

中長程個案計畫性別影響評估檢視表

【第一部分】：本部分由機關人員填寫

填表日期： 108 年 1 月 31 日		
填表人姓名：鍾明瑾	職稱： 技士	身份： <input checked="" type="checkbox"/> 業務單位人員
電話：(02)2754-1255 分機 2249	e-mail： mjjong@moeaidb.gov.tw	<input type="checkbox"/> 非業務單位人員， (請說明：_____)
填 表 說 明		
<p>一、行政院所屬各機關之中長程個案計畫除因物價調整而需修正計畫經費，或僅計畫期程變更外，皆應填具本表。</p> <p>二、「主管機關」欄請填列中央二級主管機關，「主辦機關」欄請填列提案機關（單位）。</p> <p>三、建議各單位於計畫研擬初期，即徵詢性別平等專家學者或各部會性別平等專案小組之意見；計畫研擬完成後，應併同本表送請民間性別平等專家學者進行程序參與，參酌其意見修正計畫內容，並填寫「拾、評估結果」後通知程序參與者。</p>		
壹、計畫名稱	健全數位娛樂環境與開發者輔導創新計畫	
貳、主管機關	經濟部	主辦機關（單位） 經濟部工業局
參、計畫內容涉及領域：	勾選（可複選）	
3-1 權力、決策、影響力領域		
3-2 就業、經濟、福利領域		
3-3 人口、婚姻、家庭領域		
3-4 教育、文化、媒體領域	v	
3-5 人身安全、司法領域		
3-6 健康、醫療、照顧領域		
3-7 環境、能源、科技領域		
3-8 其他（勾選「其他」欄位者，請簡述計畫涉及領域）		
肆、問題與需求評估		
項 目	說 明	備 註

<p>4-1 計畫之現況問題與需求概述</p>	<p>依據行政院「數位國家・創新經濟發展方案(2017~2025年)」，本計畫主軸有二：</p> <p>數位創新基礎環境：計畫將協助國內數位遊戲產業，建立良好數位創新基礎環境，如：新興服務法規調和、制訂兒少及消費者保護機制，提供民眾安全、安心使用環境。</p> <p>數位經濟躍升行動計畫：數位遊戲已經成為推進資訊產業從半導體到軟體到繪圖技術最重要的推動力量；從電腦、電視遊樂器、各種掌上型遊戲機、手機及行動載具再到體感裝置(AR)，遊戲虛擬世界儼然已成為未來經濟主要驅動的力量。計畫將聚焦國內遊戲獨立開發者或新創團隊，協助研發及內容產製能力，並藉由網路各種創新應用協助國際輸出，推升產業競爭力。</p>	<p>簡要說明計畫之現況問題與需求。</p>
<p>4-2 和本計畫相關之性別統計與性別分析</p>	<p>透過本計畫執行以下措施：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.藉由法令的制定及推動，廣納專家學者各方意見及性平建議，輔導業者重視遊戲設計之性別友善精神，並提供民眾透明化的遊戲資訊，維護兒少及消費者權益。 2.將性平觀念透過遊戲分級自律及他律之推動落實，提升民眾性別意識，建立正確遊戲觀念，同時於執行過程針對參與群眾參與情形進行性別統計與分析。 	<ol style="list-style-type: none"> 1.透過相關資料庫、圖書等各種途徑蒐集既有的性別統計與性別分析。 2.性別統計與性別分析應儘量顧及不同性別、性傾向及性別認同者之年齡、族群、地區等面向。
<p>4-3 建議未來需要強化與本計畫相關的性別統計與性別分析及其方法</p>	<p>透過遊戲分級自律及他律之推動落實，提升產業及民眾性平觀念，同時於執行過程針對參與群眾參與情形進行性別統計與分析。</p>	<p>說明需要強化的性別統計類別及方法，包括由業務單位釐清性別統計的定義及範圍，向主計單位建議分析項目或編列經費委託調查，並提出確保執行的方法。</p>
<p>伍、計畫目標概述(併同敘明性別目標)</p>	<p>透過遊戲分級自律及他律機制推動、國內遊戲獨立開發者或新創團隊輔導措施，提升產業及民眾性別意識，建立正確、友善之性別平等消費環境。</p>	

