臺灣高等法院民事判決

112年度上字第467號

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　呂俊杰律師

複 代理 人　謝佳穎律師

被 上訴 人　薛弘偉

訴訟代理人　陳義文律師

洪祐嶸律師

上列當事人間請求侵權行為損害賠償等事件，上訴人對於中華民國112年2月13日臺灣新北地方法院111年度訴字第240號第一審判決提起上訴，本院於113年3月19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、按不變更訴訟標的，而補充或更正事實上或法律上之陳述者，非為訴之變更或追加。民事訴訟法第256條定有明文。查，上訴人於原審主張被上訴人於本判決附表（下稱附表）編號1至11所示之時間為各該「備註」欄所示之言論，侵害伊名譽權及信用權，依民法第184條第1項前段及第195條第1項規定，請求損害賠償新臺幣（下同）1元本息，並回復其名譽即將本件最後事實審判決書之當事人、案由及主文之內容，於自由時報全國版第壹版下半頁以電腦標楷體10號字體（下稱系爭啟事）刊載1日，嗣於本院審理時：㈠就附表編號1、2⑵、3⑷、4⑺、5之影片標題、9部分不再主張；㈡補充附表編號2⑴、3⑴至⑶、4⑴至⑹、⑻、5⑵、6⑴至⑸、8、10、11及12部分如各該「言論內容」欄所示；㈢變更有關回復其名譽之聲明為：被上訴人應負擔費用於本判決確定後1個月內，將系爭啟事（字體變更為「20號」，下同）刊載1日（見本院卷一第128頁、卷二

第20頁），核屬更正或補充事實上或法律上之陳述，非為訴之變更，依首揭規定，自無不許之理。

二、上訴人主張：伊為韓國NCsoft公司所開發「天堂M」手遊遊戲（下稱系爭遊戲）之臺灣代理商，被上訴人為系爭遊戲玩家，並在Youtube架設「Dinter」頻道（下稱系爭頻道），進行系爭遊戲之實況直播。伊於民國110年8月25日至同年9月29日在系爭遊戲推出「伊娃的成長藥水組合包」，藉此可取得「黑暗哈汀成長藥水」，並以該藥水即有機率成功製作「傳說製作秘笈（刻印）」之虛擬道具（下稱紫布）。惟被上訴人在系爭頻道直播其以系爭遊戲道具「藍鑽」購買「伊娃的成長藥水組合包」取得「黑暗哈汀的成長藥水」後製作紫布之遊戲過程，認為獲得紫布之數量少於預期，便於系爭頻道直播中發表如附表編號2至12所示之言論內容（上訴人陳明不再主張者除外，下稱系爭言論），侵害伊名譽權與信用權，應賠償其所失利益之損害並回復伊名譽。爰依民法第184條第1項前段及第195條第1項後段規定，求為命被上訴人給付1元及加計法定遲延利息，並為系爭啟事刊載1日之判決（原審為上訴人敗訴之判決，其不服，提起上訴）。上訴聲明：㈠原判決廢棄。㈡被上訴人應給付上訴人1元，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。㈢被上訴人應負擔費用於本判決確定後1個月內，將系爭啟事刊登1日。㈣就第㈡項聲明願供擔保，請准宣告假執行。

三、被上訴人則以：系爭言論非針對上訴人，無從認其受有損害；上訴人在其官方網站及各種公開活動之廣告說詞，對公眾及玩家宣稱系爭遊戲之虛擬寶物製作機率均與韓國版遊戲一致，伊因此消費逾400萬元，基於伊實際消費經驗，對可受公評之事為系爭言論之表達，不負賠償責任。至於上訴人所稱個人之成功率不等於設定成功率云云，忽略常態分布與中央極限定理等統計學上之結論，況伊為系爭言論後，不論上訴人之股價或者營收均逆勢上漲，上訴人未因系爭言論受有任何損害。另上訴人就其主張所失利益並未舉證，即其應先證明玩家有消費計

畫，因伊言論受影響等語置辯。答辯聲明：上訴駁回。

四經查，上訴人為韓國NCsoft公司所開發系爭遊戲之臺灣代理商，系爭遊戲韓版製作紫布成功之機率為10%；被上訴人為系爭遊戲玩家，在Youtube架設系爭頻道，進行系爭遊戲之實況直播，且於附表編號2至8、10至12所示之時間在系爭頻道及臉書粉專網頁為系爭言論之事實，為兩造所不爭執，並有韓版公告之成功機率截圖及系爭言論錄影檔案暨譯文（見原審卷一第29至31、73至81、105頁、卷二第53至59、105頁）可證，堪信屬實。

五上訴人主張被上訴人為系爭言論侵害伊名譽權及信用權，依民法第184條第1項前段及第195條第1項後段規定，請求被上訴人負損害賠償責任並回復伊名譽等語，為被上訴人否認，並以前詞置辯。本院審認如下：

