

網上打機偷人武器會入罪



吳卓羲

去年初本會就網絡遊戲發表報告，建議玩家打機時要自我約束，適可而止，且要保持清醒，認清現實和虛擬世界的分別，不要過份沉迷。過去1年多，因網絡遊戲而產生的罪行，成為社會新的焦點。

警方數據顯示，2003年的科技罪案數字有588宗，當中涉及網絡遊戲的有288宗，而2004年第一季則有52宗。主要包括未得他人同意而取用他們的遊戲帳戶、武器、虛擬分數等。

本會就網絡遊戲接觸過香港警務處、香港數碼娛樂協會、香港青年協會、香港小童群益會、突破機構和一些青少年玩家，瞭解問題所在，並作出一些建議。

表一：本港科技罪案概況

年份	2003年	2004年第1季
科技罪案總計	588	132
當中涉及網絡遊戲的罪案	288	52

不知不覺犯下罪行？

據警方商業罪案調查科的科技罪案組表示，涉及網絡遊戲的罪案最常見的控罪是「有犯罪或不誠實意圖而取用電腦」及「藉電訊在未獲授權下取用電腦」（兩類罪行一般俗稱駭客罪行），其他則為「以欺騙手段取得財產」和「以欺騙手段取得服務」（一般稱為欺詐罪行）。

於虛擬世界中，玩家有時過份沉迷，忽略了現實世界的法例，究竟青少年的某些遊戲行為或動作，會否令玩家陷入犯法危機呢？

可構成違法的行為

1) 盜用他人帳戶

- ◆ 亂試帳號和密碼並闖進他人帳戶：未經同意而進入他人帳戶，會觸犯駭客罪行。

- ◆ 於網吧玩時，發現之前的玩家忘記登出，繼續使用該帳戶玩：會觸犯駭客罪行。之前的玩家沒有好好保護自己的帳戶，不代表其後的玩家可進入，情況就如我們忘記鎖門，並不代表其他人就可進入屋內。

- ◆ 於網吧偷看他人密碼並盜用：同樣觸犯駭客罪行。

2) 騙取他人物件

- ◆ 訛稱自己有某種虛擬武器，以騙取他人金錢或分數：屬欺詐罪行。

- ◆ 訛稱自己能將虛擬武器由1變10，以騙取他人的武器：屬欺詐罪行。

- ◆ 冒認遊戲管理員 (GM)，騙取他人武器：屬欺詐罪行。

- ◆ 收取對方金錢，並應允對方於指定時間內打到某個分數然後轉讓，最後卻沒有兌現：一般情況下屬買賣雙方的民事責任問題，但若賣方是有意圖騙取對方的金錢，則屬欺詐罪行。

- ◆ 出售帳戶後，再去更改密碼：出售帳戶是消費者對消費者的交易 (C2C)，很多時是離線 (offline) 進行，雖然遊戲商紀錄的帳號擁有人沒變，但買方實際上已成為帳戶的擁有人，如賣方在交易成交後進入帳號，已觸犯駭客罪行，若再去更改密碼，則觸犯欺詐罪行。

3) 涉及使用駭客程式

- ◆ 使用含「駭客」程式的外掛：使用「外掛」程式可令玩家增強力量，造成遊戲上的不公平，遊戲商一般都嚴禁玩家

使用「外掛」程式，一經發現會凍結甚至取消帳戶，本屬遊戲商與玩家的合約責任；但假如明知該「外掛」程式含有「駭客」程式，可藉此取得其他玩家的物件而繼續使用，則有機會構成駭客罪行。

- ◆ 編寫及散播「駭客」程式，意圖破壞遊戲伺服器：屬刑事毀壞。

4) 虛報寶物武器被偷

- ◆ 訛稱自己的武器被偷：假如玩家向遊戲商訛稱寶物或武器被偷（例如與第三者串通假裝被偷），而個案轉介警方，該玩家會觸犯欺詐及報假案罪行。

不構成違法的行為

- ◆ 依照遊戲規則，在遊戲介面中拾取地面上的武器或寶物：這個行為是遊戲的一部分，玩家可拾取地面上的東西，並不構成犯法行為，除非該等物件是玩家從不正當途徑製造出來然後拾取的。

