

第 10 章 虚拟货币的法律问题

10.1 虚拟货币与虚拟财产的法律属性

玩家在网络游戏中获得的虚拟货币能够给他们带来效用价值，因此是一种真实收入。那么这些虚拟物品是否为一种财产？如果它们是财产，那么是否应该对它们的存在征收财产税？这些财产是否应该为玩家所拥有？如果这些财产为玩家所拥有，那么玩家之间交易虚拟财产的行为是否合法？是否应该征税？

除此之外，外挂、私服、虚拟货币与虚拟财产被盗、运营商删除玩家账号、利用虚拟货币洗钱等问题也带来很多监管和法律问题。由于虚拟货币只是虚拟财产的一个子集，有关虚拟财产的法律讨论也适合虚拟货币，因此本书将主要以虚拟货币的法律问题作为讨论对象，重点研究虚拟货币的法律属性、法律保护以及虚拟货币交易的税收问题。

对于虚拟物品法律属性的认定，可以有两种思路。第一种思路是先假设已经存在一个完备合理的民事权利分类体系，各种民事权利（包括财产权利）已经分类界定清楚，然后认定虚拟物品属于这个民事权利体系中的哪项权利，这时有可能同一种虚拟物品具有传统民事权利分类中多种权利的属性，也有可能不同类型的虚拟物品分属不同的民事权利；第二种思路是根据虚拟物品与传统人身权、财产权（物权、债权、知识产权等）的区别，重新考虑民事权利分类体系，进而构造出一个涵盖虚拟物品的新民事权利分类体系，而虚拟财产权将可能在这个民事权利体系中占有不同于传统的人身权或财产权（债权、物权和知识产权等）的独特的位置。

10.1.1 虚拟社区与虚拟物品的财产权属性

本书讨论的虚拟物品不包括互联网 IP 地址和名称网址（Uniform Re-

source Locator, URL), 因为这两类物品虽然也属于虚拟物品, 但是这类虚拟物品与电话号码一样, 通常需要法币购买才能拥有, 而且它们是网络厂商建立虚拟社区的基础, 其层次比通常的虚拟物品更为基础, 其财产性质已经得到公认, 并且已受到相关法律的保护, 因此不作为本书讨论的对象。

虚拟社区是虚拟物品的社会价值得以存在和虚拟物品得以保存的前提, 它对于运营商而言具有价值性、稀缺性、合法性和可支配性, 因此应该成为一种民事权利, 受到法律保护; 同时, 虚拟社区可以作为一个整体在运营商之间转移、买卖或赠与, 因此它不应该属于人身权利, 而应该成为一项财产权利。如果运营商是法人而不是自然人, 那么虚拟社区的财产权(而非人身权)性质更为清楚。虚拟物品能够给用户带来效用和利益, 它对于用户具有价值性、稀缺性、合法性和可支配性, 因此应该成为一种民事权利, 受到法律保护; 同时, 账号类虚拟物品与非账号类虚拟物品都可以转移、买卖或赠与, 因此它们不应该属于人身权利, 而应该成为一项财产权利。

有一个问题可能值得讨论, 那就是账号类虚拟物品是用户在特定虚拟社区中的标志, 类似个人在现实世界中的姓名, 它是否应该属于人身权呢? 本书认为, 不应该属于人身权, 因为虽然用户在进入虚拟社区时可以为自己取一个名字或账号, 但是这个权利不是绝对的, 必须得到运营商的同意或配合, 特别是运营商不会允许在虚拟社区出现重名现象, 而现实世界中的姓名权没有对重名的限制。现实世界中的每个人完全可以确定自己的名字, 即使是重名, 别人也无权干涉。

10.1.2 财产权物债二元分类存在的问题

既然人们对于虚拟物品的财产权性质没有异议, 那么对于虚拟物品权利的争议就集中在财产权内部的归属之上。由于英美法系不存在物权与债权的区分, 因此这个问题在英美法系中不存在。英美法系与大陆法系在思维方式上有很大区别。这个区别还不只是成文法与判例法的区别, 而是逻辑思维方式的差别。大陆法的思维方式主要是演绎的, 法律得预先规定好一切权利和损害的补偿措施, 然后看实际发生的案例适用于法典上的哪些条款, 如果条款没有明文, 问题就非常麻烦; 英美法的思维方式主要是归纳的, 预先并没有对于权利、义务的完整规定, 新的案例出现后, 就看它能否归结为以前的案例, 如果不能, 就形成新的法律原则。英美法保护的核心是利益, 或者说, 利益就是权利。英美法的这种思维方式非常适合迅

