

臺灣新竹地方法院民事小額判決

112年度竹北小字第823號

原告 榮冠華
被告 台灣樂線有限公司

法定代理人 尹永恩

訴訟代理人 曾介平

上列當事人間請求返還價金事件，本院於民國112年12月28日辯論終結，判決如下：

主 文

一、原告之訴駁回。

二、訴訟費用新臺幣壹仟元由原告負擔。

事實及理由

一、原告主張：

原告為被告公司所經營網路遊戲「HIT2」（下稱：系爭遊戲）之玩家，遊戲ID為「討厭射臉」（下稱：系爭遊戲帳號），雙方有HIT2營運與使用者授權條款（下稱：系爭遊戲合約）之契約關係存在。被告公司於民國112年7月中將其所有系爭遊戲帳號封鎖停權至西元2050年，遊戲才玩一個月就不讓原告遊玩，向被告公司申訴未果，爰依系爭遊戲合約之法律關係提起本件訴訟，請求被告公司應將偵測到原告開外掛後所儲值之金錢返還等語，並聲明：被告應給付原告新臺幣（下同）43,877元，及自102年10月12日起至清償日止，按週年利率百分之5計算之利息。

二、被告則以：

（一）、被告臺灣樂線有限公司於中華民國境內登記設立，為僑外投資之一人公司，母公司為韓國NEXON KOREA CORPORATION公司（下稱：NEXON KOREA公司），擁有獨立之法人格，爰此被告公司並非NEXON KOREA公司之分公司，合先敘明。

（二）、經查，本件訴訟所涉系爭「HIT2」遊戲係由NEXON KOREA公司設計、開發並直接在臺發行、營運，被告公司與NEXON KO

01 REA公司係簽署MOBILE GAME PUBLISHING SUPPORT AGREEMENT
02 T（手遊發行支援合約），而非授權合約，亦即被告公司並
03 非經由NEXON KOREA公司授權在臺發行及營運系爭遊戲之代
04 理商。觀諸上開手遊發行支援合約Article 3. SCOPE OF SERVICE
05 第1條可知，被告公司僅負責翻譯(Localization)、品質
06 測試(Quality assurance)、更新(Live Operation)、技術
07 支援(Technical support)、行銷(Marketing)，僅處理系
08 爭遊戲在中華民國境內所必要的技術性暨本土化協助作業。
09 觀諸系爭「HIT2」遊戲營運與使用者授權條款(即NEXON KOREA
10 EA公司與原告間之系爭遊戲合約)，其中第4頁載明遊戲發布
11 者與代理商皆為NEXON KOREA公司、第14頁之發行人署名係NEXON
12 KOREA公司而非被告公司；又，數位發展部指導設立之
13 「數位娛樂軟體分級查詢網」之公開資訊，系爭遊戲之營運
14 業者為NEXON KOREA公司而非被告公司，爰此被告公司並非
15 系爭遊戲合約之合約當事人，至為明顯。

16 (三)、而玩家之遊玩遊戲數據記錄非由被告公司偵測及記錄存檔，
17 被告公司亦無存取權限，被告公司對於是否終止NEXON KOREA
18 A公司與原告間合約(永久停權)一事無權決定，僅有在臺灣
19 玩家進行消費爭議申訴時，進行中韓文翻譯以利轉知NEXON
20 KOREA公司案件事實，待NEXON KOREA公司告知被告公司玩家
21 之違約違法行為事實後，再以中文回覆玩家案件之處理情
22 況，足見被告公司僅負責翻譯與傳話之技術性支援工作。本
23 件爭議經被告公司轉知NEXON KOREA公司，再經NEXON KOREA
24 公司複查得知，原告係使用非法外部程式並進行系爭遊戲，
25 已違反系爭遊戲合約約定以及網路連線遊戲定型化契約應記
26 載及不得記載事項第18條第3項規定，況新竹縣政府消費申
27 訴案件調查記錄書中有記明原告自認使用外掛之陳述內容，
28 故NEXON KOREA公司應得終止與原告間之合約。

29 (四)、綜上，本件原告遭終止合約(永久停權)一事，並非被告公司
30 所做之決定，被告公司並非原告主張請求權之適切對象，況
31 原告亦自認使用外掛程式，原告之請求顯無理由等語，資為

01 抗辯，並聲明：原告之訴駁回。

02 三、本院之判斷：

03 (一)、系爭「HIT2」遊戲乃韓國「NEXON KOREA公司」所發行，由
04 該公司依系爭遊戲合約，向玩家收取遊戲服務費並管理遊
05 戲，被告臺灣樂線有限公司僅負責系爭「HIT2」遊戲在臺發
06 行之中韓文翻譯與其他技術性支援服務，故原告依債之相對
07 性原則，應向韓國「NEXON KOREA公司」請求將偵測到原告
08 開外掛後所儲值之金錢返還，而非向被告臺灣樂線有限公司
09 請求，故原告提起本件訴訟，並無理由：

