

虚拟财产法律保护模式之实证分析

王晶君 曾晓愉

(福建师范大学 法学院,福建 福州 350108)

摘要:虚拟财产已经成为人们生活中的重要财产之一。网络运营商拥有虚拟财产所有权,用户、玩家拥有虚拟财产使用权。网络运营商与用户玩家之间的权利义务大小、法律保护的强弱主要根据双方合同的约定,应区分虚拟财产的类型,予以不同程度的保护。此外,此种保护模式也有利于网络运营平台根据市场的需要调整平台运行规则,有利于因经营不善退出市场时,用户对虚拟财产的处理。

关键词:虚拟财产;数据记录;相对独立性;保护模式

分类号:DF961 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-1395(2017)03-0074-03

网络已经越来越广泛地渗入人们的生活,成为人们生活中不可或缺的组成部分。几乎现实生活中的任何物品都可以网络化、虚拟化,虚拟财产交易甚至已经发展成为一个产业,其中,以网络游戏虚拟财产的交易最为典型。近年来,由虚拟财产引起的法律纠纷不断增长。在中国裁判文书网,以“虚拟财产”为检索词检索,结果显示,从2009年到2015年,案件数量逐渐增加,2014年、2015年案件数量最多,分别为22件和24件。其中网络虚拟财产权的纠纷最多。

从近几年的法院裁判文书看,法院几乎都承认网络虚拟财产权,认可其具有财产性利益,^①并承认通过第三方交易平台的虚拟财产的交易模式^②。其中,对于网络游戏游戏中的游戏币、游戏装备、游戏道具

等的归属问题争议最大。一般情况下,网络服务运营商都会在自己提供的《服务条款》中约定游戏币、游戏道具、游戏装备等的所有权归运营商所有,而玩家仅享有使用权。如广州网易计算机系统有限公司对于《梦幻西游2》游戏的《服务条款》第3条的规定^③,其对游戏装备等交易的态度为在其指定的交易平台转让的是使用权。^④玩家则通常认为对于自己通过消耗大量的时间完成游戏任务或交易等方式获得的游戏币、游戏装备等,应当享有所有权。^⑤而法院大多数都没有在判决书中明确虚拟财产权的归属问题。

明确虚拟财产权的归属及其权利义务的内容,是虚拟财产交易的前提,是法律必须作出回应的问题,也是制约网络游戏等虚拟财产产业发展的基本

收稿日期:2016-10-10

基金项目:福建省社科重点项目(FJ2016A010)

第一作者简介:王晶君(1992-),女,云南玉溪人,硕士研究生。

① 江西省吉安市中级人民法院民事裁定书,(2014)吉中民立终字第15号;上海市第一中级人民法院民事判决书,(2015)沪一中民一(民)终字第2090号。

② 山东省济南市中级人民法院民事判决书,(2013)济商终字第616。

③ 广州网易计算机系统有限公司《梦幻西游2》游戏的《服务条款》第3条规定:“游戏道具的所有权。游戏道具包括但不限于游戏币、道具等,其所有权归网易公司所有,用户只能在合乎法律规定和游戏规则的情况下使用。”

④ 广州网易计算机系统有限公司《〈网易梦幻西游online〉“藏宝阁”网上交易平台服务条款》第一条第6项、第9项规定:6.交易标的,指且仅指在“藏宝阁交易平台”中准备转让的“游戏道具”使用权。

⑤ 广东省广州市天河区人民法院民事判决书,(2013)穗天法民二初字第4742号;重庆市九龙坡区人民法院民事判决书,(2013)九法民初字第09906号;浙江省温州市中级人民法院民事判决书,(2009)浙温民终字第623号。

问题。笔者从虚拟财产的法律属性、特征、类型等方面分析虚拟财产的法律保护,以及用户、玩家及网络运营平台之间的权利义务关系。

一、虚拟财产的法律属性与特征

虚拟财产究竟为何纳入法律保护的范围,如何对虚拟财产进行法律保护,当事人之间的权利义务如何界定?正确认识这些问题,必须分析虚拟财产的性质,并根据其法律属性及特征进行法律规则的制定和权利义务的分配。

