

法学研究

· 新兴(型)权利与法治中国专题 ·

网络虚拟财产：一个习惯权利的进路

许 可

(中国人民大学 法学院 北京 100872)

[摘 要]网络虚拟财产在《中华人民共和国民法典·民法总则专家建议稿(征求意见稿)》以及《中华人民共和国民法总则(草案)》中的物权定位引发了诸多争议,但正反双方多囿于既有规范体系和实证主义权利观,难以做出立法论上的有力解答,亟待引入以习惯为基础的“承认规则”予以证立。以此观之,网络虚拟财产具备惯行之事实,有着广义上的法之确信,能依一定方式公示,并经法院判决所确认,足以获得习惯物权的资格,享有物权效力,而其权利内容则应由虚拟世界中的习惯法和真实世界中的国家法共同形成。

[关键词]网络虚拟财产;习惯物权;物权公示

[中图分类号]D923 [文献标志码]A [文章编号]1000-8284(2016)11-0067-06

2015年6月,《中华人民共和国民法总则(草案)》公布,网络虚拟财产首次在立法层面上被接纳为物权客体,并由此开启了从理论权利向法定权利转变的关键性历程。然而,学理争议并未因此而自动消弭,相反,它进一步凸显了传统法律体系与虚拟财产的某种断裂与脱耦。不过,一旦跳出虚拟财产物权化的赞成者与反对者的文辞之争,不难发现他们看似南辕北辙,实则殊途同归,那就是对既有规范体系和实证主义权利观的坚守。^[1]赞成者认为虚拟财产具有“物”之独立性以及观念上和法律上的支配性,^[2]反对者则针锋相对地主张虚拟财产不能独立存在、不能被支配和控制,而只是网络服务商服务的载体而已。^[3]显然,以上演绎论的思考实质上仍局限于现行规范,却多少忽视了创制、修改和废除规范的背后力量,因而难以对虚拟财产物权化与否做出立法论上的有力回应。

一种权利能否被法律所承认,抑或一条规则能否被接受为法律,都关系到法理学的“承认规则”问题。在柔性实证主义脉络下,承认规则被视为特定社群中由某种社会实践所构成的“社会规则”,它既包括成员普遍遵从的行为模式,也包括对行为模式规范性的接受态度。^[4]就此而言,权利或法律都是社群安排人事、安顿人心的表达与实践,其根源于一种事实性的社会关系和一种惯常的行为规划。在某种意义上,我们可用“习惯”一词,来指称“承认规则”的这一社会维度。^[5]因而,习惯不但是正当生活的正当主张,而且,其外在的构成性规则赋予每个成员遵从习惯的义务,以及使习惯得以遵从的权利,最终形成法律秩序组织方式和建构材料。^[6]经由习惯的“承认规则”为法律的成长和新型权利证立提供了坚实基础。职是之故,本文试图从“物”、“物权”、《物权法》的演绎,转向习惯权利的归纳,以期虚拟财产

[收稿日期]2016-02-05

[基金项目]中国民法学研究会2016年青年学者研究项目“网络虚拟财产法律定位的再思”(201607)

[作者简介]许可(1981-),男,安徽阜阳人,讲师,博士,博士后流动站研究人员,从事民商法、网络法研究。

权进入民法开启另一条智识路径。

一、网络虚拟财产的习惯事实

习惯固以多年惯行的事实及普遍一般人的确信心为其基础,但非所有习惯均有法律效力。从1913年民国上字第3号的判例到台湾地区对“习惯物权”的限制,^[7]再到我国法院以“司法确认”方式对习惯的引入,^[8]习惯物权存在与否,端视以下三点而定:其一,是否存在习惯之事实;其二,是否存在公示之方法;其三,是否存在法院之认可。以此观察网络虚拟财产,其习惯物权的确立亦应围绕这三个环环相扣的议题,逐一展开。

