

# 浅析网络游戏盗窃和故意毁坏财物行为

余 玥

天津工业大学法学院, 天津

收稿日期: 2023年8月13日; 录用日期: 2023年9月6日; 发布日期: 2023年9月19日

## 摘 要

随着近年来互联网科技水平的不断提高, 电子网络已基本成为每个家庭必备的电子设施。据统计, 至2022年, 我国互联网普及率已达73%, 国民人均上网时长每周28.5小时。可见, 我国大部分民众对电子网络的使用率已达到较高程度, 电子网络与人们的生活密切相关。在网络电子游戏中, 网民个人的游戏账号、游戏装备等作为虚拟财产, 也是刑法所保护的财产性利益。虽然我国一直在加强网络安全环境的维护力度, 但由于网络信息本身的复杂性和隐秘性, 使网络犯罪行为难以追查, 网民个人的财产利益受损后也往往难以追回。本文将针对在电子游戏中盗窃和故意毁坏他人财产利益的行为, 通过分析其犯罪特点及存在的问题, 以期提供对应的建议。

## 关键词

网络游戏, 盗窃, 故意毁坏财物

# Analysis of Online Game Theft and Deliberate Destruction of Property

Yue Yu

School of Law, Tiangong University, Tianjin

Received: Aug. 13<sup>th</sup>, 2023; accepted: Sep. 6<sup>th</sup>, 2023; published: Sep. 19<sup>th</sup>, 2023

## Abstract

With the continuous improvement of Internet technology in recent years, electronic network has basically become a necessary electronic facility for every family. According to statistics, by 2022, China's Internet penetration rate has reached 73%, and the per capita online time is 28.5 hours per week. It can be seen that the utilization rate of electronic networks by most people in China has reached a high level, and electronic networks are closely related to people's lives. In online elec-

tronic games, users' personal game accounts and game equipment, as virtual property, are also property interests protected by criminal law. Although China has been strengthening the maintenance of the network security environment, because of the complexity and secrecy of the network information itself, it is difficult to trace the cyber crimes, and it is often difficult to recover the personal property interests of netizens after being damaged. This article will aim at stealing and intentionally destroying other people's property interests in electronic games, and analyze its criminal characteristics and existing problems, with a view to providing corresponding suggestions.

## Keywords

Online Games, Theft, Deliberate Destruction of Property

Copyright © 2023 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/>



## 1. 网络游戏盗窃和故意毁坏财物行为概述

一直以来, 电子网络游戏安全问题是每个网络运营要面对的难题和构建游戏平台必须解决的一大问题。在如今的电子网络环境中, 游戏的种类越来越多, 运营商更加重视游戏的可玩性、游戏质量以吸引更多的玩家, 但是网络游戏的安全问题在网络游戏的构建中似乎成为短板, 各种安全问题层出不穷。此外, 由于与网络虚拟财产保护的相关法律法规并不是很完善[1], 以及网络犯罪本身的特点, 案发后技术层面难以侦查, 导致各种网络犯罪时常发生却难以及时追究。

在电子游戏中, 虚拟性财产一般指玩家的游戏账号, 以及账号中的各种装备、外观和游戏币等, 账号中的装备和外观由于往往具有“限定性”和“可交易性”特质, 而具有较高的价格; 而账号本身则根据各电子游戏对账号的评价不同拥有不同的价格, 以上虚拟性财产的价格高低不一, 价高者甚至远高于《最高人民法院最高人民检察院关于办理盗窃刑事案件适用法律若干问题的解释》第一条关于盗窃公私财物中“数额较大”的一千元的规定。此外, 虚拟性财产除了拥有普遍的财产性特点以外, 同时具有一定的精神属性。在电子网络游戏环境中, 对于游戏账号的培养和维护往往花费玩家的巨大精力, 并倾注一定的财力。因此游戏账号、外观、装备和游戏币等理应成为一种应受保护的财产性利益。本文所指的网络盗窃, 是指以非法占有为目的, 对游戏账号、装备、外观、游戏币等虚拟财产通过技术手段进行盗取, 损害他人财产利益的行为; 故意毁坏财物是指通过毁损或删除游戏账号、装备、外观, 使其不能使用、效用丧失的行为。

