

网络中虚拟财产的物权法保护

李建才

(北京大学法学院,北京 海淀 100871)

摘要:伴随着我国网络游戏产业的发展壮大,虚拟财产纠纷案件也呈高发态势,且因缺乏新型财产法律保护的措施,让不法分子钻了法律空子,侵害到网民的合法权益。虚拟财产被侵害常见的有两种形式:一种是妨碍权利人占有虚拟财产;另一种是让权利人丧失虚拟财产使用权。针对这两种侵害形式,应加强关于网络虚拟财产物权的完善,虚拟财产的所有权从取得之日起便归网络玩家,作为运营商也要加强对虚拟财产的保护,网络运营商应对虚拟财产承担保管义务。

关键词:物权法;互联网;虚拟财产

中图分类号:D923.2

文献标志码:A

文章编号:1008-5092(2021)02-0031-04

近年来,虚拟财产纠纷案件经常出现,由于网络游戏中财产的虚拟性导致法院对权利人的赔偿给出了具有巨大差异的判决,究其原因虚拟财产难以具备和其他财产一样的权益、使用、占有等特点。认可虚拟财产的法院会对诉讼人给予支持,不认可的则会驳回权利人请求,因此完善相关法律依据是制止这种现象的有效方法。现如今,网络经济已是社会经济体系的重要部分,网络游戏用户大量增加导致虚拟财产相继增加,如果不能利用法律手段有效保护虚拟财产,将会阻碍社会经济的有序健康发展。

一、虚拟财产相关概念的界定

对于互联网络中的QQ号、角色装备等网络玩家的财产,术界广泛用虚拟财产概念来概括。虚拟财产是指存在于网络虚拟空间,以数字形态呈现具有专属性,能够通过程序在网络空间转移,存在于网络服务器上的财产。如电子邮箱、QQ号以及游戏装备等。同时虚拟财产的使用价值,是一种可以满足需要并加以支配的财产利益。在互联网信息技术不断进步的今天,新型财产利益形态不断变化,物权的客体也呈现不断扩大的趋势,从传统的实物固体转向为实际的财产利益,这是物权保护规则从价值本体转向实体的现实要

求。^[1]虚拟财产是指狭义的数字化、非物化的财产形式,一般分为两种类型。一是虚拟网络本身,二是真实物品在虚拟世界的反映,有游戏装备、货币、宠物等。第二种虚拟物品的商品属性较强,在不同网络游戏中不能够通行使用,但可以在发行公司提供的平台上或网络购物平台兑换为货币。虚拟财产是由网络游戏企业发行的由用户用法定货币按比例购买得来,以电子记录的方式储存于网络游戏运营服务器内,形态表现为预付金额,但不包括游戏活动的游戏道具。

二、虚拟财产纳入物权法保护的意义

虚拟财产纳入物权法保护的内容中,能够推动网络行业的有序规范发展,充分维护玩家的使用权、所有权等合法权益。现今互联网产业飞速发展,网络虚拟财产的诉讼纠纷时常发生,而法律是推动社会经济健康发展与建设的手段,把网络虚拟财产纳入物权法保护可以有效解决纠纷,也完善了物权法中对虚拟财产“既有别于一般的实体,也有别于知识产权”这种无形财产本身的物权特性范畴。通常来讲,网络虚拟财产纠纷多出现在网络发行公司和玩家与第三者之间,容易出现法律漏洞,让法官在处理案件时具有较大的裁量权。此种情况将会对原告和被告的权益维护带

来不良影响,对于网络虚拟经济的稳定发展也存在一定的影响。因此,应全面考虑网络虚拟财产形态问题与合法性,减少游戏发行公司对于虚拟财产的控制行为,让玩家减少或避免受到不法侵害。我国法律规定认为权利人有权依法支配相关对象,对于判断虚拟财产的应在于其支配能力,即物权所有人不被他人干涉出于自身意愿,包括处分、使用或占有。时间关系是物与人的联结,在时间上有不间断的性质。国家对虚拟财产的支配表现为,实有相关账号并付出金钱与时间。空间关系是物与人存在的连接关系,联结关系也可以产生人对于物的管理力,如相关玩家对网络游戏账号的密码与掌控,物与人因法律关系而存在联结便是法律关系,通过法律关系来认定事实管理力。

三、虚拟财产所有权归属

关于虚拟财产所有权归属,一种观点认为,玩家在网络游戏中获取的状态与方式,是由网络规则所决定,是网络服务的一部分,故此所有权归于网络运营商,玩家只有使用权。另一种观点认为,虚拟财产是玩家付出了大量精力、金钱和时间,通过努力而取得的一种财产,因此虚拟财产所有权归于玩家,运营商仅对虚拟财产有保管的义务。