习惯法多孕育于关系型的群体。正如美国学者埃里克森在研究农牧社会时发现的,成员关系紧密的社群通常可以通过非正式规则以及相应的社会制度,获得与国家法类似的效果。^[9]不过,与现实世界主要依赖地缘和血缘形成的社区不同,网络虚拟世界的社区不再局限于实体活动空间,而体现为虚拟空间无限延伸,呈现出“全球本地式的网络格局”(GloCalized)。^[10]网络化的人际交往是社群的催化剂,一种被称为“虚拟社区”的新型群体出现了,它包括了社群中彼此互动的成员、促成社群成员参与和互动的目的、管理社群成员的规范和帮助社群成员建立虚拟空间的电子媒介。虽然按照目的的不同,虚拟社区可以分为交易型社区、兴趣型社区、幻想型社区和人际关系型社区,但实际上,虚拟社区往往是综合性的,大型多人在线游戏中的群体便包含了各种特质和类型。^[11]

作为虚拟社区的构成因素之一,社区规范凝聚了用户的共识,塑造了他们的行为,并标示了社区的虚拟边界。以网络游戏“第二人生”为例,其主张由用户所处的社区来决定其“居民”的政策与规则,这种不干涉的态度充分发挥了用户的治理能力,Neualtenburg 民主共和国、思想家社区、海军陆战队、无限正义联盟等形形色色的虚拟社区被创造出来,人们在其中遵循着经由自治形成的社区规范。这些规范在形式上既包括明文制定的规则,也包括用户在交往中形成的共识、理念和模式,在内容上既包括最基本的禁止歧视和骚扰等伦理准则,也包括如何确定虚拟财产权属、如何防止盗窃等技术准则。用户违反社区规范,需要承担相应的责任,以2006年为例,便有Baller MoMo King(进行勒索和黑帮行为)、Katja Eisenberg(纳粹分子)等用户遭到了被封锁账号的处罚。^[12]在此意义上,社区规范似乎具备了习惯法所要求的“惯性之事实”,倘若如此,一个有趣且重要的问题是:这些习惯法是如何被接受和执行的?

首先,对于意图进入虚拟世界的用户来说,虚拟社区习惯法是一个缺省规则,一旦进入游戏,就必须对其表示认同。其次,新迁入的居民在虚拟社区中必须不断了解、学习、体会习惯法并加以遵守。这种学习途径即包括浏览公开的社区公告和章程,更包括由老练用户对菜鸟可能不算友好地教育和纠正。^[13]最后,从根本上看,这些习惯法也的确获得用户的欢迎和拥护,因为这不仅是他们的内在需求,还是他们自己形成的规则,是一种“民主立法”的结果。^[14]

与国家法依赖公共执行不同,虚拟世界的最大特色在于“分散化”和“分权化”,这使得其习惯法是由私人执行机制和自我规制来实施的。例如,当某用户以不为虚拟社区认同的方式和内容发散信息,便可能受到其他用户的报复,即大量电子邮件的攻击,或者被禁言。但是,这种集体执行的模式为何能够克服奥尔森的“集体行动悖论”?我们可以简要归纳为如下三种理由。其一,虚拟社区核心成员的凝聚力。无论是虚拟世界的人际互动性,还是虚拟财产的互联性,都表明虚拟世界在某种意义上有着比真实世界更强的关系纽带。对“魔兽世界”玩家的社会学调查发现,虚拟社区透过玩家之间有意义的互动和利益满足而存在,其核心成员大多不再以虚拟角色和装备升级作为优先目标,而是转向社交,以培养其他玩家、维护社区认同感为主要目标。正是这样玩家的存在,使得其不但扮演着规范的遵守者,同时以主体性的角色参与其中,强化、改变和执行着社区规范。^[15]其二,互联网技术的优势。用户在虚拟世界中的存在本身就是数据化的,他/她在虚拟社区中的一言一行、一举一动都通过电子数据加以记录、搜索与分析。计算机存储空间和运算能力的迅猛发展甚至使得网络对于用户行为的探知、监控和侦查达到了“全知全能”的地步。在我国,国家互联网信息办公室在2015年全面推行网络“实名制”的做法进一步激发了用户的自我管理。其三,虚拟社区的社会压力。基于上述虚拟世界的技术环境,虚拟社区不啻为一个用户之间可以相互监督的活动空间,人们可以知悉他人的身份(即便是虚拟的)、观察到他人的

