

虚拟财产民法保护的相关法律问题及完善路径

杨欣桐

延边大学法学院, 吉林 延吉

收稿日期: 2024年3月15日; 录用日期: 2024年3月26日; 发布日期: 2024年6月30日

摘要

文章以“互联网+”为背景, 深度解读了网络虚拟财产的定义, 并从“物权”、“知识产权”及“债权”三个脉络, 深化了对网络虚拟财产法律性质的揭析。与此同时, 文章强调了根据以上三种法律性质, 网络虚拟财产民法保护的可能性和存在的难题。当文章将网络虚拟财产视为“新式财产”, 则进一步得出了实质性民法保护建议以供读者借鉴和学习。

关键词

互联网虚拟财富, 法律性质, 民法维护

Related Legal Issues and Improvement Paths of Civil Law Protection for Virtual Property

Xintong Yang

Law School, Yanbian University, Yanji Jilin

Received: Mar. 15th, 2024; accepted: Mar. 26th, 2024; published: Jun. 30th, 2024

Abstract

The article takes “Internet Plus” as the background, deeply interprets the definition of network virtual property, and deepens the analysis of the legal nature of network virtual property from the three contexts of “property rights”, “intellectual property rights” and “creditor’s rights”. At the same time, the article emphasizes the possibility and challenges of civil law protection for virtual property on the Internet based on the three legal properties mentioned above. When the article views virtual property on the internet as “modern property,” it further provides substantive civil law protection suggestions for readers to reference and learn.

Keywords

Internet Virtual Property, Legal Nature, Civil Law Maintenance

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. 虚拟财产内涵及性质

1.1. 虚拟财产的内涵

在当前环境下，“网络虚拟财产”的法律解读和定义还不够明确与规范。从形式上讲，网络虚拟财产是一种依靠互联网技术、资源和空间的非实在性资产，其价值主要体现在数字化和虚拟化方面，且具备一般财产(例如转让、交易等)的作用。从技术视角，网络虚拟财产就是一种排他性的信息资源和数字权利，这种解释阐明了网络虚拟财产的多元性[1]。在网络虚拟空间与人类社会错综复杂的交织中，任何能以国家法定货币衡量其价值的“数字编码”都可以视为网络虚拟财产。例如，一些网游爱好者购买的各种游戏角色道具、皮肤、宠物等，他们在提升游戏角色等级、技能、装备等级的过程中，需要消耗大量的“真金白银”，因此，游戏账户就是他们的个人财产。从这个视角来看，网络虚拟财产的含义极为广泛，不仅包含了用法定货币购买的网络虚拟产品和服务，还涵盖被现有社会文化环境(包括特定群体)视为具有“经济价值”的虚拟物品，比如手机号码、社交账户、支付宝账户等。这是因为它们本身的稀有性(如靓号)、需要大量时间精力去维护(如社交账户)，或本身就含有金钱价值(如支付宝余额)。

一些专家主张[2] [3] [4] [5]，虚拟财产拥有物质资产的特性。即便网络空间是期望性的，但它还是社会空间的一部分。在这个空间中，虚拟财产确实存在，并且有其独特的呈现方式，同时，它也可以被人类实际地控制。人们可以通过编辑或储存数据的方法来修改或保留虚拟财产。另外，虚拟财产和物一样，都具有一定的价值、作用，能够满足人们某方面的生活需求。所以虚拟财产应该归属于“物”，而且支持物权说的学者们不仅将其视为物权客体，更进一步来说，是将其视为最高层次的物权——所有权的客体。也就是说，虚拟财产是权利人的所有物[6]，虚拟财产权是一种对世性、排他性的权利。本文同意这种观点，亦认为虚拟财产的性质应该是物权客体，应该属于《民法典》中的“物”。关于对虚拟资产进行深度研究的表明，这类资产主要是所有者投入极大的精力、时间和财富获得的效益。而资产主人在事实上拥有对其虚拟财产的掌控权，并根据其特性来高效使用。在网络游戏领域，游戏玩家对他们所拥有的虚拟资产有完全的独立控制权，这种资产像实际物质资产一样，具备能够满足商品交易价值和使用价值的特征和属性。虚拟资产的所有者无需得到其他任何人的批准，就可以根据自己的需求在相关的交易市场进行流通和交易虚拟财产。之所以对虚拟财产所有权的主体的声称引发疑问，主要有两个原因，第一个是用户在使用权利时通常需要获得运营商的配合，例如服务器必须启动等，第二个是虚拟财产只是客观存在，并非客观实体。时代是在变化的，我们正是因为时代的变化所以才要重新修改法律，所以才要重构“物”的概念范围，顺应趋势才能让法律更好地维护广大群众的利益[7]。因此，虚拟财产是“物”，不是智力成果，也不是债权凭证；而且不仅是物，还是权利人的所有物。对于自己的虚拟财产，持有者享有完全的法定所有权、使用权、收益权和处置权。

