

國立臺灣大學法律學院科際整合法律學研究所



碩士論文

Graduate Institute of Interdisciplinary Legal Studies

College of Law

National Taiwan University

Master Thesis

論預付款項業務之洗錢防制——

以遊戲點數為中心

The Anti-Money Laundering of Prepaid Business:

Focusing on Video Game Points

黃蕙璇

I-Hsuan Huang

指導教授：楊岳平 博士

Advisor: Yueh-Ping Yang, S.J.D.

中華民國 112 年 8 月

August 2023



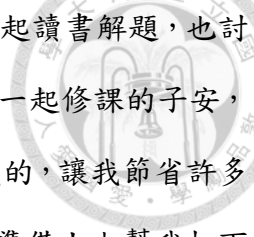
## 謝辭

記得多年前開始對法律有興趣，跟書瑜聊天時才知道學士後法律，後來順利考上科法所，而現在終於要畢業了！

這篇論文的產生首先非常感謝楊老師的指導。在與楊老師討論論文題目時，我才知道利用遊戲點數洗錢是近年令檢警非常困擾的問題，而且是當時老師擦身而過的研究。我一直對支付議題和洗錢手法很感興趣，所以聽到這個題目時，即使完全沒有玩線上遊戲，心裡還是很快就決定要研究這個議題。

一開始要理解遊戲點數的運作跟相關業務時，花了許多心力，謝謝家凱二話不說回答我許多關於遊戲業的疑問。在了解遊戲點數定性為禮券後，我以為這個題目並不難寫，然而不到一個月我就發現自己錯估了！從第三章開始只有更難沒有最難…。第三章禮券與多用途儲值卡的部分差點寫偏，謝謝老師及時提醒我。第四章比較法的部分，愈寫愈感到困惑，有許多細節因為對遊戲實務不了解而不容易分析，謝謝耀傑扮演我的智能助理，幾乎任何遊戲的細節事項都能回答我，甚至看到新的遊戲詐騙都會與我分享。第五章修法芻議又是另一個難關，提出建設性的批判已經不容易，但是提出具體修法建議對我來說更是難出新高度，謝謝楊老師與前輩們的文章，提供我對具體修法建議的想像，讓我對第五章的撰寫更有方向。

謝謝所有參與種子論壇與論文發表的同學，每個人的發問都讓我反思自己哪裡講的不夠清楚、如何修改，讓我發現自己忽略了哪些面向、哪些問題想的不夠透徹。謝謝孟叡、家凱、東碩，在論發結束後找我討論、分享見解。謝謝口試委員蘇凱平老師、蘇怡慈老師提供我不同的觀點、給我許多建議，並刺激我思考，讓我能將論文修改的更完整。最後感謝楊老師在日理萬機中仍抽出時間幫我詳細的修改論文，少了楊老師的濾鏡，這篇論文應該十分難以親近，我在老師的註記中學到很多寫作技巧與思維，甚至也部分影響我平常的表達方式，能讓楊老師指導是我在科法所最幸運的事之一。



就讀科法所的四年間發生了許多事。謝謝曼欣、志維找我一起讀書解題，也討論各種課業的煩惱，很開心有你們陪我一起努力。謝謝常常跟我一起修課的子安，總是提醒我所有跟課堂有關的事，論發的紀錄也是靠你幫我完成的，讓我節省許多整理的時間。謝謝靜耘提醒我簽指導老師的時程，在共同論發的準備上也幫我扛下許多行政工作，還有一起討論口試的颱風假備案。謝謝凌瑀及科法所的助教博聰，盡力的協助我口試的事宜，能我能快速地搞定場地和繁複的文件。感謝耀傑在我平常修課時就時常與我討論課業上的報告，在我寫論文的過程中耐心地聽我分享，並且從討論過程中讓我發現自己的盲點，也謝謝耀傑在論發與口試時幫忙處理許多行政與設備事項，讓我更能專注在內容的準備，謝謝耀傑陪我度過科法所的重頭戲與下半場。最後感謝我的父母給我許多自由、支持與包容，讓我總是可以任性地做想做的事，不論是否讀研究所、是否參加國考、是否取得律師資格，都給予我無條件的愛。

2023 年 8 月 臺北



## 摘要

本文以我國之遊戲點數濫用於犯罪與洗錢的現象出發，探討此類業務容易被用於洗錢的原因與我國法的缺漏，並從洗錢防制的角度進行比較法的研究，包含參考防制洗錢金融行動工作組織（FATF）的監管建議及美國銀行保密法的規定。本文基於比較法的研究結果進而提出預付款項業務特別是遊戲點數的洗錢防制修法芻議。

本文第二章先介紹遊戲點數的發展與運作方式，並簡介遊戲產業中的各個角色。本文將遊戲業的預付款項業務分為「遊戲點數卡」、「遊戲點數」、「遊戲幣」，而其發行人分別為「遊戲點數卡發行商」、「遊戲點數發行商」與「線上遊戲營運商」。本章整理透過上述業務洗錢的方法，並分析其容易被用於犯罪或洗錢的原因。

本文第三章探討「遊戲點數（卡）發行商」與「線上遊戲營運商」是否有洗錢防制的義務，並分別從遊戲點數與線上遊戲的相關規範以及洗錢防制法的角度，分析相關業者的洗錢防制義務。分析結果發現，大多數的相關業者並無洗錢防制義務，惟目前我國主管機關與相關業者正共同研議自主的洗錢防制對策。

本文第四章針對「遊戲點數卡」、「遊戲點數」、「遊戲幣」的交易模式，整理 FATF 建議與美國銀行保密法相關的規定，並分析「遊戲點數卡發行商」、「遊戲點數發行商」與「線上遊戲營運商」在此二制度下是否為洗錢防制義務主體。

本文第五章基於外國法的研究結果，針對我國洗錢防制法提出監管芻議。本文建議的重點包含將收取並移轉款項的業者以及發行預付票券的業者增列為洗錢防制法下的金融機構。

**關鍵詞：**線上遊戲、遊戲點數、代幣、禮券、禮物卡、預付卡、洗錢防制、FATF、銀行保密法、資金與價值移轉服務、虛擬通貨、虛擬資產、資金傳遞者、預付工具

## ABSTRACT

This thesis examines the misuse of game points for criminal activities and money laundering in Taiwan. It explores the reasons why such businesses are susceptible to money laundering and highlights the loopholes in Taiwan's legal framework. Furthermore, it conducts a comparative analysis from the anti-money laundering perspective, drawing upon the Financial Action Task Force (FATF) Recommendations and the Bank Secrecy Act of the United States. Based on the findings of these comparative studies, the thesis proposes amendments to Taiwan's Money Laundering Control Act related to the prepaid payment businesses, particularly the game points business.

Chapter 2 begins by providing an overview of the development and operational mechanisms of game points and introducing the different roles within the gaming industry. The prepaid payment services within the gaming industry are categorized into "game point cards," "game points," and "game coins," with corresponding issuers identified as "game point card providers," "game point providers," and "online game operators." Furthermore, this chapter systematically examines the money laundering methods associated with these services and analyzes the underlying reasons for their vulnerability to criminal exploitation or money laundering activities.

Chapter 3 examines whether "game point (card) providers" and "online game operators" owes a duty to implement anti-money laundering measures based on relevant regulations governing game points and online games as well as the Money Laundering Control Act. The findings indicate that most businesses do not owe anti-money laundering obligations, leading to the current collaborative efforts between competent authorities and businesses to develop voluntary anti-money laundering measures.

Chapter 4 examines the transaction models of "game point cards," "game points,"



and "game coins." It consolidates the FATF recommendations and relevant provisions of the Bank Secrecy Act in the United States. Furthermore, it analyzes whether "game point card providers," "game point providers," and "online game operators" owes anti-money laundering obligations under these two regimes.

Chapter 5 proposes amendments to Taiwan's Money Laundering Control Act based on the comparative findings in Chapter 4. The key recommendations proposed in this chapter include classifying the businesses that accept and transfer funds, including voucher (and gift card) issuers, as financial institutions under the Money Laundering Control Act.

**KEYWORDS:** online video game, game point, tokens, voucher, gift card, prepaid card, anti-money laundering, Financial Action Task Force on Money Laundering (FATF), Bank Secrecy Act (BSA), money and value transfer service (MVTS), virtual currency, virtual asset, money transmitter, prepaid access.

## 目錄



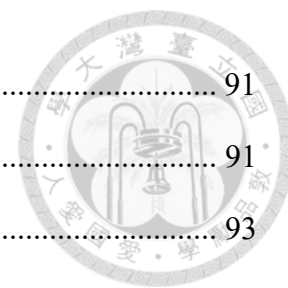
謝辭 .....	i
摘要 .....	iii
ABSTRACT .....	iv
第壹章 緒論 .....	1
第一節 研究動機與目的 .....	1
第二節 研究對象與範圍 .....	2
第三節 研究方法 .....	3
第四節 研究架構 .....	4
第貳章 遊戲業之預付款項及相關犯罪 .....	6
第一節 遊戲業及其預付款項業務 .....	6
第一項 遊戲業之發展與運作 .....	6
第二項 遊戲點數的相關服務 .....	13
第二節 遊戲相關點數之常見犯罪實例 .....	17
第一項 吸金噱頭/詐欺型 .....	18
第二項 買空賣空型 .....	18
第三項 盜用個資型 .....	18
第四項 支付工具型 .....	19
第五項 販賣點數型 .....	20
第六項 小結 .....	20
第三節 我國遊戲點數洗錢氾濫之現象 .....	20
第一項 洗錢行為 .....	21
第二項 我國洗錢防制法之洗錢罪 .....	21
第三項 遊戲點數的洗錢方式 .....	26
第四項 我國使用遊戲點數卡犯罪與洗錢氾濫 .....	29



第五項 偵查困境 .....	32
第四節 小結 .....	33
第參章 我國對遊戲點數（卡）與線上遊戲之管制現況 .....	35
第一節 我國目前對「預付款項業務」的管制 .....	35
第一項 線上遊戲與遊戲點數卡之相關規定 .....	35
第二項 禮券、儲值卡與遊戲點數（卡） .....	39
第二節 我國之洗錢防制措施 .....	45
第一項 規範主體 .....	45
第二項 洗錢防制措施 .....	48
第三節 遊戲點數相關業者的洗錢防制規範不足 .....	48
第四節 小結 .....	52
第肆章 遊戲點數（卡）與遊戲幣洗錢防制之比較法觀察 .....	53
第一節 FATF 建議 .....	53
第一項 概述 .....	53
第二項 FATF 建議之洗錢防制義務主體 .....	55
第三項 遊戲點數（卡）發行商、遊戲營運商之分類 .....	63
第三項 FATF 建議之洗錢防制義務 .....	69
第四項 小結 .....	72
第二節 美國法 .....	73
第一項 概述 .....	73
第二項 資金服務業者 .....	74
第三項 洗錢防制義務 .....	82
第四項 遊戲點數（卡）、遊戲幣相關業者之分類 .....	84
第五項 小結 .....	89
第三節 小結 .....	89



第伍章 「預付款項業務」於我國洗錢防制之未來發展 .....	91
第一節 比較法之借鏡.....	91
第二節 預付款項業務之監管芻議.....	93
第一項 預付款項業務之洗錢防制 .....	93
第二項 對修法提案的評釋 .....	98
第三節 小結.....	99
第陸章 結論 .....	100
參考文獻 .....	102
一、中文參考文獻 .....	102
(一) 專書 .....	102
(二) 期刊論文 .....	102
(三) 研討會論文 .....	102
(四) 學位論文 .....	103
(五) 案例 .....	103
(六) 主管機關函釋、函令或函文 .....	104
(七) 計畫報告 .....	104
(八) 網路資料及其他 .....	104
二、英文參考文獻 .....	108
(一) 期刊論文 .....	108
(二) 官方文件 .....	108
(三) 網路資料 .....	109



## 圖表目錄

圖表 1：遊戲課金方式 .....	17
圖表 2：遊戲點數洗錢方法及偵查斷點 .....	27
圖表 3：交付遊戲點數之詐欺案件數 .....	30

## 表格目錄

表格 1：遊戲點數（卡）、遊戲幣比較表 .....	13
表格 2：資金服務業者的洗錢防制義務比較 .....	84
表格 3：比較遊戲業預付款項業者的洗錢防制義務主體類型 .....	93
表格 4：本文建議遊戲業預付款項業者之分類 .....	97



## 第壹章 緒論

### 第一節 研究動機與目的

時任基隆地檢署檢察長於 2022 年底撰文說明交付遊戲點數為當前詐騙集團常用手法，惟檢警難以追查真正的犯罪行為人，有高比例係不起訴處分，故此為檢警目前面臨的嚴重問題，並在文末呼籲應要求遊戲點數業者採取交易驗證、禁止境外 IP 位址等措施以防制遊戲點數用於洗錢。事實上，早在 2019 年時，遊戲點數公司「智冠科技公司(下稱智冠公司)」已開始與刑事局合作，自主採行洗錢防制措施，且頗具成效，然而遊戲點數相關詐欺案件並未降低，僅是犯罪集團改用其他種類遊戲點數，因此前述文章之訴求係擴大管理遊戲點數業者<sup>1</sup>。

此外，行政院洗錢防制辦公室(下稱洗防辦)出版的 2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告(下稱 2021 評估報告)將「線上遊戲事業」評為洗錢高風險產業<sup>2</sup>。行政院並在 2022 年 7 月發布「新世代打擊詐欺策略行動綱領」，其中針對遊戲點數濫用於犯罪的問題，要求高等檢察署召集經濟部、相關公會及遊戲點數業者定期開會，擬定洗錢防制計畫<sup>3</sup>。立法委員高嘉瑜亦於 2022 年 9 月提案將「遊戲點數業者」加入洗防法的「指定非金融事業或人員」<sup>4</sup>，以使其負擔洗錢防制義務。綜上所述，我國各政府單位包含法務部、遊戲點數業者之主管機關及行政院近年均積極對遊戲點數之詐欺與洗錢犯罪採取行動。

---

<sup>1</sup> 余麗貞(2021)，〈從遊戲點數詐欺案看 GASH 造成的濫訴〉，《臺灣高等檢察署電子報》，12 期，頁 5-8。

<sup>2</sup> 行政院洗錢防制辦公室(2022)，《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》，頁 56，行政院。

<sup>3</sup> 行政院(2022)，《新世代打擊詐欺策略行動綱領(核定本)》，頁 47-48，行政院；參閱 [https://youth.tycg.gov.tw/home.jsp?id=318&parentpath=0&mcustomize=multimessage\\_view.jsp&dataserno=202209020029&aplistdn=ou=hotnews,ou=chinese,ou=ap\\_root,o=tycg,c=tw&toolsflag=Y&language=chinese](https://youth.tycg.gov.tw/home.jsp?id=318&parentpath=0&mcustomize=multimessage_view.jsp&dataserno=202209020029&aplistdn=ou=hotnews,ou=chinese,ou=ap_root,o=tycg,c=tw&toolsflag=Y&language=chinese)。

<sup>4</sup> 立法院議案關係文書(2022)，《院總第 1692 號 委員提案第 28943 號》，頁委 291，[https://lis.ly.gov.tw/lygazettec/mtcdoc?PD100602:LCEWA01\\_100602\\_00040](https://lis.ly.gov.tw/lygazettec/mtcdoc?PD100602:LCEWA01_100602_00040) (最後瀏覽日：5/17/2023)。

本文欲藉此機會探究遊戲點數濫用於犯罪及洗錢的背後原因，包含遊戲點數的運作、法制層面的缺漏，並簡評我國目前所採對策，最後則嘗試對根本性的交易模式（預付款項業務）提出修法芻議，以期更全面的應對此問題。



## 第二節 研究對象與範圍

本文研究的對象以遊戲點數、遊戲點數卡、遊戲幣、遊戲資源（虛擬寶物等遊戲中須付費購買的商品）為客體，擴及於發行、收受、移轉此客體的業者。此外，由於遊戲點數卡在我國法下目前的定性為禮券，遊戲點數與遊戲幣則是具有電子禮券的性質，而禮券又為收受預付款項的一種支付工具，故本文研究範圍亦會涉及禮券發行人乃至收受預付款項的業者，以及店家發行的禮券與電子禮券。惟本文的研究重點仍係以遊戲業者出發，再延伸至類似商業模式的其他店家。

本文研究所涵蓋遊戲業者的預付款項形式有三種類型：遊戲點數、遊戲點數卡，及遊戲幣。遊戲點數係一種用法定貨幣（下稱法幣）購買的支付媒介，原先係用以支付遊戲營運商提供的內容，後來逐漸增加至其他數位內容，例如直播平台的儲值、音樂串流服務、電子書等。遊戲點數卡指儲存遊戲點數價值的載具，具有實體與電子二種形式，可在便利超商或購物網站購買。透過遊戲點數或遊戲點數卡收受預付款項之業者為其發行商，本文稱之為遊戲點數發行商及遊戲點數卡發行商。至於遊戲幣則指於遊戲內購物的貨幣單位，同時也是需要用法幣購買的遊戲資源，以遊戲幣收受預付款項的業者為遊戲的營運者，本文稱之為遊戲營運商。

本文研究範圍將著重於以中心化帳本技術管理且以數位形式表示的遊戲點數或遊戲幣，而不包含以去中心化帳本技術管理交易或移轉的行為，然而若發行商使用去中心化帳本技術發行遊戲點數或遊戲幣，但實際上仍須透過中心化平台處理交易時，則仍屬本文研究範圍，故本文所排除者僅係使用者不需透過中心化網絡而移轉遊戲點數或遊戲幣的行為，例如透過虛擬通貨冷錢包直接將虛擬通貨移轉給他人，蓋本文係研究處理遊戲點數、遊戲幣移轉過程的中心化業者所需負擔的洗錢

防制義務，但去中心化的遊戲點數或遊戲幣移轉過程並無此類中心化業者作為中介，故非本文的研究對象。

此外本文研究的遊戲點數、遊戲點數卡或禮券，均係指發行人有償發行者，而不包含發行人無償提供者，例如滿千送百的回饋金或回饋點數，蓋無償發行者非消費者「預付款項」取得的支付工具。最後，雖然實務上我國玩家也會於境外的線上遊戲課金，惟本文研究僅限於設立於我國的遊戲營運商，包含在我國營運外國遊戲的我國代理商，但排除在外國設立的遊戲營運商。

### 第三節 研究方法

本文的研究方法包括「文獻回顧法」、「比較制度研究法」及「比較法研究法」。首先以文獻回顧法整理實務上利用遊戲點數犯罪與洗錢的現況、偵查困境與論罪問題，以及目前遊戲點數(幣)、線上遊戲的相關規定；此外輔以比較制度研究法，本文以禮券、第三方禮券及電子支付機構管理條例(下稱電支條例)中儲值卡的交易模式比較三者於我國法上的制度設計，梳理三者的關係與制度的沿革，以與本文欲研究的預付款項業務洗錢防制規範進行比較。

比較法研究法的部分，本文以遊戲業的預付款項業務模式為基礎，從洗錢防制的角度出發，比較我國法與外國法的制度差異。防制洗錢行動工作組織<sup>5</sup>(Financial Action Task Force, 下稱 FATF)所發佈的《FATF 建議》<sup>6</sup>為洗錢防制政策的國際標準。而關於透過線上遊戲洗錢的問題已在美國出現並討論<sup>7</sup>，且美國法已將特定交易模

---

<sup>5</sup> 為一旨在研究與推廣防制洗錢、打擊資恐及資助大規模毀滅性武擴散的政策之獨立跨政府組織。FINANCIAL ACTION TASK FORCE, <https://www.fatf-gafi.org/en/the-fatf/what-we-do.html> (last visited Jun. 30, 2023)

<sup>6</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, INTERNATIONAL STANDARDS ON COMBATING MONEY LAUNDERING AND THE FINANCING OF TERRORISM & PROLIFERATION (THE FATF RECOMMENDATIONS) (Updated Feb. 2023) (2012), <https://www.fatf-gafi.org/content/dam/fatf-gafi/recommendations/FATF%20Recommendations%202012.pdf.coredownload.inline.pdf>.

<sup>7</sup> Stephen R. Heifetz, *How Gaming Companies Can Become Inadvertent Money Services Businesses*, WILSON SONSINI GOODRICH & ROSATI'S LEGACY (May 27, 2020), <https://www.wsgri.com/en/insights/>

式的線上遊戲公司歸類為需負擔洗錢防制義務的機構類型（參閱第肆章第二節第四項第三款），因此本文主要以 FATF 建議及美國法作為我國法的比較對象。本文首先探討 FATF 的洗錢防制建議，以及美國銀行保密法及其授權的行政法規，進而分析遊戲點數（卡）與遊戲幣在上述二套制度中是否與如何受到洗錢防制規範，進而與我國的洗錢防制規範進行比較，思考其是否有缺失特別是造成遊戲點數濫用於犯罪及洗錢。

#### 第四節 研究架構

本文將於第貳章介紹遊戲業之預付款項的運作、其經常涉及的犯罪類型、如何作為洗錢工具及偵查與論罪上的困難，以完整認識遊戲點數用於犯罪或洗錢的現象及政府所面臨的問題，另介紹遊戲產業以釐清可能須負擔洗錢防制義務的主體。

第參章將探討遊戲點數（卡）與遊戲幣於我國法上定性，並梳理「預付款項業務」中多用途支付與單用途支付、電支條例與禮券規定的關係。本章另整理遊戲點數（卡）、遊戲幣相關規定及洗防法的義務主體，審查我國遊戲點數（卡）發行商及遊戲營運商是否有義務遵守洗錢防制相關規範。

第肆章整理 FATF 建議與美國銀行保密法關於洗錢防制義務主體的範圍，分析遊戲點數（卡）發行商及遊戲營運商在此二制度下分別可能符合哪一義務主體，因而必須執行洗錢防制措施及其義務內容。

第伍章基於上述外國比較法的發現，先提出我國法的差異與不足之處，再嘗試對於我國制度提出修改的芻議，以管理目前遊戲點數（卡）、遊戲幣所生的洗錢與

---

how-gaming-companies-can-become-inadvertent-money-services-businesses.html (last visited Jul. 29, 2023); Kimberly Culp & Evan Minsberg, *Using virtual currency in your game requires compliancy too*, APP DEVELOPER MAGAZINE (Feb. 1, 2017), <https://appdeveloperomagazine.com/4884/2017/2/1/Using-virtual-currency-in-your-game-requires-compliancy-too/> (last visited Jul. 29, 2023); Christopher Gabbert, *Fortnite has become the hot favorite way to launder money*, NEXTPIT (Jan. 1, 2019), <https://www.nextpit.com/money-laundering-with-fortnite> (last visited Jul. 29, 2023); Christopher Witbrach, *Level Up: Video Games and AML*, ACAMS TODAY (Dec. 19, 2019), <https://www.acamstoday.org/level-up-video-games-and-aml/> (last visited Jul. 29, 2023).

犯罪風險。

第陸章為本文作結，提出結論與展望。





## 第貳章 遊戲業之預付款項及相關犯罪

本章將先介紹遊戲產業的發展與盈利模式，及線上遊戲的付費制度所涉及的預付款項業務（包含遊戲點數、遊戲點數卡及遊戲幣）如何運作，再介紹我國常見遊戲相關點數的犯罪類型，及遊戲點數的洗錢方法，最後說明遊戲點數容易用於洗錢的原因及檢方在偵查上的困境。

### 第一節 遊戲業及其預付款項業務

#### 第一項 遊戲業之發展與運作

遊戲點數的出現及盛行，與遊戲產業以及線上遊戲盈利模式的轉變有關，以下簡述之。

##### 第一款 遊戲的發展及平台類型

遊戲的發展歷程依其使用的平台分類，其類型與發展順序大致為大型機台遊戲（Arcade game，俗稱街機遊戲）、家用遊戲主機（Home video game console，俗稱電視遊樂器）、掌上型遊戲機（Handheld game console）、電腦遊戲（Computer game）、網頁遊戲（Web Game）、及手機遊戲（Mobile game，簡稱手遊）<sup>8</sup>。

另一方面，依照遊戲的遊玩形式，遊戲又可分為單機單人、單機多人、線上多人；所謂「單機」，指遊戲不需網路連線即可運作，單機單人或多人則指一台主機可連接單個或多個遊戲控制器使一人或多人同時參與遊戲，單機多人的遊戲受限於主機與控制器相互連線範圍，玩家必須面對面、在一定的空間內參與遊戲；至於「線上」，指遊戲須透過網路連線才可運作遊玩，在多人參與的情形，線上與單機

---

<sup>8</sup> 整理自：水狼陽介（2019），《遊戲的營利模式淺談（2019）Part.1 遊戲平台介紹》，<https://medium.com/that-game-designer/遊戲的營利模式淺談-2019-d18cb5b81395>（最後瀏覽日：6/13/2023）；林承學（2020），《網路世界中虛擬寶物之法律問題研究》，中國文化大學法律學系碩士論文。



最大的差異在於玩家不用侷限於遊戲主機的位置與空間，只要透過各自的設備連網即可參與遊戲，故可以與許多陌生人共同在網路上互動玩遊戲<sup>9</sup>。



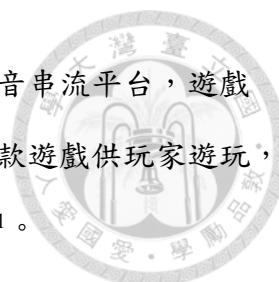
## 第二款 遊戲的盈利模式

遊戲的盈利模式與遊戲平台的發展息息相關，主要有以下類型<sup>10</sup>：

1. 單次付費制：每玩一次遊戲須付一次錢，玩一次的時間為固定，且每次遊玩即屬完整的一次體驗。街機即採此模式，而現今較常見於如虛擬實境體驗（Virtual Reality，簡稱 VR）的遊戲。
2. 買斷制：付一次錢即可無限次遊玩遊戲內容。網路普及前，家用主機、掌上遊戲機及電腦遊戲多為此模式，遊戲內容儲存在遊戲卡帶或光碟片，玩不同遊戲須買不同卡帶或光碟，購買後可無限遊玩且可轉讓。惟買斷制最大問題是盜版猖獗，所以遊戲商後來透過將遊戲連接網路伺服器以驗證正版，但玩家現實上仍有許多方式可繞過正版的驗證。
3. 月費制：網路普及、線上遊戲問世後，最初線上遊戲多採月費制，玩家每月付費並可無限次遊玩，此時的遊戲尚未有商城制（詳後述），所有的遊戲內容（虛擬寶物、硬幣等）都是藉由進行遊戲取得。而線上遊戲多為大型多人遊戲（Massive Multiplayer Online，簡稱 MMO），其特性在於與大量陌生人互動，因此自然產生競爭與攀比，玩家進而衍生出二種提高玩遊戲效率的方式，一為外掛，用機器取代人力玩遊戲，二為寶物交易，直接現金購買他人玩遊戲取得的寶物，例如 8591 寶物交易網即係在此背景而生。月費制的問題在於許多玩家使用外掛與寶物交易以取得更高級寶物、更快完成遊戲、縮短遊玩壽命，導致收取月費的遊戲商減少收入，因此後來發展出商城制解決此問題。另一方面，單

<sup>9</sup> 水狼陽介（2019），前揭註 8；林承學（2020），前揭註 8。

<sup>10</sup> 整理自：水狼陽介（2019），《遊戲的營利模式淺談（2019）Part.2》，<https://medium.com/that-game-designer/遊戲的營利模式淺談-2019-part-02-商法與營利模式介紹-82fd7b6df4c0>（最後瀏覽日：6/13/2023）；靈巧（2019），《【開發知識】-推動遊戲的齒輪，關於遊戲收費方式的演進》，<https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=4251554>（最後瀏覽日：6/13/2023）。



機遊戲則有發展月費制、訂閱制的趨勢，其商業模式類似影音串流平台，遊戲平台自己發行或向遊戲發行商取得授權，在其平台上提供多款遊戲供玩家遊玩，而玩家則向遊戲平台付訂閱費，如 Xbox 的 Game Pass 方案<sup>11</sup>。

4. 時數制：玩遊戲的費用以時數計算，早期的遊戲點數卡即為遊戲時數的計價媒介。目前仍有少數的線上遊戲採用時數制，如魔獸世界<sup>12</sup>。
5. 免費制 (Freemium)、商城制：為解決月費制縮短遊戲壽命及收入的問題，遊戲商改為遊戲免費遊玩並增加多樣性，但讓玩家可在遊戲商城額外付費買各式資源，如貨幣、寶物、角色、額外功能等，此種以現金購買遊戲資源的行為又被稱為「課金」<sup>13</sup>，另許多手遊提供玩家付費排除廣告，亦屬此種收費類型。免費制再進化則有轉蛋制，玩家不能直接購買特定商品，只能購買抽特定商品的機會（與現實世界的轉蛋機制雷同）。

就線上遊戲而言，雖然隨著商業模式的演進，線上遊戲有不同的收費方式，惟一個遊戲可能結合多種收費方式，例如過去的《天堂》就採時數制、包月制加上遊戲商城<sup>14</sup>。

### 第三款 遊戲業之預付款項類型及其運作

本文著重研究透過遊戲業之預付款項業務洗錢的問題，而其中又多係透過線上遊戲（含電腦遊戲、手遊）相關的預付款項洗錢，故以下介紹將以此為主。

線上遊戲相關的預付款項依使用環境分為二類<sup>15</sup>：分別為遊戲幣與遊戲點數，以下分述之。

---

<sup>11</sup> Xbox 網站，<https://www.xbox.com/zh-TW/xbox-game-pass/pc-game-pass>（最後瀏覽日：1/20/2023）。

<sup>12</sup> 靈巧（2019），前揭註 10。

<sup>13</sup> 聯合新聞網，〈什麼是課金？你是「大課長」還是「無課群」？〉，<https://topic.udn.com/event/mobilegame02>（最後瀏覽日：1/20/2023）。

<sup>14</sup> [天堂月費伺服器]網路連線遊戲服務定型化契約第八條計費方式，[https://tw.beanfun.com/lineage/user\\_contract.aspx](https://tw.beanfun.com/lineage/user_contract.aspx)（最後瀏覽日：1/20/2023）。

<sup>15</sup> 以下分類及名稱為本文便於說明所做的分類。

## 第一目 遊戲幣

遊戲幣為單一遊戲或遊戲城<sup>16</sup>內提供的預付款項形式，本身為遊戲虛擬資源的一種，名稱可能是點數、虛擬幣（如《武林英雄》的英雄幣）或寶石（如《天堂 M》的藍鑽）等，惟不論何者，其性質上皆是該款遊戲內的記帳單位與交易媒介，用途僅限於購買該遊戲內的資源或遊玩時數，例如「新楓之谷 Online 專用卡」只能將點數儲值進新楓之谷遊戲帳號、購買新楓之谷內的資源。單機遊戲亦提供此種預付款項服務，例如 Xbox《最後一戰：無限》的 Halo 點數<sup>17</sup>及 Xbox Game Pass 點數卡<sup>18</sup>。本文將遊戲幣、虛擬寶物、遊玩時數等課金項目合稱為「遊戲資源」。

遊戲資源的購買方式有二種，一為在遊戲儲值頁或第三方儲值網站<sup>19</sup>以線上方式付款（信用卡、線上轉帳、電信代付及下述遊戲點數扣點等<sup>20</sup>）；第二種是登入遊戲中的儲值頁，但選擇用便利超商付款，玩家會取得此遊戲的結帳認證碼，再到超商機台選購內容，於超商付款完成後遊戲資源會自動增加到玩家的遊戲帳號中<sup>21</sup>，後者主要是針對現金交易的玩家，惟只有少數遊戲提供此服務，故大多數需現金付款的玩家仍是透過現金購買遊戲點數卡再以此線上支付（詳下述）。

## 第二目 遊戲點數及遊戲點數卡

遊戲點數與遊戲資源不同，性質上屬於購買遊戲資源的支付工具，為實體經濟

<sup>16</sup> 一個線上遊戲城內由多種遊戲可以玩，例如：星城 Online 是一個線上遊戲城，但裡面有數種遊戲都使用星城 Online 發行的「星幣」遊玩，其概念像是湯姆熊遊樂場，場內有多種遊戲機，但所有遊戲機都使用湯姆熊代幣。

<sup>17</sup> Halo 點數購買頁面，<https://www.xbox.com/zh-TW/games/store/1000-halo/9NVMHSH9C861>（最後瀏覽日：1/24/2023）。

<sup>18</sup> Xbox Game Pass 點數卡購買頁面，[https://www.momoshop.com.tw/goods/GoodsDetail.jsp?i\\_code=9273072&str\\_category\\_code=5300100007&sourcePageType=4](https://www.momoshop.com.tw/goods/GoodsDetail.jsp?i_code=9273072&str_category_code=5300100007&sourcePageType=4)（最後瀏覽日：1/24/2023）。

<sup>19</sup> 例如：Midasbuy 網站供多款遊戲儲值，[https://www.midasbuy.com/midasbuy/tw?from=\\_\\_mds\\_buy\\_aslt.gashshop\\_gash](https://www.midasbuy.com/midasbuy/tw?from=__mds_buy_aslt.gashshop_gash)（最後瀏覽日：1/20/2023）。

<sup>20</sup> 例如：《奧丁：神叛》MyCard 儲值教學優惠懶人包，<https://app.mycard520.com.tw/《奧丁：神叛》mycard儲值教學優惠懶人包/>（最後瀏覽日：1/20/2023）。

<sup>21</sup> Fami Port 網站，[https://www.famiport.com.tw/Web\\_Famiport/page/fp\\_operating.aspx?MN=3&CN=1074](https://www.famiport.com.tw/Web_Famiport/page/fp_operating.aspx?MN=3&CN=1074)（最後瀏覽日：1/20/2023）。

轉換至虛擬經濟的支付媒介。最廣為使用的是遊戲代理商發行的遊戲點數<sup>22</sup>，玩家可用遊戲點數在遊戲代理商所代理的多個遊戲中購買遊戲幣，再用遊戲幣購買虛擬寶物，另有部分遊戲代理商會與其他同業或數位商品廠商合作，因此所發行的遊戲點數即可購買遊戲以外的數位內容，例如遊戲代理商智冠公司發行的MyCard點數可購買多款線上遊戲、網頁遊戲的遊戲資源，亦可加值於 Reedmoo 電子書平台<sup>23</sup>；又例如遊戲橘子集團旗下樂點公司發行的 GASH 點數，可用以購買不同遊戲的遊戲幣、或儲值於《17 Live》直播平台<sup>24</sup>。單機遊戲則例如微軟公司發行的 Xbox 禮物卡，可購買 Xbox 平台上不同遊戲的完整版或遊戲幣等數位內容<sup>25</sup>。

多數的遊戲點數發行商會提供儲值帳戶的服務，讓玩家開立專門儲存該點數的帳戶（下稱遊戲點數帳戶），玩家課金時可在遊戲幣儲值頁選擇直接從此遊戲點數帳戶扣點支付<sup>26</sup>，而點數不夠時可直接在遊戲點數官網購買並存進帳戶，此功能稱為「線上購點」。此外，線上購點是玩家先登入遊戲點數帳號再購買點數，點數在交易完成後會直接匯入購買人的遊戲點數帳戶內，且遊戲點數帳戶中的點數通常無法移轉給其他遊戲點數帳戶會員<sup>27</sup>。

