

“元宇宙”语境中的数字财产关系探正〔*〕

张 力

(西南政法大学 民商法学院, 重庆 401120)

〔摘 要〕“元宇宙”概念并不具有自洽的时空范畴,而是产业界基于牟利目的提出的一种关于“虚实相间”经营模式的语境。所谓元宇宙法律关系应锁定在一种现代互联网交互技术平台开发运用所引发的媒介型法律关系架构内。元宇宙语境下数字财产关系的客体包括普通数字资产、明确追求金融功能的同质化通证即数字代币,以及隐涉金融功能的非同质化代币(数字藏品)。在我国,元宇宙平台中的“数字藏品”只能在不涉及一般等价物功能、不侵害主权数字货币主渠道的前提下发挥其一般数字资产功能。元宇宙财产关系中的“数字人”无从获得独立财产权及责任主体地位,而只能是自然人借助平台媒介技术的行为支持与归责指引机制。元宇宙中的“去中心化组织”只有置身并符合法人(或非法人组织)的结社与治理监管体制,才有可能获得法律上组织化地位,并由此防止其所运营数字资产的隐匿金融化企图。

〔关键词〕元宇宙;法律关系;虚拟现实;虚拟财产;去中心化组织

DOI:10.3969/j.issn.1002-1698.2022.12.006

“元宇宙”自 2021 年作为“科技与产业事件”^{〔1〕}被提出后正快速吸引学界政界关注。产业与学术,经济与法治的社会分工,决定了对元宇宙的理性归纳与法治态度,不应是产业说辞在社会规范与政策上的简单映射,而应是对科技与产业现象遵循学术与治理独立社会责任的坚守与价值判断规律的能动评价、规制与干预。一如对历史上层出不穷的新科技与产业现象的评价、规制与干预那样,而不应有先验的优惠与例外。对于作为维护社会公平正义底线的规范化治理工

具的法律而言,所谓由“元宇宙”事件引起的法律调整新应对(有必要的話),^{〔2〕}绝不是法制表达与法治理路对产业、科技及其他社会描述视角的单向与被动“摹写”,而是一如既往地将前者作为调整对象,以纳入自身既有调整架构为前提的,人类法律调整工具的相对稳定性对调整对象的固有发展性的法治能动性、适应性的展现过程,才不会发生法律调整对象对法律与法治的背反。在法学与法律方法论中,作为法律所调整的社会关系,“法律关系”发挥了将关于外部世界

作者简介:张力,西南政法大学民商法学院副院长、教授、博士生导师,教育部“长江学者奖励计划”青年学者,西南政法大学比较私法研究中心主任。

〔*〕本文系西南政法大学人工智能法律研究院科研创新项目“‘人工智能物’的法律规制”(2018-RGZN-JS-ZD-04)的阶段研究成果。

与人类社会关系的一般理解转化为可供法律阐释理解、分析评价进而调整规制的“法律调整对象”,并据此展开“法律调整”的中介作用,是沟通法律价值判断与人类社会生活现象世界的桥梁。所谓“元宇宙”现象对人类法治模式形成的“挑战”“冲击”“重构”之类的说辞,^[3]只有先接受“主体”“客体”“内容”及“法律事实”等法律关系固有架构的归入阐释以后,才可能明了其在法治视野中的可能含义与意义,才可能衡量其所谓“挑战”“冲击”之类的意义,与历史上层出不穷的各类社会新现象对法律调整的挑战、冲击是否存在不同,由此可以引发怎样的法律调整方法与架构的变迁。不难发现,流行的“元宇宙”论说主要围绕由VR技术推广支持的现实世界的“数字镜像——虚拟现实”转化、元宇宙中的数字资产形成与流转,以及元宇宙中的组织模式这三大场景展开。三大场景均或明或暗地基于营利性产业经济关系的重构。要实现“元宇宙”在法律上的可表达可调整,也应当从法律关系架构对上述三大场景中经济关系限缩的归入阐释入手,以此引发法律上相应财产关系的重述。

一、“元宇宙”语境中财产法律关系的时空范畴

法律价值观与方法论根植于一定的法治世界观,即只有针对法律调整可以达至与奏效的社会关系层面,法治才是可能的。“法律关系”是法律对现实世界观察与重述的工具,并由此成为法律世界观的塑造手段。梅迪库斯认为法律关系的实质是“对一部分现实生活的撷取”。^[4]法律世界观是关于法律“可调整对象事实”时空范畴的认识。法律的调整对象不是全部客观世界在法律规范中的全面投射,而是通过法律关系主体、客体、内容要素,以及法律事实与法律后果的衍生逻辑,将无限多样的人类社会生活及相关社会与自然环境要素,转化为可供法律认知识别、分析评价以及干预规制的“调整对象”,使法律对人类行为与社会过程的调整成为可能。时空范畴是框定法律可调整对象的社会关系的事实

范畴,同时将那些似是而非的“非事实要素”,或者无法、不必纳入法律调整对象社会关系范畴的冗余要素辨别出来,排除出去,使法律调整能针对明确的对象展开,成为可能。因此,法律关系的首要任务,就是将外部世界中的各类构成要素进行筛选分类,选取其中可以构成法律规范调整对象,或者说可以发挥法律调整效力的“事实”部分,同时剔除那些对法律调整无用或可能构成干扰与误导的部分。

“元宇宙”的构词本身代表了其跨界性“世界观”。元宇宙的英文词源“metaverse”,“meta”意为事物之外的另一片疆域,“verse”意为版本。“metaverse”直译为真实世界外另一个版本的世界(或“平行宇宙”)。在其“世界观”中,人与数字的聚合成为构造新世界和塑造新人格的基础社会关系场景。^[5]元宇宙的建构须基于其基础世界部分、虚拟世界部分,以及连接二者的“交互层”的三层架构来实现。^[6]

基础设施层:包括区块链技术、交互技术、电子游戏技术、人工智能技术、网络及运算技术(Network)、物联网技术(Internet of Things)的基础设施及其运用。^[7]显然,基础设施层位于现有一般法律关系架构涵摄范畴内。

理想世界层:作为目标与“彼岸”。理想的元宇宙应当是“独立的空间”与自足的“生态系统”,是“现实世界的平行系统”。在这个独立生态系统里,用户的化身(以“数字人”的方式存在)自主创设其生活、学习、工作和娱乐环境(“社区”),与其他数字人一起建设虚拟数字世界的大生态(“社会”)。^[8]

