

网络游戏虚拟财产的刑法保护

刘厚强 唐振华 李玉红

山东厚强律师事务所, 中国·山东 临沂 276000

【摘要】随着侵害网络游戏虚拟财产犯罪数量的不断增加, 如何对网络游戏虚拟财产形成充分、有效的保护是当前理论与实务关注的重点。我国司法实践中的网络游戏虚拟财产的刑法保护路径主要有两种, 一种是通过计算机类犯罪罪名进行保护, 另一种是通过侵犯财产类犯罪罪名进行保护。但两种路径都存在着一一定的缺陷, 因此应予以进一步完善。

【关键词】网络游戏虚拟财产; 刑法; 数据; 财物

1 前言

随着游戏产业的蓬勃发展, 网络游戏内部的虚拟财产具有了越来越高的价值属性。虽然部分网络游戏平台禁止游戏用户交易游戏账号及游戏内部装备等虚拟财产, 但仍无法从根本上抑制游戏虚拟财产的二级市场交易。近年在巨大的经济利益驱使下, 网络游戏虚拟财产犯罪数量显著攀升, 由于目前尚无针对于网络游戏虚拟财产的专项刑事立法, 网络游戏虚拟财产刑事治理中存在着严重的规范供需矛盾。司法实践中对非法获取他人网络游戏虚拟财产行为的规制路径主要有两种, 一种是通过盗窃罪等财产类犯罪罪名对其进行规制, 另一种是通过计算机类犯罪罪名对其进行规制。两种不同罪名间的刑罚配置存在着显著不同, 导致了同案不同判、同案不同罚的现象频发, 既不利于公平保障网络游戏虚拟财产权益人的合法权益, 又可能会对司法裁判的公信力造成负面影响。在此背景下, 本文欲对网络游戏虚拟财产的刑法保护路径进行研究, 旨在充分发挥刑法的社会治理功能, 打击网络游戏虚拟财产犯罪。

2 网络游戏虚拟财产刑法保护的基础理论梳理

2.1 网络游戏虚拟财产的内涵

虽然《民法典》第一百二十七条开创了网络虚拟财产立法保护的先河, 但由于法条本身并未对什么是网络虚拟财产、网络虚拟财产包含哪些类型等具体法律问题进行规定, 故网络虚拟财产的法律保护仍面临着缺少必要规范支撑的困境。在网络虚拟财产研究初期, 网络虚拟财产仅指网络游戏衍生出的相关虚拟财产, 随着网络信息技术的不断成熟与相关研究的持续深入, 网络虚拟财产的内涵日趋丰富, 越来越多的新型财产形态被纳入到了网络虚拟财产的范围之中, 网络虚拟财产的内涵研究亦分化出了“广义说”与“狭义说”两种不同的学说。“广义说”认为所有存续于信息网络之中可以被权利人随时支配、使用、处分、收益的专属性信息、数据都具有网络虚拟财产的属

性。“狭义说”则秉承了早期的网络虚拟财产内涵观点, 仍认为只有游戏中的装备、金币等才具有相应的财产属性。虽然从当前的实际情况来看, 无疑“广义说”与网络虚拟财产的发展更为契合, 但“狭义说”的存在也从侧面证明了网络游戏虚拟财产作为网络虚拟财产重要组成的典型性与特殊性。^[1]

与其他类型网络虚拟财产相较, 网络游戏虚拟财产的研究起步较早, 存在的财产属性争议也较小。关于网络游戏虚拟财产的专门性规范最早出现于2010年颁布的《网络游戏管理暂行办法》, 该规范对网络游戏虚拟货币的发行、交易服务等多种形式的经营活动进行了规范, 但并未对网络游戏虚拟财产的内涵进行界定, 且该规定在2019年被废止。因此, 网络游戏虚拟财产同其上位概念——网络虚拟财产相似, 也面临着内涵的界定困境。

