

论网络虚拟财产的刑法保护

高雅琪

澳门科技大学法学院，澳门

收稿日期：2026年8月23日；录用日期：2026年9月19日；发布日期：2026年10月8日

摘要

网络虚拟财产具有虚拟性、转移性、价值性的特征，分为货币类虚拟财产、物品类虚拟财产等表现形式。基于网络虚拟财产的财产性以及刑事可罚性等因素，对虚拟财产进行规制具有必要性以及可行性。我国对网络虚拟财产的刑法保护并不健全，实践中侵犯虚拟财产的行为多按照计算机信息系统罪、盗窃罪、侵犯通讯自由罪等罪名处理。对此，应当根据虚拟财产的类型差异采取分层处理思路，通过司法解释明确规则、限定保护范围、完善价值认定和取证机制，构建数据犯罪与财产犯罪相互衔接的刑法保护体系。

关键词

网络虚拟财产，法律属性，刑法保护

On the Criminal Law Protection of Network Virtual Property

Yaqi Gao

Faculty of Law, Macau University of Science and Technology, Macao

Received: August 23, 2026; accepted: September 19, 2026; published: October 8, 2026

Abstract

Network virtual property is characterized by virtuality, transferability, and value, and manifests in forms such as currency-type virtual property and item-type virtual property. Given its proprietary nature and the attendant criminal culpability, the regulation of virtual property is both necessary and feasible. The current criminal law protection of network virtual property in China remains inadequate; in practice, infringements upon virtual property are often prosecuted under offenses such as crimes against computer information systems, theft, or crimes against freedom of communication. In response, a tiered approach should be adopted based on the typological differences of virtual property, with clear rules established through judicial interpretations, defined scope of

protection, improved mechanisms for value assessment and evidence collection, and the construction of a cohesive criminal law protection system that bridges data-related crimes and property crimes.

Keywords

Network Virtual Property, Legal Nature, Criminal Law Protection

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

网络虚拟财产的法律保护问题，自其产生之日起便伴随着争议。尽管学界和实务界逐渐认识到虚拟财产具有财产属性，且侵权行为具备刑事可罚性，但刑法层面如何对其进行规制，始终缺乏统一的认识。受此影响，实践中侵犯虚拟财产的行为，有的按非法获取计算机信息系统数据罪处理，有的按盗窃罪定罪，还有的按侵犯通讯自由罪论处，同案不同判的现象时有发生。检视既有讨论可以发现，关于虚拟财产刑法保护的争议，主要集中在游戏装备、游戏币、QQ 账号等传统类型上，且大多采取“非此即彼”的路径选择，要么主张适用财产犯罪，要么主张适用数据犯罪。然而，随着网络技术的快速发展，虚拟财产的类型样态不断推陈出新，尤其是比特币等虚拟货币的出现，其去中心化、总量有限等技术特征与传统虚拟财产存在明显差异。由此，必须正视网络虚拟财产类型多样的现实，认识到不同虚拟财产在数据属性与财产属性上的强弱差异。唯有如此，方能探究出符合我国司法实际的刑法保护路径。基于此，本文在梳理网络虚拟财产主要类型和司法实践问题的基础上，根据虚拟财产属性差异提出分层处理的保护思路，分别探讨数据属性较强的虚拟财产与财产属性较强的虚拟财产的罪名适用问题，以期完善我国网络虚拟财产的刑法保护提供参考。

2. 网络虚拟财产的法律属性

2.1. 虚拟财产的概念

为了更好地在刑法层面对网络虚拟财产进行保护，首先要对网络虚拟财产的法律属性进行界定。学界对网络虚拟财产的定义有三种不同的认识：第一，狭义说认为，虚拟财产是“虚拟世界中的财产”，与现实世界的真实财产不同，虚拟财产是依赖网络空间而存在的、可以由游戏玩家控制的电子数据；阴建峰认为，虚拟财产是指网民、游戏玩家在网络空间中所拥有、支配的必须利用网络服务器的虚拟储存空间才能存在的财物，具体包括游戏账号、游戏货币、游戏装备、QQ 号码等[1]；施凤芹认为，网络虚拟财产是指网民和游戏玩家在游戏中积累的具有价值性的装备与武器，并且以数据信息的方式表现出来[2]。第二，广义说认为，虚拟财产是指具有价值属性、以电磁数据形式存在于网络空间中的财物。杨立新认为，“网络虚拟财产是虚拟的网络本身以及存在于网络上的具有财产性的电磁记录。”[3]陈兴良认为，虚拟财产自身具有真实的财产价值属性和转换性，“在虚拟财产与现实财产之间存在着一定的换算途径和交易机制，也就是说虚拟财产可以通过一定的方式转变成为现实财产。”[4]瞿灵敏进一步提出，虚拟财产是以电磁记录的形式依附于网络环境或数字化环境的财产性存在[5]。概括来说，支持广义说的学者们认为，虚拟财产不仅包括虚拟世界中的游戏账号类财产，也包含了现实世界存在的电子邮件、电子作

