

遊戲、電競產業與相關法律議題¹

林佳瑩*

壹、遊戲、電競產業全球延燒

近二十年來，隨著網路的快速發展，以及電腦、平板以及智慧型手機的普及，傳統的電動機台遊戲已不復見，取而代之的是得與全球玩家連線對打的線上網路遊戲。

線上網路遊戲的開發商，為了維持舊有玩家的熱度，以及吸引新使用者入坑，在商業廣告行銷手法上不斷推陳出新。其中一個新興的商業模式便是舉辦電競比賽，讓傑出的玩家得以組織戰隊參與比賽。在直播技術相對容易的今日，也讓更多的遊戲玩家可以即時關注自己支持的選手與比賽。根據報導指出，全球電競觀賽人口4.6億，已經遠遠超過NBA。電競賽事的熱門程度，甚至超越傳統運動，也讓電競賽事從一種「次文化」變身成「電競產業」，甚至形成「全球現象」²。

由於電競比賽是一個年輕人佔多數的活動，因此，對於一些需要吸引更多年輕人注目以及參與的傳統產業而言，電競比賽也成為一項新興的贊助項目。甚至在外國也有許多財務機構專門從事電競產業發展以及投資分析。連速食龍頭麥當勞也看準商機，投注更多贊助在電競賽事上³。

在「流量」等於「商機」的今日，電競比賽逐漸成為一項具有獨立商業價值的產業，其所引發的相關法律議題，值得法律圈關注。

貳、電競產業屬於運動法研究的一環

電競比賽（competitive gaming）因為具有多人競技的特色，在外國又被稱為電子運動（e-sport）。

* 本文作者係恒達法律事務所資深合夥律師

註1：本文及所引用之判決僅供學術研究，不代表作者或恒達法律事務所對個案之法律意見。本文的完成，感謝恒達法律事務所鄭人豪律師協助蒐集編排整理資料。

註2：<https://www.ctwant.com/article/69780>（最後瀏覽日：2021年6月4日），報導指出：「根據市調機構Newzoo統計2019年遊戲電競比賽的總觀看人數高達4.6億人，比美國職籃NBA的2.3億人，足足多出一倍，預估2023年觀賽人數將進一步增長到6.5億人，占全球人口總數近一成，成為全人類關注的重大賽事。…遊戲電競正從小眾市場走向大眾經濟。」。

<https://www.inside.com.tw/article/12470-gaming>（最後瀏覽日：2021年6月4日），報導指出：「電競有多夯？先從這三個線上收看數字比較，電競賽事、S6《英雄聯盟》冠軍賽人數達3,600萬人，NBA總冠軍賽3,100萬人，MLB 2,350萬人，電競能打敗傳統棒球、籃球，足見已成為全球最受關注的產業之一。」。

註3：<https://esportobserver.com/mcdonalds-esl-deal-renewal/>（最後瀏覽日：2021年6月4日）。

電競產業在外國被歸於廣義的運動法領域，是因為電競賽事的許多特色與傳統的運動產業類似。例如，電競選手的訓練與培育與傳統的運動員類似，需要花費大量時間反覆不斷的練習，以求在戰略規劃以及速度反應上超越他人。而選手可以組成戰隊，與其他隊伍對戰，各隊伍甚至可以成立聯盟舉辦比賽。選手除了透過參與比賽贏取高額獎金，有名的選手甚至可以獲得廣告代言機會，獲得大筆贊助。成功的比賽會推出週邊商品，也會吸引贊助商的投入。而電競賽事的轉播多透過網路平台（例如twitch、YouTube）進行，也會有轉播權的問題。

由於棒球、籃球以及足球在美國已經是相當成熟的運動產業，因此，掌握電競產業源頭的美國遊戲開發商，也常常借鏡傳統運動產業的商業模式來進行全球化的擴張。傳統運動產業常見的相關爭議，也常常在電競領域當中發生。

以台灣為例，教育部在2017年修正運動產業發展條例，將「電子競技」（包括以數位遊戲運動競技從事選手培養、教練培育、競技教學、軟體出版、賽事舉辦宣傳及轉播等）納入運動產業範疇，顯示電競產業在台灣屬於運動法的一環⁴。

參、遊戲、電競產業的全球產值與各國差異

根據調查指出，遊戲產業於2020年因為Covid-19疫情⁵關係而有長足發展，無論是產值或是遊戲人數都是逐年增長⁶：「全球遊戲市場收入將在2020年達到1593億美元，同比增長9.3%...全球遊戲玩家數量將持續增長，預估到2023年將超過30億...」「2020年受到COVID-19肆虐全球影響，全球電競遊戲數據研調分析平台Newzoo罕見大幅上調對全球Gaming市場規模的預測報告，其中因疫情帶動宅娛樂效益發酵，拉升整體市場規模從原估的近1,600億美元，一舉跳升至達1,749億美元創高，預期2021年還將增長逾8%、上看1,900億美元。」

