

## 法規釐清諮詢服務公告案件表

法規主管機關答復日期：106.12.29

<b>議題主旨</b>	「實境體感設備」與「電子遊戲機」之認定與區別
<b>產業領域</b>	實境體感應用服務業
<b>一、案件內容簡述</b> 業者從事生產製造「實境體感設備」(VR)，係指具回饋力裝備、模擬動態之機具設備，人機介面之操作設備，供消費者體驗虛擬實境之娛樂活動。	
<b>二、釐清爭點</b> 區別娛樂用「實境體感設備」與「電子遊戲機」之判斷基準與認定標準為何。 (相關條文：電子遊戲場業管理條例第3條、第4條、公司行號及有限合夥營業項目代碼表「I301050 實境體感應用服務業」)	
<b>三、釐清結果摘錄 (經濟部商業司)</b> <b>※此段摘錄文字僅供閱讀方便，實際回函內容請參照公函</b> 「實境體感設備」若涉及「電子遊戲場業管理條例」第4條所規定之利用電、電子、電腦、機械或其他類似方式操縱，以產生或顯示聲光影像、圖案、動作之遊樂機具，或利用上述方式操縱鋼珠或鋼片發射之遊樂機具等情形，則應依法向經濟部申請評鑑分類，而有關區分「電子遊戲機」與「實境體感設備」之可行性一節，現已有相關提案，亦正研議辦理中。	
<b>法規釐清諮詢服務說明</b> 此為當企業或個人想進行創新事業活動，不確定該事業活動是否符合現行法規時，可經由創新法規沙盒工作小組與專家顧問團的協助，代為向法規主管機關進行創新活動的適法性疑義釐清，期能協助創新者們得以安心投入事業活動、挑戰新領域，降低未來經營過程可能面臨的法規風險。	

