

探討二次元創作受

《兒童及少年性剝削防治條例》規範限制之合理性與影響

一、前言

自網路普及以來，藝術創作的媒介愈發多樣，儲存或傳播的方式也不再侷限於現實。現代常見的用語「二次元」便是用以稱呼動畫、漫畫、遊戲等平面作品中的虛擬世界，因此本文所指稱的二次元創作便包含虛擬圖像及影視創作等概念。其文化的構成包含藉由網路科技為媒介的虛擬藝術創作，且已然成為一種被藝術界認可的創作形式。陸蓉之曾言道：

科技進步造成媒材使用的方便性與多元性，使得創作者的身分不再侷限於傳統藝術家的單純身分，跨領域的創作也因此大量湧現。換言之，數位科技已經超越了機械僅作為人類科技文明的展現，更成為當代藝術的載體。數位科技與設計、藝術兩者也已經常性地融合在一起，產生了含混交織的勢態。¹

但近日以來，有關虛擬兒少色情內容是否應受法律規範限制以及 iWIN 網路內容防護機構(以下簡稱 iWIN)相關話題受到大眾高度關注。起因於網路知名論壇 PTT 的漫畫討論版的數篇貼文涉違反《兒童及少年性剝削防治條例》(以下簡稱《兒少性剝削防制條例》)²，遭到 iWIN 機構通知，並因此刪文、下架，儘管這些動漫角色人物設定皆為已成年，且並非實際存在人物，但礙於 iWIN 審理受檢舉事件繁多，只能先將這些待審貼文下架等待處理。³

稍後 iWIN 於 2024 年 1 月 23 日召集平台業者、針對虛擬動漫的「兒童色情」定義進行討論。然而此事件後續處理引起許多網友不滿，認為 iWIN 執法過當且對虛擬色情定義模糊不清，在事發後三日內對 iWIN 發起 1,400 件申訴作為回應。⁴

而事件導火線是同年 1 月 29 日，動漫色情抱枕製作商「黑白工房」被檢舉涉嫌張貼虛擬兒少私密性影像且經查證屬實，因可能涉及《兒童及少年福利與權益保障法》(以下簡稱《兒少法》)與《兒少性剝削防制條例》，網路防護機構

¹ 陸蓉之〈數位科技與當代藝術的聯動關係〉，《資訊科技與藝術教育國際學術暨實務研討會論文集》，桃園：元智大學，2001 年。

² 《兒童及少年性剝削防治條例》，中央法規資料庫，<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=D0050023&kw=%e5%85%92%e5%b0%91%e6%80%a7%e5%89%9d%e5%89%8a>，檢索日期：2024 年 3 月 27 日。

³ 劉又瑋，〈懶人包／動漫圈炸鍋！被炎上的「iWIN」是什麼？創作自由與兒少保護法激烈交鋒〉，參見 yahoo 新聞：<https://reurl.cc/YVgvMX>，檢索日期：2024 年 3 月 26 日。

⁴ 林志怡，〈「合法蘿莉」性影像也不行？衛福部回應了〉，參見 yahoo 新聞：<https://reurl.cc/mr83nl>，檢索日期：2024 年 3 月 26 日。

iWIN 去信要求其移除網頁或限制瀏覽。⁵

數日後，衛福部保護司司長張秀鴛公開表示，「依《兒少性剝削防制條例》第 2 條規定，只要是能勾起人們性慾的兒少性影像，都禁止散布。不論該兒少影像是真人還是人工智慧製作，只要會讓人聯想到性就不該散播。」更進一步指出：

影像中人物只要身體發育未滿 18 歲，或是穿著學生制服等，都在兒少的判定範圍內。如果該影像又與性相關，就符合《兒童及少年性剝削防制條例》。同法第 38 條中的「圖畫」，未載明是真人、虛擬、或是 AI 合成，只要『看起來像』兒童或青少年，有做出性相關的姿勢、動作、或是劇情暗示，就會涉及相關法規，但實務上仍要以個案判定，相關標準、原則訂定，3 月會再開會討論。⁶

最後有匿名網友在公共政策網路參與平台提議，針對政府將二次元創作以《兒少性剝削條例規範》的想法提出看法與建議，而附議人數已然達到政府機關必須回應的標準，負責機關衛服部預計於同年 4 月作出正式回應，使整起事件到此告一段落。

此事件表達出社會大眾對規範網路創作的法律條例與倫理道德的疑慮。目前 NCC 以《兒少法》第 46 條為法律依據採用 TIWF（網路內容防護機構）的架構，建置兒少內容防護機制、窗口申訴，跨部會網路安全會議等方式保護兒少安全，並推動網際網路平臺提供者建立自律機制，即推行「業者自律」。⁷

而本事件所提到的 iWIN 網路內容防護機構便是在 2013 年 8 月由行政院依據《兒少法》46 條第一項召集各部會委託「民間」成立的機構。作為無法律實權，僅受申訴審理的民間集團，已然成為近期熱門網路迷因，⁸甚至「被 iWIN」、「會 WIN 喔」成為一種網友用來自嘲、表達對政府可能介入管制虛擬世界「兒少性影像」相關創作不滿的網路用語。

本文在探究此事件起因後，開始思考二次元文化中虛擬世界與人物所呈現的樣態，該不該受到以實際兒少法為主的法律管轄，於是想更進一步了解台灣虛擬兒童色情相關及網路內容規範研究，便是本文的研究起點。然而有關虛擬兒童色情的諸多研究常以美國、日本等先進國家為例，鮮少研究以台灣現行法律規範為研究對象，注意到我國將虛擬創作受《兒少性剝削防制條例》保護的合理性與可能的影響，以及將虛擬世界兒少納入兒少法保障的適切性。因此，

⁵ 曾子軒，〈宮崎駿都恐審查不過？動漫圈炎上「iWIN」事件一次看懂〉，參見遠見雜誌：<https://www.gvm.com.tw/article/110095>，檢索日期：2024 年 3 月 26 日。

⁶ 林志怡(2024)，前揭註 4

⁷ 《兒童及少年福利與權益保障法》，中央法規資料庫，<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=D0050001>，檢索日期：2024 年 3 月 27 日。

⁸ 林志怡，〈「會 win 喔」是什麼？五條悟也有份！虛擬兒少性影像爭議一次看〉，參見 NOWnews：<https://www.nownews.com/news/6366749>，檢索日期：2024 年 3 月 26 日。

