

# 元宇宙中的刑事风险及刑法应对<sup>\*</sup>

刘宪权 王哲<sup>\*\*</sup>

**摘 要:**元宇宙是以数据和算力为依托,融合显示技术、区块链技术和人工智能技术于一体的,拥有独立社交环境、全真体感和独立经济体系的相对独立于现实世界的虚拟世界。元宇宙中部分虚拟财产具备客观价值性和流通性,非法获取元宇宙中虚拟财产的行为可能构成刑法中的相关财产犯罪。元宇宙中严重侵犯虚拟名誉权的行为可能构成侮辱罪、诽谤罪。刑法应将元宇宙中单独对精神权益进行严重损害的行为规定为犯罪,并设立侵犯精神健康罪等相关罪名。刑法应将元宇宙中妨害虚拟社会管理秩序行为规定为犯罪,并设立妨害信息网络管理秩序罪。

**关键词:**元宇宙 刑事风险 虚拟财产 虚拟人格 精神权益 虚拟管理秩序

DOI:10.16224/j.cnki.cn33-1343/d.20220217.003

时下,“元宇宙”已经成为互联网产业中炙手可热的新概念,“元宇宙”一词也频繁出现在媒体、公众的视野中。“元宇宙”概念最早源于美国作家尼尔·斯蒂芬森(Neal Stephenson)于1992年出版的科幻小说《雪崩》。在该书中,作者构建了一个既虚拟又真实的数字空间,来自不同地域的人们可通过各自“虚拟身份”在数字空间中相互交往,并进行一定程度的经济活动。应该看到,在过去较长时间内,受到技术条件的限制,元宇宙这一概念实际上只停留在文学幻想层面。但随着近年来人工智能、大数据、云计算、VR等技术的蓬勃发展,元宇宙再次成为了互联网巨头的产业布局方向和发展重心。2021年“元宇宙第一股”Roblox正式登陆纽交所,美国游戏开发商Epic Games宣布完成主要用于开发元宇宙业务的新一轮融资,社交巨头Facebook也表示,在接下来5年将转型成一家元宇宙公司。在国内市场中,元宇宙也同样迅速成为市场关注的焦点,部分“元宇宙”概念创业公司已获得了投资公司的资金支持。<sup>①</sup>当然,社会各界也不乏对元宇宙的批评和质疑之声。有观点指出,互联网本身就是虚拟世界,元宇宙也无法脱离互联网的范畴,再怎么玩概念,元宇宙是虚拟世界的本质都没变。同时,元宇宙的发展仍处于较早期阶段,面临着基础设施缺乏、内容缺乏、技术缺乏、研发时间不确定等诸多困境。<sup>②</sup>甚至还有观点认为,元宇宙脱离当下任何一门学科的基础,超出任何一项核心技术的积累,游离于整个科学共同体的基础之外。元宇宙仅是一项未来学中的概念,而错把未来学当做科学是人类一种不切实际的空想。<sup>③</sup>

不可否认的是,元宇宙之所以在近期突然成为社会关注的焦点,离不开互联网、金融等行业的“推波助澜”,其中也必然夹杂着许多欲借元宇宙这一“风口”而起飞的跟风者和盲从者。我们需要理性地看到,元宇宙相关核心技术并不成熟,人类对元宇宙的美好展望尚不能真正落地。但是,我们也同样不能一刀切

<sup>\*</sup> 本文系国家社会科学基金重大项目“网络时代的社会治理与刑法体系的理论创新”(项目编号:20 & ZD199)阶段性成果。

<sup>\*\*</sup> 作者简介:刘宪权,华东政法大学刑事法学院教授、博士生导师;王哲,华东政法大学刑事法学院博士研究生。

① 参见杨柯:《“元宇宙”爆发,游戏之外的“元宇宙”能带来什么》,载《财富时代》2021年第10期。

② 参见王小伟:《“混沌”元宇宙:概念尚不分明 仍需理性务实投入基建》,载《证券时报》2021年11月4日,第A5版。

③ 参见方兴东:《“元宇宙”照出互联网浮躁》,载《环球时报》2021年7月29日,第15版。

式地否认元宇宙的存在价值和未来前景。元宇宙并不仅仅只能存在于对未来的美好幻想中,还在即将到来的未来。在这一未来中,机遇与风险并存,盲目地吹捧或批判都不利于有效应对人类即将面对的元宇宙所带来的各类现实风险。如何规避这种风险,将元宇宙的负面影响控制在最小范围内,则需要从法律层面上进行系统的理论研究和制度设计。站在刑法研究的立场,学者们需要清楚地认识元宇宙潜在的刑事风险,这种刑事风险既包括现实世界中利用元宇宙有关概念、技术的行为所引发的刑事风险,也包括元宇宙中相关行为可能引发的刑事风险。应该承认,现实世界中利用元宇宙有关概念、技术而可能引发刑事风险的危害行为实施场所位于现实世界,以现行刑法的相关规定足以对这些行为加以规制,我们对此暂不加以讨论。而由于元宇宙的特征、功能属性在一定程度上区别于现实世界,所以对元宇宙中相关刑事风险的刑法应对则可能存在一些值得研究和讨论的问题。本文在对元宇宙的概念、特征进行界定的基础上,对元宇宙中的刑事风险以及刑法的应对思路着重加以研究分析。

## 一、元宇宙中可能引发刑事风险的危害行为分类

面对蓬勃兴起的元宇宙相关产业,学界开展研究的第一要务是对其进行定义。然而,时下业内尚难以对元宇宙的具体概念形成统一的认识。元宇宙来源于英文 metaverse, metaverse 是一个组合词,由“超越”(meta)和“宇宙”(verse)组成,合起来便是超越宇宙的意思。有观点认为,在中文语境下,超越宇宙意味着脱离了现实宇宙的范畴,意在描述一个与现实世界相平行的世界,通常指人们可以使用虚拟现实技术(VR)和增强现实技术(AR)访问并体验的网络环境。<sup>④</sup>也有观点认为,“元”和“宇宙”的组成词可能会比较难以理解,而用“拟态”“全息”或“全真互联网”来衔接和对应“元宇宙”或许更为恰当。<sup>⑤</sup>上述观点均从词义出发对元宇宙的概念进行定义,但由于元宇宙的面向过于广泛,从词义出发所得的元宇宙定义无法体现元宇宙的主要内涵,因而这种定义思路具有局限性。笔者认为,对元宇宙进行定义离不开对元宇宙的组成架构和功能特征的准确把握,即,一要分析元宇宙主要由什么要素所组成,二要分析元宇宙有什么功能和特征。

