

浅析网络虚拟财产的法律保护 PDF转换可能丢失图片或格式
， 建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/479/2021_2022__E6_B5_85_E6_9E_90_E7_BD_91_E7_c122_479760.htm

【内容摘要】随着网络游戏的出现和发展，针对网络游戏出现的纠纷频繁发生，特别是网络游戏中的虚拟财产成为纠纷的焦点之一。而我国现行法律并没有针对此问题作出明确的法律规定。加快进行相关的法律制度建设以保护具有中国特色的网络游戏业的健康发展，已成为网络游戏产业发展的重要课题。笔者在文中对虚拟财产的提出，虚拟财产的财产属性、价值，虚拟财产的特征、举证责任、游戏终止运营时关于虚拟物的责任和义务以及相关的重点问题进行了论述。希望对虚拟财产的法律研究以及相关立法起到参考作用。

【关键词】网络虚拟财产 虚拟财产价值 举证责任 虚拟财产的法律保护 党的十六大指出“全面建设小康社会，必须大力发展社会主义文化，建设社会主义精神文明”，并提出“互联网站要成为传播先进文化的重要阵地”。根据新闻出版总署发布的有关调查报告，2003年，我国网络游戏用户达1380万户，比2002年增长63.8%；消费市场规模达13.2亿元，比2002年增长45.8%，同时带动电信服务、IT设备制造等关联行业增长近150亿元。网络游戏产业高速发展的同时，网络游戏所引发的一些法律问题和社会问题也相继出现，网络虚拟物品和游戏装备的法律地位、运营商法律责任、玩家的权益保护等诸多法律问题和社会问题直接阻碍了我国网络游戏业的健康发展。加快进行相关的法律制度建设以保护具有中国特色的网络游戏业的健康发展，已成为网络游戏产业发展的重要课题。但是我国法

律，甚至世界各国法律的规定都相对滞后，都在网络游戏财产方面显露出巨大空白。网络“窟窿桥”急需法律堵“漏”。随着网络游戏产业的快速发展，关于网络虚拟财产的纠纷不断出现，国内外关于网络虚拟财产的案例层出不穷。关于网络虚拟财产，至今仍然没有一个明确统一的定义。而在目前我国已经颁布和实施的《关于维护互联网安全的决定》、《计算机信息系统安全保护条例》等法律法规和行政规章当中，网络虚拟财产的保护仍是一片空白。据悉，韩国规定，网络游戏中的虚拟角色和虚拟物品独立于服务商而具有财产价值，网络财物的性质与银行账号中的钱财并无本质的区别。我国台湾有关部门也作出规定，确定网络游戏中的虚拟财物和账户都属存在于服务器的“电磁记录”，在诈骗罪及盗窃罪中均可看作“动产”，被视为私人财产的一部分。在网络游戏中窃取他人虚拟财物将被视为犯罪，最高可处3年以下有期徒刑。

第一、我国虚拟财产的保护现状

小吴玩某网游已经两年了，两个月前，他终于升到了32级道士，这意味着他的角色有了较高的战斗力，小吴着实为此高兴了几天。但没过多久，小吴就发现，32级道士的“道袍”不见了，战斗力也因此大打折扣。而让小吴心疼的是，炼成这个32级道士不但耗费了他许多时间，还为此花了不少钱。算上购买游戏点卡的费用和上网费，升到这个32级道士需要1000多元。小吴找到游戏运营商要求追查，得到的答复是先到公安机关报案，但公安部门却以找不到法律依据为由拒绝受理。而我国现有法律，如《民法通则》、《消费者权益保护法》等均未对网络虚拟财产的保护予以明确规定。四川一名青年男子利用高科技软件在网络上盗窃了100多个《传奇》游