本文將以台灣法律、人權及後續可能影響等方面與此事件發展為例進行研究。

二、探討台灣網路管理規範背景與 iWIN 事件各界討論

(一) 網路管理規範背景

目前台灣對網路色情並非無法可管，如《刑法》第 235 條，指出「散布、播送或販賣猥褻之文字、圖畫、聲音、影像或其他物品，或公然陳列，或以他法供人觀覽、聽聞者，可處二年以下有期徒刑、拘役或科或併科九萬元以下罰金」。且「意圖散布、播送、販賣而製造、持有前項文字、圖畫、聲音、影像及其附著物或其他物品者，亦同。」⁹

該法條中所提及猥褻性言論物品則由民國 95 年的大法官釋字第 617 號將其限縮於「含有暴力、性虐待或人獸性交等而無藝術性、醫學性或教育性價值之猥褻資訊、物品」及「對其他足以刺激或滿足性慾，而令一般人感覺不堪呈現於眾或不能忍受而排拒之猥褻資訊、物品，意圖不採取適當安全隔絕措施之傳布，使一般人得以見聞而製造或持有該等猥褻資訊、物品之情形，至對於製造、持有等原屬散布、播送及販賣等之預備行為。」¹⁰

《兒少性剝削防治條例》第 38 條中更在上述法條之基礎延伸，指出「散布、播送、交付、公然陳列或以他法供人觀覽、聽聞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、語音或其他物品者，處一年以上七年以下有期徒刑，得併科新臺幣五百萬元以下罰金。」強調對兒少的權益保護。¹¹

然而上述釋字號與法規皆並未提及是否包含「虛擬兒少」，為後續 iWIN 事件的討論留下爭議。

(二) 專家及 iWIN 機關討論

iWIN 執行秘書劉昱均指出兒少保護的主關機關衛福部認為根據法令，二次元兒少也要納入對於兒少性剝削的判斷範圍之中，因此 iWIN 將其納入考量，再加上民眾檢舉，引發這次爭議。國立台灣大學法律系教授、刑法學者謝煜偉則批評該說法，認為兒少保護主管機關衛福部擴張解釋法律，「法律仍然是指未

⁹ 《刑法》，中央法規資料庫，
<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawSingle.aspx?pcode=C0000001&flno=235>，檢索日期：2024 年 4 月 16 日。

¹⁰ 《釋字第 617 號》，中央法規資料庫
<https://law.moj.gov.tw/LawClass/ExContent.aspx?ty=C&CC=D&CNO=617>，檢索日期：2024 年 4 月 16 日。

¹¹ 《兒童及少年性剝削防治條例》，中央法規資料庫，
<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=D0050023&kw=%e5%85%92%e5%b0%91%e6%80%a7%e5%89%9d%e5%89%8a>，檢索日期：2024 年 3 月 27 日。

滿 18 歲之人，要有人的性影像才可以，其實沒有加上非實在的敘述。」強調以現行條文沒辦法直接得出規制範圍包含虛擬兒童色情。¹²

後續衍伸支持管制與反對管制兩派人馬說法。同人創作者 Dr.Beeeee & Apoidea 認為對於寫實風格的網路創作應有管制¹³：

討論「幼態色情」是一個虛假命題，因為常見的日系或者幼態畫風，和真實人類的幼態並不相同，那是創作者的藝術風格展現。他強調，贊成管制『寫實風格』的虛擬兒少或幼態色情，尤其是可能牽涉到真實照片、由 AI 生成的兒童色情圖像，對於其他虛擬創作，現有分級制度便已足夠。¹⁴

該創作者認為應該區分現實與虛擬的差異性，並說明某些明顯為非現實風格的虛擬兒少或幼態色情以現行法律足夠管制，只須注意於過於寫實或 AI 生成的兒童色情圖像。

台灣展翅協會秘書長陳逸玲反對管制者主張「沒有真實受害者」，並提出理由支持管制¹⁵：

協會有接觸到真實個案，就是利用兒少性交內容誘拐兒童。「有畫成年人性侵小孩的畫作、跟小朋友發生性活動的內容，降低小孩對性的敏感度，讓小孩覺得這樣做是可以的。」這些第一手經驗讓協會認為，應該關注虛擬兒少色情內容產生的影響。¹⁶

陳逸玲則以協會經驗聲稱兒童相關色情無論是圖像或畫作都可能成為有心人士利用的工具，因此應該管制虛擬兒童色情以保護真實兒童。

反對管制方，立法委員沈伯洋強調完全支持不應把兒童當成性客體，因此反對雛妓；然而，若要規範虛擬對象，就是將「觀看內容」連結到「施行犯罪」，進行該推論需要有實證基礎。謝煜偉也認為觀看兒少（色情）動漫連結到戀童癖此連結沒有基礎實證，甚至有相反、推翻因果關係的研究。¹⁷

沈伯洋觀察此次爭議後認為 iWIN 只是因為接到檢舉，去函平台表示可能有疑問。iWIN 無法律實質強制力，並指出事件主因是後續衛福部將認定標準踩死，才是造成民眾反彈關鍵。因此後續主要溝通的對象主要其實是衛福部而非 iWIN。¹⁸

¹² 曾子軒，〈「iWIN」事件，錯真的不在受理申訴機關？〉，參見遠見雜誌：<https://www.gvm.com.tw/article/110097>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

¹³ 曾子軒 (2024)，前揭註 12。

¹⁴ 曾子軒 (2024)，前揭註 12。

¹⁵ 曾子軒 (2024)，前揭註 12。

¹⁶ 曾子軒 (2024)，前揭註 12。

¹⁷ 曾子軒 (2024)，前揭註 12。

¹⁸ 曾子軒 (2024)，前揭註 12。

最後，¹⁹劉昱均承諾：

三月 iWIN 邀請針對虛擬兒少圖像討論時，會邀集包含動漫圈人士在內的代表，事前公布邀約對象名單，讓關注議題的人檢視有沒有代表性，同時也可以公開會議紀錄。²⁰

iWIN 當局以和平且開放溝通的態度呼籲民眾理性討論，也建議政府部門廣納意見。這份承諾在日後的會議也未被破壞，順利促成民間與官方的交流，讓事件融入多元意見，也使資訊更加對等。

