

遊戲世界偷、拐、搶、騙，不犯法？

賴文智*、王文君*

「XX 的，又有小白撿我打怪掉的寶！」、「這是什麼世界！隨便在路上走都會被人打死，這些撿骨的人真是垃圾！」、「咦！誰偷走我的寶物？怎麼平白無故不見了？」這些，是線上遊戲世界中常見的玩家抱怨。而新聞報導更頻頻出現「木馬程式盜竊 網路叫賣牟暴利」、「天堂響馬搶天幣 虛擬成實境」、「網咖金光黨賣天幣詐財」、「城池爭霸 古惑仔押人奪寶」等聳動標題—虛擬遊戲世界各種偷、拐、搶、騙行為的層出不窮，使玩家不得不求助於現實世界的法律制度加以救濟，再度印證虛擬世界與現實生活的連結性。

然而，對於線上遊戲世界中不當行為，究竟應該保持遊戲終究只是遊戲（Game is game！）的態度，由遊戲廠商以維護遊戲的公平合理性的方式加以處理，作為其吸引消費者之手段，還是應採取虛擬財貨具有真實價值的這種思考方向，運用實體世界的法律制度（尤其是刑法）來保護玩家權益？本文以下即簡單為讀者介紹各種遊戲世界中的不當行為，可能產生與刑法相關問題的說明，使讀者可以適時主張權利，也可避免誤蹈法網。

一、線上遊戲不當行為之刑法評價

（一）利用「特洛伊木馬程式」截取帳號密碼

單純無故侵入他人電腦系統（以植入木馬程式）的行為，刑法並沒有具體條文可以直接規範。至於後續擷取他人帳號密碼資料回傳之行為，是否成立竊盜電磁記錄罪？按依我國刑法第三二三條規定，將「電磁紀錄」擬制為「動產」而加以保護。而依第三二一條第一項規定：「意圖為自己或第三人不法之所有，而竊取他人之動產者，為竊盜罪，處五年以下有期徒刑、拘役或五百元以下罰金。」

由於帳號密碼本身是否能直接表彰一定的財產利益尚有疑義，但若能證明行為人是以竊盜的故意去竊取帳號密碼，則可能構成竊盜未遂。目前刑法修正草案「電磁紀錄」在解釋上的困難，已擬將這類行為明確加以規範。

* 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

(二)利用抽獎名義詐騙帳號密碼或假賣裝備道具詐騙現金

刑法第三三九條規定：「意圖為自己或第三人不法之所有，以詐術使人將本人或第三人之物交付者，處五年以下有期徒刑、拘役或科或併科一千元以下罰金。以前項方法得財產上不法之利益或使第三人得之者，亦同。」另依刑法第三三四條之一準用第三二三條規定，電磁紀錄在詐欺罪章亦以動產論而可適用。

因此，在以寄發電子郵件謊稱中獎方式騙取帳號密碼，或者假稱出售裝備道具詐騙買主現金的狀況，行為人是以不法所有的意圖，故意傳遞與事實不符之資訊，使相對人陷於錯誤而告知帳號密碼或交付金錢財物，並且產生財產上損害，將成立詐欺罪。

(三)對玩家施以強暴脅迫等非法手段

依刑法第三 四條第一項規定：「以強暴、脅迫使人行無義務之事或妨害人行使權利者，處三年以下有期徒刑、拘役或三百元以下罰金。」第三四六條規定：「意圖為自己或第三人不法之所有，以恐嚇使人將本人或第三人之物交付者，處六月以上五年以下有期徒刑，得併科一千元以下罰金。以前項方法得財產上不法之利益，或使第三人得之者，亦同。」

以強暴脅迫等非法手段逼使玩家說出帳號密碼或自刪角色、移轉財貨或棄守遊戲城池之情形，行為人乃是故意以有形暴力之施用或無形惡害之通知等方式，強制他人從事無義務之事或剝奪、妨害其意思形成、意思決定或意思活動之自由，可能成立刑法第三 四條第一項強制罪或第三四六條第二項恐嚇得利罪。在「天堂響馬案」中，行為人以私行拘禁，剝奪被害玩家行動自由之非法方式，逼使其告知遊戲帳號密碼者。這種行為視情形可能會成立第三二八第二項之強盜得利罪或第三 二條第一項之私行拘禁罪。

(四)冒用他人帳號密碼，登錄使用遊戲伺服器進行遊戲

行為人冒用他人帳號密碼登入伺服器主機進行遊戲，消耗他人以金錢購買之遊戲點數，享受到不須支付線上遊戲對價的利益的行為，可認為是為自己不法所有之意圖，以消耗儲值點數的方式，破壞被害玩家對該儲值點數電磁紀錄之持有，建立自己之新持有支配關係，依刑法第三二 條第一項及第三二三條規定，可能成立竊盜罪。

(五)未經同意，移轉他人遊戲裝備財貨

線上遊戲之帳號角色及裝備寶物等資料，都是以電磁紀錄之方式儲存於遊戲伺服器，遊戲帳號所有人對於該角色及寶物之電磁紀錄可予任意處分、移轉，具有一定程度之支配權而為持有人。因此，線上遊戲之角色及寶物等

