

# 有關戰略高手網路遊戲授權爭議的法律分析

作者：賴文智律師

發表於網路資訊二 一年七月號

相信許多人已經開始感受到網路著作權的重要性，國內近幾個月來，已經發生了數起的網路著作權爭議，像是成大的 MP3 事件、蕃薯藤控告 Yahoo! 奇摩抄襲及台中部分網路咖啡屋業者因為未取得遊戲廠商的合法授權，被以侵害著作權起訴等。日前則延續電腦遊戲業者對網咖業者進行法律行動的爭議，此次事件的主角是著名的網路咖啡屋連鎖業者—戰略高手，涉及未經合法授權供客人使用目前當紅的網路遊戲—戰慄時空之絕對武力的爭議，其主要投資公司華彩軟體，亦是經營國內電腦軟體經銷的知名業者，因此，這個案件就特別引人注目。

當然，上述這些案件的是非曲直，都尚待司法機關進行實質審理，然而，由於網路著作權的問題，因為媒體大幅報導而受到重視，在發生爭議時，雙方透過媒體各說各話，難免造成讀者視聽的混淆，有些報導內容反而會引發讀者的誤解，而且可就些機會增加讀者們對著作權制度的了解，因此，筆者以下僅就戰略高手這個案例中，新聞報導所提到的一些問題點，從法律的角度來為讀者進行分析。

## 一、案例事實

有關本案例事實部分，因為沒有直接與當事人接觸，因此，僅引用各家新聞媒體報導的內容及網路上與戰慄時空遊戲相關的資訊作為參考事實，與本案實際狀況可能會有所不同，這一點必須先加以說明。

### (一)戰略高手的說明

在相關新聞稿中，戰略高手表示，該公司在一九九九年向當時松崗網咖代理商付費取得戰慄時空的授權，二 一年二月該遊戲的代理權由松網轉為柏崗。由於戰慄時空與戰慄時空之絕對武力 (CS1.0 版)，新舊版軟體版本差距甚小，戰略高手一直以來也採用舊版軟體，並無意更換新版本。此外，並指出柏崗以戰慄時空之絕對武力搭售其他較不知名的遊戲軟體進行授權，是屬於違反公平交易法的行為，戰略高手已向公平會提出檢舉。

### (二)柏崗的說明

而柏崗則表示，戰略高手從未取得「戰慄時空之絕對武力」的合法授權，經其蒐證後已握有確實證據，且戰略高手店長也坦承 CS 軟體是自網站上下載，已構成侵權事實。柏崗表示，此次法務行動是自三月以來的例行行動，但柏崗並沒有違反公平交易法，柏崗在合約中列出單套購買及合購兩種方式，單套購買參照微軟之前訂出的計算方式為一台電腦需付 3000 元，但如果採用合購方式一台電腦的成本僅為 3384 元，包括《戰慄時空之絕對武力》《戰慄時空 2》《絕地要塞》(Team Fortress)、《迅雷先鋒 3》(SWAT 3)、《銀河生死鬥 2》(Tribes 2)、《暗黑破壞

神 2 中文版》及《暗黑破壞神 2 之毀滅之王》七套遊戲，柏崗並沒有強迫網咖一定要合購廠商除了可採用單項產品授權外，也可採用合購產品特惠授權，而且全是熱門軟體，供業者自由選擇。

## 二、戰慄時空與戰慄時空之絕對武力的關係

戰慄時空之絕對武力（Half Life: Counter-Strike）據筆者在網路上的查證，是屬於戰慄時空（Half Life）的資料片，與戰慄時空採用相同的主程式，使用者只要購買戰慄時空，不須另外購買絕對武力，只要從網路上下載約 87MB 的資料內容，即可擁有新的武器、場景。而戰略高手的情形，則是在一九九九年已向松網取得戰慄高手的網咖授權，但並未另外就絕對武力取得網咖授權，部分直營店店長，自行自網路上下載資料片內容，供使用者上網遊戲之用。

