臺北高等行政法院判決

高等行政訴訟庭第六庭
111年度訴字第1005號
112年7月27日辯論終結

原　　告　遊戲橘子數位科技股份有限公司

代　表　人　劉柏園
訴訟代理人　范晉魁　律師
被　　告　公平交易委員會

代　表　人　李鎂（主任委員）

訴訟代理人　王政傑
　　陳威帆
　　簡浩羽

上列當事人間公平交易法事件，原告不服被告中華民國111年6月10日公處字第111039號處分書，提起行政訴訟，本院判決如下：

主　文

原告之訴駁回。

訴訟費用由原告負擔。

事實及理由

一、爭訟概要：

原告為銷售天堂M線上遊戲（下稱系爭遊戲），於民國108年12月14日邀請玩家參與原告於臺北市○○區○○○道0段000號0樓（NUZONE）舉辦之「【天堂M】NCSOFT原廠來臺玩家座談會」（下稱系爭座談會），系爭座談會架設螢幕刊載問答第17題（Q17）：「可以公開活動製作、抽卡、合成的機率嗎？目前這些機率的設定是否都跟韓版相同？」，現場答覆：「臺版機率都是跟韓國一模一樣的」。被告查證認定我國版本（下稱臺版）與韓國版本（下稱韓版）關於系爭遊戲

之「傳說製作秘笈（刻印）」（下稱紫布）製作機率不同，以111年6月10日公處字第111039號處分書（下稱原處分）認定原告宣稱「可以公開活動製作、抽卡、合成的機率嗎？目前這些機率的設定是否都跟韓版相同……臺版機率都是跟韓國一模一樣的」等語，就足以影響交易決定之服務內容為虛偽不實及引人錯誤之表示，違反公平交易法第21條第4項準用第1項規定，處新臺幣（下同）200萬元罰鍰。原告不服，遂提起本件行政訴訟。

二、原告主張要旨及聲明：

㈠、原告未公開系爭座談會內容，亦未將之用於行銷，顯非以招徠消費者為目的，原告並無使系爭座談會內容公示於眾之意思或行為，故系爭座談會並非廣告。原告從未授權或同意訴外人凹凹先生在系爭座談會直播，凹凹先生事前亦未告知原告將直播系爭座談會。原告亦不知天堂M大補帖網站彙整凹凹先生之直播內容並貼文於該網站。其後訴外人樂點公司未通知原告，亦未經原告同意或授權，即轉貼天堂M大補帖網站文章。系爭座談會之與會人均為案關遊戲之深度玩家，系爭座談會內容並不影響與會人之交易決定。

㈡、原告僅為案關遊戲在臺代理商，無權設定遊戲內容、條件或竄改機率，且臺韓二版從未同時舉辦相同活動，系爭座談會問答非指臺韓二版之製作機率相同，亦不致使人有此印象，系爭座談會內容並無虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。原告遵守網路遊戲資訊揭露之相關法規，且系爭座談會內容並無虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。原告事前不知韓國原廠之答案內容，故韓國原廠人員回覆系爭座談會Q17後，臺灣工作人員恐玩家誤會進而補充：「如果真的想比較的話，其實可以比較臺版官網和韓版官網所提出的資訊是不是一致的。」提醒玩家應詳加比較臺韓二版所公佈資訊，若臺韓二版有名稱不同、內容不同之活動，即不能相比較。不懂韓文之玩家，不致查看韓版資料而誤會；懂韓文之玩家，亦得完整比對韓版資訊，得知臺韓二版分屬不同活動，亦不致誤會

為相同活動而相提並論。縱將臺版、韓版製成紫布之機率等比視之，二者以相同數量之製作材料製成紫布數量相同，亦即二者製成紫布機率相同。無論每次使用201個製作材料、有10%製成機率，或使用99個製作材料、有5%製成機率，相同數量的製作材料可獲得相同數量的紫布，證明臺韓版製成紫布的機率相同。系爭座談會Q17所指活動製作機率相同，係指相同製作活動之機率相同，不同製作活動的機率不同，臺版紫布製作活動與韓版不同，則其機率亦不同。系爭座談會Q17內容給予消費者之印象為「臺版製作活動交易條件與韓版相同」，此處紫布製作機率係指「消費者計算所投入成本後，成功獲得紫布數量之期望值」，並無不實之處。

