# 臺灣臺北地方法院簡易民事判決

107年度店簡字第1158號

原　　告　李博文
被　　告　摩利數位行銷股份有限公司
法定代理人　柯傑元
訴訟代理人　曾學立律師
　　廖經晟律師
　　吳承育
　　王源頡

上列當事人間損害賠償事件，本院於民國108 年6 月18日言詞辯論終結，判決如下：

主　　文

被告應給付原告新臺幣貳拾貳萬玖仟肆佰肆拾柒元，及自民國一百零七年八月十四日起至清償日止，按年息百分之五計算之利息。

原告其餘之訴駁回。

訴訟費用新臺幣肆仟玖佰陸拾元由被告負擔二分之一，餘由原告負擔。

本判決第一項得假執行；但被告如以新臺幣貳拾貳萬玖仟肆佰肆拾柒元為原告預供擔保後，得免為假執行。

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。查原告於起訴時聲明被告應給付原告新臺幣（下同）344,541元及114,352 元，共計458,893 元，及自起訴狀繕本送達翌日起至清償日止，按年息百分之5 計算之利息，並匯款至原告之戶頭。原告嗣於民國108 年6 月18日言詞辯論時將訴之聲明更正為：被告應給付原告458,893 元，及自起訴狀繕本送達翌日起至清償日止，按年息百分之5 計算之利息。查原告於起訴時之訴之聲明，既已包含被告應給付原告458,893元，故此部分經核屬補充更正事實及法律上之陳述，非為訴之變更或追加，依前揭規定，應予准許。

二、原告部分：

㈠原告起訴主張：

1.被告公司於104 年11月19日於其官方論壇公告「千軍破」遊戲（下稱系爭遊戲）自104 年12月22日起關閉遊戲伺服器及結束所有客戶服務，就殘轉移說明：「我們會依玩家於104 年12月22日當日殘點，以台幣1 比1 之比例進行轉點，玩家可以透過客服回報系統提出殘點轉移申請，再選擇轉移至平台其他遊戲。」、「殘點轉移統計：殘存點數若大於總儲值金額，則可轉移總儲值金額，若未大於總儲值金額，則可全數轉移」。

2.訴外人陳慶鴻為系爭遊戲帳號gg020466@yahoo .com .tw 之支配權人，其帳號內殘點共計344,541 遊戲幣，依前揭公告及線上遊戲定型化契約應記載及不得記載事項（下稱系爭規定）第19條之規定，被告公司應以殘點1 比1 之方式兌換成新臺幣返還於玩家，嗣訴外人陳慶鴻於107 年7 月19日將上開債權讓與原告。又訴外人袁家正則為系爭遊戲9k2722@kimo .com之支配權人，其帳號內殘點共計114,352 遊戲幣，依前揭說明被告公司應返還玩家114,352 元，嗣訴外人陳慶鴻於107 年7 月25日將上開債權讓與原告，原告爰依債權轉讓、系爭遊戲契約終止之法律關係、系爭規定第19條關於契約之終止及退費之規定辦理，請求被告將系爭遊戲之殘點共計458,893 遊戲幣，以新臺幣458,893 元退費予原告等語，並聲明：被告應給付原告458,893 元，及自起訴狀繕本送達翌日起至清償日止，按年息百分之5 計算之利息。

㈡對被告答辯稱：

1.被告雖辯稱陳慶鴻儲值95424.3 奇米幣，但已於遊戲中消費1, 777,259元寶，然被告公司於105 年5 月27日以魔利客字第201605011 號函告新北市政府稱訴外人陳慶鴻「玩家儲值492,964 元寶，但已消耗2,199,351 元寶」等語，則被告說詞前後反覆，有臨訟狡辯、偽造文書之嫌。

