

研商二次元創作適用兒童及少年性剝削防制條例疑義會議

會議紀錄

時間：113年3月21日（星期四）上午10時

地點：本部301會議室

主席：張司長秀鴛

紀錄：彭裕婷

出席人員：詳如簽到表

壹、主席致詞：略

貳、程序說明：

有關建議本會議採直播方式部分，考量本會議過程所討論案例，包含涉及兒童少年性交猥褻等圖片，直播尚有不宣。惟為使各界瞭解會議討論過程及發言內容，本部將記錄與會者發言摘要，並公開於公共政策網路參與平台。

參、報告案：（各與會代表發言摘要如後附）

第一案：有關現行本條例第2條規定圖畫之範圍與立法意旨案。

決定：

- 一、本條例自84年立法以來，即對兒童或少年與性相關之「圖畫」予以規範，並與聯合國兒童權利公約(CRC)及「買賣兒童、兒童賣淫和兒童色情製品問題之兒童權利公約任擇議定書」(OPSC)接軌，與現行有關文化、創作相關規定尚無扞格。
- 二、與會代表對兼顧及維護創作自由與兒少權益均表認同；所提意見，本部並納入本條例修法參考。

肆、提案討論：（各與會代表發言摘要如後附）

第一案

案由：有關本條例「兒童或少年之與性相關而客觀上足以引起性慾或羞恥之圖畫」之認定標準，提請討論。

決議：

違反本條例之認定原則應為涉兒童、少年之性交或猥褻行為的案件，按一般社會通念可判斷為兒童、少年外；所謂猥褻，則依刑法第 235 條之認定標準，同時依故事情節、脈絡、創作目的或製品用途等綜合判斷。至相關個案認定實務，則納入 iWIN 召開多方利害關係人會議確認。

第二案

案由：有關現行 iWIN 受理民眾申訴疑涉本條例第 2 條案件相關處理流程，
提請討論。

決議：現行 iWIN 針對疑涉違反本條例規定案件時，即通知平台業者限制瀏覽或移除，並同時移請地方警政機關、社政主管機關續處。為強化維護創作者權益，未來將先依兒少法第 46 條通知平台業者優先補正相關防護措施（如警示性防護、阻攔性防護、嚴格年齡限制），另由地方主管機關組成審認小組認定屬實後，再由其通知業者限制瀏覽或移除。

伍、臨時動議：無。

陸、散會：中午 12 時 45 分。

研商二次元創作適用兒童及少年性剝削防制條例疑義會議

【與會代表發言摘要】

報告案

第一案

案由：有關現行本條例第 2 條規定圖畫之範圍與立法意旨案。

(一) 蔡易餘委員：

1. 曾參與 2023 年本條例修法的委員曾明確表示，當時修法僅針對真實兒少，並未包含虛擬，如立法原意是如此，則解釋法條文字上認為包括虛擬人物，便是擴張解釋。
2. 虛擬人物因不是真實人物，即使涉及兒少色情、色情、或是暴力，仍應回歸釋字第 617 號解釋，而有硬蕊、軟蕊之分，大法官認為讓青少年去接觸色情漫畫、黃色書刊不妥，須做好分級管理，例如標示十八禁、封膜。電影也有類似分級制度，保護青少年在成長階段不去接觸到色情、暴力等內容，這種管制是合理的。社會上有主流文化、也存在次文化，可以避免兒少去接觸，但不代表次文化應該要被消滅。
3. 我們的保護客體是真實存在的兒少，應把服務集中在此做最大的發揮，不過當虛擬兒少涉及真實被害人，該被害人當然可以提出相關法律訴求，此為虛擬兒少範疇的一個例外。
4. 虛擬創作作品有其存在價值，例如歷史上張飛娶了夏侯淵姪女(時年 13 歲左右)為妻，以此為內容的漫畫並沒有不對，高度管制將形成不必要的恐慌，讓創作者陷入創作內容是否涉及色情、性暗示的自我審查與擔憂。
5. 本條例第 2 條的文字解釋，對於真實或者是仿真人物較沒有疑義，但未來 AI 的問題更大。第 3 款拍攝、製造、散布、播送、交付、公然陳列或販賣兒童或少年之性影像、與性相關而客觀上足以引起性慾或羞恥之圖畫、語音或其他物品，重點就是兒童或少年的性影

像，兒童跟少年的性影像要回到母法-兒童及少年福利與權益保障法第 2 條規定之兒童及少年，指未滿 18 歲之人；所稱兒童，指未滿 12 歲之人；所稱少年，指 12 歲以上未滿 18 歲之人，所以重點就是人，不擴及到虛擬人物。

6. 依憲法第 11 條規定，創作屬於廣義的言論自由，對於自由的限制，必須以法律訂之。剛剛有學者站在兒少保護的最上位概念，希望擴大解釋，然而法律目前就是只保護真人而不包括虛擬人物。也許未來臺灣會走向德國模式，一樣規範虛擬人物，如能在立法院重啟這樣的討論也是很好的。
7. 兒時常為了要去書店看這些書、漫畫，而走路回家，不讓父母知道，像亂馬漫畫裸露的畫面很多，跟父母一起看實在令人尷尬，但這是每個人成長都會歷經的，不能說這樣對小孩子就是不健康，他們總是會知道有這樣的東西存在而想辦法去接觸，成人則會想辦法去擋；大法官釋字第 617 號已經講了擋的原則，當時也許漏掉了兒少的部分，現階段如果法律未擴張解釋到虛擬人物，是否讓臺灣維持跟日本、韓國一樣對創作自由的尊重。

(二) 中華動漫出版同業協進會高世椿秘書長：

1. 本協會包括國內 70% 的動漫出版社，每年都會舉辦漫畫博覽會，及臺北、臺中、高雄國際動漫節等，邀請大家來參觀；我們的展覽非常健康、皆為正版，且遵守分級規範；18 禁的作品除了膠膜外，亦會驗證參加者身分，確認滿 18 歲才能進入展場。
2. 中華出版倫理自律協會係為配合兒少法以及出版品及錄影節目帶分級管理辦法而設立，並經文化部長期補助，針對此次會議亦有提供書面聲明，再請參考。
3. 文化部編列相當多預算支持臺灣原創漫畫，頗具成效，過往警政署常以猥褻物品名義查抄漫畫租書店，導致租書店紛紛倒閉，倘 iWIN

