



<a href="#">学会概况</a>	<a href="#">通知公告</a>	<a href="#">部室风采</a>	<a href="#">评价评奖</a>	<a href="#">地方法学会</a>
<a href="#">现任领导</a>	<a href="#">讲话文件</a>	<a href="#">专题报道</a>	<a href="#">对外交流</a>	<a href="#">直属研究会</a>
<a href="#">视频在线</a>	<a href="#">本网推荐</a>	<a href="#">社团管理</a>	<a href="#">党群工作</a>	<a href="#">学会刊物</a>
<a href="#">要 闻</a>	<a href="#">法界资讯</a>	<a href="#">部级课题</a>	<a href="#">会员工作</a>	<a href="#">两库建设</a>

地方频道：北京 天津 河北 山西 内蒙 辽宁 吉林 黑龙江 上海 江苏 浙江 安徽 福建 江西 山东 河南 湖北 广东 广西 海南 更多>>

研究会频道：法理 行政法 民法 商法 经济法 刑法 民法 国经法 知识产权 法学教育 法学期刊 国私法 婚姻家庭法 财税法 比较法更多>>

当前位置：首页 > 直属研究会 > 会议综述

## 网络虚拟财产的民法典立法保护研讨会综述

时间：2016-10-25 09:06:04 来源：民法学研究会 责任编辑：xzw

2016年10月18日，由中国民法学研究会主办、腾讯研究院承办的小型学术研讨会“网络虚拟财产的民法典立法保护研讨会”在北京举办。本次会议主要围绕《民法总则(草案)》第104条，就网络虚拟财产的立法模式、类型化研究、司法裁判等热点问题进行了探讨。

会议第一单元由中国民法学研究会副会长、中国政法大学民商经济法学院教授李永军教授主持，最高人民法院姚宝华法官和腾讯研究院法律研究中心彭宏洁副秘书长分别对网络虚拟财产纠纷的司法实践、网络虚拟财产的相关技术原理进行了介绍。

姚宝华法官表示，其个人认为，民法典对网络虚拟财产的属性进行界定是有益的尝试，是统一裁判标准的迫切需求。从司法实践来看，网络虚拟财产案件存在裁判说理不充分、难以适用现有举证规则确认相关证据、网络虚拟财产价值难以确定等问题。网络虚拟财产究竟属于物权、债权、知识产权还是其他法益，存在较大争议，对于网络虚拟财产的研究应当进行类型化，包括网络本身和存在于网络上的虚拟财产，后者可分为三种形式：其一是网络游戏中的网络虚拟财产，包括账号、货币、装备、宠物等；其二是虚拟社区中的网络虚拟财产，包括虚拟社区中的账号、货币、积分、用户级别；其三是其他的网络虚拟财产，包括QQ号、微信号、电子信箱，这其中要密切关注的一些营利性的网络虚拟财产，如电商、网店等。在对网络虚拟财产进行类型化的基础上，再进一步区分属于物权、债权或其他的法益。同时，姚宝华法官还指出，当前网络技术飞速发展，立法应当更具前瞻性。

腾讯研究院法律研究中心彭宏洁副秘书长从网络游戏产业实践出发，详细介绍了网络游戏中最为复杂的道具技术原理，包括网络游戏道具本身的技术原理及其在产生与交易过程中的技术原理。区分不同的游戏类型和具体玩法，可分为两大类：第一大类，如《魔兽世界》、《皇室战争》等游戏，其道具的产生是由企业的研发所决定，由企业在研发阶段所作的美术创作、文案创作、数值策划、代码开发等而产生；第二大类，如《我的世界》、《第二人生》等游戏，企业开发了基本的游戏宏观世界，用户可以在游戏中进行道具创作，但是用户的道具创作也受制于企业的研发创作，以遵循企业在研发时设定的基本工具和方法为前提，否则其创作将无法在游戏系统中识别。随后，彭宏洁副秘书长指出，对于第一类游戏，用户获得、使用和交易道具，都取决于网络游戏运营商的代码算法控制，属于网络用户客户端与运营商服务端的数据交互过程的结果；对于第二类游戏，道具的交易也会受限于企业在先研发的基本规则。网络游戏世界里，一切都是代码运算的结果，网络游戏运营商在其中起到了决定作用。而用户获得道具的目的，往往是为了在游戏过程中获得与道具有关的更好的游戏体验，并非以交易道具获利为目的。