1.2. 虚拟财产的性质

1.2.1. 虚拟性

网络资产，如其名，显然具备了虚拟的特点。作为电脑数据的集合，一旦脱离互联网这个平台，就不能独立存在下去。当然，它也有物质形态的反映，那就是一组组运行速度惊人的处理器。正是因为它拥有这样的特性，依照现行法律对网络资产进行调控变得困难重重。这里说的虚拟并不是指网络资产是虚有其表，而是对比于我们日常接触的有实体的财产，网络资产是一种无实体化的特点[8]。例如充值给网络游戏可以被视为获得只在游戏内部流通的价值代表，这种充值行为使得玩家获得了只存在于游戏世界的地位和身份。

1.2.2. 技术性

网络工程师编码创建的程序包即为虚拟财产。他们持续优化、编译和整合这些程序，以便在电脑屏幕上展示最后成果，这无疑是游戏公司的科技创新的产物。线上游戏玩家对账户内的装备进行升级和交易物品等行为，实际上就是改变原有的数据。虚拟财产依赖于计算机和互联网空间作为载体才能实现生存，因此它具有技术性的特质。

1.2.3. 稀缺性

只有特性包含稀缺性的才能称为财产。从经济学的角度来看，只要一种商品或产品能被无限制地生产或存在，那么经济商品就无从谈起。提到“经济商品”这个定义，“商品”一词常常被区分为经济商品和免费商品，其中稀缺性的角度能解读经济商品这个涵义。一个产品，如果对人有所需的使用价值并且所供应的数量又是有限的，那么这个产品就成为经济产品，这里的稀缺性是相对于人们的需求来说的，资源是难以满足人们的欲望，这种稀缺性使得拥有这种资源的人有了满足感。

无疑，虚拟资产也被视为一种经济资源[9]，尽管理论上说，它可以进行无限制的复制。假如游戏里的虚拟物资大规模出现，那将导致用户能轻松获得，此刻对玩家而言，虚拟资产的稀有性就降低了，他们也不能因为占有而感到成就感，从而可能丧失对游戏的热爱，造成游戏制造商客户的流失。因此，保持网络游戏中虚拟资产的稀缺性，是网络游戏制造商利益的根源，也是行业的大趋势。

1.2.4. 合法性

如果我们将其视为财产，那么我们应该根据法律的规定来构建和获取虚拟资产。任何通过盗取他人账号或利用外挂获得的方法都是不被允许的，同时，内容中也不能包含色情、暴力等违法的信息。在网络游戏中，只有遵循游戏规则，通过合法的方式获取的虚拟资产才是合法的，同时，网络游戏公司与玩家们的交易也必须是基于公平或双方同意的价值交换进行的。现行的规章制度如国家五部委发布的《关于私服、外挂专项治理的通知》主要是对“私服”和“外挂”的强烈打击，这也间接展示了对虚拟财产来源合法性的需求。随着社会的发展和法律理念的深化，为保护虚拟财产而制定特定的法律是必然的。