戏的ID号，并把号上的虚拟装备挂在网上进行现金交易，被众网友当场抓获并送到成都黄瓦街派出所，警官只对该男子进行了严厉的批评教育。武汉3名男子在网上卖“兵器”，收到对方“寄”来的游戏币3000元“钱”，不料还未下网，“钱”已被盗。他们怀疑是被接替其上网的两名男子所窃取，要求对方还“钱”，遭到拒绝后遂报警。民警称，网络游戏中虚拟的“钱”，不能等同于真正的钱，不受法律保护，遂对此类“盗窃案”拒绝立案侦查。在我国，网络上的虚拟财产并没有得到有效的保护，究其原因在于现行法律包括《宪法》和《民法通则》只对公民的合法收入、储蓄、房屋和其他合法财产予以认可，并没有对虚拟财产的合法性作出明确规定。在《消费者权益保护法》中，网民对虚拟财产的权利也不属于现有的消费者权利中的任何一项，因此出现了很多玩家丢失财物后投诉无门的现象。因而为了保护网络游戏者的合法利益，促进网络事业的健康发展，加快解决“网络虚拟财产的合法性认定、制定保护网络虚拟财产的相关性法律法规等关键问题”迫在眉睫。由此可见，当前我国并没有具体的法律法规对网络虚拟财产进行有利的保护，现实生活中，关于网络虚拟财产的纠纷日渐增多并且出现了一系列的恶性案件。网络“窟窿桥”急需法律堵“漏”。

第二、虚拟财产的范围、特征及其财产属性

网络虚拟空间里含有多种虚拟财产，笔者认为主要包括：1、游戏账号等级2、虚拟金币3、虚拟装备(武器、装甲、药剂等)4、虚拟动植物5、虚拟ID账号及角色属性等笔者认为，随着网络事业的发展以及关于网络虚拟财产纠纷的不断增长，各种形式的纠纷的不断出现，网络虚拟财产已经不在完全“虚拟”，侵犯虚拟财产已经

突破虚拟空间而向现实空间过渡。具有一定的现实性虚拟财产不只是虚拟的或者独立存在于虚拟社会中的，而是逐渐与现实社会的真实财产建立了对应或者换算关系。因此，虚拟财产已经具备了现实社会中真实财产的价值。理应受到法律的保护，只是在保护的方式以及手段方面做出不同的规定而已。网络虚拟财产是随着网络的发展而发展起来的，它具有以下特点：1、无形性（客观性），虚拟财产在本质上只是一组保存在服务器上的数字信息，台湾的相关立法称作“电磁记录”，其以电磁记录形式存储于游戏服务器上。2、可转让性，虚拟财产既可以通过买卖的方式在玩家和游戏服务商之间转让也可以通过离线交易的方式在玩家间转让，现实中也存在很多网站进行这种交易活动3、有价值性，网络虚拟财产也是有价值的，网络虚拟财产的价值包括使用价值与交换价值。4、时限性，网络虚拟财产只存在于游戏运营阶段，游戏一旦停止运营，虚拟财产也会随之消失，因而具有明显的时限性。5、依附性，虚拟财产基于特定的虚拟社区空间而存在，基于特定的网络游戏而存在。同时笔者认为之所以在概念中使用“虚拟”二字，不是指这种财产的价值是虚幻的，更不是指此种财产的法律性质是虚幻的，而是为了与传统的财产形态提供适当的区分，表明虚拟财产因网络虚拟空间而存在。虚拟财产与传统形态财产的价值来源存在着巨大差别，存在于不同的形态领域。虚拟物品的交易，直接表现出了虚拟物品在现实世界中的价值。我们应该承认虚拟财产的价值并予以保护。对于财产的定义以及其特点，向来有争议，但是大体可以归结为以下几点特征：1、财产可以有体物，也可以是无体物。2、财产并不限于绝对权，可以

包括各种权利和利益。 3、财产作为有经济价值的利益，表现形态可以多种多样，即可能是权利人直接享有的不能转让的利益，也可能是权利人可以转让的利益。由此我们可以看出财产的核心在于其价值属性，同时我们主张虚拟财产又是具有价值的，因而虚拟财产也具有财产属性。财产之所以具有财产属性是由于：虚拟财产是有价值的，虚拟装备、有一定级别的帐号以及其它虚拟财产在网络世界中是具有价值的，能够满足虚拟人物在虚拟空间的发展，同时获得这些财产也是需要耗费一定的劳动的（一般是通过做任务打怪取得）。虚拟财产是可以进行交易的，法律并未禁止虚拟财产的买卖，现实生活中进行网络资产交易非常普遍，各大网站也都有专门的栏目进行网上交易。