第一,所谓元宇宙的组成架构,是指元宇宙由哪些部分组合而产生,这里的组成架构主要指的是技术架构而非功能架构。有观点将“元宇宙”的技术架构归纳为五个板块:网络和算力技术;人工智能;电子游戏技术;显示技术以及区块链技术。<sup>⑥</sup>也有观点认为,算力和数据是元宇宙构建的基础,而元宇宙的发展则需在此基础上进一步依托人工智能、区块链、云计算和大数据这四方面技术。<sup>⑦</sup>根据上述观点进行归纳,元宇宙的技术架构主要包含两个层次:首先是基础层技术,主要包括基础设施、材料的制造技术、大数据、云计算等技术。其次是在基础层技术之上的应用层技术,主要包括面向体感的技术(显示技术等)和面向交流的技术(区块链技术和人工智能技术)。有观点就此认为,元宇宙与互联网相比,有两个特别重大的突破点:一是区块链技术;二是体感技术。<sup>⑧</sup>而笔者则认为,无论是区块链技术还是体感技术,均非由元宇宙所独创。诚然,元宇宙的构建离不开日益成熟的区块链技术和体感技术,但也同样离不开大数据、云计算技术、人工智能技术。因此,元宇宙与时下网络虚拟空间真正不同之处在于,元宇宙有效地将上述技术进行整合,使相关技术得以有机结合在一起,并形成一个新的技术链条,最终构建一个相对独立于现实世界的

④ 参见闫勇:《多国学者审慎关注“元宇宙”发展趋势》,载《中国社会科学报》2021年11月5日,第3版。

⑤ 参见朱毅诚、李倩、张恩雨:《“XR视野下元宇宙的含义与场景”产学研研讨会在京举行 学界业界深度解读元宇宙》,载《中国新闻出版广电报》2021年11月10日,第3版。

⑥ 参见朱嘉明:《“元宇宙”和“后人类社会”》,载《经济观察报》2021年6月21日,第33版。

⑦ 参见郑伟民:《算力和数据是元宇宙和数字经济发展的关键要素——元宇宙可能成为未来互联网发展的新方向》,载《北京日报》2021年11月8日,第12版。

⑧ 参见王君晖:《元宇宙来袭:数字货币助力虚拟世界价值交换》,载《证券时报》2021年8月28日,第A2版。

虚拟世界。

第二,所谓元宇宙的功能特征,是指元宇宙具有哪些主要的特征属性或可以应用于哪些场景中。作为“元宇宙公司”的代表之一,Roblox 公司在其招股书中指出,“元宇宙”包含八大特征要素:身份、朋友、沉浸感、低延迟、多元化、随时随地、经济系统和文明。<sup>⑨</sup>也有观点认为,元宇宙基本特征属性包括虚实融合、以用户生产为主体、具身互动、统一身份、经济系统 5 个部分。<sup>⑩</sup>还有观点认为,元宇宙的基本特征包括:沉浸式体验、虚拟化分身、开放式创造、强社交属性、稳定化系统等。<sup>⑪</sup>根据上述对元宇宙功能特征的归纳,笔者发现,元宇宙的功能特征在很大程度上与互联网的功能特征具有重合性。元宇宙具备的创造、娱乐、社交、交易等特征同样是互联网已经具备的基本特征属性。这是因为从技术支撑到应用面向,元宇宙世界均是建立在互联网的基础上进行拓展的,无论元宇宙的概念如何新颖,其始终无法脱离互联网的基本特征功能。但与此同时,元宇宙又具备互联网所没有的特征属性,笔者将其归纳为三点:独立的社交环境、全真的沉浸体感以及独立的经济体系。具体而言:其一,元宇宙可提供虚拟人格的独立社交环境。在未来的元宇宙中,每个人都会拥有属于自己的虚拟形象,能够在虚拟世界中拥有和现实世界一样的“人生”,能够和现实世界中一样开展社交、工作、娱乐等活动。元宇宙中每位用户将拥有新的身份,并能以新的身份开展社交活动,且不受其现实世界身份的局限和拘束。其二,元宇宙可以实现全真的体感,满足用户沉浸式的感官体验。元宇宙增加了体感的维度,逼真的虚拟世界会让大脑错误地认为这就是“真实”,通过逼真的体验帮助大脑形成“肌肉记忆”,从而让真正意义上的“虚拟数字分身”成为可能。在元宇宙中,用户之间的交互方式将更为自然,人们可以在元宇宙中用五感、肢体等的交互方式进行互动。其三,元宇宙拥有独立的经济体系。元宇宙可以被理解为是由无数“小世界”组成的“大世界”,且小世界之间是互联互通的。利用区块链等技术,我们可以构建通用的虚拟货币和虚拟财产保护规则,以实现元宇宙中某一小世界的虚拟产品、虚拟财产、虚拟装备,在另一小世界仍然能通用。由此,元宇宙将势必形成与现实世界紧密联系,又相对独立于现实世界的经济体系。

综上,在对元宇宙的组成架构和功能特征进行梳理和总结后,笔者进而提出对元宇宙概念的定义:元宇宙是以数据和算力为依托,融合显示技术、区块链技术和人工智能技术于一体的,拥有独立社交环境、全真体感和独立经济体系的相对独立于现实世界的虚拟世界。

应当承认,元宇宙的出现在满足人类精神层面各种需求同时,也将带来一系列的刑事风险。有观点认为,由于元宇宙是一个相对独立于现实世界的虚拟世界,人们的注意力将从受到越来越多监管的互联网和社交网络转移到尚未建立规则的元宇宙世界,这使得一些企业可能借此灰色地带牟利<sup>⑫</sup>。对此,在对元宇宙概念进行界定后,我们也有必要对元宇宙潜在的刑事风险进行提前预估,并在刑法层面提前做好应对之策。考虑到元宇宙中的相关刑事风险往往由一些特定的行为引发,因此对元宇宙中刑事风险的刑法应对实际上是指我们应如何对元宇宙中可能引发刑事风险的危害行为进行刑法规制或应对。不可否认的是,刑法的立法者并非万能的,在面对新技术、新事物所带来的刑事风险时,刑法往往不能全面规制所有具有社会危害性且可能引发刑事风险的危害行为,刑法的滞后性便体现于此。由于元宇宙本质上也是虚拟世界,其在一定程度上与互联网具有相似性。行为人在网络空间这一虚拟世界中可能实施的行为,基本上都可以在元宇宙中加以实现;与此同时,相比网络空间,元宇宙具有独立社交环境、全真体感和独立经济体系等特殊之处,导致并非所有元宇宙中可能引发刑事风险的危害行为的定性均与网络空间中同一行为的定性相同。具体而言,首先,网络空间中可能发生的犯罪行为,基本上都可能在元宇宙中出现。如果元宇宙