㈢、系爭座談會不影響消費者是否購買紫布製作材料或是否製作紫布等交易決定。原告公告之商城機率，已指明專指「機率型商品」之機率與韓版相同，不致使消費者誤認紫布製作成功之機率與韓版相同，且在臺版購買紫布製作材料或製作紫布之消費者，本即為案關遊戲之玩家，且材料及紫布均只能在臺版使用，韓版或其他遊戲業者均不因此受影響，亦即原告之公告未造成其他遊戲競爭之不公平，故無從繩以公平交易法。又系爭座談會限定案關遊戲玩家始得參加，且原告未曾對外發佈任何座談會內容，亦未將座談會用於行銷或推廣案關遊戲，除證明原告無藉系爭座談會招徠消費者之意圖外，系爭座談會後案關遊戲之玩家人數並未增加，且紫布製作次數下滑，益證系爭座談會確實無行銷或宣傳之效果，而無不公平競爭之情形。退萬步言，假設原告商城機率公告或系爭座談會內容有引人錯誤之疑慮，則因只有案關遊戲玩家始會關注商城機率公告及系爭座談會，即公告及座談會均不致對市場競爭造成影響，況案關遊戲玩家製成紫布之機率及成本均未改變，且系爭座談會舉辦後，製作紫布之次數大幅下滑，案關遊戲玩家人數則無顯著變化，益證商城機率公告與系爭座談會確未造成市場競爭之不公平，亦即原告未違公平交易法。消費者不因參與臺版紫布製作活動而受有損失。

㈣、原處分違反法律明確性原則。本件事實發生於108年12月間，我國法規及被告均未曾規範遊戲業者，對機率型活動應為如何之標示及說明，原告既無法令可遵循，亦無標示機率之義務，若原告因法規或被告未予明示，致無法預見而受處分，被告所為裁罰顯已違反法律明確性原則。

㈤、原處分不符比例原則。被告以原告違反不實廣告等禁止規定，對原告裁處200萬元罰鍰，固於法定裁處權限內，但其為裁罰額度之理由，被告除未闡釋該不確定法律概念如何涵攝於原告外，又未考量原告之行為動機、目的、預期不當利益、對交易秩序之危害程度、以往違法情形、違法後改正情形及配合調查等情狀，始為裁罰金額之酌定，更遑論本件事實發生當下，我國法規及被告均未曾規範遊戲業者，對機率型活動應為如何之標示及說明，原告既無法令可遵循，亦無標示機率之義務，原告更不因此獲有不正當之利益，原處分裁處之罰鍰金額，縱不至令原告宣告破產清算，惟已嚴重影響原告之商譽及營運，而被告以維護公益之名，剝奪原告之營業自由，是否與公平交易法之立法本旨相符，不無疑義。被告對可能涉嫌廣告不實行為之遊戲產業，大可先為行業警示，藉由通案之行政指導，避免未來可能之違法行為，一則避免業者長期運作導致市場秩序擴大敗壞，二則避免業者不明公平交易法之規定，因循產業陋習致有觸法。然被告卻捨此不用，在我國法規及被告均未曾規範遊戲業者，對機率型活動應為如何標示及說明之前提下，徒憑一場韓國原廠要求原告舉辦之玩家座談會問答，再由他人轉載文字內容，及檢舉人透過輿論媒體之風向，逕認原告已嚴重破壞市場交易秩序、獲利甚鉅等情，原處分裁罰實有未洽，且裁罰金額之衡定亦嫌過當，不符比例原則。

㈥、並聲明：１、原處分撤銷。２、訴訟費用由被告負擔。

三、被告答辯要旨及聲明：

㈠、原告為推廣銷售遊戲而舉辦之系爭座談會，透過邀請直播主現場直播，並主動轉載直播連結，讓大眾得以共見共聞，當

屬公平交易法第21條規定範疇。紫布製作「機率」實為玩家決定交易與否之重要因素，每次成功製作的機率各自獨立，與「期望值」概念迥異。成功機率愈高愈能吸引玩家交易。從系爭座談會問答整體觀之，該題內容確實予人印象為臺版與韓版製作機率都是一模一樣且不會竄改。原告自始即知臺韓二版機率不同，卻仍在系爭座談會上對影響玩家交易決定之重要事項進行虛偽不實及引人錯誤之表示，嗣後並未採取更正措施，容任錯誤訊息持續誤導玩家及潛在消費者，違背市場競爭機制甚明。

