

臺灣臺北地方法院民事判決

110年度訴字第2304號

原告

即反訴被告 樂磚股份有限公司

法定代理人 陳均榜

訴訟代理人 李德正律師

廖乃慶律師

被告

即反訴原告 天剛資訊股份有限公司

法定代理人 呂國雄

訴訟代理人 熊南彰律師

上列當事人間請求給付報酬事件，本院於民國111年11月2日言詞
辯論終結，判決如下：

主 文

原告之訴及假執行之聲請均駁回。

訴訟費用由原告負擔。

反訴被告應給付反訴原告新臺幣貳佰伍拾萬元，及自民國一百一
十年七月三十日起至清償日止，按週年利率百分之五計算之利
息。

反訴原告其餘之訴駁回。

反訴訴訟費用由反訴被告負擔百分之六十三，餘由反訴原告負
擔。

本判決第三項，於反訴原告以新臺幣捌拾肆萬元為反訴被告供擔
保後，得假執行；但反訴被告如以新臺幣貳佰伍拾萬元為反訴原
告預供擔保，得免為假執行。

反訴原告其餘假執行之聲請駁回。

事實及理由

壹、程序方面

01 按被告於言詞辯論終結前，得在本訴繫屬之法院，對於原告
02 及就訴訟標的必須合一確定之人提起反訴；反訴之標的，如
03 專屬他法院管轄，或與本訴之標的及其防禦方法不相牽連
04 者，不得提起，民事訴訟法第259條、第260條第1項定有明
05 文。查原告依委託技術服務合約書（下稱系爭服務契約）及
06 合約修改協議書（下稱系爭修改協議）之法律關係，起訴請
07 求被告給付報酬，被告於訴訟中辯稱系爭服務契約已經終
08 止，原告應按履約程度比例退還已給付費用，並擇一依系爭
09 服務契約第8條第3項及民法第179條規定提起反訴，請求原
10 告返還其溢領之款項（見本院卷一第151、252頁）。核其反
11 訴與本訴之訴訟標的及其防禦方法相牽連，與前揭規定相
12 符，應予准許。

13 貳、實體方面

14 一、原告即反诉被告（下稱原告）主張：被告即反訴原告（下稱
15 被告）與訴外人放縱遊戲有限公司（下稱放縱公司）於民國
16 108年4月25日簽訂遊戲合作開發與發行契約書（下稱系爭開
17 發契約），合作投資開發海洋遊戲（棄海：波弟大冒險，下
18 稱系爭遊戲），並於同日與伊簽訂系爭服務契約，委託伊提
19 供相關專業技術服務及諮詢建議，約定由被告支付伊技術服
20 務費新臺幣（下同）1,000萬元，分為兩期給付，第一期被
21 告應在簽訂系爭服務契約起10日內支付伊500萬元，第二期
22 則應於系爭遊戲最終boss製作及遊戲大體製作（即系爭遊戲
23 第二階段）完成後支付餘款500萬元。伊已於109年12月間系
24 爭遊戲完成第二階段製作後，本於遊戲監製之地位對系爭遊
25 戲進行驗收，驗收結果為合格；又放縱公司早於109年8月25
26 日提供系爭遊戲之帳號密碼供被告驗收，並表示系爭遊戲已
27 由伊驗收無誤，被告卻無故遲至110年3月19日始啟用該帳號
28 密碼，甚拒絕付款，更於110年6月4日寄發存證信函片面終
29 止系爭服務契約，自應類推適用民法第101條第1項規定，亦
30 視為系爭遊戲第二階段已完成並通過驗收。故系爭服務契約
31 第3條及系爭修改協議第1條約定之清償期已屆至，爰以本訴

01 請求被告給付第2期款等語。並聲明：(一)被告應給付伊500萬
02 元，及自起訴狀繕本送達翌日起至清償日止，按週年利率5%
03 計算之利息（下稱500萬元本息）。(二)願供擔保，請准宣告
04 假執行。

05 對於被告之反訴，辯稱：伊已完成系爭遊戲並經驗收無誤，
06 縱被告之終止合法，亦無權向伊請求返還已付款項中之400
07 萬元等語，並答辯聲明：(一)反訴及假執行之聲請均駁回。(二)
08 如受不利之判決，願供擔保，請准宣告免為假執行。

