

<<虚拟财产法律保护体系的构建>>

图书基本信息

书名：<<虚拟财产法律保护体系的构建>>

13位ISBN编号：9787503684197

10位ISBN编号：7503684194

出版时间：2008-5

出版时间：法律

作者：刘惠荣

页数：301

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<虚拟财产法律保护体系的构建>>

### 内容概要

信息技术与网络的迅猛发展将虚拟财产展现给世人，它使法律界遭遇到前所未有的新问题，这些问题与传统法律领域的问题明显不同，它们对传统的刑法、民法都产生了前所未有的影响。

伴随着互联网的飞速发展，侵犯网络虚拟财产的案件日益增多，传统的法律又无法直接适用于网络空间，法院在审理案件时面临着无法可依的窘迫局面。

是否保护公民在网络环境中的财产？

如何保护公民的虚拟财产引起了国内外许多学者和法律工作者的思考。

在各种见仁见智的观点中，尽管存在诸多分歧，但有一点应当是取得了绝大多数人的共识。

即在一个法治社会中，对高速发展的互联网空间进行有效的法律调整，这是对立法者、法学家和法律实务工作者的严峻挑战，是时代赋予他们建功立业的机遇。

关于虚拟财产法律保护的立法模式，存在着两种流行观点——专门立法说和司法解释说，它们各有利弊。

本书运用成本效益分析方法否定了目前情形下采取专门立法模式的弊病；从《立法法》所确立的解释权归属上否定了单纯运用司法解释方法解决虚拟财产法律保护问题的可行性。

目前网络业发展情形下的最佳立法模式应当是立法解释，笔者还尝试性地拟订了供未来专门立法参考的《虚拟财产保护条例》草案。

## <<虚拟财产法律保护体系的构建>>

### 作者简介

赵惠荣，1963年2月出生于山东省济南市。

1981年就读于北京大学法律系，先后获得法学学士、法学硕士学位。

2004年获得中国海洋大环境科学专业环境资源保护法博士学位。

先后任教于南京大学和中国海洋大学。

现为中国海洋大学教授、博士生导师、法政学院副院长。

青岛市第十四届人大常委、法制委员会副主任委员；山东省人大法制委员会咨询委员。

主要著作有：《多头政体——参与和反对》（合译、商务印书馆）、《政体学说史》（合著、北京大学出版社）等学术著作多部，主编《民商法概论》、《国际产法学》、《国际环境法》等教材，在学术期刊发表学术论文五十余篇。

## &lt;&lt;虚拟财产法律保护体系的构建&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 网络时代新问囊 第一节 网络时代与网络有关的法律纠纷 一、计算机网络概述 二、虚拟财产的产生及发展 三、网络时代与网络有关的法律纠纷 四、中国网络游戏产业主要法律纠纷分析 第二节 网络法律问题与传统民事法律问题的差异 一、民事主体制度方面的差异 二、财产权制度方面的差异 三、合同制度方面的差异 四、侵权法制度方面的差异 五、民事诉讼制度方面的差异 第三节 虚拟财产问题的法经济学分析 一、从法经济学角度分析虚拟财产保护的必要性 二、从法经济学的角度看虚拟财产作为财产的属性 三、我国虚拟财产立法必要性及法律保护现状

第二章 国内外虚拟财产法律保护制度及相关案例研究 第一节 虚拟财产保护的法制比较 一、美国虚拟财产法律保护概况 二、韩国虚拟财产法律保护概况 三、我国台湾地区虚拟财产法律保护概况 四、我国香港地区虚拟财产法律保护概况 五、我国内地虚拟财产法律保护概况 第二节 我国有关虚拟财产性质的学术观点分析 一、有关虚拟财产法律性质的几种学说 二、目前几种学说的不足之处 三、虚拟财产的真实法律性质——新型财产权 第三节 我国有关虚拟财产的案例研究 第四节 由案件争议焦点所引发的法律思考 一、虚拟财产纠纷的表现形式 二、虚拟财产纠纷案件的争议焦点

第三章 虚拟财产的法律一性与特征 第一节 物制度的历史沿革 一、古罗马时期物制度的起源与发展 二、大陆法系对物制度的扩充与整合 三、英美法系财产制度与大陆法系物制度的比较 四、中国有关物制度的继受与发展 第二节 虚拟财产的一性与特征 一、物的内涵与外延 二、物的特征 三、虚拟财产的物的特征——从学理的角度 四、虚拟财产的物的特征——从实践的角度 五、虚拟财产的特殊性

