臺灣新竹地方法院民事判決

115年度智字第2號

原　　告　日商任天堂株式會社

000000000000000000

000000000000000000

法定代理人　古川俊太郎

訴訟代理人　徐宏昇律師

劉俞佑律師

劉思瑜律師

被　　告　林明德

訴訟代理人　彭首席律師

上列當事人間請求損害賠償事件，原告就本院114年度智簡字第14號違反著作權法等案件提起刑事附帶民事訴訟（115年度智簡附民字第1號），經本院刑事庭裁定移送前來，本院於民國115年8月17日辯論終結，判決如下：

主　文

一、被告應給付原告新臺幣壹拾伍萬元，及自民國一一五年一月十五日起至清償日止，按週年利率百分之五計算之利息。

二、原告其餘之訴駁回。

三、本判決第一項得假執行；但被告如以新臺幣壹拾伍萬元為原告預供擔保，得免為假執行。

四、原告其餘假執行之聲請駁回。

事實及理由

壹、程序方面：

本件為涉外民事事件，我國法院有國際裁判管轄權，並應以中華民國法律為準據法：

(一)按民事事件涉及外國人或外國地者，為涉外民事事件，內國法院應先確定有國際管轄權，始得受理；涉外民事法律適用法就國際管轄權並無明文規定，應類推適用民事訴訟法之規定。又因侵權行為涉訟者，得由行為地之法院管轄，民事訴訟法第15條第1項定有明文。查原告為依日本國法律設立之

外國法人，被告則為我國人民，其住所設於新竹縣竹北市，而原告所主張之侵害著作權行為地及結果發生地均在我國境內，類推適用民事訴訟法第1條第1項、第15條第1項規定，我國法院就本件涉外事件自有國際裁判管轄權，本院亦有管轄權。

(二)次按以智慧財產為標的之權利，依該權利應受保護地之法律，涉外民事法律適用法第42條第1項定有明文。本件原告主張其著作財產權在我國境內遭侵害，自應以權利應受保護地即中華民國法律為準據法。

貳、實體方面：

一、原告主張：

(一)被告明知臺灣新竹地方檢察署114年度偵字第12318號起訴書附表1所示之商標，均係原告分別就所指定之商品向經濟部智慧財產局申請核准註冊而取得之商標權，且均仍在商標權期間內，未經商標權人之同意或授權，不得於同一或類似商品使用相同或近似之商標，亦不得販賣、意圖販賣而持有、陳列、輸出或輸入使用相同或近似註冊商標之同一或類似商品。

(二)被告亦明知前開起訴書附表2至附表11所示之遊戲軟體，均係原告享有著作財產權之電腦程式著作、視聽著作及美術著作，非經原告同意或授權，不得擅自重製、散布侵害著作財產權之重製物，亦不得意圖散布而公開陳列或持有。詎被告竟意圖營利，基於違反商標法及著作權法之犯意，自大陸地區「琵琶行」網站下載並重製上開遊戲軟體，自民國112年11月起，使用蝦皮帳號「leonardlin」開設「Wii遊戲合集1,080款 主機／模擬器用wbfs檔2TB硬碟＋SD卡（附模擬器＋教程）」網路商店，販賣儲存有上千種盜版遊戲軟體之行動硬碟及記憶卡。

(三)原告訴訟代理人於113年5月1日自被告上開網路賣場以新臺幣（下同）4,860元（含運費60元）購得32GB記憶卡1張及2TB行動硬碟1個，經鑑定其內確有違法重製原告享有著作財產

權及商標權之遊戲軟體共194件（行動硬碟內盜版任天堂Wii遊戲軟體88件、其餘任天堂遊戲軟體32件；記憶卡內其餘任天堂遊戲軟體74件）。嗣經警於113年9月19日在被告處所搜索，扣得電腦主機1台、外接式硬碟22台，經鑑定其中8台硬碟內違法重製原告享有著作權及商標權之遊戲軟體共1,628件（其中Wii遊戲軟體425件、其餘遊戲軟體1,203件）。

