

代理易手：遊戲夢醒？

談線上遊戲代理商更換時的玩家權益保護

賴文智*、王文君*

二〇〇三年二月廿二日，當台灣傳奇(The Legend of Mir2)玩家猶自沈醉在前一天台北電玩大展「閃亮三姊妹」勁歌熱舞餘韻中的同時；中國大陸傳奇玩家卻因中國地區營運代理商上海盛大網絡與韓國營運代理公司 Actoz 及研發廠商 WEMADE 三方間授權契約糾紛越演越烈，而發起華人線上遊戲世界第一次玩家自力救濟的維權運動，不僅自發性地集結四川成都，並且會同律師發表聯合聲明，希望藉此在商業競爭的現實中，明確提醒線上遊戲經營者應重視玩家權利，否則終將招致來自虛擬世界的劇烈反撲。

一、大陸「傳奇」爭議始末

「傳奇事件」由二〇〇二年年中的原始碼外洩及業者私設伺服器猖獗開始，盛大公司指責韓方公司員工洩漏原始碼，導致大陸私設伺服器嚴重影響其收益，進而片面停止支付權利金，韓方則說明盛大早已拒付權利金，嚴重違反雙方間契約約定，依規定終止與盛大間的合作關係，另行簽定光通通信為新合作對象。盛大公司認為 Actoz 公司無權片面終止合約，仍然對外繼續經營傳奇遊戲，且對於 Actoz 公司所提將遊戲資料庫移轉予光通通信公司的要求拒不理睬。

這種研發廠商與營運廠商的合約爭議的情形，也使得玩家陷入「改玩光通傳奇」，則一切從零開始，過往心血如付東流」或者「繼續繳費給盛大、玩未經合法授權的傳奇，拖過一天算一天」的兩難局面。

事實上，諸如此類因遊戲代理權易手、軟體授權終止或其他類似糾紛，使遊戲資料庫未能順利移轉，導致玩家投入的時間、心力與金錢盡付東流的案例，在台灣也是屢見不鮮——早期如聖教士的「千年」、「紅月」，在分別由永世泰及樂聚堂接手後，由於資料庫與儲值點數都無法轉移，形同一切從零開始，以致舊玩家因心血泡湯而意興闌珊，對遊戲公司而言，無法在接手遊戲的同時將原有會員一併接收，亦是一大損失。晚近如「破碎銀河系(Tactical

* 作者為台大法律研究所碩士，益思科技法律事務所律師

* 作者為台大建築與城鄉研究所碩士，益思科技法律事務所研究員

Commanders)」，因代理商捷生資訊結束營運，改由數碼細胞更名「神影特攻」接手經營後，同樣面臨資料庫無法順利移轉的窘況。

二、線上遊戲資料的歸屬

線上遊戲與一般的產品或服務最大的不同點在於線上遊戲的「累積性」，玩家投入心力、金錢、時間後，可以在伺服器上累積一定的虛擬財貨、角色數值，因此，線上遊戲營運中這些資料就成為左右玩家動向的最重要因素。而從資料歸屬的角度來觀察，大致可分為「玩家個人資料」及「遊戲伺服器紀錄」二種，以下分別簡單說明。

(一) 玩家個人資料

玩家上網註冊(會員)帳號時，遊戲廠商會要求玩家提供的姓名、地址、身分證字號、電子郵件，或其他如年齡、性別、出生年月日等資料。這些資料的主要功能在於「辨識玩家身份」，以供登入使用遊戲、聯絡通知與問題處理之用。

個人資料專屬於玩家所有，為玩家個人的隱私，並不會因為寫入資料庫中就成為遊戲公司所有，因此，無論遊戲廠商如何聲明這些資料的歸屬，依據民法保護隱私權的規定，玩家擁有對於自己個人資料的最終控制權，可以要求廠商更正或移除資料。

也就是說，在遊戲正常營運時，可以認為是玩家同意公司使用該資料進行查核確認等動作，遊戲公司不能有其他逾越授權的洩漏、移轉或販售行為；遊戲公司無法繼續提供相同品質的線上遊戲時，玩家亦可要求終止遊戲服務，並請求遊戲公司自資料庫中移除玩家的個人資料。

附帶一提的是，我國另有「電腦處理個人資料保護法」賦予個人請求廠商停止使用或刪除個人資料的權利，但是因為線上遊戲廠商現在還不是這個法律的規範對象，所以目前只能依民法隱私權的規定主張權利，將個資法的規定當作法理來援用。

(二) 線上遊戲伺服器紀錄

至於玩家最重視的遊戲角色、裝備、等級等，因為在線上遊戲世界中活動所產生的紀錄，目前遊戲廠商多於遊戲的服務條款規定這些資料都是屬於遊戲廠商所有。因此，雖然玩家耗費很多金錢、心力在經營自己的角色，但是這些角色資料都只是遊戲廠商伺服器裡的電磁紀錄而已，玩家與遊戲廠商間只是「娛樂服務」的契約關係而已，只能依據契約主張遊戲廠商必須提供