品、音视频等信息类产品。第三，泛义说对网络虚拟财产的范围的界定要广泛得多。田宏杰认为，泛义说最显著的特征就是将网络虚拟与现实生活中的实物财产相并列，只用无形性和非物质化的特征对其加以限制，使得虚拟财产与无形财产的外延几乎等同。泛义说将各种无形性的数字化财产都涵盖进来，比如银行账户，微信和支付宝里的货币等等[6]。

综合比较以上三种学说观点，网络虚拟财产的概念应按照广义说来进行界定，即网络虚拟财产是存在于网络空间中的、可以被人力所支配的，且兼具虚拟性、转移性、价值性等特征的信息资源。与泛义说相比，广义说可以避免虚拟财产与数字化财产所混淆；与狭义说相比，广义说的概念外延具备更大弹性，而狭义说范围过窄，难以应对网络空间不断出现的新型虚拟财产。

2.2. 虚拟财产的财物属性之争

判断网络虚拟财产是否属于刑法意义上的“财物”具有重要意义，原因有两点：第一，能够准确地界定网络虚拟财产的法律属性；第二，是判断网络虚拟财产是否构成侵犯财产罪的重要标准。侵犯财产罪以他人财物为犯罪对象，如果要进一步分析侵犯网络虚拟财产的行为是否构成侵犯财产罪，首先要判断虚拟财产的财物属性问题。如果能得出肯定的结论，那么，非法侵犯他人网络虚拟财产的行为就侵害了他人的利益，应该认定为财产犯罪。

对于网络虚拟财产的财物属性，理论界有不同的认识。部分学者对网络虚拟财产的财物属性持否定的观点，即认为虚拟财产不是财物。例如，有些学者认为，虚拟财产具有以下特征：一、影像性。它们不是实物，只是一种影像；二、局限性。虚拟财产只能通过网络这种电子媒介才能显现，而且不能脱离网络而独立存在；三、期限性。游戏程序有被注销的可能性，因此虚拟财产是有期限的；四、动荡性。不同的虚拟财产会随着新游戏的推出和旧游戏的注销而不断地产生和消失[7]。

即使网络虚拟财产具有以上的特征，也不能否认其财物属性。针对以上否定说的种种观点，支持肯定说的学者则提出了相反的论证以证明虚拟财产的财物属性。第一，我国刑法学界的通说认为，财产不局限于有体物；第二，虚拟财产虽然依附于网络而存在，但其所产生的经济利益可以在现实生活中转换。虚拟财产和现实世界不是完全隔阂的；第三，不能因为虚拟财产的期限性而否认它是财物。支票也是有期限的，但支票也是财物；第四，稳定性并非财物的特征[8]。

网络虚拟财产应属于财物。首先，从财物本身的特征来看，盗窃、抢劫等犯罪都表现为将他人占有的财物转移给自己或第三人占有，因此，财物具有可以被占有、管理的可能性。虚拟财产具有管理可能性，用户注册了账号后，可以将自己购买或者获得的虚拟财产存于该账户，形成对虚拟财产的支配和控制。用户对虚拟财产具备事实层面的管理与支配可能性。其次，根据上文可知，虚拟财产具有转移性和价值性，值得被刑法保护。因此在肯定虚拟财产具有财产价值的基础上，将虚拟财产作为一种合法的财产性利益纳入到刑法的他人财物的概念中，并不存在解释上的障碍。

2.3. 虚拟财产的表现形式

1. 身份信息类虚拟物品

对于不同的财产类型，应当采用不同的刑法规范来加以保护。身份信息类的虚拟物品不应当纳入到虚拟财产的范畴，应当适用非法获取计算机信息系统数据罪进行规制。《最高人民法院、最高人民检察院关于办理危害计算机信息系统安全刑事案件应用法律若干问题的解释》(以下简称《计算机信息系统安全解释》)¹明确地将账号类虚拟财产认定为“身份认证信息”，其本质是用户在计算机信息系统操作权限的数据，是非法获取计算机信息系统数据罪的对象。肖志珂指出，并非任何虚拟物品都是刑法上的财物，

¹<https://flk.npc.gov.cn/detail?id=402881e45ffb41015ffb213c9028b>

QQ号、微信号、电子邮箱等身份信息类物品也可以适用该解释理念,这种做法有利于对该类虚拟物品的保护[9]。

2. 货币类虚拟财产

货币类的虚拟财产分为两类。第一类是电子货币。电子货币属于数字货币的范畴,与虚拟货币有本质区别,不能作为货币类虚拟财产进行认定。第二类是诸如网络游戏游戏中的游戏币、腾讯发行的Q币、百度发行百度币等其他虚拟货币,具有财产属性,应当纳入到虚拟财产保护的范畴。