就電競產業而言，韓國雖然是亞洲國家當中最早出現投入電競產業的國家，但其規模已經被中國超越。日本雖然擁有相當知名的遊戲廠商（例如任天堂），但較偏重在家用遊戲機的開發，其網路文化不若亞洲其他國家興盛，因而，其電競產業尚在發展當中。全世界最大的電競市場是中國，但由於多數遊戲開發商均為美國公司，因此，美國的電競產業規模也與中國不相上下。根據報導指

註4：為了培育選手並推廣電競產業，中華民國電子競技運動協會出版多本書籍，是理解電競產業不可或缺的工具：「指尖下的對決電競遊戲與賽事趨勢」、「指尖下的對決從零開始認識電子競技」、「指尖下的對決電競行銷與新媒體傳播」。

註5：<https://www.techbang.com/posts/78142-league-of-legends-csgo-esports-leagues-twitch-viewership>（最後瀏覽日：2021年6月4日）。文章內指出：「足球踢不了、籃球投不了、棒球打不了，全世界的運動產業因為武漢肺炎進入深深寒冬，但唯有一個產業，居然因為全民都宅在家中而逆勢成長，那就是拿起手機、打開電腦就能欣賞的『電子競技』」。

註6：<https://newtalk.tw/news/view/2020-07-06/431514>（最後瀏覽日：2021年6月4日）。
<https://ctee.com.tw/news/tech/414474.html>（最後瀏覽日：2021年6月4日）。

出，臺灣電競人口約700萬人，在全球觀賞流量排名第五⁷。

肆、台灣遊戲、電競產業的優勢與困境

一、台灣遊戲、電競產業的優勢

台灣的遊戲產業，雖有開發自身遊戲者，但仍以代理國外遊戲為主流⁸。因此，台灣在電競產業方面的優勢仍以硬體製造技術為主。

（一）硬體製造技術

台灣製造電腦以及週邊設備的技術，是台灣發展電競產業的優勢。例如，宏碁（ACER）就針對電競相關桌機、筆電、平板和螢幕等產品發展PREDATOR品牌⁹威剛科技公司也發展XPG電競品牌。

（二）選手優勢

此外，台灣的選手在世界比賽當中也多次獲得名次¹⁰，甚至有台灣選手以「2年600萬美金」的簽約金加盟美國電競隊伍¹¹。

二、台灣遊戲、電競產業的困境

（一）遊戲核心IP受外國遊戲開發商的控制

然而，台灣電競產業也面臨了一些困境。主要的原因在於，電競產業的核心即線上遊戲本身的智慧財產權（IP）掌握在外國遊戲開發商手中，因此，基於該等IP而延伸出來的比賽，包括使用遊戲本身進行比賽、使用遊戲畫面進行廣告宣傳、使用比賽畫面進行直播等等，都需要獲得外國遊戲開發商的同意，因此，台灣的電競產業必須依附在線上遊戲本身，一旦線上遊戲沒落，相應的周邊活動也會跟著受到影響。

（二）培育人才的困難與選手的流失

雖然電競比賽在外國是一項產值極高的產業，但無論是在外國和台灣，選手都面臨到不同程度的「污名化」，喜歡網路遊戲的年輕人常被貼上「沈迷」「成癮」等刻板印象的標籤，因而使得台灣在培育選手方面遭到困難。在法院的判決當中，我們也看到電競公司要幫選手租用宿舍，都已經與房東簽署租賃合約，但卻遭到管委會強力反對，甚至修改

註7：<https://www.inside.com.tw/article/12470-gaming>（最後瀏覽日：2021年6月4日）。

註8：〈探討ACG產業盧俊偉：內容跨界應用延伸產業價值鏈〉，2020年3月23日，

<http://mol.mcu.edu.tw/%E6%8E%A2%E8%A8%8Eacg%E7%94%A2%E6%A5%AD-%E7%9B%A7%E4%BF%8A%E5%81%89%E7%BC%9A%E5%85%A7%E5%AE%B9%E8%B7%A8%E7%95%8C%E6%87%89%E7%94%A8%E5%BB%B6%E4%BC%B8%E7%94%A2%E6%A5%AD%E5%83%B9%E5%80%BC%E9%8F%88/>（最後瀏覽日，2021年6月5日）。該文內容提到：「針對遊戲產業，他提到，遊戲產業相對多元，從單機遊戲、網頁遊戲、行動端遊戲至家用遊戲，具有相較多元的發展性。以台灣遊戲產業商結構來看，從事遊戲代言公司的家數最高占了37.4%，遊戲代言公司以代理的方式將國外的遊戲引進國內，而近期因為網路導致遊戲的發行通路多元，製作的門檻逐漸降低，因此越來越多的中小型以及獨立遊戲團隊興起，例如：赤燭團隊，開始有利於中小型公司的發展。」。