購買遊戲幣或線上購點均須透過線上支付，而針對現金消費的族群，遊戲點數發行商則提供「遊戲點數卡」作為課金的支付工具。遊戲點數卡係儲存特定金額之遊戲點數的載具，有實體與數位形式，實體卡多於便利超商機台<sup>28</sup>販售，數位卡可

---

<sup>22</sup> MyCard 點數、GASH 點數均為遊戲代理商所發行。

<sup>23</sup> MyCard 網站，[https://www.mycard520.com/zh-tw/MicroPayment?utm\\_source=nav-zh-tw3&utm\\_medium=web&utm\\_campaign=nav](https://www.mycard520.com/zh-tw/MicroPayment?utm_source=nav-zh-tw3&utm_medium=web&utm_campaign=nav)（最後瀏覽日：1/20/2023）。

<sup>24</sup> GASH 網站，<https://tw.gashpoint.com/games/list/game/leisure>（最後瀏覽日：1/20/2023）；其他通用點數如遊戲怪獸公司發行之 MobiCard、台灣競舞公司（Garena）發行之貝殼幣等。

<sup>25</sup> Xbox 禮物卡購買頁面，[https://www.microsoftstore.com.hk/partner/product/livecard/K4W-00774?locale=zh\\_HK](https://www.microsoftstore.com.hk/partner/product/livecard/K4W-00774?locale=zh_HK)（最後瀏覽日：1/24/2023）。

<sup>26</sup> MyCard 網站《線上購買》，<https://info.mycard520.com/zh-tw/線上購買/>（最後瀏覽日：1/23/2023）；GASH 網站《儲值教學》，<http://tw.gashplus.com/service/guide>（最後瀏覽日：1/23/2023）。

<sup>27</sup> MyCard 網站，<https://service.mycard520.com/mycard> 會員點數能互相轉移使用嗎？/；GASH 網站，<https://tw.gashpoint.com/service/faq#qa-section-4>（最後瀏覽日：1/24/2023）。

<sup>28</sup> 例如 7-11 ibon 機器、全家超商 FamiPort 機器等，其他實體通路則有 3C 賣場、文具店等。

在購物網站<sup>29</sup>購買，二者差異僅在於有無實體載具，使用上遊戲點數卡均有「卡片序號」及「儲值密碼」（二者合稱「卡密」），必須輸入卡密以完成支付，而遊戲點數卡可直接於個別遊戲儲值頁購買遊戲幣，或可先用於儲值遊戲點數帳戶<sup>30</sup>，要購買遊戲幣時再選擇以遊戲點數帳戶扣點。此外，因遊戲點數卡購買時未綁定特定帳號，且其價值儲存於卡密，因此購買遊戲點數卡後，消費者可透過交付卡密而移轉遊戲點數卡的價值給他人。

以 MyCard 點數 1 點等於台幣（下同）1 元為例，甲要購買《奧丁：神判》中的遊戲幣 450 顆鑽石（價值 150 元），若選擇線上購點，則甲可先在 MyCard 官網購入 1000 點 MyCard 點數（此步驟等於儲值 1000 點於 MyCard 帳戶），再登入《奧丁：神判》商城，支付方式選擇「MyCard 會員扣點」，此時甲的 MyCard 錢包會扣除 150 點，剩下 850 點可下次購買或用於其他數位內容，而《奧丁：神判》帳戶則有 150 元價值；若使用遊戲點數卡，甲先購買 150 點 MyCard 點數卡，再登入《奧丁：神判》遊戲商城，選擇「MyCard 點數卡支付」、輸入卡密以完成交易，此時 150 點（150 元價值）會全部移轉到甲的《奧丁：神判》遊戲帳戶內，又甲亦可先將 150 點點數卡儲值進 MyCard 帳戶，再操作前述線上購點流程購買遊戲鑽石，此外，甲若未使用遊戲點數卡，亦可將卡密交付他人，他人即可以此在自己的遊戲帳號購入遊戲幣（所有支援 MyCard 支付的數位內容皆可使用，不限於《奧丁：神判》）或儲值進自己的 MyCard 帳戶中。

線上購點對於交易頻率高、玩多款遊戲、習慣線上支付的玩家而言，可減少多次且繁複的交易程序，因而較為方便；遊戲點數卡則是對於現金交易的玩家較有吸引力，尤其是對年紀輕、無信用卡或可支配銀行帳戶的族群而言，遊戲點數卡有實體通路可提供現金交易。

---

<sup>29</sup> 例如 momo 購物網、蝦皮商城。

<sup>30</sup> 例如：GASH 網站《教你購買及結帳》《儲值教學》，<http://tw.gashplus.com/service/guide-js-guide-6>；MyCard 網站《點數卡》，<https://info.mycard520.com/zh-tw/點數卡/>（最後瀏覽日：1/23/2023）。



#### 第四款 遊戲產業概述

為便於後續釐清遊戲產業中何者可能需負擔洗錢防制義務，以下簡介遊戲產業鏈之業者<sup>31</sup>：

1. 上游：核心者為遊戲開發商（製作遊戲軟體的業者）與內容素材作者，其他為周邊開發工具軟體業者（如開發遊戲引擎軟體），與遊戲週邊硬體業者（如鍵盤製造商）。
2. 中游：核心者為遊戲營運商（又稱代理商）及遊戲發行商，遊戲營運商主要負責遊戲的運作，一款遊戲若在遊戲開發商所在地以外的地方營運，通常會由營運商付權利金給開發商取得代理權，負責當地的遊戲運作及維護，且營運商可因地制宜制定付費規則（賣遊戲幣、收月費等）。而發行商負責遊戲出版、製造、宣傳，通常營運商會同時執行發行商的工作。例如《楓之谷》為韓國 NEXON 所開發，在台灣則由遊戲橘子集團所代理。
3. 下游：遊戲通路商，為消費者可購買遊戲的管道，實體通路多為賣主機遊戲的電玩店，電腦遊戲及手遊多為虛擬通路，如 Steam、Epic Game 等平台，及蘋果公司（Apple Inc.）和 Google 公司的應用程式商店。

發行遊戲點數者通常係營運多款遊戲的遊戲營運商，可能為開發並自己營運多款遊戲的國內遊戲開發商，例如 gametower 卡（淘點卡）為《明星三缺一》、《唯舞獨尊》等遊戲的開發商鈺象公司所發行，此類點數通常僅適用於開發商自己營運的遊戲。但市面上較為流通的遊戲點數多為代理商所發行，例如智冠公司發行的 MyCard 點數與樂點公司發行的 GASH 點數，此類點數除了適用於代理商自己營運的遊戲外，也可能用於其他公司營運的遊戲，例如《明星三缺一》為鈺象公司所營運，但可用 MyCard 點數卡、GASH 點數卡儲值<sup>32</sup>。

<sup>31</sup> Stockfeel (11/10/2022), 〈遊戲產業介紹！遊戲概念股？遊戲業市場概況與展望！〉, <https://www.stockfeel.com.tw/遊戲產業-手遊-pc 遊戲-主機遊戲/> (最後瀏覽日：5/17/2023)。

<sup>32</sup> 明星三缺一網站, <https://www.gametower.com.tw/Games/Freeplay/Bank/index.aspx> (最後瀏覽日：5/17/2023)。

本文將發行遊戲點數者統稱為「遊戲點數發行商」，如前述，其通常也會發行遊戲點數卡、經營遊戲點數的儲值並串接支付遊戲幣的系統；本文另外將發行遊戲幣者稱為遊戲營運商，蓋營運商係實際向玩家收取遊戲相關費用、處理遊戲中的金流者。

	遊戲點數卡	遊戲點數	遊戲幣
發行人	遊戲點數發行商（可能為國內遊戲的開發商、國外遊戲的我國代理商）		遊戲營運商
用途	購買遊戲幣 儲值於遊戲點數帳戶	購買遊戲幣	購買虛擬寶物等遊戲資源
支付方式	實體通路：現金、電子支付等 線上通路：信用卡等 線上支付	線上刷卡、轉帳、電信代付、遊戲點數卡等	線上刷卡、轉帳、電信代付、遊戲點數卡、遊戲點數帳戶扣點等
移轉性	可透過交付卡密，移轉給任何人	不可移轉給其他遊戲點數帳戶會員	視線上遊戲設計而異

表格 1：遊戲點數（卡）、遊戲幣比較表

資料來源：本文自製

## 第二項 遊戲點數的相關服務

遊戲課金如同購買一般的實體商品，供給會隨市場需求增加，在供給面的非官方管道也出現了「代購」與「二手市場」的商業模式，以下分述。

### 第一款 代儲值

代儲值通常簡稱為「代儲」，其概念與「代購」類似。玩家若要購買遊戲幣或虛擬商品，通常須至遊戲儲值頁或在手遊中購買，而代儲則是玩家請他人幫自己購買遊戲幣或商品至自己的遊戲帳號。

代儲的流程大致為玩家與代儲者確認購買內容後，玩家付費給代儲者並提供自己的遊戲帳號密碼<sup>33</sup>，代儲者直接以玩家的帳號登入遊戲商城購買商品，玩家確認商品無誤後再更改遊戲帳號的密碼。由於代儲需交付遊戲帳號密碼給他人，可能有虛擬寶物被盜用、帳號無法取回、個資外洩等糾紛發生，故交易風險較官方儲值高許多，然而市場上仍有大量的代儲需求，理由在於代儲者有各種管道以較低成本取得遊戲幣，因此找代儲較官方儲值便宜。

代儲者的經營方式主要有刷信用卡賺取回饋金的折價<sup>34</sup>、購買國外的程式商店卡（如 App Store 禮物卡）賺取匯率差價，或大量購買遊戲點數卡、程式商店卡壓低成本<sup>35</sup>。代儲的遊戲多為手遊，因手遊課金多為「程式內購買<sup>36</sup>（簡稱內購）」，內購只能透過玩家帳號在手遊程式中購買，若代儲者使用信用卡付款，須登入遊戲、直接在手遊程式中刷卡，若使用程式商店卡（如 App Store 禮物卡），則會在手機帳號（如 Apple ID）中儲值再到手遊中以手機帳號的儲值金扣款。

惟程式商店卡的序號密碼皆可移轉，理論上玩家應可直接購買便宜的程式商店卡自己儲值，為何仍願意提供自己的遊戲帳號密碼給代儲？本文認為理由在於現今二大程式商店卡——App Store 禮物卡、Google Play 禮物卡，皆規定卡片的發源地需與手機帳號的登記國家或地區一致才可<sup>37</sup>，否則會無法於程式商店消費，

<sup>33</sup> 因部分遊戲的遊戲幣或遊戲資源購買後即鎖定在購買者帳號、無法移轉給其他玩家，故代儲者無法先用自己的帳號購買商品再移交給買方，只能使用買方的帳號購買標的物。*Key Change, COUNTER STRIKE* (Oct. 28, 2019), <https://blog.counter-strike.net/index.php/2019/10/26113/> (last visited Jul. 29, 2023).

<sup>34</sup> 例如中國信託英雄聯盟卡在各大遊戲平台均享現金回饋，參 <https://www.ctbcbank.com/content/dam/minisite/long/creditcard/LOL/index.html>（最後瀏覽日：1/26/2023）。

<sup>35</sup> Maple (2021)，〈找代儲能省 1000 元？深入瞭解代儲背後的運作以及安全性〉，<https://maple.medium.com/找代儲能省1000元-深入瞭解代儲背後的運作以及安全性-e7dae2e60fc8>（最後瀏覽日：1/26/2023）；樂遊手遊交易網免責聲明第 2 條，<https://iplaygame91.com/default/policy/>（最後瀏覽日：1/26/2023）。

<sup>36</sup> 使用者要買手機應用程式（簡稱手機 app）的付費功能時，在手機 app 內直接進行購買程序，費用則是先由應用程式商店（如 App Store）收取，抽取若干成數的平台費後再將款項轉給手機 app 開發商，參閱數位時代（9/2/2021），〈蘋果稅大讓步！App Store 免除媒體類應用程式 30% 抽成，明年初全球適用〉，<https://www.bnext.com.tw/article/64853/apple-media-app-tax-reduce->（最後瀏覽日：1/26/2023）。

<sup>37</sup> Apple 網站，<https://support.apple.com/en-us/HT201195>（最後瀏覽日：1/26/2023）。



因此若玩家自己低價購入國外的程式商店卡，可能需更改手機帳號所在地、新辦他國手機帳號等程序以避免卡片鎖卡的風險，因此玩家為減低此等風險或尋求方便，可能會轉而使用代儲。附帶一提，市面上仍有販售國外程式商店卡讓玩家自己儲值，此方式與代儲互不衝突，玩家可自由選擇的課金方式。

結論而言，由於內購限制與價格誘因，遊戲市場上產生手遊代儲的需求，而代儲的「貨源」包含信用卡、低價的程式商店卡及低價的遊戲點數卡等。

## 第二款 虛擬寶物交易網站

獲得遊戲資源的管道除於遊戲官方商城購買外，玩家還可從次級市場向其他玩家購入。次級市場的發展與部分線上遊戲的遊戲資源可移轉有關，其移轉方式又有四種：(1) 玩家間移轉遊戲幣；(2) 玩家間移轉虛擬寶物；(3) 用遊戲幣購買贈送他人的寶物；(4) 轉賣遊戲帳號。

我國最大的虛擬寶物二手市場為「8591 寶物交易網」（以下簡稱 8591），其市佔率達 90%、日均流量 27 萬人次<sup>38</sup>。8591 為針對遊戲相關商品與服務的交易網站，其本質為「消費者對消費者（Consumer-to-consumer）」的線上交易平台並提供買賣雙方代理收付<sup>39</sup>的服務，賣家可自行刊登各式遊戲的虛擬商品、遊戲帳號及代儲、代練遊戲服務等<sup>40</sup>，交易成立後由買家先付款給 8591 代收，賣家履行交付義務後，買家至 8591 點選「領收商品」（確認交易物流完成）後，8591 再將交易款項扣除手續費並撥款予賣家（交易金流完成）<sup>41</sup>。

為提升交易安全、處理交易糾紛，8591 網站的賣家要刊登商品皆須通過「行

---

<sup>38</sup> MoneyDJ (12/26/2022)，〈數字明年獲利拚雙位數增，香港重心放在 8591〉，<https://www.moneydj.com/kmdj/news/newsviewer.aspx?a=8dc1c91b-2009-48a3-9d35-d751137cc756>（最後瀏覽日：2/10/2023）。

<sup>39</sup> 8591 服務條款第六章，<https://help.8591.com.tw/list/detail/267?source=3>（最後瀏覽日：2/10/2023）。

<sup>40</sup> 僅點數卡（含遊戲點數卡及特定遊戲幣的點數卡）為避免非法貨源而須特約賣家才可販售，參 8591 網站，<https://help.8591.com.tw/list/detail/109?source=2>（最後瀏覽日：2/10/2023）。

<sup>41</sup> 8591 網站，<https://help.8591.com.tw/list/detail/14?source=2>；<https://help.8591.com.tw/list/detail/15?source=2>（最後瀏覽日：2/10/2023）。

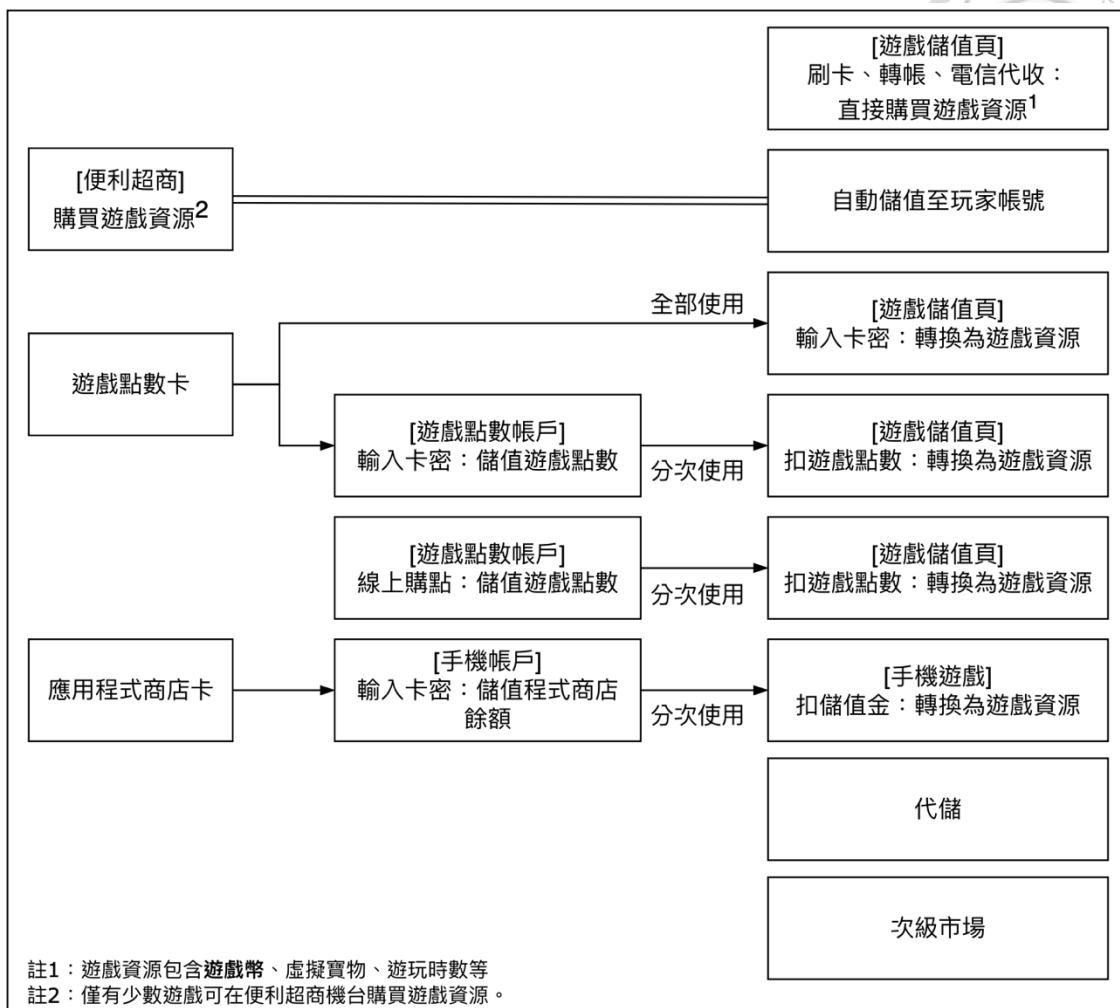
動電話」、「固定電話」、「實名認證（須提交身分證或健保卡照片）」三項驗證<sup>42</sup>，此外高風險的交易<sup>43</sup>需額外提供五萬或二十萬元的保證金，以擔保交易糾紛的賠償，例如代儲與代練服務會取得買家的遊戲帳號密碼，屬於高風險交易，故賣家必須提供至少五萬的保證金<sup>44</sup>。相反地，申請註冊 8591 會員時，雖網站要求填寫真實姓名，惟不需提供身分證件驗證，故實際上非賣家的會員（含未交易會員與買家）不需實名驗證，亦不用提供保證金。

---

<sup>42</sup> 8591 網站，<https://help.8591.com.tw/list/detail/271?source=2>（最後瀏覽日：2/10/2023）。

<sup>43</sup> 8591 網站，<https://help.8591.com.tw/list/detail/59?source=2>（最後瀏覽日：2/10/2023）。

<sup>44</sup> 8591 網站，<https://help.8591.com.tw/list/detail/173?source=3>；<https://help.8591.com.tw/list/detail/129?source=3>（最後瀏覽日：2/10/2023）。



圖表 1：遊戲課金方式

資料來源：本文自製

## 第二節 遊戲相關點數之常見犯罪實例

根據學者統計 2020 年 10 月至 2022 年 9 月之「遊戲點數」相關判決<sup>45</sup>中，可觀察到遊戲點數五種主要類型的犯罪模式，以下分述之。

<sup>45</sup> 此統計採台灣高等法院及五個分院的裁判書，共 187 則判決；「遊戲點數相關」指含有「遊戲點數」、「虛擬貨幣」、「虛擬代幣」、「虛擬商品」、「虛擬寶物」、「虛擬籌碼」等字詞，參蘇凱平（2022 年 12 月），〈遊戲點數濫用於犯罪之分析—法院判決的類型化觀察〉，發表於：《2022 年刑事政策與犯罪防治研究學術發表會》，法務部司法官學院犯罪防治研究中心（主辦），台北，<https://www.cprc.moj.gov.tw/media/20212235/2022學術發表會第二場發表簡報-遊戲點數濫用於犯罪之分析-法院判決的類型化觀察.pdf?mediaDL=true>。



### 第一項 吸金噱頭/詐欺型

此類型的態樣是行為人吸收被害人資金以從事商業活動，而以「是否實際從事商業活動」、「從事之商業活動是否違法」，又細分為以下二類：

1. 行為人未從事宣稱之商業活動：以虛擬通貨等噱頭吸引投資者入金，但未將投資者的資金用以從事其所稱的商業活動，行為人單純以詐術使被害人誤以為可投資獲利，而向被害人騙取資金。原則上成立詐欺罪，亦可能成立銀行法第 29 條、第 125 條之犯罪。
2. 行為人從事宣稱之商業活動，但該商業活動違法：常見類型為賭客將資金存入線上博弈平台的帳戶，轉為該平台的遊戲幣、虛擬代幣賭博，或是請他人代操賭金。因有實際的博弈平台活動，通常不成立詐欺罪，可能成立刑法第 268 條意圖營利聚眾賭博或供給賭博場所罪。例如臺灣橋頭地方法院 111 年度易字第 226 號刑事判決。

### 第二項 買空賣空型

指行為人假借購買或販賣遊戲點數或遊戲資源的名義，在遊戲中或社群網站或購物平台吸引被害人與其進行交易，但行為人自始即出於詐欺意圖、無欲交付交易標的或價金，且施以詐術(如提供變造的轉帳明細)使被害人誤信行為人已履約，以騙取價金或遊戲點數、遊戲資源。通常成立刑法第 339 條詐欺罪或第 339-4 條加重詐欺罪、不成立洗錢相關犯罪，臺灣高等法院 111 年度上訴字第 478 號判決為此例。

### 第三項 盜用個資型

指盜用他人行動設備或信用卡購買遊戲點數、遊戲資源或儲值等，致他人受經濟上損失，通常成立刑法第 339 條第 2 項詐欺得利罪與第 216 條行使偽造私文書罪之想像競合犯，從一重依行使偽造私文書罪處斷，例如臺灣高等法院 111 年度上

訴字第 2811 號刑事判決。此類犯罪不侷限於個人盜刷，亦有犯罪集團大量申請人頭遊戲帳號，並盜刷購買遊戲點數或遊戲資源至人頭帳戶再轉賣以獲取不法利益<sup>46</sup>。



#### 第四項 支付工具型

指以遊戲點數作為支付工具的犯罪<sup>47</sup>。依據遊戲點數支付方是否取得對價，及對價是否為犯罪又分為二類：

1. 支付方取得對價內容，且對價為犯罪行為：常見案件包含毒品交易與對兒少的性犯罪交易，交易的一方以遊戲點數取代現金，以遊戲點數換取毒品或對兒少性侵或猥褻行為，遊戲點數收受方觸犯毒品危害防制條例，或兒童及少年性剝削防制條例。
2. 支付方未取得對價內容：通常是在線上或通訊軟體中謊稱事由而要求被害人支付遊戲點數，行為人在取得遊戲點數卡密後即消失，常見的詐騙事由為假網拍、性交易前須支付保證金<sup>48</sup>，通常成立刑法 339 條詐欺罪或第 339-4 條加重詐欺罪。例如臺灣高等法院 110 年度上易字第 1888 號判決、臺灣桃園地方法院 110 年度審訴字第 579 號判決。此類型與「買空賣空型」取得遊戲點數的差異在於買空賣空係以購買遊戲點數的名義取得（實際上未付錢購買），遊戲點數/遊戲資源是詐欺的「商品」，而「支付工具型」則是以遊戲點數作為詐欺交易的支付工具，遊戲點數是「價金」的性質。

---

<sup>46</sup> 《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》，頁 56；類似犯罪手法參 TVBS（10/26/2021），〈網路刷退詐遊戲點數洗錢 遊戲橘子財損 3 千萬〉，<https://news.tvbs.com.tw/local/1618132>（最後瀏覽日：3/10/2023）。

<sup>47</sup> 前揭註 45 原文為「犯罪對價型」，指以遊戲點數作為犯罪行為的對價給付，惟本文將「使詐欺被害人支付遊戲點數」的案型納入，因被害人並未實際對價換得內容，故本文將此犯罪類型改為「支付工具型」。

<sup>48</sup> Yahoo 新聞（5/17/2022），〈買遊戲點數換援交殘念 564 台男遭詐 3400 萬元〉，<https://tw.news.yahoo.com/買遊戲點數換援交殘念-564台男遭詐3400萬元-101657700.html>（最後瀏覽日：3/10/2023）。



## 第五項 販賣點數型

指「被告販賣來源不明、少量購買即低於市價之遊戲點數」，檢方就此行為多以洗錢防制法（下稱洗防法）第 2 條第 3 款「收受、持有或使用他人之特定犯罪所得」及第 14 條一般洗錢罪起訴，惟法院經常以「無法證明被告知悉或主觀可預期其販售之點數來源非法而具洗錢犯意」而判決無罪。例如臺灣臺中地方法院 109 年度金訴字第 289 號刑事判決之被告丙，檢方認為丙多年來自淘寶網向身分不詳賣家購買來路不明，價格及遠低於市價的遊戲點數，並經營網路商店轉售該點數，而丙數年前因警方偵辦而知悉淘寶網來路不明的點數有高度可能是來自詐騙的犯罪所得，因而起訴丙販賣來路不明點數之行為違反洗防法第 14 條「使用他人之特定犯罪所得」，惟法院認為賣家向貨源大量購買常態性消耗品時，通常會取得相當折扣，賣家也以此轉賣取得差價，此為市場常見情形，又遊戲點數非實體物品可供買方在交易前辨識是否涉及不法，網路賣家亦經常為求競爭而出現流血價，基於上述原因法院認為丙主觀上難以預見其所販賣之點數係詐欺所得點數，因此不成立普通洗錢罪。

## 第六項 小結

上述犯罪類型中，「吸金/詐欺型」的遊戲點數、遊戲資源僅為商業活動的噱頭或遊戲中的貨幣換算單位，此類型的犯罪所得實際上是被害人投資的現金，而非遊戲點數；但「買空賣空型」、「盜用個資型」及「支付工具型」的遊戲點數即為透過犯罪行為直接取得的犯罪所得，而「販賣點數型」則是將犯罪直接取得（通常源自前述三種類型犯罪）或間接轉換的遊戲點數洗白的行為。

惟遊戲點數的洗白方式不僅只於此，下一節將說明遊戲點數的其他洗錢方法及偵查困境。

## 第三節 我國遊戲點數洗錢氾濫之現象



## 第一項 洗錢行為

廣義的洗錢係指「將非法財產披上合法外觀而終局享用犯罪利益」的行為<sup>49</sup>。至於狹義的洗錢則指各公約、法規或國際組織文件中的定義，其差異主要在於描述的具體洗錢行為或不法所得來源的不同，惟整體而言均不脫離「將非法財產披上合法外觀而終局享用犯罪利益」的過程，例如《聯合國禁止非法販運麻醉藥品和精神藥物公約》(United Nations Convention Against Illicit Traffic in Narcotic Drugs and Psychotropic Substances，下稱維也納公約)第3條之洗錢係指明知財產得自生產、製造、運輸、販賣毒品的各種犯罪或參與此種犯罪的行為，為了隱瞞或掩飾該財產的非法來源，或為了協助任何涉及此種犯罪的人逃避其行為的法律後果而轉換或轉讓該財產，或隱瞞或掩飾該財產的真實性質、來源、所在地、處置、轉移、相關的權利或所有權；巴塞爾銀行監管委員會(Basel Committee on Banking Supervision)於1988年發布「預防犯罪者使用銀行體系洗錢」聲明(Prevention of criminal use of the banking system for the purpose of money-laundering)之序言第1點則將洗錢定義為犯罪者及其同夥利用金融系統來進行支付，並且將其資金在各個帳戶間轉移，藉以隱藏金錢的所有權及其來源，並且提供保險箱業務來儲存銀行券；簡言之，洗錢是為了掩飾非法的財產來源，而將其處置或移轉，轉換為合法財產外觀的行為。

## 第二項 我國洗錢防制法之洗錢罪

我國洗防法於2016年大幅修正，立法目的由舊法之追查重大犯罪，新增「穩定金融秩序，促進金流透明」。修法後，洗錢罪的保護法益包含三者<sup>50</sup>：維護國家司法權之行使與作用<sup>51</sup>、確保前置犯罪之保護法益<sup>52</sup>、健全合法經濟秩序並促進金流

<sup>49</sup> 林鈺雄(2021)，〈普通洗錢罪之行為類型—評析洗防法第2條〉，《月旦法學教室》，224期，頁35-51。

<sup>50</sup> 洗防法第1條修法理由；林鈺雄，前揭註49，頁35-51。

<sup>51</sup> 指洗錢如同煙滅證據，將妨害司法追查重大犯罪。

<sup>52</sup> 處罰洗錢行為能產生遏阻犯罪所得流通的效果，阻礙前置犯罪行為人自由處分犯罪所得，降低犯罪誘因。



透明。

洗錢罪分為普通洗錢罪（洗防法第 2 條、第 14 條）及特殊洗錢罪（洗防法第 15 條），且均處罰未遂犯<sup>53</sup>，以下簡述之。

#### 第一款 普通洗錢罪

普通洗錢罪指對洗防法第 3 條特定犯罪（即前置犯罪）之犯罪所得洗白的行為<sup>54</sup>，洗錢行為分三種類型：

1. 洗防法第 2 條第 1 款「意圖掩飾或隱匿特定犯罪所得來源，或使他人逃避刑事追訴，而移轉或變更特定犯罪所得」。其客觀構成要件為移轉或變更犯罪所得，使其形式上轉換成為合法來源，「移轉」指不改變犯罪所得之型態下將之轉交給他人<sup>55</sup>，例如將不法所得轉移登記至他人名下<sup>56</sup>，「變更」指改變犯罪所得事實上或法律上的存在狀態，例如：用不法所得購買易於收藏變價及難以辨識來源之高價裸鑽。至於主觀構成要件則需「意圖掩飾或隱匿特定犯罪所得來源」或「意圖使他人逃避刑事追訴」，惟前者與第二款難以區分，而後者的要件過窄，導致限縮洗錢罪成立的空間<sup>57</sup>，因此法務部 2021 年洗防法修法草案即對此爭議，參酌德國法修改本條洗錢行為的定義<sup>58</sup>。
2. 洗防法第 2 條第 2 款「掩飾或隱匿特定犯罪所得之本質、來源、去向、所在、所有權、處分權或其他權益者」：本款為實務最常使用之普通洗錢罪。掩飾或隱

<sup>53</sup> 洗防法第 14 條第 2 項、第 15 條第 2 項。

<sup>54</sup> 洗防法第 2 條至第 4 條。

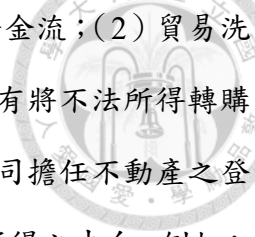
<sup>55</sup> 林鈺雄，前揭註 49，頁 35-51。

<sup>56</sup> 2016 年洗防法第 2 條修法理由二。

<sup>57</sup> 本款制定係參考維也納公約第 3 條第 1 項(b)(i)，公約之主觀要件係「為了協助任何涉及此種犯罪的人逃避其行為的法律後果」，包含民刑事與行政罰之效果，而我國僅要求「意圖使他人逃避刑事追訴」，此外若參考德國法，「阻礙或危害國家司法機關對於洗錢犯罪客體之來源或所在的調查、發現、沒收或保全」之洗錢行為，亦包含行為人對自己案件之阻礙，以及阻礙犯罪所得沒收或保全，不限於判決有無罪的追訴，參張明偉（2022），〈論洗錢犯罪〉，《軍法專刊》，68 卷 4 期，頁 1-30；林鈺雄，前揭註 49，頁 35-51。

<sup>58</sup> 草案將第 2 條第 1 款、第 2 款更改為：「一、隱匿特定犯罪所得或掩飾其來源。二、阻礙或危害國家對於特定犯罪所得之調查、發現、保全或沒收。」；洗防法修正草案總說明及條文對照表（2021），頁 1，<https://www.moj.gov.tw/2204/2795/2799/125801/post>。





匿行為如(1)犯罪行為人出具假造的買賣契約書掩飾某不法金流；(2)貿易洗錢態樣中以虛假貿易外觀掩飾不法金流移動；(3)知悉他人有將不法所得轉購置不動產之需求，而擔任不動產之登記名義人或成立人頭公司擔任不動產之登記名義人以掩飾不法所得之來源；(4)提供帳戶以掩飾不法所得之去向，例如：販售帳戶予他人使用；廠商提供跨境交易使用之帳戶作為兩岸詐欺集團處理不法贓款使用<sup>59</sup>。

3. 洗防法第 2 條第 3 款，「收受、持有或使用他人之特定犯罪所得」：本款情形例如(1)知悉收受之財物為他人特定犯罪所得，為取得交易之獲利，仍收受該特定犯罪所得；(2)專業人士（如律師或會計師）明知或可得而知收受之財物為客戶特定犯罪所得。本款問題在於一般的犯罪情形中犯罪行為人使用犯罪所得（如開自己偷來的車）屬於不罰之後行為，故本款僅規定使用他人之特定犯罪所得構成洗錢罪，惟現實上有多數情形係前置犯罪行為人將自己的犯罪所得變賣，但礙於本款之行為主體僅限「前置犯罪行為人以外之第三人」，故此情形前置犯罪行為人僅成立前置犯罪，不成立洗錢罪<sup>60</sup>。2021 年之洗防法草案因此於本款增加後段「使用自己之特定犯罪所得與他人進行交易者，亦同。」

## 第二款 特殊洗錢罪

洗防法第 15 條特殊洗錢罪之考量在於不法金流未必可與特定犯罪連結，但依犯罪行為人取得該不法金流之方式，已有意規避或明顯違反洗錢防制規定時，為落實洗錢防制，避免不法金流流動，故對於規避洗錢防制規定而取得不明財產者，亦應處罰<sup>61</sup>。本條之構成要件為：

