

臺灣臺北地方法院民事判決

108年度訴字第5685號

原告 廖柏韋

被告 傳奇網路遊戲股份有限公司

法定代理人 張峰旗

訴訟代理人 呂聿雙律師

上列當事人間請求損害賠償事件，本院於民國109年3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：

原告於民國103年因憂鬱焦躁至身心門診治療，108年農曆年節經親友介紹，欲以娛樂互動來舒緩身心疾病，年後開始接觸被告公司所有「風之國度」手機遊戲（下稱系爭遊戲）。原告積極參與系爭遊戲，每日必上線三至六小時以上經營，並與其他玩家互動交流抒發日常。系爭遊戲有兩項不合理而應負損害賠償情事：

裝備卡片洗鍊不合理，造成不合理之無上限消費：遊戲卡片（魂卡）種類分為武器、手套、防具、護符、頭飾等五種，強弱由下往上排序為藍、紫、金、紅、閃等五色，金、紅、閃三色有階級之分，由下往上為Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ，以紅Ⅱ、紅Ⅲ及紅卡強化為閃Ⅰ、閃Ⅱ卡，是目前玩家所能獲取最高評分卡組。卡片越高階，強化與洗鍊之材料耗費越是龐大，洗鍊係指獲得卡片後，評分會在一個範圍值之內，玩家需靠洗鍊將卡片評分刷新至較高範圍內，耗費材料為星塵與其他耗材，星塵有金、紅、閃三色之分，對應金、紅、閃三色魂卡，紅Ⅲ卡洗鍊一次需要⁹個紅色星塵，玩家可靠通過活動關卡，平均每天可獲得⁵個紅色星塵。購買¹個紅色星塵需遊戲幣³⁰⁰彩螺，信用卡刷卡新臺幣（下同）^{2,990}元，可兌換⁵⁹⁸⁰加贈¹⁰⁷⁵即⁷⁴⁵⁵個彩螺，即^{2,990}元等於⁷⁴⁵⁵個彩螺，

01 平均¹元為^{2.493}個彩螺，¹個紅色星塵折合約需¹²⁰元。裝備
02 卡片洗鍊之評分值有時不合理，如：紅 魂卡洗鍊⁵³次評分
03 ⁵²⁷⁶，未達合理評分，或洗鍊¹⁰⁶次評分⁵³²⁸，亦未達合理
04 評分，¹⁰⁶次×³紅星塵×¹²⁰元等於^{38,160}元（被告將此不
05 合理狀況推諉給機率）；紅Ⅲ魂卡不合理狀況為：洗鍊⁹⁷次
06 評分⁶³⁹²、洗鍊⁷⁷次評分⁶⁹⁷⁹。

07 消費活動，使用暗示誘導無上限消費：儲值活動種類為幸運
08 樹、海之謎、轉盤（大小轉盤）等活動，幸運樹、海之謎為
09 設有消費上限額之活動，此類活動雖越抽越貴，獎勵等級越
10 高之品項絕對都在最後才抽得到，但設有上限，達消費上限
11 即可獲得全部商品，玩家需將活動完整抽完，最後才會獲得
12 主打商品，已間接證實每個獎項機率不相等，等於是用機率
13 之名義來高價售出商品，已涉有詐欺嫌疑。另轉盤（大小轉
14 盤）為不設有消費上限額之活動，此類活動與前類活動明顯
15 不同，同樣皆未標示每項機率，亦未在說明處指出每個項目
16 機率不相等，但用「轉盤」一詞來暗示誤導消費。在博奕或
17 各種活動中，轉盤類均是每項機率相等為最大規則，但在此
18 轉盤活動中，為獲取主打獎項，累計³¹³³抽，含主打商品框
19 選⁶處均未出現，相當程度證實遊戲商利用暗示誤導之手法
20 ，亦未設上限，致玩家盲目相信下一抽就能抽到獎項，使人
21 盲目消費，但鉅額消費後，仍未獲得其中高期望之獎項。