09 二、被告則以：伊於108年4月25日與放縱公司簽訂系爭開發契
10 約，委託放縱公司開發系爭遊戲之手遊、PC、
11 PLAYSTATION、XBOX、SWITCH等5種平台版本（下稱5種版
12 本）及繁體中文、英文、日本3種語言模式（下稱3種語言模
13 式）。伊為整合系爭遊戲之開發技術，陸續與原告簽訂系爭
14 服務契約、增補協議書（下稱系爭增補協議）及系爭修改協
15 議，約定原告應協助放縱公司開發系爭遊戲，並應就所提供
16 之服務及進度對伊提出說明，伊則於系爭遊戲第二階段全數
17 完成並通過驗收後，支付原告500萬元。詎放縱公司遲至系
18 爭開發契約到期前仍未依約完成系爭遊戲之5種版本及3種語
19 言模式，經伊先於110年4月28日要求放縱公司改正相關缺失
20 再行驗收未果，後於同年5月間經由伊公司員工及訴外人天
21 火數位股份有限公司分別針對原告提出之PC版本進行測試，
22 均認定「驗收不合格」，顯係可歸責於放縱公司。伊嗣於
23 110年6月4日以放縱公司違約而解除系爭開發契約，系爭服
24 務契約依該契約第8條第3項約定即同終止，伊自毋庸給付原
25 告第二期款500萬元。又系爭遊戲實為訴外人光穹遊戲股份
26 有限公司（下稱光穹公司）研發，原告顯未實際提供光穹公
27 司或放縱公司研發之協助，已違反系爭服務契約約定，伊亦
28 無需給付第二期款500萬元等語，資為抗辯。並答辯聲明：
29 (一)原告之訴及假執行之聲請均駁回。(二)如受不利之判決，願
30 供擔保，請准宣告免為假執行。

31 另對原告提起反訴，主張：伊已於系爭服務契約簽訂時支付

原告服務費用500萬元，放縱公司卻僅提交系爭遊戲之PC版本供伊驗收，至多僅完成系爭開發契約約定之5分之1，且伊已解除系爭開發契約，系爭服務契約亦已終止，原告即應返還5分之4之服務費用（即400萬元），爰擇一依系爭服務契約第8條第3項約定及民法第179條規定為請求等語，並聲明：(一)原告應給付伊400萬元，及自反訴狀繕本送達翌日起至清償日止，按週年利率5%計算之利息（下稱400萬元本息）。(二)願供擔保請准宣告假執行。

三、經查，被告與放縱公司於108年4月25日簽訂系爭開發契約，兩造亦於同日簽訂系爭服務契約，被告已依系爭服務契約給付第一期款500萬元，原告依系爭服務契約應提供遊戲開發、行銷、平台上架等技術諮詢服務，嗣兩造於108年6月14日簽訂系爭增補協議，增修系爭服務契約第1條之內容，繼於109年2月10日簽訂系爭修改協議，合意將系爭服務契約第3條第二期款付款條件變更如該修改協議第壹條之約定，兩造與放縱公司復於109年8月11日簽訂契約修改協議書二（下稱系爭修改協議二），修改系爭開發契約之約定等情，有系爭開發契約、系爭服務契約、系爭增補協議、系爭修改協議及系爭修改協議二等件可證（見本院卷一第75至83頁、第17至20頁、第135至137頁、第139頁、第87至88頁），且為兩造所不爭執（見本院卷一第415至416頁、第493至494頁），堪可信實。

四、得心證之理由

(一)本訴部分

1. 按「修改主合約第三條第一項第二期款付款約定如下：第二期：甲方（按：即被告，以下未特別註明者均同）應於本遊戲第4章製作、本遊戲最終boss製作及本遊戲大體製作（即本遊戲第二階段）全數完成且通過驗收後，支付乙方（按：即原告，以下未特別註明者均同）500萬元整（未稅）。」，雖為系爭修改協議第1條所約明（見本院卷一第139頁）。惟解釋當事人之契約，應以當事人立約當時之真

01 意為準，而真意何在，應以過去事實及其他一切證據資料為
02 斷定之標準，不能拘泥文字致失真意。亦即解釋契約，應於
03 文義上及論理上為推求，以探求當事人立約時之真意，並通
04 觀契約全文，斟酌訂立契約當時及過去之事實、交易上之習
05 慣等其他一切證據資料，本於經驗法則及誠信原則，從契約
06 之主要目的及經濟價值作全盤之觀察，以為判斷之基礎。