註9：<https://news.acer.com/hong-qi-dian-jing-pin-paipredator-lue-duo-zhe-cheng-wei-quan-qiu-di-yi-geng-huo-de-guo-hong-dian-pin-pai-jiang-de-dian-jing-pin-pai>（最後瀏覽日：2021年6月4日）。

註10：三立新聞，〈台灣之光！這14個電競世界冠軍你知道幾個？〉，2019年8月15日，

<https://www.setn.com/News.aspx?NewsID=586367>（最後瀏覽日：2021年6月4日）。

註11：<https://www.cw.com.tw/article/5108401>（最後瀏覽日：2021年6月4日）。

規約禁止住戶將房屋作為員工宿舍、決議並阻擋電競公司搬入的案例。電競公司為了說服管委會，承諾提供入住員工的身分證或護照影本及良民證、公司會有1名管理人員一併入住管理、也會提供管理人員及公司管理階層電話等等，但仍無法消除管委會的疑慮，最終電競公司不得已只好與房東解約，而房東只能就其租金損失向管委會請求賠償¹²。雖然法院在判決理由中表示將房屋租用予電競公司並非「足以影響身心健康、大樓品質或公序良俗之相關行業」，但由這個實際案例我們可以看到，台灣的社會文化對於電競產業仍處於一個不了解的狀態。

另一個選手會面臨的困難在於，成為專業的電競選手需要花費大量的時間練習，而選手的職業生涯卻是相對地短暫，因此，退役

的電競選手也和傳統產業的運動員一樣，面臨如何轉型的問題。

此外，台灣選手出走他國，加入他國戰隊，也是目前常見的現象。就其個人而言，良禽擇木而棲，理所當然，但也可能對於台灣選手的戰力以及培育產生了斷層的影響。隨之而來的結果，可能就是觀眾流失與贊助減少，這對於台灣電競產業的發展來說，是一項不利的因素。

伍、台灣遊戲、電競產業相關法律議題

一、合約議題

電競產業的參與者包括遊戲開發商、遊戲

註12：臺灣士林地方法院107年度訴字第1140號民事判決：「公寓大廈經區權會以多數決通過修改規約，如對受規範之少數區權人使用其專有部分，造成逾越必要程度之限制，或對於已取得之權益造成不利影響，卻未為適當的補救或過渡措施，揆諸憲法保障財產權意旨，應評價為係違反民法第148條：『權利之行使，不得違反公共利益，或以損害他人為主要目的。行使權利，履行義務，應依誠實及信用方法。』之權利濫用行為，管委會依修改後之規約所為具體限制行為，亦同樣具有不法性，對於因此受損害之區權人，均應依民法第184條第1項前段規定，負侵權行為損害賠償責任。…原告出租予香港電競公司作員工宿舍，並未經主管機關認定違反相關管制法令。…被告辯稱為過濾住戶，維護社區安全，不允許不特定多數人出入系爭社區，方禁止系爭房屋作為香港電競公司員工宿舍使用等語。惟查，作為員工宿舍，入住人員即係承租公司之員工，其身分應可得特定，與出租不特定人員之日租套房，可能有難以控管承租人員身分之風險，顯然不同；且若入住之員工有違規不法情事，公司為其僱用人，亦須連帶負責（民法第188條第1項前段規定參照），反而比一般自然人承租之情形，更多一份保障。況香港電競公司參與107年1月27日系爭社區第二次臨時區權會時，並承諾提供入住員工身分證或護照影本及良民證，且公司會有1名管理人員一併入住管理，也會提供管理人員及公司管理階層電話，願就危安管理作進一步之努力。反觀被告方面，始終未能提出任何客觀證據，例如香港電競公司之員工是否有相關不法、危害安全之紀錄等，證明系爭房屋作為香港電競公司員工宿舍確實會對社區安全有不利影響。…原告106年12月28日出租系爭房屋予香港電競公司時，系爭規約第15條第3款係規定：『建築物使用用途及限制：本公寓大廈禁止經營工廠、電動玩具店、電腦網路遊戲、洗車場、舞廳、酒家、特種咖啡茶室、賓館、神壇、壽器店、葬儀社及其他足以影響身心健康、大樓品質或公序良俗之相關行業』，並無明文限制員工宿舍之使用，且原告出租員工宿舍，並無違反使用執照所載用途及主管機關相關管制規範，亦無妨害系爭社區之正常使用或違反區權人共同利益，業如前述，自非屬『其他足以影響身心健康、大樓品質或公序良俗之相關行業』，堪認原告出租時並無違反當時系爭規約之使用規範。」

