

臺灣臺北地方法院民事判決

112年度消字第10號

原告 陳鉉壬

郭嘉豪

訴訟代理人 陳鉉壬

被告 易亨數位行銷有限公司

法定代理人 羅郁晴

訴訟代理人 高宏文律師

黃曉妍律師

上列當事人間損害賠償事件，本院於民國112年8月10日言詞辯論終結，判決如下：

主 文

一、被告應給付原告陳鉉壬新臺幣250,231元，及自民國112年3月26日起至清償日止，按週年利率百分之5計算之利息。

二、被告應給付原告郭嘉豪新臺幣176,247元，及自民國112年3月26日起至清償日止，按週年利率百分之5計算之利息。

三、原告其餘之訴及假執行之聲請均駁回。

四、訴訟費用由被告負擔十分之一，由原告陳鉉壬負擔十分之五，由原告郭嘉豪負擔十分之四。

五、本判決主文第一項得假執行。但被告以新臺幣250,231元為原告陳鉉壬供擔保，得免為假執行。

六、本判決主文第二項得假執行。但被告以新臺幣176,247元為原告郭嘉豪供擔保，得免為假執行。

事實及理由

一、原告主張：

(一)被告經營「道士出觀」手機遊戲(下稱系爭網路連線遊戲)，原告均為該遊戲之消費者。原告於民國111年11月18日參與系爭遊戲之「斗轉星移」活動，花用自己所有虛擬寶物「黃金」而在遊戲內為買賣交易，並無不法行為。詎被告於同年月19日在系爭遊戲中公告，因「斗轉星移」兌換獎勵之數量

01 設置錯誤，而收回原告已取得活動獎勵（均為虛擬寶物），
02 並強制鎖定原告帳號一天半，致原告無法參與遊戲嗣後之假
03 日活動，造成損害，還擅自將原告所有部分虛擬寶物置換為
04 他種虛擬寶物，經原告清點被告處理上揭事件前後之所有虛
05 擬寶物數量後，原告陳鉉壬失去1,000張「彩神碎片」、19
06 張「粉神卡」及54張「已升神位之粉神卡」，原告郭嘉豪失
07 去1,000張「彩神碎片」、19張「粉神卡」及28張「已升神
08 位之粉神卡」，被告有損害賠償責任。嗣原告就上揭消費爭
09 議事件，於112年1月5日與被告在臺北市消費者爭議調解委
10 員會進行調解，且原告僅請求返還上述虛擬寶物，但被告拒
11 不為之，調解結果未成立。因原告所失虛擬寶物均得在遊戲
12 商城內消費99.99美元購買6,000條「黃金」後回復之，原告
13 自得請求被告以金錢給付方式，賠償原告虛擬寶物之損害，
14 並依消費者保護法第51條規定，請求被告就故意扣減原告虛
15 擬寶物之損害，給付損害額5倍之懲罰性賠償金（計算式詳本
16 院卷第15至19頁）。

17 (二)爰聲明：

- 18 1. 被告應給付原告陳鉉壬2,095,000元，及自111年11月19日起
19 至清償日止按週年利率百分之5計算之利息。
- 20 2. 被告應給付原告郭嘉豪1,705,000元，及自111年11月19日起
21 至清償日止按週年利率百分之5計算之利息
- 22 3. 願供擔保，請准宣告假執行。

23 二、被告答辯則以：

24 (一)被告僅為系爭網路連線遊戲之代理商，因112年1月5日調解
25 時，被告尚未獲得營運商相關回應，致當時未成立調解，嗣
26 系爭網路連線遊戲營運商回復被告後，被告即通知原告並承
27 諾將按原告調解所提方案補償原告虛擬寶物之損失。但原告
28 所受損害既非無法回復或回復顯有困難，依民法第213條第1
29 項規定，被告僅就原告所受虛擬寶物損害回復至損害發生前
30 之原狀即可，原告無由請求以金錢賠償（本院卷第166頁）。