執法不當亦將影響臺灣原創漫畫的發展。

4. 同意蔡委員發言，我們要保護的是真實的兒少，而非虛擬的人物。

(三) ACGN 創作權益推動協會策略發展部高宗佑主任：

1. 84 年訂定兒童及少年性交易防制條例，其用意是保障兒少的人權及性自主權，其立法目的不涉所謂善良風俗的社會價值，爰現行本條例對「圖畫」的規範和行政函釋實不應超越立法目的，否則會失其正當性，且抵觸法律而無效。
2. 大法官釋字第 623 號解釋提及對於是否違反善良風俗法律之認定，係法院之職權，非本次行政機關可以認定的範圍，況且以刑法處罰，言之過重。
3. 大法官釋字第 594 號解釋及不同意見書中指出，刑罰所要保護的法益取決於是否具有社會侵害性，我們認為即使是性變態或戀童癖，那也只是個人的性癖，只要沒有侵害到其他人，法律就應該保障其基本權利，否則如果用同樣的思維，則社會是否也可將精神病患、少數族群、吸毒者、經濟弱勢者等全排除在法律保護之外。何謂應該受到法律保護的正常人？任何人皆有與他人不同之處因而有你的我的區分，法律學者可以不用為自由而戰，但不應該為歧視的高層存在。

(四) 東吳大學人權學程林沛君助理教授：

1. 英國、加拿大、澳洲等國家，係於 1990 年代到 2000 年初期開始討論虛擬兒少色情議題。在前述這些民主老牌國家中，言論自由、創作自由當然非常重要，然其仍決定應有所限制，其理由及正當性為何？由兒童權利的上位概念，只有真實兒少出現在圖畫中、參與製作或為實際被害人，遭受「有形的傷害」才是兒少性剝削嗎？從兒童權利的角度，這不只是兒少保護和兒少最佳利益的問題，而是回

歸到整個社會、法律與制度如何看待兒少、如何體現對兒少人格的完整尊重。當大人將兒少性化、將其視為性的對象以滿足自身需求時，不但有辱兒少人格，也顯示我們仍然將兒少工具化，沒有真正將兒少視為應該受到同等保護、尊重的權利主體，並維護其人性尊嚴。

今天討論的不僅僅是個別兒少不受性剝削的權利；虛擬兒少色情議題涉及的概念是整個兒少群體不應該被作為性的對象。遭受性剝削的兒少是所有兒少中最弱勢的群體之一，國家有責任預防這個類型的犯罪、降低犯罪，也確保成人內心世界對虛擬兒少的想像及感受，不會對真實兒少而造成危害，這是國家責任的一環。

不過，我們需要思考的問題包括：本條例之懲罰對象究竟是誰？被限制自由的是一般無辜的動漫迷、潛在的犯罪者、還是有類似前科的行為人？有無國外經驗可參考？我們不能容許法律限制人民思想的自由，但那個跨越純思想到行動的紅線要怎麼畫？所以今天這樣的對話及討論非常有意義。人權的領域常有權利主體間權利衡平的問題，兒童權利也常和成人權利有所折衝，實際的執法如何衡平，確實需要更多的對話與理解。

2. 澳洲、英國、加拿大都有規範虛擬兒少色情，就目前看到的資料，針對是否有實際的傷害或實證研究的問題，這個國際上討論已久的議題確實尚欠缺實證研究，國外有研究者指出，這應該是對於研究倫理的顧慮，從研究倫理的角度，進行這樣的研究是有危險性的，因為研究的素材對於被研究者日後的行為可能會產生影響，甚至增加犯罪的風險。但還是可以參考成人性犯罪、電玩、卡通暴力等類似研究。

重點是英國、澳洲等國家並沒有因為欠缺實證研究就不立法，而且其法律規範一直到現在都還在。英國政府立法前就承認他們並沒有掌握到持有虛擬兒少色情圖片會增加犯罪風險的實證研究，但討論

結果是這些虛擬圖片會強化潛在的犯罪者對兒少不當的想法與感受，特別是當網路上充斥著越來越多兒少遭受性暴力的動畫，爰政策定調為不能讓兒少曝露於因虛擬性影像可能產生的風險；國家有責任規範可能傳遞允許與兒少性行為或類似的訊息。這不是為了維護對兒少純潔的想像，而是為了保護兒少的國家責任。

根據立法院公布的本條例立法理由，本條例 112 年修正後第 2 條的圖畫範圍包含素描、漫畫、繪畫等色情圖畫，應可明確看出素描、漫畫、繪畫等色情圖畫這些可能涵蓋非真實兒少的圖畫應在本條規範範圍。

(五) 台灣展翅協會：

1. 目前有些討論確實誤解了本條例所要規範的範圍，不是要規範所有的創作，而是規範那些只強調或放大兒童性行為、兒童性器官、性侵犯，甚至表現出兒童在性暴力過程中很享受，感到愉悅的內容。如同高秘書長說，動漫畫展覽裡面內容都很健康，所以該展覽內容就不會是本條例所要規範的範圍。
2. 兒童色情一詞於 1980 年代出現，雖然目前某些法律仍在使用，然其更正確的用語應是兒少性虐待；當色情的內容之主角是兒童時，就是性虐待、性剝削，這是國際共識。猥褻的認定會隨著時間而有所改變，但兒少性虐待在 30 年前和現今的概念和內容是一樣的。我們看過一個漫畫，是一個 10 歲小女孩被父親性侵、生小小孩，但這小女孩卻很開心這樣的關係，這是以小孩當作性虐待標的所創作出來的內容。
3. 大法官釋字第 617 號解釋提及本條例不受該解釋拘束，意指如果從兒少保護角度，可以有其特別之規定。其他國家的立法意旨或者是從法院的判決觀之，著重的是這個製品的影響性還有其潛在的傷害。文獻也指出，此類製品會被使用來誘拐兒童、減低兒童性的敏感，

