

网络游戏中虚拟财产的特点及其民事法律保护

张红艳,王斌林^①

(南华大学 文法学院,湖南 衡阳 421001)

【摘要】 随着网络产业的迅猛发展,同现实财产一样具有价值性、流通性和排他性的网络游戏中的虚拟财产,不再只独立存在于虚拟社会中,而是逐渐与现实社会的有形财产建立了对应或者换算关系,因其交换中利润相当可观,网络侵权案件亦日益增多,因此加强对网络游戏中虚拟财产的民事法律保护,建立虚拟财产的价值评估体系是十分必要的。

【关键词】 网络游戏; 虚拟财产; 物权保护; 价值评估

【中图分类号】 D923.2 **【文献标识码】** A **【文章编号】** 1673-0755(2008)02-0058-03

网络游戏已成为一个新兴产业。中国社会科学院2006年1月11日发布文化蓝皮书《2006年:中国文化产业发展改革报告》预测,2006年全球网上游戏营业额将达到56亿美元,而中国网络游戏的市场规模也将达到80.3亿元。^[1]2007年6月底,我国网民数达到1.62亿,有7600多万人是网络游戏玩家,估算起来,这个市场每年就有60个亿的空间。^[2]巨额的赢利,导致网络侵权案件亦日益增多,采取措施对虚拟财产实施法律保护,其首要的问题是要确认其是不是我国“法律财产”的范畴,是否属于法律保护的范围。

一 网络游戏中虚拟财产的概念和特点

网络游戏中虚拟财产的内涵同大多数法律概念一样,有广义和狭义之分。广义的概念侧重于对“虚拟”的理解,认为只要是数字化的、非物化的财产形式都可以纳入虚拟财产的范畴之中,包括信息流及数字媒体等。^[3]杨立新教授认为,所谓虚拟财产是指虚拟的网络本身以及存在于网络上的具有财产性的电磁记录,它包括虚拟网络及存在于虚拟网络上的具有财产性的电子记录,如电子信箱、QQ号码、网络游戏中的武器装备等。^[4]而狭义的虚拟财产是指网络游戏玩家在网络游戏中获得的游戏账号和角色等级,以及各种装备、游戏货币、宠物等游戏物品,其物理上以电子数据存在,而在网络游戏的环境中,体现为具有某些游戏功能的物品。由此可知,虚拟财产与现实财产相比较,具有以下特征:

(一)虚拟性。网络游戏中的虚拟财产具有虚拟性,又称为无形性。虽然在游戏中虚拟财产表现为色彩鲜艳的服饰、威力无穷的武器、活泼可爱的宠物和数以万计的钱币,但是虚拟财产在本质上只是一组保存在服务器上的数字信息,以一系列电磁或光信号等物理形式存在的,由“0”和“1”组成的

“二进制代码”,脱离于电脑是看不见、摸不着的。因此它有别于传统的有形财产,是电脑时代产生的一种特殊的无形财产。

(二)空间依附性。虚拟财产存储时依赖于电脉冲和磁性材料,基于特定的虚拟社区空间和网络游戏而存在。网络游戏中虚拟财产的价值体现在特定的虚拟架构的环境中,也就是由运营商利用其服务器构建的虚拟环境。离开特定的网络游戏,不管价值多么高的超级武器也无法存在和发挥作用。即虚拟财产离开特定的运营商创建的特定的虚拟环境就失去其价值。

(三)时间有限性。服务商对网络游戏的经营是有期限的,一款网络游戏不可能无限运营下去。由于虚拟财产依附于网络游戏而存在,虚拟财产只存在于游戏运营阶段,游戏一旦停止运营,虚拟财产也将随之消失。

二 网络游戏中的虚拟财产与现实财产的共同属性

通过前文对网络游戏中的虚拟财产特点的分析,不难看出:网络游戏中的虚拟财产虽具有虚拟性,有着空间形态和时间的限制,但是仍然具有与现实中的财产相同的特征:即具有价值和可流通性、交易性,并能被人所控制和侵害。

(一)具有价值属性和权利属性。财产的核心在于其价值属性,财产是具有价值且可以为人们所拥有的东西。政治经济学上所称价值,包括使用价值和交换价值两个方面。使用价值满足人的需要;交换价值表现为市场价格,是价值的外在表现(禁止交易的财产仅具备使用价值);具有经济价值的财产一旦为人所合法拥有就会转化为法律上的权利属性问题,而“可以为人们所拥有”指的是财产权利人的可区分性,它不仅仅是人对有体物的占有,只要权利人对某种财产的享