2.原告與訴外人陳慶鴻、袁家正簽訂契約實屬債權讓與契約，

僅上開帳號之轉讓對原告不生效力，要難謂債權轉讓無效。又被告應提出相關證據證明上開二帳號所逾殘點均係舉辦活動所贈。

三、被告答辯稱：

㈠被告與訴外人即原遊戲玩家陳慶鴻、袁家正間訂立之遊戲服務條款（下稱系爭服務條款）經台北電腦商業同業公會依消費者保護法規定認定符合相關規定，系爭服務條款第12條第2項明文規定不得將帳號、密碼轉讓或出借予他人，則原告並非上開二帳號之所有人，自不得以其與訴外人陳慶鴻、袁家正簽訂契約受讓帳號一事，對抗被告。又原告與訴外人陳慶鴻、袁家正所簽訂之契約，係屬契約承擔，未經被告公司承認，對被告不生效力，此觀最高法院73年台上字第1573號判利意旨自明，是原告既非上開帳號之所有人，自不得據此向被告請求返還殘點。另觀原告所提之契約內容，原告承擔訴外人陳慶鴻、袁家正就上開二帳號之一切權利義務，並非債權轉讓，則原告自訴外人陳慶鴻、袁家正所承受者，係被告公司所設立之奇米平台帳戶，該帳戶仍可玩其他遊戲，並仍受系爭服務條款拘束，要非單純之債權移轉。

㈡原告應就儲值及殘餘遊戲幣負舉證責任，被告僅空言泛稱訴外人陳慶鴻、袁家正尚有殘點344,541 遊戲幣、114,352 遊戲幣，然經被告公司查詢訴外人陳慶鴻、袁家正之帳號，就訴外人陳慶鴻之帳號應為0000000000000000@facebook，渠曾儲值95,424.3奇米幣（1 奇米幣＝新臺幣10元），但已於遊戲中消費1,777,259 元寶（1 元寶＝新臺幣1 元）；訴外人袁家正之帳號應為0000000000000000@facebook，渠曾儲值41,496.5奇米幣，但已於遊戲中消費929,898 元寶等情，是以上開二帳號所消費之金額遠大於儲值金額，顯見上開帳號已無殘值。

㈢縱仍有殘餘遊戲幣，亦係因被告基於推廣遊戲之目的而舉辦活動以贈送元寶，致上開二帳號有消費金額大於儲值金額之情，實非儲值所餘，自不得請求被告退還。又依系爭服務條

款第24條規定，於被告終止代理遊戲時，遊戲使用者所購買儲值之遊戲費用如於遊戲帳戶內尚有餘額，於扣除必要成本百分之40後應退還予消費者。並聲明：原告之訴駁回。

四、本院之判斷：

㈠本件訴訟當事人適格：

按所謂「當事人適格」，係指當事人就具體特定之訴訟，得以自己之名義為原告或被告，而受為訴訟標的法律關係之本案判決之資格而言；此種資格，稱為訴訟實施權或訴訟行為權；判斷當事人是否適格，應就該具體之訴訟，依原告起訴主張之事實（而非依審判之結果），以當事人與特定訴訟標的之法律關係定之；一般而言，訴訟標的之主體通常為適格之當事人；雖非訴訟標的之主體，但就該訴訟標的之權利或法律關係有管理或處分權者，亦為適格之當事人；又在給付之訴，只須原告主張其為訴訟標的法律關係之權利主體，被告為訴訟標的法律關係之義務主體，從而對被告有給付請求權者，其為原告之當事人適格即無欠缺，至原告是否確為權利人，被告是否確為義務人，乃為訴訟標的法律關係之要件是否具備，即訴訟實體上有無理由之問題，並非當事人適格之欠缺（最高法院85年度台上字第1054號、85年度台上字第2788號、93年度台上字第382 號、95年度台上字第1834號、96年度台上字第1780號判決意旨參照）。本件原告主張債權轉讓及本件遊戲契約終止之法律關係，並請求被告退費，揆諸前揭說明，即應認原告之當事人適格並無欠缺，至於原告是否為系爭遊戲帳號之申請人，及原告對被告是否確有請求返還之權利等情，則均為訴訟標的法律關係之要件具備與否之問題，與當事人適格之問題無涉，先予敘明。

