

臺灣臺中地方法院民事判決

112年度訴字第2984號

原告 網銀國際股份有限公司

法定代理人 蕭政豪

訴訟代理人 賴佑昌

錢威旭

被告 洪彥章

訴訟代理人 林梅玉律師

複代理人 黃品寧律師

上列當事人間請求損害賠償事件，本院於民國113年8月19日言詞
辯論終結，判決如下：

主 文

一、被告應給付原告線上遊戲平台「星城Online」發行之虛擬遊
戲貨幣參億陸仟玖佰壹拾壹萬零參佰壹拾肆枚星幣。

二、訴訟費用由被告負擔。

三、本判決於原告以新台幣壹佰貳拾參萬壹仟元供擔保後，得假
執行。但被告如於假執行程序之執行標的物交付前，以新台
幣參佰陸拾玖萬壹仟壹佰零貳元為原告預供擔保後，得免為
假執行。

事實及理由

壹、程序部分：

按訴狀送達後，原告不得將原訴變更或追加他訴。但請求之
基礎事實同一、不甚礙被告之防禦及訴訟之終結者，不在此
限，民事訴訟法第255條第1項第2款、第7款分別定有明文。
又民事訴訟法第256條規定：「不變更訴訟標的，而補充或
更正事實上或法律上之陳述者，非為訴之變更或追加。」。
又民事訴訟法第255條第1項第2款所稱「請求之基礎事實同

01 一」者，係指變更或追加之訴與原訴之主要爭點有其共同
02 性，各請求利益之主張在社會生活上可認為同一或關連，而
03 就原請求之訴訟及證據資料，於審理繼續進行在相當程度範
04 圍內具有同一性或一體性，得期待於後請求之審理予以利
05 用，俾先後兩請求在同一程序得加以解決，避免重複審理，
06 進而為統一解決紛爭者即屬之(參見最高法院民國100年度台
07 抗字第716號民事裁判意旨)。原告起訴時原列「洪彥章」、
08 「紅茶香瓜子」為共同被告，聲明請求為：「一、被告洪彥
09 章應給付原告新台幣(下同)327萬4430元，及自起訴狀送達
10 翌日起至清償日止按年息百分之5計算之利息。二、被告紅
11 茶香瓜子應給付原告416672元，及自起訴狀送達翌日起至清
12 償日止，按年息百分之5計算之利息。三、上開第1、2項聲
13 明，願供擔保請准宣告假執行。」等情【參見臺灣新北地方
14 法院112年度訴字第2252號卷宗(下稱新北地院卷)第11
15 頁】。嗣原告於112年8月21日具狀稱「洪彥章」與「紅茶香
16 瓜子」為同1人，並變更聲明為：「一、被告洪彥章應給付
17 原告369萬1102元，及自起訴狀送達翌日起至清償日止按年
18 息百分之5計算之利息。二、願供擔保請准宣告假執行。」
19 等情，有該日民事變更追加暨陳報狀可證(參見新北地院卷
20 第103頁)。又於113年1月30日具狀追加請求權基礎第民法第
21 179條不當得利規定，請求被告返還溢領之星幣等情，有該
22 日民事言詞辯論意旨三狀可證(參見本院卷第225頁)。再於1
23 13年4月15日言詞辯論期日當庭具狀變更聲明為：「一、被
24 告應給付原告線上遊戲平台「星城Online」所發行之369,11
25 0,314星幣；或給付原告369萬1102元，及自追加起訴狀繕本
26 送達翌日起至清償日止按年息百分之5計算之利息(以上2聲
27 明擇一為原告勝訴判決)。二、願供擔保請准宣告假執
28 行。」等情，有該日民事訴之追加聲明暨變更訴之聲明二狀
29 可證(參見本院卷第315頁)。本院審酌原告先後多次變更聲
30 明部分，其中於112年8月21日所為變更聲明部分，係確認原
31 起訴聲明第2項所列「被告紅茶香瓜子」與被告洪彥章為同1

01 人後，並未變更訴訟標的，而為更正或補充法律上之陳述，
02 即非訴之變更或追加。又於113年1月30日變更聲明追加民法
03 第179條規定為請求權基礎部分，及於113年4月15日所為追
04 加民法第213條第1項、第181條規定為請求權基礎部分，均
05 與原訴依民法第184條第1項後段、第227條第2項規定部分，
06 其原因事實皆係主張被告利用遊戲漏洞取得星幣，並請求被
07 告回復原狀或賠償、返還溢領之星幣而衍生，即原告依不同
08 法律關係而為主張，其原訴與追加新訴之主要爭點具有共同
09 性，各請求利益之主張亦可認為有關連，而就原訴及追加新
10 訴之證據資料亦可相互援用，基於訴訟經濟，及使原告先後
11 2請求在同一程序加以解決，避免重複審理，應認為請求基
12 礎事實同一，且不妨礙被告之防禦及訴訟終結，是依首揭民
13 事訴訟法第255條第1項第2款、第7款及第256條等規定，暨
14 最高法院100年度台抗字第716號民事裁判意旨，均非訴之變
15 更或追加，毋庸徵得被告之同意，均應准許，合先敘明。

16 貳、實體部分：

17 一、原告方面：

18 (一)原告起訴主張：

19 1、星城Online為原告經營之線上遊戲(下稱系爭遊戲)，遊戲
20 內容分有需付費取得之遊戲幣(下稱星幣)，及遊戲內免費
21 贈送之遊戲幣(下稱銀幣)，遊戲內100銀幣得兌換1星幣。
22 嗣於112年3月30日起系爭遊戲之國際區開放玩家可以選擇
23 銀幣進行遊戲，而玩家以銀幣進行遊戲時，若進入「Free
24 Game」模式時斷線，為免玩家未獲得應有銀幣，系統會自
25 動計算最後得分數，再另以信件補發應得銀幣予玩家。又
26 原告於112年4月14日收到公司技術人員回報，系爭遊戲國
27 際區之「大鬧西遊」遊戲館出現Bug(下稱遊戲漏洞)，原
28 本因遊戲斷線應補配發之銀幣，系統誤以等量之星幣配發
29 給遊戲玩家，原告得知後立即修復及查詢紀錄，惟清查紀
30 錄時發現於112年4月2日至112年4月13日間，被告利用遊
31 戲漏洞反覆執行強制斷線、再登入之動作，使系統產生錯

01 誤，並於上開期間內利用遊戲漏洞操作495次，總共獲取
02 不法星幣369,110,314枚。另被告在遊戲歷程獲取星幣
03 後，有移轉大量星幣紀錄，由於系爭遊戲在台灣擁有廣大
04 玩家，遊戲幣於市場具備一定交易價值，被告將部分不法
05 獲得之星幣轉售予他人換現，致此遊戲幣移轉予第3人後
06 再流入遊戲內，嚴重侵害原告就系爭遊戲經營管理及商業
07 上利益。

08 2、系爭遊戲會員於進行遊戲前均有同意原證3即使用者條
09 款，其中使用者條款第20條第3項約定：如有「利用外掛
10 程式、病毒程式、遊戲程式漏洞或其他違反遊戲常態設定
11 或公平合理之方式進行遊戲」之情形，原告得終止契約；
12 第16條第1項約定：「為確保遊戲進行之秩序，本公司會
13 訂立合理公平之遊戲管理規章或遊戲規則，您應遵守本公
14 司公告之遊戲管理規章或遊戲規則」，而原證4即遊戲管
15 理規章第4條明訂不當遊戲行為之態樣包括：「1. 惡意透
16 過遊戲系統的漏洞(BUG)，或以任何形式之非遊戲所附程
17 式(如：侵入、攔截、破壞、修改遊戲資料、封包值)或任
18 何更改原始程式及系統上的鎖定與解除鎖定系統設定……
19 等不正當方式，來取得遊戲中不當遊戲戰績、影響遊戲公
20 平性者」。是被告明知系爭遊戲之遊戲幣屬於原告所有之
21 電磁紀錄，若欲取得其支配權，理應以遊戲設定方式獲
22 得，或透過正常管道購買，然被告不思以前開正當方式取
23 得遊戲幣支配權，卻以違反原證3即使用者條款及原證4即
24 遊戲管理規章方式，利用遊戲漏洞反覆執行強制斷線、再
25 登入之動作，使系統產生大量錯誤，獲取不法遊戲幣並將
26 其移轉或使用，不僅嚴重破壞系爭遊戲之衡平性，更造成
27 原告系爭遊戲經營管理及商業利益上之損失。

28 3、兩造間存有網路遊戲服務提供原證3即使用者條款之約
29 定，無論係該使用者條款或遊戲管理規章，均明訂玩家不
30 得利用遊戲程式漏洞進行遊戲，此屬單方得逕行終止契約
31 之嚴重違約情形，因為一旦玩家違反此規範將破壞遊戲機

01 制及衡平性，嚴重影響原告網路遊戲服務之提供(即主給
02 付義務之履行)，此約定顯屬履行給付義務時所必要之附
03 隨保護義務。被告無視此附隨保護義務，為一己利益肆意
04 利用遊戲漏洞獲取遊戲幣且移轉及使用，依最高法院107
05 年度台上字第1678號民事裁判意旨，已違反其附隨保護義
06 務。原告主張回復原狀(返還利益)部分，得依民法第227
07 條第2項、第184條第1項後段、第213條第1項、第179條、
08 第181條本文等規定，請求擇一為原告勝訴判決；就請求
09 金錢賠償(返還利益)部分，原告得依民法第227條第2項、
10 第184條第1項後段、第213條第3項、第179條及第181條但
11 書規定，請求擇一為原告勝訴判決。

12 4、並聲明：(1)被告應給付原告系爭遊戲所發行之369,110,3
13 14枚星幣；或給付原告369萬1102元，及自追加起訴狀繕
14 本送達翌日起至清償日止按年息百分之5計算之利息(以上
15 2聲明擇一為原告勝訴判決)。(2)願供擔保請准宣告假執
16 行。

17 (二)對被告抗辯之陳述：

18 1、被告應負民法侵權行為責任部分：

19 (1)系爭遊戲規劃之運行規則，投入與取得之遊戲幣應為同
20 種，若發生投入與取得之遊戲幣不同種，則非原告預期或
21 規劃之系統程式錯誤，而應屬於遊戲漏洞。

22 ①又被告雖否認系爭遊戲出現遊戲漏洞乙事，惟所謂遊戲漏
23 洞，依原證3即使用者條款第3條第11項約定，係指「非本
24 公司設計遊戲程式時所預見或規劃之遊戲呈現方式、操作
25 模式或所表現之遊戲結果」而言。系爭遊戲提供使用者多
26 種類型之遊戲模式，其中遭被告利用程式漏洞之遊戲模式
27 「大鬧西遊」，其性質屬於俗稱「吃角子老虎機」，而依
28 原證6即操作說明，可知原告規劃之操作模式乃玩家反覆
29 進行「選擇幣值及押注金額、啟動遊戲、遊戲盤面運轉連
30 線圖示疊加組合數、依其最終結果獲取結算之同等幣值遊
31 戲幣」之遊戲過程。若玩家於進入Free Game模式過程中

01 斷線，系統會將該次遊戲所結算之遊戲幣，寄送至玩家遊
02 戲內信箱，此為系爭遊戲之斷線補償機制。

03 ②前述斷線補償機制，在玩家於異常期間內進行遊戲「大鬧
04 西遊」並進入Free Game模式斷線時，對以「銀幣」幣值
05 押注之玩家，錯以「星幣」作為退還所結算之幣計算單
06 位。而星幣與銀幣間存在兌換比例1：100落差，1星幣等
07 於100銀幣，玩家因程式漏洞而獲得高達百倍因不同幣值
08 產生之超額遊戲幣，顯屬異常之遊戲結果，對於一般玩家
09 應可合理判斷此等錯誤補償屬遊戲漏洞(參照原證7即被告
10 遊戲歷程得知遊戲漏洞確實存在，即本院卷第42頁附表註
11 1：每筆代表1次押注，每次押注額顯示-100，銀幣數額即
12 減少10000，可知該次遊戲係以銀幣進行遊戲。註2：即為
13 進入FreeGame模式後強制斷線登出。註3：再次登入遊
14 戲，並進入信箱中領取補償，補償可見直接補入星幣欄位
15 而非銀幣)。

16 ③關於系爭遊戲「彩金計算方式」及「押注額」設定方式，
17 前者乃遊戲上線時即已公告的「遊戲運行規則」，後者則
18 為「遊戲操作方式」本身，且自遊戲上線後即未曾變更，
19 應認2者同屬於「遊戲設計時規劃之運行規則」。再依系
20 爭遊戲彩金計算方式，可知押注額為唯一影響玩家取得彩
21 金「幣種」的參數，且因玩家設定押注額後始得啟動遊戲
22 (參見下表)，故玩家在啟動遊戲前即得預見其所取得之彩
23 金「幣種」，亦即以「銀幣」押注僅能獲得以「銀幣」計
24 算之彩金、以「星幣」押注僅能獲得以「星幣」計算之彩
25 金，不可能出現以「銀幣」押注卻獲得「星幣」的遊戲結
26 果。詎被告刻意無視押注額與彩金計算方式間之參數關
27 係，並抗辯稱遊戲設計時規劃之運行規則未包含「投入與
28 取得之遊戲幣應為同種」，自不足採。
29

| 操作方式 | 證據資料 |
|------------------------|--------|
| 1. 玩家在星城平台上點選「大鬧西遊」遊戲館 | 原證6說明1 |