## 2. 网络游戏盗窃和故意毁坏财物的特点

### 2.1. 实施主体的隐蔽性

由于电子信息网络本身具有非“面对面”的特点, 在网络中的用户双方甚至多方难以得知对方的真实信息, 只有网警或运营商对身份信息有留存。但此种身份信息也可通过技术手段进行隐匿, 例如一些网络犯罪分子为了避免刑事责任追究, 使用技术手段, 盗用他人 IP 地址或采用虚拟的 IP 地址, 或者使用他人身份信息进行伪装, 犯罪分子的信息难以锁定, 加大了网络犯罪案件的侦破难度。

### 2.2. 实施手段的技术性

实施网络游戏盗窃和故意毁坏他人财物, 不同于传统现实犯罪, 需要采用专门的电子信息技术手段

和电子网络设备，并且对于使用该技术手段的专业性要求较高，需要拥有一定的网络技术水平，掌握电子信息术语、一定的英语能力和编程软件技术等。学习之后，还要编写电子程序、软件或计算机病毒对特定的目标，即电子账号、外观、装备和游戏币等虚拟财产进行攻击或窃取。

### 2.3. 高度危害性

网络游戏盗窃和故意毁坏他人财物行为的犯罪对象不同于现实犯罪，在现实的盗窃犯罪和故意毁坏财物犯罪中，犯罪分子实施行为时所针对的犯罪对象一般只有一个被害方，表现为“一对一”形式的犯罪；而在网络犯罪中，由于犯罪分子采用技术手段进行无差别攻击和窃取，它针对的不是特定的个人，处于互联网中的每个人都可能是潜在的受害人，实施盗窃时所针对的对象有成百上千，表现为“一对多”形式的犯罪。在网络犯罪中，潜在受害人的范围非常广，犯罪行为人通过网络技术设定的单次行为，往往可以通过技术手段被设定为多次自动重复的行为，不断产生危害后果，使得网络犯罪成为行为人的一次低投入高回报的活动[2]。

其次，由于网络盗窃本身技术层面的作用，使得网络游戏盗窃不单成为“单人作案”，而是成为一条技术产业链。产业链中的分工协作拉拢了更多的犯罪分子，甚至可以形成一个网络犯罪团伙，影响网络安全环境，干扰社会秩序。

### 2.4. 侵害法益的多重性

与现实中实施的盗窃和故意毁坏财物犯罪不同，其以非法占有和破坏财产的使用价值为目的，侵犯公民的财产权利；而网络游戏盗窃和故意毁坏财物行为，不仅侵犯了玩家的财产性利益，其通过编写代码、窃取信息的手段更损害了计算机信息系统的安全性，严重损害了网络环境的稳定，不利于网络安全发展。

## 3. 网络游戏盗窃和故意毁坏财物犯罪目前存在的问题

### 3.1. 法律尚未定性

由于犯罪分子大都基于非法占有和破坏网络游戏账号、外观、装备和游戏币的使用价值为目的，所以本文认为网络游戏盗窃和故意毁坏财物行为在刑法中应当判定为盗窃罪和故意毁坏财物罪。但就网络游戏盗窃来讲，我国对于该类行为法院判决并不一致，在《刑法修正案(七)》出台以前，即增加非法获取计算机信息系统数据罪前，有的法院不作犯罪处理，有的法院按照犯罪处理，但是判决罪名不一致，大部分为盗窃罪、侵犯通信自由罪和破坏计算机信息系统罪；在《刑法修正案(七)》出台以后，有的法院按照非法获取计算机信息系统数据罪定罪，有的法院依然按照盗窃罪定罪。