速变化的信息社会，而相对来说，大陆法的适应性就要差一些。

由于物权与债权的内容和效力不同，在发生侵害时的救济方式和程度不同，因此在大陆法中区分虚拟财产是物权还是债权意义重大。特别重要的是，虚拟财产是物权还是债权的区分对于玩家的线下交易合法性认定和处理非常关键。这是因为，如果用户拥有的是债权，那么用户在交易之前应该履行告知义务；这里的告知义务是指需要用户通知运营商的工作人员。如果用户对虚拟财产拥有物权，还得区分是所有权还是使用权，如果是所有权，其自由交易没有异议，但如果是使用权，则其交易将受到限制。^①

黄俊辉在《论物权债权二元结构的逻辑矛盾》^②一文中对物权与债权划分的周延性问题进行了讨论。他认为，物权、债权二分法存在很大的逻辑错误。通常物权与债权的区分标准有两个：一是绝对权与相对权，二是支配权与请求权。对于绝对权与相对权的划分，黄俊辉认为，“‘相对权只能对抗特定人’属于相对权的积极的权利内容，而‘绝对权可以对抗世上不特定的任何人’属于消极的权利内容，它仅仅是要求世上的一切人承担不侵害权利主体的权利的的义务而已，而不是对权利人的权利的积极响应。实际上，无论是绝对权还是相对权都有其消极的效力，也都具有对抗不特定第三人的效力，这种效力实际上就是权利本身所具有的排他的效力”。只有在物权受到侵害时，物权对抗他人的排他性权利才能表现出来，而侵害通常是特定人为之，因此物权的对抗性或排他性也具有相对性。“所以，以义务主体是否特定作为区分绝对权与相对权的标准违反了逻辑上同一律的要求，在逻辑上是不能成立的”。同时，权利与义务是互补的，这种互补包括两重含义：一是不同主体之间的权利与义务互补，二是同一主体的权利与义务互补。不可能一个人只享有权利而不承担义务。几乎所有的民法教材都忽略了绝对权本身所负担的义务，相对权则既有权利又有义务，从而在逻辑上违反了同一律要求。从支配权与请求权的区分上说，物权与债权划分的不完备性就非常明显了。传统观点根据民事权利的不同作用来划分，将民事权利分为支配权、请求权、形成权和抗辩权四种，假定这种划分是正确的，即这四种权利类型的外延不相交，外延之和等于上位概念——民事权利——的外延，则财产权根据不同作用来划分，也可以分为与财产权有关的支配权、请求权、形成权和抗辩权。而物权既属于财产权又属于支配权，债权既属于财产权又属于请求权。从外延上看，物权的外

^① 参见林旭霞：《虚拟财产权性质论》，《中国法学》，2009年第1期。

^② 参见黄俊辉：《论物权债权二元结构的逻辑矛盾》，《理论月刊》，2009年第10期。

延应不大于与财产权有关的支配权，债权的外延应不大于与财产权有关的请求权，而与财产权有关的支配权和请求权的外延之和应该小于财产权。既然如此，物权与债权对于财产权的划分就不是完备的，如表 10—1 所示。当然，也可能是这种情况：民事权利划分为支配权、请求权、形成权、抗辩权，不符合划分规则，出现了子项相容错误或不完备性错误。但是，从这四种权利的定义来看，它们之间好像很难相容，因而无论这四种权利类型的划分是否完备，物权与债权对财产权的划分都不可能是完备的。当然，维护物权、债权划分的学者可能会如此反驳：物权、债权可能同时具有形成权和抗辩权。既然如此，在民法教材上就不能说“物权是支配权”或“债权是请求权”，因为“是”在逻辑学上具有归类作用，只能说“物权具有支配权”或“债权具有请求权”。

表 10—1 民事权利的一个划分矩阵

	支配权	请求权	形成权	抗辩权
财产权	物权	债权		
非财产权				

而刘德良认为，物权未必都涉及涉他性效力，债权也可以具有涉他性效力，因而涉他性效力不能成为区分物权与债权的根据；不仅物权具有支配性，债权也具有支配性，因此支配性不能成为物权与债权的区分根据。^①

