

电子商务领域中网络虚拟财产比较立法研究

汪新智

贵州大学法学院, 贵州 贵阳

收稿日期: 2024年6月24日; 录用日期: 2024年7月11日; 发布日期: 2024年8月19日

摘要

近些年来, 随着网络时代的到来和大数据的发展。我们的生活逐渐“网络化、信息化”, 可以说我们最基本的生活需求已经注入了大量的电子商务元素, 我们的衣食住行都可以在电商领域获得更多的便捷。例如网络购物、美团外卖、网络订酒店、网约车等等。就在人们沉浸在网络所带给我们的种种便利时, 网络犹如一把双刃剑, 逐渐展现其某些方面所带来的安全隐患。例如我们面临着信息泄露、网络诈骗等新情况, 为了保护公民的人身权利和财产权利, 世界各国都或多或少在电商领域进行了立法。然而立法是具有滞后性的, 且法律不可能涵盖网络中所有方面。其中, 网络虚拟财产中的游戏道具价值认定一直是立法的一大难题, 本文着手从国内外对电子商务领域中网络游戏道具价值认定的立法进行比较研究, 进而对目前立法状况进行深入分析, 从而得出相关结论。

关键词

网络, 电子商务, 虚拟财产, 立法

Research on Comparative Legislation of Network Virtual Property in Electronic Commerce Field

Xinzhi Wang

Law School of Guizhou University, Guiyang Guizhou

Received: Jun. 24th, 2024; accepted: Jul. 11th, 2024; published: Aug. 19th, 2024

Abstract

In recent years, with the advent of the Internet era and the development of big data, our lives are gradually becoming more “networked and informationalized”. It can be said that our most basic

文章引用: 汪新智. 电子商务领域中网络虚拟财产比较立法研究[J]. 电子商务评论, 2024, 13(3): 7907-7912.

DOI: 10.12677/ecl.2024.133970

life needs have been injected into a large number of e-commerce elements, and our clothing, food, housing and travel can be more convenient in the field of e-commerce, for example, online shopping, Meituan takeout, online hotel booking, online car booking and so on. When people are immersed in the various conveniences brought by the network, the network is like a double-edged sword, gradually showing the security risks brought by some aspects of it. For example, we are faced with information leakage, network fraud and other new situations; in order to protect citizens' personal rights and property rights, countries around the world have more or less carried out legislation in the field of e-commerce. However, legislation has a lag, and the law cannot cover all aspects of the network. Among them, the identification of network virtual property has always been a big problem in legislation. This paper sets out to conduct a comparative study on the legislation of network virtual property in the field of e-commerce at home and abroad, and then conduct an in-depth analysis of the current legislation situation, so as to draw relevant conclusions.

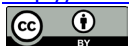
Keywords

Network, E-Commerce, Virtual Property, Legislation

Copyright © 2024 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 概述

1.1. 电子商务概念

电子商务主要是指利用网络平台所进行的商务活动。电子只是一种手段或者说平台，而商务则是交易目的。在网络经济越来越发达的今天，电子商务领域可谓是经济重点领域。根据 2023 年 2 月 28 日，国家统计局发布《中华人民共和国 2022 年国民经济和社会发展统计公报》显示，2022 年全年电子商务交易额为 438,299 亿元^[1]。

1.2. 网络虚拟财产概念

网络虚拟财产¹是指存在于网络之中，能被现实中人们所控制、支配并能用现实中的价值进行衡量的虚拟物品。它的本质形态是存储于网络服务器中的二进制数据，外在表现形态为网络虚拟世界中的各种物品。例如网络空间中存在的邮箱、论坛、账号，以及相关的游戏装备、游戏货币等，都属于虚拟财产的范畴。

1.3. 网络游戏道具价值的特点

游戏道具价值既有一般财产的特性，也有网络领域的特性。首先，游戏道具具有虚拟性。这个特性是针对现实财产而言，虚拟性是虚拟财产最本质最明显的特征。现实财产是具象化为某些物、是客观存在于现实世界的。而虚拟财产是抽象的，在客观现实世界是不具备实体的。