虚实转换层:元宇宙理想的实现,须借助物理世界对虚拟数字世界的持久支持与活动的“交互层”建设。通过用户的“沉浸式体验”的赋能,推动现实世界和虚拟世界发生联系与互动,这正是今日科技与产业界的主要着力点。“数字技术和媒介让我们的听觉、视觉以及其他感觉官能以延伸,在很大限度上突破了时间和空间的限制。”^[9]罗布乐思公司(Roblox)认为,在元宇宙的

诸多技术赋能特征,如身份(Identity)、朋友(Friends)、沉浸感(Immersiveness)、低延迟(Low Friction)、多元(Variety)、随地(Anywhere)、经济(Economy)和文明(Civility)之中,“沉浸感”是最富吸引力的概念。“沉浸在另一个传奇世界之中,毫无隔阂,感同身受,既夸张又现实。”^[10]基于此,“现实世界的人物、建筑、生产资料都可在元宇宙空间中形成数字孪生体并在虚拟与现实之间产生相应联系,深刻改变人类社会的交往与生存规则。……元宇宙形成了与现行物理空间完全平行的拟制数字空间,人类将借助技术设备进入由代码构成的虚拟文明,并在此空间进行与物理世界相同的各类活动。”^[11]

在元宇宙世界观看来,其“基础设施层”构建于现有法律关系架构范畴内,但其“理想世界层”与“虚实转换层”的所指则已超越现实“时空范畴”描述,大于从现实世界删减筛选而成的法律调整对象暨法律关系的时空外延,不能当然纳入法律关系的解释架构,而应引起相应法律方法的改变。

在当代,尤其不能被科技炫酷构词扰乱了法律思维的基本逻辑。科技必须能够转化为法律关系的构成要素,才可能获得法律调整。“增强现实”与“虚拟现实”无论在媒体界、游戏界等看来或宣传为多么“真实”“现实”,但在法律世界中都不是“现实”,而是主观精神世界,不允许人为地将其混淆为现实。应清楚无误地将其区隔于法律调整对象的客观社会现象与社会关系以外。即“体验感”就是体验感,它并不能在现实世界以外创造出法律调整的对象增量——它既没有带来动产与不动产的增加,也没有引起人口的增长,所“增长”的,仅仅是拓展了人类的主观感受与想象“世界”,这符合人类精神自由的天性。主观感受与想象不能作为法律调整对象乃是文明时代的常识。超脱现实世界构筑所谓元宇宙的平行虚拟世界,以及沟通虚拟世界与现实世界的交互层,其实是现代宗教与奇幻科幻文学的任务。而这些对于法律调整对象的时空范

围厘定来说要么是无效项,要么是干扰项,须为法律世界观所剔除。

从法律思维上看,就需要戒除直接表达或映射那种可外在于客观世界的新法律调整对象的臆造。例如,所谓人类“可能走出现实、迈向元宇宙进行数字大迁徙”,实现“数字化生存”之类描述,^[12]仅仅是指当事人借助辅助工具进入“想象世界”的现实世界的行为方式与内容,而不是指代行为人进入一种“外在于”或“平行于”现实世界的任何“新法律关系”时空范畴的法律行为,故并不形成任何有意义的法律调整对象的拓展。进而,基于前述“数字迁徙”而形成的“虚拟世界”中的所谓人类的“数字化身”“虚拟人”“数字人”的“全息生存”,也不代表任何意义上法律主体的行为能力在现实世界以外的展现,而只不过是现实世界既有主体借助网络技术媒介的表意行为、事实行为或其他行为的展现过程。总之,无论在个人眼中、心中“存在”“几元宇宙”,^[13]能够作为法律调整对象的都只能是不依赖于想象而改变的唯一客观世界。也只有这样,才可能让法律能够公平普世地对待芸芸众生、作用于调整对象,才可能取得类案类判的司法公正效果,才不会因为每个人“感受”的差异而消解了法律的准绳意义。为此,元宇宙法律关系必须屏蔽、阻隔所谓“多元宇宙”的现象学上“干扰项”,专注于发现、筛选与转述其中可以被法律调整的对象性要素。否则,就会被无政府主义与法律虚无主义所利用,并为其张目。

当排除了无效项与干扰项以后,元宇宙法律关系的建构将清晰地锁定在一种现代互联网交互技术平台开发运用所引发的媒介型法律关系架构内。只有对元宇宙的媒介性基础设施法律关系,以及所谓“虚拟世界”与“虚实交互层”要素转述归入到媒介性基础设施法律关系的构成要素以后,才能形成元宇宙的法律调整对象。正如感受、体现、想象、幻想本无法作为法律关系的延展范围,但当感受作为一种服务标准时,可用以衡量服务的质量,从而客观化。元宇宙世界观

中的“平行宇宙”，在其中的世界元素可作为支持主观体验的“情境”与“装备”，而成为数字财产（或网络虚拟财产）的表现形式，其内容可接受游戏运营商的产品与服务质量瑕疵担保。媒介技术在通讯信息、游戏娱乐、组织治理、产业经济等各个方面的“创新”，只有能纳入媒介型法律关系的主体、客体、内容以及法律事实要素，才可能进入法律调整对象范畴。

二、“元宇宙”语境中财产关系的客体构成

法律关系的“客体”即“权利义务之所附”。只有以确定的客体吸附权利人诉求与义务人负担，才能引导利益在权利人与义务人之间有序流动，定分止争，实现法律对不同社会关系的分类调整。^[14]“元宇宙”基础设施中的有形实体部分——互联网、“可穿戴设备”与人工智能设备等——作为物之归属与利用的公法及私法上法律关系客体，以及相关设备所依赖智力成果的知识产权法律关系中的客体地位是清楚的。以下讨论重点，是容易作为元宇宙“虚实世界”交互沟通媒介，从而需要筛选或重述的各类“无形”财产客体范畴。

（一）“元宇宙”语境中的普通数字财产

“元宇宙”一词起源于科幻小说，作为产业现象兴起于 Second Life、Roblox 为代表的所谓“沉浸式”网络游戏所创造的“虚拟世界”。^[15]在各类产业乃至法律论说中不难发现，创造虚拟世界“组成部分”的各类“虚拟游戏装备”，正借助“元宇宙”之名，日益比附土地、房屋等现实世界的财产权客体，发生所谓的全面“客体化”，以便于在其上承载“财产权利”。2021年，元宇宙平台“Sandbox”上一块“虚拟土地”以约人民币3200万元的高价成功“交易”，2022年，巴巴多斯大使馆在 Decentraland 中“购买土地或设计虚拟大使馆和领事馆”等事件，便是例证。当前，网络游戏装备交易“客体”已由过去的“武器、工具”“法宝、法器”等“动产”，迅速发展为“土地”“房屋”等“不动产”。相应地，在法学上引起了所谓