01

| | |
|---|--------|
| 2. 玩家設定押注的遊戲幣「幣種」後，始能進入「大鬧西遊」遊戲館 | 原證6說明2 |
| 3. 玩家設定押注的遊戲幣「數額」後，始能啟動該局遊戲。此外，若玩家進入遊戲館後欲變更「幣種」，必須先退出遊戲館，待重新設定「幣種」，再行進入遊戲館，始能取得依變更後「幣種」計算的彩金。 | 原證6說明3 |
| 4. 遊戲滾輪停止，依遊戲盤面顯示的連線圖示組合數，按「彩金計算方式」結算玩家取得的彩金 | 原證21 |

02

(2) 被告雖抗辯稱遊戲結果既有出現「以銀幣進行遊戲，卻獲得星幣」，則可推知系爭遊戲之設計規劃即非「投入與取得之遊戲幣為同種」，然而遊戲出現之結果，最好的狀況當然是依設計人預想或規劃方式呈現結果，然因系統、程式碼等等之複雜性，常會出現不可預料之錯誤，致發生規劃或預想以外之結果，此由網路連線遊戲服務定型化契約範本對於程式漏洞設有相關規範，及遊戲業界均設有測試部門對遊戲程式進行debug等可知。是系爭遊戲本質即屬於程式碼編程的成品，其本身不可避免存在漏洞，而漏洞之作用可能導致程式碼執行產生不正確結果，進而產生非原告預想設計之遊戲結果，故對於遊戲表現之結果，應至少區分為「設計遊戲程式所預見或規劃之遊戲呈現方式、操作模式或所表現之結果」，及「非設計遊戲程式所預見或規劃之遊戲呈現方式、操作模式或所表現之結果」2類，前者屬於正常遊戲情況，後者屬於異常遊戲情形(如遊戲漏洞)。是既然存在「因漏洞之作用而產生非原告預想設計之遊戲結果」之可能性，則被告抗辯稱：「遊戲所有出現的結果都是原告預想設計的」云云，即屬出於個人主觀臆測之錯誤推論，將產生倒果為因、循環論證之邏

03

04

05

06

07

08

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

01 輯謬誤，不足採信。

02 (3)被告於利用遊戲漏洞之當局數均係以銀幣進行操作，而非
03 被告抗辯之星幣，此從原證16即遊戲歷程閱讀方式如次：

04 ①依本院卷第166頁附圖所示之「押注」、「增減分」欄
05 位，無論係以星幣或銀幣進行遊戲，計算單位均以星幣為
06 準，因此如欲判斷係以星幣或銀幣進行遊戲，應觀察「星
07 幣」或「銀幣」欄位數額之變動。

08 ②本院卷第166頁附圖編號635至647區間，每1筆編號即代表
09 1回合遊戲操作，其中每回合「銀幣」欄位數額皆因操作
10 而不斷變動，如編號635銀幣數額為4,051,434枚，因為押
11 注額-100、增減分0，所以至編號636時，銀幣欄位變動為
12 4,041,434枚，減少10,000枚，可知該次遊戲係以銀幣押
13 注10,000枚；相對而言，「星幣」欄位自編號635開始即
14 維持70而無增減變動，表示被告並未使用星幣進行遊戲，
15 且星幣欄位數額僅有70枚，並無法如被告抗辯係以100枚
16 星幣進行遊戲，此足以說明被告於利用遊戲漏洞時係以銀
17 幣進行遊戲而非星幣。

18 ③另依被證2截圖，紅框處可見進行遊戲之幣種為銀幣，此
19 為遊戲開始前由玩家自由選擇，選定後除非離開遊戲館重
20 新進入，否則不會更動；而進行遊戲過程，取得或減少之
21 銀幣均會直接計算及呈現在銀幣數額欄位，顯見只要開始
22 時選擇以銀幣進行遊戲，則獲得或損失必然同屬於銀幣，
23 不會有以銀幣進行遊戲卻取得星幣之情形，否則產生之數
24 字將造成玩家認知上混亂，尤其若以銀幣進行遊戲能獲得
25 價值百倍之星幣，則玩家當然都以銀幣進行遊戲，不再使
26 用星幣，故以銀幣進行遊戲獲得星幣並不符合此類吃角子
27 老虎機之基本遊戲規則。

28 ④系爭遊戲內自始並無被告抗辯稱「1注銀幣等於100枚銀
29 幣」之計算單位，玩家於遊戲館首頁能選擇不同幣種進行
30 遊戲(目前有星幣及銀幣兩種)，為免混亂，遊戲歷程內
31 「押注」、「得分」欄位皆以星幣為紀錄單位，如單純以

01 遊戲歷程判斷以星幣或銀幣進行遊戲，必須以原證16即遊
02 戲歷程銀幣欄位為判斷依據，若直接進行遊戲或看遊戲影
03 片，則無遊戲歷程紀錄問題，即以最直觀方式呈現，押注
04 及得分均會以玩家選擇之幣種顯示(參見原證19圖5、圖
05 6)。

06 ⑤被告以「原告展示影片每回合押注額10,000，銀幣減少1
07 0,000」、「被告遊戲歷程押注額100，銀幣減少10,00
08 0」，得出被告係以星幣進行遊戲之結論，惟此2者間並無
09 因果關係，因被告遊戲歷程押注額100，代表意義可能是
10 被告押注額為100星幣或10,000銀幣，而要確認究為何種
11 幣別，可透過每回合星幣或銀幣之增減判斷。另依遊戲操
12 作展示影片(參見原證8)中以銀幣10,000進行操作，從影
13 片之遊戲歷程，其中押注額欄位會呈現「-100」(下圖)，
14 並且銀幣欄位每回合減少10,000，此與被告遊戲歷程相同
15 (參見本院卷第231頁上方附圖)。是遊戲歷程之押注額為1
16 00，並不足證明被告係以星幣進行遊戲，且依前述，被告
17 星幣數額不足供其以星幣進行遊戲，被告抗辯稱其實際上
18 以星幣進行遊戲，益徵被告知悉遊戲漏洞之存在。

19 ⑥目前系爭遊戲之斷線補償模式，僅限於Free Game模式過
20 程中斷線才會進行信件回補，是依原證7即觀察遊戲歷
21 程，只要REMAK欄位有載明「回補」，即代表係於Free Ga
22 me模式中斷線，原告操作495次亦係依此為計算依據(參見
23 本院卷第231頁下方附圖)。是被告使用「銀幣」押注進行
24 遊戲，及系統因程式漏洞而對其錯誤補償「星幣」各節，
25 有前揭被告遊戲歷程紀錄可憑，且就該遊戲歷程紀錄內
26 容，原告亦多次說明，被告故意曲解遊戲歷程內容，並空
27 言抗辯原告未盡舉證之責云云，自屬無據。

28 ⑦被告又抗辯稱「112年4月2日至112年4月13日期間進行系
29 爭遊戲時可能投入押注幣種為『星幣』，亦可能為『銀
30 幣』，2種均不能排除，原告主張若要確認被告遊玩當時
31 選擇『押注額』之『幣種』為何，應由被告不能控制之系

01 爭遊戲後台『扣除』之『幣種』來判斷云云，前後所述已
02 有矛盾」云云。然查：依原證7即遊戲歷程版本，可知被
03 告於上開期間固使用星幣及銀幣進行系爭遊戲，且自各該
04 遊戲歷程「星幣」、「銀幣」欄位記載數值增、減狀態，
05 已得確定被告各次進行遊戲時所設定押注額之「幣種」及
06 「數額」。另依原告提出上揭遊戲歷程乃被告在星城平台
07 各種操作行為之紀錄檔(Logs)，其本質乃伺服器例行性、
08 不間斷、機械性、同步性地寫入被告操作行為訊息之歷史
09 紀錄，適足以證明被告遊玩當時設定之的押注額「幣種」
10 為何。倘無被告之操作行為即不會產生相應的遊戲歷程記
11 錄檔，又何來「被告不能控制之系爭遊戲後台」之說法？
12 被告上開抗辯乃對於遊戲歷程之錯誤觀念所致。至於被告
13 歷次利用系爭程式漏洞而取得之錯誤補償，原告已標註於
14 原證7即遊戲歷程(參見本院卷第272頁附圖)。

15 (4)被告另抗辯稱其不知該遊戲漏洞乙事，惟被告為10年以上
16 資深玩家，應可得知遊戲之基本進行規則，再依被告於
17 期間內異常操作、及其後將遊戲幣轉售牟利之行為，更足
18 徵其知悉該遊戲漏洞，茲補充說明如次：

19 ①被告自101年8月9日起即成為系爭遊戲會員(參見原證1)，
20 屬資歷10年以上之資深會員，理應知悉系爭遊戲之基本規
21 則及斷線補償機制之運作，以銀幣進行遊戲則獲得銀幣，
22 以星幣進行遊戲則獲得星幣，若選擇以銀幣進行遊戲，最
23 後卻獲得星幣，顯屬系統重大異常，難認被告不知其為遊
24 戲漏洞。又斷線狀態於112年4月2日至112年4月13日間發
25 生495次，若有線上遊戲狀態如此不穩定，早已遭玩家棄
26 置不玩，然被告仍持續進行，有違一般常理，可推知該斷
27 線係其知悉遊戲漏洞，意圖牟取利益而故意造成。另利用
28 遊戲漏洞之操作過程並非簡易，非隨時斷線即可產生錯誤
29 結果，必須全程關注遊戲，進入Free Game模式強制中斷
30 程式連線才會觸發漏洞，並非隨時斷線均會觸發，且其後
31 每次中斷連線再登入，需先重新開啟遊戲應用程式，將原

01 登入紀錄進行剔除後再等待30秒，始得再次進行登入(參
 02 見原證8)，上開程序並非可輕鬆操作，但從被告遊戲歷程
 03 於短短數日內操作「登入-進行遊戲-觸發Free Game模式
 04 中斷遊戲連線-登入」等行為近500次，益徵被告知悉該漏
 05 洞存在，並為獲取利益而付出如此程度之努力。

06 ②被告欲向其他玩家轉售遊戲幣前均詢問是否需要查看中獎
 07 截圖，若獲得肯定答案，則會以各種理由推託、不予回
 08 覆、甚至疑似截取其他遊戲玩家中獎圖片提供，顯示被告
 09 知悉遊戲幣係利用遊戲漏洞不當取得，擔心其他玩家拒絕
 10 購買，故不予說明，此有原證9即被告於系爭遊戲內與其
 11 他玩家之對話紀錄：

| 日期 | 遊戲 角色 | | 對象 | 對話內容 |
|-------------------|----------|----|-----------|-------------------|
| 2023/4/8 12:21 | 茆蒿 先生 | 密: | 藍 曉 天8 | 請問你們賣幣要圖嗎? |
| 2023/4/8 12:23 | 茆蒿 先生 | 密: | 天 貓 金服 | 請問你們賣幣是需要中獎 圖嗎 |
| 2023/4/4 00:22 | 好運 彬 | 收: | 財 金 妹 | 請問有中獎圖嗎~ |
| 2023/4/4 00:23 | 好運 彬 | 密: | 財 金 妹 | 沒有... |
| 2023/4/4 00:23 | 好運 彬 | 密: | 財 金 妹 | 一點一滴存的 |
| 2023/4/4 00:24 | 好運 彬 | 密: | 財 金 妹 | ? |
| 2023/4/4 00:25 | 好運 彬 | 收: | 財 金 妹 | 大哥點一下自己投向 |
| 2023/4/4 00:26 | 好運 彬 | 收: | 財 金 妹 | 會看到大獎紀錄 |

| | | | | |
|-------------------|---------|----|---------------|--------------------------------------|
| 2023/4/4 00:26 | 好運 彬 | 密: | 財金 妹 | 無任何截圖紀錄…。我用吃 網路空機手機玩 |
| 2023/4/9 10:36 | 好運 彬 | 收: | 我是 雪夫 蘭 | 請提供大獎圖片 |
| 2023/4/9 10:37 | 好運 彬 | 密: | 我是 雪夫 蘭 | 您的賴? |
| 2023/4/9 10:38 | 好運 彬 | 密: | 我是 雪夫 蘭 | 我傳給你看 |
| 2023/4/9 10:38 | 好運 彬 | 收: | 我是 雪夫 蘭 | 可用LINE搜尋ID: 0000000 000 加我的好友 謝謝~ |
| 2023/4/9 10:39 | 好運 彬 | 密: | 我是 雪夫 蘭 | 以傳 |
| 2023/4/9 10:40 | 好運 彬 | 密: | 我是 雪夫 蘭 | 寄信嗎? |
| 2023/4/9 10:47 | 好運 彬 | 收: | 我是 雪夫 蘭 | 需要看到名字啲 |

(5)被告利用系爭遊戲漏洞獲取遊戲幣之行為，係屬背於社會
03 善良風俗之行為：

①被告於以銀幣進行遊戲，發現斷線補償機制會回補同數
05 額、但相當銀幣百倍價值之星幣，藉機操作獲取遊戲幣，
06 而線上遊戲程式與臺灣臺北地方法院(下稱臺北地院)103
07 年度簡字第2404號刑事判決(參見原證17)之提款機案例雖

