



# 電子商務 Electronic Commerce

## 06 Information Ethics and Social issues

長庚大學 資訊管理學系  
林維昭 Wei-Chao (Vic) Lin  
[viclin@gap.cgu.edu.tw](mailto:viclin@gap.cgu.edu.tw)



# 6.1 電子商務的道德與法律

## ■ 資訊技術之道德議題

- 所謂**道德 (Ethics)** 是指個人價值觀的體現，同時，其也會受到社會的價值觀所影響。
- 資訊倫理的道德議題分為四大類：**隱私權 (Privacy)**、**正確性 (Accuracy)**、**所有權 (Property)** 和 **存取權 (Access)**，即 PAPA 模式
- 全球資訊網協會 (World Wide Web Consortium, W3C)，制定了**隱私權偏好平台標準 (Platform for Privacy Preference, P3P)** 機制

# 資訊技術之道德議題 (續)

- 使用者與資料的蒐集者具有下列權利與義務
  - 權利面：個人有被告知的權利、個人有修改和刪除個人資料及選擇使用方式的權利
  - 義務面：公司有考量實際使用和適當收集資料、保持資料正確性與即時性的義務、公司有安全管理並保護個人資料的義務、公司有展現對個人資料負責的義務和公司有展現對個人資料負責的義務等



# 電子商務消費者保護綱領

## 1. 透明與有效的保護

- 指消費者在電子商務與網路的世界裡，需受到和實體環境或其他交易型態相同的保護，而不能有任何的差異

## 2. 行銷活動的原則

- 企業經營者不得進行欺騙、誤導、詐欺或不公平之商業、廣告及行銷活動，須明確揭露產品的資訊與訂立交易時所需的各項措施

## 3. 網路資訊揭露原則

- 在網路上需提供淺顯易懂、明顯且容易取得、可讓消費者保存、充分告知交易的資訊，也需要提供完整的資訊

# 電子商務消費者保護綱領 (續)

## 4. 電子商務契約規定

- 企業經營者要確保消費者能表示購買意願、確認交易條件與告知消費者收貨期限

## 5. 隱私權保護原則

- 要確保消費者的隱私權，在蒐集資料前需明白告知隱私權保護政策、蒐集的內容與使用目的

## 6. 交易安全原則

- 經營者要確保交易安全，像是資料在網路上的傳遞、取得的個人付款資料

# 電子商務消費者保護綱領 (續)

## 7. 付款原則

- 安全的付款機制為基本條件，延伸出可提供下列的付款資訊

## 8. 消費爭議處理原則

- 企業內部要設立申訴處理機制，快速、免費與合理的回應消費者的申訴，若有必要，則要設立具獨立性、透過網路來進行的公正第三者



## 6.2 智慧財產權相關法規

### ■ 智慧財產權的範疇包括著作權、專利權、商標權

 表 6-1 著作權、專利權和商標權的概念

	著作權	專利權	商標權
目的	保障著作人的著作權利	鼓勵、保護發明與創作	維護商品的標示、圖案或 Logo 的權利
項目	著作，包括文學、科學或其他學術範圍的創作	發明、新型、新式樣	商標、標章
條件	原創性	創新性	識別性



# 著作權

---

- 著作是指文學、科學、藝術或其他學術範圍之創作，著作人是指創作著作之人，而著作權則為因著作完成所生之著作人格權及著作財產權
- 著作權就是保障發明與創意，並且針對該發明與創意的複製、生產或再製等進行規範





# 專利權

---

- 保障自己所開發出來的發明、新型、新式樣等項目，他人不能因新用途而再去申請專利或是著作權
- 偏向於無形的設計與知識，並具有下列的特點：
  1. 獨占性
  2. 國家性
  3. 期間性



# 商標權

---

- 用於讓消費者可辨明企業、產品或服務的不同
- 以下的情形，需要商標權人的同意：
  1. 相同商品或服務，使用相同的註冊商標
  2. 相似、同類的產品或服務，使用相同的註冊商標，可能造成消費者混淆的問題
- 若延伸到網路上，則可以將商標視為網域名稱的內容





# 網域名稱權

---

- 用以指出資料所在的路徑或位置，進而讓使用者得以分辨出該網頁與其他網頁的差異
- 法律上允許一定程度的雷同，若幾乎找不出差異，就會侵犯網域名稱的法規，此稱為網路蟑螂 (Cybersquatting)