“元宇宙”空间中的房地产买卖是否应适用民法上“公示登记效力”原则、应如何形成元宇宙房地产登记制度之类的“配套研究”。进一步地，有学者提出不同于现有“网络虚拟财产”架构的，适用于“元宇宙”中的“镜像物”与“臆想物”的所谓“虚拟物”，^[16]从而试图确立对应于现实世界的，虚拟世界中的物权客体与物权体系。

对传媒、文学与游戏产业宣传中关于“虚拟物”及“虚拟世界”的“客体化”与“客观化”描述，法学界应保持清醒的辨别力。对于法律调整过程而言，这种混淆与抹杀“虚实”与现实世界边界的认识理路，不仅不能揭示法律调整所必须的事实依据与前提，反而会成为掩盖与扭曲关键事实，进而误导法律调整方向与方法，人为增加法律调整难度并降低调整效率的“障眼法”。以所谓元宇宙“虚拟物”为例，无论是其所谓虚拟“动产”还是“不动产”都完全不具有物权客体所应具有之物之有用性、特定性与稀缺性特征。物之有用性根源于物之物理属性，纵然经过人类加工亦是对物理属性的提升与改造，不同动产与不动产因物理属性不同具有各种用途，满足人类衣食住行与生产生活需要的方方面面。然而“虚拟物”仅仅具有二进制数字代码的唯一物理属性，无论它们通过电子媒介具象为多少种表象，甚至可能远远超出现实世界的资源与财富的种类与规模，它们的用途归根到底都只有一种——电子游戏“世界”带来的所谓“沉浸式”感官体验与获得，即一种精神满足感。同质性的精神满足感（用途）完全无法将所谓虚拟动产与虚拟不动产，或者将所谓虚拟“土地”与虚拟“房屋”进行“特定化”，并由此进行有法律意义的物与非物、此物与彼物的辨别区分，从而实现财产客体化。在法律上，它们都只不过是提供某种精神满足的数字化服务产品，从而无法引入绝对权构造。同时，物之基础材料的物理属性从根本上决定了物之稀缺性，然而虚拟物的人为二进制数字代码生成的“物理来源”也决定了其不具有稀缺性，仅需人为控制编码进程即可无限复制、贩卖所谓虚

拟物。所谓虚拟物开发所投入的“劳力”“智力”以及“算力”有限性,完全不能弥补虚拟物的“稀缺性”。因为,虚拟物的无限性是由其人为数字编码的无限多样性底层技术决定的,而不是由开发与实施这些技术的人力物力成本决定的。不具有稀缺性,从根本上否定了将其客体化以承载绝对权,发挥定分止争之法律调整功能的意义。将不具有稀缺性的虚拟物模拟物权而财产权化,将彻底颠覆劳动创造财富、必要劳动凝结程度决定财产价值多寡的财富的基本分配正义,将极大地方便数字生产者以其无限之“物”交换现实世界的有限与稀缺之物。这犹如历史上任由教会向信众贩卖“赎罪符”的无本买卖,形成游戏服务提供商者与数字技术控制者对社会公众的单向财富掠夺,颠覆人类交换正义,摧毁人类财产制度基础。

因而,基于数字编码创造的“元宇宙”“虚拟物”不可能比照现实世界中“物”的客体位格,不可能套用物权原始取得逻辑,令开发者形成所谓对“虚拟物”的排他性绝对权(所谓“虚拟物权”)取得,而只能回到其数字编码的技术本源,根据其基本用途——创造沉浸式游戏体验的服务能力——而确定其服务价格。事实上,无论是游戏者对拥有“金山银山”“江山美人”的沉浸体验,还是对“另一个人”的人生置换,都与人们从电影、小说、音乐等任何文艺作品中所获得的体验感没有本质区别。元宇宙“游戏装备”虚拟物的客体性质范畴,将不可能超出电影、小说、音乐等精神产品的数字化形式的大体范畴,而只能作为一种智力成果的数字化派生形式,通过服务商的服务许可协议而获得非数字化占有与使用地位。本来,这种数字化占有与使用地位本身只是以获得游戏服务为客体的债权,不具有对世性与排他性,那么它们又是如何交易标的化并成为数字财产(或“网络虚拟财产”)的重要类型的呢?

“数字虚拟财产是互联网环境下广泛存在着的,以数字信息形式产生、存储和运行于计算机软件中的对象,并可以作为特定软件运行的结果

被用户操作。”^[17]“游戏装备”在玩家之间的交易是“前元宇宙”时代相关网络虚拟财产交易的主要表现形式之一。在现代网络游戏中,“游戏币”与“游戏装备”均被设计为可以与玩家的游戏程序母体分离,具有借助网络方便实现在不同玩家程序母体之间转移“占有”的可交易性以及媒介性。“游戏装备”与“游戏币”所对应的游戏功能(使用价值),被玩家群体在游戏体验以及基于游戏平台的社交体验中分类分级评价,成为其量化财产价值的基本依据,从而建构了网络游戏装备(包括游戏币)的网络虚拟财产属性。在元宇宙产业现象出现以后,“沉浸式”游戏供给还迅速吸引了奢侈品供应商的跨界介入。即与游戏厂商合作推出适用于网络游戏环境的品牌“数字运动鞋”“潮流服装”“NFT 玩偶”等数字产品,不仅“在品牌与玩家、客户之间,建立一种新的共享创意语言”,更在原有游戏装备基础上增加了奢侈品品牌、设计与商誉价值,丰富与提升了游戏装备的商业价值,推动了传统网络游戏、奢侈品、艺术设计等围绕沉浸式体验的产业融合。^[18]推而广之,创造沉浸式体验的游戏技术还日益与教育培训、工业设计、广告展会、图书情报等行业发生融合,形成创造各类沉浸式学习条件和工作条件的数字化“装备”,从而丰富与提升了相关行业技术软件的用途与商业价值。

但上述基于软件功能与使用价值提升的网络数字财产的价值提升逻辑,却无法用于解释类似 Sandbox 上“虚拟土地”交易“天价”的形成原理。虽然游戏装备价格可因炒作、受奢侈品品牌附加值影响等因素而形成不同程度的溢价现象,但这种溢价始终能围绕相关数字装备服务游戏体验和基于装备运用的社交体验,以及类似的“沉浸式”学习工作环境体验效果的共识性评价,即锚定于相关软件的功能与使用价值之上,最终回归公允估值范围。诸如 Sandbox 上的“虚拟土地”的高溢价,却是在脱离关于其用途与使用价值的社会公允评价的前提下,由元宇宙相关产业界单方推动的预“估值”。即它无法获得围

