

I 公司的產品服務標示不實

對應面向：社會面向

I 公司舉辦寶箱活動，遭玩家檢舉機率不實，經主管機關查證後開罰新台幣 200 萬元，以示警戒

企業概述

I 公司成立於 1995 年 6 月 12 日，為國內線上遊戲通路、營運及開發商，以代理國外線上遊戲為主，201 年下半年，公司跨足電子商務、第三方支付、雲端數據資安服務、網路娛樂視頻平台、群眾募資平台等其他領域，逐漸轉型為全方位行動網路公司。

事件描述

I 公司所代理的線上遊戲經公平會調查發現今年 3 月舉辦寶箱活動並刊載「核心寶石機率表」，遭玩家檢舉機率不實，違反公平交易法第 21 條第 4 項準用第 1 項規定，遭開罰新台幣 200 萬元。

I 公司代理的另一款韓國手機遊戲 2022 年才因被電玩實況主檢舉廣告不實，而遭公平會開罰 200 萬元，此次是第二度因代理的遊戲軟體機率不實而被公平會二度開罰。

公平會指出，經考量前述「核心寶石機率表」係因韓國原廠提供錯誤機率數據，核心寶石設定期望值低於公告期望值，I 公司在知道機制異常後，便啟動內部調查並同時通報韓國原廠，並於當天確認設定確實有誤，因此裁罰 200 萬元。I 公司當下即承認錯誤，在三天內提出

全體玩家補償方案，並於十日內完成全體玩家補償。

公平會表示，公平交易法第 21 條規範具有招徠效果的相關商品或服務，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。該會呼籲遊戲業者應自律並遵守法令，善盡企業社會責任，避免有廣告不實等不法行為。

資料來源：

1. 中央通訊社，2023.09.14 <https://www.cna.com.tw/news/afe/202309140343.aspx>
2. 經濟日報，2023.09.14 <https://money.udn.com/money/story/11074/7440377>
3. 聯合新聞網，2023.09.14 <https://udn.com/news/story/7270/7439462>