

臺灣桃園地方法院刑事判決

113年度易字第698號

公 訴 人 臺灣桃園地方檢察署檢察官  
被 告 陳信宏

上列被告因違反電子遊戲場業管理條例等案件，經檢察官提起公訴（113年度偵字第1616號），本院判決如下：

主 文

陳信宏犯電子遊戲場業管理條例第二十二條之非法營業罪，處拘役伍拾日，如易科罰金，以新臺幣壹仟元折算壹日。緩刑貳年，並應於判決確定後一年內，向公庫支付新臺幣參萬元。

扣案如附表一所示之物，均沒收。

未扣案之犯罪所得新臺幣壹萬元，沒收，於全部或一部不能沒收或不宜執行沒收時，追徵其價額。

犯罪事實

一、陳信宏明知電子遊戲場業管理條例之相關規定，未依向主管機關申請核准經營電子遊戲場業者，不得經營電子遊戲場業，為規避上開行政管制規定，竟基於違反電子遊戲場業管理條例及在公眾得出入之場所賭博財物之犯意，自民國112年4月間某時起至同年10月25日遭警查獲止，在桃園市○○區○○路00號選物販賣機店內，擺設加裝彈跳裝置、擋板之機台共7部（如附表二編號1至7所示機台，下統稱本案機台），遊玩方式為消費者每次投入新臺幣（下同）10元硬幣，以附表二「遊玩方式」欄所示方式操作本案機台，遊玩過程中可隨機獲得抽取刮刮樂之機會，再依刮刮樂所刮出結果決定可兌換之商品。無論是否獲取抽取刮刮樂之機會，該投入之現金均歸經營本案機台之陳信宏所有，以此以小博大之方式賭博財物。

二、案經桃園市政府警察局桃園分局報告臺灣桃園地方檢察署檢

01 察官偵查起訴。

02 理 由

03 壹、證據能力部分：

04 一、按被告以外之人於審判外之陳述，雖不符刑事訴訟法第159  
05 條之1至第159條之4規定，而經當事人於審判程序同意作為  
06 證據，法院審酌該言詞陳述或書面陳述作成時之情況，認為  
07 適當者，亦得為證據，刑事訴訟法第159條之5第1項定有明  
08 文。查本案被告陳信宏對於本判決下列所引用各項被告以外  
09 之人於審判外之陳述，於本院準備程序中同意均有證據能力  
10 （見本院113年度易字第698號卷〔下稱易字卷〕第35、66  
11 頁），茲審酌該等審判外言詞及書面陳述作成時之情況，並  
12 無不宜作為證據之情事，依上開規定，均得為證據。

13 二、本判決下列所引用之非供述證據，與本案待證事實間具有關  
14 連性，且無證據證明係公務員違背法定程序所取得，依刑事  
15 訴訟法第158條之4之反面解釋，認均有證據能力。

16 貳、實體部分：

17 一、認定犯罪事實所憑之證據及理由：

18 訊據被告對於上開事實坦承不諱，業據證人徐藍立於警詢時  
19 證述明確（見113年度偵字第1616號卷〔下稱偵字卷〕第19  
20 至21頁），並有現場照片（見偵字卷第31至48頁）、桃園市  
21 政府警察局桃園分局機關會勘紀錄表（見偵字卷第49頁）、  
22 臺灣桃園地方檢察署勘驗筆錄（見偵字卷第57至64頁）等件  
23 在卷可稽，另有扣案如附表一所示證物足資佐證，堪認被告  
24 之任意性自白與事實相符，是被告本案犯行，洵堪認定，應  
25 予依法論科。

26 二、論罪科刑：

27 (一)核被告所為，係犯刑法第266條第1項前段之在公眾得出入之  
28 場所賭博財物罪，以及違反電子遊戲場業管理條例第15條之  
29 規定，而犯同條例第22條之非法營業罪。

