

论虚拟财产与交易 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

https://www.100test.com/kao_ti2020/485/2021_2022__E8_AE_BA_E8_99_9A_E6_8B_9F_E8_c122_485139.htm

内容摘要：虚拟财产是依赖于网络，以电磁记录为存在形态，具有使用价值和价值，可以现实货币化的虚拟物品。虚拟财产的所有权属于网民。在虚拟物产以真实货币进行大量交易的情况下，不能不予以规范。保护虚拟财产安全交易，必将促进网络产业的快速发展，所以应迅速着手完善交易安全的保护措施。关键词：

虚拟财产 归属 交易 一、虚拟财产概述。（一）虚拟财产与虚拟物品。说到虚拟财产必须先明确什么是虚拟物品。虚拟物品一般是指在网络虚拟环境中，网民在使用服务商所提供的网络服务过程中所产生的ID、“货币”、E-mail，等等。虚拟物品是服务商模仿现实世界设计的，因其存在于虚拟世界与现实世界的物品相对应，故在习惯上被称为虚拟物品。在早期的网络世界，网民通过注册取得ID，这种ID代表了网民在网络特定空间内的身份，并且每个ID都具有唯一性与排他性。网络的发展，产生了诸如域名、网络实名、个人主页、电子邮箱、QQ号、网络游戏、“货币”、“宝物”、“武器”、“建筑设施”、“宠物”等众多的虚拟物品。（本文的所称的服务商，是指网络服务商、网络运营商、网络游戏运营商、网络公司、网站，等；网民是指网络用户、网络游戏玩家，等。）（二）虚拟物品是否属于财产的争论。虚拟物品是否属于法律意义上的财产，在我国现行法律体系中没有明确规定，民法上没有其概念，物权法也没有明确其内涵。虽然虚拟物品在计算机专家面前只是0或者1组成的虚拟电子信

号，但在网民眼中，虚拟财产无异于真金白银。对于虚拟物品是否属于法律意义上的财产，存在两种截然不同的观点。有人认为，虚拟物品应当属于财产。网民通过脑力劳动获得的“武器”、“装备”、“宠物”、“货币”等虚拟物品，花费了时间、金钱、精力，应当属于私有财产的范围。这种财产既有使用价值，也有价值，可以直接用人民币进行交易，甚至一些虚拟货币与人民币之间已经形成固定“汇率”，已经具备了商品的一般属性，应该受到法律保护。有人则认为，虚拟物品只是一些计算机数据，不是法律意义上的财产。虚拟世界的物品，其本身没有任何经济意义。它只是用一种形式表现出来的一组数据，这些数据在某个游戏软件运行的时候，可能起到某种作用，但如果独立出来就没有什么价值。随着网络经济产业化发展，虚拟物品走向了商品化，有时网民必须付费才能获得相应的虚拟财产，才能享受服务商更多功能更加优质的服务，使其具备了真实财产的性质。由于虚拟财产具备了现实世界里的交换价值，法律就不能对其漠视。从多数专家的观点看，虚拟财产已经具备了商品的一般属性，寻求法律的保护是合情合理的。在相关法律缺位的情况下，虚拟物品的交易已经引发了一系列问题。在公认的几类虚拟财产中，Q币等虚拟货币由于在工商物价部门做了备案，1元人民币等于1元Q币，因此法律意义上的财物属性比较明确。而游戏装备由于也可以在市场上公开交易，财物的属性也被大多数人接受。目前最大的争议是，QQ号码是否可以被认定为财产。人们对QQ号码的财产特性发生争议，主要是因为尚无以各方都接受的方式评估QQ号码的价格。从已有的判例来看，首例QQ号码盗窃案中，深圳市南山区法院

避开了虚拟财产这个敏感话题，转而以侵犯通信自由为名判处被人刑罚。中国刑法学会会长赵秉志教授曾撰文对判决提出质疑，他认为QQ号码能够在网络平台交易本身也说明其具有经济价值。而韩国则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。服务商只是为网民的这些私有财产提供一个存放的场所，而无权对其作肆意的修改或删除，这种网财的性质与银行账号中的钱财并无本质的区别。1997年台湾“立法院”通过刑法修正案，把“电磁记录”列为“动产”，使网络游戏账号被盗有法可循，盗取他人账号内的虚拟宝物的人不再可以逍遥法外。关于虚拟财物之物权效力，“法务部”于2001年12月正式解释，虚拟财物在法律上视为动产，网民对其所有权受法律保护。但是，2002年底台湾通过刑法修改案，将第323条“电能、热能及其他能量或电磁记录，关于本章之罪，以动产论”，改回“电能、热能及其他能量，关于本章之罪，以动产论”。2003年6月27日，台湾刑法增订，“电磁记录”不再列为“动产”。