冉昊认为，物权与债权的划分从一开始就存在着不完备的情况，在物权与债权之间存在着一些中间型权利，不能严格地包括在物权或债权之中。(1) 早在中世纪，在传统民法开始做出物债二分，就存在“向物权”（封地之后土地未交付，被封人请求土地占有人交付土地的权利）这样一种中间状态。(2) 近代民法中的《德国民法典》划分物权、债权时，中间也存在无法完全划清的混合状态。第一，物权的对世性含义与支配性含义之间有混合，即依据对世—相对标准，在《德国民法典》中划归支配性含义的债权在许多情况下也具备支配性。第二，物权的对世性含义与有体性含义之间存在冲突，即依据对世—相对标准，在《德国民法典》中划归对世性含义的物权在许多情况下并不具备有体性，而划归有体性含义的债权反而是有形的。第三，物权的支配性含义与有体性含义之间不吻合，即依据支配—请求标准，应划归支配性含义的物权在许多情况下不具备有体性。第四，对世—相对这个划分标准本身也有不周延之处。“对世”与

^① 参见刘德良：《物权债权区分理论的质疑》，《河北法学》，2007年第1期。

“相对”只是效力范围的两个极端，前者是最大的范围，后者是最小的范围，在这两个点之间显然还存在中间的状态，某一权利的效力范围可能既非最大又非最小。(3) 现代民法中的物权和债权不断地从两极向中间转化。第一，物权从有体性向无体性转化，称为物权债权化；债权从对人向对世转化，称为债权物权化。前者如限制物权附着在债权上，后者如租赁人直接对于房屋侵犯提起诉讼而无须请求出租人为之，以及买卖不破租赁。第二，物权从完全支配权发展到部分支配权，支配权范围缩小，要求所有权的行使以不损害第三人为条件；债权作为请求权，其范围扩大，从请求给付的权能逐渐扩大到其他权能。(4) 除了上述大陆法系之外，从英美法系来看，物债两极之间的中间型权利更多，如信托。^①

当出现票据权利、知识产权以及虚拟财产权之后，传统的物债两分更加凸显出其局限性，很多中间型权利不能完全只归入物权或只归入债权，而是既具有物权的某些特征，也具有债权的某些特征。由此可见，物权与债权的区别从泾渭分明逐渐发展到只具有相对性。

即使对于传统物权与债权的划分，孟勤国教授也给出了不同观点。孟勤国认为，抵押权这种担保权不是物权，而只是一种优先权（一种程序权），应该编入债编或者独立的优先权编。^② 物权法不能涵盖的地方很多，包括信托、股权、票据等。物权的客体不能只是有体物，还应包括价值形态的无体物，如票据、企业资产、出租车运营牌照、探矿权等。他认为，物权只有两种，即所有人的所有权和非所有人的占有权，二者完全平等。用益物权应该也具有占有、使用、收益和处分权。^③

面对这种情况，英美法学家提出“多权”与“少权”这两个弹性很大的中间概念，来代替物权（对世权）与债权（对人权）这两个极端概念。国内一些倾向于英美法思维的法学家则主张，面对中间型权利的日益丰富，民法理论仍然有必要保留物权与债权的二元划分，但是法律实践上应该弱化物权与债权的划分，以当事人的利益为标准进行法律保护。只要法律没有禁止的利益，即使法律没有明确规定为权利，法律也应该在判明相关利益实质的基础上，对当事人的利益给予保护。

① 参见冉昊：《论“中间型权利”与财产法二元架构——兼论分类的方法论意义》，《中国法学》，2005年第6期。

② 参见孟勤国、冯桂：《论担保权的性质及其在民法典中的地位》，《法学研究》，2004年第5期。

③ 参见孟勤国：《物权二元理论与传统物权理论的重大分歧》，《山东警察学院学报》，2005年第6期。

10.1.3 虚拟物品财产权在现行财产法体系中归属的困难

通过以上总结可以发现,虽然虚拟物品权利应该属于财产权而非人身权这一点已经很明确,但是在现行财产权分类体系中却很难找到虚拟财产权的合理归属。

1. 虚拟财产权不能归结为载体所有权和二进制数据创作权

虚拟财产权显然不同于其存在的载体——电子计算机硬件系统——的所有权。虚拟财产存在于运营商的服务器上,但是它并非服务器上的二进制数据本身,而是二进制数据在由计算机硬件与软件系统所构造的虚拟环境中呈现出来的对消费者产生效用的无形之物。虚拟财产权的价值在于二进制数据对消费者所实现的效用功能而非二进制数据本身。

虚拟财产权也不能归结为二进制数据创作权。二进制数据创作权归虚拟社区的开发商所有,开发商可能将其全部运营收益权卖给运营商。运营商只是再将二进制数据在虚拟社区中体现出来的功能卖给消费者,而不是将二进制数据本身卖给消费者。因此,虚拟财产权是一种享受虚拟社区功能的权利,而完全不同于二进制数据本身的创作权。