01 不完全相同，惟2案例事實極為相近，均為被告利用系統
02 程式錯誤獲利，且電磁紀錄屬於具備經濟價值之標的，應
03 得比附援引。另臺灣新北地方檢察署(下稱新北地檢署)已
04 就本件相同原因事實對被告提起公訴，縱令臺灣新北地方
05 法院(下稱新北地院)尚未對被告為有罪判決，依舉輕以明
06 重、舉重以明輕法理，應認被告之行為已背於善良風俗。

07 ②被告雖抗辯稱因遊戲玩家無從知悉遊戲結果，無從以提款
08 機案例類比遊戲云云，惟系爭遊戲回報率異常升高，任何
09 玩家均應知悉程式出現異常之情形。此從被告於112年1月
10 至112年3月間未利用遊戲漏洞進行系爭遊戲時，回報率接
11 近100%，代表有得分亦有失分，屬於正常狀況：

| 未利用遊戲漏洞(112年1月1日至112年3月31日間) | | | |
|------------------------------|-----------|-----------|--------|
| 遊戲角色 | 總押注額 | 總得分額 | 回報率 |
| 好運彬 | 8,084,500 | 7,746,800 | 95.82% |

13 及自被告開始利用遊戲漏洞後，回報率暴增至60000%之比
14 例：

| 利用遊戲漏洞(112年4月2日至112年4月13日間) | | | |
|-----------------------------|---------|-------------|--------|
| 遊戲角色 | 總押注額 | 總得分額 | 回報率 |
| 好運彬 | 328,046 | 216,533,093 | 66006% |
| 茼蒿先生 | 222,415 | 137,665,998 | 61896% |
| 紅茶香瓜子 | 116,000 | 68,938,817 | 59430% |

16 上表呈現被告一直處於大量獲得遊戲幣狀態，此與提款機
17 程式異常並無二致，任何玩家均可以明顯得知，被告為10
18 年以上資深玩家，當無不知之理。又被告於觸發斷線補償
19 機制後，及至信箱領取回補之遊戲幣時，即會清楚看到所
20 發放彩金的「幣種」(參見原證20圖2)，且領取彩金時，
21 系統亦將再次以彈出式視窗告知所領取彩金「數額」及
22 「幣種」(參見原證20圖3)，尚難認被告不知程式處於異
23 常狀態。

01 2、被告應負民法債務不履行法律關係部分，茲說明如次：

02 (1)原證3即使用者條款係屬雙務契約，雙方應互負給付義
03 務，此有鈞院100年度訴字第957號民事裁判意旨可參。是
04 依系爭遊戲使用者條款約定，原告固有給付網路遊戲服務
05 之義務存在，惟被告亦負有給付金錢、妥善保管帳號密
06 碼、遵守遊戲規則等義務存在，故兩造間之契約關係屬於
07 雙務契約。依原證3即使用者條款約定利用遊戲漏洞屬於
08 得終止契約之重大違約事由，並且於遊戲管理規章亦有明
09 載相關禁止規定，此部分屬於遊戲玩家註冊會員時約定同
10 意負擔之義務，目的係為確保系爭遊戲之服務順利提供、
11 且維持系爭遊戲機制之公平性，故上開約定性質屬於從給
12 付義務、附隨義務，使用者若未遵守相關規定，情節嚴重
13 甚至可能導致遊戲機制之崩解。準此，被告違反使用者條
14 款約定，利用原告斷線補償機制存在程式錯誤之漏洞，使
15 系統產生錯帳結果，並將藉此獲得之遊戲幣轉售牟利，已
16 嚴重違反契約之從給付義務、附隨義務，損害原告就系爭
17 遊戲經營管理及商業利益上損失，原告依民法第227條規
18 定請求賠償損失，應屬有據。

19 (2)從附件2即被告利用遊戲漏洞獲取星幣之數額紀錄(下稱附
20 件2即星幣紀錄，參見新北地院卷第21頁)及遊戲歷程等各
21 項資料，即被告於112年4月2日起至112年4月13日期間之
22 遊戲歷程，各項資訊包括每筆押注時間、遊戲幣數額、每
23 次押注數額、IP位址、手機門號甚至Iphone手機機碼等資
24 訊，而每1次操作回補紀錄均以黃色標記，總數額經統計
25 與附件2即星幣紀錄「因BUG配發星幣總數」數額相吻合；
26 另外再撈取被告於上開期間內收信紀錄(參見原證10)，將
27 因為Free Game模式中遊戲斷線信件回補之數額相加總亦
28 獲得相同數額。又因伺服器內數據資料龐大，於例行性之
29 通常業務過程不間斷、機械性、有規律且週而復始地將玩
30 家遊戲歷程記錄上傳，若有刪改變動即會造成各方面錯
31 誤，若各方面資訊皆驗證無誤，應足徵附件2即星幣紀錄

01 資訊之真實性及正確性。

02 3、被告造成原告商業利益損害部分，此因遊戲幣之取得需要
03 使用法定貨幣購買遊戲點數後兌換，遊戲幣本身存在一定
04 經濟價值，按目前市面價格係以1元新台幣購得1遊戲點，
05 1遊戲點於遊戲內得兌換100星幣，而被告利用遊戲漏洞共
06 取得369,110,200枚星幣，並皆將其使用(或移轉)完畢，
07 依市場價格換算，相當於獲取價值369萬1102元之利益，
08 此屬原告依通常情形(即玩家依正常管道購買遊戲點數)確
09 實可獲得取得之利益。再參酌原證11即被告移轉紀錄，可
10 見被告於取得遊戲幣後轉售牟利，移轉星幣數額高達383,
11 010,000枚，若以1：137比值推估，被告藉由轉售不法取
12 得之遊戲幣共獲得279萬餘元之高額利益，此結果顯示現
13 存玩家確有上開遊戲幣之需求，故在系爭遊戲長期正常營
14 運狀況，被告因遊戲漏洞所獲得之遊戲幣皆屬於原告依通
15 常情形可獲得之利益。

16 4、玩家於每次登入遊戲時，均必須先同意原證3即使用者條
17 款及原證4即遊戲管理規章後，才得以進到遊戲登入頁
18 面：

19 (1)原證3即使用者條款係依經濟部工業局於111年8月10日公
20 告之「網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事
21 項」修訂，原告於111年8月30日配合修訂後公告至今，並
22 未更動；而原證12即遊戲管理規章部分，原告提供於112
23 年3月16日列印留存之版本與原證3即使用者條款所示112
24 年4月27日版本內容相同，此足以證明112年4月2日至112
25 年4月13日期間版本內容即為原證3即使用者條款之版本。

26 (2)玩家於每1次啟動遊戲均會先跳出原證3即使用者條款、遊
27 戲管理規章之頁面顯示：「提醒您，遊玩『星城Online』
28 前，請確認您已滿18歲，並同意遵守下列相關條款內
29 容。」，確保使用者閱讀相關條款並點選「確定」同意
30 後，才會跳轉至遊戲登入頁面；並於遊戲登入頁面下方再
31 次列出使用者條款及遊戲管理規章之連結，並提醒使用

01 者：「繼續進行遊戲代表您同意並遵守下列有關『星城On
02 line』之相關條款」(參見原證13)。是被告於每次登入遊
03 戲前必先閱讀及同意使用者條款與遊戲管理規章，否則無
04 法進行遊戲，故被告抗辯稱其未同意使用者條款及遊戲管
05 理規章，不受其拘束云云，應屬無據。

06 (3)又系爭遊戲之遊戲說明(規則)早於111年3月30日即公告在
07 星城Online官方網站及遊戲內的「遊戲說明功能」：

08 ①系爭遊戲之遊戲說明(規則)頁面網址如下表所示：
09

| | |
|----------|---|
| WEB 版 | https://www.xin-stars.com/Game_JourneyToTheWest.aspx |
| 手機 版 | https://www.xin-stars.com/mobileHD/Game_JourneyToTheWest.aspx |

10 從上開網址之網頁瀏覽量資料，可知該網址於111年3月30
11 日即有17筆瀏覽量(參見原證18圖1)，是系爭遊戲之遊戲
12 說明(規則)應於111年3月30日前即公告在遊戲官網內。另
13 相同內容之遊戲說明(規則)亦同步公告在遊戲內的「遊戲
14 說明功能」，且系爭遊戲於111年3月31日上線後，依遊戲
15 版本更新紀錄(參見原證18圖4)，可知遊戲介面在本件發
16 生前僅於111年11月2日進行調整，其中並不包含「遊戲說
17 明功能」項目，故上開公告在遊戲官網或遊戲說明功能之
18 遊戲說明(規則)等自遊戲上線後，內容即不曾變更。

19 ②依前述遊戲說明(規則)，系爭遊戲之彩金計算方式如下表
20 所示：
21

| 模式 | 計算方式 | 證據資料 |
|-----------|---------------------------|--|
| 一般模式 | 押注額×連線圖示組合數× 圖示賠率=獲得彩金 | 網頁公告畫面， 見原證19圖1 遊戲說明畫面， 見原證19圖2 |
| Free Game | 押注額×連線圖示組合數× | 網頁公告畫面， |

01
02
03
04
05
06
07
08
09
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29

| | | |
|----|-----------------|-------------------------------|
| 模式 | 圖示賠率×累積倍數=獲得彩金。 | 見原證19圖3 遊戲說明畫面， 見原證19圖4 |
|----|-----------------|-------------------------------|

依系爭遊戲之操作說明，「押注額」設定方式乃玩家先設定押注之遊戲幣幣種(參見原證6說明2)，待進入遊戲館後，再設定押注之遊戲幣數額(參見原證6說明3)，完成「押注額」設定後，玩家始得啟動遊戲。

5、被告抗辯稱原證3即使用者條款及原證12即遊戲管理規章有關遊戲漏洞之規定違反消費者保護法(下稱消保法)及其施行細則，對消費者顯失公平而無效云云。原告否認之，且被告係知悉及主動利用該遊戲漏洞，與消保法及其施行細則規定之要件顯然不合：

(1)依原證14即新北地檢署檢察官112年度偵字第54603號起訴書部分(下稱系爭起訴書)，其中第2頁記載被告在偵查供述：「坦承利用告訴人網銀公司之遊戲漏洞，在犯罪欄所示時間、地點，以手機方式登入遊戲，操作如犯罪事實欄所示之次數，並獲得上開星幣。」等語，足證其知悉該遊戲漏洞並進而利用。另依原證15即臺灣橋頭地方法院110年度消字第3號民事裁判意旨：「會員如因發現遊戲漏洞進而利用遊戲漏洞獲取遊戲幣，此乃該會員自身之主動行為，此與消保法施行細則第14條第2款所定企業經營者使消費者應負擔非其所能控制之危險者之要件不符。」等語。是被告既知悉遊戲漏洞，並有完全自主權決定自己是否利用該遊戲漏洞，且最後決意利用並因此獲利，此屬於被告基於自身意志所為之主動行為，應認與消保法第12條第1項、第2項第1款及其施行細則第14條第2款所訂「消費者應負擔非其所能控制之危險者」之要件不符。又定型化契約條款違反誠信原則，對消費者顯失公平者，無效。定型化契約中之條款有下列情形之一者，推定其顯失公平：違反平等互惠原則者，消保法第12條第1項、同法第2項第1款分別設有規定。另定型化契約條款，有下列情事之一

01 者，為違反平等互惠原則：消費者應負擔非其所能控制之
02 危險者，亦為消保法施行細則第14條所明定。準此，法院
03 對定型化契約條款之審查，應僅在企業經營者濫用其締約
04 優勢地位而訂定違反誠信原則，對消費者顯失公平之條款
05 之範圍內，始加以介入，倘無前述法定無效事由之情形，
06 法院對於經當事人意思合致之契約內容即應予以尊重。

07 (2)又依系爭起訴書內容，被告於檢察官偵查時對於知悉利用
08 原告之遊戲漏洞、獲得星幣及轉售等事實坦承不諱，依臺
09 灣宜蘭地方法院110年度建字第12號、最高法院18年上字
10 第1679號、18年上字第2855號、49年台上字第929號、76
11 年度台上字第831號等民事裁判意旨，訴訟外自認言論當
12 然可作為證明被告知悉且利用遊戲漏洞之證據之一。况原
13 告已詳細說明被告知悉遊戲漏洞之理由，諸如：究竟為何
14 系爭遊戲於短短11日間斷線495次，且時點均於進入Free
15 Game模式時？被告固否認知悉遊戲漏洞，惟依常情，豈會
16 有玩家會忍受如此密集斷線狀況？為何轉售遊戲幣予他人
17 時詢問是需要中獎截圖？被告就上開疑點未有任何回應，
18 即使對於系爭起訴書前揭記載內容，被告亦以「應屬誤
19 會」答辯，卻未曾解釋究竟發生何種誤會？足徵被告抗辯
20 均屬空言。

21 (3)原證3即使用者條款第3條第11款約定對於遊戲漏洞之定
22 義，並未使被告負擔其不可控制之風險：

23 ①使用者條款第3條第11款約定對於程式漏洞之定義，性質
24 上為中性概念，內容為：「程式漏洞(BUG)：非本公司設
25 計遊戲程式時所預見或規劃之遊戲呈現方式、操作模式或
26 所表現之遊戲結果。」。是系爭遊戲所串接、上架的星城
27 Online遊戲平台均係使用程式語言編寫之程式碼，理論上
28 程式碼的執行結果應符合原告編寫程式時所預見或規劃之
29 遊戲呈現方式、操作模式或所表現之遊戲結果。但若執行
30 結果不如預期，即代表程式中某部分條件判斷式或迴圈的
31 執行流程出現錯誤，而此種錯誤狀態有以「程式錯誤」稱

