

The Legal Nature of Virtual Properties and Relative Legislative Protection

Ying Zhou

Zhonghao Law Firm (Shanghai) Office, Shanghai
Email: zhouyingnice@126.com

Received: May 27th, 2014; revised: Jun. 22nd, 2014; accepted: Jun. 30th, 2014

Copyright © 2014 by author and Hans Publishers Inc.
This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY).
<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

Abstract

With the development of internet, virtual properties appear. However, they are distinctive from those traditional properties of civil law. Currently, there are three opinions about legal nature of virtual properties: real rights, intellectual properties and obligatory right. In accordance with the features of virtual properties, it's suitable to define it as a kind of obligatory right, as it reflects the contractual relationship between network game suppliers and online gamers. Meanwhile, it's vital to improve relative legislation so as to protect virtual properties which can make sure that the net economy can develop orderly.

Keywords

Virtual Properties, Service Contract, Obligatory Right

虚拟财产的法律界定与立法保护

周 颖

中豪律师集团(上海)事务所, 上海
Email: zhouyingnice@126.com

收稿日期: 2014年5月27日; 修回日期: 2014年6月22日; 录用日期: 2014年6月30日

摘 要

随着互联网时代的到来, 网络虚拟财产应运而生。然而, 网络虚拟财产却不同于传统法律意义上的物。

目前关于虚拟财产法律属性的界定主要有三种：物权说，知识产权说及债权说。根据虚拟财产的特征，将虚拟财产权界定为债权更为合适，反映的是虚拟财产背后的游戏供应商与玩家之间的服务合同关系。同时应当在立法上予以完善，更好地保护虚拟财产，以促进网络经济健康、有序发展。

关键词

虚拟财产，服务合同，债权

1. 引言

面对日益发展壮大的网络经济及广阔的市场前景，以网络游戏为代表的网络经济所孕育的虚拟财产开始浮出水面，因虚拟财产衍生的纠纷不断出现，对虚拟财产的保护迫在眉睫，这无疑是对现行法律提出的新的挑战：何为网络虚拟财产？其究竟有何法律属性？如何从法律上对其加以保护？对上述问题的研究不仅推动了民法理论的发展，也对实务中出现的有关虚拟财产的民事、刑事纠纷的解决大有裨益。

2. 虚拟财产的概念与特征

2.1. 虚拟财产的概念

广义的虚拟财产指一切存在于特定网络虚拟空间内的专属性的虚拟财产，比如虚拟货币、游戏装备，电子邮箱等；狭义的虚拟财产特指具备现实交易价值的虚拟物，只包括那些网络玩家通过支付费用取得，并具有在离线交易市场内通过交易获取现实利益的可能性的虚拟品，典型表现为网络游戏中的虚拟装备、游戏金币及游戏 ID 等^[1]。

2.2. 虚拟财产的法律特征

虚拟财产主要具有以下特征：

1) 无形性

网络虚拟财产以数字化的形式存在于特定的网络空间，表现为多种具体形式，比如网游角色、武器和货币等，其不占据任何物理空间。同时，又对虚拟环境存在依赖性，其不能脱离特定的网络空间而存在。

2) 技术限制性

作为存在于网络游戏服务器上并通过游戏编程程序呈现的电子数据，虚拟财产也具有一定的技术限制性。网络游戏开发商在开发游戏时设计并固定了具体的电子数据，因此玩家并不能通过任意技术改变网络虚拟财产所具有的攻击能力、防御能力、魔力和购买能力。

3) 可再现性

与有形财产不同的是，网络虚拟财产如果被毁损、灭失或者消耗，一般可以通过技术手段重新获得丢失的电子数据，从而使得虚拟财产再现。同时，如网络用户退出系统或者关闭计算机，虚拟财产并不会因此消失。当用户再次登录系统，其依旧在用户控制的账号中。

4) 期限性

网络服务提供商的经营状况、经营成本及市场对其提供的服务的需求量决定其服务期限，而该期限同时也决定了虚拟财产的存活期限。一旦网络服务提供商经营不景气而申请破产，玩家必将面临巨大的损失。

3. 虚拟财产的法律属性

关于虚拟财产的法律属性问题，现阶段主要有以下三种说法：物权说，知识产权说，债权说。

1) 物权说

根据台湾法务部就该问题作出的函释：“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’，而‘电磁记录’在刑法诈欺及盗窃罪中均可看作‘动产’，视为私人财产的一部分”[2]。该观点将虚拟财产作为一种特殊物，适用现有法律对物权的有关规定，更加充分有利地保护玩家的利益。

2) 知识产权说

持该观点的人认为，玩家在游戏过程中投入了智力性的劳动，并创造性地搭配出了独一无二的游戏角色。游戏开发商只是预先设定好这些角色的框架，至于搭配组合出游戏角色则需要由玩家发挥智力与个性。

3) 债权说

债权说认为，游戏供应商与玩家之间是服务合同关系。供应商提供游戏服务，玩家付款购买，虚拟财产是玩家向供应商请求为其提供服务的证据。因此，将虚拟财产权利认定为债权，将虚拟财产关系认定为债的关系。

