



网络虚拟货币研究

Research of Internet Virtual Currency

孙宝文 王智慧 赵胤铎 著



网络虚拟货币研究

Research of Internet Virtual Currency

孙宝文 王智慧 赵胤铎 著

中国人民大学出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

网络虚拟货币研究/孙宝文等著. —北京: 中国人民大学出版社, 2012. 2
国家社科基金后期资助项目
ISBN 978-7-300-15045-1

I. ①网… II. ①孙… III. ①转账结算-研究 IV. ①F830.46

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 000877 号

国家社科基金后期资助项目
网络虚拟货币研究
孙宝文 王智慧 赵胤铎 著
Wangluo Xuni Huobi Yanjiu

出版发行	中国人民大学出版社		
社 址	北京中关村大街 31 号	邮政编码	100080
电 话	010-62511242 (总编室)		010-62511398 (质管部)
	010-82501766 (邮购部)		010-62514148 (门市部)
	010-62515195 (发行公司)		010-62515275 (盗版举报)
网 址	http://www.crup.com.cn		
	http://www.ttrnet.com (人大教研网)		
经 销	新华书店		
印 刷	涿州市星河印刷有限公司		
规 格	165 mm×238 mm 16 开本	版 次	2012 年 2 月第 1 版
印 张	17.25 插页 2	印 次	2012 年 2 月第 1 次印刷
字 数	298 000	定 价	48.00 元

版权所有 侵权必究

印装差错 负责调换

国家社科基金后期资助项目 出版说明

后期资助项目是国家社科基金设立的一类重要项目，旨在鼓励广大社科研究者潜心治学，支持基础研究多出优秀成果。它是经过严格评审，从接近完成的科研成果中遴选立项的。为扩大后期资助项目的影响，更好地推动学术发展，促进成果转化，全国哲学社会科学规划办公室按照“统一设计、统一标识、统一版式、形成系列”的总体要求，组织出版国家社科基金后期资助项目成果。

全国哲学社会科学规划办公室

目 录

第 1 章 绪言	1
1.1 研究背景与意义	1
1.2 国内外研究综述	4
1.3 研究对象与研究方法.....	23
1.4 研究内容与结构安排.....	24
1.5 创新之处.....	25
第 2 章 虚拟货币的产生与发展	27
2.1 虚拟货币产生的原因.....	27
2.2 虚拟货币的运行过程概况.....	30
2.3 国外典型的虚拟货币系统.....	33
2.4 国内典型的虚拟货币系统.....	43
第 3 章 虚拟货币的界定与分类	54
3.1 虚拟货币的定义与特征.....	54
3.2 虚拟货币范围的界定.....	57
3.3 虚拟货币的分类.....	63
第 4 章 虚拟货币的性质	73
4.1 虚拟货币性质的研究框架.....	73
4.2 虚拟货币的发行过程与回收过程及其性质.....	77
4.3 虚拟货币在非发行商之间的转移过程及其性质.....	80
4.4 虚拟货币的国际化运行.....	92
4.5 虚拟货币的运行模式总结.....	96
4.6 虚拟货币的经济功能与性质总结	100
第 5 章 虚拟货币的财富性质及理论框架	102
5.1 虚拟货币的财富性质	102
5.2 经济理论框架	115

第 6 章 虚拟货币的供给与需求分析	126
6.1 虚拟货币的供给与需求的一般原理	126
6.2 各种虚拟货币的均衡分析	128
第 7 章 虚拟货币的交易结构与交易成本	149
7.1 交易成本和虚拟货币交易结构	149
7.2 虚拟货币之间的合作与竞争	154
7.3 虚拟货币国际经济分析	159
第 8 章 虚拟货币与现实经济的关系	161
8.1 虚拟货币对经济发展的正面意义	161
8.2 虚拟货币对于现实经济的影响	164
第 9 章 虚拟货币的数量分析	172
9.1 研究背景与研究目的	172
9.2 调查结果	175
9.3 虚拟货币规模估计	180
9.4 虚拟货币获取和交易渠道分析	187
9.5 虚拟货币对游戏内经济系统与现实经济的影响	191
第 10 章 虚拟货币的法律问题	194
10.1 虚拟货币与虚拟财产的法律属性	194
10.2 虚拟货币与虚拟财产的法律保护	208
10.3 虚拟货币交易的税收问题	221
第 11 章 虚拟货币的风险与监管	228
11.1 虚拟货币面临的风险	228
11.2 虚拟货币的国家监管	234
11.3 微观主体降低风险的措施	242
第 12 章 虚拟货币未来展望	244
12.1 虚拟货币种类与功能的发展趋势	244
12.2 虚拟货币运行过程和相互关系未来展望	250
12.3 虚拟货币国际化展望	254
附录	257
参考文献	260
后记	272