陸、性別參與情形或改善方法 (計畫於研擬、決策、發展、執行之過程中，不同性別者之參與機制，如計畫相關組織或機制，性別比例是否達 1/3)	透過政策宣導與推廣活動，廣宣性平意識並鼓勵女性充分參與相關議題之推廣。
---	-------------------------------------

柒、受益對象

- 1.若 7-1 至 7-3 任一指標評定「是」者，應繼續填列「捌、評估內容」8-1 至 8-9 及「第二部分—程序參與」；如 7-1 至 7-3 皆評定為「否」者，則免填「捌、評估內容」8-1 至 8-9，逕填寫「第二部分—程序參與」，惟若經程序參與後，10-5「計畫與性別關聯之程度」評定為「有關」者，則需修正第一部分「柒、受益對象」7-1 至 7-3，並補填列「捌、評估內容」8-1 至 8-9。
- 2.本項不論評定結果為「是」或「否」，皆需填寫評定原因，應有量化或質化說明，不得僅列示「無涉性別」、「與性別無關」或「性別一律平等」。

項 目	評定結果 (請勾選)		評定原因	備 註
	是	否		
7-1 以特定性別、性傾向或性別認同者為受益對象	V		本計畫透過推動自律與他律措施，輔導國內數位遊戲產業，建立良好之產業環境。其中包括實踐性別友善精神、符合分級分齡原則。同時計畫亦透過宣導措施，提升民眾的性別尊重意識與正確遊戲觀念。	如受益對象以男性或女性為主，或以同性戀、異性戀或雙性戀為主，或個人自認屬於男性或女性者，請評定為「是」。
7-2 受益對象無區別，但計畫內容涉及一般社會認知既存的性別偏見，或統計資料顯示性別比例差距過大者		V	本計畫執行上係以協助國內數位遊戲產業，建立良好數位創新基礎環境；暨聚焦國內遊戲獨立開發者或新創團隊，協助研發及內容產製能力，並藉由網路各種創新應用協助國際輸出，推升產業競爭力。爰非因性別、性傾向或性別認同不同而有差異。	如受益對象雖未限於特定性別人口群，但計畫內容涉及性別偏見、性別比例差距或隔離等之可能性者，請評定為「是」。
7-3 公共建設之空間規劃與工程設計涉及對不同性別、性傾向或性別認同者權益相關者		V	本計畫執行過程未有涉及公共建設之議題，故亦無涉及對不同性別、性傾向或性別認同者權益相關之情事。	如公共建設之空間規劃與工程設計涉及不同性別、性傾向或性別認同者使用便利及合理性、區位安全性，或消除空間死角，或考慮特殊使用需求者之可能性者，請評定為「是」。

捌、評估內容

(一) 資源與過程

項 目	說 明	備 註
8-1 經費配置：計畫如何編列或調整預算配置，以回應性別需求與達成性別目標	本計畫整體預算配置，預估每年度規劃新臺幣一百萬元辦理相關活動，包括產業、民眾等不同領域之文宣品及宣導活動規劃，以推動相關政策制度認知與性別友善意識。	說明該計畫所編列經費如何針對性別差異，回應性別需求。
8-2 執行策略：計畫如何縮小不同性別、性傾向或性別認同者差異之迫切性與需求性	透過本計畫執行以下措施： 1.藉由法令的制定及推動，廣納專家學者各方意見及性平建議，輔導業者重視遊戲設計之性別友善精神，並提供民眾透明化的遊戲資訊，維護兒少及消費者權益。 2.將性平觀念透過遊戲分級自律及他律之推動落實，提升民眾性別意識，建立正確遊戲觀念，同時於執行過程針對參與群眾參與情形進行性別統計與分析。	計畫如何設計執行策略，以回應性別需求與達成性別目標。
8-3 宣導傳播：計畫宣導方式如何顧及弱勢性別資訊獲取能力或使用習慣之差異	本計畫規劃宣導活動時，將依參與者的不同，調整宣導方式，如中小學民眾著重於友善性別與正確遊戲；產業部分則著重於法令、分級等措施之落實，針對不同的受眾，規劃合宜之題材，以使資訊的傳遞更貼近需求。	說明傳佈訊息給目標對象所採用的方式，是否針對不同背景的目標對象採取不同傳播方法的設計。
8-4 性別友善措施：搭配其他對不同性別、性傾向或性別認同者之友善措施或方案	透過遊戲分級自律及他律之推動落實，提升產業及民眾性平觀念，並鼓勵多元題材的遊戲內容，以促進消弭刻板印象，不因性別、性傾向或性別認同不同而有差異的遊戲良善環境。	說明計畫之性別友善措施或方案。
(二) 效益評估		
項 目	說 明	備 註