(三) 民眾回應政府對虛擬圖像管制之看法

民國 113 年 02 月 07 日，有匿名網友於公共政策網路參與平台提議《二次元創作(虛擬產物、圖畫)受兒少性剝削條例規範限制的適切性》，內容提出五點提議事項，附議截止日期前已達到約 2 萬民眾附議。²¹

1. 相關單位應先提供二次元創作(虛擬產物、圖畫)與真實兒少受害之相關性數據與社會調查結果(如已發生之案件多少比例是受虛擬創作誘導而發生)，並參考其他國家進行相關措施後的成效，再進行相關條例的研議，也應考量此條例的修訂解釋對於其他民眾權益的影響。

指出目前無證據或調查佐證二次元創作與性剝削案件有關且為促使犯罪之誘因，二次元創作是青少年及民眾的生活娛樂或重心，若該法條施行可能影響該族群權益，更舉出國外研究支持開放相關兒童情色創作有降低性慾減少犯罪的可能。且通過後可能導致相關產業地下化，網路管理更加困難，ACG 文化產業經濟萎縮還有對言論自由的箝制及思想審查疑慮。比起限制，更應加強教育宣導性的觀念、性剝削防範意識以及良好網路使用習慣。

2. 2024 三月底條例標準討論會應該舉辦公開說明會，官方邀請與會名單與二次元創作相關的利害關係人(如出版商、創作者)數量應達 50%，且和政府方主管機關、民間團體之間不得有相關利益關係，需遵守利益迴避原則，才能做公平公正的討論。

因有學者提出對虛擬角色未成年的認定標準，且不得有性交或性暗示情節，知名動畫〈多拉 A 夢〉靜香洗澡畫面或〈水手月亮〉動畫中某些角色都可能觸犯學者提出的認定標準。以衛福部及相關專家建議，都可能處以與酒駕致

¹⁹ 曾子軒 (2024)，前揭註 12。

²⁰ 曾子軒 (2024)，前揭註 12。

²¹ 提議者語，〈二次元創作(虛擬產物、圖畫)受兒少性剝削條例規範限制的適切性〉，參見公共網路政策參與平台，<https://join.gov.tw/idea/detail/233df5b7-cbb8-4ffc-b8fb-5279ef84823a>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

人重傷、駕車致人重傷逃逸的刑責相當的刑責，似乎有失比例原則。提議者認為主管單位與負責單位之發言有偏頗特定立場之疑慮，建議廣邀多元意見方或相關產業專家參與以提升決議之公信力，並達半數比例，以免忽略其他立場的觀點，做出偏頗的決策。

3. 判斷標準應考量二次元創作(虛擬產物、圖畫)相關產業與創作特性

是否構成犯罪是由司法機關認定，可能有失公允，兒少法規範也僅以年齡作為判斷標準。用現實醫學角度判定二次元角色身材是否成年，如眼睛大小，頭型比例，甚至非人類特徵，忽視二次元世界與現實世界的巨大落差，以及適用現行法律規範的合理性。

4. 安排公正客觀的單位主導此條例之修訂，研議過程和結果也應受民眾監督，因此建議開設公開直播供民眾參與，且不隱藏相關影片內容

iWIN 頻道曾將反對將虛擬創作納入兒少性剝削條例的講者影片設為不公開，舉例〈2023 iWIN 兒少網路安全年會－焦點座談 2：當兒童色情的定義擴展到非真人，邊界將會如何拓展？_韓京岳總編輯〉²²便遭到不公開處理，將限制民眾接收不同立場資訊的機會，不利民主社會的發展，有管制言論的嫌疑，呼籲條例解釋與修訂過程與結果應公開受民眾監督。但後續 iWIN 於 facebook 平台發文澄清所有影片皆被設為不公開而非只有某專家的立場，並呼籲大眾不要攻擊 iWIN 以外的個人。²³

5. 《兒少性剝削防制條例》中所述兒童及少年之定義範圍應該要更具體定義

兒少法所保障的對象為「真實兒少」，應該要思考虛擬世界的兒少是否也在法律所保障的對象內，也需要有進一步討論和釐清。

三、探討《兒少性剝削防制條例》限制二次元創作的合理性

(一) 以法律目的看限制二次元創作

在法律制定前，除了按照程序制定三讀外，立法前就必須確立「法律目的」²⁴，即指貫穿整部法律的指導原則，用來確立整部法律所要保護的秩序。所有法律制定前，都有其想實現的目的及維護的秩序，規範目的可以是具體的行為

²² 網路內容防護機構 iWIN，〈2023 iWIN 兒少網路安全年會－焦點座談 2：當兒童色情的定義擴展到非真人，邊界將會如何拓展？_韓京岳總編輯〉，參見 YouTube：https://youtu.be/9_Ni1LToSi0?si=Va_aQocmmqB6SwLD，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

²³ iWIN 網路內容防務機構，參見 facebook：<https://www.facebook.com/cap2win/posts/786546593502394/>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

²⁴ 孫國成，〈法律解釋方法（四）：目的解釋的意思與例子〉，參見法律百科：<https://www.legis-pedia.com/article/lawABC/974#footnote-1>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

也可是抽象的權益。《刑法》及《兒童及少年性剝削防制條例》亦是如此，在劃定犯罪行為的前提下，設立前應有重要利益須被保護，才能動用刑事處罰。這些重要且須被保護的利益被稱為「保護法益²⁵」，有與個人的生活切身相關的個人法益，例如生命、身體健康、財產、人身自由、名譽等等，也有屬於社會大眾或者國家的超個人利益。

本次的爭議，有部分原因來自自民眾將虛擬角色的色情圖片送至 iWIN 機構檢舉，並且該機構發函請該公司下架或限制瀏覽，後續有更多篇虛擬人物色情相關文章被要求下架，導致該事件受到關注越來越大。本次事件重點在於後續衛福部指出「描繪幼態人物色情也是法律禁止」、「兒少保護優先於創作自由」，嘗試將虛擬人物納入法律保障範圍，擴張解釋刑法。²⁶

1. 個人法益

真實存在的人，不論兒童、少年或成人都在法律的保護範圍，但虛擬人物目前並未在我國法律保障的對象內，尚無人權也沒有個人法益。因此，《刑法》及《兒童及少年性剝削防制條例》條文內的圖畫或影像指的皆是真實人物，並保障其個人法益，並非包含虛擬人物。