㈠按當事人主張有利於己之事實者，就其事實有舉證之責任，民事訴訟法第277條前段定有明文。因故意或過失，不法侵害他人之權利者，負損害賠償責任；不法侵害他人之名譽者，被害人雖非財產上之損害，亦得請求賠償相當之金額，其名譽被侵害者，並得請求回復名譽之適當處分。民法第184條第1項前段、第195條第1項定有明文。則侵權行為之成立，須行為人因故意過失不法侵害他人權利，亦即行為人須具備歸責性、違法性之不法行為，並與損害間有因果關係，始能成立，且主張侵權行為損害賠償請求權之人，對於侵權行為之成立要件應負舉證責任。又稱名譽者，係指人之品德、名聲、信譽或其他人格的價值，受到來自社會客觀的評價之謂，是名譽有無受到侵害，應以社會上對其之評價是否有受到貶損為斷；所稱信用權，指以經濟活動上之可靠性及支付能力為內容之權利，是侵害信用權，應限於行為致企業在經濟活動上之可靠性或支付能力受到負面評價，而受有非財產上損害者。

㈡次按言論自由有實現自我、溝通意見、追求真理、滿足人民知的權利、形成公意及促進各種政治與社會活動之功能，為憲法第11條明文保障之權利。法人在社會生活上整體評價及可信賴

性，即法人之商譽權，雖亦屬受憲法第22條所保障受保障之權利，惟就涉及公眾事務領域之事項，法人商譽權之保障相對應言論自由即應為相當程度之退讓。又言論可分為事實陳述與意見表達，其中關於事實陳述部分，有真實與否之問題，當事人如能證明其為真實，或主要事實相符（不必與真實分毫不差），或如涉及公共利益，行為人雖無法證明其言論為真實，惟如其於言論發表前確經合理查證程序，依所取得之證據資料，客觀上可合理相信其言論內容為真實者，言論內容即不具違法性，非屬侵害他人之名譽權或商譽權，不負侵權行為之損害賠償責任；關於意見表達部分，乃行為人表示自己之見解或立場，屬主觀價值判斷之範疇，無真實與否可言，如係對於可受公評之事，善意發表適當之評論者，亦不具違法性，非屬侵害他人之名譽權或商譽權，自不負侵權行為之損害賠償責任。再按行為人就其陳述之事實是否已盡合理查證之義務，應依事件之特性，參酌行為人之身分、陳述事實之時地、查證事項之時效性及難易度、被害法益之輕重、與公共利益之關係、資料來源之可信度等因素加以綜合考量判斷。又解讀爭議之言詞時，除不得任意匿飾增刪外，應綜觀該言詞之全文，以免失真。

㈢附表編號3⑴、4⑸、6⑵⑸、11關於上訴人法定代理人劉柏園或陳營運長部分之言論內容（下合稱系爭第一類言論；至於前開編號4⑸、6⑸之言論涉及上訴人部分，詳如後述㈤）對象非上訴人，其不得據此請求侵權行為損害賠償：

被上訴人固不爭執有為系爭第一類言論，然綜觀該等言論之前後文義，被上訴人該等言論所指稱之對象，均係上訴人之法定代理人劉柏園，而非上訴人，自不能認為係對上訴人為不法侵害行為，亦無侵害上訴人之名譽權、信用權可言。上訴人雖主張經營企業之負責人，其形象、能力，乃至於人格、信用等，往往與企業之聲譽相結合，社會大眾亦對之有相互影響之評價云云。然自然人與法人，既分屬不同法人格，如對僅其一有侵害行為，自未必互為影響。上訴人既未具體說明及舉證證明被

上訴人所為對上訴人法定代理人劉柏園或陳營運長之系爭第一類言論，將使社會大眾對上訴人社會地位之評價貶損，或影響上訴人經濟活動上之可靠性及支付能力，自不能認為被上訴人所為系爭第一類言論侵害上訴人之名譽權、信用權。

㈣附表編號2⑴、3⑵、4⑴⑵⑷⑹⑻、5⑴、10及12之言論內容（下合稱系爭第二類言論），屬於事實陳述，涉及公共利益，被上訴人已為合理查證，客觀上可合理相信其言論為真實，不具違法性：

1.查，上訴人為國內知名線上遊戲廠商，並為韓國NCsoft公司所開發系爭遊戲之臺灣代理商，該線上遊戲之消費者眾多，消費者透過課金（儲值）方式獲取遊戲中之商品或活動，其活動內容、獎項及中獎等資訊必會影響消費者課金（儲值）之意願，為消費者關注之資訊，上訴人身為專業線上遊戲經營者，藉此銷售經營獲取之龐大經濟上利益，自應就其所代理之線上遊戲相關廣告或公布訊息以透明方式為之。

2.上訴人於系爭遊戲之商城內「商城機率」公告：「機率型商品設定說明-所有機率與韓版一致」（見原審卷一第101頁），但該公告未就何謂「機率型商品」為定義性說明，且紫布之製作須先於商城中購買所需材料後，方得以該材料進行製作，而製作之結果繫於一固定機率，可認屬於機率型商品，此由社團法人台灣遊戲產業振興會111年4月8日台遊字第1110400001號函亦認「紫布製作屬於『間接付費購買之機會型商品或活動』（見兩造另案臺灣士林地方法院111年度消字第10號民事判決〈下稱111消10判決〉第6至7頁，本院卷一第372至373頁）可證，是於系爭遊戲商城購買材料進行紫布製作活動，解釋上屬該商城公告所稱之機率型商品。再者，上訴人於108年12月14日「天堂M 2週年玩家見面會」（下稱系爭見面會），現場架設螢幕刊載問答第17題（Q17）：「可以公開活動製作、抽卡、合成機率嗎？設定是否與韓版相同？」，現場答稱「可以跟玩家保證，台版機率都是跟韓國一模一樣的」，嗣經公平交易委員會查證認定臺版與韓版關於系爭遊戲紫布製作機率不