⑨ 同前注①。

⑩ 同前注⑤。

⑪ 参见左鹏飞:《最近大火的元宇宙到底是什么?》,载《科技日报》2021 年 9 月 13 日,第 6 版。

⑫ 同前注④。



中部分可能引发刑事风险的危害行为完全符合现行刑法中相关罪名的构成要件,那么我们可以根据现行刑法相关规定对此类行为加以适用。其次,元宇宙的特殊性使元宇宙中部分可能引发刑事风险行为的对象性质发生相应的变化,从而导致某些犯罪行为所侵害的客体(法益)产生变化,因此,在网络空间中某些危害行为构成某一特定罪名可能存在争议,在元宇宙中该危害行为则完全可能构成该罪。最后,随着元宇宙的进一步发展,元宇宙中将诞生一些值得刑法予以保护的新法益,我们尚无法将部分可能引发刑事风险的危害行为归入现行刑法任何一个罪名的规制范围之中,而需要通过新增罪名的方式对这类可能引发刑事风险行为加以规制。总而言之,在面对或面临元宇宙中已经或可能引发各种刑事风险的危害行为时,一方面,我们需要尽可能按照现行刑法条文的规定加以规制,并对相关条文规定进行合理的解释,以统一司法实践中的适用;另一方面,我们需要不断完善刑事立法,以及时将部分现行刑法没有规定却有可能引发刑事风险的危害行为纳入刑法规制的范围中。

## 二、元宇宙中部分现行刑法可以规制的危害行为

就现阶段的元宇宙发展趋势而言,元宇宙中具有刑事责任能力的行为人在元宇宙中所实施的行为均具有认识能力和控制能力。由于元宇宙与互联网具有一定的相似性,互联网时代网络空间中可能发生的犯罪行为,同样可能发生在元宇宙中。当元宇宙中可能引发刑事风险的危害行为完全符合现行刑法有关罪名的构成要件,对该类行为的定性将直接适用现行刑法相关规定。即只要行为人在元宇宙中实施了违反现行刑法相关规定的行为并产生了特定的法益侵害结果,行为人应对此承担相应的刑事责任。例如,侵害自然人名誉权、个人信息权、性自由权、财产权等个人权益和妨害社会管理秩序的犯罪行为既可以在网络空间中实施,也可以在元宇宙中实施。由于网络空间中的犯罪行为与元宇宙中的犯罪行为在这一点上没有本质的差异,相关行为的刑事定性应该说不存在争议,该类犯罪行为可以由现行刑法条文的规定予以有效约束和调整。笔者对此进行了梳理,主要包括但不限于以下几个方面:

其一,元宇宙中侵犯他人名誉权的行为可构成侮辱罪、诽谤罪。在互联网时代下,在网络空间发表不实言论,公然侮辱他人或者捏造事实诽谤他人,如果相关行为对他人的名誉权造成严重侵害,则可能构成侮辱罪、诽谤罪。在元宇宙中,行为人不仅可以通过文字形式发表不实言论,还可以通过“面对面”的方式在元宇宙的公共虚拟空间场所对他人实施侮辱、诽谤等行为,相关行为同样可以直接适用刑法有关侮辱罪、诽谤罪等罪名。

其二,元宇宙中非法获取元宇宙用户数据信息行为可构成相关数据犯罪。在互联网时代下,行为人可以通过侵入他人计算机信息系统的方式,获取国家机密、企业商业秘密、公民个人信息等各类数据,相关行为可能构成非法侵入计算机信息系统罪、非法获取计算机信息系统数据罪、侵犯商业秘密罪、侵犯公民个人信息罪等数据犯罪。在元宇宙中,行为人同样可以通过侵入计算机信息系统的方式,在元宇宙虚拟空间中获取相应的数据信息。根据两高《关于办理危害计算机信息系统安全刑事案件应用法律若干问题的解释》第11条的定义,“计算机信息系统”是指具备自动处理数据功能的系统,包括计算机、网络设备、通信设备、自动化控制设备等。据此,司法解释对计算机信息系统的范围采用相对扩张的定义,不仅局限于系统软件,还包含硬件设备。由于元宇宙世界的构建也需要运用与网络有关的软件技术和硬件设备,如大数据、云计算技术,VR、AR设备等。因此,行为人在元宇宙虚拟空间中实施非法获取数据信息的行为也同样可能符合上述刑法规定的数据犯罪之构成要件,直接构成非法侵入计算机信息系统罪、非法获取计算机信息系统数据罪、侵犯商业秘密罪、侵犯公民个人信息罪等数据犯罪。

其三,元宇宙中猥亵他人的行为可构成猥亵类犯罪。与名誉权、数据权利一样,公民的性自主权和性羞耻心同样可能在网络空间中遭到不法侵害。通常意义上,猥亵是用性交以外的方法实施的具有性的意义的淫秽行为,具体表现为除奸淫行为之外的所有伤害女性的性羞耻心的淫秽行为,包括单方性器官接

触以及其他不涉及性器官接触的行为,诸如强行搂抱、亲吻等。<sup>⑬</sup>而在网络空间环境中,也存在利用网络虚拟空间对他人实施猥亵行为的可能性。相较而言,在网络空间中实施强制猥亵行为与线下强制猥亵行为的区别仅在于胁迫手段的跨时空,行为人同样可以通过强迫他人传输或者直播自己的淫秽视频或通过网络摄像头迫使他人观看隐私部位、淫秽动作等方式对他人实施猥亵行为。<sup>⑭</sup>从形式上而言,网络猥亵行为同样触犯猥亵类犯罪的相关规定,符合猥亵类犯罪的构成要件。从实质上而言,线下猥亵行为与网络猥亵行为均对被害人的性羞耻心造成侵犯,损害被害人性的自决权,具有实质的社会危害性。在元宇宙时代下,元宇宙中的猥亵行为可能会呈现更为多样的表现形式,不仅包括网络空间中非接触式的猥亵行为,还包括利用元宇宙中的感官技术,实现和现实世界中类似的接触式猥亵行为。例如在元宇宙中对用户的“性器官”或其他部位进行抚摸,也可以将相关感触信号传导给现实中自然人的身体,使其性羞耻心受到侵害。笔者认为,行为人在元宇宙中实施猥亵行为也可构成强制猥亵罪、猥亵儿童罪等猥亵类犯罪。

其四,元宇宙中的侵财行为可构成相应的财产犯罪。此处侵财行为中的“财”指被现行法律体系所普遍认可的财物。在互联网时代,行为人可以通过非法侵入银行计算机信息系统,清空他人网银账户内金额或诱骗他人点击已被植入计算机病毒的转账链接,通过秘密修改付款金额或收款账户的方式转移被害人账户中的财产等各类方式非法获取他人财物,<sup>⑮</sup>相关行为可能分别触犯盗窃罪和相关诈骗类犯罪。在元宇宙中,虽然元宇宙具有相对独立的经济体系,但现实世界的货币体系依然在元宇宙中不可或缺并将占据重要的地位。因此,行为人完全可能在元宇宙中实施侵入他人金融账户系统并非法占有他人元宇宙账户财物的行为,相关行为也同样可能构成财产犯罪。

