



热门文章

用多元线性

何加强会计

国外汇储备

间借贷利率

国衍生金融

章

章

品市场竞争

业银行走混

国存款保险

国创业板市

华夏并购案

120+ renowned advisors reveal what to buy and what to sell

Meet face-to-face with top investment experts

Acquire a global market perspective

Discover profitable investment insights...



WOMEN SHOW 13th MONTH

insights... investment biography discover

120+ renowned advisors reveal what to buy and what to sell

Meet face-to-face with top investment experts

Acquire a global market perspective

Discover profitable investment insights...



WOMEN SHOW 13th MONTH

insights... investment biography discover

[2008年7月]论我国网络虚拟财产的侵权问题及立法对策

【字体 大 中 小】

作者: [薛 晴] 来源: [本站] 浏览:

近年来,我国网络技术高速发展,网络游戏产业的发展更是快速,已经成为全球网络游戏产度最快的地区之一。然而随着网络和网络游戏的发展,网络虚拟财产侵权问题也越来越多。财产的法律保护问题已成为近些年法律界讨论的热点。当前我国关于网络虚拟财产法律制度善,遏制网络虚拟财产侵权,强化网络虚拟财产法律保护势在必行。

一、网络虚拟财产概念及归属

网络虚拟财产是指存在于网络虚拟空间的一种虚拟的、不是实际存在但又如同真的的权利和网络虚拟财产与大多数的法律概念一样,也有广义和狭义之分。广义的虚拟财产就是数字化、财产形式,包括网络游戏、电子邮件、网络寻呼等一系列信息类产品;而狭义的虚拟财产一般是指网络游戏游戏中的虚拟财产,具体地说,就是指网络游戏的玩家在网虚拟环境世界中可以自由占有、使用、收益、处分的账号以及存储在账号里的装备、货币、切有使用价值和交换价值的虚拟物品。本文探讨的主要是狭义的虚拟财产。从特征来看网络具有虚拟性、有限性(包括空间和时间)、价值性、合法性。

二、网络虚拟财产归属

虚拟财产是一种新生事物,不同于债权、物权、知识产权或其他无形财产。虚拟财产权兼具权两种属性。从物权属性上说,虚拟财物虽然作为一种“电磁记录”,产生于特定游戏运营器,并且通常只能存储在该特定服务器上,但是虚拟财物的产生和变化并不由运营商控制,在接受运营商服务时自身特定行为的结果,具体虚拟角色和财物的种类和数量则是完全取决身的活动。运营商只是提供游戏时段的服务及相应的保管工作。从这个角度来看,虚拟财物应当归属于玩家。从债权属性上说,玩家与运营商之间是服务合同,是一种债的关系,虚拟种权利凭证。虚拟财产应归属于玩家,这无论是在司法中还是在日常交易中,都便于更好地财产问题。

三、网络虚拟财产侵权常见类型

伴随着网络游戏虚拟财产的发展,相关的纠纷与侵权也是层出不穷,其表现形式更是多种多样有以下几种:

(一)因虚拟财产被盗窃而引发侵权纠纷

在网络游戏中,玩家的账号等虚拟财产被盗是经常发生的。很多盗号者欺骗用户下载恶意程取用户的账号资料。一些玩家通过使用外挂,截取和改变流向服务器的信息,以不正当手段的装备实力。

(二)因虚拟财产在交易过程中被诈骗而引发的侵权

虽然立法中并没有明确虚拟财产是公民的合法财产,但是虚拟物品交易在实践中已经非常普虚拟财产具有一定的价值,因利益驱使就滋生了大量的欺诈行为。比如一方支付价款,而对移交虚拟物品的义务,或是虽然履行了义务,但与对方支付的对价不相符;或者是一方移交备,但对方却迟迟不予以付款,或干脆从此失去联系。在现实中,以虚拟财产为诱饵进行诈也是屡见不鲜。

(三)因游戏运营系统存在问题导致虚拟财产数据损害引发的纠纷

因为玩家与运营商之间是服务合同关系,对于双方的权利义务,应当基于合同法的原理进行络游戏的运营商作为提供网络服务合同的一方当事人,有义务保证系统的安全,为玩家提供全、稳定、高质量的系统环境。然而,在实践中由于服务器的漏洞,使得玩家通过某种计算侵网络游戏系统,造成他人虚拟财产数据的丢失。数据的丢失有的并不对虚拟财产带来影响能会弓!起有关服务质量方面的纠纷,在此谈及的是数据丢失对虚拟财产产生影响的情形,可以表现为虚拟物品属性的更改进而影响到虚拟物品的价值,也可表现为虚拟物品的丢失使虚拟财产化为乌有等。这些都可能引发玩家和运营商之间的纠纷。

(四)因运营商终止运营或者更改运营条件引发的纠纷

运营商停止运营原因很多,多数是因经营不善而终止运营,也有恶意终止运营。不管哪种情得玩家的虚拟财产失去存在的依据和价值,因此往往会引起玩家和运营商之间的纠纷[1]。商单方改变网络游戏运行环境也会造成虚拟财产权利纠纷。

