

別讓天堂變牢房——

談網路遊戲中的網路犯罪

¹戴豪君 ²許華偉

¹資訊工業策進會科技法律中心組長

²資訊工業策進會科技法律中心研究員

隨著我國網路科技的發達與網咖的普及，近年來網路遊戲逐漸成為年輕人的發燒話題。除了電玩小子曾政承勇奪世界冠軍的亮麗表現之外，台灣業者的營收更是搶眼。舉日前才揭露財報的遊戲橘子為例，從除權前僅五億六千九百萬元的股本，可以交出一張上半年累計稅後盈餘達三億三千萬元的成績單這個事實，即可發現網路遊戲所散發的獨特魅力。網路遊戲不但為業者創造了無限的商機，更提供玩家在虛擬空間中解放身心的好去處。但據報載，今年警方接獲線上遊戲衍生出的偷竊、詐欺報案數，每個月也高達百餘件。從這個現象可

以察覺到，在遊戲社群日益茁壯的同時，成員間行為模式日益多樣化的結果，玩家之間也開始出現一些糾紛。

我們對最近媒體報導過的實例稍作整理，發現糾紛不僅與日俱增，型態也漸趨複雜。例如遊戲道具被騙、利用外掛程式增強自己在遊戲中的實力、在遊戲網站中「洗錢」、或利用遊戲賦予的對話功能進行援交或販毒等事件，都成為熱門的新聞話題。本文希望透過探討案例在刑法上可能會發生的後果與責任，讓讀者在盡情享受遊戲的樂趣之餘，避免誤蹈法網所帶來的痛苦，更進而保障自身的權益。在此要特別

說明的是，以下案例的討論，部分情形仍有待檢察官或法院作成處分或判決後，法律上方能有所定論，以下論述僅供參考之用，未來類似案例的動向如何，還請有興趣的讀者繼續留心其發展。

一、利用遊戲網站中的對話功能進行援交或販毒

案例（以下本文人名均屬虛構）：

十四歲的曉家少女春嬌，原本即常以提供性交易為其經濟來源。某日春嬌逗留網咖玩網路遊戲時，在線上碰到二十歲的志明。以下為兩人遊戲時的對話記錄片段：

（以上略）

志明：「你要硬的還是軟的（搖頭丸）？」

春嬌：「廿顆硬的多少？」

志明：「你在那？」

春嬌：「火車站旁邊的XX百貨。但是我沒有錢。」

志明：「那妳可以用其他方

式付呀，嘿嘿……。」

（以下略）

經由以上的對話，春嬌與志明協議以援交換取二十顆搖頭丸。兩人稍後在約定的 MTV 包廂裡碰頭。當時志明雖對春嬌是否成年有所懷疑，又認為機會稍縱即逝，錯過可惜，仍然接受春嬌的投懷送抱，兩人在卿卿我我之際被警方查獲。試問志明和春嬌在法律上的責任為何？

參考解答：

本案例應為網路犯罪當中最簡單的類型之一，因為只有交涉過程是透過遊戲網站的對話功能。在現實當中，雙方要以援交換取搖頭丸，仍須面對面接觸。換句話說，網路在此只是扮演一個媒介的角色而已。

首先討論志明的部分。志明所販賣的搖頭丸(MDMA)，屬於毒品危害防制條例第二條第二項第二款規定的第二級毒品。依照該條例第四條第二項，販賣第二

級毒品的行為可以處無期徒刑或七年以上有期徒刑，得併科新台幣七百萬元以下罰金。由於志明所販賣的對象為未成年人，依同條例第九條的規定，成年人販賣毒品給未成年人，還要加重其刑二分之一。此外志明享受春嬌所提供「性服務」的後果，依照兒童及少年性交易防制條例第二十二條第一項準用刑法第二百二十七條第三項的規定，對十四歲以上未滿十六歲之男女為性交，要處七年以下的有期徒刑。請注意，即使春嬌是出於自願與志明發生性關係，法律出於保護未成年人的立場，仍然會對志明加以處罰，青少年朋友們千萬不要有「只要徵得同意，不論對方成年與否均可與其從事性行為。」的錯誤認知。

