

游走在灰色地带的游戏代练

## 游戏代练官司多风险大

为了在网络游戏中获得更高段位等,一些人花钱找人代练。目前,在电商平台上专门的代练区,提供代练服务的商家生意好的月销上万单。由于游戏代练长期游走于灰色地带,在代练过程中引发了很多官司。



本版图片来自网络

## 【案例一】

## 31个账号被封 代练人被判退全款

胡先生喜欢打网络游戏。几年前,他发现代练是个生财之道后就开了家网店,并找来十多年前打游戏认识的龚先生合作,为玩家提供代练服务。有玩家在网店下单后,胡先生就把订单转给龚先生,由龚先生使用玩家的账号代打。在半年时间里,胡先生转给龚先生31个代打订单,总计支付给龚先生19350元佣金。

游戏代练意味着用户无需亲自操作游戏,花钱便可获得一定的排位、荣誉或游戏中的装备等,游戏运营方通常将代练认定为影响游戏公平性的非正当游戏行为予以禁止,一旦发现有账号存在代练等异常行为,就会封号。

龚先生代打的31个账号先后被游戏运营方冻结。游戏公司给出的原因是“通过非正当方式进行PVP活动,包括但不限于通过滥用游戏架构获取评级战场等级、竞技场等级、征服点数,违反战网使用条款涉及账号共享、代打、代练行为等”。

胡先生按照网店和玩家的约定,在扣除一点辛苦费后,退还大部分代打费用,接着向龚先生追讨31个被冻结账号的代打佣金。龚先生不同意,胡先生一纸诉状将龚先生告到西城法院。

在法庭上,龚先生称,游戏代练本来就有封号几率,双方没签订合同约定封号退佣金,他也从没承诺过封号退款,因此不同意胡先生的诉讼请求。

西城法院审理后认定双方的委托合同无效,判令龚先生将基于无效合同获得的佣金19350元退还给胡先生。

## ●警示:虚拟世界也受公序良俗规制

西城法院审理后认为,民事主体从事民事活动,不得违反法律、违背公序良俗,虚拟世界也应受公序良俗的规制。网络游戏体现用户游戏实力与经验的荣誉称号或奖励理应由用户本人完成,任何通过金钱交易或外挂工具试图“走捷径”的行为不应得到法律的支持与鼓励。在游戏群体中,无论用户与运营方都对“代打”行为予以否定性评价,并认为这种行为影响游戏的公正性。因此,法院基于公序良俗的底线要求作出上述判决。龚先生提出上诉。二审维持原判。

## 追问

## 代练灰产该如何规制?

游戏代练指的是有人使用他人账号替人打游戏,并按照买家要求,在规定时间内快速提升买家游戏角色级别或者替买家获取高级装备武器,从而获得佣金的行为。

对于游戏代练行为,目前并无法律或行政法规等规范性文件对其作出规定或予以禁止。但在文中多起官司中,司法裁判都提到了商业化代练破坏游戏公平机制、损害用户体验及社会公共利益等问题。代练究竟该如何规制?

西城法院民三庭法官宋健表示,对代练行为合法性的问题,还要站在游戏玩家的视角来审视。对于不找代练的普通玩家来说,游戏体验会被这些不公平竞争的人毁掉。通过花钱来获取不光彩的成就,也

## 【案例二】

## 找代练账号被封十年 索要3万充值款败诉

在另一起案例中,小陈为了让自己玩的网游快速升级,找了一家网店,花600元购买代练服务。“代练员”为小陈的游戏账号打了3个段位后,就被封了号。游戏公司以该账号使用作弊手段为由,给出了十年全区封号的处罚。

小陈和网店协商解决方案,网店同意退还代练费。但小陈说此前在游戏中充了3万余元,才获得账号内的游戏装备。等到十年后账号解封时,这些装备肯定贬值,甚至一文不值,网店要把这3万余元的投入赔给他才行。

双方没能达成一致,对簿公堂。法院审理后认为,在封禁期间,小陈不能使用该账号玩游戏,但装备依然存在,不存在实际损失。他在游戏里的充值,已实际消费使用了,并不代表该游戏账号本身享有同等价值。因此,小陈不能举证证明游戏账号被封给自己造成损失。另外,小陈明知游戏公司禁止代打代练,而且网店的代练协议也提示了代打代练会面临封号处罚,小陈仍然选择代打代练,本身就存在过错。基于此,法院没有判决网店赔偿损失,只判令其退还小陈600元代练费。