其次，网络游戏道具具有价值性。网络游戏道具往往是玩家付出大量心血和投入大量时间所获取的，而大部分网络游戏的道具在玩家之间是可以利用法定货币进行交易的。针对游戏道具的价值性，很多游戏厂商还开发了 APP 供玩家之间进行交易。例如网易 BUFF、藏宝阁等手机应用软件。

¹ 网络虚拟财产是指存在于网络之中，能被现实中人们所控制、支配并能用现实中的价值进行衡量的虚拟物品。

最后, 游戏道具具有客观性。网络游戏道具²具有能够不依附于人、独立的存在于世界上的性质。法律所保护的对象必须是真实存在的物质, 网络游戏道具的虚拟性并不排斥它的客观性, 只不过存在形式比较特殊[2]。网络游戏道具的存在形式源于一串串存在于网络空间的二进制代码。

2. 案例及我国现有问题分析

以 CSGO 为例, CSGO 全名《反恐精英: 全球攻势》是一款由 VALVE 与 Hidden Path Entertainment 合作开发、Valve Software 发行的第一人称射击游戏, 于 2012 年 8 月 21 日在欧美地区正式发售, 国服发布会于 2017 年 4 月 11 日在北京召开。游戏为《反恐精英》系列游戏的第四款作品(不包括 Neo 和 Online 等衍生作品)。在这款游戏里, 枪械的皮肤、刀、手套、贴纸等道具都能够进行交易, 且价值不菲, 其中某些贴纸高达上百万人民币。由于游戏里的道具价值极高, 因此尝尝会发生盗窃游戏账号转移道具或者在交易游戏道具时进行诈骗的行为。其中最著名的案例便是迪拜王子的 CSGO 游戏账号被盗, 根据搜狐网 2023 年 5 月 16 日发布的新闻, 其价值 1200 万左右人民币的游戏道具被盗。除此之外, 在国内也有很多类似案例。例如刘彦江诈骗案, 根据 2023 年 5 月 12 日安徽省淮南市淮南新闻综合频道法约淮南栏目报道, 淮南大通区人民法院审理了一起游戏装备被盗的案件。受害人施某也是 CSGO 的玩家, 在其与刘彦江进行线下交易的时候, 刘彦江伪造支付宝交易凭证, 施某信以为真后将游戏道具转移给了施某。在施某发现被骗后报警, 警方第一时间却不予立案, 理由是游戏道具无法进行估值。说来惭愧, 我自己也是受害人之一, 在 2019 年也与施某一样被诈骗游戏道具, 报警警方也是没有立案的, 不过我是幸运的, 利用其它手段追回了我的损失。但是并不是所有人都和我一样幸运, 在游戏道具被盗窃或者诈骗后追回的人寥寥无几。那么针对这种立案难、估值难、找法难的问题, 应当如何解决? 以下将从国内外对相关领域的立法情况进行比较研究。

3. 国内对网络游戏道具法律保护的立法现状

3.1. 法律及相关规定

我国对于网络游戏道具立法现状是相对于比较笼统和模糊的。就现有的法律规定来看, 与之相关的法律规定寥寥无几, 其中最为显著的为《民法典》的规定。

《中华人民共和国民法典》第一百二十七条: “法律对数据、网络虚拟财产的保护有规定的, 依照其规定。”除了民法典有直接对网络虚拟财产的笼统规定外, 国家也出台了其他涉及网络游戏道具规定的文件。³例如《关于进一步加强网吧与网络游戏管理工作的通知》《关于网络游戏交易管理工作的通知》等文件。

由此看来, 网络虚拟财产在我国目前最主要的法律依据为《民法典》第一百二十七条的规定, 其他的文件在效力和强制力等方面都远不及法律的规定。甚至在我国颁布的《关于维护互联网安全的决定》《计算机信息系统安全保护条例》⁴等文件规定中, 都没有涉及到网络虚拟财产的规定[3]。

