

立法院法制局專題研究報告

編號：1719

本報告僅供委員參考

## 網路遊戲之虛擬轉蛋法制問題研究

法制局 彭文暉 撰

中華民國 113 年 9 月



# 網路遊戲之虛擬轉蛋法制問題研究

## 目 次

### 摘要

|                     |    |
|---------------------|----|
| 壹、前言 .....          | 1  |
| 貳、網路遊戲之虛擬轉蛋機制 ..... | 2  |
| 一、虛擬轉蛋之概念 .....     | 2  |
| 二、虛擬轉蛋之類型 .....     | 3  |
| 參、外國相關法制 .....      | 4  |
| 一、日本 .....          | 4  |
| 二、韓國 .....          | 8  |
| 肆、我國虛擬轉蛋有關規範 .....  | 11 |
| 一、消費者保護法 .....      | 11 |
| 二、公平交易法 .....       | 13 |
| 伍、問題檢討與建議 .....     | 14 |
| 一、商業模式與爭議 .....     | 14 |
| 二、治理政策與思維 .....     | 16 |
| 三、機會中獎資訊之揭露 .....   | 18 |
| 四、機會中獎資訊之真實性 .....  | 19 |
| 五、違法行為之處置（罰） .....  | 20 |
| 六、兒少權益之保障 .....     | 22 |
| 陸、結論 .....          | 24 |
| 參考文獻 .....          | 25 |

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| 附錄：「網路遊戲之虛擬轉蛋法制問題研究」專題研究報告（初稿） |    |
| 座談會紀錄及參採情形 .....               | 27 |

## 摘 要

根據「2021 年全球遊戲市場報告」，亞太地區市場占全球遊戲市場一半，玩家人數遠超其他地區，而我國玩家人口比例高於全球平均，消費能力在全球營收亦名列前茅。隨著智慧型手機日益普及，愈來愈多消費者習慣使用 APP 玩遊戲，近年來電玩遊戲結合虛擬轉蛋機制萌生新的消費類型，透過「付費致勝」(Pay to Win) 模式，消費者因此享有掌控遊戲之優勢體驗，遊戲業者亦能獲取高額之營收。

然而虛擬轉蛋機制仍存在消費陷阱之疑慮，經常引發消費糾紛。根據行政院 112 年之申訴案件統計，「線上遊戲」已連續 3 年排名全國消費爭議之首位。本報告爰概述網路遊戲之虛擬轉蛋機制，並簡介鄰國如日本、韓國之相關法制，再針對我國現行虛擬轉蛋有關規範進行檢討分析，以及研提我國相關法制之因應與調適建議，俾供委員問政參考。



# 網路遊戲之虛擬轉蛋法制問題研究

## 壹、前言

根據「2021 年<sup>1</sup>全球遊戲市場報告」，亞太地區市場占全球遊戲市場的一半，玩家人數更遠超其他地區，占全球 55%；2021 年手機遊戲占全球遊戲市場 45%，我國玩家人口比例高於全球平均，消費能力在全球營收亦名列前茅<sup>2</sup>。在智慧型手機日益普及帶動下，愈來愈多消費者習慣使用 APP，而「遊戲」亦成為民眾日常生活中使用智慧型手機之重要偏好。

隨著智慧型手機普及化，電玩遊戲結合虛擬轉蛋機制萌生新的消費類型。網路遊戲玩家透過購買遊戲所需之虛擬寶物（如武器或特殊能力角色），換取數位商品或服務的使用價值，以取得遊戲勝利，即所謂「付費致勝」（Pay to Win），消費能力強的玩家因而可以享有掌控遊戲的優勢體驗<sup>3</sup>。虛擬轉蛋之機會中獎機制，可刺激玩家投入更多的金錢，帶給遊戲業者超乎預期的營收獲利，因而蔚為遊戲市場主流。此外，虛擬轉蛋讓玩家設定目標且感受隨機回饋，此種社會互動體驗，對消費者來說不只是一種遊戲機制，甚至具有新型態的數位消費意義<sup>4</sup>。

然而，虛擬轉蛋機制雖可讓消費者以小博大，但仍存在消費陷阱之疑慮，極易引發消費糾紛。根據行政院消費者保護處統計，112 年度第一次申訴案件共計 62,848 件，占全國申訴及調解案件近 8 成，

---

<sup>1</sup> 本報告關於年分之使用，涉及外國法制或立法例部分，採西元紀年表述，其餘以民國紀年表述。

<sup>2</sup> 數位發展部數位產業署〈2021 臺灣玩家行為調查關鍵報告〉，數位娛樂軟體分級查詢網，網址：<https://www.gamerating.org.tw/Page?itemid=1&mid=53>，最後瀏覽日期：113 年 7 月 31 日。

<sup>3</sup> 袁行德、陳文欽、張丁才、戴培豪，〈線上遊戲中轉蛋抽取的消費者行為探討〉，《危機管理學刊》，第 15 卷，第 1 期，107 年 3 月，頁 24。

<sup>4</sup> 陳柏程、秦琍琍，〈手遊中虛擬扭蛋機制與消費實踐之反思〉，《中華傳播學刊》，第 40 期，110 年 12 月，頁 84、89。

排名前 5 位之申訴類型依序為「線上遊戲」、「運輸」、「食品」、「服飾、皮件及鞋類」及「補習班」，約占第一次申訴案件 32%，其中「線上遊戲」已連續 3 年排名首位，該處因而提醒消費者應瞭解業者訂定之遊戲管理規則及活動中獎機率，以確保自身權益<sup>5</sup>。

本報告爰概述網路遊戲之虛擬轉蛋機制，並簡介鄰近國家如日本、韓國相關法制，再針對我國現行虛擬轉蛋有關規範進行檢討分析，以及研提我國相關法制之因應與調適建議，俾供委員問政參考。

## 貳、網路遊戲之虛擬轉蛋機制

### 一、虛擬轉蛋之概念

所謂「虛擬轉蛋」，係指在網路連線遊戲中，以文字、圖畫或符號等電磁紀錄形式，向玩家提供遊戲中虛擬角色或虛擬道具（合稱「虛擬寶物」）之偶然性機制<sup>6</sup>。不同於實際投幣取得商品之實體轉蛋，網路連線遊戲之轉蛋係在虛擬世界中進行，故稱為「虛擬轉蛋」。實務上另可依遊戲中轉蛋結果之表現方式差異而有不同代稱，例如以轉蛋機圖像表現者，稱為「轉蛋」；以類似寶箱圖像表現者，稱為「開箱」；以卡牌圖像顯示者，稱為「抽卡」<sup>7</sup>。

一般商店中實體轉蛋機臺之販賣型態，所提供之物品係受偶然性支配，消費者無法自由選擇購入特定玩具，而網路連線遊戲之「虛擬轉蛋」與實體轉蛋之販賣機制相似，玩家亦無法經由虛擬轉蛋自由選擇獲取虛擬寶物，即虛擬轉蛋同具偶然性支配之特性。二者相異之處

---

<sup>5</sup> 〈公布 112 年全國消費申訴案件前五大類〉，行政院新聞稿，113 年 5 月 17 日，網址：<https://www.ey.gov.tw/Page/F7408A6FCA4B0A8A/f8dcacef-1301-47b7-85ea-e56e9175478e>，最後瀏覽日期：113 年 7 月 31 日。

<sup>6</sup> 林彥志，〈網路連線遊戲中虛擬轉蛋之行政管制—以臺灣與日本規範之比較為中心〉，《消費者保護研究》，第 25 輯，110 年 4 月，頁 197。

<sup>7</sup> 林久羣，〈虛擬轉蛋在日本與我國法適用之比較〉，銘傳大學法律學系碩士論文，108 年 6 月，頁 6。



，主要乃在取得特定玩具或虛擬寶物之機率變化，按實體轉蛋於每次轉出玩具後，下次獲取特定玩具之機率隨即產生變化，因此可藉由多次轉蛋增加取得特定玩具之機會，然虛擬轉蛋則由網路連線遊戲經營者預先設定虛擬寶物之取得機率，原則上並無法因增加虛擬轉蛋之次數而改變獲取虛擬寶物之機會<sup>8</sup>。易言之，實體轉蛋之抽中與否，將對物品之取得機率造成影響；透過虛擬轉蛋獲取特定虛擬寶物之機率，則不因是否抽中而有所改變。

分析「虛擬轉蛋」機制，消費者雖可於每次轉蛋前得知虛擬寶物之相關資訊，但受偶然性支配仍無法自由選擇虛擬寶物，須於轉蛋開啟後始能確定所得為何，即透過虛擬轉蛋取得虛擬寶物全憑機運，涉及射幸性；而遊戲業者對此僅保證每次轉蛋至少可得 1 件虛擬寶物及其最低價值，至虛擬寶物是否重複及寶物之市場價值，則不在擔保之列<sup>9</sup>。

## 二、虛擬轉蛋之類型<sup>10</sup>

### （一）付費虛擬轉蛋與免費虛擬轉蛋

依消費者是否必須支付金錢或對價，可將虛擬轉蛋區分為「付費虛擬轉蛋」及「免費虛擬轉蛋」。前者係必須以金錢或金錢購入之虛擬代幣作為對價，始得進行之虛擬轉蛋；後者則係無須支付任何對價，即可進行之虛擬轉蛋。實務上，「付費虛擬轉蛋」通常須先購買可於遊戲內使用之遊戲代幣，再以該代幣作為進行虛擬轉蛋之對價。惟對價之支付並不以虛擬代幣為限，亦可直接以金錢為之；「免費虛擬轉蛋」雖不必支付任何金錢對價，然通常必須達成指定條件，如持續