1. 收受、持有或使用之財物或財產上利益；且
2. 無合理來源且與收入顯不相當；且

---

<sup>59</sup> 2016 年洗防法第 2 條修法理由三。

<sup>60</sup> 林鈺雄，前揭註 49，頁 35-51。

<sup>61</sup> 2016 年洗防法第 15 條修法理由二。



3. 有以下情形之一：

- (1) 冒名或以假名向金融機構申請開立帳戶。
- (2) 以不正方法取得他人向金融機構申請開立之帳戶。
- (3) 規避第七條至第十條所定洗錢防制程序。

本條的設計主要係參考澳洲法的特殊洗錢罪。本罪的目的係當洗錢行為的前置犯罪與其犯罪所得難以證明而無法成立一般洗錢罪時，本罪作為補充型的處罰規範。本條所參考的是澳洲法的「列舉事由推定合理懷疑之洗錢罪<sup>62</sup>」，本條的要件一（收受、持有或使用之財物或財產上利益）為洗錢行為<sup>63</sup>，要件三為推定要件一的財產客體為犯罪所得的事由<sup>64</sup>，至於要件二（無合理來源且與收入顯不相當）是為了避免特殊洗錢罪處罰過廣而設立的限縮條件<sup>65</sup>，然而要件二中的「收入顯不相當」在澳洲法的條文架構僅屬於七種推定為合理懷疑犯罪所得事由的其中一項，我國法將其制定為本罪的必要構成要件，將導致本罪的成立極度嚴格，大幅限縮特殊洗錢罪的成立空間。

2021 年洗防法草案針對上述要件二的問題，首先將「無合理收入來源」要件刪除，並改為當行為人具備要件一與要件三時，先課與本條行為人說明財產來源的義務，若無正當理由或未為說明才成立本罪；「收入顯不相當」則移列為要件三的推定事由之一，並改為「財物或財產上利益與本人收受、使用或持有期間之收入或

---

<sup>62</sup> 澳洲法的立法架構是，「實行洗錢行為+行為客體為犯罪所得」成立一般洗錢罪，「實行洗錢行為+行為客體係合理懷疑為犯罪所得」成立「合理懷疑為犯罪所得之洗錢罪」，又為了具體化「合理懷疑為犯罪所得」，再增加七種態樣作為推定為合理懷疑之犯罪所得的事由，因此「實行洗錢行為+推定事由」成立「列舉事由推定合理懷疑之洗錢罪」。後二者均屬於澳洲法的特殊洗錢罪，惟我國法的架構僅有一般洗錢罪及「列舉事由推定合理懷疑之洗錢罪」，故有學者認為我國的特殊洗錢罪與一般洗錢罪的連結不明確，立法者似未將特殊洗錢罪理解為一般洗錢罪的補充規定。參許恒達（2018），〈評析特殊洗錢罪的新立法〉，收於：法務部司法官學院（編），《刑事政策與犯罪研究論文集（21）》，頁 95-118，臺北：法務部司法官學院。

<sup>63</sup> 有學者認為我國法在要件一的洗錢行為與一般洗錢罪的洗錢行為不一致，且法條為「收受之財物」而非「收受財物」，文義上容易使人誤解要件一僅係描述財務的狀態，並容易導致要件三從原本作為要件一洗錢行為的附加狀態變成主要的構成要件行為，因此無法凸顯本條為一般洗錢罪之補充規定。參許恒達（2018），前揭註 62，頁 109-111。

<sup>64</sup> 2016 年洗防法第 15 條修法理由二；許恒達（2018），前揭註 62，頁 111。

<sup>65</sup> 2016 年洗防法第 15 條修法理由二。



支出顯不相當」。此外，草案另增加二款要件三的推定事由<sup>66</sup>。

### 第三款 遊戲點數相關之洗錢罪

時任基隆地檢署檢察長撰文<sup>67</sup>所述有關遊戲點數的犯罪案件為高比例不起訴處分者，主要係前述「支付工具型」結合「販賣點數型」的行為，此類犯罪大致為犯罪集團向被害人佯稱可性交易，到約定交易當天則向被害人要求支付保證金，避免見面時發現被害人是警察，又稱自己沒有銀行帳戶，故要求被害人以遊戲點數支付；另有犯罪集團以假交友誘使被害人視訊聊天並截圖，再恐嚇被害人須依指示購買遊戲點數，否則將散播其視訊截圖等方式自被害人處取得遊戲點數，實際取得方式則是要求被害人拍照遊戲點數卡卡密並傳送；此部分的犯罪行為通常成立刑法第 339 條第 2 項詐欺得利罪、同法第 346 條第 2 項恐嚇得利罪<sup>68</sup>，二者分別為洗防法第 3 條第 2 項、第 1 項之前置犯罪。

於上述情形，犯罪集團於取得遊戲點數卡卡密後，會馬上存入遊戲點數帳戶，再將此帳戶中的點數轉賣。常見的轉賣方式即為代儲，犯罪集團與不知情第三人（遊戲玩家）交易，犯罪集團利用犯罪取得之遊戲點數為第三人購買遊戲幣，第三人則支付代儲的對價，此行為係前置犯罪行為人使用自己的犯罪所得與他人交易，依前述似乎非屬現行法典型的洗錢態樣，而屬於 2021 年洗防法草案新增之第 2 條第 3 款後段之洗錢行為，因此在現行法下，或許須透過解釋同條第 1 款「意圖掩飾

---

<sup>66</sup> 洗防法第 15 條第 1 項草案為：收受、持有或使用之財物或財產上利益，有下列情形之一，得命本人就該財物或財產上利益之來源提出說明，無正當理由未為說明、無法提出合理說明或說明不實者，處六月以上五年以下有期徒刑，得併科新臺幣五百萬元以下罰金：一、財物或財產上利益與本人收受、使用或持有期間之收入或支出顯不相當；二、以不正方法取得或使用他人向金融機構申請開立之帳戶、向虛擬資產服務提供者或第三方支付機構申請能儲存財物或財產上利益之帳號；三、以冒名、假名或其他不實之資訊，規避第七條確認客戶身分之程序；四、以不合交易常規，或其他方式，規避第八條留存必要交易紀錄之程序；五、以分批提存通貨交易，或其他方式，規避第九條之申報程序；六、以提供不實資訊，或其他方式規避第十條之申報程序。

<sup>67</sup> 余麗貞，前揭註 1，頁 5-8。

<sup>68</sup> 臺灣新北地方法院 111 年度金訴字第 1830 號判決、臺灣高等法院 110 年度上易字第 1888 號判決。

犯罪所得，而變更其型態」或第 2 款「掩飾犯罪所得去向」以成立洗錢行為。

然而，判決中對於以遊戲點數洗錢的爭議大多不在於屬於哪一類型的洗錢行為，而是證明上的困難。當犯罪集團取得遊戲點數並存入遊戲點數帳戶後，遊戲點數帳戶系統可以透過卡密知道遊戲點數卡用在哪個帳戶，但是存入後成為「遊戲點數」形式時，如同銀行帳戶中的現金混同，遊戲點數系統無法區分哪部分的點數來自不法，或縱使可以辨識不法點數的額度，但是若帳戶中參雜合法點數<sup>69</sup>，犯罪集團再將帳戶內混合的合法與非法點數分批代儲，則遊戲點數系統與檢方將難以辨識本案不法點數的流向，亦難以證明本案不法點數已移轉<sup>70</sup>。例如新北地方法院 111 年度金訴字第 1830 號判決即認為「無證據證明該犯罪集團儲值上開點數後有將該等點數移轉他人之情形，是該等犯罪所得既然未經移轉，且卷內並無證據證明犯罪集團成員有藉此製造資金流動軌跡斷點之手段，去化不法利得與犯罪間之聯結，漂白不法利得之情況，自無從認定其等上開犯行有著手掩飾、隱匿或切斷不法犯罪所得與前置特定犯罪間之關聯性，是被告之上開犯行並不成立幫助一般洗錢罪」。

此外，若犯罪集團自己不經營代儲，而是作為遊戲點數的批發商，將不法點數賣給代儲業者<sup>71</sup>，該代儲業者的洗錢罪責任也難以證明，例如前述「販賣點數型」犯罪案例中的丙，該案中犯罪集團與丙的關係類似遊戲點數的上游與零售業，丙非犯罪集團一員，惟若其確實知悉貨源來自非法所得，則丙該當洗防法第 2 條第 3 款「收受或使用他人之犯罪所得」並無疑義，然而爭議即在於難以證明丙主觀上可預期貨源係非法，故不必然可成立一般洗錢罪。

### 第三項 遊戲點數的洗錢方式

非法遊戲點數轉換為合法財產的方式不限於代儲。依據遊戲課金與代儲的流

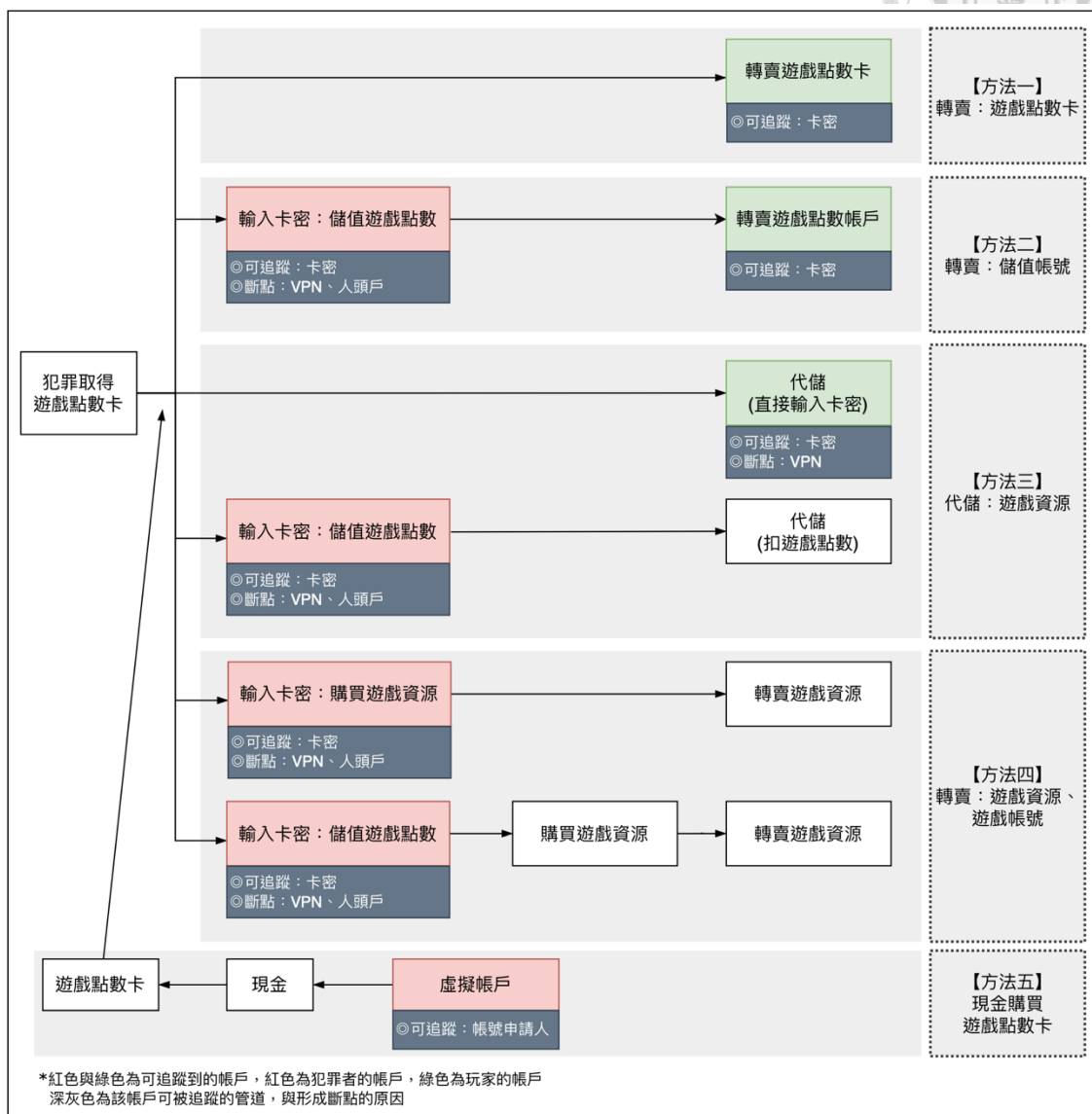
<sup>69</sup> 臺灣臺中地方法院 109 年金訴字第 289 號刑事判決。

<sup>70</sup> 臺灣新北地方法院 111 年度金訴字第 1830 號判決。

<sup>71</sup> 實際交易方式仍是由犯罪集團幫終端玩家儲值，只是代儲業者作為玩家與犯罪集團的中間人，玩家只與代儲業者聯絡，並不知道遊戲幣實際是誰存入。



程，洗錢的可行方法有四種，蓋此流程反映遊戲點數價值得以流通的渠道，以下分述遊戲點數洗錢的四種方法（參圖表 2）：



圖表 2：遊戲點數洗錢方法及偵查斷點

資料來源：本文自製

### 第一款 轉賣遊戲點數卡

此指犯罪行為人於取得遊戲點數卡後直接轉賣變現。遊戲點數卡的出售管道多元，犯罪行為人可透過拍賣平台、社群媒體等能夠接觸到大眾的平台零售給玩家，或以其他管道批發給代儲業者。此外由於我國之遊戲點數於官方管道之折扣有限

72，只要犯罪行為人以相對低價販賣，即可輕易銷贓。此方法之下，檢調機關只能追溯到使用遊戲點數卡卡密的玩家或代儲業者，但從卡密的蹤跡完全無法看到犯罪行為人，且即使遊戲點數卡在變賣前後已被使用或是因為被害人報警而被遊戲點數卡業者註銷卡片，只要犯罪行為人順利變賣換得現金，仍已完成洗錢而可終局享用犯罪利得，遊戲點數卡買家若有消費糾紛也求助無門。

### 第二款 轉賣遊戲點數帳戶

此指犯罪行為人取得遊戲點數卡的卡密後，將其儲值於遊戲點數帳戶（如 MyCard/GASH 點數帳戶），再將此帳戶轉賣變現。此方法可追溯到使用非法遊戲點數卡的儲值帳號，因此被害人報警後，遊戲點數卡業者會凍結此帳號<sup>73</sup>。此外此方法會消耗大量的帳號，故註冊帳號的難易度會影響洗錢成本，諸如需要實名制，或單一手機門號不得重複申請等，例如目前一支手機門號僅能申請一個 MyCard 帳號。

### 第三款 代儲遊戲資源

此指犯罪行為人自己經營代儲，將遊戲點數卡的價值轉換為玩家（第三人）的遊戲資源，而玩家則向犯罪行為人支付代儲遊戲的價金，而經營代儲的管道與轉賣遊戲點數卡雷同，不過多了 8591 寶物交易網<sup>74</sup>。

依據遊戲點數卡的使用方式，檢調機關可追溯到不同的帳號，但犯罪行為人若將遊戲點數卡直接用以購買遊戲資源，檢調機關追查的結果只會是玩家的遊戲帳號，其若將遊戲點數卡儲值進遊戲點數帳戶再轉換為遊戲資源，則會追到遊戲點數帳戶。此外，如前述，部分犯罪集團將遊戲點數存入遊戲點數帳戶後，不會自己經

---

<sup>72</sup> 例如 MyCard、GASH 等點數於蝦皮購物的經銷商為 95 折，其他的折扣則可能來自發行商不定期的優惠活動，或支付方式（如信用卡、電子支付等）的回饋。

<sup>73</sup> MyCard 網站，<https://www.mycardcs.com.tw/process/>（最後瀏覽日：3/15/2023）。

<sup>74</sup> 於 8591 寶物交易網販賣點數卡必須為特定的簽約會員，參 8591 寶物交易網，<https://help.8591.com.tw/list/detail/63?source=2>（最後瀏覽日：3/15/2023）。



營代儲，而是透過另一代儲業者尋找買家，犯罪集團再將帳戶中的遊戲點數轉為買家的遊戲資源<sup>75</sup>，如此方式將更能隱藏身分。

#### 第四款 轉賣遊戲資源、遊戲帳號

此指犯罪行為人直接取得遊戲資源，或取得遊戲點數卡並轉換為遊戲資源後，將遊戲資源轉賣變現，轉賣管道包括虛擬寶物交易平台、在遊戲中尋找買家私下交易，此外亦能賣給幣商<sup>76</sup>。不過此種方式必須以遊戲資源可轉讓給其他玩家為前提，故若要利用不可轉讓之遊戲資源洗錢，犯罪行為人會透過代儲直接幫第三人買遊戲資源，或在自己的遊戲帳戶購買後再轉賣遊戲帳戶，惟可轉讓之遊戲資源亦可透過轉賣遊戲帳戶的方式洗錢。

根據洗防辦 2021 年的評估報告，上述四種方法中又以代儲與轉賣遊戲資源為大宗<sup>77</sup>。

#### 第四項 我國使用遊戲點數卡犯罪與洗錢氾濫

近 5 年地方檢察署辦理詐欺罪案件偵查新收件數呈增加趨勢，自 2017 年 63,185 件增至 2021 年 124,899 件，平均年增率 18.6%，且自 2020 年起超越毒品危害防制條例及公共危險罪，躍居各罪名之首<sup>78</sup>。

據洗防辦 2021 評估報告指出，以交付遊戲點數為詐欺洗錢的案件數(前述「支付工具型」犯罪)，於 2018 年有 579 件，2019 年有 833 件，2020 年則達 1,060 件，每年至少成長 20%。平心而論，2019 年遊戲點數卡遭詐騙之金額達 2 億台幣<sup>79</sup>(下

<sup>75</sup> Yahoo 新聞，前揭註 48。

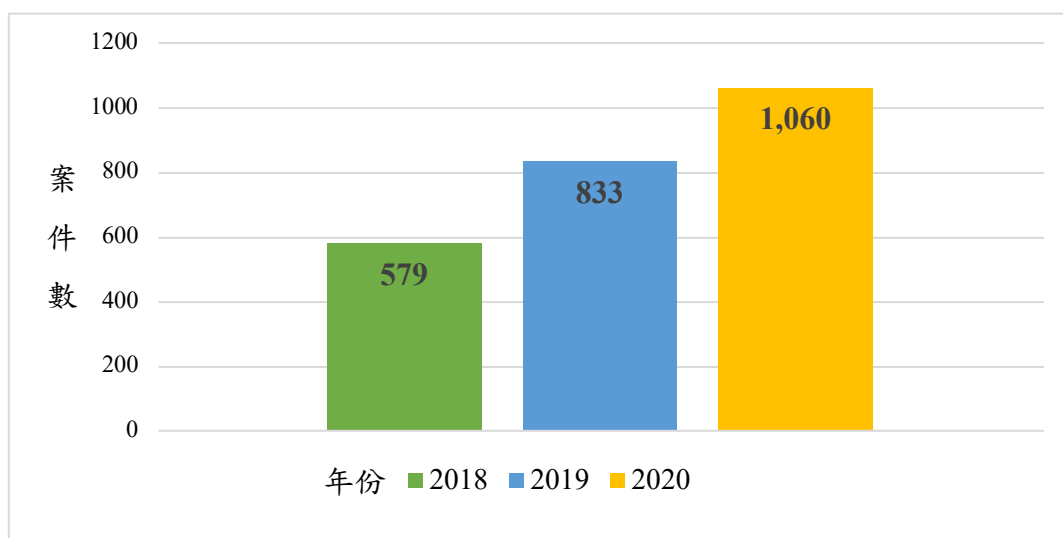
<sup>76</sup> 提供收購與販賣遊戲幣的非官方遊戲業者。

<sup>77</sup> 《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》，頁 55。

<sup>78</sup> 法務部 (2022)，《詐欺罪案件統計分析》，頁 1，[https://www.rjsd.moj.gov.tw/rjsdweb/common/WebListFile.ashx?list\\_id=1802](https://www.rjsd.moj.gov.tw/rjsdweb/common/WebListFile.ashx?list_id=1802)。

<sup>79</sup> 智冠股份有限公司 (2022 年 12 月)，〈遊戲點數濫用於犯罪之分析—智冠科技股份有限公司〉，發表於：《2022 年刑事政策與犯罪防治研究學術發表會》，法務部司法官學院犯罪防治研究中心 (主辦)，台北，<https://www.cprc.moj.gov.tw/media/20212237/2022學術發表會第二場與談簡報-智冠科技股份有限公司.pdf?mediaDL=true>。

同)，相比我國每年詐欺之犯罪所得約 700 億元<sup>80</sup>，僅佔約 0.3%，其影響看似不大，惟交付遊戲點數之詐騙案有極高比例係不起訴處分，例如詐欺案件中與「GASH 點數」相關者，從 2019 年的 355 件成長超過 10 倍至 2021 年的 5,490 件<sup>81</sup>，而其中有 95% 的案件最終係不起訴處分<sup>82</sup>。故遊戲點數確實造成檢調機關難以追查真正行為人，進而造成被害人財產損害、被告訟累、耗費檢警辦案量能的三輸現象<sup>83</sup>，未來則可能使遊戲點數更廣泛、頻繁地用於犯罪，造成惡性循環。



圖表 3：交付遊戲點數之詐欺案件數

資料來源：行政院洗錢防制辦公室（2022），《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》，頁 55，行政院。

至於為何遊戲點數易被用於洗錢，主要原因在於遊戲點數具有以下特性<sup>84</sup>：

<sup>80</sup> 《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》，頁 20。

<sup>81</sup> 此統計數字與前述洗防辦的 2021 評估報告有出入，可能原因是此處統計者為「與 GASH 點數相關」，包含「以 GASH 點數支付」與其他案型，如買空賣空型。

<sup>82</sup> 余麗貞（2022 年 12 月），〈遊戲點數濫用於犯罪之分析－實務現況與防制措施〉，發表於：《2022 年刑事政策與犯罪防治研究學術發表會》，法務部司法官學院犯罪防治研究中心（主辦），台北，[https://www.cprc.moj.gov.tw/media/20212234/2022\\_學術發表會第二場與談簡報-余麗貞檢察長.pdf?mediaDL=true](https://www.cprc.moj.gov.tw/media/20212234/2022_學術發表會第二場與談簡報-余麗貞檢察長.pdf?mediaDL=true)。

<sup>83</sup> 余麗貞，前揭註 1，頁 5-8。

<sup>84</sup> 謝建國（2016），〈洗錢犯罪防制對策之研究〉，頁 35-37，中央警察大學警察政策研究所博士論文。






1. 儲值功能與流通性：為使非法所得更快速的轉換為其他資產以具備合法外觀，洗錢者會偏好能被廣泛接受者作為犯罪之支付工具，就國內犯罪而言，多以該國貨幣支付，就跨國犯罪而言，則會偏好於多數國家皆可兌換或使用的貨幣(如美金)。遊戲商城制、智慧型手機普遍、網路技術進步等因素，帶動近年遊戲虛擬經濟成長，依 iKala 等行銷數據分析平台之報告<sup>85</sup>指出，我國在 2020 年行動市場收入中有 85%來自遊戲，且同年全球手遊收入有 540 億美元，我國的手遊營收逾 25 億美元，全球排名第七，我國國內線上遊戲事業在 2020 年的產值約 442.2 億台幣<sup>86</sup>，其營收來源主要為研發收入與玩家付費收入<sup>87</sup>，顯見我國玩家的課金需求相當高。遊戲點數具有交易媒介、做為記帳單位及可儲存價值的功能<sup>88</sup>，作為課金的支付工具之一，其於我國之流通性自然隨著遊戲課金的經濟規模提高。
2. 移轉性：洗錢者為消滅檢警循線查緝的線索或增加查緝成本，可能將犯罪所得多次移轉，使金流複雜化，以增加偵查斷點。遊戲點數卡首先其價值本身會隨著卡密移轉，其次點數價值儲存進遊戲點數帳戶可再藉由代儲移轉至第三者或自己購買虛擬資源後轉賣給第三者，遊戲點數轉換為現金的洗錢流程由圖表 2 可觀察到，至多可有六次移轉，至於常見騙取遊戲點數再代儲的流程有四次移轉，若以犯罪取得現金再購買遊戲點數有五次移轉，對檢方而言即可能形成四至五個偵查斷點，增加其查緝成本。
3. 匿名性：洗錢者會在資金移轉過程中以他人名義、偽造身分或虛設公司等方式隱匿犯罪所得真正來源。遊戲點數卡本身不記名，無法直接得知遊戲點數卡之使用者，遊戲點數帳戶與遊戲帳戶大多不需實名制，縱使註冊帳號網頁要求填

<sup>85</sup> 2021 台灣遊戲產業分析與行銷洞察，<https://www.kolradar.com/reports/2021-gaming-industry> (最後瀏覽日：3/15/2023)。

<sup>86</sup> 數位發展部數位產業署(2022)，《111 台灣數位內容產業年鑑》，頁 115，行政院。

<sup>87</sup> 《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》，頁 54。

<sup>88</sup> 《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》，頁 55。



寫真實姓名，但仍毋須提供證件以供查核驗證，實際上可輕易偽造身分。此外，以近來積極防詐騙、會員驗證相對嚴格的智冠公司<sup>89</sup>為例，其 MyCard 會員帳號配合警察機關於 2016 年 8 月起，新舊會員帳號均須提供手機號碼並驗證，才可使用會員功能<sup>90</sup>，然而犯罪行為人仍可至拍賣平台購買手機預付卡，規避至電信商購買預付卡需提供雙證件的規定<sup>91</sup>，或直接使用他人手機門號驗證，以隱藏自己身分。

4. 跨國性：以現金洗錢的情形，洗錢者會利用各國經濟管制與執法的落差，將資金轉移至管制較鬆散的地區漂白，同時以此逃避犯罪地執法機關的追緝。遊戲點數之使用均係透過網路，而網路無國界，犯罪行為人、洗錢者可透過 VPN 輕易將使用遊戲點數的網路足跡移至國外，形成偵查斷點。

遊戲點數洗錢的方式並不複雜，惟由於上述流通性佳、具移轉性、匿名性、跨國性之特性，因而使遊戲點數卡容易成為濫用的洗錢工具，故洗防辦 2021 評估報告將「線上遊戲事業」評為「高風險」之洗錢行業<sup>92</sup>。

## 第五項 偵查困境

遊戲點數相關詐欺罪高比例不起訴的原因在於遊戲點數在交易過程的匿名性和高流通性。高流通性使非法點數能在短時間移轉到與犯罪無關的第三人手上，匿名性則使犯罪集團在交易過程能不留痕跡或輕易偽裝。

追蹤遊戲點數流向主要透過使用卡密的「帳號」與輸入卡密的「裝置 IP 位址」，然而觀察遊戲點數的洗錢方法可發現，透過「帳號」經常只能追蹤到使用遊戲點數的玩家，或使用遊戲點數帳戶的人頭甚至假資料。例如 beanfun! (GASH 點數的儲

---

<sup>89</sup> 自由時報 (5/6/2021)，〈力阻詐騙！智冠 MyCard 數位點數平台防詐機制發威〉，<https://ec.ltn.com.tw/article/breakingnews/3523248> (最後瀏覽日：3/15/2023)。

<sup>90</sup> MyCard 網站，<https://www.mycard520.com/zh-tw/News/Detail/3415> (最後瀏覽日：3/15/2023)。

<sup>91</sup> 行動寬頻業務管理規則第 77 條第 1 項、第 4 項；國家通訊傳播委員會新聞稿，[https://www.ncc.gov.tw/chinese/news\\_detail.aspx?site\\_content\\_sn=8&sn\\_f=37919](https://www.ncc.gov.tw/chinese/news_detail.aspx?site_content_sn=8&sn_f=37919) (最後瀏覽日：3/18/2023)。

<sup>92</sup> 《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》，頁 56。

值帳戶)過去<sup>93</sup>只需要以 email 註冊，因此得以快速新辦大量帳號，使得犯罪集團能夠將非法點數分流至多個帳號，降低單一帳號被凍結的損失。同時為避免輸入卡密的 IP 位址被追蹤，犯罪集團也經常以 VPN 將 IP 更改至國外，使檢警無法辨識<sup>94</sup>，遊戲點數各種洗錢方法之偵查斷點參圖表 2。

除了作為支付工具外，亦有犯罪集團利用人頭銀行帳戶<sup>95</sup>或虛擬帳號<sup>96</sup>供被害人匯款，由車手提款後馬上購買遊戲點數，再將卡密傳給犯罪集團，最後再以前述四種洗錢方法將遊戲點數變現。此方式由於被害人交付的是現金而非遊戲點數，檢警無從追蹤遊戲點數的卡密，而使偵查更加困難，往往只能查到提供帳戶的人頭。

#### 第四節 小結

近年線上遊戲的成熟與手遊的市場快速成長，加上遊戲點數(卡)搭配線上遊戲使資金能夠從現實世界移轉至虛擬環境，再透過熱絡的二手市場及代儲將資金從虛擬環境轉換至法幣，使得犯罪與洗錢活動暗藏其中。與遊戲點數相關的犯罪中，最令執法機關困擾者為詐欺及洗錢，其中又以直接支付遊戲點數卡，或是利用人頭帳戶的現金購買遊戲點數卡，以此方式洗錢為大宗。而利用遊戲點數洗錢的方式則以遊戲代儲或轉賣遊戲資源為多數。

由於資金透過遊戲點數及線上遊戲系統移動的過程均透過網路進行，且未經過金融體系，因而能使資金快速且匿名地流動，甚至可以跨境移轉，且透過 VPN 亦使原本已不透明的金流更難以追蹤，因此遊戲點數(卡)與線上遊戲逐漸成為犯罪集團的常用洗錢工具，且因上述特性，不論在偵查上或判決論罪上都遇到證明困

---

<sup>93</sup> 2023 年 4 月 1 日起，為配合防詐，遊戲橘子帳戶(即 beanfun!帳戶)必須完成手機簡訊驗證，才可於儲值/購點，參遊戲橘子網站，[https://tw.beanfun.com/news/content.aspx?p=1&news\\_id=3783&c=1&t=2642&tc=Announcement](https://tw.beanfun.com/news/content.aspx?p=1&news_id=3783&c=1&t=2642&tc=Announcement)(最後瀏覽日：4/4/2023)。

<sup>94</sup> 余麗貞，前揭註 1，頁 6。

<sup>95</sup> 臺灣臺北地方法院 111 年度訴字第 1153 號判決、臺灣臺南地方法院 110 年度金訴字第 411 號刑事判決、臺灣高等法院 112 年度上訴字第 619 號刑事判決。

<sup>96</sup> 《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》，頁 56。

難的問題，偵查的案件多數為不起訴處分，判決則多為無法證明主觀的洗錢意圖而不成立洗錢罪，此現象也反過來再鼓勵犯罪集團利用遊戲點數犯罪，導致惡行循環。

以下將逐步探討我國對於遊戲點數(卡)與線上遊戲的相關規範是否存在漏洞而造成上述問題，並透過比較法的借鏡嘗試解決此問題。

## 第參章 我國對遊戲點數（卡）與線上遊戲之管制現況



由前一章可瞭解到遊戲點數卡具有容易被用於洗錢的特性，且以遊戲點數卡犯罪、洗錢實為目前檢方所困擾，因此本章接下來要探討從事遊戲業預付款項業務的業者，即遊戲點數（卡）發行商與遊戲營運商，目前在法制上是否需執行洗錢防制的相關措施。本章前半部從遊戲點數（卡）發行商與遊戲營運商的角色出發，檢視此類業者直接受到的管理規範，後半部以洗防法切入，分析遊戲點數（卡）發行商與遊戲營運商是否可能符合該法中的洗錢防制義務主體。

### 第一節 我國目前對「預付款項業務」的管制

#### 第一項 線上遊戲與遊戲點數卡之相關規定

線上遊戲與遊戲點數（卡）事業之主管機關為數位發展部數位產業署<sup>97</sup>，與其相關之規定主要有三：《遊戲軟體分級管理辦法》、《網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項》及《線上遊戲點數(卡)定型化契約應記載及不得記載事項》，以下簡述其主要規範內容以及與遊戲點數、遊戲幣相關者。

##### 第一款 《遊戲軟體分級管理辦法》

本辦法係依兒童及少年福利與權益保障法第 44 條第 3 項授權，規範線上遊戲內容之分級制度，包含分級管理義務人、分級標準、標示/警語義務、陳列方式。本辦法係以保護兒少身心健康之角度，以遊戲內容(如暴力、戀愛等)將遊戲分級，並對不同的分級管理義務人課予相對的分級、標示、陳列方式義務，以避免兒少輕

<sup>97</sup> 依行政院 111 年 8 月 24 日院臺規字第 1110184307 號令，《遊戲軟體分級管理辦法》之主管機關自 111 年 8 月 27 日起由經濟部改為數位發展部管轄；依數位發展部 111 年 9 月 5 日數位法制字第 11106000011 號令，經濟部有關資訊服務、AI、資安、應用軟體、內容軟體、電信等產業相關事項自 111 年 8 月 27 日起，相關權限業務由數位發展部及所屬機關(構)承接處理；依數位發展部 111 年 12 月 23 日數授產經字第 11140002141 號令，《線上遊戲點數(卡)定型化契約應記載及不得記載事項》之主管機關改為數位發展部數位產業署。



易或不知情取得危害其身心之虞的遊戲。本辦法無遊戲點數(卡)或遊戲幣相關之規定。

## 第二款 《網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項》

本規定係依消費者保護法(下稱消保法)第17條第1項授權,規範線上遊戲營運商<sup>98</sup>對於消費者之保護事項,包含契約內容之範圍、契約解除/終止權、計費方式與揭露、遊戲使用資訊揭露(如遊戲分級、軟硬體需求、付費抽獎之機率等)、帳號密碼/電磁紀錄/個人資料之保護、業者之電腦系統品質與維持、遊戲管理規則之制定與消費者違反之處理程序、消費者申訴權利、契約變更程序、停止營運之程序。

與遊戲點數、遊戲幣相關之具體規定如下:

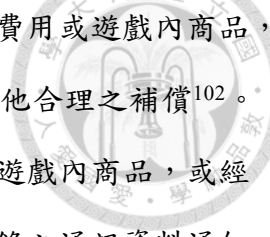
1. 消費者得於開始遊戲後七日內,無需說明理由及負擔任何費用,以書面告知企業經營者解除本契約,並得於解約時,就未使用之付費購買點數向企業經營者請求退費<sup>99</sup>。
2. 消費者得隨時通知企業經營者終止契約,契約終止時,企業經營者於扣除必要成本後,應於三十日內以現金、信用卡、匯票或掛號寄發支票方式退還消費者未使用之付費購買之點數或遊戲費用,或依雙方同意之方式處理前述點數或費用<sup>100</sup>。
3. 企業經營者停止遊戲之營運而終止契約,未依第19條第1項於一定期間公告並通知者,除應退還消費者未使用之付費購買點數或遊戲費用且不得扣除必要成本外,並應提供消費者其他合理之補償<sup>101</sup>。
4. 因可歸責企業經營者事由,致消費者不能連線使用本遊戲服務時,企業經營者

<sup>98</sup> 線上遊戲營運商可能同時發行遊戲點數與遊戲幣,尤其當其營運多款線上遊戲時,遊戲點數係通用於購買各個線上遊戲中的遊戲幣,而遊戲幣僅適用於單一的遊戲中購買虛擬寶物。

<sup>99</sup> 《網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項》應記載事項,第4條第2項。