代理商、賽事主辦單位、賽事轉播單位、贊助廠商，以及選手、教練、戰隊、聯盟，還有節目的主持人、直播主、裁判等等。這些單位以及個人彼此之間，都需要簽署合約來規範並保障相關的權利義務，其中的核心任務便是取得授權。

遊戲開發商與消費者的合約，通常都是遊戲開發商提供消費者免費下載遊戲，但如果玩家需要加強自己的遊戲角色形象或裝備時，就必須付費購買。而電競賽事的主辦單位，為了取得遊戲的使用權，也需要與遊戲開發商簽訂合約。

二、侵權議題

除了合約的問題以外，在遊戲、電競產業也可能發生侵權的問題。

（一）遊戲本身

台灣的著作權法第10-1條規定：「依本法取得之著作權，其保護僅及於該著作之表達，而不及於其所表達之思想、程序、製程、系統、操作方法、概念、原理、發現。」因此，遊戲開發商所設計的遊戲，如果是「玩法」，不受到著作權保護，但其中的美術、音樂、劇情等元素，因通常會具備原創性，則受到著作權法的保護。

在【智冠「武林群俠傳」v.「俠客風雲傳」】一案中¹³，法院在判決理由中提到，智冠公司的「武林群俠傳」遊戲所屬各種元素分屬「語言著作」及「美術著作」，而遊戲本身整體也可以獨立以「結合著作」受到著作權法保護。因此，未經同意而複製遊戲

會構成侵害著作權的行為：

「據爭著作整體的劇情框架是描述【金庸群俠傳】主角小蝦米消失1百年後，主角東方未明至洛陽城瞻仰小蝦米雕像，因緣際會下認識逍遙谷的大師兄谷月軒，並因遭其師叔玄冥子下毒被帶回逍遙谷，經過拜師修煉，歷經少年英雄會、武當掌門事變、荊棘叛師…等事件，踏入紛繁複雜的武林江湖，且在天龍教侵犯中原之際號召各門派召開武林大會共同對抗邪教；其人物按角色的個性、所屬組織、所具備的能力與武功，及角色間的互動關係而有具體清晰描繪；再透過劇情發展而創造出不同場景；所用的各式武功或武器道具及其他要素按著劇情結構、人物特性而組合運用於過程情節，是由據爭著作的**劇情框架、特色人物、場景、對話、武功及武器道具等相關文字描述架構的整體具有故事的連貫性**，足以完整表現著作的思想、感情，是該文字敘述部分得認為是**語文著作**。」

「據爭著作的角色人物，按其人物塑造的特性有不同的造型繪畫（如附件所示），其雖以電腦程式描繪，但該繪圖仍是透過創作者智慧、靈感的精神作用表達出不同人物造型的外貌特徵，例如「東方未明」頭部挽髮配飄逸瀏海，穿無袖背心，手腕配紅色腕帶、「史燕」臉部錐狀刺青，層次短髮，瀏海遮蓋一眼等；另人物與事件場景的繪圖畫面，是將故事人物與情節作具體化表達，須透過思想或感情的精神作用予以呈現，勘認據爭著作的**人物造型、故事情節的場景繪圖**

註13：智慧財產法院106年民著訴字第48號民事判決。

是美術著作。…武器道具之基本特徵外，仍有許多細部的造型、顏色設計、光影呈現、背景處理及視覺角度的變化，以突顯其獨特個性，就該超過基本元素的創作部分，仍有思想精神作用的表達，依著作權法所採取低度創意原則，該上開部分繪圖仍具原創性應受保護。」

「據爭著作係創作一個虛擬的武林江湖世界，按所虛構不同人物角色，並按其個性特質及劇情需求為人物命名及設計造型，其主角人物依劇情結構所安排的主線與支線任務（事件）、事情順序，人物組織關係，在所設計的不同任務、場景，分別與不同的虛擬

角色人物互動對話，使用原創的場景名稱（如逍遙谷、野拳門）、武功招式（如逍遙拳法、逍遙迷蹤腿）、武器防具（如承影劍、青犢刀、離火玄冰鏢）、虛擬的成長系統，配上音樂等組合而為表達…據爭著作是將包括有影像、音樂、美術、語文及電腦程式等多個著作結合所呈現的多元著作。而上開所述美術著作與語文著作雖結合於據爭著作的多元著作內，但該等美術著作與語文著作如與多元著作分離，其語文表達或各別繪圖仍可單獨成立著作，均具有原創性，俱見前述，是該等語文著作與美術著作均得依相關獨立著作加以保護。」