（三）虚拟财产的法律属性。

- 1、知识产权说。该说认为网络虚拟财产是一种智力成果，应受知识产权法的保护。网络程序是一种生产工艺，而虚拟财产是根据生产工艺生产出来的产品。
- 2、物权说。又称所有权说。该说认为虚拟财产是一种无形物、虚拟物，它既有别于一般的“有体物”，也有别于“知识财产”这种无形财产。
- 3、债权说。债权说认为，虚拟财产的法律属性实质上是一种通过合同确立的债权。
- 4、多重属性说。多重属性说认为网络虚拟财产并不具备独立的属性，不是物，也不是债，不是无形财产，更不是知识产权，而是具备多重法律属性。所有权说是最为流行的观

点。（四）虚拟财产定义。虚拟财产是有别于有形财产的一种新型财产，在本质上只是一组保存在服务器上的数字信息，一个电磁记录。但是虚拟财产的价值并不限于电磁记录，电磁记录的价值非常有限，有时甚至是可以忽略不计，而虚拟财产的价值千差万别。笔者认为，虚拟财产可以定义为：虚拟财产是依赖于网络，以电磁记录为存在形态，具有使用价值和价值，可以现实货币化的虚拟物品。

二、虚拟财产所有权的归属。

（一）虚拟财产所有权的归属一直存在争议。

A、一种意见认为，网民对虚拟财产不享有所有权，仅有使用权。

- 1、服务商与网民之间就虚拟财产所有权的归属问题已有合同约定。每个服务商都制作了一份电子合同，电子合同明确规定，虚拟物品属于服务商所有，网民只有使用权，网民只有点击“同意”，才能得到服务。
- 2、虚拟财产是网民在网络中取得的，其取得方式与状态由网络规则所确定，其本身就属于程序的一部分，因此其所有权属于服务商，而网民只享有使用权。
- 3、虚拟财产是网络程序的组成部分，它们不能脱离网络程序而独立存在。网民仅是通过服务商的许可而使用这些虚拟物品。

B、另一种意见认为，服务商只是代为保管虚拟财产，虚拟财产所有权属于网民。

- 1、虚拟财产是具有独立性。尽管虚拟财产本身不能脱离网络而独立存在，但这种非独立存在仅是网络的外部表现，而在网络内部，这些虚拟财产是具有独立性的，它们可以在人们之间进行自由的流转。
- 2、虚拟财产不是网络系统本身就存在的，它是网民通过脑力劳动触发计算机程序创造出来的。虽然各种虚拟财产已被服务商事先设计出来，但是没有虚拟财产的存在形态--电磁记录，而且具体虚拟财产的电磁记录也各不

相同。只有当网民参与其中，控制计算机向服务器发送各种指令，使服务器端数据不断产生变化，服务器就将该数据记录下来，并根据程序的设定，将这一段数据表现为不同形式的虚拟财产。

3、网民对虚拟财产所行使的权利已超出使用权的范畴，而具有所有权的性质。网民可以通过自行设立的账户和密码，对虚拟财产实施排他性的占有和控制，并可按照虚拟财产的性能和用途加以使用，或通过出租、出借等方式取得收益，还可以把它赠送或转卖给他人或干脆予以抛弃。

（二）虚拟财产的所有权应属于网民。笔者认为，虚拟财产的所有权应属于网民。完全同意虚拟财产的所有权属于网民的三点理由。并且认为：如果从原始取得的角度看，虚拟财产虽然作为一种电磁记录产生于特定游戏服务商的服务器，并且通常只能存储在该特定服务器上，但这只是服务商提供服务及相应的保管工作。虚拟财物的产生和变化并不由服务商控制，而是网民自身特定行为的结果。因此，虚拟财产的所有权应当归属于网民。而从继受取得的角度看，也可以认为网民对虚拟财产的所有权是通过服务合同让渡而来的。服务商向市场推广自己的网络服务产品，吸引网民消费，网民购买软件，下载客户终端，注册ID，从而与服务商建立服务合同。服务商开发网络程序并将其投入运营，即使认为他享有虚拟财产所有权，但享有网络虚拟财产所有权并非服务商的最终目的，为了获取利益，服务商就要与网民订立服务合同，从而让渡虚拟财产占有、使用权、收益、处分的权利，也即所有权。