並創造一個容忍性化兒童的社會。

(六) 國立台灣大學法律學院謝煜偉教授：

1. 從現行法來看，以兒少為對象的色情圖畫或影像，不論虛擬或真實，都可能落入刑法第 235 條散布猥褻物品罪；依大法官釋字第 617 號解釋，其對硬蕊只有舉例性暴力、性虐待和人獸交，至兒少色情屬於軟蕊還是硬蕊，有待進一步解釋。
2. 從本條例第 2 條定義、立法說明觀之，當時立法並未將非真實兒童影像納入管制。本條例第 4 章罰則第 36 條至第 39 條，都是屬有真實存在兒童之情況，例如第 36 條第 2 項使兒童或少年被拍攝，如為虛擬動畫如何成立？第 37 條故意殺害被害人、使受重傷等，更不可能包含虛擬動漫；第 38 條亦同，爰從這幾條罰則規定整體解釋來看，本條例應沒有辦法包含到對非真實兒童的管制。
3. 如果是立法論，則虛擬要不要納入管制是另外一個層次的討論，必須有較完整的立法事實或背景研究，確認保護對象是純潔兒少形象或人格權、或潛在的被害者(避免有人觀看到而犯罪)、或真實的兒童不被性剝削，三種立場可能會研訂出不同的法案，應先採取開放的態度，充分討論後再決定。
4. 就立法論層次而言，所謂的逼真性、貌似兒童色情要不要納入管制？如果要納入管制，例如美國、德國，在真實性難以分辨的情況下，因懷疑仍有實在的真人受害，故有特別名義納入刑事管制，但虛擬兒童色情則不會。要留意在立法時還是須根據不同態樣進行區分，不要全部都納入打擊範圍。
5. 有代表提到說只要傳達把兒少當成性慾客體的資訊就要管制，則單純意淫言論、或言情小說裡敘述兒少性行為，是否屬管制範圍？何以只有影像、圖畫？按這種邏輯，只要傳達「把兒少當性客體」資訊的，無論是影像、文字和言論都一律要納入管制，標準才會一致。

因此，我認為不是單純有傳達類似資訊就值得處罰，而是因為影像或圖畫的呈現，被認為有可能會助長例如戀童行為，導致增加真實犯罪的機會時才考量。然這樣的實證研究被很多研究挑戰甚至推翻，即使有正相關，相關性也非常低。林明傑教授提到的正相關的研究並沒有分成人跟兒少，是屬於一般性的色情與行使暴力之間的關連性。試問，不管是兒童或成人，一般的社會大眾觀看暴力色情圖像就會有正相關，則是否也應全面禁止？加拿大、美國、英國等全面性管制兒童虛擬色情，是因其背後有一個根深蒂固的純潔兒童形象的概念，2000年任擇議定書亦傳遞這樣的想法，但我們對此基本價值立場是否曾有討論？

6. 日本將對虛擬兒童色情的管制從刑事管制轉移到有害圖書的指定，東京都青少年健全育成相關條例第7條第2項提到，顯然可能有兒少性暴力、不當誘導、很露骨的描寫或者是動漫裡涉及不當的讚美或誇張的描寫、或者是幾近性交的情況會被指定為有害圖書，用圖書管制，比如較嚴格的流通方法、或是禁止販賣等來處理，而非將製造或畫圖直接認定為犯罪行為，更不會擴及到單純持有就是犯罪行為。管制有很多不同的層級，不應全部直接用刑法來管制或嚴加禁止。

(七) 批踢踢實業坊黃子凡版主：

1. 這次最早爆發爭議的事件發生在我管理的版上，大家可以掃描簡報檔中的QRcode，可連結到被檢舉的三張圖片。第一篇，轉貼udn聯合報新聞，是日本遊戲網站介紹成人遊戲，沒有裸露性器、沒有性交，轉貼者有做了過濾且udn遊戲角落本身有做分級防護。iWIN通知大意为雖然只有udn連結，仍有違反本條例問題，請平台協助下架，我們做了處置，現在這些文章是看不到的。第二篇及第三篇文章也是同一個人所發，只是單純想要討論遊戲的角色，相關圖片也

有做分級防護，此遊戲在臺灣和世界各地皆有上市，叫做「蔚藍檔案」，iWIN 認為亦有可能違反本條例，我不太清楚後續有沒有移送相關主管機關，可能再請 iWIN 說明。

2. 身為版主，感覺發文者僅是轉貼 udn 新聞就被移送接受相關單位調查，這件事情本身非常嚴重。圖片沒有露點、沒有性交，網路到處都在傳，卻被移送，實在很嚴重。像這圖片是 iWIN 會議拿來作為實例的圖片，或是以下幾張圖片，在歐美先進國家、Twitter 等，都沒有被列為敏感內容，只要點進網址全世界的人都看得到。我國標準實在非常嚴格。
3. 展翅協會說不是要抹煞所有的創作，但實際上如果以這個標準，個人感覺 80% 以上的作品都會受到影響，這個標準卻沒有和民眾及 ACG 愛好者進行溝通。事實上臺灣的 ACG 發展常年跟著日本在走，日本也是先進國家，何以不學日本卻要學其他國家。

(八) 國立中正大學犯罪防治學系暨研究所林明傑教授：

1. 個人在性侵害加害人、家暴加害人輔導領域約 35 年至今，目前在嘉義縣輔導性侵害加害人。20 年前，性侵害每年通報約 8 千件，去年則為 1 萬 4 千件。相信不希望性侵害案件增加是大家的共識，官方、民眾皆有責任，有關性侵害防治，應由降低犯罪者再犯率、新案不要發生這兩方面著手。針對全臺性侵害再犯率的研究發現，性侵害犯罪者經輔導治療後，再犯率會慢慢下降，例如嘉義縣的再犯數是零。
2. 在此報告一些色情影片是否會造成性侵害的統計數據，網路上約有 30-50 篇文章顯示，色情影像和性侵害發生沒有達到相關，但若增加「暴力色情影片 violent pornography」，相關就會出現。身邊有許多類似案例，舉其中一例是看完影片後對身旁經過的 5 歲女童伸手去摸。

