

臺灣臺北地方法院民事判決

107年度訴字第3724號

原告 好玩家股份有限公司

法定代理人 呂柏宏

訴訟代理人 張至孝

王志超律師

黃怡穎律師

被告 樂卡迪遊戲有限公司

法定代理人 鄭玉琪

上列當事人間請求返還不當得利事件，經臺灣士林地方法院107年度訴字第692號裁定移送前來，本院於民國108年12月12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、原告起訴主張：伊於民國103年8月28日與被告簽訂遊戲共同合作開發合約（下稱系爭契約），約定被告應於指定時間完成遊戲開發，並提供伊2款手機遊戲即遊戲A「羅馬傳奇」、遊戲B「海盜冒險」上線商業營運，伊同意支付被告新臺幣（下同）160萬元，嗣於103年11月18日簽訂增補協議（下稱增補協議一），約定遊戲增加排行榜功能，增加開發費用30萬元，於第一款遊戲之Alpha版開發完成，經原告驗收完成後支付。再於104年4月28日簽立增補協議書二（下稱增補協議二），約定遊戲風格由博奕類性質轉向偏重娛樂類性質，並增加遊戲連線特效、中獎效果及視覺效果等設計，並約定被告應於104年3月14日前完成遊戲A「羅馬傳奇」，原告並應於遊戲正式上線後再給付被告12萬元；約定被告應於104年5月15日前完成遊戲B「海盜冒險」，原告並應於遊戲正式上線後再給付被告12萬元，同時變更付款條件，於驗收遊戲A「羅馬傳奇」、遊戲B「海盜冒險」完成後即各付款30萬元，伊於簽約完成時即先給付100萬元，嗣於2款遊戲驗收完成

01 後又各再給付被告30萬元，含稅後已合計支付被告168萬元
02 ，然被告未依期限交付風格轉向可上線營運之遊戲，伊於10
03 4年11月26日函被告要求限期改善，惟被告均不予理會，伊
04 於106年12月14日函被告通知解約，系爭契約既經解除，被
05 告受領合計168萬元即無法律上原因，系爭契約於2款遊戲上
06 線後，另約定合作分潤機制，是系爭契約應定性為委任，從
07 而並未罹於15年時效期間。被告提供之2款遊戲，既均未達
08 驗收標準，顯有遲延，伊亦得另依系爭契約第6條第2項請求
09 遲延罰金，並以伊以支付之168萬元為上限等語，爰依民法
10 第179條規定提起本件訴訟，並聲明：1.被告應給付原告168
11 萬元，及自106年12月23日起至清償日止，按週年利率5%計
12 算之利息。2.願供擔保，請准宣告假執行。

13 二、被告則以：系爭契約由伊進行遊戲A「羅馬傳奇」、遊戲B「
14 海盜冒險」之設計，著重於一定工作之完成，應定性為承攬
15 關係。伊均已依約交付遊戲A「羅馬傳奇」、遊戲B「海盜冒
16 險」，係原告未完成聯外儲值串接平台「Primo777」，並要
17 求多做原契約不包括之後台、營運報表及增加串接廣告商等
18 功能，伊不願意，原告即不進行驗收程序，且係伊不願兩造
19 合作停滯不前，先於104年11月13日寄存證信函予原告，原
20 告方在104年11月26日回函，況縱交付之遊戲A「羅馬傳奇」
21 、遊戲B「海盜冒險」遊戲有不合原告所稱之未達驗收標準
22 之情形，原告於106年12月14日方函知伊解除契約，已罹於
23 民法第498條1年之時效期間等語資為抗辯，並聲明：1.原告
24 之訴及假執行之聲請均駁回。2.如受不利判決，願供擔保，
25 請准予宣告免為假執行。

26 三、兩造不爭執事項（見本院卷第416頁）：

27 (一)兩造於103年8月28日簽訂遊戲共同合作開發合約（即聲證一
28 ，見士院卷第66-81頁），由原告委託被告研發兩款遊戲產
29 品供原告營運，未稅價金為160萬元（含稅168萬元）。兩款
30 遊戲產品為遊戲A「羅馬傳奇」及遊戲B「海盜冒險」。

31 (二)原告欲增加遊戲排行榜功能，兩造於103年11月18日，簽立

01 遊戲共同合作開發合約增補協議書一（即聲證二，見士院卷
02 第31頁）開發費未稅共30萬元（含稅31萬5000元）。

03 (三)被告於104年1月13日前交付遊戲A「羅馬傳奇」Demo Alpha
04 版供原告驗收完成。

05 (四)104年1月29日遊戲A「羅馬傳奇」Alpha版之安卓版本（即提
06 供APK檔）完成。

07 (五)104年4月28日兩造簽立遊戲共同合作開發合約增補協議書二
08 （即聲證三，見士院卷第32-34頁），約定被告應於104年5
09 月15日前完成「海盜冒險」遊戲。

