

臺灣臺中地方法院民事判決

114年度中消簡更字第1號

原告 游思敏

被告 遊戲橘子數位科技股份有限公司

法定代理人 劉柏園

訴訟代理人 李雯婷

上列當事人間消費糾紛事件，本院於民國114年4月30日言詞辯論終結，判決如下：

主 文

原告之訴駁回。

訴訟費用由原告負擔。

事實及理由

壹、程序事項：

一、按消費訴訟，得由消費關係發生地之法院管轄，消費者保護法第47條定有明文，此所謂消費關係發生地包括契約關係發生地即契約訂立地及契約履行地。本件原告在其臺中市北屯區之住家透過網路使用被告代理之線上遊戲，契約訂立地位在臺中市，本院就本件訴訟自有管轄權，合先敘明。

二、按訴狀送達後，原告不得將原訴變更或追加他訴。但擴張或減縮應受判決事項之聲明者，不在此限，民事訴訟法第255條第1項但書第3款定有明文。本件原告起訴時原聲明第1、2項係請求「請求被告回復《新瑪奇》遊戲道具「開放的專用魔力賦予卷軸-殞星體」，如回復不能，或賠償新臺幣（下同）至少6,538元。二、無論回復原狀或金錢賠償應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5計算之利息。」（本院113年度中消簡字第11號卷第13頁），迭經變更，嗣最終於民國114年4月30日本院審理時當庭更正聲明為：被告應給付原告5,778元，及自起訴狀繕本送達翌日起至清償日止，按週年利率百分之5計算之利息。（本院卷第79

01 頁)，核屬減縮應受判決事項之聲明，與前揭規定相符，應
02 予准許。

03 貳、實體事項：

04 一、原告主張：

- 05 (一)原告於113年4月10日凌晨1時1分至3分第一次使用被告「新
06 瑪奇」新版系統（下稱系爭遊戲），進行魔力賦予「專用魔
07 力賦予卷軸-殞星體」（下稱系爭道具）至裝備集魔杖，選
08 擇「裝備保護」，而技能使用失敗，卷軸道具消失。需賦予
09 之裝備集魔杖已經上了魔力賦予保護藥水，亦確認過文字說
10 明，但系爭遊戲內文字誤導，令人以為：「裝備保護效果消
11 失，卷軸道具仍在」，實際卷軸道具卻消失。原告已於事件
12 發生後同日之1時45分許，回報被告官方客服請求協助回復
13 「專用魔力賦予卷軸-殞星體」，並經向消保會申訴，為被
14 告迄今只回覆乃正常設定，並基於公平性不欲回復該遊戲卷
15 軸道具，亦不願賠償等值金額，原告屢要求被告回應卷軸
16 「破壞」與「消失」是否為同義詞，均未獲被告正面答覆。
- 17 (二)又系爭遊戲文字說明設定之效果與舊版完全一樣，而「新瑪
18 奇」的魔力賦予系統自94年至113年間有數次改版，最新改
19 版則是導致本件魔力賦予卷軸滅失，即魔力賦予卷軸破壞等
20 於消失，效果與舊版本所設定之效果完全不一樣。舊版本：
21 裝備破壞（裝備仍在但無法魔力賦予）與魔力賦予卷軸破壞
22 （有耐久度設定，初始100%，技能使用失敗時，變為95%，
23 每失敗一次扣5%）。原告知悉倘魔力賦予卷軸道具Rank6
24 （含）以上，賦予失敗時受賦予裝備會無法再魔力賦予，因
25 此須在受賦予的裝備上使用魔力賦予保護藥水，當技能使用
26 失敗時，裝備保護效果消失，但魔力賦予卷軸仍在，僅是耐
27 久度減少，此即原告欲達成之效果。
- 28 (三)本件受賦予裝備集魔杖已事先在魔力賦予介面，選擇卷軸保
29 護，原告裝備已經有道具保護狀態，為何仍顯示裝備可能會
30 轉無法賦予的狀態？而選擇「裝備保護」時，魔力賦予卷軸
31 將會被「破壞」，承上所述，根據舊版經驗，魔力賦予卷軸