2. 超個人法益

超個人法益方面，也必須有理由證明該法條可維護公共秩序或善良風俗。如：民國 96 年 7 月 4 日修正公布之《兒童及少年性交易防制》（《兒童及少年性剝削防制條例》前身）條例第二十八條規定之物品包括兒童或少年為性交或猥褻行為之圖片，其立法理由揭示，處罰持有兒童色情物品之主要理由係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。²⁷

倘若該理由成立，則任何可能造成感官刺激的事物都不應存在，因其可能造成閱聽者模仿行為。如暴力電玩遊戲不可以存在，因為會使閱聽者產生暴力傾向；《甄環傳》不可以存在，因其會使閱聽者產生破壞家庭的衝動。然而有研究認為「所謂『真實與虛擬難以分辨』的問題很有可能並不存在」，該研究指出真實兒童色情會受刑事處罰是因為製作過程中必定有實際兒童受害且涉及兒童性剝削、性濫用，後續流通及持有會加深受害兒童心理創傷，甚至造成兒童情色市場需求及共犯。想要將逼真的虛擬兒童色情納入規制的主要論據便是其逼真過頭導致難以分辨其與真實兒童色情差異，不利於法條規範的防制。實際而言，虛擬兒童色情製作過程並無實際兒童受害，沒有造成損害更無損害難以復

²⁵ 法律百科，〈法益〉參見法律百科，<https://www.legis-pedia.com/dictionary/122>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

²⁶ makoto shinohara，〈你被「iWIN」了嗎？散播二次元蘿莉圖片，罰得比三次元侵犯未成年還重？〉，參見 The News Lens，<https://www.thenewslens.com/article/199136>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

²⁷ 《兒童及少年性剝削防制條例》，植根法律網，<https://www.rootlaw.com.tw/LawArticle.aspx?LawID=A040170020010600-1120215>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

原的問題，但該理由意圖直接將逼真虛擬作品與實際作品畫上等號比照辦理處罰。²⁸

並且又提出應因當時國際情勢的該理由可能源自大眾道德恐慌，從逼真感致使大眾認為「彷彿是實際發生的事情」到兒童性濫用及犯罪風險被政客與媒體誇大，難以分辨的理由等等原因，說服大眾將逼真虛擬色情圖像入罪化，以象徵刑法的象徵管理風險安撫大眾恐慌情緒。最後致使大眾的直覺感受不顧任何贊成理由的瑕疵便左右刑事立法的結果。

所幸在《兒童及少年性交易防制》修正為《兒童及少年性剝削防制條例》後並未繼續使用此立法理由。該理由無證據說明存在因為看了虛擬人物色情圖畫而做出的犯罪，也沒有研究能證明該假設為真。以限制虛擬人物創作自由可以保護兒少的理由也不復存在。

(二) 以法律的比例原則看限制二次元創作

依照當前兒童權益保障團體以及衛生福利部的觀點，如果《兒少性剝削防制條例》中已規定，無論是圖畫或影音、AI 合成等，足以引起性慾，並供人閱覽，便可處 1 年以上、7 年以下有其徒刑，併科 500 萬元以下罰金。此刑責與「《刑法》第 185-3 條：酒駕致重傷者，處一年以上七年以下有期徒刑，得併科一百萬元以下罰金」及「《刑法》第 185-4 條：駕駛動力交通工具發生交通事故，致人於死或重傷而逃逸者，處一年以上七年以下有期徒刑」兩者刑責相當。代表繪製一張客觀可引起性慾的未成年虛擬人物圖像，所受到的懲處可與酒駕致人重傷、駕車致人重傷逃逸的刑責相當，似乎有失比例原則之過度禁止原則。

(三) 以法律執行困難看限制二次元創作

1. 認定困難

偏向卡通或動漫畫風的虛擬角色的在年齡判定本身有困難，成人與兒童的樣貌相差不多。不論現實與虛擬，比如 17 與 18 歲的人，能僅透過身形上的資訊判斷年齡嗎？即便以劇情能推斷角色年齡，以罪疑唯輕原則判定下，難以爭辯該角色是否為真實兒童色情的情況下，應以無罪推定。更不用說天馬行空的創作如主角返老還童的《名偵探柯南》，各類型無法判定年齡的人造人、半獸人、鬼怪神靈。如果嘗試描繪看起來像兒童的虛擬角色之色情圖像，是否能與傳達「將兒童作為性濫用、性剝削的對象」思想畫上等號呢？顯然這麼做會有邏輯上的錯誤。如果又以這些影像可能刺激或引起戀童者性慾為由，將「描繪看起來像兒童的虛擬角色色情圖像」納入規制，或要求被告自證該角色已經成

²⁸ 周政，《論虛擬兒童色情之刑事規制—對於「國際共識」的觀察與反思》，國立臺灣大學法律學研究所碩士論文，臺北，2011 年。

年的依據才能免責。可能違反罪刑法定原則、罪刑明確性原則、罪疑唯輕原則等基本法律原則，還可能對人民創作自由與思想箝制的權益侵害。

2. 偵查與追訴的困難

以本次黃子佼台版 N 號房為例，因 Metoo 事件扯出案外案，檢方搜查出他曾購買來自於線上論壇「創意私房」的非法未成年影像。創意私房的營運方式與韓國「N 號房」相當類似，不但長期銷售許多偷拍的未成年性影像，同樣採取區塊鏈傳送虛擬貨幣方式交易，所以被稱為台版 N 號房。事發後，國內司法與民間單位都開始進行追查，如黃耀文創辦的國內區塊鏈新創 XREX，其擅長鏈上分析的團隊運用多種工具查核「創意工房」團隊這 4 個託管錢包的金融來往。在本年 4 月 12 日提出長達 27 頁的深度報告，而其中一個錢包最新一次的資金轉移甚至在 2024 年 4 月 10 日深夜，也就是在黃子佼事件爆出後，該團隊依舊有資金運轉。以區塊鏈搜查有機會找出轉帳帳戶的真實身分與網址，雖有專業人士認為只可能追出人頭帳戶，但至少已有機會掌握更深度的犯罪線索，至今追查還在進行當中，必須有更多證據才能進一步判斷黃子佼的刑事處置。從該事件可以得知真實人物的網路色情作品已經難以追查，更遑論找出虛擬角色色情圖片的來源，「創意工房」是源自國外的集團，而追查不一定有現金流通，位處不明的虛擬色情只會更加困難。既然如此，那將追查資源投入明確有真實兒童受害的兒童色情將會是更好的資源運用。²⁹