【收稿日期】 2008-01-16

【作者简介】 张红艳(1968-),女,湖南祁东人,南华大学文法学院副教授。

^①南华大学文法学院讲师。

有是法律和观念可以区分的,该财产就可以为人所“拥有”。网络游戏中的虚拟财产是有价值的,在网络游戏中玩家在游戏规则范围内通过特定的行为来提高级别、获取虚拟财产,这些等级和财产已不只是单纯的记录数据而具备了一定的价值意义,也使其成为法律权利客体的可能,玩家通过在游戏中的个人劳动获得虚拟财产,这个过程需要付出大量时间和精力,还需支付上网和购买游戏时间的费用,如市场上存在许多付费游戏,这些付费游戏是通过玩家用现金等现实货币购买游戏时间以达到进入游戏的目的。例如“梦幻西游”的游戏,15元可购得150的点卡,4点一小时,即15元可在线37.5个小时。而150的点卡在游戏内的价格是150万。这样也就是说游戏中的150万相当于15元人民币。游戏之家点数与实际人民币之间的换算关系为1点对应1分人民币”,^[5]由此可知,每一款付费游戏主要是用人民币买点卡,而点卡与游戏中货币的换算是通过一定的比例进行的,这样游戏中看似虚拟的货币其实是与现实中的人民币密不可分的。

(二)具有流通和交易性。网络游戏中的虚拟财产是可以进行交易、转让、过户的,法律并未禁止网络游戏中虚拟财产的交易,虚拟财产的交易包括三个方面:一是玩家与游戏服务商的交易,玩家以购买点卡等方式获得进入网络游戏的权限和时间,在其达到游戏服务商在游戏中设计好的某种程序要求时,就获得相应的虚拟财产,游戏服务商以出售点卡的方式获得利润,这种买卖是直接以人民币作为手段的,本身就是一种商品交易过程;二是玩家与官方网站之间的交易转让;三是玩家之间自发的交易转让,这是现实生活中最为普遍存在的形式,一般为玩家私下以现金付款或兑换其他虚拟财产的形式来进行,正是由于此种商机的存在,大量“职业玩家”涌现,这些玩家以个人或组织的方式参与到游戏中来,通过将游戏角色锻炼到高等级,或者获取出现几率低而又威力无穷的极品武器之后,在现实中出售这些高等级的ID、装备等虚拟财产以获得盈利。比如说“梦幻西游”中等级120的“逍遥江湖”价值1200万梦幻币,等级120的“灵犀神剑”价值5800万梦幻币,根据市场价8万梦幻币等于1元人民币的比例,灵犀神剑可以卖到725元。在各大拍卖网站上也有游戏中的虚拟道具、财物等进行拍卖。^[6]以我国目前收费运营中的十款主流网络游戏计算,总注册账号超过4亿个,以23%的比例计算,将有8600万个注册账号参与现金交易,以每笔交易金额100元计算,整个市场的规模将达到86亿元。按照游戏业内人士的估算,虚拟财产的年交易额应当是游戏公司点卡收入的2到4倍,按此计算,国内虚拟财产的年交易额应当在74亿到151亿元之间。很多资深玩家都认为,国内网络游戏玩家中,至少有50%进行过地下交易。

(三)具有可控制性和排他性。网络游戏中的虚拟财产借助于一定的载体即电脑和网络游戏为人们所控制,可以通过加密的方式被个人控制排除他人侵占。在网络游戏中,玩家使用账号的权利体现在只有玩家本人才能知道的账号和密码上,拥有了游戏角色的账号和密码,在实际上就等于拥有了该角色的所有权,并且可以在游戏规则允许的范围内有

权处分该角色拥有的虚拟财产。但在目前的网络技术下,玩家的账号密码的安全性并不是很强,游戏的盗号者正是利用了网络和计算机技术的漏洞,用尽办法得到玩家的账号和密码,然后将本属于别人的虚拟财产据为己有。2006年广东省首例公诉虚拟财产被盜案在广州市中级人民法院宣判,“网络小偷”颜亿凡因盗窃他人网络虚拟财产——网络游戏“装备”,被终审判决盗窃罪名成立。^[7]这些真实的案例反映出虚拟财产交易领域的种种侵害行为已经带来了不容忽视的社会危害性。为此,2006年底,文化部文化市场司副司长庾祖海公开表示,对用非法手段破坏网络游戏的虚拟财产应高度重视。

