

臺灣臺北地方法院民事判決

113年度訴字第624號

原告 陳思安

訴訟代理人 吳秉諭律師

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

陳柏光

蔡瀚儀

上列當事人間請求履行契約等事件，本院於民國113年6月17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、按當事人得以合意定第一審管轄法院。但以關於由一定法律關係而生之訴訟為限。前項合意，應以文書證之，民事訴訟法第24條定有明文。本件依兩造所訂新楓之谷服務合約書（下稱系爭契約）第26條約定，合意以本院為第一審管轄法院，故本院就本件訴訟有管轄權。

二、次按確認法律關係之訴，非原告有即受確認判決之法律上利益者，不得提起之，民事訴訟法第247條第1項前段定有明文。所謂即受確認判決之法律上利益，係指法律關係存否不明確，原告主觀上認其在法律上之地位有不安之狀態存在，此種不安之狀態，能以確認判決將之除去者而言（最高法院42年台上字第1031號判決先例參照）。本件原告主張被告單方面終止系爭契約不合法，兩造間之契約關係仍存在，既為被告所否認，原告法律上地位處於不安之狀態，而此不安狀態可由確認判決予以除去，應認原告提起本件確認之訴有確

01 認利益。

02 貳、實體事項：

03 一、原告主張：兩造成立系爭契約，原告以會員帳號「ddd9780
04 7」、「aa0000000」（下合稱系爭帳號）向被告代理之線上
05 遊戲「新楓之谷」（下稱系爭遊戲）申設遊戲角色「琉璃
06 袋」及「捕風瓶」（下合稱系爭角色）。於民國112年11月2
07 4日上午11時41分許，原告與胞兄分別以「捕風瓶」、「琉
08 璃袋」登入系爭遊戲打怪練等，皆未違反遊戲規範，卻突遭
09 被告強制下線及永久鎖定，然被告單方面終止系爭契約不合
10 法，爰依民事訴訟法第247條規定請求確認系爭契約關係存
11 在，及依系爭契約第2條、第5條約定，請求被告繼續履行系
12 爭遊戲網路連線遊戲服務定型化契約，並繼續提供系爭角色
13 遊戲服務。另原告每日平均投入10小時培養等級，被告於11
14 2年11月24日違約將系爭帳號鎖定，原告無法登入系爭角
15 色，致需日後額外僱用「遊戲角色代練等級」人員回復此期
16 間無法增加之等級及道具，原告因此受有每日1,800元之損
17 害，爰依系爭契約第22條第4項約定，請求被告賠償自112年
18 11月24日起至被告繼續提供服務之日止，每日以1,800元計
19 算之損害等語，並聲明：1.確認原告以系爭帳號與被告所訂
20 之系爭遊戲網路連線遊戲服務定型化契約存在。2.被告應繼
21 續履行系爭遊戲網路連線遊戲服務定型化契約，繼續提供系
22 爭角色遊戲服務，並賠償系爭角色自112年11月24日起至被
23 告繼續提供遊戲服務止每日1,800元。

24 二、被告則以：原告於112年11月24日使用角色「琉璃袋」、
25 「捕風瓶」遊戲時，有明顯異常之遊戲行為；其中角色「琉
26 璃袋」職業為「天使破壞者」，正常情況下須先透過丟球之
27 動作後方能發射出球，以攻擊怪物；丟球技能發動後，按正
28 常設定會發射出約2顆技能球；在未移動之情況下，技能擊
29 中怪物約略10幾秒左右，角色需移動位置才能繼續施用技
30 能，但原告之「琉璃袋」卻出現無須執行任何丟球動作，即
31 可發射出大量的球進行攻擊，且發射球之範圍及數量遠超出

