ISSN：3078-8994
EISSN：3104-4492

浅析盗取虚拟财产的刑法定性

王佳月

外交学院，北京 100037

摘　要：本文以陈某睿获取计算机信息系统数据案为例进行分析与论述。陈某睿利用游戏程序漏洞免费获取“元宝”并对外提供代充值服务，法院以非法获取计算机信息系统数据罪定罪。本案争议在于：游戏币应认定为虚拟财产还是系统数据，利用漏洞取币是否满足盗窃罪转移占有的要求，以及两罪如何选择。研究认为，游戏币对运营商具有依附性且可复制，难以满足盗窃罪中财物转移占有的构成要件结构要求；当行为同时侵害数据秩序和财产权益时，应以法益侵害的重心为基准定罪，并通过想象竞合从一重罪处断。本案的定性分歧反映了现有财产犯罪体系在处理数据形态的新型财产时存在适用困难。

关键词：虚拟财产；游戏币；盗窃罪；非法获取计算机信息系统数据罪；占有转移

1 案情概述

2021 年，被告人陈某睿利用上海某通网络科技有限公司广州分公司运营的游戏软件“叫我大掌柜”的程序漏洞，通过非法手段免费获取该游戏的虚拟货币“元宝”，再为其他游戏玩家提供有偿代充值服务。经统计，陈某睿非法获取“叫我大掌柜”游戏的虚拟货币“元宝”的数量共计 392690 个，已消耗 179304 个，造成上海某通网络科技有限公司广州分公司的损失共计人民币 17930.4 元。

广东省广州市天河区人民法院于 2023 年 11 月 2 日作出（2023）粤 0106 刑初 748 号刑事判决：以被告人陈某睿犯非法获取计算机信息系统数据罪，判处有期徒刑八个月，缓刑一年，并处罚金人民币五千元。宣判后，没有上诉、抗诉，判决已发生法律效力。

2 争议焦点

本案的争议焦点是对陈某睿的行为如何定性。

第一，游戏币应属于虚拟财产还是计算机系统数据。对于玩家而言，游戏币是充值财产的体现，具有财产属性。对于游戏运营商而言，游戏币属于计算机信息系统数据。

第二，盗取游戏币的行为是否符合盗窃罪转移占有的构成要件。

第三，非法获取计算机信息系统数据罪和盗窃罪哪种罪名更能恰当评价陈某睿的行为。

3 法理分析

3.1 虚拟财产的属性

虚拟财产必须存在于网络空间中，包括网络游戏中的虚拟物品。广义说认为，“虚拟财产”是存在于网络空间的财产性的电子记录和信息资源。[1] 狭义说认为，“虚拟财产”主要指向互联网中的游戏装备、账户、虚拟货币、通讯账号等等可列举界定的数据形态。[2]

以陈某睿获取计算机信息系统数据案为例，本文所探讨的“虚拟财产”不概括讨论所有互联网信息资源，而仅限于网络游戏中的虚拟货币，即网络游戏玩家在网络游戏中所持有的具有虚拟价值和使用价值的虚拟货币。对于这一研究对象，争议主要在于其是否具有财产属性。

3.1.1 肯定财物属性论

在理论研究中，支持非法获取计算机数据可以认定为财产性犯罪的学者充分论证了虚拟财产具有财物属性。张明楷教授认为，作为财产犯罪对象的财物，必须具有三个特征，即管理可能性、转移可能性和价值性，而虚拟财产具备以上特征。[3] 陈兴良教授认为，在我国刑法中，财物包括一切值得刑法保护的财产，包含有体物、无体物和财产性利益。虚拟财产既具备真实的财产价值性，也存在和现实财产的换算机制，因而是财产的一种特殊形态。[4] 于志刚教授认为，虚拟财产需要通过个人劳动、实际购买、换算机制、兑换模式获得，具备经济和情绪价值，应当受到法律保护。[5]