(四)上開記憶卡及行動硬碟內所儲存之遊戲軟體，以相對應之模擬器程式執行後，螢幕上即顯示原告所有之「DONKEY KONG」、「Nintendo」、「FIRE EMBLEM」、「THE LEGEND OF ZELDA」、「薩爾達傳說」、「STARFOX」、「SUPER MARIO SUNSHINE」、「SUPER MARIO」、「MARIO」、「ANIMAL CROSSING」、「POKEPARK」、「Wii」、「PIKACHU」、「SUPER MARIO GALAXY」、「超級瑪利歐」、「MARIOKART」、「METROID FUSION」、「METROID」等註冊商標，足使消費者誤認該等遊戲軟體及該記憶卡、行動硬碟係原告公司出品或授權出品，均構成商標之使用，該等註冊商標並未經原告授權使用，已侵害原告之商標權。

(五)核被告所為，已違反商標法第95條第1項第1款之於同一或類似商品使用相同或近似於註冊商標之商標，及著作權法第91條第1項、第2項意圖銷售而擅自以重製之方法侵害他人著作財產權，暨同法第91條之1第1項、第2項明知係侵害著作財產權之重製物而散布或意圖散布而公開陳列或持有等罪，業經檢察官提起公訴，並經本院114年度智簡字第14號刑事簡易判決判處罪刑確定。

(六)損害賠償之計算：被告截至為警查獲時止，至少已售出6組儲存（重製）至少1,080種盜版遊戲之行動硬碟及記憶卡。以Wii正版遊戲軟體平均市價1,650元、其餘種類任天堂正版遊戲軟體平均市價450元計算，原告至少受有1,157,400元〔＝6×（1,650×88＋450×（32＋74））〕之損害；再計入扣案硬碟內重製之1,628件遊戲軟體，另受有1,242,600元〔＝1,650×425＋450×1,203〕之損害，合計2,400,000元。原告

僅依著作權法第88條第2項第2款規定，請求就被告犯罪所得中之1,000,000元為賠償；或依同條第3項規定，請求本院審酌被告之損害行為屬故意且情節重大、純以營利為目的，酌定賠償額為1,000,000元。上開金額僅占被告依法應賠償金額之41%，且尚未計入被告侵害原告商標權依法應賠償之金額，堪認原告請求之金額相當合理。

(七)被告雖抗辯原告應舉證證明其現存財產減少或所失利益云云，惟著作權法第88條第2項、第3項係針對著作權侵害案件具有損害難以量化、舉證困難之特性所設之特別規定，旨在減輕著作財產權人就損害數額之舉證負擔，且係將民事訴訟法第222條第2項法院應審酌之情況予以具體化，應優先適用。是縱認原告無法精確證明停產之Wii遊戲軟體若未遭侵權原可獲得之利益，亦不影響其依上開規定請求損害賠償之權利。被告另辯稱已繳納犯罪所得及罰金，無庸再負賠償責任云云，惟刑事沒收犯罪所得及科處罰金係國家基於刑罰權所施加之制裁，與民事損害賠償之填補功能有別，被告不得據以主張免除或減輕其民事賠償責任。

(八)爰依民法第184條第1項、第2項、著作權法第88條第1項前段、第2項第2款、第3項等規定提起本件訴訟。並聲明：1.被告應給付原告1,000,000元，及自起訴狀繕本送達之翌日起至清償日止，按週年利率百分之五計算之利息。2.願供擔保請准宣告假執行。3.訴訟費用由被告負擔。

二、被告則以：

(一)伊係自113年2月起至同年7月止，使用蝦皮帳號「leonardlin」上架前開商品，並以每組4,500元售出4組（計18,000元）、每組4,800元售出2組（計9,600元），合計售出6組、銷售總額27,600元，並非如原告所稱6組均以4,800元售出。其中1組係原告代購人於113年5月1日使用蝦皮帳號「angela_666」以4,800元購買，該筆犯罪所得4,860元（含運費60元）業經本院115年度執字第2024號執行沒收，伊並已繳納易科罰金92,000元。

(二)除上開被沒收犯罪所得的一組儲存裝置外，伊另外售出之5組儲存裝置，扣除蝦皮平台費及行動硬碟成本後，實際毛利僅9,119元。原告請求1,000,000元，與伊實際僅售出6組之情節顯不成比例，應予酌減。

(三)任天堂Wii主機係於2006年11月19日發表之家用遊戲機，並於2013年10月20日由原告公布停止在日本生產；Famicom主機係於1983年7月15日發表之家用遊戲機，並於2003年9月25日由原告公布停止在日本生產。Wii主機及其遊戲軟體停止生產已達12.8年，Famicom主機及其遊戲軟體停止生產已達22.9年。原告仍以停產遊戲軟體新品之預期利益作為其所失利益，向伊請求賠償，自應舉證證明其企業因伊之侵害行為而導致現存財產減少之部分。