3. 現今科技發展，只要給 AI 下命令，網路截圖的相片可以被畫出來、圖片可以弄成動畫、詐騙集團擷取錄音可以仿出整段對話，爰建議不要拘泥於是否為真人，未來 AI 所製和真人可能不一定有差別。至色情漫畫與影像是否要做區分？個人建議不要區分，倘要區分的話，應再另行召開會議決定。另 iWIN 例示框架所列的 6 項不當網頁內容包括色情、暴力等，暴力的部分需要再行思量。

(九) 財團法人台灣兒童暨家庭扶助基金會：

1. 文本或數位科技產物都需要關注，尤其虛擬或網路的世界，對兒少身心健康或學習成長都會產生重要影響。我們都經歷過青少年文本漫畫或是動漫之類的次文化，現代的青少年常透過網路，癥結點在於網路上有關性行為的內容，怎麼樣在現有的法令之下去做保障？如同社工推展是從慈善到需求到權益的角度，培養兒少亦有保護管控和發展等面向。支持學校教育在國小或是國中階段讓性教育進場，然網路上的數位素養或數位倫理需要建構。從兒少的實務工作現場和權益角度來看，我們需要再有一個修法的歷程，不管是真實或是虛擬，都需要在未來法規的修正之下行動。
2. 從安置機構實務經驗，不論是暴力、色情或是性影像，性剝削歷程對孩子心理產生之創傷，影響其對性和人際的認知，需要更多時間投入去陪伴跟療癒，故應加強創傷知情之運用。所謂與性相關足以引起性慾或羞恥、或剛剛看到很多照片、或日本動漫，女性、兒少或男性的身體，不管其為真實虛擬或是年齡，即使看起來很成熟，實際是用青少年的主體去做創作，其反映出的仍是與性相關的議題。期待能兼顧創作權、兒少發展與保護和權益等觀點。

(十) 文化部：

1. 本部職司產業輔導，近幾年對於漫畫產業投注甚多資源，希望漫畫創作自由不受影響，且創作純粹是個人理念的自由發揮，創作者無

法評估其作品之影響力。

2. 文化部每年針對平面媒體舉辦自律講座，誠如高秘書長所說，本部多年來補助中華出版倫理自律協會開課，提醒留意內容分級，並要求落實分級制度。從過去的新聞局到今日的文化部，不論平面媒體或影音內容，都積極落實分級制度；透過封膜、標示級別，讓大家有所知悉。
3. 我們是自由民主國家，希望能夠維持創作自由、產業發展，也能夠保護兒少；要如何兼顧，期待透過雙方溝通取得平衡點，也請衛福部在進行社會溝通時，能夠讓業者參與。

(十一) 張哲旻兒少代表：

1. 當某些創作係滿足特定一群人的慾望，會不會造成既可以在虛擬世界滿足，而加深他想要真實嘗試一次的想法，如同剛才林明傑教授所提相關數據，恐造成更多人的性自主權被剝奪。
2. 這些圖片不斷存在於網路虛擬世界中會造成什麼影響？如果有一些人是這群被剝奪的主體，當他們看到這些相關言論，覺得不舒服或者是把自己放入相關的框架裡面，則會造成該群體更被性化或慾化，及網路上兒少虛擬圖片變多的結果，這不是我們所樂見的。
3. 從法律來講，現行確實是沒辦法規範到虛擬，但自由的定義在於保障自己自由的同時，不能影響到其他人，如果這些東西的存在，確實保障了一群人的自由，卻同時讓另外一群人感到不安全，或貶低他們的自我價值，讓某一個群體被性化，則不能全然去支持這群人的自由。自由值得被保護，但如果會影響另外一群人，或讓不好的風氣持續下去，那麼就應該要有一些相關的限制。
4. 聽完了專家學者的意見後，我們是否邀請 ACG 團體的代表，發表一下他們對學者法律見解的看法，或是他們的意見？

(十二) 衛生福利部保護服務司：

1. 大法官釋字第 617 號解釋提及兒童及少年性交易防制條例第 27 條及第 28 條為刑法第 235 條之特別法，其適用不受該解釋之影響，但透過分級來做區隔是很好的思考點，對於真實被害人，不論是合成、擬真或真實性影像，的確是法律所禁止；但對於無真實被害人之創作，適用什麼法律、或是依現行兒少法第 46 條先自律再他律機制，是可以思考的。本條例跟兒少法是兩個獨立的法律，都屬母法位階。針對真實跟漫畫有沒有要用單一標準來處理，是值得再做討論。
2. 本條例從 84 年立法以來，就對於兒童跟少年與性相關的圖畫加以規範，並跟聯合國的兒童權利公約還有買賣兒童跟兒童賣淫以及兒童色情製品的任擇議定書接軌，對於文化與創作自由之尊重，其實並沒有太多的扞格。經參酌本條例第 2 條、第 39 條立法說明略以，考量兒童色情圖片對慾望之刺激具關聯性，觀看後可能採取實際行動傷害兒童，為避免兒童及少年遭受任何形式之性剝削，避免觀看兒童或少年性影像、與性相關而客觀上足以引起性慾或羞恥行為之素描、漫畫、繪畫等色情圖畫之人採取實際行動侵害兒童或少年，提高犯罪之危險性，爰本條例第 39 條所欲規範者，並非僅限於侵害特定兒童或少年個人利益之行為，且包含為避免不特定兒童及少年個人利益受侵害之危險，以達成防制、消弭以兒童或少年為性剝削對象之國家重大公益目的。
3. 本條例修法時，會參考各界意見來修正，包括真人跟虛擬是否不要用同一套標準來處理，亦即現行第 36 條、第 38 條以及第 39 條，從製造、散布、到持有，純粹圖畫是否亦等同真人用刑法處理，抑或有其他，例如回到軟蕊做分級管理，先自律再他律等，都可再更進一步討論。另考量現行科技發展非常快速，將來 AI 所繪作品可能涉及到虛擬卻至跟真人難以分辨，實有必要繼續做一些規範跟討