第三、虚拟财产纠纷的表现形式

- 1、因游戏数据丢失损害到虚拟财产而引起的纠纷。
- 2、因使用外挂账号被封引起玩家与游戏运行商的虚拟财产纠纷。
- 3、因虚拟物品交易中欺诈行为引起玩家之间的纠纷。
- 4、因运营商停止运营引发的虚拟财产方面的纠纷。
- 5、因虚拟财产被盗引发的玩家与盗窃者之间、玩家与运营商之间的纠纷。

第四、关于对虚拟财产进行立法保护的迫切性与必要性

自2003年“中国网络游戏第一案”——李宏晨诉北极冰案以后，因网络游戏纠纷引起的诉讼不断。但是我国法律，甚至各国法律的规定都相对滞后，不论学理界还是实体法律，都在网络游戏财产方面显露出巨大空白。网络游戏财产问题，亟待讨论；关于保护网络游戏虚拟财产的相关法律法规也急需制定。2003年12月25日，一份《保护网络虚拟财产立法建议书》，连同19名律师的联合署名，通过邮政特快专递从成都寄往了全国人大法律委员会。该《建议书》建议制定一

部《网络虚拟财产保护条例》。据悉，法律界人士联名上书呼吁保护网络虚拟财产，这在全国还是首例。《建议书》中认为，网络游戏目前在中国的年收入已达到10亿元人民币，已经形成了一项庞大的产业，拥有数千万的消费者。同时，网络虚拟财产本身附着了价值，已经具备了一般商品的属性，“理应立法进行保护”。随着网络和网络游戏的普及，包括虚拟财产在内，网络虚拟世界中的一些现象，应该尽快由立法机关制订相应的法规加以规范和保护。为维护网络秩序，网络游戏的经营者也应当自觉规范行为，维护网络用户的合法权益。这种权益不仅包括物质利益，也包括精神利益。虽然此前曾有过玩家因虚拟财产丢失起诉运营商并最终获赔的案例，同时还有法院“特殊的网络游戏环境，令虚拟物品具有了无形财产的价值，可以获得法律上的适当评价和救济”的司法解释，但我国的现行法律只对公民的合法收入、储蓄、房屋和其他合法财产予以认可，并没有对网络虚拟财产的合法性做出明确规定，而这种状态势必还将持续很长一段时间。我国《宪法》第十三条规定：“公民的合法的私有财产不受侵犯。国家依照法律规定保护公民的私有财产权和继承权。”《民法通则》第七十五条规定：“公民的个人财产，包括公民的合法收入、房屋、储蓄、生活用品、文物、图书资料、林木、牲畜和法律允许公民所有的生产资料以及其他合法财产。公民的合法财产受法律保护，禁止任何组织或者个人侵占、哄抢、破坏或者非法查封、扣押、冻结、没收。”《刑法》第二条规定：“中华人民共和国刑法的任务，是用刑罚同一切犯罪行为作斗争，以保卫国家安全，保卫人民民主专政的政权和社会主义制度，保护国有财产和劳动群

众集体所有的财产，保护公民私人所有的财产，保护公民的人身权利、民主权利和其他权利，维护社会秩序、经济秩序，保障社会主义建设事业的顺利进行。”从以上法律条文可以看出，在我国法律体系内，公民的合法私有财产无论是在民事领域还是在刑事领域，都受到了法律的保护。2004年《宪法》经过修改后，更是将公民的合法私有财产的保护明确的列入宪法，体现了我国对公民私权的日益尊重与现代文明社会的法治精神。那么，网络虚拟财产作为用户的一种特殊的财产权利，是否可以将其纳入到我国法律体系内的财产概念的外延，决定了司法部门是否可以适用我国的法律来保护网络游戏者的网增多，同时，因网络游戏纠纷而导致的恶性案件不断“命丧网吧”的事件不断，“屠龙刀”是一种稀有的网络游戏装备，谁拥有了它就拥有了绝对的“攻击力”。邱魏将自己的“屠龙刀”借给游戏迷朱晓元后，朱却高价卖给了另一名网友。2004年10月，邱魏向朱屡屡索要出售钱款不成，竟用尖刀捅死了朱晓元，当晚他向警方投案自首。笔者认为，其中很大一部分原因在于我国并没有相关的法律法规对虚拟财产予以明确的界定，也没有对网络虚拟财产进行有效的保护，在司法上出现了无法可依的现象。因而笔者呼吁为了我国网络游戏业的健康发展，加快进行相关的虚拟财产法律制度建设以保护具有中国特色的网络游戏业的健康发展，已成为网络游戏产业发展的重要课题。

