

网络虚拟财产之法律断论 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/480/2021_2022__E7_BD_91_E7_BB_9C_E8_99_9A_E6_c122_480447.htm 计算机网络在生活中的普及，被人形容为第三次技术革命。互连网虽然处于和现实世界具有截然不同的虚拟世界中，但是它成了人类获取信息、娱乐、提高工作效率、便捷生活、以及获取商业盈利等工具。正是存在庞大的网络终端用户和提供各类网络服务的服务商的两大群体之间的互动，形成了网络的产业化。从高科技到家庭普及日用品，广泛用于网络营销、游戏、通讯等领域。由于网络发展时间短，网络运行成本低，国家开征网络交易税等法律稍显滞后，各网站为扩大终端用户普遍采用不正当竞争手段，给用户提供“免费午餐”如电子邮箱、网页、博客等。所以现在进行网络财产立法尚早。我国网络涉财案件逐年高升，深圳市公安局2006年12月14日召开新闻发布会，宣告破获了一个网上盗销QQ号、Q币等虚拟财产的犯罪团伙，抓获一批涉案嫌疑人，批捕11人。据悉，这是迄今为止全国最大的盗窃网络虚拟财产案。本案最初因国内没有对网络财产严格界定而按照破坏公用电信设施罪立的案。网络财产不是物权客体，网民也不是网络财产的所有人。网络财产是网络格式合同中独立存在于网络运行商提供的操作平台里，采用通用的支付渠道如腾讯Q币、新浪U币、盛大元宝等在网络虚拟空间设立电子邮箱帐号、网络名字以及网络游戏玩家代号、拥有“货币”、“宝物”、“武器装备”、“建筑设施”、“宠物”等“财产”。传统的财产包括三项内容：有体物、智力成果和利益。具有经济价值的有体物

即有形财产，如土地、房屋、机动车、生活用具等；具有经济价值的智力成果，如专利、著作权、商标等；三是受法律保护的具有经济价值的利益，如企业信誉、公司名称、商业秘密等。智力成果和利益有时也称为无形财产，网络虚拟财产属于无形财产的一种。罗马法学家盖尤斯所著《法学阶梯》里将物简单划分为有形物和无形物两类。有体物是可以触摸的物品，反之无体物则是不能触摸的物品。把无形财产又继续区分成权利类和信息类两类。信息是无形的和虚拟的，这种财产在网络中产生并存续于网络之中。信息不能证券化，变成一种物化的权利凭证，进而把这种物化的权利凭证经过信息加工，使之成为有形财产信息化的权利，网络虚拟财产本身就是信息权利而不是信息化的权利。目前法律界对网络财产的定性存在三个观点：物权、债权和无形财产。因为网络财产存在于网络运行商提供的各种网络服务合同之中，此合同有类型和数据之分。由于这些虚拟物品具有一定交换价值并满足交易双方的心理需求，因此具有了财产的属性，连同各种网络游戏装备、道具、账号等，被统称为网络“虚拟财产”。网络虚拟财产具有数据性、虚拟性、交易性、代管性等特点。它基于网络游戏服务消费合同产生，是玩家对游戏服务供应商主张债权的凭证，因此具有债权的法律属性，但是其在玩家控制下具备了一定的对世权与转让权，因此又具备了一定的物权特征。网络财产立法明显带有滞后性，目前网络立法主要是管理方面的规定，如《中华人民共和国计算机信息网络国际联网管理暂行规定实施办法》、《中国互联网络域名注册暂行管理办法》、《中国互联网络域名注册实施细则》、《中华人民共和国计算机信息系统安全保护条例》、