笔者倾向于“债权说”。首先，虚拟财产权不是物权。物权是一种对世权，权利主体特定，义务主体不特定。物权的义务主体所需承担的义务是消极的不作为义务——即不妨碍权利人权利的行使。在虚拟财产的使用中，玩家是权利人，其相对义务人是游戏供应商。然而，游戏供应商的义务并不仅仅是消极的不作为义务，其需要根据与玩家签订的服务合同履行自身义务，如保证游戏平台秩序井然，提供不同阶段或等级的奖励等等。由此可知，与物权不同，虚拟财产的法律关系中，权利主体和义务主体都是特定的。物权是绝对的，不具有期限性。而如上所述，虚拟财产具有期限性的特征。其次，虚拟财产权不是知识产权。虚拟财产不宜作为知识产权的客体。知识产权是基于智力成果和工商业标记依法产生的权利的总称。一方面，虚拟财产不是工商业标记。另一方面，其更不是一种智力成果。玩家虽然取得该虚拟财产时投入了一定的智力劳动，但是虚拟财产是由游戏开发商事先设定且其形态和作用始终未被改变，玩家并未就此产生独创性的智力成果。所以，将虚拟财产权归为知识产权，实为不妥。

事实上，虚拟财产的重点不在于虚拟物品本身，而在于它反映的合同关系。首先，根据玩家与游戏供应商签订的合同可知，玩家与游戏供应商之间是服务合同关系。游戏供应商通过向玩家提供网络游戏服务收取服务费用；玩家通过支付对价购买游戏软件，下载客户终端等，与游戏供应商建立服务合同关系。其次，虽然游戏供应商享有虚拟财产的所有权，但是必须要让渡部分权能方可履行与玩家订立的服务消费合同：1) 合同存续期间，玩家依照约定可以占有虚拟财产，并且排除其他玩家对该财产的占有。因此，游戏供应商必须让渡部分占有权。2) 玩家通过游戏对虚拟财产投入时间、精力及智力等，以使其价值或者等级得到提高。因此，游戏供应商必须让渡部分使用权与收益权。3) 合法的网络虚拟财产持有人可以同与其无差别的玩家进行交易，对此，游戏供应商并无任何损失，仅仅是债权人变更。这种交易的存在进一步促进了网络游戏产业的发展。因此，游戏供应商需要让渡部分处分权。另外，网络虚拟财产是玩家享有的合同债权的债权凭证。玩家事实上占有并控制了网络虚拟财产，即与游戏供应商的合同关系成立，并依合同享有对供应商的请求权。供应商必须按照游戏规则及合同约定提供服务。

4. 有关虚拟财产的立法保护

2003年2月，网络游戏《红月》的玩家李宏晨发现自己的游戏账号下的所有虚拟装备不翼而飞。后经与游戏运营商北极冰公司联系，发现这些装备已被转移至其他玩家。遂，李宏晨以私人财产被侵犯为

由起诉北极冰公司，要求北极冰公司赔偿其丢失的所有装备，并赔偿精神损失费 1000 元。北京市朝阳区人民法院受理审判，认为“关于丢失装备的价值，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，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均需以货币购买，这些事实均反映出作为游戏主要产品之一的虚拟装备具有价值含量”。因游戏运营商未充分履行对这些虚拟物品的保护义务，所以应恢复李宏晨丢失的虚拟物品，并赔偿其经济损失 1560 元。一审判决后，双方均提起上诉。2004 年 12 月 16 日，北京市第二中级人民法院对全国首例虚拟财产失窃案作出终审判决，北京北极冰科技发展有限公司须对李宏晨丢失的虚拟装备予以恢复。

由此可见，我国已经在司法上承认网络虚拟财产。然而在立法上，我国目前尚未制定专门法律予以规范。法院在处理此类纠纷时，只能参照适用《民法通则》、《合同法》及《消费者权益保护法》这些原则性的法律法规。面对层出不穷的网络虚拟财产纠纷，广大玩家要求立法的呼声越来越高，也确实需要制定专门的法律法规，为今后解决此类纠纷提供切实可行的指导及法律上的有效支持。

一方面，需要制定一部专门的网络游戏基本法。法律实务中出现各类虚拟财产法律纠纷，主要涉及虚拟财产的权利归属、游戏运营商责任、网络游戏格式合同效力等。而这些问题仅靠《民法通则》、《合同法》等难以规范，需要制定一部专门的网络游戏基本法系统解决上述问题。

另一方面，建立多元化法律制裁体系。根据不同的法律调整对象和制裁方式的差异，建立民事制裁、刑事制裁和行政制裁相结合的体系，全方位、多角度地完善监督管理机制，将虚拟财产尽快整合到我国的法律保护体系内。

5. 结语

随着网络的迅猛发展，网络中的虚拟财产与我们的生活联系越来越紧密，对网络财产的保护问题已经迫在眉睫。然而，法律的发展具有一定的滞后性特征，目前尚未出台具体的保护虚拟财产的法律规定，主体多元化和利益多元化强烈地呼吁法律及时记载和确认这种新型的法律关系，并对人们在实际生活中涉及此类型的法律行为进行指导和支持。

参考文献 (References)

- [1] 陈旭琴, 戈壁泉 (2004) 论网络虚拟财产的法律属性. *浙江学刊*, 5, 145.
- [2] 于志刚 (2003) 论网络游戏中虚拟财产的法律性质及其刑法保护. *政法论丛*, 6, 46.