第五、虚拟财产的价值评估

网络虚拟财产只存在于特定的网络环境中，其价值也只对特定的游戏玩家而有意义，因而在确定其价值上具有非常大的难度。目前来说虚拟财产的价格主要通过以下两种方式来确定：一是游戏开发商在出售虚拟财产时的

自定价格，二是玩家之间私下的交易价格。但是，将这两种价格作为判断虚拟财产价值的标准都存在一定问题。首先，游戏开发商作为企业经营者，在制定价格时主要考虑的是销售量，因此其所制定的价格并不能作为虚拟财产价值的确立标准。其次，玩家就虚拟财产进行的私下交易易受感情等多种因素的影响，具有无序性和不稳定性特点。玩家之间所进行的私下交易是自发产生的，没有相关有权部门的价格监督和指导，具有极大的随意性，所以作为标准也是有问题的。对于虚拟财产价值的认定笔者建议应该采取以下几种方式：

- 1、由我国信息产业部牵头，组成一个由相关行政主管部门、游戏开发商、游戏高手等共同参与的机构，制定一套虚拟财产的认定和评估体系。
- 2、通过计算社会必要劳动时间计算虚拟财产的价值，虚拟财产的取得必须是玩家经过一定的劳动而取得的，网络虚拟财产中凝结着人类的劳动，通过游戏高手以及运行商的合作共同计算出虚拟财产的社会必要劳动时间来确定其价值。
- 3、根据玩家的投入成本计算出具体虚拟财产的价值，其中玩家必须出示合法的具有说服力的证明。
- 4、由于大多数的虚拟财物并不直接体现现实价值，具体到不同游戏中的虚拟财物的价值，应当跟游戏本身的性质、运营状况、运营商的运营成本密切相关的，因此需要综合各项因素对虚拟财物的价值进行各案分析后确定。”

笔者认为，应当将网络虚拟财产价值的评估，交由独立于服务商与用户自发市场外的专业机构来进行，这样才能给网络虚拟财产的价值有一个公正而准确的认定。

第六、关于虚拟财产主体的划分与确认（虚拟财产的归属）网络虚拟财产的主体到底是谁的问题也是当前需要解决的关键问题之一，对于这

一问题的回答有两种截然不同的观点:有一种观点认为虚拟财物是玩家在游戏中取得的,其取得方式与状态由游戏的规则所确定,属于游戏内容的一部分,网络虚拟财产本身是由游戏开发商开发和设计出来的,而游戏软件和程序是受著作权法保护的,因此网络虚拟财产的所有权主体是游戏开发商,而玩家所拥有的仅仅是根据网络游戏服务合同本身所代表的网络虚拟财产的使用价值。因此其所有权属于运营商,而玩家只享有使用权。另一种观点则认为虚拟财产的主体应为游戏玩家,网络虚拟财产的取得方式有两种:一种是可以透过个人的劳动,虚拟财物、经验值等是玩家通过自身努力所取得,而运营商只是存储这些数据。透过玩家在游戏中升级攻关获得.玩家在这个过程中需要付出大量的时间和精力,并且还伴随着大量购买游戏装备的费用.另一种就是玩家直接从游戏运营商手中购买,或者从虚拟的“货币”交易商场以及私下交易上获得。因此虚拟财产的所有权是玩家,这些虚拟财物的所有权是属于玩家的。笔者认为,虚拟财物虽然作为一种“电磁记录”产生于特定游戏运营商的服务器,并且通常只能存储在该特定服务器上,但是虚拟财物的产生和变化并不由运营商控制,而是玩家在接收运营商服务时自身特定行为的结果,具体虚拟角色和财物的种类和数量则是完全取决于玩家自身的活动。运营商只是提供游戏时段的服务及相应的保管工作。从这个角度来看,虚拟财物的所有权应当归属于玩家。同时笔者认为:当一款网络游戏开发出来时游戏开发者对整个系统拥有知识产权,但游戏一旦投入运营以后,玩家就可以透过参与游戏或者透过其他方式获得游戏中的虚拟财产的所有权。这时,网络游戏中的虚拟角色和虚拟物品

