

臺灣臺北地方法院民事判決

113年度訴字第3544號

113年10月15日辯論終結

01  
02  
03  
04 原 告 劉偉翔  
05 訴訟代理人 吳秉諭律師  
06 被 告 遊戲橘子數位科技股份有限公司  
07 0000000000000000  
08 法定代理人 劉柏園  
09 訴訟代理人 李雯婷

10 上列當事人間請求履行契約等事件，本院判決如下：

11 主 文

- 12 一、原告之訴駁回。  
13 二、訴訟費用由原告負擔。

14 事實及理由

15 壹、程序部分

16 本件原告起訴後追加備位聲明，符合民事訴訟法第255條第1  
17 項但書第2、7款規定，並經本院於民國113年8月6日言詞辯  
18 論期日准予追加（見本院卷第42頁）；嗣原告於同年9月3日  
19 更正先、備位聲明之遊戲帳號（見本院卷第287頁），經核  
20 僅係更正事實上之陳述，非屬訴之變更，合先敘明。

21 貳、實體部分

- 22 一、原告起訴主張：原告前於被告經營之「遊戲橘子數位平臺」  
23 註冊會員帳號「dear0610o」，並以該會員帳號申辦「新楓  
24 之谷」網路連線遊戲（下稱系爭遊戲）之遊戲帳號「T94bbf  
25 19Z0000000000000」（下稱系爭帳號），與被告就系爭遊戲簽  
26 立「[新楓之谷]網路連線遊戲服務定型化契約（系爭契  
27 約）」，由被告提供原告以網際網路連線登入使用系爭遊戲  
28 之服務，原告繼而於系爭遊戲申設「裴珠泫c」之遊戲角色  
29 名稱（下稱系爭角色）。詎原告無任何違約之情事，竟於11  
30 3年1月9日無法登入系爭帳號，被告並於同日以系爭帳號查

01 有異常紀錄而終止系爭契約，被告終止系爭契約自非合法，  
02 爰先位依民事訴訟法第247條，訴請確認兩造簽立之系爭契  
03 約存在，並依系爭契約第2條、第5條約定，請求被告繼續履  
04 行系爭契約及繼續提供系爭帳號內所有遊戲角色遊戲服務。  
05 如認先位之訴無理由，因被告終止系爭契約後，無法律上原  
06 因獲取系爭帳號內原告向被告、第三人購買之商品使用權，  
07 構成非給付型不當得利之權益侵害型不當得利，被告沒收原  
08 告所購買具有財產價值之虛擬商品，亦有重複獲利之情事，  
09 構成權利濫用，爰備位依民法第179條規定，請求被告返還  
10 該等商品等語，並先、備位聲明：如附表聲明內容欄所示。

11 二、被告則以：被告於113年1月7日至同年月10日間，以韓國原  
12 廠提供之MapleStory OPTool系統偵測原告有萬餘筆異常LOG  
13 G紀錄，並於113年1月8日以韓國原廠提供之NGS偵測系統偵  
14 測，測得原告於同年1月4日至同年月7日間有23筆使用「腳  
15 本輔助yys6.7b」外掛程式（下稱系爭外掛程式）之紀錄，  
16 違反系爭契約第22條第3項第2款、遊戲管理規則第5、7條約  
17 定，被告自得終止系爭契約，原告先位之訴並無理由。又原  
18 告對電磁紀錄之使用權，係以系爭契約存在為前提，系爭契  
19 約既經被告終止，原告即無從主張被告須提供其電磁紀錄之  
20 使用權，被告亦未將系爭帳號再予使用、移轉、處分、販售  
21 而受有利益，原告自不得對被告主張不當得利；況系爭契約  
22 第22條第4項後段載明契約終止後，消費者僅得取得未使用  
23 之點數，故原告備位請求被告返還商品使用權，亦屬無據等  
24 語資為抗辯，並聲明：(一)、原告之訴駁回；(二)、如受不利判  
25 決，願供擔保請准宣告免為假執行。

26 三、兩造不爭執事實（見本院卷第45頁）：

27 (一)、原告前以遊戲橘子帳號「dear0610o」向被告註冊使用系爭  
28 遊戲，兩造並簽立系爭契約，由被告提供原告透過網際網路  
29 連線登入使用系爭遊戲服務，嗣原告於系爭遊戲申設系爭角  
30 色（見北簡卷第23至29、33至35頁）。