3. 物品类虚拟财产

物品类虚拟财产是指由游戏运营商提供的,存在于网络游戏游戏中的各种游戏装备、武器等物品。物品类虚拟财产具有以下四个特征:第一,产生具有一定的随机性;第二,个体之间存在一定的差异性;第三,价格难以确定;第四,网络服务商一般会提供救济途径。物品类虚拟财产高度依附游戏运营商服务器,价值受游戏版本、运营状态影响极大,平台通常具备数据恢复的技术救济渠道,但救济渠道的存在不能直接排除刑法介入。只是该类财产数据属性凸显,优先适用数据犯罪,而非直接否定刑法保护的必要性。

3. 对虚拟财产进行刑法保护的法理分析

3.1. 对虚拟财产进行刑法保护的必要性分析

1. 网络虚拟财产属于刑法所保护的范畴

首先,虚拟财产具有转移性,可以通过一定的方式转变成为现实财产,换言之,虚拟财产是现实财产的一种特殊存在形态。正是因为具备转移性这一特性,才使得虚拟财产存在被侵害的可能性。其次,侵犯网络虚拟财产具有严重的法益侵害性。随着网络经济的发展,网络虚拟财产从种类、质量、数量方面迅猛发展,网络游戏的飞速发展使其经济价值也越来越高,甚至出现了一大批以游戏为生的玩家,游戏装备的转手、游戏账号以及游戏网络直播已然成为了他们的主要生活来源,这些现象均表明,虚拟世界的诸多现象会对现实世界产生极强烈的影响,因此,对网络虚拟财产进行保护具有必要性。最后,虚拟财产就其本质而言具有价值性,属于刑法所保护的范畴。因此,虚拟财产可以成为财产犯罪的客体,有必要用刑法对虚拟财产进行保护。

2. 能够有效解决玩家与游戏运营商的纠纷

网络游戏的增加导致玩家和游戏运营商的纠纷增多。引起纠纷的原因主要有以下几点:第一,黑客的入侵导致玩家的虚拟财产丢失;第二,运营商的技术原因使得玩家的虚拟财产失效;第三,运营商停运。当玩家因为虚拟财产的损失向运营商提出恢复数据或者赔偿要求时,运营商往往以虚拟财产并非法律中定义的财产为由而拒绝赔偿。即使运营商同意赔偿,也没有法律法规或统一的赔偿标准为玩家做支撑。这些问题就成了保护网络虚拟财产的障碍。因此,用刑法来规范现实中的混乱局面,能够有效解决玩家和运营商的纠纷。

3. 有利于稳定社会秩序

随着我国游戏产业迅速发展,虚拟财产的重要性越来越突出。在网络经济愈加发达的当今社会,网络安全与每个人的生活都息息相关。2021年,中国游戏市场实际销售收入2965.13亿元,比2020年增加了178.26亿元,同比增长6.40%。中国游戏用户规模保持稳定增长,用户规模达6.66亿人,同比增长0.22%,用户规模以千万级的幅度增长。随着网络经济的发展,侵犯游戏账号、游戏装备、官方游戏币等虚拟财产的行为日益盛行,已经具备了一定的法益侵害性。侵犯网络虚拟财产的行为,会给个人、网络运营商以及社会带来严重的危害。网络虚拟财产被盗,除了会带来经济损失之外,还会使得民众对于网络产品的信任度下降,进而对网络经济带来负面影响。如果放任这些非法行为的话,终将会给整个社会

秩序带来严重危害。因此，用刑法来规制侵犯网络虚拟财产的行为，能够稳定社会秩序，促进网络经济平稳发展。

3.2. 对虚拟财产进行刑法保护的可行性分析

网络虚拟财产是现实世界与网络世界交互的产物。如同上文数据所显示的，虚拟财产蕴含了极大的经济利益。但是，学术界和实务界对于侵犯虚拟财产的行为性质认定不一的混乱局面表明，新型网络犯罪给传统刑法理论带来了极大的冲击，这同时也反映了网络时代下我国刑法理论研究的不足。在刑法学界，大多学者认为用刑法来保护网络虚拟财产是十分必要的，但是如何保护却成为了一个难题。可以结合法律和技术两个方面来进行分析：