<sup>100</sup> 同前註,第18條第1項、第5項。

<sup>101</sup> 同前註,第19條第2項。

- 
- 應立即更正或修復。對於消費者於無法使用期間遭扣除遊戲費用或遊戲內商品，企業經營者應返還遊戲費用或商品，無法返還時則應提供其他合理之補償<sup>102</sup>。
5. 消費者以冒名、詐騙或其他虛偽不正等方式付費購買點數或遊戲內商品，或經司法機關查獲從事任何不法之行為，企業經營者依消費者登錄之通訊資料通知消費者後，得立即終止本契約<sup>103</sup>。
  6. 消費者完成註冊程序後取得之帳號及密碼，僅供消費者使用<sup>104</sup>；消費者因共用帳號、委託他人付費購買點數衍生與第三人間之糾紛，企業經營者得不予協助處理<sup>105</sup>。
  7. 遊戲內（如遊戲商城、線上商店等）提供消費者額外付費購買之點數、商品或其他服務，企業經營者應在官網首頁、遊戲登入頁面或購買頁面公告載明付款方式及商品資訊<sup>106</sup>。
  8. 若新費率高於舊費率時，消費者在新費率生效日前已於官網中登錄之付費購買點數或遊戲費用應依舊費率計收<sup>107</sup>。
  9. 不得記載付費購買點數之使用期限<sup>108</sup>。

以上規定所稱之「點數」應包含遊戲幣與遊戲點數，理由在於上述規定中部分條款包含「點數或遊戲費用」、「點數或遊戲內商品」，部分條款則僅規範「點數」，然而僅規範「點數」之條款對於遊戲幣或遊戲點數並無差別保護之必要或合理正當性，例如上述第 1 點中，消費者解約時應得請求退還未使用之遊戲幣與遊戲點數；上述第 6 點中，不論消費者是委託他人購買遊戲點數或遊戲幣，遊戲營運商對此

---

<sup>102</sup> 同前註，第 12 條第 2 項。

<sup>103</sup> 同前註，第 18 條第 3 項第 3 款、第 5 款。

<sup>104</sup> 同前註，第 7 條第 1 項。

<sup>105</sup> 同前註，第 13 條第 5 項。

<sup>106</sup> 同前註，第 5 條第 2 項。

<sup>107</sup> 同前註，第 5 條第 4 項。

<sup>108</sup> 《網路連線遊戲服務定型化契約應記載及不得記載事項》不得記載事項，第 10 條。



應均無協力處理義務<sup>109</sup>。

上述具體規定均在釐清遊戲營運者與消費者之契約責任，與遊戲營運商防制詐欺或洗錢較為相關者為第 5 點與第 6 點。第 5 點賦予遊戲營運商對犯罪行為人（消費者）存入犯罪所得點數之帳號終止契約的權利，故犯罪行為人將無法繼續使用此帳戶洗錢，已存入之非法點數亦將無法流通（犯罪所得漂白的流程中斷），蓋若為詐欺所得之點數，將依刑法第 38-1 條第 5 項發還被害人或依同條第 1 項沒收，若為「為了犯罪之利得」（如販賣毒品之價金所得），則應依刑法第 38-1 條第 1 項沒收<sup>110</sup>，又於沒收裁判確定前，依刑法第 38-3 條、刑事訴訟法第 133 條第 1 項、第 6 項，非法點數具有禁止處分效力，且檢察官得扣押之，因此遊戲營運商就非法點數應無前述第 2 點於契約終止時退還未使用點數或費用之適用。

另就前述第 6 點規定，消費者若將帳號密碼提供給代儲業者衍生糾紛，遊戲營運商亦無協助處理義務，例如代儲業者以非法點數為消費者儲值致消費者之帳戶遭凍結而生損害，遊戲營運商不需協助消費者查詢代儲業者之 IP 位址等相關資訊，如此可降低玩家使用代儲的誘因，以減低非法點數的流通性與移轉速度。

### 第三款 《線上遊戲點數（卡）定型化契約應記載及不得記載事項》

本規定係依消保法第 17 條第 1 項授權，規範線上遊戲點數（卡）發行人對消費者保護之義務，包含揭露義務（如使用方式、發行人、申訴管道）、發行人之履約保證責任、禁止不公平條款（如使用期限、發行人片面終止契約或免責）等。

<sup>109</sup> 具體情形例如，甲消費者於遊戲營運商 Garena 以 100 元台幣儲值遊戲點數貝殼幣 140 顆，將其中 70 顆購買 Garena 營運之《傳說對決》之遊戲幣「點券」67 點，以 30 點點券於《傳說對決》購買道具後與 Garena 解約，則甲得請求返還者為未使用的 37 點點券（遊戲幣）與 70 顆貝殼幣（遊戲點數）之價值；若乙消費者刷信用卡以 100 元購買 135 點點券，將 30 點點券購買道具後解約，其得請求者為 105 點點券之價值，甲與乙均先向 Garena 消費或儲值 100 元台幣，而後使用 30 點點券後解約，則甲乙得請求退還之費用應相等，遊戲幣與遊戲點數僅係消費者未使用費用所轉換之不同型態，不應以此給予差別保護，於第 6 點委託他人購買點數之情形亦同。

<sup>110</sup> 詐欺所得之點數屬於「直接從被害人處取得」之「產自犯罪之利得」，沒收犯罪所得制度本質為準不當得利之衡平措施，故有刑法第 38-1 條第 5 項發還被害人（被害人求償優先原則）之適用，而「為了犯罪之利得」並非來自他人財產法益之侵害，故無發還被害人而排除沒收之適用，參最高法院 107 年度台上字第 3415 號判決。



本規定並無與防制詐騙或洗錢相關者，不過值得注意的是本規定對線上遊戲點數(卡)的定義「(第1項)本契約內所稱線上遊戲點數(卡)，指預付一定金額購買發行人所發行記載或圈存一定面額、遊戲物品項目或使用次數等形式之點數(卡)，並由持有人將表彰價值之序號或其他方式登錄至特定帳號中，用以兌換發行人所提供之線上遊戲服務或商品。(第2項)前項點數(卡)不包括多用途現金儲值卡(例如：悠遊卡)或其他具有相同性質之晶片卡。」由此可發現以下幾點：

1. 本定義之線上遊戲點數(卡)包含兌換「遊戲點數」、「遊戲幣」與其他遊戲資源等任何「發行人」提供之線上遊戲服務或商品。
2. 本定義內容與《商品(服務)禮券定型化契約應記載及不得記載事項》(下稱商品禮券記載事項)中商品(服務)禮券(下稱商品禮券)之定義「發行人發行一定金額之憑證、磁條卡、晶片卡或其他類似性質之證券，由持有人以提示、交付或其他方法，向發行人或其指定之人請求交付或提供等同於上開證券所載金額之商品或服務」類似，二者主要差別在於商品禮券除可兌換「發行人」提供之商品或服務，還可兌換「發行人指定之人」所提供之商品或服務。
3. 線上遊戲點數(卡)定義的第2項將其範圍排除多用途現金儲值卡或其他具相同性質之晶片卡，由文義可推知線上遊戲點數(卡)與「多用途現金儲值卡」在上位概念似乎具有共通性，而主管機關再刻意區分二者，並分別管理。

由上述分析可知，遊戲點數(卡)可能同時具有商品禮券或多用途現金儲值卡的性質，以下探討商品禮券、多用途現金儲值卡與線上遊戲點數(卡)間之規範關係。

## 第二項 禮券、儲值卡與遊戲點數(卡)

### 第一款 禮券與儲值卡之關係

#### 第一目 儲值卡

「多用途現金儲值卡」最早規範於2000年銀行法增訂之第42-1條，但本條規

定嗣後於 2015 年刪除，並確立此業務未來將統一適用《電子票證管理條例》之規定<sup>111</sup>。2021 年，基於電子票證與電子支付帳戶使用場景之相似性，立法院再將《電子票證管理條例》與電支條例整併，電子票證改稱為「儲值卡」，因此《線上遊戲點數（卡）定型化契約應記載及不得記載事項》（下稱「遊戲點數記載事項」）所指稱的多用途現金儲值卡，即成為現今電支條例的儲值卡。

依 2000 年銀行法第 42-1 條第 2 項，現金儲值卡定義為「發卡人以電子、磁力或光學形式儲存金錢價值，持卡人得以所儲存金錢價值之全部或一部交換貨物或勞務，並得作為**多用途之支付**使用者。」；而依電支條例第 3 條第 1 項第 5 款，儲值卡定義為「具有資料儲存或計算功能之晶片、卡片、憑證等實體或**非實體形式**發行，並以電子、磁力或光學等技術儲存金錢價值之支付工具」，使用方式為同條同項第 7 款「接受付款方預先存放款項，並利用電子支付帳戶或儲值卡進行**多用途支付**使用」。整體而言，現今之儲值卡相較舊銀行法下之現金儲值卡，僅形態上增加允許「非實體」的形式，但就功能上而言，仍為預存金錢價值並用以多用途支付。

## 第二目 禮券

我國關於禮券之規定最早係 1973 年由財政部依國家總動員法第 18 條授權制定之《商品禮券發售管理辦法》，其立法背景為 1969 年至 1971 年間，公司所發行禮券的未兌現總額與該公司的資本總額之比例過高<sup>112</sup>，發行禮券成為公司的最大資金來源，政府為抑制通貨膨脹與防止商業信用擴張<sup>113</sup>，故限制公司藉由發售商品禮券募集債款，並限制公司對販售禮券取得資金之運用<sup>114</sup>。其就禮券發行採事前核

<sup>111</sup> 2015 年銀行法第 42-1 條修法理由「電子票證與現金儲值卡之意義與功能幾近完全相同，如僅因名稱不同即受不同規範，關於預收款項之管理、消費者權益之保障、資料安全及罰則等事項之規定，將僅因使用名稱不同而受不同監理規範，未來適用上不免有所爭議，爰統一適用電子票證發行管理條例之電子票證用語」。

<sup>112</sup> 未兌現禮券金額占禮券發行人資本總額之比例分別為：1969 年 93%、1970 年 256%、1971 年 144%。參鍾薰嫻（2005），《商品(服務)禮券相關法律問題之研究》，頁 38，國立政治大學法律研究所碩士論文；陳寬強，〈法律常識-禮券可靠嗎？〉，《綜合月刊》，1972 年 5 月，頁 64。

<sup>113</sup> 鍾薰嫻，同前註，頁 38。

<sup>114</sup> 《商品禮券發售管理辦法》第 1 條。

准制、要求履約保證及發行人資格、發行總額、相關應記載及不得記載事項為限制<sup>115</sup>。該辦法雖未對禮券有明確定義，惟第 9 條之使用限制或許可做為參考：「(第 1 項)公司發售商品禮券，應依照面額直接發售，並以十足兌換發售公司門市出售之各種商品為限，不得以禮券折兌現金或作為償付債務之用。(第 2 項)商品禮券經依前項規定兌換商品後，應予註銷，不得再行發售。」，由此可知，此時的禮券限於兌換發行人提供之商品。

《商品禮券發售管理辦法》於 1989 年廢止後，直至 2006 年才由經濟部依消保法授權制定<sup>116</sup>《零售業等商品(服務)禮券定型化契約應記載及不得記載事項》(下稱「零售禮券記載事項」)規範禮券，其中對商品(服務)禮券(下稱「禮券」)之定義為：「(第 1 項)本事項所稱商品(服務)禮券，指由發行人發行記載或圈存一定金額、項目或次數之憑證、晶片卡或其他類似性質之證券，而由持有人以提示、交付或其他方法，向發行人或其指定之人請求交付或提供等同於上開證券所載金額之商品或服務，但不包括發行人無償發行之抵用券、折扣(價)券。(第 2 項)前項所稱晶片卡不包括多用途現金儲值卡(例如：悠遊卡)或其他具有相同性質之晶片卡。」此處的證券性質，係指表彰具有財產價值之私法上書據，其權利之發生、行使或移轉，須全部或一部與證券「占有」始得為之的有價證券<sup>117</sup>，另有學說進一步認為商品禮券之性質為現金證券，證券本身即具有金錢之財產價值，非因證券與權利結合而表彰其財產價值，若現金證券毀損滅失，理論上即失其效用，應無公示催告、除權判決之適用<sup>118</sup>。本文認為依商品禮券記載事項中應記載事項第 3 條<sup>119</sup>

<sup>115</sup> 《商品禮券發售管理辦法》，第 4 條、第 5 條、第 6 條、第 7 條、第 8 條、第 9 條、第 12 條、第 13 條。

<sup>116</sup> 2007 年 4 月 1 日生效。

<sup>117</sup> 李淑如(2014)，〈網路團購券之法律解析〉，《月旦法學雜誌》，第 231 期，頁 159。禮券上存在有請求發行人或其指定之人履行債務之債權，亦即持有人之債權已與禮券本身相結合，其權利變動之一部或全部，須與禮券之占有相結合，參鍾薰嫻，前揭註 112，頁 24。

<sup>118</sup> 王志誠(2019)，《票據法》，頁 20-21，元照。

<sup>119</sup> (第 1 項)禮券如有毀損或變形，而其重要內容(含主、副券)仍可辨認者，得請求交付商品(服務)或申請換發。(第 2 項)禮券為記名式者，如發生遺失、被竊或滅失等情事，得申請補發。

規定之反面解釋，商品禮券毀損滅失時，既原則上不得申請補發，故商品禮券的性質應為現金證券。



### 第三目 多用途支付與單用途支付

儲值卡與禮券在使用性方面，比較零售禮券記載事項之禮券定義與舊銀行法之現金儲值卡定義，可發現二者之共通處為「發行人先發行可儲存金錢價值之載具，而持有載具之人再持之以儲存一部或全部之價值兌換商品/服務（合稱產品）」，至於二者相異之處，主要在於立法者係以「多用途支付」為界線，僅現金儲值卡可多用途支付，至於零售禮券則無此廣泛支付功能。

關於多用途支付的涵義，依 2001 年《銀行發行現金儲值卡許可及管理辦法》第 3 條第 2 項規定可知，「多用途」係指「現金儲值卡之使用，可跨越不同營運系統間使用，或應用於不同之商業體系」（本項規定於 2010 年刪除），此與 2009 年電票條例第 3 條「電子票證之使用得用於支付發行機構以外第三人所提供之商品、服務對價、政府部門各種款項及其他經主管機關核准之款項」之規定，基本相符。其後電票條例關於多用途支付之定義雖有修改<sup>120</sup>，惟核心概念不變，現行電支條例的定義則為「用於支付電子支付機構以外之人所提供之商品或服務對價、政府部門各種款項及其他經主管機關核准之款項。」

另一方面，2006 年零售禮券記載事項下對「禮券」之定義為「向發行人或其指定之人請求商品或服務」，似乎有解釋為「可兌換發行人以外第三人提供之產品」的空間，但如此解釋難免使得禮券與現金儲值卡/電子票證間的界線不明確，然而 2013 年零售禮券記載事項新增「不得記載無實際提供商品（服務）者為禮券發行

<sup>120</sup> 2015 年電票條例第 3 條，多用途支付指「指電子票證之使用得用於支付特約機構所提供之商品、服務對價、政府部門各種款項及其他經主管機關核准之款項。」修法理由為「為使多用途支付使用之定義能更完整呈現電子票證業務之作業模式，爰將支付「發行機構以外第三人」所提供之商品、服務對價等修正為支付「特約機構」所提供之商品、服務對價等。

人<sup>121</sup>」規定，似可認為主管機關有意凸顯二者的界線為「提供產品者是否為發行人以外之人」；學理上則將禮券「發行人與提供產品之人為同一人」的特性描述為「單用途支付」或「封閉性系統」<sup>122</sup>。

但 2014 年零售禮券記載事項刪除「不得記載無實際提供商品（服務）者為禮券發行人。」，並明確開放第三方禮券，換言之得由非發行人之第三方實際提供產品，此做法亦沿用至 2021 年生效之《商品(服務)禮券定型化契約應記載及不得記載事項<sup>123</sup>》。此一開放反而模糊了禮券與儲值卡原本以「單/多用途支付」的區分方式，故有論者即認為第三方禮券恐有監管套利之問題<sup>124</sup>。

由上述禮券與儲值卡之關係與沿革，可見立法者將此類「發行預付或預存款項之載具以兌換產品」的業務，根據「發行人與提供產品之人是否為同一人」區分單用途與多用途支付，單用途支付業務屬於禮券，由中央目的事業主管機關以發布行政命令例如定型化契約應記載及不得記載事項的方式監管，違反之法律效果為相關契約條款無效、或依消保法第 56-1 條限期改正或處以罰鍰；至於多用途支付業務屬於電子支付，由金管會以法律監管，違反者處以刑罰或行政罰<sup>125</sup>。二者採取不同監管密度的理由，根據電支條例的立法說明，主要似乎在於多用途支付工具具有貨幣性，亦即具有被使用及接受作為獲取貨品及服務之交易媒介而替代傳統貨幣之功能<sup>126</sup>，因而需施以金融監管。然而目前規範模式下，第三方禮券此種本質上具有貨幣性功能之工具係適用商品禮券記載事項之規範，恐生監管套利的疑義，此間

<sup>121</sup> 此時如何解釋禮券可向「發行人指定之人兌換產品」，本文認為或許係擴大發行人的範圍至集團企業，並限縮指定之人為該集團子公司或關係企業的情形。

<sup>122</sup> 賴怡君（2015），〈我國禮券定型化契約應記載及不得記載事項之法制管理研析與建議〉，《科技法律透析》，第 27 卷第 5 期，頁 31-57；鍾薰嫻，前揭註 112，頁 11。

<sup>123</sup> 各行業之商品（服務）禮券應記載及不得記載事項，原先由各中央目的事業主管機關分別制定，2021 年生效之《商品(服務)禮券定型化契約應記載及不得記載事項》目的在整合、統一 18 個行業均適用之禮券規範。

<sup>124</sup> 王資元（8/19/2019），〈禮券作為支付工具之不對稱優勢〉，《月旦會計財稅網》，<http://www.angle.com.tw/accounting/current/post.aspx?ipost=3823>(最後瀏覽日：5/12/2023)。

<sup>125</sup> 電支條例第五章罰則。

<sup>126</sup> 由 2021 年電支條例第 3 條修法理由反面解釋。

題在第三方禮券屬於第三方「電子」禮券的情形會更加明顯。

以 CAFFÈ COIN 職人咖啡通行為例，其為一針對全台咖啡廳的網路儲值平台，該平台本身不提供產品兌換<sup>127</sup>，消費者在該平台購買（儲值）Caffè Coin 點數，即可到合作店家使用 Caffè Coin 點數兌換商品<sup>128</sup>，該平台目標係與全台 5,000 家咖啡廳合作，目前仍在持續增加合作店家中。消費者隨時可向平台申請退款，惟退款金額將隨儲值期間而扣取不等之手續費<sup>129</sup>。該平台目前將其定位為第三方電子禮券，且遵守商品禮券記載事項<sup>130</sup>，然而如細究其商業模式，顯然有符合電支條例第 3 條「電子支付帳戶」或「儲值卡」，以及「多用途支付」的空間，此外儲值 Caffè Coin 點數亦有構成同條「儲值款項」的疑義。

類似爭議亦曾發生於臺灣高等法院 106 年度金上重訴字第 24 號刑事判決的「數字科技案」。該案中「T 點」涉及是否為電票條例之「電子票證」的爭議，雖然該判決最終以 T 點不具備電子票證之實體與技術以及用戶間轉點非多用途支付為理由，認定 T 點非屬電子票證，然而現行電支條例下之電支帳戶與儲值卡均不限實體形式，且 CAFFÈ COIN 之用戶確實係透過該平台向多個合作店家支付，因此數字科技案的法院見解不必然可豁免此類商業模式於法律風險，類似商業模式的企業經營者因此亦面臨法律不安定<sup>131</sup>。

事實上，部分遊戲點數（卡）發行商所發行的遊戲點數（卡）也具有多用途支付的功能，例如 MyCard 點數與 GASH 點數均可用於非其代理的線上遊戲，在此

<sup>127</sup> CAFFÈCOIN 服務條款第 10 條第 1 項。

<sup>128</sup> CAFFÈCOIN 網站，<https://www.tw.caffeco.in/qa> (最後瀏覽日：5/12/2023)。

<sup>129</sup> CAFFÈCOIN 服務條款第 13 條第 1 項。

<sup>130</sup> CAFFÈCOIN 服務條款第 12 條。

<sup>131</sup> 有學者即認為預存款項之業務風險在於付款人存放於業者（銀行、電子支付機構、禮券發行人）的資金安全，第三方禮券與電子支付帳戶/儲值卡同為多用途支付，然而需依據資金安全風險程度，即業者收受儲值款項的金額大小，課予不同的監理強度，亦即電支條例第 3 條第 1 項第 10 款多用途支付不應排除第三方禮券，並再另外規定業者收受儲值款未逾一定金額，不用取得電子支付牌照。參楊岳平（2022），〈預存款項業務與我國匯兌儲值法制的金融監理疆域—評臺灣高等法院 106 年度金上重訴字第 24 號刑事判決，數字科技案與新電子支付機構管理條例〉，《月旦法學雜誌》，324 期，頁 162-180。



情形，遊戲點數（卡）發行商也可能面臨與 CAFFÈ COIN 相同的問題。

## 第二款 遊戲點數（卡）之監管問題

由前述禮券與儲值卡之監管分類可知，立法者目前似乎係將遊戲點數（卡）定性為禮券，蓋立法體系上，遊戲點數（卡）係以定型化契約應記載及不得記載事項監管。然而現行之遊戲點數（卡）於規範上具有以下問題：

1. 部分遊戲點數（卡）<sup>132</sup>可向發行人以外之人兌換產品，與遊戲點數記載事項之定義不符。主管機關就此是否應因應市場發展而比照第三方禮券而開放第三方遊戲點數（卡）？若不開放，則主管機關應依消保法第 56-1 條限期改正或處罰，亦或將其解為違法經營電子支付業務？
2. 承上，主管機關倘若選擇開放第三方遊戲點數（卡），是否及如何加強監管強度？如何調和與電支條例的關係？
3. 不論是否開放第三方遊戲點數（卡），現行實務將其濫用於洗錢之問題如何解決？

上述問題當中，前二個問題屬於金融監理的範疇而非本文研究範圍，故本文以下僅就第三個問題探討。

## 第二節 我國之洗錢防制措施

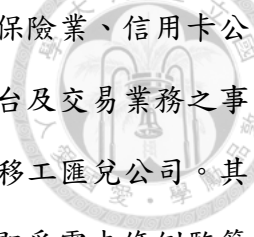
我國之洗防法主要分為二部分，一為洗錢罪的事後訴追（如前述），二為防制洗錢、加強金流透明的事前預防措施，第二部分又可分為規定應負洗錢防制義務的主體，以及明定義務主體所負擔的義務內容。

### 第一項 規範主體

依洗防法（下同）第 5 條，洗錢防制義務主體分為金融機構與非金融事業或人員，以下分述之。

---

<sup>132</sup> 例如本文前述之 MyCard 點數（卡）、GASH 點數（卡）均可用於非發行人所代理之遊戲或其他數位內容平台。



所謂金融機構，包含第 5 條第 1 項、第 2 項之銀行業<sup>133</sup>、保險業、信用卡公司、信託業、證券期貨及相關產業<sup>134</sup>、融資性租賃、虛擬通貨平台及交易業務之事業；同條第 1 項第 18 款由金管會指定<sup>135</sup>之電子支付機構、外籍移工匯兌公司。其中的電子支付機構指**取得電子支付許可經營電子支付業務者**，即受電支條例監管之業者。此外其中的虛擬通貨平台及交易業務之事業（下稱「虛擬通貨平台」）係指<sup>136</sup>為他人從事虛擬通貨保管、銷售及三種交易（虛擬通貨與法幣兌換、不同虛擬通貨交換、虛擬通貨移轉）之業者，又「虛擬通貨」指「**運用密碼學及分散式帳本技術**或其他類似技術，表彰得以數位方式儲存、交換或移轉之價值，且用於支付或投資目的者。但不包括數位型式之新臺幣、外國貨幣及大陸地區、香港或澳門發行之貨幣、有價證券及其他依法令發行之金融資產。」，換言之即運用特定分散式帳本技術表彰價值，用於支付或投資的數位資產，但排除數位形式的法幣或依法發行的金融資產。

所謂非金融事業或人員，係指銀樓、不動產買賣之地政士及不動產經紀、從事特定業務之律師/公證人/會計師、從事信託/合夥/法人組織設立或變更登記相關服務之信託或業者；及由行政院指定之第三方支付業者，指提供代理收付網路實質交易款項服務，但非屬電支條例之電子支付機構。

依上述規定，遊戲點數（卡）發行商或線上遊戲營運商因發行遊戲點數（卡）或遊戲幣而構成洗錢防制義務主體的唯一可能，僅在其所發行的遊戲點數或遊戲幣構成虛擬通貨時，其方有可能因經營虛擬通貨平台及交易業務之事業而受到洗防法規範，其理由如下：

---

<sup>133</sup> 銀行、信用合作社、農會信用部、漁會信用部、全國農業金庫、辦理儲金匯兌、簡易人壽保險業務之郵政機構。

<sup>134</sup> 證券商、證券投資信託事業、證券金融事業、證券投資顧問事業、證券集中保管事業、期貨商。

<sup>135</sup> 《銀行業及其他經金融監督管理委員會指定之金融機構防制洗錢及打擊資恐內部控制與稽核制度實施辦法》第 2 條第 2 項。

<sup>136</sup> 《虛擬通貨平台及交易業務事業防制洗錢及打擊資恐辦法》第 1 條第 1 項。





### 第一款 相關業者並非電子支付機構

遊戲點數(卡)有僅能使用於發行商系統之單用途支付者，亦有能支付於發行商以外之數位內容或線上遊戲的多用途支付者，惟二者均不受電支條例規範，蓋單用途支付的遊戲點數(卡)發行商原本即不構成電支條例所定義的多用途支付的範圍而不構成儲值業者，至於多用途支付的遊戲點數(卡)發行商亦可適用電支條例第3條第1項第10款第2目明文排除第三方禮券發行者構成電子支付機構之規定，而主張第三方遊戲點數(卡)屬於第三方禮券而例外不構成多用途支付。基此，遊戲點數(卡)發行商尚無從構成電支條例下的電子支付機構，從而亦不構成洗防法下的電子支付機構。

### 第二款 相關業者並非第三方支付業者

第三方支付業者係指「非屬電子支付機構管理條例所稱電子支付機構，提供代理收付代理收付網路實質交易款項服務之業者<sup>137</sup>」，此外根據金管會對第三方支付的定義<sup>138</sup>，其係指「先成立交易再代收代付款項」的商業模式，因此與儲值業者係預收款項的商業模式有別。但於遊戲點數發行商及線上遊戲營運商的情形，於消費者儲值遊戲點數或遊戲幣時不必然有購買遊戲資源的交易發生，而經常是屬於先收款、後成立交易的預收款項模式，因此不構成第三方支付服務。

### 第三款 相關業者可能構成虛擬通貨平台

若遊戲點數係使用密碼學及分散式帳本技術儲存、移轉、交換，則當遊戲點數發行商提供消費者使用遊戲點數卡或信用卡等方式在網站儲值時，可能屬於以法幣兌換虛擬通貨業務<sup>139</sup>；此外當遊戲點數發行商提供消費者移轉遊戲點數予另一

<sup>137</sup> 第三方支付服務業防制洗錢及打擊資恐辦法第2條第1項第1款。

<sup>138</sup> 金管會(10/25/2021)，〈金融科技創新業務常見法規問答集〉，第二類 A2.1，<https://www.fsc.gov.tw/uploaddowndoc?file=news/202210051011260.pdf&filedisplay=金融科技創新業務常見法規問答集.pdf&flag=doc> (最後瀏覽日：5/12/2023)。

<sup>139</sup> 虛擬通貨平台及交易業務事業防制洗錢及打擊資恐辦法第2條第1項第1款第1目。

消費者之服務時，可能屬於移轉虛擬通貨業務<sup>140</sup>；再者當遊戲點數發行商提供消費者以遊戲點數購買遊戲幣之服務時，亦可能屬於虛擬通貨間的交換業務<sup>141</sup>。故於上述交易中，遊戲點數發行商可能構成洗防法下的虛擬通貨平台，而須負相關洗錢防制義務。惟此義務係以遊戲點數係使用密碼學及分散式帳本技術儲存、移轉、交換而構成虛擬通貨為前提，遊戲點數如係使用中心化帳本技術管理，即無從構成虛擬通貨，亦無上述規定的適用。

## 第二項 洗錢防制措施

我國洗防法的洗錢防制規範下，金融機構及指定非金融事業或人員所負擔的共通洗錢防制義務包括：建立洗錢防制內稽內控制度（包含定期在職訓練、持續更新風險評估）、以風險基礎落實確認客戶身分程序、記錄必要的交易資料、保存客戶身份資料與必要交易資料至少五年、向調查局申報疑似洗錢或資恐的交易<sup>142</sup>。

至於金融機構及指定非金融事業或人員二者最主要之洗錢防制義務差異，在於「大額通貨交易申報」。金融機構需向調查局申報新台幣五十萬元<sup>143</sup>（或等值外幣）以上的通貨交易；但指定非金融事業或人員當中僅有銀樓業有此義務<sup>144</sup>，其他例如第三方支付業者、律師及會計師等事業或人員，均無須申報大額通貨交易。

## 第三節 遊戲點數相關業者的洗錢防制規範不足

我國多數的遊戲點數或遊戲幣均為應用中心化帳本技術之數位價值表彰，故不致構成虛擬通貨，從而大多數的遊戲點數發行商或線上遊戲營運商均非洗防法所規範之洗防主體。目前對於利用遊戲點數犯罪或洗錢氾濫的問題，近來實務主要

---

<sup>140</sup> 虛擬通貨平台及交易業務事業防制洗錢及打擊資恐辦法第2條第1項第1款第3目。

<sup>141</sup> 虛擬通貨平台及交易業務事業防制洗錢及打擊資恐辦法第2條第1項第1款第2目。

<sup>142</sup> 洗防法第6條至第10條。

<sup>143</sup> 《金融機構防制洗錢辦法》第2條、第13條。

<sup>144</sup> 《銀樓業防制洗錢與打擊資恐辦法》第6條。

係透過執法機關、中央主管機關與主要業者開會協調，共同擬定洗錢防制措施，由業者自主自律地採行各項措施。

於 2018 年時，最氾濫被使用於詐欺及洗錢的是智冠公司的 MyCard 點數。其後智冠公司於 2019 年 1 月起與刑事警察局合作建立防詐系統，包含 (1) 重新驗證會員帳號，以電子信箱及國內手機號碼雙重驗證，間接達到實名制效果；(2) 即時監督會員儲值與建立黑名單預警機制，若有會員有異常儲值高額度、或平常未使用的帳號突然存入大量點數，系統會先凍結該帳戶，經審核無誤才解除；(3) 設立銷售監控系統：在智冠的經銷門市銷售系統銷售點數達一定金額時（例如被害人在相鄰地點大量購買點數），系統會提醒周邊平台提高注意，並向門市反查銷售情形；(4) 在經銷門市系統設定防詐騙彈跳視窗，並提醒店員主動關懷。以上措施使得利用 MyCard 詐騙的案件在當年減少了 43%，惟整體詐騙案件仍未顯著減少，蓋犯罪集團主要係轉為透過樂點公司之 GASH 點數犯罪，導致此類案件數在該年增加了約 47%<sup>145</sup>。

為配合 2022 年 7 月行政院發布之「新世代打擊詐欺策略行動綱領」，同年底高等檢察署召集經濟部、相關公會及遊戲點數業者開會，促使發行 GASH 點數之遊戲橘子集團開始與警方合作，包括清理幽靈帳號、凍結大量異常新增帳號及交易異常帳號，並在特定情形的交易或儲值時發送簡訊，要求會員以一次性密碼（one-time password, OTP）驗證身分。於落實上述措施後，GASH 的犯罪案件數在 2022 年 11 月與 10 月相比減少了約 34%，然而犯罪集團又開始改用蘋果集團的 App Store 禮物卡進行犯罪，導致此類相關犯罪數在同年 11 月與 10 月相比增加了 26%<sup>146</sup>。

2023 年 3 月底，遊戲點數之主管機關數位部產業署<sup>147</sup>再度邀集洗防辦、檢警

<sup>145</sup> 余麗貞，前揭註 1，頁 6。

<sup>146</sup> 余麗貞，前揭註 82。

<sup>147</sup> 2022 年 11 月，遊戲點數業者的主關機關已改為數位發展部產業署，參照：數位發展部公告：預告「線上遊戲點數（卡）定型化契約應記載及不得記載事項」第 2 點修正草案（12/23/2022），<https://join.gov.tw/policies/detail/197ffe5d-b579-4881-b198-54397b1c7984>（最後瀏覽日：5/13/2023）。

單位以及國內五大遊戲點數業者——即遊戲橘子集團、智冠公司、網銀國際股份有限公司（發行遊 e 卡）、萬利線上股份有限公司（發行 Razer Gold）及新加坡商競舞電競臺灣分公司（發行貝殼幣），共同研議阻詐措施。數位部產業署亦提出「線上遊戲防制詐騙暨洗錢指引」草案，針對遊戲點數業者提出五大措施：包括一、點數業者導入不定期 OTP 驗證機制；二、線上遊戲監控異常情形；三、禁止海外 IP 儲值<sup>148</sup>與驗證機制；四、四大超商依營業額進行限額並設置警語；以及增加線上客服人力與偵查機關建立聯防通報機制<sup>149</sup>。上述機制於同年 4 月啟動，至同月月底時已初見成效，業者統計詐騙案件單月通報數降幅近 6 成<sup>150</sup>。

此外，遊戲橘子集團另外執行加強措施，包括延後 GASH 點數卡儲值至遊戲點數帳戶的時間，遊戲點數帳號須經過 48 小時後才會新增加值的點數；此外並提供「GASH 防詐鎖卡平台」，使消費者若察覺遭詐騙恐嚇等情形時可至該平台鎖定點數，鎖定成功後消費者可至原購買店家請求退費，惟此種作法下消費者必須在犯罪集團使用點數卡之前至平台完成鎖定方可奏效<sup>151</sup>。最後，在便利超商方面，各超商也會依據各店營業額自行訂定單日及夜間時段該店銷售遊戲點數的上限金額，若達到購買上限時店員會主動關心，若消費者無法說明購買大額的原因，店員會請警方前來關懷<sup>152</sup>。以上措施目前均持續進行中，且犯罪數確實有持續下降的趨勢<sup>153</sup>。

---

<sup>148</sup> 例如 2023 年 3 月 31 日起，香港的遊戲橘子帳號不能透過台灣的 GASH 點數儲值，必須使用港澳的 GASH 儲值，參樂點公司（3/25/2023），〈(更新 3/28)同步[香港遊戲橘子] 2023/3/31 18:00 台灣 GASH 點數儲值關閉通知〉，<https://tw.gashpoint.com/games/article/9952>（最後瀏覽日：5/13/2023）。


<sup>149</sup> 數位產業署（3/23/2023），〈數位部產業署提線上遊戲防制詐騙暨洗錢指引草案 邀遊戲點數五大業者發揮產業自律精神共建阻詐措施〉，<https://moda.gov.tw/ADI/news/latest-news/4133>（最後瀏覽日：5/13/2023）。

