

線上遊戲防騙寶典—線上遊戲常見詐騙手法與因應之道(二)

王文君·賴文智
益思科技法律事務所

線上遊戲世界中的時空環境、人物互動等雖然只是程式與資料的堆疊，但每個角色背後卻是真實世界中活生生的個體，所有人類可能有的七情六欲、貪嗔痴怨，自然也在虛擬世界中一一反映。騙人錢財、寶物固然是貪，但是貪小便宜、急著破關升等，或者熱切想得到寶物裝備的慾望也未嘗不是一種貪念。本期就來談談【虛擬寶物交易詐欺】的問題，提醒讀者注意防範幾種常見詐騙手法，以及在刑法修正後現行法律對於這些詐騙行為如何評價，還有如果不小心遇到這些狀況時，該如何因應保護自己。

一般而言，詐騙者會先利用遊戲中的廣播頻道、拍賣網站，甚至某些虛擬寶物交易市場的專門網站等各種管道，向玩家表示要賣稀有寶物或高級裝備，或是調了很多某種常用藥品（譬如藥水、果汁）用不完，或是等級已高，舊裝備便宜賣等，利用人性貪小便宜或急需某種稀有裝備卻一直打不到或卡等的焦急心理，誘騙玩家上門交易。等魚兒上鉤之後，便開始施展如下幾種手段進行詐騙：

一、與現金(或其他有價實體物品)有關的交易

通常假買賣裝備道具之名，行詐騙現金或以詐術騙取其他玩家虛擬裝備之實的問題，最常出現在「使用現金購買虛擬寶物裝備」的情況。由於現金交易涉及實體世界金錢往來與虛擬世界寶物裝備移轉，而二個不同世界的行為動作往往有時間差，常被不肖之徒利用進行詐騙，無論買賣雙方都有受騙上當的可能，不是賣方錢拿到手人就跑了，獨留買方在線上痴痴等待，就是賣方先把寶物交出去了，卻遲遲不見錢的影子。

(一)因應之道

玩家如果非要進行這種現金交易不可的話，筆者建議 1.把從開始洽談到完成交易整個過程相關的線上對話記錄與拍照工作都做好完整記錄留存；2.簽立收據，記明某某人收到現金多少錢等等；3.留下對方有效聯絡資料或個人資料；4.約在公共或確定安全的場所，最好有朋友陪伴；6.如果使用轉帳或匯款方式付款，則要記得保留相關帳號資料和交易明細表等。

保留交易資料，主要的目的是不僅可用來預防對方不依約付款或移轉寶物裝備時作為證明契約存在的證據；即使交易成功，但對方有可能賣的是詐騙得來的「贓物」或利用外掛複製出來的東西，如果將來警察或遊戲公司的人找上門，至少還有個依據可以佐證你目前持有的這些物品的來源，讓他們循線追查而不致找你麻煩。

另外，近來線上遊戲也出現類似實體世界中假借退稅或通知領獎等名義榨光被害人錢財的詐騙集團。通常這些人是利用拍賣網站叫賣，先把裝備價錢壓低，再加上只要先付定價十分之一金額就交貨的優惠，吸引玩家撥打所留的手機號碼前來接洽購買，然後要求使用金融卡至提款機轉帳的方式付款，再以沒收到錢為由，讓玩家按照其提示操作，一轉再轉直到帳戶裡的錢轉光為止。這種詐騙方式由於詐騙者從頭到尾沒在遊戲中開過本尊，玩家無法使用遊戲中提供的對話或照相功能存證，且以手機作為聯絡工具，根本毋須現身，尤其使用易付卡說停就停，追查困難，讀者要特別注意防範。

(二)法律評價

從法律的角度看來，這種情況由於涉及實體世界金錢交易的行為互動，當然受到實體法規範的拘束。在民法方面，無論是給寶不給錢或給錢不給寶，凡是交易任一方發生不履行契約義務的狀況，都受到民法關於買賣契約的規範，他方可以依法請求履行契約以及債務不履行損害賠償。

從刑法層面而言，如果加害人具有詐欺故意，而以不法所有的意圖，故意傳遞與事實不符的資訊（沒有出售寶物的意思卻表示要買賣），使相對人限於錯誤而交付金錢（誤以為付錢後可以得到寶物而給錢），以致產生財產上損害的話，在給寶不給錢的情況下，可能成立刑法第三三九條第二項詐欺得利罪；在給錢不給寶的情況，則可能同時成立刑法第三三九條第一項的詐欺罪，同樣可處五年以下徒刑、拘役或科或並科一千元以下罰金。

(三)救濟方式

玩家可以檢具 1.從遊戲公司調閱之遊戲歷程資料；2.交易相關對話及虛擬物品移轉資料與照片紀錄；3.證明交易存在的資料；4.對方聯絡資料或基本資料；5.轉帳或匯款所使用帳號資料及交易明細表等，到警察局報案請求協助處理。若偵察終結由檢察官正式起訴後，則在第一審判決前，要記得提起附帶民事賠償的訴訟喔！特別提醒玩家注意的是，由於詐欺是公訴罪，一經受害玩家報案而進入刑事偵察程序後，便無法再以和解了事，或由當事人自主決定停止犯罪訴追，所以有心人最好還是別輕舉妄動，以免一失足成千古恨。