(四)伊自112年11月起始使用蝦皮帳號，並於工作之餘販售正版伺服器、硬碟、遊戲軟體、公仔等商品，僅自113年2月起至同年7月間因懷舊遊戲網友之需求而上架Wii模擬器遊戲合集，販售盜版遊戲僅5個月即停止販售，並非原告所稱「從事販售盜版遊戲至少1年有餘」及「純以營利為目的」；伊亦非大量工業化牟利之大型盜版集團，欲購買懷舊遊戲軟體之買家亦僅止於少眾。伊因對著作權法及商標法認知不足而觸法，深感悔悟，絕不再犯。

(五)伊曾於刑事案件調解程序，及其後於115年1月19日、同年月21日多次主動聯繫原告訴訟代理人商談賠償金額，惟因伊須獨自負擔生活及家庭開銷，經濟能力有限，難以承擔高額賠償金，致調解未能成立。

(六)並聲明：1.原告之訴及假執行之聲請均駁回。2.訴訟費用由原告負擔。3.如受不利益之判決，願供擔保請准宣告免為假執行。

三、兩造不爭執之事項：

(一)原告為前揭起訴書附表1所示商標之商標權人，並為附表2至附表11所示遊戲軟體之著作財產權人。

(二)被告自113年2月17日起至同年7月30日止，使用蝦皮帳號「l

eonardlin」開設前揭網路商店，以每組4,500元售出4組、每組4,800元售出2組，合計售出6組儲存有盜版遊戲軟體之行動硬碟及記憶卡，銷售總額為27,600元。

(三)原告訴訟代理人於113年5月1日以4,860元（含運費60元）購得之記憶卡及行動硬碟內，重製侵害原告著作財產權及商標權之遊戲軟體共194件（行動硬碟內120件、記憶卡內74件）；該等遊戲軟體執行後，螢幕上會顯示原告所有之前揭註冊商標。

(四)經警於113年9月19日扣得之外接式硬碟中，有8台重製侵害原告著作財產權之遊戲軟體共1,628件，尚未販售。

(五)被告上開行為，業經本院114年度智簡字第14號刑事簡易判決認定係犯商標法第95條第1項第1款之非法使用商標罪，及著作權法第91條第2項之意圖銷售而擅自以重製之方法侵害他人之著作財產權罪、第91條之1第2項之明知係侵害著作財產權之重製物而散布罪，判處罪刑確定；其犯罪所得4,860元業經本院115年度執字第2024號執行沒收，被告並已繳納易科罰金92,000元。

四、本件爭點：

原告得請求之損害賠償金額為若干？

五、本院之判斷：

(一)原告依著作權法第88條第2項第2款請求賠償被告因侵害行為所得之利益部分，不能准許：

1.原告雖依本款規定請求賠償，惟其所主張之數額（合計2,400,000元，並就其中1,000,000元為一部請求），係以Wii正版遊戲軟體平均市價1,650元、其餘種類任天堂正版遊戲軟體平均市價450元，乘以遭侵害之遊戲軟體件數，再乘以被告販售之組數計算而得，核屬以原告「正版商品市價」所推估之金額，而非被告因侵害行為實際取得之利益，與本款之規範內涵並不相符。

2.原告雖另主張被告除販售扣案之2TB硬碟外，尚有販賣容量5TB之硬碟，可儲存至少1萬個盜版遊戲軟體，且被告從事販

售盜版遊戲至少1年有餘，流竄至市場上之盜版遊戲軟體不計其數云云。惟被告販售系爭商品之期間、組數及金額，業經刑事判決及蝦皮交易紀錄認定如前，原告上開主張並未提出任何證據以實其說，核屬臆測之詞，亦與卷證資料不符，自難據為認定被告因侵害行為所得利益之基礎。

3. 至被告抗辯其中1組之犯罪所得4,860元業經沒收，其餘5組儲存裝置扣除成本後之毛利僅9,119元，原告之請求應以此為限，且原告請求1,000,000元與其實際僅售出6組之情節顯不成比例，應予酌減云云。惟：

