

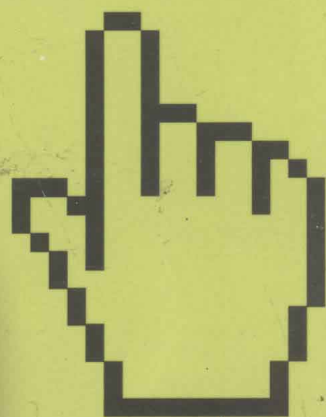
# 網路法律教戰手冊

線上銷售假股票，獻上網友美人計！網路釣魚？

網路購物不滿意商品怎麼辦？

網路轉貼犯罪嗎？買盜版究竟有沒有罪？

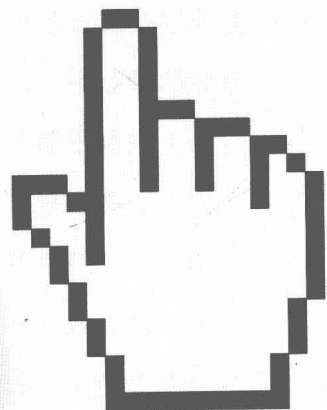
網域名稱應向何人申請？



李清輝◎著

# 網路法律教戰手冊

線上銷售假股票，獻上網友美人計！網路釣魚？  
網路購物不滿意商品怎麼辦？  
網路轉貼犯罪嗎？買盜版究竟有沒有罪？  
網域名稱應向何人申請？



李鴻輝◎著

網路法律教戰手冊/李清輝 著. --初版. --

臺北市：書泉，2006[民95]

面：公分

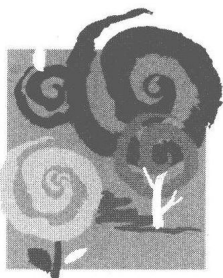
ISBN-13：978-986-121-295-1 (平裝)

ISBN-10：986-121-295-7 (平裝)

1. 資訊. 法規論述 2. 電腦網路-法規論述

312. 9023

95022290



3SE3

## 網路法律教戰手冊

編著者 — 李清輝 (95.2)

發行人 — 楊榮川

總編輯 — 王秀珍

主編 — 詹岡璋

責任編輯 — 劉靜芬 胡天慈

封面設計 — 哲次設計

出版者 — 五南圖書出版股份有限公司

地址：106台北市大安區和平東路二段339號4樓

電話：(02) 2705-5066 傳真：(02) 2706-6100

網址：<http://www.wunan.com.tw>

電子郵件：[wunan@wunan.com.tw](mailto:wunan@wunan.com.tw)

劃撥帳號：01068953

戶名：五南圖書出版股份有限公司

台中市駐區辦公室/台中市區中山路6號

電話：(04) 2223-0891 傳真：(04) 2223-3549

高雄市駐區辦公室/高雄市新興區中山一路290號

電話：(07) 2358-702 傳真：(07) 2350-236

法律顧問 得力商務律師事務所 張澤平律師

出版日期 2006年12月初版一刷

定價 新臺幣350元

## 自序

「生活即法律，法律即生活。」說明了法律與生活的密切關聯。隨著人類的社會進入了網路時代，法律也不能墨守舊規，必須順應時代變革，而生活在網路時代的你我，也必須瞭解網路的相關遊戲規則，才能隨心所欲馳騁網路世界而不逾矩。

《網路法律教戰手冊》一書，是筆者彙整過去、現在，甚至可能未來發生的諸多網路法律問題，從網路遊戲、網路駭客，乃至利用網路拓展詐騙網絡、網路言論自由、網路智慧財產權及網域名稱等等相關問題，結合筆者在處理案件的實務經驗與觀察所得，作一綜合性討論，希望能對關心相關問題的讀者有所助益。

由於筆者一向秉持「法律生活化」、「法律平民化」的理念，所以，本書呈現給讀者的方式，試圖以案例式的說明架構，輔以檢察署、法院訴訟程序、法律學說及實務見解，並在附錄中置入相關契約書、存證信函、法院書類及相關之法規命令，期能對這相當廣泛的命題，以有限的篇幅盡量涵蓋在本書中並使此書更具實用性。此外，本書撰寫之際，承蒙事務所同仁周思傑律

師、李國禎律師協助蒐集、打印資料並校稿，謹此誌謝。惟其疏漏恐難避免，敬祈 先進、讀者不吝惠予指正。

聯晟法律事務所 所長謹識

# 目錄

自序 .....i

---

Part 1 緒論.....001

---

Part 2 新興網路遊戲及電腦駭客犯罪行為之刑事責任  
.....009

---

Part 3 以網路為工具為傳統犯罪行為之刑事責任.....035

第一章 網路言論之刑事法律問題.....036

第二章 網路情色之刑事法律問題.....047

第三章 網路交易之刑事法律問題.....069

第四章 其他網路刑事法律問題.....079

---

Part 4 網路行為的民事責任.....111

---

Part 5 網路與智慧財產權之關係.....145

---

Part 6 初探網域名稱爭議.....187

Part 7 附錄……197

附錄一 參考法規及司法院大法官釋字……198

附錄二 實務參考資料……255

附錄三 存證信函範例題……266

# Part 1

## 緒 / 論

網際網路之發展原係為學術目的，台灣網路最初的發展主要是為提供各大專院校的教授、研究生從事教學與研究所需之各學術電腦資訊資源，以學術用途為主。那時網路的使用幾乎是免費的，網路使用的最初精神是分享的概念，也就是資訊分享的概念，自由軟體基金會便是在此一概念下所產生，原始的網際網路強調分享、強調自由，是另一個富理想化的體制。