22 原告就上述不合理情事多次向客服中心反映仍耗時無果，於
23 ¹⁰⁸年⁸月¹⁶日、同年⁹月⁴日、同年⁹月²³日向府院所設
24 機關申訴，均無收到被告任何致意。原告於遊戲期間為拿得
25 獎項商品，盲目消費，多次向銀行及朋友借貸，致生活困頓
26 及信用破產，加以朋友輿論及家人指責，不堪重度壓力，致
27 身心狀況不佳，目前仍須藥物長期治療及觀察，且因免疫力
28 下降、顏面神經麻痺而造成永久性損傷，又因心思都在處理
29 與被告之司法訴訟，導致工作成效無法達到預期而於¹⁰⁸年
30 ¹²月間遭原任職公司資遣。爰依公平交易法第²¹條第¹項、
31 第²³條、第²⁵條、第²⁹條、第³⁰條、第³¹條、第⁴²條規定，

01 請求被告負損害賠償責任。因原告自開始玩系爭遊戲至今累
02 計投入遊戲幣共 1,126,074 個彩螺，以 1 元為 2.493 個彩螺換
03 算，折合新臺幣共 451,694 元，原告以前述金額之二倍共計
04 903,388 元為求償金額，其中 451,694 元係系爭遊戲誤導所
05 生不公平之消費額，其餘 451,694 元係離職薪資損失¹²萬元
06 （每月薪資⁴萬元，計³個月）及精神賠償 331,694 元。

07 聲明為： 被告應給付原告 903,388 元。 願供擔保，請准
08 宣告假執行。

09 二、被告則抗辯：

10 系爭遊戲中之抽獎活動，依據行政院消費者保護委員會（下
11 稱消保會）¹⁰⁷ 年¹⁰月⁸ 日公告「網路連線遊戲服務定型化
12 契約應記載及不得記載事項」第六條第四項規定，已於遊戲
13 內標明「此為機會中獎商品，消費者購買或參加活動不代表
14 即可獲得特定商品」之法定警語，已提供充分明確之資訊，
15 使具有合理知識水平之理性消費者客觀上均瞭解為抽獎性質
16 ，非謂必可獲得特定商品，客觀上並無造成消費者錯誤認知
17 之虞，並未違反公平交易法第²¹條第¹ 項規定。又一般社會
18 通念所認知之抽獎活動，不論抽獎、摸彩、發票對獎、福袋
19 、彩券等，凡價值越高之獎項，數量越少，中獎率越低，此
20 為理所當然之事，任何客觀理性之人均不可能會認為「各種
21 獎項（不論價值高低）之中獎機率均相同」，本無待贅述，
22 原告主張各種獎項（不論價值高低）中獎機率均應相同云云
23 ，顯為個人主觀偏執意見，與客觀社會通念不合，實無足採
24 。系爭遊戲之裝備洗鍊系統，為系統依機率性隨機附加強化
25 項目與強化數值至該裝備上，強化之項目與數值均為系統所
26 隨機附加，為機率性之結果，消費者若有滿意附加之項目與
27 數值，即不必再重複洗鍊，是否需多次重複洗鍊，純屬玩家
28 個人之自主決定與選擇，消費者客觀上並未受有任何誤導。
29 故系爭遊戲內有明確標示為機率性活動，消費者已獲得充分
30 明確資訊，客觀上並無造成誤認誤導之虞，原告之主張顯無
31 理由。

01 原告前曾向被告公司及行政院消保會提出申訴，被告隨即於
02 108 年⁷、⁸ 月間，多次以線上客服及專人電話聯繫之方式
03 向原告說明解釋相關遊戲機制為機率性活動之資訊，經詳細
04 說明後，原告繼續遊玩系爭遊戲至今，足見原告已清楚明瞭
05 並接受系爭遊戲之機制，且自主決定繼續遊玩系爭遊戲（如
06 不認同，理應立即停止遊玩）。原告申訴後復持續遊玩系爭
07 遊戲達數月之久，如今卻故意提出無理訴訟，不實指控從未
08 收到被告公司致意云云，係顛倒事實，並無誠信。
09 聲明為：原告之訴及假執行之聲請均駁回。如受不利之
10 判決，願供擔保請准免予假執行。