---

<sup>8</sup> 林珊妮，《線上遊戲國內外相關法律問題研究—以精靈寶可夢為核心》，東吳大學法律學系碩士論文，106 年 7 月，頁 116。

<sup>9</sup> 林久羣，同註 7，頁 6。

<sup>10</sup> 林彥志，同註 6，頁 198-199。

登入遊戲或參加遊戲內免費活動，始能取得資格進行虛擬轉蛋<sup>11</sup>。

## （二）開放型虛擬轉蛋與封閉型虛擬轉蛋

基於上開分類，可依獲得之虛擬寶物得否轉換為金錢，再進一步區分為「完全開放型」、「購買開放型」、「出售開放型」及「完全封閉型」等不同類型之虛擬轉蛋。按「完全開放型」與「購買開放型」皆屬付費虛擬轉蛋，然前者可將虛擬寶物轉換為金錢，後者則否；另「出售開放型」與「完全封閉型」則皆屬免費虛擬轉蛋，然前者可將虛擬寶物轉換為金錢，後者則否。

## （三）成套式虛擬轉蛋

成套式虛擬轉蛋乃虛擬轉蛋之變形機制，消費者必須先透過虛擬轉蛋蒐集作為組合原料之特定數量或種類之虛擬寶物，並將所蒐集之不同虛擬寶物「完成」遊戲業者指定之特定組合，始可獲取額外且稀有之虛擬寶物。惟此類虛擬寶物之取得方式，通常必須不斷進行虛擬轉蛋，日本明令屬禁止之「合卡抽獎行為」<sup>12</sup>。

# 叁、外國相關法制

## 一、日本

網路連線遊戲之虛擬轉蛋機制，涉及機會中獎物品之規範，主要法規係「不當贈品及不當表示防止法」（不当景品類及び不当表示防止法，下稱「景品表示法」），茲略述如下：

### （一）不當贈品有關規範<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> 林久羣，同註 7，頁 7、11。

<sup>12</sup> 林久羣，同註 7，頁 12。

<sup>13</sup> 林彥志，同註 6，頁 204-206。

依景品表示法第2條第3項規定，所稱「贈品」係指事業作為引誘顧客之方法，附隨於其供給商品或服務之交易，提供予相對人之物品、金錢、其他經濟上之利益或經內閣總理大臣指定之物；其方法為直接或間接，甚或透過抽選，則非所問。學理上認為上開贈品，必須符合「顧客引誘性」、「交易附隨性」及「經濟上之利益」3項要件，始足當之。

另依提供方式之不同，贈品尚可區分為「總付贈品」、「一般懸賞贈品」及「共同懸賞贈品」3類態樣。當購入商品或服務必定會提供之贈品，稱為總付贈品；若須透過抽選之偶然性機制或以特定行為之優劣決定者，則為一般懸賞贈品；共同懸賞贈品與一般懸賞贈品之提供方式相同，僅提供贈品之事業為複數。

按網路連線遊戲中透過付費虛擬轉蛋取得之虛擬寶物，客觀上乃遊戲業者誘使玩家進行遊戲或購買虛擬轉蛋之方法，亦附隨於付費虛擬轉蛋之交易，且屬贈品類指定告示所稱之便利、勞務或其他服務，其符合前開要件，故屬景品表示法上之贈品，而受該法所規範。至免費虛擬轉蛋取得之虛擬寶物，雖亦具顧客引誘性且同屬經濟上之利益，惟因未附隨於任何交易而欠缺交易附隨性，故非屬景品表示法上之贈品，而不適用該法有關規範。

## （二）不當表示有關規範<sup>14</sup>

依景品表示法第2條第4項規定，所稱「表示」係指事業就自己提供商品或服務之內容、交易條件或其他交易相關事項，為吸引顧客所為廣告或其他表示，包括經內閣總理大臣指定者。該指定所列表示型態包括藉由網路、電腦通信等媒介所為之廣告或其他表示，故機會

---

<sup>14</sup> 陳皓芸、李曉宣，〈淺談轉蛋法（上）——以虛擬機會中獎商品的中獎機率揭露義務及機率標示不實為中心〉，《月旦法學雜誌》，第346期，113年3月，頁98-99。

中獎商品之中獎機率表示，不論係於遊戲中，或透過報章雜誌、廣播電視、網際網路等媒介呈現，皆有該法之適用。

另依景品表示法第 5 條規定，關於不當表示之類型，則包括「優良誤認表示」、「有利誤認表示」及其他有引人誤認之虞之表示且經內閣總理大臣指定者。所稱「優良誤認表示」係指關於商品或服務之品質、規格或其他內容，事業對於一般消費者所為顯然優於實際情形之表示，或就其他事業所提供相同或類似商品、服務之品質、規格或其他內容，宣稱所提供者顯然更為優良而與事實不符之表示，不當引誘顧客，足認有妨礙一般消費者為自主、合理選擇之虞者；所稱「有利誤認表示」係指關於商品或服務之價格或其他交易條件，事業所為表示，導致一般消費者誤認交易相對人適用之價格或其他交易條件，較實際情形或其他事業所提供相同或類似商品或服務之價格或其他交易條件顯然更為有利，不當引誘顧客，足認有妨礙一般消費者為自主、合理選擇之虞者。至「優良誤認表示」或「有利誤認表示」乃依一般消費者對於表示內容之整體印象與認識為斷，而非侷限於系爭表示之特定文字、圖表、照片等資訊；該事業所為表示有無主觀上之故意過失，亦非所問。惟後續行政罰（如課徵金納付命令）或刑事罰之裁處，依法仍須判斷所涉行為是否符合主觀上之故意、過失要件。

事業所為表示違反景品表示法者，主管機關消費者廳得命其停止該違法行為、採取必要措施防止不當表示、公告相關措施與其他必要事項（第 7 條），以及納付課徵金<sup>15</sup>（第 8 條）等；違反上開命令者，處 2 年以下有期徒刑或科 300 萬日元以下罰金，並得視情況併科之<sup>16</sup>（

<sup>15</sup> 受課徵金納付處分之事業，原則上應向國庫繳納一定金額，其性質類似行政罰鍰，惟該制度之立法目的主要在於事前抑制不當表示之發生，而非事後針對違法行為之處罰；為彌補消費者事後訴訟舉證之困難，事業若事前主動向主管機關報告所為不當表示之情形或於事後主動向消費者退還費用，均得依法減輕課徵金額度。參林彥志，同註 6，頁 211。

<sup>16</sup> 2023 年修正之景品表示法第 46 條：「措置命令に違反したときは、当該違反行為をした者は、二年以下の懲役又は三百万円以下の罰金に処する。前項の罪を犯した者には、情状により、懲役及び罰金を併科することができる。」；E-GOV 法令検索/景品表示法，網址：

第 46 條)。另事業知其所為表示與實際情況存在差異，仍故意為優良誤認表示或有利誤認表示，致一般消費者有所誤認之惡性重大行為，依 2023 年景品表示法（新增）第 48 條規定，得科 100 萬日圓以下罰金<sup>17</sup>。

### （三）機會中獎機率之表示

如前述說明，若事業之不當表示內容為機會中獎商品之中獎機率描述，而非中獎機率數值本身時，可能涉及「優良誤認表示」；若不當表示內容係機會中獎商品之中獎機率數值不實，原則上屬虛擬轉蛋服務契約之交易條件，而涉及「有利誤認表示」。惟因影響消費者如何認知機會中獎商品之中獎機率因素相當多樣，前開「優良誤認表示」與「有利誤認表示」之區分，尚非涇渭分明，仍存在適用上之模糊地帶。

惟日本法制並未針對遊戲業者明定應負揭露虛擬轉蛋中獎機率之義務。目前日本網路遊戲協會(CESA)及日本電腦娛樂協會(JOGA)雖分別訂有關於虛擬轉蛋自律規範，要求其會員應標示虛擬寶物之中獎機率，或取得稀有虛擬寶物之推定金額，然因非屬法律規範，違者尚不受公權力之處罰。

此外，不當競爭防止法（不正競争防止法）及特定商業交易法（特定商取引に関する法律）亦有關於表示之規範。惟前者主要規範事

---

[https://laws.e-gov.go.jp/law/337AC0000000134/20250601\\_504AC0000000068](https://laws.e-gov.go.jp/law/337AC0000000134/20250601_504AC0000000068)，最後瀏覽日期：113 年 6 月 11 日。

<sup>17</sup> 2023 年修正之景品表示法第 48 條：「次の各号のいずれかに該当する場合には、当該違反行為をした者は、百万円以下の罰金に処する。一、自己の供給する商品又は役務の取引における当該商品又は役 務の品質、規格その他の内容について、実際のもの又は当該事 業者と同種若しくは類似の商品若しくは役務を供給している他 の事業者に係るものよりも著しく優良であると一般消費者を誤 認させるような表示をしたとき。二、自己の供給する商品又は役務の取引における当該商品又は役務の価格その他の取引条件について、実際のもの又は当該事業 業者と同種若しくは類似の商品若しくは役務を供給している他 の 事業者に係るものよりも取引の相手方に著しく有利であると一 般消費者を誤認させるような表示をしたとき。」；E-GOV 法令検索/景品表示法，同前註。

業間公平競爭之公共利益與事業營業上之私益，事業間亦僅有妨害除去或損害賠償請求權；後者主要規範訪問交易或通訊交易之行為，所定有關表示之禁止或限制事項，則與景品表示法大致相同<sup>18</sup>。

## 二、韓國

### （一）機會中獎商品與射倖行為

關於射倖行為之規範，依「射倖行為等規制及處罰特例法」（사행행위 등 규제 및 처벌 특례법）<sup>19</sup>第2條第1項第1款規定，所稱「射倖行為」須符合金錢投入、以偶然方式決定損益、受有得兌現之報酬等3項要件。