30 (二)刑事法若干犯罪行為態樣，本質上原具有反覆、延續實行之  
31 特徵，立法時既予特別歸類，定為犯罪構成要件之行為要

01 素，則行為人基於概括之犯意，在密切接近之一定時地持續  
02 實行之複次行為，倘依社會通念，於客觀上認為符合一個反  
03 覆、延續性之行為觀念者，於刑法評價上，即應僅成立一  
04 罪。學理上所稱「集合犯」職業性、營業性或收集性等具有  
05 重複特質之犯罪均屬之，例如經營、從事業務、收集、販  
06 賣、製造、散布等行為概念者皆是（最高法院95年度台上字  
07 第1079號判決意旨參照）。被告自112年4月間某時起在本案  
08 地點擺放本案機台，至112年8月29日為警查獲止，用以在公  
09 眾得出入之場所賭博財物及經營電子遊戲場業，本質上具有  
10 繼續性及反覆為同一種類事務之性質，應論以集合犯之包括  
11 一罪。

12 (三)被告以一行為同時觸犯上開2罪，為想像競合犯，應依刑法  
13 第55條本文規定，從一重之電子遊戲場業管理條例第22條之  
14 非法營業罪處斷。

15 (四)爰以行為人之責任為基礎，審酌被告明知其未獲領電子遊戲  
16 場業營業級別證，卻仍於本案地點擺放並經營本案機台，非  
17 法經營電子遊戲場業，且與不特定之人賭博財物，影響主管  
18 機關對於電子遊戲場業之管理，並助長賭博、投機風氣，敗  
19 壞社會秩序，實值非難。考量被告犯罪之動機、目的及手  
20 段、致生損害程度等情節，兼衡被告終能坦承之犯後態度、  
21 素行狀況、自陳之智識程度、職業、經濟生活狀況等一切情  
22 狀，量處如主文所示之刑，並諭知易科罰金折算標準。

23 (五)被告前未曾因故意犯罪受有期徒刑以上刑之宣告，有法院前  
24 案紀錄表附卷可參，考量其係因一時失慮而為本案犯行，行  
25 為雖有不當，惟被告於本院審理時終能坦承犯行，可信頗具  
26 悔意，對社會規範之認知並無重大偏離，信其歷此偵審程  
27 序，應能知所警惕，而無再犯之虞，本院認其所受刑之宣告  
28 以暫不執行為適當，爰依刑法第74條第1項第1款規定，宣告  
29 緩刑2年，以啟自新。而為使被告能記取教訓，督促其建立  
30 正確法治觀念，以確保緩刑之宣告能收具體成效，並考量其  
31 本案所犯情節及生活狀況，依刑法第74條第2項第4款規定，

01 諭知其應於判決確定後1年內，向公庫支付新臺幣3萬元。

02 三、沒收部分：

03 (一)犯刑法第266條第1項之罪，當場賭博之器具、彩券與在賭檯  
04 或兌換籌碼處之財物，不問屬於犯罪行為人與否，沒收之，  
05 該條第4項定有明文。經查，本案扣案如附表一編號1所示之  
06 物，均係被告當場用以賭博之器具，爰依前揭規定予以宣告  
07 沒收。

08 (二)沒收或追徵，欠缺刑法上之重要性者，得不宣告或酌減之，  
09 刑法第38條之2第2項定有明文。未扣案之本案機台共7部本  
10 應依刑法第266條第4項規定宣告沒收，然本案機台之IC板均  
11 已扣案並經宣告沒收，則本案機台已因無IC板而失其作用，  
12 業已實現沒收制度所求之社會防禦機制，並得預防被告再  
13 犯，倘再就未扣案之本案機台共7部宣告沒收，將徒增刑事  
14 執行程序之勞費支出，應認無刑法上重要性，爰依刑法第38  
15 條之2第2項規定，不予宣告沒收。

16 (三)按犯罪所得，屬於犯罪行為人者，沒收之；沒收，於全部或  
17 一部不能沒收或不宜執行沒收時，追徵其價額，刑法第38條  
18 之1第1項前段、第3項分別定有明文。被告於本院審理中自  
19 陳：除扣案之630元外，我用本案機台另外賺了大約1萬元等  
20 語（見易字卷第65頁），堪認扣案如附表一編號2所示之  
21 物，為被告之犯罪所得，且另有未扣案之犯罪所得1萬元，  
22 爰依前揭規定，均宣告沒收，未扣案部分於全部或一部不能  
23 沒收或不宜執行沒收時，追徵其價額。