11 三、得心證之理由：

12 原告主張其係被告所提供網路連線遊戲服務之系爭遊戲玩家
13 ，此經原告提出網路列印畫面為證，並於言詞辯論期日當庭
14 提出手機展示連線畫面，經本院當庭勘驗確認與起訴狀所附
15 網路列印畫面相符（本院卷第⁹⁷頁勘驗筆錄參照），是以，
16 起訴狀所附系爭遊戲網頁列印畫面，應係原告以其手機連線
17 系爭遊戲列印而來一節，應堪採認為真實。

18 原告起訴請求被告給付共計^{903,388}元，於起訴狀並未明示
19 其訴訟標的即請求權基礎，本院於寄發第一次言詞辯論期日
20 通知書時，已請原告於收到該通知後⁵日內補正訴訟標的即
21 請求權基礎，俟原告於言詞辯論期日到庭，仍未提出書狀、
22 亦無法當庭補正說明，本院遂改定庭期，請原告庭後¹⁰日內
23 具狀補正訴訟標的即請求權基礎，原告嗣後提出補正狀援引
24 公平交易法第²¹條第¹項規定，其後於言詞辯論期日表示係
25 援引公平交易法第²¹條第¹項、第²³條、第²⁵條、第²⁹條、
26 第³⁰條、第³¹條、第⁴²條規定為請求權基礎（本院卷第⁹⁵頁
27 ），本院自應依其表明之上揭內容予以論斷其請求有無理由
28 。公平交易法第²¹條第¹項規定：「事業不得在商品或廣告
29 上，或以其他使公眾得知之方法，對於與商品相關而足以影
30 響交易決定之事項，為虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵。
31 」第²³條規定：「事業不得以不當提供贈品、贈獎之方法，

爭取交易之機會。前項贈品、贈獎之範圍、不當提供之額度及其他相關事項之辦法，由主管機關定之。」第²⁵條規定：「除本法另有規定者外，事業亦不得為其他足以影響交易秩序之欺罔或顯失公平之行為。」第²⁹條規定：「事業違反本法之規定，致侵害他人權益者，被害人得請求除去之；有侵害之虞者，並得請求防止之。」第³⁰條規定：「事業違反本法之規定，致侵害他人權益者，應負損害賠償責任。」第³¹條規定：「法院因前條被害人之請求，如為事業之故意行為，得依侵害情節，酌定損害額以上之賠償。但不得超過已證明損害額之三倍。侵害人如因侵害行為受有利益者，被害人得請求專依該項利益計算損害額。」第⁴²條規定：「主管機關對於違反第²¹條、第²³條至第²⁵條規定之事業，得限期令停止、改正其行為或採取必要更正措施，並得處新臺幣⁵萬元以上²⁵⁰⁰萬元以下罰鍰；屆期仍不停止、改正其行為或未採取必要更正措施者，得繼續限期令停止、改正其行為或採取必要更正措施，並按次處新臺幣¹⁰萬元以上⁵⁰⁰⁰萬元以下罰鍰，至停止、改正其行為或採取必要更正措施為止。」上述第²¹條第¹項、第²³條、第²⁵條規定，係對於事業所要求應遵守之規範，並非消費者得據以對事業提出金錢給付請求之請求權基礎。第²⁹條雖係請求權基礎，然係關於請求除去侵害或防止侵害之規定，原告係聲明請求被告給付金錢，並非要求被告為如何之作為或不作為，無從援引此規定請求為金錢給付。至於第⁴²條係主管機關得對於事業課處行政罰之規定，顯非消費者得請求事業給付之請求權基礎。是以，上開規定均非屬本件原告聲明請求被告給付金錢之適格請求權基礎。是以，原告所列上開條文，僅公平交易法第³⁰條、第³¹條係屬可請求金錢給付之請求權基礎，本院自應審究原告所提證據是否足以認定被告有原告所指違反公平交易法第²¹條第¹項、第²³條、第²⁵條情事，並致使原告權益受有損害，而符合前述第³⁰條、第³¹條請求賠償之要件。公平交易法第²¹條第¹項規範目的，係為確保事業公平競爭