07 2. 原告主張系爭遊戲已於109年12月間驗收通過，合於系爭修
08 改協議第1條之約定，被告應給付第二期款500萬元等語，被
09 告則抗辯放縱公司未依限完成5種版本及3種語言模式之系爭
10 遊戲，所完成部分亦未通過驗收，其已解除系爭開發契約，
11 系爭服務契約亦隨同終止，原告無由依該服務契約請求第二
12 期款等語。茲查：

13 (1)系爭開發契約約定放縱公司應開發之系爭遊戲版本為何？

14 ①觀諸系爭開發契約第1條約定：「遊戲：係指『海洋遊戲』
15 按本契約完成之手遊版本及桌機版本版本（各繁體中文、英
16 文及日文版）、伺服器端和最終用戶端程式及其圖文檔的現
17 有、調整、升級及衍生版本（如遊戲名稱變更亦包括在
18 內）。」（見本院卷一第75頁），可知系爭開發契約乃約定
19 放縱公司應開發系爭遊戲之「手遊」及「桌機」版本。

20 ②有關「手遊」版本部分，原告主張被告與放縱公司並未約定
21 該「手遊」版本必須以獨立手機APP方式完成開發，且系爭
22 遊戲驗收時，被告並無異議，「手遊」版本只要能以手機開
23 啟系爭遊戲遊玩即可云云（見本院卷二第59頁）。惟系爭開
24 發契約第1條既明訂「手遊」版本及「桌機」版本，顯然有
25 意區別，且同條後段約定：「最終用戶端程式：指最終用戶
26 可用於連接遊戲伺服器的手機、電腦軟體程式（…）」（見
27 本院卷一第75頁），明確提及放縱公司應開發者包含手機軟
28 體程式，該契約第2條第3項、第4項關於系爭遊戲銷售收益
29 分配之約定，又均特別提及銷售淨額應扣除「包括但不限於
30 ios、google play平台費用」（見本院卷一第76、77頁），
31 足見被告與放縱公司簽訂系爭開發契約時，已預期系爭遊戲

01 將於ios、google play等手機APP平台上架銷售，該契約所
02 指「手遊」版本核係指得以獨立APP形式於手機平台運行之
03 遊戲。況被告於110年4月28日發予放縱公司之函文，亦提及
04 尚未驗收之版本包含「手機遊戲ios及google play版本」
05 （見本院卷一第93頁），非如原告所言毫無異議，由此更徵
06 系爭開發契約所約定之「手遊」版本，係指得以獨立APP形
07 式於手機平台運行之版本，原告前揭主張，應非可採。

08 ③又關於「桌機」版本，被告辯稱所謂「桌機」版本包含PC、
09 SWITCH、PLAYSTATION、MICROSOFT-XBOX版本云云（見本院
10 卷一第67頁、卷二第17頁），惟所謂桌機，通常係指放在桌
11 上而不隨身攜帶之桌上型電腦，且系爭開發契約並未見被告
12 與放縱公司明文約定應開發SWITCH、PLAYSTATION、
13 MICROSOFT-XBOX版本之系爭遊戲，自難認放縱公司依系爭開
14 發契約所應開發之「桌機」版本包含運行於SWITCH、
15 PLAYSTATION、MICROSOFT-XBOX等家用遊戲主機之版本（下
16 稱家用主機版本）。雖被告另以放縱公司實際負責人陳均榜
17 （即原告法定代理人）在其所做問卷提及將發行家用主機版
18 本之系爭遊戲（見本院卷一第161頁），以及被告自行委託
19 財團法人台灣經濟研究院（下稱台經院）製作之無形資產評
20 估報告將家用主機版本之系爭遊戲收益納入評估（見本院卷
21 一第297頁），而認系爭開發契約約定放縱公司應開發家用
22 主機版本之系爭遊戲。惟陳均榜係基於兩造簽訂之系爭服務
23 契約擔任系爭遊戲開發顧問之職務於100年2月25日填寫該問
24 卷，觀諸該問卷第18題即明（見本院卷一第167頁），則不
25 論陳均榜是否為放縱公司之實際負責人，均難憑被告事後所
26 發問卷推論被告與放縱公司108年4月25日簽訂系爭開發契約
27 時就系爭遊戲版本所為約定之真意。至台經院之無形資產評
28 估報告，既非系爭開發契約及系爭服務契約之附件，其評價
29 標的又是被告於108年5月22日委託評價時所提供（見本院卷
30 一第281、287頁），則縱台經院將家用主機版本之系爭遊戲
31 收益納入評估，仍無足證明被告與放縱公司確有合意放縱公