第 1 章 绪 言

1.1 研究背景与意义

随着互联网技术的迅猛发展和经济一体化进程的加快,网络经济中诞生了新的支付工具与交易媒介:电子货币与网络虚拟货币。网络经济的飞速发展推动了网络虚拟货币支付能力的不断增强和支付功能的日益丰富。进入 21 世纪以来,短短几年的时间,网络虚拟货币经历了从单一功能到复合功能的发展历程。Q 币、百度币、新浪 U 币、人大经济论坛币等网络虚拟货币不但能够在网络世界作为支付工具,而且有些虚拟货币还可以直接用于换取传统实物商品。

迅猛发展的网络虚拟货币,对商品购买、金融支付、电子商务、货币流通等社会经济活动产生了广泛而深刻的影响,成为学界与政府部门的关注焦点。因此,以网络经济为切入点,对虚拟货币展开研究,具有重要的理论意义和现实价值。

1.1.1 研究背景

1. 虚拟货币支付需求不断增加

21 世纪初以来的短短几年,随着网络经济和电子商务的迅猛发展,网络虚拟货币支付功能经历了从单一到复合的发展历程,支付功能不断丰富,支付需求不断增加。

网络虚拟货币最初只是表现为一种网站访问的“积分”形式(如:中文利网 www.chinabonus.com 的积分)。为了鼓励网民对本网站的访问,早在 2000 年之前,部分网站就采取了网民注册账号的积分随着其访问该网站时间的增加而增加的策略,当积分累积到一定数额后,就可以用积分来兑换该网站提供的奖品,如 IP 电话卡、上网卡等。21 世纪以来,随着

网络游戏与网络软件的迅速发展，一些增值服务，比如网络游戏中的虚拟装备、网络软件中的功能插件，有了越来越多的用户需求。这些增值服务一般具有价值低、交易频率高的特点。此时，网络企业为了方便客户支付，就发行一种称为“点卡”的虚拟货币，这种点卡每次一般由消费者大金额购买，在消费者需要购买网络企业提供的小额增值服务时逐渐扣除。这种做法鼓励了用户对虚拟货币的消费，网民的支付需求也相应不断扩大。

2. 虚拟货币支付能力不断增强

随着网络经济的发展，网络虚拟货币不再局限于小额支付，其支付能力不断增强，功能也日益完善。Q 币、百度币、新浪 U 币等网络虚拟货币不但能够在网络世界作为支付工具，而且有些虚拟货币还可以直接用于换取传统实物商品。

在多种网络虚拟货币并存、竞争的过程中，Q 币等少量网络虚拟货币逐渐赢得了网络世界“硬通货”的身份，即用 Q 币可以换得其他虚拟货币，或者直接可以用 Q 币在非腾讯网站进行消费。

3. 虚拟货币监管日益受到重视

互联网的开放性为电子支付和虚拟货币的发展提供了条件，但也使运行风险变得更加难以察觉和控制。虚拟货币为网络犯罪提供了便利，计算机病毒、黑客更会引发网络虚拟资产的安全问题。目前，虚拟货币的私下交易已经在一定程度上实现了与人民币之间的双向流通。这不仅使虚拟货币本身的价格可能产生泡沫，给发行公司的正常销售造成干扰，而且也为各种网络犯罪提供了洗钱的平台，其所带来的问题与风险不仅会伤害到运营商和虚拟货币持有人的利益，甚至有可能影响到整个社会的网络环境安全和社会经济秩序的正常运行。