- ◆ 於不知情下，在遊戲介面中拾得/購得「賊贓」武器或寶物：某些網絡遊戲中，每件武器或寶物都有其獨特編號，所以遊戲商可以憑編號認出哪些是「賊贓」。但從玩家角度，則較難分辨清楚。所以除非玩家是製造「賊贓」的元兇（例如

偷入別人帳戶，將物件轉移到自己的帳戶）或有欺騙對方的意圖（例如向對方假稱可將武器1變5而騙得武器），否則在不知情下拾得/購得「賊贓」武器或寶物，不會構成犯法行為。

最高刑罰：入獄

上述提及的4條主要控罪皆屬刑事罪行，各罪行的最高刑罰不同（見表二），例如犯「有犯罪或不誠實意圖而取用電腦」，最高可被判入獄5年。



網絡遊戲罪行是嚴重的電腦罪行

表二：涉及網絡遊戲罪行的最高刑罰

罪行名稱	最高刑罰
有犯罪或不誠實意圖而取用電腦	入獄 5年
藉電訊在未獲授權下取用電腦	罰款\$20,000
以欺騙手段取得財產	入獄10年
以欺騙手段取得服務	入獄10年

警方表示，從上述例子及刑罰可見，涉及網絡遊戲的罪行，其實是嚴重的電腦罪行，為令互聯網上有一個安全的環境，警方在執法時會非常嚴厲，並希望透過教育讓家長和青年人加以關注。

提供假資料就可逍遙法外？

網絡遊戲一般需先登記個人資料，包括聯絡電話、電郵、姓名等等。一些玩家表示，有人會以假資料登記。既然聯絡資料不真確，犯案者在犯案後是否就可逍遙法外呢？據「香港數碼娛樂協會」及警方表示，他們可從使用者在互聯網留下的線索追查出來。所以千萬不要以為沒有留下真實資料，就鋌而走險。

問題癥結

沉迷型難辨虛與實

青少年玩網絡遊戲，有時會過份沉迷，墮入遊戲角色中，未能從虛擬世界抽身而出，這從過去曾發生青少年因武器被盜而自殺的案件可見一斑。網絡遊戲有其吸引之處，不排除玩家為達目的，無所不用其極，卻又以為虛擬世界中的行為與現實無關，疏於警惕下做出一些構成犯法的行為。一些他們心目中以為無傷大雅的行為如在未獲對方同意下進入他人遊戲帳戶、騙取他人的虛擬武器等，其實已構成犯法行為。

粗心大意型中門大開

相反，有些青少年給予虛擬物件的價值不高，認為這些並非真實物件，因此沒有好好保護自己的「財產」，甚至將自己的帳戶與他人共用，或者在網吧玩

後忘記登出帳戶，在網上聊天室或與同學交談時隨便洩露帳戶密碼，又或下載不明來歷的外掛程式等。而即使

有所損失，亦不太介懷，卻因此造就別人犯法的機會。

狡詐型存心欺騙

除透過網上盜竊外，有些犯案人則有企圖地以欺詐手段獲取帳戶或武器，例如雙方原本協定以現金買賣武器，當一方透過網上移交武器後，另一方並沒有依約付款；或者玩家在出售帳戶給其他人後，作出更改密碼行為，令買家不能登入。