另外，網路產物持有或流通的隱蔽性與容易銷毀的特性更會增加偵查與追訴的困難，持有方面，因為虛擬兒童色情不須對實際兒童的性剝削或性濫用即可由個人繪畫、合成製出，若個人不公開或因犯罪嫌疑遭搜查而曝光，根本無從察覺。再者，流通過程若經由較私人管道，如一對一聊天室，電子郵件等方式，只要非公開同樣不易察覺。即便能追查流通管道，在國外的上傳者或外於國外設址的網站都會造成追查的障礙，如上述黃子佼事件現狀。若想直接攔截數據傳輸過程中的虛擬兒童色情，除了面對龐大的數據資料只能找到為數不多的疑似虛擬兒童色情，不僅有侵害隱私之虞，更有控管思想的違憲可能。

3. 小結

實際上的執行困難可能會將刑法淪為擺著好看，實則毫無作為的花瓶，有損國民對刑法之信賴。不論此法條使刑罰成為偶然發生的產物，或甚至被執法機關的選擇性處理左右時，偶然性、選擇性執法對公平正義的侵害與該規範欲保護之法益兩權相衡似乎有違憲法比例原則之「衡平性」，即手段帶來的負面影響大於手段帶來的正面效益。且描繪一張可能引起性慾的未成年虛擬人物圖像而為了和犯下傷人重罪的罪刑相當顯然過度侵害人民權益。限制虛擬兒童色情可能花費的精力與造成的追查困難或侵害人權，只為捕獲可能造成刺激的虛擬

²⁹ 遠見編輯部，〈黃子佼案「創意私房」抓不了？區塊鏈專家：金流透明，本週還轉帳〉，參見遠見雜誌：<https://www.gvm.com.tw/article/111791>，檢索日期：2024 年 4 月 18 日。

兒童色情影像，恐怕是弊大於利。

(四) 以人權看限制二次元創作

我國《憲法》第 11 條明確指出人民有言論、講學、著作及出版之自由，並在第 23 條說明除為防止妨礙他人自由、避免緊急危難、維持社會秩序，或增進公共利益所必要者外，不得以法律限制之。³⁰因此在立法限制虛擬兒童色情前須證明其違反上述事由。

1. 維持社會秩序

在前述文章，我們知道目前沒有數據或研究能有效證明虛擬兒童色情兒少性剝削的主要誘發或促使之因素，目前尚以網站與通訊軟體為大宗，以限制人民自由為前提去保護可能根本保護不了的真實兒少權益以維護社會秩序，顯然無法形成正當理由。³¹

在未對真實自然人或可能對真實自然人造成損害，或未能與已經受害的真實自然人連結即限制創作只會構成對憲法保障的出版自由、創作自由與言論自由的箝制，且有思想審查的意味存在，並可能汙名化二次元文化。

站在藝術自由的角度，可由大法官釋字號 806 號之謝大法官銘洋提出，黃大法官虹霞加入之協同意見書窺見我國司法對藝術自由之態度，該意見書第三章提到藝術之創作自由有其特殊性，應有獨立審查標準，同時強調「在民主社會每個人都有不受限制、不受干擾地從事藝術創作，而且創作的內容不受國家干預或審查的權利，國家並不適當擔任藝術判斷者或審判者的角色。」此為《著作權法》不被要求判斷其內容是否合法、是否違反公共秩序或善良風俗，或是否侵害他人權利，而對於一切創作成果一律都給予保護的原因。且藝術表現自由，應該包含藝術內容所有對外表達的媒介、載具與平台，包括其所呈現的形式、方式、時間、地點等，說明虛擬圖像或角色創作也應被保障。³²

但若牽扯至法益保護等目的而欲對其進行限制，應考慮愈接近藝術創作思想核心的部分，包括創作的題材、觀點、內容等，其所受到保障的程度就愈高，對其所為限制所要求的審查密度也應該愈高。和前述提到的如果嘗試描繪看起來像兒童的虛擬角色之色情圖像，是否能與傳達將『兒童作為性濫用、性剝削的對象』思想畫上等號呢？」想傳達的概念不謀而合，並不能一概咬定虛擬角色色情創作一定與兒童性剝削的想法有關，而應該經由嚴密審查後才能認

³⁰ 《中華民國憲法》，中央法規資料庫，

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=A0000001>，檢索日期：2024 年 4 月 16 日。

³¹ 兒童及少年性剝削案件辦理情形，參見：衛生福利部保護服務司：

<https://dep.mohw.gov.tw/DOPS/lp-1303-105-xCat-cat05.html> 檢索日期：2024 年 4 月 18 日。

³² 《大法官釋字號 806 號》，〈謝大法官銘洋提出，黃大法官虹霞加入之協同意見書〉，憲法法庭，<https://cons.judicial.gov.tw/docdata.aspx?fid=100&id=310987&rn=12067>，檢索日期：2024 年 4 月 18 日。

定。

2. 增進公共利益

如果虛擬兒童色情創作甚至有增進公共利益的理由，那更無禁止之必要。有國外研究指出若相關媒體媒介等著作，能讓性慾有滿足與釋放的管道。研究者曾在兒童色情製品容易獲得的地區進行研究，發現兒童性虐待事件發生率比起可用受管制的情況還低。³³可能源於兒童被用作性虐待的替代對象，而非施虐者本身有戀童癖導致，³⁴且虛擬兒童色情製作時不會有真實兒童受害，反而對守護社會安全，甚至是對預防兒少方面的性犯罪，起到良好的作用。³⁵