(1)著作權法第88條第2項明定「前項損害賠償，被害人得依下列規定擇一請求」，足見該項各款所定之計算方式，乃法律賦予「被害人」之選擇權，其規範目的在於減輕著作財產權人就損害數額之舉證負擔，藉以強化著作權之保護、有效遏止侵害行為，並非賦予侵害人得執其實際獲利之多寡，作為限制自身賠償責任上限之依據。被告執其毛利甚微，反過來主張原告之損害賠償請求應受該數額之拘束，顯係倒置上開規定之規範功能，於法無據。

(2)按著作財產權遭侵害所生之損害，本不以侵害人是否獲利或獲利多寡為斷。同條第2項第2款係將「侵害人因侵害行為所得之利益」擬制為被害人所受之損害，乃立法者為解決損害額證明困難所設之簡化機制，並非謂被害人所受之損害即以侵害人之獲利為其上限。倘一律以侵害人之毛利作為賠償額之上限，將形成「售價愈低廉、獲利愈微薄，賠償責任反而愈輕」之結果，使以極低價格大量散布侵害著作財產權重製物之行為人得以輕易脫免責任，顯與著作權法保護著作財產權之立法目的相違。

(3)況本件被告正係以每組4,500元至4,800元之低價，提供內含1,080種以上遊戲軟體之儲存裝置（其中侵害原告著作財產權者即達194件，換算每件遊戲軟體之對價尚不及3元），其售價既遠低於正版商品，所得毛利自屬微薄；然其低價散布大量盜版遊戲軟體之行為，對原告授權市場秩序及消費者購

買正版商品意願所生之影響，並不因其獲利微薄而隨之減輕。

(4)再者，被告所提出之成本中，行動硬碟或記憶卡成本僅係硬體本身之購置價格，被告販售硬體及其上重製物之綜合利潤，尚難完整反映被告因無償利用原告著作所取得之利益，被告就其重製、散布原告之著作，自始未支付任何授權對價。且被告另重製於扣案8台外接式硬碟內之1,628件遊戲軟體，並未產生任何銷售收入，倘以「所得利益」為唯一之計算標準，此部分侵害行為即無從評價，益徵單以被告之銷售毛利計算，並不足以填補原告因著作財產權遭侵害所受之損害。

(5)從而，被告因侵害行為所得之利益9,119元，僅屬本院依著作權法第88條第3項規定酌定賠償額時所應審酌之情狀之一，尚不得逕以之作為原告損害賠償請求之上限。被告上開抗辯，並不可採。

(二)本院爰依著作權法第88條第3項規定酌定損害賠償額：

1. 依前項規定，如被害人不易證明其實際損害額，得請求法院依侵害情節，在新臺幣1萬元以上100萬元以下酌定賠償額；如損害行為屬故意且情節重大者，賠償額得增至新臺幣500萬元，著作權法第88條第3項定有明文。又被害人依上開規定請求損害賠償，應以實際損害額不易證明為其要件，法院始審查侵害之情節，酌定賠償金額。

2. 查原告依著作權法第88條第2項第2款所主張之計算方式既不可採，而依該款實際計算所得之數額，復不足以反映其著作財產權遭侵害所生之全部損害，已如前述。又系爭遊戲軟體所適用之遊戲主機均已停產多年（詳如後述），該等遊戲軟體亦早已停止製造販售，原告復未提出其於侵害期間就系爭遊戲軟體在我國仍有生產、銷售或授權之任何資料（例如銷售數量、營業額、授權金收入或經銷通路資料），客觀上即難以憑藉市場交易價格量化其所受損害或所失利益；再者，被告係將多數遊戲軟體一併儲存於同一行動硬碟及記憶卡

內，搭配模擬器程式，以「Wii遊戲合集1,080款」之單一商品型態對外散布，各該遊戲軟體於交易上並無獨立之價格，無從單獨評價，亦難以逐一證明各別著作之損害額。是本件確有實際損害額不易證明之情形，原告依同條第3項規定請求本院酌定賠償額，核屬有據，本院自得就被告之侵害行為整體，審酌侵害情節酌定其賠償額。

3.本院審酌下列一切情狀：

(1)被告係基於營利之目的，明知系爭遊戲軟體為原告享有著作財產權之著作，仍自大陸地區網站下載重製後，於網路購物平台對不特定公眾公開陳列並販售，主觀上係出於故意，行為之可非難性非低。