在司法实践中，（2020）沪 01 刑终 35 号钟辉、叶茂被控非法获取计算机信息系统数据罪一案所呈现的作案方法与本案相似，均利用游戏充值系统漏洞非法获取游戏币对外出售牟利。但罪名定性上，钟辉、叶茂案最终认定为盗窃罪，二审法院指出涉案游戏币不仅是虚拟财产，也代表被害单位在现实生活中享有的财产权益，具备刑法意义上的财产属性。

3.1.2 否定财物属性论

在理论研究中，有学者对肯定说进行驳斥，认为数据性与所谓的劳动不一定能使虚拟财产被认定为具备金钱价值。侯国云教授认为，虚拟财产无法用民法学上的定义认定财产属性，

ISSN：3078-8994
EISSN：3104-4492

其价值不是体力或脑力劳动创造，也不存在现实的使用和交换价值。[6] 刘明祥教授倾向于将虚拟财产看作债权，因为虚拟财产依赖于网络运营商存在。[7] 北京市人民检察院姚珂指出，虽然网络游戏币具有一定的财产属性，但不具有稀缺性、不具有物权属性，不属于刑法中的“公私财物”。[8]

在本案中，法院认为游戏币虽然具有财物属性，但其价值不是由市场交易决定的，不能作为在市场经济活动中充当常规的等价交换媒介，因此不属于刑法意义上的“公私财物”。判决将一般意义上的财产属性与刑法意义上的“公私财物”区分开来，并从游戏运营商的角度分析其仅具有计算机系统数据性质。

3.2 占有转移要件的审视

即使肯定虚拟财产属于公私财物这一前提，未经同意转移虚拟财产的行为要成立盗窃罪还必须符合破坏原占有并建立新占有的结构，同时具有非法占有目的。

不论是支持还是否认虚拟财产的客观价值的立场，都认可虚拟财产具有占有和转移的可能性。财物肯定说的学者认为，游戏货币是游戏玩家进行脑力劳动通过游戏程序创造的虚拟财产，能使用售卖、赠与等方式实现流转，为不同玩家控制和占有。[9] 财物否定说的学者认为，虚拟财产可以流通，但这样的占有和转移基于运营商和使用群体的主动认可。[10]

3.2.1 占有主体争议

认为“虚拟财产属于财物”的肯定说学者一般将虚拟财产推理为玩家占有的虚拟物品，即玩家的私人财产。[11] 但在法律实践中，游戏中的虚拟货币未明确归属于玩家所有，相反，部分运营商会自认虚拟财产归属，并在法律实践中得到支持。如网易游戏使用许可和服务协议所示，游戏虚拟物品包括但不限于游戏角色、资源、道具等，所有权均归网易公司所有。[12] 腾讯游戏亦将玩家游戏账号、游戏数据归为自身所有，并指出游戏虚拟道具（包括游戏代币）等均属于腾讯游戏服务的一部分。[13]

本案的事实情况恰好反驳了部分肯定说学者持“虚拟货币归属于玩家”的观点。在本案中，陈某睿的犯罪对象是游戏运营商服务器中的虚拟货币“元宝”，而非其他玩家账号中的“元宝”。针对所涉及的虚拟货币，法院支持“叫我大掌柜”《用户协议》中的归属声明，[14] 将其定性为受游戏运营商占有，只是陈某睿的盗取行为不能排除这种占有。诚然，虚拟财产只存在于游戏运营商所创造的网络环境之中，必须依附于游戏而存在。[15] 从网络运营商的角度看，游戏货币无论转移到哪个玩家的账户，都存储在服务器中，即运营商从未丧失占有。同时虚拟货币也具有可复制性，通过修改数据即可再生。