，保障消費者權益，所非難者乃為利用虛偽不實或引人錯誤之招徠方式以爭取交易機會之不正競爭手段。所謂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。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。前述之表示或表徵是否虛偽不實或引人錯誤，以該表示或表徵與實際狀況之差異程度，是否足以影響具有屢通知識經驗之相關交易相對人為合理判斷並作成交易決定為已足。至於公平交易法第²⁵條所定「其他足以影響交易秩序之欺罔或顯失公平之行為」，乃不公平競爭行為之概括性規定，僅適用於公平交易法其他條文規定所未涵蓋之行為，若公平交易法之其他條文規定對於某違法行為已涵蓋殆盡，無再依本條加以補充規範之餘地。該條所稱交易秩序，泛指一切商品或服務交易之市場經濟秩序，包含產銷階段之水平競爭秩序、垂直交易關係中之市場秩序以及符合公平競爭精神之交易秩序。又判斷是否「足以影響交易秩序」時，除考慮受害人數之多寡、造成損害之量及程度、是否會對其他事業產生警惕效果、有無影響將來潛在多數受害人之效果，以及行為所採取之方法手段、行為發生之頻率與規模、行為人與相對人資訊是否對等、市場力量大小、有無依賴性存在等項外，尚應考量交易習慣與產業特性。事業以高度抄襲他人知名商品之外觀或表徵，積極攀附他人知名廣告或商譽等方法，榨取其努力成果，或以積極欺瞞或消極隱匿重要交易資訊，而足以引人錯誤之方式，從事交易之行為，依整體交易秩序綜合考量，如已造成當事人間之私法上利益分配或危險負擔極度不平衡之情形時，固可認為與上開條文規定合致。惟倘事業之行為並無欺罔或顯失公平，或對市場上

之效能競爭無妨害，或不足以影響交易秩序者，則無該條之適用（最高法院¹⁰⁷年度台上字第¹⁹⁶⁷號判決意旨參照）。原告主張被告就提供之系爭遊戲服務違反公平交易法第²¹條第¹項、第²³條、第²⁵條規定情事，此三者應係不同之不正競爭行為態樣，被告提供之系爭遊戲服務是否具有前述條文所示不法情事，應由原告分別具體說明並舉證以實其說。然原告僅含糊表示係同時符合上開條文云云，自難認可採。

原告主張系爭遊戲之裝備卡片洗鍊不合理，造成不合理之無上限消費，消費活動使用暗示誘導無上限消費云云，然而，所謂「合理」之洗鍊評分值，係不確定之概念，且易隨個人主觀感受而有不同之標準，原告並無提出客觀證據以資認定何數值係屬合理、何數值係屬不合理，亦無證據顯示被告在系爭遊戲網頁中曾積極表明何等內容，而足使原告陷於何等錯誤認知，自難認被告有何違反公平交易法上開規定之違法。此外，依原告在系爭遊戲網頁列印之畫面內容，顯示被告在抽獎活動之網頁中已有提及「部分商品為機會中獎商品，消費者購買或參加活動不代表即可獲得特定商品」（本院卷第²⁹、³¹、³³頁），且無任何表明「中獎機率相同」之文字，故原告主張誤認每樣獎項機率應相等，遭誘導而過度消費云云，自難認有理。依行政院消保會所公告「網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項」第⁶條第⁴項規定：「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。」系爭遊戲之抽獎活動，既已依前述規定載明上開警語（警語文字與上開規定應記載事項完全相同），應可認為被告已有提供充分明確之資訊，足以使一般理性消費者客觀上均瞭解此為機會抽獎性質，即使付費參與，亦不代表當然即可獲得特定商品，客觀上應無造成消費者錯誤認知之虞，並未違反公平交易法第²¹條第¹項規定。何況，一般社會通念所認知之各式抽獎活動，凡價值越高之獎項，數量越少，中獎率越低，

