

公平交易委員會處分書

公處字第 112070 號

被處分人：遊戲橘子數位科技股份有限公司

統一編號：89550029

址 設：臺北市內湖區瑞湖街 111 號

代 表 人：劉○○

地 址：同上

被處分人因違反公平交易法事件，本會處分如下：

主 文

- 一、被處分人銷售「新楓之谷」線上遊戲，舉辦「幸運的寶箱」活動，刊載「Bonus 獎勵-核心寶石」機率表，就足以影響交易決定之服務內容為虛偽不實及引人錯誤之表示，違反公平交易法第 21 條第 4 項準用第 1 項規定。
- 二、處新臺幣 200 萬元罰鍰。

事 實

- 一、本會於 112 年 3 月接獲多位民眾反映，被處分人銷售「新楓之谷」線上遊戲(下稱案關遊戲)，於同年 3 月舉辦「幸運的寶箱」銷售活動(下稱案關活動)，刊載「Bonus 獎勵-核心寶石」機率表(下稱核心寶石機率表，如表 1)，嗣被處分人於同年 3 月 15 日網頁公告「最終確認為目前遊戲設定與機率表不符」，並刊載核心寶石各數量之設定機率(修正前)、公告機率及抽取一次期望取得數量(期望值)等數值(如表 2)，涉有廣告不實。

道具名稱	數量	機率
核心寶石	1	15.00%
	2	20.00%
	3	20.00%
	4	15.00%
	5	9.00%
	6	7.00%
	7	6.00%
	8	4.00%
	9	2.00%
	10	2.00%

表 1：被處分人公告核心寶石機率表

修正前			公告		
道具名稱	數量	機率	道具名稱	數量	機率
核心寶石	1	30.00%	核心寶石	1	15.00%
	2	20.00%		2	20.00%
	3	15.00%		3	20.00%
	4	10.00%		4	15.00%
	5	8.00%		5	9.00%
	6	6.00%		6	7.00%
	7	5.00%		7	6.00%
	8	3.00%		8	4.00%
	9	2.00%		9	2.00%
	10	1.00%		10	2.00%
抽取一次期望取得數量		3.18	抽取一次期望取得數量		3.74

表 2：被處分人刊載核心寶石相關數值

二、調查經過：

(一)經函請被處分人書面陳述及到會說明，略以：

- 1、韓國原廠開發案關遊戲，翻譯多種語言在多個國家及地區發行遊戲，被處分人於 94 年取得在我國營運之權

- 利，並向數位發展部登載經營案關遊戲。
- 2、玩家於案關遊戲扮演職業角色(包括英雄、冒險家、聖騎士、黑騎士、大魔導師、主教等)進行虛擬世界冒險，透過技能攻擊怪物、解決任務以提升等級，且玩家之間可以進行互動、聊天、交易、組隊狩獵並分享戰利品或組建工會。
 - 3、案關遊戲設有「商城」，玩家於商城得購買遊戲角色服裝、寶箱及道具等，其中玩家以 20 樂豆點(1 樂豆點相當於新臺幣 1 元)購買「幸運的寶箱」獲得核心寶石，除可讓玩家於遊戲使用核心寶石獲得核心技能(如天劍/月亮光/防禦粉碎等技能)及透過「V 矩陣」強化技能外，並得於市場上交易核心寶石，每顆核心寶石價格約新臺幣(下同)0.6 元。
 - 4、被處分人為舉辦案關活動，於 112 年 2 月 23 日請韓國原廠提供相關機率數據(核心寶石機率數據如表 3)。

分類	Item ID	count	機率	Name(KR)
轉蛋 bonus	2435719	1	15.00%	核心寶石
	2435719	2	20.00%	核心寶石
	2435719	3	20.00%	核心寶石
	2435719	4	15.00%	核心寶石
	2435719	5	9.00%	核心寶石
	2435719	6	7.00%	核心寶石
	2435719	7	6.00%	核心寶石
	2435719	8	4.00%	核心寶石
	2435719	9	2.00%	核心寶石
	2435719	10	2.00%	核心寶石
sum			100.00%	