活动。在这种几乎公开且随时受制于监视状态的“圆形监狱”里,用户的行为多少将受制于他人的目光与观感,这就是虚拟社区中原始的社会制约功能。^[16]

二、网络虚拟财产的公示

虚拟财产的公示与虚拟财产表现形式密不可分。详言之,虚拟财产分别呈现为三种面向:一为“存储形式”,即由代码形成和控制的,存储于服务器上的数字电磁记录;二为“感知形式”,即可为人类感官所直接辨识的,呈现在电子屏幕上的平面或立体图像;三为“效用形式”,即虚拟财产的信息意义。^[17]按照“集中型”和“分散型”的公示两分法,我们可对网络虚拟财产的公示予以解析。

一方面,虚拟财产的“集中型公示”由虚拟世界的运营者和管理者——网络服务商负责。这不但由于虚拟财产必须在后者的服务器上储存,还因为其软件程序决定着虚拟财产的归属、状态、交易和移转。即便将某一虚拟财产的电磁记录完整复制到另一电脑系统内,若没有原先程序源代码的支持,那也只是一串不可被计算机解读的字符而已。就此而言,网络服务商的代码描述和界定了网络虚拟财产。用计算机语言表述,虚拟财产的代码涵盖了身份模组、产权模组、交易模组、内容模组和注销模组。^[18]

详言之,“身份模组”系由网络服务商针对虚拟财产签发的合法来源证明,它不仅有着“身份证”功能,还能在虚拟财产已被注销或陷入争议时,标注“警示”,从而禁止任何移转、买卖或抛弃。为此,“身份模组”包括虚拟财产之唯一识别码、产制时间、发起商、特别属性资料、警示标注和附注。“产权模组”旨在定义其产权人与虚拟财产的关系,既包括虚拟财产的归属信息,也包括了使用权人和担保权人的信息,从而使得虚拟财产的流通更加便利与多元。为此,“产权模组”包括虚拟财产之产权人的唯一识别码、名称、信用评价、取得虚拟财产的时间、方式及来源、使用权人和担保权人(如有)信息。“交易模组”发挥着稽核虚拟财产各种类型交易的功能,为此,其包含了交易双方信息、交易类型、交易价格(如有)、交易日期、双方IP地址、交易付款方式等,并以此作为纠纷解决之参考。“内容模组”提供了有关虚拟财产在虚拟世界中的各种虚拟特征,其包括了虚拟财产的名称、类别、日期、位置、网络服务商以及附加信息。“注销模组”旨在支援网络用户和服务商注销虚拟财产,一旦执行注销程序,则该虚拟财产当然消灭。

总之,基于网络服务商代码,网络虚拟财产的状态信息和交易信息均被全面、准确地记录在服务器之中,并且,网络服务商对于权属信息予以实质确认,对于交易信息予以形式审查。由此,网络服务商提供的虚拟财产相关电磁记录享有公信力,足以作为虚拟财产得丧变更的表征与依据。此外,电磁记录易受未经授权的新增、复制、修改、删除,网络服务商应对错误的记载承担相应责任。

另一方面,虚拟财产还存在着“分散型公示”,即用户对虚拟财产感知形式的“占有”。由于虚拟财产多具有模拟现实物品的特质,其在电子屏幕上呈现出多姿多样的形态,并可由用户使用、交易与抛弃,这赋予了用户占有虚拟财产的主观认识,而其本质则是网络服务商根据相关模组进行的信息生成和变化。例如,当虚拟角色从网络服务商处购买一件虚拟装备,该装备将被“产权模组”记录在用户所拥有物品的资料库栏位中。同时,如果该装备能够增加虚拟角色的能力属性,则该角色在资料库中的能力数值亦被“内容模组”改变。当用户与其他人交易虚拟装备,则它又会在“交易模组”和“产权模组”的共同作用下从前者的资料库记录中消去,并增加到另一个用户的资料库中。