韓國大法院有關判決指出，射倖行為之認定，得綜合考量其利用方法與型態、其利用結果所生財產上利益或損失之規模，以及是否具備偶然性、利用行為之結果有無給付金錢或可兌換為金錢之贈品，並按其可得兌換之程度與規模及實際上能否將贈品兌現等情形判斷之。準此，機會中獎商品尚難認定屬得兌現之報酬，縱於特殊情形下具有兌現之可能性亦極為有限，故機會中獎非屬射倖行為，而無從依上開法律限制其販賣<sup>20</sup>。

### （二）自律規範與遊戲產業振興法

由於虛擬機會中獎商品相關爭議日趨嚴重，韓國遊戲產業協會擔憂若由政府積極介入管制，恐有過度阻礙遊戲產業發展之虞，乃於2015年主動制定自律規範，2017年並發布「建立健全遊戲文化之自

---

<sup>18</sup> 林彥志，同註6，頁212。

<sup>19</sup> 韓國國家法律資訊中心，網址：

<https://www.law.go.kr/법령/법령/사행행위등규제및처벌특례법>，最後瀏覽日期：113年6月11日。

<sup>20</sup> 陳皓芸、李曉宣，〈淺談轉蛋法（下）——以虛擬機會中獎商品的中獎機率揭露義務及機率標示不實為中心〉，《月旦法學雜誌》，第347期，113年4月，頁95。

律規範綱領」(下稱「自律規範綱領」)。其目的主要在督促遊戲業者主動揭露遊戲內機會中獎商品之獲取機率，俾消費者得基於正確資訊評估是否購買。惟該自律規範綱領存在諸多問題，如遊戲業者揭露之中獎機率可信度遭質疑、遊戲服務之定型化條款偏袒遊戲業者、自律規範之執行缺乏外部監督機制等，且因自律規範之拘束力有限、遊戲業者標示不實事件層出不窮、消費者對於遊戲業者之不信任日漸加劇，韓國政府遂於 2023 年修正「遊戲產業振興法」(게임산업진흥에 관한 법률)<sup>21</sup>，強制規範遊戲業者揭露虛擬機會中獎商品之機率資訊<sup>22</sup>。

茲就韓國遊戲產業振興法所定機會中獎規範事項說明如下：

## 1. 機會中獎商品之定義

第 2 條第 11 款規定：機會中獎商品係指遊戲使用者以直接或間接方式有償購買之遊戲物品(包含將有償購買之虛擬道具與無償取得之虛擬道具結合後取得之遊戲物品)，其具體之種類、效果及功能等事項係基於偶然因素決定者。

## 2. 遊戲資訊標示義務

(1) 第 33 條規定：以在市面上流通或提供予使用者為目的而製作或散布遊戲之人，應於遊戲上標示其名稱(遊戲附隨於圖書者，為該出版社之名稱)、遊戲級別及遊戲內容資訊。(第 1 項)以在市面上流通或提供予使用者為目的而製作、散布或提供遊戲之人，應於遊戲、遊戲首頁及其廣告與宣傳品上，標示該遊戲所使用機會中獎商品之種類<sup>23</sup>、各類別發生機率等資訊，以及其他

---

<sup>21</sup> 韓國國家法律資訊中心，同註 19。按遊戲產業振興法係於 2023 年 2 月 27 日經國會修正通過，並自 2024 年 3 月 22 日起施行。

<sup>22</sup> 陳皓芸、李曉宣，同註 20，頁 96-99。

<sup>23</sup> 包括基於偶然因素而提供其結果之機率性物品(膠囊型物品)；基於偶然因素，使種類、效果、功能等產生變化之機率性物品(強化型物品)；透過結合遊戲物品等方式，並基於偶然因素而獲得結果之機率性物品(合成型物品)。

依總統令指定之事項。(第2項)以在市面上流通或提供予使用者為目的而製作或散布遊戲之人，對於依總統令指定之遊戲產品，應附加標示遊戲營運相關資訊之裝置。(第3項)

- (2) 第32條第1項第6款規定：任何人不得為違反第33條第1項或第3項規定，將未標示遊戲級別及遊戲內容資訊等事項之遊戲或未附有標示遊戲營運相關資訊裝置之遊戲，於市場上流通或提供予使用者之妨礙遊戲流通秩序之行為。

### 3. 違反遊戲資訊標示義務之處置（罰）

- (1) 第38條規定：違反第33條第2項規定將未標示機會中獎商品種類及各類別發生機率等資訊或標示內容虛偽不實之遊戲，於市面上流通或提供予使用者之人，文化體育觀光部長官得命令其改正。文化體育觀光部長官於命令改正前，得提出改正方案，並勸告其履行。(第9項)依第7項至第9項規定收到勸告或受改正之命令者，應於7日內完成改正，並通知遊戲管理委員會委員長或文化體育觀光部長。(第10項)

- (2) 第45條規定：違反第32條第1項第6款、第33條第1項、第3項規定，將未依規定標示之遊戲提供予使用者或於市面上流通(第7款)；違反第38條第9項前段所定文化體育觀光部長之命令(第11款)，均處2年以下有期徒刑或2,000萬韓元以下罰金。

綜上，依遊戲產業振興法規定，揭露虛擬機會中獎商品之取得機率係遊戲業者之法定義務。遊戲業者若未揭露該機率，或所標示之機率虛偽不實，經主管機關命其改正而未於期限內遵守改正命令者，應負刑事責任。按該法對未標示中獎機率或標示內容虛偽不實之違法情事，係採「先行政後司法」之規範機制，除給予遊戲業者改正行為之



緩衝空間，並兼採刑罰之嚇阻效果，以平衡遊戲業者之經營自由與消費者之權益保障。

## 肆、我國虛擬轉蛋有關規範

### 一、消費者保護法

#### （一）遊戲服務有關資訊之揭露

依消費者保護法（下稱消保法）第 17 條第 1 項所訂定「網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項」（下稱網路遊戲契約記載事項）之壹、應記載事項第 6 點規定：「企業經營者應於官網首頁、遊戲登入頁面或購買頁面及遊戲套件包裝上載明以下事項：（一）依遊戲軟體分級管理辦法規定標示遊戲分級級別及禁止或適合使用之年齡層。（二）進行本遊戲服務之最低軟硬體需求。（三）有提供安全裝置者，其免費或付費資訊。（四）有提供直接或間接、部分或全部付費購買之機會中獎商品或活動，其活動內容、獎項、中獎機率百分比及中獎等資訊，並應記載『此為機會中獎商品，消費者購買或參與活動不代表即可獲得特定商品』等提示。（第 1 項）前項第四款所稱機率，指消費者付費後取得機會中獎商品或完成活動設定條件之機率。（第 2 項）」

從而，網路連線遊戲之虛擬轉蛋機制涉及付費購買時，不論消費者係直接付費參與或透過付費購買道具或遊戲幣間接參與，遊戲業者皆須揭露該虛擬機會中獎商品之機率及相關資訊；若使用於該虛擬轉蛋之道具或遊戲幣係消費者無從有償取得者，則無前開第 6 點第 1 項第 4 款所定中獎機率揭露義務之適用。網路連線遊戲業者違反上開規定時，依消保法第 56 條之 1 規定，主管機關得令其限期改正；屆期不改正者，處新臺幣（下同）3 萬元以上 30 萬元以下罰鍰，經再次

令其限期改正而屆期不改正者，處 5 萬元以上 50 萬元以下罰鍰，並得按次處罰。

## （二）機會中獎資訊之真實性

消保法第 22 條規定：「企業經營者應確保廣告內容之真實，其對消費者所負之義務不得低於廣告之內容。（第 1 項）企業經營者之商品或服務廣告內容，於契約成立後，應確實履行。（第 2 項）」；消保法施行細則第 23 條規定：「本法第 22 條至第 23 條所稱廣告，指利用電視、廣播、影片、幻燈片、報紙、雜誌、傳單、海報、招牌、牌坊、電腦、電話傳真、電子視訊、電子語音或其他方法，可使多數人知悉其宣傳內容之傳播。」準此，網路連線遊戲之虛擬轉蛋中獎資訊應有上開規定之適用；遊戲業者亦須確保廣告內容之真實，對消費者所負義務不得低於其廣告內容。

惟遊戲業者揭露之中獎機率不實時，主管機關得否以違反消保法第 22 條規定，逕認業者提供之商品或服務有損害消費者生命、身體、健康或財產之虞，而依同法第 33 條規定進行調查；進而依同法第 36 條規定命業者限期改善、停止提供服務或採取其他必要措施，甚至以違反上開規定而依同法第 58 條規定裁處行政罰鍰，論者指出司法實務仍乏明確見解；學說對於消保法第 33 條及第 36 條所定「財產」之涵義是否及於純粹經濟上損失，解釋上亦無共識<sup>24</sup>。

## （三）機會中獎有關資訊之舉證責任

一般而言，行政機關於行政調查程序中應就案件所涉違法事實負舉證之責任。因此，有關機會中獎資訊涉有誇大不實或引人錯誤之違法情事，原則上應由主管機關就業者所宣稱中獎機率之真實與否舉證

---

<sup>24</sup> 陳皓芸、李曉宣，同註 14，頁 93-94。

證明。惟消保法第 17 條之 1 明定，企業經營者主張與消費者簽訂之定型化契約符合該法相關規定者，應就其事實負舉證責任；消保法施行細則第 24 條亦規定：「主管機關認為企業經營者之廣告內容誇大不實，足以引人錯誤，有影響消費者權益之虞時，得通知企業經營者提出資料，證明該廣告之真實性。」由是，關於機會中獎有關資訊是否符合網路遊戲契約記載事項之規範或消保法第 22 條之廣告真實性義務，主管機關得要求業者提出相關資料予以證明。亦即依上開舉證責任倒置規範，網路遊戲之機會中獎有關資訊是否符合法規要求及相關廣告內容是否確屬真實，將由遊戲業者負擔證明義務；業者倘未能舉證證明，主管機關即得自行認定所涉違法事實，而依法裁處。

