



虚拟币的争论

自虚拟货币出现以来，学术界以及市场就虚拟货币是否属于受法律保护的财产这一问题争论不休，争论焦点又分为“财产说”与“非财产说”。

《民法总则》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。”

该条应作为对保护数据、网络虚拟财产的原则性规定，一方面，确立了依法保护数据和网络虚拟财产的原则

；另一方面也指出，鉴于数据和网络虚拟财产的权利性质存在争议，需要对数据和网络虚拟财产的权利属性作进一步深入研究以总结理论和司法实践的经验，为以后立法提供基础。

财产说

大多数的学者及从业人员认为网络虚拟财产具有财产价值且应受到法律保护，并逐渐发展出知识产权说，债权说，物权说等学说。持财产说的观点的人们认为，虚拟财产具备以下三个特征：

第一，虚拟财产具有经济价值

，虚拟财产是玩家通过花费时间和精力、支出法定货币或者通过市场交易等手段获取、创造出来的，除此之外，虚拟财产还能够在市场上交易流转；

第二，网络虚拟财产具有稀缺性

，虚拟财产并不是无限存在的，它有一定的数量限制，并且在虚拟空间中能为人力所支配；

第三，虚拟财产的价值由市场需求来决定，并且以现实货币作为衡量标准；

故虚拟财产具备了商品的基本属性，具有财产价值且应受到法律保护。

广东省广州市中级人民法院[(2006)穗中法刑二终字第68号]关于网络游戏中的虚拟财产属于财物的论述对目前市场存在的其他虚拟币有一定的参考意义，法院认为：

涉案的财物虽是网络游戏中的虚拟财产，但该虚拟财产具有价值和使用价值，并根据现实社会的供求关系于交易过程中体现其经济价值。

本案被害人被盗的是游戏装备，该装备是游戏者（即玩家）通过向游戏运营商支付一定的费用后，获取游戏使用权，再通过在游戏环境中完成一定的任务、自己进行打造或练级后获得相应的游戏装备。

该装备虽然仅是存在于电脑网络和游戏程序之中的电磁记录，但却是游戏者投入了时间、精力和金钱后获取的劳动成果。该劳动成果可通过售卖的形式来换取现实生活中的货币，因此

虚拟财产和现实生活中的货币是紧密相联的，具备了商品的一般属性，既有价值又有使用价值，理应得到与现实生活中的财产同等的保护，属于刑法的调整范围。

此外，虚拟财产也属于私人财产，能为人们控制和占有。虚拟财产不是游戏系统本身就存在的，它是游戏者通过脑力劳动并伴随着金钱和时间的投入而取得，是游戏者通过脑力劳动触发游戏程序创造出来的，因此，游戏者理应对其创造出来的虚拟财产享有所有权。

由于游戏者可以通过售卖、赠予等方式享有对虚拟财产的占有、使用、收益和处分等权利，虚拟的财产可以在游戏者之间进行自由流转，为每个游戏者独立控制和占有，因此虚拟财产属于游戏者的私人财产。

故游戏装备属于游戏者的私人财产，并具有一定的经济价值，因此颜某盗取游戏者游戏装备的行为并非简单的违反游

戏规则，而是侵犯了公民个人财产的所有权，应构成盗窃罪。

非财产说

虚拟货币的本质为二进制数字代码的组合，体现为将组成虚拟货币的虚拟化数字资源进行整合，以虚拟数据的形式表示每一种虚拟货币。

数据作为信息的载体，应与所承载的信息相区别

。虚拟货币与数据和信息的关系主要体现在虚拟货币的两种存在形式之中。

从存储或记录形式看，虚拟货币是一串二进制数字代码的组合，它以二进制代码的形式存储和记录于服务器之中，而这串二进制代码本质上也是一种数据，所以说虚拟货币以数据形式存储或记录在服务器这类物理介质或物质载体之中。

同时，从表现或感知形式看，虚拟货币通过显示在手机、电脑等设备的电子屏幕之上的文字、声音、图像使用户获得感知，这些数字化的文字、声音、图像等本质上不仅是一种数据，也是一种包含了各种类型虚拟货币所具有的特定外观、特定功能或其他特定属性的信息表达形式。

所以，虚拟货币是以包含了特定属性的信息为内容的一种数据，也可以说虚拟货币是以数据形式存储于服务器中的一种信息。

实务中，特别是在刑事案件中，也有法院认为虚拟货币不属于一般意义上的财物。如北京市朝阳区法院在杨某非法获取计算机信息系统数据、非法控制计算机信息系统罪一案（[2014]朝刑初字第3017号）中认为

虚拟财产缺乏现实财物的属性，不能认为是公私财物，其法律属性实质是计算机数据。此种判决，也代表实务中部分法院否定虚拟财产的财产属性的一般观点。

由此，我们看到不同案件中，司法机关对虚拟币的态度有很大不同。再返回去看公司用虚拟币发放工资的问题。