绕所谓“虚拟土地开发”而形成的数字化装备运用体验以及基于游戏的社交体验的玩家共识与评价而被量化证成。这一问题同样存在于借助区块链技术发行的“数字藏品”(NFT)的超高估值的正当性证成上。一张照片、一幅素描、一段朗诵,不问其艺术性与在艺术品市场上的公允估值,往往也与奢侈品牌无关,仅仅因所谓生成区块链上的不可重复数字表达方式本身,即被估以天价。数字藏品的特有数字化表达方式对于增加作品的艺术成色没有意义,无法替代作品原件在著作权保护及艺术欣赏方面的意义,但又是如何获得了远超众多艺术“真品”与“原件”的市场估值?在此需要洞察与揭示的,是部分“元宇宙”产业界借传统网络虚拟财产权与估值逻辑掩盖的对网络财产赋能赋值的真正追求。

(二)“元宇宙”语境中的“同质化通证”

今天,所谓元宇宙“空间”中的“土地”等“不动产”交易的背后,都是盘活基于区块链技术的“数字代币”的支付能力的泛金融化意图,规避主权货币金融法律政策规制以获得实现的追求。以“元宇宙大使馆”事件为例:根据巴巴多斯有关部门与 Decentraland 公司签署的协议,巴巴多斯可以在 Decentraland 中“购买土地或设计虚拟大使馆和领事馆”。重点在于其在“元宇宙”中所“购买土地”——Decentraland 的“土地”的实质,正是基于区块链技术的数字代币“以太坊”的数字资产。在技术上,Decentraland 是一个以“元宇宙”概念为伪装的,以交易以太坊为主的平台。用户注册并在 Decentraland 平台活动,看重的是可以投资该平台“土地(以太坊)”获利。^[19]最重要的是,这种“牟利”不是某些“元宇宙”推崇者所号称的,寓于在元宇宙虚拟世界中的“沉浸式体验”的脱实向虚与精神自由追求,而是通过最终“由虚反实”兑换为现实世界货币等真金白银,买取与体验现实世界荣华富贵的、彻头彻尾的网络营销与“财务自由”追求。这一虚实掩映的牟利套路同样体现在“Sandbox”等各色元宇宙“房地产”(及各类数字资产)的炒作平

台的运营模式中。

在此,以元宇宙“房地产”伪装的数字代币与传统游戏装备(或其他学习工作数字化装备)的性质差异是明确的。各类普通数字化装备只会运行于特定功能(游戏、社交、学习与工作)的计算机软件应用中,即便产生与现实社会中货币等资产的交易交换,参与主体范围和交换目都十分确定与有限。而在区块链架构数字代币参与的“元宇宙”数字资产估值与支付的交易关系中,数字代币的“同质化通证”的技术属性发挥了“一般等价物”效用。即使其应用在表面上仍依附于特定网络虚拟财产的名目,“但参与其中的交易主体范围、交换的目的都近乎于无限”,早已脱离了普通网络虚拟财产交易的普通商品属性。元宇宙名义下进行的所谓“房地产”开发交易,在“很大程度上已经和一般意义上的金融投资或者炒作相互绑定”,^[20]由此也招致对其适用于金融业的评价、监管与规制。不仅如此,各类数字代币对元宇宙中数字资产交易渠道的普遍渗透还会不断蚕食国家“铸币权”,“挑战主权货币”。例如,获得 Facebook 等科技公司以及一些非营利国际组织的所谓信用背书的 Diem(“稳定币”)的协会化,正逐步形成事实上的私人“中央银行”效应,不断侵蚀中央银行的“铸币税”征收权,形成私人数字代币对主权货币政策的挤出效应。^[21]

元宇宙中的“房地产”具有明确的启动引导同时掩盖修饰数字代币的一般等价物支付功能形成的事实金融工具化追求,不能与元宇宙中的普通网络虚拟财产相混淆。当然更不能将被元宇宙业界自定义为理想支付工具的数字代币,与世界主要经济体正大力推动的主权数字货币混为一谈。不乏论者比较数字代币与主权数字货币在技术层面的“相似性”甚至是“优势”,认为二者都使用了数字技术发行与流通,且被比特币等数字代币所采用的区块链去中心化技术架构,被赋予了数字代币强大的“防伪防盗”技术优势。在数字代币支持者看来,由于区块链节点在

特定算法中的容量上限决定了相应数字代币的供给上限,这就克服了主权货币超发滥发引发通胀与经济危机的风险,从而形成了由“私人数字货币”取代“主权货币”的正当性与可能性。^[22]此种比较观实在是本末倒置。

其一,它颠倒了文明时代信用货币的“一般等价物”性质获得机制。正如,促使没有价值的纸币取代自带价值的贵金属货币成为信用经济时代“一般等价物”的动因,不是纸币的印制技术与防伪技术高超,而是因为纸币是由央行代表国家(实质是全体人民)发行的,是一国金融主权统一的表现,也是该国落实其货币政策的抓手。在主权国家尚未退出历史舞台的数字时代,促使同样没有价值的“数字货币”获得“一般等价物”地位的,同样不可能是所谓区块链防伪防盗技术的“先进”,而只能是源于数字货币基于央行发行的金融主权宣示。其二,它掩盖了“私人数字货币”(数字代币)发行流通可能导致的“铸币税”私有化恶果。铸币税是指货币铸造或印制发行成本低于其面值产生的差额。在信用经济时代,纸币印制、发行成本与纸币面额之间的差额所形成的巨额铸币税,只有置于国家主权治下才能通过政府在人民之间有序分配,防止被部分主体攫取侵吞而破坏基本分配正义。数字代币的私人发行属性使代币的原始取得者以及早期“投资者”对因代币广泛流通而引发的巨额增值私人享有,其实就是对在主权货币场合本由主权者(全民)享有的铸币税的私有化。在此条件下任由数字代币成为流通货币,必然形成代币原始持有者、早期持有者等少数人,对后来使用者与不使用者等绝大多数社会公众财富与福利的掠夺。^[23]其三,它掩盖了数字代币本身引发更严重通胀的风险。当前,由比特币所衍生出众多代币类型的事实可知,虽然同一算法下数字代币的数量是有限的,但算法迭代是无限的。通过算法“微调”即可开发出的“新”数字代币类型数也是无限的。^[24]同时,虽然同一类型数字代币的总数是确定的,但当前各交易平台上的数字代币却

