

虚拟财产的法律保护初探 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/484/2021_2022__E8_99_9A_E6_8B_9F_E8_B4_A2_E4_c122_484158.htm 2003年2月17日网络游戏《红月》的玩家李宏晨突然发现辛苦两年获得的装备一夜之间不翼而飞，经与网络游戏运营商北极冰科技发展有限公司多次沟通未果，遂将其告上法庭。这就是轰动一时的“2003中国网游第一案”，位列百家媒体评选的2003年中国互联网界十大有影响力事件第九位。法院经审理认为，被告北京北极冰科技发展有限公司与玩家之间是消费者与服务者的关系，适用我国《合同法》和《消费者权益保护法》等法律规定。虽然虚拟的设备是无形的，又存在于特殊的网络游戏环境中，但玩家参与游戏需要支付费用，可获得游戏时间和装备的游戏卡都要用货币购买，这些都反映出虚拟装备的价值含量。由于虚拟装备的价值无法参照现实生活中的同类产品，为公平起见，法院认为原告丢失的物品可由被告通过技术操作进行恢复。法院从服务合同角度出发保护了玩家李宏晨的利益，其做法可资借鉴。但同时也提出了一个问题：虚拟财产是财产吗？虚拟财产是否应当得到法律保护呢？虚拟财产的法律性质 虚拟财产的法律性质将决定其是否能够作为财产受到法律保护。为此，必须准确把握财产的法律内涵。（一）财产的法律内涵 自古罗马以来，财产的概念就处于变动之中。时至今日，科技的进步和观念的更新导致财产的范围不断扩展。关于财产的概念，众说纷纭，莫衷一是。那么，我国现行立法又是如何界定“财产”的呢？我国现行民事立法中虽多次使用“财产”这一概念，但并未对之界定。但我们可

以从相关条文中推断出现行立法财产的含义。《中华人民共和国继承法》第3条规定：“遗产是公民死亡时遗留的个人合法财产，包括：(一)公民的收入；(二)公民的房屋、储蓄和生活用品；(三)公民的林木、牲畜和家禽；(四)公民的文物、图书资料；(五)法律允许公民所有的生产资料；(六)公民的著作权、专利权中的财产权利；(七)公民的其他合法财产。”该条款前五项所列财产属于民法上的物即有体物；第六项所列财产属于具有金钱价值的财产权利；第七项概括性地规定了前六项无法涵盖的财产，例如商标权中的财产权、非专利技术等，而该项规定也为新出现的财产形式留下了进入法律保护的路径。根据《中华人民共和国民法通则》第30条的规定，合伙人投入的财产包括资金、实物、技术等。而该等财产显然具有金钱价值。由此可见，从现行立法关于财产的规定来看，财产是指具有金钱价值的有体物和权利。而民法学家关于财产概念的争论也印证了现行立法关于财产本质的界定。王泽鉴先生认为，通常所谓财产，指由具有金钱价值的权利所构成的集合体。所谓具有金钱价值，指或有对价而让与，或得以金钱表示者。魏振瀛先生认为，财产是具有经济价值的有体物、智力成果和利益。智力成果和利益通常称之为无体财产(无形财产)。两者对财产的界定有所不同：王泽鉴先生将财产界定为权利，而魏振瀛先生则认为财产并不仅仅为权利。但仔细推敲不难发现，两者的差异不如初看起来那样明显，具有金钱价值的权利至少包括有体财产权和无体财产权。而两者均表明了财产的本质特征即具有金钱价值。物是财产的主要形式，但是随着社会经济的不断发展，除了物质形态的财产外，各种非物质形态的财产有了空前的发展。

