臺灣高等法院高雄分院民事判決

112年度上易字第126號

上　訴　人　數位玩家資訊科技有限公司

000000000000000000

法定代理人　周佳郁

訴訟代理人　林少尹律師

被上訴人　　陳彥綱

000000000000000000

訴訟代理人　史乃文律師

　　邱柏榕律師

上列當事人間請求返還報酬事件，上訴人對於中華民國112年3月1日臺灣高雄地方法院110年度訴字第1103號第一審判決提起上訴，本院於114年10月8日言詞辯論終結，判決如下：

主　文

原判決關於命上訴人給付逾新臺幣（下同）528,750元及自民國（下同）110年11月25日起至清償日止按週年利率5%計算之利息，及該部分假執行之宣告，暨訴訟費用負擔之裁判均廢棄。上開廢棄部分，被上訴人在第一審之訴及假執行之聲請均駁回。

其餘上訴駁回。

第一、二審訴訟費用由上訴人負擔十分之四，餘由被上訴人負擔。

事實及理由

一、被上訴人主張：伊前委託上訴人製作雙平台（iOS與Android）之臺灣13張麻將遊戲APP程式（包含會員系統、管理後台網站，下稱麻將APP），兩造並於108年9月16日簽訂「客製化APP遊戲與管理系統建置專案合約書」及增修條款合約書（下分稱系爭專案合約、系爭增修合約，合稱系爭合約），約定設計費用計235萬元，分4期付款，第1、2期各70萬5,000元，第3、4期各為47萬元。而麻將APP需具備現行線上可一鍵串連LINE群好友加入專屬私密空間語間聊天即可對戰功能，並以「鬥陣歡樂城1.22版本」（下稱鬥陣軟體）作為獨

立開發之參考。伊簽約後已支付第1、2期款共計141萬元，上訴人依約應運用最新應用技術之程式架構開發獨立程式碼，包含網站資料庫、前後台整合、麻將APP製作，並在第2階段之程式設計製作完成時，交給伊雙版本之麻將APP程式與會員管理、經銷後台之網站程式測試檔（前台APP遊戲部分稱為遊戲測試檔，後台程式稱為後台測試檔，合稱測試檔），並同時交付將使用者需求變成功能規格圖表的「功能地圖（FunctionalMap）、使用手冊、查核表、測試與驗收清單及項目」等文件（下稱合稱系爭功能圖表）供進行測試，經通過測試後始為第3期付款。惟上訴人嗣僅提出Android版本遊戲測試檔而未提出iOS版本，且所提供之測試檔內容亦無系爭功能，復因未提供系爭功能圖表致無法進行線上測試，致伊僅能上線用人工遊玩方式為之，且僅如此亦已發現遊戲進行中不能正常胡牌、牌型錯誤、未跳提示、未顯示音效等明顯錯誤，其美工設計亦非常不精緻、頁面整潔度與鬥陣軟體相差過鉅等瑕疵。經伊要求提出系爭功能圖表，上訴人竟要伊先交付第3階段款項後才會免費提供此服務，經伊催告後已拒絕履行，再經伊限期催告提出並補正瑕疵仍置之不理，伊乃發函通知解除系爭合約，並經上訴人收受。上訴人之遲延給付致系爭專案合約之麻將遊戲已無競爭力可言，且所交付者存有明顯錯誤經催告仍不補正，伊得依民法第503條規定解除契約後請求其返還報酬，或依同法第494條規定請求減少報酬。爰依民法第259條、第179條規定提起本件訴訟，聲明：上訴人應給付被上訴人141萬元及自110年5月25起至清償日止按週年利率5%計算之利息，並願供擔保請准宣告假執行。

二、上訴人則以：系爭專案合約所約定開發之麻將APP，雖以鬥陣軟體為參考，但並未約定應有系爭功能，而依通常遊戲軟體開發流程，均係先製作Android版本測試檔，進行測試後，再將Android版本軟體轉檔打包為iOS版本，經通過審查後再上架於Apple之App Store，以節省開發時間盡早上市，