從著作權法的角度來觀察戰慄時空與戰慄時空之絕對武力，絕對武力採用與戰慄時空相同的主程式，但是構成遊戲內容有趣、吸引人的武器、場景等，則是重新創作，並不是原來戰慄時空的更新版本。依據著作權法第六條第一項規定：「就原著作改作之創作為衍生著作，以獨立之著作保護之。」由於絕對武力中的場景、武器等顯然都具有一定程度以上的創作性，因此，可以被認為是屬於就原著作改作而成的衍生著作，著作權法是以獨立的著作加以保護。至於像是絕對武力從版本 1.0 到目前的 1.1 版，前後版本雖有不同，但屬部分修正，不失其同一性，這時候才會被認為是屬於同一個著作。

## 三、未經授權下載、安裝戰慄時空之絕對武力是否侵害著作權？

既然戰慄時空與戰慄時空之絕對武力，如同前述，是屬於二個不同的著作，那麼戰略高手雖然取得戰慄時空的網咖授權，仍然無法主張該授權的效力及於絕對武力。然而，絕對武力的資料片檔案，根據筆者瀏覽絕對武力的官方網站（<http://www.counter-strike.net/>）後發現，使用者可以任意自該網站上下全部的資料片檔案（csv11full.exe 共 87.3MB），如果是購買光碟零售版的使用者，則可下載（cs1001.exe 共 19.3MB）。而下載的網頁或是下載解壓縮之後的檔案，都並沒有特別說明該資料檔案的授權條件，這也是造成此次爭議的原因之一。

### （一）絕對武力屬於免費軟體

電腦軟體從終端使用者（end user）是否必須付費，大致上可區分為付費軟體（商用電腦軟體及共享軟體）以及免費軟體（Free Software），從知名的下載網站 Taiwan.CNET.com 對於絕對武力的說明中，指出絕對武力的授權方式是免費的<sup>1</sup>，就實際觀察絕對武力的官方網站，也沒有特別的授權說明，而在國內代理商松崗電腦，則是將絕對武力的零售版，定價為 890 元。這就令人產生困惑，到底絕對武力是屬於免費軟體還是付費軟體。

就筆者個人意見認為，絕對武力在分類上，是屬於免費軟體，因為終端使用者有機會以免費的方式取得，而國內代理商販賣光碟版一方面有製作成本，二方

<sup>1</sup> 請參考 <http://www.taiwan.cnet.com/download/reviews/story/0,2000017031,11007673,00.htm>

面也要準備中文說明書及售後服務，三方面可以大幅節省使用者的下載時間，因此，對於光碟零售版是採付費方式，仍然有其銷路，且與免費軟體的性質並不衝突。就好像 Linux 一方面在網路上免費供人下載，另一方面也在市面上進行銷售。只不過絕對武力只有經過授權的廠商才可以販售，而 Linux 則因為受到 GNU 授權條件限制，所有人都可以任意散布。

## (二)我國著作權法有關電腦軟體出租的特別規定

在肯定絕對武力是屬於免費軟體之後，另一個問題又隨之而來。免費軟體並不是拋棄著作權保護的公共所有軟體 ( Public Domain Software )，仍然受到著作權法的保護，對於終端使用者來說，使用該軟體固然是經過合法授權，但對於經營網路咖啡屋的業者而言，能不能也認為是屬於終端使用者，而可免費合法使用呢？

依我國著作權法第六十條規定：「合法著作重製物之所有人，得出租該重製物。但錄音及電腦程式著作之重製物，不適用之。(第一項) 附含於貨物、機器或設備之電腦程式著作重製物，隨同貨物、機器或設備合法出租且非該項出租之主要標的物者，不適用前項但書之規定。(第二項)」我國著作權法修法時，因為錄音及電腦程式如果允許合法著作重製物之所有人任意出租，很容易發生盜拷的情形，在相關業者的壓力下，錄音及電腦程式著作重製物的所有權人並沒有出租的權利。因此，我們在坊間可以看見許多漫畫、小說的出租店，但是，卻找不到錄音帶、CD、電腦程式的出租店。

然而，在網路咖啡屋興起之後，由於網路咖啡屋必須提供使用者上網及相關軟體，加上網路遊戲的風行，熱門的網路遊戲更是網咖不可或缺的軟體。而網咖這種提供上網軟體服務，並按使用時數收費的經營模式，就產生了著作權法上出租電腦程式著作的問題。由於未經合法授權出租電腦程式，是屬於違反著作權法的行為，有刑事責任的問題，也引起國內實務上相當大的爭議。