是份额交易,份额细分可以是无限的,故可炒作的统一类型数字代币的份额也是无限的,在人类自私天性的推动下,私人发行的数字代币制造通货膨胀的“技术潜力”,比至少受到国家预算及财政货币政策约束的主权货币发行要大得多。再考虑到数字代币借助全球网络跨国跨境流通,以及区块链技术的隐匿性技术特征造成对一国的“输入性通胀”风险,言数字代币的抗通胀能力实在是颠倒黑白。^[25]总之,“基于区块链数字货币的去中心化元宇宙本质上就是披着网络游戏或者社交媒体外衣的炒币网络,具有明显的金融投资或者炒作价值,这是不容否认和忽视的客观事实,也是判断相关风险的重要前提。”^[26]

当前,在我国大力发展主权数字人民币的背景下,“数字货币”对国家主权数字货币的冲击挤兑、对人民币购买力的稀释、对广大社会公众的掠夺效应日益显现。去中心技术的反追溯特征还赋予其逃避金融监管,全球暗网流通的洗钱功能,成为金融犯罪的技术推手。2017年以来我国有关部门颁布了一系列政策规定,明确了对比特币、以太坊等各类数字代币的法律定性与政策态度:“数字代币”的“挖矿”是缺乏社会贡献的高耗能产业;私人“数字代币”“虚拟货币”只是虚拟商品或数字资产,不由货币当局发行,无国家主权背书,不具有法偿性与强制性,不具有货币属性,“不应且不能作为货币在市场上流通使用”。围绕“虚拟货币”进行准金融业务属于“非法金融活动”,破坏金融秩序,诱发金融诈骗,削弱主权货币发行流通体系与货币政策有效性,损害国家金融主权安全与统一,为此禁止我国金融机构为数字代币提供任何支付服务,禁止数字代币由一般数字资产向数字货币的属性逾越。Decentraland、Sandbox之类的“元宇宙”平台在我国将被认定为在未获取牌照情况下染指货币、有价证券及金融衍生品发行交易等金融领域,而被法律禁止。在此前提下,所谓数字代币私人发行的“总量限定防通胀”“分布记账”的技术安全性等金融创新属性,在我国金融主权所及

范围内将没有合法空间。如果这些平台意图通过遁入“元宇宙”幌子规避我国金融监管,则更会强化其在政策评价中的有害、违法推定,导致这类平台无论是设立在我国境内,还是设立在境外而将其业务辐射到我国境内,都不可能获得我国的合法性认可。^[27]未来在我国“元宇宙”平台上的合法交易标的,仅限于不具有“一般等价物”功能的普通网络虚拟财产,而不包括具有一般等价物属性的数字代币。

(三)“元宇宙”语境中的“非同质化通证”

面对日益严格的主权金融监管,私人“数字代币”正由以比特币为代表的“同质化通证”发行,转向以“数字藏品”为名义的 NFT (Non - Fungible Token)“非同质化通证”发行。是否可以通过剥离数字代币的“同质化通证”属性及其一般等价物属性,弱化 NFT 的“货币”属性而强化其“特定物”属性,使相关“元宇宙”运营平台免受严格的金融审查与监管呢?

当前,NFT 发行主要集中于所谓“数字艺术品及奢侈品”领域。相较比特币等传统数字代币的同质性特征,“每一枚非同质化代币均是独特的并无法进行互换,这使得非同质化代币具备了艺术品的定价特质”。^[28]支持者认为,NFT 作为确权技术能够解决数字时代的“知识产权保护的困境”:NFT 是在以太坊等已成功的加密货币网络上生成的唯一性编码,“一件作品与 NFT 结合后,该作品便被赋予了一个不可篡改的唯一编码,无论该作品被交易了多少次,其相关权利与历史交易数据始终可查”,“可以抵抗黑客和盗窃行为”,“NFT 具有为数字资产确权的天然优势”,“为数字藏品的创造、交易提供有利条件,有利于激发艺术家创造热情、促进数字文化产业发展”,等等。同时,越来越多的网络游戏赋予玩家将在游戏中“设计”的房屋、庭院等数字劳动或虚拟商品转化为 NFT(通证化)的能力,使之“可以从元宇宙平台流向现实世界,人们通过虚拟劳动赚得了现实世界中的通货”。^[29]各大奢侈品经销商也日益向网络游戏环境中嵌入其品牌

化的 NFT 游戏服饰、装备等。^[30]那么,当这些 NFT 数字藏品与现实世界中流通货币或其他资产发生交易时,是否因其非同质性自定义,而可将其视为一种数字化“特定物”或一般网络虚拟财产,而不作为一般等价物对待?

所谓艺术品(或作品)在数字环境下的交易与维权困境,以及 NFT 技术突破上述困境的积极意义被有意夸大了。并非所有作品都需要并适合数字转化与数字化传播。例如对于必须欣赏原件才能实现欣赏目的的真品,其数字化复制品网络传播意义有限,相应网络化侵权可能性也不大。当然,其形成与传播主要依赖网络数字环境,数字化复制传播容易且频繁,从而容易招致非法网络复制传播侵权的作品形式(主要包括网络视听作品、游戏等数字环境下人机协同创作作品等),NFT 转化可为既有的数字化作品打上唯一性的区块链编码标识,作为其在网络空间中第 N 号“分身”的公示、识别与追踪标识,可引导当事人对可能的未经许可的复制传播进行识别与维权。但这并不能替代作品的基础性数字化创作与转化过程,不能增强其艺术内涵与水准,从而也就不能为数字藏品带来“价值”。然而当下的事实却是,数字藏品引起的需求关注与炒作焦点恰恰是关于数字藏品举世唯一性(“稀缺性”)、排他占有的区块链公示技术手段,至于藏品本身的艺术性反倒不重要。这造成所谓的“万物代币化”,^[31]数字藏品供给准入无限,藏品良莠不齐。不仅玩家在游戏环境中的简单“人机协同生成物”可以作为藏品标价交易,甚至一些低俗的数字化记载也能转化为“唯一”的数字作品而交易炒作。不少所谓数字藏品标价明显违背艺术品藏品估值定价规律,标的的所谓“稀缺性”反噬支撑价值的“有用性”,^[32]形成价值支撑空洞,定价本末倒置、严重虚高,资产炒作泛滥,实为“郁金香泡沫”的当代数字化版本。加之“元宇宙”交易平台上的“数字藏品”多存在与同平台的同质化通证数字代币之间的折算与交易渠道,^[33]最终是,所谓“数字化藏品”的作品本身