三 网络游戏中虚拟财产的民事法律保护

由于我国网络立法相对滞后,网络游戏中虚拟财产的保护尚处于两难境地,因为我国《宪法》和《民法通则》只对公民的合法收入、储蓄、房屋和其他合法财产予以认可,并没有对虚拟财产的合法性做出明确的规定,同时,在我国《消费者权益保护法》中,网民对虚拟财产的权利也不属于现有的消费者权利中的任何一项,致使众多游戏玩家的虚拟财产被侵害,而投诉无门。但新颁布的《物权法》对“物”的概念有了更广泛的界定,并没有把虚拟财产排除在外。为了保护网络游戏者合法的虚拟财产权益,促进网络世界的健康发展,应该对网络虚拟财产的合法性做出明确规定且加以保护。我们一方面要充分利用现有的法律资源,另一方面有必要加强民事立法。

(一)在总的保护原则上,确认网络游戏中虚拟人格与真实人格具有同等的法律地位

虽说网络世界是以数字、电磁为介质的虚拟世界,但是在这个世界里,有它自己的行为方式和有别于现实世界的规则。同时,我们必须认识到,这个虚拟社会的参与主体仍然是现实社会的人类群体,网络世界体现出来的各种关系无非是现实世界的折射和反映,虚拟世界究其实质只是现实世界的派生物。^[8]虚拟世界并不能完全脱离现实世界而存在,虚拟世界需要现实世界的物质和能量的支持才能存续,虚拟世界和现实世界之间存在必要而频繁的信息交流。在虚拟世界与现实世界发生的关系属于社会关系时,他应当属于现实社会的社会关系,如玩家们投入数千小时的时间、精力以及巨额的上网费用,在网络游戏中逐渐过关斩将,费尽心力才练成的等级和累积的“宝物”等虚拟财产失窃,玩家产生焦虑的心情。因此,当虚拟的感情和欲望被连接到现实世界时,在现实世界中就表现为大量纠纷和诉讼,这些网络游戏中的虚拟财产在玩家们中间不但有“真金白银”的现实价格,而且玩家们对自己中意的“宝物”更是珍爱有加,其珍惜程度甚至超越了真实的财产。在网络游戏中,每个玩家都有一个注册的ID,这是玩家在游戏内的身份,级别比较高的ID,要靠玩家投入大量的时间和精力“练级”来获得,有的甚至花费了玩家数年之功。在网络这个虚拟的世界里,玩家们都把这个ID当成了自己的另外一个存在,这里有他的财富,有他的朋友,有他所创造出来的各种奇迹,在这个世界的喜怒哀乐已成为他的虚拟的人格,网络是现实世界的延伸,“虚拟人格”

也是现实人格在网络世界里的延伸,从这个意义上说,虚拟人格无疑与现实人格有同等的法律意义,虚拟财产的拥有者,完全是合格的民事主体,围绕虚拟财产产生的各类法律关系,理应将虚拟财产纳入现实法律的调整范围,从而对虚拟财产侵权者,课以民事责任,保护财产主体的民事权利。

(二)在具体保护方法上,将虚拟财产纳入《物权法》保护范畴

前面谈到网络游戏中的虚拟财产已形成了庞大的产业,且与现实世界紧密相连,那么国家就要立法承认通过合法手段取得的虚拟财产的合法性,并将其纳入《物权法》的保护范畴。新颁布的《物权法》第二条规定:“本法所称物权,包括不动产和动产。”该条并没有把虚拟财产排除在物权的客体之外,而且,《物权法》又规定:“法律规定权利作为物权客体的,依照其规定。”此开放性条款为立法者将虚拟财产规定为物权的客体留下了解释的空间。如前所述,虚拟财产虽是无形的,但符合物权法对客体的特征要求,因为对玩家在特定的服务器空间或内存空间所获得的虚拟财产,应视作物权上的动产,实质上它作为一个没有形体的电子记录,是由玩家享有所有权的,所以应该准用《物权法》的规定。因为虚拟财产的获得前面已提及是通过持有者的个人劳动(即练级)、真实财物付出(购买游戏卡)、市场交易(买卖装备)而获得的,已经具备了一般商品的属性,其真实价值不言而喻。虽然它不同于看得见、摸得着的财产,但是具备了同现实财产同等的属性,具备了真实财产的基本特征,是财产的一种形态,因而从法律对财产的定义来看,按照民法的“法无禁止即有效”的原理,虚拟财产应得到《物权法》的保护,这一保护也符合我国宪法第13条之规定:“公民合法的私有财产不受侵犯,国家依照法律规定保护公民的私有财产权和继承权。”

