

行為人發表侮辱他人網路帳號評價之文字內容是否應負民刑事責任

編目：刑法&民法

【新聞案例】^{註1}

洪姓男子玩網路遊戲「英雄聯盟」時，透過電腦配對與陌生玩家組隊，他認為對方技術差而輸了比賽，在聊天室中罵對方腦殘，被控公然侮辱；他辯稱「一個網路帳號不具有人的權利」，但法官認為網路世界是真實社會的延伸、網路化身的名譽權應受法律規範，判洪拘役卅日、得易科罰金。

網友在網路遊戲中謾罵，遭控妨害名譽的案件屢見不鮮，但法官在判決書中詳細解釋「網路世界與真實世界的關係」相當罕見。

法界人士認為，早年司法界很少把「帳號」當成「人」，因此總是不起訴或無罪；士林地方法院這個判決對保障虛擬世界的名譽權下了很好的註解。

這宗網路糾紛發生在去年七月十二日，洪姓男子被控妨害名譽出庭時，辯稱直到開庭才知對方是彭姓男子，他認為建立帳號僅需卅秒，不需知道對方是男是女，就如一輛腳踏車不會有名譽，一個網路帳號根本不應獲得「身為人的權利」，不該受有人格的保護。

但法官指出，網路科技顛覆過往社會生活需透過真實見面才能往來，人可以透過網路下單買賣交易、傳遞訊息，顯然網路世界已非虛幻世界，「極端延伸了個人在新社會領域中扮演新角色的可能性」。

個人在網路以匿名和假名與他人互動和往來，其他人雖然不知道真實身分，但是在網路所化身的身分地位，來自創造者自身的努力，以各種競爭或互動建立起專屬的人際關係和聲譽，雖然網路與真實社會生活享有的權利義務不盡相同，但不代表在網路世界努力建立起的聲譽不該保護。

^{註1}引自 2016-05-15/聯合報/記者 李承穎。

<http://udn.com/news/story/7320/1695737-%E7%B6%B2%E8%B7%AF%E6%9C%89%E4%BA%BA%E6%A0%BC%E6%AC%8A-%E7%8E%A9%E9%81%8A%E6%88%B2%E7%BD%B5%E3%80%8C%E8%85%A6%E6%AE%98%E3%80%8D%E6%9C%89%E7%BD%AA>(最後瀏覽日：2016/05/23)

法官認為，英雄聯盟是多人線上戰術遊戲，可匯集不同地區玩家參與，每個賽季均有世界大賽，每場遊戲對戰輸贏均會核算積分，也有檢舉系統管理各帳號言行；累積積分的等級從低至高分為銅、白銀、黃金、白金、鑽石、菁英及大師，也是在這「新社會領域」中的身分地位。

告訴人彭姓男子創立的帳號在白金第三區間，顯然已長時間使用，並已建立專屬聲譽和評價，因此，洪留言張貼「腦麻、你他媽腦殘、還留下你這垃圾禍害人間…」等語，不論在真實社會與網路，都有貶損他人人格意涵，構成公然侮辱。

【爭點提示】

- 一、行為人發表侮辱他人網路帳號評價之文字內容，是否構成公然侮辱或誹謗罪？
- 二、行為人發表侮辱他人網路帳號評價之文字內容，是否應負侵權行為損害賠償責任？

【案例解析】

- 一、行為人發表侮辱他人網路帳號評價之文字內容，是否構成公然侮辱或誹謗罪？
行為人發表侮辱他人網路帳號評價之文字內容，是否構成公然侮辱或誹謗罪，早期實務見解多採否定見解，惟近年來則多改採肯定或折衷見解，謹彙整相關實務見解如下供參。

(一)否定說

※法務部 101 年 1 月 18 日法檢字第 10104102620 號函：

網路遊戲雖屬公開環境為不特定多數人得以共見共聞，但特定人所扮演之虛擬人物，在網路遊戲中僅知該角色係參與遊戲一份子而已，除此之外，遊戲中別無有關該特定人之真實身分或特徵之標誌，其他人亦無法單由虛擬人物 ID，得知其係真實世界之某特定人所扮演，是故於網路遊戲平台張貼貶抑污辱性文字，自難認等同對真實世界特定人之社會上評價有所貶抑，故不構成妨害名譽罪。

(二)肯定說

1. 臺灣士林地方法院 105 年度易字第 57 號刑事判決：

- (1) 網路科技之發達，顛覆過往社會生活需透過真實見面、實體物件始能交易、往來之方式，人可以透過網路下單買賣交易、往來互動溝通傳遞訊息，甚如本件網路遊戲可以透過隨機選取聚集不同地區、互不相識之玩家共同參與遊戲，是所謂網路虛擬世界應非虛幻世界，實已係真實世界之延伸，極端延伸了個人在如此的新社會領域中扮演新角色