不过是掩盖依附于其上的非同质化通证桥接同质化通证而变相货币化,或者掩盖非同质化通证以拆分交易等方式的有价证券化的幌子。

正是注意到 NFT 数字藏品在世界范围内愈演愈烈的金融化、炒作化倾向,我国互联网金融协会、银行业协会与证券业协会于 2022 年 4 月 13 日联合发布了《关于防范 NFT 相关金融风险的倡议》。“倡议”直指 NFT 涉及的“炒作、洗钱、非法金融活动等风险隐患”,要求相关从业机构与从业者“确保 NFT 产品的价值有充分支撑,引导消费者理性消费,防止价格虚高背离基本的价值规律”。同时,明确规定了行业负面清单:其一,不在 NFT 底层商品中包含证券、保险、信贷、贵金属等金融资产,变相发行交易金融产品;其二,不通过分割所有权或者批量创设等方式削弱 NFT 非同质化特征,变相开展代币发行融资(ICO);其三,不为 NFT 交易提供集中交易(集中竞价、电子撮合、匿名交易、做市商等)、持续挂牌交易、标准化合约交易等服务,变相违规设立交易场所;其四,不以比特币、以太币、泰达币等虚拟货币作为 NFT 发行交易的计价和结算工具;其五,对发行、售卖、购买主体进行实名认证,妥善保存客户身份资料和发行交易记录,积极配合反洗钱工作;其六,不直接或间接投资 NFT,不为投资 NFT 提供融资支持。

我国正式上线的 NFT 数字藏品发行平台已超过 50 个。随着“冰墩墩”“中国航天”等主题数字藏品的官方发行,NFT 技术在丰富我国数字经济模式、促进文创产业发展等方面的潜力正逐步显现。未来,NFT 数字藏品发行业在我国的发展方向是仅仅作为数字藏品的唯一性标识与公示手段赋予机制,还是向前一步迎合强烈的数字藏品二级市场交易需求,直至在某种程度上证券化,取决于作为软法的《关于防范 NFT 相关金融风险的倡议》在多大范围与程度上能够落实为“硬法”。不难预测的是,为了与对“同质化通证”的严格“去金融化”监管政策保持一致,“去金融化”也将是我国未来针对 NFT 数字藏品之

类的基本监管立场。^[34]其中,在 NFT 发行交易中不得与比特币、以太币、泰达币等同质化通证(虚拟货币或数字代币)进行计价和结算桥接,不通过分割所有权或者批量创设等方式使 NFT 实质退化为同质化通证,应当是相关法律规制的关键点。

但是,在确保 NFT 数字藏品的“非同质化”特征的前提下,在多大程度上容许或限制其以法定货币、合法的可支付资产计价与结算的二级市场交易,却是可以且需要弹性拿捏的。一方面,数字藏品的二级市场交易需求显然更多来源于藏品“唯一性”激发的价值炒作与超额牟利欲求,而唯一的数字编码确权性与公示性显然容易与证权证券的确权机制混淆。即数字藏品的二级市场交易的发展显然会推动数字藏品定价与流转机制的事实证券化与金融化,故既不能在我国放开数字藏品二级交易市场建构,也不能放松对事实存在的数字藏品二级交易行为适用金融监管。但另一方面也要看到 NFT 数字藏品难以祛除的事实证券化的社会与历史缘由。在数字时代,基于区块链技术的数字烙印使某些易于数字化展示的“特定物”的数字化部分,结合了“易货交易”与“信用货币支付”的双重优势:它既保留了实物资产的价值证成的事实基础,即特定物的非同质性用途与使用价值,又获得了类似主权信用货币(纸币)的便捷支付能力,即无须受实物物理空间占用之羁绊。或者说,基于 NFT 数字藏品的网络化“易货贸易”的便利性,使长期依赖信用货币(纸币)支付(包括在线支付)的相对特定物之间易物交易的便捷性优势被大大削弱。在现代金融主权治下,人民虽无权选择外币或伪钞完成支付,却有权选择是通过主权信用货币完成交易支付,还是通过以物易物实现交易。易言之,在国家数字货币的便捷支付体系构筑完成之前,人民应有权自由选择对其便利的交易支付方式。NFT 数字藏品毕竟不能归入“数字伪钞”之列,且与一切有形藏品一样,数字藏品也有一定的“通货”属性。故容许人民在一定范围内

通过数字藏品二级市场,实现与其他合法商品(数字代币除外)的“易货”贸易,应属人民财产自由与交易自由的应有之义。只是,此类易货贸易的规模化客观上必然会不断激发与量化非同质化通证的潜在有价证券属性,从而形成非同质化通证的数字易货(支付),与国家主权信用货币支付体系及未来国家主权数字货币支付体系间的事实竞争关系。当下各主要数字藏品发行平台不遗余力地渲染基础网络游戏装备、工作与社交环境的沉浸体验感或者数字奢侈品的升值空间,也是希望将网络游戏、社交平台及奢侈品消费的目标群体(尤其是青少年),尽快发展为其推出的相关 NFT 非同质化通证及其数字化易货(支付)功能的信服者、使用者与依赖者。^[35]“非同质化代币交易市场已经积累了广泛的用户群。由于网络外部性的影响,即产品为消费者带来的边际效用是现有消费者数量的增函数,导致非同质化代币的发展已经开始侵蚀传统主权货币的生存空间。”^[36]这使得 NFT 在与未来国家数字货币的使用群体争夺竞争中先拔头筹,同时也为当面临未来国家主权数字货币的取代时,积累谈判筹码,意图博得更多的退出补偿,可谓进可攻退可守。

在私人数字化代币与 NFT 数字化藏品都已经或明或暗“抢跑”国家数字货币支付体系的今天,为了发展我国的主权数字货币并维护金融安全,必须对明显抢跑的私人数字代币的支付功能明确说不,有效区隔境外私人数字代币支付功能对我国的渗透。而对于 NFT 数字化藏品,则应明确防止其发生金融功能转化的规制底线。有限承认数字化藏品的二级市场数字易货(支付)功能,但必须配套以强制性数字藏品交易实名制及交易前价格评估机制,形成严格完善的数字藏品估价标准与流程,围绕数字藏品的艺术或其他共识性使用价值内核形成其价值发现量化标准机制。同时开征累进税率高昂的数字藏品交易增值税以及相关炒作平台的暴利税,实质性削弱数字藏品的过度溢价能力与证券化动因。