在我国理论界，对于该盗窃行为的法律定性也有分歧，第一种主张认为应当以非法获取计算机信息系统数据罪定罪，主张《刑法修正案(七)》增设该罪，只要侵入计算机系统或采取其他技术手段，获取计算机信息系统中存储、处理或者传输的数据，情节严重的行为[3]，无论是否侵犯财产权利，都应认定为非法获取计算机信息系统数据罪；第二种主张认为应以盗窃罪定罪，认为犯罪分子虽采取入侵计算机获取数据的行为，但其目的是获取财产性利益，所以应认定为盗窃罪；第三种主张认为盗窃罪和非法获取计算机信息系统数据罪构成想象竞合，可以择一重罪处罚[4]；第四种主张认为非法获取计算机信息系统数据罪是盗窃罪的牵连行为，若要实施盗窃则不可避免的要入侵计算机系统盗取数据。

### 3.2. 犯罪对象金额难以确定

由于网络游戏盗窃和故意毁坏财物所侵害的网络账号、外观、装备和游戏币等同属于电子数据，存在于网络游戏数据之中，其价格与现实发生的盗窃和故意毁坏财物的市场价格认定不同，大多不基于物

品本身的价值，而是网络游戏市场对其评价不同而产生不同的价格，并且具有波动性。由于金额是对犯罪分子定罪量刑的依据，因此必须对此类财产性利益的价格从法律的角度做出量化。

### 3.3. 刑事责任难以追究

1) 案件侦查延时性。由于网络环境自身便具有隐秘性的特点，使用电子网络的各方用户身份并不明确。尽管我国近年来加强了信息网络的实名认证，但是也只是针对使用信息网络的玩家用户，而掌握电子信息技术、实施网络盗窃的犯罪分子往往可以绕开此安全步骤进行操作。

囿于以上原因，在网络盗窃行为发生后，大多数受害人都不知向何处报案，或者报案后并不能立案，受害人往往只能自认倒霉，案件也会不了了之；若能进入立案侦查阶段，对于犯罪分子的身份和实施犯罪行为地点的追查，需要网警、网络运营商和当地警方的多方合作，并且需要采取电子技术，相比于普通盗窃行为，时间上具有延时性。所以在实施犯罪行为后，困于网络本身隐秘性和追查技术的高难度原因，追究网络盗窃犯罪行为并不具有及时性。

2) 抓获率低。由于电子信息网络的高智能化、隐蔽性强、跨区域实施的特性，使得犯罪分子实施犯罪后侦查工作难以开展。当前，我国的互联网的监督管理工作仍处于初步阶段，许多互联网侦查技术都尚不成熟，使得执法机关的执法工作和司法机关有关的审判工作难以继续且难度较大。由于犯罪行为发生在虚拟的网络环境中，犯罪证据等多留保留在复杂的网络数据库当中，公安机关在取证时往往需要花费较大的人力、物力和财力，甚至有些犯罪分子利用境外服务器作为中转来躲避追踪，同时采取团伙作案的方式进行，采用远程形式进行极其详尽的分工合作，更是给有关机关在处理有关网络盗窃犯罪案件加大了办案难度[5]。

## 4. 对于网络游戏盗窃、故意毁坏财物犯罪的对策分析

### 4.1. 完善法律规定

对于网络游戏盗窃和故意毁坏财物的定性问题，本文认为认定为盗窃罪和故意毁坏财物犯罪更为合理，由于犯罪分子的作案动机是非法占有或损害该电子数据，符合盗窃罪和故意毁坏财物罪的法律规定。而对于认定非法获取计算机信息系统数据罪的主张，以盗窃罪为例，非法侵入计算机系统获取信息的行为，就如同入户盗窃中非法侵入住宅的行为，是完成盗窃罪的必要阶段和手段，但是并不影响其定罪为盗窃罪，非法获取计算机信息系统数据行为作为网络游戏盗窃的前期手段行为，不能完全评价犯罪分子非法占有财产性利益的行为。

