

虚拟货币也被称为数字货币，指由开发者发行和管理，被特定虚拟社区的成员所接受和使用，具有电子化、数字化特征，可以实现支付、流通功能的“财产”。

广义上，根据虚拟财产的不同性质以及法益主体的不同类型，可以将虚拟货币分为以下两类：一类包括Q币、游戏币等虚拟货币，由特定网络服务商所提供，用于特定场所、价格相对稳定、不因用户的行为而产生变化的虚拟财产[1]；另一类包括比特币、以太坊等虚拟货币，指基于区块链技术而产生，由开发者发行和控制，并在特定虚拟社区的成员中使用和接受的虚拟财产。

目前，以虚拟货币作为支付手段已被部分公众接受，但不同于央行发布的数字货币，虚拟货币本质上是网络信息环境中的一串串代码，因发行主体不受限制、不具有国家背书、且不能与法定货币挂钩，故仍具有一定风险性。

以上两类货币本身不具有价值，只能算作计算机系统的工作量，与法定的货币之间不存在直接联系，需要通过交易机构才能与法定货币转换。例如，实践中为交易第一类虚拟货币，衍生成立的游戏商城、网易藏宝阁、甚至玩家私自搭建的交易平台等；在第二类虚拟货币发展阶段，也出现了数字交易所等类似的平台，才搭建起此类虚拟货币与法定货币之间交易的可能。

目前，涉虚拟货币的犯罪行为日益增多，犯罪分子或通过编写代码、增删应用程序非法获取虚拟货币，或利用其支付结算功能掩饰上游犯罪，作案手段隐蔽化、作案方式智能化致使司法实践面临严峻挑战。本文就狭义概念的虚拟货币展开论述，通过比特币的性质认定、价值认定来分析，以研判此类犯罪的法律适用、罪名判定等实务问题。

## 一、虚拟货币的性质认定

在界定虚拟货币的概念之前，需要先简要介绍一下货币的概念。众所周知，货币的本质是一般等价物，用以代表我们的财富。我们日常进行的所有交易均通过中央银行记录，属于“中心化”交易。但是，可能导致财富的波动，例如通货膨胀等因素，可能会导致财富的贬值。

而以比特币为例，比特币的交易记录和余额存储于每一台运行比特币程序的电脑中，所有参与者均予以记录，属于“去中心化”交易。基于比特币的特征，实践中对比特币的法律属性存在两种观点。一种认为，比特币属于计算机信息系统的数据；另一种认为，比特币应当被认定为财物。

以上两种对比特币的不同认识，必然导致司法实践中认定为不同的罪名。部分裁判文书仍认为虚拟财产仅属于计算机数据，有的认定为盗窃罪。在涉案金额特别巨大

的前提下，认定计算机相关犯罪将导致量刑畸轻，必然导致不平衡，量刑也存在巨大的差异。同时，基于比特币、以太坊的代码，发行了其他各类虚拟货币，对于此类衍生的虚拟货币应当如何认定？

2013年，中国人民银行等部门发布《关于防范比特币风险的通知》指出：“比特币为特定的虚拟商品，不具有与货币等同的法律地位。”对比特币的货币属性予以否定。

2021年9月15日，中国人民银行联合最高人民法院、最高人民检察院等多部门发布《关于进一步防范和处置虚拟货币交易炒作风险的通知》再次重申虚拟货币不具有与法定货币等同的法律地位。

## 二、罪名认定

### 1.从本质上看，不属于法定的货币，应认定为计算机信息

仅管，《关于防范代币发行融资风险的公告》中对“虚拟货币”的地位予以肯定，认为比特币已不再局限于一般意义上的数据，而是兼具了“经济型”“价值型”的财产属性。[1]但实践中，比特币、以太币等虚拟货币具有非货币当局发行、使用加密技术及分布式账户或类似技术、以数字化形式存在等主要特点，不具有法偿性，不应且不能作为货币在市场上流通使用。以比特币为例，其本质上是比特币系统所发放给挖矿对象记账工作的奖励，只能证明其工作量，不具有经济价值。因此，应将其认定为计算机信息。

### 2.从行为上看，通过技术手段实施，应认定为破坏计算机信息系统

介于虚拟货币的特性，行为人实施的并不是转移占有的行为，不符合侵财类犯罪的构成要件。例如，行为人通过修改数据“盗刷”虚拟货币的行为，就不能被评价为盗窃罪。因为盗窃罪所要求的“窃取”，一般意义上是指剥离他人对财物的占有和控制，转而建立自己对财物的占有。虚拟货币被“盗刷”行为也就不能被评价为“转移”了占有关系；另一方面，“窃取”就意味着自己占有的财物增加而他人占有的财物减少，而虚拟货币无法被评价为财物的特征，使得行为人非法“盗刷”虚拟货币的行为，并不一定会使虚拟货币所有权人的财物相应减少，也就不会遭受财产权的损失。

---

[1] 文化部、商务部《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》：本通知所称的网络游戏虚拟货币，是指由网络游戏运营企业发行，游戏用户使用法定货币按一

定比例直接或间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于网络游戏运营企业提供的服务器内，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具。

2010年6月3日文化部发布的《网络游戏管理暂行办法》（已废止）定义：“‘网络游戏虚拟货币’是指由网络游戏经营单位发行，网络游戏用户使用法定货币按一定比例直接或者间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于服务器内，并以特定数字单位表现的虚拟兑换工具。”；

---

[1] 《涉比特币领域犯罪问题审视与司法应对——以海淀区人民检察院近五年涉比特币案件为样本》，作者李慧、田坤，《中国检察官》杂志2021年5月（经典案例版）