四、實施限制之可能影響與政策建議

(一) 可能影響

在前述文章中，提到有研究說明虛擬兒童色情可能是發洩慾望的管道，倘若禁止這些慾望的發洩，甚至嘗試壓抑這些思想，很有可能造成反效果。歷史著名事件如：美國憲法第十八修正案，又稱美國禁酒令，是指從 1920 年至 1933 年期間在美國推行的全國性禁酒，禁止釀造、運輸和銷售酒精飲料。而該政策在官方統計的酒精飲用率，肝硬化和酗酒死亡率方面確有達成下降的成效。但相對地，其負面影響為走私、黑幫勢力猖獗與地下酒吧盛行，政府對酒類的稅收也下降許多，再加上 1929 年的經濟大蕭條，最後使政府宣布廢除。酒精與色情同為慾望的展現，也同樣造成一定程度的社會成本，但在該歷史事件中可以看到，過於強硬的管制會同時帶來強烈的成效與反效果。研究者也指出無法否認該政策確有一定的正面影響和成功，但不斷改變的環境使其最終失敗，若當時採用較緩和的政策，保留低濃度酒精飲料的合法，可能不會使反彈如此強烈。無論如何，這給了我們一個管制慾望的寶貴經驗和教訓。³⁶

加以限制後的後果包含前述所說的追查以及管理更加困難，甚至可能造成產業地下化，對社會造成負面影響，並且在臺灣發展至今的 ACG 產業將會大幅萎縮，進而影響台灣經濟發展。以日本通過《東京都青少年健全育成條例》不將同人誌販售會作為規範對象為例，因為同人誌的市場是培育漫畫家的重要場

³³ Diamond, M., Jozifkova, E., & Weiss, P. (2011). Pornography and sex crimes in the Czech Republic. *Archives of sexual behavior*, 40, 1037-1043. , 檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

³⁴ Weiss, P., & Zverina, E. (2003). *Sexualni chovani obyvatel Ceskorepubliky III [Sexual behavior in the Czech Republic III]*. Praha:DEMA. , 檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

³⁵ Goldstein, M., Kant, H., Judd, L., Rice, C., & Green, R. (1971). Experience with pornography: Rapists, pedophiles, homosexuals, transsexuals, and controls. *Archives of Sexual Behavior*, 1, 1 - 15. , 檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

³⁶ Jack S. Blocker (2006), Jr. Did Prohibition Really Work? Alcohol Prohibition as a Public Health Innovation. *American Journal of Public Health*. , 檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

所，讓漫畫家可獲得創作經驗，磨練化作技巧，出版社培育成本降低等好處，雖然禁止這類色情創作的結果是帶來毀滅性的打擊或達成預期效益都是未知數，但顯然政府難以承擔可能對已經創造極大經濟利益的動漫產業的打擊後果，而做出對經濟利益的妥協。此外，其他動漫領域也在條文列出幾部例外作品，很可能是考量到這些作品的影響力，以及禁止後的經濟損失。因此也希望台灣政府在致定政策時也能夠考量經濟與人民的利益和可能的影響。³⁷

人權自由方面，因為在發布言論前須先進行相當程度的自我審查，以及政府對任何形式發布的言論審查，正如戒嚴時期對政治、出版、言論、集會與結社自由的控管，其影響與後果人人皆知，而該政策下影響的「言論萎縮」及「寒蟬效應」也將難以估計。

(二) 政策建議

iWIN 使命中所述「觀念建立勝於沉迷輔導」，重要的是讓兒少們能夠以教育方式培養正確的網路使用態度、辨認網路的訊息以及養成良好網路使用習慣，並訓練教師督促，監督兒童使用網路之行為，期望業者以「自律、防護」勝於「檢舉、申訴」。

在公共政策網路參與平台的提議《二次元創作(虛擬產物、圖畫)受兒少性剝削條例規範限制的適切性》中便提到：

有關單位(iwin2023年會)在影片中也說可能有人拿著兒少色情圖畫誘騙兒童灌輸錯誤觀念，應該是要禁止有心人士將進行這種行為，而非將相關物品一概禁除。這種直接限制創作內容的做法就如同因為有有心人士會用糖果餅乾誘騙兒童，因此政府決定全面停售糖果餅乾產品一樣，是一種因噎廢食的做法。³⁸

如上文提到的論證舉例，在面對慾望的誘惑時，我們應該教育大眾如何克制慾望避免被有心人士利用，而非期望阻斷慾望的來源而使慾望從此消失。教育與宣導可能是社會成本較低也較符合比例原則的預防手段，而不是單方面把兒少與自己不喜歡的事物隔離。有國內研究認為虛擬兒童色情可能只是保護大多數成年人的性道德感，不管是隔離與分級制度，雖然可能有保護到部分孩童及青少年，但究其根本是為了保護「家長不希望孩子接觸色情資訊的利益」。由家長的價值觀與好惡決定孩子接收到的資訊，甚至有些家長希望的是孩子完全不要接觸到任何色情資訊。如果過早接觸色情資訊必然會無法健全成長，然而在現實世界的兒童沒有接觸過色情資訊的存在是少之又少，這個世界的大人與小孩也不全然是「不正常」或「未獲得健全發展」的樣子。說明不論任何人接

³⁷ 鄭加極，《虛擬兒童色情規制之正當性》，國立臺北大學法律學系碩士論文，臺北，2011年。

³⁸ 提議者語(2024)，前揭註21。

觸對性的文本敘述，依然會以自己當下存有的性知識與性道德做判斷與思考，而接觸色情資訊的兒童也不必然會受到道德傷害，在具備良好性知識相關的教育下，兒童也依舊擁有獨立思考與批判能力，能夠判斷是非對錯。³⁹如此一來，我們可以窺見禁止虛擬兒童色情很可能只是保護大多數人的性道德感情，並且不認為孩子有學習、思考與判斷的能力而動用刑法阻斷疑似「可能帶壞我家孩子」的資訊。⁴⁰

且分級制度所保障之「資訊取得權」應是保護大眾有權利選擇接觸那些資訊的權利，而不是在沒有明確證據指出虛擬兒童色情必定會誘發兒童性犯罪的前提下，以此為由利用人權進行控制特定思想的行為。

因此，筆者斗膽認為我們應加強孩子對性相關的知識而不是加強限制，即便不在網路世界上，現實的家庭、學校甚至街道上都有接觸到色情相關資訊的可能，想要完全阻絕兒童接收這些資訊幾乎不可能。比起將「性」視為禁忌話題而絕口不談，不如搶在悲劇發生或是無法挽回前就讓孩子知道怎麼保護自己。如《房思琪的初戀樂園》一書中，房思琪與母親的對話：「我們的家教好像什麼都有，就是沒有性教育。」「什麼性教育？性教育是給那些需要性的人。所謂教育不就是這樣嗎？」⁴¹因為當時對性教育避而不談以及認為只有需要性的人才需要懂性教育的思想，造成了人人皆知的悲劇。雖然對作者林奕含的遭遇感到惋惜，但也因此事掀起大眾關注兒童性教育的風氣，只希望社會的進步能夠不要再從個人或少數的悲劇開始。

