

叫外掛太沈重

遊戲中使用外掛程式可能產生的法律責任

自今年六月三日立法院三讀通過刑法部分條文修正案，增訂「妨害電腦使用罪」章以來，各大遊戲公司難掩興奮之情，紛紛表示「外掛行為終於有法可管了」、「真是遲來的正義啊」的態度。然而，外掛程式的製作使用，真的可以藉由這次修法獲得完全禁絕嗎？恐怕還是要打上一個大大的問號。

事實上，用於線上遊戲的外掛程式種類繁多，是否應該一律禁止，早是爭議已久的問題，以下本文簡單介紹什麼是外掛程式及其可能對遊戲進行造成的影響，帶領大家由法律觀點探討外掛程式的製作使用可能構成刑法上何種犯罪行為，從比較客觀的角度來討論「外掛程式是否違法」這個議題。

一、與遊戲中使用外掛程式行為相關的法律規範

外掛程式 (plug-in)，原意是指掛入大型應用程式以增加功能的小型軟體程式。但在遊戲中使用外掛程式，卻由於可能不正常增加伺服器主機負荷、影響電磁紀錄正確性，以及違反遊戲公平性等因素，遭到相當程度負面評價，而且經常引起是否違法的爭論。鑑於外掛種類繁多，運作方式也各不相同，一竿子打翻一船人的評價方式並不恰當，又礙於文章字數限制，就外掛程式所可能涉及的問題，本文先簡單區分「民法及消保法」、「著作權法」與「刑法」等三個方面，說明如下：

(一)民法(消保法)

外掛使用行為若涉及「違反遊戲本身設計目的」與「影響遊戲公平性」，原則上只是單純道德層面以及違反遊戲設計理念的問題，僅在遊戲公司與消費者所簽訂的服務契約中有明文規定禁止使用的情況下，才可能構成遊戲規則的違反，並因而受到永久停權或凍結帳號一段期間不等的處罰。但遊戲公司的規定若明顯對於消費者不利，則消費者仍然有主張該服務契約條款無效的可能性。

(二)著作權法

部分外掛程式的製作會涉及解譯遊戲程式碼的問題，目前解譯的行為是否違反著作權法，筆者認為尚有待討論，但依罪刑法定主義原則，理論上應該沒有刑事責任。然而，若是在外掛程式中使用部分遊戲程式原始碼，則有可能屬於改作或重製他人著作，有著作權侵害問題。

(三)刑法

外掛程式的使用是否構成刑事犯罪問題，與今年六月通過新增刑法第三十六章「妨害電腦使用罪」密切相關，其中尤以第三五九條「無故得刪變更他人電磁

紀錄罪」第三六條「干擾他人電腦設備罪」與第三六二條「製作專供犯本章之罪之電腦程式罪」最為重要，也是目前爭議比較多的部分。接下來本文就依外掛程式使用的類型逐一加以介紹說明。

二、常見的外掛程式使用類型及法律上評價

(一)類比鍵盤或滑鼠的回應

這種外掛程式是類比鍵盤或滑鼠的回應，方便使用者將原本必須自己操作的工作交由電腦自動執行。例如早期某些線上遊戲的攻擊指令是必須在短時間內快速連擊滑鼠或敲擊鍵盤，不僅增加硬體耗損，更常因而導致玩家肌肉酸痛、手抽筋，既花錢又傷身。為了有效解決這些問題，於是開發出 AUTOMOUSE、小蜜蜂等程式，用以取代遊戲中冗長複雜的非人性操作動作。由於這類外掛程式只是單純類比鍵盤或滑鼠回應，遊戲進行主要仍是由玩家自行操控；且修正內容在用戶端，並沒有影響遊戲公司或其他玩家權益，因此少有遊戲公平性爭議，觸法可能性也較低。

(二)自動登錄程式

雖然部分遊戲公司認為使用自動登錄程式會佔用頻寬資源，影響遊戲主機正常運作，導致遊戲公司與其他玩家權益受損，而構成刑法第三六條干擾電腦及網路設備罪；惟筆者認為，該條主要是在處罰駭客以封包洪流（Ping Flood）等攻擊手法，對電腦及網路設備產生重大影響之故意干擾行為，但在使用自動登錄程式的情況，其主要目的是為了登入進行遊戲，並非癱瘓遊戲，自非本條規範對象。因此，除非證明玩家有破壞遊戲主機伺服器的故意，並致生損害於公眾或他人，否則並不構成刑法上的犯罪行為。

此外，由於還未見有明文禁用自動登錄程式的契約條款或使用規則，遊戲公司不得逕以使用外掛為由，予以停權處罰；從另一方面說來，玩家既然付費使用遊戲服務，公司就應依約履行提供一個登入容易、使用順暢的遊戲環境的義務，類似這種難以登入、易被踢出、遊戲進行中又常遲延（lag）的狀況，遊戲公司應有積極檢討改善以確保服務品質認知才是（消費者保護法）。

