

学校编码: 10384

分类号\_\_\_\_\_密级\_\_\_\_\_

学号: X200408035

UDC\_\_\_\_\_

厦 门 大 学

硕 士 学 位 论 文

网络游戏中虚拟财产的属性及其民法保护

Nature and Protection on Civil Law of  
Virtual Property of Online-Games

李 粤 川

李  
粤  
川

指  
导  
教  
师  
:  
刘  
永  
光  
副  
教  
授

指导教师姓名: 刘永光 副教授

专业名称: 民商法学

论文提交日期: 2007年11月

论文答辩时间: 2007年 月

学位授予日期: 2007年 月

答辩委员会主席:\_\_\_\_\_

评 阅 人:\_\_\_\_\_

厦  
门  
大  
学

2007年11月

# 厦门大学学位论文原创性声明

兹呈交的学位论文，是本人在导师指导下独立完成的研究成果。本人在论文写作中参考的其他个人或集体的研究成果，均在文中以明确方式标明。本人依法享有和承担由此论文产生的权利和责任。

声明人（签名）：

年 月 日

# 厦门大学学位论文著作权使用声明

本人完全了解厦门大学有关保留、使用学位论文的规定。厦门大学有权保留并向国家主管部门或其指定机构送交论文的纸质版和电子版，有权将学位论文用于非赢利目的的少量复制并允许论文进入学校图书馆被查阅，有权将学位论文的内容编入有关数据库进行检索，有权将学位论文的标题和摘要汇编出版。保密的学位论文在解密后适用本规定。

本学位论文属于

1、保密（ ），在 年解密后适用本授权书。

2、不保密（ ）

（请在以上相应括号内打“√”）

作者签名： 日期： 年 月 日

导师签名： 日期： 年 月 日

## 内容摘要

互联网络技术的发展为人类构造出一个和现实世界不同的虚拟世界。虚拟财产的出现却对现实世界中的传统民法构成了极大的冲击。随着网络游戏产业的快速发展,人数剧增的网络游戏玩家对虚拟财产的法律保护的要求也更加迫切。因此,深入研究虚拟财产,尽早完善网络游戏虚拟财产的相关立法制度已经迫在眉睫,这是保证网络游戏产业健康、有序的发展的必然途径。

虚拟财产种类繁多,本文以最为典型的虚拟财产——网络游戏中一切以数据方式存在的资源(包括游戏角色、游戏道具及装备等)为对象进行研究。本文除引言和结语外,总共分为五章。

第一章为“网络虚拟财产法律问题的产生及我国的立法现状”。指出我国的立法现状难以应对网络虚拟财产纠纷层出不穷的严峻形势。

第二章为“网络游戏中虚拟财产涵意辨析”。本章认为,虚拟财产作为一项稀缺物品,不仅具有使用价值、可支配性,而且符合合法性要件,具有明显的财产属性。

第三章为“网络游戏中虚拟财产的法律性质”。本章介绍了网络游戏产业发达国家及地区的相关法律规定,评析了关于虚拟财产法律性质的各种不同观点,并论证了网络游戏中虚拟财产的物权属性。

第四章为“网络游戏虚拟财产纠纷的类型及现有民事立法的解决之策”。旨在探求在我国网络虚拟财产保护专门性法律缺失状态下暂时性的应付办法。

第五章为“网络游戏虚拟财产民事法律保护制度构建”。强调应该充分考虑从网络游戏运营商和游戏玩家的权利义务设置及网络游戏虚拟财产侵权责任等方面来构建网络虚拟财产的民法保护制度。

**关键词:** 虚拟财产; 法律性质; 民法保护

厦门大学博硕士学位论文摘要库

## ABSTRACT

As the Internet technology has been developing, the virtual world has been created for human being, which is different from the real world. Yet the popping up of the virtual world posed a great challenge to traditional civil law in real world. With the rapid development of online game industry, online players whose number has been rocketing make more and more eager demand upon the legal protection of virtual property. Therefore, ensuring the sound and orderly development of the online game industry, it is inevitable and extremely urgent to take up the in-depth study on virtual property and to perfect the legislations concerning online virtual property.