三、电子服务合同。（一）电子服务格式合同概述。在法律对虚拟财产没有相应规定的情况下，服务商与网民的权利义务应由双方所订立的服务合同进行调整，如发生

争议,服务商与网民的服务合同是处理纠纷的主要依据。服务商推出一个服务项目,通过广告宣传,吸引网民申请注册,这实际上构成要约邀请,网民申请注册,服务商提供一份电子的合同文本构成要约,网民除了要填写基本资料外,还要以点击等方式表示同意服务商单方面拟定的合同条款,从而订立了一个服务合同。服务商提供的电子合同文本是一种格式合同,所谓格式合同,是指占据优势地位的当事人一方预先拟定好的合同,在订立合同时相对人对此类条款只能完全接受或拒绝,而不能提出修改或变更,无法自由地表达自己的意志,只能附和对方的意思。格式合同在现代交易中的大量使用,是现代经济活动的必然产物。德国法上称为一般交易合同,法国法称为附合合同,我国台湾地区称为定型化契约。格式合同的弊端在于:经营者在提供商品或服务时经常利用其优越的地位,制定有利于己,而不利于消费者的条款,例如免责条款、失权条款、法院管辖地条款等,对合同上的风险及负担作不合理的分配。一般消费者对合同条款多未注意,不知其存在;或虽知其存在,但因此种合同条款多为冗长,字体细小,不易阅读;或虽阅读,因文义艰涩,难以理解;即使能理解,知道对己不利条款的存在,也无讨价还价的余地,只能在接受与拒绝间加以选择。其实消费者无丝毫选择机会。因此,如何在合同自由的体制下,维护合同正义,是现代法律面临的艰巨任务。

(二) 网上点击合同和拆封授权合同。网上最为典型的格式合同有两种:网上点击合同和拆封授权合同。就普通的合同而言,当事人之间经充分的协商订立,但在网络中,我们看到的大量的合同都是点击合同和拆封授权合同,这两种合同都意味着网民对合同只有同意或不同意

的选择权,而没有对条款的选择权,更不要说协商的权利了。如果网民希望接受服务,尽管对某些条款极为不满,也只能选择同意。

1、网上点击合同。网上点击合同是指在网络中,服务商为了重复使用而预先以电子数据讯息形式拟定双方之间权利义务条款,另一方通过网络点击并完全接受该合同条款的合同。一般来说,只要提供点击合同的一方给予了网民审查该合同条款的权利,而该些条款又是在网民的合理获取范围内,网民是否真的加以阅读,则非所问。如果网民以没有看清、没有阅读或看不懂等等理由认为点击合同没有法律效力而拒绝其中的条款,提供点击合同的一方如果能证明的确给予了另一方审查合同条款的权利,就可以使该合同条款有效。关于网上点击合同法律效力的认定,美国法院在1998年作出过相关的判例,在Groff诉AmericaOnline一案中,法院审查了页面的设计,认为顾客应该受其中所包含条款的约束。这个判决为美国在点击合同效力的认定方面提供了判例。2001年我国也出现了非常有影响力的来云鹏诉新浪网邮箱缩水案,在国内首次以案例形式肯定了点击合同的法律效力。上述案例均肯定了服务商所提供的点击合同具有法律效力。虽然我国并非判例法司法体制,但从中可以看出我国司法机关对待点击合同的态度与其他国家是相向的。

2、拆封授权合同。拆封授权合同(shrink-wrap contract)是指一种套装软件授权形式,其条款通常附随于的磁盘和只读光盘上,非常典型的是在软件包装的内部印刷着或记载着授权条款。该条款声明:“当消费者拆启包装使用软件时,即视为消费者接受该授权之全部条款。”,消费者无需明示订立该条款。拆封授权合同作为一种特殊的格式合同,突破了传统格式合

同的特点，它将消费者购买时未知悉的授权条款视为合同的组成部分，这种做法改变了以往的合同订立模式，附合性更强烈，更具难以预见性。拆封授权合同的法律效力得到承认距今时间不长，美国第三巡回上诉法院1996年在ProCD公司诉Zerdenberg一案中，首次承认了网上拆封授权合同的法律效力。其判决的依据是美国《统一商法典》（UCC）2 - 204(1)的规定：“商品买卖合同可以通过足以显示合意的任何方式而缔结，包括双方当事人以行为（conduct）表示承认该合同存在。”上诉法院通过扩张解释的方法使判决获得了法律上的支持，这种解释蕴涵了一种新的合同模式，因而其影响力是巨大而深远的。（三）电子服务格式合同效力规制。与发达国家的立法相比，我国在网络方面的立法现状还处于滞后的状态，至今还没有出台专门针对电服务格式合同的立法。

