

由「天幣」盜竊看線上遊戲隱含的 企業倫理難題

彭春翎*

壹、前言

網際網路對現今社會影響深遠，上網幾乎成為生活的一部分，而電玩也從單機單人的遊戲，發展到多人共玩的網路遊戲，網際網路使得玩家在跨越空間的網路上，與一群無法見面的朋友合作或競爭，時時在線上溝通交流，使得虛擬世界與現實世界的界限，似乎在瞬間模糊了。

二〇〇一年後開始發生連串的線上遊戲竊盜及詐欺案件，成為新型態的網路犯罪，受害者常因個人擁有的虛擬裝備遭不明人士竊取，或遭不肖玩家以詐術騙取，或有玩家買賣帳號、裝備之後反悔想要退錢等原因，引發網路「交易糾紛」的事件。

政府藉由立法、行政、司法途徑可以對於商業活動加以約束與管制，透過民主立法的過程來制訂法令規範雖可以彌補市場交易的不足（註一），但是法律面對虛擬世界層出不窮的問題仍是有所缺陷（註二），「天幣」的盜竊事件非單純的法律案件，其間隱含線上遊戲企業的倫理難題。

線上遊戲屬於資訊科技的一環，多由專家團隊操作，投資龐大，國際競爭強烈，由於有商業利潤作為強大誘因，全球市場機制強化其競爭性，網路科技的進展更是進步神速；但是玩家購買的帳號在實體世界具有價值，但對於進入虛擬世界之後的各種物品，除了電磁紀錄外實際上沒

* 作者為中央大學哲學所在職專班研究生。

有真正存在，而這些虛擬財物是否有價？在現行的法律與倫理中應如何對待？其間引發新的法律與倫理等問題，值得進一步加以探討（註三）。

貳、現行線上遊戲問題探討

一、線上遊戲簡介

線上遊戲泛指透過網路與他人互動的遊戲類型，藉由網際網路執行遊戲公司提供的線上遊戲（註四）。由於玩家所在位置不定，必須透過遊戲公司申請帳號、密碼，才能辨認身份且讓相關屬性與可支配的物品得以依附在該帳號下。

國內的線上遊戲業者目前有：遊戲橘子、智冠科技、第三波、數碼科技、因思銳、華義國際、大宇資訊、微軟……等公司，玩家需購買點數卡或時數卡才能登入線上遊戲。其中遊戲橘子科技公司所代理之「天堂」遊戲，其虛擬角色及裝備在市場上皆有相當的價值，這些虛擬財物可轉化成實體的貨幣或兌換等值的虛擬貨幣，其有形的市場價值也引起不肖份子從事違法情事。

網際網路的興起，讓商業運作有了不同模式和意義，其複雜與多樣性是傳統商店所難以想像的，線上遊戲企業追求商業利潤的極大化，恰當地使用資源賺取金錢，是一個合理行為，但是如何看待其他

使用者以及玩家使用的公平性，即是企業需要倫理思考的地方，也就是說商亦有道（註五）。以下對於線上遊戲所發生的案例進行反省與討論。

二、線上遊戲相關的案例描述 （註六）

消基會發佈「遊戲網站標示與申訴機制測試」結果指出，解約條款和退款條件都是與消費者權益最密切的事項，業者提供的資訊越少，糾紛就越多，經營成本反而變高（註七）；其次則是遊戲玩家經常遭遇扮演的角色無故被刪除、寶物平白消失，對業者的服務態度也有微詞。

過去線上遊戲之虛擬財物在法律上視為動產（註八），玩家對其所有權受法律保護，對於無權占有或侵奪其所有物者，得請求返還，而盜用他人帳號者（註九），亦可依刑法之規定加以處理。有些玩家以新台幣直接購買虛擬貨幣或其他道具，使得網路虛擬的物件成為有價物品（註十），竊盜、詐欺等不當行為隨之出現。早期有人藉機行騙脅迫玩家交出密碼或是相關虛擬財貨，例如「天幣」與「寶物」；或是出現直接在網路上「攔截」或「圍攻」玩家以取得虛擬利益甚至實際金錢。整理相關案例可以區分為幾項（註十一）：