会议第二单元由中国民法学研究会秘书长、中国人民大学法学院王轶教授主持，在场的专家、学者进行了精彩的主题报告。

福建师范大学法学院林旭霞教授以“网络虚拟财产民法典立法保护”为主题，深入分享了自2005年以来对网络虚拟财产法律保护的研究心得。林旭霞教授首先指出，网络虚拟财产应受保护毋庸置疑，问题在于如何将其纳入现有财产法二元体系之中：网络虚拟财产是物还是债权凭证，网络虚拟财产权究竟是物权还是债权。林旭霞教授认为，网络虚拟财产具有特定性和独立性，应当被界定为“物”。网络虚拟财产具备“物”的特定性在于，虽然虚拟财产是感观无法确定的数据，但网络用户可以通过对自己的帐号设置密码来防止他人对自己的资料进行修改、增删，也可以通过一定的程序对虚拟财产进行买卖、使用、消费，并根据市场供求状况确定其价值，运营商也可以依据协议对其进行保管，在有效的运营期间具有同一性，说明网络虚拟财产具有一般社会观念或经济观念中的特定性。网络虚拟财产具备“物”的独立性在于，尽管虚拟财产在技术上必须依附于特定的网络平台而存在，但物的独立并非仅指物理上的独立，虚拟财产通过技术手段区别于网络平台、区别于其他用户的网络资源，尤其重要的是，在社会一般观念上尤其是对于虚拟财产的交易观念中，都是将其作为一个单独的“物”来对待和处理的，虚拟财产也具有独立于现实财产的价值。虚拟财产的公示方式就在于对用户名和相应的密码的控制。掌握用户名和密码，就与现实中动产的占有有一样，具有权利推定力，可以表明对虚拟财产享有权利。网络虚拟财产权符合物权的最为核心的支配性概念，应当作为物权。网络虚拟财产运行、存储以及权利上的变动，虽然需要通过网络经营者或管理者履行与用户的协议、保障中央服务器的运行，才能实现用户与服务器之间的信息交换，但是，“协作”的存在，仍然满足支配权的另一要义——支配意志对所支配的财产利益有最终的选择权与决

定权。网络虚拟财产权利的实现,是通过“权利联系”实现的,就如同现实世界中持有存单、提单、有价证券的权利人,“协助”的存在并没有改变其权利性质。因此,可以认为,网络虚拟财产权具备了支配权“对财产拥有决策力并最终控制财产的前途和命运”的核心特征,因而应当将其作为物权。

中国政法大学民商经济法学院席志国副教授以“虚拟财产若干问题研究”为主题,讨论了网络虚拟财产能否作为民法财产权加以保护、物权客体的规定性、网络虚拟财产自身属性、现阶段网络虚拟财产应当作为债权等几个问题。席志国副教授指出,《民法总则(草案)》第104条表明社会范围内对网络虚拟财产应当作为财产进行保护达成了共识,但104条在表述上添加了“法律规定”作为限定。在坚持财产权二元体系的前提下,将网络虚拟财产作为物权客体,应当具备物权客体的有用性、资源的稀缺性、确定性和非人格性等四个基本特征。就网络虚拟财产本身的属性而言,对于物权说、债权说、知识产权说、准物权说、新型财产权利说等五种观点,席志国副教授认为,网络虚拟财产的本身属性不无疑问,比较法上也仍在学说和判例发展阶段,在民法典或物权法修改前,碍于物权法定,目前应当将网络虚拟财产定性为债权,并且债权在受到第三人侵害时也是可以纳入到《侵权责任法》第二条之下进行保护的。

华中科技大学熊琦教授以“虚拟财产权利属性与入典安排”为主题,对虚拟财产是否应当类推《物权法》的规则,甚至纳入《物权法》加以保护问题进行了讨论,并认为无法将网络虚拟财产权作为物权或准物权的概念。首先,熊琦教授指出,目前对网络虚拟财产的界定尚未能明确类型化标准,网络虚拟财产尚未经过民法解释学的打磨,没有清晰的界定,使得网络虚拟财产所谓物的特定性、独立性无从实现。其次,就网络虚拟财产能否纳入《物权法》规则,熊琦教授认为,物权中占有、使用、收益、处分的全面支配力无法在虚拟财产体现,因为网络虚拟财产权利的产生是网络服务提供者在特定范围内创造的结果;网络虚拟财产权利的行使也必须按照网络服务提供者规定的方式实现,范围也受到特定网络服务边界的限定。最后,熊琦教授对网络虚拟财产的确权方法提出建议,认为以民法的方式对网络虚拟财产进行保护和归置,可以规定为“特定网络虚拟财产”,仅将特定适合《物权法》保护和归置的虚拟财产作为物权客体,而不是将全部网络虚拟财产纳入物权客体规定。

西北政法大学经济法学院孙山副教授以“网络虚拟财产的体系定位”为主题,就网络虚拟财产的数据本质、网络虚拟财产特征、网络虚拟财产权物权说与债权说各自的局限性进行了讨论,并认为应当将网络虚拟财产作为新型权利,予以特别保护。按照虚拟性、独立性、受限制的可支配性、依赖性和不确定的期限性之特征,网络虚拟财产权独立于债权和物权,在权利行使、变动、保护等方面无法直接适用传统民法理论,内在矛盾无法消解。网络虚拟财产权是受制于运营商、难以全面登记公示、价值评估困难且需平台运营商承担安全保障义务的财产权,应当作为重要的财产权类型,在民法总则中作宣示性规定,同时另行制定特别保护法。