01 之，亦有藉「遊戲程式漏洞」加以形容，不論用語為何，
02 其核心概念均在表達「電腦程式裡任何的錯誤或問題，使
03 電腦不能執行適當的計算或執行的結果和預期不符」之概
04 念。

05 ②前述定義適用於本案，對於被告並無顯失公平之情形，此
06 因系爭遊戲主要參考吃角子老虎機的遊戲玩法作為設計元
07 素，有諸多遊戲公司亦大量推出類似玩法之產品(參見原
08 證22)，且此種產品對於玩家資格並無設定限制，而得在A
09 pp Store或Google play商店任意下載，是就遊戲服務廠
10 商之選擇而言，被告尚難認為係無選擇權之市場經濟地位
11 弱勢者。倘被告決定遊玩系爭遊戲，本負有依使用者條
12 款、遊戲管理規章等約定合規進行遊戲之義務，且系爭遊
13 戲之遊戲說明(規則)，原告亦已公告在系爭遊戲官方網站
14 及遊戲內之「遊戲說明功能」，則依前述經公告之彩金計
15 算方式，被告應可知悉原告規劃之遊戲呈現方式、操作模
16 式及遊戲結果為何，並得在此明確規範框架下進行遊戲，
17 當被告以「銀幣」押注進行遊戲，並在進入Free Game模
18 式後斷線，使系統錯誤回補以「星幣」計算彩金時，縱經
19 原告依使用者條款第3條第11款約定將此等異常之遊戲結
20 果定性為程式漏洞，僅是再次確認被告依前述計算方式可
21 取得之彩金範圍，對被告並非所謂「不能控制之風險」，
22 遑論被告抗辯之「風險」乃其故意利用前述斷線玩法所觸
23 發，對於自己之行為何來「不能控制」之說？是依前述法
24 條說明，使用者條款第3條第11款約定「本身」或其「適
25 用結果」均無消保法施行細則第14條第2款違反平等互惠
26 原則而顯失公平之情形，是被告此部分抗辯於法無據。

27 6、被告抗辯稱原告擁有系爭遊戲電磁紀錄之所有權及控制
28 權，卻不為處置、回收、刪除等管理行為卻向被告請求等
29 價現金，與常情不符云云。然查：

30 (1)原告請求數額之計算式均已先扣除被告遊戲角色剩餘之遊
31 戲幣(參見附件2)，被告取得而未及使用或移轉部分皆已

01 回收處理，剩餘遊戲幣除1部分經被告使用完畢外，尚有1
02 部分遊戲幣由被告移轉予第3人，而實際上無法證明該第3
03 人係與被告基於共同故意侵害原告權益，原告即無任何理
04 由自第3人處扣回此部分遊戲幣。況該第3人亦可能將遊戲
05 幣再次移轉予他人，若逕自全數扣回，可能會引起許多玩
06 家反彈，進而提起消費申訴等，故原告請求對象應以實際
07 造成損害者為主，並非為避免後續麻煩而逕自無辜玩家處
08 扣回遊戲幣，此非商業誠信經營之理，而被告自不應要求
09 將自己造成之損害分攤予所有遊戲玩家承擔。

10 (2)原告所受損害乃被告將其利用程式漏洞所溢領之星幣加以
11 使用或轉賣，使原告受有如附件2即星幣紀錄之「應返還
12 之遊戲幣總額」欄所示之預期利益損害，而依前述彩金計
13 算方式，可知被告須支付遊戲幣(即其設定之押注額)始得
14 接受原告提供之遊戲服務。是以被告使用上開「應返還之
15 遊戲幣數額」欄所示星幣，在星城平台上各項遊戲館進行
16 遊戲，形同使原告在未取得遊戲幣情形而提供遊戲服務予
17 被告，應認原告受有無法取得遊戲服務對價之預期利益損
18 害。又依遊戲管理規章第8條第3項約定：「本公司禁止會
19 員利用星城Online會員服務進行任何商業行為。若會員之
20 間有任何私下交易，其結果或糾紛本公司一概不負責
21 任。」，可知原告禁止玩家間私下交易星幣之行為，且對
22 於交易所生糾紛，原告之客服人員一概不予處理，故玩家
23 如欲安全取得星幣使用，僅能在原告銷售星幣之通路(參
24 見原證23)購買，而此商業模式亦為原告獲利之主要來
25 源，故原告向潛在買家銷售星幣之預期利益即具有客觀之
26 確定性。另被告之遊戲帳號遭凍結時，其帳號內僅剩餘如
27 附件2即星幣紀錄「角色剩餘星幣」欄所示星幣，此外其
28 餘星幣均已遭被告以使用或轉賣等方式花用殆盡，可推知
29 原告因被告前述使用或轉賣行為所受預期利益之損害總
30 額，應如附件2即星幣紀錄「應返還遊戲幣數額」欄所示
31 (計算式：被告溢領星幣總額－剩餘星幣總額＝被告所使

01 用或轉賣之星幣總額)，故原告主張所受損害既為被告將
02 其溢領之星幣加以使用或轉賣所致，此與其溢領之星幣是
03 否現仍由其他玩家使用無關，自無提出移轉歷程紀錄之必
04 要。

05 7、被告抗辯稱原告對遊戲漏洞之發生亦具有可歸責事由，即
06 與有過失部分，原告否認，且因系爭遊戲及其所串接、上
07 架的星城遊戲平台均係使用程式語言編寫之程式，而大型
08 程式編寫過程涉及數以萬計之指令所構成之條件判斷式或
09 迴圈，故程式碼執行即不免發生非預期之錯誤，此情形並
10 非原告所獨有，原告之同業推出同類產品，其程式碼亦有
11 產生程式漏洞之可能，此亦為原告及同業均在遊戲管理規
12 則內明訂程式漏洞之定義，並約定玩家不得利用程式漏洞
13 進行遊戲之原因。準此，程式漏洞之發生既為編寫大型程
14 式時不可避免，應認原告在客觀上無從預見本件遊戲漏洞
15 (即以「銀幣」押注卻回補以「星幣」計算之彩金)之發
16 生，而不具有避免損害結果發生之期待可能性，自難認原
17 告就此有何過失行為助成損害之發生或擴大，故縱使存在
18 遊戲漏洞，亦不能認原告與有過失。

19 8、被告固抗辯稱原告將其內部設計或管理不當轉嫁於玩家部
20 分，惟依前述，原告在客觀上無從預見本件遊戲漏洞之存
21 在，而無法事前加以防免，且系爭遊戲在上線前除多次進
22 行內部測試外，更同步在遊戲官網及遊戲說明功能公告遊
23 戲規則，應認原告對於系爭遊戲之設計及管理已盡注意之
24 能事。倘若玩家在經公告之規範框架進行遊戲，其取得之
25 遊戲利益(即被告依前述彩金計算方式取得之銀幣)，本可
26 獲得保障，原告不得亦不能任意予以收回。相對的，在此
27 規範框架外利益(即被告溢領之星幣)，既不應歸被告取
28 得，原告依公告之遊戲規則將其收回，何來原告將其內部
29 設計或管理不當轉嫁於玩家？

30 9、倘鈞院認定被告毋庸負擔民法侵權責任或契約責任，惟被
31 告取得因遊戲漏洞而溢領之星幣，並無法律上原因，原告

01 得依民法第179條規定請求被告返還，茲說明如次：

02 (1)兩造間應存在遊戲服務契約法律關係：

03 ①依民法第154條第1項規定：「契約之要約人，因要約而受
04 拘束。但要約當時預先聲明不受拘束，或依其情形或事件
05 之性質，可認當事人無受其拘束之意思者，不在此
06 限。」。而所謂要約，乃以締結契約為目的，而喚起相對
07 人承諾之1種意思表示，要約之引誘，僅在引發相對人為
08 要約之意思通知，表意人無意受其所表示內容之拘束，仍
09 保留其締約與否之決定權(參見最高法院109年度台上字第
10 1792號民事裁判意旨)。原告固於星城平台之官方網站(電
11 腦版)或AppleStore線上商店、GooglePlay商店(手機版)
12 等平台向玩家提供遊戲應用程式之載點，但玩家在安裝遊
13 戲程式後，仍應向原告註冊遊戲帳號，並經開通帳號權限
14 後，始得使用遊戲服務，故原告仍保留與遊戲玩家締約與
15 否之決定權，依前揭最高法院判決意旨，原告在前述平台
16 提供遊戲應用程式載點之行為，自不能視為要約，應解為
17 係要約之引誘，而玩家註冊遊戲帳號之行為，乃其向原告
18 提出使用遊戲服務之要約，原告則以開通帳號權限方式而
19 為承諾，雙方因而成立遊戲服務契約。據此，被告以原證
20 1即會員資料所示行動電話向原告註冊遊戲帳號，復在開
21 通帳號後先後創建如原證1即會員資料「暱稱」欄所示之
22 遊戲角色進行遊戲，應認兩造間已成立遊戲服務契約。當
23 被告接受原告提供之遊戲服務時，若符合中獎條件，即可
24 取得依前述彩金計算方式結算之遊戲幣，且在系爭遊戲進
25 入Free Game模式時斷線，系統會將該局遊戲結算結果，
26 以信件方式回補至被告之遊戲內信箱(即斷線補償機制)。
27 故被告取得如附件2即星幣紀錄「應返還之遊戲幣數額」
28 欄所示之星幣，乃出於遊戲系統有目的及有意識所為之給
29 付，應認兩造間存在給付關係。

30 ②星幣為系爭遊戲用以兌換遊戲服務之代幣，除可透過遊戲
31 商城向原告購買，或因進行遊戲而中獎取得外，玩家間亦

01 得將持有之星幣互相移轉，但依遊戲管理規章第7條第4
02 項、第8條第3項等約定，原告已明文禁止玩家利用星城On
03 line會員服務進行任何商業行為，是依原證11即遊戲幣移
04 轉紀錄，可知被告將其溢領之星幣轉賣予其他玩家獲利，
05 被告於系爭刑事案件檢察官偵訊時亦自承上情，則星幣對
06 被告具有一定經濟價值，已足使其財產實際增加，應認被
07 告因取得如附件2即星幣紀錄之「應返還之遊戲幣數額」
08 欄所示之星幣而受有利益。又在給付不當得利類型，一方
09 因他方為給付而受利益，即為他方受有損害，使原告受有
10 損害乙節，即應成立不當得利。

11 ③被告因遊戲漏洞而取得如附件2即星幣紀錄之「多獲得的
12 星幣」欄所示之星幣，並無法律上原因，經扣除被告遊戲
13 帳號遭凍結時，帳號內未及使用或移轉之剩餘星幣(如附
14 件2即星幣紀錄「角色剩餘星幣」欄所示之星幣)，原告應
15 得依民法第179條規定請求返還所溢領之星幣(如附件2即
16 星幣紀錄「應返還之遊戲幣數額」欄所示之星幣)。又星
17 幣於遊戲商城之售價為1點Yoe數位點兌換100星幣，而依
18 遊e卡官方網站定價，新台幣與Yoe數位點之兌換比例為1
19 元兌換1點Yoe 數位點，則按此兌換比例(即1元兌換100星
20 幣)，將被告對原告所造成之預期利益損害，換算為如訴
21 之聲明所示之金額。

22 二、被告方面：

23 (一)原告主張被告違反網路遊戲提供服務之附隨義務，依民法
24 第227條第2項及第216條規定應負債務不履行責任，為無
25 理由，茲說明如次：

26 1、原告雖主張被告有「惡意」透過遊戲系統之漏洞獲取星幣
27 云云，卻未就是否有遊戲漏洞及被告知悉該遊戲漏洞乙事
28 舉證以實其說，被告僅為1個玩家，而原告擁有系爭遊戲
29 控制權，尚需於所謂遊戲漏洞出現12天後，透過公司內部
30 專業技術人員才能查知遊戲漏洞存在，被告不具有系爭遊
31 戲之控制權，亦不具有相關專業知識或檢查遊戲是否具有

01 漏洞之權限，如何能得知遊戲漏洞，故原告此部分主張與
02 常情不符。

03 2、原告主張依使用者條款契約之主給付義務為依約提供網路
04 遊戲服務，附隨義務則為被告應遵守使用者條款云云，惟
05 依原告引用最高法院98年度台上字第78號民事裁判意旨，
06 所謂附隨義務，係指債務人為履行主給付義務、從給付義
07 務，債務人因而應依據誠信原則需要履行之義務。原告既
08 自承使用者條款契約之主給付義務由原告負擔(提供網路
09 遊戲服務)，則原告為此主給付義務之債務人，依法負有
10 履行附隨義務之人，亦為原告，故原告請求被告承擔附隨
11 義務，容有誤會。從而，原告為債務人，而非債權人，自
12 非民法第227條第2項規定之請求權主體，即無主張民法第
13 227條第2項規定之權利。原告依民法第227條第2項及第21
14 6條規定主張被告需負債務不履行之責云云，顯屬無據。