3.2. 网络虚拟财产立法意义

1、维护网络安全环境。随着网络时代的到来, 可以说每个人的生活都离不开网络。而针对网络虚拟财产的立法缺失, 这会导致在网络环境中某些领域出现法律漏洞或法律缺口。而一旦被别有心计的人发现法律的漏洞, 这些人就会疯狂的为攫取利益而不断突破这个缺口, 甚至会将法律漏洞的缺口越撕越大。

² 网络游戏道具具有能够不依附于人、独立的存在于世界上的性质。

³ 例如《关于进一步加强网吧与网络游戏管理工作的通知》《关于网络游戏交易管理工作的通知》等文件。

⁴ 甚至在我国颁布的《关于维护互联网安全的决定》《计算机信息系统安全保护条例》等文件规定中, 都没有涉及到网络虚拟财产的规定。

这种行为一旦变得频繁,就会给绿色、安全的网络环境带来严重的损害,从而引发各种各样的“网络灾难性事件”[4]。因此为了营造良好、安全、绿色的网络环境,网络虚拟财产立法是必不可少的。

2、保护公民财产权利。网络虚拟财产虽然并不是现实生活中的财产,但其价值是我们不可忽视的。很多人在网络虚拟财产上投入了大量时间和精力,甚至投入大量钱财。若是对这些虚拟财产不加以保护,给用户造成的有可能不止金钱上的损害,甚至有可能造成精神的损害。例如某些游戏道具、游戏账户,很多用户是花了大量时间精力和金钱在上面的,而且很多都是可以变现为人民币的,我们不能因为其价值确定比较困难而不对其加以保护。

3、促进网络经济发展。网络虚拟财产,在某种程度可以看作为“网络货币”。其有推动网络经济发展的功能,而且网络经济和实体经济是息息相关的。像韩国,网络经济就是其重要经济产业中的一环。而在我们国家,虽然网络经济的占比没有达到韩国等国家这么高的比例,但是也不可小觑其在经济成分中的含量。因此,在我国经济发展的道路上,网络经济的发展呈现着越来越好的趋势,我们也更应该去抓住机遇、把握机遇,将网络经济发展的“密钥”牢牢抓在手里。

3.3. 我国应对困境分析

通过对我国目前网络游戏道具领域的立法现状进行分析,不难看出我国目前对于该领域的规定是有待完善的。可以说网络虚拟财产领域的立法在我国尚处于空白阶段,主要基于以下几个原因:

1、游戏道具估值标准困难。游戏道具并不同于现实中的财产,现实中的财产具有实体性,而网络游戏道具具有虚拟性。追究其根本,其不过是计算机内的一串代码,而这些代码所能体现的价值就不好进行评估。而对于大多数案件,是否能够顺利立案,其关键在于能否准确地对游戏道具实体价值进行估值。因此在游戏道具估值困难的情况下,立法也变得困难。

2、缺乏相应的管辖规定。基于网络游戏道具的特性⁵,基本上网络游戏道具的损害都是发生在互联网上,很少有发生在现实生活中例子。然而这就导致了救济的第一个大难题,如何确定管辖?是按照受害时的网络IP所在地,还是按照加害方的IP所在地?还是按照原告住所地或者被告住所地?这和民事诉讼里现实生活中的财产受损不一样。首先在确定加害方的IP、确定加害方的身份上,就是一大难题,这也正是基于网络的不确定性和虚拟性。因此对于网络游戏道具涉案管辖问题上,就是一大立法难题。

3、影响游戏道具估值的因素多。影响游戏道具估值的因素不仅有时间、金钱、还有玩家在游戏内投入的大量精力[5]。针对有游戏交易市场的游戏,也许其估值会顺利一点,但是并不是所有的网络游戏道具都具备相应的交易市场,那么针对没有交易市场的游戏,其游戏道具也并不能否认其价值。而此时若发生此类游戏的游戏道具被盗窃或者诈骗,就无法精准地对其进行估值评价。