㈡、被告於公平交易法80年立法以來，就公平交易法第21條所規範之虛偽不實、引人錯誤概念訂定處理原則並經釋明在案，依社會通念觀之，受規範者應可理解亦可預見。原處分已詳加說明原告廣告不實各類事證，符合法律明確性原則。原處分業依公平交易法第42條前段規定及同法施行細則第36條規定行使裁罰及裁量罰鍰額度，符合比例原則。按公平交易法第42條前段規定及公平交易法施行細則第36條規定，為被告行使裁罰及裁量罰鍰額度之依據，被告業依上開規定，就原告違法行為之動機、目的、預期不當利益等情狀充分審酌，經考量原告實收資本額、108年至110年營業額、系爭遊戲108年至110年銷售額及紫布108年及109年銷售額等情，裁處罰鍰金額200萬元，裁罰金額在公平交易法第42條前段規定範圍之內，原處分確屬適法及合於比例原則。

㈢、聲明：１、原告之訴駁回。２、訴訟費用由原告負擔。

四、本院的判斷：

原告為銷售系爭遊戲，於108年12月邀請玩家參與原告舉辦之系爭座談會，所架設螢幕刊載問答第17題（Q17）：「可以公開活動製作、抽卡、合成的機率嗎？目前這些機率的設定是否都跟韓版相同？」，現場答覆：「臺版機率都是跟韓國一模一樣的」等情，有訪談內容Q&A整理、現場照片、原告111年1月17日遊函字第1110101702號函、111年2月16日范晉魁陳述紀錄、玩家座談會報名宣傳網頁、玩家座談會名

單、111年3月7日范晉魁陳述紀錄可參（原處分卷第6、11、14-15、65-66、117-118、169頁），堪信屬實。本件主要爭點為：系爭座談會關於Q17的內容與回答是否屬於原告在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法、是否屬於與系爭遊戲相關而足以影響交易決定之事項、虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵、原處分是否違反法律明確性原則、比例原則。本院認為原處分並無違法，原告各項主張均無理由，詳如以下說明：

㈠、相關法令與實務見解

１、公平交易法第21條第1項、第2項、第4項規定：「（第1項）事業不得在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法，對於與商品相關而足以影響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。（第2項）前項所定與商品相關而足以影響交易決定之事項，包括商品之價格、數量、品質、內容、製造方法、製造日期、有效期限、使用方法、用途、原產地、製造者、製造地、加工者、加工地，及其他具有招徠效果之相關事項。……（第4項）前三項規定，於事業之服務準用之。……」第42條規定：「主管機關對於違反第二十一條、……規定之事業，得限期令停止、改正其行為或採取必要更正措施，並得處新臺幣五萬元以上二千五百萬元以下罰鍰；屆期仍不停止、改正其行為或未採取必要更正措施者，得繼續限期令停止、改正其行為或採取必要更正措施，並按次處新臺幣十萬元以上五千萬元以下罰鍰，至停止、改正其行為或採取必要更正措施為止。」公平交易法施行細則第36條規定：「依本法量處罰鍰時，應審酌一切情狀，並注意下列事項：一、違法行為之動機、目的及預期之不當利益。二、違法行為對交易秩序之危害程度。三、違法行為危害交易秩序之持續期間。四、因違法行為所得利益。五、事業之規模、經營狀況及其市場地位。六、以往違法類型、次數、間隔時間及所受處罰。七、違法後改正情形及配合調查等態度。」

２、「公平交易法第21條第1項之規範目的，乃為確保事業公平競爭，保障消費者權益，禁止事業於商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。其所非難者乃為利用虛偽不實或引人錯誤之招徠方式以爭取交易機會之不正競爭手段。所稱『虛偽不實』係指表示或表徵與事實不符，其差異難為一般或相關大眾所接受，而有引起錯誤之認知或決定之虞者；所稱『引人錯誤』係指表示或表徵不論是否與事實相符，而有引起一般或相關大眾錯誤之認知或決定之虞者。是事業倘於服務或其廣告上，或以其他使公眾得知之方法，就商品之品質、內容及其他具有招徠效果之相關事項為虛偽不實或引人錯誤之表示者，即違反規定」（最高行政法院109年度判字第16號判決意旨參照）