01 「破壞」應係耐久度減少，仍能使用至耐久度歸零。原告第
02 一次使用新版本魔力賦予系統，非僅原告1人受害和對文字
03 說明有所誤解。又被告提供之系爭遊戲，設有因機率設定而
04 使玩家財產損失可能之系統，玩家為積極取得更強的道具裝
05 備，亦確實不斷投入金錢、時間、勞力等成本。被告基於誠
06 信原則，應對玩家負起明確、完善的告知義務，俾玩家能採
07 取相對應之行為，良好的遊戲體驗，在玩家及時回報後，亦
08 應負起修正之責任，原告因被告系爭遊戲文字說明設定之效
09 果與舊版完全不同致卷軸道具消失，顯可歸責於被告事由所
10 致而為不完全給付，爰依契約之法律關係，提起本件訴訟等
11 語。並聲明：被告應給付原告5,778元，及自起訴狀繕本送
12 達翌日起至清償日止，按週年利率百分之5計算之利息。

13 (四)對被告抗辯之陳述：

14 原告係以113年5月20日交易網站價格之匯率計算，受損金額
15 為5,778元，以當初拍賣價格換算成新臺幣，沒有公定價
16 格。原告不確定成交價要如何取得，因為玩家怕被抽成，所
17 以比較常私底下交易。故原告無實際成交價格之資料。原告
18 係因被告違約始受有損害，因為原告要將8.5億遊戲幣透過
19 遊戲內的拍賣系統交易成道具，後來道具消失受有損害，原
20 告並沒有出金的打算。

21 二、被告則以：

22 (一)被告為系爭遊戲之臺灣代理商，原告以遊戲橘子帳號「qw81
23 1029」註冊使用系爭遊戲之遊戲帳號「qa811029」，並創建
24 「門裡月」等遊戲角色進行遊戲，兩造應共同遵守系爭遊戲
25 之使用者合約、遊戲管理規章。使用者合約係被告依消費
26 者保護法及「網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記
27 載事項」所制定，應屬一般消費者依正常情形所得預見構成
28 定型化契約之內容。又系爭遊戲內建「魔力賦予」系統，玩
29 家可透過此系統在裝備上使用增益道具「魔力賦予卷軸」，
30 倘使用「成功」，玩家得提升裝備素質，以達更好之遊玩體
31 驗。又被告為降低玩家使用魔力賦予系統「失敗」之成本，

01 曾於113年1月18日對魔力賦予系統進行改善，並於系爭遊戲
02 官方網站進行公告，自公告日起，玩家可選擇「魔力賦予卷
03 軸」，擇一添加效果至指定之道具（即裝備）上，由於魔力
04 賦予並非100%成功，因此更新系統提供「裝備保護模式」、
05 「卷軸保護模式」等兩種方式予玩家自行選擇，以降低魔力
06 賦予「失敗」時所應承擔之成本。

07 (二)又系爭遊戲介面中，亦已明確揭示魔力賦予系統之說明，其
08 中「裝備保護」之說明即為「魔力賦予失敗時，保護裝備並
09 破壞魔力賦予卷軸，不會套用魔力賦予保護藥水效果」，當
10 玩家點選「裝備保護」時，並會以紅色字體顯示「魔力賦
11 予失敗時，魔力賦予卷軸將會被破壞」，即失敗時魔力賦予
12 卷軸將消失（被破壞）。而原告於113年4月10日進行魔力賦
13 予系爭道具至裝備，選擇「裝備保護」使用後失敗，屬於遊
14 戲正常設定，被告均已明確說明，並無文字誤導情事，被告
15 自無須回復系爭道具予原告。又系爭道具並非原告向被告所
16 購買，係原告於系爭遊戲遊玩過程機率性無償取得（例如擊
17 殺怪物、通過任務、參加活動等），僅係電磁紀錄，無任何
18 經濟價值，倘脫離線上遊戲時，並不得向被告兌換金錢，且
19 所有權歸屬於被告，使用者合約第14條第1項約有明文，難
20 認原告受有何經濟上之損害。

