, 'Health Effects of Media on Children and Adolescents' (2010) 125 Pediatrics 756.
44. Wheatley Sacino S (2011) A Commentary on the United Nations Convention on the Rights of the Child -Article 17: Access to a Diversity of Mass Media Sources. Brill | Nijhoff, Leiden
45. WHO, Global Status Report on Non-communicable Diseases (WHO 2011) 24 http://www.who.int/nmh/publications/ncd_report2010/en/ (accessed 16 August 2023).
46. World Health Organization, Gaming disorder, at: <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder> (Accessed 7 August 2023)
47. World Health Organization, Gaming disorder, at: <https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/gaming-disorder> (Accessed 7 August 2023)

三、日文文献

1. 上山崎雅泰, 香川県のゲーム条例違憲訴訟、原告側の請求棄却 高松地裁, 朝日新聞デジタル, <https://www.asahi.com/articles/ASQ8Y5WCHQ8XPTLC012.html> (最後閲覧日: 2023/08/07)
2. 内閣府 (2022) 『令和4年度青少年のインターネット利用環境実態調査報告書』内閣府政策統括官 (共生社会政策担当) 載於: https://www8.cao.go.jp/youth/kankyau/internet_torikumi/tyousa/r04/net-jittai/pdf/2-1-1.pdf。(最後閲覧日: 2023/08/22)

3. プライムオンライン編集部，香川県“ゲーム規制条例”施行から1年...調査結果ではスマホ利用時間減少も依存傾向増加 ，(2021年4月22日)，<https://www.fnn.jp/articles/-/172729>。
4. 教育基本法第4条，載於：https://www.mext.go.jp/b_menu/kihon/about/004/a004_04.htm（最終閲覧日：2023/10/7）
5. 香川県ネット・ゲーム依存症対策条例，令和2年3月24日，条例第24号，載於：https://en3-jg.d1-law.com/kagawa-ken/d1w_reiki/50290101002400000000/50290101002400000000/50290101002400000000.html
6. 谷井将人，香川県10代のゲームプレイ時間、ネット・ゲーム規制条例施行後はどうなった？ 利用状況が明らかに，ITmedia，2020年05月29日，載於：<https://www.itmedia.co.jp/news/articles/2005/29/news080.html>（最終閲覧日：2023/10/7）

四、韓文文獻

1. 청소년 보호법 제 26 조(심야시간대의 인터넷게임 제공시간 제한) ① 인터넷게임의 제공자는 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 인터넷게임을 제공하여서는 아니 된다 載於：<https://www.law.go.kr/LSW/lsEfInfoP.do?lsiSeq=142641#>（最終閲覧日：2023/10/7）。
2. 韓國《遊戲産業振興法》「게임산업진흥에 관한 법률」第2條規定，載於：<https://glaw.scourt.go.kr/wsjo/lawod/sjo190.do?lawodNm=%EA%B2%8C%EC%9E%84%EC%82%B0%EC%97%85%EC%A7%84%ED%9D%A5%EC%97%90%20%EA%B4%80%ED%95%9C%20%EB%B2%95%EB%A5%A0#1696844709108>
3. 대한민국의 인터넷 검열(大韓民國的網路檢閱)—셧다운제 (shutdown law)，載於：<https://namu.wiki/w/%EC%85%A7%EB%8B%A4%EC%9A%B4%EC%A0%9C?fbclid=IwAR3Pw0uGiqMEUeNvf5k7tt5qeWUdrnsLRDIxuVIn-agiD5ZXx7GbGH7A11s>（最終閲覧日：2023/10/7）
4. 법률 제 18550 호，載於：<https://www.law.go.kr/LSW/lsInfoP.do?lsiSeq=237401&viewCls=lsRvsDocInfoR#>（最終閲覧日：2023/10/7）

五、簡體中文文獻

1. 湖南省人民政府门户网站，《国家新闻出版署关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》，2023-07-04，載於<https://www.hunan.gov.cn/hnszf/xxgk/wj>

k/zcfgk/202307/t20230704_CA58871F191000014DEF10D975A11140.html (最後瀏覽日: 2023/10/10)

2. 新闻出版署, 国家新闻出版署关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知 (国新出发〔2021〕14号), 2021年08月30日, 載於 https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-09/01/content_5634661.htm (最後瀏覽日: 2023/10/10)
3. 国家新闻出版署防止未成年人沉迷网络游戏举报平台, 載於 <https://jubao.chinaso.com/>
4. 新华社, 坚决遏制沉迷, 保护青少年健康成长——国家新闻出版署有关负责人就《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》答记者问, 2019-11-05, 載於 https://www.gov.cn/zhengce/2019-11/05/content_5448848.htm (最後瀏覽日: 2023/10/10)
5. 教育部办公厅等六部门关于进一步加强预防中小学生沉迷网络游戏管理工作的通知, 教基厅函〔2021〕41号, 載於: https://www.gov.cn/zhengce/zhengceku/2021-10/29/content_5647673.htm