在春嬌的部分，首先，法律對未成年人所持的基本態度是「與其處罰，不如教育」，但不處罰並不表示完全放任，在兒童及少年性交易防制條例及少年事

件處理法當中，視個案情形有相關的保護措施。以春嬌的情形，可能依兒童及少年性交易防制條例第十八條安置在中途學校，施以兩年的特殊教育。此外，由於她還觸犯毒品危害防制條例第十一條的持有毒品罪，依照少年事件處理法第四十二條第一項，法院還可裁定春嬌受保護處分，法官可以就最輕的假日生活輔導至最重的感化教育四種方式中選擇其一。

二、在遊戲網站上騙取別人的道具或財產

案例：

就讀高中的哈雷玩線上遊戲時，在網路上碰到叫派翠克的玩家。遊戲過程中，派翠克問哈雷：「你的寶劍好特別，能不能借看一下？」哈雷不假思索就將寶劍交給派翠克。不料派翠克把寶劍「借」走之後即拒絕歸還，反而要求哈雷以遊戲中的虛擬貨幣一百萬元贖回。哈雷出於無奈，只得答應。然而給了一百萬

之後，派翠克不但毫無歸還之意，更變本加厲向哈雷要其他道具。哈雷忍無可忍，蒐集相關證據之後向警方報案。試問派翠克的法律責任為何？

參考解答：

據媒體報導，警方對類似案件，是以竊盜罪或詐欺罪的嫌疑加以偵辦，這也是目前檢警雙方的共識。法務部指出，網路遊戲上的角色和寶物雖屬虛擬，但在現實世界中均有一定價值，可透過網路拍賣或交換，與現實世界的財物並無不同，因此可用竊盜罪與詐欺罪加以保護（詳請參考法務部（90）法檢決字第039030號函）。就派翠克的行為來看，首先，以現在一般網路遊戲的設定而言，派翠克向哈雷索取的道具應是由遊戲伺服器所控制，而非派翠克能自己複製或請別人複製的，其責任須視何時有將寶劍占為己有之意而定。如果派翠克在「借」到之前即有此意，所謂的「借」，不過是其行使詐術之

方法而已，則依刑法第三百四十三條及第三百三十九條的規定，應成立詐欺罪。如果派翠克是借到之後愛不釋手，而將其據為己有，這種侵占自己持有他人之物的行為，自應依刑法第三百三十八條及第三百三十五條成立侵占罪。

其次，派翠克扣住哈雷的寶劍，要求哈雷以虛擬貨幣及其它道具贖回的舉動，已經屬於恐嚇行為，若加上檢警認為這些道具都屬於財物的見解，派翠克還會觸犯刑法第三百四十六條的恐嚇取財罪，可以處六個月以上五年以下的有期徒刑，併科一千元以下罰金。

三、利用外掛程式增強玩家的實力

案例：

Kitty日前開始接觸網路遊戲即深深著迷，但玩了一陣，漸覺實力不足，便向死黨中的電腦高手Daniel訴苦。Daniel說：「這有什麼問題，讓我來搞定。」幾

天後 Daniel 要 Kitty 支付「工本費」新台幣五百元，至其個人網站下載外掛程式。Kitty 下載程式並且付錢給 Daniel 之後，並向其請教程式的相關特色。網路遊戲公司隨即發現 Kitty 使用外掛程式的事實，因而報警緝獲 Kitty，待其將實情和盤托出之後，又找到 Daniel。試問 Kitty 和 Daniel 是否須負刑責？

參考解答：

以目前的網路遊戲型態而言，使用外掛程式對玩家主要的功用，是能夠在短時間之內，快速累積遊戲角色的各項數值（例如體力值、魔法值或金錢數量等），以增加遊戲的樂趣。自玩家的立場而言，最大的好處在於省時省力，減少「練功」時的花費；但對遊戲公司而言，將使公司的營收減少，另一方面更將影響遊戲公平性，使其他人參與遊戲的興趣降低。更要緊的是，若使用外掛程式會產生修改原遊戲程式的

