

留意網路遊戲的 風險與威脅



目錄

一	概念篇	2
	孩子的線上遊戲世界是一個小型的社群網路	
二	影響篇	4
	小遊戲玩家容易成為詐騙犯的獵物	
三	注意篇	6
	當你參與線上社群遊戲時，可能會遭遇到以下不友善玩家的行為	
四	法寶篇	7
	成為聰明智慧升級的線上遊戲玩家	

小故事

小明是個熱愛線上遊戲的國中生，每天放學第一件事就是坐到電腦桌前「打怪練功」。這天，一位陌生玩家「阿義」在遊戲中傳來訊息，告訴小明自己擁有很多高級裝備和寶物，都是之前儲值買來的，但因為自己不想玩這個遊戲了，所以想要便宜賣出。小明心想：「這麼多高級寶物，我就可以減少許多練等的時間了，而且對方便宜賣，我毫不吃虧！」於是答應向阿義買下所有寶物。

接著阿義給了小明一串網址，提出需要小明先到這個虛擬寶物交易平臺成為會員，並將要支付的費用兌換成點數儲值，小明照著指示做，畫面卻顯示操作錯誤需要支付手續費，小明付了手續費，但畫面又顯示需要先繳交會員保證金才能加入會員。就這樣，小明前前後後支付了一堆名目不清楚的費用，卻依然沒有收到阿義的寶物，小明這才懷疑自己是不是被詐騙了……



一、概念篇 孩子的線上遊戲世界是一個小型的社群網路

1. 線上遊戲成癮現象

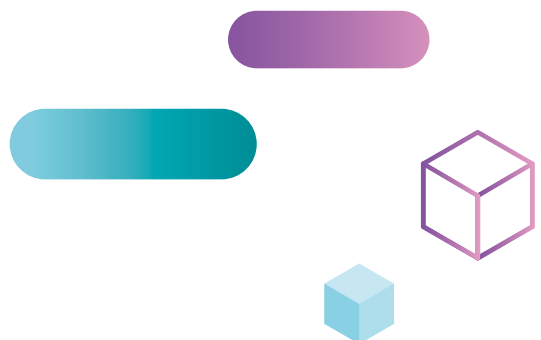
根據國家衛生研究院2018年的調查，在8,110名18歲以下的臺灣青少年中，大約3.1%的玩家有網路遊戲成癮現象。這個比例略高於德國、英國及北美等西方國家。網路遊戲成癮並不只是花過多的時間在遊戲上，而是因為對網路遊戲的痴迷，使得日常活動的優先順序產生變化，即便知道有負面影響，仍然無法控制自己。至於目前受到臺灣青少年歡迎的線上遊戲種類已經發展得十分多元，電腦網路遊戲仍然存在，而現在比例更高的是以智慧型手機為主的手機遊戲。

2. 玩家間的交流與互動

線上遊戲的一大特色是玩家之間的互動。許多熱門的線上遊戲並無固定的劇情或腳本，玩家在遊戲中各自扮演自己的角色，遊戲故事的發展取決於玩家之間的互動。此外，許多遊戲需要「朋友」的協助才能闖關，尤其是社群遊戲和許多受歡迎的遊戲Apps，都需要玩家邀請朋友一起玩，才能獲得寶物、金幣，或者取得晉級到下一道關卡的解鎖籌碼等。

3. 線上遊戲創造虛擬社群

與過去的電腦遊戲或電視遊戲機相比，玩家在安裝完遊戲後不再僅僅是獨自完成遊戲關卡，線上遊戲已經超越了單純的遊戲體驗，並包含了虛擬世界中的人際關係經營。現實世界中可能經歷的快樂、困擾、共同對抗、互助和分享等情緒或情境，在遊戲中同樣可能出現。因此，線上遊戲世界可以被視為一種迷你的社交網路。