其次，对于判决不一致的司法状况，可以通过发布司法解释来统一判决，或者发布指导性案例作为参照，以减少同案不同判的司法现状，同时更好地维护受害人的合法权益。

### 4.2. 完善虚拟财产价格认定

针对网络游戏盗窃和故意毁坏财物的犯罪对象金额难以确定的问题，首先要认定网络账号、外观、装备和游戏币等作为财产性利益的合法性，将其纳入刑法所保护的财产的范围。其次，要建立虚拟财产的价格认定机制，参照网络售卖平台的价格，继而对网络游戏玩家、运营商、物价部门等进行调研，以认定网络账号、外观、装备和游戏币等与现实货币的比例价格。从而对于赔偿受害者损失和对犯罪分子进行定罪量刑具有重要的意义。

### 4.3. 加强各机关侦查协作

网络犯罪难以制裁的根本原因就是囿于信息网络本身的特点，难以追查犯罪嫌疑人的身份和位置，甚至无法立案。一方面需要加强对犯罪行为的追究和侦查力度，一改对传统犯罪由单一机关即公安机关

立案侦查的方式，加强侦查协作不仅需要加强内部协作，具体包括各警种，各区域公安机关的协作，还需要加强外部协作，如公安机关与电信部门、银行部门、互联网金融企业的协作[6]。以实现各部门、各地区之间网络犯罪信息资源共享、跨区域监督取证、异地追责追赃以及跨地域采取其他侦查措施，逐步建立起有效的交流合作机制。同时，各合作部门尤其是银行部门，在工作中若发现的可疑交易信息如异常的资金流动，应及时告知公安机关，以便采取紧急措施[7]。加强对犯罪嫌疑人所得虚拟财产的追查和索回工作，配合网警加强对各网络交易平台的监管。

#### 4.4. 加强网络运营商责任机制

网络运营商作为电子网络游戏的提供者和维护者，对电子游戏虚拟财产应当担负起保护和监督责任。在其维护的网络环境中，若发生违法犯罪活动，理应配合追责和讨回，以避免或减少受害人的财产性损失。虽然近些年来我国进一步加强网络环境安全管理，要求运营商完善实名认证、安全保护等技术措施，但若发生财产性损失，运营商大多推脱责任，主张损失后果源于玩家的自主行为，在后续的追责过程中难以提供配合和帮助。所以应进一步提高网络运营商的责任机制，要求运营商对玩家、对整体网络环境负责，加强安全保护和积极配合追究犯罪活动。

互联网的发展不仅带来生活的便利和丰富，电子信息网络的安全问题也应同样受到重视。当前实务中我国各机关对电子信息网络犯罪了解不够深入，在公民权益受到损害后，立案难、追查难的问题长期存在，立法也相对滞后。通过分析网络游戏盗窃和故意毁坏他人财物犯罪的特点，研究目前存在的网络维护漏洞，降低犯罪率，以期对网络安全有一定的作用。

#### 参考文献

- [1] 余昕宇. 浅议网络游戏安全问题及防范措施[J]. 科技风, 2019(27): 189-190.  
<https://doi.org/10.19392/j.cnki.1671-7341.201927174>
- [2] 杜贝贝. 网络盗窃犯罪立法规制研究[J]. 河南工程学院学报(社会科学版), 2020, 35(2): 50-54.  
<https://doi.org/10.16203/j.cnki.cn41-1396/c.2020.02.009>
- [3] 林维. 数据爬取行为的刑事司法认定[J]. 人民检察, 2020(4): 38-40.
- [4] 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.
- [5] 袁昭江. 网络盗窃犯罪行为的立法完善问题研究[J]. 理论观察, 2019(4): 138-142.
- [6] 王钦琨. 网络盗窃案件侦查的制约瓶颈及对策[J]. 湖北警官学院学报, 2016, 29(1): 32-35.
- [7] 安凯. 网络“非接触式”侵财犯罪特点及侦查对策研究[J]. 江苏警官学院学报, 2018, 33(5): 65-69.