中国人民大学法学院熊丙万助理教授以“网络虚拟财产:‘物权’抑或‘债权’”为主题,认为首先应明确讨论该问题的语境,即是基于法学的形式体系美学的讨论,还是基于有效保护虚拟财产权所必须的立法和法律实施成本的考虑。就法学的形式美学而言,从对人权还是对物权、支配权还是请求权、绝对权还是相对权等经典二分法展开的讨论,是百余年来都没有、也注定没有确定结论的。因为,物权说和债权说两套解释方案都可以说得通。毕竟,先人创设物权和债权这一对形式概念时,背后所假定的财产和权利形态很难包容今天的网络虚拟财产权,或者说二者都与虚拟财产权多少都有重合之处。而从立法和法律实施成本角度来看,需着重讨论的问题是:如果在价值取向上认为特定虚拟财产权应当保护的话,如武器装备可以自由转让等,那么,在立法和法律实施技术上,是物权模式更经济还是债权模式更划算。这一问题主要围绕财产权的公示技术及其对抗力展开,特别是与此相关的经济成本。将某种财产权是否规定为物权,首先需要考量公示系统的成本、潜在交易人的识别成本;而将某种财产权界定为债权,主要是考察当事人通过合同完成约定的成本。熊丙万助理教授进一步指出,武器装备等虚拟财产有一个巨大的特殊性,在立法和法律实施成本上没有太大的差异,物权和债权两种模式其实都可以。因为,游戏运营商在生成和提供游戏的同时,也附带地生成了与虚拟财产相关的数据代码信息,或者说系统登记公示信息。如果界定为物权,要求运营商提供更加开放的、可供查询的公示系统,并不会涉及太多额外成本,因为登记是网络游戏正常运营过程的副产品,与传统有体物有重大差异。而如果纳入债权解决,则可以通过设置一些强制性的合同义务或者对格式合同进行一些限制来同样实现保护网络虚拟财产权的效果。由此,网络虚拟财产的保护的成本并无差异,物权抑或债权,应当以既有的学术同行交流习惯和司法实践中业已形成的较为便利的惯常性作法为判断标准。

中国社会科学院法学研究所刘明助理研究员以“网络虚拟财产类型化分析”为主题,认为《民法总则(草案)》第104条采取了相对开放式立法模式,在承认了网络虚拟财产的经济地位、并有意将其纳入物权客体范畴的同时,也将具体的决定权留给了尚未制定的法律,通过这种方式,为网络虚拟财产的财产争议的问题留下了一定讨论的时间和空间,较为可取。对此,应当有选择地将部分符合物权客体标准的网络虚拟财产纳入物权客体之中,而其标准在于该网络虚拟财产是否具备物权客体的可支配性以及相应权利对世效力的妥当性。刘明助理研究员以网络游戏装备和电子邮件分别为例,分析了二者的可支配性以及相应权利是否具有对世效力的问题,并认为,对于电子邮件类型网络虚拟财产,可以纳入物权法保护;对于网络游戏装备类型的网络虚拟财产不宜直接纳入物权法调整,尚需要转化,但不将其纳入物权法调整也并不意味其不能在一定程度上获得对世性的保护。在网络虚拟装备类型的网络虚拟财产纠纷中,应当考量网络用户与网络游戏运营商之间的利益平衡。

中国人民大学法学院许可博士以“网络虚拟财产物权定位的证立”为主题,以法律后果路径分析了网络虚拟财产应当作为物权。许可博士首先指出,目前就网络虚拟财产物权抑或债权定位的纷争属于本质论路径,即试图找到虚拟财产的“物性”或“债性”,而实际上物权与债权的区分来自于风车时代,并未考虑到虚拟空间,因此,应当从本质论转向后果论路径,即先悬置争议,在对网络虚拟财产作为物权或债权各自产生的法律效果和事实效果进行评价后,依据以各自后果的配置效率为标准进行制度设计。由此,网络虚拟财产权的物权或债权定位转换为网络虚拟财产权物权请求权或债权