4. 免費遊戲與應用程式購買

線上遊戲現在可以直接在各種應用商店或官方網站免費下載，雖然有些遊戲仍然需要月費才能享有完整遊戲經驗，但大多數的遊戲都已採取免費下載並內含應用程式購買的模式。在這種模式下，玩家可以免費參與遊戲，但遊戲中的特定內容或功能可能需要透過購買來解鎖。例如，玩家可能只能玩到一定的關卡或只能在遊戲中走路。如果想解鎖更多關卡，或讓遊戲角色可以飛行或擁有座騎，則可能需要透過遊戲內的付費機制來取得。這些購買的內容可以是強大的功能，也可以是裝飾性的物品，讓玩家在遊戲中展現自己的風格。

二、影響篇 小遊戲玩家容易成為詐騙犯的獵物

1. 小心線上遊戲會讓玩家變買家

許多網路社群遊戲或Apps會設計為需要時間等待才能累積分數，例如農場的蔬果收成、餐廳的餐點烹飪等。玩家會為了能夠更快速地進入下一個關卡，從玩家變成買家，寧可刷卡花錢購買可以縮短等待時間的虛擬金幣。也有些遊戲會設計為需要使用虛擬金幣或累積經驗值來購買道具，像是盔甲、武器、藥物等，而賺取虛擬貨幣也通常需要耗費大量時間練功打怪，因此出現了願意花真實鈔票購買虛擬金幣的玩家。

2. 請留意孩子購買遊戲點數的狀況

這種付費機制也帶來了一些問題。有些玩家會為了能夠減少等待時間、更迅速地進入下一關卡，或者希望擁有更客製化、更具稀有性的個人化裝備，而選擇花錢購買虛擬金幣，可能是孩子花太多時間在玩線上遊戲的警訊。為了避免這種情況，家長需要多留意家裡的小玩家的零用錢用途與流向，如果孩子到便利商店購買遊戲點數，或直接在網路購買虛擬金幣，家長需要瞭解這樣的警訊可能代表孩子花太多時間在玩線上遊戲。此外，也應注意虛擬金幣的交易是否來自官方或正式管道，以免孩子落入詐騙集團的陷阱。

遊戲點數詐騙增兩成 假冒代儲業者傳假造交易網頁【摘自聯合新聞網 2022-12-04】

詐騙集團假冒遊戲點數代儲業者，傳送假造的交易平臺網頁，收到買家匯款後不出點數或騙賣家提供點數，還有歹徒以三方詐騙手法騙點數。刑事局統計，今年這類詐騙比去年同期上升兩成，分析主因是遊戲玩家增加，提醒應循官方管道交易點數。

3. 誘導玩家下載有害遊戲是一種常見的詐欺手法

這些詐騙策略能成功得逞的主要原因，往往是利用玩家的貪婪心態。經驗豐富的詐騙者會利用在遊戲中與玩家長時間的互動，或者假冒玩家，來降低他們的警覺性。除了常見的透過提供免費遊戲點數的詐騙手法來欺騙玩家之外，其他的詐騙策略和其相應對策可參考以下的說明。



● 利用木馬程式竊取使用者的登入資訊和密碼

在現今的線上遊戲環境中，駭客利用木馬程式竊取玩家的帳號和密碼的情況仍然存在。這些駭客通常會設下誘餌，例如假冒為遊戲更新或補丁，吸引不經意的玩家將這些惡意程式下載到他們的裝置上。一旦木馬程式成功入侵，它就可以收集玩家的登入資訊，進而控制他們的遊戲帳戶。駭客通常會清空玩家的虛擬資產，包括遊戲中的貨幣、裝備或其他稀有物品，然後在線上市場上將這些物品轉賣，換取虛擬貨幣或現金。



● 透過提供遠低於市價的商品或服務來詐取玩家的財寶或金錢

惡意玩家會冒充賣家身份，主動出售低於市價的虛擬寶物，或偽裝成買家，以高價購買寶物並要求試用。當孩子們支付金錢或先行交付寶物後，不僅無法獲得所購買的寶物或售出寶物的金錢，這些惡意玩家還會突然消失，不留痕跡。