依據筆者觀察實務判決，大致上就電腦開機系統 ( OS )，像是：Windows 95、Windows 98 等，會引用著作權法第六十條第二項，以開機系統是隨同電腦合法出租，且非該項出租之主要標的物，而不成立侵害著作權的行為，而台灣微軟亦曾表示，只要該電腦上所安裝的開機系統是合法軟體，是否出租微軟並不認為有違法的問題；至於非屬開機系統的部分，則無法滿足法條中「附含」的要件，因此，即使業者購買市售電腦軟體加以安裝，而有被認為是屬於出租的情形時，仍然會被認為構成侵害行為。

## (三)免費軟體是否可以出租供他人使用？

而在網路咖啡屋的情形，由於按使用時數收費 ( 不論是計時制或是像一杯飲料可以免費使用一小時等 )，實務上都會被認為是屬於出租行為，因此，網路咖啡屋業者必須另外向遊戲廠商取得出租的同意 ( 一般業者有稱為網咖公播權 )。而在免費軟體的部分，是否也應該另外取得遊戲廠商的出租同意，即為這個案例爭議的重點之一。

由於絕對武力在下載頁面及下載後的檔案中，都沒有包含授權條件的說明，

因此，我們必須參考著作權法的規定來進行解釋。依據著作權法第三十七條規定：「著作財產權人得授權他人利用著作，其授權利用之地域、時間、內容、利用方法或其他事項，依當事人之約定；其約定不明之部分，推定為未授權。(第一項)前項被授權人非經著作財產權人同意，不得將其被授與之權利再授權第三人利用。(第二項)」

當著作權人的授權約定不明時，推定為未授權。因此，在本案例中，絕對武力的著作權人既然沒有特別授權網咖業者可以無償利用該軟體從事商業營利行為，而所謂免費軟體亦是僅針對終端使用者而言，原則上網咖業者是不得主張因為是屬於免費軟體，所以可以自由下載安裝於電腦上出租供使用者使用。此外，參照授權的概念來觀察，被授權人沒有經過著作財產權人的同意，依據第三十七條第二項規定，不得再授權第三人利用，即使網咖業者下載是屬於合法的，但是另外授權予使用者使用也是超出授權範圍。

因此，就戰略高手這個案例的情形，筆者認為即使絕對武力可以自由從網路上下載，但要在網路咖啡屋出租給使用者使用，仍然須要取得著作權人的授權。因此，柏崗要求戰略高手付費取得出租的同意，是屬於合法著作權的行使。

#### 四、什麼情形下會違反公平交易法？

接下來就要談到戰略高手對於柏崗要求授權的條件不合理，有包裹授權的情形，是屬於違反著作權法的行為，而柏崗則認為其已提供絕對武力這套遊戲軟體單獨授權的方案以及與其他遊戲軟體合併授權的方案，並沒有違反公平交易法的這個爭議。我國公平交易法第十九條第六款規定，「以不正當限制交易相對人之事業活動為條件，而與其交易之行為。」而有限制競爭或妨礙公平競爭之虞者，事業不得為之。此為戰略高手認為柏崗包裹（整批）授權違反公平交易法的法律基礎。

就本案而言，柏崗公司在合約中列出單套購買及合購兩種方式，單套購買參照微軟之前訂出的計算方式為一台電腦需付 3000 元，但如果採用合購方式一台電腦的成本僅為 3384 元，包括《戰慄時空之絕對武力》、《戰慄時空 2》、《絕地要塞》(Team Fortress)、《迅雷先鋒 3》(SWAT 3)、《銀河生死鬥 2》(Tribes 2)、《暗黑破壞神 2 中文版》及《暗黑破壞神 2 之毀滅之王》七套遊戲。

這種套裝的授權方式，讀者們最熟悉的應該就是微軟的 Office 軟體，單是 Word 軟體，購買就要花近萬元，而包含 Word、Excel、Outlook 的 Office，定價也只高一點，比較之下，大家很容易就選擇買 Office，微軟也利用此種方式成功從 Lotus NOTES 搶回不少的市場佔有率，靠著一套很紅的軟體，像是 Word，可以順便把其他市場佔有率較小的軟體也「拉拔」起來，這就是包裹授權在商業運用上可怕的地方。