2. 虚拟财产权不同于传统物权

一般认为,物权是指权利人依法对特定的物享有直接支配和排他的权利,包括所有权、用益物权和担保物权(孟勤国认为,抵押权不属于物权)。或者说,物权指自然人、法人直接支配不动产或者动产的权利。物权是支配权,即物权人可以依自己的意志就标的物直接行使权利,无须他人的意思或义务人的行为介入。物权是绝对权(对世权),其权利主体只有一个,权利人是特定的,义务人是不特定的第三人,且义务内容是不作为,即只要不侵犯物权人行使权利,就算履行义务,所以物权是一种绝对权。^①

以《物权法》为代表的传统观点把物权客体只设定为有体物,从根本上排除了无体物的物权性。而虚拟财产显然是无体物,因此不可能归《物权法》调整。同时,如果虚拟财产归属玩家所有,那么虚拟财产权必须得到运营商的积极配合才能有效行使,因此虚拟财产权不满足物权的支配性含义和绝对性含义。

3. 虚拟财产权不同于传统债权

债权是得以请求他人采取一定行为(作为或不作为)的民事权利。和

^① 见 http://baike.baidu.com/view/64482.htm?fr=ala0_1_1。

物权不同的是，债权是一种典型的相对权，只在债权人和债务人之间发生效力，原则上债权人和债务人之间的债关系不能对抗第三人。债发生的原因主要可分为契约、无因管理、不当得利和侵权行为；债消灭的原因则有清偿、提存、抵消、免除等。^①

虽然虚拟物品需要有运营商的积极行为才能持续存在，但仅凭这一点不能把虚拟财产归属为债权。首先，“因为在债权债务关系中，标的物在债权成立之前就已经存在，只是在债权关系产生后，因增加法律关系而改称标的物，这样既体现物的特征，又反映了债权债务的关系。而网络游戏虚拟物品在债的关系产生之前并不存在，而是基于债的关系产生后，由于用户不断投入时间、精力、金钱等慢慢积累产生的，这显然与标的物有本质区别”^②。其次，虚拟物品能够在用户或玩家之间进行交易，这种交易不能看成债权的转让，因为《中华人民共和国合同法》第八十条规定：“债权人转让权利的，应当通知债务人。未经通知，该转让对债务人不发生效力。”而在虚拟物品转让过程中，销售方并不需要通知运营商。这使得虚拟物品的交易看起来具有“物”的买卖特征，这与债权的转让不同。对于这一点，债权论者可能会以网络游戏程序自动设置功能为由，认为债权转让实际上经过了运营商的同意，玩家点击有关程序按钮时即履行了通知义务。如果说虚拟财产权是一种债权，那么其请求运营商给付的是什么呢？债权的标的物是什么？

实际上，玩家对于虚拟财产的操作看起来更像是支配权而非请求权，也不是债权转让。债权是一种动态权利，物权是一种静态权利。债权总是以物权为起点和目的。如果说玩家获得虚拟物品以前，玩家拥有对运营商的债权，要求运营商给付虚拟物品的话，那么当玩家以自己符合运营商要求的游戏行为为代价，获得虚拟物品时，原来对于虚拟物品的债权就消失了，转化成为玩家对于虚拟物品的物权。这个过程类似通常的物品买卖过程。如果说玩家对运营商拥有债权，那么这种债权也仅仅是玩家可以请求运营商在游戏中奖励虚拟物品的权利。游戏程序设定的规则是玩家通过游戏行为就可以获得虚拟物品。如果玩家采取游戏行为，但运营商不按照游戏规则给玩家虚拟物品的奖励，那么运营商属于违约。但是，一旦运营商将虚拟物品的控制权交给玩家，以此虚拟物品

① 见 http://baike.baidu.com/view/371859.htm?fr=ala0_1_1。

② 符东杰：《对网络游戏虚拟财产若干法律问题探析》，见 http://www.chinacourt.org/public/detail.php?id=327870&k_title。

为标的物的债权关系即已结束。可以设想下面一个例子，我们有时会在一些城市的街上看到这样的游戏：玩家可以向商家购买套环去套一些小玩具，被套中的小玩具归玩家所有，而如果没有套中，那非常遗憾，玩家购买套环的钱就白花了。在玩具被套中之后、玩具被移交玩家之前，玩家拥有对运营商的债权，可以请求运营商给付相关的玩具；在玩具被运营商转移给玩家之后，玩家就拥有了对玩具的物权（所有权）。这个例子与虚拟财产产生的情况非常类似，唯一不同的地方在于，运营商奖励给玩家的虚拟物品仍然存放在运营商处。统存性物品存放在集中统一保管中心，并不能由此而失去其物权。事实上，对于虚拟物品而言，其按照游戏规则使用的过程即是其支配权的体现。不能因为这里的支配权需要运营商配合而否认其支配性。现实中有些物的支配权有时也需要他人的配合。