一、劇情框架

武林群俠傳	俠客風雲傳
本作故事為《金庸群俠傳》中主角小蝦米消失的一百年後。 主角東方未明（玩家可自由改名）至洛陽城瞻仰小蝦米雕像，因緣際會下，認識逍遙谷的大師兄谷月軒，並因遭其師叔玄冥子下毒，而被帶回逍遙谷療養，進而加入逍遙谷。 主角在經過拜師修煉後，歷經少年英雄會、武當掌門事變、荊棘叛師等事件，並在天龍教侵犯中原之際，號召各門派的力量召開武林大會，共同對抗邪教。	本作故事為《金庸群俠傳》中主角小蝦米消失的一百年後。 主角東方未明（玩家可自由改名）因緣際會下，於杜康村認識逍遙谷的大師兄谷月軒，並相約至洛陽城瞻仰小蝦米雕像，因遭其師叔玄冥子下毒，被帶回逍遙谷療養，進而加入逍遙谷。 主角在經過拜師修煉後，歷經少年英雄會、武當掌門事變、荊棘叛師等事件，並在天龍教侵犯中原之際，號召各門派的力量召開武林大會，共同對抗邪教。

二、遊戲對話

《俠客風雲傳》總計有 31 組遊戲對話與《武林群俠傳》雷同，如下：

(1)	武林群俠傳	俠客風雲傳
名稱	拜入師門	拜入師門
影片時間	武林群俠傳劇情攻略 Part 009 逍遙谷拜師 7:49 至 8:26	俠客風雲傳 第三回～拜入師門 35:33 至 36:25
1	主角：前輩！我想求您收我為徒。 前輩！我想求您收我為徒！	主角：前輩！我想求您也收我為徒！ 前輩！我想求您也收我為徒！

三、成長系統

《俠客風雲傳》有 37 項成長項目與《武林群俠傳》雷同，如下：

類別	名稱	名稱	名稱	名稱	名稱	名稱
屬性	道德	名聲	武學	實戰	悟性	
基本功	眼功	耳功	軟功	硬功	輕功	內功
武藝	拳掌	指爪	腿法	劍法	刀法	棍法
	暗器	琴功（魔音）				
技能	挖礦	打獵	釣魚	採藥	打鐵（鐵匠）	鑑定
	廚藝					
藝能	樂理（音樂）	棋藝	毒術	醫術	繪畫	書法
	酒藝（飲酒）	花卉	茶道			
裝備	武器	防具				

四、主線任務

《俠客風雲傳》有 16 個主線任務與《武林群俠傳》雷同，如下：

編號	任務名稱	編號	任務名稱	編號	任務名稱	編號	任務名稱
1	逍遙谷拜師修煉	5	修煉養成教程	9	少年英雄會	13	青城掌門之爭
2	路救神醫	6	江天雄壽宴	10	武當掌門事變	14	佛劍魔刀
3	史燕盜畫	7	孟蘭盆法會之戰	11	荊棘叛師	15	邀請群俠
4	討伐黑風寨	8	魔障初現	12	武林大會	16	決戰天龍教

五、主要角色及人物造型

《俠客風雲傳》有 61 位主要角色與《武林群俠傳》雷同，如下：

編號	人物名稱	武林群俠傳	俠客風雲傳
1	東方未明		
2	谷月軒	 逍遙谷第四代大弟子，因內力修為精純，無暇子多傳其拳掌功夫，平日行走江湖，維護正義，故人稱逍遙拳不平。曾在陝北獨力殲滅西北十三大盜，平日以收集兵器為樂。	 逍遙谷第四代大弟子，內力修為精純，無暇子多傳其拳掌功夫。為人端方斯文，一身正氣。平日行走江湖，維護正義，故人稱逍遙拳不平。曾在陝北獨力殲滅西北十三大盜，平日以收集兵器為樂。

資料來源：智慧財產法院106年民著訴字第48號附件

（二）選手參與遊戲而形成的畫面

至於選手或是多位選手共同參與遊戲而形成的畫面，是否會產生新的著作權？也值得討論。著作權法第6條規定：「就原著作改作之創作為衍生著作，以獨立之著作保護之。」因此，問題在於選手的參與是否產生注入了原創性而成為衍生著作？由於選手參與遊戲需要擬定戰略及執行戰術，但前開觀念，不受著作權法保護，至於所形成的畫面，因為仍在原來遊戲的框架之下，並未形成新的表達，因此，有可能會因為原創性不足而被認為不受著作權法保護，選手們對於畫面也不享有著作權¹⁴。

（三）賽事轉播節目

至於賽事轉播節目，並非單純的錄製而

已，可能還有選取剪輯遊戲及選手畫面，再加上主持人的旁白介紹等等，因為有其他原創性的要素投入，賽事轉播節目本身可能獨立成為著作權法保護對象，如「視聽著作」或「編輯著作」。因此，未經同意而複製賽事節目可能構成侵害著作權的行為¹⁵。