10 (六)104年5月21日遊戲A「羅馬傳奇」Beta版驗收。

11 (七)104年8月11日被告交付二款遊戲版本內容如外置信件第19頁
12 上方所載。

13 (八)原告於103年9月10日給付105萬元予被告；於104年1月23日
14 給付31萬5000元予被告，104年6月16日嗣再給付31萬5000元
15 予被告，共給付168萬元予被告。

16 (九)原告並未依增補協議二第一條1.5項於104年6月30日前完成
17 平台。

18 四、兩造爭點（見本院卷第417頁）：

19 (一)兩造間共同合作開發合約（即系爭契約）應定性為委任或承
20 攬？被告抗辯已罹於時效，是否有理由？

21 (二)被告是否已交付遊戲A「羅馬傳奇」及遊戲B「海盜冒險」？被
22 告所製作之左列遊戲，依約是否均應有「營運用的後台」？

23 (三)原告是否有驗收？如未能驗收，應歸責於原告或被告？原告是
24 否有令被告修補？

25 (四)原告依民法第254條規定主張解除原證一、聲證二、聲證三之
26 共同合作開發合約書、增補協議一及增補協議二，並請求被
27 告返還168萬，有無理由？

28 (五)原告共同合作開發合約（即系爭契約）第6條第2項規定向被
29 告請求168萬元，有無理由？

30 五、本院之判斷：

31 (一)兩造間共同合作開發合約（即系爭契約）應定性為委任或承

攬？被告抗辯已罹於時效，是否有理由？

1. 按解釋意思表示，應探求當事人之真意，不得拘泥於所用之辭句，民法第98條定有明文。又按解釋契約，應於文義上及論理上詳為推求，以探求當事人立約時之真意，並通觀契約全文，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證據資料，本於經驗法則及誠信原則，自該意思表示所根基之原因事實、主要目的、經濟價值、社會客觀認知及當事人所欲表示之法律效果，為全盤之觀察，以為判斷之基礎，不能徒拘泥字面或截取書據中一二語，任意推解致失其真意（最高法院104年度台上字第1877號判決意旨參照）。次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條前段亦定有明文。又按原告對於自己主張之事實已盡證明之責後，被告對其主張，如抗辯其不實並提出反對之主張者，則被告對其反對之主張，亦應負證明之責，此為舉證責任分擔之原則。又各當事人就其所主張有利於己之事實，均應負舉證之責，故一方已有適當之證明者，相對人欲否認其主張，即不得不更舉反證。負舉證責任之當事人，須證明至使法院就該待證事實獲得確實之心證，始盡其證明責任。倘不負舉證責任之他造當事人，就同一待證事實已證明間接事實，而該間接事實依經驗法則為判斷，與待證事實之不存在可認有因果關係，足以動搖法院原已形成之心證者，將因該他造當事人所提出之反證，使待證事實回復至真偽不明之狀態。此際，自仍應由主張該事實存在之一造當事人舉證證明之，始得謂已盡其證明責任（最高法院99年度台上字第483號、93年度台上字第2058號民事判決意旨參照）。

2. 又按基於私法自治原則，當事人間之契約不限於民法上之有名契約，其他非典型之無名契約，仍得依契約性質而類推適用關於有名契約之規定。而委任與承攬於契約履行之過程中，皆以提供勞務給付作為手段，性質上同屬勞務契約。然受人提供勞務旨在本於一定之目的，為委任人處理事務，其

01 提供勞務，應依委任人之指示，其契約之標的重在「事務之
02 處理」；至於承攬人提供勞務乃在為定作人完成一定之工作
03 ，其服勞務具有獨立性，不受定作人之指揮監督，其契約之
04 標的重在「一定工作之完成」。因此，民法各種之債乃將委
05 任與承攬分別規定為兩種不同之有名契約（民法第490條第
06 1項、第528條）。苟當事人所訂立之契約，係由承攬之構
07 成分子與委任之構成分子混合而成，並各具有一定之分量，
08 且各該成分之特徵彼此不易截然分解及辨識，而當事人復未
09 就法律之適用加以約定時，其既同時兼有「事務處理」與「
10 工作完成」之特質，自不應再將之視為純粹之委任或承攬契
11 約，而應歸入非典型契約中之混合契約（司法院院字第2287
12 號解釋參照），成為一種法律所未規定之無名勞務契約，以
13 利於法律之適用，俾符合當事人之利益狀態及契約目的（最
14 高法院107年台上字第1394號民事判決意旨參照）。