因此，2007 年 2 月 15 日，国务院 14 个部委联合发出《关于进一步加强网吧及网络游戏管理工作的通知》，开始对网络虚拟货币实施监管。

4. 虚拟货币征税问题成为焦点

据中国互联网络信息中心统计，2008 年中国网络游戏虚拟物品交易规模超过 100 亿元人民币。2008 年 10 月 29 日，国家税务总局公布了对北京市地税局《关于个人通过网络销售虚拟货币取得收入计征个人所得税问题的请示》的批复：个人通过网络收购玩家的虚拟货币，加价后出售取得的收入，属于个人所得税应税所得，应按照“财产转让所得”项目计算缴纳个人所得税。这项批复，将虚拟货币交易推到大众面前，进而引发了一系列对虚拟货币性质、交易合法性及纳税监管的讨论。随即，对虚拟货币财产属性的认定、所有权的归属、征税范围、纳税方式以及监管的可操

作性等都成为网民热烈讨论的话题，同时也引发了一系列法律思考。

1.1.2 研究意义

从网络虚拟货币发展状况可以看出，虚拟货币对社会经济活动的影响正在日益加深。因此，对虚拟货币的性质、运行过程、经济影响、法律属性、征税标准、风险监管等进行全面细致的研究，具有重要的理论价值和现实意义。

1. 有助于厘清虚拟货币对现实经济的影响

目前，国内一些学者普遍认为虚拟货币将会威胁人民币的地位并引发通货膨胀，因而应该建立网上中央银行，统一发行虚拟货币。本书通过分析与考察虚拟货币有关交易关系和契约结构的经济学意义，在考察虚拟货币性质及运行过程的基础上，对虚拟货币的经济影响进行了分析，认为虚拟货币对于中央银行发行的法定货币（以下简称“法币”）地位有影响的关键在于虚拟社区作为电子商务平台，以虚拟货币作为交易媒介而不是直接以法币作为交易媒介，这时虚拟货币所在虚拟社区作为电子商务平台，就可能吸引一部分原来由法币作媒介的现实交易，从而减少法币需求量并可能引发现实世界的通货膨胀。除此之外，虚拟货币的其他运行过程都不可能影响到法币的地位。另外，主要是自由兑换型虚拟货币才具有上述影响，而目前国内还没有完全引入这种类型的虚拟货币。

因此，对虚拟货币经济学意义的研究有助于厘清虚拟货币与现实经济的关系，纠正虚拟货币对实体经济将会产生极大不良影响的谬误观点，引导虚拟货币及虚拟经济的健康发展。

2. 有助于厘清虚拟货币的法律权利

目前，关于虚拟货币的法律属性及相关法律权利尚存在很大程度的争议。本书通过建立虚拟货币法律归属的理论分析框架，进一步厘清虚拟货币的法律属性问题，为界定虚拟货币的法律属性及相关法律权利，解决虚拟货币等虚拟财产的侵权事件与合同纠纷，以及虚拟财产交易的税收问题，提供了理论依据和实践参考。

3. 有助于虚拟货币的风险防范与监管

虚拟货币及虚拟财产不仅面临作为社会性财富贬值的风险，还面临作为统存性财富，在统存中心运营商服务器遭到破坏或者运营商故意破坏时可能导致虚拟财产丢失的风险。此外，外挂、私服和洗钱所带来的问题与风险不仅对于运营商有影响，而且也可能影响到整个社会的经济秩序和虚拟货币持有人的利益。

通过对虚拟货币风险的研究,一方面可以加强政府监管,以避免运营商和不法分子的机会主义行为倾向所带来的一些风险,另一方面可以提供微观主体降低和防范风险的措施,以减少虚拟货币对于社会的不良影响,充分发挥虚拟货币对于发展经济、建设和谐社会的积极意义。

4. 有助于虚拟经济的健康发展

通过对虚拟货币典型类型的划分和功能的研究,在分析文化因素、政治因素及经济技术因素对国内外虚拟货币发展影响的基础上,预测和展望虚拟货币的未来发展,有助于合理引导我国虚拟货币未来的发展方向,保障虚拟货币及虚拟经济的健康发展。

1.2 国内外研究综述

1.2.1 国外文献综述

目前关于虚拟货币及其相关问题的研究文献主要有四类:一是专门研究虚拟货币的文献;二是有关网络游戏内虚拟经济系统及其与现实经济关系的文献;三是虚拟财产法律地位与法律属性的文献;四是有关虚拟财产税收问题的文献。