● 透過仿冒熱門遊戲應用程式進行非法活動

熱門手機遊戲應用程式也可能存在山寨版本，特別是從非官方來源下載的，或冠以熱門遊戲續集免費下載的名義。一旦手機安裝了這些帶有惡意程式的山寨遊戲應用程式，可能導致個人資料在手機內被盜取，並被不法分子冒用，用於從事非法活動，例如以受害者的名義大量發送色情簡訊或詐騙電子郵件。此外，惡意程式可能在用戶毫不知情的情況下自動發送簡訊或撥打收費電話，導致電話帳單金額驚人增加。

我的孩子在線上遊戲中冒用我信用卡消費2,500美元【摘自 [businessinsider 2021-8-12](#)】

我的孩子被詐騙，透過第三方網站登入數位遊戲，駭客成功對她的帳號收取了2,500美元。

三、注意篇

當你參與線上社群遊戲時，可能會遭遇到以下不友善玩家的行為

1. 遊戲中的騷擾者以造成他人困擾為樂

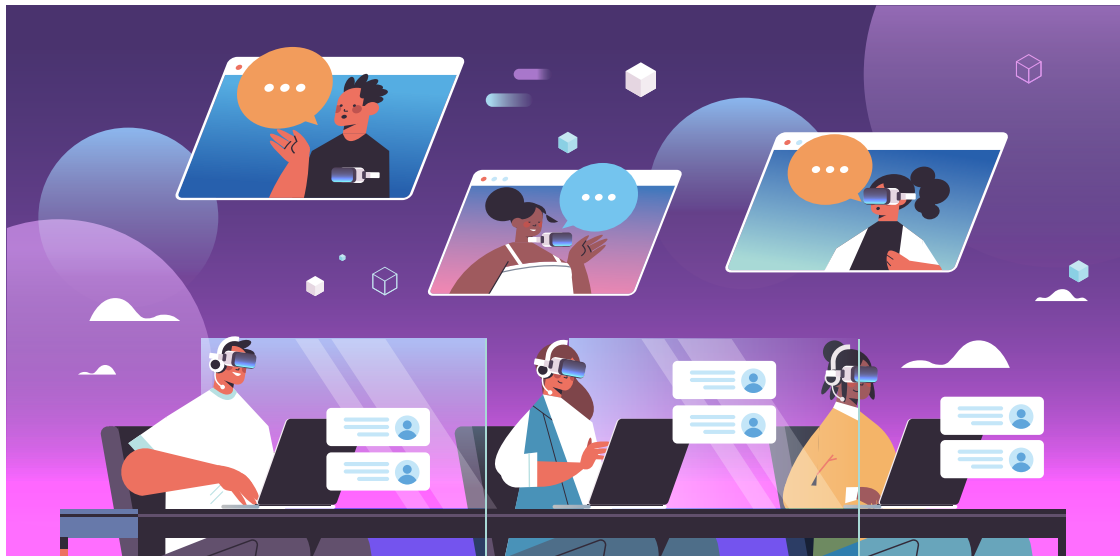
有一部分玩家參加遊戲的主要目的僅是擾亂他人，他們被稱為「遊戲騷擾者 (Online Harassment)」，他們可能在遊戲的聊天窗口中發送辱罵的言語、分享作弊技巧，或者留下具有攻擊性的文字，甚至某些玩家可能使用非法程式或外掛，以獲取遊戲優勢，影響公平競爭環境。此也造成在線上遊戲的過程中，年輕玩家可能會遭遇被刻意騷擾，暴露他們不適宜的內容，甚至進行網路霸凌的行為。

2. 社交遊戲邀請成為騷擾行為

在社交網站上的一些受歡迎的遊戲，強烈強調社群互動。為了獲得更多的獎勵或進入新的遊戲階段，玩家可能會按照遊戲的提示，向他們的社交朋友發送遊戲邀請。然而，當朋友未做出回應，而他們仍然持續發送遊戲邀請時，這實際上已經成為了一種騷擾行為。