## 二、公平交易法

具射倖性機會型商品多元，其中獎資訊若涉虛偽不實或引人錯誤，將影響市場競爭秩序及消費者權益。查公平交易法第 21 條明定：「事業不得在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法，對於與商品相關而足以影響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。（第 1 項）前項所定與商品相關而足以影響交易決定之事項，包括商品之價格、數量、品質、內容、製造方法、製造日期、有效期限、使用方法、用途、原產地、製造者、製造地、加工者、加工地，及其他具有招徠效果之相關事項。（第 2 項）事業對於載有前項虛偽不實或引人錯誤表示之商品，不得販賣、運送、輸出或輸入。（第 3 項）前三項規定，於事業之服務準用之。（第 4 項）……」

前開規定所稱「其他具有招徠效果之相關事項」，依「公平交易委員會對於公平交易法第 21 條案件之處理原則」第 2 點規定，乃指凡一切具有經濟價值之其他非直接屬於交易標的而足以影響交易決定之事項，諸如事業之身分、資格、營業狀況，與他事業、公益團體

或政府機關之關係，事業就該交易附帶提供之贈品、贈獎、機會中獎商品(服務)之機率或獎項，及就他事業商品(服務)之比較項目等。另查上開處理原則「附表二 表示或表徵有虛偽不實或引人錯誤之案件類型例示」第 32 項亦含括「表示或表徵就提供付費購買機會中獎商品(服務)之機率或獎項與實際不符，且差距逾越一般或相關大眾所能接受程度者」在內。

從而，遊戲業者於其商品(服務)或廣告中所標示機會中獎商品之中獎機率，若涉有虛偽不實或引人錯誤之情事，即違反公平交易法第 21 條規定。惟公平交易法上開不實廣告規範，並未就所涉事實之證明定有「舉證責任倒置」之規定，故關於機會中獎商品(服務)之機率與實際不符所涉虛偽不實或引人錯誤之事實，原則上仍由主管機關負舉證之責任。

另針對違反前開規定之事業，依同法第 42 條規定則得限期令停止、改正其行為或採取必要更正措施，並得處 5 萬元以上 2,500 萬元以下罰鍰；屆期仍不停止、改正其行為或未採取必要更正措施者，得繼續限期令停止、改正其行為或採取必要更正措施，並按次處 10 萬元以上 5,000 萬元以下罰鍰，至停止、改正其行為或採取必要更正措施為止。

## 伍、問題檢討與建議

### 一、商業模式與爭議<sup>25</sup>

#### (一) 商業模式

現今網路連線遊戲大量導入「免費增值(Freemium)」模式，由遊戲業者無償提供基本遊戲功能(Free to Play，下稱 F2P)，使消費者得

---

<sup>25</sup> 陳皓芸、李曉宣，同註 14，頁 88-91。

以極低之成本體驗遊戲，藉以吸引其加入遊玩，並於遊戲中有償提供各種進階功能(如特殊虛擬道具、額外角色、角色外觀與技能、額外遊戲內容、對話貼圖等)，再從消費者支付之對價中獲取收益。

針對 F2P 遊戲產品，遊戲業者往往會設計各種獎勵/強度程式<sup>26</sup>，以鼓勵玩家進行各種遊戲行為，例如「活躍強度/獎勵」<sup>27</sup>、「付費強度/獎勵」<sup>28</sup>、「社交強度/獎勵」<sup>29</sup>、「技術強度/獎勵」<sup>30</sup>，其中尤以「付費強度/獎勵」為最重要之遊戲內容配置。

遊戲業者就遊戲內容採取「免費增值」模式時，除費心於無償內容之設計，亦須於遊戲中展現有償內容之重要性(如提升遊戲體驗、遊戲世界觀之完整性、經典情節與角色或玩家互動功能等)或稀少性(如限制購買資格、限定販售或提供有限數量等)，以吸引消費者願意付費取得。相較於傳統單次付費即可永久使用之電子遊戲，上開商業模式將使遊戲業者更有動機(藉由有償內容之銷售提升營收)與能力(持續更新遊戲中之有償內容)，運用消費者個人資料及演算法投放目標式與個人化之廣告，引導玩家於遊戲中消費。

## (二) 相關爭議

採取「免費增值」模式遊戲之有償內容，玩家除於付費後可「直接」獲取具特定功能之虛擬寶物外，亦可能必須透過虛擬轉蛋機制決定「直接」獲取何種「不特定」之虛擬寶物，甚或僅能「間接」獲取「特定」之虛擬寶物。一般而言，遊戲業者可能提供數次免費虛擬轉蛋機會，吸引玩家嘗試，並透過無償取得之虛擬機會中獎商品，促使

<sup>26</sup> someone.tw，〈線上遊戲的轉蛋機制設計與倫理議題〉，Medium，109 年 3 月 15 日，網址：<https://medium.someone.tw/遊戲-線上遊戲的轉蛋機制設計與倫理議題-f4f73d8d3dab>，最後瀏覽日期:113 年 6 月 11 日。

<sup>27</sup> 指玩家透過持續地玩遊戲，所能得到的強度與獎勵，即遊戲時間與強度/獎勵之函數。

<sup>28</sup> 指玩家透過付費，所能得到的強度與獎勵，即金錢支出與強度/獎勵之函數。

<sup>29</sup> 指玩家透過與其他玩家互動，所能得到的強度與獎勵，即玩家互動與強度/獎勵之函數。

<sup>30</sup> 指玩家透過本身的遊戲技術，所能得到的強度與獎勵，即遊戲技術與強度/獎勵之函數。。

玩家進行付費虛擬轉蛋，以誘導玩家持續付費。由於虛擬機會中獎商品之本質、電子交易迅速簡便之特性及遊戲內商品不得直接兌現之限制，玩家不易覺察實際消費之累積金額，且在稀缺效應與射倖心理之推波助瀾下，為獲取特定虛擬寶物而過度消費，從而衍生諸多社會問題。

尤其，遊戲業者對於虛擬轉蛋之中獎機率，不論在技術層面(可隨時修改程式碼調整機率)或經營層面(透過販賣虛擬寶物提升營收)上，均具有強大之操縱能力與動機，如針對新玩家設定較為友善之中獎機率，抑或藉由演算法篩選付費意願高或具影響力之玩家並設定高中獎機率，以誘使其持續進行抽獎或招徠其他玩家等。然而實際上，虛擬轉蛋可能包含複數分類、篩選、抽選等機制，玩家最終適用之機率並非必然得以簡單數值表示，且其抽獎程式亦可能納入遊戲時間(時段)、付費頻率與累積金額、好友數、玩家等級與勝率、已抽獎次數與已獲獎品、性別、年齡及所在區域等多元化參數，並由業者運用於「動態」調整及個人化抽獎機率，以誘使玩家持續進行遊戲抽獎而提升其營收。

綜上，鑒於虛擬轉蛋抽獎機制之複雜性與不透明性，消費者因資訊不對稱而受到損害之情形屢見不鮮，從而引發不少消費爭議，爰建議主管機關或可引導遊戲業者調整其商業模式，以減少相關爭議。

## 二、治理政策與思維

論者認為付費虛擬轉蛋之爭議，主要在於「掠奪性」(Predatory)之營利手法，付費虛擬轉蛋機制之不可預見性，往往使消費者無法自拔地投入大量金錢。而付費虛擬轉蛋與賭博間，除在本質上之機制特徵、玩家之心理狀態及諸多設計要素上具有高度類似性，付費虛擬轉蛋蘊含之掠奪性亦容易使玩家成癮，從而沉迷於此種類似賭博之遊戲

活動中<sup>31</sup>。

美國及多數歐盟國家，普遍係以「對價」、「機會」、「獎勵」作為賭博行為之構成要素。然就該等要素分析，因尚存在相關認定爭議，實務上仍難逕認付費虛擬轉蛋當屬賭博行為。少數國家如比利時、荷蘭等國則認付費虛擬轉蛋構成賭博行為。按比利時「賭博法」(Gambling Act of 1999)雖亦以對價、機會、獎勵等要素作為認定要件，惟機會僅屬輔助而非主要因素；獎勵則不僅限「贏得獎勵」，亦包括「失去對價」(不具主觀價值)，故付費虛擬轉蛋應認屬賭博行為。荷蘭「賭博法」(Betting and Gaming Act)則僅以機會及獎勵要素作為認定要件(不納入對價要素)，因虛擬轉蛋已具機會要素，若所得獎勵可於現實中進行交易(不論合法與否)，即認屬賭博行為<sup>32</sup>。

就我國法制言，所謂「賭博」係指以偶然事實之成就與否，決定財物得喪變更之射倖行為<sup>33</sup>；所稱「財物」則指金錢及其他具有經濟價值之物品<sup>34</sup>。按「虛擬寶物」可透過網際網路交易換取現實金錢，性質上應具一定經濟價值，惟消費者進行虛擬轉蛋必能獲取一定等級以上之虛擬寶物，僅其種類有所不同。析言之，虛擬轉蛋保證消費者所得財物之最低客觀經濟價值，其偶然事實雖影響所得虛擬寶物之種類，但並非決定其得喪變更，故「付費虛擬轉蛋」雖具以偶然事實成就與否決定財物取得之射倖性，而與賭博行為有間<sup>35</sup>。

