

<<网络游戏法律政策研究2009>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏法律政策研究2009>>

13位ISBN编号：9787313042545

10位ISBN编号：731304254X

出版时间：2009-12-1

出版时间：上海交通大学出版社

作者：寿步

页数：261

字数：240000

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>

前言

互联网产业包括网络游戏产业的迅猛发展引发了一系列法律政策问题。

在此背景下，上海交通大学知识产权研究中心从2004年开始，先后承担多个研究课题进行相关领域的法律政策研究。

这些研究成果以《网络游戏法律政策研究》（2005年版）和《网络游戏法律政策研究2008》两本书的形式先后出版。

2008年底开始，上海交通大学知识产权研究中心与腾讯网络法律研究中心合作进行《网络虚拟物研究之乱象与出路》课题研究。

在半年多的时间里，双方进行了卓有成效的合作。

本书《网络游戏法律政策研究2009——网络虚拟物研究》就是该项课题的研究成果。

如果说前两本书的研究主题限于网络游戏法律政策领域，那么，本书的研究主题则是专注于网络虚拟物问题，而网络虚拟物不仅存在于网络游戏中，也存在于网络游戏之外的网络虚拟世界中。

本书总结了虚拟物的交易、定性和规范现状，归纳了虚拟物保护在司法实践中的案例，讨论了网络微额支付与网络虚拟币问题，明确了虚拟物的法律属性及其权利归属，探讨了虚拟物纠纷解决机制、虚拟物的交易规则、虚拟物法律保护框架。

本书除引言和结语之外共分三编十二章，主要内容如下：第一编是关于网络虚拟物的交易、定性及规范现状研究。

其中第一章介绍了网络虚拟物交易的发展历程、交易实况和理论发展，指出了虚拟物交易中存在的问题和理论争议的若干问题。

第二章是对国内外虚拟物定性研究现状的述评。

第三章是国内外网络虚拟物现有规范的综述。

第二编是关于网络虚拟物司法实践案例的归纳总结。

其中第四章在对王一辉案的研究中，提出了虚拟物的“三分法”观点，据此认为，现行刑法典对于以非正常途径产生虚拟物并进行销售的行为并无任何明确规定，根据罪行法定原则，不应轻易对这种行为做出犯罪化认定。

第五章梳理了相关刑事案件处理过程中存在的共性问题，结合司法机关对虚拟物属性的认识，对网络虚拟物刑法上的定性进行解析。

第六章解析了网络虚拟物相关服务合同的纠纷类型。

第七章评析了三个法院在认定虚拟物相关民事关系上存在分歧的案件。

第八章讨论了网络微额支付与网络虚拟币问题。

<<网络游戏法律政策研究2009>>

内容概要

网络游戏产业近年在我国迅猛发展，同时引发一系列法律政策新问题。

《网络游戏法律政策问题研究》分别被列入上海市信息化政策法规调研项目和司法部法治建设与法学理论研究部级科研项目。

本书就是上述项目研究成果的一部分。

本书介绍了国外的游戏相关规范和典型案例，对网络游戏的虚拟物、外挂软件、私设服务器涉及的法律问题进行了专题研究，提出了相关的制度设计和解决方案，并专门探讨了网络游戏的分类和分级问题。

这是国内第一部系统研究网络游戏法律政策问题的专著，适合于相关的立法机关、行政机关、司法机关、产业界、法律界、法学界人士，以及网络游戏玩家和其他相关人士阅读和参考。

作者简介

寿步，男，1962年12月生。

现任上海交通大学凯原法学院教授，博士生导师，上海交通大学知识产权研究中心主任。

西南交通大学自动控制专业工学学士（1978年9月 - 1982年7月），计算机专业工学硕士（1982年9月 - 1985年6月）。

自1985年起至今在高校任教，先后从事计算机科学和法学（特别是知识产权法、科学技术法）的教学与研究。

发表学术论文数十篇。

2003年当选为上海市十大优秀中青年法学家。

曾获上海市哲学社会科学优秀著作奖，上海普通高校优秀教材奖，宝钢教育奖优秀教师奖。

兼任中国科学技术法学会常务理事，中国法学会知识产权法研究会理事，中国法学会信息法学研究会理事，中国版权协会理事，上海市政府信息化专家委员会委员，上海市信息法律协会副会长，上海市知识产权局专家咨询委员会委员，上海市法学会信息网络法律研究会副总干事，上海市法学会科技法知识产权法研究会副总干事，上海版权保护协会理事。

书籍目录

第一章 网络游戏相关规范和案例评介 一、网络游戏与立法概述 二、日本网络游戏相关规范和典型案例 三、有关电脑游戏著作权保护的美国、日本案例 四、电子竞技网络服务提供商的版权责任 五、虚拟物的知识产权保护及其困境 第二章 网络游戏虚拟物的法律问题 一、术语使用说明 二、虚拟物概述 三、虚拟物法律保护的必要性 四、可受保护虚拟物的特征 五、可受保护虚拟物的财产权性质 六、我国的虚拟物法律保护制度设计 七、我国虚拟物保护相关的政策建议 第三章 网络游戏外挂程序和私设服务器的法律问题 一、外挂程序的起源和机理 二、外挂程序的定义特征和分类 三、外挂程序相关法律关系分析 四、外挂程序的解决方案 五、私设服务器法律问题 第四章 网络游戏的分类和分级 一、网络游戏的分类 二、网络游戏的分级 附录一 《网络游戏对大学生的影响》调查报告 附录二 网络游戏相关的部分规范性文件 参考文献

章节摘录

插图：第一节网络虚拟物研究的动因和意义一、网络虚拟物的问题缘起随着信息时代的到来，人生活于其间的“外部世界”已经不仅仅是“大自然”了。

在网络这一虚拟世界中，有一些“对象”具备视觉效果，人们可以通过屏幕观察它。

这些“对象”能够在网络环境中持续稳定地“存在”，被人们形象地称为“网络虚拟物”。

在某些特别设计的环境中，虚拟物被赋予价值，成为人们渴望得到的东西，以至于出现专门的市场来进行虚拟物的交易，人们愿意支付真实的货币去购买一个只存在于网络中的东西，或得到它的某种属性。

这种虚拟世界中的“存在”，对很多人来说具有使用价值，以至于没有它，就会失去精神上的某种愉悦感。

虚拟物的法律问题由此产生。

我们面临的问题是，在现有的法律体系中是否有“虚拟物”容身的一席之地？

二、网络虚拟物的研究意义（一）现实中的纠纷频发虚拟物的法律保护问题是随着聚讼纷纭的现实而逐渐进入人们视野的。

2003年，北京市朝阳区人民法院在“李宏晨案”的判决中将游戏玩家的虚拟“道具”、“装备”视为无形财产的一种，并判决支持玩家对该虚拟物品的赔偿请求。

这一判决引起了“虚拟物是否是法定财产”的大讨论。

而在2006年，深圳市南山区人民法院在“曾智峰案”的判决中将盗窃QQ号码认定为“侵犯通信自由罪”，理由是QQ号和Q币并非法定财产。

同样存在于网络空间，仅仅是表现形式不同的数字信息被盗，却得出两个截然不同的法律认定，“虚拟物”再一次成为论争的焦点。

编辑推荐

《网络游戏法律政策研究2008》由上海交通大学出版社出版。

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>