在台灣，超出轉播權授權範圍的播送行為，會構成侵害著作權。在【愛爾達v.年代】一案當中，愛爾達自FIFA取得2014年世足賽的轉播權後，將其中「無線電視」「衛星電視」「有線電視」的播送權利專屬授權給年代公司，雙方並約定「數位有線電視的播送權利不在授權範圍」，但年代卻透過凱擘大寬頻的機上盒播出，智慧財產法院二審參考了契約文字、相關法律的法條用語、當事人

註14：經濟部智慧財產局電子郵件1061110：「另經詢問貴公司表示，該『線上KTV』係屬在線卡拉OK服務（可透過電腦或手機利用該服務），所涉及之問題，分別說明如下：…（三）至於消費者於演唱後編輯、加入相關特效後錄製成一新版本，是否涉及『改作』一節，如屬單純機器操作之結果或不具『原創性』，則因尚未達『改作』（就原著作另為創作）之程度，該消費者恐難就該新版本主張『衍生著作』之權利。」。

註15：經濟部智慧財產局電子郵件1070628：「…錄製賽事轉播行為可能涉及運鏡、剪接、評論等，如該錄製行為具原創性及創作性，『運動賽事實況轉播』節目即屬受著作權法保護之視聽著作，各平台轉播該等節目會涉及視聽著作之『重製』、『公開播送』以及『公開傳輸』行為，除有合理使用之情形外，應取得著作財產權人之同意或授權。」。

磋商過程、主管機關產業界看法、當事人雙方曾經發表的意見、學者意見，並從產業觀點分析數位平台的競爭關係、數位匯流、最後一哩等競爭觀點，再分析當年有線電視台與中華電信MOD彼此間的競爭關係，以及愛爾達當時是依據什麼樣的商業決定而約定了這樣的條文（愛爾達契約把數位有線電視排

除在外就是要維持中華電信MOD的競爭優勢），最後認定年代公司侵害著作權¹⁶。

三、選手議題

另一個值得關注的議題是選手方面可能面臨的法律問題。

（一）未成年選手

註16：智慧財產法院107年度民著上字第1號民事判決。法院對於「數位匯流」及「最後一哩」的競爭有精彩的論述：「在過去，電信業者只能提供語音通話服務，網際網路業者只能提供數據通訊服務，而廣播電視業者只能提供聲音與影像服務。有線電視尚未數位化之前，係以類比方式傳送節目訊號，由於有訊號劣化問題，影音畫面品質不夠良好，且頻寬較小，所提供之頻道數量有限，且無法提供雙向互動服務。惟隨著科技發展，有線電視數位化之後，有線電視系統將節目內容予以數位化，再透過有線電視的HFC光纖同軸混合網路傳送到用戶家中，不僅可提供高畫質之節目，且頻寬空間變大，並可提供雙向互動服務。由於有線電視數位化之後，有線電視業者也可提供高畫質節目或加值型服務，形成電信（以語音通訊為主）、網際網路（以數據通訊為主）以及廣播電視（以視訊廣播為主）三者融合，而可同時為客戶提供語音、資料和廣播電視等多重服務，此一產業演進即一般所稱之『數位匯流』。

在『數位匯流』的競爭關係中，數位有線電視業者與網際網路服務提供者均可提供電視節目收視、上網、通話等服務，雖其使用之技術不同，但接受服務之消費者並不會感受到其間的差異，故消費者僅會在不同之平台擇一，數位有線電視業者與網際網路服務提供者（如中華電信MOD），必須透過服務的差別化（例如播送節目的不同、節目收視品質、網路傳輸的穩定性、收費價格等），以搶得各收視戶之青睞，即所謂『最後一哩』的市場競爭。

在『最後一哩』的競爭特性下，一旦消費者被吸引到其中一項平台，消費者就會被該平台鎖住，除非解約，更換到另一平台，否則消費者就會一直接受該平台頻道的服務，無法在不轉換平台之前提下，接受其他平台所提供之數位區塊服務。惟基於轉換成本及消費慣性等因素，消費者轉換平台的可能性不高。故表面上，是各頻道業者之間以節目內容吸引消費者而進行的競爭，實質上，真正競爭是存在於不同平台之間對消費者的拉鋸。