01 司應開發家用主機版本之系爭遊戲。

02 ④因此，放縱公司依系爭開發契約所應開發之系爭遊戲版本，
03 應為得以獨立手機APP方式運行之「手遊」版本（下稱手遊
04 版本），以及得於家用電腦上運行之「桌機」版本（下稱桌
05 機版本），並不包含家用主機版本。

06 (2)系爭遊戲是否已經驗收通過，或因被告以不正當手段阻止驗
07 收而視為通過？

08 ①依系爭服務契約第1條第1項約定：「雙方同意根據甲方之需
09 求，合作優化甲方所投資開發之海洋遊戲（以下簡稱『本遊
10 戲』），乙方提供本遊戲之開發（包含人力配置）、行銷及
11 平台上架（包含串接相容及通路溝通）相關之專業技術服務
12 及諮詢建議（以下簡稱『本服務』）」（見本院卷一第17
13 頁）、系爭增補協議第1條第1、2項約定：「雙方同意根據
14 甲方之需求，合作優化甲方所投資與放縱遊戲有限公司（以
15 下簡稱『放縱公司』）合作開發之海洋遊戲（以下簡稱「本
16 遊戲」），乙方提供本遊戲之開發監製（包含人力配置）及
17 平台上架（包含串接相容及通路溝通）相關之專業技術服務
18 及諮詢建議（以下簡稱「本服務」）。」、「乙方依甲方與
19 放縱遊戲有限公司間之遊戲合作開發與發行契約，經指定監
20 製提供本遊戲之一切營運、客戶服務、行銷、宣傳、廣告等
21 相關之專業技術服務及諮詢建議。」（見本院卷一第135
22 頁），及兩造所陳：被告與放縱公司簽訂主契約（即系爭開
23 發契約），兩造再簽訂系爭服務契約，由原告協助系爭遊戲
24 之開發等語（見本院卷二第58頁），暨系爭服務契約第8條
25 第3項前段約定：「如因甲方與第三人公司間之主契約（即
26 海洋遊戲之遊戲合作開發及發行契約書）有提前終止、解除
27 之情形，本合約亦隨同提前終止。」（見本院卷一第19頁）
28 等情，可知放縱遊戲就系爭遊戲之開發，與原告就該遊戲之
29 協助開發及行銷、上架之諮詢服務，乃緊密相關，倘遊戲開
30 發之系爭開發契約因故終止或解除，原告即無從再履行提供
31 開發協助、行銷與上架之諮詢服務，系爭服務契約亦無存續

之必要，關於系爭服務契約及系爭修改協議之解釋，自應參酌該主契約即系爭開發契約之內容。而系爭服務契約第二期款付款條件業經兩造合意變更如系爭修改協議第壹條之約定，已如前三、所述，放縱公司依系爭開發契約應開發手遊版本及桌機版本之系爭遊戲，亦認定如前，則系爭修改協議第1條所修改之第二期款付款約定：「甲方應於本遊戲第4章製作、本遊戲最終boss製作及本遊戲大體製作（即本遊戲第二階段）全數完成且通過驗收後，支付乙方500萬元整（未稅）。」，必須包含手遊及桌機版本在內之系爭遊戲大體製作全數完成且通過驗收，方足當之。

②原告主張放縱公司所製作之系爭遊戲已驗收通過乙節，固提出光穹公司109年12月29日出具之驗收報告為證（見本院卷一第21至22頁），惟被告僅不爭執原告完成系爭遊戲之桌機版本，並辯稱未通過驗收等語。查：

（甲）原告陳稱系爭遊戲之手機版本係以STEAM LINK（APP）在手機上執行云云（見本院卷二第59頁），然原告法定代理人陳均榜已於另案即放縱公司法定代理人陳嘉珮對被告起訴請求確認本票債權不存在事件之二審程序（案列本院111年度簡上字第164號）證稱：「steam平台本身是pc遊戲平台起家，但他們想要讓玩家可以跨裝置遊玩的野心，讓他們開發了各種方式讓玩家可以透過手機甚至掌上型遊戲機玩到steam裡面的遊戲」、「（問：系爭遊戲之電腦版本可否透過steam link在手機上開啟遊玩？）可以」等語（見本院卷一第527頁），足認STEAM LINK實係STEAM平台為使玩家可於手機或其他行動裝置上執行STEAM平台於PC上之遊戲而開發之APP，其作用方式係透過該APP操作PC上之遊戲，執行之該遊戲本質上仍是PC版本之遊戲，而非以獨立手機APP運行，是縱使系爭遊戲得藉由該STEAM LINK於手機上執行，仍不合於前述手遊版本應為得以獨立手機APP方式運行之約定。故放縱公司實未履行系爭開發契約中開發系爭遊戲手遊版本之約定。

