

## 數位發展部性別平等專案小組 114 年度第 2 次會議紀錄

壹、會議時間：114 年 8 月 8 日（星期五）上午 10 時整

貳、會議地點：本部延平大樓 101 會議室

參、主持人：葉召集人寧

紀錄：鄭逸榛

肆、出（列）席人員：詳簽到表

伍、主席致詞（略）

陸、報告案

案由一：本部主管115年度性別預算編列情形及113年度性別預算執行情形，報請公鑒。

決定：一、洽悉。

二、請各司處署參酌委員及性平處建議調整115年度性別概算編列情形，並於8月15日前回復主計處，以利後續於行政院性別預算系統報送至行政院。

案由二：提報教育部「跨部會推動數位/網路性別暴力防治」第10次專案諮詢會議資料，報請公鑒。

決定：一、洽悉。

二、數位產業署已配合遊戲分級推動數位/網路性別暴力防治的相關宣導及輔導工作，並持續落實與評估精進，後續請數位產業署依委員與性平處建議調整，並提報至教育部。

案由三：單位性平推動作為報告—韌性建設司、政風處。

決定：請韌性建設司及政風處參酌委員及院性平處意見，持續精進相關推動作為，調整後簡報請送策略司公布於本部官網性平專區。

## 陸、討論案

案由：本部性別平等推動計畫（115至118年）院層級及部會層級議題

決定：請主責單位於114年8月11日前依性平委員及性平處所提之意見修正資料送交數位策略司，以利後續陳報作業。

柒、臨時動議：無。

捌、散會。（下午 12 時整）

## 委員與列席單位發言紀要

一、報告案由一：本部主管 115 年度性別預算編列情形及 113 年度性別預算執行情形，報請公鑒。

(一)性平處：

113 年度性別預算執行情形（會議資料第 5-13 頁），執行率未達 80%者有 2 項，超過 120%者 0 項，說明如下

1. 本部辦理性別意識培力相關訓練預算執行率 50%（會議資料第 9-10 頁）：係因辦理 2 場活動，1 場以影片賞析方式，未支應講座鐘點費所致，預算實際執行時如有所需費用較少，請參考「性別預算作業原則及注意事項第十二點（三）規定」，評估新增執行其他與性別平等相關工作（如開發或擴充性平宣導素材或訓練教材），並將新增工作之執行數計入機關之性別預算執行數。
2. 本部辦理性騷擾申訴處理調查小組會議執行率為 0%（會議資料第 10-11 頁）：係因未發生性騷擾申訴案件，爰未召開相關會議。同上開說明，建議評估新增執行其他與性別平等相關工作，如辦理性騷擾防治課程等。
3. 115 年度性別預算編列情形（會議資料第 15-20 頁）：本部 115 年性別預算共編列新臺幣 380 萬 1,000 元，較 114 年度預算數 366 萬 1,000 元，增加 14 萬元，成長 38.24%，本部說明係增列辦理資安職能訓練機構遴選作業費用，其餘經費科目編列與 114 年同。性平處擬請資安署檢視各項經費與促進性別的關聯性並修正性別平等年度預期成果欄位內容，如 2「資通安全業務」之預期成果「…，並留意遴選委員性別比例之衡平性…」調整為「…，並遴選委員及促進

少數性別者擔任委員所需出席費。女性委員○人\*○場次，出席費共○元」（會議資料第 18 頁）。

(二)伍維婷委員：

在「性別預算」方面，肯定目前的進展並期許能逐步提升預算規模，同時鼓勵各單位在重大計畫中導入性別影響評估並依此編列預算。另在「數位近用調查」性別統計上，建議應將「兩性比率」的用詞修改為「不同性別之比率」，在實際統計時應納入男性、女性以外的多元性別選項，以反映社會現況。

(三)數位政府司：

確認調查時已納入男性、女性及其他性別的選項，未來於用詞上也會相應修正，以反映實際的執行情況。

**二、報告案由二：提報教育部「跨部會推動數位/網路性別暴力防治」第 10 次專案諮詢會議資料，報請公鑒。**

(一)伍維婷委員：

1、建議評估將此業務納入性別預算，並建議擴大盤點可納入性別預算的業務。

2、遊戲軟體審查結果（會議資料第 22 頁）：

(1) 在抽查的 100 款遊戲中，報告提及 29 款不符、42 款符合，數字總和並非 100，希望釐清剩下 29 款的處理情況。

(2) 考量遊戲市場規模龐大，僅抽查 100 款可能不足，建議未來應考慮擴大抽樣數量，或採用更精準的抽查方式，例如運用 AI 技術分析遊戲的宣傳文字或人物造型，以更有效率地篩選出涉及性與性別議題的內容。

