

臺灣臺北地方法院民事判決

113年度訴字第5393號

原告 楊伯皓

訴訟代理人 謝憲愷律師

洪維寧律師

被告 糖蛙線上娛樂股份有限公司

法定代理人 許宏斌

訴訟代理人 王振名律師

鄭瑋哲律師

王君毓律師

上列當事人間請求返還遊戲幣等事件，本院於民國114年1月15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。

事實及理由

一、原告主張：原告自民國113年8月初，於被告提供之「錢街
Online」遊戲（下稱系爭遊戲）申請註冊為會員，並分別將
帳號取名為「楊總」、「阿錢老」、「Zeck王」、「企鵝啾
啾」（下稱系爭帳號），原告於遊戲過程中並無違反被告制
定之遊戲規章（下稱系爭遊戲規章），被告卻無故將系爭帳
號封鎖，雖被告嗣後將系爭帳號解除封鎖，然已收回原告系
爭帳號內如附表所示共計1億4,410萬0,647個遊戲幣C幣（下
稱C幣），侵害原告之所有權及遊戲使用權，又縱認原告係
利用系爭遊戲之漏洞獲得不正當之遊戲幣，然依網路連線遊
戲服務定型化契約應記載及不得記載事項（下稱網路遊戲應
記載事項）第15條第2項之規定，被告應先通知原告改善，
而不得逕自收回C幣，爰依民法第184條第1項前段規定，請
求被告返還系爭帳號內對應之C幣數量等語。並聲明：(一)被
告應將系爭遊戲原告註冊系爭帳號下如附表所示C幣返還予

01 原告。(二)願供擔保，請准宣告假執行。

02 二、被告則以：原告係利用系爭遊戲之漏洞進行射龍門遊戲，卻
03 未通報被告之遊戲管理人員，藉此漏洞於10日內不當獲得1
04 億5,753萬8,300個C幣，並將其中5,384萬C幣匯出予他人，
05 被告自得依系爭遊戲管理規章第4條之規定收回原告利用遊
06 戲漏洞所獲得之不正當C幣等語，資為抗辯。並聲明：(一)原
07 告之訴及假執行之聲請均駁回。(二)如受不利判決，願供擔保
08 請准宣告免為假執行。

09 三、原告主張其於系爭遊戲申請註冊系爭帳號，被告於113年8月
10 14日將系爭帳號封鎖，被告嗣後將系爭帳號解除封鎖等情，
11 業據提出遊戲畫面截圖、手機門號申辦資料為證（見本院卷
12 第25、33至37、87至96頁），且為兩造所不爭執（見本院卷
13 第73、234頁），自堪信為真實。

14 四、本院得心證之理由：

15 (一)原告是否有違反系爭遊戲規章之行為：

16 1.按解釋契約應探求當事人立約時之真意，並通觀契約全文，
17 斟酌訂立契約當時及過去之事實、交易上之習慣等其他一切
18 證據資料，作全盤之觀察，以為判斷之基礎，不能徒拘泥字
19 面或擷取書據中一二語，任意推解致失其真意（最高法院
20 113年度台上字第1729號判決意旨參照）。

21 2.系爭遊戲規章約定：「玩家不可利用遊戲中非自然或非刻意
22 之錯誤 BUG或以違反公平合理之方式、手段進行遊戲（未公
23 告 BUG之部份將以本公司認定為主）或遊戲漏洞，甚至造成
24 伺服器負擔加重或當機等，讓自己受惠及牟利他人，導致遊
25 戲失衡之行為，玩家在發現遊戲的 BUG 後，應即時通知遊
26 戲管理人員。如玩家利用遊戲程式的 BUG、漏洞或規則不盡
27 完善之處以及其他任何非正當方式，而取得之不當利益暴增
28 等等，導致遊戲失衡等損失，與影響其他玩家權益及造成不
29 屬於原先設計範圍效果，所有關係者經查證屬實後之處理方
30 式如下：本公司將採取遊戲帳號【暫時凍結】方式，並回收
31 玩家利用 BUG進行遊戲而直接或間接獲得之非法利益，但若

發生之情形過於重大而有無法正確回收非法利益，或該非法利益可能連帶產生其他無法回溯之情況，本公司以書面或電子郵件告知後，將暫停其遊戲使用權直至使用者帳號資料修正為止，或對該遊戲帳號之所有角色進行重置為全新角色之處分，並且將回溯至正常資料之前的備檔資料」（見本院卷第55頁）。觀上開約定意旨，目的應在於避免玩家之行為造成遊戲失衡，及避免影響其他玩家權益，是只要玩家於系爭遊戲之玩法，已造成上開失衡、對其他玩家不公平之結果，即足認定係利用漏洞或規則不盡完善之處所為，而屬違反系爭遊戲規章之情形。