《合同法》的规定是针对一般合同格式条款作出的，但确立的原则，应适用于电子服务合同。《合同法》第39条对格式条款进行了界定，同时还规定了格式条款提供一方的提示义务与说明义务；第40条对格式条款的无效作出规定；第41条对格式条款的解释原则作了规定，按通常理解的原则解释；当格式条款有两种以上的歧义时作不利于条款提供方的解释；非格式条款优先于格式条款的解释原则。另外，《消费者权益保护法》的第24条也适用电子服务格式合同。四、支付对价的判断标准。实践中，网民是否为取得虚拟财产支付了对价，影响甚至决定网民对虚拟物品享有的权利。收费注册、收费增值服务自然支付了对价，但免费注册是否即可视为未支付对价？网络ID一般是免费注册的，那么免费注册ID是否说明网民并未对该ID支付对价？如果认定其未支付对价

，自然会倾向于减轻服务商的义务。2001年，来云鹏诉北京四通利方信息技术有限公司服务合同纠纷案败诉。这是一个免费邮箱案件，法院认为：来云鹏免费注册电子邮箱，并未支付对价，故而将邮箱中的广告视为合同条款约定的邮箱网民应负义务。它表明了支付对价的不同判断标准及是否支付对价对双方权利义务的影响。服务商提供网络服务、建立网络平台的唯一目的是盈利。但是，服务商的利益来自何处？网络经济是一种注意力经济，访问量是服务商财富的根本来源，没有访问量，网络就无法生存。对于服务商来说，“尽可能多地吸引网民”和“尽可能长地延长网民在线上停留的时间”是永恒不变的法则。这正是任何一款网络游戏在推出时总是免费“试玩”的原因。总之，服务商的利益来自网民，来自每一个付费和免费注册的网民。虽然从表面上看，服务商的盈利来自网民购买其点卡、会员卡，但为什么有的游戏收费，而游戏却是免费的？其原因仍然是访问量的问题，有一定的访问量，是服务商获得点卡、广告等等收入的基本条件。所以笔者认为，服务商最重要资本--访问量是网民给的，也就是说网民当然地支付了对价，支付了绝不少于其取得的虚拟财产价值的对价。

五、虚拟财产的可交易性。

（一）虚拟财产取得方式。目前，取得虚拟财产一般有三种方式，一是从服务商那免费申请所得；二是投入大量时间和精力而获得。据说《传奇》练到40级，按正常时间需要一年，上网费按2元/小时计，一共要花7300元；再加上月卡35元，一年就是420元，合计得花7720元；三是，直接花钱从服务商或他人那里购买。

（二）虚拟财产交易种类。虚拟财产交易可分为三大类：一是网民间的虚拟财产交易；二是服务商与网

民间的虚拟财产交易；三是交易商与网民之间的交易。说到虚拟财产交易，不能不提到国内两大著名C2C(C2C意为个人与个人间的交易)交易平台--淘宝和易趣。淘宝和易趣均在其网站开了专区让会员进行网络游戏、QQ号码等虚拟财产交易。2006年12月，深圳市公安局破获了一起全国最大规模的网络虚拟财产被盗案。从2005年5月到2006年7月，该犯罪团伙共盗取QQ号码和游戏账号、装备300多万(套)，最多一天盗号30多万个，通过淘宝网站出手获利70多万元。这把淘宝网站推上风口浪尖。有人认为，C2C交易平台助长了盗取QQ号码的行为，C2C交易平台应删除卖家出售虚拟财产的页面。

(三) 虚拟财产价格。虚拟财产早已不仅仅在网络中存在的，它已和现实的货币产生了联系。虚拟财产价格主要有两类。一是服务商官方价格。很多服务商为了获取高额利润而出售虚拟道具和财物。如新浪曾为推广其代理的网络游戏《天堂》而打包出售虚拟道具和虚拟财产；Ubi Soft公司在北美地区代理《魔剑》时也曾推出优惠方案使部分网民可以获得游戏中某些隐藏种族的密码。这些虚拟财产的价格多为数元到数百元不等。但服务商制定的价格是完全从自身的利益出发的，其高低完全取决于特定游戏的运营和利润状况，以及服务商的营销发展策略。因此服务商确定的价格并不能作为虚拟财产价值确定的标准。二是网民之间的离线交易价格。网民之间的离线交易具有无序性和不稳定性特点，并带有很强烈的感情色彩。以《传奇》为例，其中虚拟道具的离线交易价格从几十元到几千元不等。还有一些网民因为在游戏中受挫或为了满足虚荣性，花费数千甚至上万元购买级别较高的账号。因此，网民之间的离线交易价格也不能准确说明虚拟财产