Among the varieties of virtual property, this essay has taken the most typical virtual property, namely, all resources existing as data (including the characters, props and equipments in online games), as its object of study. This essay consists of five chapters besides forward and epilogue.

Chapter one, the arising of legal problems relating with the network virtual properties and the status quo of Chinese legislation, points out that the current legislation could barely cope with the serious situation in which network virtual property disputes have been mushrooming.

Chapter two, differentiation and analysis of the connotative meaning of network virtual property, believes that virtual property, as a scarce asset, has not only useful value and disposability, but also the evident attribute of property which is fit for the important requirements of validity.

Chapter three, the legal essence of the virtual property in online games, introduces the relevant laws and regulations relating with the online game industry in the developed countries and areas, analyzes the different viewpoints on the legal nature of virtual property and reasons the real right attribute of virtual property in online games.

Chapter four, the type of disputes about virtual property in online games and way out of the current civil legislation, explores the temporary solution under the circumstance that special law protecting online property is lacking in china.

Chapter five, the building of civil law system protecting virtual property in online games, stresses that we should set up civil law system to protect the network

virtual property, taking into fullest consideration what rights the operators and players of online games should exercise, what obligations they should fulfill, and what liability for tort should be taken on.

**Keywords:** virtual property; legal essence; protection on civil law

厦门大学博硕士论文摘要库

目 录

引 言 .....	1
<b>第一章 网络虚拟财产法律问题的产生及我国的立法现状 .....</b>	<b>3</b>
第一节 网络虚拟财产法律问题的产生 .....	3
第二节 我国国内对网络虚拟财产保护的立法现状 .....	5
<b>第二章 网络游戏中虚拟财产涵意辨析 .....</b>	<b>7</b>
第一节 网络游戏中虚拟财产的概念界定 .....	7
第二节 网络游戏中虚拟物之财产属性 .....	9
<b>第三章 网络游戏中虚拟财产的法律性质 .....</b>	<b>14</b>
第一节 国外及我国港台地区对网络虚拟财产的法律规制 .....	14
第二节 国内关于网络游戏中虚拟财产的法律性质的几种观点及评析 .....	18
第三节 网络游戏中虚拟财产法律性质的分析 .....	23
<b>第四章 网络游戏虚拟财产纠纷的类型及现有民事立法的     解决之策 .....</b>	<b>28</b>
第一节 网络游戏虚拟财产纠纷的主要类型 .....	28
第二节 对网络虚拟财产纠纷在现有民事立法基础上的解决之策 .....	29
<b>第五章 网络游戏虚拟财产民事法律保护制度构建 .....</b>	<b>32</b>
第一节 网络游戏运营商的权利与义务设置 .....	32
第二节 网络游戏用户的权利与义务设置 .....	34
第三节 网络游戏虚拟财产侵权责任的设置 .....	36
结 语 .....	41
参考文献 .....	42



厦门大学博硕士学位论文摘要库

**CONTENTS**

<b>Forwards</b> .....	1
<b>Chapter 1 The arising of legal problems relating with the network the network virtual properties and the status quo of Chinese legislation</b> .....	3
Subchapter 1 The arising of legal problems relating with the network virtual properties.....	3
Subchapter 2 The status quo of Chinese legislation protecting network virtual properties.....	5
<b>Chapter 2 Differentiation and analysis of the connotative meaning of network virtual property</b> .....	7
Subchapter 1 The definition of virtual property in online games.....	7
Subchapter 2 The property attribute of virtual property in online games.....	9
<b>Chapter 3 The legal essence of the virtual property in online games</b> .....	14
Subchapter 1 The laws and regulations concerning virtual property from abroad and Taiwan and Hong Kong area of china .....	14
Subchapter 2 The different viewpoints on the legal nature of virtual property and the analysis about them .....	18
Subchapter 3 The analysis of legal essence of virtual property .....	23
<b>Chapter 4 The type of disputes about virtual property in online games and way out of the current civil legislation</b> .....	28
Subchapter 1 The major types of disputes over virtual property in online games.....	28
Subchapter 2 The solution to disputes over network virtual property in light with the current civil laws .....	29
<b>Chapter 5 The building of civil law system protecting</b>	