綜上，考量付費虛擬轉蛋仍具掠奪性及類似賭博機制，主管機關

---

<sup>31</sup> 付費虛擬轉蛋之掠奪性成因，包括：沉沒成本效應之利用、「付費贏」模式、社交元素、視覺與聲音效果、不透明性與玩家資料利用、虛擬貨幣與線上支付、隨時失去購買內容之風險及相關行銷手法(捆綁銷售、融合虛擬與現實)等；初怡芃，《論付費虛擬轉蛋之行政管制》，國立臺灣大學法律學系碩士論文，112年6月，頁14-20。

<sup>32</sup> 初怡芃，同前註，頁40-44。

<sup>33</sup> 臺灣高等法院 104 年度上易字第 1621 號刑事判決、臺灣高等法院 104 年度上易字第 1925 號刑事判決、臺灣高等法院 106 年度上易字第 145 號刑事判決。

<sup>34</sup> 盧映潔，《刑法分則新論》，新學林出版股份有限公司，第 17 版，110 年 8 月，頁 490。

<sup>35</sup> 臺灣高等法院 104 年度上易字第 1621 號刑事判決，同註 33。

或可思考適度調整有關管理措施，如參考比利時、荷蘭相關管制作法，要求遊戲業者採行年齡驗證機制及避免增強興奮度之視覺設計等限制遊戲內容之措施<sup>36</sup>，減緩其負面影響，以保護消費者相關權益與兒童及少年之身心健康。

### 三、機會中獎資訊之揭露

目前虛擬轉蛋有關資訊之揭露義務，依消保法第 17 條授權所訂網路遊戲契約記載事項之壹、應記載事項第 6 點規定，企業經營者提供直接或間接、部分或全部付費購買之機會中獎商品或活動者，應載明其活動內容、獎項、中獎機率<sup>37</sup>百分比及中獎等資訊，以及「此為機會中獎商品，消費者購買或參與活動不代表即可獲得特定商品」等提示；違反上開規定時，依消保法第 56 條之 1 規定，主管機關得令企業經營者限期改正；屆期不改正者，處 3 萬元以上 30 萬元以下罰鍰，經再次令其限期改正而屆期不改正者，處 5 萬元以上 50 萬元以下罰鍰，並得按次處罰。

然而就消費者言，網路遊戲業者採取之各種涉及中獎機率之活動皆可能影響交易之決定。如前述說明，業者設計虛擬抽獎時，常會包含複數階段之分類、篩選與抽選，亦可能納入多樣化參數以調整中獎機率。上開資訊之複雜性與不透明性，對於消費者充分正確資訊之保障及資訊不對稱之消弭政策來說雖屬不利，惟因虛擬抽獎機制之設計細節涉及業者之經營機密，衡量其營業秘密之保護，似亦不宜令其負全盤揭露之義務<sup>38</sup>。

按我國前開規定僅要求網路遊戲業者揭露其機會中獎活動之內容、獎項、中獎機率百分比、中獎資訊及有關提示，雖已明文將「中

---

<sup>36</sup> 初怡芃，同註 31，頁 49。

<sup>37</sup> 所稱機率，係指消費者付費後取得機會中獎商品或完成活動設定條件之機率。

<sup>38</sup> 陳皓芸、李曉宣，同註 20，頁 106-107。



獎機率百分比」納入規範，然似未含括其他可能影響中獎機率相關事項。參酌韓國遊戲產業振興法第 33 條第 2 項規定及我國現行「網路連線遊戲服務定型化契約範本」（下稱網路遊戲契約範本）第 9 條第 1 項第 4 款所定企業經營者應載明「有提供直接或間接、部分或全部付費購買之機會中獎商品或活動，其活動內容、獎項、中獎機率百分比、保證獲取機制、稀有商品數量及中獎等資訊及中獎等資訊……」之規範內容，建議主管機關或可酌予修正前開網路遊戲契約記載事項有關規定，將「保證獲取機制」、「稀有商品數量」列入所定機會中獎商品或活動所應揭露之資訊範圍，以提供更為充分正確之交易資訊，俾適度調和消費者權益與遊戲業者營業秘密間之利益衝突。

#### 四、機會中獎資訊之真實性

依公平交易法第 21 條規定，事業不得在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法，對於與商品相關而足以影響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。所稱與商品相關而足以影響交易決定之事項，包括任何具有招徠效果之相關事項。依「公平交易委員會對於公平交易法第 21 條案件之處理原則」第 2 點規定，包括事業就該交易附帶提供之機會中獎商品(服務)之機率或獎項在內。準此，遊戲業者所標示之機會中獎商品中獎機率或獎項若有虛偽不實或引人錯誤之情形，即屬違反公平交易法第 21 條規定。

然因公平交易法並未就前開交易資訊之虛偽不實事實定有「舉證責任倒置」之明文規範，從而機會中獎商品(服務)之機率或獎項是否涉有與實際不符之虛偽不實或引人錯誤情事，仍應由主管機關負舉證之責任。惟就技術層面分析，虛擬轉蛋機制之抽獎程式執行、機會中獎商品數量及實際中獎機率等相關證據資料，皆偏在遊戲業者一方，且玩家所得最終機率可能因其他參數或人為因素而有變動，嗣後所生

中獎機率爭議之判斷，可否以「驗證時」所得結果視為玩家「進行虛擬轉蛋時」之機率，非無疑慮<sup>39</sup>。亦即虛擬轉蛋中獎機率資訊縱經事前審查或事後驗證，仍非當然可視為爭議發生時之實際狀況。因此，網路遊戲契約範本第 9 條第 3 項規定「機會中獎商品或活動」之電磁紀錄資料檔，企業經營者應維持其真實性及完整性至活動結束後至少 180 日，以作為消費爭議發生時之查驗機率使用。

按日本景品表示法第 7 條第 2 項及第 8 條第 3 項規定，主管機關判斷是否該當優良誤認表示認有必要時，得定相當期限命事業提出支持該表示之合理根據資料；若未提出相關資料時，主管機關得將該表示視為優良誤認表示<sup>40</sup>。另我國消保法施行細則第 24 條亦規定：「主管機關認為企業經營者之廣告內容誇大不實，足以引人錯誤，有影響消費者權益之虞時，得通知企業經營者提出資料，證明該廣告之真實性。」考量虛擬轉蛋中獎資訊之真實性不易查證，建議主管機關或可參考上開立法例之規範模式，研議於公平交易法中明定「舉證責任倒置」有關規範，容許主管機關要求業者就其表示或表徵內容之真實性負證明義務，以適度減輕所涉事實之舉證責任負擔，從而提升相關行政調查之執行效率<sup>41</sup>。

## 五、違法行為之處置（罰）

### （一）虛擬轉蛋有關資訊之揭露

依消保法第 17 條授權所訂網路遊戲契約記載事項之壹、應記載事項第 6 點規定，網路連線遊戲業者對於虛擬轉蛋有關資訊負揭露之義務。網路連線遊戲業者違反中央主管機關所訂上開應記載事項者，依同法第 56 條之 1 規定，除法律另有處罰規定外，經主管機關令其

<sup>39</sup> 陳皓芸、李曉宣，同註 20，頁 111。

<sup>40</sup> 陳皓芸、李曉宣，同註 14，頁 99。

<sup>41</sup> 陳皓芸、李曉宣，同註 20，頁 112。

限期改正而屆期不改正者，處 3 萬元以上 30 萬元以下罰鍰；經再次令其限期改正而屆期不改正者，處 5 萬元以上 50 萬元以下罰鍰，並得按次處罰。

就比較法例言，韓國遊戲產業振興法規定，遊戲業者將未標示機會中獎商品種類及各類別發生機率等資訊之遊戲於市面上流通或提供使用者，主管機關（文化體育觀光部）除命令其改正，並得於命令改正前提出改正方案，勸告其履行；違反上開改正命令者，處 2 年以下有期徒刑或 2,000 萬韓元以下罰金。

## （二）虛擬轉蛋有關資訊之真實性

依公平交易法第 21 條規定，事業不得在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法，對於與商品相關而足以影響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。遊戲業者違反上開規定，就所標示機會中獎商品之中獎機率或獎項，涉有虛偽不實或引人錯誤之表示者，依同法第 42 條規定，主管機關得限期令停止、改正或採取必要更正措施，並得處 5 萬元以上 2,500 萬元以下罰鍰；屆期仍不停止、改正或未採取必要更正措施者，得繼續限期令停止、改正或採取必要更正措施，並按次處 10 萬元以上 5,000 萬元以下罰鍰，至停止、改正或採取必要更正措施為止。

就比較法例言，日本景品表示法規定，事業所為表示違反該法者，主管機關（消費者廳）得命令其停止違法行為、採取必要防止措施、公告相關措施與必要事項，以及納付課徵金；業者違反上開命令者，處 2 年以下有期徒刑或（併）科 300 萬日元以下罰金。另韓國遊戲產業振興法規定，將機會中獎商品資訊標示內容虛偽不實之遊戲於市面上流通或提供使用者，主管機關（文化體育觀光部）除命令其改正，並得於命令改正前提出改正方案，勸告其履行；違反上開改正命令

者，處 2 年以下有期徒刑或 2,000 萬韓元以下罰金。

### （三）小結

不論係違反虛擬轉蛋有關資訊之揭露或真實性義務，我國消保法、公平交易法所定有關處置（罰）手段，均僅令業者限期改正及處以罰鍰。惟參諸日本、韓國相關立法例，其行政規制權限除命令改正外，尚包括先提改正方案促業者履行、公告相關措施及納付課徵金等其他相關措施；違反改正命令者，並得科處一定罰金及有期徒刑。相較之下，我國現行法律所定行政規制權限之類型與彈性似有未足，對於不遵期改正之業者亦乏科處刑罰之規範，爰建議主管機關或可參酌上開外國法例研修有關法規，以強化行政監督之效能。