而公平交易法作為商業競爭秩序規範的基本法律，對於此種不利於公平競爭的行為（因為假如廠商不是靠著改進產品的功能，而是靠著價格的操縱，會使得真正好的產品因為這種價格的操縱而失去市場，不是屬於公平競爭的商業手

段)，自然也會加以規範。我國公平會在二月底時，制定的「行政院公平交易委員會審理技術授權協議案件處理原則」，也有針對搭售的行為進行規範。然而，就本案是否屬於違反公平交易法的行為，因為所有的原則都非常抽象，所以本文也只能說是依個案判斷，無法立即下定論。

然而，有幾個觀念筆者必須特別說明：

### **(一)有提供單套及套裝授權二種選擇，並不代表一定不違反公平法**

本案中柏崗認為其已提供單套電腦遊戲軟體的授權方案及多套電腦遊戲軟體的授權方案，認為並無違反公平交易法的問題，這個概念並不正確。因為如果單套遊戲的授權金，超出市場一般遊戲軟體的授權行情甚多，而且單套遊戲的授權金與七、八套軟體的授權金差距很小，這時候還是有被認為是屬於違反公平交易法的行為。因為，利用超高額的單套軟體授權費用，達到迫使他方當事人選擇購買多套軟體授權的方式，其實只是企圖規避不公平競爭的責任，事實上仍造成不公平競爭的結果，仍然是屬於不公平競爭行為。

此外，柏崗亦提出這種套裝授權的情形，要在其他軟體是屬於冷門，他方當事人不需要的軟體才會是違反公平交易法。而柏崗所提供的遊戲，都是屬於排行榜上熱門的遊戲，不會有不公平競爭的問題。事實上這種說法也是有問題的。所搭售的軟體熱門與否，固然是判斷的因素之一，但是，如果所搭售的軟體雖然都很熱門，但是，以不公平競爭的搭售手段增加個別軟體的市場佔有率，也會實際上奪走其他競爭業者生存的空間，進而壟斷整個市場，因此，仍然有違反公平交易法的可能性。

### **(二)侵害著作權的行為未必會被合法化**

在授權談判不成的時候，公平法幾乎成了現實上已經在利用著作權或其他智慧財產權人的唯一救星。戰略高手亦在此次爭議中，提出因為柏崗違反公平交易法，所以戰略高手雖未經合法授權使用絕對武力亦不違法的主張。

在法律的概念中，有所謂「不潔之手」的理論，主要是在說明若是權利人本身在行使或取得權利時就是屬於違法行為，即法律得不予以保護。此外，我國民法第一百四十八條亦規定：「權利之行使，不得違反公共利益，或以損害他人為主要目的。（第一項）行使權利，履行義務，應依誠實及信用方法。（第二項）」

而就智慧財產權行使權利時，以不公平競爭的方式為之，是否可被認為是屬於權利濫用的行為，法律得不予以保護。國內實務並沒有肯定的判決可供參考。這一點也必須要特別提醒智慧財產權的利用人注意，因為，即使公平法的案子勝利了，智慧財產權侵權的案子恐怕勝訴的機率不大。

## **五、結論**

此次的網路遊戲授權問題，其實誠如新聞報導中所提及，只是單純權利金的數額沒有辦法達成協議的問題而已。從目前國內網路咖啡屋發展的速度來觀察，未來網路咖啡屋勢必成為網路遊戲最重要的通路，網路遊戲業者與網路咖啡屋其實應該是共利共生的合作夥伴，由於智慧財產權受到法律強制力的保護，使得這

種夥伴關係出現不平等的情形。就現階段而言，電腦遊戲業者似乎佔了上風，然而，網路遊戲具有非常高的轉換成本，當一個使用者在某一個遊戲中已經投入非常多的時間、金錢、精力時，要吸引使用者轉換到另一個新的遊戲就變得相當困難，就一個成熟的網路遊戲市場而言，除了以遊戲的特殊性作為競爭的利基外，網路咖啡屋的通路力量，包括：現場教學的提供、遊戲氣氛的營造、大型競賽活動的舉辦等，會慢慢左右遊戲的營收，這也是很值得目前電腦遊戲業者在授權時考量的因素。相信這次網咖與遊戲業者的公開衝突，會是國內網路遊戲邁向另一個階段的試金石，除了以和解的方式解決之外，無論誰勝誰敗，相信會對國內相關業者造成相當大的影響，也值得我們大家一起來注意。