其五,元宇宙中妨害社会管理秩序的行为可构成寻衅滋事罪。在互联网时代,编造虚假信息或明知是编造的虚假信息,在信息网络上散布并起哄闹事,造成网络空间公共秩序严重混乱或现实空间公共秩序严重混乱的,相关行为可能构成寻衅滋事罪。而元宇宙与互联网同样具有很强的公共场属性,被称为“升级版”的互联网空间。行为人在元宇宙中也可能通过造谣、传谣并起哄闹事的行为方式造成元宇宙公共秩序严重混乱或现实空间公共秩序严重混乱,相关行为也可能构成寻衅滋事罪。

### 三、元宇宙中部分可以纳入现行刑法规制范围的危害行为

在元宇宙中,部分可能引发刑事风险行为的对象性质将发生相应的变化,导致一些在网络空间中犯罪行为所侵害的客体(法益)产生变化,即在网络空间中某些危害行为构成某一特定罪名可能存在争议,在元宇宙中该危害行为则完全可能构成该罪。例如,将网络空间中非法获取虚拟财产行为定性为财产犯罪可能存在一定的争议,但在元宇宙中,非法获取虚拟财产行为则完全可能构成财产犯罪;将网络空间中侵犯虚拟名誉权的行为定性为侮辱罪、诽谤罪可能存在一定的争议,但在元宇宙中,侵犯虚拟名誉权的行为则完全可能构成侮辱罪、诽谤罪。

#### (一)非法获取元宇宙中虚拟财产行为定性

在当今的互联网时代下,虚拟财产的法律属性及非法获取虚拟财产行为的刑事定性已成为刑法学界研究的重点问题之一。需要特别说明的是,此处所指的虚拟财产仅指虚拟世界中的财产而不包括以虚拟形式存在的财产。时下,司法实践中暂无相关司法解释明确非法获取虚拟财产行为的定性。因此,学界对于非法获取虚拟财产行为的定性始终存在一定的分歧。有学者认为,窃取网络虚拟财产行为符合非法获取计算机信息系统数据罪的构成要件。但若行为人不采取非法侵入计算机信息系统或其他技术手段非法获取

<sup>⑬</sup> 参见刘宪权、陆一敏:《猥亵儿童罪司法认定疑难问题分析》,载《青少年犯罪问题》2020年第4期。

<sup>⑭</sup> 参见阮林赞:《双层社会背景下隔空猥亵的客观解释》,载《青少年犯罪问题》2020年第6期。

<sup>⑮</sup> 参见刘宪权:《网络侵犯犯罪刑法规制与定性的基本问题》,载《中外法学》2017年第4期。



虚拟财产时,相关行为不具备非法获取计算机信息系统数据罪的手段行为要件,因而不构成该罪。<sup>①⑥</sup>也有学者认为,虚拟财产本身不是法律的规制对象,只有虚拟财产背后的代码数据才属于刑法的调整对象。非法获取虚拟财产不是非法获取数据,而是破坏数据,行为应定性为破坏计算机信息系统罪。<sup>①⑦</sup>还有学者认为,刑法将非法获取虚拟财产行为定性为非法获取计算机信息系统数据罪不能体现对虚拟财产的全面保护。随着互联网的进一步发展,财物或者物品的数据化趋势将愈发明显。如果秉持财物或者物品一旦以数据形式呈现,就不作为财物而作为数据进行保护,则刑法逻辑和规定就会失去其合理性与正当性<sup>①⑧</sup>。同时,我国刑法中的财物是一个包括有体物、无体物和财产性利益的最为广义的概念,财物的范围完全能涵盖虚拟财产。<sup>①⑨</sup>因此,刑法应将具有经济价值的虚拟财产按照财物予以保护,非法获取虚拟财产的行为完全可能构成刑法中的财产犯罪。

根据上述观点,目前学界对于非法获取虚拟财产行为刑法定性争议的主要焦点在于,第一,虚拟财产是否属于刑法意义上的财物,第二,如果虚拟财产属于财物,则非法获取虚拟财产行为最终应定性为盗窃罪、非法获取计算机系统数据罪、破坏计算机信息系统罪中的哪一个罪名。同样,在元宇宙中非法获取虚拟财产的行为定性也将必然面临对上述两个刑事定性重点问题的准确回答。受限于文章篇幅考虑,本文仅针对第一个争议焦点进行讨论,即分析在元宇宙中的虚拟财产是否应被认定为刑法中的财物。目前,学界反对将虚拟财产认定为刑法中财物的主要理由有以下几点:其一,网络虚拟财产是一种债权而不是物权,其属于财产性利益的范畴。而刑法仅在个别条文中就财产性利益进行了专门的保护,这种专门性的规定属于法律拟制的范畴。既然刑法并未明确对所有虚拟财产进行系统保护,则非法获取虚拟财产原则上不构成财产犯罪。其二,互联网时代的虚拟财产具有可复制性,非法获取虚拟财产行为并不会导致财产的占有转移。例如,游戏中的装备、皮肤等可以由游戏公司进行无限制的复制,非法获取游戏公司提供的装备、皮肤实际上只是复制游戏公司的数据代码,游戏公司完全可以再重新复制相同的装备、皮肤。因此,非法获取虚拟财产行为不会使得运营商的财产发生占有转移,即运营商并未遭受真正的财产损失,相关行为就无法构成财产犯罪。其三,虚拟财产本身是由数据代码所组成的,所谓保护网络中的虚拟财产,其本质是旨在保护游戏软件或计算机信息系统的正常运行秩序。换言之,非法获取虚拟财产行为侵犯的是网络公共秩序而非财产权益。从法益保护角度而言,不应将非法获取虚拟财产行为认定为财产犯罪。其四,虚拟财产不具有现实中财产的全部特征属性,如很多虚拟财产不具有可交易性、可流通性、可估值性等,因而其不同于一般意义上刑法中的财物,刑法不能将虚拟财产视为财物进行保护,非法获取虚拟财产行为不构成财产犯罪。

笔者认为,虽然上述部分观点具有一定的合理性,但并非一切网络虚拟财产都无法成为刑法中的财物。当满足特定条件时,我们应将虚拟财产视为刑法中的财物进行保护。首先,虚拟财产需要具有客观价值性。在互联网时代下,很多“网络虚拟财产”虽然具有一定的“价值”,但是这种价值往往是主观的。也即这种价值仅能被极小部分群体所接受,并且该群体往往无法对虚拟财产的具体估值达成共识,刑法很难将其视为某种财产性利益进行保护。例如某个游戏中的某件装备是某个玩家通过完成游戏任务所得,但由于该游戏玩家群体数量过少或这种游戏装备可以被无限复制,从而无法对这一游戏装备进行客观定价。在刑法尚未明确“财物”是否包含一切虚拟财产的情形下,我们便不应将非法获取该游戏装备的行为定性为财产犯罪。其次,虚拟财产需要具有可流通性。如果虚拟财产无法被占有转移,则非法获取虚拟财产的行为便不可能导致财产(财产性利益)占有转移结果的发生,相关行为最终不过是获取了一组数据代码,该行为无法构成财产犯罪。例如某些虚拟财产由运营商所制作,其本质是一组由运营商所掌握的数据代码,