2.2 网络游戏虚拟财产的常见类型与价值判断

由于难以对网络游戏虚拟财产的内涵进行准确界定, 故本文欲通过列举的方式对常见的网络游戏虚拟财产类型进行描述, 虽然无法实现网络游戏虚拟财产外延的周延, 但一定程度上也可以回答网络游戏虚拟财产主要是什么。同时不同类型的网络虚拟财产在价值判断上也存在着差异, 因此本文还将结合常见网络游戏虚拟财产的特征, 对其价值判断进行讨论。

2.2.1 游戏账号、账户

网络游戏虚拟财产的展开背景与存续空间是网络在线游戏, 即玩家等网络用户通过游戏的客户端与互联网游戏运营商的服务器进行信息交换的游戏模式。与单机游戏不同, 网络在线游戏的玩家通常具有独立的账号、账户, 从而实现不同用户的身份区分, 且该游戏账号、账户是用户自行申请设定的。游戏账号、账户的价值判定较其他类型的网络游戏虚拟财产来说更为复杂, 因为游戏账号、账户的价值具有着双重复合性。一方面, 游戏账号、

账户可能因为注册号码或名称的特殊性而具有独立的价值。例如在一些网络游戏中注册的账户名称不可以重复, 如果某游戏账户名称具有一定的特殊意义, 则该账号、账户本身即可售出较高的价格。再例如, 如果某账号是由较为特殊的数字组成的, 也可能被高价收购。另一方面, 对于网络游戏玩家等网络用户来说, 网络游戏账号、账户就是其游戏经历及相关时间、精力、金钱成本投入的整体集合, 因此除了本身价值外, 账号、账户的价值还体现在其内包含的所有网络虚拟财产上, 例如该账号、账户的游戏装备物品、游戏身份等级等。

实践当中, 游戏账号、账户的交易价格受主观因素等相关因素的影响较大, 其价值计算极为复杂繁琐。例如, 在一些案件中, 犯罪行为人在窃取他人游戏账号、账户后, 急于脱手, 账号、账户的最终成交价格可能远低于账号、账户的实际价值。因此, 游戏账号、账户价值的判断要充分结合个案的相关因素进行讨论, 不能简单地一言概之。

2.2.2 游戏虚拟货币

原文化部、商务部联合发布的《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》(以下简称《通知》)中, 将网络游戏虚拟货币定义由游戏运营商发行的, 由游戏玩家等网络用户按照一定价格比例通过法定货币直接购买或间接购买的, 非游戏程序内的, 特定兑换工具。并且强调了网络游戏虚拟货币仅能兑换发行主体提供的具体范围与时限内的游戏服务, 通常表现为预付点数等, 游戏活动过程中取得的道具不属于游戏虚拟货币的范畴。《网络游戏管理暂行办法》(现已废止)第二条在对网络游戏虚拟货币进行定义时, 沿袭了《通知》的精神, 也将网络游戏虚拟货币定义为特定的游戏兑换工具。为了和比特币等虚拟货币进行区分, 2023年国家新闻出版署出台的《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》中, 未继续采用网络游戏虚拟货币的这一名称, 而是将其改为网络游戏币, 但概念的内涵并未改变, 仍使用了网络游戏虚拟货币的内涵表述方式。

网络游戏虚拟货币的价值判定与游戏账号、账户价值判定相较, 受到主观因素的影响较小, 主要与游戏运营商设定的法定货币购买比例相关。但这并不意味着网络游戏虚拟货币不存在价值判定困境, 因为在游戏运营过程中, 游戏运营商出于吸引用户等目的, 还会推出充值途径以外的获取游戏虚拟货币的其他途径, 例如赠送、活动奖励等。同时, 法定货币与网络游戏虚拟货币之间的比例也并非一成不变的, 游戏运营商还会推出一些充值优惠活动, 使购买比例存在波动, 难以准确界定。加之, 当前有些网络游戏运营商在出售网络游戏虚拟货币时, 可能存在程序瑕

