

刑法大翻修，對遊戲世界有什麼影響？

王文君·賴文智

哇！哇！哇！跟讀者們報告一個重要的消息，作為線上遊戲不當行為處理最重要的法律—刑法，由立法院在六月三日三讀通過部分條文修正案。本次修法的主要目的是要處理電腦網路犯罪防制(例如無故侵入他人電腦、竊取變更他人電腦資訊導致使用人損害、設計製作散佈使用電腦病毒等)，對於線上遊戲世界，也會產生相當程度的影響。正好延續上一期對於線上遊戲犯罪的歷史回顧，這一次本文就來介紹這次刑法修正中與線上遊戲不當行為相關的條文，並說明新舊法在適用上的差異，會帶來什麼影響。讓大家能夠保障自身權益，同時避免誤蹈法網。

一、與線上遊戲不當行為相關的幾項修正

(一)電磁紀錄不再被當成動產

本次最大的修正之一，就是刪除刑法第三二三條有關「電磁紀錄擬制為動產」的規定，過去大家認為在線上遊戲世界中偷竊、搶奪、詐欺、強盜等行為，會構成刑事責任，主要就是因為刑法把「電磁紀錄」當作是動產。因此，這次修正之後，等於是直接否定電磁紀錄作為竊盜等刑事犯罪的保護客體，對於目前司法實務認定線上遊戲不當行為構成犯罪的見解都不能再適用了。

也就是說，虛擬寶物、虛擬人物的資料、遊戲紀錄等，都不是刑法所規定的「動產」，也就不適用竊盜罪等，所以，「竊取」虛寶物裝備既不同於現實世界的竊盜行為，自然也不構成竊盜罪。

那麼，是不是在線上遊戲世界裡偷、搶、拐、騙就通通都沒關係？當然不是囉！刑法有全新的妨害電腦使用的規定，規定的更完整喔！

(二)全新的妨害電腦使用罪章

這次修正把電腦相關的犯罪分成下述幾個類型加以處理，我們先介紹條文的規定，再跟大家說明在線上遊戲世界中如何規定：

1.第三五八條：無故入侵電腦罪

由於電腦系統遭惡意入侵後，系統管理者須耗費大量之時間及人力進行檢查，才能確保電腦系統的安全性，因此有加以刑事處罰的必要，故增訂第三百五十八條，對於無故輸入他人帳號密碼、破解使用電腦之保護措施或利用電腦系統漏洞，而入侵他人電腦或其相關設備的行為，處三年以下有期徒刑、拘役或科或併科十萬元以下罰金。

2.第三五九條：電磁紀錄保護規定

為確保電腦中重要資訊的安全，對於無故取得、刪除或變更他人電腦

或其相關設備的電磁紀錄，導致公眾或他人受到損害者，依第三百五十九條規定，可處五年以下有期徒刑、拘役或科或併科二十萬元以下罰金。

3.第三六 條：干擾電腦系統及相關設備罪

本條目的在因應駭客以分散式阻斷攻擊(DDOS)或封包洪流(Ping Flood)等攻擊性的網路癱瘓行為，保護電腦系統及其相關設備的正常運作，故規定對於無故以電腦程式或其他電磁方式干擾他人電腦或其相關設備，使公眾或他人因此遭受損害者，處以三年以下有期徒刑、拘役或科或併科十萬元以下罰金。

4.第三六二條：製作專供電腦犯罪用之程式罪

由於電腦病毒程式、木馬程式、蠕蟲程式等惡意製作的電腦程式，不僅嚴重影響電腦系統安全性，並常造成重大財產損失，致生損害於公眾或他人，有必要對此類程式之設計者加以處罰，所以增訂第三六二條，對於製作專供犯本章之罪的電腦程式，而供自己或他人犯本章之罪，致生損害於公眾或他人者，處五年以下有期徒刑、拘役或科或併科二十萬元以下罰金的重刑。

5.第三六三條：告訴乃論的規定

本條規定刑法第三五八至三六 條為告訴乃論之罪，只在電腦網路侵害行為情節重大，且受害人主動提出告訴並配合偵查的情況下，檢警才介入從事偵查。

二、遊戲中不當行為未來處理的方式

(一) 未經同意，移轉他人遊戲裝備財貨

「偷取虛擬寶物裝備」這種遊戲中不當行為雖然不會構成竊盜罪，仍可依新法第三五九條「保護電磁紀錄」規定，被認為是無故取得、刪除或變更他人電磁紀錄，若因此導致他人遭受損害，將被處以五年以下有期徒刑、拘役或科或併科二十萬元以下罰金的處罰。