３、「揆諸公平交易法第21條第1項之立法目的，係要求事業對其所銷售之商品或服務，於廣告及其他公眾可知悉之方法中，應為真實之表示，以確保市場公平競爭之秩序及市場效能，不因不實宣傳內容而受損害，其所非難者，乃事業對其商品利用虛偽不實或引人錯誤之廣告及其他使公眾得知之方法，以爭取交易機會之不正競爭手段。準此，事業倘於商品或其廣告上，或以其他使公眾得知之方法，就商品之品質及內容等為虛偽不實或引人錯誤之表示者，即應認違反公平交易法第21條第1項規定，至於接受宣傳之對象是否因而受欺騙或實際受有損害，尚非所問。」（最高行政法院111年度上字第212號判決意旨參照）

４、「公平交易法第21條之表示或表徵是否虛偽不實或引人錯誤，以該表示或表徵與實際狀況之差異程度，是否足以影響具有普通知識經驗之相關交易相對人為合理判斷並作成交易決定為已足。」（最高行政法院108年度判字第232號判決意旨參照）

㈡、原告舉辦系爭座談會旨在達成推廣銷售系爭遊戲之目的，屬於公平交易法第21條第1項廣告及其他公眾可知悉之方法查，原告為了舉辦系爭座談會回饋玩家，想知道臺灣遊戲玩

家玩臺版遊戲的感想，作為優化遊戲之參考，於108年11月30日在公開臉書網頁發布系爭座談會報名活動，表示特別邀請韓國NC SOFT團隊來臺同樂，有各種好禮與精美餐點，有與韓國NC SOFT團隊的現場Q&A時間，將於108年12月6日前主動致電獲選之玩家，提供「報名連結」、「入場時間」、「活動時間」、「活動地點」及「注意事項」等相關資訊，有原告的網頁資料可參（原處分甲卷第123頁至第127頁）。原告並提供玩家於網路報名參與系爭座談會，再依報名者對於遊戲投入度(主要以曾經消費金額評估)、與遊戲之契合度(主要以角色等級評估)及玩家與原告之契合度(主要以曾否激烈客訴評估)進行篩選，進而以電話確認玩家參與意願並邀請到場，系爭座談會現場到場人數有45人，其中含直播主凹凹先生在內共計8人為直播主等情，亦有原告111年2月25日陳述意見書、玩家座談會名單、凹凹先生照片可參（甲卷第101-103、118、128-129頁）。原告更於系爭座談會當日透過原告的臉書進行直播，刊登「小編帶你現場直擊#天堂M二週年玩家座談會，目前現場已經聚集各路英雄……可以進入以下實況臺進行觀看唷！【令狐沖爺爺】……、【ACTT】……、【小屁】……、【DingDing】……、【凹凹先生】：http://www.youtube.com/channel/UCFiFskzx70N8ywFS4LjyG3A……」等內容與連結(本院卷一第341頁)，可證原告於臉書上廣邀不特定玩家至凹凹先生等5位直播主之Youtube直播頻道即時觀看系爭座談會內容，且原告於系爭座談會後亦將自身經營之Youtube天堂M官方頻道刊播系爭座談會精華影片供大眾瀏覽，有影片截圖可參(本院卷一第337-339頁)，況原告於111年1月17日函復被告亦表示：「來函所提樂點公司所轉載之直播主座談會直播影片即為本公司座談會內容，惠請貴局依此方式觀看；另就訪談文字部份，亦得逕參酌樂點公司公告之QA整理。」等情，有原告111年1月17日遊函字第1110101702號函、樂點公司公告之QA整理可參（甲卷第14、130-137頁）。綜上可知，原告舉辦系爭座談會旨

在達成推廣銷售系爭遊戲之目的，屬於廣告及其他公眾可知悉之方法，甚為明確。

㈢、系爭座談會Q17關於「可以公開活動製作、抽卡、合成的機率嗎？目前這些機率的設定是否都跟韓版相同？」，現場答覆：「臺版機率都是跟韓國一模一樣的」等語，屬於公平交易法第21條第1項與系爭遊戲相關而足以影響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵

查，原告舉辦系爭座談會旨在達成推廣銷售系爭遊戲之目的，想知道臺灣遊戲玩家玩臺版遊戲的感想，作為優化遊戲之參考，已如前述。原告自承在系爭座談會前，先整理與會玩家問題給韓國原廠，有起訴狀可參（本院卷一第27頁），可知系爭座談會的問題17是系爭遊戲玩家所關切，原告亦認為重要而列為提問並予以解答，會影響到玩家是否願意花錢玩臺版之遊戲，確實是與系爭遊戲相關而足以影響交易決定之事項。再者，線上遊戲所稱機率，泛指遊戲業者以扭蛋、轉盤、寶箱等形式販售虛擬商品，依據現行機會型商品之商業模式，遊戲業者提供之機率型商品皆為個別（獨立）機率，例如廠商標示特定商品獲得機率為1%，則為每一次抽取都有1%機率可獲得特定商品，並非消費100次就一定取得該特定商品，有經濟部工業局111年4月12日工電字第11100348580號書函可參（甲卷第101頁）。原告自承紫布製作機率，韓版成功機率為10%，臺版成功機率為5%，有天堂M線上遊戲公告機率釋疑與實際情形不符衍生疑義案、天堂M版本群組（技術+IA+營運）之對話內容可參（本院卷一第467-468頁），堪信屬實。則系爭座談會所稱臺版機率都是跟韓國一模一樣的等語，即屬為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵，甚為明確。

㈣、原處分並無違反法律明確性原則或比例原則

公平交易法第21條第1項、第4項已明確規定事業不得在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法，對於與商品相關而足以影響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或

表徵。且於事業之服務準用之。本件違規事實為原告提供系爭遊戲之服務，性質上相當於事業之服務，本即受公平交易法之規範，並無原告所謂法規或被告未予明示致無法預見而受處分之情形，自無原告所稱原處分違反法律明確性原則。又被告依公平交易法第42條前段及同法施行細則第36條規定，就原告違法行為之動機、目的、預期不當利益、對交易秩序之危害程度、持續期間、所得利益，及事業規模、經營狀況、市場地位、以往違法情形、違法後改正情形及配合調查等情狀充分審酌。考量原告實收資本額約17億元；營業額108年70億元、109年74億元、110年82億元；系爭遊戲之銷售額108年52億元、109年48億元、110年36億元；紫布銷售額108年10月至12月1,800萬元、109年1億元、110年3,800萬元等情，以原處分處罰鍰金額200萬元，並無違反比例原則之情形。

㈤、原告各項主張均無理由

１、關於原告主張系爭座談會關於Q17的內容與回答不是原告在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法所為的部分。經查，原告於108年11月30日在公開臉書網頁發布系爭座談會報名活動，表示特別邀請韓國NC SOFT團隊來臺，原告並自承其目的是為了舉辦系爭座談會回饋玩家，想知道臺灣遊戲玩家玩臺版遊戲的感想，作為優化遊戲之參考。原告更於系爭座談會當日透過原告的臉書進行公開直播，提供凹凹先生等5位直播主之Youtube直播頻道即時觀看系爭座談會內容，原告亦於其官方頻道刊播系爭座談會精華影片供大眾瀏覽，均如前述，經核系爭座談會關於Q17的內容與回答確實是原告在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法所為。故原告上開主張並無可採。

２、關於原告主張系爭座談會關於Q17的內容與回答不是與系爭遊戲相關而足以影響交易決定之事項、虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵的部分。經查，系爭座談會的問題17是系爭遊戲玩家所關切，原告亦認為重要而列為提問並予以解答，會

影響到玩家是否願意花錢玩臺版之遊戲，確實是與系爭遊戲相關而足以影響交易決定之事項。原告自承紫布製作機率，韓版成功機率為10%，臺版成功機率為5%，則系爭座談會所稱臺版機率都是跟韓國一模一樣的等語，即屬為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。而且臺版韓版機率相同一事，並不因為玩家是否懂韓文或有無查看韓版資料而有不同，也不會因為臺版與韓版是否在同一時期推出活動而有差異。也不能將臺版、韓版製成紫布之機率等比視之，認為二者以相同數量之製作材料製成紫布數量相同，亦即二者製成紫布機率相同，因為線上遊戲所稱機率，遊戲業者提供之機率型商品皆為個別（獨立）機率，例如特定商品獲得機率為1%，則為每一次抽取都有1%機率可獲得特定商品，並非消費100次就一定取得該特定商品，有前述經濟部工業局111年4月12日工電字第11100348580號書函可參，更不是如原告所主張紫布製作機率係指「消費者計算所投入成本後，成功獲得紫布數量之期望值」。是原告上開主張經核均無可採。