31 (二)、原告有於113年1月4日至同年月7日，以系爭角色登入使用系

01 爭遊戲服務。

02 (三)、原告於113年1月9日以系爭帳號登入系爭遊戲，之後即遭被  
03 告強制下線，原告於同日詢問被告客服中心，經被告客服中  
04 心於同日回覆因遊戲行為異常，嚴重違反遊戲管理規則，經  
05 被告逕行終止系爭契約（見北簡卷第31頁）。

06 四、本件爭點：

07 (一)、被證3、3-1、4是否具有形式證據力？

08 (二)、原告有無利用系爭外掛程式進行系爭遊戲？

09 (三)、被告依系爭契約第22條第3項第2款、遊戲管理規則第9點約  
10 定，對原告終止契約是否合法？

11 (四)、原告就系爭帳號內之虛擬商品，得否對被告主張不當得利？

12 五、本院之判斷：

13 (一)、被證3、3-1、4具有形式證據力：

14 1. 稽之系爭契約第10條第2項後段、第4項約定：「…乙方（即  
15 被告）應於契約終止後30日內，保留甲方（即消費者）之帳  
16 號及附隨於該帳號之電磁紀錄」、「第2項期間屆滿時，甲  
17 方仍未辦理續用，乙方得刪除該帳號及附隨於該帳號之所有  
18 資料，但法令另有規定者不在此限」（見北簡卷第56頁），  
19 被告訂定之遊戲管理規則第9條亦載明：「違反遊戲規定狀  
20 況：…使用外掛或不當程式自動練功…、鎖定名目：…外  
21 掛…、鎖定時間：…終止遊戲合約…。…」（見北簡卷第41  
22 頁）。

23 2. 本件原告於113年1月9日因系爭帳號遭強制下線而詢問被告  
24 客服中心，經被告客服中心於同日回覆因系爭帳號遊戲行為  
25 異常，依官方判斷嚴重違反遊戲管理規則，逕行終止系爭契  
26 約，系爭帳號無法再次登入，終止合約通知書已寄送至系爭  
27 帳號之認證EMAIL乙節，為兩造所不爭執（見不爭執事實三  
28 之(三)），而被告陳稱原告有使用系爭外掛程式之情（見本院  
29 卷第53頁），則依前開遊戲管理規則第9條約定，足見被告  
30 係以原告使用系爭外掛程式為由，於113年1月9日「鎖定」  
31 系爭帳號而終止系爭契約，並於同日通知原告無疑。原告既

01 未提出任何證據證明其於被告113年1月9日終止系爭契約  
02 後，30日內有向被告辦理續用系爭帳號，依系爭契約第10條  
03 第2項後段、第4項約定，被告即無保留系爭帳號及附隨於該  
04 帳號電磁紀錄之契約上義務。

05 3. 復按，文書或前項物件（即文書外之物件有與文書相同效力  
06 者），須以科技設備始能呈現其內容或提出原件有事實上之  
07 困難者，得僅提出呈現其內容之書面並證明其內容與原件相  
08 符，民事訴訟法第363條第2項規定甚明。本件被告所提被證  
09 3為被告以韓國原廠NGS偵測系統紀錄之資料、被證3-1為韓  
10 國原廠NGS偵測系統示範說明、被告員工以NGS偵測系統撈取  
11 Excel檔案過程、被證4為異常LOG紀錄、韓國原廠撈取異常L  
12 OG紀錄之Excel檔案、往來電子郵件（見北簡卷第73至76  
13 頁、本院卷第129至144頁），上開物件須使用韓國原廠NGS  
14 偵測系統、異常LOG紀錄系統始能呈現擷取畫面之內容，而N  
15 GS偵測系統僅保存紀錄5週，異常LOG紀錄因逾6個月，僅能  
16 由韓國原廠協助撈取，業據被告陳明在卷（見本院卷第57、  
17 58至59頁），堪認被告提出NGS偵測系統、異常LOG紀錄原始  
18 檔案確有事實上之困難，依上開法律規定，被告自得僅提出  
19 呈現該內容之被證3、3-1、4書面。