- 15 3. 觀系爭契約第3條第2項約定「乙方（按即原告）同意支付甲
16 方（按即被告）新臺幣（下同）160萬元（未稅），作為甲
17 方於合約指定時間內完成開發」、第8項約定「雙方共同開
18 發遊戲，於乙方上線商營區域之收費分成比例，乙方一律按
19 月依遊戲總收益5%…支付甲方」、第9項約定「雙方共同開
20 發之遊戲，於乙方不運營遊戲之其他國家或區域…，其所得
21 之權利金，甲方50%（含稅），乙方50%（含稅），作為甲乙
22 雙方的收入所得…」、第10項約定「但甲方須自行負責該區
23 域凡與遊戲營運有關一切事宜（包括但不限於技術支援、更
24 新改版補丁等）。；唯有更新改版需求提出時需要甲乙雙方
25 同意後開始進行」（見士院卷第68-69頁）、於增補契約一
26 就新增排行榜及新增開發費用30萬元加以約定（見士院卷第
27 31頁）、在於增補契約二約定遊戲風格由博奕類性質轉向偏
28 重娛樂類性質，並增加遊戲連線特效、中獎效果及視覺效果
29 等設計，同時變更付款條件、分成支付金之調整（見士院卷
30 第32-34頁），可知系爭契約分成兩階段，前階段由被告完
31 成2款遊戲之設計及製作，後階段於上線營運後，由被告負

責維護遊戲技術並約定兩造間就2款遊戲得依地區、開發廠商及對象不同，而有不同之分潤比例，是前階段言，兩造所著重者，乃被告完成一定工作，後階段於上線營運後，由被告負責維護技術，原告負責開發銷售、分配利潤，且以履約過程言，前階段於原告新增需求項目如排行榜等遊戲功能及遊戲風格轉向時，兩造即簽訂增補契約一、二以應增加之開發費用即報酬，顯然其性質並非事務之處理，而著重完成一定工作，是系爭契約之前階段應定性為承攬契約，而後階段則屬兩造間於已上線營運後之合作機制，應屬非典型之無名契約，仍得依契約性質而類推適用關於有名契約之規定，然前、後階段之契約欲達成目的顯然不同，前階段為2款遊戲之完成，後階段是上線後合作分潤機制，則前、後階段並無特徵彼此不易截然分解及辨識之情形，本件係前、後階段履約時所生之糾紛，自分別應適用各該法律規定，本件係因系爭契約前階段履約所生糾紛，應適用承攬相關法律規定而為處理。

4. 本件原告主張2款遊戲均未達驗收標準，被告則以前揭情詞抗辯，經查：兩造就被告於104年1月13日前交付遊戲A「羅馬傳奇」Demo Alpha版供原告驗收完成、被告於104年1月29日完成遊戲A「羅馬傳奇」Alpha版之安卓版本（即提供APK檔）、104年5月21日遊戲A「羅馬傳奇」Beta版驗收、104年8月11日被告交付二款遊戲版本內容如外置信件第19頁上方所載及原告於104年1月23日給付31萬5000元予被告，104年6月16日嗣再給付31萬5000元予被告之事實並不爭執，衡增補契約二明確約定於2款遊戲驗收後方給付含稅各30萬元之款項（含稅後即31萬5000元），又解釋當事人契約之真意，如雙方中途已有變更立約內容之同意，自應從其變更以為解釋（最高法院99年度台上字第589號民事判決意旨參照），原告既已給付驗收款項，則又主張被告提供2款遊戲未達驗收標準，顯有齟齬，且證人郭志峯於本院證稱：遊戲的release版最後於8月10日有交給原告等語（見本院卷第317頁），

併酌證人郭志峯提出之其與兩造工作人員對話紀錄可知（見本院卷第325-353頁），在原告指示下，被告不斷修改、交付2款遊戲之版本，嗣將伺服器移交原告工程師，並於移交後在證人郭志峯及被告協助下測試，再從原告所屬工作人員「黃小花」於104年8月7日LINE表示「安卓跟網頁儲值版先有的話要不要就先以MAIL通知，告知相關完成功能及版本的部分。我們有好（按應為也好）根據依照功能進行確認。另外在技術移轉部分，也請一併要跟我們講嘿，雙方確認好移交動作，確定我們這邊是否已經可以獨立操作了」（見本院卷第351頁）、104年8月11日LINE表示「…昨天提供各版本，有沒有調整或更新哪些功能」，經由SCAR回覆「新增GUEST登入與串接」等情（見本院卷第353頁），該群組對話中，嗣後原告即無其他再要求被告修改之對話，亦均未提及需附上壓力測試報告，此與證人郭志峯證稱最後版本是104年8月10日交付等語尚屬相符，既已達獨立操作階段，原告又已付款，堪認被告就其已交付達驗收標準2款遊戲，盡其反證之責任。況原告雖稱係因被告公司營運資金困窘方先為給付，惟此為被告所否認，原告就被告有述及因資金需求方從寬先給付各30萬元之款項乙節（就被告何以、如何提出需求及相關商議過程等）均未提出其他客觀證明，是不負舉證責任之被告，就其所舉已足以動搖本院原已形成之心證者，然原告就此復未為其他舉證，難謂已盡其證明責任，是原告主張被告提供2款遊戲未達驗收標準乙節，尚難採信。