对于虚拟财产的概念、性质、特征等,我国学者从不同的角度进行了界定。杨立新认为,(网络)虚拟财产是指虚拟的网络本身以及存在于网络上的具有财产性的电磁记录,是一种能够用现有的度量标准度量其价值的数字化的新型财产。^[1]林旭霞认为,虚拟财产是指在网络环境下,模拟现实事物,以数字化形式存在的,既相对独立,又具独占性的信息资源,虚拟财产具有下列四个方面的特征:存在于网络环境或网络空间中;以数字化的形式来模拟现实事物;具有相对独立性;可以独占享有。^[2](P50~52)]王竹认为,广义的虚拟财产是数字化环境下民事财产权客体的总称,虚拟财产具有以下特点:本质是数字记录,财产性,不以联入互联网为限。^[3]寿步先生认为,虚拟财产是指作为电子数据形式存储于硬盘等计算机硬件媒介之上,同时又存在于特定网络游戏与网络虚拟环境中,与现实世界有着客观联系,由玩家以合法方式获得,并在一个有效时间段内持有支配的有价值的各种形式的财产。^[4](P45)]

笔者从表现形式、财产特性及运用方式三方面界定虚拟财产,虚拟财产即由网络用户依据网络运营商预先设定的规则或交易等方式取得,并依赖于网络运营平台的运营情况,归用户占有、使用、收益的数字化无形财产。

虚拟财产主要带有以下特征。第一,虚拟财产的物理属性是电子数据记录。这主要是由现代网络技术、信息技术决定的,虚拟财产的账号密码、电子书籍、游戏币、Q 币、人物形象、武器道具等,最终都是通过 0、1 二进制的编码存储于计算机等硬件媒介中,其数量的增减也是最终通过存储于计算机硬件上的电子数据的变动来体现的。第二,虚拟财产,是一种无形财产。虚拟财产具有财产性,这已经得到了学术界和实务界的普遍认同。用户 ID、游戏币、Q 币、人物形象、武器道具等虚拟财产,往往都是用户消耗大量时间经营获得的,并且能满足现代人们

网络生活的社会交往、财产交易、精神满足等方面的需要,所以,虚拟财产具有财产性。按财产的物理表现形式,可将其分为有形财产和无形财产。有形财产是指由一定的物质元素组成,具有一定体积及相应的物理形态,可以被观测和感知的财产。无形财产是指以非物质形态存在,不能直接被感知的财产。^[5](P22)]因此,如前所述,虚拟财产本质上是电子数据记录,其所呈现出的电子书籍、游戏币、人物形象、武器道具等可让人感知的形态,不是真实的物理形态,即具有虚拟性,所以其应属于无形财产。第三,虚拟财产具有相对独立性。虚拟财产与传统的物最大的不同就是其具有相对独立性,而传统的物仅仅依靠权利人自身的占有,就可以实现完满的物权利益,是绝对权、对世权。传统的物与物之间的交易,在双方交易完成后,所有权完全转移,交易双方不再有任何关系。而虚拟财产具有相对独立性,从表面上看,用户通过账号密码控制着虚拟财产,如何使用何时使用都是由用户决定的,看似用户、玩家对虚拟财产有着控制权,但是,虚拟财产的取得、占有、使用、交易等行为,都必须依赖于运营商及其平台的持续存在和运营。虚拟财产的取得、占有、使用、交易不再像传统的物,仅通过权利人自身的占有,即可实现物权利益。用户对虚拟财产的使用或再转移交易等行为,都离不开运营商以及该平台服务的持续存在,即用户通过付出劳动、时间或金钱获得了虚拟财产,依然依赖于运营商及该平台的运营,并不能完全与运营商及该平台脱离关系,所以,虚拟财产的获取、交易、丧失,不能与传统的物权行为模式等同。

据此,虚拟财产具有财产性质和法律属性,按我国法律体系,应将其纳入《物权法》的调整范围。我国《物权法》第 2 条第 2 款规定:“本法所称物,包括不动产和动产。法律规定权利作为物权客体的,依照其规定。”从此条文的文义看,我国《物权法》调整对象看似没有将虚拟财产纳入调整范围,但是随着社会的发展,理论界普遍认同的是,只要能满足人们一定的社会需要,又能为人们所控制和支配的自然物及人类创造的物,都可以成为民法上的物。^[6](P118)]随着人类社会的发展变迁,技术的进步和商业模式的创新,^[2](P65)]人类可控制的“物”的范围更广,类型、形态更多样化,因此,虚拟财产具有价值、财产的属性,且能够被人们所利用控制,应当将其纳入《物权法》的调整范围。将虚拟财产采取物权的保护模式,承认虚拟财产具有财产性利益,基本上已经得到理论界和实务界的认同。^[7]但是,人们对于虚拟财产保

护的具体法律规则以及用户与运营商之间的权利义务关系,在认识上仍存在较大的分歧。

二、虚拟财产的类型

林旭霞从虚拟财产的物理表现形式出发,将其分为虚拟物、虚拟无形财产、虚拟集合性财产。^{[2](P52)}笔者认为,仅从物理表现形式看,难以界定虚拟财产的类型以及当事人之间的权利义务关系,因此,应从虚拟财产的产生、取得、使用方式等角度予以分类,界定用户、玩家与网络运营商之间的权利义务关系。