<sup>150</sup> 數位產業署（4/26/2023），〈數位部推動遊戲點數業者公私協力阻詐初見成效 點數詐騙驟降近六成〉，<https://moda.gov.tw/ADI/news/latest-news/4797>（最後瀏覽日：5/13/2023）。

<sup>151</sup> 樂點公司（4/1/2023），〈【更新公告】GASH 點數詐騙防治因應措施說明〉，<https://tw.gashpoint.com/games/article/9973>（最後瀏覽日：5/13/2023）。

<sup>152</sup> ETtoday 新聞雲（5/14/2023），〈數位部七措施防詐 電商會員資料隱碼制、遊戲點數限額上路〉，<https://finance.ettoday.net/news/2498809>（最後瀏覽日：5/16/2023）。

<sup>153</sup> 數位產業署（6/2/2023），〈數位部與遊戲產業聯防點數詐騙 重點業者案件通報數持續下降〉，<https://moda.gov.tw/ADI/news/latest-news/5347>（最後瀏覽日：6/12/2023）。



遊戲點數業者與執法機關積極採取防詐措施並取得一定成果，值得肯定。不過目前作法主要係仰賴業者自主自律採行，業者並無法律上義務，五大業者以外的其他遊戲點數業者甚至線上遊戲營運商亦未採取相關洗錢防制措施。主管機關原先召集五大業者勸說其執行洗錢防制措施，理由應在於五大業者經手的金流量相對較大與頻繁，故伴隨較高的洗錢風險；然而對於其他業者而言，此舉恐有監管套利的疑慮，當其他業者因監管套利而增加營業額進而提高其經手金流後，其洗錢風險還是會增加，主管機關與執法機關還是必須再次與其商討對策。整體而言，目前的做法對於業者而言欠缺一致性，也會增加行政機關的負擔，因此執法機關最初即呼籲應修改可一體適用的相關規範，以根本解決遊戲點數用於犯罪或洗錢的問題<sup>154</sup>。

最後，單用途支付的遊戲點數甚至禮券其實也存在洗錢風險。以前述 App Store 禮物卡為例，其係蘋果集團發行，可用於購買蘋果集團提供的數位內容(例如 iTunes, Apple Music, 手機等裝置的應用程式等)，其使用方式為先在蘋果使用者系統的帳號 (Apple ID) 將 App Store 禮物卡儲值為 App Store 儲值金，再於使用此 Apple ID 的裝置上購買數位內容<sup>155</sup>。由於許多手遊可以直接透過 App Store 課金，且許多手遊的帳號與 Apple ID 互相獨立，因此犯罪集團可以將不法 App Store 儲值金存在自己的 Apple ID，再以代儲的方式將不法儲值金移轉到不知情第三人的手遊帳號，並取得代儲對價，以此洗白非法取得之 App Store 禮物卡。由此可知，App Store 系統雖然沒有直接提供移轉 App Store 儲值金的功能，然而只要利用 Apple ID 與手遊或任何應用程式帳號分離的特性，仍然可以達到移轉價值的效果。同理，線上遊戲的遊戲幣縱使是單用途支付，但若遊戲提供玩家移轉價值的功能，也會存在洗錢風險，如前述透過轉賣遊戲資源的方式洗錢即為一例。故單用途支付工具的洗錢風險，仍有必要一併考量。

---

<sup>154</sup> 余麗貞，前揭註 1，頁 7；前揭註 82。

<sup>155</sup> Apple 網站，<https://support.apple.com/zh-tw/HT201209>。

#### 第四節 小結



針對收受預付款項業務的洗錢防制規範，我國現行法先以是否允許消費者向發行人以外的第三人兌換產品為界線，區分為單用途支付的禮券與多用途支付的儲值卡或電子支付帳戶。多用途支付的儲值卡或電子支付帳戶須適用電支條例的規範，且因此屬於洗防法下的金融機構，須負相關洗錢防制義務。較具爭議性者為第三方禮券，其可被用以兌換發行人指定之人提供的產品，因此在交易模式上具有多用途支付的特性，理應屬於應受規範的儲值卡或電子支付帳戶；惟目前我國電支條例仍以禮券的方式規範之，故第三方禮券發行人不構成電支條例的電子支付機構，僅須遵循中央主管機關發布的商品(服務)禮券定型化契約應記載及不得記載事項。

遊戲點數卡在我國法制上亦被歸類為禮券，且實務上例如 MyCard 與 GASH 多為可支付於遊戲點數卡發行商指定之人的第三方禮券類型。現行遊戲點數(卡)及線上遊戲的相關規定中並未針對洗錢防制為規範，洗防法下的洗錢防制義務主體也不包含多數的遊戲點數發行商或線上遊戲營運商。現行法的規定導致遊戲點數卡以及其他第三方禮券性質被廣泛用於洗錢，甚至單用途支付的預付款項業務例如 App Store 禮物卡在我國實務上亦有洗錢風險。

為解決目前使用遊戲點數(卡)搭配線上遊戲洗錢氾濫的現象，中央主管機關(數位產業署)及執法機關目前係召集五大業者商討洗錢防制計畫，並透過業者自律採行相關措施以解決燃眉之急。然而長期而言，針對相類似的預付款項業務，仍有必要透過修法制定具有一致性與強制性的規範，方能根本解決問題並符法治，行政機關也能更有效地管理具洗錢風險的業者。如前述，預付款項業務不論為單用途或多用途支付均存在洗錢風險，因此修法時，二者應一併考慮。

## 第肆章 遊戲點數（卡）與遊戲幣洗錢防制之比較法觀察

從事遊戲業預付款項業務者（即遊戲點數（卡）發行商、遊戲營運商）在多數情形下，不屬於我國洗防法的洗錢防制義務主體。以下將針對遊戲業預付款項業務的交易模式，整理相關的 FATF 建議及美國銀行保密法規定，並分析遊戲點數（卡）發行商、遊戲營運商在此二制度下是否為洗錢防制義務主體，以供我國修法之參考。

### 第一節 FATF 建議

#### 第一項 概述

FATF（Financial Action Task Force）為一獨立的跨政府組織，旨在研究與推廣防制洗錢、打擊資恐及資助大規模毀滅性武擴散的政策<sup>156</sup>。《FATF 建議》<sup>157</sup>為 FATF 針對上開目的提出之國際標準，總共有 40 項建議供各國依情況實施。

FATF 建議中的義務主體分為公部門與私部門，其中私部門包括金融機構、虛擬資產服務提供商（Virtual Asset Service Providers, VASP）、指定之非金融事業或人員（Designated Non-Financial Business and Professions, DNFBP）等。就洗錢防制的事前義務而言，公部門的義務包含定期辨識產業的洗錢風險並依據洗錢風險程度監理產業與業務，同時維持監理制度的有效性<sup>158</sup>，私部門的義務則是依法執行洗錢防制措施，例如客戶盡職審查（Customer Due Diligence, CDD）、監控交易、提交疑似洗錢或資恐交易報告（Suspicious Transaction Report, STR）等<sup>159</sup>；事後義務則包

<sup>156</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, <https://www.fatf-gafi.org/en/the-fatf/what-we-do.html> (last visited Jun. 30, 2023).

<sup>157</sup> 最初於 1990 年草擬，最新版為 2023 年更新；Financial Action Task Force, International Standards on Combating Money Laundering and the Financing of Terrorism & Proliferation (The FATF Recommendations) (Updated Feb. 2023) (2012), <https://www.fatf-gafi.org/content/dam/fatf-gafi/recommendations/FATF%20Recommendations%202012.pdf.coredownload.inline.pdf>.

<sup>158</sup> FATF Recommendations 1, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 32, 33, 34.

<sup>159</sup> FATF Recommendations 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 28.

含前置犯罪及洗錢犯罪之調查、追訴、沒收與國際司法互助<sup>160</sup>。

FATF 及區域性洗錢防制組織成員均須執行 FATF 建議之標準<sup>161</sup>。我國為亞太防制洗錢組織（Asia/Pacific Group on Money Laundering, APG）會員，為遵循 FATF 第 1 項建議，我國洗防辦於 2018 年首次發布國家層級之洗錢及資恐風險評估報告，辨識各行業之洗錢及資恐弱點，2021 年發布更新報告，加入「線上遊戲事業」之評估並將其評為洗錢高風險行業<sup>162</sup>。然而後續應如何加強監管線上遊戲事業始能貼近國際標準？鑑於 FATF 建議將私部門分為三類並課與不盡相同之義務，故本文以下試圖釐清遊戲點數（卡）與遊戲幣之發行商在 FATF 建議中之分類，以據此制訂風險控管措施。

《FATF 建議》中的「金融機構」係指自己經營或代表客戶從事下列一種或多種業務之自然人或法人，其中從事的業務包含（1）接受公眾的存款及其他應償還資金；（2）貨幣兌換；（3）金錢或價值移轉服務；（4）發行並管理支付工具等十三種業務類型；「虛擬資產服務提供商」的定義係任何為或代表其他自然人或法人經營以下一或多種業務或營運、以此為業、且未受其他建議涵蓋的自然人或法人，其中經營的業務包含（1）虛擬資產與法幣之間的交換；（2）一種或多種形式的虛擬資產之間的交換；（3）虛擬資產的移轉等五種業務<sup>163</sup>。由以上定義可發現，在 FATF 建議中，私部門的義務主體並非完全根據「產業」加以區分，而係著重以實際的業務功能或業務活動判斷之，故主要係以金流價值如何流動輔以交易客體（例如係金融資產或虛擬資產）為區分。「預付款項業務」的特性在於消費者先付款後兌換產品的商業模式，惟其在 FATF 下如何歸類？仍須以其涉及的客體性質與預付款項實

<sup>160</sup> FATF Recommendations 3, 4, 30, 31, 35, 37, 38, 39, 40.

<sup>161</sup> Financial Action Task Force, *supra* note 157, at 8; Asia/Pacific Group On Money Laundering, APG Terms of Reference 2019, para.4.2 (2022).

<sup>162</sup> 《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》，頁 45。

<sup>163</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 157, at 126-127&135；楊岳平（2022），〈虛擬通貨的洗錢防制監管疆域與國際標準-評我國「虛擬通貨平台及交易業務事業防制洗錢及打擊資恐辦法」〉，《法律扶助與社會》，第 9 期，頁 112。





際產生價值流動的方式為斷。

以下先介紹 FATF 主要規範的三類義務主體，再逐一檢視遊戲點數（卡）發行商及遊戲營運商的分類。

## 第二項 FATF 建議之洗錢防制義務主體

### 第一款 金融機構

FATF 定義之金融機構<sup>164</sup>係指自己經營或代表客戶從事下列一種或多種業務之自然人或法人，以下僅列出遊戲點數（卡）發行商或遊戲營運商可能符合之業務類型<sup>165</sup>。

FATF 於 2013 年曾發布《預付卡、行動支付與網路付款服務風險基礎方法指引》（下稱「預付卡指引」）<sup>166</sup>，提出對此三類業務的洗錢防制意見。於該文件中的預付卡及網路付款服務均屬預付款項的商業模式，並指明二者從事「金錢或價值移轉服務」(Money or Value Transfer Service, MVTs)或「發行並管理支付工具」(issuing and managing means of payment)而屬於金融機構<sup>167</sup>，惟實際上屬於前者或後者仍須依據業者提供的服務功能為認定，以下分述之<sup>168</sup>。

#### 第一目 發行並管理支付工具

FATF 定義之「支付工具」如信用卡、現金卡、支票、旅行支票、匯票及銀行本票、電子錢等<sup>169</sup>，其中較為相關者為電子錢 (electronic money, e-money)。如

<sup>164</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 157, at 126.

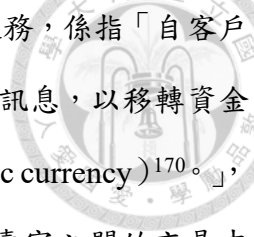
<sup>165</sup> 其他業務尚有：借貸、融資租賃、金融保證與承諾、證券發行相關金融服務、投資組合管理、代表他人保管與管理現金或流通性證券、代表他人從事其他投資或管理資金、核保與招攬壽險及投資型保險、金錢與貨幣的兌換（貨幣指交易流通之紙鈔及硬幣）、買賣金融商品（限於貨幣市場工具、外匯、交換、指數工具、可轉讓證券、商品期貨）。

<sup>166</sup> Financial Action Task Force, *Guidance for a Risk-Based Approach to Prepaid Cards, Mobile Payments and Internet-Based Payment Services* (2013).

<sup>167</sup> *Id.* at 12.

<sup>168</sup> 例如網路付款服務若支援 P2P 移轉價值，則其屬於金錢或價值移轉服務 (MVTs)；但若僅有 P2B (person-to-business)，即個人對商家支付，則屬於「發行並管理支付工具」的金融機構。以下詳述之。FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 166, at 36.

<sup>169</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 157, at 127.



上述，FATF 於 2013 年發布預付卡指引，其中定義之網路付款服務，係指「自客戶收取資金、貨幣與其他價值之實體，且：(1) 運用網路傳送支付訊息，以移轉資金至他地；或(2) 發行可用於移轉或支付款項之電子貨幣 (electronic currency)<sup>170</sup>。」，此處的網路付款服務主要使用於電子商務，並作為線上買家與賣家之間的交易中介機構，網路付款服務的其中一種業務類型係提供使用者在網路付款服務提供商開立線上帳戶並預存款項，預存之款項可移轉給其他使用同一網路付款服務提供商的個人使用者 (person-to-person, P2P) 或店家 (person-to-business, P2B)。預付卡指引中僅廣泛定義電子錢 (electronic money, e-money) 為儲存於支付裝置或系統的資金或價值紀錄而作為非傳統的帳戶<sup>171</sup>，且並未區分數位貨幣 (digital currency)、電子貨幣 (electronic currency<sup>172</sup>)、虛擬貨幣 (virtual currency) 等概念<sup>173</sup>，但文件中亦表明線上博弈或虛擬世界使用的專屬代幣屬於封閉式迴路的電子貨幣<sup>174</sup>。由此可知，此時的電子錢包含「私人發行而不具法幣地位之電子計價與交易媒介 (下稱「私人代幣」)」。至於網路付款服務提供商屬於哪一洗錢防制義務主體，主要須視其是否提供 P2P 轉帳的功能而異，若其未提供 P2P 轉帳功能，僅發行電子貨幣作為購買產品的支付工具，則其屬於「發行並管理支付工具」的金融機構，若其提供 P2P 轉帳功能，則屬於 MVTS<sup>175</sup>。

另依預付卡指引，預付卡係指信用卡與簽帳卡以外的一種卡式支付，以作為支

---

<sup>170</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 166, at 36.


<sup>171</sup> *Id.* at 9.

<sup>172</sup> 預付卡指引中對 electronic currency 及 electronic money 混用，且未明文區分二者，由此可知指引中的二者應係指同一概念，例如預付卡指引第 10 頁寫網路付款服務商發行「electronic money」以供使用者於店家消費，在第 36 頁寫網路付款服務商發行「electronic currency」作為購買產品的支付方式。

<sup>173</sup> 預付卡指引中提到網路付款服務又可稱為數位錢包、數位貨幣、虛擬貨幣、電子錢 (“Many Internet-based payment services use a variety of business models. These services are referred to as digital wallets, digital currencies, virtual currencies, or electronic money.”); FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 166, at 10.

<sup>174</sup> *Id.*

<sup>175</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 166, at 36.



付產品的裝置<sup>176</sup>。預付卡最初的形式為封閉式迴路（closed-loop）的商店禮券（禮物卡），後來發展出儲值、提款等用於開放式迴路（open-loop）<sup>177</sup>的功能。封閉式迴路預付卡指僅能使用於單一或有限商家且不支援重複儲值與提款功能的預付卡，開放式迴路預付卡指可與參與支付網路的任何廠商交易的預付卡，部分開放式迴路預付卡則具有以現金或其他電子支付工具存款、提款、在全球的提款機提款及在使用者之間轉帳的功能<sup>178</sup>。在預付卡的產業鏈中，須負責執行洗錢防制措施者，主要為與客戶維持往來關係而較能清楚控管金流的提供預付卡服務者<sup>179</sup>。此外，提供 P2P 轉帳功能的預付卡服務提供者須遵循建議 16，即適用 FATF 建議中關於電匯的規定<sup>180</sup>。

然而特別值得注意的是，文件中特別提到「封閉式迴路預付卡」及「發行之電子錢僅適用於電子錢發行者或有限店家的網路付款服務商」不適用該指引，亦不適用 FATF 建議，其理由在於此類業務無法存取全球提款機網路，且無法重複儲值及提款，故僅有低洗錢風險<sup>181</sup>。惟 FATF 並非認為其並無洗錢風險，且亦認為需持續關注此類產品的風險<sup>182</sup>。

### 第三目 金錢或價值移轉服務（MVTs）

金錢或價值移轉服務（Money or value transfer services, 簡稱 MVTs）指「收受現金、支票、其他貨幣工具或儲值工具，再經由通訊、訊息、轉帳方式或該 MVTs 所屬清算網路，以現金或其他形式對受益人支付相對金額的金融服務。交易可能涉及一或多個中間機構，以及對第三方的最終支付，且可能包括任何新的支付方法

---

<sup>176</sup> *Id.* at 5.

<sup>177</sup> *Id.*

<sup>178</sup> *Id.* at 5-6.

<sup>179</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 166, at 34.

<sup>180</sup> *Id.* at 31.

<sup>181</sup> *Id.* at 5&10.

<sup>182</sup> *Id.*

183。」簡言之，MVTs 為透過一定網絡或系統移轉金錢的服務，而接收方可能以金錢以外的形式收取該價值，此外，接收方可能是自己或第三人，但 MVTs 排除單獨提供金融機構有關移轉資金之訊息或其他支援系統者<sup>184</sup>，例如網路服務提供商。

MVTs 的典型例子是地下通匯或類似系統。例如中東及東南亞盛行的哈瓦拉 (Hawala) 交易方式，當匯款人欲將資金從甲地匯至乙地時，其會先將資金交給甲地的哈瓦拉經紀人，並取得交易密碼，甲乙地的哈瓦拉經紀人會相互聯繫，因此乙地的受款人向乙地的哈瓦拉經紀人提出交易密碼時，即可取得匯款人轉出的資金，而甲乙地的哈瓦拉經紀人則互相結算彼此的交易金額。哈瓦拉經紀人本身可能專門從事零售、批發業務，彼此間除了 MVTs 交易外還有進出口貨物，因此經紀人間的結算也可能以貨物貿易的款項相互抵銷<sup>185</sup>。

MVTs 的特性在於使用 MVTs 匯款及收款的客體不限於法幣或電子貨幣，而係採廣泛的價值媒介，包含儲值工具及其他形式，且受款人不限於店家，而包含自己與第三人在內的個人。

## 第二款 虛擬資產與虛擬資產服務提供商

2014 年時，FATF 發布《虛擬貨幣：重要定義及潛在防制洗錢/打擊資恐風險報告》，明確區分法償貨幣 (fiat currency)、電子貨幣 (e-money) 及虛擬貨幣 (virtual currency)。法償貨幣指由國家發行的紙鈔或硬幣，具流通性與法償效力，為發行國內之慣常交易媒介<sup>186</sup>；電子貨幣則係一種法償貨幣的數位表示，係基於電子技術以傳輸法幣之價值<sup>187</sup>；虛擬貨幣則為一種數位價值表述，可用數位的方式交易並發揮

<sup>183</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 157, at 130.

<sup>184</sup> Financial Action Task Force, *Guidance for a Risk-Based Approach to Money or Value Transfer Services* 9 (2016).

<sup>185</sup> 《金錢或價值移轉服務風險基礎方法指引》，頁 13；穆罕默德·庫爾奇 (2002)，〈哈瓦拉：一個建立於信譽之上卻被濫用的系統〉，《美國國務院電子期刊》，9 卷 3 期，[https://web.archive-2017.ait.org.tw/infousa/zhtw/E-JOURNAL/EJ\\_TerroristFin/qorchi-2.htm](https://web.archive-2017.ait.org.tw/infousa/zhtw/E-JOURNAL/EJ_TerroristFin/qorchi-2.htm)。

<sup>186</sup> Financial Action Task Force, *Virtual Currencies Key Definitions And Potential AML/CFT Risks* 4 (2014).

<sup>187</sup> *Id.*

下列功能：(1)交易媒介；(2)記帳單位；(3)價值儲存，但在任何司法管轄區內不具有法償貨幣功能<sup>188</sup>。該文件並以魔獸世界金幣與亞馬遜電商為例，將線上遊戲、電商網站所發行之不可兌換法幣的私人代幣歸類為不可轉換（或封閉）的虛擬貨幣（Non-convertible (or closed) virtual currency）<sup>189</sup>，遊戲點數發行商及遊戲營運商因此可能適用虛擬貨幣相關的 FATF 建議。

FATF 在 2015 年發布《虛擬貨幣風險基礎方法指引》，說明虛擬貨幣支付產品與服務的洗錢與資恐風險，以及相關得實體如何適用 FATF 建議<sup>190</sup>。惟 FATF 目前已將虛擬貨幣（virtual currency）一詞改為「虛擬資產」（virtual asset），故以下先介紹虛擬資產的含義，再說明虛擬資產服務提供商（Virtual Asset Service Provider，簡稱 VASP）相關的 FATF 建議。

#### 第一目 虛擬資產

FATF 於 2018 年更新《FATF 建議》，新增「虛擬資產」及「虛擬資產服務提供商」二項定義，並在 2019 年發布《虛擬資產及虛擬資產服務提供商風險基礎方法指引》（下稱「虛擬資產指引」），此份指引更新了上述 2015 年發布的《虛擬貨幣風險基礎方法指引》，因此在 FATF 建議的框架下，虛擬貨幣一詞已改為虛擬資產，且賦予其新的定義。

根據 FATF 的定義，虛擬資產係指「可進行數位交易或移轉且用於支付或投資目的的數位價值表示，但不包含其他已於 FATF 建議中涵蓋的法幣、證券和其他金融資產<sup>191</sup>」。對於虛擬資產的定義，FATF 特別強調「技術中立原則」，亦即於定義個案是否構成虛擬資產時，係基於資產或服務的基本特徵而非其所採用的技術，此目的在於使虛擬資產之規範得隨技術進步或商業創新而能持續廣泛地適用，且

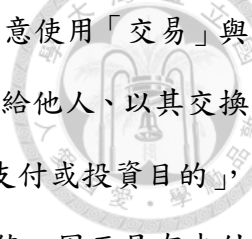
---

<sup>188</sup> Id.

<sup>189</sup> Id.

<sup>190</sup> Financial Action Task Force, Guidance for a Risk-Based Approach to Virtual Currencies 3(2015).

<sup>191</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 157, at 135.



FATF 並無意監管虛擬資產或 VASP 背後的技術。此外，FATF 刻意使用「交易」與「移轉」以涵蓋廣泛的虛擬資產相關業務，例如將虛擬資產發行給他人、以其交換其他物品、將其移轉給他人、更改其所有權等。至於定義中所謂「支付或投資目的」，其意義則在於判斷個案對象是否具有可供交易或轉讓的固有價值，因而具有支付或投資功能；抑或其只是一種紀錄工具或僅表彰其他財產的所有權。例如以數位方式儲存的銀行紀錄本身並不構成虛擬資產，蓋其只是一個已落入 FATF 建議的金融資產(此處為法幣所有權)的紀錄<sup>192</sup>。

此外，FATF 強調其目的僅在規範可依市場條件轉換或互換的資產，並無意規範不可轉讓或不可交易而不具支付或投資功能的封閉式虛擬資產。例如航空哩程數、信用卡回饋點數或其他類似的紅利點數計畫，若倘若其並未允許個別消費者於該封閉系統以外的次級市場銷售，則不致構成 FATF 定義的虛擬資產<sup>193</sup>。

FATF 無意讓一種資產同時成為金融資產及虛擬資產，因此 FATF 建議國家應有意識地區別金融資產與虛擬資產的概念<sup>194</sup>。對於一種新的數位資產，國家首先應區分其究竟為金融資產或虛擬資產，至於如何區分，國家應考慮既有的金融資產規範與虛擬資產規範，何者較能適當地適用於個案中的數位資產，另外也應考量資產的普遍用途（例如普遍用於支付或投資），而當難以定性時，則應以何種制度最能減低洗錢與資恐的風險為判斷<sup>195</sup>。例如有一資產係數位形式的現金、不記名可轉讓票據或無記名股份，國家應該考慮既有的金融資產規範與虛擬資產規範中的風險管理措施如何適用於該資產，且何者的適用結果較能減輕洗錢與資恐風險。而如果國家將一數位資產定義為金融資產而非虛擬資產時，該數位資產就適用既有的 FATF 建議（即虛擬資產以外的規範），例如在技術中立原則下，當使用區塊鏈的資

---

<sup>192</sup> Financial Action Task Force, *Guidance for a Risk-Based Approach to Virtual Assets and Virtual Asset Service Providers* 22-23 (2021); 楊岳平 (2022), 前揭註 163, 頁 111。

<sup>193</sup> *Id.* at 32; 楊岳平 (2022), 前揭註 163, 頁 112。

<sup>194</sup> *Id.* at 23.

<sup>195</sup> *Id.*

產被定義為金融資產時，虛擬資產指引可能就不適用於該資產<sup>196</sup>。



## 第二目 虛擬資產服務提供商

FATF 建議之 VASP 係指任何為或代表其他自然人或法人「經營」以下一或多種業務或營運、「以此為業」、且未受其他建議涵蓋的自然人或法人，其中經營的業務包含<sup>197</sup>：

1. 虛擬資產與法幣之間的交換；
2. 一種或多種形式的虛擬資產之間的交換；
3. 虛擬資產的移轉；
4. 保管/管理虛擬資產或能控制虛擬資產的工具；
5. 參與和提供與發行人發行或銷售虛擬資產相關的金融服務<sup>198</sup>。

上述定義中，所謂「經營」係指提供或積極促進或參與第 1-5 項活動，而不及於提供相關業務的附隨服務，例如提供網路或雲端服務的業者<sup>199</sup>。「以此為業」則排除非商業原因而偶爾執行第 1-5 項活動之人，此外亦排除基於商業原因但係代表「自己」執行此類活動的情形，換言之 VASP 須符合「為」或「代表」他人執行活動、且具有足夠的常態性<sup>200</sup>。而當商家單純接受虛擬資產作為商品和服務的對價時，亦不構成 VASP<sup>201</sup>。

上述活動當中，第 1 項活動包含虛擬資產與法償貨幣間單向或雙向的兌換服

---

<sup>196</sup> 例如薩爾瓦多於 2021 年將比特幣作為該國的法幣，從而比特幣在薩爾瓦多可能被定義為金融資產，而非虛擬資產。

<sup>197</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 157, at 135.

<sup>198</sup> 此類業務旨在包含涉及首次代幣發行的業務，例如接受買單而向發行人買入虛擬資產再轉售或分銷、詢價、承銷、造市、募資代理等業者，但單純發行虛擬資產的發行人並不屬之。由於此業務與本文討論遊戲點數（卡）、遊戲幣、或預付款項的業務較無關聯，故以下暫不詳述；楊岳平（2022），前揭註 163，頁 116。

<sup>199</sup> Financial Action Task Force, *supra* note 192, at 25；楊岳平（2022），前揭註 163，頁 113。

<sup>200</sup> *Id.* 楊岳平（2022），前揭註 163，頁 113。

<sup>201</sup> *Id.* at 32；楊岳平（2022），前揭註 163，頁 113。

務<sup>202</sup>，第 2 項則指不同虛擬資產間單向或雙向的兌換服務<sup>203</sup>，此外，FATF 特別強調，經營第 1 項及第 2 項業務者，不論其相關交易中扮演的角色係本人、清算或結算的集中交易對手、交割設施或其他辦理該交易的中介者<sup>204</sup>。

第 3 項指 VASP 提供使用者將虛擬資產的所有權或控制力移轉給他人、或讓使用者在自己不同的虛擬資產地址或帳戶間移轉虛擬資產的服務<sup>205</sup>。此外，若業者利用鏈外的帳簿系統處理其客戶間的虛擬資產移轉，但個別虛擬資產於鏈上仍維持於同一錢包或帳戶內的情形，仍屬於第 3 項虛擬資產的移轉業務<sup>206</sup>。

第 4 項保管或管理虛擬資產包括任何得對虛擬資產行使控制力的業者，其中「保管」指代表他人持有虛擬資產，或虛擬資產的私鑰；「管理」指為他人或代表他人處理虛擬資產；而「控制力」則指持有、交易、移轉、花費虛擬資產的能力，且此控制力不需要是單獨控制力，而可包括虛擬資產的交易必須經過其他人持有的金鑰或認證（例如多重簽章）的情形<sup>207</sup>。

判斷一個實體是否為 VASP 時，FATF 強調應採取功能性認定方法，亦即應以該實體是否確實執行 VASP 定義中的功能以判定之，而非以該實體的自我描述或採用的技術判斷之。無論國家如何稱呼 VASP 或將其分類為「金融機構」或「指定之非金融事業或人員」，只要該業者執行的活動符合 VASP 定義之類型，即應受到與 VASP 同等的監理<sup>208</sup>。

區分 VASP 與 FATF 建議之其他金融機構的實益，主要在於 VASP 適用建議 10 與建議 16 時的差異，依建議 10 及建議 15 註釋第 7 點，金融機構之客戶進行臨時性(非經常性)交易超過 15,000 美元/歐元時，金融機構需對客戶盡職審查；但 VASP

---

<sup>202</sup> *Id.* at 26.

<sup>203</sup> *Id.*

<sup>204</sup> *Id.* 楊岳平 (2022)，前揭註 163，頁 113。

<sup>205</sup> *Id.*

<sup>206</sup> *Id.* 楊岳平 (2022)，前揭註 163，頁 114。

<sup>207</sup> *Id.* at 29；楊岳平 (2022)，前揭註 163，頁 115。

<sup>208</sup> *Id.* at 48.



