

2022 刑事政策與犯罪防治研究學術發表會

遊戲點數濫用於犯罪之分析—法院判決的類型化觀察

側記

陳建瑋、蔡宜家

本場討論，側重以遊戲點數關聯之近 2 年高等法院刑事判決資料為主軸，類型化的探索遊戲點數被利用於犯罪的態樣與實務處理情形，進而思考遊戲點數業者、司法實務宜如何合作，以加強防制是類犯罪發生。本場由法務部政務次長陳明堂（兼行政院洗錢防制辦公室主任）主持、由蘇凱平副教授（國立臺灣大學法律學系）發表，及由余麗貞檢察長（基隆地方檢察署），與任憶嵐課長、黃明芬協理（智冠科技股份有限公司）先後與談。

壹、發表：遊戲點數之關聯犯罪態樣與高等法院判決情形

當詐欺或洗錢犯罪之犯罪工具或所得，開始從金錢移向遊戲點數時，會為犯罪防制帶來了什麼樣的困境，已成為司法實務關注的新興犯罪議題。對此，蘇凱平副教授首先提到了近年以遊戲點數為主要犯罪手法的詐欺、洗錢等罪的案件數逐年增加，但起訴率極低的現況，進而透過近 2 年共 187 則高等法院判決探問，當檢警偵查實務已時常因涉案被告屬性身分、IP 位址、手機等遭他人冒用，產生難以證明其為犯罪者，也難以循線查緝真實犯罪者的困境時，法院對是類案件會如何處理？能否從那些無罪判決中，發覺偵查階段可得加強的面向？

在彙整判決資料後，蘇凱平副教授整理出 5 大種犯罪類型及相對應的判決結果，包含：單純詐欺且無交付標的物的**買空賣空型**、以廣告噱頭吸收資金的**噱頭吸金型**、冒用他人身分的**盜用個資型**、以遊戲點數作為對價的**犯罪對價型**，及以低價售出遊戲點數的**販賣點數型**。其中發現，買空賣空型、噱頭吸金型中的噱頭行徑，通常會成立詐欺罪；而如果是噱頭吸金型中的線上活動（如違法的線上賭博平臺、合法的代操投資等），及犯罪對價型，則通常不會成立詐欺罪，但仍可能會因應其行為特性，適用其他犯罪構成要件；至於盜用個資型，則通常會成立詐欺罪及偽造文書罪。

不過相較前述，販賣點數型案件更加值得留意。蘇凱平副教授發現，針對是類案件，檢察官多會以一般洗錢罪起訴，認為這些案件在被告販售來源不明、少

量且低於市價的層面上，涉及洗錢罪中的「收受、持有或使用他人之特定犯罪所得」要件，但法院認為，由於遊戲點數本身，即具有買家無法從外觀判斷違法與否、賣家通常打折出售等特性，因此，僅憑標價低於市價來販售的事實，仍不足以證明洗錢罪中的前述遮斷金流結果。其實從偵查階段開始，便已經在遊戲點數多具有犯罪所得中繼物、隱匿性、低法律風險等特性中，讓起訴、定罪變得相當困難。

那麼，在法院的許多無罪判決中，究竟有哪些認事用法可供偵查實務參考與調整呢？為此，蘇凱平副教授聚焦於是類案件的詐欺罪、洗錢罪構成要件認定及事實涵攝情形，在詐欺罪，倘若案件事實及證據顯示，被告在取得款項後仍持續連繫被害人，或是被告僅提供帳戶或門號予他人使用時，除非檢察官能證明被告確實具備詐欺罪的主觀故意要件，始能增加法院認定有罪的可能性；而在洗錢罪，被告提供帳戶予他人使用的行為，依據受觀察的法院判決，通常被告在符合三類情形時，較可能被認定具有幫助洗錢故意，並成立幫助洗錢罪，包含：從帳戶中再提領或匯款到其他帳戶（車手）、從犯罪所得中獲得分潤，或是被告陳述與法院觀察的客觀事實間相互抵觸，像是被告早已多此提供帳戶給他人。蘇凱平副教授期待能以此初步研究為開端，提供學理與實務一個得側重深究、研議的方向。

貳、與談：檢警、企業合作以防止遊戲點數犯罪之重要性

蘇凱平副教授的研究，讓余麗貞檢察長對於檢察、法院在構成要件認定之歧異上有感而發，也讓任憶嵐課長、黃明芬協理對於公司發行的遊戲點數被利用於犯罪的問題處理，侃侃而談。