同，上開問答係就足以影響交易決定之服務內容為虛偽不實及引人錯誤之表示，依公平交易法第21條第4項準用第1項規定裁處上訴人200萬元罰鍰，上訴人不服，提起行政訴訟，經臺北高等行政法院以111年度訴字第1005號判決（下稱111訴1005行政判決）駁回上訴人之訴一節，此有系爭遊戲見面會錄影及網路文字說明擷圖及該判決（見原審卷一第103頁、本院卷一第353至366頁）可考，益徵前開問答係上訴人為推廣銷售系爭遊戲所為之廣告及其他公眾可知悉之方法，足以影響玩家是否願意花錢玩台版系爭遊戲，被上訴人雖未至現場參與系爭見面會，但系爭說明會由上訴人所邀請參與之YOUTUBE直播主於直播頻道播放，上訴人亦於自身經營之YOUTUBE天堂M官方頻道刊播（見111消10判決及111訴1005行政判決，本院卷一第361、371至372頁），是被上訴人辯稱伊知悉系爭見面會前開問答等語，洵堪採認。

3.被上訴人陳稱伊於110年6月22日至同年8月22日花費113萬元進行227次紫布製作，成功20次，110年8月27日儲值87萬元進行175次製作、成功4次，同年9月23日花費150萬元進行300次製作、成功7次等語(見原審卷一第85頁），為上訴人所不爭執（見原審卷一第196頁），依此計算，上訴人紫布製作之成功機率，第一次約為8.8%（計算式：20÷227=0.088，小數點第四位以下四捨五入，下同）、第二、三次約為2.3%（計算式：4÷175=0.023；7÷300=0.023），是被上訴人所為系爭第二類言論，既係依其於系爭遊戲中在商城購買材料製作紫布合成成功之機率計算結果，成功機率確有明顯降低，核與系爭遊戲韓版製作紫布成功之機率10%、系爭見面會及前開公告之內容不同。則系爭第二類言論，涉及公共利益，被上訴人耗費巨資以其親身經驗做為前開合理查證程序，依其所取得之證據資料，客觀上合理相信其言論內容為真實，尚難認具違法性。

4.準此，被上訴人基於親自消費合成紫布之經驗，核與上訴人前開公告及系爭見面會問答之內容顯有不一，則其在系爭頻道發表系爭第二類言論，既經合理查證，並有相當理由確信所言屬

實，難認其刻意虛捏杜撰不實之內容，自不具違法性，縱有減損上訴人之社會評價或影響上訴人經濟活動上之可靠性及支付能力，被上訴人亦不負侵權行為損害賠償責任。

㈤附表編號3⑶（含標題）、4⑴⑵⑶⑸⑹⑻、5⑵、6⑴⑶⑷⑸、8、12之言論內容（下合稱系爭第三類言論），屬於意見表達，係對於可受公評之事，善意發表適當之評論，不具違法性：

1.細譯被上訴人所為系爭第三類言論固有使用「欺騙消費者」、「騙錢」、「線上百家樂、老虎機」、「裝死不回應」、「有牌的詐騙集團」、「合法賭博加詐欺」、「坑殺臺灣人的錢」、「誘導賭博加上詐欺」等用語，然考諸其前後語意，被上訴人反覆提及「你手遊都不公布機率，也不給保底，你不讓玩家可以控制風險跟預算」（附表編號4⑸）、「我覺得這是需要被社會關注的」（附表編號6⑴）等語，佐以此事經廣大遊戲玩家關注，所涉及之評論內容包含是否宜立法明令遊戲廠商事前公布虛擬寶物獲取機率等爭議，有Yahoo網路新聞、巴哈姆特社群討論網頁、中國時報網路新聞、newstalk網路新聞、消費者文教基金會新聞稿、ptt社群討論網頁、公平交易委員會111年6月10日公處字第111039號處分書可參（見原審卷一第109至129頁、第251至334頁、第424至434頁），並藉此避免遊戲代理商以其優勢市場地位，濫用消費者無從知悉台版、韓版遊戲內部設定差異之資訊優勢，而以易造成消費者誤解之廣告話術，致消費者對遊戲過程或結果產生不當期待，此實為涉及廣大遊戲消費者之公共利益，屬可受公評之事項，且其言論衡諸前後文並無過激而單純流於謾罵情事，自可認被上訴人所為系爭第三類言論應屬合理評論之範圍。

2.上訴人雖主張伊已於110年8月30日致電被上訴人，告知公告所稱「所有機率與韓版一致」之設定，其真意僅有商城內機率性商品設定為與韓版一致，至於本次「伊娃的成長藥水組合包」活動與韓版活動不同，係因應臺灣的消費習性逕行調整，被上訴人仍惡意侵害伊之名譽權、信用權云云。然而：