20 4. 本院審酌原告未於保留期間內向被告辦理續用系爭帳號，而  
21 被告就NGS偵測系統紀錄之保存期間，尚符合系爭契約第10  
22 條第2項後段所定保留期間之約定，且依被告所提供NGS偵測  
23 系統生成之Excel檔，對照被告所提被證6被告員工對話紀  
24 錄、檔案下載紀錄，堪認被告員工傳送及下載Excel檔案過  
25 程具有連續性，足以證明被證3、3-1之內容確為被告員工以  
26 NGS偵測系統紀錄所得，而與原件相符；另被證4部分之異常  
27 LOG紀錄，經核對被告所提供之韓國原廠撈取紀錄、雙方往  
28 來電子郵件，亦可證明被證4之內容確為原告系爭帳號之異  
29 常LOG紀錄，故上開證據自均具有形式證據力。原告一再爭  
30 執被證3、3-1、4之形式真正，難認有據。

31 (二)、原告有利用系爭外掛程式進行系爭遊戲：

- 01 1. 系爭契約第18條第1項明定：「為規範遊戲進行之方式，乙  
02 方（即被告）應訂立合理公平之遊戲管理規則，甲方（即消  
03 費者）應遵守乙方公告之遊戲管理規則」，而依被告訂定之  
04 遊戲管理規則第9條，載明：「玩家如有疑似利用外掛或不  
05 當程式或不正當方式（例如：自動練功、吸怪等…）進行遊  
06 戲之情形，遊戲管理者（GM）的稽核方式共4種：…第三種  
07 方式：遊戲管理者將直接對於玩家不正常遊戲的狀況進行記  
08 錄，在確認玩家因使用外掛或不當程式不當進行遊戲而違反  
09 遊戲規定後進行處罰，違反遊戲規定狀況：…使用外掛或不  
10 當程式自動練功…、鎖定名目：…外掛…、鎖定時間：…終  
11 止遊戲合約…。…」（見北簡卷第40至41頁）。
- 12 2. 本件被告係以前開遊戲管理規則第9條所定之第三種稽核方  
13 式，紀錄原告使用外掛程式進行遊戲之情形，並以被證3、3  
14 -1之韓國遊戲原廠NGS偵測系統檢測、被證4之MapleStory  
15 OPTool系統偵測LOG紀錄（見北簡卷第73至76頁、本院卷第1  
16 29至135頁），而關於被告檢測原告有無使用系爭外掛程式  
17 之流程，係先由被告將自蝦皮購物購得之系爭外掛程式提供  
18 NGS偵測系統判讀、紀錄程式碼（即info代碼），迨系統偵  
19 測原告於113年1月7日至同年月10日有數筆異常LOG紀錄（包  
20 含DebugRegister Detected 11996筆），再由被告員工以NG  
21 S偵測系統就特定期間偵測異常之帳號生成Excel檔案，繼而  
22 篩選使用系爭外掛程式之名單，確認系爭角色於113年1月4  
23 日至同年月7日間有使用系爭外掛程式等節，有被證1韓國遊  
24 戲原廠提供之NGS偵測系統運作說明、被證2系爭外掛程式功  
25 能說明、被證2-1蝦皮賣場截圖、被證3及3-1之NGS偵測系統  
26 紀錄、被證4系爭帳號異常LOG紀錄可參（見北簡卷第69至76  
27 頁、本院卷第111至144頁），而被證3及3-1、被證4係被告  
28 分別以不同系統偵測所得之結果，依上開結果互核對照，可  
29 見被告不僅有高達1萬筆異常紀錄，且實際上亦有使用系爭  
30 外掛程式程式碼23次之紀錄，故原告確有於113年1月4日至  
31 同年月7日使用系爭外掛程式進行遊戲，要無庸疑。

01 3. 又經濟部於111年8月10日公告修正、000年0月0日生效之  
02 「網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項（下  
03 稱網路遊戲應記載及不得記載事項）」，其中不得記載事項  
04 第6點固記載：「不得約定如有糾紛，限以企業經營者所保  
05 存之遊戲歷程及相關電子資料為認定標準」（見本院卷第80  
06 頁），惟系爭契約無上開不得記載事項第6點之約定，且上  
07 開不得記載事項之重點在於消費者亦得提供其他證據資料作  
08 為認定標準，而非限制企業經營者於消費者未提出其他證據  
09 資料時，不得單以企業經營者保存之資料判斷。原告主張不  
10 得以被證3、3-1、4單獨作為證明原告使用系爭外掛程式之  
11 唯一依據，顯誤解前開不得記載事項之意義，殊難憑採。