故系爭合約第3條第3項（下稱系爭條項）約定應交付之測試檔原僅有Android版本，並非須同時交付iOS版本（此為同條第4項之開發階段項目），此已經伊之員工向被上訴人人員說明，且無異議，故iOS版本自非依系爭條項伊應履行之義務。再者，系爭功能圖表非屬伊依約應交付之文件，此乃在於如何測試遊戲測試檔，與系爭條項僅要求交付測試檔無關，而被上訴人是否驗收遊戲測試檔完成，應系爭合約第3條第4項付款條件，與系爭條項付款條件無關，況被上訴人縱無測試遊戲軟體經驗，依系爭合約第1 條第7 項約定，亦得與伊協商後邀第三人提供意見或交第三方測試，其未為之，足見被上訴人自認具測試遊戲檔案之能力，其如有未能妥適測試遊戲檔案之情，自不得歸責於伊，且該測試檔亦僅有部分小瑕疵，並無被上訴人所述低級錯誤等無法達測試之程度。又伊已依系爭條項交付測試檔予被上訴人，並多次將驗收清單之雲端網址連結傳送其及指定之人，且兩造就麻將遊戲之版面、美工、設計風格於系爭合約第3條第2項所定之「版面確定」階段即已調整完畢，嗣伊得知被上訴人對遊戲排版設計有意見時，亦已按其要求重新設計、修改版面，其於調整後亦未再有不滿意之表示，足徵所交付之遊戲測試檔已無所稱美工不精緻等瑕疵。而伊已一再促請其儘速測試及填寫驗收清單，亦就被上訴人所提出及兩造在110年1月3 日進行遊戲程式測試時之意見全數修改完畢後，再要求被上訴人提出最終版本之修改意見清單及給付第3 期款，俾利伊進行下一階段之程式開發，然被上訴人均未置理，經伊催告給付未果，系爭合約已於110年3月1日經伊適法終止。是以，伊並無被上訴人所指之瑕疵或遲延未履行情事，其以上情催告履約，並以逾期未補正瑕疵為由解約云云應屬無據，更無從請求返還141 萬元等語，資為抗辯。

三、原審為被上訴人全部勝訴之判決，上訴人不服提起上訴，聲明：㈠原判決廢棄；㈡被上訴人在第一審之訴駁回。被上訴人則答辯聲明：上訴駁回。

四、兩造不爭執事項：

㈠兩造於108年9月16日簽訂系爭合約，雙方洽談契約時以客製化APP 麻將遊戲&後台管理程式專案規劃書與報價單（下稱規劃書）及附件2、3 做為契約之一部，費用235萬元，分4期取得，第1、2期各70萬5,000元，第3、4期各為47萬元，被上訴人已給付第1、2 期款共141萬元。

㈡上訴人於109年9月30日以LINE群組連結，交付名為「系爭專案APP 遊戲測試檔」（即遊戲測試檔）之Android版本予被上訴人，於10月5日交付管理者後台網址（即後台測試檔），惟未提供iOS 版本及功能地圖、查核表，後雙方於110年1月3 日於桃園因測試檔問題開會。

㈢上訴人於110年2月8日發函催告被上訴人應於14日內支付第3期款項，否則期滿即終止系爭合約，被上訴人於同月20日收受後，即於同年3月3日發函要求上訴人於收受後15日內依系爭合約提出參考鬥陣歡樂城遊戲人物及整體畫面細緻程度、頁面整潔度相當之遊戲測試檔，及包含會員管理經銷後台之網站程式、測試使用手冊、功能地圖、查核表、測試與驗收清單及項目等軟體與文件，經上訴人於3月4日收受。上訴人並未應要求再提出測試檔或測試使用手冊、查核表、測試與驗收清單，被上訴人再於5月24日以通知解除系爭合約、系爭增修合約，經上訴人於5月25日收受。

㈣兩造確有被證1、原證11、被證6之LINE對話紀錄。

五、茲就兩造之爭點及本院之判斷，分述如下：

㈠上訴人所交付之測試檔是否符合合約約定而已完成第二階段工作？

⑴按法院於確定判決理由中，對訴訟標的以外當事人所主張或抗辯之重要爭點，本於兩造辯論之結果所為之判斷結果，除有顯然違背法令，或當事人提出新訴訟資料足以推翻原判斷之情形外，於同一當事人間，就與該重要爭點有關之他訴訟，不得再為相反之主張，法院亦不得作相異之判斷，此源於訴訟上之誠信原則及當事人公平之訴訟法理，避免紛爭反覆