（一）盜用帳號、進而竊取帳號內虛擬物件

利用木馬程式或外掛程式入侵玩家電腦（註十二），或利用監視器獲取其他玩家的帳號及密碼，進而竊取帳號所有的

「寶物」、「遊戲點數」、「裝備」、「虛擬貨幣」；或偽裝成某人借用裝備，擴充提升個人的虛擬寶物、「等級」、「武功」，甚至販售謀利。

(二) 網路詐欺或使用虛擬偽幣

在交易視窗中以原定價的虛擬貨幣作為條件，但在實際交易時故意少打一個0，造成價差的損失；或是遊戲玩家以招收盟友為誘餌，線上招募玩家加入，騙走其它玩家的寶物和裝備後，即將玩家踢出團體；或是利用程式漏洞，複製大量非法「虛擬貨幣」，經由與玩家交易購買虛擬道具方式，達成「洗錢」目的。

(三) 修改參數換現金或將取得之贓物分享他人

遊戲公司職員利用職務或是電腦駭客修改系統及角色人物參數值，再進行私下交易買賣行為，以獲取不法利潤；或是將不正當取得之虛擬裝備、貨幣分享給其他玩家。

遊戲公司指出在經營網路遊戲一直以維護遊戲品質為原則（註十三），以提供玩家最好的遊戲環境為職志。在前述的案例中線上遊戲公司表示已鎖定、凍結違反契約規定行為者的帳號，且將繼續追查偽幣交易和洗錢過程，若有以虛擬寶物與這些破壞遊戲規則者交易的玩家，帳號也會被鎖住暫時停止使用。為確保玩家權益，將根據遊戲資料記錄回復受害玩家之帳號至事件產生之前的狀況，對於受到波及的受害玩家亦將予以補償，以維持遊戲的公平性。

參、案例行為規範倫理分析

商業機構無須負擔社會責任的理論已被證實是不能成立的（註十四），故網路遊戲的企業者推動相關的商業活動，其企業爭取利潤之際仍應善盡社會責任。Arrow 指出，利潤的極大化在兩個情況下是不允許的（註十五）：

1. 造成社會問題，諸如詐欺、偷竊、強盜、鬥毆……等。若線上遊戲公司直接或間接導致這類的社會成本，對社會造成傷害，社會將付出沉重代價，但在於相關網際網路的法制不全或執法不嚴的情況下，線上遊戲公司仍是可以避免付出此項成本的。
2. 對於消費者而言，資訊企業對於產品或服務的資訊，比消費者所擁有的多，資訊不對稱情況下所形成的交易，是不符合市場效率的。

Theodore Levitt 認為商業最終只有兩個責任，即是遵守基本文明的規範（誠實、誠信等美德）及爭取物質上的報酬（註十六）。在考慮公司的社會表現時，應根據道德觀念而不是企業需要和商業利益，尋找的不僅是責任或回應。線上遊戲企業活動應考量倫理訴求，而 Frederick 將社會責任分為三層（註十七）：社會責任（social responsibility）、社會回應（social responsiveness）、社會品德（social rectitude），社會品德是指企業人的誠信、

剛正不阿的品格，在行動和制訂政策中使道德概念的正確具體化，這包含了倫理學文化為人深深支持的道德信念。企業社會品德被認為是開啟商業和社會的另一個階段的鑰匙，線上遊戲企業的社會責任不應只是限於傳統的法律、經濟責任，而應包

含多樣的社會倫理責任。

線上遊戲公司應有何種的社會責任準則，我們可以參考 Walker Group's indicators of SR companies 1994 的二十個表現指標（註十八）：

Walker Group's indicators of SR companies	線上遊戲公司可以進行的項目
生產安全產品	生產不過度暴力、色情的線上遊戲
不污染空氣或水源	相關產業不污染空氣或水源
遵守法律	遵守相關資訊科技、社會規範的法律
促進員工誠信	促進線上遊戲公司員工誠信
工作間安全	強化網路遊戲工作間安全
不做誤導及欺騙廣告	不做誤導及欺騙的線上遊戲廣告
遵守不歧視政策	遊戲應遵守不歧視政策
用保護環境的包裝	線上遊戲使用保護環境的包裝
防止性騷擾	線上遊戲應重視兩性平權
推行物料循環再造	推行遊戲的物料循環再造
無有問題公司行為紀錄	減少線上遊戲問題的行為紀錄
快速回應顧客問題	快速回應遊戲玩家問題
減少製造垃圾	線上遊戲應減少製造垃圾
提供員工醫藥保險	提供線上遊戲公司員工醫藥保險
節約用能	在線上遊戲相關產業節約用能
雇用失業工人	遊戲公司應儘可能雇用失業工人
捐助慈善教育	利用科技捐助、協助慈善教育
使用可解或再造物料	遊戲應使用可解或再造物料
雇用友善有禮及關心他人的雇員	雇用友善有禮及關心他人的雇員
不斷改善品質	線上遊戲應不斷改善遊戲品質