電磁記錄可以作為刑法上竊盜罪之（保護）客體。若是行為人意圖自己或第三人不法所有，故意以移轉遊戲裝備財貨之方式，破壞原持有人對該電磁紀錄之持有，建立新的持有支配關係，應依刑法第三二二條第一項及第三二三條規定，成立竊盜罪。

(六)其他

在朋友間彼此知悉帳或共用帳號密碼、無意間拾取知悉他人帳號密碼、在公開環境（如網咖）窺探他人輸入帳號密碼、以及自行猜測並排列組合得知他人帳號密碼等情形，雖屬常見，惟其若僅在知悉取得他人帳號密碼階段，並未著手為不法之輸入利用，則由於現行法對於各該行為並無規範，基於罪刑法定主義之要求，縱有未當，尚不成罪。

二、目前法院實務上的初步意見

(一)於實體世界侵害他人權益行為

目前法院實務在處理實體世界侵害他人權益之行為，若有該當刑法法定要件者，就會構成犯罪。例如：以綁架恐嚇等強暴脅迫手段逼使玩家告知帳號密碼者，就行為人故意以有形暴力之施用或無形惡害之通知等方式，強制他人行無義務之事或剝奪、妨害其意思形成、意思決定或意思活動自由之行為，即可能成立妨害行動自由（刑三二二）、強制（刑三四四）、恐嚇取財得利（刑三四六）等罪。以寄發電子郵件謊稱中獎方式騙取帳號密碼之行為，雖是利用網路從事，仍可能成立詐欺罪（刑三三九）。

(二)利用實體世界取得之資料在線上侵害他人權益之行為

對於「冒用他人帳號密碼登入使用遊戲伺服器」之行為，實務有認為是對遊戲廠商施用詐術，使陷於錯誤以為合法使用者親自上網，而提供線上遊戲伺服器主機，使得消耗被害玩家以金錢購買之遊戲時數（點數），獲致免除支付線上遊戲對價之利益，成立詐欺得利罪（刑三三九）¹；有將該行為與其後以角色間交換道具之遊戲指令，將他人所持有虛擬財物移轉為自己持有支配以供己玩遊戲之用之行為，視為一個行為整體，認為是干擾遊戲公司電磁紀錄之處理，並足以生損害於遊戲公司，成立干擾電磁記錄罪（刑三五二）²；有認為二罪皆成立，但因其間具有方法結果之牽連關係，為牽連犯，應從一重依詐欺得利罪處斷；但更多則是略而不論³。

¹ 91 簡字第 2391 號、91 易字第 1394 號、91 投刑簡字第 313 號判決。

² 使用者以正確的帳號密碼登錄伺服器，是否干擾遊戲公司之電磁紀錄，尚有疑義，筆者將另行專文討論。

³ 90 簡字第 21 號、91 易字第 85 號、91 易字第 1632 號、91 上訴字第 925 號判決。

(三) 虛擬遊戲世界中的偷、拐、搶、騙行為

法院實務為處理「虛擬財貨移轉行為」問題，乃有法務部以（九十）法檢決字 三九 三 號函解釋「角色及寶物雖為虛擬，然於現實世界中均有一定之財產價值，玩家可透過網路拍賣或交換，與現實世界之財物並無不同，故線上遊戲之角色及寶物似無不得作為刑法之竊盜罪或詐欺罪保護客體之理由。」法院判決大多採取相同見解⁴，並有認為同時該行為取以角色間交換道具之遊戲指令，接續將他人持有虛擬財物移轉為自己所持有支配以供己玩遊戲之用，同時對遊戲公司電磁紀錄之處理構成干擾，並足以致生損害於遊戲公司，而成立干擾電磁記錄罪（刑三五二）。

三、結論與建議

目前無論是玩家、遊戲廠商都希望能夠透過刑法規定來遏止線上遊戲中的不當行為，本文也說明了許多目前可能構成刑事犯罪的類型，提供予讀者們參考。然而，在此仍須強調：刑法絕非萬能，仍然存在許多解釋適用上的困難，所以玩家仍應自行保護自己的權利；而線上遊戲也不是人間天堂，反而常因虛擬特性使然，人性黑暗的一面容易在線上世界表露；另一方面，刑法具有最後手段性，若刑罰以外有其他手段可以有效防制不法行為時，即應儘量避免使用刑罰，非不得已不應動輒引進國家公權力介入虛擬世界。

此外，除了在實體世界有違法的行為外，許多線上遊戲的亂象，建議回歸「遊戲自治」的基本立場。也就是說，遊戲的問題，遊戲解決。遊戲廠商應該將玩家所面臨他人不當行為所受到損害的救濟，當作是遊戲客戶服務的一環，而不是僅要求玩家自行向檢警求助而置之事外。同時，若是因為遊戲中部分規則或程式設計不當，導致玩家權益受損，則應適時修改遊戲本身。畢竟，消費者權益的確保，才是線上遊戲產業可長可久之道。

⁴ 90 簡字第 21 號、91 簡字第 2391 號、91 苗簡字第 847 號、91 投刑簡字第 313 號、91 易字第 85 號、91 易字第 1394 號、91 易字第 1632 號、91 上訴字第 925 號判決等。