<p>8-5 落實法規政策：計畫符合相關法規政策之情形</p>	<p>透過遊戲分級自律及他律之推動落實，提升產業及民眾性平觀念，並鼓勵多元題材的遊戲內容，以促進消弭刻板印象，不因性別、性傾向或性別認同不同而有差異的遊戲良善環境。</p>	<p>說明計畫如何落實憲法、法律、性別平等政策綱領、性別主流化政策及 CEDAW 之基本精神，可參考行政院性別平等會網站 (http://www.gec.ey.gov.tw/)。</p>
<p>8-6 預防或消除性別隔離：計畫如何預防或消除性別隔離</p>	<p>透過本計畫執行以下措施：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.藉由法令的制定及推動，廣納專家學者各方意見及性平建議，輔導業者重視遊戲設計之性別友善精神，並提供民眾透明化的遊戲資訊，維護兒少及消費者權益。 2.將性平觀念透過遊戲分級自律及他律之推動落實，提升民眾性別意識，建立正確遊戲觀念，同時於執行過程針對參與群眾參與情形進行性別統計與分析。 	<p>說明計畫如何預防或消除傳統文化對不同性別、性傾向或性別認同者之限制或僵化期待。</p>
<p>8-7 平等取得社會資源：計畫如何提升平等獲取社會資源機會</p>	<p>本計畫執行上係以協助國內數位遊戲產業，建立良好數位創新基礎環境；暨聚焦國內遊戲獨立開發者或新創團隊，協助研發及內容產製能力，並藉由網路各種創新應用協助國際輸出，推升產業競爭力。恪遵平等之基礎，不因性別、性傾向或性別認同不同而有差異的資源規劃，讓多元的參與者有平等的機會共同參與。</p>	<p>說明計畫如何提供不同性別、性傾向或性別認同者平等機會獲取社會資源，提升其參與社會及公共事務之機會。</p>
<p>8-8 空間與工程效益：軟硬體的公共空間之空間規劃與工程設計，在空間使用性、安全性、友善性上之具體效益</p>	<p>本計畫執行過程未有涉及空間與工程之議題，故亦無涉及對不同性別、性傾向或性別認同者未盡友善性之情事。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1.使用性：兼顧不同生理差異所產生的不同需求。 2.安全性：消除空間死角、相關安全設施。 3.友善性：兼顧性別、性傾向或性別認同者之特殊使用需求。

<p>8-9 設立考核指標與機制：計畫如何設立性別敏感指標，並且透過制度化的機制，以便監督計畫的影響程度</p>	<p>本計畫執行將性平觀念透過遊戲分級自律及他律之推動落實，提升民眾性別意識，建立正確遊戲觀念，同時於執行過程針對參與群眾參與情形進行性別統計與分析。將相關資訊作為後續規劃的考量。</p>	<p>1.為衡量性別目標達成情形，計畫如何訂定相關預期績效指標及評估基準（績效指標，後續請依「行政院所屬各機關個案計畫管制評核作業要點」納入年度管制作業計畫評核）。</p> <p>2.說明性別敏感指標，並考量不同性別、性傾向或性別認同者之年齡、族群、地區等面向。</p>
<p>玖、評估結果：請填表人依據性別平等專家學者意見之檢視意見提出綜合說明，包括對「第二部分-程序參與」主要意見參採情形、採納意見之計畫調整情形、無法採納意見之理由或替代規劃等。</p>		
<p>9-1 評估結果之綜合說明</p>	<p>本計畫執行上以協助國內數位遊戲產業，建立良好數位創新基礎環境；及暨聚焦國內遊戲獨立開發者或新創團隊，提升其產業競爭力。故建議執行過程除了應加強宣導相關政策制度(如分級規範)外，並輔導民間自律避免腥羶色等帶有性別歧視之遊戲軟體，並協助輔導業者落實分級，俾利提升產業友善及性別平等環境之建立。</p>	
<p>9-2 參採情形</p>	<p>9-2-1 說明採納意見後之計畫調整</p>	<p>參採，並於 8-1 至 8-9 就相關規劃予以說明。</p>
	<p>9-2-2 說明未參採之理由或替代規劃</p>	
<p>9-3 通知程序參與之專家學者本計畫的評估結果： 已於 108 年 4 月 12 日將「評估結果」通知程序參與者審閱</p>		