㈡本件原告是否有權向被告為請求？

原告主張帳號gg020466@yahoo .com .tw 及9k2722@kimo .com乃原告持有帳號及密碼之帳戶，原告可登入被告公司系統，該等帳號係由原告所持有使用。被告雖抗辯：不得將帳號、密碼轉讓或出借予他人。則原告並非上開二帳號之所有人

，自不得以其與訴外人陳慶鴻、袁家正簽訂契約受讓帳號一事，對抗被告，且原告與訴外人陳慶鴻、袁家正所簽訂之契約，係屬契約承擔，未經被告公司承認，對被告不生效力。是原告既非上開帳號之所有人，自不得據此向被告請求返還殘點。又觀諸原告所提之契約內容，原告承擔訴外人陳慶鴻、袁家正就上開二帳號之一切權利義務，並非債權轉讓，則原告自訴外人陳慶鴻、袁家正所承受者，係被告公司所設立之奇米平台帳戶，該帳戶仍可玩其他遊戲，並仍受系爭服務條款拘束，要非單純之債權移轉云云。惟查，本件遊戲玩家與原告簽訂之「遊戲帳號支配（所有）權人帳號，債權轉讓同意書」記載以：帳號（債權）轉讓人（甲方，即遊戲玩家），帳號（債權）受讓人（乙方，即原告）…甲方將此帳號及「此帳號之債權」（註1）轉讓於乙方，…；註1：此帳號之債權係指，因甲方與丙方（即被告）終止契約之法律關係，丙方未歸還甲方之…元之「債權」等語（參見本院卷第63頁、第73頁），則本件遊戲玩家確有將遊戲契約終止後對被告因此所生之「債權」讓與原告，實屬明確。至該等遊戲玩家同時將其等之「遊戲帳號」讓與原告乙節，是否有違被告之系爭服務條款，或其效力如何，並不影響上開債權讓與之效力，故被告上開所辯，並無理由。

㈢本件原告所主張之帳號所剩餘之奇米幣及遊戲幣金額：

1.按當事人主張有利於己之事實者，就其事實有舉證責任，民事訴訟法第277條前段定有明文，此即舉證責任之分配原則。但如遇有特殊情形，仍貫徹此一原則，對於該當事人顯失公平時，即不受此原則規定之限制，此為該條但書「依其情形顯失公平者，不在此限」之立法意旨。是以，受訴法院於決定是否適用該條但書所定公平之要求時，應視各該具體事件之訴訟類型特性暨待證事實之性質，斟酌當事人間能力、財力之不平等、證據偏在一方、蒐證之困難、因果關係證明之困難及法律本身之不備等因素，透過實體法之解釋及政策論為重要因素等法律規定之意旨，較量所涉實體利益及程序