<sup>①⑥</sup> 参见刘明祥:《窃取网络虚拟财产行为定性探究》,载《法学》2016年第1期。

<sup>①⑦</sup> 参见欧阳本祺:《论虚拟财产的刑法保护》,载《政治与法律》2019年第9期。

<sup>①⑧</sup> 参见陈兴良:《网络犯罪的类型及其司法认定》,载《法治研究》2021年第3期。

<sup>①⑨</sup> 参见陈兴良:《虚拟财产的刑法属性及其保护路径》,载《中国法学》2017年第2期。

且这种数据代码无法进行流通或交易,则该类虚拟财产不属于刑法中的财物。因此,正如某些学者所言,将虚拟财产认定为虚拟财物,纳入财产犯罪的保护范畴,相关虚拟财产便应具有价值性、流通性、相对稀缺性<sup>②③</sup>等刑法中财物的重要属性,否则便难以将虚拟财产视为刑法中的财物。由此可见,在互联网时代下,同时具备客观价值性(价值性和相对稀缺性)和流通性的虚拟财产并不多见,大部分虚拟财产并不值得刑法予以保护。在这种背景下,学界和司法实务部门对非法获取虚拟财产行为定性存在一定的争议也在所难免。

笔者认为,在元宇宙中非法获取虚拟财产的行为按财产犯罪处理可能不会有太多障碍。我们结合元宇宙的相关功能特征进行分析,将元宇宙中的部分虚拟财产视为刑法中财物则不再具有争议性。其中最典型的例子便是已然出现的 NFT 虚拟财产。今年以来,基于区块链技术的同质化代币 NFT 市场正在悄然兴起。NFT 的重要特征在于,每一个 NFT 拥有独特且唯一的标识不可互换,因而非常适合对具有排他性和不可分割性的权益和资产进行标记,并可以实现自由交易和转让。<sup>④</sup>首先,在区块链技术的支撑下,元宇宙中类似于 NFT 产品的虚拟财产将具有不可复制性,可以对其进行相对客观的市场定价和估值,此类虚拟财产具有客观价值性。其次,由于元宇宙是由无数小世界所组成,元宇宙一个重要的功能特征便是可以将一个小世界中的物品带往另一个小世界中,并可以通过元宇宙中的虚拟货币体系或现实货币体系等多种方式进行自由交易。依此原理,元宇宙中类似于 NFT 产品的虚拟财产应该具有流通性。最后,元宇宙中类似于 NFT 产品的虚拟财产虽然由相关运营商所生产,但运营商并不享有对该类虚拟财产的所有权。事实上只要相关虚拟财产具有唯一性,那么一旦用户从运营商手中购买获得特定的虚拟物品,则该用户享有该虚拟财产的所有权而不仅限于使用权。换言之,该类虚拟财产具有财产管理的可能性。综上,由于元宇宙中部分虚拟财产具备客观价值性、流通性以及管理可能性,因此,非法获取元宇宙中相关虚拟财产的行为必将对个人财产权益造成侵害。在此情况下,将该类虚拟财产视为刑法中的财物并进行相应的刑事保护,就具有完全必要性,而对相关行为按财产犯罪处理就顺理成章了。

## (二)元宇宙中侵犯虚拟名誉权行为定性

应该看到,我国现行法律体系仅明确对现实社会中自然人的人格进行保护,而并不存在对网络空间中虚拟人格进行保护的内容体现。因此,是否应对网络空间中虚拟人格权进行保护的问题始终在学界中存有争议。在民法领域中,有关虚拟人格的概念早已在互联网时代被提出,有学者认为,虚拟人格是指自然人在网络虚拟空间中进行匿名活动所虚拟的人格,其本质仍然是自然人人格在网络空间的延展,并不是真正的人格。<sup>⑤</sup>所谓虚拟人格网络生活状态与现实生活中真人生活状态的分离,也依然属于行为人自主控制的范围之内。<sup>⑥</sup>归根结底,网络空间中虚拟人的一切活动均由现实中的自然人所控制支配,一切网络活动的最终目的是满足现实中自然人的相应需求和目的。虽然虚拟人格在某种程度上类似于自然人人格,但其仍然对自然人人格具有天然的依附性。当然,也有学者认为,应承认虚拟人格的准人格地位,赋予虚拟人格一定的名誉权,使得能够在法律逻辑上确认虚拟人与自然人之间的有限分离,从而给权利主体提供更完备的保护。<sup>⑦</sup>笔者认为,由于虚拟人仅仅是一组由数据代码组成的事物,在互联网时代中,其无法享有如身体健康权、自由权等其他人格权利,网络空间中虚拟人仅可以享有部分人格权。同时,在网络空间中,虚拟人格将依附于现实世界中自然人人格之中。

在刑法领域中,刑法中的人格权范围也十分广泛,包括生命健康权、名誉权、隐私权、自由权等,刑法中的相关罪名也明确了对人格权的保护。例如,刑法第 246 条的侮辱罪、诽谤罪和第 253 条之一的侵犯公

<sup>②③</sup> 参见陈罗兰:《虚拟财产的刑法意义》,载《法学》2021 年第 11 期。

<sup>④</sup> 参见吴桐、王龙:《元宇宙:一个广义通证经济的实践》,载《东北财经大学学报》2021 年第 6 期。

<sup>⑤</sup> 参见杨立新:《人工类人格:智能机器人的民法地位——兼论智能机器人致人损害的民事责任》,载《求是学刊》2018 年第 4 期。

<sup>⑥</sup> 参见张力:《论互联网上的人格与人格权》,载《理论月刊》2005 年第 1 期。

<sup>⑦</sup> 参见李佳伦:《网络虚拟人格对民法典中民事主体制度的突破》,载《法学论坛》2017 年第 5 期。



民个人信息罪普遍被认为是公民名誉权、信息自由权等人格权保护的相关罪名。就现阶段而言,单纯虚拟人的名誉权并非刑法的保护对象。但是,由于网络空间中的虚拟人格与自然人人格具有一定的依附关系,对于网络空间中对虚拟人的名誉权的侵害行为是否应构成侮辱罪、诽谤罪,理论上可能存在一定的分歧。可能会有观点认为,不应将在网络空间中对虚拟人的名誉权侵害行为认定为侮辱罪或诽谤罪。其主要原因是,民法对虚拟人的名誉权保护在理论上仍有争议,刑法显然没有对虚拟人格的名誉权进行保护的必要。但是,根据相关司法解释的规定,由于虚拟人格紧紧依附于现实中的自然人人格,侵犯虚拟人的名誉权并造成严重后果的行为均可以回归到对自然人名誉权严重侵害行为的认定上。因此,在网络空间中对虚拟人的名誉权进行侵害的行为完全可能构成侮辱罪、诽谤罪。