4. 虚拟财产权不同于电子货币财产权

虚拟物品与电子货币都属于统存性物品。虚拟货币在不同用户之间的转账过程也类似电子货币的转账过程。但是，用户在获得虚拟货币与电子货币的方式上存在区别。目前的电子货币从理论上讲应该是纸币存入商业银行后所换取的，而只有法币购买型虚拟货币才与此相似，折扣积分与网络活动卷入型虚拟货币与此不同。法币预付充值型虚拟货币通常不能在用户之间转账，因此其运行方式不同于电子货币。只有以林登币为代表的双向自由兑换型虚拟货币在运行方式上才与电子货币极为类似。因此，只有林登币的财产权种类应该与电子货币相同，其他虚拟货币与虚拟财产权不同于电子货币。

5. 虚拟财产关系不同于信托关系

在信托关系中，委托人将财产委托给受托人管理或处理，受托人通过管理或处理财产使得受益人受益。受益人既可以与委托人相同，也可以是第三人。在信托关系中，财产首先属于委托人，然后转移给受托人管理与处理；受托人必须按照委托人的意愿来管理和处理财产；受托人管理和处理财产的目的是使受益人获得利益而不是使自己获得利益。

而在虚拟财产关系中，运营商与用户的关系并非委托人与受托人的关系。虽然运营商首先拥有虚拟财产，但是用户却并非按照运营商的意愿来管理和处理财产，用户使用虚拟财产的目的是使自己获得利益而非使他人获得利益。同时，用户与运营商的关系也并非委托人与受托人的关系，因为并非用户最初拥有虚拟财产权，然后委托给运营商管理或处理。总之，不能用财产委托关系来处理虚拟财产权。

6. 虚拟财产关系不同于保管合同关系

虚拟物品的产生过程不同于保管合同关系，因为首先，虚拟物品最初并非用户拥有，而是运营商占有。通过游戏行为，运营商将一些虚拟物品奖励给用户，但是用户仍然将其存放在运营商的服务器上。在运营商把虚拟物品奖励给用户之后，看起来似乎有点像保管合同关系。但是，在保管合同中，委托人拥有物品的所有权；而用户可能不拥有虚拟物品的所有权，而只拥有使用权。其次，虚拟物品虽然寄存于运营商的服务器上，但是其权能和使用价值的发挥却仍然可以由用户做出。而在保管合同中，委托人将物品交付给保管人之后，委托人不再直接支配物品，当然也不能享受物品的使用价值。保管人通常也不能使用保管物，从而使得物品在保管期间处于闲置状态。

7. 虚拟财产关系不同于借贷合同关系

在借贷合同关系中，在一定期限之后，借入者必须将所借标的物归还给放贷者。但是，在虚拟财产关系中，如果说是运营商把虚拟物品借给用户使用，那么这却没有归还期限。而且用户可以免费进入许多虚拟社区，而不必向运营商交纳任何费用，这与其说是借贷，还不如说是赠与。事实上，运营商将虚拟物品转移给用户使用，其目的绝对不是让用户归还，而是完全让用户合法地进行支配。

8. 虚拟财产关系与票据、股票、提单的比较

票据、股票、提单是权利证书。票据、股票、提单的权利目前我国法律中已经可以作为物权而存在。法币预付充值型虚拟货币、折扣积分与促销积分的目的通常是即时向运营商兑换虚拟商品，因此法币预付充值型虚拟货币体现的法律关系类似提单，于是，有人认为 Q 币类似提货凭证。但是，网络游戏币、双向自由兑换型虚拟货币、公益论坛币则完全与提单的法律性质不同，用户支配它们的目的通常不是为了向运营商兑换商品，而是向其他用户购买商品。

10.1.4 虚拟财产法律归属的理论框架

1. 传统财产权的债权、物权二分不适用于统存性财富

本书认为，传统财产权的债权、物权二分建立在财富可由个人分别储存的基础之上，主要适用于分存性财富权利的划分，而不适用于统存性财富权利的划分。随着人类社会的发展，统存性财富在社会中所占比重越来越大，地位越来越重要，因此传统的物债二分法已经不能适应社会的发展。法学界有学者将统存性财富权利看做介于物权和债权之间的中间权