四、我国网络虚拟财产法律保护现状及存在的问题

目前,我国大陆地区并没有对虚拟物品的合法性做出明确规定。《宪法》第13条的公民的合法的私有财产没有明确包括“虚拟物品”,《民法通则》第5章“民事权利”部分规定的几类常见的知识产权也无法包容“虚拟物品”。新《刑法》增加的“互联网犯罪”的规定中,对“虚拟物品”的侵犯也无迹可寻,何况,网络游戏虚拟物品被盗,一般也达不到“计算机犯罪”的程度[2]。《消费者权益保护法》也没有对“虚拟物品”的数据资料做出规定,游戏玩家对虚拟数据的权利也不属于《消费者权益保护法》所规定的九项消费者权利中的任一项,因此,使得“虚拟物品”的权利主张陷入了一种无法可依的尴尬之中。我们所能依据的只是《宪法》和《民法通则》以及2000年底全国人大常委会制定的《关于维护互联网安全的决定》的笼统规定。但是《关于维护互联网安全的决定》对虚拟物品的保护依然没有明确,但是也没有否定对虚拟物品的保护。至于虚拟物品的被盗,如果以刑法来救济,首先同样要面临的一个问题就是虚拟物品的合法性问题,此种情况下盗窃罪的成立必须建立在虚拟物品合法的基础上。

五、完善我国网络虚拟财产保护的立法对策

我国法律在保护公民私有财产方面已经比较完备,但对虚拟财产是否属于现实社会中的财产,缺乏立法或司法解释层面的认定。

我国网络虚拟财产保护体系尚未建立的现状更是直接制约了网络游戏的发展。因为缺少了法律的规范,玩家在权利受到侵害时往往无法采取有效的法律途径得以解决,在这种情况下许多玩家采取了极端的做法。为此我国必须尽快制定有关立法或司法解释保护虚拟财产,遏制虚拟财产侵权,具体保护措施如下:

(一)确定游戏运营商和游戏玩家的权利义务

游戏运营商和游戏玩家是网络虚拟侵权重要的主体,确定游戏运营商和游戏玩家的权利义务有助于进

一步遏制网络虚拟财产侵权，主要是：（1）明确规定网络运营商的权利和义务。游戏运营商利用格式条款规避自己的责任情况较为普遍，为此要对游戏运营商设置严格的网络安全保护的义务，主要是：

（1）提供游戏的网络环境。（2）确保网络安全。包括取得装备的密码保护，身份确认的程序等。（3）赔偿义务。（4）游戏运营商有管理、维护并保证游戏正常运行的义务。对于游戏玩家来说，应承担如下义务：（1）游戏玩家应服从正当管理，按时付费，遵守游戏行为规范。（2）游戏玩家不得从事“私服”、“外挂”等违法行为。（3）游戏玩家在网络游戏中有不得传播与现行法律法规相抵触的言论；不得传播一切有违系统平衡性的信息；不得传播一切对法人、组织、自然人进行侮辱诽谤、恶意攻击的言论；不得传播一切以欺诈为目的的虚假信息。（4）游戏玩家在网络游戏中有不得危害网络游戏网络安全的活动的系列义务：未经允许，不得进入游戏网络或者使用游戏网络资源；不得对游戏网络的功能进行删除、修改或者增加等等。

（二）建立虚拟物品的交易平台，规范虚拟物品交易秩序  
首先，建立虚拟物品的交易平台。（1）在各网络游戏的官方网站建立专门的交易网页，或者成立统一的虚拟物品交易网站。网站提供完整的交易服务，包括提供规范的虚拟物品交易格式合同、交易确认等，让游戏玩家在交易网页上完成交易，对游戏玩家交易情况的电子数据予以记录和保存。如果游戏玩家选择在网下进行私人交易，则要求游戏玩家采用书面的虚拟物品交易格式合同。（2）确立实名注册制。游戏玩家在注册网络游戏账户时应以真实身份注册，以避免在发生虚拟物品侵权时无法证明自己为相应账号的注册人。司法实践中就有因游戏玩家无法证明其为该账号的注册人，驳回了其诉讼请求。（3）确立网络交易登记认证制。在现实中，虚拟物品交易通常通过在双方选择的网络游戏游戏中的地点进行交易，并在网下支付交易价格。虽然游戏运营商提供了简单的交易机制，但是游戏运营商仅保有虚拟物品交换的信息，并无其他交易相关信息，因此，交易的安全性将很难得到保护。如游戏运营商或第三方提供网络交易登记认证制度，提供一个完全的虚拟物品交易平台，对交易信息进行备案，交易的安全性将得到较完善的保护，而且游戏运营商可明确分辨虚拟物品交易和虚拟物品侵权，提供游戏玩家一个更具安全性的服务环境，并在发生虚拟物品纠纷的情况下提供更及时有效的救济。其次，规范虚拟物品交易秩序。现实中，虚拟物品交易市场发展庞大，在虚拟物品交易市场，因为没有法律制度的约束，也没有行之有效的监管，导致游戏玩家在交易过程中利益无法得到很好保障。从某种意义上说，规范虚拟物品交易、保护交易双方的合法权益就是保护游戏玩家的虚拟物品安全。笔者认为，虚拟物品交易最好是通过合法注册的游戏运营商进行，工商行政管理部门和税务部门起监管作用，保障国家税收不流失。

