

"互联网+"时代，电子网络的衍生物如游戏设备、游戏币等虚拟财产越来越多。与现实世界的财物不同，这些存在于网络上的电子数据没有具体的物理形态，却有现实世界的各种使用价值、交易价值和变现价值。而传统的盗窃罪，盗窃的对象一般是公私财物。但在网络中，虚拟财产被盗窃的现象屡见不鲜，那么盗窃此类虚拟财产的行为该当何罪呢？一起来看看下面的案例吧~

(图文无关，图源网络侵删)

基本案情

2021年8月至11月，被告人李某某利用在临沂市兰山区数字产业园为他人提供计算机网络技术服务的机会，擅自使用刘某EPK虚拟币钱包的私钥，侵入刘某的计算机系统，通过转账命令共盗取EPK虚拟币208075.96枚。后李某某通过虚拟币交易平台，多次售卖所盗取的EPK虚拟币，违法所得100905.21元。

争议焦点

本案的争议焦点在于被告人李某某构成何罪。

第一种意见认为应当以盗窃罪论处。理由是：虚拟财产存在于电脑网络，占有一定的空间是客观存在的物体。从物理属性上看，虚拟财产能为人控制和占有，具有一定的经济价值，并能够满足人们的某种需要。从经济属性上看，虚拟财产的产生也是用户花费了大量的时间、金钱而取得的，具有使用价值和价值。虽然虚拟财产有别于传统意义上的财产，但并不影响其受国家法律的保护，成为盗窃罪的犯罪客体。

第二种意见认为，盗窃网络虚拟财产的行为应认定为非法获取计算机信息系统数据罪。一是虚拟货币不是刑法意义上“财物”而是一种“计算机信息系统数据”。因为虚拟财产与金钱等有形财产与电力等无形财产存在明显差别，将其解释为盗窃的犯罪对象公私财物，超出了司法解释的权限。二是盗窃虚拟财产的行为定性为盗窃罪会引发一系列问题，特别是盗窃数额的认定，目前缺乏能够被普遍接受的计算方式，数额难以确定会使法官在认定盗窃罪后的定罪量刑时陷入困境。三是不承认虚拟财产的财产属性符合世界惯例。因此，将盗窃网络虚拟财产的行为定性为非法获取计算机信息系统数据罪更符合罪刑均衡原则。

法院审理

法院采纳了第二种意见，认为对盗窃虚拟财产的行为，如确需刑法规制，按照非法获取计算机信息系统数据罪定罪处罚，能够做到罚当其罪。经依法审理，认定被告

人李某某构成非法获取计算机信息系统数据罪，考虑到李某某有自首情节，已退缴赃款，且自愿认罪认罚，对其可从轻处罚，依法适用缓刑。于是判处被告人李某某有期徒刑三年，缓刑四年，并处罚金。

法条链接

《最高人民法院〈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〉》明确：利用计算机窃取他人游戏币非法销售获利行为，目前宜以非法获取计算机信息系统数据罪定罪处罚。

《中华人民共和国刑法》第二百八十五条：违反国家规定，侵入前款规定以外的计算机信息系统或者采用其他技术手段，获取该计算机信息系统中存储、处理或者传输的数据，或者对该计算机信息系统实施非法控制，情节严重的，处三年以下有期徒刑或者拘役，并处或者单处罚金；情节特别严重的，处三年以上七年以下有期徒刑，并处罚金。

来源：平邑法院