1. 符合罪刑法定原则是保护虚拟财产的前提

网络虚拟财产属于刑法保护的财产范畴符合罪刑法定原则。首先，在讨论网络虚拟财产是否属于刑法所保护的范畴时，不仅要考虑语义范围，也要考虑处罚的必要性，以及是否超出国民预测可能性。当今社会下，网络经济发达，普通民众对网络虚拟财产这一概念并不陌生，近年来发生涉及网络的经济类犯罪也产生了很大的社会影响力，引起了较高的社会关注度，因此，对侵犯网络虚拟财产的行为进行处罚毫无疑问地具有必要性，且没有超过国民的预测可能性。其次，在我国的刑法中对于“财物”的概念仅做了笼统性规定，这使得“财物”的范围必将更加宽泛，能够将网络虚拟财产等新兴财物或财产性利益纳入其中。最后，并非所有侵害虚拟财产导致他人财物受损的行为都可以被判定为侵犯财产罪。在肯定虚拟财产属于他人财物的前提下，还要判断具体的侵害方式是否符合侵犯财产罪的构成要件。这样可以避免使财产的概念承担过重的罪与非罪的功能，也符合了罪刑法定的原则。所以，对虚拟财产进行刑法保护符合罪刑法定原则。

2. 技术措施是保护虚拟财产的必要手段

网络虚拟社会是建立在高度数字化的基础之上的，而现在的技术手段完全能够查清信息的来龙去脉。第一，每台电脑都有专属的IP地址。在同一时间段里，IP地址都是唯一的，公安机关可以利用IP地址迅速锁定行为人的位置。行为人如果想进入网吧，必须要实名登记，且在摄像头全覆盖的环境中，公安机关可以快速对其电脑进行定位；第二，无论是网络游戏，还是其他通讯社交软件，都要求实名注册或者绑定手机号后才能使用。这些信息资料能在网络运营商的数据库中保留较长时间。当虚拟财产被侵犯时，受害人可以保存自己的个人ID等关键信息作为证据，第一时间与运营商取得联系，并向公安机关寻求帮助；第三，虚拟财产具有环境依赖性。在线交易要求必须在网络环境中进行，而交易的记录会被保留在运营商的服务器和数据库中，这些信息都可以为警方日后的调查提供有力的证据。综合上述分析，通过技术手段保护虚拟财产是可行的。

4. 我国对网络虚拟财产进行刑法保护的现状

4.1. 网络虚拟财产刑法保护的立法现状

刑法理论界与实务界对于侵犯网络虚拟财产的行为如何定性，主要是围绕着适用盗窃罪还是非法获取计算机信息系统数据罪展开争论。《中共中央 国务院关于构建数据基础制度更好发挥数据要素作用的意见》²，就建立数据产权、数据要素流通和交易等基础制度作出总体部署。但是，无论是刑法的规定，还是相关司法解释，都没有关于对网络虚拟财产实施侵犯如何处理明确规定。刑法仅仅在第二百八十七条规定了“利用计算机实施金融诈骗、盗窃、贪污、挪用公款、窃取国家秘密或者其他犯罪的，依照本法有关规定定罪处罚”。该条文仅规制将计算机作为犯罪工具实施盗窃、诈骗等传统犯罪的情形，并未

²https://www.gov.cn/zhengce/2022-12/19/content_5732695.htm

直面网络虚拟财产的法律属性，也没有对数据窃取类行为与传统财产犯罪作出区分。因此，我国刑法对于网络虚拟财产的保护是不健全的。

4.2. 网络虚拟财产刑法保护的司法实践现状

1. 按计算机信息系统犯罪处理

2008年6月，被告人周某采用远程控制他人计算机的手段，盗取他人网络游戏的游戏金币，并通过网络销售获利7万余元。二审法院的终审判决指出：“周某盗窃的网络游戏金币属于计算机信息系统数据，且其累计作案达200余次，情节严重，其行为构成非法获取计算机信息系统数据罪。”(以下简称周某案)针对周某案，最高人民法院研究室发布的《关于利用计算机窃取他人游戏币非法销售获利如何定性问题的研究意见》(以下简称《利用计算机窃取他人游戏币定性意见》)³认为，虚拟财产不是财产，也不是盗窃罪侵害的对象，应该用非法获取计算机信息数据罪来规制盗窃虚拟财产的行为。

但是，法院判决和《利用计算机窃取他人游戏币定性意见》的观点存在着以下问题：第一，非法获取计算机信息系统数据罪属于扰乱公共秩序罪，是侵害公法益的犯罪，而周某的行为主要是对被害人个人法益的侵害。通过将某种行为认定为侵害公法益的犯罪来保护私法益，明显不当。第二，认为虚拟财产不是财产的观点并不准确。货币能够以电子或者电磁记录的方式保存在网络空间中，因此仅仅以非法获取计算机信息系统数据罪来规制侵犯虚拟财产的行为，是片面的。第三，《利用计算机窃取他人游戏币定性意见》仅规制了游戏类的虚拟财产，难以适应互联网时代的发展速度。随着科学技术的进步，利用网络实施犯罪行为，不需要以强大的技术做支撑。在不久的将来，通过非技术手段来侵犯网络虚拟财产的比例会越来越多，仅以非法获取计算机信息系统数据罪无法很好地规制该类行为。