⑴觀諸上訴人客服與被上訴人對話內容，客服稱：「我們公告有提到說所有機率都跟韓版一致的部分，其實這個部分是指商城內機率性商定，例如說可能抽卡包這種購買後會直接抽卡的機率性商品設定。這個部分不是指遊戲機機率就是可能設定、合成等等都會一樣的部分。您有提到說就是韓國這邊公告是10%，依照您先前在製作上，製作次數跟失敗的部分，做起來不到10%，你這個我們有再跟人員去進行確認了。因為其實這個部分的話，好像說，韓版製作紫布的時候會需要201個材料，台版製作的時候只需要99個…針對於說材料會跟韓版比較少的，原因是因為說，有一部分是因為因應台灣的消費性去進行調整，那其實這邊後續有再去確認，就是活動整體的期望值跟道具的整體價值，基本上都會和韓國相同。還有你有提到沒說，就是沒有公布機率這個部分，其實機率這個議題，我們一直持續在跟韓國那邊去進行討論。那其實後續如果有這個部分上面的話有相關的資訊，我們會在官網這邊去統一進行告知。」；被上訴人稱：「所以就是你們對於我那天的機率還不知道嗎？你們也沒有辦法告訴我那天按的機率到底是多少嗎」；客服稱：「對，其實機率的部分它是通通在版本上，那其實版本都是韓國那邊去進行提供的」；被上訴人稱：「…我就是買商城的藥水去按商城的機率製作，所以，對於玩家而言，你們寫這個所有機率與韓版一致，對玩家而言按這個機率，就應該是10%不是嗎？…我認為我花的這個錢與你們公告的事實差得太多了，而且我前面不是沒有花過，我前面大概已經花了150萬台幣來按這個，然後機率確實與韓版蠻接近的，因為我前面，我上禮拜才有打電話跟你們要那個製作的次數，我前兩個月做了227次，然後成功20次、就是接近韓版的10%，所以我又再準備了100萬，我打算要再拿個17、18張紫布，然後你們機率突然就變超低。我後面按了135次，只成功1次，這機率連1%都不到，所以對我的理解，我覺得你們可能系統有一些控制物價的系統或幹麼，也許我短時間內按出太多紫布，所以你們為了要平衡物價去把那個機率驟降或幹麼。但我認為，

你們要平衡物價不是一個課長玩家要承擔的責任。」；客服稱：「理解但關於說，您有提到計算的部分，這個我們也有跟原廠那邊去確認過目前設定確實沒有異常的。」；被上訴人稱：「沒有異常是10%嗎？我想問」，客服稱：「這個機率的話，並不會和韓國這邊是一樣的」「韓版一致的部分，如同先前所跟您解釋，是針對於說機率型商品的部分。」；被上訴人稱：「我按的就是機率型商品。」；客服稱：「他的機率型商品，其實是指類似抽卡這那種機率性部分，而不是可能購買了之後去進行製作的這個部分。」；被上訴人稱：「所以你說，你們官網寫的這個東西，是開箱抽卡的機率，就是並不是道具製作的機率。」；客服稱：「對沒錯，那因為其實公告裡面，它其實會有列出每個活動商品或是他的內容物跟機率的部分。針對您買的那個商品當下，會不會拿到機率型商品的部分，針對這部分的機率，跟韓版會是相同的。」：被上訴人稱：「所以製作，所以你們台版就是商城製作機率，製作的機率並不等同於韓版是這樣嗎」，客服稱：「就是這個部分確實可能不會跟韓國一樣」等語（見原審卷一第388至391頁），足見韓版與台版機率確有不同，上訴人卻未公告其所設定活動製作紫布之機率。則被上訴人本於其110年8月25日至同年9月29日活動期間消費之結果計算其成功合成紫布之機率僅有2.33%，除與韓版不同外，亦與被上訴人於前2個月消費結果計算其成功合成紫布之機率（8.8%）相較明顯降低頗多，亦與上訴人於系爭遊戲前開公告及系爭見面會所稱台版與韓版機率相同等語不一，依其個人親身經歷並綜合評斷後為系爭第三類言論，既係發表其查證結果並為適當之評論，上訴人客服之說明，除與被上訴人110年9月23日實際製作紫布之機率不同外，上訴人於同年10月8日聲明稿亦未針對被上訴人質疑紫布製作機率台版、韓版是否一致提出說明（見原審卷一第35頁），被上訴人因此仍存有合理懷疑，對上開可受公評之事項為前述評論，難認其係出於惡意之陳述，縱其批評內容令上訴人感到不快，仍屬於憲法所保障言論自由之範疇，尚難令其負侵權行為損害賠償責任。

⑵衡諸被上訴人固為知名YOUTUBE直播主（系爭頻道於110年10月1日訂閱者有84.2萬位，見原審卷一第261頁），以系爭頻道直播進行遊戲實況供不特定人點閱觀看，藉此取得平台支付費用及閱覽者給予贊助金，其於系爭頻道直播其進行系爭遊戲並製作紫布之過程，吸引為數不少之受眾者觀看，但其前後確已支付顯較一般消費者甚多之課金（儲值）並實際製作紫布多達227、175、300次所得之結果而為前開言論；上訴人既為國內知名線上遊戲廠商，已如前述，身為專業線上遊戲經營藉此銷售經營獲取之龐大經濟上利益，遊戲玩家卻僅能透過其所發布之商品訊息或廣告或公告得悉遊戲活動或商品或獎項之設定等相關訊息，並以自身玩遊戲之經歷驗證上訴人所提供之訊息是否正確，則參酌兩造之身分、被上訴人以自身經歷對於系爭遊戲之公告及系爭見面會之內容等提出合理懷疑，尚難認其出於惡意發表系爭第三類言論，自不具違法性，無從令其負侵權行為損害賠償責任。