31 (二)退步言，縱應以金錢賠償原告所受損害，被告當時並非僅有

01 扣除虛擬寶物行為，另有給予原告其他虛擬寶物之補償，此
02 部分原告受有相當於371.39美元之利益。依損益相抵原則，
03 被告計算原告陳鉉壬失去19張「粉神卡」及54張「已升神位
04 之粉神卡」，價值相當於114,000條「黃金」、324,000條
05 「黃金」，原告郭嘉豪失去19張「粉神卡」及28張「已升神
06 位之粉神卡」，價值相當於114,000條「黃金」、168,000條
07 「黃金」，且各條「黃金」相當價值為0.0166美元。另原告
08 陳鉉壬實際損失「彩神碎片」為802張，價值相當於1,138.8
09 4美元，原告郭嘉豪實際損失「彩神碎片」為952張，價值相
10 當於1,351.84美元。如以金錢賠償方式回復，原告陳鉉壬損
11 害經扣除所受利益後，為7,974.45美元，約合241,147元，
12 原告郭嘉豪經扣除所受利益後，損害為5,661.65美元，約合
13 169,849元。

14 (三)並聲明：原告之訴駁回。

15 三、不爭執事項：兩造就原告為系爭網路連線遊戲之消費者，在
16 被告因上述公告遊戲內容有誤而調整相關玩家所有虛擬寶物
17 前後，原告陳鉉壬損失之虛擬寶物為802張彩色鬼神碎片、1
18 9張粉神卡及54張升神位粉神卡，原告郭嘉豪損失之虛擬寶
19 物為952張彩色鬼神碎片、19張粉神卡及28張升神位粉神卡
20 等情，均不爭執者(本院卷第187至188、165頁)，堪信為
21 實。

22 四、得心證之理由：

23 (一)按民法第213條規定：「負損害賠償責任者，除法律另有規
24 定或契約另有訂定外，應回復他方損害發生前之原狀。(第
25 1項)因回復原狀而應給付金錢者，自損害發生時起，加給
26 利息。(第2項)第一項情形，債權人得請求支付回復原狀
27 所必要之費用，以代回復原狀。(第3項)」民法第214條規
28 定：「應回復原狀者，如經債權人定相當期限催告後，逾期
29 不為回復時，債權人得請求以金錢賠償其損害。」第216條
30 之1規定：「基於同一原因事實受有損害並受有利益者，其
31 請求之賠償金額，應扣除所受之利益。」而「基於私法自治

01 及契約自由原則，當事人得自行決定契約之種類及內容，以
02 形成其所欲發生之權利義務關係。倘當事人所訂定之契約，
03 其性質究係屬成文法典所預設之契約類型（民法各種之債或
04 其他法律所規定之有名契約），或為法律所未規定之契約種
05 類（非典型契約，包含純粹之無名契約與混合契約）有所不
06 明，致造成法規適用上之疑義時，法院即應為契約之定性
07 （辨識或識別），將契約內容或待決之法律關係套入典型契
08 約之法規範，以檢視其是否與法規範構成要件之連結對象相
09 符，進而確定其契約之屬性，俾選擇適當之法規適用，以解
10 決當事人間之紛爭。」並有最高法院107年度台上字第1621
11 號民事判決可參。

