

网络赌博犯罪研究系列（四十）

网络游戏虚拟道具/虚拟货币的交易、赠送或兑换行为是否涉嫌犯罪

车冲：广东法丞汇俊律师事务所合伙人律师

谢佳颖：广东法丞汇俊律师事务所实习律师

答：虚拟道具交易、赠送或使用虚拟道具兑换小额实物通常情形下不涉嫌犯罪，不具有刑事风险。

虚拟货币禁止“赠送”和兑换实物，使用虚拟货币兑换法定货币等行为存在刑事风险。

虽然《文化部关于规范网络游戏运营加强事中事后监管工作的通知》（以下简称《监管通知》）和部分规定已于2019年被宣布失效，但截至目前，并无新监管政策对于网络游戏虚拟道具和网络游戏虚拟货币作出进一步规定。

因此，在新法还未出台前，《监管通知》和《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》（以下简称《管理通知》）依然具有现实的参考和借鉴意义。

此处讨论的网络游戏虚拟道具不包含按照网络游戏虚拟货币有关规定进行管理的虚拟道具。

一、既有的监管政策并不禁止网络游戏虚拟道具的交易、赠送或使用虚拟道具兑换运营企业发行的小额实物

市场上存在着大量的网络游戏虚拟道具交易平台和私下交易行为。

该类行为是否违背现有的网络游戏监管政策？

根据《监管通知》第5条的规定：“网络游戏运营企业变更网络游戏版本、增加虚拟道具种类、调整虚拟道具功能和使用期限，以及举办临时性活动时，应当及时在该游戏的官方主页或者游戏内显著位置公示所涉及虚拟道具的名称、功能、定价、兑换比例、有效期限以及相应的赠予、转让或者交易方式等信息。”

从以上条文内容来看，

网络游戏虚拟道具

是允许存在赠予、转让或者交易等行为的

。如果既有的监管政策已经明确禁止虚拟道具的赠予、转让或者交易，那么此处的条文就不会出现类似的表达。

由此可知，既有的监管政策仅对游戏道具的赠与和转让提出公示的要求，但并未禁止游戏虚拟道具的赠送和转让

。此种赠送应理解为既包括玩家间相互赠送，也包括运营企业根据游戏等级向特定玩家的赠送。

另外，根据既有的监管政策，虚拟道具是可以在一定情形下由网络游戏运营企业提供虚拟道具兑换小额实物的，只不过实物内容及价值应当符合国家有关法律法规的规定。

值得注意的是，关于何种数量的金额属于此处规定的“小额”，以及超过该金额后应该承担何种法律责任或风险，具体可以参见《网络赌博犯罪研究系列（三十）游戏中存在虚拟道具兑换小额实物模式并非必然涉嫌开设赌场罪》一文。

二、网络游戏虚拟货币禁止“赠送”和兑换实物，使用虚拟货币兑换法定货币等行为存在刑事风险

01

玩家虚拟货币的获得只能通过法定货币购买渠道，禁止“赠送”

根据《管理通知》规定，除利用法定货币购买之外，网络游戏运营企业不得采用其它任何方式向用户提供网络游戏虚拟货币。

因此，

运营企业禁止在游戏内通过赠送等非利用法定货币购买的方式向玩家转移网络游戏虚拟货币。

02

玩家的虚拟货币只能用于兑换发行企业自身提供的虚拟服务且不能兑换实物，但是

玩家通过虚拟货币获得的虚拟道具并未被禁止转移

根据《管理通知》的规定，网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换发行企业自身所提供的虚拟服务。

具体而言，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，表现为兑换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。

同时，根据《监管通知》的规定，网络游戏运营企业不得向用户提供网络游戏虚拟货币兑换法定货币或者实物的服务。

这意味着

玩家获得虚拟货币之后，是无法通过游戏运营企业本身再次将虚拟货币兑换为法定货币或者兑换为实物的

，只能通过兑换网络游戏运营企业提供的虚拟服务。当然关于禁止兑换实物的规定在终止提供网络游戏产品和服务的情形下就存在“例外”情形。

故玩家在利用法定货币购买网络游戏虚拟货币后仅能用于兑换该游戏发行的预付充值卡、预付金额或点数等形式，也就意味着不可直接将该网络游戏虚拟货币赠送给其他玩家。

但是在《监管通知》中，对于虚拟货币的规定主要止步于此，并未进一步明确禁止玩家通过虚拟货币兑换点数等形式“赠送”或转移。

即

玩家利用网络游戏虚拟货币购买点数等形式后，将该点数赠送给其他玩家的行为并未被《监管通知》所明确禁止

。同样的，玩家先兑换点数利用点数购买相应的游戏道具后再赠送给其他玩家的做法也并未明确禁止。

原因在于此时玩家之间赠送的并非网络游戏虚拟货币，而是网络游戏虚拟道具，正如前文所述内容，该行为并不违背《监管通知》对于网络游戏虚拟道具的规定。

03

使用虚拟货币兑换法定货币等行为存在刑事风险

正如前文提及的规定，网络游戏运营企业不得向用户提供网络游戏虚拟货币兑换法定货币或者实物的服务。

那么运营企业或玩家执意违反该类监管规定的后果是什么？

在刑事风险角度上考虑，面临的是被追究赌博罪或开设赌场罪等罪名的刑事风险。

此处的刑事风险的主体并不局限于玩家，也同样存在于网络游戏运营企业。

从
监管
的目的来
分析，之所以禁止
虚拟货币兑换法定货币等模式的存在

目的就在于斩断具有“输赢”性质的娱乐游戏与赌博活动或法定货币之间关联。

如果玩家通过娱乐游戏的“输赢”来实现获得法定货币的输赢效果，那么该类活动就与网络游戏之外的“赌博”活动无本质差别，就“落入”了《刑法》中相关罪名的框架内，有了追究刑事责任的基础。

网络游戏平台在何种模式之下会涉嫌开设赌场罪，具体可参见笔者撰写的《网络赌博犯罪研究系列（三十九）网络游戏平台涉嫌开设赌场罪的11种模式及风险》。