版權所有，重製必究！

之可能性。

- (2)網路化身身分之塑形與形成力量來自於網路化身之創造者自己的努力與所在社群成員的評價，藉由選擇進入某個網路社群，並在其中創設網路化身，為此化身命名，以此名義表達自己想法並與他人之網路化身進行競爭與合作等各種互動交往，而逐漸在其他社群成員心中建立起專屬此網路化身的人際關係與聲譽，因而在此社群中享有一定的身分地位。
- (3)個人於此網路遊戲中如已使用足以與他帳號區別之特定帳號名稱與其他帳號名稱互動往來、競爭，且經過相當期間而具持續性，已足證明該帳號名稱之使用者有於此網路遊戲之特定社會領域中存續並建立專屬此帳號之人際關係與聲譽之情形，則行為人只要對此網路化身之身分有所認識，並認識到攻擊行為將會影響其他網路社群使用者對該網路化身之名譽貶損，即仍應受到法律之規範，而此等於特定社會生活領域中所創設之帳號名稱身分雖與實體社會生活中之人得享有及負擔之權利義務不盡相同，但不等同於該帳號名稱於該網路世界中所努力建立之人際關係與聲譽不應受到保護。

2. 臺灣高等法院臺中分院 103 年度上易字第 263 號刑事判決：

- (1)刑法上公然侮辱罪之成立係以行為人所為之侮辱性言論，係對於特定或可得定之人所為而言，倘係針對網路上之代號或暱稱為之，僅需該代號、暱稱已為不特定之人所知悉，即應可構成，此於誹謗罪亦應有相同之適用。
- (2)電磁紀錄是表現文字之方法、工具之一種，與傳單、報章等亦僅係表現文字之媒介，呈現文字態樣並無二致，猶有甚者，在網際網路上公開發表文章，乃以電磁紀錄方式呈現文字，其散布之程度隨網際網路無遠弗屆，危害法益之程度更深更廣，自應論以加重誹謗罪。

3. 臺灣高等法院 103 年度上易字第 2114 號、103 年度上易字第 1164 號判決；臺灣臺北地方法院 101 年度簡字第 1796 號刑事簡易判決；臺灣雲林地方法院 104 年度簡字第 223 號刑事簡易判決：

- (1)個人於網路空間上以匿名或假名與他人進行遊戲、交易及往來，彼此間固可能未知他人之真實身分及姓名，然其來往活動仍須依賴個人於網路空間之化身身分、角色以交互建構，故個人以匿名、假名所創設之網路化身與其所在之網路社群成員間，亦同具專屬於該群組及平台，就其網路身分因與他成員陸續往來互動所逐漸產生、型塑之人際

【尚結法律事務所】
版權所有，重製必究！

關係、名譽及評價，與真實社會並無差異，是行爲人只要對該網路化身之身分有所認識，並知悉其行爲將影響屬相同社群之其他網路使用者對該網路化身之名譽、信用等人格評價有所貶損，亦應受法律規範。

- (2)是可認告訴人所使用之暱稱爲「○○」之遊戲角色於該遊戲內具足夠之辨識性，已達於該遊戲中可得特定爲何人之程度，而被告張貼上開文字之區域，爲該線上遊戲內登入同一伺服器之不特定玩家均得自由觀看之對話平台，確屬不特定人或多數人所得共聞共見，且其所爲「○○○○」、「○○○」之留言，依一般社會通念可認係就角色暱稱爲「○○○」之告訴人爲性方面之負面評價，足使其人格及社會評價造成貶損，且並未指涉具體事實，應確可認被告公然侮辱告訴人無疑。

4.臺灣新北地方法院 103 年度簡字第 912 號刑事簡易判決、臺灣屏東地方法院：

- (1)網際網路使用者欲在○○網站發表文章，須填寫個人詳細身分資料以註冊帳號，包括個人真實姓名、手機、身分證末四碼、電子信箱、生日等資料，有上開○○公司回函可佐，故○○公司及○○網站之管理人員得以知悉該帳號之真實身分資料，實已符合「特定之多數人」得以共聞共見，並從告訴人網路帳號特定至告訴人現實身分之要件。
- (2)況告訴人使用帳號「○○」在○○網站發表文章而與其他使用者互動，該帳號即爲告訴人於○○網站之化身，其他網路使用者會因該帳號發表文章之多寡及優劣，給予如同「GP(Good Point)」、「BP(Bad Point)」之評比，並產生一定之網路信用評價，而具有「網路之專屬性」，姑不論一般網際網路使用者是否得僅以告訴人之網路帳號而特定至告訴人之現實身分，惟告訴人所使用之網路帳號既具有網路之專屬性，即屬可得特定之人，被告發表足以侮辱告訴人之網路帳號評價之文字內容者，亦應符合公然侮辱之要件。

5.臺灣板橋地方法院 100 年度簡上字第 337 號、100 年度簡上字第 27 號刑事判決；臺灣桃園地方法院 101 年度桃簡字第 2714 號刑事簡易判決；臺灣桃園地方法院 105 年度易字第 336 號刑事判決；臺灣南投地方法院 105 年度投簡字第 51 號刑事簡易判決；臺灣高雄地方法院 103 年度審易字第 2327 號刑事判決：