首先，余麗貞檢察長認同蘇凱平副教授就檢察機關、法院間見解不一致的觀察結果，提到近年與遊戲點數有關的起訴案件中，確實會遇到法院採行不同見解，並要求檢察官進一步證明的情況，不過這些案件中，通常不是單純涉及遊戲點數的案件，事實上從統計數據來看，僅涉及遊戲點數的犯罪案件數，自 108 年至 111 年 10 月間僅有 530 件。

然而這些案件，不僅存在著司法機關間見解不一致現象，余麗貞檢察長指出，近年的遊戲點數關聯犯罪案件，在偵查終結階段的不起訴率也相當高，考其緣由，一則是與此高度相關的詐欺、洗錢犯罪，機房多在境外，如中國地區，使得檢調機關難以查緝；二則，即使有被移送偵查的犯罪嫌疑人，也未必是實際犯罪者，

他們通常是遊戲點數會員，只是取得或下載由犯罪被害人購買的點數序號，從而加重了調查的困難度。

對於這些犯罪問題的防制方法，余麗貞檢察長認為，若僅仰賴檢調單位的事後追查，將難以解決線上遊戲產業容易被利用於洗錢的高風險，但是，如果能讓遊戲點數公司與刑事警察局合作，讓民眾使用遊戲點數時，強化對其等的身分驗證，包含發送一次性驗證碼（OTP）等措施，便能有效降低利用遊戲點數犯罪的案件量，余麗貞檢察長更以智冠科技的 MyCard，與遊戲橘子的 GASH 點數，兩者被利用於犯罪的案件數更易現象為例，強調，當遊戲點數公司願意配合多元防制措施時，如清理閒置帳戶、凍結異常新增或異常交易的帳戶、於客戶交易或儲值時發送 OTP 等，皆可以以增加犯罪成本來降低犯罪案件數。只是，當一個管道被堵住了，犯罪集團就會移轉到另一個管道，像是變更使用其他公司的遊戲點數或電子支付來犯罪，因此余麗貞檢察長也特別提醒，犯罪，尤其是洗錢犯罪防制，不能只因應犯罪集團的作為來建構對策，而需要檢視這些犯罪經常利用可靠且具隱蔽性的人頭帳戶現象，如何被有效預防，對此，像是增加網路銀行的申辦門檻、限制約定帳戶數量、限制約定帳戶轉帳金額等，都可能是得有效治本的防制方向。

至此，在防制遊戲點數被濫用於犯罪的道路上，遊戲公司本身便成為其中的關鍵角色，而接下來的任憶嵐課長，即從遊戲公司的觀點分析，同一問題在法律與產業概念間的差異。任憶嵐課長就蘇凱平副教授提及的遊戲點數、虛擬貨幣等概念一一解析其等特性，包含：遊戲點數的主管機關為數位發展部，特色為面額價值低、特定、定型化契約、履約保證，惟不得移轉、不具投資性；而虛擬貨幣如比特幣、乙太幣，則因其通常不具備貨幣屬性，名稱上調整為「虛擬通貨」來表彰其為虛擬商品的意涵，較為合適。從而，當遊戲點數、虛擬通貨並不符合投資轉移的要件時，發表會論文將以購買遊戲點數、虛擬通貨等當作噱頭，從事違法活動之行為定位成違法「吸金」，便可能產生疑義。

實則，為了防免遊戲點數被濫用於犯罪行為，企業本身確實需要付出相當心力，而黃明芬協理便接續分享著智冠科技從被犯罪集團利用遊戲點數犯罪，到有效防免淪為犯罪媒介的過程。這些努力包含：多重與不定期的認證儲值帳號、建立與銷售通路間的防制機制（單日額度限制、年齡與額度限制、防詐警語、對較大金額主動提問）、設置異常名單與凍結條件、建置銷售平臺監控系統，及配合

165 反詐騙來成立「網路反詐騙聯防平臺」。經過數年精進，終於讓利用智冠科技發行遊戲點數於犯罪之案件量大幅減少，不僅呼應余麗貞檢察長的數據分析，也呈現一個企業協助犯罪預防的成功經驗。

在詐欺、洗錢等犯罪中，媒介與犯罪工具愈趨多元、普遍之時，若能讓司法、警政、企業皆站在防制的最前線，便更有可能落實犯罪預防、減緩犯罪難以查緝困境。陳明堂主任總結，當檢視企業發行遊戲點數與犯罪間的關聯時，可能會影響到企業利益，但相對的，這些研究努力或許得以促成業界、學界、實務界攜手合作，一同建造可以安全享受樂趣的環境。