的价值，无法作为确定其价值的标准。（四）虚拟财产可交易性的不同观点。

- 1、服务商大都不认可除其自己以外的虚拟资产交易。《腾讯QQ用户服务条款》中规定：QQ帐号的所有权归腾讯，网民完成注册申请手续后，获得QQ帐号的使用权。腾讯QQ帐号使用权仅属于初始申请注册人，禁止转让或继受、售卖。如果腾讯发现使用者并非帐号初始注册人，腾讯有权回收该帐号而无需向该帐户使用人承担法律责任。腾讯禁止网民私下有偿或无偿转让帐号，以免因帐号问题产生纠纷，网民因违反此要求遭致的任何损失自行承担。其他服务商作了同样的规定。例如：盛大在其《热血传奇服务条款》中规定，网民账号的所有权归盛大网络所有。热血传奇网络运营过程中产生并储存于盛大网络数据库的任何数据信息(包括但不限于账号数据信息,角色数据信息)的所有权均属于盛大网络,网民在完全遵守以下的各项条款的前提下,在正常使用《热血传奇》游戏的过程中对属于其网民账号的数据信息享有协议规定的使用权。又如，《魔兽世界服务条款》是，暴雪娱乐及其授权人拥有魔兽世界的一切所有权及知识产权,包括但不限于网民账号；第九城市和暴雪娱乐均不承认账号转让.暴雪娱乐不承认魔兽世界之外的人和财产权利要求或"真实"世界与魔兽世界相关的任何物品的销售,赠与或交易。网民不得在魔兽世界之外出售物品获得"真实"货币或进行物品交易。实践中，服务合同多是约定虚拟物品及相应的所有数据所有权属于服务商,并且还明确规定不承认虚拟物品转让,不承认除其自身以外的虚拟物品交易。
- 2、实践中虚拟财产已经具有一般商品的属性。但是，当虚拟物产以真实货币进行交易已经不是个别现象,而在大量存在的情况下,我们不能对此视而不

见，亦不能不予以规范，否则会直接影响社会秩序的稳定。仅从QQ号码看，《腾讯QQ用户服务条款》明确网民不能私下买卖QQ号码，但在国内购物网站上，有人成百上千地买卖QQ号。2005年1月，腾讯公司的总裁兼首席执行官马化腾在一次活动中，捐出一个“88888”的QQ号码。后来该号码在淘宝网上拍卖，所得的款项，通过中华慈善总会捐献给东南亚海啸灾民。其它虚拟财产的交易情况与此大致相同。虚拟财产既可以向服务商直接购买，也可以从虚拟的交易市场上购得，还可以在网民间交易，这充分说明虚拟财产已经具有了一般商品的属性，其实际价值不言而喻。（五）虚拟财产交易性的实际意义。以网络游戏为例：一方面，从服务商来看，虚拟财产之一的网络游戏自其问世以来，发展迅猛，逐渐成为一个重要的新兴产业，其规模和利润都相当可观。盛大靠着网络游戏《传奇》以及衍生产品，创造了三年内将公司净资产由数十万美元增加到数十亿美元盛大神话。原先深陷财务危机的著名门户网站网易公司靠网络游戏和短信服务扭亏为盈，其董事长丁磊成为《财富》杂志评选的中国首富，成为新经济的成功典范。另一方面，从网民来看，在当今电脑普及率高、失业率高的中国，虚拟财产交易的发展不失为一个减轻就业压力、缓解社会矛盾的好办法。虚拟财产交易为我国提供了数十万计的就业岗位，减小了治安隐患；且不消耗国家不可再生资源；可以直接服务于网民中的高层次收入人群。所以，虚拟交易如能正确引导，定会成为新兴的绿色朝阳行业，促进税收。而首先需要做的，就是科学地对虚拟财产及其交易进行监管和保护。