无论是现行立法还是学者论述均表明无论财产形式如何，具有金钱价值是其本质特征。那么，虚拟财产是否为法律上的财产呢？

(二)虚拟财产的法律性质 何谓虚拟财产？虚拟财产，是指必须利用网络服务器的虚拟空间才能为网络使用者支配使用的电磁记录，如网络游戏装备、QQ号码、电子邮箱账号等。这些虚拟财产无法经由单机再行复制，只能在网络世界存续。虚拟财产与现实世界中的财产具有相似性，能够为人们支配使用并满足人们的需要。虚拟财产是否具有金钱价值呢？美国大法官霍姆斯指出，法律的生命始终不是逻辑，而是经验；从虚拟财产取得的出发，了解虚拟财产的取得方法，尊重活生生的现实，对探讨虚拟财产是否具有金钱价值而言是一条可行的进路。虚拟财产的取得主要有两个来源：一是网络利用者投入大量的时间、精力和金钱从网络中获得。不少玩家耗费了大量的时间泡在网络游戏里，通过不断“修炼”提高自己的等级，获得自己心仪的装备，达到“叱咤风云”的目的。这一方式类似于财产所有权的原始取得，姑且称之为原始取得。二是网络利用者通过现实交易即买卖获得。在许多游戏交易网站上，各类游戏装备都明码标价，玩家们可以自发地在线下交易。例如，新浪网介绍《游戏天堂II》新手入门中就有关于玩家交易的描述：“一般从玩家手中购买东西会比从商店买便宜很多，还可能买到商店里面不出售的道具，也偶尔有玩家因急需用钱便宜出售一些不错的道具，所以没事的时候逛逛市场吧，可能会淘到物美价廉的东西。”而QQ号码、电子邮箱账号等，自从实现收费注册之后，也可以进行现实的货币交易。这一方式类似于财产所有权的继受取得，姑且称之为继受取得。就原始取得而言，网络利

用者除了付出时间、精力外，还用上网费、游戏费等直接金钱支出。虽然网络利用者在这一过程中享受了网络服务，毋庸置疑网络利用者也取得了游戏装备等虚拟财产，显然这些虚拟财产网络利用者享受网络服务的一部分。网络利用者有偿取得了虚拟财产，而且该财产也能够满足网络利用者的精神需求。也就是说，虚拟财产具有金钱价值。这种情形其实与现实生活中的类似情形相差不大。不少人在公园里参加过射击游戏，通常命中若干环数可以获得一定的奖品，人们一旦参与其中并且达到一定的环数当然应当获得相应的奖品，而该奖品显然是射击游戏服务的一部分。就继受取得而言，虚拟财产通过交易取得这一过程本身已经清楚地表明了其金钱价值。由此可见，虚拟财产具有金钱价值。既然虚拟财产具有金钱价值亦能满足网络利用者的需求，将之界定为财产也难谓不妥。再者，民法为私法，凡民法所不禁止的就是允许的。网络运营商为网络利用者提供网络服务显然属于民法的调整范围，既然民法并未禁止网络服务，就应当为参与网络服务的当事人提供适当的法律救济。正如庞德所言，法律是以允准救济开始，也是从允准行为开始。”因此，本文认为，应当将虚拟财产纳入财产的范畴，并按照其特点提供相应的法律保护。虚拟财产的法律保护如前所述，虚拟财产不过是财产在网络世界的表现形式。依据相同情况相同处理的公平理念，虚拟财产应当获得与其他财产同等的法律保护。当然，这里的“同等”并不是指完全相同，而是指虚拟财产应当获得凡是财产就应当获得的最低限度的法律保护，同时应当依据虚拟财产的特殊性获得与之相适应的法律保护。就前者而言，法律只要承认虚拟财产的法律地位，问题就解决

了，本文不再赘述。就后者而言，法律应当提供适当的法律救济，需要深入探讨。虚拟财产类似于物。民法上的物，是指存在于人身之外，能够满足人们的社会需要而又能为人所实际控制或者支配的物质客体。虚拟财产具有类似的特征，应当获得类似于物的法律保护，义务人为虚拟财产权利人以外的任何人，姑且称之为准物权的民法保护；虚拟财产具有特殊性，不能脱离网络而存在，虚拟财产始终处于网络运营商的保管之下，就该关系而言虚拟财产权利人应当获得合同法的救济。

(一)准物权民法保护 虚拟财产类似于物，所有人对其享有所有权，所有人以外的任何人有义务不妨碍所有人对虚拟财产的占有使用。虚拟财产获得准物权的民法保护，即赋予虚拟财产所有人物权请求权和损害赔偿请求权。一般而言，物权请求权的类型包括返还请求权、妨害除去请求权和妨害预防请求权三类。由于虚拟财产始终处于网络运营商的保管之下，第三人侵害所有人虚拟财产形式有二：一是使虚拟财产所有人丧失占有转由第三人占有，如窃取网络游戏装备等；二是妨碍所有人对其虚拟财产的占有使用，如向所有人的电子邮箱发送垃圾信件等。对于前者，返还请求权能够提供最佳救济，对于后者妨害除去请求权能够给予合理保护。而妨害预防的情形基本不存在。从这种意义上说，虚拟财产所有人所拥有之物权请求权具有两项内容足矣。我国台湾地区对刑法的修订也表明了这一点。其新修订的刑法增设了“第三十六章妨害计算机使用罪”，对“无故输入他人账号密码、破解使用计算机之保护措施或利用计算机系统之漏洞，而入侵他人之计算机或其相关设备”等行为课以刑罚。举重以明轻。既然妨害他人使用计算机的行为可以构成犯罪