- * 請機關填表人於填完「第一部分」第壹項至第捌項後，由民間性別平等專家學者進行「第二部分-程序參與」項目，完成「第二部分-程序參與」後，再由機關填表人依據「第二部分-程序參與」之主要意見，續填「第一部分-玖、評估結果」。
- * 「第二部分-程序參與」之 10-5「計畫與性別關聯之程度」經性別平等專家學者評定為「有關」者，請機關填表人依據其檢視意見填列「第一部分-玖、評估結果」9-1 至 9-3；若經評定為「無關」者，則 9-1 至 9-3 免填。
- * 若以上有 1 項未完成，表示計畫案在研擬時未考量性別，應退回主管（辦）機關重新辦理。

【第二部分－程序參與】：本部分由民間性別平等專家學者填寫

拾、程序參與：若採用書面意見的方式，至少應徵詢 1 位以上民間性別平等專家學者意見；民間專家學者資料可至台灣國家婦女館網站參閱 (http://www.taiwanwomencenter.org.tw/)。			
(一) 基本資料			
10-1 程序參與期程或時間	108 年 2 月 14 日至 108 年 3 月 5 日		
10-2 參與者姓名、職稱、服務單位及其專長領域	張瓊玲，臺灣警察專科學校教授兼海巡科主任，經濟部性別平等專案小組委員，性別平等政策綱領主筆人		
10-3 參與方式	<input type="checkbox"/> 計畫研商會議 <input type="checkbox"/> 性別平等專案小組 <input checked="" type="checkbox"/> 書面意見		
10-4 業務單位所提供之資料	相關統計資料	計畫書	計畫書涵納其他初評結果
	<input type="checkbox"/> 有 <input type="checkbox"/> 很完整 <input type="checkbox"/> 可更完整 <input type="checkbox"/> 現有資料不足須設法補足 <input checked="" type="checkbox"/> 無 <input checked="" type="checkbox"/> 應可設法找尋 <input type="checkbox"/> 現狀與未來皆有困難	<input checked="" type="checkbox"/> 有，且具性別目標 <input type="checkbox"/> 有，但無性別目標 <input type="checkbox"/> 無	<input type="checkbox"/> 有，已很完整 <input checked="" type="checkbox"/> 有，但仍有改善空間 <input type="checkbox"/> 無
10-5 計畫與性別關聯之程度	<input checked="" type="checkbox"/> 有關 <input type="checkbox"/> 無關 (若性別平等專家學者認為第一部分「柒、受益對象」7-1 至 7-3 任一指標應評定為「是」者，則勾選「有關」；若 7-1 至 7-3 均評定「否」者，則勾選「無關」)。		
(二) 主要意見：就前述各項(問題與需求評估、性別目標、參與機制之設計、資源投入及效益評估)說明之合宜性提出檢視意見，並提供綜合意見。			
10-6 問題與需求評估說明之合宜性	合宜		
10-7 性別目標說明之合宜性	合宜		
10-8 性別參與情形或改善方法之合宜性	請再說明性別參與情形		
10-9 受益對象之合宜性	請修正 7-1 為「是」		
10-10 資源與過程說明之合宜性	請再說明之		
10-11 效益評估說明之合宜性	請再說明之		

<p>10-12 綜合性檢視意見</p>	<p>本計畫於計畫目標內言明性別目標包括：1.輔導業者重視遊戲設計之性別友善精神，並提供民眾透明化的遊戲資訊，維護兒少及消費者權益。2.將性平觀念透過遊戲分級自律及他律之推動落實，提升民眾性別意識，建立正確遊戲觀念，同時於執行過程針對參與群眾參與情形進行性別統計與分析。據此，則本計畫一定與性平有關，請修正 7-1 改勾選「是」，強調本計畫將含融入尊重兩性(特別是女性)及性別平等的精神，以符社會對政府執行公權力輔導廠商的期待，落實政府保護兒少及性平政策要求。</p>
<p>(三) 參與時機及方式之合宜性</p>	<p>合宜</p>
<p>本人同意恪遵保密義務，未經部會同意不得逕自對外公開所評估之計畫草案。 (簽章，簽名或打字皆可) <u>張瓊玲</u></p>	