表 3：韓國原廠於 112 年 2 月提供機率數據

- 5、被處分人 112 年 3 月 1 日至 22 日於網頁舉辦案關活動，並公告核心寶石機率表(詳表 1)，而玩家除隨機獲得主

商品外，並再隨機獲贈 1 至 10 顆不等之核心寶石。

- 6、被處分人於 112 年 3 月 12 日接獲玩家反映核心寶石機率表與實際測試結果疑有不一致情形，被處分人即向韓國原廠瞭解核心寶石設定機率，韓國原廠則表示核心寶石設定機率與公告機率確有不一致情形(如表 4)；嗣被處分人於同年 3 月 15 日刊載「幸運的寶箱 BONUS 獎勵異常補償公告」，並補償玩家核心寶石、極限燃燒加速器、皇家整形券交換券、皇家美髮券交換券、颱風成長密藥、極限成長密藥等道具。

數量	設定機率(%)	公告機率(%)	與公告機率的差異
1	30%	15%	+15%
2	20%	20%	0%
3	15%	20%	-5%
4	10%	15%	-5%
5	8%	9%	-1%
6	6%	7%	-1%
7	5%	6%	-1%
8	3%	4%	-1%
9	2%	2%	0%
10	1%	2%	-1%
合計	100%	100%	
每 1 次獲得的期望值	3.18	3.74	

表 4：核心寶石之設定機率及公告機率對照表

- 7、被處分人僅係案關遊戲之我國代理商，因韓國原廠提供錯誤機率數據，導致被處分人於網頁公告核心寶石機率表有誤，尚無廣告不實之違法意圖，事後亦已補償玩家相關道具。
- 8、玩家於案關活動購買「幸運的寶箱」，所獲得之核心寶石係為贈品，非屬直接交易之物品，核心寶石每顆價格

低廉，不足以影響交易決定。

(二)經函請數位發展部提供意見，略以：

- 1、依「網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項」第6點規定，線上遊戲所稱「機率」，係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，而遊戲營運業者應於官網首頁、遊戲登入或購買頁面，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，前揭於廣告或公眾得知方式表示之應記載事項，為影響消費者交易決定之重要資訊。
- 2、遊戲營運業者提供機會中獎商品或活動，應於銷售前事先設定中獎機率或由原廠提供相關機率資訊，而案關遊戲之「幸運的寶箱」為消費者付費購買遊戲點數後，至遊戲商城所購取之機率型商品，應屬「直接付費購買之機會中獎商品或活動」。
- 3、數位發展部於112年3月27日召開遊戲消費爭議事件研商會議，除請被處分人提出改善報告外，被處分人於會中亦說明核心寶石1顆至10顆之設定機率，分別為30%、20%、15%、10%、8%、6%、5%、3%、2%、1%。

(三)另查被處分人向數位發展部提供改善報告之內容，為避免再次發生類似失誤，被處分人將向原廠要求提供機率對照表及其內部測試結果，並以錄影方式進行驗證及交叉比對原廠提供機率數據之正確性。

理 由

- 一、按公平交易法第21條第1項及第2項規定：「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。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。」同條第4項規定：「前3項規定，於事業之服務準用之。」所稱「虛偽不實」係指表示或表徵與事實不符，其差異難為一般或相關大眾所接受，而有引起錯誤之認知或決定之虞者；所稱「引人錯誤」係指表示或表徵不論是否與事實相符，而有引起一般或相關大眾錯誤之認知或決定之虞者。故事業倘於廣告或以其他使公眾得知之方法，就服務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者，即違反前開規定。復按公平交易法第42條前段規定：「主管機關對於違反第21條、第23條至第25條規定之事業，得限期令停止、改正其行為或採取必要更正措施，並得處新臺幣5萬元以上2,500萬元以下罰鍰」。