六、法院判决对虚拟财产纠纷的相关判决。

法院是解决各种社会矛盾的最终途径

。因此，我们必须重视法院在虚拟财产纠纷判决中的态度。

（一）民商事案件。1、来云鹏诉北京四通利方信息技术有限公司服务合同纠纷案。北京市海淀区法院认为，依法订立生效的服务合同对合同当事人具有相当于法律的约束力。双方当事人均应根据合同享有权利并履行相应义务。违反合同约定则需承担相应的民事责任，但违约责任产生的前提是有违约行为。四通利方公司作为“新浪网”北京网站的经营者，为网民提供免费邮箱服务。网民注册时必须全面地接受页面中显示的《新浪网北京站服务条款》的全部条款，认可该条款所有内容，点击“同意”键后应当认为申请者已完全知悉并接受“新浪网北京站服务条款”。来云鹏正是完成了相应的注册程序后，自愿明确接受网站服务条款后从而与被告之间缔结了电子邮箱服务合同。四通利方公司在将原为50M邮箱容量调整为5M时，已事先在网络页面上作出声明，履行了《新浪网北京站服务条款》中变更合同内容的说明和提示义务，是行使依据合同享有的对合同变更的权利。因此，法院认为来云鹏要求确认四通利方公司调整免费电子邮箱容量是未经其同意，系擅自变更合同内容的违约行为的主张，既无事实依据，亦无法律支撑。综上，法院判决驳回来云鹏要求四通利方公司继续履行提供50M免费电子邮箱服务的诉讼请求。2、朱某状告第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司服务合同纠纷一案。上海市静安区法院认为，网民和服务商之间是一种服务合同关系。朱某在注册“九城通行证”时，即朱某在点击同意的那一刻即正式接受“九城通行证网民协议”，原、被告均受协议条款约束；同理，朱某在注册“魔兽世界”游戏通行证账号时，亦在点击同意的那一刻即正

式接受“魔兽世界中文版使用条款协议”，原、被告亦均受协议条款约束。因此，被告依据原、被告双方约定的协议封停原告朱某账号并无不妥。一审对朱某的诉请不予支持。

3、李宏晨与北京北极冰科技发展有限公司服务合同纠纷案。河北承德的网民李宏晨将北京北极冰科技发展有限公司告上了北京市朝阳区人民法院，要求北极冰公司公开道歉、恢复其丢失和被删除的游戏装备，并支付1万元精神损害赔偿金。法院审理后认为：《红月法规》不能确认为是原被告双方之间签订的合同；被告无法证明原告ID中装备丢失的原因，也没有证据表明原告的密码有证人之外的其他人员知道，因此可以认定被告在安全保障方面存在欠缺；虽然虚拟装备是无形的且存在于特殊的网络游戏环境中，但并不影响虚拟物品作为无形财产的一种，获得法律上的适当评价和救济；对于原告被删除复制品的问题，游戏经营者对游戏中的复制品进行清理并无不当，只不过应有确凿证据。至于李宏晨自愿花人民币向别的网民购买虚拟装备，与服务商无关，不应要求被告承担赔偿责任。法院据此认定，北极冰公司应对李宏晨丢失的虚拟物品承担保障不利的责任，判令被告返还原告在网络游戏中失窃的财物。对于李宏晨的其他诉讼请求和精神损害赔偿要求，法院没有支持。判决结果出来后，原被告双方不服，提起上诉。北京市第二中级人民法院审理后驳回上诉，维持原判。该案引起社会各界的极大关注，海内外许多媒体进行了大量报道。审理此案的法官将虚拟财产认定为是一种应受法律保护的无形财产，这一结论无疑有力地维护了消费者在虚拟空间所享有的财产权益，该判决也因此受到法律界的广泛好评。

（二）刑事案件。1、张斌网游帐号盗窃

案。该案公诉人认为，虚拟财产在本质上属于不动产，具有可支配性，它能够在不同的游戏者之间进行有偿或无偿转让而不损害财产的价值。总之，虚拟财产可以成为盗窃罪的犯罪对象。宁波市海曙区法院认定被告张斌盗窃罪成立，并判处张斌有期徒刑1年、缓刑2年，并处罚金5000元。这也是国内判决虚拟物品盗窃罪罪名成立并将被告人处刑的案例。该判决具有很大的司法意义，它表现了国内司法对虚拟财产的承认已经成为一种趋势。

2、小凡盗窃网络游戏装备案。小凡因窃取、出售他人的网络游戏装备被公诉。广州市天河区法院认为，玩家对虚拟装备除有使用权外，还有占有、使用、收益、处分这四项所有权的基本内容，故虚拟装备应属玩家所有的私人财产，与有形财产在本质上并无不同，应受法律保护。判决小凡犯盗窃罪，单处罚金5000元。