1. 有关虚拟货币的研究

目前,国外直接以虚拟货币作为研究对象的文献不多,比较有代表性的主要有希罗希·山口(Hiroshi Yamaguchi)发表于2004年的“An Analysis of Virtual Currencies in Online Games”和菲利普·恩斯特贝格尔(Philip Ernstberger)发表于2009年的“Linden Dollar and Virtual Monetary Policy”。

希罗希·山口在“An Analysis of Virtual Currencies in Online Games”^①一文中将虚拟货币看成一种局部交易系统(local exchange trading systems, LETS),功能是充当虚拟社区环境的交易媒介,不受中央银行控制。并且,由于不受国界与政府限制,因此虚拟货币完全有可能成为一种全局性的局部交易媒介(global LETS),即跨国界的虚拟社区交易媒介。

菲利普·恩斯特贝格尔的“Linden Dollar and Virtual Monetary Poli-

^① Yamaguchi, Hiroshi, “An Analysis of Virtual Currencies in Online Games,” (September 1, 2004). Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=544422>.

cy”^①一文在爱德华·卡斯特罗瓦（Edward Castronova）所建立的效用函数的基础上，分析了虚拟货币与法币之间的汇率对于消费者选择的影响。

2. 有关网络游戏内虚拟经济系统的研究

有关网络游戏内虚拟经济系统的研究最早可以追溯到卡斯特罗瓦的两篇文章“Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on The Cyberian Frontier”（2001）和“On Virtual Economies”（2002）。

卡斯特罗瓦把网络游戏虚拟世界（virtual world）看成与地球村真实社区相对等的一个世界，并采用严格的经济学分析方法考察了网络游戏内的经济系统。在2001年对美国索尼在线娱乐公司发布的网络游戏《无尽的任务II》（Ever QuestII）等游戏进行了长达半年的跟踪调查，并调查了660多个游戏玩家后，卡斯特罗瓦撰写了调查报告“Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on The Cyberian Frontier”（2001）。这篇调查报告首次对游戏内经济系统展开了详细的研究，成为该领域的经典文献。该报告分为四部分，第一部分概述了《无尽的任务II》中虚拟世界“诺拉斯”（Norrath）的基本情况；第二部分描述了虚拟世界的特征，并以他自己的游戏角色化身（avatar）为例，描述了游戏内虚拟世界中的居民生活；第三部分对诺拉斯虚拟世界的微观和宏观经济状况进行了研究；第四部分对虚拟世界的未来发展进行了展望。其基本结论可以总结如下：

（1）微观经济行为

诺拉斯中的市场交易分为两种：一是玩家之间通过化身进行交易（avatar-to-avatar），二是玩家与非玩家角色（nonplayer character, NPC^②）之间进行交易（avatar-to-biot）。玩家通过打死怪物所掠夺的虚拟物品只能以极低价格卖给NPC，但是，要从NPC那里购买相同的虚拟物品，价格却极高。卡斯特罗瓦认为，这种游戏设置使得玩家之间存在交易的剩余收益，表明游戏运营商是鼓励玩家之间进行交易的。但是，玩家之间的交易成本比玩家与NPC之间的交易成本要高得多，因为寻找交易对象是一件困难的事情。

（2）诺拉斯的宏观经济指标

卡斯特罗瓦对诺拉斯游戏系统内的各类宏观经济指标，如汇率、

① Ernstberger, Philip, “Linden Dollar and Virtual Monetary Policy,” (January 23, 2009). Available at SSRN; <http://ssrn.com/abstract=1339895>.

② 网络游戏内的非玩家角色（NPC）是指不由玩家控制的系统角色。在玩家与NPC之间的交易中，NPC是被动的，只要玩家愿意，NPC将与玩家进行任何系统允许的交易。通过设置NPC，网络游戏实现了运营商或游戏系统与玩家的游戏内交易。

GDP、货币总量、工资、收入分配等进行了研究。通过研究,他发现了几个重要而有趣的结论:一是在虚拟世界中,玩家们所创造的人均 GDP 与俄罗斯和保加利亚的人均 GDP 相当,高于世界上的重要国家如中国、印度等国的人均 GDP。二是诺拉斯的物价指数不是通货膨胀而是通货紧缩。三是诺拉斯虚拟世界中存在着严重的贫富分化,将玩家按照虚拟财富从少到多排名,若以不足中位数的 50% 作为贫困线标准,则有 33% 的贫困人口;若以不足平均值的 50% 作为贫困线标准,则贫困人口高达 66%。