4. 国外对网络游戏道具的立法现状

4.1. 韩国

众所周知,韩国的游戏产业在世界范围都是数一数二的巨头产业。正是因为韩国游戏产业的发达,这也间接推动了韩国在网络虚拟财产领域的立法。游戏产业作为韩国的网络经济重要组成部分,其相关的法律规制算是比较完善的。2007年,韩国颁布了《游戏产业振兴法》⁶,并于2023年3月21日公布《游戏产业振兴法》的修正案。该法案简称(游戏法),其内容不仅对游戏监管、游戏发行审批及游戏内容等进行了规定,还对游戏内道具——即本文所说的网络游戏道具进行了规定。这部法律可视为韩国对多年游戏发展的系统性总结,标志着韩国成为世界上第一个为游戏立法的国家。除此之外,2018年韩国修订了

⁵ 基于网络游戏道具的特性,基本上网络游戏道具的损害都是发生在互联网上,很少有发生在现实生活中例子。

⁶ 2007年,韩国颁布了《游戏产业振兴法》,并于2023年3月21日公布《游戏产业振兴法》的修正案。

《游戏产业促进法》，2018年韩国废除了强制防沉迷制度开始全面推行《游戏时间选择制》[6]。总体来说，韩国作为第一个为游戏立法的国家，其对网络虚拟财产的规定相对来说较为完善和丰富。

4.2. 美国

对于涉及网络虚拟财产的案件，美国各州的做法是经常在司法判例中将网络虚拟财产视作为“物”，再比照动产或是私人领域进行保护。同时，美国针对网络虚拟财产也作了一些相关规定，例如在2011年10月26日，美国通过了《电子盗窃禁止法》⁷，该法明确把网络游戏玩家账号纳入保护范围。除此之外，美国俄克拉荷马州于2010年11月1日通过立法将网络游戏道具纳入遗嘱执行范围，美国特拉华州于2015年1月1日施行《统一受托人访问数字资产法和数字账户法》，该法针对数字资产继承问题进行了详细的规定[7]。

4.3. 德国

德国是世界上第一个认可作为虚拟货币的比特币合法地位的国家，将比特币作为合法数字货币予以承认。而对于网络虚拟财产的态度，德国不少学者是认可虚拟财产继承方面的问题的，认为可以使用德国《民法典》第一千九百二十二条财产继承的规定。而在司法实践中，德国法院基本上也是秉持着承认虚拟财产可以继承的立场。德国的《数据保护法》⁸便对网络虚拟财产的其他方面的问题进行了规定同时，德国在刑法领域也对网络虚拟财产进行了保护，德国《刑法》第二百六十三条专设了“电脑诈骗罪”，第二百零二条专设了“窥探数据罪和截取数据罪”[8]。德国刑法对侵犯网络虚拟财产的预备行为，对截取、窥探网络数据行为加以处罚，这体现了德国立法者对网络虚拟财产的重视和保护。

5. 我国应对的路径论证

5.1. 规制游戏交易市场，完备其价值评估体系

通过上文的分析可知，游戏厂商如果配备相应的游戏交易市场，那么对游戏内道具的价值评估就显得相对容易。例如网易游戏的网易BUFF、藏宝阁等。此类软件通过游戏厂商开发的交易平台，利用人民币进行交易。因此，若对游戏的交易市场进行规制，并且配备相应的网络交易市场。这样就可以充分参考交易市场的价格来对游戏道具进行价值评估。

5.2. 取其精华去其糟粕，充分借鉴国外立法经验

在世界范围来看，针对网络游戏道具领域立法的国家很多，而且大部分都是一些发达国家。例如韩国，就对游戏道具进行了立法⁹。这对我国以后在网络游戏道具领域立法是可借鉴的丰富资源。当然，面对其他国家的立法经验，我们可以借鉴但不能原封不动的抄袭。我们应当利用本土经济的特殊性，充分结合我国实际情况来对其进行选择性借鉴[9]。