㈥基此，系爭第一類言論並非針對上訴人，及系爭第二類言論係被上訴人基於自身實際消費經驗之查證所得而有相當理由確信所言屬實、系爭第三類言論係被上訴人對於可受公評之事項善意發表言論而為適當之評論，均不具違法性，縱有減損上訴人之社會評價，或影響上訴人經濟活動上之可靠性及支付能力，仍難令被上訴人負侵權行為損害賠償責任。至附表編號7為編號4直播影片之精華剪輯，故被上訴人所為附表編號7之言論，核與附表編號4之言論相同，亦不負侵權行為損害賠償責任。

六、綜上所述，上訴人依民法第184條第1項前段、第195條第1項規定規定，請求被上訴人給付1元，及自起訴狀繕本送達翌日起加計法定遲延利息，以及被上訴人應負擔費用於本判決確定後1個月內，將系爭啟事刊登1日，為無理由，應予駁回。又上訴人之訴既經駁回，其假執行之聲請即失所附麗，應併予駁回之。原審為上訴人敗訴之判決，並無違誤，上訴人指稱原判決不當，求予廢棄改判，為無理由，應予駁回。

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，判決如主文。

中　　華　　民　　國　　113　　年　　5　　月　　7　　日

民事第七庭

審判長法　官　林翠華

法　官　陳蒨儀

法　官　饒金鳳

正本係照原本作成。

如不服本判決，應於收受送達後20日內向本院提出上訴書狀，其未表明上訴理由者，應於提出上訴後20日內向本院補提理由書狀（均須按他造當事人之人數附繕本），上訴時應提出委任律師或具有律師資格之人之委任狀；委任有律師資格者，另應附具律師資格證書及釋明委任人與受任人有民事訴訟法第466 條之1第1項但書或第2項所定關係之釋明文書影本。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　　113　　年　　5　　月　　7　　日

書記官　陳泰寧

附表：

編號	時　　間	言　　論　　內　　容（上訴人主張侵權之言論係以文字下方畫線或以「」之方式標註）	備　　註（上訴人於原審主張如原判決附表【A欄】所示之內容）
1	110年8月27日	影片標題：【DinTer】8/27天堂M課長被官方當盤子全紀錄（見原審卷二第99、105、199頁）	原判決附表編號1，於本院不再主張（見本院卷一第61頁）
	2：04：48-02：06：19	「我本來就抓200萬停損，因為我自己算過，我自己統計過，史書第8章按出來的玩家我總共統計了9個，詳細我就不多說了，9個我算出來他們按史書第8章的機率是6%，我想你這6%我抓保守一點我抓3%，3%就是期望值33發會出來，然後紫布1張5萬，我是有算過風險我才這麼做的，只是這個機率讓我覺得我的風險抓的太美好了，我抓的很保守的機率喔，我抓3.33%	

		就是33張出來，1張我跟商城打用最貴的方式，最快最有效率的方式打，我期望值是165萬，所以我多抓我抓到200萬，200萬是我稍微衰一點我應該都按的出來，而且是在非常非常保守的情況下，你按照我算的大數據6%，100除以6，平均17次就出來了，17次乘以商城公布的1張5萬，我大概100萬內我就可以按出來了，我已經抓到2倍多的成本，去搞他了。」	
2	110年9月3日	影片標題：【DinTer】怒花100萬慶祝打進世界賽！大數據實測竟發現天堂M在搞？怒打VIP客服！小許+百姓相挺集資砸台子...竟是這種結局？！ 直播內容為110年8月27日直播影片精華剪輯。 （見原審卷二第105頁）	原判決附表編號2，並未具體主張如⑴、⑵所示之內容，且上訴人於本院不再主張⑵（見本院卷一第64頁）
	⑴9：38-10：05	「它說機率10%，那我按一次5000，我是不是可以想像，我按5萬就會有一張，那我衰一點我按8萬，按10萬有一張也沒關係，但不能這麼誇張吧，138乘以5000，我今天晚上按了70萬台幣，我按一張紫布要17萬5000塊台幣，這也差太多了吧。你給玩家的期待是5萬塊有一張，我按了17萬5才有一張，這真的沒問題嗎？」	
	⑵11：56-11：59	我幾乎已經花了875萬台幣，在做史書第八章，還沒做出來。	
3	110年9月23日	影片標題：【DinTer】天堂M 200萬鑽再丟水溝！機率又是2.3%！遊戲橘子公告不實欺騙消費者究竟要裝死到什麼時候？Feat爺爺.丁丁 （見原審卷二第105頁）	
	⑴28：02-28：15	「劉柏園的柏是人字旁的嗎？應該不是吧。木字旁，沒有人性。」	原判決附表編號3⑴「沒有人性。」
	⑵31：24-31：30	「機率慘遭下修，這可以線上直接改機率嗎？應該是不行吧。」	原判決附表編號3⑵「線上直接改機率」
	⑶1：11：59-1：12：00	「根本就按不出來阿，這個是擺在這裡騙錢阿。」	原判決附表編號3⑶「騙錢」
	⑷1：21：22-1：21：46	我們稍微整理一下機率，（螢幕上打開計算器計算），2.33%，上次我做完是多少，來我們今天做完是2.33%，上次是4除以175，是2.3，是不是一樣？是不是一樣！一大堆人說測的不夠多，這哪叫大數據，阿怎麼可能做兩次剛好都是2.3%，你們想一下，用妳們那個有讀過書的腦子想	原判決附表編號3⑷「你說台版材料只有一半所以機率不會是10%...你說台版機率只有一半，那機率是不是應該要5%...」，於本