利，表明他们对于统存性财富的法律性质缺乏足够的认识。本书认为，统存性财富权利不能用传统债权或物权来概括，而且也不能看成传统债权、物权的中间状态或混合状态。从未来长期发展来看，传统物权与债权的概念不能包括统存性物品的财产权，因此应该发展新的财产权分类体系。但在近期发展全新的法律制度成本太大，因此，从近期司法实践和立法实践来看，可以考虑扩大传统物权的客体范围，从而能够将统存性物品的财产权包括在内。当然，从长期来看，这只是一个权宜之计。

物权与债权的区分曾经有三个标准或维度——有体与无体、支配与请求、对世与对人，可以看到，这三个标准或维度都没有考虑到财富储存方式——分存性与统存性——的区分。从有体与无体来看，许多学者已充分论证，目前物权法只保护有体物的局限性太大。事实上，随着人类社会的发展，物的概念早已超出有体范围，因此，再用有体物来代表一切物，显然已不够科学和全面。统存性财富通常都是无体物，如果物权法非要死守有体物，那就注定了统存性财富永远不可能受到物权法的保护。对于分存性财富，从经济意义与契约结构上讲，所有个体对于它的占有具有相同的性质，因此，才可以有对人与对世的差别。但是，统存性物品总是涉及保管中心的支持，虚拟货币运营商实际上是虚拟货币的集中统一保管者，因此，对于虚拟货币的持有权利而言，就不能像对分存性物品那样简单地划分出对世与对人两种类型。

2. 统存性物品的支配权

对于支配权，传统财产法理论没有考虑到个体性用户对于统存性物品的支配权。传统理论认为，只有保管中心才具有对统存性物品的支配权。事实上，统存性物品的保管中心只要给予用户充分的自由操作权，用户对于统存性物品的支配权就没有什么好怀疑的。以虚拟财产为例，不论虚拟财产的所有权属于运营商还是属于用户，只要虚拟财产被运营商奖励给用户，用户总是享有占有、使用和收益权；即使运营商拥有所有权，用户不拥有所有权，运营商与用户之间的合同关系使得用户的占有和使用权也能够对抗运营商的所有权。因此，对于虚拟财产而言，其所有权属于谁不是十分重要，关键是占有、使用权。传统的大陆民法理论的谬误就在于把占有、使用权看成比所有权更弱的权利。事实上，在英美法系中，占有、使用权与所有权是平等的。“买卖不破租赁”就体现出这一点。孟勤国、胡春梅等人认为，租赁人对于租赁的权利应该属于用益物权。虚拟物品的使用价值是在虚拟社区的用户那里实现某些功能的，它只有被用户使用才有意义。虚拟物品被运营商持有，不可能实现其使用价值，对于运营商而言

只有交换价值。在运营商将虚拟物品的控制权交给用户之后，用户的使用能够实现虚拟物品的全部使用价值。而且通过程序的自动设计，用户可以自行处分虚拟物品，即使用户要删除虚拟物品也是允许的。甚至运营商巴不得用户自行删除其拥有的虚拟物品，这样用户才能花更多的时间与金钱投入游戏之中，从而使得运营商能够赚更多的钱。

可以看到，运营商希望用户拥有对虚拟财产使用价值的全部支配权。运营商对于用户之间在游戏内部的交易是非常鼓励的，虽然对于线下涉及法币的交易不太满意。但在技术上，运营商很难区分游戏内交易与线下法币交易，因为要限制线下交易，为了从技术上判断，运营商只能强行规定当甲把虚拟物品 A 转移给乙时，乙必须转移另一件虚拟物品 B 给甲，这会限制游戏本身的自由性，连游戏内的借贷行为也取消了，这肯定会引起玩家不满，会使得运营商失去很大的市场。同时，即使有这种强行规定，用户乙仍然可以在支付给甲人民币的同时，再在游戏内转移价值较小的虚拟物品 B。运营商不可能以 A 与 B 价值不对等而判定这是线下交易，因为价值大小只能由玩家来判定。上述问题实际上也表明了对于线下交易进行监管和征税的困难。因此，运营商事实上不能限制用户的线下交易，用户不仅对虚拟社区内的交易拥有完整的支配权，而且对于线下交易也拥有完整的支配权；只要运营商还想继续经营，用户就会拥有对于虚拟物品的完整支配权，除非运营商决定结束对一个虚拟社区的运营。事实上，银行的 ATM 也赋予了用户对于银行存款的相当大的自行支配权，用户在 ATM 上的转账失误完全由用户自行负责；如果银行存款只是按照债权来处理，那么银行就应该为用户之间的错误转账负责。