論。

4. 有關中華動漫出版同業協進會轉達中華出版倫理自律協會所提供之書面資料，列入會議紀錄。

討論案

第一案

「有關本條例「兒童或少年之與性相關而客觀上足以引起性慾或羞恥之圖畫」之認定標準，提請討論。

(一) iWIN 網路內容防護機構：

1. 目前虛擬圖畫有違反本條例疑義之案件共 6 件，圖片呈現如下：

- (1) 第一件：去年 9 月收到民眾申訴，採 AI 擬真人物方式呈現，因屬於境外平台，聯繫平台業者下架未果，直接列入黑名單。
- (2) 第二件：衛福部轉民眾檢舉，在蝦皮上販售 AI 少女圖像，因賣家在販售時提到是學生、高中生，另圖片並非完全展示於網頁，而係提供連結，點進去在沒有任何防護機制之下可下載試閱版，透過文字、制服、身形判斷應該為符合一般社會通念所認知之兒少。
- (3) 第三件：即批踢踢 c-chat 版主所提，申訴人申訴 2 個網址，包含批踢踢內容以及遊戲角落的說明。根據遊戲角落報導的文字和角色介紹，提到她們是一群少女，圖片可能有性交及與性交相關行為，認定可能有違反本條例之虞。批踢踢文章則是有遊戲角落的連結、文字介紹，雖沒有圖片，但目前只要提供連結便可點擊看到性影像，因從文字與圖片判斷屬兒少性剝削範疇，爰需移除下架。補充剛才版主所示另外 2 張圖片，因被認定屬兒少法第 46 條規定範疇，只要搭配適當的防護機制，如警語、過橋、或嚴格年齡限制就不需要移除，

只是當初 c_chat 版無阻攔機制，所以才移除，亦即認定屬兒少法第 46 條範疇者，就不會接到移除通知，在此要跟大家做說明。

- (4) 第四件：民眾認為是性暗示而申訴，噗浪上 ACG 夥伴們應該都知道作者後來被警方通知去做筆錄，但其在臉書放的那幾張圖畫並未被檢舉，真正被檢舉的是這個系列，上面寫了幼女、老師，再加上這是某角色的二創，整體脈絡判斷該角色屬於一般通念認定的兒少。
 - (5) 第五件：民眾檢舉網站平臺販售大量無碼私密照商品，這是黑白工房販售的抱枕，主角屬於一般社會通念認知的兒少，而這件是蔚藍檔案裡面的角色，為一群學生，另這件是安妮亞，她的年齡、體型，屬於兒少。
 - (6) 第六件：因進案比較晚，目前因本次爭議而暫時未依本條例通知，判斷依據包括這是孤兒院、很多孤苦無依的少女、及這是我第一次獻花的時間、叫對方叔叔等用語。
2. 今(113)年從 1 月 16 號通知 c_chat 移除圖畫而引發熱議，到 3 月計 2,500 多件與虛擬兒少相關申訴案件，上述 1-5 件依本條例相關作業流程送警政、社政再做判斷，同時我們也通知平臺自律做相關處理，其他則依兒少法第 46 條進行適當防護機制即可。
 3. 在虛擬兒少圖畫認定標準尚未討論出共識前，iWIN 處理上均會針對被申訴網址的整個網頁畫面、文字、下方留言、聯想內容做整體性脈絡的判斷，不能去脈絡化，這也是針對所有案件的判斷原則。判斷虛擬角色是否是為兒少是最困難而容易爭議的，當時的判斷標準是依據角色體型、身高、性器發展是否屬於兒童，因為沒有把握可以明確區分青少年和成年人之樣態，所以在判斷上會排除青少年體型之認定。基此，除判斷角色為幼態外，尚需符合角色有性器裸露、角色有性交或性相關行為等，以對應刑法第 10 條相關定義。

(二) 臺灣動漫畫推廣協會蘇微希理事長：

1. 本協會自 2002 年起每年舉辦開拓動漫祭活動，每場活動約有 1 千多個創作單位，通常 1 個創作者有 2 個攤位，寒暑假每場次三天約有 3 千個攤位，實際的創作者約有千餘個。本協會的資料庫中 5 年內還有在活動的臺灣動漫創作者大概有 3 千多個，代表台灣的圖像動漫創作是相當的活躍。
2. 本協會的立場較接近謝煜偉教授，希望能在遵循既有相關法律的前提下進行業界自律行動，不希望因附加詮釋而造成某些法條出現疊床架屋的擴權。此外，本協會對保護台漫創作的立場也接近文化部。上個世紀中期台灣曾有過漫畫審查制度，造成臺漫產業發展幾乎夭折。文化部在近 10 年來花了很多力氣振興臺漫，好不容易復育快要成功，不希望有類似扼殺創作的的事情再度發生。
3. 分享這 20 年以來本協會辦理「開拓動漫祭」的自律規範。從 2004 年起，在「開拓動漫祭」的報名資料即要求社團在做陳列跟公開販售時必須比照刑法第 235 條相關規定，包括像高秘書長所提的彌封、貼貼紙做標示等自律行動，否則將會進行內部記點變成黑名單，影響日後報名的錄取機率。隨著創作者各顯神通，我們規矩也越來越嚴。這個資料板上面貼的就是我們的規範條文，大家可以傳下去看看；在活動的官方網站上都會有這個公告，同時也放在報名表的最前面，明確要求倘販售物品有限制級內容，則需放在攤位上不易拿取的位置、有過度裸露的地方需進行遮蔽、在封面標示 18 禁、要求購買者出示身份證明、必須明確告知購買者此為限制級刊物等等。同時，因活動會場是公共場所，我們也要求社團不應使用過度裸露、具性暗示、猥褻姿勢的圖像作為宣傳海報、傳單等。針對攤位上的 cosplay 部分，甚是明確標示出禁止不穿內衣或內褲、不可以直接看到內衣或內褲、不可以穿透明外衣、不可以只穿胸貼和隱形胸罩

等詳細的自律規範。另外在開場前半個小時我們也會要求工作人員去巡場，無法配合上述自律要求的社團則會被要求離開會場或停止販售等等，這些都是我們身為活動主辦單位的自律規範。