利益之大小輕重，按待證事項與證據之距離、舉證之難易、蓋然性之順序（依人類之生活經驗及統計上之高低），並依誠信原則，定其舉證責任或是否減輕其證明度，進而為事實之認定並予判決（最高法院106 年度台上字第33號裁判意旨參照）。本院認為被告係代理經營網路遊戲服務為業，係以遊戲玩家購買遊戲幣為其營利收入以此謀利，則其對於遊戲玩家儲值金額（即購買遊戲幣之金額）、所購得之遊戲幣、受贈之遊戲幣、消耗之遊戲幣之多寡等，自當清楚。此由被告陳述：被告公司依定型化契約僅需保留相關遊戲歷程資料30日，該遊戲乃104 年結束，不確定資料是否留存，若有留存會補呈證據等語（參見本院卷第207 頁、第246 頁），亦可知被告本有相關紀錄，且玩家之充值、消費等電磁紀錄，係儲存於被告公司系統中，為被告公司所持有，有證據偏在一方之情形；再本件遊戲係因被告終止該等遊戲之服務，而致遊戲玩家無法繼續使用本來所購買之遊戲幣，若被告未將遊戲終止，亦不致發生遊戲玩家要求退費之事宜，被告既終止該等遊戲本應為妥適之處理，及預為規畫可能發生之退費事宜，被告就關於玩家於遊戲中儲值或消費等相關電磁紀錄，應妥適保管。參以，原告現登入該等帳號因被告業已終止遊戲，致其亦無法查得儲值金額、剩餘遊戲幣及消耗遊戲幣等相關資料，此亦非可歸責於原告。此外，被告另案（即本院106 年度店小字第1288號事件）亦曾提出原告李博文於「傲視天地」遊戲歷次充值遊戲幣之金額、時間之資料（參見見該案卷第58頁即本院卷第210 頁判決內文），亦見被告確有相關之電磁紀錄；又被告既終止該等遊戲之服務，本知會有相關之退費爭議可能發生，且原遊戲玩家於遊戲終止時即有提問要求先行將元寶紀錄，待將來被告公司有較好遊戲時再移轉或要求轉點（參見本院卷第17頁至第55頁）或有消費爭議申訴事件（參見本院卷第65頁至第71頁），更應妥善保存該等有爭議遊戲玩家之相關紀錄，遑論當初原告公告「千軍破」遊戲停止營運及殘點轉移，就殘點轉移亦僅要求玩家

回報「原本之遊戲名」、「原本的伺服器」、「原本的角色名」、「現在要玩的遊戲名」、「現在要玩的伺服器」、「現在要玩的角色名」之資料（參見本院卷第75頁），並未要求玩家必須提出儲值及殘餘遊戲幣等紀錄，而係由被告公司於系統中自行查詢；現始要求原告必須提出儲值及殘餘遊戲幣等紀錄，亦非合理。是綜合以上各情，依民事訴訟法第277條但書規定，就本件關於儲值金額及遊戲幣等相關資料，被告應負有提出之責任，若無法提出，該不利益應由被告承擔。

2.系爭遊戲係於104年11月19日公告於104年11月18日關閉儲值功能及於104年12月22日終止遊戲，茲就帳號gg020466@yahoo .com .tw遊戲玩家與帳號9k2722@kimo .com遊戲玩家之狀況，分述如下：

⑴帳號gg020466@yahoo .com .tw遊戲玩家部分：

帳號gg020466@yahoo .com .tw遊戲玩家於104年11月21日即向被告公司投訴：「…殘餘元寶344,541元…目前千軍破停止營運，貴公司所建議的遊戲裡沒有咱有興趣的，所以34萬先記在牆上，等貴公司出好一點的遊戲，咱在移轉過去喔」等語及「【原本遊戲名】千軍破、【原本的伺服器】L91、【原本角色名】ACE_MVM、【現在要玩的遊戲】傲視天地、【現在要玩的伺服器】千軍_幻影小紅，殘點344,541元」，有該提問紀錄可佐（參見本院卷第17頁至第21頁），既由客服回以「所提之提供角色名稱與目前操作提問帳號並不相符之狀況」，則應因爭議而有所保留，然被告現卻無保存資料，揆諸上開說明，該不利益由被告承擔，然被告僅提出訴外人陳慶鴻之帳號應為00000000000000 0@facebook，渠曾儲值95,424.3奇米幣即新臺幣954,243元（1奇米幣＝新臺幣10元），但已於遊戲中消費1,777,259元寶等資料（1元寶＝新臺幣1元）。然被告所提資料雖可認該帳戶所消耗之元寶為其所儲值之金額近兩倍之多，惟該資料並無儲值及各次消耗元寶之詳細資料，無從確認該資料之真實性，且由