3.2.2 占有转移标准争议

关于盗窃罪的占有转移，我国刑法学界的主流学说为“控制说”，只要行为人控制了财物，即为盗窃既遂。[16] 这样的认定前提在于，现实生活中不可能出现行为人和被害人同时支配有体物的情况。但是，对于网络财产犯罪，行为人和被害人有可能同时对同一服务器或账户进行控制。例如在本案中，当陈某睿利用游戏漏洞获取“元宝”时，运营方同样对“元宝”享有控制权，变动的不是有体物，而是数据。鉴于数据的代码属性，有学者否认了虚拟财产的占有转移命题。[17] 即使承认“占有转移”理论的延续，是否应该秉持原有的“控制说”标准，也存在分歧。

有学者认为，在存在双重控制可能的情况下，应当以被害人法益遭受实际侵害作为犯罪既遂标准，具体而言，当被害人失去对虚拟货币的控制才认为财产利益受损，即“失控说”。[18] 也有学者认为，应当继续秉持“控制说”标准，但占有转移必须体现被害人实际财产损害。[19] 另有学者指出，应当采取“控制说”与“失控说”双重标准，即同时满足行为人占有财产和被害人丧失对财产的控制两个要素。[20]

但无论是哪一种观点，都采取的是比现实更为严格的标准，仅仅获取数据信息，进入被害人账户或服务器不足以认定为盗窃罪。因此，如果陈某睿仅仅利用系统漏洞免费获取“元宝”，将不足以认定为盗窃罪；如果获取“元宝”并对服务器进行破坏，使运营商管理“元宝”的权限受到影响，将有可能以盗窃罪定罚。

3.2.3 秘密窃取争议

利用系统本身存在的漏洞，人为介入系统正常运行从而获利是否属于传统意义上的“秘密窃取”，这为长期存在的“秘密窃取”之争赋予了新的维度。虽然“公开盗取”属于盗窃一说在理论界产生巨大影响，[21] 但司法实务中依旧以“秘密窃取”说为主流[22]。为研究方便，抛开前论虚拟货币的特殊属性不谈，仅讨论利用系统漏洞的行为是否具有秘密性。

实践证明，如若人为干扰系统正常运行，比如使用木马病毒、工具修改软件，将可能符合盗窃罪的构成要件。[23][24] 如若仅仅利用漏洞，未人工干预，但行为违背了交易规则，也有可能被认为符合盗窃罪要件。[25][26] 最具影响力的利用系统故障产生漏洞一案之一，当属“许霆案”，法院指出其行为人“自以为”未被财物占有人发觉的主观心态构成盗窃罪所要求的“秘密性”。[27]

ISSN：3078-8994
EISSN：3104-4492

本案中，陈某睿仅利用了游戏程序自身存在的漏洞生成虚拟货币，其操作行为本身符合游戏程序的运行规则，只是绕过了付费环节。从主观心态来看，陈某睿自认其行为未被游戏运营商及时发觉，刻意隐瞒非法获取元宝的操作，符合“秘密窃取”要求的“行为人自认为未被占有人发现”的主观要件。但从客观层面看，游戏运营商的后台记录始终可以追溯到该异常数据，整个操作过程并未脱离运营商的数据记录范围，认定该行为具有传统盗窃行为所要求的“秘密性”实质特征值得商榷。

3.3 罪名竞合与法益位阶

即使承认盗窃罪存在的可能，该罪与非法获取计算机信息系统数据罪是否引发罪名竞合，值得讨论。而解决这一问题的关键，在于厘清两罪所保护法益的位阶关系。

3.3.1 罪名竞合的样态分析

根据《刑法》第 285 条第 2 款，陈某睿利用游戏程序漏洞，未经授权获取服务器中存储的虚拟货币数据，在客观行为上完全符合该罪的构成要件。与此同时，如果承认虚拟货币在可被评价为刑法意义上的“财物”，则陈某睿的行为，亦可能满足盗窃罪“秘密窃取公私财物”的要件。

