臺灣高等法院民事判決

110年度上易字第635號

上　訴　人　謝憲愷

被　上訴人　遊戲橘子數位科技股份有限公司

000000000000000000

法定代理人　劉柏園

訴訟代理人　李彥群律師

　　黃柏諺律師

上列當事人間請求侵權行為損害賠償事件，上訴人對於中華民國110年4月16日臺灣新北地方法院109年度訴字第770號第一審判決提起上訴，本院於111年3月22日言詞辯論終結，判決如下：

主　　文

上訴駁回。

第二審訴訟費用由上訴人負擔。

事實及理由

一、上訴人主張：伊於民國107年1月1日就被上訴人代理南韓NCsoft遊戲廠商（下稱南韓原廠）所開發製作，於106年12月11日在臺灣上線之天堂M網路連線遊戲（下稱系爭遊戲）開設角色帳號（下稱系爭帳號），迄108年2月間為止，共計支付新臺幣（下同）92萬9,499元（下稱系爭款項）購買系爭遊戲之儲值藍鑽，用於系爭遊戲內之抽卡、購買活動寶箱，依系爭遊戲服務之定型化契約（下稱系爭契約）第9條第4款約定，被上訴人應公布機會商品之中獎機率及數量，詎被上訴人於107年4月4日公布之「商城－機率性商品設定說明」（下稱系爭說明），僅公布低階英雄等級之紅卡資訊，故意不揭露「合成」、「製作」紫變卡之中獎機率及數量（下合稱紫變卡機率），廣告虛偽不實、引人錯誤，違反公平交易法第21條、消費者保護法第22條第1、2項規定，造成伊受有系爭款項之財產權損害，爰依民法第184條第2項規定，請求被上訴人給付系爭款項及自起訴狀繕本送達翌日起至清償日止，按週年利率5%計算之利息等語（上訴人捨棄之其餘請求

權，不再贅述）。

二、被上訴人則以：伊依經濟部公告網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項（下稱系爭應記載事項）第6點第4款規定及系爭契約第9條第4款約定，並無公布機會商品「機率」之義務，現行法令亦無相關要求，且上訴人主張之紫變卡原則上僅能以「合成」或「製作」卡片之方式取得，無法直接經由消耗藍鑽換取或抽卡取得，非屬付費購買，並無前述規（約）定之適用。至伊配合南韓原廠指示及變更，在臺灣先後於109年5月6日推出卡片合成點數系統（俗稱保底機制）、110年9月間公布紫變卡機率，係上訴人以系爭帳號參與系爭遊戲期間之後，與本件請求無關，伊並無違反公平交易法第21條、消費者保護法第22條第1、2項規定，況上訴人支付系爭款項仍有取得相對應之對價服務，未受有任何損害，亦與系爭說明未揭露紫變卡機率無任何因果關係等語，資為抗辯。

三、原審判決上訴人全部敗訴，上訴人不服提起上訴，聲明：㈠原判決廢棄；㈡被上訴人應給付上訴人系爭款項，及自起訴狀繕本送達翌日起至清償日止，按年息5%計算之利息。被上訴人答辯聲明：上訴駁回。

四、查系爭遊戲為南韓原廠開發製作，由被上訴人擔任臺灣代理商於106年12月11日在臺灣上線提供服務，上訴人於107年1月1日起開設系爭帳號，與被上訴人訂立系爭契約，自107年1月1日至108年2月止，支付系爭款項購買系爭遊戲之儲值藍鑽，用於系爭遊戲內之抽卡、購買活動寶箱。而紫變卡原則上僅能以「合成」或「製作」卡片之方式取得，無法直接經由消耗藍鑽換取或抽卡取得，而系爭說明並未公布紫變卡之機率等情，有系爭契約（見原審卷一第29至31頁）、上訴人之消費帳單（見原審卷一第33至84頁）、系爭說明更新版本（見原審卷一第93至119頁、第279至282頁）、系爭遊戲內容之畫面（見本院卷一第239至258頁）附卷可證，且為兩造所不爭執（見本院卷一第403頁）。

五、本院之判斷：

上訴人主張被上訴人之系爭說明未揭露紫變卡之機率，違反公平交易法第21條、消費者保護法第22條第1、2項之保護他人法律，應依民法第184條第2項規定賠償其支付系爭款項之損害，為被上訴人所拒絕，並以前詞置辯。兩造均同意簡化本件爭點項目（見本院卷一第404頁）：㈠被上訴人未公布揭露紫變卡機率，有無違反公平交易法第21條、消費者保護法第22條第1、2項規定？㈡上訴人主張依民法第184條第2項規定，請求被上訴人賠償系爭款項本息，有無理由？茲分述如下：