(2)被告以每組4,500元至4,800元之價格，提供內含1,080種以上遊戲軟體之儲存裝置，其中侵害原告著作財產權者即達194件，換算每件遊戲軟體之對價尚不及3元，客觀上確有削弱消費者購買正版商品意願、侵蝕原告授權市場並破壞其定價秩序之危險；且該等盜版遊戲軟體執行時併顯示原告之註冊商標，足使消費者誤認係原告出品或授權出品，對原告多年經營之品牌信譽亦生影響。

(3)惟被告實際販售期間僅自113年2月17日起至同年7月30日止約5個月餘（刑事判決認定被告使用系爭蝦皮帳號之期間為112年11月10日起至113年9月19日為警查獲時止），實際售出僅6組，銷售總額27,600元，核與工業化、集團化大量重製散布之盜版業者顯有不同。原告主張被告係「純以營利為目的」而「從事販售盜版遊戲至少1年有餘」，與卷證資料不符，已如前述。

(4)系爭遊戲軟體所適用之遊戲主機均已停產多年：依被告所提出而為原告所不爭執之資料，Wii主機係於2006年11月19日推出、2013年10月20日經原告公布停止生產；Famicom（FC）主機係於1983年7月15日推出、2003年9月25日經原告公布停止生產；其餘SFC、N64、GBC、GBA、NGC等主機推出時間更早，亦均早已停產。系爭遊戲軟體既係專供上開停產主

機使用而以卡匣或光碟型態發行之商品，於本件侵害期間（113年2月至同年7月）距各該主機停產之時已逾10年至40年不等，原告又未證明其於侵害期間仍就系爭遊戲軟體在我國進行製造、銷售或授權，堪認系爭遊戲軟體在我國已無正版商品之現實交易市場。原告雖提出「Wii正版遊戲軟體售價資料」（原證4）主張其平均市價為1,650元，然該等資料至多僅能顯示網路二手或收藏交易市場上個別賣家之報價，並非原告本身之銷售價格。又以每組4,500元至4,800元購買儲存上千種懷舊遊戲、須自行搭配模擬器程式始能遊玩之行動硬碟之消費者，與願以每片1,650元購買特定正版遊戲軟體之消費者，其消費動機、需求型態及支付意願均有重大差異，亦難認若無被告之侵害行為，該6名買受人即會轉而向原告購買正版遊戲軟體。是被告之侵害行為對原告現實市場所生之衝擊，與侵害現仍上市銷售中之新品遊戲軟體者相較，程度上顯有差異，於酌定賠償額時自應一併衡量。惟著作財產權之保護並不因著作物停產而喪失，原告就系爭遊戲軟體之重製、散布仍享有專有權利，其著作與品牌之價值亦不因主機停產而歸於消滅，被告仍不得任意重製、散布，附此敘明。

(5)被告自大陸地區網站下載而重製於扣案8台外接式硬碟內之遊戲軟體多達1,628件，數量甚鉅。原告雖以正版遊戲軟體市價乘算該等件數，主張另受有1,242,600元之損害，因被告尚未將該部分重製物對外散布流通，並無以盜版商品替代原告正版商品銷售之情形，其計算方式難以憑採；然重製權乃著作財產權之核心權能，被告未經原告授權即大量重製其著作，行為本身已構成對原告著作財產權之侵害，並使原告之著作脫離其管控而處於隨時可被再行複製、散布之風險狀態，難謂原告未因此受有損害；且被告係將該等遊戲軟體大量預先蒐集、重製儲存，以供日後包裹販售之用，其侵害之規模與意圖亦不容忽視。是此部分損害雖不若已實際販售流通部分對原告市場所生之現實衝擊，仍應於酌定賠償額時一

併予以評價，並不因該等硬碟嗣後經刑事判決宣告沒收而得免除其民事賠償責任。

(6)被告係個人於受僱工作之餘經營網路賣場，須獨自負擔生活及家庭開銷，資力有限；其於刑事程序中坦承犯行，業經本院114年度智簡字第14號刑事簡易判決判處罪刑確定，並已繳納易科罰金92,000元，犯罪所得4,860元亦經沒收，已受相當之刑事制裁；且於刑事案件調解程序及其後均曾主動表達調解意願，僅因與原告請求之金額差距過大而未能成立。

(7)另衡以原告係國際知名之電子遊戲事業，長期投入大量資源創作遊戲軟體並經營品牌，其著作財產權應受相當程度之保護，賠償額之酌定亦應兼顧遏止侵害、防止侵害人藉違法行為獲取不當利益之目的。