對臨時性交易客戶進行盡職審查的門檻則為 1,000 美元/歐元；此外依建議 16 及建議 15 註釋第 7 點，客戶透過金融機構電匯時，匯款金融機構應取得並保存匯款人與受款人之必要資訊，但若電匯的標的為虛擬資產時，不論係透過 VASP 或金融機構，匯款機構除須取得並保存匯款人與受款人之資訊外，還必須在移轉虛擬資產時一併將此資訊傳送給受款機構。

### 第三款 指定之非金融事業或人員

依《FATF 建議》，指定之非金融事業或人員指係：賭場、不動產經紀人、貴金屬商、寶石商、律師、公證人、其他獨立法律專業人員及會計師、以及提供指定服務<sup>209</sup>予第三者的信託及公司<sup>210</sup>。

## 第三項 遊戲點數（卡）發行商、遊戲營運商之分類

遊戲點數發行商與遊戲點數卡發行商通常為同一業者，惟遊戲點數卡與遊戲點數的業務功能略有不同，因此在 FATF 建議中可能歸類為不同的洗錢防制義務主體，故以下分別討論之。

### 第一款 遊戲點數（卡）發行商之分類

#### 第一目 遊戲點數發行商可能為「發行並管理支付工具」之金融機構

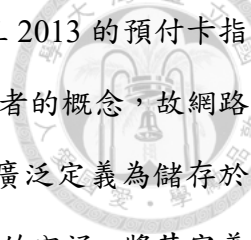
遊戲點數發行商為「發行並管理支付工具」之金融機構的要件包含：(1) 遊戲點數為支付工具；(2) 遊戲點數僅能用於支付商家，而無法透過遊戲點數發行商移轉給其他使用者。

FATF 在 2013 年對網路付款服務的定義包含「自客戶收取資金、貨幣與其他價值之實體，且發行可用於移轉或支付款項之電子貨幣 (electronic currency)。」此

---

<sup>209</sup> 指定服務包含：(1) 擔任法人登記成立的代理人；(2) 擔任(或安排他人擔任)公司董事或秘書、合夥人或法人組織中的類似職位；(3) 提供註冊辦公室、營業地址、居所、通訊或管理地址與公司、合夥、其他法人或法律協議；(4) 擔任(或安排他人擔任)意定信託之受託人或在其他法律協議中擔任相同之角色擔任(或安排他人擔任)代名股東

<sup>210</sup> 此處的信託及公司限於所有 FATF 建議未涵蓋之人或事業體。



處的電子貨幣包含不具法償效力、用於封閉系統的私人代幣，且 2013 的預付卡指引將電子貨幣與電子錢 (electronic money) 混用<sup>211</sup>，而未區分二者的概念，故網路付款服務定義中的電子貨幣亦可理解為電子錢，此時的電子錢廣泛定義為儲存於支付裝置的資金或價值紀錄。而在 2014 年時，FATF 變更電子錢的內涵，將其定義為可電子移轉、為數位形式的法償貨幣，並將前述的私人代幣類型歸類為不可轉換（或封閉）的虛擬貨幣。有疑問者係《FATF 建議》中的支付工具定義包含「電子錢 (electronic money)」，此處的電子錢應採 2013 年或 2014 年的定義？遊戲點數是否為《FATF 建議》之支付工具？此問題應僅考慮支付工具的範圍，至於封閉式的私人代幣若屬於支付工具，而其是否適用 2013 年的預付卡指引及《FATF 建議》則係另一問題。

假設甲業者發行開放式（即可用於廣泛店家）之 A 代幣供使用者儲值，並且 A 代幣僅限於 P2B 支付用途。依 2013 年的預付卡指引，A 代幣為儲存於甲業者系統的電子錢並用於支付商家，甲業者係提供網路付款服務，且為發行並管理支付工具的金融機構，須遵守洗錢防制措施，此時依 VASP 定義的但書，甲因為已屬於金融機構而不構成 VASP。若依 2014 年的電子錢定義，A 代幣為虛擬貨幣，即現行 FATF 建議之「可進行數位交易、用於支付目的的虛擬資產」，依虛擬資產的相關規定，甲業者發行 A 代幣的行為並不構成 VASP，當使用者向甲業者支付法幣並儲值為 A 代幣時，甲業者才構成從事「虛擬資產與法幣交換」的 VASP 業務，而須遵守洗錢防制措施。比較上述適用結果，在後者的情形，甲在發行 A 代幣時不須遵守洗錢防制措施，雖然在規範上可能較前者略微寬鬆，惟本文認為影響不大，理由在於若甲僅發行 A 代幣而無任何使用者向其兌換，則 A 代幣在市場上並未流通，其僅有極低的洗錢風險，依風險基礎方法，甲此時未執行洗錢防制措施似並無不妥。從而本文認為不論將 A 代幣解釋為支付工具之電子錢或虛擬資產，適用 FATF 建

---

<sup>211</sup> 參照註 172。

議的結果差異似乎不大，因此應可交由國家決定應將 A 代幣歸類為支付工具<sup>212</sup>而使甲適用金融機構的規定，或歸類為虛擬資產而使甲適用 VASP 的規定。

多數遊戲點數帳戶中的遊戲點數僅可用於支付而無法移轉給其他遊戲點數帳戶，本文認為其情形與上述的 A 代幣類似，可由國家決定應將其歸類為支付工具或虛擬資產。若遊戲點數分類為支付工具，遊戲點數發行商是否應適用 FATF 建議？依 2013 年預付卡指引，發行之電子錢僅適用於有限店家的網路付款服務商不適用該指引與 FATF 建議。至於有限店家如何判斷，FATF 並未解釋，本文認為可參考美國法對「封閉式預付工具」定義，結論而言，本文認為遊戲點數屬於此處僅適用於有限店家的條件（參本章第二節第四項第一款第一目），從而遊戲點數發行商似乎不適用 FATF 建議。惟 FATF 並非認為其並無洗錢風險，且亦認為需持續關注此類產品的風險，我國 2021 年的洗錢及資恐風險評估報告既已將線上遊戲業評為洗錢高風險，因此預付卡指引對遊戲點數發行商而言應仍有參考價值，FATF 建議也因此有適用於遊戲點數發行商的空間。

## 第二目 遊戲點數發行商可能為 MVTS

MVTS 係透過其網絡或系統移轉金錢的服務，而接收方可能以金錢以外的形式收取該價值，且接收方可能是自己或第三人。

遊戲點數發行商的業務包含：(1) 開立遊戲點數帳戶並儲值遊戲點數；(2) 串接線上遊戲的支付系統，使消費者在遊戲儲值頁得透過遊戲點數帳戶扣點支付，以購買遊戲幣；(3) 發行遊戲點數卡；(4) 串接線上遊戲的支付系統，使遊戲點數卡可支付於線上遊戲。本文將後二者歸類為「遊戲點數卡發行商」的業務，故以下僅就前二者為分析。

消費者使用上述前二者的服務時，其過程為 (1) 支付法幣或遊戲點數卡在遊戲點數帳戶儲值遊戲點數；(2) 要課金時，在遊戲儲值頁以遊戲點數支付購買遊戲

---

<sup>212</sup> 依 FATF 之定義，支付工具中的電子錢僅係列舉，FATF 並無限制其他類似工具加入此範圍。

幣的價金。前者為遊戲點數發行商向消費者收受法幣或資金並轉換為遊戲點數的形式儲存該價值，後者為遊戲點數發行商將其從消費者收受的資金移轉至線上遊戲，在上述過程中，遊戲點數發行商構成收受資金並透過其系統移轉價值的 MVTS，而需執行洗錢防制義務，且依 FATF 建議 14，其須向主管機關登記或取得許可。

### 第三目 遊戲點數發行商可能為 VASP

如前述，遊戲點數發行商所發行用於支付的遊戲點數可能屬於「虛擬資產」。VASP 的業務包含：(1) 虛擬資產與法幣之間的交換；(2) 一種或多種形式的虛擬資產之間的交換；(3) 虛擬資產的移轉；(4) 保管/管理虛擬資產或能控制虛擬資產的工具；(5) 參與和提供與發行人出售虛擬資產相關的金融服務。

消費者儲值遊戲點數的方式包含 (1) 以法幣儲值，例如刷卡及轉帳；(2) 以遊戲點數卡儲值。前者可能屬於虛擬資產與法幣間之交換，後者可能屬於虛擬資產的移轉（虛擬資產從卡密移轉至遊戲點數帳戶）。

此外遊戲點數發行商串接線上遊戲的支付系統或其他數位內容網站，以提供遊戲點數的支付途徑，遊戲點數發行商在消費者與線上遊戲交易時，將消費者的遊戲點數移轉至線上遊戲，此行為可能屬於虛擬資產的移轉（從消費者的遊戲點數帳戶移轉至線上遊戲）。

綜上，遊戲點數發行商執行儲值及支付業務時，可能屬於 VASP。

### 第四目 遊戲點數卡發行商之分類

依預付卡指引，預付卡係指信用卡與簽帳卡以外的一種卡式支付，以作為支付產品的裝置，且發行並管理預付卡的業者應屬於「發行並管理支付工具」的金融機構，而開放式預付工具若提供 P2P 轉帳功能，則可能屬於 MVTS<sup>213</sup>。指引所述的

---

<sup>213</sup> 就提供 P2P 轉帳功能的開放式預付卡，指引明確僅要求其業者遵守建議 16 的電匯規定，未明確指出其屬於 MVTS，惟指引亦表明預付卡可能為 MVTS，不過未說明在何種情形下會構成 MVTS。本文認為參照網路付款服務的規範方式與 MVTS 的定義，提供 P2P 轉帳功能的開放式預付卡應屬於 MVTS。

預付卡似乎僅包含實體形式的卡片，理由在於指引將預付卡與信用卡、簽帳卡比擬、預付卡發展出在全球各地 ATM 提款功能、預付卡的洗錢風險在於可將價值儲存在「體積小」的載體，以輕易跨境攜帶並移轉大額價值<sup>214</sup>。

遊戲點數卡為預收法幣並轉換為遊戲點數儲存價值的支付工具，且其不支援 P2P 轉帳功能，實體點數卡屬於預付卡應無疑義，而數位的點數卡是否屬於 FATF 所稱的預付卡？本文認為須從二者的洗錢風險與使用模式判斷。目前實體點數卡與數位點數卡的差異應僅在於購買通路，實體通路不要求消費者提供個人資訊，線上則可能要求消費者提供個人資訊（例如需加入會員才可交易的網站），惟縱使需要提供，多數的購物網站亦不要求實名認證，即消費者可提供假名，就此不論從線上通路或實體通路購買點數卡，通路商均可能不知道消費者的真實資訊，因此通路方面產生的洗錢風險差異不大。而使用方式方面，二者在購買後均係取得卡密，並在支付時輸入卡密，二者的卡密均可用任何溝通方式移轉給他人，因此此部分的洗錢風險亦相當。綜上，本文認為數位點數卡與實體點數卡的交易及使用方式所生的洗錢風險大致相同，故數位點數卡亦應屬於預付卡。

預付卡的相關業者中，須負責執行洗錢防制措施者，主要為與客戶維持往來關係而較能清楚控管金流的提供預付卡服務者。我國實務上，當遊戲點數卡有任何使用上的問題時，消費者均係向其發行商聯繫，遊戲點數卡發行商亦能凍結卡密、追蹤卡密的使用，因此其為主要與客戶維持關係、能清楚控管點數卡的金流者，而須負擔洗錢防制義務。

## 第二款 遊戲營運商之分類

### 第一目 遊戲營運商可能為「發行並管理支付工具」之金融機構

遊戲幣係用於線上遊戲商城的支付型私人代幣，其與前述案例的 A 代幣類似，可能屬於 FATF 建議之「支付工具」或「可進行數位交易、用於支付目的的虛擬資

<sup>214</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 166, at 15.



產」。至於定性為何者則由國家決定。

消費者購買遊戲幣時通常係先將其儲存於遊戲帳戶，購買虛擬寶物時再從遊戲帳戶中扣除遊戲幣的數量。若遊戲幣定性為「支付工具」，當遊戲營商運商僅提供消費者將遊戲幣用於購買遊戲資源，而不提供以任何形式移轉遊戲幣的價值給其他玩家時，則遊戲營運商應係提供「網路付款服務」，從而屬於「發行並管理支付工具」之金融機構。

### 第二目 遊戲營運商可能為 MVTS

多數線上遊戲的運作方式係玩家先在遊戲帳戶中儲值遊戲幣，再至遊戲商城購買遊戲資源，至於遊戲幣的價值可否移轉給其他玩家，依遊戲設計可能有以下三種移轉價值的方式：(1) 可移轉已儲值的遊戲幣給他人；(2) 不能移轉遊戲幣給他人，但可移轉用遊戲幣購買的道具或其他遊戲資源給他人；(3) 不能移轉遊戲幣或遊戲資源給他人，但可以用遊戲幣購買贈送給他人的遊戲資源<sup>215</sup>。

由於遊戲幣須以法幣或遊戲點數購買，因此當玩家儲值遊戲幣時，遊戲營運商構成向玩家收受資金（即法幣或遊戲點數）的行為，而後續若玩家以第一種方式移轉遊戲幣，屬於遊戲營運商將資金轉換為遊戲幣型態移轉給他人的行為；第二種及第三種方式則屬於遊戲營運商將資金轉換為遊戲幣再轉為遊戲資源的形式，將收受之資金價值移轉給他人的行為。遊戲營運商向玩家收受資金儲值遊戲幣再以上述三種方式之一移轉遊戲幣價值的行為均屬於 MVTS 的業務，依 FATF 建議，遊戲營運商需執行洗錢防制措施，並須向主關機關登記或取得許可。

### 第三目 遊戲營運商可能為 VASP

如前述，遊戲幣可能屬於 FATF 建議之「可進行數位交易、用於支付目的的虛擬資產」。VASP 的業務包含：(1) 虛擬資產與法幣之間的交換；(2) 一種或多種形式的虛擬資產之間的交換；(3) 虛擬資產的移轉；(4) 保管/管理虛擬資產或能控

---

<sup>215</sup> 贈與人購買後，遊戲資源會直接在受贈人的帳號中，不會透過贈與人移交給受贈人。

制虛擬資產的工具；(5) 參與和提供與發行人出售虛擬資產相關的金融服務。

遊戲營運商提供以下業務可能構成從事 VASP 的業務：

1. 以法幣儲值遊戲幣，可能屬於法幣與虛擬資產交換的業務。
2. 以遊戲點數儲值遊戲幣，若遊戲點數亦定性為虛擬資產，此行為可能屬於虛擬資產交換的業務。
3. 移轉遊戲幣給其他玩家，可能屬於移轉虛擬資產的業務。

至於玩家將遊戲幣的價值以遊戲資源型態移轉給其他玩家的行為是否構成「虛擬資產的交換或移轉」，必須視遊戲資源是否為虛擬資產而定。依 FATF 建議，虛擬資產必須具備支付或移轉的目的。虛擬寶物或裝備雖可在玩家間移轉，然而其在實務上通常並無支付或投資目的，故似不屬於虛擬資產。準此，以遊戲幣購買虛擬寶物非屬虛擬資產的交換、移轉虛擬寶物非屬虛擬資產的移轉。

綜上，遊戲營運商僅於提供涉及遊戲幣的服務時可能屬於 VASP。

#### 第四目 遊戲營運商可能為 DNFBP

遊戲營運商若提供賭博遊戲、經營線上賭場，可能屬於 DNFBP 中的賭場。惟線上博奕的運作方式與線上遊戲類似，賭客須以法幣購買電子籌碼，再以電子籌碼參與博奕，電子籌碼係線上賭場中的計價單位與支付媒介，在此情形電子籌碼類似遊戲幣，可能屬於支付工具或支付目的的虛擬資產。而若電子籌碼定性為支付工具，發行電子籌碼的線上賭場營運商必須遵循金融機構的相關 FATF 建議；若定性為虛擬資產，則可能須遵循 VASP 的相關建議，例如以法幣儲值電子籌碼屬於從事法幣與虛擬資產交換的業務，從而線上賭場營運商屬於 VASP。若線上賭場營運商屬於金融機構或 VASP，其將不適用 DNFBP 之建議。

#### 第三項 FATF 建議之洗錢防制義務

以下分析金融機構、MVTS 以及 VASP 所應遵行的 FATF 建議，以供後續評估遊戲點數發行商、實體遊戲點數卡發行商、遊戲營運商可能須採行的洗錢防制措施。



## 第一款 風險基礎方法

建議 1 規定各國及金融機構必須辨識其面臨的洗錢風險，目的在於依據風險的高低有效分配資源，建立洗錢防制的機制，此為適用 FATF 建議之洗錢防制措施的最基本規定。金融機構須針對客戶、國家、產品、服務、交易或交易管道評估風險，應對高風險事件採取加強措施以管理並降低風險，對於低風險事件則得採取簡化措施<sup>216</sup>。此外，金融機構在開發新產品時，也須於事前辨識風險<sup>217</sup>。

FATF 並提供高風險因子與風險抵減措施供各國參考，以適當調整金融機構所負擔的義務。所謂高風險因子，包括密集使用現金之業務、匿名交易(含現金交易)、非面對面交易、從不知名或獨立的第三方收到付款<sup>218</sup>、資產移轉的數量及價值偏高、已發行/流通的價值偏高、使用者遍佈的司法管轄區數量偏多、每個司法管轄區的使用者偏多、虛擬資產與法幣的連結度偏高<sup>219</sup>等。金融機構可採取的風險抵減措施<sup>220</sup>，則包括對產品的使用作地理限制、設定產品的儲值限制(單次/期間內儲值上限)、提領金額上限、支付上限；若超過使用上限須審查身份，若蓄意規避使用上限須列為可疑交易等。

## 第二款 金融機構之義務

金融機構的重要義務如下。

### 第一目 建議 10：客戶盡職審查

金融機構應於下列情形進行客戶審查：(1) 建立業務關係<sup>221</sup>時；(2) 進行以下臨時性交易時：a. 高於 15,000 美元/15,000 歐元之交易，或 b. 屬於建議 16 註釋之電

---

<sup>216</sup> FATF 第 1 項建議、第 1 項建議註釋 B 部分。

<sup>217</sup> FATF 第 15 項建議。

<sup>218</sup> FATF 第 10 項建議註釋第 15 點。

<sup>219</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 192, at 19-20.

<sup>220</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 166, at 21-25.

<sup>221</sup> FATF 建議並未定義此一概念，而是交由各國決定是否已建立業務往來關係。



匯者<sup>222</sup>；(3) 存在洗錢或資恐嫌疑時；(4) 對先前取得之客戶身份資料之真實性或適足性存疑時。

金融機構應採取的客戶審查措施為：(1) 使用可靠、獨立來源資料識別客戶並確認其身份；(2) 辨識實質受益人；(3) 了解業務往來之目的；(4) 持續監督業務往來關係。若金融機構無法遵守上述規定，則不應建立新的業務關係，或繼續業務關係<sup>223</sup>。

## 第二目 建議 16：電匯

電匯指匯款人透過金融機構、代表自己將款項以電子方式移轉給在受款機構開立帳戶的受益人，而匯款人則未必在匯款的金融機構擁有帳戶，此外匯款人與受款人也可能為同一個人<sup>224</sup>。

為防止恐怖分子及其他犯罪分子不受限制地透過電匯移轉資金，此外基於偵測濫用電匯系統之目的，金融機構於電匯時應取得匯款人及受益人資訊，且應保管支付過程中之電匯或相關訊息之資訊，當執法機關有調查需求時，應能立即提供。金融機構亦須監控電匯以偵測缺少必要之匯款人或受益人資訊<sup>225</sup>之電匯，並採取適當措施。

就本建議的適用範圍而言，當使用預付卡購買產品，且預付卡的卡號均附隨於此交易的金流移轉時，此情形即不適用本建議。但是當使用預付卡的支付網路進行個人間的轉帳時，仍須適用本建議。此外，MVTS 及其代理人進行電匯時，須遵守營業地關於本建議的規定，若 MVTS 可以同時操控電匯收受雙方的作業，則其必須考慮雙方的資訊以判斷是否為可疑交易<sup>226</sup>。

---

<sup>222</sup> 參照 FATF 第 16 項建議註釋 B 部分（適用範圍），例如使用信用卡衍生的轉帳不須執行客戶審查。

<sup>223</sup> FATF 第 10 項建議註釋第 10 點。

<sup>224</sup> FINANCIAL ACTION TASK FORCE, *supra* note 157, at 82-83.

<sup>225</sup> FATF 第 16 項建議註釋之第 6 點、第 9 點規定，金融機構於跨境或國內電匯時須取得匯款人之姓名、交易帳號、地址或身分證字號或金融機構內的客戶識別碼，或出生日期與地點。

<sup>226</sup> FATF 第 16 項建議註釋之第 4 點、第 22 點。



### 第三款 MVTS 之額外義務

MVTS 屬於金融機構，除須遵守金融機構的義務外，建議 14 另外規定 MVTS 之額外義務如下：

1. 提供金錢或價值移轉服務之自然人或法人在提供服務地應取得許可或登記為 MVTS。
2. MVTS 之代理人亦須遵循上述義務，或 MVTS 須保存其代理人的名單，供服務提供地的監管機關調取。
3. MVTS 的代理人亦須遵循洗錢防制措施。

### 第四款 VASP 之額外義務

依建議 15 及註釋，VASP 應遵循建議 10 至 21 的洗錢防制措施，並取得許可或登記為 VASP。惟其中二項建議對 VASP 有與金融機構不同的要求：

1. 建議 15 之注釋：VASP 應於其設立地取得許可或登記；若 VASP 為自然人，其需於其營業所在地取得許可或登記。此外部分區域可能要求對該地區提供服務的 VASP 取得許可或登記。
2. 建議 10：VASP 須對客戶審查的臨時性交易門檻為 1,000 美元/歐元（金融機構的門檻為 15,000 美元/歐元）。
3. 建議 16：針對「移轉虛擬資產」，VASP 與金融機構須取得正確的匯款人資訊及必要的受款人資訊，且必須立即安全地將此資訊傳送給受款的 VASP 或金融機構。（金融機構僅需取得匯款人與受款人資訊，而不須將此資訊傳送給受款機構）

### 第四項 小結

遊戲點數、遊戲幣的性質應視國家決定定性為支付工具或虛擬資產。若遊戲點數為支付工具，遊戲點數發行商可能為發行並管理支付工具的金融機構；若定性為虛擬資產，遊戲點數發行商可能為 VASP；而不論遊戲點數定性為何者，其發行商均可能為 MVTS。若遊戲幣為支付工具，當遊戲營運商不支援 P2P 轉帳功能時，

其可能為發行並管理支付工具的金融機構；若遊戲幣為虛擬資產，遊戲營運商可能為 VASP；不論遊戲幣為支付工具或虛擬資產，當遊戲營運商提供任何移轉遊戲幣或遊戲資源的服務時，其屬於 MVTs。至於遊戲點數卡發行商，不論其所發行者為實體卡或數位卡，均可能屬於發行並管理支付工具的金融機構。

在上述情形，遊戲點數發行商、遊戲點數卡發行商及遊戲營運商均須執行洗錢防制的一般性措施，包含客戶盡職調查、可疑交易申報等。此外，屬於 MVTs 的遊戲點數發行商與遊戲營運商須在服務提供地取得許可或登記；屬於 VASP 的遊戲點數發行商或遊戲營運商須在設立地取得許可或登記。

## 第二節 美國法

### 第一項 概述

1970 年施行之《銀行保密法》(Bank Secrecy Act of 1970, 簡稱 BSA) 為美國洗錢防制規範的基礎，其後美國持續以各法案擴充銀行保密法<sup>227</sup>，例如美國在 2001 年 911 恐怖攻擊後次月通過的《愛國者法案<sup>228</sup>》，將資助恐怖份子入罪、加強銀行保密法中認識客戶的措施與加重洗錢行為之民刑事罰則等<sup>229</sup>。

美國的洗錢防制法規係由財政部的金融犯罪執法網路(Financial Crimes Enforcement Network, 簡稱 FinCEN)執行與監管，經國會通過的各法案，其中有關洗錢防制的條文會被列於《美國法典》(United States Code, 簡稱 USC) 第 12 編銀行與銀行業、第 31 編貨幣與財政<sup>230</sup>，此外 FinCEN 會依法案授權，制定更詳細且

---

<sup>227</sup> THE BANK SECRECY ACT, <https://www.fincen.gov/resources/statutes-and-regulations/bank-secrecy-act> (last visited May 8, 2023); HISTORY OF ANTI-MONEY LAUNDERING LAWS, <https://www.fincen.gov/history-anti-money-laundering-laws> (last visited May 8, 2023).

<sup>228</sup> Uniting and Strengthening America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism Act of 2001, 簡稱 USA PATRIOT Act of 2001。

<sup>229</sup> 張少薰 (2022), 《論第三方支付服務業的洗錢防制監理》, 頁 104-105, 國立臺灣大學法律學研究所碩士論文。

<sup>230</sup> 具體條文包含 12 U.S.C. §1829b, 12 U.S.C. §§1951-19600, 31 U.S.C. §§5311-5314, 5316-5336。

具法律效力的洗錢防制法規，列於聯辦法規匯編（Code of Federal Regulations，簡稱 CFR）第 31 編貨幣與財政的第 10 章<sup>231</sup>。

關於遊戲點數（卡）發行商與遊戲營運商，其在銀行保密法的金融機構中可能屬於資金傳遞業者（Money Transmitting Business），此外 1994 年之《禁止洗錢法案》（Money Laundering Suppression Act of 1994）另外建議各州對資金傳遞業者<sup>232</sup>適用統一法律<sup>233</sup>。以下僅針對聯邦層級的銀行保密法與 FinCEN 制定的規定及意見討論遊戲點數（卡）發行商與遊戲營運商之洗錢防制規定。

## 第二項 資金服務業者

BSA 將洗錢防制義務主體廣泛稱為金融機構，惟其涵蓋範圍相當廣泛，不限於金融產業。具體而言，BSA 定義之金融機構包含各類銀行、外國銀行分行、證券暨期貨自營商或經紀商、貨幣或貨幣替代物交易所、旅行支票或匯票發行人及兌換人、信用卡公司、保險公司、貴金屬與寶石交易商、當舖、融資公司、旅行社、資金傳遞業者、電信公司、車船飛機交易商、不動產交易結算商、郵局、賭場等其他財政部長指定之業者<sup>234</sup>。

FinCEN 定義之金融機構主要承襲 BSA 的規定。對應 BSA 的資金傳遞業者<sup>235</sup>，FinCEN 使用資金服務業者（Money Services Business，簡稱 MSB），指全部或主要在美國經營特定業務之人，不論其據點位置、是否定期、有組織性或有執照地從事此業務，且包含在美國境內的代理人、分公司或辦公室<sup>236</sup>。此處的特定業務涵括三

---

<sup>231</sup> 31 C.F.R. Chapter X.

<sup>232</sup> 《禁止洗錢法案》中的用詞為「Money Transmitter」，FinCEN 網站對《禁止洗錢法案》的簡介則以「Money Services Business」稱之，參閱 Money Laundering Suppression Act of 1994, Pub. L. No.103-325, §407, 108 Stat. 2247；HISTORY OF ANTI-MONEY LAUNDERING LAWS, <https://www.fincen.gov/history-anti-money-laundering-laws> (last visited May 8, 2023).

<sup>233</sup> Money Laundering Suppression Act of 1994, Pub. L. No.103-325, §407, 108 Stat. 2247.

<sup>234</sup> 31 U.S.C. §5312(a)(2).

<sup>235</sup> 張少薰，前揭註 229，頁 93。

<sup>236</sup> 31 C.F.R. §1010.100(ff).

種功能：(1) 代表消費者收款與付款；(2) 提供能為消費者收款、儲值或付款的工具；(3) 換匯服務<sup>237</sup>。

具體而言，MSB 共包含七類業者，每一業者均具備前述三種功能之一，但其與傳統金融機構的差異在於其不提供存款或放貸服務。MSB 的七類業者為換匯、支票兌現、發行或銷售匯票或旅行支票、美國郵政服務、預付工具提供者或銷售者、資金傳遞服務<sup>238</sup>，並排除本國銀行、外國銀行、受證券交易委員會（Securities and Exchange Commission, SEC）或商品期貨交易委員會（Commodity Futures Trading Commission, CFTC）所監管之機構，以及非為營利且偶一為之自然人<sup>239</sup>。因此 MSB 屬於非銀行金融機構。

七類資金服務業者中，與遊戲點數（卡）發行商、遊戲營運商相關者主要為預付工具提供者（Provider of Prepaid Access）、預付工具銷售者（Seller of Prepaid Access）及資金傳遞者（Money Transmitter）<sup>240</sup>，以下僅就此三類說明。

#### 第一款 預付工具提供者

##### 第一目 預付工具（Prepaid Access）

預付工具係一種可取得某筆資金或價值的電子裝置或管道，其特色在於該筆資金或價值係事先付款、且將來可取出或移轉。預付工具的形式可能為卡片、代碼、ESN(electronic serial numbers<sup>241</sup>)、手機認證碼、個人身份認證碼、鑰匙扣(key fob)<sup>242</sup>、QR code<sup>243</sup>等。預付工具又可分成封閉式迴路（closed loop，下稱「封閉式」）與開

<sup>237</sup> 張少薰，前揭註 229，頁 92。

<sup>238</sup> 31 C.F.R. 1010.100(ff).

<sup>239</sup> 31 C.F.R. §1010.100(ff)(8)；張少薰，前揭註 229，頁 96。

<sup>240</sup> Stephen R. Heifetz, *How Gaming Companies Can Become Inadvertent Money Services Businesses*, WILSON SONSINI GOODRICH & ROSATI'S LEGACY (May 27, 2020), <https://www.wsgr.com/en/insights/how-gaming-companies-can-become-inadvertent-money-services-businesses.html>.

<sup>241</sup> 電子序號列，指依美國聯邦通訊委員會規定，每臺行動裝置（例如手機、平板電腦等）獨有的代碼，能用以識別裝置，其長度為 32 位元。

<sup>242</sup> 31 C.F.R. §1010.100(w).

<sup>243</sup> *Frequently Asked Questions Regarding Prepaid Access*, FINCEN (Mar. 24, 2016), <https://www.fincen.gov/resources/statutes-regulations/guidance/frequently-asked-questions-regarding-prepaid-access>.



開放迴路（open loop，下稱「開放式」）。

封閉式預付工具（closed loop prepaid access）指只能用於「限定商店或地區」交易商品或服務的預付工具，例如特定商店、連鎖店、校園、交通系統<sup>244</sup>。此處之限定店家不限於單一店家或關係企業，亦包括非關係企業的多家業者加入同一個封閉式預付工具計畫的情形，此時判斷是否為「限定商店」，主要係封閉式預付工具的相關業者提供的資訊是可供消費者識別商家範圍，且參與的業者均係為了提供封閉式預付工具計畫的內容而加入。例如消費者向旅行社購買旅遊套裝券，包含住宿、火車票、遊樂園門票，而此三者均不互為關係企業，且旅行社在宣傳旅遊套裝券時已在網站等管道中具體告知有哪些業者參與套裝行程，此時即符合封閉式預付工具定義的「限定店家」<sup>245</sup>。此外告知消費者商家範圍的方式亦可提供網址或其他路徑引導消費者至特定網頁查看，未必須載明於預付工具的包裝或文宣內容。

FinCEN 並未正面定義開放式的預付工具，惟透過 FinCEN 敘述預付工具的功能<sup>246</sup>及聯邦金融機構檢查委員會<sup>247</sup>的介紹，開放式迴路的預付工具指可於該預付工具連結的支付網絡消費、且可在預付工具發行商網絡的提款機提款，此外部分預付工具則提供持卡人或第三方儲值功能。美國常見的開放式迴路預付工具為薪資卡（payroll card），雇主發薪資卡給員工，並在發薪日將薪資儲值進薪資卡，員工可持薪資卡至提款機提款及線下購物，部分薪資可用於支付帳單或線上購物。薪資卡的功能類似簽帳卡，對雇主與沒有銀行帳戶的員工而言，薪資卡是快速且成本低而使用薪資或支付薪資的方式<sup>248</sup>。

---

<sup>244</sup> 31 C.F.R. §1010.100(kkk).

<sup>245</sup> FinCEN, *supra* note 243.

<sup>246</sup> 31 C.F.R. 1010.100(ff)(4)(iii)(D).

<sup>247</sup> Federal Financial Institutions Examination Council's (FFIEC)，為跨機構組織，制定美國監管機關對金融機構進行監督的原則和標準；*Risks Associated with Money Laundering and Terrorist Financing: Prepaid Access—Overview*, FFIEC, <https://bsaaml.ffiec.gov/manual/RisksAssociatedWithMoneyLaunderingAndTerroristFinancing/10> (last visited May 8, 2023).

<sup>248</sup> David Rodeck, *What Is a Payroll Card?*, ADP INC., <https://www.adp.com/spark/articles/2022/09/what-is-a-payroll-card.aspx> (last visited May 8, 2023).

## 第二目 預付計畫 (Prepaid Program)

基於風險基礎方法，僅有相對較高洗錢風險的預付工具才須執行洗錢防制措施，而較高風險的認定係以是否屬於預付計畫為判斷，預付工具的使用方式須符合 FinCEN 定義之預付計畫，才須適用 BSA。

整體而言，預付工具原則上屬於預付計畫，僅符合以下例外者才可豁免 BSA 的規定<sup>249</sup>：

1. 預付資金僅來自政府部門，或僅來自限醫療用途的存款<sup>250</sup>或醫療保險報銷帳戶。
2. 預付資金僅來自員工薪酬，且預付工具不支援（1）跨國轉帳；或（2）用戶間轉帳；或（3）可由非存款機構(non-depository)儲值。
3. 預付工具的儲值上限不超過 1,000 美元，且任一日單次或連續的儲值、使用或提款不超過 1,000 美元，且不支援（1）跨國轉帳；或（2）用戶間轉帳；或（3）可由非存款機構儲值。
4. 任一日的可用金額不超過 2,000 美元的封閉式預付工具。此處之可用金額包含存入及流出的金額，例如預付工具原本有 1,500 美元，花掉 1,000 美元後，在同一天又儲值 600 美元，則這天的可用金額為 2,100 美元，因此不符合例外<sup>251</sup>。

## 第三目 預付工具提供者的認定

預付工具提供者是預付計畫的參與人，同時也負責連結預付計畫的其他參與人。每個預付計畫都必須有一個提供者來執行洗錢防制措施<sup>252</sup>，提供者應為主要監控預付計畫者，主要監控者的認定可從以下行為的主體為判斷<sup>253</sup>：

<sup>249</sup> 31 C.F.R. 1010.100(ff)(4)(iii).

<sup>250</sup> Flexible Spending Account (FSA) 是美國的醫療帳戶，每年可在稅前存錢進去，屬於公司會提供給員工的福利，帳戶內的錢只能作為自己或扶養人的醫療用途，FSA 的帳戶種類分三種，每種有對應的存款上限，See FLEXIBLE SPENDING ACCOUNTS (FSAs), <https://hr.nih.gov/benefits/insurance/flexible-spending-accounts> (last visited May. 8, 2023).

<sup>251</sup> *Final Rule – Definitions and Other Regulations Relating to Prepaid Access*, FINCEN (Nov. 02, 2011), <https://www.fincen.gov/resources/statutes-regulations/guidance/final-rule-definitions-and-other-regulations-relating>.

<sup>252</sup> 31 C.F.R. §1010.100(ff)(4)(i).

<sup>253</sup> 31 C.F.R. §1010.100(ff)(4)(ii).



1. 組織預付計畫；
2. 制定預付計畫的使用條款，並決定條款的適用範圍；
3. 決定預付計畫的參與者，例如預付工具的發行銀行、支付處理者或通路；
4. 控制或指示預付工具的啟用、凍結或終止；
5. 參與監督或控制預付計畫的活動。

另需注意的是，預付工具提供者須向 FinCEN 登記為資金服務業者，僅有當一個屬於預付計畫的預付工具無任何參與人登記為資金服務業者時，才需為上述的判斷<sup>254</sup>。

## 第二款 預付工具銷售者

預付工具銷售者指販賣或協助儲值預付工具者，且僅限於賣給消費者的情形，若是批發商將預付工具賣給零售商則不屬之，常見的販賣者例如販賣預付卡的便利超商<sup>255</sup>，惟銷售者仍須符合以下要件之一才需適用 BSA<sup>256</sup>：

1. 販賣屬於預付計畫的預付工具，且不用確認客戶身份<sup>257</sup>即能使用該預付工具；
2. 任一日販賣預付工具給同一人超過 10,000 美元，且沒有合理措施以控管此銷售門檻。此處販賣的預付工具包含封閉式以及非屬於預付計畫者<sup>258</sup>。又依 FinCEN 之說明，其所預期的合理措施為（1）制定單日銷售單人 10,000 美元門檻的內部政策；（2）向組織內的適當人員闡明此政策；（3）依零售商規模和經營結構，實施適當的監測活動機制，避免一天內向單一個人銷售預付工具超過 10,000 美元<sup>259</sup>。

---

<sup>254</sup> *Id.*

<sup>255</sup> FinCEN, *supra* note 251.

<sup>256</sup> 31 C.F.R. §1010.100(ff)(7).

<sup>257</sup> 指購買後能馬上使用，不用經過啟用預付工具的程序，若零售商要避免在此情形成為資金服務業者，可以於客戶購買前先對其身份驗證；See PREPAID ACCESS FINAL RULE, 76 Fed.Reg. 45416 (Jul.29 2011) [hereinafter “PREPAID ACCESS FINAL RULE”].

<sup>258</sup> FinCEN, *supra* note 251.

<sup>259</sup> FinCEN, *supra* note 243.





## 第二款 資金傳遞者

### 第一目 定義

資金傳遞者指「從一人接收資金或表彰貨幣的價值（value that substitutes for currency），並以任何方式傳遞該資金或價值至他地或予他人者或是任何參與資金移轉之人」，任何方式包含但不限於透過金融中介者、金融機構、聯邦準備銀行、電子資金移轉網絡或其他非正式的資金移轉系統<sup>260</sup>。但以下業務係排除於資金傳遞者之外<sup>261</sup>：

1. 單純提供資金傳遞者支援資金傳遞的網絡服務業者(network access service)，及商品或服務買賣的支付處理者（payment processor）；
2. 營運清算和結算系統，或僅為受 BSA 監管機構之間的中介機構，包括但不限於：聯邦準備銀行的電子轉帳系統（Fedwire）、電子資金轉帳網路、由 SEC 監管的已註冊清算機構、衍生商品清算組織或其他金融機構建立的清算機制；
3. 物理運輸貨幣、貨幣工具、商業票據等資金或替代貨幣者，且運輸者僅對資金有保管利益而無其他利益，例如運鈔車；
4. 提供預付工具（prepaid access）者；
5. 業者接受並傳遞資金是基於提供商品或服務時所附帶的行為，且提供之服務本身非資金傳遞服務。

由上述例外可知，FinCEN 的定義中，預付工具提供者與資金傳遞者應為排斥關係。至於是否屬於資金傳遞者應以具體事實情況判斷<sup>262</sup>，並不考慮個人或實體如何自居。

### 第二目 虛擬貨幣（Virtual Currency）

銀行保密法與 FinCEN 制定的聯邦法規均未對虛擬貨幣有特別規定，但

<sup>260</sup> 31 C.F.R. §1010.100(ff)(5)(i)；張少薰，前揭註 229，頁 92。

<sup>261</sup> 31 C.F.R. §1010.100(ff)(5)(ii)；張少薰，前揭註 229，頁 97。

<sup>262</sup> 31 C.F.R. §1010.100(ff)(5)(i).