3、關於原告主張原處分違反法律明確性原則、比例原則的部分。查，本件違規事實為原告提供系爭遊戲之服務，性質上相當於事業之服務，依公平交易法第21條第1項、第4項已明確規定事業不得在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法，對於與商品相關而足以影響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。且於事業之服務準用之。是原告之違規行為本即受公平交易法之規範，並無原告所謂法規或被告未予明示致無法預見而受處分之情形，也與法規是否要求遊戲業者標示機率無關，自無原告所稱原處分違反法律明確性原則。又被告為原處分前已依公平交易法施行細則第36條規定事項詳為充分審酌，並考量原告實收資本額約17億元；營業額108年70億元、109年74億元、110年82億元；系爭遊戲之銷售額108年52億元、109年48億元、110年36億元；紫布銷售額108年10月至12月1,800萬元、109年1億元、110年3,800萬元等情，以原處分處罰鍰金額200萬元，經核

並無違反比例原則之情形。又依公平交易法第42條前段規定：「主管機關對於違反第二十一條、第二十三條至第二十五條規定之事業，得限期令停止、改正其行為或採取必要更正措施，並得處新臺幣五萬元以上二千五百萬元以下罰鍰；……」，被告並無於裁處罰鍰前有先為限期令停止、改正其行為或採取必要更正措施之行業警示義務。是原告上開主張，均無可採。

五、從而，原處分認系爭座談會問題17之問答內容係就足以影響交易決定之服務內容為虛偽不實及引人錯誤之表示，違反公平交易法第21條第4項準用第1項規定，處原告200萬元罰鍰，並無違法。原告訴請撤銷，為無理由，應予駁回。

六、本件事證已臻明確，兩造其餘之攻擊及防禦方法，經本院審酌後，核與本件判決結果不生影響，故不逐一論究說明，附敘明之。

七、據上論結，本件原告之訴為無理由，依行政訴訟法第98條第1項前段，判決如主文。

中　　華　　民　　國　　112　　年　　8　　月　　24　　日

審判長法　官　許麗華

法　官　郭淑珍

法　官　郭銘禮

一、上為正本係照原本作成。

二、如不服本判決，應於送達後20日內，向本院高等行政訴訟庭提出上訴狀，其未表明上訴理由者，應於提出上訴後20日內補提理由書；如於本判決宣示或公告後送達前提起上訴者，應於判決送達後20日內補提上訴理由書（均須按他造人數附繕本）。

三、上訴未表明上訴理由且未於前述20日內補提上訴理由書者，逕以裁定駁回。

四、上訴時應委任律師為訴訟代理人，並提出委任書（行政訴訟法第49條之1第1項第3款）。但符合下列情形者，得例外不委任律師為訴訟代理人（同條第3項、第4項）。

得不委任律師為訴訟代理人之情形	所　需　要　件
㈠符合右列情形之一者，得不委任律師為訴訟代理人	1. 上訴人或其代表人、管理人、法定代理人具備法官、檢察官、律師資格或為教育部審定合格之大學或獨立學院公法學教授、副教授者。 2. 稅務行政事件，上訴人或其代表人、管理人、法定代理人具備會計師資格者。 3. 專利行政事件，上訴人或其代表人、管理人、法定代理人具備專利師資格或依法得為專利代理人者。
㈡非律師具有右列情形之一，經最高行政法院認為適當者，亦得為上訴審訴訟代理人	1. 上訴人之配偶、三親等內之血親、二親等內之姻親具備律師資格者。 2. 稅務行政事件，具備會計師資格者。 3. 專利行政事件，具備專利師資格或依法得為專利代理人者。 4. 上訴人為公法人、中央或地方機關、公法上之非法人團體時，其所屬專任人員辦理法制、法務、訴願業務或與訴訟事件相關業務者。
是否符合㈠、㈡之情形，而得為強制律師代理之例外，上訴人應於提起上訴或委任時釋明之，並提出㈡所示關係之釋明文書影本及委任書。	

中　　華　　民　　國　　112　　年　　8　　月　　24　　日

書記官　林淑盈