

擋不住的誘惑！禁不了的交易？

玩家買賣帳號密碼、虛擬財貨時的自保須知

賴文智*、王文君*

「賣天堂英雄伺服器 49 魂體相消敏妖 46 力騎」、「智力耳環 2500 亡者三角巾 2000 台北賣 RO 幣 1:6000 大量皆可議」, Yahoo! 奇摩拍賣專區中, 充斥著線上遊戲玩家出售帳號、寶物、虛擬貨幣的資訊, 電玩節目、雜誌也紛紛推出虛擬道具的交易行情表。各家遊戲公司所明令禁止的帳號密碼及各種相關道具裝備的現金交易, 在玩家及媒體合力推波助瀾下, 呈現一種越禁越火紅的失控狀態, 虛擬財貨的新興地下經濟儼然生成。

在目前各家遊戲公司多明文禁止以新台幣(真實貨幣)進行帳號密碼及虛擬道具交易的情況下, 消費者進行交易是否有效? 若有買賣帳號密碼或虛擬財貨的需求, 應注意哪些事項以保護自身權益? 發生詐欺爭議時又該如何處理等, 都是值得重視的問題。以下簡單為讀者作初步說明並提出建議如後:

一、遊戲帳號及虛擬財貨交易限制的情形

基於遊戲控管及企業經營等不同考量, 遊戲公司對於「遊戲帳號」與「虛擬財貨」二種交易通常採取不同的態度:

(一)「遊戲帳號」原則上禁止交易

由於「遊戲帳號」是提供遊戲公司伺服器辨識是否合法使用者的依據, 且跟著「遊戲帳號」登錄的個人基本資料, 不僅是公司內部客戶資料管理分析的重要資訊, 在發生詐欺、竊盜等爭議時, 也是用以進行認定判斷的準據。例如: 玩家以「帳號遭盜用且密碼被竄改」為由, 請求公司協助修正或緝兇時, 通常依規定須提供與登錄時相符之個人身份證明文件, 如身份證影本等, 一旦開放買賣移轉, 則不僅提高既有問題處理的複雜度, 甚至可能成為製造新問題的來源。因此, 原則上「帳號密碼」是絕對禁止交易的。

(二)「虛擬財貨」的多種交易管道

「虛擬財貨」可依各該遊戲規則是否容許交易、容許何種形式的交易(僅

* 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

可以虛擬交易互換，或容許以實購虛)、以及遊戲中有無提供必要交易介面等，分為數種不同情形：

1.遊戲設計不允許全部或部分虛擬財貨移轉

由於虛擬財貨交易所產生的問題愈來愈多，目前許多線上遊戲在程式設計時，即對於虛擬財貨的移轉加以限制，例如：特殊寶物不得交換，徹底杜絕使用者交易特定種類虛擬財貨的情形。不過，這也可能造成玩家間的互動減少或遊戲門檻提高等負面影響。這種情形原則上玩家間不會有虛擬寶物買賣的問題。

2.遊戲設計提供移轉管道但規定禁止虛擬或實體交易

線上遊戲若在程式設計上是允許玩家交換虛擬寶物及贈與貨幣等，則玩家即可進行虛擬寶物出賣換取虛擬貨幣或進行實體交易，但有些遊戲公司為避免產生爭議，仍然一概禁止這類的虛擬或實體交易。此時在法律上玩家之間的交易是否有效？對遊戲公司效力如何？則是爭議重點。

二、違反規定所從事交易的處理

(一)遊戲公司明令禁止時交易是否有效？

依我國民法規定，除非法律另有規定，否則只要雙方就契約內容達成合意(意思表示一致)，契約就會成立。交易的玩家能不能主張因為遊戲公司明白禁止帳號或是虛擬寶物的交易，所以帳號或虛擬寶物的買賣是無效的？

民法雖然有規定交易的標的必須「合法」，若不合法時，則契約無效。但所謂「合法」的法，是指政府所訂法律，遊戲公司自行訂定的遊戲規則，只是遊戲公司與玩家間的契約，並不是法律，所以不會使玩家間買賣帳號或虛擬寶物的契約因而無效，所以玩家仍然必須遵守買賣契約的約定。

(二)遊戲規則的拘束力

1.買賣雙方 vs.遊戲公司

然而，遊戲公司所訂的管理規章並不是不具任何效力，以禁止遊戲帳戶交易為例，此類規定通常是直接寫在契約條款或使用者約款中，經過使用者同意後生效，這會使遊戲帳戶成為民法上所稱的「當事人特約不得讓與」的債權。玩家違規進行交易時，遊戲公司可以主張玩家間的交易對其不生效力，拒絕對取得遊戲帳戶的新玩家提供任何服務，包括：拒絕更改或提供資料、拒絕提供遊戲服務等。