(二)林育苡委員：

- 1、有關提及違反性別相關情節的遊戲業者「全部改正完成」（會議資料第 22 頁），希望能了解本部是透過何種有效方式與業者溝通，使其願意修改具市場吸引力的角色設計。
- 2、委員們主要依賴書面會議資料提供建議，與各單位的實際執行面缺乏連結，因此難以確知建議能否切中要害，目前感受與本部的連結最少，建議未來能有更多互動或參與的機會，讓委員更了解實際運作狀況，以便提供更有效的協助與專業建議。

### (三)性平處：

- 1、遊戲評選活動（會議資料第 22 頁），在評選機制上，建議於「友善指標」中明確加入性別平等細項，例如無物化女性、無性別歧視、不強化刻板印象等內容；同時，在評選委員會的組成上，應注意性別比例的均衡，以單一性別不低於三分之一為原則，並邀請性別平等專家參與。
- 2、未來若舉辦針對遊戲業者的法規宣導活動，應納入性別友善相關課程，可運用自製媒材宣傳，並透過課前需求與課後滿意度調查，提升業者對於性別平等及防治數位性別暴力的認知。

### (四)數位產業署：

- 1、先前不符規定的遊戲皆已完成修正，將評估擴大主動抽查，另現行除了主動抽查外，亦透過民眾陳情及教育宣導等多軌並進，且相關經費亦已納入性別預算。
- 2、業者「改正」主要是導正其遊戲的「分級」，而非完全移除內容。依據「遊戲軟體分級管理辦法」，多數情況是業者對分級不熟悉而標示錯誤，經要求後若不修正，主管機關可依法裁罰，這是促使業者配合的主要方式，對於裸露

衣著等內容，只要正確標示為「限制級」並做好市場區隔即可；但若是具體的性暴力或性器官裸露，則屬於完全「禁止表現」的範疇。另為回應委員希望加強連結的建議，數位產業署將邀請委員參加後續的「遊戲分級審查會議」與「兒少表意營」等活動，以促進更深入的實務交流。

### 三、報告案由三：單位性平推動作為報告—韌性建設司、政風處。

#### (一)伍維婷委員：

- 1、深化電信普及性別平權（會議資料第 37 頁），建議應建立「交織性性別統計」，分析中高齡、原住民及新住民等不利處境女性的服務使用數據，以確保政府資源能有效觸及她們的需求。
- 2、數位政府司業務與民眾密切相關，應更積極推廣性別平等，建議統計並關注參與數位職能培訓公務人員的性別比例，以達均等的培力機會；另建議該司亦可仿效社家署模式，運用「我的 E 政府」入口網的大數據，分析不同性別使用者在申辦服務時的需求差異，作為未來施政的參考依據。

#### (二)林育苙委員：

- 1、議題二「強化不同性別使用數位工具的能力」（會議資料第 35 頁）中，目前執行的「電信普及服務」主要解決的是數位使用的機會，與提升「能力」的目標稍有不符，此議題的核心應更側重於對不利處境婦女的數位技能培訓，以減少因不熟悉數位工具而對生活及求職造成的影響。
- 2、政風處的報告要找到與性別議題的連結點相當不容易，因此對於能提出如此用心的報告給予肯定。

#### (三)王兆慶委員：

會議資料第 37 頁，偏遠地區電信普及服務使用者的性別比例（男性約 47%、女性約 52%）與其對人口結構的認知不符，偏遠地區應以高齡人口為主，而在高齡人口中，女性比例通常顯著高於男性，因此，預期女性使用者的比例應遠超 52%。

(四)主席：

經查官方統計，數據呈現偏鄉女性與男性比例高低不一，推論此現象可能與當地產業結構、工作機會等因素有關。

(五)性平處：

針對政風處簡報意見（會議資料第 45 頁），為能於執行業務中融入性別觀點，請說明案內人員教育訓練課程所包含之性平相關內涵（如多元性別權益保障、母性保護等議題）。

(六)數位政府司：

- 1、在政府資訊人才培育方面，現行做法已在學員錄取時納入性別考量，確保單一性別的比例會維持在三分之一以上。
- 2、另就「我的 E 政府」入口網，其定位是所有政府服務的單一揭露窗口，目前已主動整合民眾關注的食、衣、住、行、育、樂等各類服務，並納入女性同胞可能更關注的生育補助與津貼等資訊，同時也持續和衛福部、教育部等相關部會合作，共同揭露最新服務。