（三）从立法上明确虚拟物品的合法地位及虚拟物品交易的合法性  
虚拟物品立法保护涉及面广。原因在于，所要立法进行保护的是以虚拟架构世界为核心的权利，现实中没有可进行参考的先例。虚拟物品在不同的虚拟环境中具有不同的概念外延，无法简单的制定法律进行保护。虚拟物品立法保护后，必须由具有相应技术水平的部门进行实施。因此，在立法上，要明确虚拟物品属于合法财产的一种形式，受法律保护。也要明确虚拟物品交易的形式合法，让虚拟物品交易得到相关部门合理的监管。另外还要明确偷盗虚拟物品属非法行为，如达到一定数额，则为犯罪行为，应受到刑事制裁。具体为：（1）扩大司法解释将虚拟物品纳入保护范围。要通过司法解释扩大《民法通则》中“财产”的外延。（2）增订关于“电磁记录”的单独保护罪名。把网络游戏游戏中的虚拟物品视为存在于服务器上的“电磁记录”，属于私人财产的一部分。盗窃他人虚拟财物的构成犯罪行为，可以判处有期徒刑。虚拟物品丢失后，游戏玩家可以追究游戏运营商应承担的责任。游戏运营商还可以追究“盗窃者”的责任，要求赔偿。如果情节严重，可以根据《治安管理处罚条例》要求其承担行政责任或直接对其提起刑事附带民事诉讼。（3）制定网络游戏基本法。仅仅通过司法解释扩大《民法通则》中“财产”的外延还是不够的，因为虚拟物品的法律特征和法律性质、虚拟物品的所有权归属、游戏运营商的责任以及虚拟物品纠纷的解决方式等都难以涉及到，而这些也正是实务中亟待解决的问题。同时，网络游戏还存在着诸多“私服”、“外挂”，虚拟交易平台的规范、网络游戏格式合同解释等问题，通过制定一部网络游戏方面的基本法把这些问题系统地加以解决才是比较彻底的，这也是目前整个网络游戏行业发展的需求之所在。

网络游戏的发展不仅丰富了人们的业余生活，也带动了相关产业的繁荣和高速增长。但是围绕网络财产发生的侵权越来越多，给社会带来很大的不稳定因素，同时也为网络经济的发展造成了障碍。由于传统法律相对滞后，导致了网络虚拟财产得不到应有的保护，随之而来的网络虚拟财产纠纷给现实社会带来了极大的不稳定因素。因此，必须要全面加强网络行业的管理，同时针对我国网络虚拟财产的立法较为滞后的状况，在法律上将网络虚拟财产作为一种特殊的无形财产纳入财产概念当中，并逐步建立及完善其相关立法。保护网络时代的财产权，最根本的手段还是法律。笔者相信与网络虚拟财产相关的法律法规一定会应运而生，并成为保障玩家利益与实现游戏产业发展的正义标尺。

注释：

{1}赵占领：《论虚拟财产的法律保护》，载于《互联网》，2004年12月21日

{2}邓佑文，李长江，“‘虚拟财产’的物权保护”，《社会科学家》，2004.2，第65~67页

参考文献：

[1] 齐爱民 刘颖 《网络法研究》 法律出版社 2003年版

[2] 张新宝 《互联网上的侵权问题研究》 中国人民大学出版社 2003

[3] 杨立新 王中合 《论网络虚拟财产的物权属性及其基本规则》 载于《国家检察官学院学报》2004.12

[4] 吴高臣 《虚拟财产的法律保护初探》 载于《中国律师》 2007.8

[5] 欧阳梓华 《网络游戏虚拟财产属性探讨》 载于《江苏警官学院学报》 2006.4

（作者系中国政法大学研究生）

【评论】 【推荐】

评一评

正在读取...



笔名：



评论：

【注】 发表评论必需遵守以下条例：

- 尊重网上道德，遵守中华人民共和国的各项有关法律法规
- 承担一切因您的行为而直接或间接导致的民事或刑事法律责任
- 本站管理人员有权保留或删除其管辖留言中的任意内容
- 本站有权在网站内转载或引用您的评论
- 参与本评论即表明您已经阅读并接受上

发表评论

重写评论

[评论将在5分钟内被审核，请耐心等待]

述条款

Copyright ©2007-2008 时代金融



EliteArticle System Version 3.00 Beta2

当前风格: [经典风格](#)

云南省昆明市正义路69号金融大厦