在此之后,卡斯特罗瓦继续进行研究,于 2002 年撰写了工作论文“On Virtual Economies”。该论文首先提出了两个核心问题:第一,网络游戏的未来将会怎样?多人在线角色扮演游戏会不会在人类的社会生活中占有重要地位?游戏市场和游戏市场结构将会呈现什么特征?第二,当网络游戏玩家数量和游戏时间都达到很大的数字时,虚拟世界对于真实经济将会有何影响?在此基础上,文章对角色化身游戏的历史进行了回顾与总结。在文章的最后,将标准的微观经济学消费者行为理论运用于游戏物品的选择,发展了游戏玩家对于游戏物品进行选择的理论。在此,卡斯特罗瓦提出:对于消费者而言,游戏难度的效用函数是一个倒 U 形函数,人们愿意花钱到网络游戏中购买“约束”。

3. 有关虚拟财产法律地位与法律属性的研究

国外学者对于虚拟财产的研究焦点主要集中在如何界定虚拟财产权,才最有利于促进网络经济的发展上。

戴维·斯普雷特利(David Spratley)在“Virtual Property And The Law”^①一文中以中国的虚拟财产司法实践作为基础,认为虚拟财产是一种财产,因为虚拟财产需要花费真实法币才可能获得,因而虚拟财产具有价值。

格雷高利·拉斯托卡(Gregory Lastowka)和丹·亨特(Dan Hunter)在“The Laws of the Virtual Worlds”^②一文中讨论了两个问题:一是虚拟财产的法律属性。他们认为,化身角色的虚拟财产应该由玩家所拥有,其财产特征与现实财产相同,因为其所有者(玩家)从虚拟财产中所获得

① VANSOL Library; 720117.5, An abbreviated version of this article originally appeared in the April 21, 2006 issue of *The Lawyers Weekly*, published by LexisNexis Canada Inc.

② Lastowka, Greg and Hunter, Dan, “The Laws of the Virtual Worlds,” *California Law Review*, Forthcoming. Available at SSRN; <http://ssrn.com/abstract=402860> or DOI: 10.2139/ssrn.402860.

的利益与现实财产具有相同的特征。二是虚拟化角色在虚拟世界的权利问题。他们认为, human-avatar 在虚拟世界的权利严重影响到虚拟世界的健康发展, 进而影响到网络虚拟社区的未来。

卡里克 (Garlick) 与斯德芬斯 (Stephens) 认为虚拟财产权不同于著作权, 运营商不可能使用著作权来阻止消费者在线下出售虚拟财产。对于游戏内虚拟物品, 法院在判案时会考虑到游戏者本身的创造活动。同时, 玩家也不可能运用知识产权来保护其在游戏内的虚拟财产。^①

约瑟华·费尔费德 (Joshua Fairfield) 在 “Virtual Property”^② 一文中的研究思路是: 何种法律保护最有利于虚拟世界的发展, 使得有关当事人有发展虚拟经济的积极性? 他讨论了三个问题: 第一, 定义了虚拟财产的概念, 将虚拟财产看成一种新的财产权利, 不同于知识产权, 虚拟财产与现实的财产一样具有竞争性 (rivalrous)、永续性 (persistent)、互动性 (interconnected) 三个特性; 第二, 高价值互联网资源面临的威胁不是传统的缺乏产权分割, 从而过度使用而导致的公地悲剧 (tragedy of commons), 而是互联网资源的产权的不当分割 (通常是分割过细) 导致的使用不充分——反公地悲剧 (tragedy of anticommons); 第三, 普通财产法应该能够起作用, 限制互联网反公地悲剧导致的资源浪费和成本。