请求权的效率比较。通过在具体案例中的法律经济分析方法演绎与推理,许可博士认为物权请求权相较于债权请求权更具有效益。

北京社会科学院缪宇博士以“网络虚拟财产的法律性质”为主题,对网络虚拟财产权的物权说和债权说进行了分析。缪宇博士后认为,物权说不仅存在理论障碍,在实践中也缺乏优势。理论上的障碍在于物权客体的扩张、难以解释占有和交付概念,也会消解支配权概念。而从实践角度来看,基于物权说的过错侵权损害赔偿不如债权说背景下的继续履行、无过错损害赔偿责任,绝对权请求权也难以适用。缪宇博士认为,债权说更符合我国现行法确立的民事权利体系和既有的学说传统。他指出,虚拟财产权实际上是无形利益,通过人格权制度、著作权制度和合同法制度来保护。用户与网络游戏运营商的合同是混合合同,可以适用有名合同的规定,客户端无偿下载是赠与合同;账号的注册是承揽合同;网络虚拟环境的提供和服务器的可登陆性准用承揽合同规定;用户数据的安全保障义务是合同法上的从给付义务,也准用承揽合同规定。在此基础上,装备的让与是债权让与,账号的转让是合同承担。当虚拟财产权遭受第三人侵害时,受害人可以通过第三人故意侵害债权、冒名出售时的无权代理、准无处分行为制度来获得保护。缪宇博士后进一步指出,未来可以通过民事单行立法来对网络虚拟财产、信息权利进行规定,同时出台网络游戏格式合同来平衡用户和网络游戏运营商的利益。

中国青年政治学院法学院王雷副教授以“虚拟财产权债权说之坚持”为主题,通过梳理我国网络虚拟财产的司法裁判,指出司法实践中对网络虚拟财产的保护并不直接适用排除妨碍、返还原物等保护方式,而往往是本着网络虚拟财产对网络运营商技术依赖性的特点,采取由网络运营商恢复网络用户数据的责任方式。网络运营商对网络虚拟财产的安全保障义务成为司法实践中的核心价值判断问题。在上述司法实务背景下,网络虚拟财产权法律性质之争属于概念术语归类上的解释选择问题。网络虚拟财产权债权说中的安全保障义务能够为网络虚拟财产提供自治的保护。进一步,王雷副教授提出网络虚拟财产保护的立法建议,可考虑规定为“网络虚拟财产受法律保护”,以采取持中柔和的立法态度。

会议第三个单元为评议与讨论环节,北京大学法学院常鹏翱教授、北京大学法学院贺剑助理教授、中国人民大学法学院张吉豫讲师等进行了精彩发言。常鹏翱教授指出,网络虚拟财产与网络虚拟财产权是不同层次的概念,就立法形式美学和实用后果之间考量,“旧瓶装新酒”一定要充分考虑其实践效果,服务于实践问题的解决。张吉豫讲师也认为,追求立法形式的美感固然重要,但在目前还不能断然将网络虚拟财产如此宽泛的种类推及至“物”或者“债”,而是要对其中不同类型的更细致的研究,更合理、更低成本地解决实践问题。贺剑助理教授指出,之所以网络虚拟财产会存在物权还是债权的争议,原因在于其各自选取视角的不同:物权的视角源自于网络虚拟世界内部,而当从网络世界回到真实世界时,还存在网络用户与网络游戏提供商之间的契约关系。物权与债权之争的意义在于不同的定性定位会影响其所对应的一系列法律规则的适用,也即在后果论层面,定性问题仍然会对网络虚拟财产的交易、继承及救济产生影响,并引发诸多更多价值判断问题和解释选择问题。

研讨会中,王轶教授介绍了中国法学会民法典编纂项目领导小组和中国民法学研究会组织拟定《民法总则(专家意见稿)》相关条款时的考虑:围绕着网络虚拟财产权是何种类型权利的争论,大多数讨论属于纯粹民法学问题的讨论,是在理论建构层面上的讨论,立法不应该回答这类理论建构问题;少部分讨论关注的是民法问题中的价值判断问题,这部分问题还未能形成明确的价值共识,立法不宜过早地作出判断。基于以上考虑,中国法学会民法典编纂项目领导小组和中国民法学研究会的《民法总则(专家建议稿)》中仅写到“网络虚拟财产受法律保护”,而不回答网络虚拟财产权是何种类型的权利。

最后,李永军教授进行了总结。李永军教授首先指出,从会上的讨论可以看出,对于网络虚拟财产进行保护是大家的共识,但如何保护存在不同观点。《民法总则》部分明确网络虚拟财产受保护即可,如何保护留待具体的民法分则各编和其它单行法解决,《民法总则(草案)》第104条的概括性是可取的。李永军教授还指明,对于网络虚拟财产如何保护的问题,一定要具有体系化的考量,虽然物权与债权的二元划分不是在今天的时代背景下作出,但自罗马法以来,二元划分便构成民法财产权体系的支架,并形成物权请求权、债权请求权,才随之受到法律保护,对于网络虚拟财产的法律保护问题等新的时代命题,也应当遵循着体系化角度展开。民法典的使命和体系化考虑,是值得考虑的深层次问题。