## 六、兒少權益之保障

論者指出，兒童及少年非常容易接觸含有付費虛擬轉蛋之電子遊戲，特別是透過手機等以行動裝置為平台之遊戲。相較於成年人，兒童及少年對於成本、機率之理解能力較為不足，從而易進行適當之價值評估，對於衝動之控制能力亦較為低弱，更可能因興奮感之刺激養成習慣。根據科學研究，於兒童及少年階段接觸賭博或模擬賭博之遊戲或活動，將會增加賭博成癮之風險及嚴重程度。另外，遊戲廣告亦可能借助卡通人物之使用產生情感操縱。而由於支付系統上多已儲存父母之信用卡資料，兒童及少年可以輕易地在欠缺父母監督下進行遊戲內購買活動。尤其，付費虛擬轉蛋之營利手法深具「掠奪性」，與賭博亦有相似性，可能促使兒童及少年玩家漸漸從遊戲走向賭博，甚至衍生賭博成癮之社會問題<sup>42</sup>。

為因應前述兒少權益保護議題，實務上除建議遊戲業者應提供家

---

<sup>42</sup> 初怡芃，同註 31，頁 22-23。

長控制機制外，法制上或可研議將是否含有付費虛擬轉蛋機制納入遊戲年齡分級制度之考量範圍。按兒童及少年福利與權益保障法第 44 條規定：「新聞紙以外之出版品、錄影節目帶、遊戲軟體應由有分級管理義務之人予以分級；其他有事實認定影響兒童及少年身心健康之虞之物品經目的事業主管機關認定應予分級者，亦同。（第 1 項）任何人不得以違反第三項所定辦法之陳列方式，使兒童及少年觀看或取得應列為限制級之物品。（第 2 項）第一項物品之分級類別、內容、標示、陳列方式、管理、有分級管理義務之人及其他應遵行事項之辦法，由中央目的事業主管機關定之。（第 3 項）」另依上開規定第 3 項授權訂定之「遊戲軟體分級管理辦法」（下稱遊戲分級辦法），並針對遊戲軟體內容定有年齡分級、情節標示及警語提示等有關規範。

查遊戲分級辦法第 4 條第 1 項規定，遊戲軟體依其內容分為限制級（18 歲以上之人始得使用）、輔導 15 歲級（15 歲以上之人始得使用）、輔導 12 歲級（12 歲以上之人始得使用）、保護級（六歲以上之人始得使用）及普遍級（任何年齡皆得使用）等 5 級。同辦法第 6 條第 6 款規定「使用虛擬遊戲幣進行遊戲，且遊戲結果會直接影響虛擬遊戲幣增減之棋奕類、牌類及益智娛樂類遊戲軟體」列屬「輔導 15 歲級」；第 7 條第 5 款規定「未使用虛擬遊戲幣進行遊戲，或遊戲結果亦不直接影響虛擬幣增減之牌類及益智娛樂類遊戲軟體」則列屬「輔導 12 歲級」。就其文義分析，前者殆指所謂「模擬賭博」，後者則係未涉賭博要素之單純牌類及益智娛樂類遊戲。

綜上，考量付費虛擬轉蛋之電子遊戲具相當「掠奪性」及「類賭博性」，為促進兒少身心健全發展，建議主管機關似可研修現行遊戲分級辦法有關規定，將含有「付費虛擬轉蛋」機制之電子遊戲列為該辦法第 6 條所定「輔導 15 歲級」之遊戲軟體加以規範，並於該辦法

第13條增訂「付費虛擬轉蛋」相關警語<sup>43</sup>，以落實兒童及少年福利與權益保障法之規範意旨。

## 陸、結論

「虛擬轉蛋」，係指在網路連線遊戲中，以文字、圖畫或符號等電磁紀錄形式，向玩家提供遊戲中「虛擬寶物」之偶然性機制。由於遊戲業者對於虛擬轉蛋之中獎機率具有操縱能力與動機，且機會中獎商品之本質、不得直接兌現之限制及電子交易之特性，容易使玩家投入大量之金錢、時間，因而衍生諸多消費爭議與社會問題。

參諸鄰國日本之景品表示法及韓國之遊戲產業振興法，針對機會中獎商品有關資訊之表示與揭露義務皆有相關規定；我國消費者保護法及公平交易法對於機會中獎有關資訊之揭露與真實性雖已有相關規範，惟關於治理政策之思維、資訊揭露之範圍、爭議事證之調查、違法行為之處置（罰）及兒少權益之保護等面向，仍有可再予檢討強化之處，爰參酌相關外國法制，研提有關建議如下，俾供委員問政之參考：

- 一、引導業者調整商業模式，以減少相關爭議。
- 二、採行遊戲內容限制措施，以減緩負面影響。
- 三、修正網路遊戲契約記載事項規範，增列資訊揭露事項。
- 四、明定舉證責任倒置規範，以提升行政調查效率。
- 五、擴充行政規制處置（罰）權限，以強化監督效能。
- 六、研修遊戲軟體分級法規，以落實兒少權益保障。

---

<sup>43</sup> 例如網路遊戲契約記載事項之壹、應記載事項第6點第1項第4款所定「此為機會中獎商品，消費者購買或參與活動不代表即可獲得特定商品」等類似內容。

## 參考文獻

### 一、書籍

1. 盧映潔，《刑法分則新論》，新學林出版股份有限公司，第 17 版，2021 年 8 月。

### 二、期刊論文

1. 初怡芄，《論付費虛擬轉蛋之行政管制》，國立臺灣大學法律學系碩士論文，112 年 6 月。
2. 林久羣，《虛擬轉蛋在日本與我國法適用之比較》，銘傳大學法律學系碩士論文，108 年 6 月。
3. 林彥志，〈網路連線遊戲中虛擬轉蛋之行政管制—以臺灣與日本規範之比較為中心〉，《消費者保護研究》，第 25 輯，110 年 4 月，頁 195-227。
4. 林珊妮，《線上遊戲國內外相關法律問題研究—以精靈寶可夢為核心》，東吳大學法律學系碩士論文，106 年 7 月。
5. 袁行德、陳文欽、張丁才、戴培豪，〈線上遊戲中轉蛋抽取的消費者行為探討〉，《危機管理學刊》，第 15 卷，第 1 期，107 年 3 月，頁 21-30。
6. 陳柏程、秦琍琍，〈手遊中虛擬扭蛋機制與消費實踐之反思〉，《中華傳播學刊》，第 40 期，110 年 12 月，頁 83-114。
7. 陳皓芸、李曉宣，〈淺談轉蛋法（上）—以虛擬機會中獎商品的中獎機率揭露義務及機率標示不實為中心〉，《月旦法學雜誌》，第 346 期，113 年 3 月，頁 87-104。
8. 陳皓芸、李曉宣，〈淺談轉蛋法（下）—以虛擬機會中獎商品的中獎機率揭露義務及機率標示不實為中心〉，《月旦法學雜誌》，第 347 期，113 年 4 月，頁 94-115。

### 三、其他

1. 〈公布 112 年全國消費申訴案件前五大類〉，行政院新聞稿，113 年 5 月 17 日，網址：  
<https://www.ey.gov.tw/Page/F7408A6FCA4B0A8A/f8dcacef-1301-47b7-85ea-e56e9175478e>，最後瀏覽日期：113 年 7 月 31 日。
2. 〈112 年度各直轄市及縣（市）政府受理消費者申訴及調解案件之統計報告〉，行政院消費者保護會，113 年 5 月 17 日，網址：  
<https://cpc.ey.gov.tw/Page/42F38F19BFB7AB5F/1795237d-9606-4dab-979f-f06ed821e122>，最後瀏覽日期：113 年 9 月 11 日。
3. someone.tw，〈線上遊戲的轉蛋機制設計與倫理議題〉，Medium，109 年 3 月 15 日，網址：<https://medium.someone.tw/遊戲-線上遊戲的轉蛋機制設計與倫理議題-f4f73d8d3dab>，最後瀏覽日期：113 年 6 月 11 日。
4. 數位發展部數位產業署〈2021 臺灣玩家行為調查關鍵報告〉，數位娛樂軟體分級查詢網，網址：  
<https://www.gamerating.org.tw/Page?itemid=1&mid=53>，最後瀏覽日期：113 年 7 月 31 日。
5. E-GOV 法令檢索/景品表示法，網址：[https://laws.e-gov.go.jp/law/337AC0000000134/20250601\\_504AC0000000068](https://laws.e-gov.go.jp/law/337AC0000000134/20250601_504AC0000000068)，最後瀏覽日期：113 年 6 月 11 日。
6. 韓國國家法律資訊中心，網址：  
<https://www.law.go.kr/법령/법령/사행행위등규제및처벌특별법>，最後瀏覽日期：113 年 6 月 11 日。
7. 臺灣高等法院 104 度上易字第 1621 號刑事判決。
8. 臺灣高等法院 104 年度上易字第 1925 號刑事判決。
9. 臺灣高等法院 106 年度上易字第 145 號刑事判決。