		一下，沒讀過書的不用，我沒有在跟你對話，沒讀過書的就唉呦丁特你就黑拉，做不出來你黑別人在那邊靠腰，你就繼續，我們剛好兩次都2.3%，你就參考一下。韓版公布機率是10%，那你說台版，方便繼續講下去嗎？你說台版材料只有一半所以機率不會是10%，好沒關係，但你公告沒有講阿，我怎麼知道台版機率是一半，我就按照10%去算，也沒關係，你說台版機率只有一半，那機率是不是應該要5%，結果兩次都只有2.3，你覺得這是巧合嗎？我並不這麼認為，我真的不這麼認為。	院不再主張（見本院卷一第70頁）
4	110年9月25日	影片標題：【DinTer】9/25 劉柏園還錢（見原審卷二第105、113頁）	
	(1)2：30：25-2：34：42	「在我心裡面我是非常熱愛天堂M這款遊戲的，OK？所以我不希望她淪為一個遊戲公司詐財的工具。詐財歐，對不起我用的詞彙是詐，因為他口口聲聲說她的機率跟韓版一樣，無論是從，我直接從粉專講，我粉專整理了很多證據。2017年剛開服，1個禮拜，我跟你講他什麼時候開服的，我記得清清楚楚，從2017年的12月11日凌晨12點開始，我沒有一天不完天堂M，我每一天都玩，甚至是花很多時間玩，甚至可能很多時間是一天玩12個小時都有，甚至是我放假，我可以去玩，可以去吃大餐，但我沒有選擇出去，我選擇在家玩天堂亂『殺』人，跟朋友『打架』之類的。我記得非常清楚，開服第4天他就說，團隊接到台版韓版什麼巴拉巴拉的，我們分析之後呢，同意將什麼調整到與韓版一致，台韓版本設定完全是一致的，這部分請玩家放心，好不好。你作為一個遊戲的粉專，你粉專貼的阿。你說台韓版本設定一致。很多年了，你說你拿這麼多來扯幹嘛呢，但是你想一下，他過程中有交代，我們有改版歐，現在台韓版不一樣了嗎？沒有，他從來沒有講過吧。那你作為一個玩家是不是你覺得你一開始承諾就是跟韓版一樣吧。……上個月我去撞他們撞出事，我打他們VIP客服之後，他們才改掉，你過程中也放了這個嘛，然後最好笑的是什麼，他們公告改成，原本是所有機率一樣嘛，被我撞完，紫布不一樣，但是多少講不出來，他們也，好像也不敢直接	原判決附表編號4(1)「詐財工具」

		說跟韓版不一樣，他們不敢正面回應。……反正他們就把這個公告改成所有都一致，但是丁特做的巴拉巴拉，他當然沒有直接說丁特拉，反正就是我製作的那個商城機率，他把他刮號進去，但是不包含巴拉巴拉機率。……我砸了超多錢，去反應之後，你才突然改公告，刮號說那個東西不一樣。那這算不算欺騙。……你作為一個消費者要如何知道說你的所有不包含某些東西？」	
	(2)2：41：26-2：43：48	「你又說活動製作一樣，你到底想要天堂M的玩家怎麼樣，我們到底要相信你的PM，相信你的營運，還是相信你的公告，還是相信你的粉專，還是什麼都不能信，你們想想怎麼賺錢，想怎麼坑殺玩家，想怎麼改機率，就怎麼改嗎？遊戲橘子，上市公司，有股票可以買，你可以公然做這種行為嗎？這難道不是公然詐欺嗎？這難道不是合法的詐欺嗎？這難道不是合法的線上百家樂、老虎機？……你機率不公布，自己想改就改，然後玩家血本無歸，錢都你賺，然後沒有法規可以管。然後我直播公開砸了，我粉專這樣直接噴你了，我粉專這樣直接點名遊戲橘子了，點名你了，你還可以這樣裝死不回應。……竄改機率、騙錢，然後出事了裝死不回應。找幾個工讀生去巴哈洗一洗，說丁特臉太黑。」	原判決附表編號4(2)「公然詐欺」、「合法詐欺」、「線上百家樂、老虎機」、「騙錢」
	(3)2：49：36-2：49：57	「我在這裡也歡迎遊戲橘子的法務來告我，針對我說你們公然詐欺這件事情、公然欺騙消費者這件事情，我歡迎你們來告我，我開著直播光明正大地講你遊戲橘子欺騙消費者，九個字，遊戲橘子欺騙消費者。」	原判決附表編號4並無此主張，於本院補充（見本院卷一第75頁）
	(4)2：57：17-2：57：21	「更何況，第2次也是這樣，所以我可以非常地確定，遊戲橘子的機率造假。那也不是我說的阿，我們有科學的方式證明。模擬跑了1000萬次，沒有一次跟我一樣，或比我更衰。那代表遇到的機率是千萬分之一。」	原判決附表編號4(3)「機率造假」
	(5)2：59：09-2：59：16	「你不要再裝死了，遊戲橘子，劉柏園，騙錢都不用負責歐。」	原判決附表編號4(4)「騙錢」
	(6)3：01：33-3：01：51	「你手遊都不公布機率，也不給保底，你不讓玩家可以控制風險跟預算，他就變成一個合法的賭博。披著遊戲外皮的賭博工	原判決附表編號4(5)「偷調（機率）」

