

窃取网络游戏账号及其虚拟物品行为之定性 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/458/2021\\_2022\\_\\_E7\\_AA\\_83\\_E5\\_8F\\_96\\_E7\\_BD\\_91\\_E7\\_c24\\_458638.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/458/2021_2022__E7_AA_83_E5_8F_96_E7_BD_91_E7_c24_458638.htm)

随着网络游戏业的飞速发展，许多网络游戏迷沉溺其中。相关资料显示，2002年中国网络游戏用户已超过1200万人，2003年用户将超过2000万人，这些网络游戏玩家每周游戏时间均达9.9小时以上，网络游戏已经成为现代人休闲娱乐的主要方式之一。在这个虚拟的网络游戏世界里，由于存在着不同的级别、装备，玩家们为了能胜出，都极力追求高级角色的ID号、虚拟的高级装备、虚拟货币。但在一个游戏中这些高级虚拟物品的数量是有限的，为了能得到这些虚拟的高级物品，许多玩家就去购买。一些以游戏为主题的虚拟社区内还开通了“交易平台”，提供“中介服务”。在这种情况下，游戏中这些无形的虚拟物品被赋予了真实的价值。这些角色、装备可以转换成现实中的金钱，虚拟货币和人民币还有了相对稳定的“汇率”，受玩家追捧的一些“极品”还价格不菲。“有利益的地方就有犯罪”，一些人或采取上网时偷看别人输入的账号、密码；或采取装载黑客软件等方法盗取这些虚拟的角色、装备、货币，然后转卖给别人，从中牟取利益。对于这种窃取网络游戏账号及其虚拟物品行为的定性，理论界、实务界存在不同的观点。本文试图对此问题进行探讨，以求教于同仁。

一、理论界、实务界不同观点 有观点认为，网络游戏角色、装备等虚拟物品的取得，或凝聚着玩家的心血，他们投入了时间、经历和金钱；或为购买所得，他们付出了金钱，他们应是这些虚拟物品明确的所有者。行为人采取秘密窃取的方法

法取得这些虚拟物品，侵犯了他们的所有权。因而窃取网络游戏中虚拟物品的行为，如果数额不大或情节不严重，应按《治安管理处罚条例》处理；如果达到犯罪程度，应按盗窃罪处理。有观点认为窃取网络游戏中虚拟物品不是简单的偷盗他人财产财物的行为，更直接的是一种危害计算机信息系统安全的行为。因为网络游戏有个人专有的密码和ID帐号，这种游戏角色和物品本身就是网络的一部分，属于网络游戏的计算机信息大系统内的小系统；偷盗网络游戏角色及其物品一方面侵犯了计算机信息系统所有人的排他性的权益，如所有权、使用权和处置权，另一方面又扰乱、侵害甚至破坏了国家计算机信息管理秩序，同时还有可能对受害的计算机信息系统当中数据所涉及的第三人的权益造成危害。因此，对偷盗网络游戏角色及其物品的行为定性要具体问题具体分析，一般的偷盗网络游戏角色及其物品的行为可以根据《计算机信息网络国际联网安全保护管理办法》，以危害计算机信息网络安全的行为对其行政处罚，如果后果严重则可能构成破坏计算机信息系统罪。有观点认为不构成犯罪，理由有两种。如有观点认为，网络游戏是一种娱乐，其消费的目的是为了获得乐趣，如果说游戏中获取的宝物、武器、装备等是玩家投入了金钱、精力获取的，实际上玩家在游戏的过程中已经获得了乐趣，实现了其娱乐的目的，换句话说，他投入金钱和精力的价值得到了体现，因此盗用游戏ID和虚拟物品并没有给玩家造成直接的经济损失，不能认定为盗窃。还有观点认为，盗窃的是网络上虚拟的东西，不是实在的物品，虽然窃取的目的是为了换取现金，玩家们也常用现金买卖这些ID号和装备，但这种交易不受法律保护。物价部门也没