综上，来云鹏诉北京四通利方信息技术有限公司服务合同纠纷案、朱某状告第九城市计算机技术咨询（上海）有限公司服务合同纠纷案中，法院完全肯定了网上点击合同的法律效力。在李宏晨与北京北极冰科技发展有限公司服务合同纠纷案、张斌网游帐号盗窃案、小凡盗窃网络游戏装备案中则将虚拟财产认定为是一种应受法律保护的无形财产，可以交易，并倾向属于网民所有。

七、服务商应完善交易安全的保护措施。无论服务商多么的不情愿，虚拟财产以真实货币在网民与网民或他人与网民进行交易已经普遍存在，而不是个别现象了。因此，服务商应当把完善交易安全的保护措施提上日程，而不是躲避势头越来越大的虚拟财产交易。本节仅以QQ申诉为例谈谈交易安全的保护措施完善。

（一）QQ申诉的概念。作为占有国内即时通讯市场半壁江山的腾讯公司，在号码保护

方面，提供了相应的保护措施，网民在号码被盗或密码忘记的情况下，可通过密码保护资料自助取回或通过其工作人员人工取回密码。当发现QQ号码被盗取，而又没曾申请并设置过密码保护时，可以使用申诉QQ号码服务。同时，QQ申诉也是腾讯公司保护虚拟财产交易安全的措施。申诉时，申诉人提供一些资料：如几个历史密码、好友、申请号码的时间、申请方式、密码保护问题、答案、号码开通过的服务和开通方式、安全邮箱地址、证件号码等，腾讯公司工作人员会根据这些证据作出相应处理。如果被证实该QQ号码确是申诉人后，旧的密码保护资料就会被新的保护资料覆盖掉，同时重设密码的链接也会发到申诉人所填写的邮箱里。（二

）QQ申诉的弊端。腾讯公司设置QQ申诉本意是出于保护网民的权益，但有时恰好相反而严重损害网民的利益。由于腾讯公司认为QQ号码的所有权归腾讯公司，网民完成注册申请手续后，只获得QQ号码的使用权。QQ号码使用权属于初始申请注册人，禁止转让或继受、售卖。有的人钻这条款的空子，记下QQ密码保护资料，将QQ号码出售，然后通过申诉顺利取回QQ号码。这些人在法律上已构成诈骗，应根据情节追究刑事责任或给予治安处罚。但腾讯公司有意无意的从中充当了不光彩的角色。（三）QQ申诉的完善。1、给被申诉人申述的机会。腾讯公司在QQ申诉程序中充当了裁判者的角色，但QQ申诉的程序设计上却没有给被申诉人申述的机会，缺少最起码的程序公正。因此，为保证公正性，当腾讯公司认为申诉人的证据比较充分时，应通知被申诉人，给其申述和提供证据的机会。2、修改相关条款。胆敢将QQ号码出售，然后通过申诉取回QQ号码的人，自然触犯了法律，但其

是钻了《腾讯QQ用户服务条款》有关规定和QQ申述缺陷的空子。腾讯公司对此不能视而不见，应当迅速修改与法律抵触的条款。

3、设置取得时效。取得时效是指行为人无论善意与否占有他人的虚拟财产，经过一段期间后，可依法取得所有权。确立虚拟财产时效取得制度目的是维护社会秩序和保护占有人、受让人的利益。因虚拟财产本身变化很快，可能在短时期内发生损耗或升级，原权利人是否可以要求占有人归还该虚拟财产？此外，虚拟财产的转移也是很频繁的，如果长期不能确定所有权的归属，不利于保护受让人的利益。因而有必要确立时效取得制度，以维护基于一定事实和期间建立起来的新秩序。根据网络的特点，取得时效的期间不应过长，一般以180天为宜，超过该期限，占有人就可以取得他人虚拟财产的所有权。保护虚拟财产交易安全是社会各界的事，也是服务商的事。但由于网络是高科技技术，没有服务商网络规则的规范，没有服务商技术上的支持和配合，要保障财产交易安全是不可能的。保护虚拟财产安全交易，必将促进网络行业的快速发展，得益的首先是服务商，因此，服务商应当从自身的优势迅速着手完善交易安全的保护措施。