發生，以達「一次解決紛爭」所生之一種判決效力（拘束力），即所謂「爭點效」，亦當為程序法所容許。

⑵查上訴人就系爭合約於前已對被上訴人起訴請求給付第3期款等費用，經原法院以110年度訴字第1083號履行契約事件審理後，列「上訴人得否依系爭合約第3 條第3 項之約定請求被上訴人給付款項？（上訴人目前所交付之測試檔是否已合於債之本旨？）」等為爭點後，認上訴人需交付Android版、iOS 版之測試檔予被上訴人，始合於本項「交付本案APP 測試檔」之約定，上訴人所交付之測試檔未合於債之本旨等理由而駁回其訴，上訴人上訴後，業經本院111年度上易字第260號判決（下稱前案判決）就上開爭點認：「

1.兩造已於108年12月至109年1月間，達成後台僅建置總管理者後台，原俱樂部管理後台、總代理管理後台及子代理後台改建置在前台（下就此3者合稱俱樂部管理後台3者，名稱仍以後台測試檔併稱之）之合意；

2.上訴人交付予被上訴人測試之系爭APP遊戲程式測試檔與會員管理、經銷後台網站程式經送請芮騰數位科技有限公司（下稱芮騰公司）鑑定結果為：

⑴此版本APP遊戲進行過程無重大缺失，APP周邊功能部分，戰績之資料正確，可觀看重播，推廣功能正常，可獲得挑戰帖獎勵，分享功能無反應，客服表單無法送出，規則能正常顯示，但後台無法修改，武林榜顯示正常，設置項目功能正常，綁定手機認證功能正常，門派項目前端顯示申請成功，但後台未能編輯成功，合作項目後台未能編輯成功，公告顯示正常，但登入後台使用編輯功能失敗。基此，前台功能大致正常，可供測試使用。

⑵管理員後台僅完成功能初步展示階段，無法進行編輯修改，無法達到驗收標準。

⑶綜合管理員後台與前端遊戲APP測試結果，此系統尚在開發中期階段，未能達到驗收標準，距離APP完成發布

與商業用途仍有很大的距離。

⑷遊戲APP程式如須適用於ios、android兩平台，依業界慣例，會先交付其中一種作業系統的APP，經過測試並調整，待功能確認無誤後（但允許小bug發生）才製作另一個作業系統APP。」

而上開鑑定意見並無違反經驗法則之處，且所認管理員後台僅具展示資料功能，無法進行編輯修改等情屬實而堪採信，故難認上訴人所建置之管理員後台網站已達可供被上訴人測試之程度，其所為給付有此不符合債之本旨之情形，上訴人並不得依系爭契約第3條第3項請求被上訴人給付第3期款」而駁回上訴人上訴並告確定，此為兩造所不執，並有前案判決可稽（本院卷二第227至235頁），堪認前案判決對訴訟標的以外為兩造所主張或抗辯之「上訴人所交付之測試檔是否已合於債之本旨」之重要爭點，已本於兩造辯論之結果為上開判斷結果，且經確定。而已確定之前案自110年間起訴起至二審言詞辯論終結時之114年8月27日止已歷4 年，兩造於此漫長之訴訟期間，就應由渠等各負舉證責任或反證之上開重要爭點，自已充分認知，並得就此窮盡其攻防及舉證，涉爭前案之審判程序，自已予兩造為充分辯論之機會，且前案確定判決係將上訴人所交付之測試檔、網站資料委由芮騰公司鑑定，其鑑定並認其中之遊戲測試檔已達驗收標準，且否定前案一審判決主要理由之上訴人須同時交付ios、android雙平台系統之遊戲APP測試始符合約約定，顯見其係本其專業而無偏頗於被上訴人，前案判決認該鑑定符實，並詳述不採上訴人抗辯之理由，其判斷並無顯然違背法令之情形。此外，上訴人復未提出其他足以推翻原判斷之新訴訟資料，則兩造於本件訴訟，依上開說明，自不得再就上開爭點為相反之主張，法院亦不得作相異之判斷，庶幾符合訴訟法之誠信原則，上訴人所辯已符約交付云云並無足採，且本院亦無庸就其於系爭前案已提出而於本院同為提出之證據等資料再

為審究。

⑶綜上，上訴人所建置之後台測試檔並未達可供被上訴人測試之程度，其所交付之測試檔並未完成合約所定第二階段工作的債之本旨，不得依系爭契約第3條第3項請求被上訴人給付第3期款，且此並不因兩造合意將原後台4部分中之俱樂部管理後台3者改建置在前台而有異，蓋此3者之工作無論係置於前台或後台仍均應依約完成。從而被上訴人主張上訴人並未依期完成第二階段工作而已給付遲延，自屬有據。