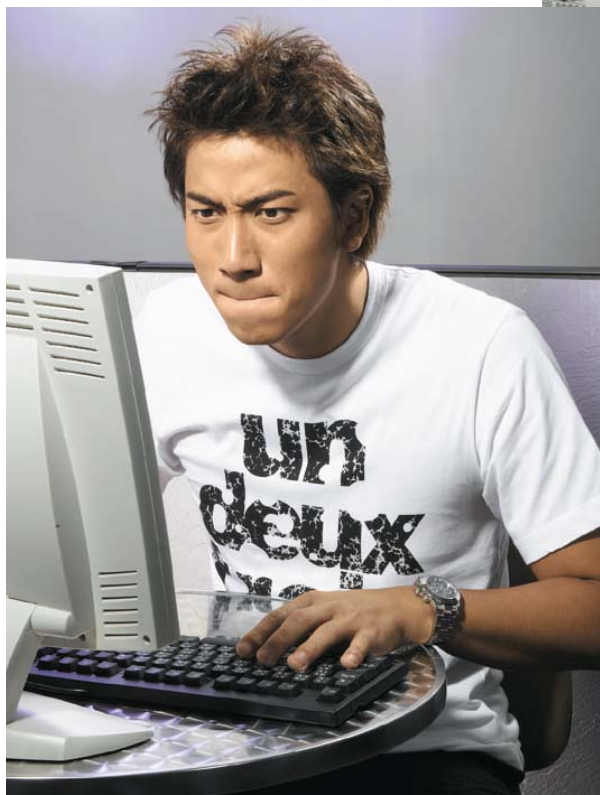
遊戲設計與運作上的漏洞

另一方面，網絡遊戲在設計上未必將安全因素放於前列位置，令有企圖人士有機可乘，例如編寫有「木馬」的外掛

程式盜取玩家密碼。

此外，遊戲帳戶登記程序較簡單，造成部分玩家可提供假資料作登記。

網絡遊戲的一些離線（offline）交易亦有其他問題，玩家即使已出售其帳戶，但由於這個過程並非經由遊戲商的平台進行，在遊戲商的登記資料中，該賣家仍然是帳戶的擁有人，若他因一時貪念而向遊戲商重索密碼，便有機會犯法。



自保招式

綜合各方意見，我們有以下建議：

玩家

1. 遊戲選購及安裝

◆ 選擇遊戲軟件時必須考慮遊戲設計的保安能力，避免購入武器/寶物經常被偷的遊戲軟件；可向相熟朋友同學查詢，看看其他玩家有否物件失竊的情況。

◆ 應安裝防毒軟件和防火牆，並定

時更新病毒辨識檔案，也不應隨便打開防火牆讓「外來者」進入。

2. 玩遊戲時

- ◆ 切忌過份沉迷網絡遊戲。
- ◆ 無論在網上或離線時，都絕不可進行任何可能違法的行為，如未經許可登入別人帳戶、偷取他人的武器、以欺詐手法騙取他人物件等。
- ◆ 不要輕信網上陌生人的說話，特別當涉及金錢、武器或寶物的交易，要懂得保護自己。
- ◆ 不要使用遊戲外掛程式，這些程式可能裝有「木馬」檔，增加帳號密碼被盜機會。

3. 對帳戶的管理

◆ 不要採用一些容易被人猜到的密

碼如「123456」等。

◆ 妥善保存帳戶號碼和密碼，切勿隨便洩露帳戶資料給他人。

◆ 定期更改遊戲帳戶的密碼。

4. 網吧玩遊戲時

◆ 揀選一些信譽良好、環境較寬敞的網吧。

◆ 在網吧登入帳戶時，由於環境較擠迫，要特別小心，避免讓周圍人士觀看到。

◆ 在公眾場所如網吧進行遊戲後必須登出帳戶，即使短暫離開也要登出帳戶。

◆ 假如你發現之前的玩家並未登出帳戶，切勿繼續使用他的帳戶，這會觸犯法例。

5. 發現問題時

◆ 一旦發現自己帳戶、武器或寶物等被盜，應即時向遊戲商查詢及瞭解，遊戲商一般可追查問題所在，若涉及刑事成分，玩家可報警。

6. 離線交易

玩網絡遊戲的原意是透過整個遊戲過程去獲取娛樂和滿足感，遊戲商並不鼓勵玩家私下將帳戶轉售。假若玩家仍要進行離線交易，必須先確定對方是否可信，以自身的安全為首要考慮，應：