## ●警示:账号被封玩家代练都有过错

法官认为,玩家本应通过努力或技术与其他玩家比武,积累获胜的成就后换取道具,玩家也可借此获得满足感与成就感。有些玩家不愿花时间或经历这个过程,就花钱找人代打。代练为了保证效率,往往会使用外挂或作弊工具来提高胜率。

代练行为实际上以多数玩家体验的下降为代价,使个别玩家通过不正当竞争来获得一种虚假的满足感。玩家、代练商都应当知道代练为游戏所禁止,几方都要承担相应的过错责任。代打账号被封,代练人白搭了精力和时间,玩家前期在游戏中的投入也打了水漂……在这个过程中没有一个赢家。

是游戏群体所不能忍受的行为。另外,无论是代练平台或网店,都可能疏于对代练人年龄的限制,成为未成年人防沉迷“长城”中的漏洞。法律有必要对代练行为的合法性作出否定性评价。

玩家找代练的目的不同,有人找代练是为打比赛走捷径,有人单纯为了挂机凑时长。因此,应以是否与其他游戏用户存在竞争,代练是否造成游戏不公平性来区别对待。

法官表示,无论从用户协议本身衍生的诚信原则,还是从玩家群体的公序良俗价值出发,代练行为都应受规制。至于该如何规制,法官认为,代练群体相对较小,让行政机关专门出台行政法规并不现实,还是应当通过电商平台限制交易等市场行为从源头来进行约束。法院对于相关案件的判决也是一种引导和警示。

## 【案例一】

## 架空防沉迷机制 代练平台连输官司

上述案例都是游戏代打行业内部以及与玩家之间的纠纷,近日先后审结的两起案件中,游戏公司则将矛头直指代练行业。其中,先一步判决的案件更被冠以“全国首例架空防沉迷系统案”。

被起诉的两家代练平台都有些名气,其中一个曾拥有代练人员5000余人,注册用户三四十万人,月流水三四百万元。比起“小打小闹”的代练网店和个体代练,代练平台的出现加剧了代练行业的规模化、产业化。

游戏公司提出,游戏要通过公平竞争环境吸引积累用户,确保不同级别的用户公平公正地参与。代练平台无视行业惯例,组织商业化、规模化的代练经营行为,导致游戏公平匹配机制失灵,影响用户对游戏的评价和企业商誉。更令人揪心的是,游戏公司发现,未成年人可以在代练平台,通过代练接单方式,用他人账号不受限制地打游戏,令防沉迷系统落空。按照国家规定,所有网络游戏企业仅可在周五、周六、周日和法定节假日每日20时至21时向未成年人提供一小时网络游戏服务。且所有用户须用真实有效身份信息进行账号注册、登录。

这起案件涉及的游戏就是通过实名认证确保未满18周岁的用户受到防沉迷系统的限制,玩游戏的时间和充值金额都有限制。但在被告代练平台上,未成年人却可以使用成年人的身份证去注册登录,接单代练,并用成年人的游戏账号代打,不受任何时间和条件的限制,极大增加了未成年人沉迷游戏的风险。

由于该案涉及未成年人保护问题,法院在开庭审理前,向被告代练公司发出诉前禁令,要求被告立即停止代练APP运行,防止未成年人继续通过代练APP获得成年人游戏账号。

两起案件,代练平台都败了,法院认定代练平台构成不正当竞争,判其停止不正当竞争行为,分别赔偿游戏公司98.5万元和60万元。

## ●警示:当心孩子借代练平台绕过监管

法院判决指出,代练平台商业化、规模化提供代练行为实质是为用户游戏作弊提供帮助,必然导致网络游戏公平竞争机制落空,明显有违公平、诚信等公平竞争价值观,损害用户体验和合法权益。

值得重视的是,代练平台干扰了游戏建立的实名认证及未成年人“防沉迷”机制,增加了未成年人沉迷网络的风险,侵害了社会公共利益。

此外,代练平台的行为导致用户体验不真实,可能使正常实名用户质疑游戏的公平竞技性,继而离开游戏或也被迫请人代练,因此将直接干扰游戏业务的正常运行,对游戏公司的商业信誉也将产生负面影响。

来源:北京晚报