㈡被上訴人主張解除系爭合約並請求返還已付報酬，是否有據？

⑴按承攬契約，在工作未完成前，依民法第510條之規定，定作人固得隨時終止契約，但除有民法第494條、第502條第2項、第503條所定情形或契約另有特別訂定外，倘許定作人依一般債務遲延之法則解除契約，則承攬人已耗費勞力、時間與鉅額資金，無法求償，對承攬人甚為不利，且非衡平之道。關於可歸責於承攬人之事由，致工作不能於約定期限完成者，除以工作於特定期限完成或交付為契約之要素者外，依民法第502條第2項之反面解釋，定作人不得解除契約。一般情形，期限本非契約要素，故定作人得解除契約者，限於客觀性質上為期限利益行為，且經當事人約定承攬人須於特定期限完成或交付者，始有適用（最高法院89年度台上字第2506號裁判意旨參照）。又民法第503條規定定作人顯可預見承攬人不能於限期內完成時得解除契約，僅於同法第502條第2項所定之工作於特定期限完成或交付為契約要素之承攬契約，方有適用。此所謂以工作於特定期限完成或交付為要素，與同法第255條規定之旨趣大致相同。而民法第255條規定係指就契約本身，自客觀上觀察，即可認識非於一定時期為給付不能達契約目的之情形而言，如定製慶祝國慶牌坊是。又所謂依當事人之意思表示，非於一定時期為給付不能達其契約之目的者，必須契約當事人間有嚴守履行期間之合

意，並對此期間之重要（契約之目的所在）有所認識，如定製手工藝品一套，並告以係為本月五日出國贈送親友之用。必須於本月四日交付是，即當事人之意思表示非僅在確定履行期日，而且表明非於約定期日履行，不足以達契約之目的（債權人紿可獲得契約所定特殊利益），依契約意旨已有明確之表示者，始足當之（最高法院64年台再字第177號、77年度台上字第1470號、79年度台上字第1762號、103年度台上字第459號裁判意旨參照）。

⑵被上訴人固以上訴人遲延給付已致系爭專案合約之麻將遊戲無競爭力可言，且所交付者存有明顯錯誤經催告仍不補正，對伊已不具任何實益，自得依民法第503條規定解除契約而請求返還報酬云云。惟系爭合約係委製臺灣13張麻將遊戲APP程式，上訴人應為之給付，係為開發可於iOS與Android雙平台上架之獨立程式碼，包含網站資料庫、前後台整合、麻將APP製作等，自客觀上觀察，殊無非於一定時期為給付不能達其契約目的之情形。而系爭合約僅於第2條「本案執行方式及時間表」訂以「1.本案本合約簽署後7個工作日內，甲方（即被上訴人）若有相關圖檔...以利乙方執行本案，逾期則由乙方自行設計。2.本合約簽署後含日曆天在內共60天，乙方應交付甲方版面初稿...。3.甲方於交付版面初稿後2週內若有修改需求應通知乙方微調...。4.乙方應於收到第二期款項後8個月內交付本案麻將遊戲APP程式與會員管理、經銷後台的網站程式，交付甲方做驗收內部測試。5.如因甲方提供相關輔助資料不齊全或延遲定稿時間導致乙方延誤作品完成日期，乙方交付程式測試檔時間則依天數順延..7.若甲乙雙方就本案之內容有擴張之合意而有延長作業時間之必要者，另由雙方協議延長適當之日數」、第4條「測試及驗收」訂以「2.乙方應於本案完成後，將提供甲方密集測試使用為期4週並提供模擬3000人次同時在線的流量壓力測試..。甲方所提出的程式錯誤（bug），乙方所義務於測試其結束後3週內予以修正，並再提供甲方測試使用...」、第