10 1、按債權契約為特定人間之權利義務關係，除法律另有規定
11 外，僅於締約當事人間發生拘束力，基於債之相對性原則，
12 僅債權人得向債務人請求給付（最高法院110年度台上字第2
13 633號判決意旨參照）。次按依法經設立登記而成立之有限
14 公司，具有獨立之法人格；至如所謂關係企業，其轄下之數
15 公司仍具有獨立之法律上人格，且其財務結構亦截然分開
16 （最高法院102年度台上字第1513號判決意旨參照）。又按
17 「發行或代理遊戲軟體之人於其遊戲軟體上市前，應依本辦
18 法之規定標示分級資訊」；「前項之人應於遊戲軟體上市前
19 將遊戲軟體分級級別、情節及發行或代理遊戲軟體之人有效
20 連絡之通訊資料登錄於中央目的事業主管機關之資料庫，供
21 分級查詢」，遊戲軟體分級管理辦法第10條第1項前段、第2
22 項定有明文。經查：

23 (1)被告公司為NEXON KOREA公司於中華民國境內依法經登記設
24 立而成立之有限公司，依其與NEXON KOREA公司所簽署之MOB
25 ILE GAME PUBLISHING SUPPORT AGREEMENT（手遊發行支援
26 合約）第3條服務範圍、第5條被告公司服務之付款、第10條
27 其他事項約定，可知被告公司主要業務為就NEXON KOREA公
28 司於臺灣發行之手機遊戲提供本地化(翻譯)、品質測試、更
29 新、技術支援、行銷、法規遵循與其他NEXON KOREA公司要
30 求被告公司根據兩公司間所簽署之手遊發行支援合約條款和
31 條件提供之任何其他服務；NEXON KOREA公司應向被告公司

支付費用，以作為被告公司執行以NEXON KOREA公司名義在臺提供手機遊戲服務之對價，服務費應根據以下公式計算：

【執行服務所花費之人力及時間×單價=服務費】；本合約包含之內容或根據該合約執行之任何事項皆未於雙方(或其代理人或員工)間建立基於任何目的成為之代理、代表、合夥或雇傭關係，且雙方及其各自之代理人、代表和員工均無權以書面或其他方式以另一方名義或代表另一方承擔、產生或招致任何費用、責任、義務或授權等情，有被告公司有限公司變更登記表、上開被告公司與NEXON KOREA公司簽署之手遊發行支援合約在卷可查（詳本院卷第37頁、第41頁至第73頁），而系爭「HIT2」遊戲於數位發展部數位產業署之數位娛樂軟體分級查詢網，係由NEXON KOREA公司以業者身分(即發行者)向前開機關為發行登載等情，有數位娛樂軟體分級查詢網頁面截圖附卷可稽（詳本院卷第103頁），參以NEXON KOREA公司就系爭遊戲營運與使用管理規則，另行訂立系爭遊戲合約，明文約定系爭遊戲所提供之產品及服務與遊玩系爭遊戲之使用者應遵守之管理規則等內容，並經公告於系爭遊戲官網供玩家觀覽等情，有HIT2營運與使用者授權條款存卷可參（詳本院卷第75頁至第101頁），復據本院於112年12月28日言詞辯論期日當庭開啟系爭遊戲官網頁面核閱無訛，足見系爭遊戲乃NEXON KOREA公司所發行，由NEXON KOREA公司依系爭遊戲合約向玩家收取遊戲服務費並管理玩家，被告公司僅對於系爭遊戲在臺之發行提供中韓文翻譯與其他技術性支援服務，並按手遊發行支援合約得請求NEXON KOREA公司給付被告公司相應之服務費用，NEXON KOREA公司未授予被告公司有關係爭遊戲營運與管理之代理權，則被告公司抗辯其非系爭遊戲契約之締約當事人，僅收受韓國技術支援之費用，未收受原告支付之儲值金額，非原告主張儲值價金返還請求權之適切對象等情，即非無據，應堪採信。

(2)準此，按系爭遊戲合約第1章第4條約定：「在使用服務時，您可能有機會使用線上或遊戲內之商店消費，您可以在商店

01 中獲得和使用Nexon的虛擬貨幣和遊戲內數位商品(包含提前
02 公開仍在製作中的遊戲)。Nexon還可能向您提供與使用服務
03 有關的積分或點數」；「虛擬內容，包括兌換預付支付工具
04 的虛擬內容，視為商品或服務，而非預付費支付工具... 您
05 不是購買此類商店中的物品，而是按照本條款而取得授與之
06 權利」；「當您透過服務獲得虛擬貨幣時，可能於不同平台
07 上使用不同支付方式，例如信用卡、Mycard等。當您透過相
08 關協力廠商支付時，該提供商的附加條款、條件和費用將一
09 併適用。您應負擔您從Nexon所購買虛擬物品相關的所有費
10 用與稅賦負擔」(詳本院卷第83頁)，本件原告既自陳其目
11 前儲值的金額係經刷LINE PAY為支付等語(詳本院卷第126
12 頁)，可知原告係本於上揭與NEXON KOREA公司間成立之系
13 爭遊戲合約契約關係，經由向NEXON KOREA公司購買系爭遊
14 戲之數位商品服務，取得NEXON KOREA公司提供之遊戲商品
15 服務，則原告因其所有系爭遊戲帳號遭停權，欲請求將前所
16 儲值之費用返還於己，本於前述之債之相對性原則，僅得向
17 系爭遊戲合約之相對人即NEXON KOREA公司為請求，被告公
18 司並非該遊戲契約之契約當事人，自毋庸為NEXON KOREA與
19 他人間之債權契約負擔何給付義務甚明，是原告請求被告公
20 司應將偵測到原告開外掛後所儲值之金錢返還云云，自屬無
21 據，無從准許。