21 (三)再依遊戲管理規章第13條約定，明定禁止玩家間私下（即未
22 透過系爭遊戲之系統）進行交易，原告亦不得主張將遊戲幣
23 之價值轉換為新臺幣。原告於上開時間就系爭道具進行魔力
24 賦予至其裝備時，選擇「裝備保護」後發生系爭道具消失之
25 情事，實係因其魔力賦予失敗，乃裝備保護模式效果之一，
26 即「保護裝備，魔力賦予卷軸消失」所致，被告早已於官方
27 網站及遊戲中明確說明，故對原告屢次申訴均回覆屬遊戲正
28 常設定。至於原告主張依其經驗系爭道具破壞應係指耐久度
29 減損而非消失云云，應係指「卷軸保護」模式之效果即「保
30 護卷軸，降低扣除的卷軸耐久度」，並非「裝備保護」。玩
31 家選擇卷軸保護時，亦會出現「魔力賦予失敗時，目標道具

01 將轉變為無法進行魔力賦予的狀態」，該文字描述並不因玩
02 家使用「魔力賦予保護藥水」而異動，玩家使用「魔力賦予
03 保護藥水」於道具後，該道具即會顯示「魔力賦予失敗時道
04 具保護」之文字，均屬遊戲正常設定。

05 (四)另原告檢附的是刊登售價，並非成交價，倘有實際成交價，
06 應該可以查看。原告主張道具價值是8.5億遊戲幣，但原告
07 並未提出價值8.5億遊戲幣的紀錄，且非原告購買道具的紀
08 錄，不爭執原告有用8.5億遊戲幣換成道具。但依附件一之
09 定型化契約第8條，系爭遊戲為免費制遊戲，除有標示需額
10 外以新臺幣付費外，均是透過遊戲中免費取得，只是獲取的
11 機率上難度上有些許差異。原告不論以何方式換算新臺幣，
12 都是遊戲管理規則所禁止（附件二第13條），倘讓原告據此
13 請求，無異於讓玩家可以透過免費制遊戲獲取虛擬寶物後出
14 金為新臺幣，恐涉賭博罪。被告並無違約，其餘詳如答辯狀
15 所載，且被告亦未接獲其他玩家申訴如本件原告狀況，本件
16 非因可歸責於被告之事由致原告受有損害，原告主張顯無理
17 由等語，資為抗辯。並聲明：原告之訴駁回。

18 三、得心證之理由：

19 (一)原告主張被告就系爭遊戲有可歸責事由，為不完全給付，致
20 其系爭道具消失，受有相當於5,778元之損害等情，業據原
21 告提出113年5月11日消保會第二次申訴檔案、遊戲橘子客服
22 回覆檔案、新瑪奇最新版魔力賦予、新瑪奇舊版vs新版魔力
23 賦予系統對照、官方社團discord伯爵牡蠣生產園區-聊天紀
24 錄、隕星體拍賣價格紀錄等件為證(本院113年度中消簡字第
25 11號卷第17-53頁)，被告除對原告有用8.5億遊戲幣換成道
26 具，及原告為系爭遊戲玩家不為爭執外，其餘則為被告所否
27 認，並以前揭情詞置辯。經查：

28 1. 按當事人主張有利於己之事實者，就其事實有舉證之責任，
29 但法律別有規定，或依其情形顯失公平者，不在此限，民事
30 訴訟法第277條定有明文。民事訴訟負舉證責任之一方，不
31 能提出使法院就應證事實形成確切之心證時，即應對其未就

01 利己事實盡舉證責任一事，承擔不利益之結果（最高法院10
02 7年度台上字第2077號判決意旨參照）。民事訴訟如係由原
03 告主張權利者，應先由原告負舉證之責，若原告不能舉證，
04 以證實自己主張之事實為真實，則被告就其抗辯事實即令不
05 能舉證，亦應駁回原告之請求（最高法院82年度台上字第17
06 23號判決參照）。是依上開規定意旨，本件原告主張被告有
07 違約情形，自應由原告負舉證之責。