因此，本书认为，如果用户能够通过类似 ATM 这样的技术装置拥有对存款的完全操作权，那么银行存款同样应该作为物权来保护。这时候，用户对于银行存款的操作完全类似玩家对于虚拟物品的操作，它们都是个体对于统存性物品的支配和处分。

3. 将统存性物品的财产权纳入传统物权的客体范围

对于虚拟货币（可推广到统存性物品）的持有人而言，至少存在三种不同的相对关系：一是与运营商的关系，二是与其他特定虚拟货币用户的关系，三是与其他非发行商的关系。除了虚拟货币用户与运营商的关系可以用传统的债权关系来处理外，另外两种关系既不是传统的债权，也不是传统的物权，而且也不能说成债权与物权的中间类型或者混合类型。传统债权与物权涉及的主体可以说只有两方，在物权关系中，所有者是一方，而其他所有人构成另一方。但是，在统存性物品的占有

人之间的关系中，总是存在保管中心一方。因此，统存性物品的财产权利不能简单地用债权、物权或者债权与物权的中间类型或混合类型来概括。

上述论断很容易受到统存性物品债权论者的反对。他们的一个理由是，统存性物品使用价值的实现需要保管中心或运营商的协作。但是，现代许多有体物物权的实现也需要他人的协作，因此，这一点不能作为债权的充分理由。统存性物品债权论者的另一个理由是，用户之间自行转移统存性物品是债权转移。但是，当统一保存中心通过自动的机械装置把统存性物品的支配、控制与处分权完全交给用户时，如果说这是债权，那么用户的债权拥有支配、控制与处分的权能，而用户之间的自行转移则是支配权、控制权和处分权的转移。这与传统债权只是请求权相矛盾。即使对于有体物，在所有者将随意处分的权利转移给他人以后，他人实际上也已经拥有了物权。他人对于物的支配权虽然是原所有者转让，但是那只是他人获得物权的原因。事实上，债权往往是获得物权的原因。物权是债权的起点和目的，典型的债权只是在物权转让过程中存在。因此，可以看到，传统债权理论无法很好地解释个体能够拥有对统存性物品的支配权这一点。

以杨立新、林旭霞为代表的学者从支配权出发，认为虚拟物品（完全）属于物权。他们未能从虚拟财产出发，进一步抽象到统存性物品。实际上，虚拟财产典型地体现出统存性物品的特征。但是，统存性物品除了虚拟财产之外，还包括电子货币等其他物品。法学理论的进步，必须从电子货币、虚拟财产这些网络经济中出现的新现象中抽象出最普遍的本质。

最为关键之处，如果说银行电子货币这样的统存性物品由用户自行处置还是 ATM 出现之后的新近现象，虚拟财产则从一开始就完全设计成由用户自行处置和支配。本书认为，如果统存性物品的保存中心不把处分统存性物品的支配权交由个体自行进行，那么统存性物品作为债权来处理是合适的；但如果统存性物品的保存中心通过一定的技术措施，把统存性物品的支配权，特别是在不同用户之间的转让处分权完全交由用户自行处置，那么在发展新的民法权利体系之前，作为权宜之计，大陆民法可以将其作为物权来处理。这里的物权取得依赖用户与统存中心之间签订的合同，但是这个合同只是用户取得统存性物品的物权的原因或基础。不能总是以合同为由，把一切与合同相关的权利都看成债权。

随着信息技术与网络技术的快速进步，有可能在未来某一天，人类的绝大部分财富形式都是统存性财富。债权的效力在很多时候不如物权。如

果这时候不能用物权的效力来对这些统存性财富进行保护，则不利于人类社会信息技术和网络技术的发展。恰当地分配权利与义务，对于人类社会的发展非常重要。对于虚拟财产这样的由运营商创设的统存性物品，运营商应该拥有对于虚拟社区的所有权和支配权，而用户应该拥有对于虚拟物品的占有、使用、收益和处分权。所有权在这里并不重要。只要按照合同，用户拥有对虚拟物品的占有、使用、收益和处分权，就行了。

10.1.5 各种虚拟物品的法律属性

1. 体现为债权关系的虚拟物品

本书认为，判定虚拟物品财产权归属的根据在于其运行过程或交易关系。如果虚拟物品存在的目的是向运营商兑换其他虚拟物品，那么这样的虚拟物品主要是作为用户相对于运营商的债权凭证，因而它体现的主要是一种债权关系。