三、“元宇宙”语境中的财产关系主体构成

(一)“虚拟人”或“数字人”(用户)的法律定位

虚拟世界中“数字人”的“人格独立”与“自由”向来是“元宇宙”推动者最为标榜的“理想境界”。“元宇宙的基本主体由数字人构成,是现实世界人的数字版本……即将现实世界的‘自然人’的意思表达同步上传给元宇宙数字世界的‘比特人’……让人的感知触觉在两个世界间无碍穿梭,而且,‘数字孪生’(Digital Twins)技术可以让元宇宙上‘意识上传的真人’拥有其生物特征数据,逼真的数字形象。”^[37]元宇宙平台上“数字人”语境容易让人望文生义地与法律关系主体地位联系起来,甚至被一些法律界人士直接表述为客观世界中自然人人格在“元宇宙世界”中的平等主体分身:“自然人穿梭于现实与元宇宙之间,两个截然不同的社会场景又催生出民事主体的双重法律人格,即自然人民事权利能力与虚拟人民事权利能力。根据双重法律人格,虚拟人享有独立的民事权利能力,即虚拟人在元宇宙中可以独立参加民事活动,享有民事权利和义务,承担民事责任。”^[38]——这是对所谓元宇宙财产关系及其他相关法律关系中主体构成的严重误解、误导!

依前述,不存在供自然人可以自由“穿梭”的“现实空间”与“元宇宙空间”的社会关系时空范畴的对应与分割。所谓“进入”元宇宙空间,既不是如科幻玄幻故事所描绘的进入与现实时空“平行”的另一个“客观时空世界”,也不是进入了为现实世界的法律调整力所不及的“崭新社会关系”范畴,而只是对现实世界既有主体借助现代网络信息技术与工具而实现的自由新形式的“拟人化”修辞,它当然处于唯一现实世界中唯一人类法律体系的时间效力与空间效力覆盖之下。例如,两个元宇宙参与者之间以其网络上“数字人”的名义,借助智能合约对某种游戏装备或数字藏品的交易活动,不应认为是不同于真

实自然人的两个“数字人”之间在“另一个”世界的民事行为,而只能是两个真实自然人借助网络平台与数字技术的“电子商务”活动。更不用说当事人在“网络空间”中因游戏任务、教育培训、会议交流发生的社交往来,只不过是当事人通过网络媒介实现的现实自由的表现形式,而绝非什么独立的“数字人”人格独立于主体自由的表现。

法律上的“自然人”主体地位并不是法律对生物学意义上自然人的全部主观活动展现的“主体性”的原样重述与消极承认,而是带有明确政策目的的理性筛选与重述。即只有对普遍确立自然人法律上主体地位所必须的人身自由、人格尊严及其具体化形式,且能够通过法律保护而实现的部分,才能纳入自然人主体性(人格)的法制意涵。法律上的自然人“人格”必须对帮助自然人自主引发一定法律关系的发生、变更、终止,并自主受领相应后果,即参与民事法律关系具有现实意义与法律意义。那么,那些虽然“炫酷”却对自然人参与民事法律关系无意义的“主体性描述”就成为干扰项,应从自然人“人格”的法律建构中剔除。首先需要剔除的,正是人类天马行空的想象力创造的“超现实主体性”幻境。无论在用户视角下游戏世界所创造的沉浸体验多么“真实”,“元宇宙”办公会议“空间”多么自由方便,或是传媒学视角下“工具服务型数字虚拟人”“虚拟仿真型数字虚拟人”“情感陪护型数字虚拟人”“场景氛围型数字虚拟人”的角色分工,^[39]此类“拟人”描述都因无法在现实主体行为以外独立引发民事法律关系发生、变更及终止,当然更不可能带来具有法律意义的“虚拟世界”中的独立法律后果,而不可能成为自然人法律人格的意涵构成。

法律人格不仅是法律对自然人人身自由与人格尊严的资格概括,也是法律主体为其自由行为承担全部后果(法律责任)的能力概括与正当性依据。法律人格的构成要素本应支持而非背离主体人格定位与责任追溯。“数字人”虽不具

有自然人法律人格的实证法建构意义,但此起彼伏的“数字人”法律人格建构意图也揭示了实证法对现代数字条件下自然人的网络化行为模式的一种调整聚焦——应对自然人“数字身份”对其法律人格的真实性识别性追溯性的“背离”与“伪装”而可能造成的风险。按照元宇宙业界的宣传,数字人不仅是自然人人格在元宇宙中的数字镜像,更具有“身份再造”功能,“在 Facebook 这样的社交网站中,我们貌似以真实身份出现,而实际上却常常在简介中把自己美化成为另外的人——我们想成为的那个人”。^[40]古往今来,要实现身份再造,在改名易容等身份更新手段之外,还需掩盖隔离其过往身份即隐姓埋名,这也正是今日“数字人”身份再造的基本方法。

对于那些纯粹沉浸“虚拟世界”的数字身份再造法律无需调整,正如法律不会也无法干预人类梦境的内容与纯粹思想自由的尺度。但只要当数字身份再造的影响外溢牵涉到与他人之间民事法律关系发生、变更与消灭等法律后果时,法律就应果断介入。例如游戏玩家只是沉浸于游戏场景带来的主观体验,并不引起法律调整。但如果在游戏中参与对游戏装备的人机系统创作,则可能存在对所产生的数字化衍生品的著作权确权享有,以及对有关权利与游戏平台运营者的分配分享问题,从而应受到著作权法的调整。若权利人将有关数字衍生品向特定或不特定对象进行网络销售或拍卖,还涉及网络虚拟资产交易法律(如合同法、电子商务法等)的调整。如将他人作品或非作品性客体 NFT 转化,还涉及对他人著作权、肖像权、名誉权、隐私权的保护问题。再如用户基于虚拟社交平台进行交流,企业员工基于“虚拟会议室”平台开展工作沟通只是生活与工作自由中的事实行为,本身并无法律后果,但如果在虚拟平台上散布诋毁他人人格信息或公开企业秘密,则可能违反隐私及商业秘密保护之法律,继而进入法律调整范围,等等。在法律调整面前,当事人的数字身份不再拥有帮助当事人“改名换姓”“隐姓埋名”的真实身份隐藏与