玩家（使用者）付費給線上遊戲業者，希望得到的是一個有規則可循的遊戲環境，在虛擬世界中遭遇的不公平對待，應透過線上遊戲廠商的管理程式或網路管

理員來解決，並且在遊戲中建立申訴與檢舉管道，以直接向遊戲廠商求償或尋求協助。

我們應該正視線上遊戲產業帶來的影

響，其所引發的暴力、偷竊等犯罪及社會問題，除了政府要研議相關配套立法，更應該要求線上遊戲業者建立遊戲使用者遵守的社群自律規範，加強遊戲管理員的職能，管制以線上遊戲進行不當交易或犯罪行為，用停權、撤銷帳號等方式防止有心人士犯罪。

前述的犯罪事件常導因玩家的平均年齡較低、自主意識及自制能力較為薄弱，容易產生許多負面心智發展及犯罪問題，呼籲遊戲廠商在獲取商業利益的同時，也必須含括正向的教育意義，導正玩家不正確觀念及惡習，共同建立國內更優質的網路環境，畢竟一個安全的線上遊戲環境，才能吸引玩家佇足。

肆、結語

本文針對線上遊戲發生的相關案例進行規範倫理分析，虛擬遊戲中的相爭鬥智本是遊戲設計的一部分，沈迷於虛擬世界的玩家，心陷其中而難以區分虛擬與現實世界殊異，往往虛擬世界的行為反應到現實世界，即成立犯罪行為，在網路上的反唇相譏、謾罵詆毀也容易產生網路玩家間的傷害及血腥行為。

線上遊戲所衍生之問題是值得社會重視的，雖然在虛擬世界裡可無拘無束的做自己想做之任何事，但若沈迷在其中，也把自己虛擬化了，甚至把這單純娛樂性之

網路遊戲複雜化，衍生出法律糾紛，那就失去了網路遊戲之意義了。

線上遊戲是一項科技的產品，缺乏使用者與企業適度的規範與節制，只會導致更嚴重的禍害（註十九）。網路使用者與線上遊戲企業如何確立線上遊戲倫理，並且教育、宣導，實為一重大的社會責任。

註釋

註一：為保護消費者權益，促進國民消費生活安全，提昇國民消費生活品質，特制定本法。參閱，〈消費者保護法〉，中華民國八十三年一月十一日總統華總字義字第〇一六五號令公布。

註二：法律的缺陷主要有「時差」、「立法的死角」、「施行上面對的困境」三項重要的問題，參閱“Why the Law Can't Do It”, Christopher D. Stone, 1993, *Ethics in Business and Economics Volume I*, pp. 109-13。

註三：網路遊戲玩家因遊戲中竊取虛擬寶物而衍生官司時有所聞，過去對這類犯罪多以刑法第三二〇條第一項、第三二三條竊盜電磁紀錄罪，但立法院於九十三年六月刑法修法通過，將這類行為納入刑法第三五九條無故取得、刪除或變更他人電磁紀錄罪規範。參見，法務部線上遊

戲衍生犯罪預防宣導網。網址為：
<http://search.moj.gov.tw/game/index.asp>。

註四：帳號代表了線上遊戲的「個人」，成為實體與虛擬世界的主要聯繫，一方面使用者進入線上遊戲的鑰匙，另一方面卻只要帳號、密碼讓第三者得知，即可成功登錄偽裝成被害人進行不法行為或買賣交易。參見陳英傑、黃景彰、陳思翰，〈網路線上遊戲虛擬社群犯罪問題對 E 社會的影響—以國內警方九十一年度移送案件為例〉，下載自法務部線上遊戲衍生犯罪預防宣導網站。

註五：商人如何整合人權、公平、平等價值於公司的運作，並且不影響公司的利益，是現代商業社會所面對的課題。參閱葉保強，陳志輝，（1999），《商亦有道-商業倫理學與個案分析》，香港：中華，頁 95。