然網際網路發展迅速，較之印刷、廣播、電影、電視，短短數年間，網際網路之發展已凌駕這些媒體，成為影響力極大的傳播媒介，不僅是商業行為蓬勃地經由網際網路延伸觸角，人際關係之互動亦可經由網際網路交談，MSN、奇摩即時通等即時通訊軟體更將人們的距離拉近到螢幕前，SKYPE等語音通訊系統亦將顛覆傳統電信。網際網路對現代人生活的影響可謂無遠弗屆，正因為網際網路迅速發展，因網路所生之糾紛也隨之增多，且多樣化。然而，法律制度跟不上此種科學技術之進步，無論是網路購物、網路拍賣、網路援交、詐欺、駭客入侵等，都是跳脫傳統，而為新型態之糾紛或犯罪。早期更有人認為應單獨為網路立法，以因應網路發展，然而因網路而生之糾紛或犯罪型態雖然多樣，但大部分已有民、刑法予以規範，只要在舊有的法律中，增訂未規範網路型態之行為即可，例如：刑法第三十六章〈妨害電腦使用罪〉章即是一例。

關於網路犯罪的部分，本書將之分類為新興網路遊戲及電腦

駭客犯罪、利用網路為傳統犯罪行為兩大類，網路遊戲及駭客是網際網路世界機制下所產生，屬於新興領域，故獨立為一個單元，至於其他利用網路而成立之犯罪行為，例如散布性交易訊息、誹謗等，則另歸類為以網路為工具為傳統犯罪行為之單元。然而，網際網路的自由、開放及匿名性，更形成網路犯罪獨有的特色，以下針對網路犯罪的特性分述如下：

## 一、隱匿性

網際網路發展至今，早期網際網路之精神在於自由、分享的觀念，使用者可以透過網路自由地分享自己或網友們的創作，也因其匿名性質而更彰顯其自由的精神，然而，正因為網際網路的匿名性，更使網路犯罪偵察不易。例如：線上遊戲玩家盜取虛擬寶物的犯罪行為，這些盜寶玩家多用錯誤的基本資料取得遊戲帳號，並用這些遊戲帳號去詐騙或竊取其他玩家的虛擬寶物，受害玩家就算知道這些犯罪用遊戲帳號，也無法查出真正的加害人身分。更常見的是，在網路上用匿稱留下誹謗他人的留言，留言者鑑於自己並未留下真實姓名，便隨意留言，雖然這些行為可以透過IP的追查等方式找出犯罪嫌疑人，然而，IP申請的人未必是犯罪者，所以，網路的匿名性使用犯罪者較不畏於遭查獲，檢警的偵察實際上也有困擾。

## 二、散佈性

前文所提網際網路分享的精神，更加劇網路犯罪行為的散播

結果。例如：前段所述誹謗文字經由e-mail或者文章轉貼的方式迅速散播，或散播電腦病毒並設計為可自動將電腦病毒寄送予通訊錄上的網友，如此樹狀式的散佈，所造成的損害將是難以估計，尤其是對企業、政府機關的影響更是無法言喻，民國八十九年的C.I.H.病毒即造成嚴重的災情。

### 三、證據難採，易遭銷毀

電腦資料檔案可以刪除或為其他變更，具相當大的變動性，然而，偵察網路犯罪通常多需要自原上網電腦內之檔案去追溯，或者透過ISP業者追查IP來源，換句話說，電腦內的檔案可能就是唯一的證據，若這些檔案亦被刪除或修改，對犯罪的偵察是一大阻礙。例如：網路駭客經由植入木馬程式，侵入某企業之電腦，並竊取其機密資料或破壞機密資料，在完成犯罪行為時，一併將其入侵的訊息予以刪除，則未來檢警要透過被害企業之電腦追查駭客時，便有困難，如果又無法自IP來源查出駭客，那更加深偵察難度。

### 四、偵察不易

電腦犯罪如前段所述，電腦檔案資料易刪除、修改，此類型犯罪的證據較易銷毀，客觀上蒐證本不易。然而，另一方面，執法人員是否有足夠的能力、知識來處理此類型案件亦是一大課題。執法人員多具有法律專業，但資訊安全卻是一個完全不同的領域，電腦駭客通常是以其專業利用系統漏洞來入侵電腦，執法

人員倘未具有此項專業，如何偵辦此類犯罪？在訴訟上，法庭的法官或檢察官倘未有電腦、網路的初步知識，如何能瞭解負責偵辦案件之人員偵察出犯罪手段？這些都是目前處理電腦犯罪的困境，雖然內政部刑事警察局有偵九隊專門處理電腦犯罪，然而在院檢系統內似乎尚未有設置專門股別來處理電腦犯罪，此類型犯罪其手法專業，應有專門的法庭來審理，以符需求。