二、被處分人銷售案關遊戲，舉辦「幸運的寶箱」活動，刊載核心寶石機率表，違反公平交易法第21條第4項準用第1項規定：

- (一)查被處分人為案關遊戲之營運業者，並於112年3月初網頁舉辦案關活動及刊載核心寶石機率表，予人印象為參與案關活動購買「幸運的寶箱」可隨機獲贈1至10顆不等之核心寶石，其機率依序分別為15%、20%、20%、15%、9%、7%、6%、4%、2%、2%。
- (二)惟查被處分人嗣於112年3月15日修正核心寶石機率表併同載明設定機率與公告機率，其中核心寶石1顆、3顆、4顆、5顆、6顆、7顆、8顆及10顆之機率確有不一致情形，且核心寶石3顆、4顆、5顆、6顆、7顆、8顆及10顆之設定機率，分別低於公告機率5%、5%、1%、1%、1%、1%、1%，且核心寶石設定期望值低於公告期望值，被處分人亦坦承核心寶石公告機率與設定機率確有不符，此有被處分人及韓國原廠之電子郵件、機率數據、通訊對話與被處分人網頁內容及陳述紀錄等文件或資料可稽。是以，被處分人舉辦案關活動，於網頁刊載核心寶石機率表，與事實不符，且足以引起

一般大眾對案關遊戲之內容產生錯誤認知或決定之虞，並將導致市場競爭機制喪失其原有之效能，而生不公平競爭之效果，核已違反公平交易法第21條第4項準用第1項規定。

(三)至被處分人表示玩家於案關活動購買「幸運的寶箱」，所獲得之核心寶石係為贈品，非屬直接交易之物品，且核心寶石每顆價格低廉，不足以影響交易決定等語，惟據數位發展部提供之意見，案關遊戲之「幸運的寶箱」屬「直接付費購買之機會中獎商品或活動」，且遊戲營運業者銷售商品或舉辦活動，於廣告或公眾得知之方式刊載之活動內容、獎項、中獎機率百分比及中獎等內容，均為影響消費者交易決定之重要資訊。況查玩家所獲贈之核心寶石，除可於遊戲使用獲得核心技能及強化技能外，亦得於市場上進行交易，是玩家無論於遊戲使用或市場交易核心寶石均具有其經濟價值，且公平交易法第21條規範具有招徠效果的相關商品或服務，即包括具有經濟價值之非直接屬於交易標的而足以影響交易決定的事項，例如：事業就該交易附帶提供之贈品、贈獎及機會中獎商品(服務)之機率或獎項等。而前揭於廣告或公眾得知方式表示之機率或獎項等法定應記載事項，既為影響消費者交易決定之重要資訊，被處分人所刊載之獎項及其機率對玩家已具有招徠效果並據以作成交易決定，故被處分人所稱尚不足採，亦無礙其廣告不實之違法事實。

(四)另被處分人表示僅係案關遊戲之我國代理商，因韓國原廠提供錯誤機率數據，導致被處分人於網頁公告核心寶石機率表有誤，尚無廣告不實之違法意圖等語，惟被處分人既已取得在我國經營案關遊戲之權利，依被處分人向數位發展部提出之改善報告，本可於刊載廣告前，事先向原廠要求提供機率對照表及其內部測試結果，並自行進行驗證及比對原廠提供機率數據之正確性，而被處

分人未善盡注意及查證義務，導致廣告內容於客觀上有使一般大眾陷於錯誤認知或決定之虞，爰尚不得據以主張豁免案關不實廣告之責。

三、綜上，被處分人銷售「新楓之谷」線上遊戲，舉辦「幸運的寶箱」活動，刊載「Bonus 獎勵-核心寶石」機率表，就足以影響交易決定之服務內容為虛偽不實及引人錯誤之表示，違反公平交易法第 21 條第 4 項準用第 1 項規定。經審酌被處分人違法行為之動機、目的、預期不當利益、對交易秩序之危害程度、持續期間、所得利益，及事業規模、經營狀況、市場地位、以往違法情形、違法後改正情形及配合調查等情狀後，考量被處分人舉辦活動期間、銷售商品數量與金額以及以往違法情形等，爰依同法第 42 條前段規定處分如主文。

中 華 民 國 112 年 9 月 15 日
被處分人如不服本處分，得於本處分書送達之次日起 2 個月內，
向臺北高等行政法院高等行政訴訟庭提起行政訴訟。