占有固然属物权公示之一种,但它往往不是权利的精确反射:间接占有没有公示效果,而直接占有的“全有全无”粗糙特性,使得附着于其上的他物权内容,难以被外人察知。正因如此,台湾学者张永健认为,若新型物权“仅能以占有公示”,则不符合“能依一定方式公示”之要求。不过,他同时留下了余地,那就是当动产物权线上登记簿实现之时,该等物权便无公示不足之忧。^[7]凑巧的是,他的畅想其实就是虚拟财产的现实。虚拟财产本身便是存在于虚拟空间中的电磁记录,网络服务商提供的集中公示手段完全符合“从权利登记转向交易登记”的大趋势。^[19]不过,此处尚余的疑问是:由网络服务商进行的登记是否属于物权法下的登记?

我国《物权法》的登记种类包括不动产所有权及相关的用益物权和抵押权登记、特殊动产所有权以及相关的抵押权登记、一般动产抵押权、浮动抵押权、权利质押等。其中,不动产采用统一登记制,动产

和其他权利则根据动产的性质,采取分别登记制,工商局、证券登记结算机构、信贷征信机构等均可办理相关登记。^[20]繁多的登记机关为网络服务商以及后续可能存在网络虚拟财产统一登记组织的合法性提供了解释空间。我们无需从形式上判断“登记”,而应诉诸公示的原则与宗旨,此即以严格的登记程序保护物权,减少物权人的权利保护成本,同时借由清楚的登记内容保护信赖登记簿的交易者,降低交易认识成本。^[21]因此,只要能达致这一目的,不管登记机构是否经过法律承认,都可以开展适格的登记工作,虚拟财产登记概莫能外。

三、虚拟财产的司法确认

我们以“中国法律知识总库”为检索对象,以“虚拟财产”以及“虚拟物”、“虚拟物品”、“虚拟装备”、“网络财产”等类似短语为全文关键词进行交叉检索,共得到有效法院案例37个。其中,刑事案件有15件,涉及盗窃、诈骗、职务侵占、破坏计算机信息系统、侵犯著作权、侵犯通信自由等犯罪行为,民事案件有22件,涉及买卖合同、服务合同、经营合同、损害赔偿、网络侵权等民事纠纷。通览这些案件,我们可以窥见我国法院对网络虚拟财产的基本态度。首先,网络虚拟财产作为一种合法财产形式已经获得了司法实践的一致肯认。作为世界上首例承认“虚拟财产”的案例,^[22]北京第二中级人民法院在2003年“李某诉北极冰公司服务合同纠纷案”的判决书中认定“虽然虚拟装备是无形的,且存在于特殊的网络游戏环境中,但并不影响虚拟物品作为无形财产的一种获得法律上的适当评价和救济。”不过两年后,法院的观点出现了微妙变化。在“曾智峰等盗窃案”中,深圳南山区人民法院指出:QQ号码本质上是一种网络服务。而该等服务不具有法律上的经济价值,不属于“法律上的财产”。当然,上述矛盾并非不可调和,其关键在于QQ号码是否具有交易价值,即是否存在二级市场。^[23]恰是从此出发,郑州市中级人民法院在吕亚金盗窃案中,明确否定了一审法院做出的“我国法律尚未将QQ号码等虚拟财产纳入刑法保护的财产之列”的判决,指出尽管一部分虚拟财产在原始取得之时可能是免费的,但在其所有人进行有对价转让时,该虚拟财产就具有财产属性,从而与一般财产没有本质区别。总体而言,除个别外,其余案例均对“虚拟财产”的合法性予以确认。