該帳號玩家儲值之金額非微，可預見其於各該遊戲活動中所獲取之資源及獎勵遠較其他玩家為多，更遑論遊戲為吸引玩家長期登入，多有年卡或月卡制度，只需玩家定期登入消費，即可獲取元寶，甚或在各該節慶推出雙倍返利活動，是於系爭遊戲係於儲值後取得奇米幣，再將奇米幣兌換為金幣或元寶，而被告無法提出剩餘遊戲幣數量（參見本院卷第165頁），既已可知該遊戲玩家確有儲值購買，參以該遊戲玩家無論係於詢問客服過程抑或轉讓同意書均明確表示「特定」之數字344,541元（參見本院卷第17頁、第63頁），以及該遊戲確有贈送遊戲幣，且數量應非少量之情形觀之，原告所主張帳號gg020466@yahoo .com .tw剩餘遊戲幣為344,541元，尚非不合理；被告亦未能舉證剩餘遊戲幣究竟為何，則認原告主張帳號gg020466@yahoo .com .tw剩餘遊戲幣為344,541元，應為可採。

⑵帳號9k2722@kimo .com遊戲玩家部分：

帳號9k2722@kimo .com遊戲玩家於104年11月30日即已提問要求轉點（參見本院卷第49頁），被告公司客服所回覆以「殘點移轉部分我方將依照您帳號於遊戲結束時剩餘的儲值金額元寶（也就是不包含遊戲中贈送的元寶）進行移轉，然後依照遊戲中元寶與台幣1比1的比例再移轉至您欲移轉的遊戲角色中。經查詢，您的帳號已將相關儲值元寶消耗完畢，帳號最後僅剩餘遊戲中贈送的元寶，因此無法協助移轉」等語，有該提問紀錄及回覆可佐（參見本院卷第49頁至第51頁），則被告斯時應提出儲值購買遊戲幣、贈送免費遊戲幣之時間及數額，及各次消耗遊戲幣之資料供玩家參酌並將該資料因爭議而有所保留，然被告現卻無保存資料，揆諸上開說明，該不利益由被告承擔，然被告僅提出訴外人袁家正之帳號應為0000000000000000@facebook，渠曾儲值41,496.5奇米幣即新臺幣414,965元（1奇米幣＝新臺幣10元），但已於遊戲中消費929,898元寶等情，惟被告所提資料雖可認該帳戶所消耗之元寶為其所儲值之金額近兩倍之多，然該資料並

無儲值及各次消耗元寶之詳細資料，無從確認該資料之真實性，且由該帳號玩家儲值之金額非微，可預見其於各該遊戲活動中所獲取之資源及獎勵遠較其他玩家為多，更遑論遊戲為吸引玩家長期登入消費，多有年卡或月卡制度，只需玩家定期登入，即可獲取元寶，甚或在各該節慶推出雙倍返利活動，是於系爭遊戲係於儲值後取得奇米幣，再將奇米幣兌換為金幣或元寶，而被告無法提出剩餘遊戲幣數量（參見本院卷第165 頁），既已可知該遊戲玩家確有儲值購買，參以該遊戲玩家無論係於詢問客服過程已明確表示欲移轉之遊戲、伺服器及角色名，而於轉讓同意書已填載「特定」之數字114,352 元（參見本院卷第49頁、第73頁），以及該遊戲確有贈送遊戲幣，且數量應非少量之情形觀之，原告所主張帳號9k2722@kimo .com剩餘遊戲幣為114,352 元，尚非不合理；被告亦未能舉證剩餘遊戲幣究竟為何，則認原告所主張帳號9k2722@kimo .com剩餘遊戲幣為114,352 元，應為可採。