学界对此存在三种基本立场。第一种观点主张一概以非法获取计算机信息系统数据罪论处，凡侵入计算机信息系统获取其中数据且情节严重的，无论该电子数据是否具有财产属性，都不应再以盗窃罪定罪。[28] 第二种观点倾向于以盗窃罪认定，认为虚拟财产的本质属性虽表现为电磁数据，但其财产价值外在于数据载体而具有独立性，盗窃虚拟财产侵害的核心法益是财产权而非数据安全。[29] 第三种观点则采取折中立场，主张按想象竞合犯处理，根据“从一重罪处断”原则选择适用刑罚较重的罪名 [30]。

3.3.2 法益位阶的判断标准

法益的位阶性是指个人法益、社会法益和国家法益三种法益互相关联，形成价值梯度关系，其中权利是基础，处于优先保护的地位，秩序和安全是权利行使的社会环境。以此观之，盗窃罪保护的是个人财产权这一基础性权利法益，而非法获取计算机信息系统数据罪保护的是网络公共秩序这一超个人法益。前者属于个人法益，后者属于社会法益。

有学者指出，在罪名设置时，应当优先考虑以权利为中心，只要侵犯公民财产权利的行为要首先设置罪名，只有单纯地破坏秩序的行为才另外设置罪名，并应尽可能避免与侵犯权利的犯罪在内容上重合。[30] 循此逻辑，当同一行为同时侵害数据安全秩序与个人财产权利时，不宜以秩序法益的侵害遮蔽对财产权利的评价。比较法定刑，盗窃罪的最高刑为无期徒刑，而非法获取计算机信息系统数据罪的最高刑为七年有期徒刑，前者明显更重。

4 案外启示

4.1 用户协议与财产归属的张力

本案法院支持游戏《用户协议》中关于虚拟货币所有权归运营商的声明，将其定性为运营商占有的计算机系统数据。然而，这一裁判逻辑与大量玩家以真实货币购买虚拟货币的市场实践之间存在张力。从民事权利构造审视，虽然运营商通过格式条款声明保留虚拟财产的所有权，但玩家通过支付对价获得的，至少是某种受法律保护的财产性权益。[31]

4.2 罪名选择背后的政策权衡

从辩护实务角度观察，主张将窃取虚拟财产行为定性为非法获取计算机信息系统数据罪，其辩护力量不仅来自法教义学层面的论证，更源于量刑上的实质差异——两罪的法定刑幅度悬殊。这种罪名争议在某种程度上折射出刑事立法层面的政策选择困境：如果将虚拟财产完全纳入财产犯罪保护体系，面临价值认定标准缺失、技术特性与财产属性兼容性不足等现实障碍；如果一概以数据犯罪论处，则可能使涉及巨额财产损失的案件仅处以七年以下有期徒刑，难以实现罪责刑相适应。[33]

4.3 数字经济时代的刑法回应

陈某睿案并非孤例。从孟动等盗窃 Q 币案到罗某某窃取泰达币案，从钟辉、叶茂案到 360 员工植入木马盗币案，司法实践对类似行为的定性始终摇摆不定。这种裁判分歧的根源，在于传统刑法体系以有体物为核心的财产概念难以有效回应数字时代新型财产形态的挑战。

立法论层面的根本解决之道，在于正视虚拟财产的双重属性。既是承载数据的电磁记录，又是具有经济价值的财产性利益。并在刑法中明确其保护路径。在此之前，司法实践需要在个案中审慎权衡行为侵害的法益重心，避免简单化的罪名适用。与此同时，对于虚拟财产的价值认定、占有转移判断等操作性问题，应当探索建立类型化的裁判规则，以增强法律适用的确定性与可预见性。唯有如此，方能在数字经济浪潮中实现法益保护与罪刑法定原则的动态平衡。