2. 网络虚拟财产存在的问题

2.1. 虚拟财产的归属

我国自2021年1月1日起执行的《民法典》第127条赋予了法律对数据和网络虚拟财产的保护，设立了一个核心的准则。这一法律规定，网络虚拟财产享有法律保护，然而关于虚拟财产的具体性质以及所有权的问题还没有明确说明。在决定被认可的虚拟财产所有者是谁的问题上，依照虚拟财产所有权的定义，学术界有三种不同的立场：首先，支持消费者的观点，即在权利理论中的所有权观点，它认为消费者应持有虚拟财产权，因为虚拟财产是消费者用努力、财富和劳动得来的，消费者可以按自己的希望

使用或处理虚拟财产；其次，支持运营商的观点，如在权利理论的使用权观点，它主张虚拟财产应是运营商的一部分所有权，用户只有使用权，因为运营商在管理服务器和虚拟财产时有统一的管理，用户需要使用运营商的服务来运用自己的虚拟财产；最后，支持开发者的立场，像在知识产权理论中的观点，它认为虚拟财产作为创新的智能成果，应该是拥有版权的开发者所有，而用户只有使用权。

2.2. 虚拟财产案件的归责原则

虚拟财产侵权案件的归责原则问题一直是虚拟涉诉案件的主要问题之一。涉及网络虚拟财产的案件按照侵权主体的差异可以进一步划分是用户侵犯用户的纠纷、运营商侵犯用户的纠纷以及开发者知识产权纠纷等等。在侵权人为用户的案件当中，因为此类财产的虚拟化性质，导致用户能够接触到的大部分都是虚拟状态在的数据信息，难以接触到真是信息，导致举证困难。在侵权人为运营商的案件当中，因为用户与运营商掌握的资源不对称，导致在举证方面也存在天然劣势。

3. 网络虚拟财产民法保护的完善建议

《民法典》已经把网络虚拟财产纳入法律体系，并确定其作为“新型财产”的法律保护权利。然而，在“网络虚拟财产的法律性质定义研究”中的三种主要观点都具有一定的合理性，但也都存在限制。为了解决这些限制，下文将提出针对民法保护的改进建议。

3.1. 把网络虚拟资产归入物权领域中，明确虚拟财产的归属

如果互联网虚拟物品脱离了网络创建的虚拟环境、平台和空间等传播设备，那么其价值基础就会消失。这就是网络虚拟财富和实体财富的主要不同，例如，手机号码的价值和智能手机的价值，前者的价值由移动通信服务供应商提供的网络基础决定，如果网络服务商停止了该手机号码的区域服务，那么，“吸引人的号码”也就不存在了，甚至可能毫无价值。然而，智能手机的价值不会因为服务供应商退出市场而减少，手机更换新号码后，依然能正常运行。

按照《民法典》第 115 条所述，所有的事项和物品，包括房地产和个人财产，一旦被法定为物权的对象，都必须遵守相关的规定。根据《民法典》第 127 条的规定，如果法律对任何信息或网络虚拟资产有保护措施，我们应该遵守这些措施。根据操作性的角度，将网络虚拟财产纳入物权的范畴，对于完成民法保护目标更加有益，也就是，在执行《民法典》时，直接把网络虚拟财产归于物权，这符合我国当前的需求。在网络时代，“物”这个观念已经发生了转变，像被法律接受的“实体的物”包括土地、矿产、房产等，这是由于生产力还未达到现今的高度。现如今，网络虚拟财产如电子发票、游戏账号、微信公众号等，可以被看作是“物”的新定义。从个人角度看，这些虚拟财产具备私有财产的特质，并可以对其价值进行评估。因此，它们理应享有民法对物权的保护，只需要在法律上明确其权利属性即可。在具体施行过程中，对各类平台的管理需增强，互联网虚拟财产即使依靠平台，也并非意味着能由平台来掌控它的未来，尤其是那些含有大量个人私密信息并具备一定的社会价值的互联网虚拟财产，例如 2020 年针对突如其来的疫情而研发的“健康码”、“行程码”和“场所码”等，支付宝和微信都不应随意中断其服务，不仅仅是由于它们含有个人隐私信息，更由于它们是国家和政府处理突发状况的重要数据来源。