FinCEN 目前已發布二份虛擬貨幣的指引，2013 年發布「虛擬貨幣管理、交換或使用規範指引<sup>263</sup>」，2019 年發布「可轉換虛擬貨幣相關商業模式的規範指引<sup>264</sup>」，後者主要係整理過去常見問題的回覆與第一份指引的內容，因此目前美國關於虛擬貨幣洗錢防制的規範仍是以 2013 年的指引為準。

依 2013 年「虛擬貨幣管理、交換或使用規範指引」，「貨幣<sup>265</sup>」係指由國家發行且具法償效力的紙鈔或硬幣，具有流通性且在發行國是慣常使用的交易媒介；至於「**虛擬貨幣**」係指在某些環境中具有貨幣作為交易媒介的功能，但不具有法償效力。此份指引僅適用於「**可轉換虛擬貨幣**(convertible virtual currency, 簡稱 CVC)」，指具備與真實貨幣同等的價值或可作為**真實貨幣的替代**(substitute for real currency)，所謂「**真實貨幣的替代**<sup>266</sup>」係指交易並未使用法償貨幣，但交易當事人均承認用於交易的特定物等同或可代替貨幣<sup>267</sup>。FinCEN 並未限制貨幣替代物的範圍<sup>268</sup>。

FinCEN 將參與虛擬貨幣交易活動者分為使用者(User)、管理者(Administrator)及交易/交換者(Exchanger, 下稱交易者)。使用者指持有 CVC 並用於購買實體或虛擬商品或服務者，其非屬資金服務業者；管理者指從事發行虛擬貨幣業務並有權贖回該虛擬貨幣之人；交易者為從事以虛擬貨幣交換真實貨幣、資金或其他虛擬貨幣者<sup>269</sup>。不論基於任何原因，倘若管理者與交易者「接受並傳遞」CVC 或「買或

---

<sup>263</sup> *Application of FinCEN's Regulations to Persons Administering, Exchanging, or Using Virtual Currencies*, FINCEN (Mar. 18, 2013), <https://www.fincen.gov/resources/statutes-regulations/guidance/application-fincens-regulations-persons-administering> [hereinafter "FINCEN'S VIRTUAL CURRENCIES APPLICATION"]].

<sup>264</sup> *Application of FinCEN's Regulations to Certain Business Models Involving Convertible Virtual Currencies*, FINCEN (May 9, 2019), <https://www.fincen.gov/sites/default/files/2019-05/FinCEN%20Guidance%20CVC%20FINAL%20508.pdf>.

<sup>265</sup> 31 C.F.R. §1010.100(m).

<sup>266</sup> FINCEN'S VIRTUAL CURRENCIES APPLICATION, *supra* note 263, at 4.

<sup>267</sup> FinCEN 與 FATF 對可轉換貨幣的定義不同，FATF 定義為具有真實貨幣同等的價值，可與真實貨幣互相兌換的虛擬貨幣；FATF, *supra* note 186, at 4.

<sup>268</sup> FINCEN'S VIRTUAL CURRENCIES APPLICATION, *supra* note 263, at 4.

<sup>269</sup> FINCEN'S VIRTUAL CURRENCIES APPLICATION, *supra* note 263, at 2.



賣」CVC，則其屬於資金傳遞者。

FinCEN 特別針對三種情境的交易認定管理者與交易者為資金傳遞者，包含電子貨幣<sup>270</sup> (E-Currency) 與電子貴金屬 (E--Precious Metal) 的經紀商及自營商、中心化存放 CVC 的業者、去中心化存放 CVC 者。其中與遊戲點數發行商與遊戲營運商相關者為中心化存放 CVC 的業者，其構成資金傳遞者的具體情境如下<sup>271</sup>：

1. 管理者：為管理中心化存放 CVC 的業者，若其允許使用者互相移轉 CVC，或移轉至他地，則屬於資金傳遞者。
2. 交易者：使用管理者提供之存放 CVC 的服務，從事代表他人收受並傳遞 CVC 的業務，為資金傳遞者。此情形包含買受人向出賣人購買虛擬商品或服務而以 CVC 支付價金，而交易者先向買受人收受 CVC 再代表買受人支付 CVC 給出賣人。交易者可用二種模式執行業務，第一種模式係交易者作為 CVC 的賣方，使用者作為 CVC 的買方，交易者從使用者收取法幣或等價價值，並將等價的 CVC 移轉至使用者在管理者存放平台開立的帳戶，此模式為「將價值移轉至他處」的類型。例如使用者從自己銀行帳戶移轉法幣給交易者，交易者收受法幣並將 CVC 傳遞至使用者在管理者的虛擬貨幣帳戶；第二種模式係交易者在管理者平台開立帳戶並存放 CVC，而傳送價值的使用者與收受價值的第三人均未實際使用管理者的平台，其僅持有交易者在管理者平台帳戶中的部分 CVC，而使用者與第三人間移轉 CVC 係透過交易者的內部帳務紀錄，此時存放在管理者平台的 CVC 並未變更位址與金額。此模式屬於傳遞價值給他人<sup>272</sup>。

此外，FinCEN 在指引中特別說明，「收受且/或傳遞 CVC 者」並非預付工具提供者或銷售者，因為由預付工具的定義反面解釋，預付工具的預付資金僅限於真實

---

<sup>270</sup> 指經紀商或自營商配發法償貨幣或貴金屬所有權的數位證明，而此數位證明為虛擬貨幣的形式。本文認為此類業務與遊戲點數發行商或遊戲營運商較無關聯的理由在於，遊戲點數與遊戲幣本身並無證明法償貨幣所有權的功能，僅係用於特定環境的支付工具。

<sup>271</sup> FINCEN'S VIRTUAL CURRENCIES APPLICATION, *supra* note 263, at 4.

<sup>272</sup> *Id.* at 4-5.



貨幣<sup>273</sup>。

結論而言，銀行保密法未特別規範虛擬貨幣，FinCEN 目前是透過指引將虛擬貨幣以現有的法規監管，惟監管的對象僅限於可轉換虛擬貨幣。附言者為，FinCEN 與美國參議員分別於 2020 年及 2022 年底曾提案要求將數位資產錢包業者列為資金服務業者<sup>274</sup>，惟目前並未完成立法。

### 第三項 洗錢防制義務

資金服務業者共通的洗錢防制義務包含申報超過 2,000 美元的可疑交易<sup>275</sup>、申報單日超過 10,000 美元的現金交易<sup>276</sup>、執行洗錢防制計畫<sup>277</sup>、保存 3,000 美元以上的交易紀錄<sup>278</sup>、3,000 美元以上的匯款須記錄並傳送匯款資訊給受款金融機構<sup>279</sup> (Travel Rule)、對匯款 3,000 美元以上的新客戶身份驗證、MSB 成立之 180 日內須向 FinCEN 登記 (不論其是否在各州登記為 MSB) <sup>280</sup> 等。

資金傳遞者的義務主要依據「資金服務業者」的整體規定，但預付工具除了需適用資金服務業者的規定外，尚須額外適用其他針對預付工具的特別規定，只是此類特別規定的義務與資金服務業者的義務差異不大，主要是基於預付工具的交易模式及符合資金服務業者的資格為說明，詳細內容可參照以下表格 2。須強調者為，表格中所示資金傳遞者的義務內容是資金服務業者的共通義務，因此預付工具銷售者與提供者亦須遵守。

---

<sup>273</sup> FinCEN 有意將預付工具的定義限於「access to funds or the value of funds」，不同於資金傳遞者的定義包含收受並傳遞「other value that substitutes for currency」；FINCEN'S VIRTUAL CURRENCIES APPLICATION, *supra* note 263, at 5.

<sup>274</sup> S.5267-Digital Asset Anti-Money Laundering Act of 2022, <https://www.congress.gov/bill/117th-congress/senate-bill/5267>(last visited Jul. 4, 2023); *See Requirements for Certain Transactions Involving Convertible Virtual Currency or Digital Assets*, 85 Fed.Reg. 83840 (Dec. 23, 2020).

<sup>275</sup> 31 U.S.C. §5318; 31 C.F.R. §1022.320(a)(2).

<sup>276</sup> 31 U.S.C. §5313; 31 C.F.R. §§1010.310-1010.314.

<sup>277</sup> 31 C.F.R. §1022.210.

<sup>278</sup> 31 C.F.R. §1010.410(e)(1).

<sup>279</sup> 31 C.F.R. §1010.410(e)&(f).

<sup>280</sup> 31 C.F.R. §1022.380 (a)(1).

	預付工具銷售者	預付工具提供者	資金傳遞者（資金服務業）
身 份 驗 證	辨識屬於預付計畫之預付工具持有人，並身份驗證（取得姓名、生日、地址、身份認證碼） <sup>281</sup> 。		辨識客戶身份 <sup>282</sup> 。 匯款 3,000 美元以上時：
	辨識單日購買超過 10,000 美元預付工具之人，並身份驗證（取得資料同上）。 身份資料自販售後保存五年 <sup>285</sup> 。	身份資料自預付工具最後一次使用起，保存五年 <sup>286</sup> 。	若匯款人為新客戶，匯款機構需對其身份驗證；若受款人為新客戶，受款機構需對其身份驗證。 身份資料包含姓名、地址、身分證件、稅籍編號、外國人的身份號碼或護照，且均須記錄與保存 <sup>283</sup> 五年 <sup>284</sup> 。
交 易 記 錄		保留常規的交易記錄，以便重建預付工具的啟用、儲值、購買、提款、轉帳或其他相關交易 <sup>287</sup> 。	匯款 3,000 美元以上時： 匯款機構須將匯款人及匯款資訊傳給受款機構 <sup>288</sup> ；受款機構須保留資金傳遞的交易資訊 <sup>289</sup> 。
	保存預付工具的交易紀錄五年 <sup>291</sup> 。		交易紀錄須保存五年 <sup>290</sup> 。

<sup>281</sup> 31 C.F.R. §1022.210(d)(1)(iv).

<sup>282</sup> 31 C.F.R. §1022.210(d)(1)(i)(A).

<sup>283</sup> 31 C.F.R. §1010.410(e)(2)&(3).

<sup>284</sup> 31 C.F.R. §1010.430(d).

<sup>285</sup> 31 C.F.R. §1022.210(d)(1)(iv).

<sup>286</sup> 31 C.F.R. §1022.210(d)(1)(iv).

<sup>287</sup> 31 C.F.R. §1022.420.

<sup>288</sup> 31 C.F.R. §1010.410(f).

<sup>289</sup> 31 C.F.R. §1010.410(e)(1)(iii).

<sup>290</sup> 31 C.F.R. §1010.430(d).

<sup>291</sup> 31 C.F.R. §1022.420.

登 記	不須向 FinCEN 登 記 <sup>292</sup> 。	須向 FinCEN 登記 <sup>293</sup> 。	須向 FinCEN 登記 <sup>294</sup> 。
--------	------------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

表格 2：資金服務業者的洗錢防制義務比較

資料來源：聯想法規匯編（CFR）第 31 編第 10 章

由上述表格可知，預付工具與資金傳遞者的義務內容差異不大，故區分二者的實益應在於須遵守洗錢防制義務的門檻，資金傳遞者只要從事收受並傳遞資金的業務，即為資金服務業（無門檻條件），而預付工具提供者則區分開放式迴路的門檻為單一預付工具單日使用 1,000 美元、封閉式迴路為單一預付工具單日使用 2,000 美元，預付工具銷售者為單人單日購買 10,000 美元，交易金額達到此門檻才屬於資金服務業而須執行洗錢防制義務。

#### 第四項 遊戲點數（卡）、遊戲幣相關業者之分類

以下分別討論遊戲點數（卡）發行商、遊戲營運商在美國法下可能的分類，並且根據不同的交易活動區分之。

##### 第一款 遊戲點數卡發行商

###### 第一目 遊戲點數卡發行商可能為封閉式預付工具提供者

遊戲點數卡發行商構成封閉式預付工具提供者主要須符合以下要件：(1) 遊戲點數卡為封閉式預付工具；(2) 遊戲點數卡的使用方式符合預付計畫；(3) 遊戲點數卡發行商為主要控管遊戲點數卡者而構成預付工具提供者。

封閉式預付工具係僅能用於「限定商店或地區」交易商品或服務的預付工具。遊戲點數卡是儲存定額遊戲點數的載具（卡號及儲值密碼），其不可重複儲值，但可在實體商店或線上商店購買，使用方式有三種：(1) 遊戲點數卡儲值到遊戲點數

<sup>292</sup> 31 C.F.R. §1022.380(a)(1).

<sup>293</sup> 31 C.F.R. §1022.380(a)(1).

<sup>294</sup> 31 C.F.R. §1022.380(a)(1).

帳戶，成為遊戲點數的形式；(2) 以遊戲點數卡購買其發行商所營運之線上遊戲的遊戲幣；(3) 以遊戲點數卡購買「非」其發行商所營運之線上遊戲的遊戲幣。遊戲點數卡在前二者的情形僅用於其發行商提供的產品，屬於限定商店應無疑義，有疑問者為第三種情形，「非」發行商營運的線上遊戲是否屬於「限定商店」？

參考 FinCEN 對於封閉式定義中「有限商店」的說明，判斷基準應在於可使用預付工具的商家是否可識別並向消費者說明。消費者購買點數卡最終的目的是用於線上遊戲購買遊戲幣，因此消費者應屬先產生特定的遊戲幣購買需求才購入點數卡，而非先買點數卡再從接受點數卡的遊戲中選擇要玩的遊戲。既然消費者在購入點數卡的當下通常知悉點數卡的使用地，且點數卡的網站通常會公布可使用的遊戲，故點數卡應屬於封閉式預付工具。

封閉式預付工具若能夠在任一日的可用金額超過 2,000 美元即屬於提供預付計畫，且此處的金額係以預付工具為單位計算。遊戲點數卡不可重複儲值，故倘若單一遊戲點數卡的面額超過 2,000 美元價值即構成預付計畫。

預付工具提供者係主要監控預付工具之使用的業者，判斷「主要監控」的要素包含 (1) 連結其他預付計畫參與者；(2) 制定預付計畫的使用條款；(3) 可啟用、凍結、終止預付工具者等。遊戲點數卡發行商可決定遊戲點數卡與哪些線上遊戲串接以及在哪些通路銷售，其為主要連結預付計畫參與者的業者。遊戲點數卡發行商亦係制定點數卡的使用條款者<sup>295</sup>，且其可以透過卡密記錄追蹤點數卡用於何處，並能看到使用點數卡的裝置，當點數卡疑似來自不法時，遊戲點數卡發行商能夠凍結該卡密之有效性。基此，遊戲點數卡發行商應為主要監控預付計畫的預付工具提供者。

綜上所述，發行面額超過 2,000 美元價值的遊戲點數卡發行商應為封閉式預付工具的提供者，但是 FinCEN 認為預付工具的可用資金限於法幣，而遊戲點數卡的

---

<sup>295</sup> 例如 MyCArd 點數卡使用方式均係由其發行商智冠公司所制定，參 MyCard 點數卡，<https://service.mycard520.com/category/topup/mycard/>（最後瀏覽日：07/04/2023）。

內含價值，其形式為「遊戲點數」而非法幣，故由此角度觀之，遊戲點數卡似乎本身即不構成預付工具，遊戲點數卡發行商也將因而不屬於預付工具提供者。



## 第二目 遊戲點數卡發行商可能為資金傳遞者

若遊戲點數卡發行商不構成預付工具提供者，其是否構成資金傳遞者？資金傳遞者為收受並傳遞價值給他人或至他處者，且傳遞的價值若為虛擬貨幣，僅當傳遞客體為「可轉換虛擬貨幣」時，收受並傳遞虛擬貨幣者才構成資金傳遞者。

消費者購買遊戲點數卡時，係遊戲點數卡發行商向消費者收受法幣，當消費者持卡密儲值遊戲點數帳戶或購買遊戲幣時，係消費者透過遊戲點數卡發行商的網路將相當價值的遊戲點數傳遞至遊戲點數帳戶或線上遊戲中，遊戲點數卡發行商在此過程收受法幣並以遊戲點數形式傳遞至他處，符合資金傳遞者的基本業務模式。但是遊戲點數尚必須構成「可轉換虛擬貨幣」，遊戲點數卡發行商才屬於資金傳遞者。

虛擬貨幣係指不具法償效力但在某些環境具有交易媒介的功能，可轉換虛擬貨幣係指具備與真實貨幣同等價值或可作為「真實貨幣的替代」，所謂「真實貨幣的替代」係指交易並未使用法償貨幣，但交易當事人均承認用於交易的特定物等同或可代替貨幣。遊戲點數本身不具法償效力，但可作為購買特定遊戲幣的支付工具，故其應屬於美國法之虛擬貨幣。遊戲點數的用途係購買遊戲幣，而購買遊戲幣的方式可用法幣支付（例如線上刷卡）、或遊戲點數帳戶扣點、或直接以遊戲點數卡支付，以後二者支付時，其價金均為遊戲點數的型態。在購買遊戲幣的情況，線上遊戲接受消費者以法幣或遊戲點數支付價金，當消費者選擇以遊戲點數支付時，遊戲點數應係線上遊戲與消費者均承認可替代真實貨幣的特定物，因此本文認為在此情形，遊戲點數為可轉換貨幣。綜上所述，本文認為當線上遊戲同時提供以遊戲點數與法幣作為支付方式，而消費者向遊戲點數卡發行商購買遊戲點數卡，並透過遊戲點數卡發行商的支付網路購買遊戲幣時，遊戲點數卡發行商應構成資金傳遞者。





## 第二款 遊戲點數發行商可能為資金傳遞者

資金傳遞者的行為包含從一方收取 A 形式的價值，並將此價值以 A 形式或其他形式，用任何方式傳遞給他人或至他處<sup>296</sup>，惟如前述，當傳遞的客體為虛擬貨幣時，僅有可轉換虛擬貨幣才會構成資金傳遞者。

遊戲點數發行商與遊戲點數卡發行商通常為同一業者，除提供消費者上述遊戲點數卡的相關服務外，其提供的其他服務包括（1）開立遊戲點數帳戶並儲值遊戲點數；（2）串接線上遊戲的支付系統，使消費者在遊戲儲值頁得透過遊戲點數帳戶扣點支付，以購買遊戲幣。

當消費者在遊戲點數帳戶儲值時，遊戲點數發行商係透過線上支付（例如刷卡、轉帳、電信代付等）向消費者收受法幣，並將其轉換為遊戲點數的形式儲存在其系統中；當消費者在遊戲儲值頁選擇透過遊戲點數帳戶扣點購買遊戲幣時，遊戲點數發行商再將相當交易價金的遊戲點數移轉至線上遊戲以完成支付。在上述過程中，遊戲點數發行商向消費者收受法幣，並透過其系統將法幣之價值以遊戲點數移轉至線上遊戲，屬於收受資金並以其他形式傳遞至他處的行為，而符合資金傳遞者的業務模式。


又如前述，當線上遊戲同時提供消費者以法幣或遊戲點數支付，且消費者選擇以遊戲點數支付時，遊戲點數在此情形應屬於可轉換虛擬貨幣。基此，遊戲點數發行商在此情況下應屬於資金傳遞者。具體而言，多數遊戲點數為中心化的虛擬貨幣，在 FinCEN 對虛擬貨幣業者的分類中，遊戲點數發行商應為管理者，蓋其以中心化的方式發行並存放消費者的遊戲點數，並允許消費者透過其系統將之傳遞至他處。

## 第三款 線上遊戲營運商可能為資金傳遞者

線上遊戲透過遊戲點數、刷卡等方式儲值遊戲幣，因此有收受資金或虛擬貨幣

---

<sup>296</sup> MSB FINAL RULE, 76 Fed.Reg. at 43592 (Jul. 21,2011); FINCEN'S VIRTUAL CURRENCIES APPLICATION, *supra* note 263, at 8.



的行為；當玩家可以透過線上遊戲從事以下活動時，業者進一步有傳遞資金的行為，包括：(1) 將遊戲幣移轉給其他玩家（傳遞給他人）；(2) 以遊戲幣購買裝備，將裝備移轉給其他玩家（以不同價值形式傳遞給他人）；(3) 以遊戲幣購買裝備送人，裝備直接從系統發送至他人的帳號（以不同價值形式傳遞給他人）。當線上遊戲具備上述三種功能之一時，其營運商即係從事資金傳遞者的業務。惟如上述，只有當遊戲幣屬於可轉換虛擬貨幣時，線上遊戲營運商始負洗錢防制義務。例如《第二人生》允許玩家間移轉遊戲幣「Linden dollar」並兌換成法幣，在開發商「Linden Lab」成立 Tilia 子公司負責遊戲金流以前，Linden Lab 亦登記為資金服務商<sup>297</sup>。

而遊戲幣是否為美國法之「可轉換虛擬貨幣」，本文認為除了以遊戲營運商是否提供遊戲幣兌換為法幣的功能判斷外，亦可參考前述遊戲點數構成可轉換虛擬貨幣的理由，即當交易的一方同時接受以法幣或虛擬貨幣支付，且交易相對人以該虛擬貨幣支付時，該虛擬貨幣即屬於交易當事人均承認可替代法幣的特定物，因而構成可轉換虛擬貨幣。以多數的遊戲幣與線上遊戲而言，多數的遊戲幣無法透過線上遊戲兌換為法幣，且一種遊戲幣大多僅能用於單一的線上遊戲，而販賣虛擬寶物的線上遊戲商城中，多數僅接受以遊戲幣支付，並無提供以法幣支付的功能，故在此情況下，多數的遊戲幣應不屬於可轉換虛擬貨幣，因此即便遊戲營運商提供上述三種功能之一，其仍不構成資金傳遞者。

此外，美國亦出現透過二手市場將不可轉換的遊戲幣轉賣變現以洗錢或犯罪的行為<sup>298</sup>，於此種情形，不可轉換虛擬貨幣的發行人是否應受監管？就於二手市場轉賣的問題，FinCEN 目前僅對封閉式預付工具表示意見，其認為二手轉賣不影響

---

<sup>297</sup> Anton Moiseienko & Kayla Izenman, *Gaming the System: Money Laundering Through Online Games*, 39 RUSI NEWSBRIEF 1, 3(2019).

<sup>298</sup> *Online Video Games and Money Laundering*, SANCTION SCANNER, <https://sanctionscanner.com/blog/online-video-games-and-money-laundering-183>.

預付工具的封閉式本質，亦不影響原本預付工具提供者及銷售者的義務<sup>299</sup>，惟其目前尚未直接對虛擬貨幣提出意見。另有論者認為政府亦應監管不可轉換虛擬貨幣的發行人<sup>300</sup>，或應考量不可轉換虛擬貨幣的發行人對於二手市場係鼓勵或禁止的態度與其相關作為，而透過解釋將發行人歸類為資金傳遞者，以使其在現有架構下負擔洗錢防制義務<sup>301</sup>。

## 第五項 小結

綜上所述，遊戲點數卡發行商的業務模式可能屬於封閉式預付工具提供者，惟遊戲點數卡的內含價值係遊戲點數而非法幣，故可能因此不屬於預付工具提供者；若其非預付工具提供者，且若遊戲點數為可轉換虛擬貨幣時，則遊戲點數卡發行商可能屬於資金傳遞者。

若遊戲點數為可轉換虛擬貨幣，則遊戲點數發行商應屬於資金傳遞者。

而在多數情形，遊戲幣應不屬於可轉換虛擬貨幣，故多數的線上遊戲營運商不屬於資金傳遞者。

## 第三節 小結

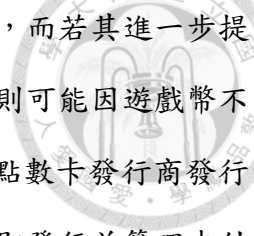
觀察 FATF 建議及美國法的發展，可發現遊戲點數發行商接受消費者儲值遊戲點數並透過其將遊戲點數移轉或支付於線上遊戲的行為可構成 FATF 之金融機構（即 MVTS 或發行並管理支付工具）或 VASP，在美國法下則可能屬於金融機構（即資金傳遞者）；線上遊戲營運商提供儲值遊戲幣並以其支付遊戲資源的服務時，

---

<sup>299</sup> Administrative Ruling on Application of the Prepaid Access Rule to Closed Loop Prepaid Access Sold or Exchanged in a Secondary Market (Nov. 13, 2013), <https://www.fincen.gov/resources/statutes-regulations/administrative-rulings/administrative-ruling-application-prepaid>.

<sup>300</sup> See generally Shane Kelly, Money Laundering through Virtual Worlds of Video Games: Recommendations for a New Approach to AML Regulation, 71 SYRACUSE L. REV. (2021).

<sup>301</sup> See generally Matthew Roomberg, *The Video Game Industry's Money Laundering Problem: When Do Game Publishers Become Money Transmitters?*, 91 FORDHAM L. REV. ONLINE (2023), <http://fordhamlawreview.org/law-review-online/the-video-game-industrys-money-laundering-problem-when-do-game-publishers-become-money-transmitters/>.



可能屬於 FATF 之金融機構（即發行並管理支付工具）或 VASP，而若其進一步提供移轉遊戲資源的功能時，可能屬於 FATF 之 MVTS，在美國下則可能因遊戲幣不屬於可轉換虛擬貨幣導致遊戲營運商不構成資金傳遞者；遊戲點數卡發行商發行點數卡供消費者支付於線上遊戲，可能屬於 FATF 之金融機構（即發行並管理支付工具），在美國法下可能係金融機構（即封閉式預付工具提供者或資金傳遞者）。基此，遊戲點數（卡）發行商及線上遊戲營運商在特定範圍下必須負擔洗錢防制義務，包含取得許可或登記、客戶盡職審查、申報大額交易與可疑交易、制訂內控機制等。

值得注意者為，FATF 建議原則上不適用於封閉式預付卡或網路付款服務，惟其亦補充其並非否認封閉式迴路預付卡的洗錢風險，只是需要視未來發展再決定是否調整其洗錢防制規劃。美國則在 2011 年改變封閉式預付工具不適用銀行保密法的見解，此係由於執法機關<sup>302</sup>發現封閉式預付卡確實存在洗錢問題，FinCEN 因而修改預付工具的洗錢防制規定，但為避免業者負擔過重的法遵成本並基於風險基礎方法，故對於預付工具提供者與銷售者制定須遵守洗錢防制義務的門檻（即 FATF 所稱「風險抵減措施」），未達此門檻即不屬於金融機構，也無須負擔洗錢防制義務。

另外值得注意的是 FATF 與美國法對於虛擬貨幣的規範差異。首先，二者對於「虛擬資產/虛擬貨幣」的定義差異不大，須受監理的交易類型亦大致相同，美國以資金傳遞者規範「法幣與虛擬貨幣兌換、虛擬貨幣互相交換、虛擬貨幣移轉」三項遊戲點數發行商或遊戲營運商在本文研究中涉及的交易活動，惟美國法目前規範的虛擬貨幣類型僅限於可轉換虛擬貨幣，此與 FATF 建議存在重大差異。

---

<sup>302</sup> PREPAID ACCESS FINAL RULE, *supra* note 257, at 45408.

## 第五章 「預付款項業務」於我國洗錢防制之未來發展



由前述 FATF 建議與美國法可發現，遊戲點數（卡）發行商與遊戲營運商的主要交易模式具有洗錢風險，從而其屬於洗錢防制義務主體，本章將基於前述比較法的研究結果，進一步針對預付款項業務提出我國法的修法芻議，蓋遊戲點數卡係預付款項的支付工具，而遊戲點數帳戶與遊戲帳戶均提供先儲值後消費的服務，以上三者均屬於預付款項的業務類型。

### 第一節 比較法之借鏡

比較我國法及 FATF 建議與美國法，可以發現以下三點明顯差異。

第一是關於資金或價值傳遞業務。FATF 建議及美國法的金融機構均包含不提供存款或貸款，而單純將資金或價值移轉或傳遞的業務，且係以營業之交易活動的為監管對象，並非以機構類型或產業為判斷，例如 FATF 以資金或價值移轉服務（MVTs）稱之，美國則以資金傳遞者（Money transmitter）稱之。相對的，我國洗防法上並未針對屬於上位概念的「資金移轉」行為為規範，而係將其下位概念的各產業分別依序加入洗防法，例如電子支付機構於 2017 年 6 月開始負洗錢防制義務<sup>303</sup>，第三方支付服務業則於 2022 年 1 月起負擔部分洗錢防制義務，並自 2023 年起執行完整的洗錢防制措施<sup>304</sup>。由前述分析可發現透過遊戲點數發行商經營移轉法幣之價值至線上遊戲的業務，屬於 FATF 建議下的 MVTs 與美國銀行保密法下的資金傳遞者，我國如未規範此類業務，不僅不符合 FATF 建議，也較不易更全面的辨識洗錢風險，進而產生洗錢活動的破口。

第二是關於虛擬通貨的定義。FATF 下之虛擬資產及美國法下的虛擬貨幣，就

<sup>303</sup> 金融監督管理委員會 106 年 6 月 28 日金管銀法字第 10610003120 號令。

<sup>304</sup> 經濟部 111 年 1 月 28 日經商字第 11102401760 號令；《第三方支付服務業防制洗錢及打擊資恐辦法》立法沿革。

定義而言，其關於技術面的描述均僅強調數位化的價值表彰，且 FATF 甚至特別強調技術中立原則，不論以何種技術，只要「可進行數位交易或轉移、用於支付或投資目的的數位價值表示，不屬於法幣或金融資產者」即屬於虛擬資產。惟我國虛擬通貨的定義侷限於使用「密碼學及分散式帳本技術」者，雖然定義中亦包含「使用類似技術」，惟從《虛擬通貨平台及交易業務事業防制洗錢及打擊資恐辦法》的立法理由及行政院命令<sup>305</sup>均未見其解釋或舉例<sup>306</sup>，實務上亦不太可能將中心化用於交易的數位點數或代幣（如多數遊戲點數、遊戲幣或前述的 Caffè Coin）解釋為採用類似技術的虛擬通貨。我國對虛擬通貨的解釋過窄，亦為多數遊戲點數、遊戲幣可規避洗錢防制的原因之一<sup>307</sup>。

第三是關於封閉式預付卡的規範。FATF 並未特別針對封閉式預付卡提供洗錢防制指引，但美國有規定單日單一封閉式預付裝置超過 2,000 美元可使用金額時，預付裝置的提供者為金融機構；此外單日對一人銷售超過 10,000 美元的預付工具銷售者若無相關控制措施者亦屬於金融機構。符合上述二種情況的業者均須遵守洗錢防制。我國將封閉式預付卡定性為禮券，並以定型化契約應記載不得記載事項管理，管理的重點僅在於發行業者的履約保證制度及對消費者權利的保護，但卻未涉及洗錢防制的管理。

業者	FATF 建議	美國法	我國法
遊戲點數 發行商	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 發行並管理支付工具之金融機構</li> <li>• MVTS</li> <li>• VASP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 資金傳遞者 (若遊戲點數可替代真實貨幣)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 虛擬通貨業交易者 (若遊戲點數為虛擬通貨)</li> </ul>

<sup>305</sup> 行政院 110 年 4 月 7 日院臺法字第 110016722 號令指定虛擬通貨平台及交易業者在洗防法的事業範圍，並定義「虛擬通貨」。

<sup>306</sup> KPMG (10/13/2019)，〈新聞中的法律 / 虛擬幣立法 二疑慮待解〉，<https://kpmg.com/tw/zh/home/insights/2019/10/kpmg-tw-sto-cryptocurrency-legislation-2019.html>。

<sup>307</sup> 楊岳平 (2022)，前揭註 163，頁 123-125。

遊戲營運商	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 發行並管理支付工具之金融機構</li> <li>• MVTS</li> <li>• VASP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 資金傳遞者 (若遊戲幣可兌換法幣)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 虛擬通貨業交易者 (若遊戲幣為虛擬通貨)</li> </ul>
遊戲點數卡 發行商	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 發行並管理支付工具之金融機構</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 封閉式預付工具提供者</li> <li>• 資金傳遞者</li> </ul>	未規定

表格 3：比較遊戲業預付款項業者的洗錢防制義務主體類型

資料來源：本文自製

本文以下將依上述我國法與 FATF 建議與美國法的相異之處，嘗試對預付款項業務，特別是預付型態為點數者，提出洗錢防制監管芻議。

## 第二節 預付款項業務之監管芻議

### 第一項 預付款項業務之洗錢防制

依據上述的比較結果，本文認為我國針對透過數位點數移轉資金的業者，應朝擴大金融機構的範圍以納管之。本文主要的建議為在洗防法第 5 條第 1 項新增「經營資金或價值移轉業務者」及「預付票券發行人」為金融機構，以下為具體之建議。

第一款 新增「經營資金或價值移轉業務者」為金融機構

#### 第一目 主體範圍

本文建議我國洗防法（下同）第 5 條第 1 項新增「經營資金或價值移轉業務者」，其定義可參考美國法，指「收受資金或表彰貨幣的價值，並傳遞該資金或價值至他地或予他人者或是任何參與資金移轉之人<sup>308</sup>」，並排除單純提供訊息傳遞之

<sup>308</sup> 本文使用美國法的定義，係由於美國法的文字敘述較能強調「收受並移轉」之意，惟本文認為 FATF 對 MVTS 的定義與美國法資金傳遞者的定義差異不大。

業者、清算或結算系統、物理運輸資金、收受並傳遞「非資金傳遞服務之內含於商品銷售或服務整體」的資金。

此外，本文認為以下三種業務，包括電子支付機構提供收受儲值款並將款項移轉給他人（國內外小額儲值）或支付於特約機構的服務；外籍移工匯兌公司提供國外小額匯兌服務；以及第三方支付業者提供交易成立後的代理收付款項服務均屬從事收受資金並傳遞至他處或予他人的業務，因此應納入「經營資金或價值移轉業務者」的分類項下。

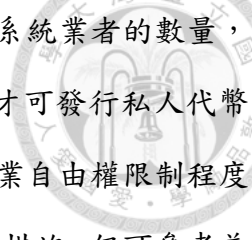
本文認為此類業務應適用金融機構規定的理由在於，觀察洗防法對於金融機構及指定非金融事業的規範模式，金融機構係原則均須遵守洗錢防制措施，但指定非金融事業及人員則是原則不須遵守，例外於從事特定業務時才須執行洗錢防制措施。如此規範的用意應在於金融機構本身的經常性業務即是處理資金活動，因此具有常態或密集的洗錢風險，而非金融事業及人員則與金融機構相反，僅有在從事特定活動才具有洗錢風險。就 MVTS 或資金傳輸者而言，不論 FATF 與美國均將其歸類為金融機構，其背後理由應係基於資金與價值的移轉本身即是經常性的處理資金活動，因而常態性的具有洗錢風險，故本文認為我國法亦應將「經營資金或價值移轉業務者」適用金融機構的規定。

## 第二目 義務內容

依 FATF 第 14 項建議，MVTS 除了金融機構需遵循的一般義務，如客戶身份審查、記錄與保存交易資料、大額通貨申報、可疑交易申報等外，另需採登記制或許可制，即 MVTS 在服務提供地須向主管機關取得營業許可，或是登記為 MVTS 業者，此要求應係為了使主管機關可有效地系統性監督 MVTS 採取遵循洗錢防制的措施。依此建議，我國法亦應對「經營資金或價值移轉業務者」採許可制或登記制。