(一)封闭式虚拟财产

封闭式虚拟财产是指只能根据运营商平台内部预先设定的规则获取,一般情况下,没有通过现实货币的交易获取,即不存在交易市场。例如,论坛中通过签到、回复帖子等方式获得的金币奖励。

(二)半封闭式虚拟财产

半封闭式虚拟财产是指虚拟财产的取得既可以根据运营商平台制定的规则,例如通过签到、分享、做任务、通关等方式获取,同时,也可以通过购买现实货币获得,但此类购买只能是单向购买,即用户、玩家只能向运营商或运营商授权指定的代理商购买,而不能通过第三方交易平台,例如,通过Q币充值、游戏平台自身的道具商城等取得虚拟财产。

(三)完全开放式虚拟财产

完全开放式虚拟财产是指虚拟财产的取得既包括以上两种方式,又有其活跃的交易市场,具有现实的交易价格和以现实货币付款的方式,可以任意地买卖与交换。完全开放式虚拟财产已经成为名副其实的現実化的商品,或者直接与现实财产挂钩,如,译客翻译传说中,一定的金币可转化为话费或奖品。

三、虚拟财产保护模式的选择及权利义务关系

虚拟财产法律保护的权利义务双方主要是用户、玩家和网络运营商,如果涉及到完全开放式虚拟财产,则存在用户、玩家,网络运营商、出售者及第三方交易平台四方当事人。如前所述,虚拟财产根据产生、取得、使用方式的不同可以分为三类,各方的权利义务内容也应当根据不同的虚拟财产类型而有所区别。

(一)虚拟财产的取得

物权的取得方式,可以分为原始取得和继受取得。虚拟财产创设之初,是由网络运营商通过搭建

平台而产生的,应为网络运营商所有,属于原始取得。后期网络运营商搭建的平台开始推向市场,面向用户、玩家。用户、玩家通过网络运营商事先设定的规则,消耗了时间和精力,取得金币、道具,能否主张其虚拟财产的所有权呢?笔者认为,用户、玩家对虚拟财产权利的主张,不能一概而论。虚拟财产的原始取得归网络运营商,因此,起初,网络运营商对于虚拟财产具有完全的所有权。当该平台面向市场推向用户、玩家后,网络运营商有权对于其具有完全所有权的虚拟财产予以不同类型的处分,即网络运营商根据自身的运营战略、市场定位、发展需要,赋予用户、玩家拥有虚拟财产的权限。前文所分析的三种类型的虚拟财产,可以代表网络运营商与用户、玩家之间不同的合同类型所约定的不同的权利义务关系。依据封闭式虚拟财产、半封闭式虚拟财产、完全开放式虚拟财产的顺序,网络运营商赋予用户、玩家的权限、权利依次加大,对于用户、玩家来说,其所享有的财产性利益也越来越大。

(二)虚拟财产法律保护模式的选择

网络运营商作为虚拟财产的开发,原始取得虚拟财产的所有权,而用户、玩家根据网络虚拟财产的授权,取得不同权限的使用权。据此,用户、玩家与网络运营平台之间的权利义务关系主要是基于双方之间的网络服务合同,用户、玩家对于虚拟财产的权限由网络运营商赋予,体现为双方之间的合同约定。网络运营商对于平台规则的制定,虚拟财产使用权限授予的类型、大小、期限等,完全是属于市场经营行为,有权根据自身发展的需要、市场的判断来自我决定,且虚拟财产的相对独立性也恰恰证明,用户、玩家不能取得完全的所有权、控制权,不符合一般所有权的规范方式,因此,对于虚拟财产权的保护,应该是网络运营商拥有所有权,用户、玩家拥有使用权,但用户、玩家对于其合法取得的虚拟财产享有财产性利益。

(三)虚拟财产中各方的权利义务关系

网络运营商不仅是平台运行规则的制定者,决定着虚拟财产的取得、使用、转移、消灭、交易,也是平台运营的管理者,因此,网络运营商对用户、玩家合法取得的虚拟财产具有安全保障的义务。尽管上述三种类型的虚拟财产的财产性利益有着递增的关系,但用户可以根据其拥有的虚拟财产进行各种权限的使用,即便玩家不拥有虚拟财产的所有权,但玩

益权的财产属性;其次,将项目收益权纳入交易市场;再次,规范项目效果评价体系与收益分配交易制度。在合同节水管理过程中,可以建立期权交易,保障资金的流通性。^{[6](P27)}如果法律没有明确这些权利,推行交易将会缺乏必要的法律依据,合同也会失去存在的基础。