米契尔·米含 (Michael Meehan) 在 “Virtual Property: Protecting Bits in Context”^③ 一文中对于虚拟财产的法律属性、概念化, 提供了一个极为全面的理论基础。该文主要讨论了三个问题: 第一, 以 MindArk 公司将 EU 中的虚拟空间销售给 Mr. Jacobs 可能导致的纠纷为例, 分析了最终用户协议 (End User License Agreement, EULA) 的不合理性; 第二, 以中国北京李宏晨诉北极冰公司案为例, 提出虚拟财产权概念化的一种方案, 认为虚拟财产是一种网络相关环境中的比特; 第三, 讨论了虚拟财产权的界定。首先, 对于 EULA 的不合理性, 米契尔认为, 可以从程序不合理 (procedural unconscionability) 和实质不合理 (substantive unconscionability) 两方面来对 EULA 的有效性提出质疑。从程序上看, 用

① 转引自 Meehan, Michael, “Virtual Property: Protecting Bits in Context,” *Richmond Journal of Law and Technology*, Fall 2006. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=908924>.

② Fairfield, Joshua, “Virtual Property,” *Boston University Law Review*, Vol. 85, page 1047, 2005; Indiana Legal Studies Research Paper No. 35. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=807966>.

③ Meehan, Michael, “Virtual Property: Protecting Bits in Context,” *Richmond Journal of Law and Technology*, Fall 2006. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=908924>.

用户在注册时，运营商并没有预先与用户进行谈判，仅仅有一个单方格式合同，显示 EULA 程序不合理。从实质上看，EULA 规定运营商拥有账号和一切虚拟物品的所有权，并可以任意删除用户的虚拟物品甚至账号本身，完全剥夺了用户权利，属于实质不合理，应该认定为无效条款。其次，对于虚拟财产权到底是什么权利的问题，米契尔提出，虚拟财产是一种网络相关环境下的比特（virtual property as bits in context），因为虚拟财产是在网络游戏环境下具有的一种功能，只有在相关的网络游戏环境下，虚拟财产才有其价值。因此，虚拟财产的默认权利应该是在相关网络虚拟环境下的一种比特，法院应以这一原则审理案件。最后是关于虚拟财产权应该保护哪些权利的问题。第一，米契尔认为，虚拟财产应该免于被破坏和贬值。但是，如何评估虚拟财产是否贬值，是单件评估还是联合多件虚拟物品整体评估，却值得讨论。米契尔认为，虚拟财产不能被不公正地破坏或贬值，当虚拟财产受到破坏或贬值时，应该考虑是否有一个好的理由（good cause）、好的动机（good faith）、委托管理的合理谨慎（the reasonable care of bailees）和变化导致的损益调整（regulatory takings）这样四个法律准则。对于运营商导致虚拟财产贬值的何种行为是合理的，米契尔认为可以参照《劳动雇佣法》。米契尔认为，还可以参照《财产委托管理法》来处理虚拟财产的破坏和贬值问题。第二，米契尔还讨论了虚拟财产所在环境应该允许删除的情形。当运营商决定不再经营一款游戏时，那么原来游戏中虚拟财产的主人不能要求运营商进行补偿。或者说，游戏运营商有权利终止一款游戏的运行。第三，米契尔认为，虚拟财产被不当破坏或删除时，通常应该以恢复虚拟财产的形式得到补救而不是给予金钱补偿，这避免了法庭确认虚拟财产真实价值的鉴定成本。但是，当恢复虚拟财产变得更为困难时，应该采取金钱补偿，或采取游戏内其他虚拟物品补偿的方式。

李德拉·莱德曼（Leandra Lederman）将网络虚拟社区分为两类^①：第一类是任务型虚拟社区，以《无尽的任务Ⅱ》为代表的第三代网络游戏为典型，游戏中有设定的剧情和游戏任务；第二类是非任务型虚拟社区，以《第二人生》（Second Life）为代表的第四代网络游戏为典型，游戏中没有设定的剧情和游戏任务，完全由玩家自由发挥，游戏环境只是提供一

^① Lederman, Leandra, "‘Stranger than Fiction’: Taxing Virtual Worlds," *New York University Law Review*, Vol. 82, 2007; Indiana Legal Studies Research Paper, No. 76. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=969984>.