12 （二）經查，被告曾在系爭遊戲公告有關活動獎勵數量錯誤，為修
13 正該錯誤而將原告所有虛擬寶物更動為他種內容，致原告失
14 去如不爭執事項之虛擬寶物等情，已如上述。本院審諸原告
15 為系爭網路連線遊戲服務之消費者，被告自承為該遊戲服務
16 之代理商，而以如「原證二十五」所示定型化契約與原告訂
17 約（本院卷第139至149頁），具有消費者保護法第2條第2款所
18 定「企業經營者」地位，被告就其服務內容造成原告所有虛
19 擬寶物之損害，依上揭說明，經本院參酌「網路連線遊戲服
20 務定型化契約範本」（111年12月22日數授產經字第1114000
21 257號公告修正）第16條規定：「乙方（即企業經營者）為
22 維護本遊戲服務相關系統及軟硬體設備而預先規劃暫停本遊
23 戲服務之全部或一部時，應於七日前於官網首頁、遊戲登入
24 頁面或購買頁面公告。但因臨時性、急迫性或不可歸責於乙
25 方之事由者，不在此限。因可歸責乙方事由，致甲方（即消
26 費者）不能連線使用本遊戲服務時，乙方應立即更正或修
27 復。對於甲方於無法使用期間遭扣除遊戲費用或遊戲內商
28 品，乙方應返還遊戲費用或商品，無法返還時則應提供其他
29 合理之補償。」第17條規定：「乙方應依本契約之規定負有
30 於提供本服務時，維護其自身電腦系統，符合當時科技或專
31 業水準可合理期待之安全性。電腦系統或電磁紀錄受到破

01 壞，或電腦系統運作異常時，乙方應於採取合理之措施後儘
02 速予以回復。乙方違反前二項規定或因遊戲程式漏洞致生甲
03 方損害時，應依甲方受損害情形，負損害賠償責任。但乙方
04 能證明其無過失者，得減輕其賠償責任。乙方電腦系統發生
05 第二項所稱情況時，於完成修復並正常運作之前，乙方不得
06 向甲方收取費用。甲方因共用帳號、委託他人付費購買點數
07 衍生與第三人間之糾紛，乙方得不予協助處理」後，為解決
08 當事人間之紛爭，認本件應得類推適用第16條「因可歸責乙
09 方事由，致甲方不能連線使用本遊戲服務時，乙方應立即更
10 正或修復。對於甲方於無法使用期間遭扣除遊戲費用或遊戲
11 內商品，乙方應返還遊戲費用或商品，無法返還時則應提供
12 其他合理之補償」部分，被告就原告遭扣除之虛擬寶物，有
13 返還之或為合理補償義務，並應類推適用第17條「乙方…因
14 遊戲程式漏洞致生甲方損害時，應依甲方受損害情形，負損
15 害賠償責任。但乙方能證明其無過失者，得減輕其賠償責
16 任」部分，於被告證明無過失時，始得減輕賠償責任。準
17 此，本件被告既未證明其所為遊戲獎勵設置錯誤乙事無過
18 失，原告自有權請求被告返還遭被告扣除之上述虛擬寶物。
19 次查，被告既自陳其於言詞辯論終結前迄未回復原告虛擬寶
20 物損失，還需二週時間履行之事實，有本院112年8月10日言
21 詞辯論筆錄可考(本院卷第188頁第10行)，則原告主張請求
22 被告以給付金錢方式賠償，合於民法第214條規定，亦合於
23 民法第213條第3項有關支付回復原狀所必要費用以代回復原
24 狀規定，均堪認為合法，應予許可。

25 (三)按當事人主張有利於己之事實者，就其事實有舉證之責任，
26 民事訴訟法第277條前段雖有明定，惟當事人已證明受有損
27 害而不能證明其數額或證明顯有重大困難者，法院應審酌一
28 切情況，依所得心證定其數額，民事訴訟法第222條第2項亦
29 有規定。本院審酌原告已證明其受有損害，惟其損害內容為
30 虛擬寶物，於被告不履行回復行為時，原告僅得自系爭網路
31 連線遊戲內商場購買取得，並無其他回復作法。原告所需