㈠被上訴人之系爭說明未揭露紫變卡機率，並無違約或違反公平交易法第21條、消費者保護法第22條第1、2項規定：

1.按事業不得在商品或廣告上，或以其他使公眾得知之方法，對於與商品相關而足以影響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。前項所定與商品相關而足以影響交易決定之事項，包括商品之價格、數量、品質、內容、製造方法、製造日期、有效期限、使用方法、用途、原產地、製造者、製造地、加工者、加工地，及其他具有招徠效果之相關事項。上開規定於事業之服務準用之。公平交易法第21條第1、2、4項分別有明文規定。該法所稱「虛偽不實」，係指表示或表徵與事實不符，其差異難為一般或相關大眾所接受，而有引起錯誤之認知或決定之虞者。所稱「引人錯誤」，係指表示或表徵不論是否與事實相符，而有引起一般或相關大眾錯誤之認知或決定之虞者。表示或表徵應以相關交易相對人普通注意力之認知，判斷有無虛偽不實或引人錯誤之情事。亦有公平交易委員會對於公平交易法第21條案件之處理原則第5、6點及第7點第1項可資參照。次按，企業經營者應確保廣告內容之真實，其對消費者所負之義務不得低於廣告之內容。企業經營者之商品或服務廣告內容，於契約成立後，應確實履行，亦為消費者保護法第22條第1、2項所明定。

2.系爭契約第9條第4款約定：「乙方（指被上訴人）應於官網首頁、遊戲登入頁面或購買頁面及遊戲套件包裝上載明以下事項：四、有提供付費購買之機會中獎商品或活動，其活動內容、獎項、中獎及稀有商品數量等資訊，並應記載『此為機會中獎商品，消費者購買或參與活動不代表即可獲得特定商品』等提示」（見原審卷一第30頁），核與107年10月8日修正公布、108年1月8日生效之系爭應記載事項第6點第4款規定：「企業經營者應於官網首頁、遊戲登入頁面或購買頁面及遊戲套件包裝上載明以下事項：（四）有提供付費購買之機會中獎商品或活動，其活動內容、獎項及中獎等資訊，並應記載『此為機會中獎商品，消費者購買或參與活動不代表即可獲得特定商品』等提示」（見原審卷一第212頁）之內容相符，故依系爭應記載事項及系爭契約之規（約）定所應公布者，係限於「付費購買」之機會中獎商品或活動之相關資訊。至被上訴人雖抗辯上述約定公布資訊不包括「機率」云云，惟上述約定限於「付費購買」始有其適用，係因「付費購買」與「機會中獎商品或活動」之間具有相當之對價關係，機會中獎商品或活動之內容、獎項及中獎等資訊，解釋上自應包括其「機率」在內，俾使消費者正確評估其付費之消費行為與獲得機會中獎商品或活動間經濟利益之平衡關係，始符契約之目的，被上訴人此部分辯解，尚無可採，合先敘明。

3.系爭說明公布系爭遊戲抽卡及活動寶箱之物品品項及機率，固未包含紫變卡，然系爭遊戲中之紫變卡，原則上僅能以「合成」或「製作」卡片之方式取得，無法直接經由消耗藍鑽換取或抽卡取得，為兩造所不爭，而依系爭應記載事項及系爭契約之規（約）定應公布者，僅限於「付費購買」之部分，已詳如前述說明，是被上訴人並無揭露非屬「付費購買」之紫變卡機率之契約義務，則系爭說明未公布紫變卡之機率，難認有違反前述約定之事實。

4.上訴人雖主張其信賴抽卡也能抽到紫變卡以上之高級卡牌，

系爭說明故意未揭露正確完整資訊，廣告虛偽不實、引人錯誤，違反公平交易法第21條、消費者保護法第22條第1、2項規定云云，然查：

⑴公平交易法規定之「虛偽不實」，係指表示或表徵與事實不符，其差異難為一般或相關大眾所接受，而有引起錯誤之認知或決定之虞者；「引人錯誤」，係指表示或表徵不論是否與事實相符，而有引起一般或相關大眾錯誤之認知或決定之虞者，詳見前述說明，系爭說明未揭露紫變卡之機率，乃單純消極之不作為，系爭應記載事項及系爭契約既未約定被上訴人負有揭露非屬「付費購買」之紫變卡片機率之作為義務，亦查無任何現行法規要求被上訴人應揭露所有機會商品或活動之機率，難認被上訴人有依法或依約應揭露紫變卡機率而未揭露之情形，核與前述商品或廣告之表示或表徵與事實不符或引起錯誤認知之「虛偽不實」或「引人錯誤」之情事，尚有不同，上訴人亦未提出被上訴人因「虛偽不實」或「引人錯誤」而遭我國主管機關裁罰或處分之證據，則上訴人主張被上訴人廣告虛偽不實、引人錯誤云云，即無可採。

⑵上訴人提出之附件5即所謂玩家直接抽取紫變卡之截圖（見本院卷一第409、410頁），充其量僅為玩家個人之分享，其真實性尚有疑義，且該截圖所示日期為2020年（109年）12月17日，係在上訴人自107年1月1日至108年2月間參與系爭遊戲期間之後，而上訴人始終不能舉證證明其係因見聞有其他玩家抽到紫變卡，而信賴抽卡也能抽到紫變卡以上之高級卡牌，始參與系爭遊戲支付系爭款項之事實，則上訴人此部分主張，亦無可採。