## 6.3 網路犯罪

表 6-2 網路中毒與駭客入侵的案例

案例	說明
網站資料外洩	2015 年 6 月，美國職棒大聯盟爆發紅雀隊球探總管入侵太空人隊電腦，藉此蒐集太空人隊的戰術等相關資料，之後紅雀宣布開除此位球探總管。
駭客入侵	2015 年 7 月，歐洲破獲專門利用金融木馬 Zeus (宙斯) 和 SpyEye 等惡意程式竊取網路銀行帳戶資訊的駭客，造成約 200 萬歐元的損失。
木馬程式	木馬程式是指透過不同的管道，像是釣魚網站、即時通軟體或是 e-mail 等，當開啟具有木馬程式的軟體後，電腦將會被入侵，所有的程式與資料會被盜取，嚴重的話電腦還會被遠端控制，可能發生電腦開啟後滑鼠會自己移動的情況，此時可能就已經中了木馬程式。
殭屍病毒 (Botnet)	從 2003 年發現這個病毒到現在，每年都造成全球許多電腦的感染。由於此病毒的軟體取得容易，只要將具有隱匿性的程式植入電腦中，該電腦就會成為殭屍電腦，平常可正常的運作，但當攻擊者需要針對某網站攻擊或發送垃圾信件時，就會成為被控制的電腦，藉此來竊取機密資料、攻擊其他電腦或變成散播大量垃圾郵件的主機等，甚至取得信用卡卡號或遊戲寶物等產品，進而駭客可將這些資料售予有心人士，造成更大的危害。
P to P 軟體	像是 FOXY、BT 等軟體。由於 P to P 軟體會主動分享電腦內的資訊，提供有心人士入侵的機會，以此來竊取資料。另外，下載的檔案也可能存有病毒，造成電腦資料外洩。
Ddos 攻擊	2017 年 2 月，駭客透過 Ddos 攻擊台灣證券業，癱瘓證券業者的網路對外連線，造成網路使用者無法使用網頁買賣股票。
網路詐騙	透過聊天軟體，假裝是朋友來請求協助購買遊戲點數卡，此種詐騙行為有別於以往都是設定電腦提供資訊的模式，是利用真人對話，按照被害人的回覆來產生對話，進而達到詐騙的目的。





# 網路犯罪行為

## 1. 駭客(Hacker)

- 是指對於程式語言有充分的了解與高度的編撰能力，深入鑽研電腦系統的內部，找出需要補強與改進之處，進而有效提高系統的效能的人
- Cracker 是因為某種樂趣或利益而去侵害他人電腦系統的危險人物

## 2. 盜版

- 是指未經過版權所有人的同意，針對其作品、出版物進行複製、生產與銷售的行為

# 網路犯罪行為(續)

## 3. 網路色情

- 網路色情的犯罪行為包括散播行為、情色交談、色情廣告和色情仲介

 **表 6-3** 網路色情的犯罪行為<sup>13</sup>

項目	說明
散播行為	在網路上公開張貼或散布裸露、猥褻或低俗不雅的文字、圖片、聲音、動畫等資訊。
情色交談	利用電腦與網路傳遞情色的內容、影像、聲音等，以即時互動的方式來進行，可能是一對一、一對多或多對多。
色情廣告	由於網路的便利性，網路交易日漸普及，網路上販賣各式物品的廣告如雨後春筍般出現，包括販賣色情光碟或情趣用品。
色情仲介	提供色情交易的聯絡管道，像是一夜情、交友、性伴侶、援交等，透過收費或不收費的方式，經由網路來約定雙方進行性交易。



# 網路犯罪行為(續)

## 4. 網路詐欺

- 常見的網路詐欺行為包括購物、交友、偽企業、偽貨品、轉帳、信用卡等

表 6-4 網路詐欺的行為<sup>14</sup>

行為	手法
購物	以低價來吸引民眾匯款，之後寄送劣質品 (甚至是石頭)，交易完即避不見面。
交友	最常見的是假藉美女照片來吸引網友，進而借錢、購買東西等，達到目的後就消失無蹤。
偽企業	在網路上成立假的公司，以低價銷售產品，等對方匯款後就將網址關閉，造成被害人的損失。
偽貨品	以盜版、瑕疵品來替代正品進行銷售，藉此獲取暴利。
轉帳	以協助貸款、加盟、法拍等藉口，讓被害人到銀行進行轉帳，甚至還會提供求要基本資料，而將被害人的存款都領走。
信用卡	以程式來製造信用卡卡號或是利用木馬程式來取得被害者的卡號，進而在網路上大量的消費。



## 網路犯罪 (續)

---

- 為改善網路上層出不窮的問題，政府成立了  
CERT (Computer Emergency Response Team)  
機構來處理電腦危機與網路犯罪的課題
- 台灣 CERT 網站：<http://twcertcc.org.tw>





## 習題

---

1. 請列出電子商務消費者保護綱領基本原則
2. 請列出網路犯罪的行為並說明之