尽管《利用计算机窃取他人游戏币定性意见》具有一定的片面性，但是仍有可取之处。例如，盗窃账号类虚拟物品可以认定为计算机犯罪。QQ账号、游戏账号等账号类虚拟物品是免费获得的，其本身不具有经济价值。并且《计算机信息系统安全解释》中明确地将账号类虚拟物品认定为“身份认证信息”，代表了网络空间数据的私密性。基于此，将盗窃账号类虚拟物品的行为规制为计算机犯罪是合理的。

2. 按盗窃罪处理

以盗窃罪来适用侵犯网络虚拟财产的行为存在其合理性，笔者支持用盗窃罪来认定盗窃货币类虚拟财产的行为，原因有以下三点：第一，网络虚拟财产具有财产属性，且属于刑法所保护的范畴，因此属于侵犯财产罪的犯罪对象。第二，行为人盗窃网络虚拟财产符合盗窃罪的客观要件。盗窃罪在客观层面上要求行为人实施盗窃行为是以“破坏他人对物的占有”并“建立起新的占有”为内容。在司法实践中，盗窃网络虚拟财产的案件主要表现为侵入、更改信息、窃取财产，因此，此类行为符合盗窃罪的内涵^[10]。第三，行为人盗窃网络虚拟财产符合盗窃罪的主观要件。刑法理论上，“以非法占有为目的”包含排除意思与利用意思两层内涵。行为人以非法占有为目的，以非法手段获取他人的网络虚拟财产并占为己有，并转售给他人，满足“以非法占有为目的”这一主观要件。因此，以盗窃罪来规制盗窃网络虚拟财产的行为具有合理性。

3. 按侵犯通讯自由罪处理

在首例盗窃腾讯QQ账号案件中，案件被告人杨某、曾某是腾讯公司旗下的员工，他们利用工作便利之余非法获取他人QQ账号，并利用转卖等形式非法获利。检察院对此案件以盗窃罪提起公诉，但是法院在审理时认为，被告人行为的主要危害是对公民通信自由造成了伤害，但是，此判决结果有待商榷。原因有以下两点：第一，QQ软件不属于信件的范畴。QQ账号是QQ软件注册用户使用该即时通讯软件

³最高人民法院研究室：《关于利用计算机窃取他人游戏币非法销售获利如何定性问题的研究意见》，载最高人民法院研究室编：《司法研究与指导》总第1辑，人民法院出版社2012年版，第150~155页。

进行视频、音视频网上即时交流、传输文字等操作的授权使用许可号码。侵犯通信自由罪的客观方面表现为隐匿、毁弃他人信件的行为，但是将 QQ 软件解释为侵犯通讯自由罪中的“信件”有类推解释的嫌疑。第二，盗窃 QQ 账号的行为本质上是对账号的电磁数据进行修改和窃取，而侵犯他人通信自由的行为主要是非法拆开和毁弃。本案中，被告人非法进入腾讯公司计算机信息系统后台并转让他人的 QQ 账号密码，致使 QQ 用户无法进行视频或者音频的即时交流，但其妨碍电子邮件通信的行为只是使用户无法通过 QQ 邮箱进行电子邮件通信，与侵犯通信自由罪的情节不符。因此，对于以牟利为目的窃取网络账号的行为，司法实践已较少适用侵犯通信自由罪。该裁判思路主要见于 2011 年司法解释出台之前的早期个案，并未形成普遍司法共识；当下窃取账号类案件，大多按照非法获取计算机信息系统数据罪等计算机类犯罪处理。

4.3. 司法实践中出现的主要问题

1. 网络虚拟财产案件的行为定性不同导致司法混乱

在早期网络虚拟财产犯罪案件中，部分公安机关对被害人虚拟财产被盗的案件，认为其只是轻微违法，不构成犯罪，最终按照《治安管理处罚法》处理。虽然这主要存在于早期的网络虚拟财产案件，后面类似处理案件的行为较少，但是司法体系对于网络虚拟财产的侵权行为依旧出现了各种混乱的局面，“同案不同判”的现象在一定程度上也打击了司法机关的公信力^[11]。因此，基于理论与实践现状，对网络虚拟财产的刑法保护问题进行深入研究有非常重要的意义，可以为司法实践提供一定的帮助和参考作用。

2. 网络虚拟财产信息丢失导致公安机关取证困难

在司法实践中，网络虚拟财产的取证是一个难题。第一，关于网络虚拟财产的相关证据极易容易被销毁，且难以恢复。第二，网络虚拟财产的取证需要一定的技术人员。在缺乏相关技术人员或者技术人员的专业度不够的话，会给犯罪分子销赃的机会，给取证带来更大的难题。第三，向运营商取证困难。

