

網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項第六點

修正總說明

「網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項」於九十六年十二月三日訂定，並隨遊戲模式與消費爭議型態變化多次修正。鑑於遊戲內機會型商品爭議為社會輿論關切議題，且機會型商品或活動之中獎機率公布與否，為影響消費者交易決定之重要資訊之一，故為落實遊戲活動資訊之揭露，避免資訊不足衍生更多消費糾紛，爰修正應記載事項第六點規定，以期與時俱進達成消費者保護目的。

網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項第六點

修正對照表

應記載事項

修正規定	現行規定	說 明
<p>六、本遊戲服務應載明之資訊</p> <p>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：</p> <p>(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。</p> <p>(二) 進行本遊戲服務之最低軟體需求。</p> <p>(三) 有提供安全裝置者，其免費或付費資訊。</p> <p>(四) 有提供<u>直接或間接、部分或全部</u>付費購買之機會中獎商品或活動，其活動內容、獎項、<u>中獎機率百分比及中獎等資訊</u>，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。</p> <p><u>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。</u></p>	<p>六、本遊戲服務應載明之資訊</p> <p>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：</p> <p>(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。</p> <p>(二) 進行本遊戲服務之最低軟體需求。</p> <p>(三) 有提供安全裝置者，其免費或付費資訊。</p> <p>(四) 有提供付費購買之機會中獎商品或活動，其活動內容、獎項及中獎等資訊，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。</p>	<p>一、因網路連線遊戲中透過付費手段，並涉及機會性取得虛擬商品或活動等商業態樣愈趨多元，且鑑於機會中獎商品或活動中獎機率公布與否，為影響消費者交易決定之重要資訊之一，亦容易衍生消費爭議，故要求企業經營者除應負擔完整資訊揭露義務，闡明活動內容、獎項及中獎結果等資訊外，本次特增訂機率揭露相關規範，透過資訊充分揭露，使消費者客觀上更清楚瞭解商品或活動之機會中獎性質，以利消費者理性判斷消費：</p> <p>(一)第一項第四款增列有提供直接或間接、部分或全部付費購買之機會中獎商品或活動，應載明商品或活動之「中獎機率百分比」，亦即，只要涉及付費購買，不論機會中獎商品或活動之形式如何轉換、轉換次數，皆應公布中獎機率，並規範機率應以數字百分比(%)方式記載。另不論機會中獎商品或活動之稀有度高低，皆應依本點規定載明中獎資訊。</p> <p>(二)為明確定義應揭露機率之機會中獎商品或活動範圍，爰新增第二項，說明本點第一項第四款所稱直接或間接、部分或全部付費購買之機會中獎商品或活動之中</p>

		<p>獎機率，指遊戲內消費者付費後，取得機會中獎商品，或另完成活動設定條件始能獲得獎項之機率。</p> <p>二、前揭消費者付費後取得之商品或完成活動設定條件所得者，實務上常以虛擬貨幣或寶物、進階道具等作為獎項。惟鑑於近年來虛擬通貨、虛擬資產等金融科技應用興起，爰於本次修正理由敘明，本「網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項」規定及前開說明所稱之「虛擬貨幣」一詞，均指「虛擬遊戲點數」或「虛擬遊戲幣」，亦即，消費者付費購買於遊戲中所使用之遊戲點數或遊戲幣，與一般所稱虛擬貨幣（例如：比特幣或 NFT 等）有別。</p>
--	--	--