

虛擬財貨的真實價值？！

線上遊戲犯罪的歷史回顧

賴文智・王文君

「不要隨便盜竊喔！偷人家虛擬寶物是要坐牢的！」、「竊取或詐騙別人的虛擬物品或貨幣都是犯法的喔！」、「利用遊戲 BUG 複製寶物遊戲公司也可以提起告訴喔！」相信在线上遊戲世界中，大部分的讀者都曾在朋友或遊戲公司的人員口中聽到類似的說法。相信多數的讀者也都玩過單機版的遊戲，有些資深的玩家甚至玩過早期的線上遊戲—Mud，過去遊戲中的金錢、寶物都只是增加大家娛樂的文字、數字、圖案，說穿了也只不過是遊戲紀錄中 0 與 1 幾個位元而已，曾幾何時線上遊戲的虛擬寶物或是貨幣，都已成了具有真實價值的財貨，甚至司法實務上幾乎都認為應該將虛擬財貨當作是像金銀珠寶這種動產來保護，也成為遊戲公司用來嚇阻線上遊戲亂象的最佳宣傳手法。

從法律的角度出來，對於線上遊戲中所產生的某些行為，是否應該動用「刑事處罰」這種對人民權利影響重大的法律來處理，筆者一直抱持著相當保留的態度，但是，從受害的玩家和遊戲公司的立場，透過國家公權力的介入顯然最直接有效，誰叫你要幹這些不法的事情呢？所以，其實也沒有什麼對錯可言，只是大家從不同的角度出發來看事情而已。以下本文打算簡單為各位介紹線上遊戲世界裡的金錢或物品，如何從只是虛擬的遊戲資訊，到被認為具有實體社會交易的真實價值的演變過程，以提供予各位讀者了解這些問題的背景，並對於實務上在處理線上遊戲相關的見解有所認識，不僅有益自身權益的保障，也可自我警惕，避免誤蹈法網。

一、早期的線上遊戲世界—只不過就是遊戲嘛！別太在意！

台灣最早期的線上遊戲是在學術網路中流傳非常廣的 Mud，是一種多人的線上遊戲，玩家透過螢幕上的文字敘述，想像著自己和同伴一起去殺惡龍、練等級、賺錢買裝備，許多大學生甚至沉迷到荒廢學業，和現在熱衷線上遊戲的玩家不相上下。一九九六年時甚至有商業性質的 Mud 網站—萬王之王誕生，後來在

一九九九年也衍生出同名的圖形化界面線上遊戲，相信有些玩家也曾經接觸過。

在早期的線上遊戲世界裡，由於 Mud 的精神在於透過使用者的參與使遊戲不斷發展下去，遊戲的主要規範也都是由玩家經年累月地逐漸形成，由資深的玩家參與程式的修改或遊戲規則的執行。因此，線上遊戲裡的任何不合理現象，都可以透過社群自行解決(修改程式或砍帳號)，遊戲過程中享受與其他線上伙伴互動的樂趣，就是遊戲最重要的功能，現在被熱烈討論的盜寶、騙錢等，恐怕光是玩家的唾棄就足以解決問題了，自然也不會有法律的問題存在。

二、線上遊戲商業化所帶來的問題

但是，當線上遊戲因為市場的需求逐漸商業化之後，原先 Mud 時代用以解決問題的方式，在程式修改方面，因為智慧財產權及商業利益的關係，只有遊戲公司才有修改的權利，玩家只能被動地等待遊戲公司提供較好的服務；在社群互動方式，因為參與的玩家眾多，社群制裁力量有限，而掌握生殺大權的遊戲公司，則可能因為一一處理耗時費力，執行嚴格又可能流失客源。

舉例來說，雖然遊戲公司明文規定不得以現金購買虛擬貨幣或寶物，部分玩家為了省時、賺錢等各種理由，仍然進行遊戲內或遊戲外的交易，在未見遊戲公司對此作出任何處罰的情況下，虛實之間甚至有固定兌換匯率可循，使得原僅作為遊戲中商業活動使用(如購買寶物、更新裝備、補血等)的虛擬貨幣系統，漸漸在玩家之間被賦予真實的市場價值。