12 4. 原告復主張系爭外掛程式係使用於未經授權之「私服」盜版  
13 遊戲，無法使用於授權發行之正版系爭遊戲云云。然細繹系  
14 爭外掛程式之蝦皮賣場評價，系爭外掛程式名稱於113年1月  
15 1日起至同年2月10日，均記載「正版10.6、可正服、私  
16 服」，有蝦皮賣場評價可參（見本院卷第120至128頁），被  
17 告以NGS偵測系統紀錄檢測，亦確實測得原告有使用系爭外  
18 掛程式程式碼23次之紀錄，業如前述，足認系爭外掛程式確  
19 可使用於系爭遊戲，原告主張系爭外掛程式無法使用於正版  
20 之系爭遊戲云云，洵屬無稽。

21 (三)、被告終止系爭契約為合法：

22 1. 按中央主管機關為預防消費糾紛，保護消費者權益，促進定  
23 型化契約之公平化，得選擇特定行業，擬訂其定型化契約應  
24 記載或不得記載事項，報請行政院核定後公告之；違反第1  
25 項公告之定型化契約，其定型化契約條款無效。該定型化契  
26 約之效力，依前條規定定之，消費者保護法第17條第1、4項  
27 分別定有明文。兩造所簽立之系爭契約第18條第3項、第19  
28 條第2項、第22條第3項第2款約定，與經濟部於111年8月10  
29 日公告修正、000年0月0日生效之網路遊戲應記載及不得記  
30 載事項完全相符（見本院卷第74至76頁），依前開消費者保  
31 護法第17條第4項反面解釋，上開系爭契約約定均屬有效。

- 01 2. 參諸系爭契約第18條第3項、第19條第2項分別約定：「遊戲  
02 管理規則有下列情形之一者，其規定無效：一、抵觸本契約  
03 之規定。二、剝奪或限制甲方之契約上權利。但乙方（即被  
04 告）依第19條之規定處理者，不在此限」、「甲方（消費  
05 者）第一次違反遊戲管理規則，乙方應通知甲方於一定期間  
06 內改善。經乙方通知改善而未改善者，乙方得依遊戲管理規  
07 則，按其情節輕重限制甲方之遊戲使用權利。如甲方因同一  
08 事由再次違反遊戲管理規則時，乙方得立即依遊戲管理規則  
09 限制甲方進行遊戲之權利」（見北簡卷第57頁），可見被告  
10 自行訂立之遊戲管理規則不得違反兩造間之系爭契約約定，  
11 且剝奪或限制原告契約上權利，必須符合系爭契約第19條所  
12 定之通知改善程序。
- 13 3. 再對照系爭契約第22條第3項第2、4款約定：「甲方（即消  
14 費者）有下列重大情事之一者，乙方（即被告）依甲方登錄  
15 之通訊資料通知甲方後，得立即終止本契約：…二、以利用  
16 外掛程式、病毒程式、遊戲程式漏洞或其他違反遊戲常態設  
17 定或公平合理之方式進行遊戲。…四、因同一事由違反遊戲  
18 管理規則達一定次數（不得少於3次）以上，經依第19條第2  
19 項通知改善而未改善者」（見北簡卷第58頁），堪認「利用  
20 外掛程式、病毒程式、遊戲程式漏洞或其他違反遊戲常態設  
21 定或公平合理之方式進行遊戲」與單純「違反遊戲管理規  
22 則」迥異，前者係消費者以積極外力介入或消極利用程式缺  
23 陷之不公平合理方式操弄遊戲，破壞遊戲之公平性，故一有  
24 違反，被告即得逕行終止契約；至於後者則係單純違反被告  
25 自行訂立之遊戲進行方式，僅於消費者屢次違反，且經被告  
26 通知改善仍不改善，始得終止契約。
- 27 4. 另按，「禁止販售、宣傳及使用任何『自動練功』及『非官  
28 方提供』之外掛或不當程式（包括但不限於有提供同步、連  
29 動、操作優化、多工、點擊、輔助或其他類似功能之實體物  
30 件或虛擬程式）進行遊戲；『自動練功』泛指非玩家自身進  
31 行遊戲之行為，例如卡鍵盤、連點程式…等，違反規定者，