9條「合約終止」訂以「1.不經雙方之書面同意，任一方不得任意終止本合約。2.如甲方提出合約終止，不得以任何形式求償..」等語（原審審訴卷第21至25頁），簽約前之專案規劃書與報價單亦僅於第三項「專案時間-預定排程（不含製作前雙方的溝通時間）」載以：「項目1、版面設計，初稿60天，修改時間2週，不含前置溝通時間；項目2、程式撰寫，撰寫時間7月，內部測試1月，總程式工時8個月；項目3、客戶測試驗收，驗收時間4週，bug修正3週，視情況調整」等語（原審審訴卷第37頁背面），以上訴人之履約均可依被上訴人之延誤或雙方合意順延，復得視情況調整bug修正時間，任一方更不得任意終止本合約，顯見雙方並無嚴守履行期限之合意，並對完成期限之重要已有所認識，更無非於約定期日履行，即不足以達契約目的之情，自無民法第255條之適用，而核系爭合約內復無遲延交付時定作人即得解除契約之明文，則依上開說明，上訴人縱有逾期情事，被上訴人尚不得依民法第503條規定主張解除系爭合約，並因此依同法第259條規定請求返還已付全部報酬。

⑶被上訴人固以委製之麻將APP程式係iOS與Android雙平台，考量作業系統迭代將有舊版本不支援安全性更新之問題，致APP產生相容性風險，且本案係作為商業，客戶需求變化頻繁，應認系爭合約屬「以工作於特定期限完成或交付為要素」之承攬契約云云，已為上訴人所否認。而查，系爭麻將APP程式雖係預於iOS與Android雙平台上架商用營業，且該2作業系統並有逐為安全性更新而有迭代支援之問題，惟此係所有上架APP程式共同之問題，且系爭合約第3條已定「乙方（即上訴人）放棄每年維護費，但擁有本案營業額分紅百分之十的權益，同時必須負責維護本案正常執行與程式bug處理及主機穩定的義務」（原審審訴卷第23頁），即上訴人於系爭麻將APP結案上線後，本須使之每年均得正常運行，兩造自已就作業系統迭代之安全性更新問題為應對約定，非得因手機APP本有迭代之特性而認系爭合約即屬「以工作於特

定期限完成或交付為要素」之承攬契約。又系爭麻將APP原約定適用於iOS11~12、Android5.0~8.1，雖因現今iOS已更新至18、Android至16而已不再支援該諸版本，致因迭代不相容而使系爭麻將APP於今似對被上訴人已不具實益之情況，惟此並非不得修正程序改善之，且本件之交付延宕係因兩造對上訴人所交付之遊戲測試檔是否已符合約約定、應否付款發生爭執，致交互為解約、終止因而訴訟迄今未解所致，於爭執當時並無此情，自亦不得據此反認系爭合約屬「以工作於特定期限完成或交付為要素」之承攬契約而得解約，被上訴人主張並無可採。

㈢被上訴人主張上訴人未依限修補瑕疵而請求減少報酬，是否有據？

⑴上訴人依系爭合約約定期限所交付的遊戲測試檔並未完成原應完成之全部後台程式，且未達可驗收程度，而被上訴人於此並不得解除系爭合約，已如上述。又被上訴人已於110年3月3日發函催告上訴人應於文到15日內補正並依約提出可供測試之麻將APP程式與會員管理、經銷後台之網站程式與使用手冊、查核表、測試與驗收清單及項目等軟體與文件，否則將為解約，並經上訴人收受，有存證信函、收件回執可稽（原審審訴卷第59至69頁），惟上訴人並未補正且因此主張終止系爭合約，為兩造所不爭。則上訴人所交付之麻將APP測試檔之「後台」部分既有如上所述俱樂部管理後台3者未完成之瑕疵且得補正，且被上訴人於通知時已於主旨中指明應補正者含「可供測試之麻將APP程式與會員管理、經銷後台之網站程式」等在內，惟承攬人之上訴人於收受通知後並未依限為之，從而被上訴人主張依民法第494條規定請求減少報酬，自屬有據，上訴人抗辯被上訴人並未催告限期修補瑕疵而不得請求云云，並無理由。

⑵上訴人所完成交付之系爭麻將APP測試檔經芮騰公司測試後乃認：前台「遊戲部分」功能大致正常，可供測試使用，進行過程無重大缺失，測試的Andriod app 版本雖有時有些許