疵, 进一步增加了网络游戏虚拟货币价值判定的难度。

2.2.3 游戏物品、道具

游戏物品、道具是网络游戏内部各种虚拟物品与道具的统称, 无论是从外在表现形式上看还是从内部获取渠道上看, 都存在着诸多类型。例如, 游戏玩家在游戏内打怪掉落特殊材料、玩家完成具体游戏任务得到的特殊装备等。游戏物品、道具是游戏内部除了网络游戏虚拟货币外的最典型的外在表现形式, 因此在相关案件中, 游戏物品、道具是最为常见的犯罪对象。

实践当中游戏物品、道具的价值判定也存在着诸多困难。首先, 游戏物品、道具种类繁多, 缺少统一的判定标准。其次, 有些游戏运营商禁止内部游戏物品、道具交易, 使游戏物品、道具是否具有价值存在争议。最后, 游戏物品、道具受到主观因素等其他因素的影响较大, 成交价格很可能远高于或远低于其实际价值。

3 网络游戏虚拟财产刑法保护的必要性论证

3.1 网络游戏虚拟财产刑法保护否定说

在立法肯定网络游戏虚拟财产的财产属性之前, 其能否成为刑法保护的對象一直存在着激烈的争议。否定说认为网络游戏虚拟财产无需受到刑法保护, 具体理由如下: 首先, 网络游戏虚拟财产本身并不具有价值属性。其次, 网络游戏虚拟财产无刑法保护之必要, 在网络游戏虚拟财产被他人非法取得后, 权利人可以通过运营商实现虚拟财产的找回, 如果将侵害网络虚拟财产的行为归入犯罪, 会造成司法资源的浪费。最后, 网络游戏还可能会导致青少年的学业与身心健康受到影响, 因此不应对网络游戏虚拟财产予以保护, 否则会引起负面的社会效应。^[2]

3.2 网络游戏虚拟财产刑法保护否定说的反驳与保护肯定说的必要性论证

随着网络虚拟财产理论不断发展, 网络游戏虚拟财产刑法保护否定说的局限性与缺陷日益明显, 已无法与当前的实际情况相适应。首先, 网络游戏虚拟财产具有价值属性。商品的价值源自凝结于其上的劳动, 网络游戏虚拟财产本质上也是通过网络游戏玩家脑力劳动与体力劳动获取的, 因此网络游戏虚拟财产是有价值的。同时网络游戏虚拟财产的权利人可以通过使用财产满足自身的精神需求, 也可以通过交换、出售网络游戏虚拟财产满足自身的物质需求, 故网络游戏虚拟财产同时具有着使用价值与交换价值。^[3]

其次, 侵害网络游戏虚拟财产的行为具有一定的社会危害性, 因此网络游戏虚拟财产有受刑法保护的必要性。虽然, 在一些案件中, 权利人确实可以通过协商、投诉等

方式, 通过游戏运营商追回网络游戏虚拟财产, 但这并不能证明网络游戏虚拟财产保护无刑法介入之必要。一方面, 通过游戏运营商追回网络游戏虚拟财产的救济方式, 并不能解决所有的侵害网络游戏虚拟财产问题, 并且无法对权利人的合法权益形成充分保护。另一方面, 侵害网络游戏虚拟财产的行为不但会对权利人的财产权益造成损害, 还会对网络秩序与行业发展造成严重的侵害。因此, 仅依赖民法、行政法对侵害网络游戏虚拟财产行为进行规制无法满足当前的网络游戏虚拟财产治理需求。^[4]

最后, 不良的网络游戏虽然会对青少年的成长造成影响, 但不应因噎废食, 更应该做的是寻求网络游戏的规范化发展路径。当前网络游戏产业已在推动数字经济蓬勃发展的过程中发挥出了越来越重要的作用, 并且促进了文化、科技等多领域的深度融合, 因此在积极刑法观的背景下, 刑法应在网络游戏虚拟财产治理中发挥出更高的效能, 为网络游戏虚拟财产相关产业、行业提供充分、有力的法律保障。