侵犯虚拟财产主要有两种行为方式：第一种是直接侵犯，行为人直接在被害人的电脑上进行相关操作；第二种是远程操作，行为人的作案地点与被害人有一定的空间距离。无论是哪种作案方式，行为人一定会尽快消除证据，因此，取证人员只能求助于运营商。但是运营商在多数情况下不愿意配合取证，因为运营商的目的是赚取利润，而配合公安机关取证会耗费大量的时间和经济成本。如果案件涉及到运营商的商业秘密，容易给公司带来损失。运营商也可能并不会及时保存证据，这都严重影响了网络虚拟财产信息的查证。

3. 难以对网络虚拟财产进行价值评估

随着我国信息技术飞速发展，关于虚拟财产的交易已经逐渐融入到人们的日常生活中。但是目前并没有一个完善且规范的虚拟财产交易市场，也没有标准化的虚拟财产评估标准。实践中对网络虚拟财产的价值认定呈现差异化的背景下，网络虚拟财产难以评估的原因有以下几点：

第一，司法审理过程中常常以非法所得的具体金额来判断虚拟财产的价值。但是这种做法的弊端在于，如果违法人员以非常低的价格转手虚拟财产，显然与受害人真实的财产损失不匹配，不能很好地保护受害人权益。

第二，现实中往往以玩家与网络游戏运营商签订的价格为依据来评估虚拟财产的价格。这种认定方式的弊端在于，随着网络游戏的发展和玩家等级的提高，玩家的虚拟财产与当初所签订的价格协议存在一定的差距，不能为玩家提供有效的保障^[12]。

第三，需要寻找具有专门鉴定资质的机构对网络虚拟财产的价值进行认定^[13]。此外，网络虚拟财产的回收价值也很难估算。网络游戏服务商对游戏的程序做出了种种限制，使得游戏玩家无法对网络虚拟财产拥有自由的控制权。服务商出于自己的利益考虑，为其量身定做了所谓的“条款”，导致服务商和

玩家之间权利失衡,出现了严重的不平等。

5. 对网络虚拟财产给予刑法保护的完善建议

基于网络虚拟财产类型多样、属性复杂的现状,结合前文对司法实践中存在问题的分析,我国对网络虚拟财产的刑法保护不宜采取“一刀切”的方式,而应当根据虚拟财产的不同类型,确立分层处理的保护思路。在此基础上,从立法解释、司法解释、司法操作等多个层面提出具有可操作性的完善建议。

5.1. 确立分层处理的刑法保护思路

网络虚拟财产涵盖范围广泛,不同种类的虚拟财产在技术特征、财产属性、社会认知等方面存在显著差异。喻海松指出,对于网络游戏装备、游戏币等传统虚拟财产,其数据属性明显强于财产属性;而对于比特币、以太币等虚拟货币,其财产属性则明显更强^[14]。因此,刑法保护路径应当根据财产属性强弱加以区分,避免将所有虚拟财产案件机械地适用同一罪名。

1. 数据属性较强的虚拟财产优先适用数据犯罪

对于网络服务身份认证信息(如QQ号、微信号)、网络游戏装备、游戏币等虚拟财产,其本质上是以电磁记录形式存在于服务器中的计算机数据。虽然此类虚拟财产具有一定程度的财产价值,但其价值的实现高度依赖于网络运营商的认可和游戏规则的延续,不具有独立于数据之外的可支配性。实践中,此类虚拟财产的价格认定困难,且运营商通常可以通过技术手段恢复数据。因此,对非法获取此类虚拟财产的行为,以非法获取计算机信息系统数据罪定罪处罚更为妥当。该罪以违法所得或者情节作为量刑依据,避免了盗窃罪中数额认定的难题,也能实现罪责刑相适应。

2. 财产属性较强的虚拟财产可视情况适用财产犯罪

对于比特币、以太币等虚拟货币,其具备去中心化、总量固定等技术特征,获取过程需要投入算力与经济成本,在刑事司法层面,被盗取的虚拟货币可以成为财产犯罪的对象。应当明确,承认其刑法上的财产属性,并不代表认可虚拟货币的货币法律地位,也不否定我国否定虚拟货币交易炒作、禁止挖矿的监管政策立场,相关民事交易行为依然属于无效行为。司法实践中部分盗窃虚拟货币案件以盗窃罪处理,是针对侵害财产法益行为的刑事评价,并非对虚拟货币交易合法性的背书。

5.2. 网络虚拟财产数据属性与财产属性的区分标准体系

网络虚拟财产的类型差异决定了刑法保护路径不能“一刀切”。为避免司法实践中“同案不同判”,有必要建立一套可操作的类型化区分标准,将数据属性较强的虚拟财产与财产属性较强的虚拟财产加以识别。具体而言,可以从以下五个维度进行综合判断。