ISSN：3078-8994
EISSN：3104-4492

参考文献：

[1] 杨立新，王中合 . 论网络虚拟财产的物权属性及其基本规则 [J]. 国家检察官学院学报 ,2004,(6):5-15.
[2] 赵文胜，梁根林，曲新久，等 . 盗窃“流量包”等虚拟财产如何适用法律 [J]. 人民检察 ,2014,(4):41-46.
[3] 张明楷 . 非法获取虚拟财产的行为性质 [J]. 法学 ,2015,(3):12-25.
[4] 陈兴良 . 虚拟财产的刑法属性及其保护路径 [J]. 中国法学 ,2017,(2):146-172.
[5] 于志刚 . 论网络游戏中虚拟财产的法律性质及其刑法保护 [J]. 政法论坛 ,2003,(6):122-132.
[6] 侯国云，么惠君 . 虚拟财产的性质与法律规制 [J]. 中国刑事法杂志 ,2012,(4):51-64.
[7] 刘明祥 . 窃取网络虚拟财产行为定性探究 [J]. 法学 ,2016,(1):151-160.
[8] 姚珂，曲赛男 . 盗取网络游戏币不宜认定为盗窃罪 [J]. 中国检察官 ,2015,(24):3-6.
[9] 陈兴良 . 虚拟财产的刑法属性及其保护路径 [J]. 中国法学 ,2017,(2):146-172.
[10] 李威 . 论网络虚拟货币的财产属性 [J]. 河北法学 ,2015,33(8):161-170.
[11] 陈兴良 . 虚拟财产的刑法属性及其保护路径 [J]. 中国法学 ,2017,(2):146-172.
[12] 网易游戏使用许可及服务协议 [EB/OL]. [2026-07-08].http://update.unisdk.163.com/html/latest_v5.html.
[13] 腾讯游戏许可及服务协议 [EB/OL][2026-07-08]. http://game.qq.com/contract.shtml.
[14] 用户注册服务协议 [EB/OL]. [2026-07-08]. https://kf.j3837d.com/generalh5/sdk_agreement.html?from=sdk&game_id=690&c_game_id=&tpltype=2&from_sdk=2&domain=https%3A%2F%2Fkf.j3837d.com.
[15] 陈烨 . 刑法中的特殊财产类型研究 [M]. 厦门 : 厦门大学出版社，2015:201-202.
[16] 周光权 . 刑法各论 [M]. 北京：中国人民大学出版社，2016:120-121.
[17] 欧阳本祺 . 论虚拟财产的刑法保护 [J]. 政治与法律 ,2019,(9):39-54.
[18] 简筱昊 . 论数字货币的占有及其转移 [J]. 中州大学学报 ,2021,38(1):35-41.
[19] 赵拥军 . 论财产犯罪中数据资产的占有及转移 [J]. 东方法学 ,2023,(3):162-175.
[20] 史雯 . 网络空间财产犯罪的占有转移 [J]. 重庆邮电大学学报 (社会科学版),2022,34(2):74-85.
[21] 张明楷 . 盗窃与抢夺的界限 [J]. 法学家 ,2006,(2):119-131.
[22] 最高人民法院指导案例第 27 号 : 臧进泉等盗窃、诈骗案 .
[23] 广东省广州市海珠区人民法院 : (2017) 粤 0105 刑初 1125 号 .
[24] 北京市第一中级人民法院 : (2013) 一中刑终字第 115 号 .
[25] 江西省高级人民法院 : (2014) 赣刑二终字第 41 号 .
[26] 浙江省高级人民法院 : (2015) 浙刑三终字第 224 号 .
[27] 广东省高级人民法院 . (2008) 粤高法刑一终字第 5 号 .
[28] 张明楷 . 非法获取虚拟财产的行为性质 [J]. 法学 ,2015,(3):12-25.
[29] 熊丙万，沈逸，陈子仪 . 论作为犯罪客体的虚拟财产权益 [J]. 人民法院出版社 ,2024.
[30] 陈兴良 . 虚拟财产的刑法属性及其保护路径 [J]. 中国法学 ,2017,(2):146-172.
[31] 熊丙万，沈逸，陈子仪 . 论作为犯罪客体的虚拟财产权益 [J]. 数字法治 ,2024,(4):117-131.

作者简介：王佳月（2005.04—），女，汉族，湖北武汉，本科，研究方向：法学。