独立于服务商而具有财产价值，而运营商只是在服务器上保存这些数据，并没有对其任意修改的权利。这样规定也有利于保证游戏的稳定性，规范运营商的行为和保护玩家的合法权益。

第七、关于虚拟财产纠纷中举证责任的分担

在现存的网络财产纠纷中，普遍存在着网络中取证难的现状，突出的就是双方的举证责任问题。在网络游戏中，玩家是消费者，相对服务商来说，玩家是弱勢的。服务商在网络游戏合同中，不但具备了经济、技术上的优势，而且在游戏的维护经营中也起着操控全局的作用。在实际生活中，玩家一旦发生网络虚拟财产丧失的情况，因为技术上与经验上的弱勢，玩家根本无从判断自己的网络虚拟财产的灭失是因为服务商外的第三人侵权还是因为服务商的过失操作所造成的，玩家无法判断对自己利益的侵害是由于服务商的违约还是第三人的侵权而导致的。这时，玩家往往将诉求本能的投向服务商。此时，根据公平原则，服务商基于技术、人力、财力、游戏运营控制上的优势，应当对其自身不存在游戏维护、管理上的过错而承担举证责任，若举证不能，应当推定服务商存在过错，要承担败诉的后果。相反，若服务商可以证明自己不存在任何过错或证明用户存在故意或重大过失，则相应的应该免责。在这种情况下，服务商承担的是一种类似“过错推定”的责任。同时，对用户而言，其也要就自身的债权的合法性，以及债权受到侵害的事实，而尽一般的举证责任，服务商也应当予以必要的协助和配合。通常玩家在提起诉讼请求前都要面临着两项基本的举证义务：第一，网络中的ID与现实中的你是否是同一个人？第二，你所诉称的装备、等级、程度等等信息是否是真实存在过？对于第一个主体身份的确认问题

，比较容易解决。因为一般玩家在加入某款网络游戏的时候，都会拥有相应的用户名和密码，而且此用户名和密码是非公开的，在注册时需要填写相应的能够证实自己真实身份的资料，比如身份证号码、电子邮箱地址等信息，而这些信息网络游戏运营商一般都会妥善保管，不易丢失。对于第二个信息真实性的举证问题，却是相对困难的。因为玩家在进行游戏的过程中，所有的数据资料都记录于游戏运营商的服务器上，自己并没有保存。目前，我国相关游戏运营商大都不会定期保存玩家的游戏历史数据，也很少协助玩家重现游戏数据。正因为如此，大量的网络游戏纠纷中的玩家与游戏运营公司很难协调一致来处理纠纷，往往在协商未果的情况下，玩家把游戏运营商告上了法庭。笔者认为，从技术上来看，游戏运营商有能力协助玩家保存历史数据，防止数据丢失；而从法律上来看，游戏运营商由于收取玩家的费用，也有义务保存历史数据，防止数据丢失并重现游戏数据。所以，笔者建议今后应该通过制定一定的游戏规则对网络游戏进行规范，并明确网络游戏运营商应承担的法律义务。笔者认为：

- (1)对涉及虚拟物的诉讼，服务商应配合法院取证工作、提供相关的电磁记录数据；
- (2)对玩家证明其游戏主体身份的证据，服务商否认的，由服务商负责举证；
- (3)因虚拟物灭失引起的玩家起诉服务商的侵权诉讼，由服务商就其致使虚拟物灭失的行为的合法性承担举证责任。

第八、关于游戏运行商终止游戏运行时的责任与义务 任何事物的都有其产生、发展、灭亡的过程，不可否认的是，网络游戏产业仍处于发展的初期阶段，甚至可以说网络游戏产业仍处于起步时期。然而为了更好的维护广大玩家的利益，促进我国游戏产业的健康