附錄：「網路遊戲之虛擬轉蛋法制問題研究」專題研究報告（初稿）

座談會紀錄及參採情形

時間：113 年 9 月 6 日（星期五）上午 10 時

地點：立法院法制局 304 會議室

主席：黃組長良瑩

紀錄：彭文暉

參加人員：

一、學者專家

臺灣大學法律學院 陳副教授皓芸

二、數位發展部數位產業署

科長 楊孫宜

臺北市電腦商業同業公會 鄭淳方

三、公平交易委員會

法律事務處 科長 趙宗彥

專員 萬家宇

公平競爭處 視察 李婉君

三、本局出席人員

陳副研究員秋芬

李助理研究員淑瓊

楊助理研究員翔宇

發言要點：

**臺灣大學法律學院陳副教授皓芸：**

- 一、本報告頁 6 中段述及「『優良誤認表示』或『有利誤認表示』乃依一般消費者對於表示內容之整體印象與認識為斷，而非侷限於系爭表示之特定文字、圖表、照片等資訊；該事業所為表示有無主觀上故意過失，亦非所問。」一節，按日本景品表示法就後續行政罰或刑事罰之裁處明定仍須判斷所涉行為有無具備主觀上要件，爰建議酌予補充說明，以免造成誤解。
- 二、目前我國遊戲產業適用之法規包括消保法及公平交易法，惟實務上主管機關如何適用有關法規作為執法依據，建請相關機關酌予說明。
- 三、虛擬轉蛋中獎機率相關資訊係由遊戲業者掌握，主管機關及消費者均難以查明，故網路遊戲之機會中獎資訊所涉爭議仍宜由遊戲業者負擔相當證明義務，方能有效解決有關事實之舉證難題。
- 四、依現行有關規範，遊戲業者未揭露機會中獎資訊之違法情事係由數位發展部查處，實務上如何執法並與相關主管機關分工合作，以及現有處理人力及跨機關協調機制有無困難，建請相關機關酌予說明。

**參採情形：**

- 一、第一點意見，已參採並補充說明（頁 6）。
- 二、第二點及第四點意見，與本報告論述或建議無涉，錄供相關機關參考。
- 三、第三點意見，贊同本報告之論述與建議，錄供參考。

**數位發展部數位產業署楊科長孫宜：**

- 一、111 年經濟部工業局（112 年 9 月 26 日改制為經濟部產業發展署）與行政院消費者保護處、公平交易委員會、地方政府消費者保護官及相關遊戲業者會商修正網路遊戲契約記載事項第 6 點（相關業務現已移撥數位發展部數位產業署），增訂機會中獎資訊之揭露範圍、揭露方式及「機率」之定義，並於 112 年 1 月 1 日生效。由是，目前遊戲產業之主管機關係數位發展部。
- 二、為使網路連線遊戲玩家於申訴前有相關諮詢之管道，本部數位產業署透過臺北市電腦商業同業公會設立「iNews 遊戲服務網」，提供玩家進行消費諮詢。經查 112 年「iNews 遊戲服務網」受理 1,234 件申訴案件，排名前 3 位之爭議類型依序為「帳號凍結問題」（53%）、「其他遊戲相關問題（如身分驗證問題、玩家互動糾紛等）」（12%）及「業者營運管理問題」（11%），與機會中獎機率有關者僅約 0.9%（1 件）。惟本報告述及根據 112 年行政院消費者保護處之申訴案件統計，「線上遊戲」已連續 3 年排名全國消費爭議之首，建議可再釐清機會中獎機率爭議之嚴重性。
- 三、按遊戲業者涉有未揭露機會中獎資訊之違反網路遊戲契約記載事項規定者，應依消保法第 56 條之 1 規定處理；若涉有機會中獎資訊揭露不實之行為，則依公平交易法第 42 條規定裁罰，實務上相關機關執法乃採分工合作模式。另依現行網路遊戲契約記載事項第 11 點規定，遊戲業者應維持消費者相關電磁紀錄之完整。因此，消費者若就網路遊戲所涉消費爭議提起民事訴訟救濟，應可主張由遊戲業者負擔相關舉證責任。查 111 年研修網路遊戲契約記載事項時，業依學者專家建議並考量網路遊戲之型態、模式多元，將商品保底機制、業者應維持電磁紀錄資料檔之真實及完整性（至少 180 日）供查驗機率使用等納入網路遊戲契約範本。未來除視消費情形、產業生態，與時俱進研修有關規範外，關於委託

第三方機構驗證機會中獎機率之可行方案，亦將研議於消費爭議處理程序中提供當事人採行，俾有效解決相關紛爭。

### 參採情形：

- 一、第一點意見，係說明網路遊戲產業之主管機關為數位發展部，錄供參考。
- 二、第二點意見，經查行政院公布之「112 年度各直轄市及縣(市)政府受理消費申訴及調解案件之統計報告」，線上遊戲 112 年度第 1 次申訴共計 7,051 件，占全年度第 1 次申訴案件總數(62,848 件)之 11.22%，爭議態樣則以帳號封鎖或停權、伺服器不穩定與機會中獎(包含遊戲虛擬寶物或活動中獎)機率爭議等類型居多；行政院消費者保護處並於 112 年間函請數位發展部數位產業署加強輔導線上遊戲產業，以降低該類型之消費爭議<sup>44</sup>，爰予說明。
- 三、第三點意見，未反對本報告論述或建議，惟實務上第三方查驗機制所費不貲，當事人願否採行亦待商榷，爰錄供參考。

### 公平交易委員會法律事務處趙科長宗彥：

- 一、關於公平交易法第 21 條研訂舉證責任倒置規定部分：
  - (一) 依最高行政法院 98 年度判字第 494 號判決見解，行政機關對於人民違法事實之存在負有舉證責任，人民本無須證明自己無違法事實。如調查所得證據不足以證明人民有違法事實，即應為有利於人民之認定。若欲修正公平交易法第 21 條增訂舉證責任倒置規定，須就該條規定所維護之法益，是否遠大於人民基本權利之保障，且應衡酌此類廣告案件數量多寡、本會證據蒐集難易度、

---

<sup>44</sup> 〈112 年度各直轄市及縣(市)政府受理消費者申訴及調解案件之統計報告〉，行政院消費者保護會，113 年 5 月 17 日，網址：<https://cpc.ey.gov.tw/Page/42F38F19BFB7AB5F/1795237d-9606-4dab-979f-f06ed821e122>，最後瀏覽日期：113 年 9 月 11 日。

對於事實舉證之困難度與專業度及待證事實之支配管領能力，並考量本會與對立事業間之利益均衡及比例原則，予以審慎評估。

(二)舉證責任減輕制度中，舉證責任倒置係效力最高之類型，衡酌限制競爭行為及不實廣告行為之證據蒐集難易度、舉證困難度及專業度，前者顯較後者難以證明，本會對較難證明之聯合行為尚須盡間接舉證之責（參公平交易法第 14 條第 3 項規定），然對不實廣告行為反課予事業應自證其廣告內容真實之義務，容有法規範失衡之疑慮。

(三)公平交易法之適用範圍，並不以遊戲產業為限，於公平交易法第 21 條增訂舉證義務倒置規定，則將適用於一般商品或服務，影響範圍甚廣，且本會現行實務之執法，仍可依公平交易法第 27 條所定方式為行政調查，故宜待本會就「因舉證困難致難以裁處」之不實廣告案件累積相當數量及類型後，再行研議。

二、關於就公平交易法第 42 條所定行政規制權限增訂其他類型與新增刑罰規範部分：

按事業違反公平交易法第 21 條規定者，依公平交易法第 42 條得限期令停止、改正或採取必要更正措施，並得裁處最高 2,500 萬元罰鍰；屆期仍不停止、改正其行為或未採取必要更正措施者，依法得按次裁處最高 5,000 萬元罰鍰。查本會就不實廣告案件執法尚無困難，且關於遊戲產業不實廣告案例仍待累積，是否有針對特定產業增訂行政規制權限之類型或刑罰規範之必要，擬俟未來執法實務有所演變，再行研析。

**參採情形：**

一、第一點意見，按就技術層面分析，虛擬轉蛋機制之抽獎程式執行

、機會中獎商品數量及實際中獎機率等相關證據資料，皆偏在遊戲業者一方，主管機關及消費者實難以查明，且最終中獎機率亦可能因其他參數或人為因素而發生變動，其資訊之真實性如何查證有其困難。查現行消保法第 17 條之 1 明定，企業經營者主張與消費者簽訂之定型化契約符合該法相關規定者，應就其事實負舉證責任。惟公平交易法第 21 條規定，並未就交易資訊虛偽不實之查證定有「舉證責任倒置」規範。因此，機會中獎商品(服務)之機率或獎項是否涉有虛偽不實或引人錯誤之違法情事，仍應由主管機關負舉證之責。由於虛擬轉蛋中獎機率資訊之真實性難以查證，主管機關能否僅依所指公平交易法第 27 條所定一般行政調查手段即得有效舉證業者所涉違法事實而逕予裁處，恐非無疑。查日本景品表示法亦明定，主管機關判斷是否該當「優良誤認表示」認有必要時，得定相當期限命事業提出支持該表示之合理根據資料；若未提出相關資料，主管機關得將該表示視為「優良誤認表示」。考量公平交易法之立法目的包括維護交易秩序與消費者利益，爰建議主管機關或可參考相關法制研議於公平交易法中明定「舉證責任倒置」有關規範，例如於「認有必要時」得令業者就有關事實負舉證責任，以衡平相關法益之保護及行政調查之效率，爰予說明。

二、第二點意見，按公平交易法第 21 條規定，事業不得在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法，對於與商品相關而足以影響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。遊戲業者就所標示機會中獎商品之中獎機率或獎項，涉有虛偽不實或引人錯誤之表示者，依同法第 42 條規定，得限期令停止、改正、採取必要措施及處一定罰鍰。惟查日本、韓國相關法制所定行政規制權限，尚有提出改正方案促業者履行、公告相關措施及納付