，当然应当给予受害人以民事救济。一旦第三人对虚拟财产造成了实际损害而难以采取返还原物或者排除妨害的方式加以救济，那么损害赔偿就是所有人能够获得的合理救济。（二）合同法救济 虚拟财产只能存在于网络之中，虚拟财产所有人和网络运营商之间存在网络服务合同，网络运营商依据网络服务合同的约定向虚拟财产所有人提供约定的网络服务。该网络服务合同的内容主要体现在网络运营商向网络利用者提供的特定协议文本之中，而且该网络服务合同通常为格式条款。该类网络服务合同均规定了特定网络服务的使用规则，探究其内容通常仅仅规定了网络利用者的义务，而对网络利用者的权利则未作出明确的规定。以《新浪网络服务使用协议》第三条“使用规则”为例：“……3. 4用户在使用新浪网络服务过程中，必须遵循以下原则：(a)遵守中国有关的法律和法规；(b)不得为任何非法目的而使用网络服务系统；(c)遵守所有与网络服务有关的网络协议、规定和程序：……”正如人们所言，答案往往在问题之中。其实网络运营商为网络利用者设定使用规则的同时，也从另一方面承认了网络利用者的某些权利。网络利用者只要按照依据使用规则接受网络服务，由此产生的收益包括虚拟财产就应当归网络利用者所有。既然虚拟财产只能存在于网络之中，那么在合同期限内，只要网络利用者离线后网络运营商就承担着妥善保管网络利用者虚拟财产的义务，即使这些虚拟财产对网络运营商而言一文不值。除非网络利用者将其ID、密码告知他人致使其虚拟财产遭受损害，网络运营商应当就虚拟财产遭受的损害承担相应的法律责任。一旦网络利用者的虚拟财产遭受损害，其能够获得的民事救济包括返还原物、恢复原状以

及赔偿损失。从已经发生的虚拟财产纠纷而言，本文所提及之案例具有代表性。网络运营商之所以违反网络服务合同，是因为第三人偷窃虚拟财产所致。第三人的窃取行为本身构成了侵权行为，同时也造成了网络运营商的违约。虚拟财产所有人要么依据侵权行为要求第三人承担侵权责任，要么依据违约行为要求网络运营商承担违约责任，两者只能选择其一。其结果就是在网络运营商和第三人之间围绕虚拟财产形成了不真正连带债务。所谓不真正连带债务系指数个债务人基于不同的发生原因，而偶然产生同一内容的给付，各负全部履行之义务，因一债务人的完全履行，则全体债务归于消灭的债务。“一般而言，不真正连带债务人原则上无各自分担部分，数债务人因其各自所负债务性质的差异，如有可以认为某一债务人应负终局责任者，则其他债务人为完全履行后，自亦得对之求偿。然此种求偿，并非因有共同免责之给付行为而请求偿还其各自分担之部分，而系基于另一种法律关系而请求，与连带债务之求偿关系，性质上并不相同，故除有终局责任者外，不真正连带债务人相互间并不发生求偿关系。就本案而言，不真正连带债务发生的原因因为网络运营商的违约行为和第三人的侵权行为，虚拟财产所有人不能按照普通共同诉讼的方式同时对网络运营商和第三人主张权利，只能选择其一。由于网络侵权的特殊性，对虚拟财产所有人而言很难发现实施侵权行为的第三人，因此虚拟财产所有人选择合同之诉是其通常获得救济的最佳途径。虚拟财产遭受损害是第三人的侵权行为所致，因此第三人对虚拟财产的损害应当承担终局责任。一旦网络运营商依法承担了违约责任，其就可以向第三人追偿。事实上网络运营商也往往有足

够的技术手段保证其发现第三人。结束语虚拟财产具有金钱价值，能够满足权利人的需要，系财产在网络世界的表现形式，因此应当获得充分的法律救济包括准物权的保护方法和债权的保护方法。前者主要指赋予虚拟财产权利人以返还请求权、妨害除去请求权；后者主要指虚拟财产遭受损害后权利人能够获得足额赔偿。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