5.3. 加大网络犯罪的打击力度

针对网络游戏道具被盗窃、被诈骗的问题。我们可以考虑从源头上进行治理。若对网络环境加大打击犯罪的力度，可以减少此类案件的发生。虽然说并不能完全杜绝，但是可以节约很多司法资源，同时也可以让玩家享受一个更加安全、更加绿色的网络游戏环境。针对网络游戏道具领域的立法和规制，还有很长一段路要走，所以我们不光要从案件发生后的治理入手，更要从源头上的治理进行入手[10]。可谓

⁷2011年10月26日，美国通过了《电子盗窃禁止法》，该法明确把网络游戏玩家账号纳入保护范围。

⁸德国《刑法》第二百六十三条专设了“电脑诈骗罪”，第二百零二条专设了“窥探数据罪和截取数据罪”。

⁹例如韩国，就对游戏道具进行了立法。

是打击犯罪不如杜绝犯罪，这样既能够减少玩家的损失，也可以节约相应的司法资源。

6. 结语

近年来，伴随着网络游戏产业的大力发展，出现了很多针对网络游戏产业的不法行为。而这些不法行为，大部分都没有受到法律的制裁或者说没有及时受到法律的制裁。追其根本，其实是由法律的特性所决定的。法律具有滞后性，因此伴随着一个新兴的产业崛起的，不仅有新的机遇还有新的挑战。而在面对新的挑战时，法律由于自身的局限性并没有及时有效地处理这些问题。当然，这是由历史的发展规律所决定的。从某些角度来看，这并不是一件坏事。因为法律的发展过程都会伴随着挑战，而这些在新领域中出现的问题，则会变成法律发展进化的助推器。世界上有永恒完美的法律吗？答案肯定是没有。纵观我国的法律发展史，都是在一步一步克服困难、一步一步完善自身、一步一步突破挑战而走过来的。没有最好最完美的法律，但是却有更好更完美的法律。只有不断地发现新的问题，并解决新的问题，我们的法律才会更加符合社会的需求，更加公平更加正义。本文所说的网络游戏道具的相关法律问题，无疑是现在网络时代的新挑战。我坚信，通过对世界上游戏产业比较发达的国家立法情况进行对比，再结合我国实际国情，在不远的将来我们将会一一解决这些在新的领域中出现的问题。

网络游戏道具纠纷的解决靠法律，但法律并不能解决所有的纠纷和难题。更重要的是我们所有人树立良好的法律意识，将纠纷扼杀在源头上。当每个人的心中都信法守法，将会营造更加安全和绿色的网络游戏环境，所以每个人应有自己内心崇高的道德准则。正如康德¹⁰所说：“世界上有两件东西能够深深地震撼人们的心灵，一件是我们心中崇高的道德准则，另一件是我们头顶上灿烂的星空！”

参考文献

- [1] 刘慧荣, 尚志龙. 虚拟财产权的法律性质探析[J]. 法学论坛, 2006, 21(1): 74-78.
- [2] 刘炼. 论网络虚拟财产及其民法保护[J]. 行政与法, 2007(8): 126-129.
- [3] 马淑欣. 网络游戏虚拟财产的民法保护分析[J]. 法制与经济, 2018(9): 85-86.
- [4] 王满庆. 网络虚拟财产的民法保护探讨[J]. 法制与社会, 2020(7): 72-73.
- [5] 周甜甜. 论网络虚拟财产的性质及民法保护[J]. 法制博览, 2019(19): 10-13.
- [6] 王帅. 浅析网络虚拟财产的属性[J]. 法制博览, 2019(20): 233.
- [7] 陶军. 论网络游戏虚拟财产在民法中的地位[J]. 中国律师, 2004(12): 79-80.
- [8] 张小玉. 虚拟财产权性质论[J]. 中国法学, 2015(24): 13-14.
- [9] 李国强. 网络虚拟财产权利在民事权利体系中的定位[J]. 政法论丛, 2016(5): 17-24.
- [10] 李岩. 虚拟财产继承立法问题[J]. 法学, 2013(4): 81-91.

¹⁰ 康德所说：“世界上有两件东西能够深深地震撼人们的心灵，一件是我们心中崇高的道德准则，另一件是我们头顶上灿烂的星空！”