笔者认为,由于元宇宙的实质在于拉近了现实社会与虚拟社会的距离,因此,在元宇宙中的自然人人格与虚拟人格之间的关系就更为紧密。换言之,在元宇宙中对虚拟人的名誉权侵害可能会产生对自然人人格同步甚至同等侵害的效应。在此情况下,严重侵害虚拟人的名誉权的行为构成侮辱罪、诽谤罪,实际上不会存在任何障碍。在“元宇宙”的早期,现实世界中的人们将通过数字映射的方式获得在元宇宙中的虚拟身份,进而成为“元宇宙”的第一代虚拟原住民。这些原住民具备现实人与虚拟人双重身份,拥有自我学习的能力,且可以在“元宇宙”中互动和交流。<sup>②⑤</sup>可以肯定的是,在元宇宙中,用户之间的距离将会无限拉近,从网络空间中的文字、图像的离身交流模式,演变为“面对面”的具身交流模式。元宇宙中的虚拟空间与现实世界的距离将会不断缩短,直至相互交融。据此,现实世界中自然人的人格权也将在元宇宙中得以更好的实现。从人格权的历史演变来看,人格权产生的初衷是为了更好实现人的个性的自由发展,因而法律才需要赋予公民自我决定和塑造其性格特质的相关权利。现代社会已将人格的自我发展作为社会的重要价值,人不但要求人格的完整存在,更要求拥有对自己人格特征的自我决定与塑造的权利,以寻求人格的发展与完满。<sup>②⑥</sup>我们不难想象,随着时代的发展以及社会对公民保护程度的提升,公民的人格权将获得更多的表现形式。与此同时,公民的人格权将不仅在现实世界中受到保护,还必将在元宇宙中受到保护。值得关注的是,元宇宙中的用户并不等同于网络空间中的“昵称”“角色”,如果认为网络空间中用户的身份似乎与现实世界中自然人的身份存在一定的距离,那么元宇宙中用户的身份将与现实世界中自然人的身份更加紧密地绑定在一起。就现阶段的元宇宙发展趋势而言,即便认为元宇宙中用户可以重新定义自身的姓名、性别、职业、国家等,但这种“重生”并不等于创造第二人格,该重新定义的虚拟人也必将紧密依附于自然人,虚拟人的一切社会活动本质上依然是现实中自然人社交活动的延展。

据此,笔者认为,行为人对元宇宙中的虚拟人格的侵犯行为将等同于对现实世界中自然人人格权的侵犯行为。某种程度上而言,正是因为元宇宙将现实世界中自然人人格与虚拟人格紧密相连,才使得自然人人格权得以延伸至元宇宙中。这将无疑是对人类受困于现实世界限制的一种巨大解放,人的内在特质、个性与能力也可以在这一相对独立于现实世界的虚拟世界中得以释放和价值实现。与此同时,对元宇宙中虚拟人格的侵害行为也势必会影响现实世界中自然人人格的正常发展。以侵犯虚拟名誉权的行为为例,一般认为,公民的名誉实际上是一种社会评价,这种社会评价不容他人以虚构事实的方式恶意贬损。<sup>②⑦</sup>在元宇宙中,由于自然人人格与虚拟人格的相互融合,对虚拟人格名誉权的损害将直接对现实中自然人的社会评价产生影响。因而在元宇宙中侵犯虚拟名誉权的行为完全可能构成侮辱罪、诽谤罪。

#### 四、刑法应增设新罪名规制元宇宙中部分危害行为

在元宇宙中,并非所有具有刑事风险的危害行为均可以通过现行刑法予以有效规制。由于元宇宙相

<sup>②⑤</sup> 同前注⑥。

<sup>②⑥</sup> 参见杨立新、刘召成:《抽象人格权与人格权体系之构建》,载《法学研究》2011年第1期。

<sup>②⑦</sup> 参见钱舫、秦思剑:《诽谤罪与名誉权的刑法保护》,载《中外法学》1996年第2期。



比互联网新增了全真的体感、独立的社交环境等功能特征,因此元宇宙中将诞生新的值得刑法予以保护的法益。元宇宙中可能引发刑事风险的危害行为不仅存在对现实世界个人权益和社会秩序造成侵害的可能,还存在对虚拟世界中人的精神权益以及虚拟世界的社会公共秩序造成巨大冲击的可能。这些可能引发刑事风险的危害行为具有严重的社会危害性,但相关行为无法由现行刑法进行有效约束。

精神是公民人格的重要组成部分,精神权益是公民一项重要的个人权益。由于精神不可以被触摸和物化,因而精神是一种实际存在又相对难以鉴别的事物。正因为如此,精神权益的损害结果往往难以被清晰鉴定。有观点认为,精神损害是一种使人产生疼痛或使人产生烦恼、悲伤等不良情绪,进而间接影响人的生命、身体、健康等人格利益的侵害。<sup>②</sup>一般而言,精神损害可以分为肉体疼痛、精神痛苦和丧失生活乐趣三类。<sup>③</sup>在立法层面,我国立法明确承认对精神权益进行保护,《民法典》第1183条明确规定,侵害自然人人身权益造成严重精神损害的,被侵权人有权请求精神损害赔偿。因故意或者重大过失侵害自然人具有人身意义的特定物造成严重精神损害的,被侵权人有权请求精神损害赔偿。这意味着,民法承认人的精神与肉体一样,均值得法律对其保护。需要注意的是,《民法典》明确了精神损害发生的前提条件是自然人的精神权益受到侵害。可见,在《民法典》立法者的视野中,并不存在越过个人其他人身权益而直接危及个人精神权益的行为。

我国刑法并未就自然人的精神权益进行专门的保护,而是将对精神权益的侵害融入对公民人格权、财产权侵害结果的评价之中。刑法中许多犯罪行为均会不同程度地对被害人的精神造成严重侵害,例如《刑法》第234条故意伤害罪,第237条强制猥亵、侮辱罪,第246条的侮辱罪、诽谤罪中规定的犯罪行为均可能严重侵害自然人的精神权益。但刑法往往将犯罪行为对被害人精神权益的损害结果归入对其人身、财产损失等其他损害结果的评价之中,并仅根据被害人人身、财产的损害结果对犯罪行为进行定罪量刑。同时,根据2016年最高人民法院、最高人民检察院、公安部、国家安全部、司法部联合发布的《人体损伤程度鉴定标准》,有关重伤、轻伤、轻微伤的判断标准<sup>④</sup>均取决于人体器官及其各项功能完整是否受到损伤,而被害人精神层面的损伤并不在刑法重伤、轻伤认定的考虑范畴之中。此外,根据《刑事诉讼法》第101条的规定,被害人由于被告人的犯罪行为而遭受物质损失的,在刑事诉讼过程中,有权提起附带民事诉讼。据此,刑事附带民事诉讼的赔偿范围仅限于物质损失,而不包含精神损失赔偿。可见,刑事诉讼法也并不承认被害人精神损失是一种值得单独予以赔偿的损失类型。