4 网络游戏虚拟财产刑法保护的途径选择

由于立法未对网络游戏虚拟财产的内涵、法律属性等予以明确, 故实践中司法机关对网络游戏虚拟财产进行刑法保护的途径并不相同, 对现有判例进行梳理可以发现, 当前的保护途径主要有两: 一种是通过计算机类犯罪罪名进行保护; 另一种是通过侵犯财产类犯罪罪名进行保护。

4.1 计算机类犯罪罪名保护途径

选择此途径对侵害网络游戏虚拟财产行为进行打击的司法机关认为, 网络游戏虚拟财产本质上是数据, 因此可以通过《刑法》第二百八十五条规定的非法获取计算机信息系统数据罪等计算机类犯罪罪名进行保护与规制。无论是从理论上, 还是从实践上看, 该途径都存在着诸多规制困境。首先, 从非法获取计算机信息系统数据罪等计算机类犯罪罪名的设置初衷来看, 本质上是为了保护计算机信息系统的安全, 并非为了保护网络虚拟财产。其次, 《刑法》第二百八十五条中规定的“侵入”应为借助程序等技术手段实施的非法行为, 并不应包括正常登录的行为, 因此一些侵害网络游戏虚拟财产的行为并不存在罪名犯罪构成中的“侵入行为”。例如, 犯罪人利用暴力威胁受害人交出网络游戏虚拟财产, 很难认定其存在侵入计算机系统的行为。最后, 该罪名与许多特殊的侵犯网络游戏虚拟财产行为不匹配。例如, 当游戏运营商对游戏玩家的网络游戏虚拟财产进行侵害时, 就很难利用该罪名入罪。^[5]

4.2 侵犯财产类犯罪罪名保护途径

选择此途径对侵害网络游戏虚拟财产行为进行打击的司法机关认为, 网络游戏虚拟财产是财物, 因此应通过盗窃罪的侵犯财产类犯罪罪名进行保护与规制。虽然当前该途径已逐渐成为了打击侵害网络游戏虚拟财产行为的主要途径, 但理论上仍存在着一定的争议。首先, 仍有学者认为网络游戏虚拟财产不属于刑法上的“财物”。虽然实践中已存在大量的将网络游戏虚拟财产纳入公私财物范围的案例, 但不可否认的是, 立法未明确将无形财产划入财物的范畴之中, 确实埋下逻辑瑕疵隐患。其次, 现有的侵犯财产类罪名对网络游戏虚拟财产提供的保护较为有限, 许多侵害网络游戏虚拟财产的行为仍无对应的相关罪名予以规制。例如, 现有的盗窃罪、诈骗罪等罪名, 针对的主要是侵犯具体玩家网络游戏虚拟财产的不法行为。许多游戏运营商的不法行为都难以得到有效规制。最后, 网络游戏虚拟财产的价值难以准确界定也是该途径面临的主要困境。因此, 即便肯定了网络游戏虚拟财产的财物属性, 也应在对现有的侵犯财产类犯罪规制体系予以进一步完善, 从而更好地保护网络游戏虚拟财产。^[6]

5 结语

网络游戏虚拟财产虽然只存在于网络游戏虚拟空间之中, 但随着游戏经济的高速发展与网络游戏技术的不断升级, 网络游戏虚拟财产具有了越来越高的价值属性, 在此背景下, 网络游戏虚拟财产相关犯罪也日趋增多。在积极刑法观的指引下, 刑法应在网络游戏虚拟财产治理体系构建中发挥出更多的作用, 对侵害网络游戏虚拟财产的行为予以打击, 从而为网络游戏虚拟财产提供充分的保障。

参考文献:

- [1] 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(05): 28-32.
- [2] 郭旨龙. 信息理论视角下的数字财产及其刑法保护[J]. 法制与社会发展, 2023, 29(04): 150-172.
- [3] 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(01): 34-38.
- [4] 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(04): 58-62.
- [5] 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, (03): 147-151.
- [6] 陈丽影, 曾显恒. 数据视角下虚拟财产的刑法保护[J]. 湖南工业大学学报(社会科学版), 2022, 27(01): 79-87.