<b>virtual property in online games</b> .....	32
Subchapter 1 The clarification of online game operators' obligations and duties ..	32
Subchapter 2 The clarification of online game players' obligations and duties .....	34
Subchapter 3 The clarification of liability for tort concerning virtual property .....	36
<b>Epilogue</b> .....	41
<b>Bibliography</b> .....	42

厦门大学博硕士论文摘要库

## 引 言

自 1999 年网络游戏登陆中国以来，以网络游戏为代表的数字娱乐业在中国呈现快速发展的趋势，游戏开发商们相继推出了《传奇》、《红月》、《天堂》等上百款网络游戏，吸引了大量的玩家。据中国出版工作者协会游戏工作委员会统计，2006 年我国网络游戏用户比 2005 年增长 23.8%，达到了 3260 万。另据中国互联网络信息中心（CNNIC）2007 年 7 月发布的第 20 次中国互联网络发展状况统计报告显示：截至 2007 年 6 月，中国网民人数已经达到 1.62 亿，仅次于美国 2.11 亿的网民规模，位居世界第二。其中，玩过网络游戏的网民已经接近一半（47.0%），达到 7600 万人，与 2006 年比，网络游戏用户增速高达 133%。同时，2006 年国内网络游戏全年市场销售总收入<sup>①</sup>为 65.4 亿元人民币，比上年 37.7 亿元增长了 73.5%。网络游戏的发展为信息产业、出版业等周边产业带来的直接收入更是超过 300 亿元。<sup>②</sup>中国社会科学院 2006 年 1 月 11 日发布的文化蓝皮书《2006 年：中国文化产业的发展报告》认为，未来五年，全球游戏市场规模可增长 71%，达到 860 亿美元。预计到 2010 年，中国网络游戏市场销售收入将达到 172.3 亿元。异军突起的网络游戏成为中国网络文化产业的先锋，成为了与电影、电视、音乐等并驾齐驱的娱乐产业。目前，网络游戏产业已经成为拉动我国经济增长的一股不可忽视的力量。在网络游戏带来的巨大产值中，除了游戏开发商销售游戏产品本身以外，网络虚拟物品的销售占了很重要的地位。据专家的初步估计，网络虚拟财产的交易额已占到网络游戏产值的 20% 左右，而且从发展趋势来看，这一比重还会继续增加。

2003 年 12 月 18 日，被媒体称为我国首例虚拟财产失窃案的李宏晨诉北极冰科技发展有限公司娱乐服务纠纷案在北京市朝阳区人民法院开庭审理。这也拉开了关于虚拟财产纠纷的大幕，关于虚拟财产的保护也开始更多的受到人们的关注和讨论。从 2003 年至今，因网络游戏虚拟财产所引发的纠纷也是愈演愈烈。

---

<sup>①</sup> 网络游戏市场实际销售收入是以货币衡量的所有付费用户每年玩网络游戏已经付出的直接花费的总和。这里的直接花费是指购买包月卡、点卡等的直接花费，不包括网络游戏用户的上网费用、电话费用和购买相关软件、资料的费用。

<sup>②</sup> 此数据摘自 2006 年 12 月新闻出版总署音像电子和网络出版管理司、中国出版工作者协会游戏工作委员会（CGPA）和国际数据公司（IDC）共同完成的《2006 年度中国游戏产业报告》。

由于在我国法律上未有对于虚拟物的相关立法或司法解释,使得虚拟物的保护处于法律上的灰色地带。而虚拟物是否具有现实商品的价值属性,也受到学界的一定置疑。在许多不玩网络游戏的人看来,网络游戏就是一个虚幻的世界,其中的虚拟物品在他们眼中分文不值。但是网络游戏的玩家们都视自己在游戏中所扮演的角色为另一个自我,游戏装备的被盗,让他们极为痛心。随着网络游戏产业的发展,游戏玩家的数量会越来越多,游戏虚拟物的使用者也会呈级数的增长,那么玩家对虚拟物的法律保护要求也会更加的迫切。如何确定虚拟物的财产属性?如何确定虚拟财产的法律性质?如何构建虚拟财产的民法保护制度等等一系列问题都需要分析和解决。同时,这些问题也是关系到能否维护网络游戏产业健康发展的首要问题。