因此，真正的競爭關係是存在於有線電視系統與中華電信MOD兩個平台之間，而非僅存在於有線電視數位化新增之『付費頻道或計次付費節目、寬頻服務』及中華電信MOD之間。

本件上訴人（愛爾達）及年代公司均屬提供節目內容之頻道商，惟上訴人之頻道係落載於中華電信MOD，而年代公司之頻道節目係提供予有線電視系統業者，系爭合約雖然形式上看，係關於頻道節目之授權，惟實質上牽涉中華電信MOD與有線電視平台間之競爭關係。由於中華電信MOD收視戶之多寡，直接影響到上訴人在中華電信MOD所開設頻道之收益（據上訴人法定代理人稱，上訴人的收入90%都來自中華電信），故對上訴人而言，維持中華電信MOD平台之競爭優勢，乃符合其自身利益之商業上安排。上訴人主張，因中華電信MOD平台主打高畫質之數位傳輸節目，故上訴人僅只授權有線電視類比播送，而保留『數位有線電視』之授權，並於系爭合約第2條、第7條及第13條明確地排除『數位有線電視』不在授權範圍內，以確保年代公司提供節目訊號之有線電視平台不會與中華電信MOD競爭，應屬合理。年代公司作為有線電視頻道經營者，已有多數年，對於『最後一哩』的競爭關係，尤其是『數位有線電視』（如『○○大寬頻』等）與中華電信MOD平台間的競爭關係，應甚為瞭然，對於系爭合約為何要在第2條、第7條及第13條一再重申『數位有線電視』不在授權範圍內之原因，亦無諉為不知之理。」。

依據民法的規定，年滿7歲、未滿20歲的未成年人是「限制行為能力人」，未得法定代理人的允許所訂立之契約，須經法定代理人之承認，始生效力。因此，由於電競選手常常是未滿20歲的青少年，如電競公司須與之簽署合約的話，應注意須得到父母的同意。

（二）電競選手與戰隊間的法律關係

隨著電競產業的蓬勃發展，已經有不少高級中等學校成立了電競專科¹⁷，更有大學設立電子競技的相關系所與專業學程並推行產學合作計畫，甚至成立了電競產學聯盟¹⁸，因此，在電競產業已擴及到建教合作與產學合作的情況下，選手與戰隊的法律關係將因為性質的不同而有所差異。

1.建教生

所謂的「建教生」是高級中等學校為培育學生專門職業技能，與各企業簽立建教合作契約後，由學校安排學生至企業學習專門技術，並由參與建教合作的學生也會跟企業另行訂立建教生訓練契約，相關權利法律關係則由「高級中等學校建教合作實施及建教生權益保障法」規範，與一般適用勞動基準法的勞動關係有別。

因此，在各高級中等學校陸續成立電競專門科系並推行建教合作的情況下，年輕的高中學子如有幸透過建教合作計畫加入電競戰隊學習專業技術，在符合

「高級中等學校建教合作實施及建教生權益保障法」的規定下，高中學生與戰隊間將成立「建教生」法律關係。

2.實習生

此外，大學法第38條、專科學校法第39條與專科以上學校產學合作實施辦法，則允許大學、技術學院與企業簽立產學合作計畫，藉以養成實用專業人才。由於學生參與產學合作計畫的目的在於學習專業技術而非提供勞務，所以在產學合作下，學生與企業間的法律關係並不適用勞動基準法的相關規定。

因此，在大學陸續成立電競學系、電競學程與推廣產學合作的情況下，學生參與產學合作計畫加入電競戰隊學習遊戲技術，在單純學習的情況下，學生與戰隊間的法律關係為「實習生」關係。

3.職業電競選手是否適用勞動基準法？

年輕學子日後若成為真正的職業電競選手時，渠等與電競公司之間是否適用勞動基準法？則可能存有爭議。

有研究認為，由於電競選手必須遵守戰隊所制定的工作規範，在訓練過程中也受到主管監督，且選手使用的電腦設備與遊戲程式都由公司提供，因此認為選手與電競公司之間具有人格上與經濟上的從屬性，雙方應為勞動關係而適用勞動基準法相關規定¹⁹。

註17：<https://udn.com/news/story/6885/3186596>（最後瀏覽日：2021年6月4日）。

註18：http://www.esports.com.tw/edcontent_d.php?lang=tw&tb=2&id=3975（最後瀏覽日：2021年6月4日）。

註19：祝育晟（2011），《職業電子競技選手勞動之考察》，第45-46頁，國立中正大學勞工關係學系碩士論文。

然而，台灣在2017年修正的「運動產業發展條例」²⁰將電競產業正式列為「運動產業」，而勞動部又曾公告「職業運動業之教練、球員、裁判人員」不適用勞動基準法適用勞動基準法²¹，[1]如依循這樣子的解釋方式，電競選手可能無法主張適用勞動基準法。

然而，由於目前尚無法院判決對此法律問題表示意見，因此，電競選手與電競公司間是否為勞動關係而適用勞動基準法，未來仍有討論的空間。

（三）電競選手跳槽

電競選手跳槽的案例也時有所聞。在【廖○○、宋○○v.香港電競公司】²²一案當中，法院認為，電競選手如提前與電競公司終止契約，依約必須賠償電競公司所支出的培訓費用：