## 五、對犯罪行為無知

隨著電腦使用方便、簡易，網際網路也變得更大眾化、平民化，國人使用網路更頻繁，也更依賴電腦、網路。網路使用者有時因與網友爭吵，一時氣憤便在線上留言攻訐對方，在一般場合下，兩人發生爭吵總會有些口角，把這些爭吵搬到網路上時，兩人爭吵的內容常是在公眾所得瀏覽的留言板上，甚至以e-mail方式在外流傳，這種情形就可能觸犯刑法誹謗罪。此外，網友們有時也會為了展現自己的功力，侵入他人電腦設備，破壞或竊取他人的電磁紀錄，藉此來證明自己的能力，這種情形在一些駭客論壇內亦常見到，這些電腦專業人士在線上相互分享入侵技巧或可侵入的電腦設備等，並以此為成就。然而，這些行為多有觸犯刑法第三十六章的妨害電腦使用罪，網友們認為為了展現能力而入侵他人電腦，也不會造成什麼嚴重的損害，甚至認為大家都這麼做，不會那麼倒楣被查到。其次，在網路上PO援交訊息也是現在網路犯罪的大宗，多數被查獲的被告都表示不知道這樣的行為

構成兒童及性交易防制條例第二十九條之規定，更顯示網路犯罪者對自己犯罪行為的無知，這部分需要法治教育的宣導來彌補。

此外，值得一提的是在網路詐欺的類型上，近來出現一種純粹以數學概念來行詐騙行為，例如：甲謊稱自己設計一套能百分之百預測職棒比賽結果的軟體，使用發信軟體發信件給三百萬個信箱，並預測第一場比賽是象勝龍，另發一封龍勝象的廣告信給另三百萬個信箱；第二場再將上面預測正確的三百萬個信箱發信，分對一百五十萬個信箱做勝敗預測，這樣總會有一半的人會相信甲的預測；如此預測下去，第一場有三百萬人相信，第二場剩一百五十萬人，第三場有七十五萬人，第四場有三十七點五萬，第五場有十八萬七千五百人，這十八萬七千五百人連續收到連五場預測正確的結果，只要有十分之一的人相信甲的預測軟體，一萬八千七百五十人向甲購買這套軟體，甲便詐得這些人的金錢。連五場預測正確將動搖人們對預測軟體的不信任，這種詐騙技巧看來簡單，但是確實能迷惘那連五場預測正確的十八萬七千五百人。人們以貪為念時，就算顯而易見的詐騙方法，亦會迷惑貪心的人們，所以，對於此種詐騙方式，更需戒之。

其實法律制度是隨著社會變遷而改變，法律制度總是在社會變遷後追著跑，所以，沒有一套完美而無需更改的法律制度。然而，法律規範是社會公眾的集體共識所產生的產物，無論網路所產生之糾紛或犯罪如何多樣化，社會仍有一套標準予以衡量，落

實到法律後，仍將有法規範予以規範，所以，我們無需擔心網路迅速發展將沒有法律來規範，網路自律才是建立網路秩序的第一道防線。



# Part 2

新 / 興 / 網 / 路 / 遊 / 戲 / 及 /  
電 / 腦 / 駭 / 客 / 犯 / 罪 / 行 /  
為 / 之 / 刑 / 事 / 責 / 任

網路線上遊戲風起雲湧，線上遊戲的虛擬寶物更是水漲船高，這些虛擬寶物實質上已經具有價值性，線上遊戲虛擬財物詐欺、竊盜案更困擾著遊戲玩家及業者。嫌犯多以程式讀取他人於線上遊戲之帳號及密碼，再將他人的虛擬貨幣、寶物占為己用或銷售給其他玩家。針對這起案件，刑法增訂第三十六章妨害電腦使用罪前，警方多依據刑法第三百三十九條之三第一項之規定：「意圖為自己或第三人不法之所有，以不正方法將虛偽資料或不正指令輸入電腦或其相關設備，製作財產權之得喪、變更紀錄，而取得他人財產者，處七年以下有期徒刑。」刑法第三百二十條第一項：「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，處五年以下有期徒刑、拘役或五百元以下罰金。」以及刑法第三百二十三條：「電能、熱能及其他能量或電磁紀錄，關於本章之罪，以動產論。」將嫌犯移送檢方偵辦。由於線上遊戲中的虛擬貨幣、裝備、寶物於現實世界中已有人買賣，亦即已具有財產價值，因此竊取線上遊戲中財物之行為，已經與一般財產相同。法務部也於民國九十年十一月二十三日做出（90）法檢決字第039030號函釋，認為線上遊戲之帳號角色及寶物資料，均係以電磁紀錄之方式儲存於遊戲伺服器，遊戲帳號所有人對於角色及寶物之電磁紀錄擁有支配權，可任意處分或移轉角色及寶物，又前揭角色及寶物雖為虛擬，然於現實世界中均有一定之財產價值，玩家可透過網路拍賣或交換，與現實世界之財