(三)輔助顯示角色或環境狀態

這是為了彌補遊戲本身不足所產生的程式，用以更清楚地顯示角色目前狀態（如升級所需經驗值）或所在環境等狀況，幫助玩家順利進行遊戲。例如仙境傳說的自動芋（Autolmo）系列是角色狀態顯示的輔助程式、暗黑中避免迷路的地圖駭客等。由於這類外掛程式僅在單純輔助遊戲順利進行，其撰寫不需取得或修改遊戲程式碼，使用時則是在用戶端執行，不致干擾主機伺服器電磁紀錄的正常運作與資料正確性，因此無論製作或使用均少負面評價，觸法可能性也較低。

(四)自動練功機器人（BOT）

由於技能制遊戲經常設計成須由玩家透過不斷重複相同的一連串動作來提

升技能、熟練度或增加經驗值，因而有這種外掛程式的產生，用以透過設定完全取代手動，讓電腦程式在遊戲中自動執行幾乎所有繁複枯燥的指令。與其他辛苦手動練功的玩家相較，使用這種外掛程式固然可以有效縮短使用者練功時間，卻明顯違反遊戲公平性，同時也失卻了玩家親身參與在遊戲之中以及與其他玩家互動的樂趣，因而引起相當大的爭議。

但必須注意的是，這類行為固然有違遊戲公平性或遊戲本身的設計目的，卻不必然構成犯罪，甚至可以說只有在遊戲公司明令禁止（須以使用守則等方式載明作為契約的一部，並經玩家同意）的情況下，才可能因違反遊戲規則遭到永久刪除或凍結帳號一段期間的處罰。

(五)修改型外掛程式

這類外掛程式主要是用來修改遊戲，以增強角色能力、持有道具裝備等，可依其所修改資料之儲存位置不同，區分為「修改本地記憶體資料」與「修改伺服器記憶體資料」二種。前者為主要功用是截獲訊息（攔截鍵盤訊息、滑鼠訊息、系統訊息或日誌等）截獲 api 函數與修改本地記憶體，通常沒有多大用處，但如果資料計算放在用戶端的遊戲，就有可能用來改變資料回傳，而被認為是變更電磁記錄，影響遊戲資料正確性的行為，但是否成立第三五九條「無故變更他人電磁紀錄罪」或第三六一條「干擾他人電腦設備罪」，則須視使用者是否有認知到他所使用的程式具有一定程度的破壞性、影響遊戲資料的正確性是否足以構成「致生損害於公眾或他人」等，仍有討論的空間。

後者則因必須以侵入主機伺服器方式竄改電磁紀錄等資料，其使用往往被認定是入侵主機伺服器竄改資料的駭客行為，例如日前因思銳配合警方破獲的多起駭客程式侵入遊戲案件，就是以這種方式入侵奇蹟遊戲主機伺服器並複製虛擬寶物，該行為除了違反使用規則，將遭遊戲公司以終身停權方式予以警告外，可能同時構成刑法第三五八條「無故入侵他人電腦設備罪」與第三五九條「無故得刪變更他人電磁紀錄罪」，在遊戲公司提出告訴，並積極配合檢警全面清查關連者資料及遊戲歷程管理資料備分的情況下，不法玩家恐怕難逃刑事制裁。

三、建議

從過去檢警單位處理線上遊戲犯罪問題的態度來觀察，新的刑法施行後，線上遊戲廠商必然又是大力透過刑事處罰來遏止線上遊戲世界的不當行為，而外掛程式的使用與遊戲公平性的維持有相當程度的影響，因此，可以預見廠商對外掛程式的打擊大概會是不遺餘力。

然而，從筆者作為一個法律人的角度出發，線上遊戲世界也可以單純化到只是一般電腦遊戲的連線使用，什麼法律問題都沒有。當然，線上遊戲加入人的因素之後，人與人相處難免會有磨擦、有人有壞心眼、有人喜歡旁門左道，但是這些都是透過線上社群的力量即可解決。像過去在 Mud 的時代，有人用影響 Mud 世界公平性的外掛，被查到了就是砍帳號、停權、公布 id 讓大家唾棄，沒有刑

法的介入，玩家一樣過得其樂融融，充份享受線上遊戲世界的樂趣。

現在的線上遊戲世界，為什麼有部分的玩家會傾向於以法律來制裁這些不當的行為呢？恐怕主要的原因還是來自於遊戲公司自己執行遊戲規則的不力吧！若是遊戲公司針對每一個線上遊戲社群認為不合理的行為，都能夠費心一一加以處理，需要刑法介入的空間也相當有限。筆者認為在遊戲的世界裡，維持遊戲的公平性是遊戲公司服務的一環，而遊戲公司傾向於依賴刑事處罰的規定，也只是反映現實社會裡，遊戲公司無法聘用太多人力來處理這類事情，所以需要刑法的威嚇效果來幫助他們。這樣說或許太過武斷，但是，確實也值得我們重新思考，用刑法來處罰大部分涉世未深的玩家，而只是為了維持大家有一個良好的線上娛樂環境，這樣真的是我們認同的法律制度嗎？