（乙）又所謂驗收，應係指由委託人確認受託對象是否已確實執行

01 委託內容之程序，性質上應由委託人自行或委由與雙方無利
02 害關係之客觀第三人為之，始能達成驗收之目的，自不得由
03 受託對象或實際執行委託事務之人為之。而原告依系爭開發
04 契約第4條第3項之約定，雖具有驗收系爭遊戲開發成果之權
05 限（見本院卷一第78頁），然依被告所提光穹公司前於108
06 年1月14日與放縱公司簽訂之遊戲開發行銷合作契約書第1條
07 第1項約定（本院卷一第169頁），可知放縱公司乃將系爭遊
08 戲之開發交由光穹公司負責，則光穹公司所出具之驗收報告
09 不啻由其自行查驗自己之製作成果，實難認係有效之驗收，
10 縱該驗收報告為原告所委託製作者，亦難逕認系爭遊戲已通
11 過驗收。

12 (丙)至原告陳稱系爭遊戲獲頒獎項，且已於STEAM平台發布完整
13 版，更有出版周邊小說之計畫，足認系爭遊戲已完成製作及
14 驗收等情，雖提出得獎網頁截圖、STAEM商店頁面、小說販
15 售頁面為證（見本院卷一第383-2頁至393頁）。惟縱令原告
16 主張上情屬實，至多僅堪認系爭遊戲之桌機版本已完成製
17 作，就桌機版本是否通過驗收，及手遊版本是否完成製作且
18 通過驗收等節，既未再提出其他證據證明之，仍難認系爭遊
19 戲之手遊版本已製作完成及手遊、桌機版本均通過驗收，而
20 合於系爭修改協議第1條之約定。雖原告另主張被告故意拒
21 絕驗收，係以不正當手段阻止清償期屆至，應類推適用民法
22 第101條第1項規定視為清償期屆至，惟放縱公司所提出之系
23 爭遊戲手遊版本，實係藉由STEAM LINK於手機上執行系爭遊
24 戲之桌機版本而已，並非得獨立運行之手機APP，放縱公司
25 並未達成系爭開發契約關於手遊版本部分之給付義務，已如
26 前述，被告即使拒絕驗收或驗收後認為不通過，亦屬有正當
27 理由，難認係以不正當手段阻止驗收完成之事實發生，原告
28 此部分主張，亦不足採。

29 (3)依上各節，依原告所提證據，尚無法證明包含手遊及桌機版
30 本在內之系爭遊戲大體製作全數完成且通過驗收，原告本訴
31 依系爭服務契約第3條及系爭修改協議第1條約定，請求被告

給付第二期款500萬元並附加法定遲延利息（即500萬元本息），自屬無據。

(二)反訴部分

1. 按系爭開發契約第9條第1項約定：「任一方如有違反本契約所定之義務，非違約方之一方得通知違約方於45日改善，若違約方未能於前述期限內改善者，非違約方得終止或解除契約，違約方須對非違約方負損害賠償責任。」（見本院卷一第81頁）；系爭修改協議二第1條約定：「修改主契約『二、合作內容』第1項、第2項：1. 開發時程之『2020年11月上市』，修改成：『2021年3月31日完成遊戲完整版與上市』。」（見本院卷一第87頁）。依上開約定可知，系爭開發契約約定系爭遊戲開發完成及上市之期限已經被告及放縱公司合意變更為110年3月31日，又如任一方違反契約義務，未違約之他方得通知於45日內改善，如未改善，即得解除契約。

2. 次按「如因甲方與第三人公司間之主契約（即海洋遊戲之遊戲合作開發及發行契約書）有提前終止、解除之情形，本合約亦隨同提前終止。此時視為非可歸責於雙方，雙方應比照主契約提前終止或解除時甲方應為履約程度及比例，進行本合約履約金額之結算，多退少補。」，為系爭服務契約第8條第3項所約明（見本院卷一第19頁）；系爭開發契約如提前終止或解除，系爭服務契約隨之終止，亦如前述。故如系爭開發契約經被告合法解除，兩造即應依原告履約之程度及比例進行結算。

