

一则“玩家退游价值4万装备被回收”的话题在前不久冲上热搜，再度引发公众对于虚拟财产维权的关注。3月下旬，河南泽槿律师事务所主任付建在接受科技日报记者采访时表示，虽然虚拟财产存在于虚拟的网络之中，但其本身具有财产权益和财产属性，应当受法律保护。

虚拟财产纠纷迭起

上述事件的起因是一玩家在某线上游戏账号充值二三十万元，并将装备道具放进了自己在游戏中开设的商行。由于有一段时间没有登录游戏，商行倒闭，这些道具全部被系统没收。该游戏客服称“商行倒闭道具被没收的情况不止一个人遇到，道具无法退换。”

这些看似虚拟的游戏装备，却是玩家真实充值获得的，虚拟财产损失如何界定和维权，成为各界关注的焦点。

近年来，随着以数字化、网络化、智能化为代表的新一代信息技术与现实生活的广泛融合，网络虚拟财产在人们财产中的占比不断增大。北京市京师律师事务所律师孟博认为，网络虚拟财产属于无形资产的一种，包括自媒体账号、网上店铺、网游装备、游戏人物、虚拟货币等。

虚拟财产虽然无形，却具有经济价值。“有形财产与无形财产共同构成了个人财产，网络虚拟财产作为一种无形财产是个人财产的一部分。”中国社会科学院法学研究所网络与信息法研究室副主任周辉说。

如今，不少虚拟财产已经成为可交易的商品，并在实践中探索形成了较为成熟的交易机制。网络游戏道具频见于各大拍卖网站，火爆的非同质化通证(NFT)数字藏品等备受关注。周辉表示，随着以数字化、网络化、智能化为代表的新一代信息技术与现实生活的深入、广泛融合，虚拟财产的价值在人们的财产占比中会进一步增大，对于公众、社会和国家的意义也愈显重要，既涉及公民的新型私人财产，也涉及企业的新型商业财富，更会涉及国家金融安全、社会稳定等。

然而，当前我国针对虚拟财产的监管还不够完善，一些网游公司侵犯玩家权益的现象屡见不鲜，有关网络虚拟财产保护引发的法律纠纷也绝非个案。在中国消费者协会2023年初对外公布的“2022年十大消费维权舆情热点”中，“网络游戏停服删档引发虚拟财产侵权争议”赫然在列。

业界呼吁加快专门立法

事实上，对于网络虚拟财产的保护，我国已有相关法律文件进行了相应规定。

2021年正式施行的民法典第127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。”首次明确提出对数据、网络虚拟财产要依法进行保护，弥补了我国法律在虚拟财产保护问题上的空白，明确了数据、网络虚拟财产的财产属性，这是对虚拟财产进行保护的第一步。

这之后，最高人民法院和国家发改委也给出了指导意见，强调要“加强对数字货币、网络虚拟财产、数据等新型权益的保护，充分发挥司法裁判对产权保护的价值引领作用”。

然而，业内人士认为，对虚拟财产应当如何认定、又如何进行法律保护，所需要的具体法律依据还要留待民法分则或单行法解决。

“虚拟财产引发的争议比较多，而且目前对于虚拟财产的权属界定没有统一标准。同时，由于法律制定具有滞后性，互联网新事物和新技术不断涌现，换代周期也越来越快，每个案件的条件和细节各不相同，还可能涉及到其他部门法，因此在立法问题上仍然存在难题。”付建说。

“虚拟财产具有必须依托于特定互联网平台的特点，虚拟财产权利人与互联网平台之间存在着合同关系。比如注册自媒体账号、开设网店等需要同平台方签订合同。通常用户与互联网平台所签订的合同系平台单方订立的格式条款合同。”北京普盛达律师事务所律师张晓娜说，我国民法典关于格式合同的规定虽然抑制了优势一方通过格式条款限制、排除对方主要权利的不合理操作，但并不能从根本上改变游戏玩家处于弱势地位的局面。比如说，民事纠纷的处理一般要遵循“谁主张，谁举证”的证据规则，由于网络空间的虚拟性特点，用户维权时往往会面临举证困难的问题。

在本月闭幕的全国两会上，全国政协委员、北京市金台律师事务所主任皮剑龙呼吁，加快网络虚拟财产保护专门立法。皮剑龙认为，加快网络虚拟财产保护的专门立法，既是加强国家竞争力的需要，也是保护民众权益的需要，同时也是加强监管的需要。需要尽快立法治理非金融虚拟财产，为非金融虚拟财产构建合适的法制框架，明确网络虚拟财产的法律属性、法律地位及其法律救济等，保障相关产业安全稳定发展。(科技日报 实习记者 孙越)

来源：科技日报