01 正常情況，並長達50秒之久均未有移動及卡頓，非使用增益
02 技能或等級較高即能達成之異常情形，經被告確認有使用外
03 掛程式，故被告依系爭契約第22條第3項及遊戲管理規則第7
04 點規定終止系爭契約，實屬有據。另被告以測謊機進行測謊
05 時，正常情況下玩家須先停下角色動作，以手動敲擊鍵盤之
06 方式，於測謊機輸入欄位輸入對應之組合英文字母或阿拉伯
07 數字進行測謊，經確認輸入按下ENTER鍵後，始能測謊通
08 過，於測謊過程中欲改為遊玩模式，則須再以滑鼠點擊遊戲
09 畫面，方能繼續打怪。但被告針對角色「捕風瓶」使用測謊
10 機進行測謊時，「捕風瓶」在毫無停下打怪動作之情況下僅
11 花費約10餘秒即通過測謊，原告嗣已自承係使用語音輸入之
12 非官方所提供之第三方程式，屬系爭契約第4條第5款、系爭
13 遊戲管理規則第5點所規定之外掛程式，該程式相關功能足
14 以影響被告於系爭遊戲內稽查方式及遊戲常態設定，自屬未
15 以公平合理之方式進行遊玩，致遊戲公平性失衡，被告依系
16 爭契約第22條第3項及系爭遊戲管理規則第5點規定終止系爭
17 契約，亦屬合法，故被告無須負損害賠償或補償之責。又，
18 遊戲帳號是否獲取一定之「等級」、「道具」，須依憑玩家
19 之遊玩行為及遊玩過程中遊戲設定及活動，並無必然由角色
20 代練即可取得同種「等級」或「道具」之結果，原告不得以
21 此作為所失利益之計算依據。再者，依系爭遊戲管理規章第
22 11點、第15點可知，遊戲帳號禁止私下交易或交付或出借予
23 第三人使用，故原告以預期未來將僱用「遊戲角色代練等級
24 人員」所產生之費用作為計算請求損害賠償費用依據，亦無
25 可採等語，資為抗辯，並聲明：1.原告之訴駁回。2.如受不
26 利益判決，願供擔保請准宣告免予假執行。

27 三、本院判斷：

28 原告主張兩造成立系爭契約，原告以系爭帳號向被告代理之
29 系爭遊戲申設系爭角色等節，被告並無爭執。惟原告主張被
30 告於112年11月24日上午11時41分許單方終止契約，並將系
31 爭角色強制下線並永久鎖定不合法，爰依民事訴訟法第247

01 條規定請求確認系爭契約關係存在，及依系爭契約第2條、
02 第5條、第22條第4項約定，請求被告繼續履行系爭遊戲網路
03 連線遊戲服務定型化契約，並繼續提供系爭角色遊戲服務，
04 暨賠償自112年11月24日起至被告繼續提供服務之日止，每
05 日以1,800元計算之損害等語，則為被告否認，並執上詞置
06 辯，故本件首應審究者為：被告終止契約是否合法?經查：

07 (一)系爭契約第22條第3項約定「甲方(即會員)有下列重大情
08 事之一者，乙方(即被告)依甲方登錄之通訊資料通知甲方
09 後，得立即終止本契約：...二、以利用外掛程式、病毒程
10 式、遊戲程式漏洞或其他違反遊戲常態設定或公平合理之方
11 式進行遊戲。」又遊戲管理規則第5、7點規定「禁止販售、
12 宣傳及使用任何自動練功及非官方提供之外掛或不當程式
13 (包括但不限於有提供同步、連動、操作優化、多工、點
14 擊、輔助或其他類似功能之實體物件或虛擬程式)進行遊
15 戲；自動練功泛指非玩家自身進行遊戲之行為，例如：卡鍵
16 盤、連點程式...等，違反規定者，本公司將逕行終止遊戲
17 服務。」、「玩家不可直接或間接安裝/開啟執行、使用或
18 散佈非官方提供的外掛或不當程式造成玩家角色產生無敵或
19 消失狀態、異常距離撿拾物品、異常距離攻擊怪物、進入一
20 般玩家無法到達的位置；或造成怪物異常位移、異常不動作
21 等等所有非正常遊戲進行所出現情況，一經發現，將處罰終
22 止遊戲合約。」(見本院卷第70-72頁)。

23 (二)經查：

24 1.關於「琉璃袋」角色部分：

25 (1)被告抗辯「琉璃袋」職業為「天使破壞者」，正常情況下須
26 先透過丟球之動作後方能發射出球，以攻擊怪物；丟球技能
27 發動後，按正常設定會發射出約2顆技能球；在未移動之情
28 況下，技能擊中怪物約略10幾秒左右，角色需移動位置才能
29 繼續施用技能。惟原告之「琉璃袋」角色卻無執行任何丟球
30 之動作，即可發射出大量的球進行攻擊，發射球之範圍及數
31 量遠超出正常情況，且長達50秒之久均未有移動及卡頓，非

01 使用增益技能或等級較高即能達成，顯非角色原始設定等
02 語，提出正常遊戲（即被證3）及監看原告操作影片（即被
03 證1）為證。經本院當庭勘驗結果：正常遊戲影片中，該角
04 色1、必須揮擊才出球；2、揮擊1次約出2顆球；3、畫面約
05 維持在整個電腦螢幕1/5至1/4左右。另監看原告操作之影片
06 中，該角色1、不須揮擊就有出球；2、出球數量如吹泡泡量
07 大；3、範圍超過整個電腦螢幕一半，此有勘驗筆錄在卷可
08 稽（見本院卷第129頁），足見原告之「琉璃袋」角色遊戲
09 狀況，確實與官方設定之情況不同，堪認被告上揭所辯非
10 虛，可以採信。