15 (二)原告主張與從給付義務、附隨義務之定義及要件不符，顯
16 無理由，退步言之，亦應認有過失相抵原則之適用：

17 1、所謂給付義務，可分為主給付義務及從給付義務，又主給
18 付義務係指債之關係所固有、必備，用以決定債之關係類
19 型之基本義務；而從給付義務，具補助主給付義務之功
20 能，乃在確保債權人之利益能夠獲得最大之滿足。是債之
21 關係於其發展過程，除主給付義務、從給付義務外，尚有
22 基於誠信原則所生之附隨義務，其功能在於促進實現主給
23 付義務，使債權人之給付利益獲得最大可能之滿足(輔助
24 功能)，或維護他方當事人人身或財產上利益(保護功
25 能)。依原證3即使用者條款，遊戲玩家即被告之主給付義
26 務應為支付遊戲幣，而原告固主張被告尚具有遵守遊戲管
27 理規章、不利用程式漏洞進行遊戲之從給付義務云云，惟
28 遵守遊戲管理規章、不利用程式漏洞進行遊戲乃在促進實
29 現遊戲玩家即被告本身之給付利益，並非促進實現遊戲公
30 司即原告之給付利益，不具有補助或促進實現被告之主給
31 付義務即支付遊戲幣之功能。且依原證3即使用者條款，

01 遊戲公司即原告之主給付義務為系爭遊戲服務之提供，則
02 為補助及促進實現原告之主給付義務，原告自應積極確保
03 系爭遊戲不會出現遊戲漏洞等影響正常遊戲服務及體驗之
04 情形，倘若系爭遊戲確實如原告主張出現遊戲漏洞者(假
05 設語)，則應代表原告承認其自身有違反主給付義務及從
06 給付義務之事由，原告應負擔不完全給付等債務不履行之
07 損害賠償。況原告先前已向鈞院主張倘若遊戲玩家利用程
08 式漏洞進行遊戲，將會影響原告主給付義務之履行云云，
09 亦即原告自承遊戲玩家「不利用程式漏洞進行遊戲」乃在
10 促進實現遊戲玩家即被告本身之給付利益，非促進實現遊
11 戲公司即原告之給付利益。

12 2、依最高法院104年度台上字第799號、100年度台上字第2號
13 等民事裁判意旨，可知原告所稱「遵守遊戲管理規章」、
14 「不利用程式漏洞進行遊戲」等並非被告之從給付義務，
15 亦非附隨義務，即使原告主張被告利用遊戲漏洞進行遊戲
16 為可採者(假設語)，亦不構成被告給付遲延或不完全給付
17 之責任，原告依民法第227條第2項不完全給付規定請求賠
18 償，於法無據。倘鈞院認為「遵守遊戲管理規章」及「不
19 利用程式漏洞進行遊戲」為被告之從給付義務或附隨義務
20 者(假設語)，且原告主張之遊戲漏洞確實致原告受有損害
21 者(假設語)，因原告未盡其主給付義務，使系爭遊戲出現
22 遊戲漏洞，應屬於民法第217條規定「與有過失」之情
23 形，而得減輕或免除被告之賠償責任。

24 (三)原告提出原證3即使用者條款為定型化契約，如有疑義
25 時，應為有利於消費者即被告之解釋：

26 1、原告提出原證3即使用者條款僅標示為111年8月30日更新
27 之版本、原證4即遊戲管理規章則無標註為何時公告之版
28 本，2者均無從確認係為112年4月2日至112年4月13日期間
29 適用之版本，且使用者條款為定型化契約，原告並未舉證
30 證明被告曾經同意受此契約拘束，應認被告不受原告提出
31 之使用者條款、遊戲管理規章之拘束。

01 2、原告為線上遊戲業者，為與不特定之多數玩家締結契約，
02 成立大量交易關係，片面預先擬定使用者條款等契約條
03 款，無論原告係公告在官網網頁或遊戲平台，且無論以何
04 種締約模式與玩家締結契約關係，玩家在為承諾意思表示
05 之前或同時，並無機會立於平等地位個別與業者磋商契約
06 條款內容，應認為線上遊戲契約符合消保法第2條第7款有
07 關定型化契約之定義，應受消保法第11條以下有關定型化
08 契約規定之限制，亦應遵循民法第247條之1有關附合契約
09 之規定，故原告提出之使用者條款應為定型化契約。倘鈞
10 院認為原告提出之使用者條款、遊戲管理規章均為112年4
11 月2日至112年4月13日期間適用之版本，且使用者條款契
12 約有取得被告同意者(假設語)，則兩造對於使用者條款具
13 有不同認知之疑義，即應為有利於被告之解釋。於法甚
14 明。

15 (四)原證3即使用者條款第3條第11項、第16條、第17條等與程
16 式漏洞相關部分，均違反消保法第12條第1項、第2項第1
17 款、消保法施行細則第14條第2款等規定，而屬無效：

18 1、原證3即使用者條款第3條第11項就程式漏洞定義為「非本
19 公司設計遊戲時所預見或規劃之遊戲呈現方式、操作模式
20 或所表現之遊戲結果。」，係將程式漏洞以原告單方面、
21 主觀、未經公示之「預見或規劃」為定義，即原告定義之
22 程式漏洞並非消費者可以得知或可以控制之風險，原告以
23 使用者條款第3條第11項、第16條、第17條等與程式漏洞
24 相關部分，係使消費者負擔其所不能控制之危險，並透過
25 使用者條款第16條、第17條即原證4遊戲管理規章第4條處
26 罰消費者，均已違反上開消保法規定平等互惠原則，依消
27 保法第12條第1項規定應認無效，故原告主張被告違反使
28 用者條款等規範而應依民法第184條第1項後段、第227條
29 第2項負擔損害賠償責任云云，即屬無據。

30 2、倘本件確有存在遊戲漏洞，且為被告知悉及主動利用之情
31 形(假設語，被告否認)，原告援引臺灣橋頭地方法院110

01 年度消字第3號民事判決之基礎事實，該判決之原告(即遊
02 戲玩家)主張「系爭合約若允許被告(即遊戲公司)可因不
03 知名原因即收回玩家於勝場中取得之豪神幣，無異令消費
04 者承受系統異常之危險，違反消保法施行細則第14條第2
05 款規定之違反平等互惠原則，依消保法第12條第1項、第2
06 項第1款規定，該等約定無效。」等語，該判決之兩造爭
07 執事項為「消費者是否應負擔非其所能控制之危險者」？
08 並非遊戲漏洞之定義，而是遊戲公司凍結玩家遊戲帳號並
09 回收刪除玩家獲取遊戲幣之規定，故判決理由認為：
10 「……故規範會員不得利用遊戲之BUG獲取遊戲幣，如有
11 前揭情形，被告有權將會員之帳號暫時凍結，並回收並刪
12 除會員因此獲取之遊戲幣，此一禁止會員利用遊戲程式異
13 常之情形獲取遊戲幣，並無使會員受有不公平之情事，且
14 會員如因發現遊戲漏洞進而利用遊戲漏洞獲取遊戲幣，此
15 乃該會員自身之主動行為，此與消保法施行細則第14條第
16 2款所定企業經營者使消費者應負擔非其所能控制之危險
17 者之要件不符」等語，可知悉該判決並未就遊戲漏洞是否
18 屬於「消費者應負擔非其所能控制之危險者」為法律上之
19 評斷，且該判決亦未就程式漏洞定義為「非本公司設計遊
20 戲時所預見或規劃之遊戲呈現方式、操作模式或所表現之
21 遊戲結果。」乙事是否合於法律規範？是否屬於使消費者
22 負擔非其所能控制之危險之情事，作出法律上之判斷或評
23 價，故該判決認定之基礎事實與本件顯然有別，無從比附
24 援引。

- 25 3、原告雖主張原證3即使用者條款中程式漏洞之定義與國家
26 教育研究院辭書之定義大致相同，為中性概念，並未使被
27 告負擔不可控制之風險、對被告並未顯失公平云云。然依
28 原告推論，是否認為只要是在教育部字典上找得到的用
29 語，均可稱為具有中性概念之詞？並直接推論為公平用
30 語？原告又主張被告可選擇各種遊戲遊玩，難謂被告為無
31 選擇權之市場經濟地位弱勢者云云，若是如此，社會上大

01 部分消費者均非屬弱勢，而無受特別保護之必要？至原告
02 主張「被告既知悉遊戲漏洞，復有完全之自主權能決定自
03 己是否利用該遊戲漏洞，且最後決意利用並以此獲利，此
04 屬於被告基於自身意志下所為之主動行為，應認與消保法
05 第12條第1項、第2項第1款及其施行細則第14條第2款所訂
06 『消費者應負擔非其所能控制之危險者』之要件不符。」
07 云云，益見原告對於「遊戲漏洞之定義」是否屬於使消費
08 者負擔非其所能控制之危險之情事，仍未提出任何法律上
09 有利之主張。申言之，原告擁有系爭遊戲控制權，卻仍主
10 張遊戲漏洞為其不可預料之錯誤、屬於其不可控制之風
11 險，足證該風險更非作為遊戲玩家之被告所能負擔或控制
12 者，原告自不能藉由自己架構之空白且空洞之「遊戲漏洞
13 之定義」，將其內部設計或管理措施之規範或不當，將責
14 任加諸於被告，責由被告負擔之，故該使用者條款第3條
15 第11項、第16條、第17條及遊戲管理規章第4條等與程式
16 漏洞相關部分，均屬於使被告負擔非其所能控之風險甚
17 明。

18 4、原告雖以系爭起訴書第2頁記載稱被告已坦承利用原告之
19 遊戲漏洞而取得星幣云云，然系爭遊戲實際上並無漏洞存
20 在，被告亦不知依原告設置之遊戲規則遊玩會成為所謂之
21 遊戲漏洞，被告認為此屬正常之獎勵設定，至於系爭起訴
22 書記載「被告於偵查中之供述」待證事實為「坦承利用告
23 訴人網銀公司之遊戲漏洞」云云，應屬誤會。原告仍應就
24 本件有遊戲漏洞存在、被告知悉及利用遊戲漏洞等有利之
25 事實負舉證之責。退步言之，倘鈞院認為原證3即使用者
26 條款、原證4即遊戲管理規章得以援用且未違反上開條款
27 而無效(假設語)，然原告空言主張其「設計遊戲時規劃之
28 運行規則」為「投入與取得之遊戲幣應為同種」云云，並
29 未就其「設計遊戲時所預見或規劃之遊戲呈現方式、操作
30 模式或所表現之遊戲結果」提出任何事證舉證說明之(例
31 如：提出設計系爭遊戲當時之設計企劃書、設計系爭遊戲

01 所運用之程式代碼等文件或電磁紀錄)，故原告主張系爭
02 遊戲出現「投入與取得之遊戲幣不同種」之情形「非其設
03 計遊戲時規劃之運行規則」而屬遊戲漏洞云云，顯係臨訟
04 虛構之詞。設若系爭遊戲設計時規劃之遊戲運行規則為
05 「投入與取得之遊戲幣應為同種」，則設計當時輸入系統
06 程式代碼應為「以銀幣進行遊戲，則獲得銀幣」、「以星
07 幣進行遊戲，則獲得星幣」之條件指令，而自始不可能得
08 出「以銀幣進行遊戲，卻獲得星幣」之遊戲結果，乃為當
09 然。然如原告主張出現「以銀幣進行遊戲，卻獲得星幣」
10 之情形(假設語，實際上被告是以星幣進行遊戲)，則可推
11 知系爭遊戲設計當時即非規劃「投入與取得之遊戲幣應為
12 同種」之遊戲運行規則，原告此部分主張顯為矛盾不足
13 採，故「以銀幣進行遊戲，則獲得星幣」乙事，應屬原
14 告原得預見或規劃之遊戲運行規則，而非遊戲漏洞。

15 5、縱認原告主張「投入與取得之遊戲幣應為同種」為其「設
16 計遊戲時規劃之運行規則」，故「投入與取得之遊戲幣不
17 同種」為使用者條款第3條第11項所稱之遊戲漏洞云云。
18 惟被告對於「設計遊戲時規劃之運行規則」無從得知及辨
19 別，原告主張被告明知且惡意利用「非其設計遊戲時規劃
20 之運行規則」之遊戲漏洞云云，應有誤會(參見附件1)：

21 (1)依被告角度，在原告修正所謂遊戲漏洞前，無從分辨該所
22 謂遊戲漏洞係遊戲製作者故意留存之密技，或為程式設計
23 之疏漏，原告為系爭遊戲控制權者，尚需於所謂遊戲漏洞
24 出現至少12天後，透過公司內部專業技術人員才能查知遊
25 戲漏洞存在，被告不具有系爭遊戲之控制權，亦不具有相
26 關專業知識或有檢查遊戲是否具有漏洞之權限，更無法得
27 知原告所謂遊戲漏洞之存在。至於原告主張被告為系爭遊
28 戲之資深會員，理應知悉系爭遊戲之基本規則及斷線補償
29 機制之運作云云，然系爭遊戲自97年推出迄今已有15年之
30 久，期間更新版本不計其數，目前系爭遊戲包含「大鬧西
31 遊」遊戲館在內甚至存在有上百個不同之遊戲館(參見被