◆ 記下對方聯絡電話並核實，不應單靠網上的聯絡途徑（如電郵、遊戲中的即時聊天室）。

◆ 保留一些交易證明的文件如電郵紀錄，以免對方交易後「不認數」。

◆ 以「一手交錢，一手交貨」最穩妥，可相約到安全地點交收，不要選擇過於偏僻的地點和過夜的時間交易。

◆ 不應「單刀赴會」，可與相熟親友一起去交易地點。



焦點

◆驗貨(帳戶)時,應檢查武器或寶物的運作是否正常。

◆有些網絡遊戲,帳戶有暗碼的設定,此外用戶在接駁不同伺服器時可設定不同的密碼,所以應全面檢查清楚,確認自己能全面控制該帳戶。

◆交易後,必須盡快更改密碼。

◆如在網吧交易,交易後緊記登出帳戶。

家長

1. 與子女多溝通,瞭解及明白他們玩網絡遊戲的原因。

2. 替子女選擇設計安全的網絡遊戲,減低被人盜取物件的機會。

3. 要留意子女有否過份沉迷網絡遊戲,協助他們認識遊戲世界跟現實世界的分別。

4. 小孩可能不明白哪些屬犯法行為,家長必須教導子女認識遊戲世界的犯罪行為,提醒他們切勿進行任何違法行為,並要保護自己的「財物」。

5. 瞭解子女有否進行正常遊戲以外的活動,例如與其他網友交易,提醒他們小心被騙。

遊戲商

1. 在遊戲軟件的包裝上寫上聲明,提醒用家網上偷竊屬刑事罪行,並列出最高刑罰,讓家長和購買者留意。

2. 改進設計,在用戶每次進入遊戲前,螢幕上都「彈出」上述提醒字句,讓玩家留意,並提醒玩家進行帳戶交易時會出現的問題。

3. 加強遊戲的安全設計,以保障玩家。

4. 虛擬武器或寶物應有一個獨特的編號,在出現失竊時可追尋得到。

5. 設下一個足夠的交易紀錄保存期,並讓玩家知曉。

6. 考慮增設一個安全的帳戶交易平

裝上外掛程式=引狼入室?

「外掛」或「插件」程式(plugin)並非由遊戲商編寫,相反,不少遊戲商都禁止玩家使用「外掛」程式。玩家使用外掛程式,有機會違反與遊戲軟件商的合約,遊戲商可凍結或取消玩家帳戶。

少數玩家會從一些來歷不明的網站上下載這些「外掛」程式,目的是在遊戲進行時取得優勢,又或成為替玩家自動進行遊戲的工具,使玩家控制的角色可自動進行一些例行的工作如「練功」。

可是,假如「外掛」程式中載有資料竊取程式如特洛伊木馬(Trojan Horse),便有機會於玩家登入帳戶時捕捉其輸入的帳戶名稱及密碼,並發送給駭客,從而取得帳戶資料。

真實個案

以下是兩個網絡遊戲罪行的真實個案,被告皆為年輕人,玩家應引以為鑒。

個案一

一15歲少年將一個含「木馬」程式的外掛程式傳送給CQ上認識的朋友,當該朋友安裝及使用外掛後,少年便透過「木馬」程式取其遊戲帳戶及密碼,然後登入該遊戲帳戶偷去帳戶中的虛擬武器。結果警方以「有犯罪或不誠實意圖而取用電腦」罪名起訴被告,最後少年被判入更新中心4個月。

個案二

被告為兩名16歲少年,首被告原本與友人共用一個遊戲帳戶,其後他將帳戶密碼告訴第2被告,第2被告登入遊戲帳戶並偷取虛擬武器,再將武器轉予首被告。警方以「有犯罪或不誠實意圖而取用電腦」罪名起訴兩名被告,最後兩人皆被判接受18個月感化。

台,減少因離線交易所帶來的問題。

7. 在登記玩家的個人資料時,應要求玩家提供一個可追尋的電郵地址(如上網服務商所提供的電郵地址),並作核實(例如將密碼傳送到該電郵地址),除方便聯絡帳戶擁有人外,此舉亦可對一些以為提供了假資料便可有恃無恐的存心不良的玩家,構成阻嚇作用。

8. 提供足夠的客戶服務熱線及其他

網上支援,當玩家出現問題時能盡快獲得解決。

「香港數碼娛樂協會」回應

「香港數碼娛樂協會」認為上文大部分建議在技術上是可行的。總結以上的措施,該會將呼籲從事網絡遊戲開發的公司從兩方面協助減少科技罪案:第一方面是教育,主要是在包裝上及遊戲中玩家進行交易時,顯示有關網絡遊戲罪行的訊息,提醒玩家網上犯罪的嚴重性;第二方面是盡量保留可協助追查各種罪行的證據,如玩家之間物件交易的詳細紀錄等,好讓警方更容易追查。

盜用遊戲帳號者,你的行為是違法的!!