1. 玩家与运营商之间关于虚拟财产存在合同关系

网络运营商与玩家签订注册协议后除了成立消费服务合同外,还产生了一种被忽视的法律关系,便是运营商与玩家之间以虚拟财产为联结的保管关系。相关理由有:一是在相关网络服务项目中,运营商利用服务器对玩家享有的虚拟财产形式进行实际的占有,依据民法原则运营商对于虚拟财产有妥善保管义务,玩家对于虚拟财产享有所有权,可以共享、抛弃转让收益和使用,享有相关法律上的控制权,从虚拟财产的权利义务来讲,是一种保管合同关系。^[2]二是运营商与玩家签订服务合同后,运营商在享有玩家支付的服务费用的权利同时,还附有按协议向玩家提供服务、帮助玩家获取虚拟财产的相关责任。三是虚拟财产的特点决定了虚拟财产离不开网络环境与网络软件,更加离不开特定的运营商网络服务器,玩家在享有虚拟财产所有权的同时不能离开特定的网络环境,因此其网络游戏运营商对于虚拟财产应尽负责保管的义务。

2. 玩家从虚拟财产产生起便获得虚拟财产所有权

电子邮件、QQ号、游戏币、游戏宠物、游戏装备、游戏ID等虚拟财产在网络服务软件中是一系列的数字符号,玩家参与网络服务前这些仅仅是软件的一个组成部分,不是独立的财产,利益不具有独立的意义。^[3]从另一个角度来讲,构成虚拟财产的数字符号,在玩家参与网络游戏取得网络虚拟财产的支配权之前是不具有价值的虚拟财产,网络玩家注册取得ID号后花费了大量的金钱、精力和时间等,不断获取游戏虚拟装备、获取一定的费用、获得账号的使用权与支配权,然后才产生获得独立的地位成为财产所有权的客体,因此虚拟财产从产生起其所有权便应归属于网络玩家。^[4]

四、虚拟财产现实中面临的问题

1. 虚拟财产的责任分配

网络用户的虚拟财产在遇到侵害时,首先会想到运营商,运营商给出的理由是在当前科技水平下,没有任何网站可以保证不会被攻击,而虚拟设备一旦丢失,便归咎于客户端出现问题。网络用户可以比作将物品寄存在寄存公司的消费者,提供寄存服务的便是运营商,网络游戏密码是开启寄存柜的钥匙,装备和虚拟币便是寄存柜里的贵重物品。作为寄存公司的义务便是保障消费者存放物品的安全,并应该担负起赔偿责任,所以运营商应该保障消费者虚拟财产安全性。除网络用户个人原因外,如果数据丢失运营商应承担赔偿责任。在是否因个人原因还是网站被攻击的原因上消费者是难以举证的。电子数据存放在服务器内,如果损坏或丢失,本质上是由于数据库产生了变化,如此一来,消费者将无法进行数据举证,公安机关也无法进行调查。对于运营商来讲,数据丢失是隐蔽事件,一旦丢失,运营商不能因个人物品丢失,而暂停在线服务器,这就导致虚拟财产的责任分配和举证成为虚拟财产纠纷中的重要问题。^[5]但如果是运营商没有履行义务造成的虚拟财产丢失,便应该承担相应责任,用户将游戏账号和资料存在运营商的数据库内,当运营商与侵权第三方产生纠纷时,数据资料便是解决纠纷的重要证据,在用户发现虚拟财产丢失时有权要求运营商披露用户消费记录,以及丢失时的时间资料等。

2. 虚拟资产交易合法性

虚拟财产的交易具有偶然性,在特定人群中才可以产生价值,这就导致虚拟资产交易是否合法成为问题。如果虚拟道具具有稀缺性则它的价值就高,但如果这种虚拟道具数量不断变多,便会迅速贬值,在运营商眼中装备数据没有价值意义,可随意复制开发。游戏规则才是网络游戏秩序的存在,也是虚拟物品的价格依据之一。劳动时间决定了商品的价值,运营商掌握虚拟财产的价格决定权。游戏规则一旦改变则虚拟财产价值便会改变,所以游戏规则作为网络游戏的根本秩序不可随意改变。^[6]如今游戏竞争日益激烈,市场规则的优化将促使运营商完善游戏规则,为网络用户提供高质量服务来抢占市场。虚拟财产的价值并不完全取决于劳动时间,游戏的流行程度、游戏规则、游戏的稀缺程度等对虚拟财产价格也有所影响。对于虚拟财产的定价也比较困难,在实际处理纠纷时,应尽量避免虚拟财产价值问题。对于虚拟财产纠纷,应以恢复财产原状赔偿等为原则,也要考虑到虚拟财产的价格差异问题。

五、物权法保护虚拟财产的相关请求权

当确定好了虚拟财产的物权便可以使用物上的请求权,对受到非法侵害的虚拟财产进行一定补救。具体来讲纳入物权法的特点就是确保物上权不会被他人侵害,可以分为恢复原状、消除危害、返还原物等多种请求权,而要合理地使用物上请求权关键的前提就是明确物权。

1. 债权保护

玩家的虚拟财产物权遭受侵害可以用债权保护对自己的权益进行合法维护,从我国民法通则中可知,物权中的债权保护法可以要求对方赔偿,这是对他人违法侵权后,保护自身权益的有效方法。因此,可以有效地应用在维护虚拟财产合法权益中,但要想充分发挥债权保护法的作用,需要注意一些问题,如要求对方赔偿的金额,必须考虑到玩家之前所消耗的财产因素和时间因素,以及玩家为了这些虚拟财产所付出的精神上的劳动,如此才能合理客观的确定赔偿的具体金额。^[7]