結果，就可能有違反著作權法的問題。此外，當大家發現外掛程式很好用，都開始加入使用外掛程式的行列，可能會影響到遊戲伺服器的正常運作，甚至會發生當機的情形。

外掛程式的問題最近才受到業界及媒體的矚目，司法界目前似乎尚未出現具代表性的實務見解。參照相關法律的規定，Daniel 和 Kitty 的法律責任是這樣的：

以 Daniel 而言，若知道自己所設計的外掛程式，將產生修改原遊戲程式的結果，仍提供給 Kitty 使用，則會觸犯著作權法第九十二條的擅自改作他人著作罪，可以判處三年以下的有期徒刑及併科新台幣十五萬元以下的罰金。此外，如果該外掛程式實在過於強大，以致遊戲伺服器的處理速度明顯減緩的話，還會觸犯刑法第三百五十二條第二項的干擾他人處理電磁紀錄罪，可以處三年以下有期徒刑、拘役或一萬元以下罰金。至於 Kitty 若知

道 Daniel 的程式有以上這些特性，還以該程式參與遊戲，當然就成為 Daniel 的共犯，上面提到 Daniel 所觸犯的罪名和刑罰，也會落到 Kitty 的頭上。

四、在網站中「洗錢」

案例：

傑克自某大學資訊研究所畢業之後，與朋友合資開設公司從事網路業。不料因經營不善，公司虧損連連。平日喜歡玩網路遊戲的傑克，為彌補公司的虧損，想出以下的辦法：傑克先利用自己高超的電腦知識，利用某個網路遊戲程式中的漏洞，偽造其虛擬貨幣，再以偽幣作為押金，參加遊戲中舉行的道具拍賣會。傑克在會中象徵性地喊了幾次價即停止喊價，當遊戲網站將押金發還傑克時，發還的自然並非傑克原來所押偽幣，由此「假虛擬貨幣」即變成「真虛擬貨幣」。傑克再以這些虛擬貨幣，經由買賣道具的過程換成新台幣。試問傑

克的行為有無刑責？

參考解答：

此例也是由最近媒體披露的新聞改編而來。姑且不論媒體稱其為在網路遊戲中的「洗錢」是否適當，至少傑克的行為並不屬於洗錢防制法第三條各款所列的重大犯罪（最輕本刑為五年以上有期徒刑之罪及刑法與其他特別法中的特定罪名），因此並不適用該法。話雖如此，傑克的行為仍會觸犯以下的刑法規範：首先，傑克偽造虛擬貨幣的行為，雖然不成立偽造貨幣罪，但依照刑法第二百十條、第二百十六條、第二百二十條第二、三兩項的規定，其偽造屬於電磁紀錄的虛擬貨幣，已觸犯偽造私文書罪，可處五年以下的有期徒刑。其次，依據刑法第三百四十三條及第三百三十九條之規定，傑克以詐術讓遊戲公司上當受騙而交付虛擬貨幣的行為，也觸犯了詐欺罪，可以判處五年以下有期徒刑、拘役或科或併科一千元以下

罰金。

結語

自人類歷史開始有法律制度以來，面對社會上層出不窮的利益侵害，各國都會將某些特別嚴重的類型規定為犯罪，網路既然於現代人有龐大的利益存在，法律自然不會對網路上的侵害坐視不管。即使研究網際網路的學者 Tim Jordon 曾經感嘆：「網際空間的想像是兩面：每個夢想中都存有心疼(in every dream home a heartache)。」我們在此仍然要向大家呼籲的是，其實您無須因為並未精通法律而恐慌，在網路上遵守網路禮節，了解自己權益並尊重他人權益，才是真正的上上之策。

除了本文概論式的介紹之外，想更進一步汲取關於網路法律或是網路犯罪方面資訊的讀者，亦可連結到教育部的網路法律宣導網站（<http://www.crime.org.tw/>）去看看。最後提醒各位網路遊戲的玩家，在網路上有報導揭露，

某玩家在網咖不眠不休地玩了三天三夜的遊戲後，由於姿勢不良導致發生血栓昏倒，網咖的工作人員只得把他緊急送醫急救。在此要給死忠的遊戲迷們一個良心的建議：坐久了還是要動一動，有時間的話，到戶外走走，多多親近大自然，不失為另一個享受閒暇時光的好方法噢。💜