可惜推廣性教育一直以來的難處仍舊存在，在台灣性別平等教育協會與勵馨基金會的研究報告下，國小與國中教導全面性教育的困境包括老師沒有受過相關訓練，家長與學校的壓力，沒有適合學生的資源，甚至是被國家考試主科的課程借課以及主流社會風氣的反對，導致性教育的落實一直是不完整的。⁴²

五、 結論

本文以科技世代迅速發展時，台灣曾經使用過的應對方式《電腦網路內容分級處理辦法》，簡述該被法廢除之理由。也研究新聞調查專家與 iWIN 機關執行祕書之說法和網路公眾政策參與平台提出廢除之理由，指出《刑法》中對「猥褻」的定義不明確導致後續的討論困難。同時由法律的比例原則、可能的執行障礙以及人權的侵害疑慮，提出了二次元創作受《兒少性剝削防制條例》

³⁹ 鄭加極 (2011)，前揭註 37。

⁴⁰ 法律豆知識 Legal Trivia，〈【法律豆】你被 iWIN 了嗎？作為律師，我反對將虛擬兒少納入兒少性剝削管制〉，參見 YouTube：
https://www.youtube.com/watch?v=HnkcqKBkaTA&t=607s&ab_channel=%E6%B3%95%E5%BE%8B%E8%B1%86%E7%9F%A5%E8%AD%98LegalTrivia，檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

⁴¹ 林奕含，〈失樂園〉，《房思琪的初戀樂園》(台北：游擊文化，2017 年)，頁 68。

⁴² 勵馨基金會，〈擦掉焦慮、揮別恐懼，正視全面性教育 台灣性教育現況檢視記者會〉，參見勵馨基金會，<https://www.goh.org.tw/latest-news/sex-education-press-conference/>，檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

的可行性論述。此外，本文以美國歷史禁酒令、東京政府對 ACG 產業之顧慮及戒嚴後續結果探討禁止慾望的政策影響，思考若我國政府實施二次元創作受《兒少性剝削防制條例》規範後，對台灣的可能影響，及探究我國研究提出以加強性教育預防勝於管制與約束為應對方式供讀者思考與延伸。

本文整理了文獻資料後，發現許多民主國家過去曾實施限制虛擬兒童色情相關條例，但最終多以成效不彰或違反人權等理由廢除，或是追查和定罪困難使該法實際受到刑事處置的案例甚少。當今世界趨勢相比以往風向，並非以法律約束管制虛擬兒童色情。

本文製作時間上有幸見證該事件告一段落的結果，在此期間各事件的交互作用下，在民國 113 年 4 月 11 日的會議下討論出以下共識：

1. 兒少性影像、以真人所繪製之色情圖畫、AI 生成之擬真色情圖畫依兒少性剝削條例規定處理。
2. 動漫（含二次元創作）如內容含暴力、性虐待或人獸性交等而無藝術性、醫學性或教育性價值，依刑法第 235 條處理。
3. 兒少不宜觀看者，依兒童少年福利與權益保障法第 46 條，請平台業者補正相關防護措施（如警示性防護、阻攔性防護、嚴格年齡限制）。
4. ACG 相關代表協會應正式函文衛福部，對今日形成共識部分為法令解釋。衛福部請盡速函釋與發文者，並副知今日與會委員辦公室及法務部。⁴³

與會議的立法委員沈伯洋解釋，現在達成共識所規範的三種類型，包含兒少性影像、以真人所繪製之色情圖畫，還有 AI 生成之擬真色情圖畫，提出「只要跟真實有能夠連得上關係的，大家都覺得這應該要管。」的說法，並且認為只要創作者做好法律所要求的隔絕措施或分級制度就不會有太大問題。剩下注意作品是否違反「刑法」第 235 條的疑慮，這也是長久以來的法律爭議，大法官釋字 617 號之「猥褻」如何具體定義，由誰定義一直未得到解決，自此後實際上判決很少援引該不確定過高的條文。⁴⁴

雖然整起事件落幕，但二次元創作是否應受法律約束，以及其與犯罪率有無直接相關依舊未有充分證據，且《刑法》第 235 條與相關釋字號和該函文說明模糊等事宜尚未有明確定論，期望未來研究能蓬勃發展，讓普世人權更加進步。此外，筆者認為限制與分級都無法完全使色情消失在生活周遭，慾望也不

⁴³ 曾子軒，〈iWIN 審查事件落幕！排除動漫，真人「N 號房」才要管〉，參見遠見雜誌：<https://www.gvm.com.tw/article/111794>，檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

⁴⁴ 曾子軒，前揭註 43。

會因為被限制而消失，甚至只要慾望存在，犯罪更不可能不發生。若想積極保護孩童，應該教導正確的性知識與性道德，以及自我保護觀念和尊重他人身體自主權，並且應督促相關單位落實執行與定期進行安全宣導。如此一來才能避免悲劇或是讓悲劇在發生後立刻能得到解決。

六、參考資料

Diamond, M., Jozifkova, E., & Weiss, P. (2011). Pornography and sex crimes in the Czech Republic. *Archives of sexual behavior*, 40, 1037-1043. 檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

Goldstein, M., Kant, H., Judd, L., Rice, C., & Green, R. (1971). Experience with pornography: Rapists, pedophiles, homosexuals, transsexuals, and controls. *Archives of Sexual Behavior*, 1, 1 - 15. 檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

Jack S. Blocker (2006), Jr. Did Prohibition Really Work? Alcohol Prohibition as a Public Health Innovation. *American Journal of Public Health*. 檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

Weiss, P., & Zverina, E. (2003). *Sexualni chovani obyvatel Ceskorepubliky III [Sexual behavior in the Czech Republic III]*. Praha:DEMA. 檢索日期：2024 年 4 月 19 日。
makoto shinohara,〈你被「iWIN」了嗎？散播二次元蘿莉圖片，罰得比三次元侵犯未成年還重？〉，參見 The News Lens，

<https://www.thenewslens.com/article/199136>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