笔者认为,刑法未专门对自然人精神权益进行保护,主要有两点原因:其一,刑法中不存在越过其他法益而单纯对精神权益进行侵害的犯罪行为。刑法完全可以通过对犯罪行为所造成其他危害结果进行评价,来对相关行为人进行定罪处罚。其二,被害人精神损害的程度无法进行量化,因而刑法无法依据被害人的精神损害严重程度来对行为人进行责难。

然而,在元宇宙中,公民精神权益的重要性将逐步突显,精神权益也将成为元宇宙中可能引发刑事风险的危害行为所侵害的重要客体,并值得刑法对其进行单独保护。第一,从行为发生可能性而言,实践中已然存在直接对公民精神进行损害的情形,且这类情形会随着元宇宙时代的到来而逐渐成为常态。对于越过公民其他人格、财产利益而直接对精神进行损害的情形,有学者将这类情形中的精神损害称之为纯粹精神损害,包括目睹他人施暴、近亲属人格权益被严重侵害以及受到震惊伤害等情形<sup>⑤</sup>。在此类情形中,被

<sup>②</sup> 参见冷传莉、顾龙涛:《刑事案件中精神损害的定位与救济》,载《政治与法律》2006年第5期。

<sup>③</sup> 参见谢鸿飞:《精神损害赔偿的三个关键词》,载《法商研究》2010年第6期。

<sup>④</sup> 参见《人体损伤程度鉴定标准》术语定义:重伤——使人肢体残废、毁人容貌、丧失听觉、丧失视觉、丧失其他器官功能或者其他对于人身健康有重大伤害的损伤,包括重伤一级和重伤二级。轻伤——使人肢体或者容貌损害,听觉、视觉或者其他器官功能部分障碍或者其他对于人身健康有中度伤害的损伤,包括轻伤一级和轻伤二级。轻微伤——各种致伤因素所致的原发性损伤,造成组织器官结构轻微损害或者轻微功能障碍。

<sup>⑤</sup> 参见鲁晓明:《论纯粹精神损害赔偿》,载《法学家》2010年第1期。

害人其他个人权益均未受侵害,但是其精神却遭受严重打击。例如谎称某人的小孩发生车祸,虽不会对其肉体、财产造成任何侵害,但却能使其遭受严重的精神痛苦。就现阶段而言,纯粹精神损害的情形并不多见。然而在元宇宙中,用户的主要活动均完全依靠人的意识(或者精神)来支撑,单纯对自然人精神损害的情形将频繁出现。虽然现有的VR和AR技术还只能赋予人们局部感官的超现实体验,并不能实现所有感官的共享和交互。但随着脑接口(BCI)等技术的发展,相关技术可以直接建立人脑与其他电子设备之间的信号通道,从而绕开语言和肢体的方式实现与电子设备的交互,并能够通过刺激大脑对应区域从而完全模拟所有的感官体验。<sup>②</sup>就此,我们可以预见,用户在元宇宙中与其他用户或物体的接触互动将完全有可能再现其在现实世界中同样实践活动的身体体验。如在元宇宙中牵手、踢球所传递给用户的体感将与现实世界相同行为所带来的体感无明显差异,元宇宙将实现人类在虚拟世界中感官的全方位“连接”。<sup>③</sup>基于此,我们不难想象,在元宇宙中,行为人也完全可以通过对用户实施类似于“杀害”“打击”“虐待”等行为,进而使被害人承受现实世界中类似疼痛感、恶感等身体感受。如此,在元宇宙中直接侵害他人精神权益的情形将成为常态,精神权益将独立成为一种值得被法律保护的重要个人权益。

第二,从行为社会危害性角度而言,单独对精神进行损害行为的社会危害性并不亚于对肉体或其他个人权益损害行为的社会危害性。实践中,一些不法行为不仅使得被害人的精神受到一时的冲击,也很可能造成被害人一些精神疾病。精神和肉体均是人类的重要组成部分,且民法已然规定了对精神权益进行保护的相关条款,时下刑法仅对人的肉体健康完整进行保护而忽视对精神健康完整进行保护的理念是不具有合理性的。故意给他人造成精神损害,其主观恶性和危害性并不亚于对他人生命、自由、健康和特定财物的侵害行为。<sup>④</sup>相比肉体损伤的治愈,精神性的伤害或疾病如神经焦虑症、压力紊乱综合症等的治愈往往更为艰辛。在很多情形中,个人的肉体损害有可能康复,个人的财产损失有可能挽回,但个人的精神损害往往是无法弥补的。况且,在元宇宙中,对精神权益损害的行为将层出不穷,形式也将愈发多样,若刑法不能及时制定精神权益的保护规则与条款,则将无疑放任对精神权益严重损害的不法行为在元宇宙中无限滋生和蔓延。

第三,从精神损害的结果认定标准而言,即便对精神损害无法进行精准量化,但分析行为人的行为方式、动机、场合等因素,并结合一般人的认识,我们仍然可以对精神损害的严重程度进行科学判断。依笔者之见,随着心理学和司法鉴定科学的进一步发展,刑法可以形成一套有关精神疾病分类及精神损害程度的科学认定标准。事实上,最高人民法院《关于确定民事侵权精神损害赔偿责任若干问题的解释》中对于精神损害的赔偿数额判断的相关因素,如不法行为的过错程度,不法行为的目的、方式、场合,所造成后果等相关情节,也完全可以成为刑法中判断精神损害程度的有关标准。因此,精神损害无法量化的问题也不足以成为阻碍刑法单独针对精神权益进行保护的理

综上所述,刑法有必要对元宇宙中侵犯精神权益行为进行全方位规制。对此,有两种应对思路。一种思路是将个人精神权益融入个人健康权法益中,通过对自然人的健康权法益进行适当的扩张,以拓宽人身伤害类犯罪的适用范围。如此,刑法中的故意伤害行为应不仅限于对自然人肉体健康的伤害行为,还应包括对自然人精神健康的伤害行为。元宇宙中故意侵害被害人精神权益的行为将可能构成故意伤害罪。另一种思路是在刑法中单独设立新的罪名,通过设立侵犯精神健康罪等相关罪名,将单独对精神权益进行严重损害的行为认定为犯罪。相较而言,由于精神损伤程度的判断标准和依据与肉体损伤程度的判断标准和依据存在较大差异,如将侵犯精神权益的行为也纳入时下刑法中伤害类犯罪的行为方式之中,则容易导致相关罪名的适用范围扩张,并引发对相关犯罪行为定性的争议。为了便于刑法相关罪名的准确适用,

<sup>②</sup> 参见吴桐、王龙:《元宇宙:一个广义通证经济的实践》,载《东北财经大学学报》2021年第6期。

<sup>③</sup> 参见喻国明:《未来媒介的进化逻辑:“人的连接”的迭代、重组与升维——从“场景时代”到“元宇宙”再到“心世界”的未来》,载《新闻界》2021年第10期。