(三)在保护财产范围上,应建立虚拟财产的价值评估指标体系,保护当事人权益

根据一般的法律原理,如进入诉讼程序标的必须是明确的,所以,虚拟财产如要得到法律的保护,也应有一个明确的客体范围。但网络虚拟财产只存在于特定的网络环境中,其价值也只对特定的游戏中的特定玩家有意义,其价值的确定有一定难度,由于大多数的虚拟财物并不直接体现现实价值,具体到不同游戏中的虚拟财物的价值,应当跟游戏本身

的性质、运营状况、运营商的运营成本密切相关,因此需要综合各项因素对虚拟财物的价值进行个案分析后确定。目前虚拟财产的价格主要通过两种方式确定:一是游戏开发商出售虚拟财产的自定价格;二是玩家之间私下的交易价格,这两种方式的价格随意性大,不像现实中的有形财产,有相关部门的价格监督和指导,为此,笔者认为,对虚拟财产价值的认定,应采取:第一,成立专门的虚拟财产评估部门,即由信息产业部牵头,组成一个由相关行政主管部门、游戏开发商、游戏高手等共同参与的机构,制定一套虚拟财产的认定和评估体系。第二,按照马克思的劳动价值论即社会必要劳动时间确认虚拟财产价值。网络游戏中虚拟财产的取得,同现实财产取得的方式、手段差不多,耗费了玩家一定的劳动时间而取得,凝结了玩家的脑力劳动;第三,考虑玩家的投入成本,即根据玩家的投入成本计算出具体虚拟财产的价值,其中玩家必须出示合法的具有说服力的证明。

总之,网络游戏中玩家自己获得的虚拟物品,其价值的确定比较复杂,实践中可以借鉴现实社会中的有形财产评估的手段,客观、公正地进行评价,保护玩家的合法权益。

[参考文献]

- [1] 王 镭.文化蓝皮书:今年网络游戏市场将达80.3亿元[EB/OL]. <http://news.xinhuanet.com/society/2006-01/11/content-4040004.htm>.
- [2] 李 亮.60亿元虚拟财产急需法律界定[N].法制日报,2007-10-21.
- [3] [4]陈建栋,高 赛.网络虚拟财产该如何保护[N].光明日报,2004-04-21.
- [5] 于志刚.关于网络游戏中虚拟财产法律性质的思考[EB/OL]. 东方法治网. <http://appl.eastday.com/news/fazhi/index-gj.asp? pkey=70>.
- [6] 彭长香.网络游戏虚拟财产装备被盗难立案[N].河南大河报,2004-06-10.
- [7] 肖文峰.广东首名“网络小偷”终审被判盗窃罪罪名成立[DB/OL]. <http://news.qq.com/a/20060331/001503.htm>.
- [8] 宋旭东.网络虚拟财产的性质认定及其民法保护[M].北京:北京大学出版社,2002.

The Characteristics of Hypothesized Property in Online Games and its Civil Law Protection

ZHANG Hong-yan, WANG Bin-lin

(University of South China, Hengyang 421001, China)

Abstract: With the rapid development of the network industry, hypothesized property in online games, which has the same features with realistic property: such as value, liquidity and exclusion, no longer vertically exists in virtual space, but has gradually built conversion or antagonistic relations with tangible property in real world. Because there are greatly rich profits in the exchange of the hypothesized property, the network right infringement case also increases day by day, so it is very necessary to strengthen the civil legal protection of the hypothesized property in online games, and it is a pressing task to establish the valuation system of the hypothesized property.

Key words: network games; hypothesized property; protection of property; valuation