其次,虚拟财产的物权定位也已获得大多数判例的支持。在“于静诉孙江泰合同纠纷案”中,法院论述了虚拟财产权的三种观点:知识产权论、债权论、物权论。知识产权论认为虚拟财产属于智力成果,对于网络服务商,系知识产权中的著作权,对于用户,系著作权的使用权;债权论认为,虚拟财产是网络用户得以请求服务商为其提供特定服务的债权凭证,是证明债权效力的拟制物;物权论认为,虚拟财产具备作为物权客体的物的最本质的特征,是一种动产,应当纳入物权的保护范畴。面对这一争议,法院一方面对知识产权论做了旗帜鲜明的否定,另一方面以侵害绝对权为由支持了网络用户的主张,同时,尽管若干案例并未援引侵权规则,但却认为虚拟财产权包含占有、使用、收益、处分等权能,甚至认为网络用户享有对虚拟财产的所有权。据此,除个别案例对作为物权的虚拟财产有所保留外,绝大多数判例已倾向于接纳这一新的物权类型。

四、网络虚拟财产权的习惯物权建构

网络虚拟财产权通过了惯行之事实与法之确信、公示方式以及司法确认等三大检测,足以获得习惯物权的身份并发生物权效力。但其权利内容如何,尚待进一步辨明。与纸面上的法不同,习惯法是行动中的法,因而我们必须透过虚拟社区对虚拟财产的普遍认知来发现网络虚拟财产的运行规制和内在逻辑。实际上,依托于网络这一低交易成本空间,网络用户已自发制定了一部名为“中华人民共和国虚拟财产保护法”的“虚拟法律”。这一“法律”出现在由每个网络用户都能参与编辑词条的“百度百科”上,这个类似于“维基百科”的网站汇聚了人们的认知盈余,反映了众多用户的共同创造。在某种程度上,这种微小选择的集合成为了一种集体行为,从而反映了他们对网络虚拟财产基本态度。^[24]为此,凭借这一部“虚拟法律”,并结合法院对虚拟财产的司法认定,我们得以管窥虚拟财产权的部分面貌。

(一) 虚拟财产的概念

依据“虚拟财产保护法”,虚拟财产是指网络用户在网络游戏中的账号及积累的“货币”“装备”“宠

物”等“财产”。其种类包括游戏账号等级、虚拟金币、虚拟装备、虚拟动植物、虚拟账号及角色属性以及法律规定的其他虚拟物。显然,这一对虚拟财产的描述侧重于网络游戏,这或许因为网络游戏中的虚拟财产价值最高、交易最频繁,因此最容易得到用户关注。与此类似,在虚拟财产纠纷中,因网络账号、虚拟装备、虚拟币所引发的纠纷最为常见。不仅如此,法院还进一步界定了“虚拟财产”的内涵,即网络空间上存在的数字化、非物化的财产形式,其由存储于网络服务器上的电磁记录所代表,为特定网络用户所控制,由相关网络服务商代为保存。同时,尽管法院对网络虚拟财产的特征表述各异,但均认同虚拟财产的客观现实性、稀缺性、可支配性与可流动性。正是由于虚拟财产具备上述特征,它才成为满足人们需要,具有使用价值和交换价值的新型物权。

(二) 虚拟财产权的权能

虚拟财产可以被网络用户所占有、使用、收益、处分。其中,网络服务商按照用户与其的合意,合法占有虚拟财产在服务器上的电磁数据,其只承担保管责任,并不享有删改的权利。虽然“虚拟财产保护法”并没有区分虚拟财产的三层结构,但其将“存储数据”作为虚拟财产的核心,而虚拟财产表现形式的占有并不具有法律意义,相反,网络服务商对数据的“占有”才有决定作用。