- 08 2. 依兩造間之新瑪奇會員專屬使用者合約第8條、14條之約
09 定，本遊戲服務之收費計算方式為；免費制；本遊戲之所有
10 電磁紀錄均屬乙方（即被告）所有，乙方並應維持甲方（即
11 原告）相關電磁紀錄之完整。甲方對於前項電磁紀錄有使用
12 支配之權利。但不包括本遊戲服務範圍外之移轉、收益行為
13 （本院卷第32頁），堪認被告所代理之系爭遊戲乃無需付費
14 之網路連線遊戲，及原告於系爭遊戲取得系爭道具之電磁紀
15 錄，依約均屬被告所有。另依會員專屬遊戲管理規章第13條
16 之約定，略以：玩家不得私自交易或贈予個人所屬的遊戲帳
17 號，或私下以現金交易遊戲虛擬物品，如因玩家私下行為，
18 危害個人帳號安全或致使遊戲虛擬物品遭他人不當轉移或使
19 用，本公司將不予以賠償，亦不提供任何協助查詢的服務
20 （本院卷第36頁），是原告於無償使用之系爭遊戲取得之系
21 爭道具，與在線上遊戲所獲虛擬道具、裝備及寶物等，其性
22 質乃網路遊戲玩家於遊戲過程中取得之各種虛擬物品，僅供
23 玩家於玩樂過程中取得積分之成就及樂趣，該等虛擬物品於
24 脫離線上遊戲時，對代理遊戲之公司並不得兌換成金錢，或
25 以他法交易獲利甚明。原告雖主張其於系爭遊戲取得之系爭
26 道具價值達8.5億遊戲幣，以113年5月20日交易網站拍賣價
27 格之匯率計算，無公定價格，受損金額相當於新臺幣5,778
28 元云云，惟系爭遊戲乃被告提供予原告使用之免費制網路遊
29 戲，原告於遊戲過程中獲取之虛擬道具、裝備及寶物等，僅
30 係讓玩家於玩樂過程中取得積分獲取樂趣之遊戲設計，本不
31 得私自以現金交易遊戲虛擬物品，業如前述，且依約系爭遊

01 戲之所有電磁紀錄乃歸被告所有，原告僅有使用支配之權
02 利，是依上開規章約款內容，實難認原告有何損害可言。

03 3. 又原告主張被告未善盡明確告知義務，原告因被告系爭遊戲
04 文字說明設定之效果與舊版完全不同致卷軸道具消失，顯可
05 歸責於被告事由所致而為不完全給付云云，惟被告曾於113
06 年1月18日對魔力賦予系統進行改善，並於系爭遊戲官方網
07 站進行公告等情，此有該公告網路截圖在卷可稽（本院卷第
08 61-66頁），並無未有明確告知之情事，原告復未能提出被告
09 就系爭遊戲有何可歸責於被告之具體違約事由，致其系爭道
10 具受有損害之證明，是原告此部分之主張，即非有據，要無
11 可採。

12 (二)綜上，原告依線上遊戲契約之法律關係，請求被告應給付原
13 告5,778元，及自起訴狀繕本送達被告翌日起至清償日止，
14 按年息5%計算之利息，均無理由，應予駁回。

15 四、本件事證已臻明確，兩造其餘攻擊防禦方法及證據，核與判
16 決結果不生影響，爰不一一論列，併此敘明。

17 五、訴訟費用負擔之依據：民事訴訟法第78條。

18 中 華 民 國 114 年 5 月 28 日

19 臺灣臺中地方法院臺中簡易庭

20 法 官 林俊杰

21 以上正本係照原本作成。

22 如不服本判決，應於送達後20日內，向本院提出上訴狀並表明上
23 訴理由，如於本判決宣示後送達前提起上訴者，應於判決送達後
24 20日內補提上訴理由書（須附繕本）。如委任律師提起上訴者，
25 應一併繳納上訴審裁判費。

26 中 華 民 國 114 年 5 月 28 日

27 書記官 辜莉雯