- 5.再按工作有瑕疵者，定作人得定相當期限，請求承攬人修補之；承攬人不於前條第1項所定期限內修補瑕疵，或依前條第3項之規定拒絕修補或其瑕疵不能修補者，定作人得解除契約或請求減少報酬。但瑕疵非重要，或所承攬之工作為建築物或其他土地上之工作物者，定作人不得解除契約；因可歸責於承攬人之事由，致工作發生瑕疵者，定作人除依前二條之規定，請求修補或解除契約，或請求減少報酬外，並得請求損害賠償；第493條至第495條所規定定作人之權利，如

其瑕疵自工作交付後經過一年始發見者，不得主張。工作依其性質無須交付者，前項一年之期間，自工作完成時起算，民法第493條第1項、第494條、第495條第1項及第498條分別定有明文。末按消滅時效，自請求權可行使時起算。以不行為為目的之請求權，自為行為時起算。民法第128條亦有明定。本件原告主張被告提供2款遊戲未達驗收標準乙節，尚難採信，業經論述如前，則原告主張被告未達驗收標準部分，至多僅能解為原告認被告所完成之工作有瑕疵。依前述證人郭志峯已明確證稱104年8月10日交付原告最終版本，則倘原告認有瑕疵，自該時起，原告即得為主張，觀原告104年11月26日函載「『羅馬傳奇』遊戲未能排定上線時程，係因貴司交付之驗收開發產品未達我司要求，且貴司不願依我司提出之需求配合修改，致我司評估後認未達上線標準，故無法安排上線時程…『海盜冒險』遊戲，係因貴司迄今尚未交付上線版本予我司驗收，我司無從支付貴司尾款開發金」等語（見士院卷第38頁），可解為原告請求被告就瑕疵部分為修改，然自104年11月26日起，原告未於6個月內起訴，依民法第130條規定，時效視為不中斷，迄至106年12月14日原告函通知被告解約時，顯已超過民法第498條之1年時效期間，從而原告依系爭契約第9條第5項約定解除契約，要屬無據。又原告請求權既已罹於時效，則就爭點(二)、(三)，即無一一論斷之必要，爰併予敘明。

(二)契約當事人之一方遲延給付者，他方當事人得定相當期限催告其履行，如於期限內不履行時，得解除其契約，民法第254條定有明文。本件原告主張被告提供2款遊戲未達驗收標準，從而有遲延給付乙節，然依前述，被告提供2款遊戲，至多僅有瑕疵，並無未達驗收標準之情，從而無法認定有遲延給付之事實，是原告主張依民法第254條規定主張解除系爭契約及增補契約一、二，即難認可採。被告既無遲延情事，則原告依系爭契約第6條第2項約定，以被告遲延為由，請求遲延罰金合計168萬元，亦乏所據。

01 六、綜上所述，本件原告依系爭契約第9條第5項約定解除契約，
02 其權利行使期間既已罹於消滅時效，經被告以時效為抗辯後
03 ，原告據此解除契約並非合法，從而原告依民法第179條規
04 定，請求被告返還不當得利168萬元即屬無據，應予駁回。
05 被告並無給付遲延情事，則原告以被告有給付遲延，依民法
06 第254條請求解除契約並返還168萬元、依系爭契約第6條第2
07 項約定，請求遲延罰金168萬元，亦均無理由，應予駁回。
08 又原告之訴既經駁回，其假執行之聲請，亦失所附麗，應併
09 予駁回。

10 七、本件事證已臻明確，兩造其餘攻擊防禦方法及證據，經本院
11 斟酌後，認均不足以影響本判決之結果，自無逐一詳予論駁
12 之必要，併此敘明。

13 八、訴訟費用負擔之依據：民事訴訟法第78條。

14 中 華 民 國 109 年 1 月 31 日
15 民事第五庭 法 官 何佳蓉

16 以上正本係照原本作成。

17 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
18 委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

19 中 華 民 國 109 年 2 月 3 日
20 書記官 陳立俐