<sup>④</sup> 参见张新宝、高燕竹:《英美法上“精神打击”损害赔偿制度及其借鉴》,载《法商研究》2007年第5期。



笔者认为后一种单独立法的思路似乎更为妥当。

社会管理秩序是刑法保护的重要法益。我国刑法分则通过设立第六章妨害社会管理秩序罪,对严重妨害社会管理秩序的行为进行规制。根据相关司法解释的规定,在互联网时代下,许多妨害网络空间管理秩序的行为也可能触犯妨害社会管理秩序犯罪的相关规定。例如,当满足一定条件时,网络造谣、造谣行为可构成寻衅滋事罪。但是,由于网络空间的特殊性,我们在网络空间中只能通过文字、语音、视频等方式进行沟通,因而妨害网络空间管理秩序犯罪行为的表现形式较为有限。例如,用户只能在网络空间中利用文字、图像等形式妨害网络空间管理秩序,却无法在网络空间中实施妨害公务、贩卖毒品、组织卖淫、聚众斗殴等相关妨害社会管理秩序的犯罪行为。但是,在元宇宙中由于技术的融合与突破,用户在元宇宙中不仅能通过文字、图像等方式进行沟通交流,还可以模拟现实世界中“面对面”的互动模式,并将相应的感官准确传导给现实世界中的用户身体。在这种环境下,元宇宙中妨害社会管理秩序的犯罪行为方式便不仅限于语言暴力行为方式,还包括“肢体”暴力行为方式。也就是说,行为人在元宇宙中也可以实施贩卖毒品、组织卖淫、聚众斗殴、非法经营等行为。当然,元宇宙中的贩卖毒品、组织卖淫等行为并不会真正在现实世界中发生,相关行为所造成的效果虽然逼真,但行为依然仅发生在元宇宙这一相对独立于现实世界的虚拟世界中,因而不能被认为是一种妨害现实世界社会管理秩序的犯罪行为。然而相关行为所引发的混乱程度及感官冲击力丝毫不亚于现实世界中所发生的同类行为,并将严重妨害元宇宙中社会管理秩序的稳定和健康发展。遗憾的是,根据现行刑法的规定,由于相关妨害元宇宙虚拟社会管理秩序的实行行为并未发生在现实世界中,相关行为不符合贩卖毒品罪、组织卖淫罪或聚众斗殴罪等妨害社会管理秩序犯罪的行为构成要件。同时,上述行为与造谣、造谣行为方式相去甚远,我们也难以将该类行为认定为网络寻衅滋事犯罪。因为网络寻衅滋事犯罪要求行为人在网络空间中实施造谣、造谣行为后,还需进一步实施起哄闹事行为,并造成“公共秩序严重混乱”的行为结果。如此,根据现行刑法的相关规定,上述在元宇宙中妨害社会管理秩序的行为不构成犯罪。但是,不可否认的是,上述行为将毫无疑问对元宇宙的虚拟社会管理秩序造成相比造谣、造谣等行为更为严重的损害结果。如果说互联网时代下的网络造谣、造谣等行为仅仅针对网络言论文明的行为规范秩序造成破坏,则元宇宙中的贩卖毒品、组织卖淫、聚众斗殴行为便是对虚拟世界整体社会文明的行为规范秩序进行破坏。由于元宇宙是相对独立于现实世界的虚拟世界,因而元宇宙中妨害虚拟世界社会管理秩序的行为的社会危害性本质上与妨害现实世界社会管理秩序的行为的社会危害性并无二致。就此而言,刑法绝不能放任上述行为的恣意泛滥。对此,刑法应当设立专门针对妨害虚拟世界管理秩序的特定罪名,以保障元宇宙中虚拟社会管理秩序的稳定。考虑到元宇宙与互联网有密切的联系,其本质仍然是一种升级的互联网,笔者认为,可通过设立妨害信息网络管理秩序罪对元宇宙中妨害虚拟社会管理秩序的相关行为进行规制。理由是,首先,由于时下网络黑灰产的不断蔓延扩张,信息类、流量类犯罪的持续高发态势,刑法尚不能有效规制如恶意注册行为等危害信息网络秩序法益的不法行为,因此增设妨害信息网络管理秩序罪具有很强的现实意义且势在必行。<sup>⑤</sup>其次,增设妨害信息网络管理秩序罪还可以对未来可能出现的危害网络管理秩序的新型犯罪手段进行前瞻性的规定。随着科技的发展,“信息网络管理秩序”的含义也将随着时代发展而发生变化,刑法也应对信息网络管理秩序这一概念作符合时代内涵的理解,而不应在形式层面对其进行过度限定。就此而言,应将元宇宙中涉及妨害虚拟社会管理秩序的行为理解为一种妨害网络管理秩序犯罪行为的新类型。最后,增设妨害信息网络管理秩序罪可以最大限度地减少立法成本,使得刑法在面对元宇宙中各种妨害元宇宙虚拟社会管理秩序行为时,可以尽可能不大面积、频繁地修改刑法,保持刑法的相对稳定性。当然,若仅通过设立妨害信息网络管理秩序罪单一罪名来规制所有妨害元宇宙社会管理秩序的行为,也将不可避免地导致该罪的适用范围无限扩张。如何避免该罪沦为元宇宙时代的“口袋罪”也是立法者在罪名设置时不得不考量的问题。

<sup>⑤</sup> 参见刘宪权:《网络黑灰产上游犯罪的刑法规制》,载《国家检察官学院学报》2021年第1期。

## 五、结语

元宇宙时代与互联网时代具有相似性,但也具有其独有的特征属性。如何有效预防和规制元宇宙中有关虚拟货币、虚拟人格、精神权益、虚拟社会管理秩序的相关可能引发刑事风险的危害行为值得刑法学界予以认真研究和思考。除此之外,有关元宇宙中人工智能主体资格及其刑事责任分配等问题也同样值得学界的深入探讨。刑法具有滞后性,但刑法学研究不应滞后。我们应不断开拓视野,把握元宇宙时代的核心功能特征,提前预见元宇宙中可能存在的刑事风险,通过对刑法条文的合理解释以及完善刑法相关规定的方式,在刑法层面上对即将到来的元宇宙时代作好充分的应对。

---

**Abstract:** Metaverse is based on data and computing power, integrates display technology, blockchain technology and artificial intelligence technology. It has an independent social environment, a real sense of body and an independent economic system. It is relatively independent of the real world. Part of the virtual property in Metaverse has objective value and liquidity. The illegal acquisition of virtual property in Metaverse may constitute a related property crime in the criminal law. The serious violation of the virtual reputation right in Metaverse may constitute the crime of insult and slander. The criminal law should stipulate the act of serious damage to spiritual rights and interests in Metaverse as a crime, and establish related crimes such as the crime of infringement of mental health. The criminal law should stipulate the violation of the management order of the virtual society in Metaverse as a crime, and establish the crime of disrupting the management order of the information network.

---