22 (二)、原告遊玩系爭「HIT2」遊戲使用外掛程式，違反遊戲遊玩使
23 用合約之規定，亦不得請求返還所儲值之金錢：

24 1、依系爭遊戲合約第2章第2條第1項約定：「為保障我們及其
25 他使用者的權利，對於各項違反遊戲管理規則之行為，我們
26 將於遊戲內或以其他可以讓您得知訊息的方式通知您，並視
27 情況予以封鎖帳號、裝置、IP位置等停權之處分，停權時間
28 如下：1.8使用外掛或利用輔助程式進行遊戲，永久停權
29 (註：本條款所稱「永久停權」即指我們終止本條款，並永
30 久限制您使用本軟體之權利)」(詳本院卷第99頁)；系爭
31 遊戲合約第1章第4條約定：「(略)... 如果帳戶被永久禁

01 止，與被暫停帳戶相關的所有內容許可和虛擬貨幣餘額將被
02 沒收，對於因您違反本條款而導致的任何虛擬貨幣、積分、
03 物品或經驗損失，NEXON 沒有任何義務或責任，也不會給予
04 您賠償」（詳本院卷第83頁）。

05 2、本件原告既於前向新竹縣政府之消費者保護官提起申訴時，
06 自陳「遊戲公司10幾天鎖我帳號3次，第一次我曾有用外
07 掛，被鎖我認，第2次、第3次我就沒用，遊戲公司判定我有
08 用」等語（詳本院卷第19頁），復於本院112年12月28日調
09 解期日就使用外掛程式進行遊戲之情節當庭陳述：「我第一
10 次開外掛有遭被告公司鎖帳號，我從網路上下載外掛程式自
11 己練功，第二次玩的時候我不知道電腦外掛程式自行運作，
12 直到第三次我才發現在電腦裡面外掛程式有自行運作，並無
13 完全關掉外掛程式，還在運行」等語（詳本院卷第126
14 頁），足見不論原告第二次、第三次被判定使用外掛程式遊
15 玩遊戲時是否真有刻意將外掛程式開啟，原告至少有使用外
16 掛程式遊玩系爭遊戲一次之事實，應屬明確，則依前述系爭
17 遊戲合約約定，NEXON KOREA公司本得於原告首次使用外掛
18 程式進行遊戲時，即將原告所有系爭遊戲帳號予以停權，並
19 得沒收經由原告儲值取得之虛擬貨幣餘額或與停權帳號有關
20 之數位商品服務，並無返還原告儲值購買遊戲商品費用之義
21 務。何況，上開遊戲合約所載相關管理規則、停權手段與玩
22 家因違反規則應承擔之責任等內容，均已公告於系爭遊戲官
23 網以供閱覽，原告亦承認第一次使用外掛程式進行遊戲時即
24 有被鎖帳號，可知原告對於系爭遊戲禁止玩家使用外掛程式
25 之規定並非毫不知情，則原告違反系爭遊戲合約所定遊戲規
26 則在先，復提起本件訴訟，請求應將偵測到原告開外掛後所
27 儲值之金錢返還云云，顯無理由，不應准許。

28 四、綜上所述，被告公司非系爭「HIT2」遊戲遊玩使用合約之締
29 約當事人，原告本不得向被告公司請求將儲值之金錢返還，
30 且原告遊玩系爭遊戲使用外掛程式，違反系爭遊戲合約之規
31 定，亦不得請求返還所儲值之金錢，故原告提起本件訴訟，

01 依系爭遊戲合約之法律關係，請求被告公司給付43,877元，
02 及自102年10月12日起至清償日止，按週年利率百分之5計算
03 之利息，為無理由，應予駁回，並確定訴訟費用額如主文第
04 二項所示。

05 五、本件事證已臻明確，兩造其餘攻擊防禦方法及所提證據，經
06 本院斟酌後，核與判決結果不生影響，爰不逐一論駁，併此
07 敘明。

08 六、據上論結，本件原告之訴為無理由，依民事訴訟法第436條
09 之23、第436條第2項、第78條、第436條之19第1項，判決如
10 主文。

11 中 華 民 國 113 年 1 月 12 日
12 竹北簡易庭 法 官 王佳惠

13 以上正本係照原本作成。

14 如對本判決上訴，非以其違背法令為理由不得為之，且須於判決
15 送達後20日內向本院提出上訴狀並記載上訴理由（須按他造當事
16 人之人數附繕本）；如委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審
17 裁判費。

18 中 華 民 國 113 年 1 月 12 日
19 書記官 黃伊婕