4.綜合上開各項情狀，本院認被告應賠償原告之金額，以15萬元為適當；原告逾此部分之請求，即屬無據。

(三)被告抗辯其已繳納罰金及犯罪所得，無庸再負損害賠償責任乙節，並不可採：

1.按刑事案件沒收犯罪所得及科處罰金，係國家基於刑罰權對犯罪行為人所為之制裁，其目的在於非難不法行為並剝奪犯罪利得；民事損害賠償則在填補被害人因侵權行為所受之損害，二者之目的、性質及法律依據均截然不同。被告向國庫繳納之罰金及經沒收之犯罪所得，並未使原告因著作財產權遭侵害所受之損害獲得任何填補，自不得執此主張免除其民事賠償責任，亦無所謂重複處罰可言。

2.又按犯罪所得已實際合法發還被害人者，不予宣告沒收或追徵，刑法第38條之1第5項定有明文；沒收物、追徵財產，於裁判確定後1年內，由權利人聲請發還者，或因犯罪而得行使債權請求權之人已取得執行名義者聲請給付，除應破毀或廢棄者外，檢察官應發還或給付之，刑事訴訟法第473條第1項亦有明文。足見犯罪所得之沒收，係以「未實際發還被害人」為前提所為之暫時性剝奪，其目的在防止犯罪行為人繼續保有不法利得，而非代替被害人受償，更非使被害人之損

害賠償請求權因而消滅。是被害人對於已遭沒收之犯罪所得部分，仍得依民事法律關係請求侵害人賠償；於取得民事執行名義後，並得依上開規定向檢察官聲請給付，二者間並不衝突，亦無重複填補之虞。

3. 查被告因販售系爭商品予原告代購人所得之4,860元，固經本院115年度執字第2024號執行沒收，然該筆款項係繳交國庫而非發還原告，原告迄未因此受有任何填補，該部分損害自仍在原告得請求賠償之範圍內。被告以其犯罪所得業經沒收為由，主張無庸再負民事賠償責任，並不可採。

4. 惟被告因本件侵害行為所獲得之利益既已因沒收而遭剝奪，其資力狀況及已受相當刑事制裁之情形，仍屬本院依著作權法第88條第3項酌定賠償額時應予審酌之情狀，業如前述。

(四)利息部分：

按給付無確定期限者，債務人於債權人得請求給付時，經其催告而未為給付，自受催告時起，負遲延責任；其經債權人起訴而送達訴狀，與催告有同一之效力。遲延之債務，以支付金錢為標的者，債權人得請求依法定利率計算之遲延利息。應付利息之債務，其利率未經約定，亦無法律可據者，週年利率為百分之五。民法第229條第2項、第233條第1項前段、第203條分別定有明文。查本件起訴狀繕本於115年1月14日送達被告，是原告請求自送達翌日即115年1月15日起至清償日止，按週年利率百分之五計算之遲延利息，核無不合，應予准許。

六、綜上所述，原告依民法第184條第1項前段、著作權法第88條第1項前段、第3項規定，請求被告給付15萬元，及自115年1月15日起至清償日止，按週年利率百分之五計算之利息，為有理由，應予准許；逾此範圍之請求，為無理由，應予駁回。

七、本判決第一項所命給付之金額未逾50萬元，依民事訴訟法第389條第1項第5款規定，應依職權宣告假執行；被告陳明願供擔保請准宣告免為假執行，核無不合，爰酌定相當之擔保

金額准許之。至原告敗訴部分，其假執行之聲請即失所依附，應予駁回。

八、本件事證已臻明確，兩造其餘攻擊防禦方法及所提證據，經本院斟酌後，認均與判決結果不生影響，爰不逐一論列，附此敘明。

九、本件原告係提起刑事附帶民事訴訟，經本院刑事庭裁定移送前來，依刑事訴訟法第504條第2項之規定，未徵收裁判費，且本件訴訟中又未產生其他訴訟費用，故無庸為訴訟費用負擔之諭知，附此說明。

中　　華　　民　　國　　115　　年　　9　　月　　18　　日

民事第二庭法　　官　黃致毅

以上正本係照原本作成。

如對本判決上訴，須於判決送達後20日內向本院提出上訴狀。如委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

中　　華　　民　　國　　115　　年　　9　　月　　18　　日

書記官　魏翊洳