参考文献：1、刘德良：《网络时代的民法学问题》，人民法院出版社，2001年版。2、齐爱民：《网络法研究》，法律出版社，2002年版。3、北京高级人民法院：《疑难案例实务研究》（第2辑），法律出版社，2002年版。4、胡开忠：《无形财产形态的历史演变及启示》，《云南大学学报法学版》，2003年第16卷第1期。5、于志刚：《论网络游戏中虚拟财产的法律性质及刑法保护》，《政法论坛》2003年第6期。6、张立云：《我国网络游戏产业快速发展》，《人民日

报》，2003年11月21日。7、荆龙：《“虚拟财产”面对现实考量》，《人民法院报》，2004年1月5日。8、胡磊：《网络财产权前瞻及解析》，《判解研究》，2004年第2辑。9、陈?：《虚拟财产在何种情形下应受到法律的保护》，《人民法院报》，2004年2月12日。10、邓佑文、李长江：《论“虚拟财产”的物权保护》，《社会科学家》，2004年第2期。11、彭玉旺、刘娟：《虚拟财产,一种全新的民事法律关系的客体》，《华北航天工业学院学报》，2004年第2期。12、董正和著：《网络虚拟财产的法律保护》，《天津市政法管理干部学院学报》，2004年第3期。13、杨向华：《网络游戏虚拟财产法律性质浅议》，《湖南公安高等专科学校学报》，2004年第3期。14、张凯、管宇：《盗窃网络‘虚拟财产’类型案件中的证据学视角》，《科技与法律》，2004年第3期。15、李艳：《试论网络虚拟财产的法律保护》，《安徽警官职业学院学报》，2004年第3期。16、朱铁军：《虚拟财产失窃案所引发的刑法思考??盗窃网络游戏账号及其虚拟物品行为之定性》，《网络安全技术与应用》，2004年第3期。17、彭晓辉、张光忠：《我国网络游戏中‘虚拟财产’的法律保护问题》，《中南财经政法大学学报》，2004年第3期。18、孙国瑞、曾波：《论虚拟财产》，《科技与法律》，2004年第4期。19、谢仁海、岑海莺：《网络虚拟财产相关问题探析》，《江苏大学学报(社会科学版)》，2004年第4期。20、朱珍华：《虚拟财产若干法律问题思考》，《辽宁公安司法管理干部学院学报》，2004年第4期。21、彭清燕：《论网络虚拟财产的刑法保护》，《山东省经济管理干部学院学报》，2004年第4期；22、彭国莉、夏静、樊建梅：《网络虚拟财

产法律保护探略》，《西华大学学报(哲学社会科学版)》，2004年第4期。23、陈旭琴、戈壁泉：《论网络虚拟财产的法律属性》，《浙江学刊》，2004年第5期。24、赵占领：《虚拟财产的法律保护》，《信息网络安全》，2004年第5期。25、何佳林、张敏、张强：《浅谈关于保护网络虚拟财产的问题》，《网络安全技术与应用》，2004年第5期。26、荣国权：《论网络虚拟财产刑法保护的标准》，《检察实践》，2004年第5期。27、程婷、周员凡：《网络虚拟财产的法律属性及保护浅探》，《广东行政学院学报》，2004年第5期。28、欧阳梓华：《网络游戏虚拟财产非财产’之否定》，《贵州警官职业学院学报》，2004年第5期。29、王怀章、朱晓燕：《论虚拟财产的法律规制》，《浙江工商大学学报》，2004年第6期。30、周维德：《论网络游戏中虚拟财产的保护》，《湖北行政学院学报》，2004年第6期。31、杨立新、王中合：《论网络虚拟财产的物权属性及其基本规则》，《国家检察官学院学报》，2004年第6期。32、杜智娜：《虚拟财产的现实纠纷》，《法律与生活》，2004年第14期。33、李宗勇：《网络游戏数据资料性质分析?兼析虚拟财产》，《人民法院报》，2004年8月13日3版。34、吴高臣：《虚拟财产的法律保护初探》，《中国律师》，2004年第8期。35、刘军霞：《首例虚拟财产纠纷案引发的法律思考??兼论虚拟财产的保护》，载于《河北法学》，2004年第11期；36、陶军：《论网络游戏虚拟财产在民法中的地位》，《中国律师》，2004年第12期。37、黄亦飞、欧阳梓华：《论网络游戏虚拟财产的法律地位》，《广西青年干部学院学报》，2005年第1期38、《腾讯QQ用户服务条款》，2007年10月3日登录

, <http://freeqqm.qq.com/agreement.html> (作者: 王克先, 浙江新时代律师事务所) 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