「回復原狀所必要之費用」，本院參酌被告自認原告陳鉉壬所失虛擬寶物相當1,138.84美元、114,000條「黃金」及324,000條「黃金」，原告郭嘉豪所失虛擬寶物相當1,351.84u美元、114,000條「黃金」及168,000條「黃金」等語(本院卷第168頁)，均得以單價0.0166美元換算1條「黃金」(參本院卷第107頁「原證二十四」有關99.99美元購買6,000金條之虛擬寶物廣告，另見第175頁即被證二)。另被告辯稱已各給付原告價值相當371.39美元之虛擬寶物補償部分，原告亦未爭執，可見原告基於同一原因事實受有損害並受有利益，應依民法第216條之1扣除之。再以起訴日之臺灣銀行美元現金賣出匯率31.13兌1新臺幣計算(本院卷第191頁)，應認本件回復原告陳鉉壬部分之必要費用即損害為新臺幣250,231元(計算式： $1,138.84 + (114,000 + 324,000) * 0.0166 = 8,409.64$ 美元， $(8409.64 - 371.39) * \text{匯率} 31.13 = 250,231$)，原告郭嘉豪部分為176,247元(計算式： $1351.84 + (114,000 + 168,000) * 0.0166 = 6,033.04$ 美元， $(6033.04 - 371.39) * \text{匯率} 31.13 = 176,247$)，而為允當。原告逾此範圍之請求，於必要性部分舉證不足(本院卷第17至19頁)，不能許可。至於被告辯稱本件不適用民法第215條云云，無礙原告依民法第213條第3項或第214條請求權之行使，所辯並不可採。

(四)末按消費者保護法第7條規定「從事設計、生產、製造商品或提供服務之企業經營者，於提供商品流通進入市場，或提供服務時，應確保該商品或服務，符合當時科技或專業水準可合理期待之安全性。商品或服務具有危害消費者生命、身體、健康、財產之可能者，應於明顯處為警告標示及緊急處理危險之方法。企業經營者違反前2項規定，致生損害於消費者或第3人時，應負連帶賠償責任。但企業經營者能證明其無過失者，法院得減輕其賠償責任。」第51條規定：「依本法所提之訴訟，因企業經營者之故意所致之損害，消費者得請求損害額五倍以下之懲罰性賠償金；但因重大過失所致之損害，得請求三倍以下之懲罰性賠償金，因過失所致之損

01 害，得請求損害額一倍以下之懲罰性賠償金。」查原告所有
02 虛擬寶物之電磁記錄雖遭被告修改，但此部分核屬系爭網路
03 連線遊戲「服務」內容之瑕疵，尚未對第7條所定「生命、
04 身體、健康、財產」等固有權利另外造成損害，則原告主張
05 其受有損害而得依消費者保護法第51條規定請求被告給付懲
06 罰性賠償金部分，於法未合，不能准許。

07 五、綜上所述，原告請求被告給付如主文第一、二項所示原本及
08 本件未定期給付所生法定遲延利息(送達證書參本院卷第59
09 頁)，為有理由，應予准許；逾此範圍之請求，為無理由，
10 應予駁回。本件判決所命被告給付之價額未逾50萬元，本院
11 就原告勝訴部分，應依民事訴訟法第389條第1項第5款規
12 定，依職權宣告假執行，此部分原告雖陳明願供擔保聲請宣
13 告假執行，然其聲請僅係促使法院為職權之發動，爰不另為
14 假執行准駁之諭知，並依同法第392條第2項規定，依職權宣
15 告被告得預供擔保而免為假執行。至原告敗訴部分，其假執
16 行之聲請失去依據，應予駁回。

17 六、本件判決之基礎已臻明確，兩造其餘攻擊防禦方法及所提之
18 舉證，經審酌核與本件判決結果不生影響，不再一一論述，
19 附此敘明。

20 七、訴訟費用負擔之依據：民事訴訟法第79條。

21 中 華 民 國 112 年 8 月 29 日
22 民事第五庭 法 官 林修平

23 以上正本係照原本作成。

24 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
25 委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

26 中 華 民 國 112 年 8 月 29 日
27 書記官 宇美璇