01 此為常情，一般客觀理性之人應不至於認為「各種獎項（不
02 論價值高低）中獎機率必定相同」。即使被告在系爭遊戲中
03 有部分活動使用「轉盤」字眼，亦僅係表達以電腦程式隨機
04 提供獎項，且既未在網頁中標明機率，顯然並無對外表達各
05 獎項中獎機率相同之意思，故原告主張各種獎項（不論價值
06 高低）中獎機率均應相同云云，顯與客觀社會通念不合，自
07 不足採憑。至於系爭遊戲之裝備洗鍊系統，既係以電腦程式
08 隨機附加強化項目與強化數值至該裝備上，因不同玩家對於
09 須強化之項目及各項數值之需求不同，是否需多次重複洗鍊
10 、需洗鍊至何等程度，純屬玩家個人之自主決定與選擇，倘
11 被告於網頁中若並無積極提供虛偽不實或引人錯誤之表示或
12 表徵，自難認有誤導消費者可言。原告主張被告有違反公平
13 交易法第²¹條第¹項、第²³條、第²⁵條規定情事云云，卻未
14 指明並舉證證明被告在系爭遊戲之網頁中有何種積極表達，
15 而屬虛偽不實或引人錯誤之表示或表徵，且實際上，被告已
16 在網頁中載明上開警語，提醒消費者購買或參與活動不代表
17 即可獲得特定商品，更足認定並無造成誤認誤導之虞，亦無
18 從認為係以不當提供贈品、贈獎之方法爭取交易機會，原告
19 復未具體表明被告有何「其他足以影響交易秩序之欺罔或顯
20 失公平之行為」，其主張被告違反公平交易法上開規定云云
21 ，自無理由。

22 e 又消費者在網際網路上選擇連線遊戲遊玩，心態、取向可能
23 多樣化，有消費者係為打發時間，有消費者係受遊戲畫風、
24 配音、劇情吸引，喜歡遊戲過程伴隨之視聽感受及想像空間
25 ，有消費者喜愛在遊戲中與其餘玩家交流、爭取同儕認同，
26 亦有消費者係為求享受得到虛擬寶物、完成任務、角色等級
27 提升、關卡破關之樂趣，各類型消費者係各取所需。此外，
28 各消費者對於遊玩連線遊戲所願付出之消費金額，亦隨各人
29 之資力、主觀喜好等，而各有不同，且出資金額應係消費者
30 各自衡酌自己能力、需求及意願後，本於自由意志之決定。
31 被告設計之遊戲，既係為迎合廣大之消費者，自會考量不同

消費族群、不同消費心態，據以設計並提供可吸引眾多消費者遊玩之連線遊戲，故於遊戲中設計不同種類之任務或活動，且其中部分不標明取得機率，客觀上難認係不合理。原告所舉上開事證，既不足以認定被告有原告所指違反公平交易法情事，則原告憑其主觀上認知，質疑系爭遊戲對其有誤導，致其舉債消費，且因債務等壓力致身心狀況不佳、遭雇主資遣而離職，並提出診斷證明書、離職證明書等件為證，以被告違反公平交易法規定使原告受損害為由，要求被告賠償金錢予原告云云，自無可採。

四、綜上所述，原告援引公平交易法第²¹條第¹項、第²³條、第²⁵條、第²⁹條、第³⁰條、第³¹條、第⁴²條規定，請求被告應給付原告^{903,388}元，並無理由，應予駁回。原告之訴既經駁回，其假執行之聲請即失所依附，應併予駁回。

五、本件事證已臻明確，兩造其餘攻擊防禦方法及其餘訴訟資料，經本院斟酌後，核於判決結果不生影響，爰不予逐一論述，併此敘明。

六、據上論結，本件原告之訴為無理由。訴訟費用負擔之依據：民事訴訟法第⁷⁸條。

中 華 民 國 109 年 3 月 30 日
民事第四庭 法官 張婷妮

以上正本係照原本作成。

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。如委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

中 華 民 國 109 年 3 月 30 日
書記官 鄭以忻