四、**討論案：**本部性別平等推動計畫（115 至 118 年）院層級及部會層級議題。

(一)數位產業署：

有關議題三、消除性別刻板印象、偏見與歧視（會議資料第 63 頁）部分，為避免與部會計畫產生重複管考或性平考核重複不

予計分的問題，數位產業署是否依先前決議自行訂定三級機關計畫，或將相關工作統一整併回歸由部層級規劃。

(二)王兆慶委員：

- 1、有關議題三、消除性別刻板印象、偏見與歧視（會議資料第 63 頁）部分，可將重要的產業培訓 KPI 提報至院層級，並將 FB 等例行指標保留在三級機關計畫內，以此兼顧高層績效展現與三級機關計畫的獨立性。
- 2、部會層級（會議資料第 83 頁）部分，由於行政院僅要求部會層級提報 3 至 6 項議題，目前本部所訂的 4 項可考慮刪減議題二：「深化性別平權、強化不同性別使用數位工具的能力」，理由是核心指標從 98% 提升至 99%，偏鄉地區的性別差異已極小，此指標的提升已與「強化不同性別能力」的目標關聯性不大，而是整體的提升，因此建議刪除此項，使議題更能聚焦於具顯著性別意涵的項目。

(三)伍維婷委員：

轉達行政院性平會委員的建議，期盼本部能研議開發具備「人臉辨識」功能的 App，此類 App 能有效協助第一線執法單位迅速辨識「性私密影像」並加速被害影像的下架，對受害人保護至關重要。惟目前各縣市警察局需各自支付每年高達百萬的費用來採購外部 App，造成地方政府沉重的財政負擔。因此，期盼能從中央層級投入開發，以更有效地落實性別暴力防治工作。

(四)數位策略司：

- 1、有關議題三、消除性別刻板印象、偏見與歧視（會議資料第 63 頁）部分，建議數位產業署應將辦理遊戲產業性平意識教育訓練之具體作為提升至院層級計畫以展現成果。

- 2、第 33 次行政院性平會的會前會中，有委員提及地方政府在數位鑑識設備上遭遇經費困難。惟內政部警政署在之前相關資料回復表示，已編列相關預算應對。會中，政務委員請通傳會及本部將相關 App 議題共同帶回研議。

(五)主席：

- 1、就「議題三、消除性別刻板印象、偏見與歧視」策略司及數產署發言，於不新增工作及重複列管之前提下，請數產署研提 1 項遊戲相關之具體做法。
- 2、有關開發人臉辨識 App 的建議，就犯罪偵防上使用人臉等生物辨識技術，於國際（如歐盟）上被仍列為高風險應用，必須具備極高的法律授權基礎，尤其在無特定對象的偵查上，世界各國態度極為審慎。輔導與發展國內數位產業為本部核心任務之一，惟產業發展仍須兼顧國際倫理紅線，有關機關如有資訊技術上之諮詢需求，本部可提供協助，但就人臉辨識技術或相關程式之開發或運用，仍須多方慎酌。希望此立場能轉達給提議之性平委員。

(六)性平處：

- 1、院層級議題（會議資料第 73-82 頁）：性平處已彙整各部會針對院層級議題研擬之具體做法與績效指標，並分別於本(114)年 7 月 3 日至 10 日召開各議題研商會議，邀請委員與相關部會共同討論與確認，涉及院層級議題部分先以目前討論草案為主，並請參考委員與本處意見及會議決議進行相關修正，並於 8 月 15 日前報送本院彙辦，本院預計於 9 月將院層級議題函送各部會，再請各部會據以納入部會性別平等推動計畫。
- 2、部會層級議題（會議資料第 82-86 頁）：

- (1) 共通性意見：各議題請運用性別統計及性別分析等工具強化說明現況（如運用數位近用調查結果作為現況說明）。
- (2) 性別議題 1（會議資料第 83 頁）：深化數位發展性別統計資訊（數位近用調查），以供各機關決策參據：針對具體作法 2「針對性別及特定目標族群…」內容，請將「特定目標族群」改為「不利處境者（高齡、身心障礙者、原住民、新住民女性等）」。
- (3) 性別議題 2（會議資料第 84 頁）：議題名稱建議修正為「強化數位基礎建設」，以及具體作法請增列蒐集不同性別使用者意見。
- (4) 性別議題 3：打造數位性別包容的社會
  - A. 目標「人才培訓」（會議資料第 84 頁）：建議設定定期追蹤本部數位政府司辦理之相關數位專業課程之女性學員比率達〇〇%目標值。
  - B. 目標「製作符合性平意識之資安數位課程…」（會議資料第 84-85 頁）：具體作法說明避免落入性別刻板印象、偏見或歧視等，建議修正為將性別觀點融入於課程內容。
- (5) 有關「性別議題 4：推動數位科技性別友善職場」。
  - A. 目標「鼓勵本部辦理之韌性建設業務補助案納入性別友善措施」（會議資料第 85 頁）：建議績效指標修正為補助案納入性別友善措施件數比率達〇〇%。
  - B. 目標「辦理資安職能訓練機構遴選作業，於遴選項目中，納入性別友善措施」（會議資料第 85 頁）：績效指標請依現況值修正為遴選作業納入性別友

善措施○場次或比率達○○%。