(三) 虚拟财产的取得

虚拟财产的取得方式有两种:一是通过个人的劳动按照网络游戏规则赢取后创造,二是从网络服务商购买或在用户之间交易获得。需要指出,这里的“赢取”看似不存在交易,但其实质是通过游戏行为对网络服务商设定数据的获取,可视为与服务商之间交易的一种,至于其有偿无偿,端视用户是否支付游戏费用而定。

(四) 虚拟财产的保护

其一,网络服务商对网络虚拟财产保管不慎造成虚拟财产丧失的,构成违约;服务商未经用户同意,任意修改、处分虚拟财产的,构成侵权。其二,因用户不慎泄露密码、使用外挂等非法软件导致安全漏洞,或者单纯因为侵害者的敲诈、抢劫等造成虚拟财产丧失的,受害者只能向侵害者追偿,服务商对此不承担责任。其三,因服务商存在错误操作,或因软件存在低于平均水平的安全漏洞而产生的被黑客攻击,由此造成虚拟财产丧失的,服务商应首先承担责任,再向实际侵害者追偿。其四,若虚拟财产的丧失,无从判断是因第三人还是服务商的过错造成的,用户可向服务商提出赔偿要求。在此情形下,用户就虚拟财产的合法性及其侵害的事实,承担举证责任。服务商应当对其自身不存在游戏维护、管理上的过错承担举证责任。若服务商无法对自己的无过错进行举证,应当推定服务商存在过错。

总体而言,由网络用户自行发起的“虚拟财产保护法”包含了虚拟财产权的基本框架与用户的主要关切。将虚拟财产类比为“物”的一揽子条款,充分反映了用户将其物权化的观念,同时,不管是虚拟财产丧失,还是网络游戏终止后处理,都表现出用户对自身权利界限的自我克制与不同利益之间的平衡。当然,毋庸讳言,“虚拟财产保护法”同样存在着种种不足,例如,虚拟财产的定义过窄、没有充分把握虚拟财产的特性和虚拟财产权的法律效果,忽略了虚拟财产变动规则,也并未考虑到遗赠、继承等事实行为引发的虚拟财产变动情形。更重要的是,习惯物权的内涵和外延往往具有较强的灵活性和变通性,当两种截然相反的情感、事实和利益同时出现时,网络用户内部及其与网络服务商之间的共识便容易发生分裂,从而丧失为人们的行为提供有效预期的功能。恰如美国法学家爱泼斯坦所言“尽管习惯法能够在没有法律干预和控制的情形下出现,但对于防范系统性崩溃而言,法律强力仍属必要。”^[25]放宽视野来看,计算机代码、网络习惯法和国家法共同构成了网络空间的多元法律渊源,对网络虚拟财产的塑造亦应在互联网的基本结构中,用国家法的人为理性弥补习惯法的自然理性,用国家法的抽象性融贯习惯法的具体性,进而整合虚拟财产的多元规制框架,最终塑造一套可预期与可操作的网络虚拟财产制度。

五、结语

随着信息技术和网络的发展,一个建立在网络平台之上的虚拟世界悄然出现并融入了人们的生活。在持续、动态、互连的网络虚拟世界中,依赖预先设定的程序语言,现实的事物得以模拟为具有视觉效果、稳定存在且相对独立的“网络虚拟物”。在特别设计的环境中,网络虚拟物还成了稀缺且被人们追

求的资源。有价值的虚拟物带给人们的不只是“使用之乐”,更进一步激发了人们将之拥有并以之获利的强大欲求。然而,虚拟物所衍生出来的“网络虚拟财产”及其权利却令各国不约而同地陷入了暧昧不清乃至自相矛盾的困境。无论对于大陆法系,还是英美法系,网络虚拟财产的法律回应都是一个未知的、远没有完成的任务。作为世界上首例以法院判决形式肯定“网络虚拟财产”的国家,而且是拥有最多网民和多家巨型互联网公司的国家,我国民法总则草案对网络虚拟财产进行开创性的规定,不仅具有本土性的价值,更有着引领国际网络法发展的普遍意义。不仅如此,由于虚拟财产权所具有的习惯物权特色,对这一新型物权的立法确认,亦为民法如何回应时代变迁以及如何审视社会习惯提供了可资参考的范例。我们可以期待,通过立法的规范目的和习惯的实然架构相互激荡,物权化的虚拟财产权必将成为实现民众福祉和治理虚拟世界的有力工具。