个供玩家表演和相互交流的舞台。他认为,对于第一类任务型虚拟社区环境来讲,虚拟装备对于一个角色的成长过程——英雄旅途(hero's journey)十分必要,因此,在这种情况下,线下交易买卖虚拟装备对于游戏的公平性和平衡性有很大影响。但是,对于第二类非任务型虚拟社区而言,对玩家之间的交易不仅完全允许,而且是鼓励的。因此,第一类虚拟社区的运营商倾向于剥夺用户的虚拟财产权,以便更好地控制游戏的平衡性;第二类虚拟社区的运营商如林登公司,却声称玩家在《第二人生》中的一切创作属于玩家所有,并享有知识产权。

总体来看,虽然学者对虚拟财产的法律定位开展了比较深入的研究,观点众多,但在一点上形成了广泛的共识,即:虚拟财产权是一种不同于知识产权的权利,运营商不能运用知识产权法来禁止用户对于虚拟财产的线下交易,用户也不能运用知识产权法来保护自己的权利。

4. 有关虚拟财产税收问题的研究

有关虚拟财产税收问题的讨论基于对虚拟财产产权性质的讨论。因此,虚拟财产的税收问题必须建立在对虚拟财产法律属性讨论的基础之上。大多数英文文献对于涉及现实法币的虚拟货币交易是否应该征税没有异议,争论的主要焦点是在网络游戏虚拟社区里面:对于以虚拟货币为交易媒介的虚拟物品交易是否应该征税。

威廉·D·特伦多(William D. Terando)在“Taxation Policy in Virtual Worlds: Issues Raised by Second Life and Other Unstructured Games”^①一文中提出,只有当虚拟世界的收入通过一定手段置换成现实收入时,才应该征税。

多奇(Dodge)教授认为,横财只要得到,不一定转让获利,就需要纳税,但是玩家在游戏中获得的虚拟物品不是横财,因为玩家要花费一定时间、精力才能够获得,因而要在转让虚拟物品获利时才应纳税。他认为,玩家自己创作的虚拟物品(self-created items)与通过完成游戏任务获得的虚拟物品(taken items)在法律上没有本质区别,只要不用于销售获利,就只类似于纳税人种粮食和消费粮食,不应该纳税。^②

① Terando, William D., Mennecke, Brian, Janvrin, Diane Joyce and Dilla, William N., “Taxation Policy in Virtual Worlds: Issues Raised by Second Life and Other Unstructured Games,” (October 1, 2008), *Journal of Legal Tax Research*, Vol. 6, No. 1, pp. 94-107, Fall 2008. Available at SSRN; <http://ssrn.com/abstract=1287232>.

② 转引自 Lederman, Leandra, “‘Stranger than Fiction’: Taxing Virtual Worlds,” *New York University Law Review*, Vol. 82, 2007; Indiana Legal Studies Research Paper, No. 76. Available at SSRN; <http://ssrn.com/abstract=969984>.

李德拉·莱德曼在“‘Stranger Than Fiction’: Taxing Virtual Worlds”^①一文中建立了一个虚拟物品税收理论框架,他将虚拟物品涉及的税收分为虚拟财产税和虚拟物品交易税两方面。第一,对于虚拟物品是否应该征收财产税,他认为,当虚拟物品保留在虚拟世界,没有通过 RMT 交易获得现实货币利益时,不应该征税,但是,当虚拟物品通过线下销售获得现实货币利益时,则应该征税。第二,对于虚拟物品交易是否应该纳税,他分为三种情况:(1)虚拟物品的 RMT 交易或线下交易,只要能够使销售者获得现实货币收入,就应该纳税。(2)对于《魔兽世界》这样的剧情游戏内部的虚拟物品交易,如果将虚拟物品看成用户所有的虚拟财产(拥有所有权),那么用户之间的虚拟财产交易似乎应该纳税,但是,如果将虚拟财产看成用户被运营商授权使用的东西(只拥有使用权),那么似乎虚拟物品之间的交易不应该纳税。^②(3)对于《第二人生》这样的非剧情游戏内部的虚拟物品交易,分为两种情况。一是在《第二人生》中从事现实货币参与的交易,与其他电子商务平台(如: eBay.com)的交易一样应该纳税;二是对于《第二人生》中创作的虚拟物品的交易是否征税,通常观点认为,如果《第二人生》中的用户对于虚拟物品拥有财产权,那么用户之间的虚拟物品交易应该纳税,反之,如果用户对于虚拟物品不拥有财产权,那么用户之间的虚拟物品交易不应该纳税,即使虚拟物品创作者将所创作的虚拟物品出售换成林登币之后,其权利缩小。但是,莱德曼却认为,无论从法律还是从政策角度,《第二人生》中的交易所赚的林登币,无论是否兑现为美元,都应该纳税。莱德曼在他的另一篇文章“Ebay’s Second Life: When Should Virtual Earnings Bear Real Taxes?”^③里面专门谈了这个问题。他强调,在《第二人生》里面做生意所赚得的以林登币形式表现的利润应该征税,无论这些林登币是否兑现为美元或是否退出《第二人生》使用。