二、利用遊戲技巧進行交易詐騙

接下來整理的幾種交易詐欺手法，都是在遊戲世界中利用遊戲技巧所進行，由於在證明上非常困難，實際上幾乎無法可管，請各位玩家特別留意：

· 偷斤減兩

交易商品價格等條件談妥後，有些不肖玩家在實際交易時會故意偷斤減兩，譬如賣家交付外觀相同但能力較差的裝備（買+9……，給+2的）、或是抓準按下確認鍵前的瞬間或反覆按交易和確認鍵搞到賣方不耐煩疏於注意時趁機把金額減掉一個0，等交易完成，被害人檢查裝備和存款餘額發現上當受騙時，對方

已經下線，再也找不到人。

· 乘人不備

有些不肖玩家是利用某些線上遊戲交易視窗與加入結盟視窗相似的漏洞，先談好交易物品價格，然後在實際交易時，抓住被害玩家點選確認交易鍵前的瞬間，取消交易視窗改為請求加入結盟視窗，在被害玩家誤點同意鍵使雙方結盟後，在第一時間進入被害人寶物盟倉內取走虛擬裝備。

· 利用外掛或貼圖交易

在某幾款外掛氾濫的遊戲中，常會有交易虛擬物品卻拿不到的情況發生，一般玩家稱之為「貼圖交易」，但也可能是利用外掛程式，在交易時將數量輸入-1或小寫L，讓對方看得到物品但是拿不到，通常在交易完成，買家檢查倉庫？發現物品並沒有增加，再調閱交易過程照片後，才發現上當受騙。

(一)因應之道

上述這些狀況許多是屬於遊戲設計的一部分，實體世界的民、刑法都比較困難介入，因此玩家主要的救濟管道是求助於遊戲管理者，要求其協助處理這些無賴、小白，維護遊戲交易秩序。因此，發生時則可(1)向遊戲公司申請當次交易的遊戲歷程；(2)提供從商談到完成交易整個過程的完整對話與照片記錄資料；(3)提供該名交易對象的ID等證據。向線上GM投訴，請求其以對方違反遊戲管理規則關於「禁止詐騙其他玩家」的規定，依照「玩家必須遵守遊戲管理員裁決」條款行使職權，除要求對方玩家依照約定內容履約，或不想交易要求解約返還物品虛擬貨幣外，也可使該不肖玩家遭受停權到砍帳號不等的懲罰。

提醒各位注意的是，在這個階段受害玩家可以獲得什麼樣的救濟，其執行成果完全視個別GM個人處理狀況而定，並不能保證一定獲得令人滿意的答覆。所以建議玩家對於整個投訴求助的過程也要完整記錄，將來如果對處理結果不滿意，還可再向客服部門同時申訴玩家詐騙與GM處理態度不佳。

(二)法律評價

在遊戲中利用遊戲技巧進行交易詐騙的情形，由於虛寶虛幣或道具裝備的交換行為自始至終都是在遊戲中以角色人物互動的方式進行，而遊戲人物彼此打打殺殺、PK見血、或者談情說愛等等，通常會被認為是虛擬世界中的遊戲行為，未必會與真實世界的行為視為等同而被認真對待，因此即使耍耍小詐，也是遊戲樂趣之一，在法律評價上目前較不確定。

目前法院實務有承襲過去刑法第三二三條未修改前規定電磁記錄視為動產時代以來，肯定「虛擬寶物電磁記錄為具有財產價值之動產」的概念，傾向認為詐騙者即使是在遊戲中利用遊戲技巧進行詐騙也成立刑法第三三九條第二項的詐欺得利罪，但這樣的解釋仍然須待法院實務見解的累積，未來對於純粹遊戲中行為的規範，筆者認為應該朝向除罪化的方向發展，以避免玩家們在不經意的狀

況下，就涉及刑事處罰。

三、建議

其實，不管是哪一款遊戲，無論遊戲公司抱持何種態度，玩家們若抱持著「等級自己練，裝備自己打」的心態，大致上被騙的機率也就比較小，實際上被騙了，也就當作是學個經驗，當然，更不用說是心存傲倖，希望透過詐騙等方式來進行遊戲，筆者也曾接到十五、六歲的玩家打電話來事務所，青澀的聲音很後悔的說「我收到警察局請我去說明的單子怎麼辦？我不是故意要騙人家東西的，可不可以我把東西還給他就好。我不敢給爸媽知道，能不能幫幫我？」相信大家都不願意因為只是玩遊戲就產生很多的不愉快或甚至訴訟纏身，在現實的狀況下，恐怕自保和自愛，是現在玩家們明哲保身的最佳方式。最後，還是祝大家遊戲愉快，畢竟，這才是遊戲的主要目的嘛！