01 證1)，每個遊戲館均有不同之遊戲、不同之規則，從而，
02 就系爭遊戲存在時間長度、前後更新版本數量及系爭遊戲
03 內包含數百個小遊戲之複雜度等情，實難以期待遊戲玩家在
04 每次遊玩時，對於每個遊戲當時之規則都能知之甚詳，
05 遑論「投入與取得之遊戲幣是否應為同種」乙節，並非玩
06 家應遵守之規則，而為系爭遊戲內部設計之機制。況系
07 遊戲實際上是類似吃角子老虎機之博奕遊戲，倚賴遊戲後
08 台之程式設計運轉遊戲盤面，對於無法控制及得知系爭遊
09 戲內部設計機制之玩家而言，乃係一種博奕遊戲，而博奕
10 遊戲之特性，自始即不可能讓遊戲玩家得以知悉系爭遊戲
11 內部設計機制。準此，原告不能以其內部設計或管理措施
12 規範或不當諉責於被告，其依據民法第184條第1項後段、
13 第227條第2項請求損害賠償，於法無據。

14 (2)又被告在進行遊戲時係押注星幣取得星幣，並未出現原告
15 主張押注銀幣取得星幣之「投入與取得之遊戲幣不同種」
16 情形，故本件並無所謂遊戲漏洞存在。另依原告提出被告
17 遊戲歷程(參見本院卷第42頁附圖)中「銀幣」及「押注
18 額」欄位變化，每次押注額顯示-100，銀幣數額就會減少
19 10,000，可知被告此處押注幣別為「星幣」而非「銀
20 幣」，因星幣與銀幣間兌換比例為1：100，被告每次押注
21 100星幣，才會每次減少10,000銀幣，倘若被告押注幣別
22 為「銀幣」，則每次押注額為-100，銀幣數額每次亦僅會
23 減少100。另依原告提出之遊戲操作展示影片檔(參見原證
24 8)第17秒至第23秒「銀幣」及「押注額(BET)」欄位之變
25 化(參見被證2)，被告選擇押注「銀幣」，並選擇每次押
26 注額為「10,000」單位時，如依原告主張則銀幣數量應該
27 每次減少1,000,000枚，但實際上銀幣數量每次僅減少10,
28 000枚，如下表所示：

| | | |
|--|---------------------|---------------------------|
| | 本件遊戲內容(參見原證16即遊戲歷程) | 原告提出之遊戲操作展示影片檔(參見原證8、被證2) |
|--|---------------------|---------------------------|

01

| | | |
|------------|--------|--------|
| 選擇押注之幣別 | 兩造爭執 | 銀幣 |
| 押注額 | 100 | 10,000 |
| 銀幣每回合減少之數量 | 10,000 | 10,000 |

02

03

04

05

06

07

08

是依上表可知，被告與原告分別選擇「100單位」及「10,000單位」押注額，卻同時僅少10,000枚之「銀幣」，承此，在已知原告選擇押注幣別為「銀幣」，且星幣和銀幣間具有100倍價差之前提，足證被告進行遊戲時押注之幣別應為「星幣」而非「銀幣」，即被告押注星幣及取得星幣，屬於「投入與取得之遊戲幣同種」之情形，自不存在原告主張之遊戲漏洞。

09

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

(3)原告於原證16即被告遊戲歷程說明主張註3為被告進入Free Game模式後即強制斷線云云，然從註3文字無從判斷被告是否進入Free Game模式、是否強制斷線？原告雖一再指稱被告係以於Free Game模式強制斷線作為利用所謂遊戲漏洞之手段，但迄未就被告是否確於Free Game模式下強制斷線之客觀事實提出事證以實其說，要無以註3之亂碼文字即認原告已盡其舉證之責。倘確有如原告主張出現被告「投入」和「取得」幣種不同之情形(假設語)，原告亦應證明被告「獲遊戲系統配發」之遊戲幣，並非「依據遊戲結算分數而應取得之數額」，即遊戲玩家若押注「銀幣」，而依遊戲結算分數應取得數額為「10,000銀幣」，此時遊戲玩家如獲遊戲系統配發「100星幣」，雖然「投入」和「取得」之幣種不同，但取得「10,000銀幣」與取得「100星幣」價額並無不同，自不能認為遊戲玩家有因「投入」和「取得」幣種不同而獲取不當利益。是原告固依附件2即星幣紀錄「因BUG配發星幣總數」欄位，主張被告取得該欄位所示之星幣，惟此欄位至多僅能表示被告「獲遊戲系統配發數額」之利益，無從得知被告「依遊戲

01 結算分數而實際應取得數額」為何？原告逕以附件2即星
02 幣紀錄之「因BUG配發星幣總數」欄位，推論被告「依遊
03 戲結算分數實際應取得數額」（即附件2原應獲得的銀幣欄
04 位），乃原告片面主張，並無任何實質證據可證明其論述
05 為真，故原告應就被告「依遊戲結算分數而應取得實際數
06 額」與被告「獲遊戲系統配發數額」之價額不相等乙節舉
07 證證明，否則縱令被告「投入」和「取得」幣種不同(假
08 設語)，亦難認定原告確實受有損害。

09 6、原告主張應以「遊戲歷程記錄所載系統中扣除幣種」作為
10 「被告投入遊戲幣幣種」之判斷基準，事實上應以「被告
11 於遊戲介面選擇押注幣種」作為「被告投入遊戲幣幣種」
12 之判斷基準，此因被告在進行系爭遊戲當時只能決定、看
13 見「被告於遊戲介面選擇押注幣種」，而不能決定、看見
14 「遊戲歷程記錄所載系統中扣除幣種」，原告既認為被告
15 明知「投入與取得幣種應為同種」之前提，而追究被告
16 「投入與取得幣種不同種」之獲益，則原告自不能以被告
17 無法決定且無法看見之系統運作模式即「遊戲歷程記錄所
18 載系統中扣除幣種」作為究責之依據，而應以被告於進行
19 遊戲當時可以決定、看見之「被告於遊戲介面選擇押注幣
20 種」作為「被告投入之遊戲幣幣種」之判斷依據。況「遊
21 戲歷程記錄所載之系統中扣除幣種」，並不當然等於「被
22 告於遊戲介面選擇押注幣種」，在被告所有遊戲帳戶中星
23 幣不足100之情形，若選擇押注100星幣，此時系統運行程
24 式若扣除與100星幣等價之10000銀幣，即會出現「被告於
25 遊戲介面選擇押注之『星幣』」與「遊戲歷程記錄所載系
26 統中扣除之『銀幣』」不同之情形。換言之，若原告主張
27 遊戲歷程紀錄「押注額」欄位不論遊戲玩家係選擇押注星
28 幣或銀幣均會以星幣作為計算「押注額」欄位數額云云為
29 可採(假設語)，則當遊戲歷程紀錄「押注額」欄位顯示為
30 「100」時，代表遊戲玩家有可能於遊戲時選擇押注「100
31 星幣」或「10000銀幣」，若僅憑遊戲歷程紀錄記載，實

01 際上無法得知遊戲玩家進行遊戲當時於遊戲介面上選擇之
02 幣種為「星幣」或「銀幣」，則原告主張以遊戲歷程記錄
03 作為被告於遊戲當時選擇押注之幣種為「銀幣」云云，即
04 無可採。

05 (五)原告固主張系爭遊戲說明網頁之網址於111年3月30日已出
06 現瀏覽量，可證明系爭遊戲說明於111年3月30日前即公告
07 在遊戲官網云云。然「111年3月30日網址瀏覽人數」僅能
08 證明該網址於111年3月30日當日有使用者前往，但不能證
09 明該網址內容自111年3月30日迄今均未有更動、亦不能證
10 明該網址內容自111年3月30日迄今均維持公告狀態，且原
11 告主張該網址於111年3月30日當日有17筆瀏覽量，相較於
12 實際上使用原告服務或對原告遊戲感興趣之眾多遊戲玩
13 家，17筆瀏覽量顯然與常情相違，更像是原告內部人員因
14 使用、修改、維修等設置而進出之情形，原告此部分主張
15 為不可採。

16 (六)被告否認有何違反民法第184條第1項後段規定社會善良風
17 俗情事，茲說明如次：

18 1、原告以提款機類比博奕遊戲，主張利用博奕遊戲之漏洞等
19 同利用提款機之異常，屬於違背社會善良風俗之行為云
20 云。然提款機係自提款者個人帳戶取出現金，提款者知悉
21 自己帳戶被扣取金額與取得現金應為等量始為合理，如非
22 等量即為異常，但博奕遊戲之玩家只能決定每回合押注幣
23 別及押注額，卻無從知悉每一回合之結果是合理，何種結
24 果則是異常，是原告既主張系爭遊戲之合理為押注與取得
25 之幣別同種、被告押注及取得之幣別不同種、明知押注與
26 取得幣別應為同種等情，自應就此項有利事實負舉證之
27 責。又原告經營博奕遊戲並非遊戲玩家可以決定及事先知
28 悉運行結果之提款機，博奕遊戲具有提款機所無且為遊戲
29 玩家無法預測之射倖性，提款機並非遊戲機，提款者可知
30 及決定提款結果，遊戲玩家不知亦無法決定遊戲結果，2
31 者相互類比實屬無稽，即難認被告有何故意違反善良風俗

01 之情形。

02 2、又被告係在原告設計、增修之程式及遊戲規則獲取星幣，
03 臺灣高等檢察署113年度上聲議字第1735號處分書記載此
04 為遊戲系統設定問題所造成，不是玩家造成等語(參見被
05 證3)，足證原告就自己設計的程式及所得之輸贏結果不滿
06 意，即事後定義或佯稱為遊戲漏洞，將其內部管理設計之
07 不當歸責於消費者，主張消費者涉有刑事詐欺與民事侵權
08 之行為，顯然顛倒是非，此從臺灣高等法院高雄分院103
09 年度上訴字第634號刑事判決、臺灣高等法院106年度上更
10 一字第32號刑事判決及臺灣桃園地方法院103年度訴字第1
11 07號刑事判決(參見附件1)，均認為「遊戲程式中存有漏
12 洞之情形甚為常見，部分遊戲漏洞甚且係遊戲程式設計者
13 故意留存，而為遊戲之一部(玩家或有稱之為「密技」)，
14 於此情形，真正變更遊戲內電磁紀錄(例如虛擬寶物數量)
15 者為遊戲程式本身，以遊戲玩家角度，在遊戲公司更正該
16 漏洞前，實無從分辨該漏洞係遊戲製作者故意留存，抑或
17 為程式設計之疏漏。」、「遊戲公司若欲維持遊戲公平
18 性，自應加強管理，更正程式漏洞，或者避免無預警斷線
19 之發生，而非置其內部設計或管理措施不當於不論，反加
20 責於被告」等論述，足證原告之請求為無理由。

21 3、系爭遊戲之程式設計係由原告掌控，被告未為任何變更，
22 未以外掛程式操作、亦未以惡意使用攻擊性程式入侵原告
23 公司伺服器，更未有強制中斷連線495次情事，甚至獎勵
24 遊戲幣予願意忍受連線中斷之不利、不便之玩家亦為原告
25 主動給予之獎勵設定，依臺灣高等檢察署113年度上聲議
26 字第1735號處分書第3頁倒數第5行記載「被告既無入侵遊
27 戲伺服器之舉，且告訴人公司之電腦設備或伺服器系統，
28 亦未因被告反覆執行強制斷線、再登入動作而有受損之
29 情，核被告所為顯與利用電腦設備詐欺得利及無故變更電
30 磁紀錄罪嫌之客觀構成要件尚屬有間，自難遽以該罪責相
31 繩之。」，足認被告並無「故意違反善良風俗」行為，即

01 與原告主張民法第184條第1項後段成立要件不合。

02 (七)原告另主張系爭遊戲回報率異常升高云云，然依原告提出
03 原證7即被告112年4月2日至112年4月13日遊戲歷程核算，
04 原告陳報之「總得分額」並非正確(參見本院卷第232頁第
05 2個表格)，實際應如下表所示，且原告亦未提出被告於11
06 2年1月至112年3月期間之遊戲歷程，得以佐證其提出被告
07 於112年1月至112年3月期間之報酬率等數值為真(參見本
08 院卷第232頁第1個表格)。倘原告計算被告於112年1月至1
09 12年3月期間「總押注額」為正確，且主張有遊戲漏洞並
10 為被告明知及加以利用為真，則被告於112年4月2日至112
11 年4月13日期間為取得更大之利益，勢必應加大押注量與
12 押注額，但被告於112年1月至112年3月期間平均每日押注
13 額為89,828，與被告於112年4月2日至112年4月13日期間
14 平均每日押注額55,538比較，押注額未上升反而下降，顯
15 見原告主張與事實不符。
16

| 112年4月2日至112年4月13日間 | | | |
|---------------------|---------|---------|-----|
| 遊戲角色 | 總押注額 | 總得分額 | 回報率 |
| 好運彬 | 328,046 | 284,526 | 87% |
| 茆蒿先生 | 222,415 | 199,828 | 90% |
| 紅茶香瓜子 | 116,000 | 108,817 | 94% |

17 (八)星幣作為原告擁有所有權之電磁紀錄，不論如何在遊戲玩
18 家間移轉，該等電磁紀錄之所有權及控制權均為原告所
19 有，原告雖主張其未將被告移轉予第3人之電磁紀錄回
20 收，受有該電磁紀錄未經販賣之商業利益損失云云。然原
21 告迄未提出該電磁紀錄之移轉歷程記錄，以供核實該電磁
22 紀錄是否仍由玩家在遊戲中使用，原告是否確實受有損
23 害，尚非無疑？再者被告取得星幣不論是因原告程式設計
24 疏漏之遊戲漏洞所致，或是原告設計之遊戲規則所致，此
25 均屬原告提供系爭遊戲服務牟利所應承擔之運營風險，究
26 其因皆屬可歸責於原告，且為原告得以較小成本控制處理