3.2. 在司法实践中加强知识产权保护，以明确归责原则

在知识产权保护上，我们仍然需要通过三个方向优化民法的角色。首先，在网络虚拟财产争议的诉讼中，我们要明确谁应该拥有司法管辖权，而不能只根据地点和时间来决定。鉴于网络虚拟财产的数字化特性和全网覆盖的能力，对基于知识产权的侵权案件的治理，应优先由虚拟财产所有者所在地的法院

进行,这有助于减轻用户的诉讼负担,同时也能体现法律对弱势群体的关照。其次,应提升网络虚拟财产价值评估能力,制定科学而合理的价值衡量标准。网络虚拟财产是否具有价值是其是否能被视为资产的关键,这种设定也适用于网络虚拟财产。审理此类案件时,可以根据粉丝数、投入成本、第三方评估等维度,来判断是否发生了侵权行为。最后,网络虚拟财产纠纷案件的举证责任应该被清晰规定。在现实环境下,网络虚拟财产纠纷的当事方可能包括财产所有者、平台、竞争对手等,因为网络虚拟财产存在于平台服务器中,“谁主张谁举证”的原则可能会对财产所有者不利,因此我们应该明确各方在举证上的责任。

3.3. 促进行业自律规范的完善与执行

坚持负债观念在本质上是逃避责任,这就如同否定从网络虚拟财产中得来的劳动效果,这显然与实际情况不一致。面对全体互联网行业,应依据《民法典》来制定相应的解读和规定,强化行业的自我限制能力,并且规整合约条件。在一方面,业界的自我管制应重视合同管理,相关机构可能规定“用户必读”和“用户合约”的基础,杜绝霸王条款,也可以给予用户有“自设合同”选项,重新定义权利和义务,不能因为拒签统一合约条款而禁止用户使用平台。当然,为了维护互联网行业的权益,关联部门需要实行实名政策,譬如由公安主管的户籍系统和网络公司建立信息共享机制,可以在一定程度上限制用户行为,为网络虚拟财产提供法律保障。从另一个角度来看,依照《民法典》第118条“民事主体享有法定的债权”以及其补充说明,应将第三方故意侵犯债权的行为纳入民法的保护之中。

4. 结语

伴随着互联网行业市场占有率的持续增长,网络虚拟财产在人们生活中的作用正在逐渐改变,并且由此产生的争议也在不断增多。然而让人遗憾的是,我们的国家直到现在依然没有一项法律或是官方文件来确切规定网络虚拟财产的法律地位,这不仅为虚拟财产犯罪提供了可利用的空间,也对当前蓬勃发展的网络经济产生了一定的阻挠。因此,本文将聚焦于网络虚拟财产的性质,和可能的在民法上针对网络虚拟财产保护的方式,以便从其特性出发展开深入的探讨。

参考文献

- [1] 陈罗兰. 虚拟财产的刑法意义[J]. 法学, 2021(11): 86-98.
- [2] 杨雪瑛. 虚拟财产特征、法律定性及保护措施探讨[J]. 法制博览, 2023(35): 1-3.
- [3] 张婷, 毕成. 论网络游戏虚拟财产权的民法保护[J]. 陇东学院学报, 2023, 34(1): 118-122.
- [4] 魏小健. 网络虚拟财产的民法保护研究[D]: [硕士学位论文]. 石家庄: 河北经贸大学, 2020.
- [5] 王立博. 互联网虚拟财产的法律性质界定及民法保护建议[J]. 法制博览, 2022(32): 150-152.
- [6] 陈赛汉. 互联网虚拟财产的法律界定与保护[J]. 现代营销(上旬刊), 2022(7): 154-156.
<https://doi.org/10.19921/j.cnki.1009-2994.2022-07-0154-052>
- [7] 高邴梅. 网络虚拟财产保护的解释路径[J]. 清华法学, 2021(3): 179-193.
- [8] 郭伟. 网络虚拟财产法律问题的民法表达[J]. 法制博览, 2023(31): 58-59.
- [9] 陈兵. 网络虚拟财产的法律属性及保护进路[J]. 法治视点, 2020(9): 90-93.