3. 查被告辯稱：被告風控人員於113年8月14日發現系爭帳號得分異常偏高，故向被告技術人員反應，並查核系爭遊戲是否發生異常，嗣被告技術人員回報系爭遊戲鬼牌出現時通賠機制有異常情形，原告未向被告反應此情形，即利用系爭遊戲漏洞，於10日內不當獲取鉅額C幣並轉出等語，業據提出系爭遊戲畫面截圖、遊戲說明截圖、轉出C幣紀錄、系爭帳號遊戲操作紀錄光碟、系爭帳號輸贏金額統計表等件為證（見本院卷第55至66、99至229頁、卷附光碟）。觀上開系爭帳號遊戲操作紀錄光碟列印資料，可見：

(1) 「楊總」帳號於113年8月4日18時18分37秒「afterMoney」即C幣數量為5萬6,041個，同年月12日21時59分42秒則為8萬4,347個，此期間每次遊戲所獲得分數「score」均介於1,000至9,750之間，然於113年8月12日23時37分14秒「afterMoney」即C幣數量增加為2,517萬3,847個，而於113年8月12日23時37分14秒起至同年月13日0時34分22秒，期間內每次遊戲所獲得分數「score」介於1萬9,500至7萬8,000之間，又於同年月13日0時43分36秒至同年月14日9時44分16秒，期間內每次遊戲所獲得分數「score」介於39萬至487萬5,000之間，相較於113年8月12日21時59分42秒「楊總」帳戶內C幣數量及遊戲所獲分數，確實有於2日內劇增之情形，且於上開劇增之期間內，確有於「紅」、「黑」、「大」、

01 「小」、「單」、「雙」等6個押注區大量押注之情形，則
02 被告辯稱「楊總」帳號利用系爭遊戲漏洞取得大量C幣等
03 語，並非無憑。

04 (2)「企鵝啾啾」帳號於113年8月13日12時2分15秒起至113年8
05 月14日9時44分55秒，期間「afterMoney」即C幣數量介於
06 462萬至3,929萬5,000個，每次遊戲所獲得分數「score」均
07 介於19萬5,000至156萬之間；「Zeck王」帳號於113年8月13
08 日12時1分36秒起至113年8月14日9時44分55秒，期間
09 「afterMoney」即C幣數量介於504萬5,100至3,793萬0,100
10 個，每次遊戲所獲得分數「score」多介於19萬5,000至195
11 萬之間；「阿錢老」帳號於113年8月13日11時28分6秒起至
12 113年8月14日9時44分55秒，期間「afterMoney」即C幣數量
13 多介於366萬9,000至3,477萬7,000個，每次遊戲所獲得分數
14 「score」多介於19萬5,000至195萬之間。相較於上開「楊
15 總」帳戶於113年8月4日18時18分37秒至同年月12日21時59
16 分42秒內每次遊戲所獲得分數「score」乃介於1,000至9,750
17 之間，「企鵝啾啾」、「Zeck王」、「阿錢老」帳號於上開
18 期間內每次遊戲所獲得分數，已相差百倍至千倍之多，且
19 「企鵝啾啾」、「Zeck王」、「阿錢老」帳號亦均有於
20 「紅」、「黑」、「大」、「小」、「單」、「雙」等6個
21 押注區大量押注之情形，則被告辯稱「企鵝啾啾」、「Zeck
22 王」、「阿錢老」帳號利用系爭遊戲漏洞取得大量C幣等
23 語，亦非無憑。

24 4.再觀諸系爭遊戲於113年8月1日至同年月11日間獲利單日第1
25 名之「少在那」、「楠哥哥哥」、「無言開大獎」、「倫倫
26 倫」、「浪子時代」、「明勝里賭神」、「阿曼尼的爹」等
27 帳號，單日總獲利介於5萬0,150至70萬1,600個C幣之間，相
28 較於系爭帳號於同年月13日至同年月14日間單日總獲利介於
29 780萬至3,386萬3,000個C幣之間，相差數十至數百倍，此有
30 系爭遊戲每日前5名統計表在卷可佐（見本院卷第79至80
31 頁），益徵原告上開玩法，確屬利用遊戲漏洞或規則不盡完

善之處，而取得暴增之不當利益，且有導致遊戲失衡、影響其他玩家權益之情形。

5.至原告雖主張其為系爭遊戲新手，並非明知系爭遊戲存有漏洞，且系爭遊戲並未限制原告上開玩法等語，並提出系爭遊戲規則為佐（見本院卷第97頁），惟觀系爭遊戲規章意旨，應在於避免遊戲失衡而影響其他玩家權益，原告行為既造成上開所獲得分數與其他玩家差距甚大之情形，自己造成系爭遊戲失衡，況「楊總」帳號於113年8月12日總獲利為8萬2,200個C幣，即足以成為當日積分之第1名，原告據此經驗，於同年月13、14日遊玩系爭遊戲時，即應可知悉在1日之內獲得百萬、千萬以上之C幣，經驗上不合理，且已足知悉其透過鬼牌出現時大量押注「紅」、「黑」、「大」、「小」、「單」、「雙」等6個押注區之玩法可獲得大量C幣，此應屬遊戲設計不完善之處，及已逾越原先設計範圍效果，故不論是否載於系爭遊戲之規則、規則是否事後經修正，上開行為均屬系爭遊戲規章所禁止之行為，是原告主張，不足為採。