在本文中我们以此为背景,依据民法的基本原理,对网络游戏中虚拟物的财产属性及其法律性质进行了法理分析,并对立法和司法保护网络游戏虚拟财产提出了一些意见和建议。

## 第一章 网络虚拟财产法律问题的产生及我国的立法现状

### 第一节 网络虚拟财产法律问题的产生

互联网自出现后即得到飞速的发展，现在网络已经渗透到社会的各个领域，包括信息处理与服务，信息交流与讨论，社会活动自动化，金融商贸电子化，教育、科研与医疗远程化，文化娱乐网络化等。互联网技术成为世纪末以来最有影响的技术，它正在全面影响人类的生存方式。因互联网而形成的技术联系和人际关系被称为“网络空间”或“互联网空间”、“虚拟空间”、“虚拟社会”。网络空间正在成为独立于现实物理空间的人类另一活动场所，人类的生存方式进入数字化、网络化甚至“虚拟化”的时代。

在精心设计的网络虚拟空间中，从早期各种论坛中为了增加点击率而设计出来的简单积分制度，然后逐步转化为具有一定流通性的虚拟货币，再到最后出现各式各样的虚拟财产。越来越多的人上网，他们为了获取在网络空间中的地位、荣誉、能力等，耗费了相应的时间、精力和金钱，并在虚拟的世界中形成了一系列的虚拟财产。逐渐，人们对自己在虚拟世界中这些地位、荣誉、能力等的感受也产生了与现实世界相同的真实的权利需求。只要有权利需求的存在，就会有纠纷产生。虚拟网络世界中，由于网络用户的数量剧增，投入的流动资金也在相应地增加，虚拟网络中有关的纠纷也以几何级数量的速度增长。

2007年北京海淀区消协的一项调查显示，被调查者在玩网络游戏过程中，遇到的问题大多是虚拟资产丢失、帐号被盗、帐号被查封、对手使用游戏外挂及网络拥堵的问题。在遇到上述问题时，12.62%的玩家问题得到了很好的解决，27.21%的玩家得到的结果是被告之无法解决，而60.17%的玩家结果是不了了之。<sup>①</sup>深圳市公安局网警支队的一位民警透露，尽管该单位每天接到10宗左右关于“虚拟财产失窃”的报告，但“基本没有立案”。<sup>②</sup>由此可见，网络游戏侵权现象严重，大部分网游爱好者的合法权益没有得到保障。

---

<sup>①</sup> 高巍.海淀消协调查显示:网游侵权现象严重,九成玩家权益无法保障[EB/OL].  
<http://www.gssd.qianlong.com/25191/2007/05/09/2624740.htm>.

<sup>②</sup> 张长升.“虚拟财产”法律如何保护[EB/OL].  
[http://www.tianshannet.com.cn/it/content/2007-04/10/content\\_1792902\\_2.htm](http://www.tianshannet.com.cn/it/content/2007-04/10/content_1792902_2.htm).

早在 2003 年，就发生了被称为“中国虚拟财产诉讼第一案”的李宏晨诉北极冰科技有限公司案。<sup>①</sup>案中的网络游戏“红月”是一款大型多人在线收费网络游戏，玩家通过账号注册，首次进入游戏之后，通过购买游戏运营商发行的游戏时间卡，并为账号充值后获得游戏时间进行游戏活动，在游戏中可获得多种虚拟装备。24 岁的公司职员李宏晨在过去的两年时间里，在该游戏里积累和购买了各种虚拟“生化武器”几十种，这些装备使他一度驰骋在虚拟世界的战场上。但 2003 年 2 月的一天，当他再次进入游戏时，却发现自己“红月”优雅处女服务器的 ID“国家主席”内所有的虚拟装备丢失，其中包括自己最心爱的 3 个头盗、1 个战甲和 2 个毒药等物品。于是，李宏晨先与游戏运营商北极冰科技有限公司交涉，希望找到盗走其装备的玩家，结果北极冰公司以“玩家资料属个人隐私，不能提供”为由拒绝。李宏晨又到公安机关报案，也没有得到解决。更让李宏晨不能接受的是，北极冰公司竟擅自将他的两个账号中的所有装备删除，理由是这些装备是复制品。由于这些装备是他花费时间精力在游戏中获得的，有的甚至是花费真正的人民币向其他玩家购买的。于是，他就以北极冰公司侵犯其私人财产为由，一纸诉状将北极冰公司告上北京市朝阳区人民法院的法庭，要求北极冰公司赔偿其丢失的装备及精神损害费 10000 元。北京市朝阳区人民法院于 2003 年 12 月 18 日对这起国内首例虚拟财产纠纷案作出一审判决，判令游戏运营商将游戏玩家李宏晨已经丢失的虚拟装备生化盾牌 1 个、生化头盔 3 件、生化腰带 2 条、生化战甲 1 件、生化裤子 1 条、生化靴子 2 双、战神甲 1 件、献祭之石 2 个、生命水 2 个，进行恢复。本案中，审理法官认为，“关于丢失装备的价值，虽然虚拟装备是无形的，且存在于特殊的网络游戏环境中，但并不影响虚拟物品作为无形财产的一种，获得法律上的适当评价和救济。由玩家参与游戏需支付费用，获得游戏时间和装备的游戏卡均需以货币购买，这些事实均反映出作为游戏主要产品之一的虚拟装备具有价值含量。”2004 年 12 月 27 日，北京市第二中级人民法院作出终审判决，维持了一审判决。