此類業者的範圍廣泛，包含預付資金傳遞系統（詳下述）與第三方支付業者。





以目前第三方支付業者家數約 12,000 家<sup>309</sup>，加上預付資金傳遞系統業者的數量，若採許可制要求此二類業者均需先向主管機關申請並取得核准才可發行私人代幣或從事代理收付業務，顯然將增加大量行政成本，且對業者的營業自由權限制程度亦不符合比例原則。故本文認為如為有效監督業者執行洗錢防制措施，仍可參考美國的作法採用登記制，業者必須向主管機關登記，但不須取得積極許可即可從事相關業務，而政府亦可對登記的業者進行抽查，以作為有效監理的方式。故為兼顧 FATF 建議與比例原則，本文認為我國應對「經營資金或價值移轉業務者」採登記制，要求其須向主管機關登記始可從事此類業務。

#### 第二款 新增「預付資金傳遞系統」於「經營資金或價值移轉業務者」

本文另外建議經營資金或價值移轉業務者應包含預付資金傳遞系統的提供者。所謂預付資金傳遞系統，係指「非電子支付機構，接受使用者資金、開立記錄資金或價值移轉或儲值情形之帳戶<sup>310</sup>，並傳遞資金或價值至他地或予他人者<sup>311</sup>」，此定義可包含將遊戲點數移轉至線上遊戲之支付系統（傳遞價值至他處）、可移轉遊戲幣或遊戲資源的線上遊戲（傳遞價值予他人）、使用者間可移轉儲值點數或贈送產品<sup>312</sup>的電商（傳遞價值予他人）、以及可將儲值點數用於購買第三人提供之產品的點數系統<sup>313</sup>（傳遞價值至他處）。

此外需注意的是，並非所有提供消費者儲值帳戶的電商均屬於此處的「預付資金傳遞系統」，多數電商收受法幣將其轉為儲值金或點數存於會員線上帳戶，並約定儲值金或點數無法轉讓他人且無法贈送產品給他人，而僅能用以購買電商（儲值金/點數發行人）自己提供的產品時，因該資金並未從電商處移轉至第三人或他處，

---

<sup>309</sup> 政府資料開放平臺，<https://data.gov.tw/dataset/22184>（最後瀏覽日：09/06/2023）。

<sup>310</sup> 參考電子支付帳戶定義。

<sup>311</sup> 參考美國法資金傳遞者定義。

<sup>312</sup> 例如博客來網站提供 A 購買電子書贈與 B 的功能，電子書會由 A 付款，並直接加入 B 的帳號或寄給 B。

<sup>313</sup> 例如 CAFFÈ COIN 系統



因此不屬於此處定義之預付資金傳遞系統，亦不須執行洗錢防制措施。

### 第三款 新增「預付票券發行人」為金融機構

參考美國法預付工具提供者規定及 FATF 的預付卡指引，本文建議新增「預付票券發行人」於洗防法第 5 條第 1 項。

所謂預付票券<sup>314</sup>發行人，係指「發行**超過**一定金額之憑證、磁條卡、晶片卡或其他類似性質之證券者，且該證券由持有人以提示、交付或其他方法，向發行人或其指定之人請求交付或提供等同於上開證券所載金額之商品或服務。」，例如遊戲點數卡發行商。須注意者為，此處之預付票券僅限於兌換商品或服務而不能兌換現金<sup>315</sup>，且發行人並未積極提供移轉預付票券內含價值的功能，例如儲值型卡式預付票券<sup>316</sup>的發行人未提供持卡人將儲值金轉讓與其他會員或他人的服務。蓋倘若發行人提供移轉儲值金之服務，則其已該當前述「預付資金傳遞系統」，而非預付票券發行人。

至於本文將預付票券發行人歸類為金融機構的理由在於，預付票券具有有價證券特別是現金證券的性質，而為促進流通而使其便於移轉價值，實體預付票券可透過物理上交付而移轉價值，序號類型的預付票券則可透過訊息、對話等溝通方式傳遞序號而達到價值移轉的效果。但目前我國法並無明文限制預付票券的發行面額上限，導致實際上預付票券可以達到方便移轉大額資金的效果，而具有常態性的洗錢風險。又由於預付票券本身具有現金代用的特性，本身亦為支付工具的一種，故本文認為應依 FATF 建議將預付票券發行人解釋為「發行並管理支付工具」的金融機構。

---

<sup>314</sup> 此處使用「預付票券」而非「禮券」的理由在於，現行的禮券包含表彰一定金額之有價證券類型（例如遊戲點數卡）及計價單位的私人代幣類型（例如 Caffè Coin 及遊戲點數），惟二者的使用方式與洗錢風險的來源略有不同，故本文以「預付票券」稱前者之類型。

<sup>315</sup> 依《商品(服務)禮券定型化契約應記載及不得記載事項》前言，禮券僅能向發行人或其指定之人請求兌換等值之商品或服務，不包含兌換現金。

<sup>316</sup> 例如星巴克的儲值卡。

此外，為避免使所有發行預付票券的店家負擔過重的洗錢防制成本，同時又能管理並降低洗錢風險，本文建議參考美國法的預付工具豁免金額門檻設計，參考大多數使用者單次儲值金額、單日使用金額、電支條例之儲值卡儲值上限<sup>317</sup>，設定合理的門檻，例如不可儲值的點數卡的最高面額為 10,000 元台幣、可儲值的預付票券單日使用上限（加計消費支出及儲值金額）為 10,000 元台幣。提供超過此金額的預付票券發行人才符合金融機構的範圍，而須執行洗錢防制措施。

最後，在義務內容方面，本文亦建議參考美國法，除了一般的洗錢防制措施外，亦要求符合金融機構定義的預付票券發行人向主管機關登記，以便主管機關得抽查以確保其遵守相關洗錢防制義務。

本文的修法建議下，遊戲業預付款項業者的洗錢防制規範主體分類如表格 4。

業者	FATF 建議	美國法	我國法
遊戲點數 發行商	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 發行並管理支付工具之金融機構</li> <li>• MVTs</li> <li>• VASP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 資金傳遞者 (若遊戲點數可替代真實貨幣)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 經營資金或價值移轉業務者 → 預付資金傳遞系統</li> </ul>
遊戲營運商	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 發行並管理支付工具之金融機構</li> <li>• MVTs</li> <li>• VASP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 資金傳遞者 (若遊戲幣可兌換法幣)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 經營資金或價值移轉業務者 → 預付資金傳遞系統</li> </ul>
遊戲點數卡 發行商	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 發行並管理支付工具之金融機構</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 封閉式預付工具提供者</li> <li>• 資金傳遞者</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 預付票券發行人(發行超過一定面額)</li> </ul>

表格 4：本文建議遊戲業預付款項業者之分類

資料來源：本文自製

<sup>317</sup> 依《電子支付機構身分確認機制及交易限額管理辦法》第 20 條第 3 項，儲值卡之儲值餘額上限為 10,000 元台幣。



#### 第四款 洗錢防制與商業成本之調和

由於預付資金傳遞系統與預付票券發行人所涉業者範圍相當廣泛，若一開始即要求所有符合定義的業者執行所有洗防法中金融機構的洗錢防制措施，可能會使實際上僅有少數或未發生洗錢情事的業者負擔過高的法遵成本，故本文認為或許可從規範主體的範圍或義務內容二個面向思考漸進式的風險控管。

主體範圍方面，或許可先透過洗防法規定「預付資金傳遞系統」及「預付票券發行人」為金融機構，惟具體的產業類型及範圍可再由洗防法授權主管機關以行政命令的方式定之。至於如何判斷何者需受洗防法規範，或許可參考洗防辦定期發佈的洗錢及資恐風險評估報告中的高風險業者、調查局洗錢防制處及檢警之調查工作與案件分析整體綜合評估，將已發生多數或成長快速的洗錢案件量之產業加入應受洗防法規範的行政命令中。

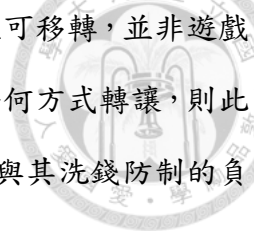
義務內容方面，或許可先讓「預付資金傳遞系統」及「預付票券發行人」負擔相對較輕的洗錢防制義務，再依據個案的風險高低而分別實施寬嚴不同的措施。例如「預付資金傳遞系統」及「預付票券發行人」的一般性義務為設置可疑交易、大額交易的監控機制，當個案發生或欲從事可疑交易或大額交易的情況時，「預付資金傳遞系統」及「預付票券發行人」需額外要求客戶完成盡職審查才可繼續進行交易。

#### 第二項 對修法提案的評釋

2022年9月30日，我國部分立法委員鑑於遊戲點數濫用於犯罪及洗錢的現象猖獗，因此提案於洗防法第5條第3項第5款新增「遊戲點數業者」為指定非金融事業或人員<sup>318</sup>。但本文認為此提案在概念上並不明確，例如遊戲與點數似乎均屬不確定概念，必須再加以解釋，諸如湯姆熊遊樂場發行湯姆熊代幣是否屬於遊戲點

---

<sup>318</sup> 立法院議案關係文書(2022)，《院總第1692號 委員提案第28943號》，頁委291，[https://lis.ly.gov.tw/lygazettec/mtdoc?PD100602:LCEWA01\\_100602\\_00040](https://lis.ly.gov.tw/lygazettec/mtdoc?PD100602:LCEWA01_100602_00040) (最後瀏覽日：5/17/2023)。



數業者？此外，本文認為遊戲點數的洗錢風險來自於資金或價值可移轉，並非遊戲點數本身，若遊戲點數只能用於發行商所提供的遊戲且無法以任何方式轉讓，則此遊戲點數業者僅具有較低的洗錢風險，依風險基礎方法，不應課與其洗錢防制的負擔。

綜上，本文認為此提案的修法方式忽略洗錢風險來自不同資金活動的型態，故其單純以產業界定洗錢防制義務對象恐無法對症下藥，亦不符合 FATF 著重監管具洗錢風險「活動」之意旨，無法針對類似的交易模式為一致性的監管，故似不妥適。本文認為若要以產業別區分洗防法規範主體的範圍，則產業別與其資金活動的模式應一併考量，以資金活動為規範基礎，再將從事此資金活動而具有洗錢高風險的產業納入洗防法規範，或許較符合 FATF 的監管意旨與風險基礎方法。

### 第三節 小結

本文比較 FATF 建議與美國法，發現我國遊戲點數及遊戲幣被濫用於洗錢的原因來自我國洗防法並無監管「資金或價值移轉服務」與「預付卡」的類型，又我國的虛擬通貨定義侷限於密碼學及分散式帳本技術，在上述雙重的差異下，導致遊戲點數與遊戲幣完全不受洗防法監管，

本文主要針對上述第一項差異提出修法建議，嘗試由此補足洗防法的缺漏。本文建議新增「經營資金或價值移轉業務者」與「預付票券發行人」為洗防法的金融機構，並對二者採取登記制，要求其向洗防法主管機關登記，以符合 FATF 對 MVTS 的建議，最後再提出調和業者法遵成本與洗錢風險管理的可能方向，以降低本文的修法建議對業者的衝擊。



## 第陸章 結論

近年手遊市場大幅成長，我國的手遊營收甚至在 2020 年超過 25 億美元，排名全球第七，此龐大金額反映遊戲點數、遊戲幣、遊戲資源的金流量，也因課金需求提高，帶動周邊業者—遊戲寶物次級市場及代儲的業務成長。在此環境下，具有記帳單位、快速交易、跨國移轉、匿名交易特性的遊戲遊戲點數與遊戲幣成為犯罪集團常用的洗錢工具，蓋次級市場與代儲的需求提高，使犯罪集團銷贓更為方便迅速。

遊戲點數的金流幾乎均透過網路進行且未經金融體系，使檢方難以追查犯罪金流，包含一開始將遊戲點數卡卡密輸入遊戲點數帳戶儲值、利用儲值之點數購買遊戲幣、利用網路的次級市場轉賣遊戲資源，僅有在最後銷贓收取轉賣遊戲資源或代儲的價金時，才會透過金融體系向第三人收款。犯罪集團也常透過 VPN 將 IP 轉換至國外，使檢方難以透過網路追蹤遊戲點數卡密使用者的所在地，造成騙取遊戲點數的案件高達 95% 係不起訴處分。另一方面，縱使找到向犯罪集團大量低價購買遊戲點數者，判決中也往往難以證明其主觀可預見賣方為犯罪集團、所買的點數係犯罪所得，因而不成立洗錢罪。

我國將遊戲點數或遊戲幣定性為禮券，主要規範係關於兒童保護與消費者保護，但並無洗錢防制相關規定。與 FATF 建議及美國銀行保密法相比較，可發現我國遊戲點數或遊戲幣的交易模式在二者的制度架構下均被歸類為金融機構，屬於 FATF 建議下的 MVTS 或 VASP，或美國銀行保密法下的資金傳遞者。相對而言，我國洗防法的金融機構均係以產業別定義，且不包含前述以交易活動判斷的資金傳遞業務者或 MVTS，此為造成遊戲點數的洗錢防制規範不足的第一原因。

第二原因則是由於我國虛擬通貨的定義限於運用密碼學與分散式帳本技術者，此與 FATF 的虛擬資產定義相比，我國法似過於限縮，且不符合技術中立原則，因此遊戲點數業者與提供移轉價值功能的遊戲營運商可屬於 FATF 建議的 VASP 而須

執行洗錢防制措施，但在我國卻因為虛擬通貨的定義狹隘，而不致構成虛擬通貨平台，從而無洗錢防制義務。

第三原因則係針對封閉式預付工具/預付卡，FATF 在 2013 年時認為其洗錢風險低而不須執行洗錢防制措施，而美國則在 2011 年時認為其存在洗錢風險，而將相關業者納入銀行保密法的金融機構，又因為並非所有封閉式預付工具均有較高的洗錢風險，故美國法進一步設定預付工具的使用金額門檻，超過此金額者才須執行洗錢防制措施。遊戲點數卡的性質類似封閉式預付工具，惟如上述，我國目前將其定性為禮券，而針對實體或數位的禮券，我國目前均未制定相關的洗錢防制規定。

基於上述我國洗防法的規範不足，本文主要針對 MVTS 與預付卡方面提出修法芻議，建議新增「經營資金或價值移轉業務者」及「預付票券發行人」為洗防法的金融機構，惟預付票券發行人可僅限於發行超過一定面額預付票券的發行人，以作為風險抵減措施。在二者的義務方面，本文建議除一般的洗錢防制措施外，業者尚須向主管機關登記，以符合 FATF 建議，並使政府能有效監管抽查業者的遵循狀況。最後，「預付資金傳遞系統」及「預付票券發行人」所涉業者與產業眾多，可能使低洗錢風險業者負擔過高的法遵成本，故本文另外提出衡平業者之洗錢風險與商業成本的可能思考方向。

## 參考文獻



### 一、中文參考文獻

#### (一) 專書

王志誠 (2019), 《票據法》, 元照。

#### (二) 期刊論文

余麗貞 (2021), 〈從遊戲點數詐欺案看 GASH 造成的濫訴〉, 《臺灣高等檢察署電子報》, 12 期, 頁 5-8。

李淑如 (2014), 〈網路團購券之法律解析〉, 《月旦法學雜誌》, 第 231 期, 頁 156-169。

林鈺雄 (2021), 〈普通洗錢罪之行為類型—評析洗防法第 2 條〉, 《月旦法學教室》, 224 期, 頁 35-51。

張明偉 (2022), 〈論洗錢犯罪〉, 《軍法專刊》, 68 卷 4 期, 頁 1-30。

許恒達 (2018), 〈評析特殊洗錢罪的新立法〉, 收於: 法務部司法官學院 (編), 《刑事政策與犯罪研究論文集 (21)》, 頁 95-118, 臺北: 法務部司法官學院。

楊岳平 (2022), 〈虛擬通貨的洗錢防制監管疆域與國際標準—評我國「虛擬通貨平台及交易業務事業防制洗錢及打擊資恐辦法」〉, 《法律扶助與社會》, 第 9 期, 頁 93-140。

楊岳平 (2022), 〈預存款項業務與我國匯兌儲值法制的金融監理疆域—評臺灣高等法院 106 年度金上重訴字第 24 號刑事判決, 數字科技案與新電子支付機構管理條例〉, 《月旦法學雜誌》, 324 期, 頁 162-180。

賴怡君 (2015), 〈我國禮券定型化契約應記載及不得記載事項之法制管理研析與建議〉, 《科技法律透析》, 第 27 卷第 5 期, 頁 31-57。

#### (三) 研討會論文

余麗貞 (2022 年 12 月), 〈遊戲點數濫用於犯罪之分析—實務現況與防制措施〉, 發表於: 《2022 年刑事政策與犯罪防治研究學術發表會》, 法務部司法官學院犯罪防治研究中心 (主辦), 臺北, <https://www.cprc.moj.gov.tw/media/2021>



2234/2022 學術發表會第二場與談簡報-余麗貞檢察長.pdf?mediaDL=true。

智冠股份有限公司(2022年12月),〈遊戲點數濫用於犯罪之分析—智冠科技股份有限公司〉,發表於:《2022年刑事政策與犯罪防治研究學術發表會》,法務部司法官學院犯罪防治研究中心(主辦),臺北, <https://www.cprc.moj.gov.tw/media/20212237/2022學術發表會第二場與談簡報-智冠科技股份有限公司.pdf?mediaDL=true>。

蘇凱平(2022年12月),〈遊戲點數濫用於犯罪之分析—法院判決的類型化觀察〉,發表於:《2022年刑事政策與犯罪防治研究學術發表會》,法務部司法官學院犯罪防治研究中心(主辦),臺北, <https://www.cprc.moj.gov.tw/media/20212235/2022學術發表會第二場發表簡報-遊戲點數濫用於犯罪之分析-法院判決的類型化觀察.pdf?mediaDL=true>。

#### (四) 學位論文

林承學(2020),《網路世界中虛擬寶物之法律問題研究》,中國文化大學法律學系碩士論文,臺北。

張少薰(2022),《論第三方支付服務業的洗錢防制監理》,國立臺灣大學法律學研究所碩士論文,臺北。

謝建國(2016),〈洗錢犯罪防制對策之研究〉,中央警察大學警察政策研究所博士論文,臺北。

鍾薰嫻(2005),《商品(服務)禮券相關法律問題之研究》,國立政治大學法律研究所碩士論文,臺北。

#### (五) 案例

最高法院 107 年度台上字第 3415 號判決。

臺灣高等法院 110 年度上易字第 1888 號判決。

臺灣高等法院 112 年度上訴字第 619 號刑事判決。

臺灣新北地方法院 111 年度金訴字第 1830 號判決。

臺灣臺中地方法院 109 年金訴字第 289 號刑事判決。

臺灣臺北地方法院 111 年度訴字第 1153 號判決。

臺灣臺南地方法院 110 年度金訴字第 411 號刑事判決。



#### (六) 主管機關函釋、函令或函文

行政院 110 年 4 月 7 日院臺法字第 110016722 號令。

行政院 111 年 8 月 24 日院臺規字第 1110184307 號令。

金融監督管理委員會 106 年 6 月 28 日金管銀法字第 10610003120 號令。

經濟部 111 年 1 月 28 日經商字第 11102401760 號令。

數位發展部 111 年 9 月 5 日數位法制字第 11106000011 號令。

#### (七) 計畫報告

行政院 (2022), 《新世代打擊詐欺策略行動綱領 (核定本)》。

行政院洗錢防制辦公室 (2022), 《2021 年國家洗錢資恐資武擴風險評估報告》, 行政院。

法務部 (2022), 《詐欺罪案件統計分析》, [https://www.rjtd.moj.gov.tw/rjtdweb/common/WebListFile.ashx?list\\_id=1802](https://www.rjtd.moj.gov.tw/rjtdweb/common/WebListFile.ashx?list_id=1802)。

數位發展部數位產業署(2022), 《111 台灣數位內容產業年鑑》, 行政院。

#### (八) 網路資料及其他

[天堂月費伺服器]網路連線遊戲服務定型化契約第八條計費方式, [https://tw.beanfun.com/lineage/user\\_contract.aspx](https://tw.beanfun.com/lineage/user_contract.aspx)。

《奧丁:神叛》MyCard 儲值教學優惠懶人包, <https://app.mycard520.com.tw/>《奧丁:神叛》mycard 儲值教學優惠懶人包/。

2021 台灣遊戲產業分析與行銷洞察, <https://www.kolradar.com/reports/2021-gaming-industry>。

8591 服務條款第六章, <https://help.8591.com.tw/list/detail/267?source=3>。

8591 網站, <https://help.8591.com.tw/list/detail/129?source=3>。

8591 網站, <https://help.8591.com.tw/list/detail/15?source=2>。

8591 網站, <https://help.8591.com.tw/list/detail/109?source=2>。

8591 網站, <https://help.8591.com.tw/list/detail/14?source=2>。



8591 網站，<https://help.8591.com.tw/list/detail/173?source=3>。

8591 網站，<https://help.8591.com.tw/list/detail/271?source=2>。

8591 網站，<https://help.8591.com.tw/list/detail/59?source=2>。

8591 寶物交易網，<https://help.8591.com.tw/list/detail/63?source=2>。

Apple 網站，<https://support.apple.com/en-us/HT201195>。

Apple 網站，<https://support.apple.com/zh-tw/HT201209>。

CAFFÈCOIN 網站，<https://www.tw.caffeco.in/qa>。

ETtoday 新聞雲 (5/14/2023)，〈數位部七措施防詐 電商會員資料隱碼制、遊戲點數限額上路〉，<https://finance.ettoday.net/news/2498809>。

Fami Port 網站，[https://www.famiport.com.tw/Web\\_Famiport/page/fp\\_operating.aspx?MN=3&CN=1074](https://www.famiport.com.tw/Web_Famiport/page/fp_operating.aspx?MN=3&CN=1074)。

GASH 網站，<https://tw.gashpoint.com/games/list/game/leisure>。

GASH 網站，<https://tw.gashpoint.com/service/faq#qa-section-4>。

GASH 網站《教你購買及結帳》《儲值教學》，<http://tw.gashplus.com/service/guide-js-guide-6>。

GASH 網站《儲值教學》，<http://tw.gashplus.com/service/guide>。

Halo 點數購買頁面，<https://www.xbox.com/zh-TW/games/store/1000-halo/9NVMHSH9C861>

KPMG (10/13/2019)，〈新聞中的法律 / 虛擬幣立法 二疑慮待解〉，<https://kpmg.com/tw/zh/home/insights/2019/10/kpmg-tw-sto-cryptocurrency-legislation-2019.html>。

Maple (2021)，《找代儲能省 1000 元？深入瞭解代儲背後的運作以及安全性》，<https://maple.medium.com/找代儲能省1000元-深入瞭解代儲背後的運作以及安全性-e7dae2e60fc8>。

Midasbuy 網站供多款遊戲儲值，[https://www.midasbuy.com/midasbuy/tw?from=\\_\\_mds\\_buy\\_aslt.gashshop\\_gash](https://www.midasbuy.com/midasbuy/tw?from=__mds_buy_aslt.gashshop_gash)。

MoneyDJ (12/26/2022)，〈數字明年獲利拚雙位數增，香港重心放在 8591〉，<https://www.moneydj.com/kmdj/news/newviewer.aspx?a=8dc1c91b-2009-48a3->

9d35-d751137cc756。

MyCard 網站，<https://service.mycard520.com/mycard> 會員點數能互相轉移使用嗎？  
/。

MyCard 網站，[https://www.mycard520.com/zh-tw/MicroPayment?utm\\_source=nav-zh-tw3&utm\\_medium=web&utm\\_campaign=nav](https://www.mycard520.com/zh-tw/MicroPayment?utm_source=nav-zh-tw3&utm_medium=web&utm_campaign=nav)。

MyCard 網站，<https://www.mycard520.com/zh-tw/News/Detail/3415>。

MyCard 網站，<https://www.mycards.com.tw/process/>。

MyCard 網站《線上購買》，<https://info.mycard520.com/zh-tw/線上購買/>。

MyCard 網站《點數卡》，<https://info.mycard520.com/zh-tw/點數卡/>。

Stockfeel(11/10/2022)，〈遊戲產業介紹！遊戲概念股？遊戲業市場概況與展望！〉，  
<https://www.stockfeel.com.tw/遊戲產業-手遊-pc 遊戲-主機遊戲/>。

TVBS (10/26/2021)，〈網路刷退詐遊戲點數洗錢 遊戲橘子財損 3 千萬〉，<https://news.tvbs.com.tw/local/1618132>。

Xbox Game Pass 點數卡購買頁面，[https://www.momoshop.com.tw/goods/GoodsDetail.jsp?i\\_code=9273072&str\\_category\\_code=5300100007&sourcePageType=4](https://www.momoshop.com.tw/goods/GoodsDetail.jsp?i_code=9273072&str_category_code=5300100007&sourcePageType=4)。

Xbox 網站，<https://www.xbox.com/zh-TW/xbox-game-pass/pc-game-pass>。

Xbox 禮物卡購買頁面，[https://www.microsoftstore.com.hk/partner/product/livecard/K4W-00774?locale=zh\\_HK](https://www.microsoftstore.com.hk/partner/product/livecard/K4W-00774?locale=zh_HK)。

Yahoo 新聞 (5/17/2022)，〈買遊戲點數換援交殘念 564 台男遭詐 3400 萬元〉，  
<https://tw.news.yahoo.com/買遊戲點數換援交殘念-564 台男遭詐 3400 萬元-101657700.html>。


中國信託網站，參 <https://www.ctbcbank.com/content/dam/minisite/long/creditcard/LOL/index.html>。

水狼陽介 (2019)，《遊戲的營利模式淺談 (2019) Part.1 遊戲平台介紹》，<https://medium.com/that-game-designer/遊戲的營利模式淺談-2019-d18cb5b81395>。

水狼陽介 (2019)，《遊戲的營利模式淺談 (2019) Part.2 商法與營利模式介紹》，  
<https://medium.com/that-game-designer/遊戲的營利模式淺談-2019-part-02-商法與營利模式介紹-82fd7b6df4c0>。

王資元 (8/19/2019)，〈禮券作為支付工具之不對稱優勢〉，《月旦會計財稅網》，





<http://www.a.ngle.com.tw/accounting/current/post.aspx?ipost=3823>。

立法院議案關係文書(2022)，《院總第 1692 號 委員提案第 28943 號》，頁委 291，  
[https://lis.ly.gov.tw/lygazettec/mtdoc?PD100602:LCEWA01\\_100602\\_00040](https://lis.ly.gov.tw/lygazettec/mtdoc?PD100602:LCEWA01_100602_00040)。

自由時報 (5/6/2021)，〈力阻詐騙！智冠 MyCard 數位點數平台防詐機制發威〉，  
<https://ec.ltn.com.tw/article/breakingnews/3523248>。

艾特網，<https://ate91.com/qa/手遊代儲購買教學>。

明星三缺一網站，<https://www.gametower.com.tw/Games/Freeplay/Bank/index.aspx>。

金管會(10/25/2021)，〈金融科技創新業務常見法規問答集〉，第二類 A2.1，  
<https://www.fsc.gov.tw/uploaddowndoc?file=news/202210051011260.pdf&filedisplay=金融科技創新業務常見法規問答集.pdf&flag=doc>。

政府資料開放平臺，<https://data.gov.tw/dataset/22184>。

國家通訊傳播委員會新聞稿，[https://www.ncc.gov.tw/chinese/news\\_detail.aspx?site\\_content\\_sn=8&sn\\_f=37919](https://www.ncc.gov.tw/chinese/news_detail.aspx?site_content_sn=8&sn_f=37919)。

遊戲橘子網站，[https://tw.beanfun.com/news/content.aspx?p=1&news\\_id=3783&c=1&t=2642&tc=Announcement](https://tw.beanfun.com/news/content.aspx?p=1&news_id=3783&c=1&t=2642&tc=Announcement)。

碧哥手遊代儲網，<https://iamyourbig.com/shopping-guide/>。

數位時代 (9/2/2021)，〈蘋果稅大讓步！App Store 免除媒體類應用程式 30%抽成，明年初全球適用〉，<https://www.bnext.com.tw/article/64853/apple-media-app-tax-reduce->。

數位產業署 (3/23/2023)，〈數位部產業署提線上遊戲防制詐騙暨洗錢指引草案 邀遊戲點數五大業者發揮產業自律精神 共建阻詐措施〉，  
<https://moda.gov.tw/ADI/news/latest-news/4133>。

數位產業署 (4/26/2023)，〈數位部推動遊戲點數業者公私協力阻詐初見成效 點數詐騙驟降近六成〉，<https://moda.gov.tw/ADI/news/latest-news/4797>。

數位產業署 (6/2/2023)，〈數位部與遊戲產業聯防點數詐騙 重點業者案件通報數持續下降〉，<https://moda.gov.tw/ADI/news/latest-news/5347>。

樂遊手遊交易網，[https://iplaygame91.com/default/shopping\\_guide](https://iplaygame91.com/default/shopping_guide)。

樂遊手遊交易網免責聲明第 2 條，<https://iplaygame91.com/default/policy/>。

樂點公司(3/25/2023)，〈(更新 3/28)同步[香港遊戲橘子] 2023/3/31 18:00 台灣 GASH

- 
- 點數儲值關閉通知〉, <https://tw.gashpoint.com/games/article/9952>。
- 樂點公司 (4/1/2023), 〈【更新公告】GASH 點數詐騙防治因應措施說明〉, <https://tw.gashpoint.com/games/article/9973>。
- 穆罕默德·庫爾奇 (2002), 〈哈瓦拉：一個建立於信譽之上卻被濫用的系統〉, 《美國國務院電子期刊》, 9 卷 3 期, [https://web-archiver-2017.ait.org.tw/info-usa/zhtw/E-JOURNAL/EJ\\_TerroristFin/qorchi-2.htm](https://web-archiver-2017.ait.org.tw/info-usa/zhtw/E-JOURNAL/EJ_TerroristFin/qorchi-2.htm)。
- 聯合新聞網, 〈什麼是課金? 你是「大課長」還是「無課群」?〉, <https://topic.udn.com/event/mobilegame02>。
- 靈巧 (2019), 《【開發知識】-推動遊戲的齒輪, 關於遊戲收費方式的演進》, <https://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=4251554>。

## 二、英文參考文獻

### (一) 期刊論文

- Kelly, Shane (2021), Money Laundering through Virtual Worlds of Video Games: Recommendations for a New Approach to AML Regulation, 71 SYRACUSE LAW REVIEW.
- Moiseienko, Anton & Kayla Izenman (2019), Gaming the System: Money Laundering Through Online Games, 39 RUSI NEWSBRIEF 1.
- Roomberg, Matthew (2023), The Video Game Industry's Money Laundering Problem: When Do Game Publishers Become Money Transmitters?, 91 FORDHAM LAW REVIEW. ONLINE.

### (二) 官方文件

- Asia/Pacific Group on Money Laundering (2022), APG Terms of Reference 2019.
- Financial Action Task Force (2012), International Standards on Combating Money Laundering and the Financing of Terrorism & Proliferation (The FATF Recommendations) (Updated February 2023), <https://www.fatf-gafi.org/content/dam/fatf-gafi/recommendations/FATF%20Recommendations%202012.pdf.coredownload.inline.pdf>.
- Financial Action Task Force (2013), Guidance for a Risk-Based Approach to Prepaid

Cards, Mobile Payments and Internet-Based Payment Services.

Financial Action Task Force (2014), *Virtual Currencies Key Definitions And Potential AML/CFT Risks*.

Financial Action Task Force (2016), *Guidance for a Risk-Based Approach to Money or Value Transfer Services*.

Financial Action Task Force (2019), *Guidance for a Risk-Based Approach to Virtual Assets and Virtual Asset Service Providers (Updated October 2021)*.

### (三) 網路資料

Administrative Ruling On Application Of The Prepaid Access Rule To Closed Loop Prepaid Access Sold Or Exchanged In A Secondary Market, FINCEN (November 13, 2013), <https://www.fincen.gov/resources/statutes-regulations/administrativerulings/administrative-ruling-application-prepaid>

*Application of FinCEN's Regulations to Certain Business Models Involving Convertible Virtual Currencies*, FINCEN (May 9, 2019), <https://www.fincen.gov/sites/default/files/2019-05/FinCEN%20Guidance%20CVC%20FINAL%20508.pdf>.

*Application of FinCEN's Regulations to Persons Administering, Exchanging, or Using Virtual Currencies*, FinCEN (March 18, 2013), <https://www.fincen.gov/resources/statutes-regulations/guidance/application-fincens-regulations-persons-administering>.

Christopher Gabbert, *Fortnite has become the hot favorite way to launder money*, NEXTPIT (Jan. 1, 2019), <https://www.nextpit.com/money-laundering-with-fortnite>.

Christopher Witbrach, *Level Up: Video Games and AML*, ACAMS TODAY (Dec. 19, 2019), <https://www.acamstoday.org/level-up-video-games-and-aml/>.

David Rodeck, *What Is a Payroll Card?*, ADP INC., <https://www.adp.com/spark/articles/2022/09/what-is-a-payroll-card.aspx>.

*Final Rule – Definitions and Other Regulations Relating to Prepaid Access*, FINCEN (November 02, 2011), <https://www.fincen.gov/resources/statutes-regulations/guidance/final-rule-definitions-and-other-regulations-relating>.

Financial Action Task Force, <https://www.fatf-gafi.org/en/the-fatf/what-we-do.html>.



Flexible Spending Accounts (FSAs), <https://hr.nih.gov/benefits/insurance/flexible-spending-accounts>.

*Frequently Asked Questions Regarding Prepaid Access*, FINCEN (March. 24, 2016), <https://www.fincen.gov/resources/statutes-regulations/guidance/frequently-asked-questions-regarding-prepaid-access>.

Heifetz, Stephen R. (May 27, 2020), *How Gaming Companies Can Become Inadvertent Money Services Businesses*, WILSON SONSINI GOODRICH & ROSATT'S LEGACY, <https://www.wsgr.com/en/insights/how-gaming-companies-can-become-inadvertent-money-services-businesses.html>.

*History of Anti-Money Laundering Laws*, FINCEN, <https://www.fincen.gov/history-anti-money-laundering-laws>.

*Key Change*, COUNTER STRIKE (Oct. 28, 2019), <https://blog.counter-strike.net/index.php/2019/10/26113/>.

Kimberly Culp & Evan Minsberg, *Using virtual currency in your game requires compliancy too*, APP DEVELOPER MAGAZINE (Feb. 1, 2017), <https://appdeveloper-magazine.com/4884/2017/2/1/Using-virtual-currency-in-your-game-requires-compliancy-too/>.

MSB Registrant Search, <https://www.fincen.gov/msb-state-selector>.

*Online Video Games and Money Laundering*, SANCTION SCANNER, <https://sanctionscaanner.com/blog/online-video-games-and-money-laundering-183>.

*Risks Associated with Money Laundering and Terrorist Financing: Prepaid Access—Overview*, FFIEC, <https://bsaaml.ffiec.gov/manual/RisksAssociatedWithMoneyLaunderingAndTerroristFinancing/10>.

S.5267-Digital Asset Anti-Money Laundering Act Of 2022, <https://www.congress.gov/bill/117th-congress/senate-bill/5267>.

*The Bank Secrecy Act*, FINCEN, <https://www.fincen.gov/resources/statutes-and-regulations/bank-secrecy-act>.