		具。同意嗎？那在臺灣賭博是犯法的。那憑什麼手遊可以這樣做？還明目張膽地修改公告，欺騙消費者，憑什麼？尤其你不只是不公布機率，你還向玩家聲稱機率跟韓版一樣，大家還去韓服查，查完是10%，真的查完你還偷調，你不公布機率就已經是在誘導賭博，就已經有讓年輕人賭博成癮之嫌了，你還把機率調到剩下4分之1都不到，那這不是誘導賭博加上詐欺嗎？我不是法律系的，但我從一般民眾的角度來看，我認為是合法的賭博加詐欺。」	
	(7)3 ： 12 ： 20-3 ： 13：15	「韓版材料是兩倍，機率是不是應該要是一半，至少也要5%吧……如果結果4.3、4.5我都可以視為有可能是接近5%的，那至少期望值跟韓版一樣嘛……可是你機率只有2.3就非常邪惡。」	原判決附表編號4(6)，於本院不再主張（見本院卷一第83頁）
	(8)3 ： 15 ： 57-3 ： 16：07	「我直播測試的紫布，在台版1張將近30萬鑽，29萬多啦，快30萬，你跟商城做1張要30萬，可是你知道嗎？台版的交易所跟玩家買紫布，架上1張5.5萬沒有人拉，也就是說你賣的是多麼坑人的價格，我馬上開給你看，我1張做30萬，架上5.5萬，5.5倍耶，你台版的商城賣玩家5.5倍，那韓版的紫布架上多少，8.5萬，我就不開螢幕佐證了，我上禮拜才看，韓服架上紫布8.5萬，有9萬10萬我都看過，但我看過最低8.5萬，我用8.5萬來算，韓版的期望值叫13.5萬，除以8.5，韓版1張紫布才貴58%，然後你是貴545%台版，你真的用實際行情去算，你臺灣的交易所，貴了快10倍，兄弟，那你不是坑殺玩家你是什麼？韓國玩家多花58%就可以花錢、快速跟官方花錢拿到這個東西，因為你跟玩家交易會有一點風險存在嘛，你跟商城買，只要貴58%，我就要多少有多少，講白了要多少有多少又安全，還可以按機率製作還可以爽一下，台版是545%耶，545除以58，貴了9.4倍，沒毛病吧？你貴了9.4倍，你把台版玩家當什麼阿？……你們就是真的這麼噁心嘛，賣貴了9.4倍，跟韓版比起來，你們讓臺灣玩家多花了9.4倍的錢去拿這個紫布。」	原判決附表編號4(7)（見本院卷一第84至85頁）
5	110年9月29日	影片標題：【DinTer】百萬實測天M虛寶無情送錢！用科學告訴你天堂M的製作機率	原判決附表編號5影片標題，於本院不再主張

	（為109年8月29日直播影片精華剪輯）	到底有多扯！面對消費者質疑機率與公告不符，竟然修改公告後裝沒事？臺灣淪為詐騙天堂不只是說說 （見原審卷二第104、105頁）	（見本院卷一第86頁）
	(1)3：09-5：37	「這邊感謝我們數學老師提供這個板書的資源，高中有學過機率統計嗎？有學過常態分佈嗎？有學過標準差嗎？大概跟大家解釋一下，這個圖表畫了3個區間，第1個是黃色的，第2個是藍色的，第3個是綠色的。那一個標準差是什麼呢？就代表68%的機率會落在一個標準差內。然後98%叫什麼？高二有學過這叫信賴區間，在2個標準差之內，就是95%的人會在這裡。然後3個標準差叫做99.7%，就是全世界有1000個人來做然後有997個人，是同樣的結果在這個3個區間裡，這叫3個標準差。 然而昨天4/175，我們是遠遠在3個標準差之外。3個標準差之內是什麼？我們先講不用那麼極值的。 你多數人做，有68%的人，你像特哥一樣你幹了175次紫布，有7成的人會得到13.5張到21.5張中間這個range，你運氣好一點會拿到21張、22張，運氣稍微差一點也還有13、14張。 來到信賴區間95%就是95%的人會遇到的狀況，因為95%在這裡嘛，代表95%之外，低於9.5張或高於25.4張的人只有5%，所以你要低於9.5張的人只有2.5%。聽的懂嗎？你要除以2。 再來，3個標準差是多少？99.7%。就是你如果連99.7%都不到，你就是連0.3%的衰小都不到，還比他更衰，你衰到已經是3‰的機率了，1000個人這麼做，只有3‰的人在這個範圍外，然後還有一半的人是很爽的，爽到有29張紫布可以用，有一半的人是很爽，一半的人衰到不行，只有5.59張紫布以下，你只要做出來的紫布少於5.6張，你就已經是0.15%的衰了，0.15%是什麼呢？1000個人這麼做，只有1.5個人會少於5.5張，然後我拿了4張。 這樣聽得懂嗎？再把他作成表，你至少抽到9張紫布的人呢，高達99%，你1000個人去做，有999個人可以得到7張以上的紫布，那我們直接看到4張99.9986%。0.0014%，兄弟們，我昨天遇到的極值，叫做0.	原判決附表編號5(1)