01 本公司將逕行終止遊戲服務」、「玩家不可直接或間接安裝  
02 /開啟執行、使用或散佈非官方提供的外掛或不當程式造成  
03 玩家角色產生無敵或消失狀態、異常距離撿拾物品、異常距  
04 離攻擊怪物、進入一般玩家無法到達的位置；或造成怪物異  
05 常位移、異常不動作等等所有『非正常遊戲進行』所出現情  
06 況，一經發現，將處罰終止遊戲合約」，遊戲管理規則第5  
07 條、第7條規定甚明（見本院卷第59至60頁）。上開規定係  
08 被告就遊戲進行方式所為之規範，且具體化「利用外掛程式  
09 進行遊戲」之行為，如消費者有遊戲管理規則第5條、第7條  
10 所定「使用任何『自動練功』及『非官方提供』之外掛或不  
11 當程式進行遊戲」、「直接或間接安裝／開啟執行、使用或  
12 散佈非官方提供的外掛或不當程式造成玩家角色產生『非正  
13 常遊戲進行』所出現情況」，即有系爭契約第22條第3項第2  
14 款「利用外掛程式、病毒程式、遊戲程式漏洞或其他違反遊  
15 戲常態設定或公平合理之方式進行遊戲」之得終止契約重大  
16 情事，依前開說明，被告自得逕行終止契約。

- 17 5. 本件原告有於113年1月4日至同年月7日使用系爭外掛程式進  
18 行遊戲，業經本院認定如前，堪認原告違反遊戲管理規則第  
19 5條規定，而有系爭契約第22條第3項第2款所定「利用外掛  
20 程式進行遊戲」之情事，揆諸前開說明，被告自無庸通知原  
21 告改善，即得逕行終止系爭契約，是被告於113年1月9日  
22 「鎖定」系爭帳號而對原告終止系爭契約，並於同日通知原  
23 告，要屬合法。又被告既已合法終止系爭契約，原告訴請確  
24 認以系爭帳號與被告所訂之系爭契約存在，以及依系爭契約  
25 第2、5條約定，請求被告繼續履行系爭契約，並繼續提供系  
26 爭帳號內所有遊戲角色之遊戲服務，均無理由。

27 (四)、原告不得就系爭帳號內之虛擬商品對被告主張不當得利：

- 28 1. 按無法律上之原因而受利益，致他人受損害者，應返還其利  
29 益。雖有法律上之原因，而其後已不存在者，亦同，民法第  
30 179條定有明文。次按，「不當得利依其類型可區分為『給付型之  
31 不當得利』與『非給付型不當得利』，前者係基於受損人有目的及有意

01 識之給付而發生之不當得利，後者乃由於給付以外之行為（受損人、受  
02 益人、第三人之行為）或法律規定所成立之不當得利。而在『非給付型  
03 之不當得利』中之『權益侵害之不當得利』，凡因侵害歸屬於他人權  
04 益內容而受利益，致他人受損害，欠缺正當性；亦即以侵害行為取得應  
05 歸屬他人權益內容的利益，而不具保有利益之正當性，即應構成無法律  
06 上之原因，而成立不當得利」，此有最高法院99年度台再字第50  
07 號判決可資參照。

08 2. 稽之系爭契約第14條第1、2項約定：「本遊戲之所有電磁紀  
09 錄均屬乙方（即被告）所有，乙方並應維持甲方（即消費者）相關電磁紀錄之完整」、  
10 「甲方對於前項電磁紀錄有使用支配之權利。但不包括本遊戲服務範圍外之移轉、收益行  
11 為」（見北簡卷第57頁），經濟部公告之網路遊戲應記載及  
12 不得記載事項第11點亦與上開契約內容為相同之規範，而依  
13 107年10月8日公告修正之網路遊戲應記載及不得記載事項第  
14 11點修正說明，載明：「…二、考量玩家私下現金交易經常  
15 衍生糾紛或詐騙問題，此外，終止契約後電磁紀錄支配權是  
16 否終止（得否要求移轉到其他帳號等）亦常為爭議重點。爰  
17 明定支配權係指遊戲內之使用支配，不包括服務外的移轉及  
18 收益」（見本院卷第203至204頁），足見原告僅於系爭契約  
19 所提供之系爭遊戲服務範圍內，有使用支配其就系爭遊戲相  
20 關電磁紀錄之權利，於系爭契約終止後，原告即不得再使用  
21 支配該電磁紀錄。  
22