⑶上訴人以上證4、上證12為據，主張系爭遊戲之南韓原廠早於2017年（106年）即已公布紫變卡機率，被上訴人為臺灣代理商，系爭說明強調與韓版一致，自應配合公布紫變卡機率云云，惟為被上訴人所否認，並陳稱南韓原廠係於110年9月間始公布紫變卡機率等語（見本院卷二第27、162頁）。查上訴人提出之上證12僅為網路玩家分享之攻略（見本院卷

二第45至47頁、第105至107頁），並非南韓原廠官方網站或其他正式資訊，其真實性顯有疑義，無法逕予採信。而上訴人提出上證4所謂南韓原廠官方網站之截圖（見本院卷一第469至487頁；本院卷二第99至103頁），其日期為2021年（110年）12月1日，顯非2017年（106年）間，核屬被上訴人陳稱前述日期後之資料，且該日期為上訴人自107年1月1日至108年2月間參與系爭遊戲期間之後，尚難據此認定上訴人前揭主張屬實。

⑷被上訴人於109 年5月6日推出卡片合成點數系統（俗稱保底機制）乙節，固為兩造所不爭，此係南韓原廠於109年3月23日提供企劃書內容予被上訴人後，被上訴人根據該企劃書內容在臺灣推出之服務，業經被上訴人陳明在案（見本院卷一第421頁），且兩造均不爭執本件起訴前南韓尚未針對手遊之線上遊戲有保底機制之立法管制（見本院卷一第421、431頁），則被上訴人僅為臺灣之代理商，且在系爭應記載事項、系爭契約及我國法令均未就此議題（所謂轉蛋法）有所明文規範之前提下，其先前在臺灣未推出保底機制，於上訴人自107年1月1日至108年2月間參與系爭遊戲期間之後，始配合南韓原廠推出前述保底機制，自與上訴人本件請求無涉，亦難據此認定被上訴人有何違反誠信原則。

⑸至上訴人提出之國內外網路新聞及討論資料（見原審卷一第227至248頁、第291至324頁；本院卷一第173至193頁、第211至237頁、第499至513頁、第525至527頁；本院卷二第135至145頁、第147至149頁、第151至153頁），僅能證明系爭遊戲之抽卡機率爭議已引起眾多玩家不滿及輿論呼籲就線上遊戲進行立法管制（所謂轉蛋法）之事實，其提出韓國有關業者遭罰之網路資料（見本院卷一第445至467頁），亦非針對系爭遊戲之南韓原廠，相關個案事實與本件未盡相符，且非屬依我國法裁罰之案例，均無從採為本件有利於上訴人認定之證據。

㈡上訴人主張依民法第184條第2項規定，請求被上訴人賠償系

爭款項本息，並無理由：

1.被上訴人未公布揭露紫變卡之機率，難認有違反公平交易法第21條、消費者保護法第22條第1、2項規定，詳如前述，則上訴人主張被上訴人違反保護他人之法律，應負民法第184條第2項規定之侵權行為責任，已屬無據。

2.上訴人雖主張其為投入大額金錢儲值而俗稱為「課長」之遊戲玩家，係以持續付費購買藍鑽消費取得低階卡用以合成紫變卡為目的，取得低階卡僅為必要之步驟，支付之系爭款項即為所受損害云云。惟其所陳充其量僅係其個人主觀內在之遊戲動機，尚難據為認定被上訴人有無侵權行為事實及與其所受損害間之關聯性。況查系爭遊戲本屬免費遊戲，此為兩造所不爭（見本院卷一第202頁），一般遊戲玩家欲快速將其帳號之角色升級，始以付費購買藍鑽方式取得低階卡，再以低階卡參與系爭遊戲，獲取各該遊戲過程之樂趣。而紫變卡並非得逕以付費方式取得，且僅屬系爭遊戲過程之一環，並非系爭遊戲之全部，在客觀上自難認取得紫變卡即為遊戲玩家付費之唯一對價及目的，故上訴人縱有支付系爭款項購買藍鑽，仍難認其為被上訴人未揭露紫變卡機率所受之損害，否則將形同被上訴人保證上訴人付費購買低階卡後即得以百分之百之機率合成紫變卡，顯與機會商品或活動之性質有違，故上訴人此部分主張，誠非可取。

六、綜上所述，上訴人依民法第184條第2項規定，請求被上訴人應給付系爭款項及自起訴狀繕本送達之翌日起至清償日止，按年息5%計算之利息，非屬正當，不應准許。從而原審所為上訴人敗訴之判決，並無不合。上訴論旨指摘原判決不當，求予廢棄改判，為無理由，應駁回其上訴。

七、本件事證已臻明確，兩造其餘之攻擊或防禦方法及所用之證據，經本院斟酌後，認為均不足以影響本判決之結果，爰不逐一論列，附此敘明。

八、據上論結，本件上訴為無理由，依民事訴訟法第449條第1項、第78條，判決如主文。

中　　華　　民　　國　　111　　年　　4　　月　　12　　日

民事第二十五庭

審判長法　官　謝碧莉

法　官　林晏如

法　官　林俊廷

正本係照原本作成。

不得上訴。

中　　華　　民　　國　　111　　年　　4　　月　　12　　日

書記官　葉國乾