第四章 虚拟财产的民法体系保护 第一节 虚拟财产的物权保护 一、虚拟财产的权利归属 二、虚拟财产的具体物权保护方法 第二节 虚拟财产的债权保护 一、运营商与用户之间的合同关系现状分析 二、对虚拟财产合同之债保护的分析 三、对虚拟财产侵权之债保护的分析 四、对违约责任和侵权责任的选择 第三节 虚拟财产与知识产权保护 一、虚拟财产与知识产权 二、知识产权对虚拟财产的间接保护

第五章 虚拟财产法律保护的立法模式探讨 第一节 虚拟财产法律保护的立法选择 第二节 我国虚拟财产立法模式分析及评价 第三节 现阶段我国虚拟财产保护之法律模式选择

附件一：虚拟财产保护条例(草案)及其翻定说明附件二：《大话西游Online 》服务条款附件三：《封神榜》网络版游戏软件用户条款附件四：由收费转为终身免费的网络游戏《热血传奇》最终用户使用许可协议附件五：免费最终游戏《泡泡火枪手》用户最终协议主蔓参考文献

## <<虚拟财产法律保护体系的构建>>

### 章节摘录

**第一章 网络时代新问题** 网络技术的广泛应用促成了人类文化领域的又一次革命。它使人类彻底打破了时空的界限,在网络的虚拟世界中自由、便捷地进行信息交流,共享全球资源已成为越来越多网络使用者的共识。

互联网已成为继报刊、广播、电视之后的第四大媒体。

作为新技术的互联网,在其飞速发展的过程中,一方面给人们的生活带来了巨大的便利,另一方面也给现代法律造成了极大的困惑,产生了一系列有别于传统形态的权利,如网络版权、域名权。

传统的法律法规无法直接适用于网络空间,因此围绕着网络形成了一套自成体系的网络法。

我国对网络法的研究起步较晚,1996年1月23日国务院颁布了第一部“网规”——《信息网络国际联网管理规定》。

此后出现了大量的网络诉讼案件,如被称为中国电子证据第一案的“薛燕戈诉张男案”,1997年“福州陈氏兄弟经营IP案”,“恒升电脑公司诉王洪名誉侵权案”,而被誉为网络版权第一案的“陈卫华诉电脑商情报案”更是揭开了我国网络版权研究新的一页。

针对我国网络案件日益增多的现实,国家颁布了一系列的网络法律、法规、司法解释等,如《计算机软件保护条例》、《关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》、《关于审理涉及计算机网络域名民事纠纷案件适用法律若干问题的解释》、《中国互联网信息中心域名争议解决办法》,完善了我国的网络法体系。

随着网络在我国的进一步普及,截止到2003年11月底,我国互联网上网用户数已超过7800万,成为继美国之后的第二大网络大国。

到2006年,我国网络游戏市场规模已达65.4亿元人民币。

IDC预计,到2007年,中国网络游戏产业规模将达到67亿元,用户将达4180万。

据来自易观国际《中国网络游戏市场趋势预测(2006~2010)》的数据显示,到2010年中国网络游戏市场规模将达到163.88亿元,年均复合增长率为23.65%,同时,网络游戏的发展也带动了相关行业的快速发展,电信、网络、出版和媒体也有网络游戏产生的直接收入总计达119.3亿元人民币。

网络迅猛发展的同时,我国的网络法研究也日渐成熟。

不过在研究过程中人们将注意力多集中于网络版权、网络隐私权、名誉权等权利的研究中,而对于虚拟财产的保护却鲜有论及。

网络游戏业的快速发展使得侵犯网络虚拟财产的案件日益增多。

从司法实践来看,目前我国公安机关已经可以对虚拟财产的失窃进行立案,而且在“李宏晨诉北极冰科技公司”一案中,法院也肯定了虚拟财产存在的意义,但是我国对虚拟财产的研究不多,甚至对于虚拟财产的基本定义都仍是众说纷纭。

## <<虚拟财产法律保护体系的构建>>

### 编辑推荐

信息技术与网络的迅猛发展将网络虚拟财产展现给世人，它的出现使法律界遇到与传统法律领域明显不同的问题，它们对传统刑法、民法都产生了前所未有的影响。

网络虚拟财产是通过网络游戏创造的财富，这些财富能否用“劳动价值论”从政治经济学上加以解释？

能否用传统民法理论中的原始取得或者继受取得两大类财产取得方式加以解释？

为了解决这些疑问，笔者采取了跳开虚拟财产审视它的研究视角。

本书在结构设计上，首先对网络虚拟财产争议案件发展状况、各个国家和地区的立法例、各种学术观点作尽可能全面的解析，然后以从罗马法到两大法系的物权、财产权理为根据，对虚拟财产在法律上进行定性，进而构建虚拟财产法律保护的理论体系。

<<虚拟财产法律保护体系的构建>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>