課徵金等其他相關措施；違反改正命令者，並得科處刑罰。目前我國實務上執法雖尚無困難，惟所定相關處置、裁罰之類型似嫌有限而缺乏彈性，為符合比例原則之要求，建議或可參酌外國相關法例研議增訂行政規制權限之類型，以強化行政監督之效能，爰予說明。

**陳副研究員秋芬：**

- 一、本報告頁 12 至頁 14 述及目前我國虛擬轉蛋機制所得適用之規範，分別為消保法及公平交易法有關規定。然消保法施行細則已有舉證責任倒置規定，且公平交易法之處理範疇與消保法或有不盡相同之處，未予明定舉證責任倒置規範，或有其考量，是否確有修正公平交易法之必要，建請再酌。
- 二、本報告頁 14 至頁 16 建議主管機關或可引導遊戲業者調整商業模式，其引導調整方向與手段為何？公權力宜否介入業者商業模式之引導，容請再酌。
- 三、本報告頁 19 指出網路遊戲契約範本與網路遊戲契約記載事項有所差異之處，然上開範本與記載事項皆於 111 年進行修正，該記載事項未將「保證獲取機制」、「稀有商品數量」列入規範之原因為何？究係有意不納入規範，抑或漏未規範，建請主管機關說明。如確屬漏未規範，因事涉後續消保法第 56 條之 1 裁罰規定之適用，建議主管機關宜儘速加以修正。

**參採情形：**

- 一、第一點意見，按虛擬轉蛋機制之抽獎程式執行、機會中獎商品數量及實際中獎機率等相關證據資料，皆偏在遊戲業者一方，玩家所得最終機率亦可能因其他參數或人為因素而發生變動，故學者

指出機會中獎機率之爭議倘以「驗證時」所得結果為斷，似有疑慮。因此，虛擬轉蛋中獎機率縱經事前審查或事後驗證，似非當然可據為認定所涉爭議發生時之實際狀況。又第三方查（驗）證機制，殆係主管機關或遊戲業者針對所涉機會中獎機率之真實性進行證明之方法，若未明文另定其舉證義務主體，原則上應由主管機關為之。惟為公平合理分配中獎機率爭議事實之舉證責任，本報告爰建議於公平交易法中就涉及「不公平競爭」之違法事證調查研訂「舉證責任倒置」有關規範，明定得由業者就其表示或表徵內容之真實性負證明義務，以提升相關調查之行政效率，爰予說明。

二、第二點意見，按網路遊戲業者大量導入「免費增值」商業模式，玩家除付費後「直接」獲取虛擬寶物，亦可能必須透過虛擬轉蛋機制決定「直接」獲取「不特定」之虛擬寶物，抑或「間接」獲取「特定」之虛擬寶物。由於虛擬機會中獎商品之本質、電子交易迅速簡便之特性及遊戲內商品不得直接兌現之限制，使玩家在稀缺效應及射倖心理之推動下，為獲取特定虛擬寶物而過度消費，因此衍生諸多社會問題。鑒於付費虛擬轉蛋具有掠奪性及類似賭博機制，為維護消費者權益及兒少身心健康，主管機關似可透過獎勵、補助等行政措施，抑或運用相關行政指導（例如網路遊戲契約範本）推動、引導遊戲業者調整商業模式，以減緩網路遊戲可能肇致之負面影響，爰予說明。

三、第三點意見，贊同本報告之論述與建議，錄供參考。

**李助理研究員淑瓊：**

一、本報告頁 16 有關「鑒於虛擬轉蛋抽獎機制之複雜性與不透明性，消費者因資訊不對稱而受到損害之情形屢見不鮮，從而引發不



少消費爭議，爰建議主管機關或可引導遊戲業者調整其商業模式，以減少相關爭議。」及頁 19 建議「主管機關或可酌予修正前開網路遊戲契約記載事項有關規定，將『保證獲取機制』、『稀有商品數量』列入所定機會中獎商品或活動所應揭露之資訊範圍，以提供更為充分正確之交易資訊，俾適度調和消費者權益與遊戲業者營業秘密間之利益衝突。」等節，按網路遊戲虛擬轉蛋目前數位發展部係以定型化契約之行政指導方式管理，網路遊戲契約範本第 9 條第 1 項第 4 款及網路遊戲契約記載事項第 6 點第 1 項第 4 款規定，皆規定企業經營者應於官網首頁、遊戲登入頁面或購買頁面及遊戲套件包裝上載明「有提供直接或間接、部分或全部付費購買之機會中獎商品或活動，其活動內容、獎項、中獎機率百分比及中獎等資訊，並應記載『此為機會中獎商品，消費者購買或參與活動不代表即可獲得特定商品』等提示。」本報告所建議網路遊戲虛擬扭蛋之服務模式、「保證獲取機制」、「稀有商品數量」及中獎機率等資訊，遊戲玩家很容易可從各種遊戲交流平臺或論壇中獲取，爰上開建議就政府對遊戲業者之虛擬扭蛋監管似無實質效益，且恐生侵害遊戲業者營業自由之疑慮。又即便於定型化契約中增列資訊揭露事項，囿於其性質屬行政指導，並不具強制效力，似無法發揮管制實效。

二、按虛擬寶物會因遊戲中設計之取得機制不同，在法律上有不同之定性，爰建議有關虛擬寶物法制問題之探討，宜先將其類型化，並就不同類型虛擬寶物之法律上定性，而為不同處置。例如有論者認為，倘以偶然事實之成就與否，決定財務得喪變更之射倖行為，即構成賭博行為，且會嚴重影響孩童人格發展，應全面禁止，並嚴格取締販賣此類商品或服務之事業。另由於市面上之網路遊戲多由業者從國外代理輸入我國市場，是主管機關之監管應著

重審查其進入我國市場有無違反我國之強制或禁止規定(例如虛擬寶物之取得機制是否構成賭博行為);若無違反相關規定情事,則應考量尊重市場機制及政府干涉之必要性。

三、本報告之其餘論述及意見,敬表尊重。

#### **參採情形:**

- 一、第一點意見,按網路遊戲業者採取之各種涉及中獎機率之活動,皆可能影響消費者之交易決定,而虛擬抽獎資訊之複雜性與不透明性,就保障消費者充分正確資訊及消弭資訊不對稱之政策言,尤有不利。因此,主管機關乃依消保法第 17 條授權訂定具法規命令性質之網路遊戲契約記載事項,強制遊戲業者應負揭露虛擬轉蛋有關資訊之義務。本報告爰參考韓國相關法制規範,建議參酌現行網路遊戲契約範本規定,於上開記載事項增列尚應揭露之其他資訊,已衡量遊戲業者之營業秘密保護,應無所指侵害其經營自由之疑慮,爰予說明。
- 二、第二點意見,按虛擬轉蛋之偶然性機制雖影響所得虛擬寶物之種類,但並非決定其得喪變更,故司法實務認為「付費虛擬轉蛋」雖具射倖性,尚與賭博行為有別。惟因仍具掠奪性與類似賭博機制,本報告爰建議主管機關適度要求遊戲業者採行年齡驗證機制及避免增強興奮度之視覺設計等限制遊戲內容之措施,以減緩對於消費者相關權益及兒少身心健康之負面影響,併予說明。
- 三、第三點意見,未反對本報告論述意見,錄供參考。

#### **楊助理研究員翔宇:**

- 一、本報告探討付費虛擬轉蛋(機會中獎型商品)衍生消費者保護及廣告不實等問題,就主管機關數位發展部關於遊戲產業之治理及法律規範提出多項建議,均敬表贊同。

二、本報告述及我國玩家消費能力在全球營收名列前茅，以及線上遊戲消費申訴案件於近年來已連續 3 年排名首位等背景，顯示我國遊戲產業具有一定經濟規模且消費人數眾多；另建議主管機關應要求遊戲業者採行年齡驗證機制、限制遊戲內容及維護兒少權益有關措施等，主要涉及遊戲產業之行政管理，主管機關將來或可效仿韓國研議制定相關專法規範遊戲業者及虛擬轉蛋廣告不實情事，有利於主管機關依據遊戲產業之規模、特性設計不同罰鍰金額，以解決外界質疑政府裁處遊戲業者違案件罰鍰金額過低之問題。

三、本報告頁 20 建議宜於公平交易法明定「舉證責任倒置」規範，要求業者就其表示內容之真實性負證明義務一節，因就虛擬轉蛋機率而言，主管機關本可要求業者提出廣告真實性之相關事證，另為避免業者刻意隱匿違法事實，現階段行政院消費者保護處及數位發展部似研議透過第三方查證機制加以驗證，即仍須有其他客觀事證加以確認業者究否廣告不實，似尚難僅由業者單方面出具資料主管機關即可接受或認定轉蛋機率未涉及不實。此外，有關「舉證責任倒置」規範，依公平交易法第 14 條第 3 項規定：「聯合行為之合意，得依市場狀況、商品或服務特性、成本及利潤考量、事業行為之經濟合理性等相當依據之因素推定之。」該條規範競爭法主管機關在無直接證據情形下，可利用間接證據之合理推論方法，證明事業間存有合意。亦即行為人若要推翻此項「推定」，需行為人「合理說明」或證明，其價格之調整乃市場上客觀之供需變化因素所致，此時推定反證之「舉證責任負擔」將移轉到涉案行為人身上。然而，公平交易法在聯合行為上，雖然有「舉證責任倒置」相關規範，惟主管機關仍須對於業者違法事實負有合理懷疑及提出相關間接證據之義務，尚請參酌。

**參採情形：**

- 一、第一點意見，贊同本報告之建議，錄供參考。
- 二、第二點意見，係對主管機關之建議，錄供主管機關參考。
- 三、第三點意見，相關回應如陳副研究員秋芬第一點意見之參採情形說明。

**散會：**上午 11 時 10 分