从上面这个案例我们可以看出，虚拟网络中的“武器”、“装备”、“宝物”等决不是简单的一组电子数据，它们是具有价值属性的。那么盗窃网络游戏中的这些“武器”、“装备”、“宝物”等究竟算不算构成了侵害财产权，这些虚拟的“武器”、“装

<sup>①</sup> 北京市第二中级人民法院审理李宏晨、北极冰公司因娱乐服务合同纠纷案民事判决书，（2004）二中民终字第 02877 号[EB/OL].<http://www.chiancourt.org/public/detail.php?id=143455,2005-08-15>.

备”、“宝物”是不是财产，什么是虚拟财产？虚拟财产应该受到法律的保护吗？它具有何种法律属性？而这些问题归结到一个根本性的问题，就是究竟应该怎样认识虚拟财产和界定它在民法上的地位。对于这些问题的思考，我们甚至可以预见，虚拟财产的法律定位问题将对传统民法构成极大的冲击。

## 第二节 我国国内对网络虚拟财产保护的立法现状

面对我国网络虚拟财产纠纷层出不穷的严峻形势，目前我国相关的立法现状却不尽如人意，几乎是一片空白。

《中华人民共和国民法通则》（以下简称《民法通则》）第七十五条第一款规定：“公民的个人财产包括公民的合法收入、房屋、储蓄、生活 用品、文物、图书资料、林木、牲畜和法律允许公民所有的生产资料及其他合法财产。”其中，“其他合法财产”作为一弹性的语言，如何进行解释目前尚没有明确的依据，是否包括网络虚拟财产就更无从谈起。

《中华人民共和国宪法》（以下简称《宪法》）2004 年修正案第二十二条，将原《宪法》第十三条“国家保护公民的合法的收入、储蓄、房 屋和其他合法财产的所有权”修改成为“公民的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。”笔者认为，这一“合法的私有财产”的修改将原来法律中的列举式规定改为了概括性的规定，无疑为《民法通则》中“其他合法财产”的解释提供了相当的空间。但是，截止目前，民事法律尚未对宪法的这一变化作出相应的积极回应，即根据“合法的私有财产”作出相应的修改或对“其他合法财产”作出明确的司法解释。

《中华人民共和国消费者权益保护法》（以下简称《消费者权益保护 法》）没有明确对网络游戏及网络虚拟财产的数据资料作出规定。也没有对《消费者权益保护法》中的“商品和服务”作扩展性的解释。有关互联网权益保护方面的特别立法，如《关于维护互联网安全的决定》和《计算机信息系统安全保护条例》在此方面更是一片空白。2002 年 9 月公安部对《关于如何处罚盗用他人网上游戏账号等行为的请示》做出批复。批复称：行为人直接或间接盗用他人网上游戏账号以及利用黑客或其他手段，盗用游戏玩家在网络游戏中获得“游戏工具”等，属



Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to [etd@xmu.edu.cn](mailto:etd@xmu.edu.cn) for delivery details.

厦门大学博硕士论文摘要库