「（一）按『乙方同意受聘為戰隊的選手，接受甲方培訓並代表戰隊參與各式電競比賽……。』、『乙方作為選手除參與比賽外，需要在本合約有效期內，每星期投放時間在戰隊的一切事宜包括但不限於訓練、制定與訓練有關的事宜、比賽戰略、乙方作為選手應履行的事項及宣傳等。』系爭合約第2條第1、3點分別定有明文。故從前開約定可知，被告等人加入原告公司電競團隊後，負有接受原告公司安排之電玩訓練並代表團隊參加比賽，為原告公司電競團隊爭取好的比賽成績之義

務。（二）另按『乙方不得享有任何來源自乙方電子競技選手資格的收益或利益，如果乙方在授權日前單方面解除合約，同時乙方有責任根據合約賠償甲方所有有關損失。』系爭合約第3條第6點亦有明文。故被告等人倘若在合約到期前片面終止合約，依照前開約定，自應就原告所受之全部損失負損害賠償責任。查，被告廖○○的合約期間於107年5月12日屆期，被告宋○○合約期間於107年7月20日屆期，但被告等人卻於合約到期前片面終止契約，依照前開契約約定，被告等人自應就原告所支出的所有培訓費用負損害賠償責任。」

（四）離職後禁止競業條款

此外，電競產業常見電競公司要求選手在離開戰隊一定期間內不得至其他競爭的戰隊或公司，即所謂的「離職後競業禁止條款」。此條款簽定的目的無非在於維護戰隊的競爭優勢，避免戰隊耗資培訓完選手後，選手卻轉至其他戰隊而成為競爭對手，甚至洩漏戰隊的策略。然而，「離職後競業禁止條款」的約定是否當然有效及判斷標準為何？

就此問題，若選手與戰隊間的法律關係被認定為勞動關係而適用於勞動基準法，則依照勞動基準法第9條之1的規定，離職後競業禁止條款的效力必須斟酌「具可受保護的利益」、「所擔任之職務會接觸到營業秘密」、「限制的對象、期間、區域必須合理」、「雇主應給予合理的補償措施」等要件²³，始能判

註20：運動產業發展條例第4條載明：「本條例所稱運動產業，指提供民眾從事運動或運動觀賞所需產品或服務，或可促進運動推展之支援性服務，而具有增進國民身心健康、提升體能及生活品質之下列產業：…六、電子競技業」。

註21：行政院勞工委員會（87）台勞動一字第059605號公告。

註22：臺灣新北地方法院板橋簡易庭107年度板勞簡字第67號民事判決。

註23：王偉霖（2020），《營業秘密法理論與實務》，第175-206頁，元照出版。

斷條款的有效性。

另一方面，若選手與電競公司間的法律關係並非勞動關係，此時雖無勞動基準法的適用，但選手與電競公司的契約如為定型化契約，則法院仍會依照民法第247條之1規定來判斷競業禁止條款的有效性。甚者，在【兔舞空間v.直播主】的案例²⁴中，法院於適用民法第247條之1規定時，直接參酌勞動基準法第9條之1的要件，最後認定雙方的「離職後競業禁止條款」無效。

由此可知，選手與電競公司所約定的「離職後競業禁止條款」並非當然有效，尚須由法院依個案情形實質認定。

陸、結論

隨著遊戲、電競產業逐漸蓬勃發展，無論是遊戲的設計製造，或者是運動電競比賽的轉播，甚至是電競戰隊以及選手之間的關係，都已經衍生出相關的法律議題，不但可能涉及智慧財產權法，也涉及到勞動基準法、民法等相關規定。在台灣將「電子競技」納入「運動」產業範疇後，這些遊戲、電競產業衍生的新興法律議題，如何借鏡傳統的運動法相關理論進行發展，值得法律圈持續密切關注。

註24：臺灣臺北地方法院107年度訴字第161號民事判決：「系爭契約第9條第3項約定：『自本合約終止或獨家屆滿後三個月，乙方（即被告）保證不得至其他網際網路平臺、APP應用城市或數位頻道進行與直播平臺/實境秀相同或類似之演出與表演節目，如乙方違反本項約定時，乙方應給付懲罰性違約金50萬元予甲方（即原告）。』，乃係不分合約終止原因是否可歸責於被告，而單方面限制兩造間系爭契約關係終止後之被告就業自由及權利，且範圍幾已涵蓋所有得以擔任直播主播之平台及頻道，卻未有原告應補償被告因此所生損失之約定，則參諸勞動基準法第9條之1第2項規定雇主與勞工為競業禁止約定應就勞工之損失給予一定補償，若否，該競業禁止約定無效，而本件實境秀合作合約性質上雖非勞動契約，但合約終止後之競業行為禁止約定核與勞動契約之競業禁止約定相仿一情，應認系爭契約第9條第3項存在對加重被告責任，對被告有重大不利益等情事，被告抗辯系爭契約第9條第3項規定對其顯失公平等語，同屬有據。」。