01 之風險，原告為資本額高達25億元之跨國大型博奕遊戲娛
02 樂集團，服務範圍橫跨臺灣、韓國、日本、泰國、北美等
03 地，掌握系爭遊戲之控制權及設計權，卻將其內部設計或
04 管理措施之規範或不當加責於被告，將其經營成本轉嫁予
05 遊戲玩家，相當於強迫被告以現金購入原告之電磁紀錄，
06 並非商業誠信經營之理。原告更佯以自己定義之「遊戲漏
07 洞」，將其自行製造、毫無成本之電磁紀錄即遊戲幣透過
08 法院訴訟方式合法兌換成現金，倘若此例一開，無異鼓勵
09 原告及相類似之博奕遊戲公司日後可能不斷製造出更多事
10 後自己定義之漏洞，再以提告消費者民刑事訴訟方式取得
11 利益，勢將嚴重毀棄我國社會秩序及癱瘓司法。

12 (九)原告主張受有如附件2應返還之遊戲幣數額欄位所示之損
13 害，依民法第179條不當得利規定請求被告返還，為無理
14 由，茲說明如次：

15 1、依最高法院19年上字第363號、48年台上字第481號、69年
16 度台上字第2504號及106年度台上字第1218號等民事裁判
17 意旨，原告應先舉證證明其依通常情形，或已定之計畫、
18 設備或其他特別情事可取得如附件2即星幣紀錄應返還之
19 遊戲幣總額所示之利益，否則應認僅屬有取得利益之可
20 能，而不具客觀之確定性。惟原告僅泛稱上揭應返還之遊
21 戲幣有相當之商業利益云云，並未就具有客觀之確定性充
22 分說明，足證原告主張附件2即星幣紀錄應返還遊戲幣總
23 額為其預期利益，洵屬無據。再原告就附件2即星幣紀錄
24 除迄未就「角色剩餘星幣」欄位提出事證外，尚有提出相
25 關事證說明被告「依據遊戲結算分數而應取得數額」為
26 何，以更正計算被告「原應獲得銀幣」之欄位之必要。若
27 鈞院認為被告應負賠償責任，原告亦負有證明損害額之義
28 務。

29 2、又被告就受領附件2即星幣紀錄「應返還遊戲幣數額」欄
30 位所示星幣時，倘原證3即使用者條款契約仍生效，則被
31 告受領星幣並非無法律上之原因，原告泛稱被告應返還不

01 當得利，但對於被告之不當得利請求權究屬何種類型，其
02 中各抽象法律要件評價根據之具體時、地，被告獲得之利
03 益，原告所受之損害，是否計入原告之成本等，均未明確
04 主張，被告無從就原告主張不當得利部分為充分防禦，尚
05 難認原告已盡主張責任。又不論原告片面主張終止原證3
06 即使用者條款之契約是否適法，惟原告於112年4月2日至1
07 12年4月13日期間交付附件2即星幣紀錄「應返還遊戲幣數
08 額」欄位所示之星幣予被告時，係於原告主張終止原證3
09 即使用者條款之契約「前」，移轉附件2即星幣紀錄「應
10 返還遊戲幣數額」欄位所示星幣時，原證3即使用者條款
11 契約仍有效存在，則被告受領星幣並非無法律上之原因，
12 則原告依民法第179條請求被告返還不當得利，於法不
13 合。

14 3、倘鈞院認為原告之主張為有理由，因原告已於系爭刑事案
15 件審理時當庭表示拋棄4成星幣之請求權，此從新北地院1
16 13年度訴字第221號案件於113年4月16日準備程序審理
17 時，原告之告訴代理人稱：「我們是要求被告返還已經使
18 用的遊戲幣數量是000000000星幣，折合台幣除100，我們
19 要求被告返還6成，我們會解凍被告的帳戶，要求被告把
20 遊戲幣儲值回去。」等語(參見被證4即準備程序筆錄第2
21 頁第21行至第24行)。原告事後雖稱「此為刑事案件開庭
22 前所提出調解之條件，但被告已當庭表示不同意，所以該
23 項和解並未成立」云云，然依上開筆錄記載，原告主張與
24 事實不符。況被告實際僅移轉等值7、8萬之星幣予其他同
25 一遊戲之玩家，其餘星幣仍留存在原告得以控制之被告遊
26 戲帳戶內，且經原告強制凍結，被告無法確認星幣餘數，
27 亦無法進入遊戲操作星幣，故原告請求被告返還221,466,
28 188枚星幣，亦無理由。

29 (十)原告提供系爭遊戲平台供遊戲玩家按偶然之事實決定遊戲
30 幣得、失之行為，若原告起訴請求被告給付369萬1102元
31 為有理由，則原告應有涉犯刑法第266條第1項、第2項及

01 第268條規定賭博罪嫌之虞：

02 1、刑法賭博罪章所謂賭博之財物，非專以金錢為限，凡具有
03 經濟價值之物品，均屬於財物之範疇，而原告經營系爭遊
04 戲迄今16年，因系爭遊戲之遊戲幣無法兌換為現金，故被
05 認為係合法經營，但系爭遊戲透過「網際網路」以「偶
06 然」之輸贏決定「遊戲幣」得失之經營模式，若該「遊戲
07 幣」具有經濟價值而屬於刑法賭博罪章所謂賭博之財物，
08 即應受刑法賭博罪章之規範，為我國法秩序所不容。原告
09 深知此理，遂於系爭遊戲官方網站首頁明載有「本遊戲情
10 節涉及棋牌益智及娛樂，非現金交易賭博，使用者請勿進
11 行非法遊戲幣交易。」等語，宣示系爭遊戲之遊戲幣是不
12 得進行交易買賣。倘鈞院認為本件卻存有遊戲漏洞者(假
13 設語)，則系爭遊戲之遊戲幣因不具有可以交換現金之經
14 濟價值，則原告起訴請求被告賠償與星幣相等價值之現
15 金，於法無據。

16 2、原告對外公開宣示系爭遊戲之遊戲幣不具有經濟價值，而
17 非刑法賭博罪章所謂賭博之財物，誘使民眾信賴系爭遊戲
18 合法而前來娛樂，卻在本件將星幣以所謂「遊戲漏洞」方
19 式包裝塞給遊戲玩家，再透過法院訴訟將其自製之星幣
20 (即電磁紀錄)合法兌換為新台幣，此手法之惡劣至明。倘
21 鈞院認為原告請求被告給付之標的為「新台幣現金」為有
22 理由者，則原告經營系爭遊戲確應構成刑法賭博罪章之犯
23 罪外，更肯認未來原告及相類似之博奕遊戲商家均得透過
24 此一手段將自製之遊戲幣合法兌換成現金，對於我國法制
25 及社會秩序造成重大破壞。

26 (十一)被告就1元可以買1個遊戲點數，1個遊戲點數可以買100枚
27 星幣部分，不爭執。

28 (十二)並聲明：1、原告之訴駁回。2、如受不利判決，願供擔保
29 請准免為假執行。

30 三、兩造不爭執事項：

31 (一)系爭遊戲為原告經營之線上遊戲，遊戲內容分有需付費取

01 得之星幣，及遊戲內免費贈送之銀幣，遊戲內100銀幣得
02 兌換1星幣，而新台幣1元可以買1個遊戲點數，1個遊戲點
03 數可以買100枚星幣。

04 (二)原告自112年3月30日起在系爭遊戲國際區開放玩家可以選
05 擇銀幣進行遊戲，而玩家以銀幣進行遊戲時，若進入「Fr
06 ee-Game」模式時斷線，為免玩家未獲得應有銀幣，系統
07 會自動計算最後所得分數，再以信件補發應得銀幣予玩
08 家。

09 (三)原告於112年4月14日收到公司技術人員回報，系爭遊戲國
10 際區之「大鬧西遊」遊戲館出現遊戲漏洞，原因遊戲斷線
11 應補配發之銀幣，系統誤以等量之星幣配發給遊戲玩家。

12 (四)原證3即使用者條款、原證4即遊戲管理規章均為定型化契
13 約，如果不同意該使用者條款與遊戲管理規章，就無法把
14 玩原告之遊戲，若想要進入原告之網站玩遊戲，在原證3
15 即使用者條款與原證4即遊戲管理規章必須點選「同
16 意」，方得開始把玩遊戲。

17 四、兩造爭執事項：

18 (一)原證3即使用者條款第3條第11項、第16條、第17條等與程
19 式漏洞相關部分，是否違反消保法第12條第1項、第2項第
20 1款、消保法施行細則第14條第2款等規定，而屬無效？

21 (二)原告主張依民法第227條第2項、第184條第1項後段、第21
22 3條第1項、第3項、第179條、第181條等規定，請求被告
23 返還系爭遊戲發行之星幣369,110,314枚，或給付369萬11
24 02元，是否有理由？

25 (三)原告就系爭遊戲之遊戲漏洞之發生是否與有過失？

26 (四)原告是否於系爭刑事案件審理時對被告為免除請求返還星
27 幣數額4成之債務？

28 五、法院之判斷：

29 (一)原告主張上揭事實，已據其提出被告會員資料、使用者條
30 款、遊戲管理規章、被告參與遊戲歷程電子檔、遊戲點數
31 儲值通路說明表、遊戲操作展示影片電子檔、遊戲操作說

01 明截圖及遊戲信件內容截圖等資料各在卷可參(參見新北
02 地院卷第23~43頁、本院卷第49~91、171~177、197~1
03 99、243~255、279、280頁),核屬相符。而被告亦不爭
04 執其為原告之會員,於上揭期間確有進入原告網站遊玩系
05 爭遊戲等情事,雖否認知悉系爭遊戲有原告主張之遊戲漏
06 洞存在,及惡意利用該遊戲漏洞牟取不當利益等情事,
07 並以上情抗辯。然本院審理被告所為上揭抗辯尚不足採
08 (詳後述),原告此部分主張應堪信為真實。

09 (二)查民法第184條第1項後段規定:「故意以背於善良風俗之
10 方法,加損害於他人者,負損害賠償責任。」,而所謂背
11 於善良風俗方法,在現代多元及工商發達之社會,不僅指
12 行為違反倫理道德、社會習俗及價值意識,並包括以悖離
13 於經濟競爭秩序與商業倫理之不正當行為,惡性榨取他方
14 努力之成果在內。又所謂故意係指行為人對於構成侵權行
15 為之事實,明知並有意使其發生或預見其發生,而其發生
16 並不違背其本意而言(參見最高法院106年度台上字第1693
17 號民事裁判意旨)。

18 1、依被告同意之系爭遊戲使用者條款第16條第1項規定:
19 「為確保遊戲進行之秩序,本公司會訂立合理公平之遊戲
20 管理規章或遊戲規則,您應遵守本公司公告之遊戲管理規
21 章或遊戲規則。」,及系爭遊戲管理規章第4條所稱不當
22 遊戲行為之態樣為:「惡意透過遊戲系統的漏洞(BUG)
23 ……等不正當之方式,來取得遊戲中不當遊戲戰績,影響
24 遊戲公平性者。」(參見地院卷第40、56頁),可見原告為
25 維護系爭遊戲之公平,要求被告應遵守系爭遊戲之規則及
26 規章,不得利用遊戲系統之漏洞(BUG)而不當獲取遊戲
27 幣,且系爭遊戲之押注獲得一定數額彩金計算方式已公告
28 在原告之官方網站及遊戲畫面內,亦有原告提出遊戲畫面
29 截圖照片可證。是被告就原告主張押注額設定,需在進入
30 遊戲前由玩家選擇押注的遊戲幣幣種(銀幣或星幣)後,待
31 進入遊戲館後再押注遊戲幣數額,玩家需將遊戲幣別及遊

01 戲幣數額均設定完成後，始能啟動遊戲進行遊玩，遊玩過
02 程中無法變更幣別乙事亦不爭執，足見系爭遊戲規則之設
03 定，係以玩家押注如贏得彩金即可獲得依其押注幣別依一
04 定倍率計算之彩金，被告既實際操作遊玩系爭遊戲，亦知
05 悉遊玩過程，除非離開遊戲重新設定後再進入遊戲外，無
06 法中途變更押注幣別，被告自無法諉稱不知其押注贏得之
07 彩金為投注幣別之一定倍數。惟被告在系爭遊戲以銀幣押
08 注獲得彩金，卻以星幣計算，而1個星幣得換100個銀幣，
09 顯與原應獲得之彩金相差100倍。被告自承為超過10年之
10 線上遊戲資深玩家，並非初次把玩系爭遊戲之玩家，衡情
11 當知悉此非系爭遊戲正常狀況，應屬遊戲漏洞甚明。被告
12 雖抗辯稱其並未同意上揭使用者條款及遊戲管理規章，不
13 受上揭條款之拘束，且否認系爭遊戲有上揭遊戲漏洞存在
14 云云，惟被告若未點選「同意」原告公告之上揭使用者條
15 款及遊戲管理規章等內容，在客觀上即不可能進入系爭遊
16 戲遊玩，且若對系爭遊戲之彩金計算方式毫無所悉，又怎
17 可能會多次進入系爭遊戲遊玩？而系爭遊戲之彩金計算發
18 生異常時，此即屬遊戲漏洞，不論該遊戲漏洞形成原因為
19 何，被告利用該遊戲漏洞獲得超過其應取得之彩金時，即
20 為違背社會善良風俗，惡意取得不當利益之行為，被告此
21 部分抗辯委無可採。