盜用遊戲帳號者,你的行為是違法的!!
近日本公司接獲玩家來電反應遊戲帳號被盜用,站在本公司立場絕對斥責這些盜用別人遊戲帳號的玩家們,因此特別公告請各玩家要謹防注意,請勿隨意讓自己的帳號、密碼與別人分享外,也注意玩的時候,如有發現帳號被盜用後,請儘快更改密碼。特別是在網咖玩的玩家們,請在每次遊戲離線前,先更改一次自己的密碼,以確保自己的利益,為避免觸犯法令相關刑責,請大家不要以身試法。相關詳細內容請至[官方網頁](#)。

2004/04/21

在進入遊戲前,螢幕上應「彈出」明顯的提醒字句



網絡遊戲安全設計

為瞭解網絡遊戲有關安全的设计，本會向6間遊戲軟件商／代理商收集了15款網絡遊戲在安全设计方面的資料，大部分是以角色扮演(Role-Playing Game, RPG)為主的遊戲，不少網絡遊戲的研發地為台灣和韓國，除接駁到香港的伺服器外，部分亦可連接到台灣和內地的伺服器進行遊戲。

遊戲的安全設計(表三)

1. 提醒玩家不要進行違法行為的字句

15款遊戲在包裝上都沒有寫上有關字句，部分只在包裝內的安裝/使用手冊中註明。由於購買者與安裝軟件者未必同屬一人，在包裝上印上有關的字句有其作用。

雖然在進入大部分的遊戲前，螢幕上會顯示提醒玩家不要進行違法行為的字句，不過有些只在密麻麻的字海中，較難引起玩家注意。

2. 會員帳號資料

玩家必須登記為會員才可進行遊戲，從表中可見現時大部分遊戲商的登記制度較寬鬆，多沒有程序去核實玩家提供的電郵地址，即使玩家提供虛假電郵地址也不易被發覺。對玩家來說，簡單的登記程序既省時間又毋須提供個人資料，但當出現問題而需要向遊戲對方追究責任，又或玩家要追查紀錄時，有真確資料方便追尋有其實際作用。

3. 防火牆的影響

網絡遊戲需要透過埠口(ports)對外聯繫，回覆顯示除1款要全開埠口外，其他需要使用1至8個埠口。部分遊戲的運行會受硬件或軟件防火牆影響，玩家可能要停用防火牆才可令遊戲暢順進

行。停用防火牆後駭客便可乘機入侵電腦，造成破壞。

4. 遊戲帳戶密碼的設定

玩家有責任設定一個不容易被猜中的密碼，如遊戲商在用戶設定密碼時加上限制，更能增強密碼的保密功能。

各遊戲商只對密碼的長度設有限制，對密碼內容(例如必須有英文及數字值)或更改密碼的頻率並無規定。一些帳戶密碼最低只需4個位值甚至無限制，容易被人破解。

除密碼外，3款遊戲更設有「暗碼」，讓玩家用以刪除遊戲角色或更改密碼，假如玩家的帳號被偷，「暗碼」的設定令盜竊者得物無所用。



有遊戲設有暗碼來刪除角色或更新密碼，對玩家多一重保護



市面網絡遊戲款式繁多

5. 寶物或武器交易紀錄

寶物或武器若設有獨特記認，被盜時會較易追尋下落，對玩家的保障較大。15款遊戲中，7款的寶物或武器設有獨特記認。

遊戲商對物件交易紀錄的儲存期也很重要，一般為3至6個月。

6. 對外掛程式的處理

遊戲商對玩家使用「外掛」程式會採取不同程度的處分，最嚴厲為取消帳號。

7. 安全的帳號交易平台

本會亦向6間遊戲軟件商/代理商查詢他們會否考慮增設一個安全的網上平台作帳號交易用，以減低因離線交易而出現的問題，除1間表示要視乎資料上的配合及玩家使用比率外，其餘5間遊戲商都表示暫不考慮，主要是他們並不建議玩家進行帳號或金錢交易。

表三：遊戲的安全設計 [1]