卡頓或需要重新連線情形，但已可接受達驗收標準，而後台管理程式只有「管理員後台」可以操作，其餘俱樂部管理後台3者均僅有展示資料之功能，無法進行編輯修改，有該鑑定報告可稽（本院卷一第381至383頁），並為前案判決所是認。是上訴人所完成交付之前台遊戲部分除有些錯誤（bug）待於驗收前解決外，應認業已完成工作（ios平台則應於android系統經調整待功能確認無誤後，再打包轉檔成可上架於ios系統之APP即可，故非可認為第2階段應完成之工作），惟後台管理程式則除「管理員後台」完成外，餘俱樂部管理後台3者均僅有展示資料之功能而未完成可堪認定，且並不因合意移至前台即得否認此未完成之事實。而兩造就上訴人於第2階段所完成之上開工作的比例，上訴人乃謂後台部分僅占全部程式比例之4%（本院卷二第93頁），被上訴人則以鑑定報告認前後台各占半數，而前台之ios平台部分（50%中占25%）未做，後台程式（50%）分「總管理後台」、「俱樂部管理後台」、「總代理管理後台」、「子代理管理後台」即各1/4（12.5%），僅做「總管理後台」即12.5%（本院卷二第57至61頁）而有爭執。惟上訴人就後台部分應僅占全部程式比例之4%，衡情實屬懸殊，且未舉證以實其說，參之芮騰公司所出具之補充鑑定報告已認「系統要能順利運作與驗收需要前端與後台功能兼具，配合無誤才行，各自佔有一半的重要性與工作量」等語（本院卷一第399頁），認被上訴人之上開主張應為適宜。

⑶又上訴人就被上訴人依約給付之1、2期款所應為之各階段工作，依前述之系爭合約第2、3條及專案規劃書與報價單「客製化付款方式」、「專案時間預定排程」所載雖可認第1期款（即簽約時支付之費用）所對應之工作僅「啟動版面設計、APP建置需求訪談、規格建議、資料蒐集..排版方式、相關文稿圖片內容美術編修..等」版面設計之前置作業而不包括程序撰寫等作業，惟被上訴人之依約給付1、2期款係為取得完成之系爭麻將APP以為上架，上訴人之自為如何分段

與其委任目的無關，且依付款方式之第1、2期款均為總費用之30%，其金額相同，惟依上訴人所主張之第1期階段乃占全工作之22%，第2、3期則共占58%（本院卷二第193頁），顯見該支付方式僅為價金之分期、先期保障受償而已，與分段工作、應工作量之多寡並無甚關連，故本件為減少價金時，仍應以被上訴人已支付之全部總額與工作完成比為計，非得僅以第2期款為上開未完成部分酌給之標的而不及於第1期款。則以遊戲測試檔部分應認業已完成（部分錯誤（bug)係可於驗收前解決，ios平台則係於android系統調整確認無誤後，再打包轉檔即可），後台管理程式則僅完成「管理員後台」，餘3者未完成，以測試檔前、後台各半，上訴人就後台程式（50%）僅完成其中之「總管理後台」（即12.5%），未完成者為37.5%（12.5%x3），以被上訴人已付價金141萬元計算，所應減少之價金即共528,750元（1,410,000x37.5%），被上訴人依民法第179條規定請求返還此部分應減少之價金，自屬有據。

六、綜上所述，被上訴人主張解除系爭合約而請求返還已給付之全部報酬，為無理由，其依民法第494條規定請求減少報酬528,750元，為有理由，逾此即為無據。從而被上訴人依民法第179條規定請求上訴人給付上開金額及自準備㈠狀繕本送達翌日即110年11月25日起（原審卷二第41至43、197頁）起至清償日止，按年息5%計算之利息部分，應予准許，逾此部分之請求，為無理由，應予駁回。原審就超過上開應准許部分，為上訴人敗訴之判決，自有未洽，上訴意旨指摘原判決此部分不當，求予廢棄改判，為有理由，爰由本院廢棄改判如主文第2 項所示。而原審就上開應准許部分，為被上訴人勝訴之判決，並無不合。上訴人仍執陳詞，指摘原判決不當，求予廢棄改判，為無理由，應駁回其上訴。

七、本件事證已臻明確，兩造其餘之攻擊或防禦方法及所用之證據，經本院斟酌後，認為均不足以影響本判決之結果，爰不逐一論列，附此敘明。

八、據上論結，本件上訴為一部有理由、一部無理由，判決如主文。

中　　華　　民　　國　　114　　年　　10　　月　　22　　日

民事第二庭

審判長法　官　黃宏欽

法　官　劉傑民

法　官　謝雨真

以上正本證明與原本無異。

本件不得上訴。

中　　華　　民　　國　　114　　年　　10　　月　　22　　日

書記官　楊茱宜