此外，由於玩家買賣遊戲帳戶或虛擬寶物，依不同遊戲公司的規定，也可能構成對遊戲公司的違約，因此，遊戲公司亦可以取適當的處罰措施。

2.買方 vs.賣方

買賣契約經當事人意思表示一致，原則上即成立生效。買賣雙方互負依約履行的責任，買方支付價金，賣方交付財貨，違反者應負擔債務不履行責任。當遊戲公司不理會玩家間的買賣行為時，原則上賣方只要取得帳號、密碼或虛擬寶物，就可以直接利用。但是，當遊戲公司拒絕對於買到帳戶的新玩家提供服務，或是因為交易虛擬寶物而對新玩家進行處罰時，則新玩家能不能對出賣遊戲帳戶或虛擬寶物的人請求賠償？

這必須回到買賣契約解釋的問題，可能要依個案認定。原則上除非交易時有特別約定，否則如果買賣雙方都對遊戲公司有這類的禁止規定非常清楚，這個時候風險由買方承擔，而如果買方完全是新手或可證明不知情，則可能可以向賣方主張違約的賠償。

三、交易的風險與自我保護措施

(一)虛擬財貨交易的風險

虛擬寶物或是貨幣在交易的時候，最大的風險在於買賣雙方無法同步，無論是先給錢或先給虛擬財貨，都可能發生給錢拿不到東西，或是東西給了拿不到錢的問題。如果遊戲公司禁止虛擬財貨交易，還會發生買了虛擬寶物，事後被遊戲公司刪除的風險。

(二)遊戲帳戶交易的風險

遊戲帳戶在交易的時候除了前面所說的風險之外，因為遊戲帳戶登錄的資料與個人息息相關，會產生個人資料外洩或是他人利用遊戲帳戶進行不法活動的問題。如果玩家買了他人的帳戶，利用他人的名義在網路上招搖撞騙或做不法勾當，很可能帳戶賣了五千元，卻換來三不五時到警局報到的風險，這點必須特別注意。

(三)交易時的自我保護措施

如果玩家真的不能抗拒交易遊戲帳戶或虛擬財貨的引誘時，下述二點建議供大家參考：

1.確認真實身分、保留交易紀錄

確認交易對象的真實身分，可以讓交易對象違約的機會降低，如果非常單純是透過網路交易，因為你也不知道交易對象真正的身分，就算出了什麼事，也找不到人，考量到違約的風險實在很低，很多人就會故意去違約或欺騙，因此，最好可以要求對方提供身分證或其他證件，而且影印或傳真留存，並保留相關交易資料(通訊紀錄、交易畫面等)，事後如果發生問題，也可以證明自己的清白。

2.依個別遊戲設計，尋求風險最小的交易方式

就遊戲帳戶而言，最好是約在可上網地方，線上變更帳戶密碼並成功登錄後，再交付金錢；至於虛擬財貨則因每個遊戲移轉的機制都不一樣，有些甚至必須透過非常迂迴的方式移轉，因此，要視情形由風險比較小的一邊先做移轉動作，或是分批移轉或分批付費。

四、結論

線上遊戲公司禁止帳號、虛擬財貨的交易，理由大致上包括：避免產生爭議提高客服成本、避免玩家退出成本降低導致忠誠度降低、提高玩家人物角色培養或特殊寶物取得的時間等，然而，由於玩家間進行帳號、虛擬財貨的交易，又有助於遊戲熱度的提昇，增加玩家對遊戲的黏度，因此，許多遊戲公司雖然明令禁止實體交易，但私下卻仍然欣見玩家間交易熱絡的情形。

筆者建議各位玩家儘量不要進行帳號的交易，賣帳號的人很有可能會發生雖然帳號已經賣掉了，但是別人利用你原來的帳號去進行線上詐欺、侵占等行為，因為遊戲公司註冊的資料仍然是你的名字或資料，反而害你必須受到刑事偵察的困擾；相對的，買帳號的人也可能發生因為註冊的資料無法更改為你的名字或資料，導致你在線上被騙或實物被偷無法要求遊戲公司提供協助的狀況，這些都是必須考慮的風險。至於買賣虛擬寶物的情形，就目前狀況來觀察，即使是遊戲公司明令禁止，買賣虛擬寶物的交易仍然有效，但仍然需要注意避免金錢損失的問題，這是線上交易不可避免的風險，玩家必須注意看緊自己的荷包。