(三)健全合同节水管理法律制度

合同节水管理的推广以及长期有效运行,最终依赖于法律法规的制定和实施。^[7]在合同节水管理交易机制尚未成熟的阶段,迫切需要制定涉及有关交易主体、交易客体、交易中介机构、交易风险等方面的合同节水管理法律法规,并将合同节水管理纳入节水市场,辅之以水权交易需求管理和自愿节水等措施。制定法律的最终目的是实现有法可依,因此,建立合同节水管理法律制度,应从节水目标、节水服务内容、节水项目实施程序以及违约责任等方面入手,规范合同节水管理市场准入门槛,明确节水

行业标准,培育节水管理的产业化和规范化市场模式,明确节水合同的法律风险及其应对机制,建立合同节水管理项目的长效法律机制。

参考文献:

- [1]王华,卢顺光.合同节水管理模式及其运行机制框架[J].中国水利,2015(19).
- [2]郑晓,黄涛珍.合同水资源管理模式设计及其组织体系构建[J].河海大学学报(哲学社会科学版),2015(2).
- [3]裴丽萍.可交易水权论[J].法学评论,2007(4).
- [4]肖新民.合同节水管理模式的提出过程[A].高效用水,应对水困局——2015中阿博览会——中国(宁夏)国际水资源高效利用论坛论文集[C].2015.
- [5]王晓明.我国合同能源管理法律关系探究[J].法学杂志,2012(4).
- [6]李英,曾宇.合同能源管理法律与实践[M].北京:光明日报出版社,2011.
- [7]张旺,唐忠辉.合同节水管理有关情况及其建议[J].水利发展研究,2016(4).

责任编辑 叶利荣 E-mail:yelirong@126.com

(上接第76页)

家对其所得到的虚拟财产依然享有财产性利益,因此,网络运营商对用户、玩家按照其设定的规则取得的虚拟财产有着基本的安全保障义务。另外,网络运营商还是平台规则秩序的维护者,对于不遵守规则的行为,例如盗窃虚拟财产等,应当采取适当的措施,如冻结、封号等。

合理区分虚拟财产的类型,根据虚拟财产的具体类型,决定玩家取得的虚拟财产权利得到的是弱保护还是强保护,有利于网络运营商因经营不善退出市场竞争时,合理地平衡用户、玩家之间的权利义务关系。对于封闭式虚拟财产,由于用户、玩家没有额外付出现实货币,因此,网络运营商决定退出市场时,无须就用户、玩家取得的虚拟财产进行补偿,仅需履行提前通知告知义务。对于半封闭式和完全开放式虚拟财产,因为存在着与现实货币的对价,具有较强的财产价值和财产性利益,因此,用户、玩家取得的合法的虚拟财产应当受到较强的保护,网络运营商退出市场时,除了应当履行提前通知告知义务外,还应当提供将虚拟财产转化为现实财产的方案或相应的补偿方案。

四、结语

虚拟财产具有财产性,应受《物权法》的保护。由于虚拟财产由网络运营平台原始取得,所以网络

运营平台对该平台的虚拟财产的后续占有、使用、收益享有完全的处分权,因此,网络运营平台有权仅授予用户、玩家使用权,且虚拟财产的相对独立性也决定了用户、玩家不能享有完整的所有权。虽然用户、玩家不能享有虚拟财产的所有权,但依然享有其财产性利益,应根据虚拟财产的具体类型予以不同程度的保护,同时,网络运营商也负有安全保障、维护平台运营秩序的义务。另外,网络运营平台拥有所有权,用户、玩家拥有使用权的模式,也是符合市场机制运行规律的,有利于网络运营平台根据市场的需要,调整平台运行规则;有利于因经营不善退出市场时,用户对虚拟财产的处理。

参考文献:

- [1]杨立新,王中合.论网络虚拟财产的物权属性及其基本规则[J].国家检察官学院学报,2004(6).
- [2]林旭霞.虚拟财产权研究[M].北京:法律出版社,2010.
- [3]王竹.《物权法》视野下的虚拟财产二分法及其法律规则[J].福建师范大学学报(哲学社会科学版),2008(5).
- [4]寿步.网络游戏法律政策研究[M].上海:上海交通大学出版社,2008.
- [5]高富平.物权法[M].北京:清华大学出版社,2007.
- [6]魏振瀛.民法[M].北京:北京大学出版社,2000.
- [7]李祖全.虚拟财产保护的物权法借重[J].海南大学学报(人文社会科学版),2006(4).

责任编辑 叶利荣 E-mail:yelirong@126.com