23 3. 此觀系爭契約第22條第4項約定：「乙方對前項（即重大情  
24 事立即終止契約）事實認定產生錯誤或無法舉證時，乙方應  
25 對甲方之損害負賠償責任。契約終止時，乙方於扣除必要成  
26 本後，應於30日內以現金、信用卡、匯票或掛號寄發支票方  
27 式退還甲方未使用之付費購買之點數或遊戲費用，或依雙方  
28 同意之方式處理前述點數或費用」（見北簡卷第58頁），益  
29 見兩造系爭契約終止後，被告僅須退還或依兩造同意之方式  
30 處理原告付費購買未使用之點數或遊戲費用，無須返還原告  
31 系爭帳號內之所有商品。本件被告於113年1月9日以鎖定系

01 爭帳號之方式終止系爭契約，並於同日通知原告，已如前  
02 述，依上開說明，原告即無使用支配系爭遊戲電磁紀錄（含  
03 系爭帳號內所有商品）之權利。故被告未侵害歸屬於原告之  
04 權益內容，該電磁紀錄對被告而言，亦無任何利益，依首開  
05 說明，被告自不構成權益侵害型之不當得利，原告不得依民  
06 法第179條規定，請求被告返還附表備位聲明內容欄所示之  
07 商品使用權。

- 08 4. 末按，權利之行使，不得違反公共利益，或以損害他人為主  
09 要目的；行使權利，履行義務，應依誠實及信用方法，民法  
10 第148條第1、2項分別定有明文。原告雖主張被告沒收原告  
11 所購買具有財產價值之虛擬商品，有重複獲利之情事，構成  
12 權利濫用云云。惟被告係因原告有利用系爭外掛程式進行系  
13 爭遊戲之情形，依系爭契約第22條第3項第2款約定，對被  
14 告終止系爭契約，原告並因系爭契約之終止，而無使用支配  
15 系爭帳號內電磁紀錄之權利，堪認原告無法使用系爭帳號內  
16 之商品，係因原告個人違反系爭契約約定之結果，並非被告  
17 沒收原告商品所致，被告自無權利濫用或違反誠信原則之情  
18 形。原告主張應限制被告行使權利云云，要難憑採。

19 六、結論：

20 原告於113年1月4日至同年月7日，有利用系爭外掛程式進行  
21 系爭遊戲，而有系爭契約第22條第3項第2款所定之情事，被  
22 告自得於同年月9日以「鎖定」系爭帳號之方式終止系爭契  
23 約，並於同日通知原告。又原告於系爭契約終止後，無使用  
24 支配系爭遊戲電磁紀錄（包含系爭帳號內所有商品）之權  
25 利，被告自未侵害歸屬於原告之權益內容而受利益，不構成  
26 權益侵害型之不當得利。從而，原告先位依民事訴訟法第24  
27 7條規定，訴請確認原告以系爭帳號與被告所訂之系爭契約  
28 存在，以及依系爭契約第2、5條約定，請求被告繼續履行系  
29 爭契約，並繼續提供系爭帳號內所有遊戲角色之遊戲服務；  
30 暨備位依民法第179條規定，請求被告返還系爭帳號內如附  
31 表備位聲明內容欄所示之商品使用權，均無理由，應予駁

01 回。

02 七、本件事證已臻明確，兩造其餘攻擊、防禦方法及所提證據，  
03 經核均與判決結果不生影響，爰不一一論列，併此敘明。

04 八、訴訟費用負擔之依據：民事訴訟法第78條。

05 中 華 民 國 113 年 10 月 22 日  
06 民事第二庭 法 官 吳佳樺

07 以上正本係照原本作成。

08 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  
09 委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

10 中 華 民 國 113 年 10 月 22 日  
11 書記官 簡 如

12 附表：

13

聲明	請求權基礎（法律上依據）	聲明內容
先位	1 民事訴訟法第247條	確認原告以系爭帳號與被告所訂之系爭契約存在
	2 系爭契約第2條、第5條	被告應繼續履行系爭契約，並繼續提供系爭帳號內所有遊戲角色之遊戲服務
備位	民法第179條	被告應將系爭帳號內所有「直接付費購買之商品」、「直接付費購買之機會中獎商品」及「向第三人購買之商品」使用權返還原告