1. 可替代性

可替代性是指特定虚拟财产能否被同类物品无差别替换,以及其总量能否被网络服务提供者或算法规则任意增加。凡可由运营商通过参数设置、活动投放等方式批量生成,且同类物品之间无实质差异的虚拟财产,其稀缺性较弱,更接近于服务凭证或数据记录。例如,多数网络游戏中的普通游戏币、合成材料、外观道具即属此类。反之,区块链上的比特币总量被算法固定为2100万枚,不可增发,每一枚虽在技术上可分割,但整体供给具有硬性上限,因而具有较强的不可替代性。

2. 价值稳定性与形成机制

数据属性较强的虚拟财产,其价值通常由运营商单方定价或游戏内经济系统决定,缺乏独立于特定平台的市场价格形成机制,且可能因运营商调整规则、停止服务而迅速贬值甚至归零。财产属性较强的虚拟财产,其价格主要由市场供需、生产成本及交易预期共同决定,尽管价格也可能波动,但并不依附

于某一中心化主体的单方意志。例如，游戏币的兑换比例往往由运营商公告决定，而比特币、以太币的价格则由多家交易平台竞争性发现。

3. 对中心服务器的依赖度

判断虚拟财产是否具有独立存续能力，关键是看其是否依赖特定中心服务器。游戏装备、游戏币等仅存储于运营商服务器之中，一旦运营商停服、删除数据或封禁账号，相关财产即告消灭，权利人无法通过其他节点恢复。此类虚拟财产的数据属性明显强于财产属性。相反，基于区块链的虚拟货币，其交易记录和余额状态分布式存储于众多节点，不依赖单一服务器，即使某一交易平台关闭，权利人仍可通过私钥在链上控制资产，其财产属性更为突出。

4. 使用场景与交换价值

数据属性较强的虚拟财产通常仅能在特定网络服务场景中使用，离开该场景即丧失使用价值。例如，游戏装备只能用于特定游戏，Q 币只能用于腾讯系服务。财产属性较强的虚拟财产则具有跨平台、跨场景的交换价值，可以较为便利地兑换为法定货币或其他虚拟资产，且这种交换并非由单一运营商提供，而是存在较为活跃的二级市场。虚拟货币在境内外多个交易平台之间流转，正是其财产属性的重要表征。

5. 权利救济的技术可能性

如果运营商能够通过数据恢复、账号冻结、物品回滚等技术手段恢复被害人对虚拟财产的控制，那么将行为评价为数据犯罪通常足以实现法益保护，且更有利于快速恢复。相反，在去中心化系统中，一旦私钥被他人获取并完成链上转移，运营商或司法机关难以通过技术手段强制恢复，只能通过财产犯罪的评价来填补损害。比特币、以太币等虚拟货币被窃取后，追回难度极大，这在一定程度上说明了其应作为财产犯罪对象加以保护的必要性。

上述五个标准并非孤立适用，而应综合判断。某一虚拟财产若在多数指标上表现出数据属性，则原则上优先考虑非法获取计算机信息系统数据罪；若在多数指标上表现出财产属性，则可考虑盗窃罪、诈骗罪等财产犯罪。同时，行为方式也是辅助判断因素：行为人以技术侵入手段获取虚拟财产，往往更侧重于数据法益的侵害；行为人利用职务便利、骗取被害人主动交付等，则更接近于传统财产犯罪构造。

以周某案为例，行为人盗取网络游戏金币并销售获利。从可替代性看，游戏金币可由运营商持续生成；从价值稳定性看，其价值依附于特定游戏经济系统；从对中心服务器的依赖度看，其存在完全依赖运营商；从使用场景看，游戏金币离开特定游戏即丧失意义；从救济可能性看，运营商理论上可恢复数据。因此，该案以非法获取计算机信息系统数据罪处理具有类型化上的合理性。相反，对于非法获取比特币的行为，比特币总量固定、不依赖单一中心服务器、具有跨平台交易价值且难以通过技术手段恢复，应当承认其财产属性，符合盗窃罪等财产犯罪构成要件的，可以按相应财产犯罪处理。

5.3. 通过司法解释明确分层处理规则

当前，刑法及司法解释对网络虚拟财产的属性定位尚无明确规定，导致司法实践中同案不同判的现象时有发生。在立法条件尚不成熟的情况下，由最高人民法院、最高人民检察院联合出台司法解释，对虚拟财产的刑法保护问题作出类型化规定，是较为务实的路径。具体而言，司法解释可以明确以下内容：第一，将网络虚拟财产区分为“以数据属性为主的虚拟财产”和“以财产属性为主的虚拟财产”；第二，明确非法获取前一类虚拟财产的行为，一般以非法获取计算机信息系统数据罪定罪处罚；第三，明确非法获取后一类虚拟财产的行为，符合财产犯罪构成要件的，可以相应认定为盗窃罪、诈骗罪等。通过司法解释的方式，可以在不修改刑法条文的前提下，为司法实践提供明确的裁判指引。