6.從而，本件原告確有利用系爭遊戲漏洞、規則不盡完善之處，不當取得C幣，導致系爭遊戲失衡、影響其他玩家權益之情形，而違反系爭遊戲規章之約定。

(二)原告請求被告返還C幣有無理由：

1.按為保護消費者權益，促進國民消費生活安全，提昇國民消費生活品質，特制定消費者保護法；中央主管機關為預防消費糾紛，保護消費者權益，促進定型化契約之公平化，得選擇特定行業，擬訂其定型化契約應記載或不得記載事項，報請行政院核定後公告之；中央主管機關公告應記載之事項，雖未記載於定型化契約，仍構成契約之內容，消費者保護法第1條第1項、第17條第1項、第5項定有明文。考其立法目的，係對於部分重要行業使用之定型化契約，有加強行政管理之必要，爰於本條立法授權行政機關得依其裁量，規定定型化契約應記載或不應記載之事項，以保護消費者。

2.原告雖主張：依網路遊戲應記載事項第14條第3項第1款、第15條第2項之規定，被告應先通知原告改善，而不得逕自收回C幣等語。惟查，網路遊戲應記載事項第14條第3項第1款固規定：「遊戲管理規則有牴觸本契約之規定情形者，其規定無效。」、第15條第2項固規定：「消費者第1次違反遊戲管理規則，企業經營者應通知消費者於一定期間內改善。經企業經營者通知改善而未改善者，企業經營者得依遊戲管理規則，按其情節輕重限制消費者之遊戲使用權利。如消費者因同一事由再次違反遊戲管理規則時，企業經營者得立即依遊戲管理規則限制消費者進行遊戲之權利。」（見本院卷第244、245頁），衡諸上開條項規範目的固係給予初次違反遊戲管理規則之消費者有定期改正機會，然參諸網路遊戲應記載事項第18條第3項第2款規定：「消費者有以利用外掛程式、病毒程式、遊戲程式漏洞或其他違反遊戲常態設定或公平合理之方式進行遊戲者，企業經營者依消費者登錄之通訊資料通知消費者後，得立即終止本契約。」（見本院卷第246頁），上開條款依消費者保護法第17條第5項既均構成系爭遊戲規章之內容，於解釋時即應通盤衡量上開條款之意旨。而綜衡上開條款規範意旨，足認網路遊戲應記載事項第15條第2項應通知改善始得限制遊戲權利之規定，於消費者係利用遊戲漏洞或其他違反遊戲常態設定或公平合理之方式進行遊戲時，應無所適用。蓋上開規定旨在賦與消費者容錯權利，以保護消費者，然於解釋消費者所得享有之容錯權利時，仍應考量對其他消費者之公平性，始符合消費者保護法第17條第1項授權中央主管機關擬定定型化契約應記載或不得記載事項之立法目的，是構成網路遊戲應記載事項第18條第3項第2款所定「利用遊戲漏洞」情形之消費者，既破壞遊戲之公平性，如仍要求企業經營者須依網路遊戲應記載事項第15條第2項之規定始得限制其權利，將導致其得保有「利用遊戲漏洞」所獲取之利益，進而對其他正常使用遊戲之消費者有失公平，此實與消費者保護法第1條、第17條保護消

費者之規範意旨不符。

3.是以，原告既係利用系爭遊戲漏洞或規則不盡完善之處，取得不當之C幣，導致系爭遊戲失衡、影響其他玩家權益，於此情形，應無網路遊戲應記載事項第14條第3項第1款、第15條第2項之規定適用，被告自得依系爭遊戲規章之約定，收回原告因此取得之C幣。則難認被告收回原告C幣之行為係屬侵權行為，故原告依民法第184條第1項前段之規定，請求被告返還如附表所示共1億4,410萬0,647之C幣，即屬無據。

五、綜上所述，原告依民法第184條第1項前段之規定，請求被告將系爭遊戲原告註冊系爭帳號下如附表所示C幣返還予原告，為無理由，應予駁回。原告之訴既經駁回，其假執行之聲請，亦失所附麗，併予駁回。

六、本件事證已臻明確，兩造所提其餘攻擊防禦方法及證據，核與判決結果不生影響，爰不一一論列，併此敘明。

七、訴訟費用負擔之依據：民事訴訟法第78條。

中 華 民 國 114 年 2 月 12 日
民事第四庭 審判長法 官 溫祖明

法 官 蕭涵勻

法 官 廖哲緯

以上正本係照原本作成。

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。如委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

中 華 民 國 114 年 2 月 12 日
書記官 何嘉倫

附表：

帳號名稱	C幣數量（個）
楊總	3,818萬8,547
企鵝啾啾	3,697萬5,000

(續上頁)

01

Zeck王	3, 629萬0, 100
阿錢老	3, 264萬7, 000