- (1)網路化身身分之塑形與形成力量來自於網路化身之創造者自己的努力與所在社群成員的評價，藉由選擇進入某個網路社群，並在其中創設網路化身，爲此化身命名，以此名義表達自己想法並與他人之網路化

身進行競爭與合作等各種互動交往，而逐漸在其他社群成員心中建立起專屬此網路化身的人際關係與聲譽，因而在此社群中享有一定的身分地位。

(2)則行為人只要對網路化身之身分有所認識，並認識到攻擊行為將會影響其他網路社群使用者對該網路化身之名譽貶損，即仍受到法律規範。

(三)折衷說

※臺灣新北地方法院 104 年度易字第 660 號刑事判決：

- 1.進入資訊社會後，衍生網路社群之虛擬世界，在此虛擬空間之匿名、化身或代號，因非必然可連結至實體世界之特定人或可得推知之人，則對該匿名、化身或代號之公然侮辱，究否可取得與實體世界人格相同之名譽權保障，而對該公然侮辱之行為論以本罪刑責，自非無疑。
- 2.衡以此種網路匿名、化身或代號之虛擬身分，於網路之虛擬世界中，或可能具備類似於名譽之評價，但究與實體世界之個人不同，固難將刑法保護名譽之概念直接、逕予套用至虛擬世界中，而認刑法亦應保護該虛擬身分之「名譽」。
- 3.然若該虛擬身分可視為實體世界之人格延伸時，因已連結至實體世界之個人，即仍有刑法名譽權保護之餘地。換言之，倘綜合一切資訊觀察，已足以特定或可得特定該虛擬身分實際上為何人，即可認為有刑法名譽權保障之適用。

二、行為人發表侮辱他人網路帳號評價之文字內容，是否應負侵權行為損害賠償責任？

行為人發表侮辱他人網路帳號評價之文字內容，是否應負侵權行為損害賠償責任，揆諸相關實務見解多採肯定見解，謹彙整相關實務見解如下供參。

(一)肯定說

1.臺灣新北地方法院 104 年度簡上字第 376 號民事判決：

查上訴人為參與○○網路遊戲之玩家，就其將如原判決附表所示文字訊息張貼於該網路遊戲之公共頻道，將使「不特定人」或「多數人」均得以共見共聞，且如該附表所示貶抑性言詞及所指摘之具體事項，均足以貶損被上訴人之名譽、人格及社會評價，被上訴人依上開規定，請求上訴人賠償相當之精神慰撫金，即無不合。

2.臺灣苗栗地方法院 104 年度苗小字第 220 號民事小額判決：

(1)又網路雖是虛擬世界，但仍屬大眾皆可進入使用之公開場域，網路使用者基於真實身分及隱私之保護，多以暱稱方式表徵其身分。

【高點法律尋址】
版權所有，重製必究！

(2)原告於○○○○之網路線上遊戲長久使用暱稱「○○○」，縱被告無法立即自暱稱「○○○」得知原告之真實身分，惟暱稱「○○○」已實際與原告之真實身分相連結，特定之遊戲玩家足以辨識暱稱「○○○」之對象與人格，進而連結原告。

(3)故被告抗辯：其與原告不相識，並未指稱暱稱「○○○」為原告，故不能僅以原告之主觀想法，即認定被告公然侮辱云云，並不足採。

3.臺灣臺南地方法院臺南簡易庭 100 年度南小字第 321 號民事判決：

況兩造於網路留言板撰文互動，雖均以申請之代號，而非以真實姓名為之，惟彼等各自使用之代號、位址既均有跡可查，並資為各自表彰在網路虛擬世界之身份，被告以系爭留言直指原告與他人「狗咬狗」等語，貶損原告之人格、社會評價，足使原告在精神上感受到難堪，是被告前開行為已侵害原告之名譽權，應堪認定。

(二)否定說

※臺灣新北地方法院三重簡易庭 103 年度重小字第 2001 號小額民事判決：

1.況縱認被告○○○及被告○○○在對話框所留之系爭文字，即「真的是超爛」……等文字，雖依一般社會評價，已足使聽聞者感覺難堪及人格被貶抑，乃負面評價用語，含有貶抑他人之意涵，已足使他人社會上之評價受到貶損。

2.惟單從原告之暱稱帳號「○○○○」以觀，實無法得知該帳號使用人之真實身分，復佐以原告與被告間均無認識乙節，足見原告在網路遊戲裡所扮演之虛擬人物，對被告而言在該遊戲中僅可得知該角色係參與遊戲之一份子，尚難單憑該虛擬人物即可逕認為等同對真實世界之原告所扮演，自無以被告在網路遊戲中辱罵○○○○為由，據以認定對等同真實世界之原告社會上之評價有所貶損，是被告辯稱並無侵害原告名譽之行為等語，洵屬有據。

【高點法律專班】

版權所有，重製必究！