(三) 沂然法律事務所蔡婉婷律師(莊提案人欣語代理人)：

1. 先代表提案人莊小姐感謝大家，邀請這麼多專家先進共同討論這個議題；提案人明確提到希望這是一個公開透明的討論。
2. 所謂兒少保護，應該是要針對有真人受害者的情況，而不是針對言論內容進行審查，即便已有這麼多前例及外國立法例，為何主管機關還是要管制，應該提供具體明確的說明。首先蔡易餘委員提醒，新聞報導，當時立委明確表達本條例是因應 2020 年 N 號房事件進行修正，保護真實世界的受害者，認為沒有包括二次元創作，建議應跟立法機關做確認跟討論；民主法治國家應要尊重立法機關的立法原意和立法目的，若無，則貴部應專注於真實的兒少，虛擬部分則交給其他部會協助處理，至是否立法是另外的問題，尊重立法機關權責。
3. 關於法律的法益部分，本條例立法目的只有針對真人，所稱被害人為遭受性剝削及疑似遭受性剝削的兒童少年，虛擬人物沒有辦法遭受或疑似遭受性剝削，這是非常明確的，而不是法條有寫圖畫或圖片就認為有把二次元角色包含在內。本條例涉及刑法規範，但刑法第 1 條明確提及罪刑法定主義，法律未寫明者就不能處罰。
4. 關於認定標準部分，真人而明確屬於性剝削者，屬保護司權責，由 iWIN、業者、執法單位、警政署或司法機構處理，應該沒有任何爭議，但虛擬不管擬真與否，如所提案例有擬真、平面二次元，則非屬本條例管制的範圍。至於分級，應由 iWIN 協同文化部及其他相關部會進行處理。

(四) 國立台灣大學法律學院謝煜偉教授：

1. 感謝 iWIN 同仁呈現案例並說明，想確認前述案例都是「與性相關而客觀上足以引起性慾或羞恥之圖畫、語音或其他物品」，而非「性影像」。兒少性影像連結到刑法第 10 條新增定義，1、3、4 款會緊密的跟真人動作所呈現的影像做具體連結，第 2 款性器或其他身體隱私部位也可以跟人體的器官連結，所以很清楚。今天要討論的是圖畫、語音或其他物品，其他物品包括雕刻、雕塑，若把兒童及少年與性相關之其他物品全部都含括非真實兒少，便會相當廣泛，也會有同一條文前半段是規範實在人物、後半段欲擴大類型解釋的疑慮。
2. 本條例未寫明兒少定義、年齡限制，如果不依兒少法之定義，則性剝削的兒少定義為何？個人意見是不論是性影像，還是圖畫、語音或其他物品，背後都必須要有真實存在的人物，才符合整個體系的一致性解釋。至於不管是用 AI 或什麼難以分辨，在背後如有一個未滿 18 歲者去做類似的行為然後描圖或拍攝或轉化，就有機會在舉證的層次上去認定屬於性剝削條例的範圍。動漫畫創作應該只能納入兒少法有害兒少身心健康的類型範疇去處理。
3. 在立法或修正本條例確認前，現階段為避免爭議，建議本條例規範者應要有實際存在的兒少為前提，以做為司法認定的標準，其餘則回歸兒少法做分級或相關處理。

(五) 法務部

1. 是否構成「客觀上足以引起性慾或羞恥」，實務上都必須要看個案情節來認定。剛才與司法院交換意見，刑法第 235 條散布猥褻物品罪應該是沒有排除虛擬者，釋字 617 號畫了一個界線，將猥褻物品分為硬蕊、軟蕊，理由並提到兒少性交易防制條例不適用該解釋，可能認定門檻更高或更低，但不代表我們不能參考這個解釋。

2. 執法人員就是看政策，而不會破壞這個界線。曾詢問執筆的學姐，當初刑法性影像的定義有沒有包含圖畫，她說沒有。此議題是行政院在修法過程中所作政策選擇，政策選擇其實就是價值觀的選擇，因此，要看衛福部對於兒少法和性剝削這一界線到底要怎麼畫，有沒有包括真實被害人，或者是刑事罰不罰、行政罰不罰的界線，這些都是很多的選擇。

(六) 批踢踢實業坊黃子凡版主：

依個人經驗，AI 模型首先是在網路上蒐集圖片丟給 AI，AI 再根據所打的提示「隨機」生出圖片，實際上我們對 AI 很難去掌控。此外，AI 創作素材來源其實多沒有取得創作者的同意，版權方其實是受到侵害的，如果因為 AI 而用兒少法去壓制該創作，其實是不合理的，等於是因為有人受害，所以我們去欺壓該受害者。經濟部於 AI 法律規範部分還沒有定論，數位發展部目前也在現場可表示意見。建議應在相關政府部門針對 AI 做出一定程度的解釋及規範之後，我們再來做討論。

(七) 台灣展翅協會：

1. 很感謝蘇理事長，非常用心地關注兒少保護這個議題與分享。回應前一輪的問題，剛剛版主分享的內容不會是我們在談的兒少性剝削內容，iWIN 其實也澄清當時在 PTT 上的圖是依兒少法第 46 條來做通知，這個部分先做澄清。
2. 接下來回應謝焜偉教授的說法，立法層面真的有非常多可討論之處，但在本條例要不要規範虛擬兒少性剝削製品上，一個部分是持有該製品後實際去傷害兒童，另一個部分則是相關的立法討論；有關這類製品對兒童的影響，無論真實和虛擬皆具有同樣的效果。要澄清的是，兒童性剝削製品不是色情，民間團體也不是反色情，我們是

反對兒少性虐待，而這樣的內容確屬兒少性虐待、兒少性剝削。

3. 蔡易餘委員講到南韓，其實在南韓，虛擬兒少性剝削內容是違法的，我們曾訪談南韓熟悉立法歷程的民間團體，知悉南韓在 2008 或 2009 年將任擇議定書(OPSC)國內法化，把兒少性剝削製品納入法律規範，但一直未執行。直到有一名男性在性侵一個小女孩之前，先給該女孩看了一個虛擬的、性侵害的內容，以減低這個孩子對性的敏感，合理化一個成年人跟一個孩子發生性行為，因為發生了這樣的社會事件，南韓政府才決定該法律應該要被執行。所以虛擬兒少性剝削製品的確會在實際上對兒童造成傷害。