林志怡，〈「合法蘿莉」性影像也不行？衛福部回應了〉，參見 yahoo 新聞：
<https://reurl.cc/mr83nl>，檢索日期：2024 年 3 月 26 日。

林志怡，〈「合法蘿莉」性影像也不行？衛福部回應了〉，參見 yahoo 新聞：
<https://reurl.cc/mr83nl>，檢索日期：2024 年 3 月 26 日。

林志怡，〈「會 win 喔」是什麼呢？五條悟也有份！虛擬兒少性影像爭議一次看〉，參見 NOWnews：<https://www.nownews.com/news/6366749>，檢索日期：2024 年 3 月 26 日。

曾子軒，〈宮崎駿都恐審查不過？動漫圈炎上「iWIN」事件一次看懂〉，參見遠見雜誌：<https://www.gvm.com.tw/article/110095>，檢索日期：2024 年 3 月 26 日。

曾子軒，〈「iWIN」事件，錯真的不在受理申訴機關？〉，參見遠見雜誌：
<https://www.gvm.com.tw/article/110097>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

曾子軒，〈iWIN 審查事件落幕！排除動漫，真人「N 號房」才要管〉，參見遠見雜誌：<https://www.gvm.com.tw/article/111794>，檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

陳曉莉，〈電腦網路內容分級如何執行？業者、家長不同調〉，參見 iTHome：
<https://reurl.cc/bV5pEd>，檢索日期：2024 年 4 月 16 日。

遠見編輯部，〈黃子佼案「創意私房」抓不了？區塊鏈專家：金流透明，本週還轉帳〉，參見遠見雜誌：<https://www.gvm.com.tw/article/111791>，檢索日期：2024

年 4 月 18 日。

劉力仁，〈網路內容分級辦法廢除 NCC 改推 TIWF 架構〉，參見自由時報：<https://news.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/640914>，檢索日期：2024 年 4 月 16 日。

劉又瑋，〈懶人包／動漫圈炸鍋！被炎上的「iWIN」是什麼？創作自由與兒少保護法激烈交鋒〉，參見 yahoo 新聞：<https://reurl.cc/YVgvMX>，檢索日期：2024 年 3 月 26 日。

周政，《論虛擬兒童色情之刑事規制—對於「國際共識」的觀察與反思》，國立臺灣大學法律學研究所碩士論文，臺北，2011 年。

陸蓉之〈數位科技與當代藝術的聯動關係〉，《資訊科技與藝術教育國際學術暨實務研討會論文集》，桃園：元智大學，2001 年。

簡淑如、吳孟芸〈網路強制分級之隱憂：我國網路內容管制政策之探討與建議〉《廣播與電視》，國立政治大學廣播電視學系，2008 年。

鄭加極，《虛擬兒童色情規制之正當性》，國立臺北大學法律學系碩士論文，臺北，2011 年。

林奕含，《房思琪的初戀樂園》(台北：游擊文化，2017 年)。

《兒童及少年福利與權益保障法》，中央法規資料庫，<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?PCode=D0050001>，檢索日期：2024 年 3 月 27 日。

《兒童及少年性剝削防治條例》，中央法規資料庫，<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=D0050023&kw=%e5%85%92%e5%b0%91%e6%80%a7%e5%89%9d%e5%89%8a>，檢索日期：2024 年 3 月 27 日。

《中華民國憲法》，中央法規資料庫，<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=A0000001>，檢索日期：2024 年 4 月 16 日。

《刑法》，中央法規資料庫，<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawSingle.aspx?pcode=C0000001&flno=235>，檢索日期：2024 年 4 月 16 日。

《釋字第 617 號》，中央法規資料庫，<https://law.moj.gov.tw/LawClass/ExContent.aspx?ty=C&CC=D&CNO=617>，檢索日期：2024 年 4 月 16 日。

《兒童及少年性剝削防制條例》，植根法律網，<https://www.rootlaw.com.tw/LawArticle.aspx?LawID=A040170020010600-1120215>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日

孫國成，〈法律解釋方法（四）：目的解釋的意思與例子〉，參見法律百科：<https://www.legis-pedia.com/article/lawABC/974#footnote-1>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

法律百科，〈法益〉，參見法律百科，<https://www.legis-pedia.com/dictionary/122>，檢

索日期：2024 年 4 月 17 日。

《立法院公報》99 卷 80 期 3845 號三冊 284 至 293 頁。

兒童及少年性剝削案件辦理情形，參見：衛生福利部保護服務司：

<https://dep.mohw.gov.tw/DOPS/lp-1303-105-xCat-cat05.html> 檢索日期：2024 年 4 月 18 日。

《大法官釋字號 806 號》，〈謝大法官銘洋提出，黃大法官虹霞加入之協同意見書〉，憲法法庭，

<https://cons.judicial.gov.tw/docdata.aspx?fid=100&id=310987&rn=12067>，檢索日期：2024 年 4 月 18 日。

提議者 語，〈二次元創作(虛擬產物、圖畫)受兒少性剝削條例規範限制的適切性〉，參見公共網路政策參與平台，<https://join.gov.tw/idea/detail/233df5b7-cbb8-4ffc-b8fb-5279ef84823a>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

勵馨基金會，〈擦掉焦慮、揮別恐懼，正視全面性教育 台灣性教育現況檢視記者會〉，參見勵馨基金會，<https://www.goh.org.tw/latest-news/sex-education-press-conference/>，檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

網路內容防護機構 iWIN，〈2023 iWIN 兒少網路安全年會－焦點座談 2：當兒童色情的定義擴展到非真人，邊界將會如何拓展？_韓京岳總編輯〉，參見 YouTube：https://youtu.be/9_NiILToSi0?si=Va_aQocmmqB6SwLD，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。

法律豆知識 Legal Trivia，〈【法律豆】你被 iWIN 了嗎？作為律師，我反對將虛擬兒少納入兒少性剝削管制〉，參見 YouTube：

https://www.youtube.com/watch?v=HnkcpKBkaTA&t=607s&ab_channel=%E6%B3%95%E5%BE%8B%E8%B1%86%E7%9F%A5%E8%AD%98LegalTrivia，檢索日期：2024 年 4 月 19 日。

iWIN 網路內容防務機構，參見 facebook：

<https://www.facebook.com/cap2win/posts/786546593502394/>，檢索日期：2024 年 4 月 17 日。