㈣被告應予退還之金額：

1.查被告雖抗辯：上開2 帳號有消費遊戲幣金額大於儲值金額之情形，顯見該等帳號並無殘值，縱原告所主張之帳號中有殘餘遊戲幣亦為被告所贈送，並非遊戲玩家儲值所餘，自不得請求返還云云（參見本院卷第233 頁至第235 頁）。惟遊戲終止後，所應退還為遊戲玩家付費購買之部分，贈與之遊戲幣既屬無償取得，本不在退還之列，被告雖以遊戲帳號之消費遊戲幣大於儲值金額，認為並無殘值可供退還，然此計算方式並不正確。舉例而言，若該遊戲加入後先贈送100 元遊戲幣，玩家嗣消耗該100 元遊戲幣，之後玩家又儲值50元遊戲幣，而後遊戲終止服務，該50元之遊戲幣為玩家所儲值購買，且尚未消費，遊戲公司自該退還該50元之遊戲幣。然若以被告上開「消費遊戲幣金額」扣除「儲值金額」之方式，將造成「消費遊戲幣金額」（實為贈送之遊戲幣之消耗）大於「儲值金額」（即100-50）。是被告所稱上開方式（即消費遊戲幣扣除儲值金額），並非計算應予退還玩家其所儲

值遊戲幣之正確方式。惟反之，亦有可能玩家係先購買遊戲幣，並已全部消費完畢，嗣又經遊戲公司再贈送遊戲幣，而剩餘者均為贈送之遊戲幣，此時遊戲公司則無庸再退還。是若要正確計算應予退還之遊戲幣金額，實必須有購買遊戲幣、贈送免費遊戲幣之時間及數額，及各次消耗遊戲幣之紀錄等搭配觀察，始有辦法實際計算或推估該玩家所剩餘之「購買」之遊戲幣數量為何，更遑論線上遊戲定型化契約應記載事項第19點第2 項僅規定契約終止後，乙方應將甲方為使用之遊戲點數退還，未就該遊戲點數之來源有所限制，故不論上開帳號殘餘元寶之取得原因，均屬應予退還範圍。

2.末被告於本件未能提出購買遊戲幣、贈送免費遊戲幣之時間及數額，及各次消耗遊戲幣之紀錄資料，此部分不利益應歸於被告，已經本院說明如上（被告另案即106 年度店小字第1288號事件即曾提出原告李博文「傲視天地」充值遊戲幣之金額、時間，參見該案卷第58頁），不能因原告未能舉證即為不利於原告之認定。另參被告所提出之各帳號消費遊戲幣與儲值金額之差距，有原告所提出之表單可佐（參見本院卷第165 頁），足見各帳號被告贈送遊戲幣之情形亦有些微差異，審酌上情以及兩造均未有提出可為正確計算之相關數據，則本院參酌民事訴訟法第222 條第2 項規定：「當事人已證明受有損害而不能證明其數額或證明顯有重大困難者，法院應審酌一切情況，依所得心證定其數額」之意旨，認就附表所示帳號所餘遊戲幣以半數認定為購買，半數認定為贈與，對兩造較為公平合理。查本件帳號gg020466@yahoo .com .tw 剩餘遊戲幣344,541 元小於儲值金額954,243 元，以剩餘遊戲幣半數計算為172,271 元；本件帳號9k2722@kimo .com剩餘遊戲幣為114,352 小於儲值金額414,965 元，以剩餘遊戲幣半數計算為57,176元。