11 (2)原告雖另主張就攻擊範圍而言，當遊戲畫面中只有一隻怪物
12 時，該技能僅會瞄準該怪物擊；反之如有多數怪物時，該技
13 能將擴大攻擊範圍，其他玩家之遊戲狀況使用相同遊戲角色
14 即有此情形等語，並提出影片（即原證6）為證。惟原告提
15 出之上開影片紀錄，經本院當庭勘驗結果為：1、角色必須
16 揮擊才出球；2、揮擊1次出2顆球。3、畫面約維持在整個電
17 腦螢幕1/2左右，亦有勘驗筆錄在卷可按（見本院卷第129
18 頁），其中第1、2點與正常遊戲影片情形相同，即須揮擊才
19 出球，且一次出2顆球，與原告之遊戲情況不須揮擊，即可
20 像吹泡泡般不斷出球之情形迥不相同。是原告提出之其他玩
21 家之遊戲情形，亦無足佐證其當日之遊戲情形符合官方設定
22 而無異常。

23 2.關於「捕風瓶」角色部分：

24 被告抗辯以測謊機進行測謊時，正常情況下玩家須先停下角
25 色動作，以手動敲擊鍵盤之方式，於測謊機輸入欄位輸入對
26 應之組合英文字母或阿拉伯數字進行測謊，經確認輸入按下
27 ENTER鍵後，始能測謊通過，於測謊過程中欲改為遊玩模
28 式，則須再以滑鼠點擊遊戲畫面，方能繼續打怪，即只能用
29 鍵盤鍵入方式通過測謊，不能以語音輸入方式完成測謊；以
30 及原告之「捕風瓶」角色接受測謊時，係使用語音輸入完成
31 測謊等節，原告均已無爭執（見本院卷127-128頁）。況原

01 告復已自承該語音輸入程式是其自己所寫的軟體等語（見本
02 院卷第128頁），是被告抗辯原告有系爭遊戲管理規則第5點
03 所定之使用非官方提供之外掛程式之行為，亦非無所據。

04 (三)綜上，原告當日以「琉璃袋」角色遊戲時，既有無須執行任
05 何丟球之動作，即可發射出大量的球進行攻擊，且發射球數
06 量遠超出官方設定之異常情況；以及其「捕風瓶」角色接受
07 測謊時，亦有使用非官方提供之外掛程式即以語音輸入完成
08 測謊之情事，則被告依上述事實，判定原告分別有遊戲管理
09 規則第7點（指琉璃袋）、第5點（指捕風瓶）所定之違反規
10 則行為，核屬有據。準此，被告進而依系爭契約第22條第3
11 項約定終止系爭契約，自屬正當。又被告已通知原告終止契
12 約之旨，此有原告提出之電子郵件可資佐參（見本院卷第31
13 頁），故兩造間之系爭契約關係已因被告合法終止而消滅。
14 從而，原告請求確認其以系爭帳號與被告所訂之系爭遊戲網
15 路連線遊戲服務定型化契約關係存在，及請求被告繼續履行
16 系爭遊戲網路連線遊戲服務定型化契約，並繼續提供系爭角
17 色遊戲服務，暨賠償系爭角色自112年11月24日起至被告繼
18 續提供遊戲服務止每日1,800元，均屬無據，應予駁回。

19 四、綜合上述，原告請求確認其以系爭帳號與被告所訂之系爭遊
20 戲網路連線遊戲服務定型化契約存在，及依系爭契約第2
21 條、第5條、第22條第4項約定，請求被告繼續履行系爭遊戲
22 網路連線遊戲服務定型化契約，並繼續提供系爭角色遊戲服
23 務，暨賠償系爭角色自112年11月24日起至被告繼續提供遊
24 戲服務止每日1,800元，均為無理由，應予駁回。

25 五、本件為判決之基礎已臻明確，兩造其餘之陳述及所提其他證
26 據，經本院斟酌後，認為均於判決之結果無影響，亦與本案
27 之爭點無涉，自無庸逐一論述，併此敘明。

28 六、訴訟費用負擔任據：民事訴訟法第78條。

29 中 華 民 國 113 年 7 月 4 日

30 民事第一庭 法官 李桂英

31 以上正本係照原本作成

01 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
02 委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

03 中 華 民 國 113 年 7 月 4 日

04 書記官 翁鏡瑄