发展，对于游戏运行商终止游戏运行时的责任与义务的设定，笔者认为是非常重要的。对于游戏终止现在通常的做法是，在游戏结束前，运营商向所有玩家统一提供若干免费的游戏时间。这种统一的解决方法并没有体现出运营商对玩家个体的赔偿责任，只是完全从运营商自身利益出发，节省了运营商的时间和金钱。更重要的是，免费的游戏时段仅仅给玩家提供了补偿预付款失效时段内游戏服务的可能而并没有真正的赔偿，而对玩家因虚拟财物的丧失而蒙受的经济损失更是没有的弥补。这种做法显然损害了游戏玩家的合法权益。随着网络游戏运营变化、终止等事件的不断发生，在法律上规范网络游戏运营各方的行为，保障玩家的合法权益已经确实成为立法界亟待解决的问题。笔者认为：（1）网络游戏产品的期限性决定了网络虚拟财产的期限性，在合同未约定期限或约定不明的情况下，服务商一旦决定终止游戏的运营，那么需要根据诚实信用原则，要对用户尽提前的告知义务，否则服务商要对用户承担违约责任。在这种情况下，服务商应当赔偿用户因合同终止而导致的直接债权利益的丧失，对网络虚拟财产的价值衡量应该以用户利益被侵害时为标准进行计算，尽管在度量上可能难以把握，但是不能以此为由不予赔偿。（2）网络运行商必须对游戏终止的原因做出合理合法的解释，有关部门也可以根据具体情况介入调查。（3）成立相关的价值评估部门，对因游戏运行终止所造成的损失进行认定，同时督促游戏运行商对玩家的损失进行赔偿。（4）可以由游戏运行商开发其它游戏同时将即将终止的游戏的玩家的所有资料在自愿、公平的原则下进行平移。

第九、结语 网络游戏产业的飞速发展，迫切要求对网络虚

拟财产的有关法律问题进行深入研究。任何权利的实现都离不开法律的保障与救济，即只有通过法律禁止与制裁侵犯权利的行为的发生，权利才可以得到真正的实现。为了减少私力救济事件的发生，将侵犯虚拟财产的行为纳入法律的调整范围极其必要，制定保护虚拟财产的法律势在必行。我们可以看到，中国的网络游戏市场正在迅速的扩张发展。由规模不断扩展的游戏产业带来的一系列法律问题与立法的滞后性之间的矛盾，在网络游戏产业领域内得到了较为明显的体现。只有加快对网络虚拟财产相关的法律法规的立法步伐，在司法上得到认识上的统一并积极引导，才能全面、有效的调整网络虚拟财产这一特殊的法律关系，使网络游戏产业在社会主义法治的轨道内实现平稳、健康、有序的发展。正如网络游戏需要游戏规则一样，服务商与玩家（用户）这两大群体间的利益也需要规则。相信在不久的将来，与网络虚拟财产这一新事物相关的、较为完善的法律法规一定会应运而生，游戏玩家的合法权益必将得到法律的维护，中国的游戏产业也一定会得到健康、长足的发展。【参考文献】[1]“红月”玩家李宏晨在2003年2月17日发现自己一个ID中所拥有的装备全部丢失。虽然他与运营商多次联系，但都被拒绝。为此，他提出代理商北极冰公司赔偿他丢失的各种装备，并赔偿精神损失费10000元等诉讼请求。2003年8月27日和11月5日，北京朝阳区法院分别开庭审理了此案。[2]参见王利明著，《物权法论》，中国政法大学出版社1998年版，第200-204页。[3]《网络游戏中虚拟财产的法律属性及其各方关系问题之分析》邓张伟、戴斌、谢美山 出处：www.chinaeclaw.com [4]寿步在虚拟物品法律保护圆桌会议上的主题发言提纲

<http://www.netlawcn.com/second/content.asp?no=1289> [5] 《中华人民共和国民法》 《中华人民共和国刑法》 《中华人民共和国消费者权益保护法》 编辑：汤昊 haot@acla.org.cn 100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 www.100test.com