

## 【资政场】

“法律对数据、网络虚拟财产的保护有规定的，依照其规定。”这是我国民法典对虚拟财产保护作出的规定。从法理上看，本条所体现的是“特别法优于普通法”的法律适用原则：如果特别法针对数据、网络虚拟财产的保护另有规定的，则应依照其规定，而不适用民法典的规定。这一条文给未来的立法和实践发展预留了充分余地，体现了民法典的开放性和问题导向，表明作为基本法律的民法典对于新型财产类型的关注与重视，展现了其主动拥抱信息网络时代并积极对相关法律问题进行规制的务实立场。

值得注意的是，民法典对数据与虚拟财产进行了区分。通常来说，数据是指任何以电子或者其他方式对信息的记录，而虚拟财产是存在于网络虚拟世界中具有财产价值的资产形态。由于数据的共享性特征和需求，在同一数据之上可以有多个主体共存，这些主体的不同权益可形成所谓“权利束”的状态。但虚拟财产与之不同，其专属性性和排他性特征较为突出。因此，虚拟财产上的主体较少，法律关系相对单纯；但是虚拟财产的表现类型较为复杂，而且相互之间具有高度的异质性。譬如，我们所熟知的常见虚拟财产类型有：网络游戏财产（虚拟角色，虚拟物品，装备道具、点数）、虚拟货币、平台账号、电子邮箱、网络店铺、网络直播间、直播平台的虚拟礼物等；最近随着“元宇宙”概念的出现，有企业还推出了走入“元宇宙”的非同质化通证（NFT），成为新型的虚拟财产。

毋庸置疑，随着技术的进步，未来还会源源不断出现新的虚拟财产类型。这些虚拟财产之间性质各异，部分类型虚拟财产的产生、权利行使、转让等只能在特定的平台上进行，并且受制于这些平台的规则。而一旦脱离了平台或者平台停止运营，这些虚拟财产就可能化为虚有。因此，这些财产具有相对性的特征。而另一些财产在一定程度上和范围内具有对抗力和绝对性特点，例如虚拟货币、域名等，这些财产似乎可以准用某些物权相关的规则。

由于虚拟财产的类型呈现出多元化特点，因此虚拟财产的法律性质也较为复杂，需要区分不同的具体场景。有些虚拟财产，譬如虚拟货币，权利主体可以享有使用权甚至较为完整的控制支配权，可以适用物权的规则进行调整。但物权法中的物都是有形的物，而虚拟财产却是无形的，只能存在于网络之中，这就对物权的“物”的概念提出了挑战。另外，很多虚拟财产权利的具体行使譬如其转让，往往受制于平台或者网络服务商所设定的条件，因此很难产生物权那样强大的支配效力。

以网络游戏为例，用户玩家与网游服务运营商之间更多的是一种合同关系，这尤其体现于玩家在开始体验游戏前必须签订的网络服务合同之中。用户购买装备就是用户付费购买服务运营商的服务；用户转让其装备，也必须受制于服务运营商所制定的相应规则。游戏玩家购买装备的游戏体验并不是由于这些虚拟装备有什么独特的

属性，而是由于服务运营商事先设计好的编程服务。服务运营商终止网络游戏，相当于其终止提供服务，性质上属于单方终止合同的行为。另外，对于用户玩家私自使用外挂程序等方式作弊，服务运营商将其认定为违约行为，往往会采取永久封禁等处罚措施，这在法律上属于在用户有严重违约情况下单方解除合同的处罚措施。显然，在网络游戏的场景下，对虚拟财产适用民法典合同编的规则来处理相关争议。另外，还有一些虚拟财产是由特定平台的技术人员依据一定的技术规则通过编程而创造出来的智力成果，平台对这些虚拟财产享有知识产权，而用户仅按照平台的条件享有使用权。

鉴于虚拟财产类型的多元化，侵害虚拟财产所引发的法律责任也呈现出多元化的特征。在一些情况下，法院将其按合同责任机制处理，这尤其适用于源自平台运营商、网络服务商的不当操作所导致的侵害行为；而对于虚拟货币、域名等具有较强控制效力的财产，法院可按照侵权责任规则来处理。就所适用的法律规范来说，对于虚拟财产纠纷法官也经常适用民法基本原则，如平等原则、自愿原则、公平原则、诚信原则等，参照特定网络服务合同的具体约定（例如游戏虚拟物品使用权的转让行为），综合考虑各个主体对虚拟财产形成的具体贡献大小，进而确定相关的权利义务。在很多情况下，法官须考虑当事人各方在网络服务合同的履约过程中的过错程度，从而公平合理地分配责任。

显然，未来如果就虚拟财产保护进行立法，需要充分考虑其多元性和复杂性，区分不同的类型和场景分别规定相应的法律规则。

（作者：石佳友，系中国人民大学法学院教授、民商事法律科学研究中心执行主任）