2. 妨碍排除请求权保护

物权人的物品因为不法侵害而遭受到损坏,这种情况下若可以修复,物权人可以要求对方将自己的财产恢复原状;而对方不同意时,物权人还可以请求司法维护,运用法律手段要求对方将财

产进行复原。在现实生活中,不少玩家因生活压力,通过网络游戏放松身心,如果自己的虚拟财产受到了损害,玩家首先想到的便是对于账号进行基本复原,以便恢复以前努力打下的装备。虚拟财产的本质是电子数据,若要将其复原并不困难,这种复原方式也是游戏运营商可以接受的,对于解决网络虚拟财产纠纷非常有效。

3. 虚拟财产请求权保护

如果物权没有明确的归属人,当事人应向法院进行诉讼获得虚拟财产的所有权。社会上对于虚拟财产归属有着多种看法,部分认为玩家才是虚拟财产的归属人,另一部分认为虚拟财产的物权人是发行企业。^[8]笔者认为第一种看法更合理,因为玩家在网游中花费了时间与精力让自己的账号价值不断升级,因此网络虚拟财产所有权应当归属玩家,这个玩家没有获得相应的所有权便无法控制自己的虚拟财产,玩家也将无法感受到游戏乐趣。更重要的是玩家花费了金钱在网络游戏运营商处购买虚拟货币,并付出了自己的努力和时间,让虚拟财产价值得到提高,如果不能得到虚拟财产的所有权,那么他们也不会花费更多的时间和精力参加该游戏,因此如果物权人的物品被侵占,需要借助法律武器来保护自己的合法权益,让法判决令对方归还原物。若是因为其他人的相关违法行为,让物权人在行使物权时受到了一定阻碍,物权人有权让对方消除侵害行为或排除这种妨碍,实际的网络游戏中,企业可以冻结玩家的账号,因此在实际的司法纠纷中,玩家要求游戏公司解封账号的诉讼很常见,面对如此情况,玩家就可以根据物权法来维护自己的合法权益。

六、结语

随着社会的持续进步与科学技术的不断发展,我们的生活环境不断发生变化。在当前的社会中出现了各种新形态财产,但由于缺乏对于新形态财产的重视,法律未能充分将新形态财产纳入物权法保护的范围内。虚拟财产是对于财产内涵的拓展,是新时代经济形态中财产的新型表示方式与重要组成部分,将虚拟财产纳入物权法保护,可以充分发挥物权法的作用与使命,以免于游戏开发商对虚拟财产进行随意删除,让玩家可以通过法律手段应对游戏开发商的不法侵害,并对于促进我国的社会和网络虚拟经济健康发展具有重要意义。

参考文献:

[1] 丛珊. 谈网络虚拟财产的物权法保护[J]. 法制博览, 2019(19): 206.

[2] 余澜, 贾浩杰. 民法典时代网络虚拟财产继承制度研究[J]. 三峡大学学报(人文社会科学版), 2020, 42(6): 89-94.

[3] 杜新梅. 网络虚拟财产的物权法保护——由首例网络虚拟财产纠纷案引发的法律思考[J]. 法制与社会, 2018(8): 64-65.

[4] 张立煌. 网络虚拟财产民法保护存在的问题与优化策略[J]. 北京印刷学院学报, 2020, 28(9): 36-38.

[5] 付红安. 价值互联网: 数字经济时代的网络形态[J]. 重庆邮电大学学报(社会科学版), 2021, 33(1): 84-91.

[6] 陆小华. 网络的法律地位: 行政确认与《民法典》法律界定[J]. 山西大学学报(哲学社会科学版), 2021(1): 53-63.

[7] 王琦. 司法裁判视阈下网络虚拟财产的民法保护[J]. 安徽商贸职业技术学院学报(社会科学版), 2020(4): 45-48.

[8] 李永军. 论民法典形式意义与实质意义上的担保物权——形式与实质担保物权冲击下的物权法体系[J]. 西北师大学报(社会科学版), 2020, 57(6): 27-35.

Research on the Protection of Virtual Property in Internet

LI Jiancai

(Law School, Peking University Haidian, Beijing 100871, China)

Abstract: With the development and growth of my country's online game industry, virtual property dispute cases are also showing a high incidence, and due to the lack of new-type property legal protection measures, criminals have gotten into legal loopholes and violated the legitimate rights and interests of netizens. There are two common forms of virtual property infringement: one is to prevent the right holder from occupying the virtual property; the other is to make the right holder lose the right to use the virtual property. In response to these two forms of infringement, we should strengthen the improvement of the property rights law on virtual property on the Internet. The ownership of the virtual property will belong to the network player from the date of acquisition. As an operator, the protection of the virtual property should be strengthened. The network operator should assume the custody of the virtual property. obligation.

Keywords: Property Law; internet; virtual property

(责任编辑: 陆 勇)