亚当·S·科多诺(Adam S. Chodorow)在“Ability to Pay and The Taxation of Virtual Income”^④一文中采用纳税能力的概念,得到了通常

① Lederman, Leandra, “‘Stranger than Fiction’: Taxing Virtual Worlds,” *New York University Law Review*, Vol. 82, 2007; *Indiana Legal Studies Research Paper*, No. 76. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=969984>.

② 这与把虚拟财产看做物权还是债权有关,但是普通法系的美国没有物权与债权的概念。

③ Lederman, Leandra, “Ebay’s Second Life: When Should Virtual Earnings Bear Real Taxes?” (February 17, 2009), 118 *Yale L.J. Pocket Part* 136 (2009). Available at SSRN: <http://ssrn.com>.

④ Chodorow, Adam, “Ability to Pay and the Taxation of Virtual Income,” (September 27, 2008), *Tennessee Law Review*, Forthcoming. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1274731>.

的结论,即:在虚拟世界中获得的虚拟财产收入,如果不能增加其现实的纳税能力,就不应该纳税;如果能够增加其现实的纳税能力,就应该纳税。同时,他还提出,虚拟财产收入纳税与现实收入纳税一样,应该有一个起征点(免征点)。他建议根据美国法律,600美元以下的虚拟财产收入可以不纳税,600美元以上的虚拟财产收入应该纳税。

西奥多·P·濑户(Theodore P. Seto)在“*When is a Game Only a Game?: The Taxation of Virtual Worlds*”^①一文中以虚拟社区的虚拟货币是否可回赎或置换为法币为标准,将虚拟社区分为两类:虚拟货币不能回赎或转换为法币的虚拟社区的虚拟物品交易不应征税,除非此类虚拟物品与法币进行交易(RMT交易);虚拟货币能够赎回或转换为法币的虚拟社区的虚拟物品交易,无论虚拟货币是否已经兑现或转换为法币,都应该征税。

张五常(Steven Chung)在“*Real Taxation of Virtual Commerce*”^②一文中认为,在虚拟社区充当交易媒介的虚拟货币,其功能类似现实货币,只不过应视作在本国的外国货币。他认为没有必要为虚拟货币交易征税专门单独立法,现存的税法就可以用于判断是否对虚拟货币媒介的交易进行征税,判断标准在于玩家在虚拟世界中所获得的收入是否构成现实收入。征税时间也要等到虚拟货币倒卖,获得现实货币收入时才能进行,这个结论与大多数学者的观点一致;而对于《第二人生》中的林登币来说,由于其可以与美元自由双向兑换,因此,在《第二人生》中获得林登币收入与获得欧元、日元收入一样,属于现实货币收入,应该纳税。张五常还考察了如下情况:当对作为电子商务平台的虚拟世界如《第二人生》中的虚拟货币等媒介的交易进行征税以后,可能导致玩家流失,从而使得运营商的收入减少,从而减少运营商的税收。他指出,如果对玩家虚拟货币收入的征税小于运营商减少的税收,那么针对玩家之间的虚拟交易征税就是不值得的。这一论点完全继承了科斯在《社会成本问题》中所具有的独到视角。

1.2.2 国内研究现状

国内关于虚拟货币问题的研究主要集中在下列几个方面。

① Seto, Theodore P., “When is a Game Only a Game?: The Taxation of Virtual Worlds,” (August, 12, 2008), *Loyola-LA Legal Studies Paper*, No. 2008-24. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1220923>.

② Chung, Steven S., “Real Taxation of Virtual Commerce,” *Virginia Tax Review*, Vol. 28, No. 3, 2008. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1097793>.