過去有法院實務認為「利用他人帳號密碼登入遊戲後，把他人所持有虛擬財物移轉為自己或第三人持有支配的行為」，同時構成對遊戲公司電磁紀錄處理上的干擾，並足以生損害於遊戲公司，而成立干擾電磁記錄罪(刑法第三五二條第二項)。不過，在修法刪除該項規定後，未來這種行為應該只適用新法第三五九條關於電磁紀錄保護的規定。

(二) 利用「特洛伊木馬程式」截取帳號密碼

侵入別人的電腦系統以植入木馬程式的行為，在新增刑法第三五八條之後，終於有了具體條文可供直接規範—對於沒有正當理由，在網咖或以電子郵件、網路下載對於他人電腦植入木馬程式等惡意入侵他人電腦系統的行為，即有可能構成「無故入侵電腦罪」。

(三) 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使用遊戲伺服器的行為，對遊戲廠商而言，過去曾被認為是施用詐術使廠商誤以為合法使用者親自上網，而提供線上遊戲服務，並消耗被害玩家以金錢購買的遊戲點數，享受到不須支付線上遊戲費用的利益，可能成立詐欺得利罪(刑法第三三九條第二項)，現在則只能適用無故侵入他人電腦的規定。

而對於被害玩家而言，過去實務上認為行為人無故取得其儲值點數的持有支配權，並以使用點數的方式持續減損消耗其價值，使合法使用者受到財產上的損害，是屬於整體竊盜行為的一部分，或是構成侵占行為，在新法的情形則應屬於違反有關電磁紀錄保護規定。

(四) 利用抽獎名義詐騙帳號密碼或假賣裝備道具詐騙現金或對玩家施以強暴脅迫等非法手段等實體世界侵害他人權益的行為

由於這類狀況實際上是屬於實體世界侵害他人權益的行為態樣，無論在過去或新法的評價上，凡是符合刑法規定者當然構成犯罪，只是適用法條有所不同罷了。在刑法第三二二條「電磁紀錄擬制為產」規定刪除後，雖無法直接透過準用方式成立強盜、詐欺等罪，但對於以綁架恐嚇等強暴脅迫手段使玩家不能抗拒，而交出虛擬寶物或告知帳號密碼的情況，若遭強盜之電磁紀錄具有財產上利益時，仍可構成刑法第三二八條第二項「強盜得利罪」；至於以寄發電子郵件謊稱中獎方式騙取帳號密碼，或假稱出售裝備道具詐騙買主現金的行為中，若該電磁紀錄有財產上之價值，則亦可構成刑法第三三九條第二項「詐欺得利罪」。

(五) 外掛程式的使用

在刑法修正通過後，許多遊戲業者紛紛表示「對於使用外掛程式不斷登入或進行遊戲的玩家，終於有法源依據可以提出告訴，應該可以阻止這類使用外掛程式的行為」。

然而，我們從刑法第三六一條的立法目的來觀察，本條主要是在處理故意癱瘓電腦設備正常運作的駭客攻擊行為，對於在遊戲中使用外掛的玩家不能適用，恐怕還有相當大討論的空間。

我們都知道，玩家使用外掛的目的，是在加快遊戲進行速度或增強遊戲角色的能力或其他數值，而遊戲伺服器所以會癱瘓或塞車，通常也是因同時有大量玩家使用外掛程式造成，個別玩家單獨使用外掛程式，未必會對伺服器主機運作產生重大影響。因此，除非能證明使用外掛的玩家有破壞、灌爆遊戲主機系統的故意，否則未必有這一條的適用。

三、結論

由前述說明，玩家們應該可以清楚瞭解到，這次刑法修正雖然在整個架構上作了大幅度的變動，但如果從線上遊戲不當行為是否會成立刑事犯罪的認定結果

看來，其實並沒有太大的影響。

如果從玩家的角度出發，影響最大應該是新增加的第三六三條有關妨害電腦使用這些犯罪行為，全部都是屬於「告訴乃論」。上一期我們曾經說明過，像是竊盜、詐欺、搶奪這些犯罪，都是屬於「公訴罪」、「非告訴乃論」，也就是說，一旦警察或檢察官知道有這些犯罪行為，就一定要依法處理，即使玩家之間私下和解，不希望繼續處理都不行。新修正的規定將大部分的線上遊戲不當的行為，都規定為「告訴乃論」，因此，只要這些做出不當行為的玩家們能夠改過自新，好好與遊戲廠商或被害人和解，就可以在第一審判決之前隨時由提出告訴的人撤回告訴，也不會留下犯罪的紀錄，對於年輕的玩家們一時不小心犯了錯，提供了補救的機會。

這次就先介紹到這邊，下次再跟讀者們來聊一聊「外掛程式」的問題。