《关于加强计算机信息系统国际联网备案管理的通告》、《计算机信息网络国际联网安全保护管理办法》、《互联网信息服务管理办法》、《中华人民共和国电信条例》、《互联网电子公告服务管理规定》、《互联网站从事登载新闻业务管理暂行规定》、《互联网上网服务营业场所管理办法》等十一部部门规章。这些规章没有一部可以适用解决网络财产问题，我国对网络运行规则方面的法律、法规几乎没有，属于真空地带，法律盲区很大。我国《宪法》第13条所规定：“国家保护公民的合法的收入、储蓄、房屋和其他合法财产的所有权。”其中的“其他合法财产”根据类比前几项性质来判断也应是实体财产，不应该是虚拟财产的规定；《民法通则》第75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及其他合法财产。”其中的“其他合法财产”同样道理不应该包括虚拟财产；《消费者权益保护法》明文规定了九项消费者权利无一例外均消费者拥有对虚拟财产享有权利的规定。几年前我国就有多名法律专家倡议尽早制定网络财产方面的立法，时隔数年来自法律界、电脑业立法呼声不绝如耳。原先偶尔发生的网络侵权案件现在发生次数和数额都大大增加了。立法模式一种是独立立法途径，主要观点是网络经济已经成为了一个产业，有必要专门设立一部统一的《网络法》或者叫《信息法》，主要内容是设立网络警察制、实名制，完善网络交易评估单位以及发展网络交易税收监管技术等。另一种是通过司法解释途径，对《民法通则》第75条中的“其他合法财产”作扩大解释，将网络虚拟财产包括在内，对《消费者权益保护法》第2条“消

费者为生活消费接受服务,其权益受本法保护.本法未作规定的,受其他有关法律、法规保护”作出解释,把购买网络服务的行为也视为消费行为,这样在网上获得的虚拟财产就可以适用《消费者权益保护法》第7条:“消费者在购买、使用商品和接受服务时享有人身、财产安全不受损害的权利。消费者有权要求经营者提供的商品和服务,符合保障人身、财产安全的要求。”后一种立法这一途径比较简便,缺点是不能穷尽网络虚拟财产涉及到的许多相关复杂法律关系,更达不到调整的作用。大家对虚拟财产的保护有共识,但以什么方法保护确有不同认识。网络虚拟财产属于物权、债权还是信息权大家的认识不统一主要原因是由于对网络技术的不了解,还有网络不很健全有关。在韩国,是采取物权的方式对网络游戏中的虚拟财产加以保护的,法律已经禁止虚拟物品的交易,同时开始正视网财的归属问题,明确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。在台湾法律确定网络游戏中的虚拟财物和账户归于服务器的“电磁纪录”,“电磁纪录”在刑法中列名归属于“动产”,视为私人财产的一部分。债是指特定当事人之间的一种民事法律关系。我国民法通则规定:“债是按照合同的约定或者依照法律的规定,在当事人之间产生的特定的权利和义务关系。”网络游戏用户与游戏服务商是网络游戏合同的双方当事人,用户在进行游戏前必须下载游戏客户端,然后注册ID号码购买游戏软件或者游戏币;服务商提供多种多样新奇刺激的游戏平台,吸引用户参与游戏实现盈利,用户与服务商之间是一种标准的服务合同关系。这类合同最典型的表现形式就是服务商向用户提供一份格式化的文本客户端协议

来约定合同双方的权利义务关系，在协议中通常列举了一系列的责任条款，用户如不接受此协议之约束，则无权使用其游戏。服务商用诸多霸王条款和免责条款排除自己的法律责任，使游戏博弈双方甚至涉及网上赌博犯罪。需要说明的是，这种合同是一种服务合同，而不是商品买卖合同。因为在大多数网络游戏中，用户用来进行游戏的客户端都是服务商免费提供的，退一步来说，用户即使购买了游戏软件，若要体验网络游戏多人互动的魅力，也不可能脱离服务商的辅助与支持。最重要的一点是，服务商并没有将整个游戏产品或游戏产品中网络虚拟财产全部的所有权转让交付给用户。根据上面分析，网络虚拟财产对用户来说是一种债权，而对服务商来说，是一种完全的物权。网络虚拟财产作为用户的一种债权，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直接适用我国的法律来实现对用户网络虚拟财产进行保护。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