5.4. 健全虚拟财产案件的司法操作机制

1. 限定刑法保护的虚拟财产范围

并非所有网络空间中的数字化对象都应当纳入刑法保护的虚拟财产范畴[15]。首先,数字人民币是由中国人民银行发行的法定货币,其法律属性明确,无需作为虚拟财产讨论。其次,电子商标、电子作品、音视频等对象,属于知识产权的保护范畴,应当适用侵犯知识产权犯罪的相关规定。再次,窃取手机话费流量、宽带账号等“使用盗窃”行为,刑法第二百六十五条已有明确规定,按照盗窃罪处理并无争议。真正需要刑法加以规制的虚拟财产,主要是指法律属性存疑、实践中争议较大的类型,即网络游戏装备、游戏币以及比特币等虚拟货币。

2. 完善虚拟财产价值认定规则

虚拟财产的价值认定是定罪量刑的关键环节。对于适用非法获取计算机信息系统数据罪的案件,可以依据违法所得数额或者情节轻重确定量刑幅度,无需单独认定虚拟财产本身的价值[16]。对于适用财产犯罪的案件,则需要对虚拟财产的价值进行认定。对此,可以采取以下规则:第一,有交易价格的,参考行为人销赃价格或者被害人购买价格,但需注意价格的合理性;第二,对于比特币等虚拟货币,可以参考境外主流交易平台的实时行情价格,结合行为发生时间综合认定;第三,对于无法确定具体价值的,可以委托具有相应资质的鉴定机构进行评估,但需注意评估方法的合理性。需要强调的是,虚拟财产的价值认定不宜完全按照运营商单方定价,因为该定价往往远高于市场实际交易价格,可能导致量刑畸重。

3. 强化技术取证与平台协作

网络虚拟财产案件的取证困难是制约司法实践的重要因素。为破解这一难题,可以从以下方面着手:第一,全面落实网络实名制,确保每个网络账号可以追溯到真实用户,为锁定行为人提供基础条件;第二,督促网络运营商加强数据保存,对于涉及虚拟财产交易的记录,保存期限应当满足刑事侦查的需要;第三,公安机关应当配备具备计算机专业知识的技术人员,必要时可以委托专业机构协助取证;第四,对于拒绝配合取证或者故意销毁证据的网络运营商,可以依法追究其相应的法律责任。通过技术手段与法律手段的结合,提升虚拟财产案件的侦查取证能力。

综上所述,对网络虚拟财产的刑法保护,应当根据虚拟财产的类型差异采取分层处理思路,通过司法解释明确规则,健全价值认定和取证机制,形成数据犯罪与财产犯罪相互衔接、各有侧重的保护体系。这一路径既符合当前司法实践的需要,也为未来网络虚拟财产形态的进一步发展预留了适用空间。

参考文献

- [1] 赵秉志, 阴建峰. 侵犯虚拟财产的刑法规制研究[J]. 法律科学(西北政法大学学报), 2008(4): 151-159.
- [2] 施凤芹. 对“网络虚拟财产”问题的法律思考[J]. 河北法学, 2006(3): 51-53.
- [3] 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.
- [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] 瞿灵敏. 虚拟财产的概念共识与法律属性——兼论《民法总则》第 127 条的理解与适用[J]. 东方法学, 2017(6): 67-79.
- [6] 田宏杰, 肖鹏, 周时雨. 网络虚拟财产的界定及刑法保护[J]. 人民检察, 2015(5): 54-58.
- [7] 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.
- [8] 张明楷. 非法获取虚拟财产的行为性质[J]. 法学, 2015(3): 12-25.
- [9] 肖志珂. 虚拟财产的法律属性与刑法保护[J]. 上海大学学报(社会科学版), 2021, 38(6): 108-118.
- [10] 张田宇, 曾祥华. 论网络虚拟财产的刑法保护路径——基于刑事司法案例的分析[J]. 江苏警官学院学报, 2022, 37(4): 58-62.
- [11] 邹辉. 侵犯财产罪视角下的网络虚拟财产刑法规制[J]. 武汉冶金管理干部学院学报, 2023, 33(1): 34-38.
- [12] 吴蕊君. 窃取网络虚拟财产的刑事责任分析[J]. 网络安全技术与应用, 2022(3): 147-151.
- [13] 郭晓红. 网络虚拟财产的法律性质界定及保护[J]. 盐城工学院学报(社会科学版), 2023, 36(5): 28-32.

-
- [14] 喻海松. 网络虚拟财产刑法保护的途径选择[J]. 中国法律评论, 2026(1): 155-167.
- [15] 郭铸满. 网络虚拟财产的刑法保护研究[J]. 河北法律职业教育, 2026, 4(2): 83-88.
- [16] 孙文杰. 网络虚拟财产刑法保护路径的反思与补充[J]. 刑法论丛, 2020, 64(4): 184-211.