㈤至被告雖抗辯：返還遊戲點數時可扣除必要成本，然按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；違反第1項公告之定型化契約，其定型化契約條款無效。該定型化契約之效力，依前條規定定之；定型化契約中之定型化契約條款，全部或一部無效或不構成契約內容之一部者，除去該部分，契約亦可成立者，該契約之其他部分，仍為有效，消費者保護法第17條第1項、第4項前段、第16條前段分別定有明文。經查，系爭服務條款第24條第2項固約定：「契約終止時，乙方（即被告）於扣除必要成本百分之40後，應於30日內將甲方（即遊戲玩家）未使用之遊戲點數以現金、信用卡、匯票或掛號寄發支票方式退還甲方未使用之儲值或遊戲費用」（參見本院卷第141頁），然行政院針對線上遊戲業，已於96年12月13日核定公告「線上遊戲定型化契約應記載或不得記載事項」，其中應記載事項第19點第2項規定：「契約終止時，乙方於扣除必要成本後，應於30日內以現金、信用卡、匯票或掛號寄發支票方式退還甲方未使用之儲值或遊戲費用」（參見本院107年度消字第47號卷第315頁及第325頁），已規範係扣除「必要成本」，其餘未使用之儲值則須退還。是系爭服務條款第24條第2項之扣除必要成本「百分之40」後退還消費者之約定，將必要成本固定為「百分之40」，實際所扣除者即「儲值金額之百分之40」，尚難認此符合應記載事項所規定之「必要成本」（既已規定為「必要成本」，即非任由業者任意以一定比例認作所謂「必要成本」，若可如此，該規定即失其規範意義；而必要成本之多寡，則應由業者舉證說明），顯已違反線上遊戲定型化契約應記載事項第19點第2項，就未使用之儲值係扣除「必要成本」後退還消費者之規定。依上說明，系爭服務條款第24條第2項，其中就扣除「百分之40」之約定，應屬無效（其他部分仍屬有效）。關於必要成本，被告雖陳稱：就必要成本舉證部分，因需先行確認是否違反公序良俗，所有通路之成本僅能做概括之舉證云云，而被告並未舉證證明其必要成本為「儲值金額之百分之40」，或提出證據資料證明其必要成本之數

額，自無從採認。且被告以儲值金額百分之40固定方式計算，不僅比例甚高，且造成儲值金額或剩餘遊戲幣愈多之玩家，反遭比例扣除愈多之「成本費用」，亦非合理。是被告既未能舉證證其必要成本費用，本件自無從加以扣除。

㈥據上，本件遊戲服務既已經終止，依系爭服務條款第24第2項（本院僅認定扣除40％之部分無效，其他部分仍為有效，已如前述），被告自應退還玩家未使用之遊戲幣。準此，原告依本件遊戲契約終止之法律關係，請求被告退還原告李博文共計229,447 元（計算式：172,271 元＋57,176元＝229,447 元），為有理由，逾此部分，則無理由，應予駁回。

㈦末按，遲延之債務，以支付金錢為標的者，債權人得請求依法定利率計算之遲延利息；應付利息之債務，其利率未經約定，亦無法律可據者，週年利率為百分之五；給付無確定期限者，債務人於債權人得請求時，經其催告而未為給付，自受催告時起，負遲延責任。其經債權人起訴而送達訴狀，或依督促程序送達支付命令，或為其他相類之行為者，與催告有同一之效力，民法第233 條第1 項、第203 條、第229 條第2 項分別定有明文。本件原告請求被告賠償之財產上損害，此為以支付金錢為標的，原告自得請求被告給付自起訴狀繕本送達翌日即107 年8 月14日（參見本院卷第105 頁）起至清償日止，按年息百分之5 計算之利息，併此說明。

五、從而，依債權轉讓、本件遊戲契約終止之法律關係，請求被告給付229,447 元，及自107 年8 月14日起至清償日止，按年息百分之5 計算之利息，為有理由，應予准許。其逾此範圍之請求，則屬無據，應予駁回。

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

七、本件原告勝訴部分係適用簡易程序為被告敗訴之判決，依民事訴訟法第427 條、第389 條第1 項第3 款之規定，應依職權宣告假執行；並依同法第392 條第2 項依職權為被告如預供擔保，得免為假執行之宣告。

八、訴訟費用負擔之依據：民事訴訟法第79條。本件訴訟費用額確定為裁判費4,960 元。

中　　華　　民　　國　　108　　年　　7　　月　　9　　日

臺灣臺北地方法院新店簡易庭

法　官　石蕙慈

以上正本係照原本作成。

對於本件判決如有不服，應於收受送達後20日內向本院提出上訴書狀，上訴於本院合議庭，並按他造當事人之人數附具繕本。

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　　108　　年　　7　　月　　9　　日

書記官　陳尚鈺