[参 考 文 献]

- [1] 许可,梅夏英.一般人格权:观念转型与制度重构[J].法制与社会发展,2014(4):50.
- [2] 杨立新,王中合.论网络虚拟财产的物权属性及其基本规则[J].国家检察官学院学报,2004(6):3-13.
- [3] 陈旭琴,戈壁泉.论网络虚拟财产的法律属性[J].浙江学刊,2004(5):145.
- [4] [英]哈特.法律的概念(第二版)[M].许家馨,李冠宜,译.北京:法律出版社,2011:224.
- [5] [美]安德瑞·马默.社会惯习:从语言到法律[M].程朝阳,译.北京:中国政法大学出版社,2013:194-195.
- [6] [英]米尔恩.人的权利与人的多样性——人权哲学[M].夏勇,等,译.北京:中国大百科全书出版社,1995:151.
- [7] 张永健.物权“自治”主义的美丽新世界?——民法第757条之立法论与解释论[J].科技法学评论,7(1):119-135.
- [8] 常鹏翱.多元的物权法源及其适用规律[J].法学研究,2014(4):130.
- [9] [美]罗伯特·C·埃里克森.无需法律的秩序——邻人如何解决纠纷[M].苏力,译.北京:中国政法大学出版社,2003:52.
- [10] Barry Wellman. Little Boxes, Globalization, and Networked Individualism[J].Communications of the ACM,2002:10-25.
- [11] 游佳萍,张锦洲,林宛蓉.从结构理论分析线上游戏产业之经营者与玩家的互动[J].资讯社会研究,2008(15):83-113.
- [12] 李洁.虚拟世界相关法律问题研究——以网络游戏《第二人生》为对象[Z].北京:北京大学互联网法律中心,2010:8-13.
- [13] Tamir Maltz. Customary Law & Power in Internet Communities[J].Journal of Computer-Mediated Communication,1996,(2):3-10.
- [14] 吕炳斌.“网络习惯法”可能吗?——以链接和复制为考察对象[J].北京交通大学学报(社会科学版),2010(4):114-118.
- [15] 杨馥翎,廖长彦.从MMORPG中的玩家动机看社群形成与认同航道[J].资讯社会研究,2009(17):185-204.
- [16] 刘静怡.网路社会规范模式初探[J].台北大学法学论丛,28(1):5-45.
- [17] Susan H Abramovitch. Virtual Property in Virtual Worlds[J].Technology Law Issues,2009.
- [18] 陈志诚,洪承兴,柯巧心.一个虚拟资产描述语言之设计与应用[J].资讯、科技与社会学报,2008(1):21-41.
- [19] 苏永钦.寻找新民法(第2版)[M].北京:北京大学出版社,2012:234-245.
- [20] 朱岩,高圣平,陈鑫.中国物权法评注[M].北京:北京大学出版社,2007:645.
- [21] 张永健.违章建筑事实上处分权之理论建构[J].台北大学法学论丛,2015(95):55-97.
- [22] Bobby Glushko. Tales of the (Virtual) City: Governing Property Disputes in Virtual Worlds[J].Berkeley Technology Law Journal,2007(22):507.
- [23] Charles Blazer. The Five Indicia of Virtual Property[J].Pierce Law Review,2006(5):137-156.
- [24] [美]克莱·舍基.认知盈余:自由时间的力量[M].胡泳,哈丽丝,译.北京:中国人民大学出版社,2011:15-18.
- [25] Richard A Epstein. International News Service v. Associated Press: Custom and Law as Sources of Property Rights in News[J].VA. L. REV.,1992(78):86-137.

(责任编辑:冯胜利)