註六：本案例請參見 1. 中央社（電子報），2003 年 1 月 8 日，〈消基會：竊取線上遊戲寶物屬犯罪行為〉；2. 自由時報 2003 年 2 月 10 日，〈利用遊戲漏洞 詐騙上億天幣〉，〈霸地是否構成恐嚇罪〉；3. 大紀元時報，2002 年 7 月 6 日，〈龐建國：線上遊戲「天堂」已成為犯罪通路〉；4. 東森新聞報，2001 年 9 月 10 日，〈天堂遊戲／國內首宗木馬

盜「天幣」4 學生落網〉；5. 聯合新聞網，〈四千萬天幣被盜 天堂迷報案〉；6. 〈借帳號偷天幣他才五年級〉；7. 東森新聞報，2002 年 7 月 23 日，〈天堂偽幣／遊戲橘子聲明：非駭客入侵〉；8. 東森新聞報，2002 年 3 月 26 日，〈天堂遊戲／不甘受騙 組集團詐騙天幣寶物 3 學生送辦〉；9. 東森新聞報，2002 年 12 月 20 日，〈線上遊戲詐欺案 判處 2 個月有期徒刑〉；10. 東森新聞報，2002 年 12 月 29 日，〈在遊戲中賺錢 虛擬道具寶物行情看漲〉相關報導。

註七：消基會指出，在二〇〇二年十二月五日至十日對遊戲網站揭露資訊的調查顯示，各家業者資訊提供顯然不全，其中以交易資訊資料不足最嚴重。參見註六，〈消基會：竊取線上遊戲寶物屬犯罪行為〉相關報導。

註八：關於虛擬財物之物權效力，法務部於二〇〇一年十二月正式解釋，電磁紀錄在詐欺及竊盜罪章中均以動產論，有關線上遊戲帳號及道具資料，均是以電磁紀錄方式儲存在遊戲伺服器中，該遊戲角色及道具雖為虛擬，然現實世界中均有一定財產價值，玩家可透過拍賣或交換，與現實世界財物並無不同。如：臺北地方法院刑事簡易判決書九十年

度簡字第三九九三號，為國內首宗線上遊戲竊盜案判例。

註九：刑法第三百二十條「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」。

註十：天幣購買：500 元 5000 個天幣；1000 元 15000 個天幣。引自〈戰國網站〉，網址為：<http://k9.bbz.bz/>。

註十一：其中，持兇器強盜寶物；與結伙尋仇網路玩家，將對方打傷；以及組織詐騙集團，詐騙被害人錢財，三種案例類型已明顯成為法律案件，因此不在文章的討論範圍，參見台北縣政府警察局刑警隊電腦犯罪組網站，網址為：<http://www.tcpsung.gov.tw/cybercrime/game/game.htm>。

註十二：Trojan horse，出自古希臘荷馬史詩，係指電腦在無預警之情形下遭植入安裝木馬程式或後門程式，其後果可能藉由電腦對外連線傳遞電腦使用人所欲洩漏於外或應隱藏、非以明碼方式呈現之資訊，例如連線密碼、信用卡號碼等，或將應秘密之資訊集中儲存在電腦硬碟特定資料夾中，再伺機至本機存取。

註十三：參見天堂網路遊戲線上合約第 10 條第 5 款——「於遊戲進行中使用 BUG 或以不正當方式進行遊戲者，本公司保留對此情形及帳

號、相關電磁紀錄做判斷、處理的權力。」

註十四：使用產權論及功利論來支持企業不應有社會責任的說法，其立論是缺乏說服力的，參閱葉保強（1992），〈企業社會責任的論爭〉，《管理與哲學研討會論文集》，中央大學哲學研究所，頁 207-19。以及〈企業責任論〉，《商亦有道-商業倫理學與個案分析》，頁 129-35。

註十五：參閱“Social Responsibility and Economic Efficiency”，Arrow, Kenneth, 1973, *Public Policy XXI*, pp. 303-17。現轉引自葉保強（2002），《建構企業的社會契約》，台北：鵝湖，頁 64。

註十六：轉引自〈企業倫理與社會責任〉，《建構企業的社會契約》，頁 60。

註十七：參閱“Toward CSR: Why Ethical Analysis is Indispensable and Unavoidable in Corporate Affairs”，Frederick William C., 1986, *Ethics in Business and Economics Volume I*, pp. 126-41。現轉引自《建構企業的社會契約》，頁 41。

註十八：轉引自《建構企業的社會契約》，頁 69-70。

註十九：參閱朱建民（1998），〈網路倫理〉，《應用倫理研究通訊》，五期，頁 5-6。