3. 遊戲任務訊息過度發送同樣構成騷擾

另一種形式的騷擾來自於遊戲進行過程中，玩家持續且大量的發送遊戲協助請求或完成任務的通知。多數社群遊戲的大量通知可能會將朋友的動態新聞塗鴉牆填滿，使他們難以瀏覽其他的正常訊息。對於不參與遊戲的朋友來說，這些遊戲訊息就如同打擾人的垃圾郵件。



四、法寶篇 成為聰明智慧升級的線上遊戲玩家

以下的建議可以幫助家長在孩子享受遊戲帶來的樂趣時，可免於遭受上述的各種威脅與風險，並讓自己升級成為聰明的線上遊戲玩家：

1. 建議玩家們保持警惕：

定期更新安全軟體，並只從官方或信譽良好的來源下載遊戲和更新，以最大程度地防止木馬程式的入侵。

2. 和孩子一起玩遊戲：

和孩子一起玩，或單純地陪在旁邊和他一起玩，家長可以藉此瞭解遊戲內容，並推測孩子可能會碰觸到的危險有哪些，也能增加親子之間的話題與互動。

3. 檢視孩子想玩的線上遊戲內容：

政府針對線上遊戲設有「遊戲軟體分級管理辦法」，將遊戲分為5個不同等級，家長可以至經濟部數位娛樂軟體分級查詢網 (<https://www.gamerating.org.tw/>) 進一步瞭解法規內容，並查詢特定遊戲的級別，判斷該遊戲是否適合孩子。

4. 讓孩子只從官方網站上下載遊戲：

無論是PC、平板電腦或手機，若只從官方管道下載遊戲，將可降低下載惡意程式的機會。

5. 不用真實金錢購買遊戲內的虛擬物品：

除非孩子很有自制力，否則即使是非常小的金額，也不建議為孩子刷卡購買遊戲內的虛擬寶物或金幣，因為這些虛擬商品大多會提高孩子的遊戲體驗，有可能促發未來更多的消費。

6. 教導孩子如何辨識惡意玩家：

家長需要教導孩子如何辨識惡意玩家，當碰到玩家經常口出穢言，就要盡量遠離該玩家或解除與該玩家的線上朋友關係。

7. 教導孩子保持警覺心：

不要輕易點選來自不明來源的連結，不要輕易提供個人資訊，如身分證號碼、家裡電話等。

8. 提醒孩子如何避免成為詐騙的目標：

要提醒孩子，當碰到玩家欲免費提供遊戲點數／金幣，就要對該玩家有所警覺。

9. 限制遊戲時間：

設定每天遊戲的時間限制，讓孩子學習管理自己的時間，並確保他們有足夠的時間去學習、休息和進行其他有益的活動。過度沉迷於遊戲可能會影響孩子的學業、健康和社交生活。

10. 建立開放的溝通環境：

與孩子保持開放和坦誠的對話，讓他們知道如果遊戲中發生任何感到不安或困擾的事情，都可以與你分享。這會讓孩子有更高的意願分享在遊戲中遇到的問題，並尋求你的幫助和建議。

參考資料

李奕昕（2022，12月4日）。**遊戲點數詐騙增兩成 假冒代儲業者傳假造交易網頁**。聯合新聞網。 <https://udn.com/news/story/7320/6814039>

Chiu, Y. C., Pan, Y. C., & Lin, Y. H. (2018). Chinese adaptation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test and prevalence estimate of Internet gaming disorder among adolescents in Taiwan. *Journal of Behavioral Addictions, 7*(3), 719-726. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.92>

Johnson, H. (2021, August 12). *My kid charged \$2,500 in online video game purchases to my credit card – here's what happened*. BusinessInsider. <https://www.businessinsider.com/personal-finance/online-video-game-purchases-credit-card-fraud-liability-2021-8>