線上遊戲與實體世界扣連的結果，單純遊戲所得可以變現而成為有利可圖，原本存在於現實社會中的各種財產犯罪行為，於是開始以所謂「網路(或電腦)犯罪」形式，在虛擬世界中大量出現。像是：木馬程式盜寶、假賣裝備真詐財等線上遊戲不當行為層出不窮。許多玩家在被騙或被偷時，向遊戲公司尋求協助卻因程式設計因素苦無辦法證明而無法獲得處理，故開始轉而尋求實體世界法律的協助，二〇〇一年四、五月間，接連發生的幾起天堂盜寶案，終於觸動了相關問題在法界的熱烈討論。

三、「天堂盜寶」頻繁，法界論戰方殷，檢警一團忙亂

由於過去遊戲世界的貨幣或寶物只是遊戲的一部分，基本上只是線上遊戲娛樂紀錄，用以彰顯遊戲的歷程，不具有實體世界法律所要保護的必要性，因此，當玩家透過向警察機關報案尋求協助時，造成許多法律人士開始討論這種虛擬財貨保護的必要性。

有些人認為依我國刑法第三二三條明文規定「電磁紀錄關於竊盜罪章之罪，以動產論」，與第三四三條對詐欺罪準用等規定，虛擬寶物或貨幣是以電磁紀錄存在，應該適用現行刑法規定；也有些人認為遊戲世界中的行為，應由遊戲廠商以維護遊戲公平合理性的方式處理；因遊戲而產生的問題，也應透過遊戲規則在遊戲中解決，國家刑法控制力量不宜輕易介入處理。

四、法務部以函示明確表示線上遊戲角色、寶物適用刑法規定

由於法界對此問題的處理缺乏共識，站在第一線專責電腦犯罪的刑事局偵九隊乃去函法務部，請求函示明確法律意見及具體處理方式。法務部認為認為「基於(一)刑法第三二三條「電磁紀錄關於竊盜罪章之罪，以動產論」，及第三四三條對詐欺罪準用等規定，電磁紀錄於竊盜、詐欺罪均屬動產，而適用相關法條處斷；(二)線上遊戲的帳號角色和寶物資料等，是以電磁紀錄方式儲存在遊戲伺服器中，認為是由遊戲帳號所有人享有支配權(可任意為處分或移轉的)電磁紀錄；(三)這些角色寶物雖為虛擬，但可由玩家透過網路進行拍賣或交換，與真實財物相同，在現實世界中具有一定之財產價值。故線上遊戲的角色寶物應可作為刑法之竊盜罪或詐欺罪保護客體。」

由於檢、警單位是行政機關，因此，法務部的見解成為檢、警單位的辦案依據，遊戲公司也樂於由國家公權力介入處理遊戲糾紛，要求玩家必須向警調單位報案備才能請求遊戲公司配合處理，自此原本單純的線上遊戲不當行為，就成了一件件的「刑事犯罪」，線上遊戲竊盜、詐欺、毀損等案件開始不斷移送檢察機關偵查、起訴。限於篇幅的關係，下次我們再繼續討論目前在法院所處理的幾類線上遊戲所引發的犯罪行為

五、結論

目前有關於線上遊戲的犯罪問題，大部分都來自於把虛擬的財貨當作具有實體市場交易價值的動產來處理，因此，本文也趁機將整個發展的歷程簡單和讀者交待，希望讀者們也能夠重新思考，其實線上遊戲的本質是在娛樂而不在於實體利益，遊戲的過程才是最重要的收穫。

對於遊戲廠商而言，宣傳線上遊戲的詐騙、偷竊行為可以透過刑法規定處理，要求玩家遵守相關規定，以節省遊戲的管理及客戶服務成本固然有好處，但是，當所有玩家都相信虛擬寶物或是貨幣是有實體價值的時候，遊戲當機、被入侵所造成玩家們的損害，是不是遊戲公司也應該「照價賠償」呢？

目前我國刑法有關於電腦犯罪的部分正在修正，現行法律對於常見線上遊戲的犯罪行為，因為通常是屬於「公訴罪」，沒有辦法撤回告訴，即使被害人和犯罪人和解，仍然可能會被起訴或判刑，對於違法玩家未來人生有很重大的影響。

未來刑法修正因應現行規定過於嚴苛，適用範圍太廣，可能會朝向將這些犯罪行為列為「告訴乃論罪」，違法的玩家與被害人和解後，由被害人撤回告訴，就不會有後續犯罪處罰的問題，但是，無論如何提醒讀者們注意，線上遊戲世界中的活動，在許多法律人士的眼裡，已經不單純是「遊戲」了，還是要小心注意自己的行為喔！