3. 被告主張因放縱公司僅完成系爭遊戲之桌機版本而未依限履行系爭開發契約所定之其餘義務，經其催告後仍未履行，已於110年6月4日發函解除系爭開發契約，系爭服務契約亦隨同終止，原告應依系爭服務契約第8條第3項約定返還400萬元等語。查：

(1)系爭遊戲迄今僅有桌機版本上市，放縱公司並未完成系爭遊戲手遊版本之製作等節，業經本院認定如前，則被告先於

01 110年4月8日發函予放縱公司，要求其於45日內完成系爭遊
02 戲手遊版本之開發及上市作業（見本院卷一第189至193
03 頁），嗣因放縱公司未依限補正上開違約事項，於110年6月
04 4日發函放縱公司解除系爭開發契約（見本院卷一第121至
05 125頁），應屬有據，堪認系爭開發契約已經被告合法解
06 除，依系爭服務契約第8條第3項約定，兩造自應進行系爭服
07 務契約之結算。

08 (2)又系爭服務契約第8條第3項後段所定之結算，係指系爭開發
09 契約若有提前終止或解除之情事發生時，被告應依放縱公司
10 已完成系爭開發契約約定開發系爭遊戲之程度、比例進行結
11 算等節，既為兩造所不爭（見本院卷一第418、478頁），則
12 因系爭開發契約約定放縱公司應開發系爭遊戲之手遊及桌機
13 等2版本（亦認定如前），各應佔被告依系爭服務契約已給
14 付之服務費500萬元之2分之1，又被告亦自承因放縱公司僅
15 提交系爭遊戲之桌機版本供其驗收，以最寬鬆之標準，雖驗
16 收不合格仍以有提出驗收論（見本院卷二第23頁），堪認被
17 告已同意原告得收取桌機版本部分之服務費，是原告應返還
18 之服務費用為250萬元（即500萬元 $\times$ 1/2=250萬元）。

19 (3)從而，被告反訴依系爭服務契約第8條第3項約定，請求原告
20 返還250萬元，及自民事反訴狀繕本送達原告之翌日即110年
21 7月30日（見本院卷二第56頁）起至清償日止之法定遲延利
22 息（下稱250萬元本息），核屬有據，逾此範圍之請求，則
23 屬無據。

24 五、綜上所述，原告本訴依系爭服務契約第3條、系爭修改協議
25 第1條約定，請求被告給付500萬元本息，為無理由，應予駁
26 回。被告反訴依系爭服務契約第8條第3項約定，請求原告給
27 付250萬元本息，為有理由，逾此範圍之請求，則屬無據，
28 亦應駁回。至被告反訴另依民法第179條規定所為同一請
29 求，業據陳明與系爭服務契約第8條第3項約定係擇一有利而
30 為裁判之關係（見本院卷二第56頁），然無從為其更有利之
31 結果，自毋庸裁判，附此敘明。

01 六、原告之訴既經駁回，其假執行之聲請即失所附麗，應駁回
02 之。又被告反訴勝訴部分，兩造已陳明願供擔保請為准、免
03 假執行之宣告，於法核無不合，茲分別酌定相當之擔保准許
04 之，至被告反訴敗訴部分，其假執行之聲請亦失所附麗，併
05 駁回之。

06 七、原告雖另聲請訊問光穹公司之執行長陳任軒，以證明光穹公
07 司製作驗收報告之經過，惟光穹公司為系爭遊戲之實際製作
08 者，無從以其驗收報告認定系爭遊戲已通過驗收，已如前
09 述，自無訊問該證人之必要。此外，兩造其餘攻擊、防禦方
10 法及所提出之證據，經審酌後認與本件判決結果無影響，爰
11 不逐一論列，併此敘明。

12 八、訴訟費用負擔之依據：民事訴訟法第78、79條。

13 中 華 民 國 111 年 11 月 30 日
14 民事第六庭 審判長法 官 許純芳

15 法 官 林春鈴

16 法 官 許柏彥

17 以上正本係照原本作成。

18 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
19 委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

20 中 華 民 國 111 年 11 月 30 日
21 書記官 蔡庭復