

《線上遊戲事業防制詐騙暨洗錢指引》

數位發展部數位產業署 2024 年 1 月第 2 版

- 一、本指引以防制詐騙、洗錢及打擊資恐為目的，內容涵括線上遊戲事業如何辨識、評估各項業務之詐騙、洗錢及資恐風險，以及制定防制詐騙、洗錢及打擊資恐計畫等面向，作為執行之依據。
- 二、線上遊戲事業之內部控制制度，應經董(理)事會通過；修正時，亦同。其內容並應包括對詐騙、洗錢及資恐風險進行辨識、評估、管理之相關書面政策及程序，以及依據風險評估結果而訂定之防制洗錢及打擊資恐計畫，並定期檢討。
- 三、風險基礎方法(risk-based approach)旨在協助發展與洗錢及資恐風險相當之防制與抵減措施，以利線上遊戲事業決定其防制洗錢及打擊資恐資源之配置、建置其內部控制制度、以及訂定和執行防制洗錢及打擊資恐計畫應有之政策、程序及控管措施。
- 四、線上遊戲事業具多樣性，如遊戲點數販售、遊戲點數儲值、遊戲點數使用及異業合作等，不同業務伴隨之洗錢及資恐風險亦有所不同。線上遊戲事業於評估與折抵其洗錢及資恐曝險時，應將上開業務差異性納入考量。
- 五、本指引所舉例之各項說明並非強制性規範，線上遊戲事業之風險評估機制應與其業務性質及規模相當。對較小型或業務較單存之

線上遊戲事業，簡單之風險評估即足夠；惟對於產品與服務較複雜之線上遊戲事業、有多家分公司或子公司提供廣泛多項之服務或客戶群較多元者，則需進行較高度的風險評估程序。

六、線上遊戲事業應採取合宜措施以識別、評估其洗錢及資恐風險，並依據所辨識之風險訂定具體的風險評估項目，以進一步管控、降低或預防該風險。

具體的風險評估項目應至少包括固有風險、客戶、產品及服務、交易或支付管道、地理等面向，並應進一步分析各風險項目，以訂定細部的風險因素。

(一)固有風險評估

1. 線上遊戲事業發行遊戲點數規模與交易量。
2. 玩家首次註冊帳號時之身分認證。
3. 遊戲點數販售通路。

(二)客戶風險

1. 線上遊戲事業應綜合考量個別用戶背景、其餘遊戲內經濟活動之特性，以識別該客戶洗錢及資恐風險。
2. 於識別個別客戶風險並決定其風險等級時，線上遊戲事業得依據以下風險為評估依據：

- (1)客戶首次創立遊戲帳號時點。

(2) 客戶歷次儲值之遊戲點數金額。

(三) 產品與服務及活動交易風險

1. 線上遊戲事業依據個別產品與服務的性質，識別出可能為其帶來較高的洗錢及資恐風險者。
2. 線上遊戲事業於推出新產品或新服務功能(包括遊戲點數之各類型運用或儲值)前，應進行洗錢及資恐風險評估，並建立相應之風險管理措施以降低所辨識之風險。

(四) 交易或支付管道風險

1. 與現金之關聯程度。
2. 建立業務關係或交易之管道，包括遊戲點數之販售型態等。
3. 是否為高金額之遊戲點數移轉。

(五) 地理風險

1. 遊戲點數之儲值是否為境外 IP 儲值我國販售之遊戲點數卡。
2. 是否為特定高風險之 IP 區段。

七、線上遊戲事業應建立不同之客戶風險等級與分級規則

(一) 就客戶之風險等級，至少應有兩級(含)以上之風險級數，即「高風險」與「一般風險」兩種風險等級，作為加強客戶審查措施及持續監控機制執行強度之依據。

(二) 線上遊戲事業不得向客戶或執行防制洗錢或打擊資恐義務無

關者，透漏客戶之風險等級資訊。

八、對於新建立業務關係的客戶，線上遊戲事業應在建立業務關係時，確定其風險等級。

對於已確定風險等級之既有客戶，線上遊戲事業應依據其風險評估測及程序，重新進行客戶風險評估。

雖然線上遊戲事業在建立業務關係時已對客戶進行風險評估，但就某些客戶而言，必須待客戶實際發生遊戲點數儲值、使用、移轉之行為時，其全面風險狀態才會變得明確。爰此，線上遊戲事業應依重要性及風險程度，對現有客戶身分資料進行審查，並於考量前次執行審查之時點及所獲得資料之適足性後，在適當時機對已存在之往來關係進行審查及適時調整風險等級。上開適當時機至少應包括：

(一)客戶儲值行為異常時。

(二)依據客戶之重要性及風險程度所訂之定期客戶審查時點。

九、線上遊戲事業應依據以識別之風險，建立相對應之管控措施，以降低或預防該詐騙、洗錢風險，線上遊戲事業應依據客戶的風險程度，決定適用的管控措施。

對於風險之管控措施，應由線上遊戲事業依據其風險防制政策及程序，針對高風險客戶與具特定高風險因子之客戶採取不同的管

控措施，以有效管理和降低已知風險，舉例說明如下：

(一)強化客戶審查措施，包括但不限於電信帳單、個人身份證明文件、電話查訪。

(二)增加客戶審查之頻率。

(三)對於業務往來關係應採取強化之持續監督。

(四)每筆遊戲點數儲值 OTP 驗證。

(五)針對高風險客戶與具特定高風險因子之客戶強化審查措施，如 mobile ID 驗證。

(六)遊戲點數販售之合作經銷商挑選時，事前應落實經銷商客戶身分確認(應採取合理措施以瞭解實質受益人、客戶財富及資金來源、業務關係之目的及性質如經銷商徵信報告、司法院判決書等)；事中定期及不定期檢視經銷商交易概況。

十、線上遊戲事業應建立定期之全面性洗錢及資恐風險評估作業並製作風險評估報告，使管理階層得以適時且有效地瞭解線上遊戲事業所面對之整體洗錢與資恐風險、決定應建立之機制及發展合宜之抵減措施。

線上遊戲事業應依據下列指標，建立定期且全面性之洗錢及資恐風險評估作業：

(一)客戶之特性，包括申辦遊戲帳號之電子信箱、手機門號等。

(二)高風險客戶，包括其地域位置、態樣或遊戲歷程等。

(三)業務性質，包括遊戲點數之運用等。

十一、線上遊戲事業依據本指引訂定之政策應經董(理)事會通過後
實施，並應每年檢討；修正時，亦同。