

随着游戏产业的飞速发展，游戏虚拟财产已成为当下社会中一种新型、抽象的财产。就字面含义而言，虚拟财产是指狭义的数字化、非物化的财产形式。它包括网络游戏、电子邮件、网络寻呼等一系列信息类产品。包括长时间虚拟生活中形成的人物形象。于目前网络游戏的盛行，虚拟财产在很大程度上就是指网络游戏空间存在的财物，包括游戏账号的等级，游戏货币、游戏人物拥有的各种装备等等，这些虚拟财产在一定条件下可以转换成现实中的财产。然而基于载体的不同，游戏虚拟财产在交易中存在较大的争议，与之相关的纠纷也与日俱增。对于游戏虚拟财产的法律属性应如何定义，《中华人民共和国民法典》第一百二十七条规定“法律对数据、网络虚拟财产的保护有规定的，依照其规定。”，由此《民法典》仅是做了概括性的指引规定，对虚拟财产的法律属性、权利归属、交易违约及如何行使对虚拟财产的所有权问题并未有具体的规定。

01

虚拟财产的价值属性

虚拟财产的价值主要来源于用户的使用或者创造，虚拟财产的价值分为使用价值和交换价值。虚拟财产的使用价值体现为能够满足人们某种需要的属性，如游戏角色、游戏装备在游戏体验中所发挥的功能；而交换价值，顾名思义就是虚拟财产在交易市场上进行相互之间交换所体现的价值。《最高人民法院研究室关于利用计算机窃取他人游戏币非法销售获利如何定性问题的研究意见》一文认为“利用计算机窃取他人游戏币非法销售获利行为以非法获取计算机信息系统数据罪定罪处罚，并提出，虚拟财产不是财物，其本质上是电磁记录，是电子数据，这是虚拟财产的物理属性。虚拟财产的法律属性仅是计算机信息系统数据，若认定非法获取虚拟财产的行为构成盗窃罪，即承认虚拟财产的价值，那么将会面临虚拟财产的鉴定问题。

此外，文化部、商务部《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》指出“网络游戏虚拟货币，是指由网络游戏运营企业发行，游戏用户使用法定货币按一定比例直接或间接购买，存在于游戏程序之外，以电磁记录方式存储于网络游戏运营企业提供的服务器内，并以特定数字单位表现的一种虚拟兑换工具。网络游戏虚拟货币用于兑换发行企业所提供的指定范围、指定时间内的网络游戏服务，表现为网络游戏的预付充值卡、预付金额或点数等形式，但不包括游戏活动中获得的游戏道具。”，因此游戏虚拟货币并不能购买现实生活中的商品，其仅存在于网络游戏运营企业提供的服务器内，即使游戏虚拟财产可在一定范围内一定条件下进行交易，但是它的价值属性仅限于一定条件下的交易属性。

如何保护虚拟财产

即使虚拟财产不属于严格意义上的财产，至于持有者对游戏虚拟财产具体享有什么性质的权利，在此不论。司法实践中，法院在认定游戏虚拟财产上存在较大差异，有认定为物权的、有认定为无形财产的，还有基于游戏玩家与游戏服务商之间的服务协议作出认定的。

通常情况下，游戏服务商会在与游戏玩家的服务协议中约定，如果游戏玩家用户有私服、外挂等违规行为，游戏服务商有权冻结、删除玩家账户中的虚拟财产，甚至注销其游戏账户。司法实践中，虽然合同对双方均具有约束性，玩家通常也会基于服务协议为格式合同而主张该类条款对其不具有约束力，此时游戏服务商不仅需要证明自己采取冻结、删除的行为具有正当性，还要证明对玩家而言尽到了必要的提示义务，否则仍应承担侵权责任。陕西省渭南市中级人民法院审理的《(2014)渭中民二终字第00060号判决中，对以上观点予以了支持，渭南市中级人民法院认为，游戏服务商作为游戏的开发运营商，以网络为载体提供游戏的平台，游戏玩家作为玩家参与游戏并支付相应的费用，二者之间形成平等的民事法律关系，游戏玩家进行游戏时对其账号及账号内的虚拟人物、装备可行使占有、使用、分配、处分等诸项权利，故游戏玩家所注册的游戏账号属于物权范畴，被上诉人作为游戏平台的管理者，只是享有在服务器上保存游戏数据，但没有对其任意非法修改、删除、封停的权利，故其封停该账号的行为应该属于需要查明的侵权与否的行为。

此外，《网络游戏管理暂行办法》对游戏虚拟财产的保护也有相关规定，该《办法》第二十二条规定“网络游戏用户尚未使用的网络游戏虚拟货币及尚未失效的游戏服务，应当按用户购买时的比例，以法定货币退还用户或者用户接受的其他方式进行退换。”。虽然该《办法》已于2019年7月10日废止，但法院在裁判中仍然会以该《办法》的作为参考依据。

综上，虚拟财产虽然有别于现实财产，但虚拟财产遭受侵害时，虚拟财产持有人既可以基于虚拟财产权向网络游戏服务商或侵权人主张物权请求权，也可以基于服务协议向网络游戏服务商主张合同权利。

社会技术不断革新，虚拟财产是诞生于互联网飞速发展背景下的新型资源，虚拟财产相关的交易将不断涌现，大量的虚拟财产纠纷也会普遍存在，随之对法学理论界与实务界就虚拟财产研究提出了更高要求。我们期待迎来互联网时代虚拟财产规制与保护的新挑战！

作者简介