良好的服務，不能主張自己對這些遊戲紀錄擁有「所有權」，所以這些遊戲的紀錄「所有權」是屬於遊戲廠商，而玩家只有使用的權利，這點必須提醒玩家們注意。

對於 MMORPG 這類型的線上遊戲而言，線上遊戲伺服器中的紀錄無疑是整個線上遊戲經營的重心，因此，通常廠商在代理別人所研發的遊戲時，都會明確約定這些伺服器中的遊戲資料的歸屬，以及在代理期間到期之後的處理。目前多數研發廠商為避免代理商擁玩家資料自重，多半會約定這些遊戲紀錄屬於研發廠商所有，代理商應於合約終止或屆滿時限期移轉。

三、玩家的抉擇

以下則以大陸傳奇為例，討論玩家可能的風險與權利：

(一)繼續由原營運商提供服務

玩家為了保留原有的努力成果，可能選擇由原來的營運商(例如：盛大)繼續提供服務。這時候玩家的風險就是原營運商可能有違約及侵害研發廠商的智慧財產權的問題，可能會遭受到研發廠商透過法律途徑處理的情形。在這種情形下，就要有心理準備很可能某一天沒有預警的突然發現自己不能登入遊戲，一切的心血一般會付諸流水。當然，從另一個角度來說，任何一款遊戲都有生命週期，玩家只要能夠忍受隨時無預警無法繼續進行線上遊戲的風險，自然可以選擇繼續留下來。

(二)跳槽到新營運商重頭開始

有許多大陸傳奇的高級玩家，因為無法忍受這類廠商合約爭議所產生的不確定性，所以選擇加入新的合法營運廠商所提供的服務。這個選擇一開始就需要很大的勇氣，因為一切都要重頭來過，而且爭議拖延愈久，就愈不可能在二家廠商間進行資料轉換，因為會有新舊玩家公平性的問題。所以，有許多玩家為了避免資料轉換的期待落空，寧可選擇一開始就跳槽到新的營運商所提供的服務。不過，事實上只要是線上遊戲就是透過商業模式運作，新的營運商可能因為服務經驗不足，未必能提供最好的服務，甚至可能因為使用者分崩離析，而導致用戶不足而停止，仍然有它的風險存在。

(三)消費者保護法的團體訴訟

筆者在前幾期的法律教室中曾經提過消費者保護法對於線上遊戲適用的情形，在線上遊戲廠商易手，前營運廠商不將遊戲資料提供予後營運廠商，由其繼續為玩家提供服務時，消費者保護法除了之前本專欄(第三期)介紹有關

於遊戲廠商單方面自行訂定的遊戲服務條款可能因為對消費者非常不利而無效的保護之外，也提供消費者保護團體可以為消費者進行團體訴訟的法律依據。

依據消保法第五十條規定，消費者保護團體對於因同一事件所導致眾多消費者受害時，得受讓二十人以上消費者對於廠商的權利，以消費者保護團體自己的名義起訴，在廠商是故意的情形，還可能遭受到三倍的懲罰性賠償。透過消費者訴訟的手段，玩家不用為了不熟悉法律程序而不敢主張自己的權益，也可以使廠商為了顧及商譽而採取較大的讓步。

四、結語

線上遊戲的本質其實是一種商業性的娛樂服務，代理國內外廠商的遊戲，代理或授權的期間無論是二年、三年，或長達五、六年，總是有到期的時候，這時候就很難避免研發廠商為追求最大利益而更換代理商或代理商向原廠爭取支付較少權利金的爭議。一旦發生遊戲停擺的狀況，受害最深的當然是相信廠商行銷、宣傳而投入時間、心力的玩家們。

面對這種情形，除了發揮網路社群的制裁力量的消極性作法外，相信如何確保遊戲角色資料等能夠順利移轉才是玩家最關心的重點。從法律的角度來觀察，其實玩家能夠主張的權利實在非常有限，反而是遊戲的營運廠商與研發廠商間的代理或授權合約是否順利執行才是重點。因此，建議有心經營線上遊戲的業者，在代理或授權契約中，務必明訂遊戲資料的歸屬以及違約時的高額違約金懲罰。若台灣發生類似像大陸傳奇的事件時，則原廠可積極採取法律行動，依契約規定向法院申請假處分等程序，或透過高額違約金的請求，迫使原來的營運廠商將遊戲資料移轉至新的營運廠商，以確保廣大玩家們的權益，也能保護自己的商譽。至於玩家方面，則可適時透過消保法表達維護權益的立場，相信可以使遊戲廠商感受到相當程度的壓力，提出更佳的解決方式喔！