遊戲名稱		童話	天堂	巨商	無盡的任務	混亂冒險	仙境傳說	古龍群俠傳online	古惑仔online	永恆傳說online	魔力寶貝	軒轅劍	神州	龍族	寵物王	戲谷麻將館
研發地		台灣	韓國	韓國	美國	韓國	韓國	香港	香港	香港	日本	台灣	台灣	韓國	台灣	台灣
可接駁到哪些地方的伺服器進行遊戲		香港	香港	香港	香港 / 台灣	香港 / 台灣	台灣	香港 / 內地 / 台灣	香港 / 台灣	香港	香港 / 台灣	香港 / 台灣	香港 / 台灣	香港	香港	香港
提醒不可違法的字眼	在包裝上 [2]	—	—	—	—	—	—	—	— ▼	—	—	—	—	—	—	—
	在螢幕上 (進入遊戲前)	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	—	—	—
登記個人電郵	只限某類電郵地址?	任何電郵地址均可														
	有程序去核實電郵地址	—	—	—	—	—	—	—	—	—	●	●	●	—	—	—
啟用防火牆會否影響遊戲運作	硬件防火牆	不會	會	會	會	會	不會	不會	會	不會	不會	不會	不會	會	會	會
	軟件防火牆	不會	會	會	會	會	不會	不會	會	不會	不會	不會	不會	會	會	會
使用多少個埠口(ports) [3]		3	6	8	8	4	1	1	1	1	#			3	2	全開
遊戲帳號密碼	密碼設定要求	4-8 個字	8-12 個字	8-12 個字	8-12 個字	8-12 個字	最少 4個字	最少 6個字	無限制	最少 6個字	8-20 個字	8-20 個字	8-20 個字	6-8 個字	6-8 個字	6-8 個字
	除密碼外，有暗碼設定	—	—	—	●	—	●	—	—	—	—	—	—	●	—	—
物件有獨特記認 [4]		●	●	—	—	●	●	—	—	—	◇			●	●	●
物件交易紀錄儲存期		6個月	6個月	6個月	6個月	6個月	3個月	沒有紀錄	90日	90日	最少 3個月	最少 3個月	最少 3個月	1-3 個月	永久	永久
對玩家使用外掛程式的處理手法		初犯:凍結帳號7日 再犯:永久凍結帳號		封鎖帳號			凍結遊戲帳號	封鎖帳戶			帳號將永久停權			帳號停權		
價格	遊戲軟件 [5]	\$18 (附 150 點開卡點數)	※	※	※	※	\$15(附30日试玩及100點開卡點數)※	\$18 (附 150點開卡點數)	\$28 (附 150點開卡點數)	\$15 (附 150點開卡點數)	\$20 (附 60點開卡點數) ※	\$15 (试玩 7天) ※	\$15 (附 100點開卡點數) ※	\$15 (附 50點開卡點數)	\$15 (附 60點開卡點數)	\$10 (附 50點開卡點數)
	月費或30天費用	\$78	\$96	\$69	\$89	\$69	\$88	\$88	\$88	\$88	\$98	\$98	\$80	\$98	\$98	\$98
注		●：有 —：沒有														
		[1] 資料由各遊戲軟件商/代理商提供，最新資料以遊戲商/代理商公布為準。														
		[2] ▼ 包裝上註明只適合18歲或以上人士玩。														
		[3] # 遊戲代理商表示沒有特定，一般接駁上網的電腦都可進行遊戲。														
		[4] ◇ 遊戲代理商表示沒有有關資料。														
		[5] 部分遊戲設有多種不同費用的軟件（例如附設某些設備或虛擬分數），表內只列出最基本的一種。 ※ 遊戲軟件程式也可從網上免費下載，部分並設有试玩期。														

收費

費用方面，玩家要先安裝遊戲程式，需\$10至\$28不等，可在電腦商場或便利店購得，遊戲程式多附送一定點數供新帳號使用，有些遊戲設不同費用的安裝軟件，分別在於有多少個帳號、附送點數和預設裝備；此外，有些遊戲軟件亦可免費從網上下載。

當附送的點數用完或试玩期完結

後，玩家便要購買點數卡或月費卡進行增值繼續玩下去，遊戲商分別提供多種扣除點數方法：例如以每3個月、每月、每星期、每12小時、每2小時或每小時計，注意計法一般是指玩家可在該段時間內無限次登入，並非指實際玩的時間。表內列出了各遊戲的實際月費，由\$69至\$98不等。

總結

從網絡遊戲的安全設計看，有可改善的地方，例如在包裝上加上提醒字眼，令家長/玩家關注到網上偷竊行為是刑事罪行，部分安全設計要由軟件開發商着手處理，本港遊戲代理商應向他們反映，讓本港玩家安心地玩網絡遊戲。 🟢