22 2、又參酌原告提出之玩家回報率計算結果(Return to Playe
23 r；以玩家所押注金額為分母，並以遊玩所獲得彩金為分
24 子，乘上100%，若數字低於100%則為玩家虧損，反之，高
25 於100%則為玩家獲利，虧損越多則數字越小，獲利越多則
26 數字越大)，而被告於112年1月至112年3月間未利用遊戲
27 漏洞進行系爭遊戲時，回報率接近100%，代表有得分亦有
28 失分，屬於正常狀況：
29

| 未利用遊戲漏洞(112年1月1日至112年3月31日間) | | | |
|------------------------------|-----------|-----------|--------|
| 遊戲角色 | 總押注額 | 總得分額 | 回報率 |
| 好運彬 | 8,084,500 | 7,746,800 | 95.82% |

01 及自被告開始利用遊戲漏洞後，回報率暴增至60000%之比
02 例：
03

| 利用遊戲漏洞(112年4月2日至112年4月13日間) | | | |
|-----------------------------|---------|-------------|--------|
| 遊戲角色 | 總押注額 | 總得分額 | 回報率 |
| 好運彬 | 328,046 | 216,533,093 | 66006% |
| 茼蒿先生 | 222,415 | 137,665,998 | 61896% |
| 紅茶香瓜子 | 116,000 | 68,938,817 | 59430% |

04 可見被告自112年4月2日起至112年4月13日期間內一直處
05 於大量獲得遊戲幣狀態，此種遊戲程式異常情形，任何玩
06 家均可以輕易得知，被告既為10年以上資深玩家，應無不
07 知之理。況被告於觸發斷線補償機制後，及至信箱領取回
08 補遊戲幣時，應可會清楚看到原告發放彩金「幣種」為
09 何，且系統於被告領取彩金時亦會再次以彈出式視窗告知
10 所領取彩金「數額」及「幣種」為何，被告猶諉稱不知遊
11 戲程式處於異常狀態而存在遊戲漏洞云云，要為本院所不
12 採。

13 3、本院依職權調取系爭刑事卷宗，確認被告於112年7月5日
14 在新北地檢署112年度他字第5170號詐欺案件接受檢察官
15 偵訊時，自承：「我承認『好運彬』、『茼蒿先生』、
16 『紅茶香瓜子』3個暱稱都是我登入的，用我的手機在永
17 和登入該遊戲，我對於112年4月2日至112年4月13日期間
18 告訴人統計之操作次數及獲得星幣數額沒意見，我獲得之
19 星幣都在網路上用140000星幣對1000元新台幣出售少部
20 分，大約獲利7、8萬元，其他星幣我都留著自己玩，我的
21 帳號已被告訴人公司凍結，帳戶內還剩下多少星幣不清
22 楚。系爭遊戲之BUG是我在遊玩過程無意間發現，以為這
23 是獎勵規定，我就故意玩一陣子後登出，我沒有使用外掛
24 程式也沒有使用第3方程式入侵告訴人之電腦，我是在告
25 訴人之遊戲規則下取得星幣，不認為有何不法，我有打電
26 話向告訴人公司客服詢問為何凍結我帳號。」等語屬實，

01 核與原告提出原證14即系爭起訴書記載：「被告坦承利用
02 告訴人公司之遊戲漏洞，在犯罪事實欄所示之時間、地
03 點，以手機登入遊戲，操作如犯罪事實欄所示之次數，並
04 獲得上開星幣，部分星幣已在網路上出售，獲得約7、8萬
05 元利潤。」等語相符，是被告此部分陳述固非民事訴訟法
06 第279條、第280條規定之自認，但仍屬於訴訟外另案自白
07 之陳述，此項陳述既經原告提出作為訴訟資料及經兩造為
08 攻防及辯論，法院自得據為裁判基礎。至於被告抗辯稱系
09 爭起訴書上開記載「應屬誤會」云云，新北地檢署檢察官
10 究係如何「誤會」被告之陳述，被告並未進一步說明，此
11 部分抗辯即嫌無憑。

12 (三)至被告雖另以其他事由抗辯，惟查：

13 1、消保法第12條第1項、第2項第1款規定：「定型化契約中
14 之條款違反誠信原則，對消費者顯失公平者，無效。定型
15 化契約中之條款有下列情形之一者，推定其顯失公平：
16 一、違反平等互惠原則者。……。」，消保法施行細則第
17 14條第2款亦規定：「定型化契約條款，有下列情事之一
18 者，為違反平等互惠原則：一、……。二、消費者應負擔
19 非其所能控制之危險者。……」。被告雖抗辯稱原證3即
20 使用者條款第3條第11項、第16條、第17條等與程式漏洞
21 相關部分，均違反消保法第12條第1項、第2項第1款、消
22 保法施行細則第14條第2款等規定，而屬無效云云。然為
23 原告所否認，而依原證14即系爭起訴書記載，被告既明知
24 系爭遊戲存在上揭漏洞，猶利用上開漏洞在起訴犯罪事實
25 所示之時間、地點以手機方式登入遊戲，並進入「Free G
26 ame」模式強制中斷連線達495次，使系統觸發補償機制，
27 藉此獲得超過其應取得正常數量以上之星幣乙節，可見被
28 告確係發現遊戲漏洞進而利用遊戲漏洞而獲取遊戲幣，此
29 乃被告自身之主動行為，即與消保法施行細則第14條第2
30 款規定企業經營者使消費者應負擔非其所能控制之危險者
31 之要件不符。況被告既知悉該遊戲漏洞，並有完全自主權

01 決定是否利用該遊戲漏洞，且最後決意利用該漏洞並因此
02 獲得不當利益，亦屬於被告基於自身意志所為之主動行
03 為，核與消保法第12條第1項、第2項第1款等規定違反誠
04 信原則或平等互惠原則，而有顯失公平之情形不合。況法
05 院審查定型化契約條款是否確有違反誠信原則或平等互惠
06 原則，而有顯失公平之情事，主要在於企業經營者是否濫
07 用其締約優勢地位而訂定違反誠信原則或平等互惠原則，
08 對消費者顯失公平之條款範圍內，始加以介入，倘無前述
09 無效事由存在，法院對於經契約當事人意思合致之條文內
10 容，基於私法自治及契約自由原則，自當予以尊重。況被
11 告原證3即原告經公告之使用者條款內容若不願意接受，
12 自可基於自由意志在原告之官網或遊戲網頁上點選「不
13 同意」而退出系爭遊戲，要無受原告限制必須進入系爭遊
14 戲遊玩之可能，且被告既明知系爭遊戲存在上開漏洞，縱
15 使不確定是否為原告之「獎勵」措施，被告在檢察官偵訊
16 時自承於帳號遭原告凍結時曾打客服電話詢問乙事，就上
17 揭情事亦可先向原告之客服人員詢問，而非決意自行利用
18 該遊戲漏洞而獲得與遊戲彩金計算顯不相當之星幣，並
19 將部分星幣轉售第3人牟利，是被告此部分抗辯委無可採。

20 2、民法第217條第1、2項規定：「損害之發生或擴大，被害
21 人與有過失者，法院得減輕賠償金額，或免除之(第1
22 項)。重大之損害原因，為債務人所不及知，而被害人不
23 預促其注意或怠於避免或減少損害者，為與有過失(第2
24 項)。」，所謂被害人與有過失，須被害人之行為助成損
25 害之發生或擴大，就結果之發生為共同原因之一，行為與
26 結果有相當因果關係，始足當之。倘被害人之行為與結
27 果之發生並無相當因果關係，尚不能僅以其有過失，即認
28 有過失相抵原則之適用(參見最高法院96年度台上字第2672
29 號民事裁判意旨)。被告抗辯稱若「遵守遊戲管理規章」
30 及「不利用程式漏洞進行遊戲」為被告之從給付義務或附
31 隨義務，而該遊戲漏洞確致原告受有損害，因原告亦未盡

01 其主給付義務，使系爭遊戲出現遊戲漏洞，即屬於民法第
02 217條規定「與有過失」之情形，而得減輕或免除被告之
03 賠償責任云云。惟系爭遊戲乃使用程式語言編寫之程式，
04 而大型程式編寫過程涉及數以萬計之指令所構成之條件判
05 斷式，程式碼執行過程在客觀上即不免發生非預期之錯
06 誤，此種非預期之錯誤應非原告獨有之情形，故原告在使
07 用者條款及遊戲管理規章內明訂程式漏洞之定義，並約定
08 玩家不得利用程式漏洞進行遊戲之原因。準此，程式漏洞
09 之發生既為編寫大型程式時不可避免，即應認原告在客觀
10 上無從預見本件遊戲漏洞(即以「銀幣」押注卻回補以
11 「星幣」計算彩金)之發生，而不具有避免損害結果發生
12 之期待可能性，即原告在編寫系爭遊戲程式時縱令發生漏
13 洞，亦屬不可預期之情事，自難認原告之行為係助成損害
14 之發生或擴大，就結果之發生為共同原因之一，是原告之
15 行為與結果之發生欠缺相當因果關係，核與民法第217條
16 第1項規定與有過失之要件不合，被告此部分抗辯洵無可
17 採。

18 (四)又民法第213條第1項規定：「負損害賠償責任者，除法律
19 另有規定或契約另有訂定外，應回復他方損害發生前之原
20 狀。」，而損害賠償之方法，以回復原狀為原則，金錢賠
21 償為例外，故損害發生後，如有回復原狀之可能，受害人
22 請求加害人賠償，應先請求為原狀之回復，倘非法律另有
23 規定或契約另有訂定，不得逕行請求以金錢賠償其損害，
24 此觀民法第213條規定即明(參見最高法院84年度台上字第
25 1731號民事裁判意旨)。是被告於上揭時、地利用系爭遊
26 戲之程式漏洞不法獲取3億6911萬314枚星幣，致原告受有
27 同額星幣之損害，已如前述，而系爭遊戲之星幣，在客觀
28 上並非無回復原狀之可能，故原告請求被告賠償星幣3億6
29 911萬314枚，即屬有據，應予准許。

30 (五)另民法第343條規定：「債權人向債務人表示免除其債務
31 之意思者，債之關係消滅。」，而債務免除係債權人向債

01 務人免除其債務之單獨行為，於其免除之意思表示達到債
02 務人時，即生免除效力，固無待於債務人之承諾或另與債
03 務人為免除之協議(契約)，然必以債權人有向債務人免除
04 債務之意思表示為依歸(參見最高法院81年度台上字第287
05 1號民事裁判意旨)。被告復抗辯稱原告於系爭刑事案件在
06 新北地院審理時當庭表示拋棄4成星幣之請求權云云，無
07 非係以原告之告訴代理人於113年4月16日在系爭刑事案件
08 準備程序時審理時稱：「我們是要求被告返還已經使用的
09 遊戲幣數量是000000000星幣，折合台幣除100，我們要求
10 被告返還6成，我們會解凍被告的帳戶，要求被告把遊戲
11 幣儲值回去。」等語為其依據，已為原告所否認，而依被
12 告提出被證4即該日準備程序筆錄記載，原告之告訴代理
13 人為上開內容之回答，其前提係承審法官詢問：「調解情
14 況為何？」，可見原告之告訴代理人當時所為之陳述係針
15 對兩造行調解程序時提出之和解條件，即原告在調解時所
16 為之讓步，而當時被告之辯護人亦向系爭刑事案件承審法
17 官答稱：「帳戶已經被凍結，無法進入，遊戲幣無法返
18 還。」等語(參見本院卷第358頁)，堪認兩造於該日準備
19 程序前並未成立訴訟上調解，原告自不受調解時提出退讓
20 條件之拘束，此觀民事訴訟法第422條亦規定：「調解程
21 序中，調解委員或法官所為之勸導及當事人所為之陳述或
22 讓步，於調解不成立後之本案訴訟，不得採為裁判之基
23 礎。」即明。況原告自112年5月9日提起本件訴訟迄今，
24 從未在本院審理時以言詞或書狀對被告為免除全部或一部
25 債務之意思表示，尤其被告提出上揭免除債務抗辯時，
26 原告即當庭否認，被告復未提出其他積極證據證明原告確
27 在調解程序以外曾為免除4成債務之意思表示，此部分抗
28 辯即無可採。

29 六、綜上所述，原告依民法第184條第1項後段規定請求被告賠償
30 所受損害即3億6911萬314枚星幣，為有理由，應予准許。

31 七、兩造均陳明願供擔保請准宣告假執行或免為假執行，核與法

01 律規定相符，爰分別酌定相當擔保金額宣告之。
02 八、再本件事證已臻明確，兩造其餘攻擊防禦方法及所提證據資
03 料，核與本判決所得心證及結果均不生影響，毋庸逐一論
04 述，併此敘明。

05 參、結論：本件原告之訴為有理由，依民事訴訟法第78條、第39
06 0條第2項、第392條第2項，判決如主文。

07 中 華 民 國 113 年 9 月 25 日
08 民事第一庭 法官 林金灶

09 以上正本係照原本作成。

10 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
11 委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

12 中 華 民 國 113 年 9 月 25 日
13 書記官 張哲豪