(八) 社團法人中華育幼機構兒童關懷協會：

1. 我們單位服務的是全臺灣公私立的育幼院中途之家，也是早期出版跟錄影帶分級的推動者。過往是家暴事件個案的家外安置，現在更多的卻是遭受性侵害、亂倫的安置個案，近幾年亦服務未成年性侵害事件的行為人。在這當中，我們確實看到性影像的影響，例如有高一的弟弟性侵高二的姐姐，另一位是十六、七歲的男孩性侵跟他相依為命的外婆，都是因為看了性影像後的一時衝動。性侵害受害者在機構裡面會不斷有自殘行為。
2. 我們要思考的是，兒少是國家的未來，如果更前瞻的想到 10 年甚至 30 年後社會國家的發展，家長老師需要面對兒少網路成癮的問題，當這些影像，不管是虛擬還是實際的，對這些孩子的巨大影響讓我們很難做風險管理，今天這個議題不能只為自己想，或考慮產業怎樣發展，更重要的還有社會的安全及國家的發展。

(九) 旺普網路資訊股份有限公司劉曉迪社群營運經理：

1. 我們秉持遵守法律跟業者自律的原則來保護兒少，相信在場所有人包括社會大眾都同意，目前網站已經發展出成熟的分級機制，所有

網友包括創作者皆必須遵守我方站規跟巴哈姆特法規，內容如有違反則會有對應機制。iWIN 所提案例會落入限制級範圍，業者本身有自律機制，疑惑的是，虛擬兒少有了限制級保護還不夠嗎，還要再把這些創作者納入兒少性剝削法律適用的範疇裡。

2. 這幾年和 iWIN 密切合作，並共同討論出 iWIN 網站例示框架，該例示框架所規範兒少色情只有真人。我相信業者沒有參與本條例立法，印象中去年衛福部召開討論施行細則會議，有提案討論二次元創作是否屬於本條例第 2 條範疇，但會議其實沒有結論，近期出現這麼多涉二次元作品的案件，可能是因法源適用與標準並未讓大眾理解並接受，爆增的檢舉案件就是藉此想知道 iWIN 的處理標準為何。
3. 法規是從保護兒少立場去規範不可以描繪未成年性器或者性交，即使是在完整的自律範圍下，仍屬違法；網友的反彈來自於創作者不知已踩到線，自認僅是遊戲角色互動、角色二創，是思想、創意的表達，是否就當作現行犯罪要被調查然後面對本條例第 38 條的刑責，這是否某種程度已侵害憲法保障的出版自由、創作自由。本條例缺乏社會溝通跟社會共識，應該重新回到與社會大眾的溝通，讓大家瞭解要保護的範圍，否則會模糊本條例保護兒少的原意。

(十) 臺北市動漫企劃人員職業工會劉佳豪理事長：

1. 我方代表比較偏創作者跟工作者立場。這件事情爆發以來，在網路上及會內接到相當多創作者恐懼跟懷疑的聲浪，我們是不是以後會違法，還是說現在是政府要突然開始管制這些東西等各種類的聲音出現。我們於 113 年 2 月 23 日參加范雲委員召開的座談會做意見表達，那場會議也是兒少相關團體第一次接觸到創作者及出版業的意見。之後我們也舉辦了一個議題論壇，統整創作者們意見，也邀請日本的先進表達支持跟意見，這些造成網路上跟新聞的討論，顯見關注度很高。

2. 之前與赤松健老師有過對談，他當初因東京都條例對創作侵權相關事件決定參與公共政策，後當選國會議員，他在日本就虛擬兒少議題直接參加公眾事務，東京都條例事件造成創作者、出版業界、相關活動團體串聯去跟政府表達疑問與不滿，並用修法取得大家的共識。我國過去曾經因為編譯連環圖書輔導辦法的管制，讓我國漫畫創作有幾十年的斷層，有蠻多學者專家提到，我們接國際為什麼不接日本，因為我們在創作體例、創作環境跟認知都跟日本很接近。
3. 本會議是莊提案人於 113 年 2 月 5 日在網路政策平台發佈提案，第一天附議數達 8,000 人，關閉系統時好像是 1 萬 3000 多人，若繼續連署，相信可達數萬。這邊想要瞭解今日的會議結論會如何運用，有什麼影響，若沒有討論出共識，保護司下一步要怎麼走。因為在提點子提案之前，貴部在受訪時就已明確提到 3 月底要先開會來討論相關事項的修訂。亦想關心下一次會議要排在什麼時候，下一次會議會不會公開，這也是很多網路上面群眾相當關心的部分。
4. 關懷兒少權益的部分我們絕對認同，iWIN 長期以來的運作大部分也都跟平臺配合很好，如果後續的執行真的要把虛擬兒少明訂進規範或要點裡去，需要衛福部保護司跟大家做說明，因為你們和我們團體開會，制度確定後希望團體去面對大眾，但我覺得還是會有分歧，我們傳達的意思也不見得是貴部的想法，貴部還是要對大眾做回應。今天文化部也在場，我們希望衛福部邀請文化部參與討論，做為我們創作者的橋樑。
5. 國外有些觀點認為應關注真實兒少，但你們花時間在這部分，耗費了行政效能跟精力，是否反而偏離了真正該保護的目標。
6. 昨天你們和數位部討論性影像的移除下架，是否也是希望有個網路上的管制機制，把所有不適當者拿掉。今天很多團體都持續以兒少廣泛的人權、性剝削產品的觀點去論述，我們當然也希望針對目前創作及網路所有的環境，表達我們的恐懼，這是相對應的。