24 據上論斷，應依刑事訴訟法第299條第1項前段，判決如主文。

25 本案經檢察官楊挺宏提起公訴，檢察官賴心怡、林姿妤到庭執行  
26 職務。

27 中 華 民 國 114 年 2 月 12 日

28 刑事第一庭 審判長法官 陳佳宏

29 法官 陳藝文

30 法官 葉宇修

31 以上正本證明與原本無異。

01 如不服本判決應於收受判決後20日內向本院提出上訴書狀，並應  
02 敘述具體理由。其未敘述上訴理由者，應於上訴期間屆滿後20日  
03 內向本院補提理由書(均須按他造當事人之人數附繕本)「切勿逕  
04 送上級法院」。

05 書記官 蔡世宏

06 中 華 民 國 114 年 2 月 12 日

07 附錄本案論罪科刑法條：

08 中華民國刑法第266條

09 在公共場所或公眾得出入之場所賭博財物者，處 5 萬元以下罰  
10 金。

11 以電信設備、電子通訊、網際網路或其他相類之方法賭博財物者  
12 ，亦同。

13 前二項以供人暫時娛樂之物為賭者，不在此限。

14 犯第 1 項之罪，當場賭博之器具、彩券與在賭檯或兌換籌碼處  
15 之財物，不問屬於犯罪行為人與否，沒收之。

16 電子遊戲場業管理條例第15條

17 未依本條例規定領有電子遊戲場業營業級別證者，不得經營電子  
18 遊戲場業。

19 電子遊戲場業管理條例第22條

20 違反第 15 條規定者，處行為人 1 年以下有期徒刑、拘役或科  
21 或併科新臺幣 50 萬元以上 250 萬元以下罰金。

22 附表一：

23

編號	扣案物名稱及數量	備註
1	選物販賣機IC板7片	113年刑管0772號扣押物品清單 (見本院113年度審易字第734號 卷第7頁)
2	現金新臺幣630元	

24 附表二：

25

編號	機台名稱	遊玩方式
1	編號3機台	玩家操作電磁鐵吸起左邊塑膠立方體至高處 後讓其下落，藉由盒底彈簧反彈產生不規則

		跳動，如果盒內之塑膠代幣剛好彈上中間之小平台，即可換取一抽(刮刮樂)；左邊則是要印章反彈後剛好插入底部洞口，就可換取一抽，機台內物品顯係代夾物且無法取出。
2	編號7機台	玩家操作機台電磁鐵吸起底部金屬球至高處後，隨即放開讓金屬球滾動，滾動時如果剛好卡在有畫上號碼之飲料罐上，依號碼獲得抽刮刮樂機會，飲料罐無法靠電磁鐵取得
3	編號9機台	玩法同編號3機台，內容物改成玻璃球，如玻璃球經不規則彈跳彈上中間小平台，即可換取刮刮樂。
4	編號13機台	玩家操作鐵爪夾起機台中之塑膠籃球至高處後，自動讓籃球落下滾動，如滾動時卡在有畫設號碼之蜂巢狀底板空格上，即可換取刮刮樂。出貨口加裝恨天高隔板，無法靠彈跳讓籃球進入出貨口。
5	編號17機台	玩法如機台3，內容物改成玩具便便及玩具馬桶，如玩具便便隨機反彈後落入玩具馬桶中，即可獲取1抽刮刮樂。
6	編號22機台	玩法如機台3，內容物改成小白球，如隨機彈跳後落入黑色塑膠盒之空格內，依空格位置決定獲得刮刮樂。
7	編號25機台	玩法如機台3。內容物改為4個魔術方塊，當魔術方塊隨機彈跳至停止時，視朝上之顏色有幾面相同，決定可換得刮刮樂之機會。