		0014%，這個數字在數學上呢，我已經不知道要怎麼說了。」	
	(2)8：29-8：35	「我根據你韓國官方公布的機率參考，我覺得我5萬就可以得到1張布，你讓我花了60幾萬。你這樣不是欺騙消費者是什麼？幹你娘！」	原判決附表編號5(2)「欺騙消費者」
6	110年10月1日	影片標題：【DinTer】10/1劉柏園還錢3（原審卷一第251至280頁、卷二第105、113頁）	
	(1)36：39-36：41	「我覺得這是需要被社會關注的，一個是大企業明目張膽騙錢，另一個我不知道怎麼說。」	原判決附表編號6(1)「明目張膽騙錢」
	(2)1：49：48-1：49：51	「請大家幫我刷劉柏園還錢好嗎，在任何他可能看得到的地方。幫刷劉柏園還錢。拒絕無良企業欺騙消費者。」	原判決附表編號6(2)「無良企業欺騙消費者」
	(3)1：58：43-1：58：45	「打來跟我扯謊，我明知道他是扯謊，但我不好意思罵他。因為他就是代罪羔羊阿。你真的覺得一個客服會知道實際機率是多少嗎？就算他知道他也不能跟你講，他就是被推出來道歉的那個人。然後後面長官爽賺股票紅利、年終業績分滿滿，跑車一輛一輛開，房子一間一間換。然後都在坑殺臺灣人的錢，然後都推基層員工出來討罵。」	原判決附表編號6(3)「坑殺臺灣人錢」
	(4)2：00：47-2：00：50	「我從來都是要他出來給我一個說法，你如果說法合理，我200萬給你我沒差，你這個說法不合理，這200萬你就應該要賠償給玩家。包含跟我一起被騙的玩家，不是只賠我。有多少被你騙的，你全部都要吐出來，不然你就是有牌的詐騙集團嘛，不是嗎？」	原判決附表編號6(4)「有牌的詐欺集團」
	(5)2：01：47-2：02：42	「真的不要這樣邪惡，那個都是大家的辛苦錢，不要這麼噁心，真的拜託不要這麼噁心，劉柏園、遊戲橘子、陳營運長。」	原判決附表編號5(5)「負責人及營運長噁心」
7	110年10月4日	影片標題：【DinTer】強刀爆破遊戲橘子！你他媽把臺灣人當白癡嗎？二週年記者會打臉自己說法，說謊被拆穿後躲起來裝死？期待和立委共同推動轉蛋法、為全體玩家打造公平的遊戲環境！ 直播內容為110年9月25日直播影片精華剪輯。 （原審卷一第33頁、卷二第105頁）	原判決附表編號7
8	110年10月24日	影片標題：【DinTer】10/24天堂2M亞丁	

		攻城戰 11：30絕命雙排 （見原審卷二第105頁）	
	36：15-36：27	「什麼叫做極罕見，就是你原則上不會遇到，你很難遇到有這種狀況的人，叫極罕見。極罕見他定義為機率小於0.1%叫極罕見，所以再次定義了我天堂M抽紫布，那個機率極罕見。我遇到兩百億分之一、十萬分之一那個離譜的機率。」	原判決附表編號8「兩百億分之一、十萬分之一」
9	110年10月31日	影片標題：【DinTer】10/31這比賽是免費就能收看的嗎？陸服戰到天亮 （見原審卷二第105頁）	原判決附表編號9「黑橘」，於本院不再主張（見本院卷一第98頁）
	4：12：43-4：12：48	「（閱讀評論）學校投資競賽買了56張黑橘，在講什麼阿？幹你是白癡吧，戴翊恆。學校投資競賽買了56張黑橘，這句話到底什麼意思？學校，你們學校，學校是私營單位嗎？為什麼學校可以投資黑橘？阿就算可以投資，他幹嘛跟你講，關你屁事。第三點，你買黑橘，跟天堂W有什麼關係？你連天堂W不是黑橘代理的你都不知道。」	
10	110年11月4日	影片標題：【DinTer】11/4 Lineage Wait 9:50排到現在= =孤兒軍團長親征伊娃07 只睡4小時開操！試試紅變紅娃要花多少 （見原審卷二第105頁）	原判決附表編號10「橘子是直接騙我說那個機率是10%，騙你課了幾百萬。」
	1：05：20-1：05：26	「我怎麼感覺橘子那個紫布事件比較過份阿？……阿橘子是直接騙我說那個機率是10%，騙你課了幾百萬，再跟你說沒有，我們這裡講的不算。」	
11	110年11月21日	影片標題：【DinTer】11/21 天堂W/리니지W 伊娃07台韓最大激情戰場 臺灣第一君主紫變誕生瞬間 （原審卷二第105頁）	原判決附表編號11「對吧，我，我操你媽死騎啊。」
	3：55：17-3：55：23	「（遊戲畫面為抽卡）我不按，我不按，結局已經確定了，一定砍，一定砍，插爛，2張，1張死騎，1張隨便。劉肥，我，我操你媽死騎啊。再1張、再1張、拜託再1張。」	
12	110年9月28日	臉書粉專發文：「亞洲橘子對不起，是我不該死心塌地支持你們的遊戲將近4年，原來們的營運部門粉專說的、網頁公告的、記者會講全部都是垃圾不可採信，是我自己白癡要信怎麼能怪你們事後改機率呢？」	

		（原審卷一第29頁）	