(十一) 衛生福利部保護服務司：

1. 依 iWIN 就受理相關申訴案件及認定標準所做說明，不屬於虛擬兒少性剝削而適用兒少法第 46 條者係採先自律再他律原則，通知網路業者做自律管制，類似文化部立場。若涉兒少且有性交猥褻內容，則依本條例第 8 條先通知業者移除下架，再移由警政和社政查明有無違法相關事證。這是創作者最擔心的，因為一下就進到刑法偵辦的過程，現行的確是這樣，故內容的認定標準就相對重要；標準如何更具體、更清楚，請與會者進一步提供意見。
2. 對於臺灣動漫畫推廣協會分享的自律規範要求，大眾應都有一致的共識。提案人之代理人蔡婉婷律師認為虛擬不管擬真與否，皆不屬本條例處理範圍，虛擬是否為本條例所管，是一個大哉問，將來相關討論會邀請二次元團體共同參與。
3. 請教法務部，刑法第 235 條是否只規範真實的被害人，有無排除虛擬人物之猥褻物品的適用；另 iWIN 今天報告的 5 件處理案例有無違反刑法第 235 條規定；此外，假設依今天大家的意見完全採自律機制而無移除下架，僅做分級，未來 iWIN 處理類似案件時需不需依刑法第 235 條移送相關檢警單位做處理。
4. 本部先前受訪所提 3 月份召開會議，係指 iWIN 多方利害關係人會議，今日會議則是依國家發展委員會相關規定，邀大眾來做討論，該會明確表示會議決議不會有拘束力，但業務相關部會、倡議團體、民意代表，均可據此作為將來施政、倡議、修法的參考，亦即大家如形成共識，可以依該共識來做推動。
5. 今日的會議紀錄將放在平臺回應，至於修法有其一定的程序，本議題因涉及創作，之後相關修法，創作界也可以提供名單給我們來邀請參與，但公民參與不見得是全部參與，而是邀具有代表性者，重點是我們絕對會邀請大家來討論。

6. 有關臺北市動漫企劃人員職業工會詢問本部保護服務司昨日與數位發展部會議部分，該會議係討論真實被害人在網路被流傳、散布的性影像之移除下架議題，都屬法律所規範並依法律賦予權限辦理，和今天議題雖有某種程度關聯，但昨日是針對真實的個案。
7. 現行真實被害人兒少性剝削影像之處理並沒有太大問題；針對虛擬兒少圖畫認定的部分提出以下建議：
 - (1) 如涉性交或猥褻行為，回到刑法第 235 條的認定標準；刑法第 235 條規範範圍包括兒少、成人，已行之多年而且是法律位階，對於猥褻物品的解釋已約定成俗，大法官亦有釋憲，此部分應該可做參考。
 - (2) 角色是否屬兒童少年部分，宜從一般社會通念、創作的故事、情節、脈絡、創作目的，或者相關製品的用途等來做整體脈絡的綜合判斷。
 - (3) 實際上個案案件建議交由 iWIN 多方利害關係人會議來進行認定，由該會議邀請網路業者、漫畫界代表、兒少代表等共同討論。

討論案

第二案

案由：「有關現行 iWIN 受理民眾申訴疑涉本條例第 2 條案件相關處理流程，提請討論。」

(一) 沂然法律事務所蔡婉婷律師(莊提案人欣語代理人)：

1. 這個法律本身到底包不包含二次元創作應該是最前提要去處理的，剛剛謝煜偉教授也提出相關論點，假設這個法「不」包含二次元或是虛擬角色，則剛剛衛福部保護服務司提出之虛擬人物通盤認定標準，就完全不在這個法律範圍裡面，iWIN 可以針對真人部分好好的來做處理，我們就比較容易聚焦。
2. 衛福部稱虛擬的部分是納入條文，但當初參與修法的立委有提到這

個法案本身就並沒有要擴大到二次元的這個部分。剛才蔡易餘委員與謝煜偉教授都已明確指出，衛福部為何還是堅稱條文將虛擬兒少納入？

(二) 臺北市動漫企劃人員職業工會劉佳豪理事長：

1. 當初立法院在修法時，衛福部有跟委員們就本議題充分溝通嗎？
2. 上次參與范雲座談會的司法院代表有提到在各國立法過程中向有爭論，衛福部之前不願意溝通，現在也不願意溝通嗎？

(三) 衛生福利部保護服務司：

1. 真人兒少性剝削性影像用依本條例第 8 條處理並無疑義，虛擬部分在尚未修法之前，建議採用兒少法第 46 條先自律再他律之作法，給業者、使用平臺民眾、創作人更多的提醒與自主空間，以降低創作者的壓力，亦即：
 - (1) iWIN 認為有疑義案件，先通知平台業者補正相關防護措施。
 - (2) 案件是否涉及本條例，由相關地方主管機關（警政、社政）就內容去判斷。
 - (3) 請地方社政主管機關在判斷網路內容是否屬於本條例規範範疇時，比照多方利害關係人會議，採合議制、團體討論的方式來認定。
2. 衛福部剛才對於本條例立法的說明，當時兒少團體、司法院、法務部、文化部等今日與會機關都有參與。本條例自 84 年迄今，都沒有排除圖畫；圖畫沒有限定用要真人來描繪，二次元是現在的用詞，也沒有被排除。本條例第 39 條的立法說明是有分層次的，第一項講的是持有真人性影像，第二項講的就是謝煜偉教授所說，非真人的圖畫。將來也許可以思考將本條例第 36 條到第 38 條刑罰部分做層次區分，作為本條例的主管機關，我們從頭到尾都沒有排除對虛

擬圖畫的規範。然此部分過去未曾有過如此激烈的討論與爭議，現在有這個機會對話，將來在此議題上亦會邀請大家共同參與。

3. 另本條例從 84 年訂定至今，其除了保護個人法益之外，還有社會法益，本條例是刑法第 235 條的特別法，大法官釋字第 617 號解釋講得很清楚。剛剛對於虛擬兒少圖畫處理方向的建議，係將認定標準訂為依刑法第 235 條之認定標準，另 iWIN 則依兒少法第 46 條走業者自律原則，另如把虛擬圖畫送相關主管機關認定，也會透過共識決方式來進行，即便未依本條例規範，仍須遵循刑法跟兒少法的規範。
4. 我們非常尊重創作自由及其價值，但尊重創作自由之前提還是不能違反法律，這個原則大家都是尊重的，我們也覺得在創作議題部分，應尊重各位的先自律再他律，爰建議 iWIN 在處理上應適用以兒少法第 46 條為優先，再回歸到其他法律。