如果虚拟货币只具有发行—回收过程，涉及的关系就只有用户与发行商之间的关系，这时虚拟货币就主要是用户相对于运营商的债权凭证，它体现的是用户相对于运营商的债权。只具有发行—回收过程的法币预付充值型虚拟货币、促销积分、折扣积分、单向自由兑换型虚拟货币、法币购买型游戏币属于用户对运营商的债权。债权的特点在于，它的权利主体与义务主体都是特定的（相对权），且最终总是倾向于清偿而归于消失。用户购买法币预付充值型虚拟货币是一种等价交换，是先付钱后提货，因而债权人用户，债务人是发行商。促销积分和折扣积分作为一种营销手段，具有要约性质，很多用户是看中促销积分和折扣积分的利益，才去购买发行商的商品，因此，其应该视作用户与发行商之间等价交换的一部分。用户持有单向自由兑换型虚拟货币的主要目的是向发行商或其合作厂商购买商品，而不是向其他消费者购买商品，因此，单向自由兑换型虚拟货币主要是作为用户相对于发行商或其合作厂商的债权凭证。玩家用法币购买游戏币的基本目的是换取发行商的虚拟道具而不是购买玩家的虚拟道具，因此，法币购买游戏币主要应该视作玩家对于运营商的债权凭证。用户总是可以要求发行商兑换商品而使债得到清偿。

当虚拟物品所有者将其借给其他用户使用，而其他用户过期没有归还时，其所有者既可以请求虚拟物品借用人予以返还，同时也可以提供相关证据，请求运营商予以恢复，这是虚拟财产持有人的请求权，应属于债权。以统存性物品为标的物的债权不仅可要求其他用户返还虚拟物品，而且可以在提供相关证据以后请求运营商直接予以返还。之所以虚

拟物品所有者可以提供相关证据，请求运营商协助恢复，是因为运营商相当于虚拟社区的政府，因而应该对于用户之间有关虚拟物品的纠纷负有调解责任。在未来有关虚拟财产立法时，应该充分考虑到虚拟财产的统一性质。

2. 体现为物权关系的虚拟物品

如果虚拟物品存在的目的并非向运营商兑换其他虚拟物品，而是与其他用户之间进行虚拟物品交换，那么这样的虚拟物品从静态上讲，其持有者拥有对它的物权。从动态上讲，虚拟物品在非发行商之间由于契约、侵权、无因管理和不当得利等原因可能产生债权。

从静态上看，各种虚拟社区账号或通行证、双向自由兑换型虚拟货币、非法币购买型游戏币、激励合作型虚拟货币、各种奖励型虚拟装备、虚拟动植物等虚拟物品存在的主要目的不是向发行商兑换商品，因此，把它们归为用户相对于发行商的债权凭证不大妥当。本书认为，从静态上看，持有者应该对它们拥有物权。统一性物品是一种新的物权客体类型，它不同于传统物权客体。统一性物权的关键特征在于，统一中心对于持有者对统一物品的支配与控制负有积极配合的义务，其他人则负有不作为的消极义务。统一中心只能起配合统一物品所有者支配与控制统一物品的作用，而不能代替持有者进行决策；统一物权的持有者对于统一物品（在运营商允许范围内）按照自身的意思进行支配与控制。当其他用户通过侵入运营商的服务器系统偷窃某一用户的虚拟货币时，此用户可以要求运营商予以恢复，并追究侵害人的法律责任，这是统一性物品的物上请求权。在这里，运营商并非侵害人，他只是虚拟物品的集中统一保管者，入侵服务器系统的其他用户才是侵害人。

3. 体现为统一性物权和知识产权两方面特征的虚拟物品

如果虚拟物品不经由运营商服务人员的手工干预而由用户根据运营商提供的程序自行创造，那么这样的虚拟物品拥有知识产权。例如，《第二人生》运营商林登公司规定，用户在《第二人生》中通过系统提供的创作工具所创作的虚拟物品，用户享有知识产权。本书由此认为，《第二人生》中的用户利用林登公司的规定，自行利用程序创作制造的虚拟物品，具有统一性物权和知识产权两方面特征。首先，林登公司明文公开鼓励用户利用《第二人生》的创作工具创作虚拟物品且声明其所有权归属用户，并且用户的创作工具是运营商和计算机语言开发商授权使用的，因而是合法的。在创作虚拟物品的过程中，用户付出了智力和创新性劳动，所创作出的虚拟物品并非一开始就存在，林登公司不过提供了创作工具而已。因