有对这些网络里的虚拟物品制定出价格，因而无法对其犯罪金额进行界定。且这种行为没有给电信运营商带来任何损失，所以不构成犯罪。

## 二、观点的评析及本文观点

犯罪的对象是具体的人或物。物，是不以人的意志为转移的客观存在的物质；物的存在形式是时间与空间，物的外在表现是状态；物包括有形物与无形物。盗窃罪的犯罪对象是其认定中的一重要问题。作为一种财产犯罪，刑法理论上一般把其犯罪对象界定为公私财物。在其具体判断上，刑法理论上又存在“有效说”、“有形说”、“动产说”、“持有说”、“管理说”等观点。受此影响，我国刑法中盗窃罪犯罪对象内容有一个随着社会的发展而不断扩大过程，由最初的普通实物和货币扩大到有价支付凭证、有价证券、有价票证、信用卡、电力、煤气、天然气、通信服务、电信号码。我们认为，其一，由于作为犯罪对象的具体人或物，是作为犯罪客体的主体或物质表现形式而出现的，因此在判断是否为盗窃罪犯罪对象时，应从财产所有权的角度入手。其二，由于刑法明文规定了罪刑法定原则，法无明文规定不为罪，法无明文规定不处罚，因此在判断是否为盗窃罪犯罪对象时，应注意法律是否明文规定。那么这种网络游戏账号及其虚拟物品行为是否属于盗窃罪对象呢？这就涉及到网络游戏账号及其虚拟物品的属性问题。网络游戏账号是一个代码，每个玩家不同，是玩者通过申请合法获得的一种网络游戏身份，拥有了某一ID号和相应的密码，就可以以某种身份登陆游戏。虚拟物品，如宝物、武器、货币等，对于游戏的升级起着十分重要的作用，它们或是玩家们辛苦“练功”挣来或是花钱买来的。从本质上说，这些虚拟的角色、物品、货币，属于电脑服务器

上的电磁纪录，只是一串0101的数字组合讯号。这些数字的组合，尽管是归个人专有，能自由处分，但确实不是实实在在的物，在现有的状况下，其价值实难确定。或许有论者会指出，这些虚拟的物品，有些是购买所得，有其交换价值，对其进行窃取难道不侵犯其所有权吗？从某种意义上看，被窃者由于付出了一定的金钱，财产所有权的确受到损害。但必须指出的是，刑法并没有将这种虚拟物品规定为财物。在这种情况下，我们不能突破法律的规定去彰显所谓的“个案公正”。如果这样，损害最大的无疑是整个刑法的根基，而这是我们不愿看到的。刑法第286条规定了破坏计算机信息系统罪，是指违反国家规定，对计算机信息系统功能，计算机信息系统中存储处理或者传输的数据和应用程序进行破坏以及制作传播计算机病毒等破坏性程序，影响计算机信息系统正常运行或使之不能正常运行，后果严重的行为。其行为方式“破坏”主要表现为删除、修改、增加。所谓删除，是指使计算机信息系统数据、应用程序的全部或者一部分丧失。所谓修改，是指对计算机信息系统数据、应用程序原状进行完全或部分改动的行为。所谓增加，是指向计算机信息系统中增添原先没有的数据、应用程序。我们说，行为人窃取网络游戏账号及其虚拟物品，其不会对这些0101的组合进行任何的删除、修改、增加，否则就会改变这些虚拟物品的功效。行为人的行为是要排除持有人的占有，尽管其会修改密码，但这只是取得这些虚拟物品的后续行为。由此前述观点二从危害计算机信息系统安全角度来对这种行为进行定性，反映不了行为的本质，我们认为是不正确的。综上，对此类性质严重行为，我们不能视其为犯罪，只能将其作为一种违

法行为来处理。1997年公安部颁布的《计算机信息网络国际联网安全保护管理办法》第六条、二十条规定：未经允许，进入计算机信息网络或者使用计算机信息网络资源的，由公安机关给予警告，有违法所得的，没收违法所得，对个人可以并处5000元以下的罚款；构成违反治安管理行为的，依照治安管理处罚条例的规定处罚。在这里另外还必须指出的是，2001年公安部《关于对盗用他人国际互联网帐号的行为如何处理问题的批复》中指出，公共信息网络上网帐号，包括国际互联网帐号不属于计算机信息网络资源。因此在这里惩治的主要是未经允许而进入计算机信息网络这一行为，而不是从使用计算机信息网络资源角度出发的。

三、结语 在我国台湾地区，新修正的刑法第323条规定，电能、热能及其它能量或电磁纪录，关于本章之罪，以动产论。而根据第320条规定，意图为自己或第三人不法之所有，而窃取他人之动产者，为窃盗罪，处五年以下有期徒刑、拘役或五百元以下罚金。由此，在台湾地区，盗取他人在线游戏账号密码进而取得虚拟宝物是要按盗窃罪进行刑事追究的。由于法律具有一定的滞后性，我国现行刑法没有将这种窃取网络游戏账号及其虚拟物品的新型行为规定为犯罪，是可以理解的。但从社会危害性角度来看，一些窃取网络游戏账号及其虚拟物品行为的确达到了严重的程度，此时立法应该适度“跟进”，适时将这种性质严重的行为犯罪化，从而实现严密法网的作用。

100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)