改造机能,而是必须协助完成对当事人真实身份的识别定位与法律后果的归附。

故“数字身份”只是普通法律主体借助网络数字环境的人格表现形式。与其他社会关系中的身份视角相比,数字身份并无法律上的特殊性与可优待性。数字身份既要满足主体对自身“人设”的设定自由,又必须使围绕新人设的所有违法行为具有足够的主体辨别性、后果及责任可追溯性,即通过数字身份要实现自由只能是“负责任的自由”。这也提示了元宇宙中当事人合法的数字身份再造的技术双向性:既有能在无涉法律后果的纯粹私人主观自由范围内任由当事人实现“分身”“隐匿”的技术表层,但在设计法律后果时又有能顺利实现法律后果(尤其是责任)追溯的真实身份回溯的技术底层。所有的带有数字身份再造功能的网络技术平台,都必须在程序运行后台带有对用户参与的实名认证机制,对所有的数字身份再造都应当在可追溯辨别行为人为真实身份所必要的范围内的真实个人信息进行后台锁定。平台运营者所获得的身份再造者的基础个人身份信息,仅以可能引起的法律后果追溯归附主体为必要范围。故随着算法技术进步,可在可能引起法律后果之时再向身份再造者索取,并以之作为数字身份再造利用得以继续的阶段条件。平台所获取的信息仅为行为人为身份追溯而备用,并依法向执法部门或有权获知的当事人出示,而不得做任何无关性利用。平台获取、保存与出示上述信息处于国家网信监管部门的严格监督之下,并为此承担最大信用义务及违反义务的惩戒后果。由此,平台依法获取数字身份再造者的部分真实身份信息,并不构成对其隐私权及个人信息的侵权。在数字技术平台上留存真实身份底根,正是当事人通过数字技术在“虚拟世界”中实现匿名自由或人设再造的安全性与正当性来源。

(二)“去中心化组织”(平台)的法律定位

作为技术与产业现象的“元宇宙”并不是由位于“另一个世界”中的“数字人”们创造的精神

世界,而是由诸如 Meta、Decentraland、Sandbox 等现实世界中的平台产业组织体,通过网络技术开发与营销推广而建立的商业架构。有关组织体根据公司法等现实企业组织法取得其法律上主体地位与相应商行为能力、企业治理结构,是其能顺利开展相关业务的前提与基础。由于元宇宙平台核心业务涉及普遍的个人信息采集与相关信息网络交互传输,相关从业组织还须遵守相关专门行业监管性法律法规。例如在我国相关组织的设立与运营必须遵循《中华人民共和国电信条例》《电信业务经营许可管理办法》的相关要求,依法申请办理电信业务经营许可证。根据《移动互联网应用程序信息服务管理规定》,通过移动互联网应用程序提供信息服务的元宇宙平台,应当依法取得相关资质。根据《区块链信息服务管理规定》第 11 条规定,区块链信息服务提供者应当在提供服务之日起 10 个工作日内,通过国家互联网信息办公室区块链信息服务备案管理系统填报服务提供者的名称、服务类别、服务形式、应用领域、服务器地址等信息,履行备案手续等。元宇宙从业主体本应置于国家产业法治的平等对待之下,有疑问的是,如何看待当前所谓基于区块链去中心化技术的“元宇宙中的组织”获得不同于现实世界组织体的特殊待遇的理论与政策游说。

不乏论者提出“元宇宙中的组织至少包括两种类型:一种作为现实世界组织的延伸而存在,另一种完全存在于元宇宙中”。^[41]所谓“完全存在于元宇宙”的组织体类型判断,是基于在管理学上区块链技术创造出的去中心化组织架构与传统社会的科层制中心化组织架构的“本质区别”判断而得来:“基于区块链智能合约的去中心化自治组织”(Decentralized Autonomous Organization,以下简称“DAO”)并非法学上的主体或法人治理概念。作为其代表的 Aragon DAO、DAO stack、Colony 等均是围绕以太坊、比特币等“虚拟币”开发、交易的典型去中心化组织。人工智能技术对区块链技术的加持,更成为相关去

中心化组织进一步独立发展的动力与方向。在外部法律地位上,去中心化组织可以作为新的合伙组织、公司法人的事实基础,在立法例上可见2018年马耳他《创新技术安排与服务法》,将去中心化组织认定为“创新技术安排”并赋予法人资格,另美国佛蒙特州亦为区块链开发公司颁发了法人执照等事例。^[42]在内部治理上,这些组织以基于区块链技术(主要是公链)的分布记账与智能合约方式,将发端自中央管理者的科层制管理结构变为扁平与自治运转,使每一个参与者都能不被歪曲与强制地、平等地表达意志,此即所谓“去中心”。^[43]这由此促成了去中心化组织调整规范供给与运行的强自助取向,以及元宇宙治理在法治体系中的特殊地位之说——“代码即法律”。^[44]在其看来,所谓法律是维持社会秩序和可预期人际关系的依赖国家主导的各种中介机构来运行的信任机制,作为“信任机器”的区块链技术因此具有制度技术或者法律技术的属性。^[45]围绕区块链的去中心化自治规则形成体系与区块链智能合约的自动执行机制,可以建构治理元宇宙的“法律+技术”二元规则体系。^[46]在没有集中控制或第三方干预的情况下自主运行,由代码构成的智能代码合约形成“自规则”,实现社区自由自治。^[47]“法律和技术的共治,就是既要实现‘代码即法律’以确保技术的规范性和正当性,也要尽可能实现‘法律即代码’以确保规范的技术性和有效性。”^[48]

上述以区块链去中心化组织的“代码自治”替代中心化国家治理中的法律他治的误导性在于:首先,它混淆了法律的规范调整与代码的技术调控的性质。法律作为以国家强制力为后盾的规范共识的成立取决于其自足法律渊源的证立,然而区块链智能合约(代码)的规制能力并不来源于合约本身,而是来源于赋予合约“自动化运行”约束力的关于组织体自治协议与合同规制的法律规范授权,这不过是“私约如律令”之法谚在区块链架构中的表现形式。关于智能合约自动运行的规律性还可以总结为“习惯”,以

补充性法源的方式产生间接法效,但这仍不过是现代法源体系的应有之义。故区块链智能合约(代码)既是法律调整对象也是实现法律调整的辅助技术手段,而本身并非法律。其次,它高估了区块链去中心化组织架构的自治效能。投票机制所寓意的“直接民主”和“全员参与”不排除极低的投票率与非专业性,自助式、无国界的“全球治理结构”带来原公民性的丧失,引起组织中的公共事务治理的“快消化、游戏化与非权威化”。^[49]故而当组织体围绕一个相对复杂稳定事业,要形成有效率共同意志并取得同行业竞争的长远优势时,没有任何组织体可以真正实现长久与广泛的无中心治理。Aragon DAO、DAO stack、Colony 之类去中心化组织在重大提案与交易的关键意思上仍旧体现了以份额、资历、专业关注能力等为刻度的资本与专业多数决,“中心”回归。^[50]最后,其掩盖了区块链环境对相关组织代币业务金融化提供的反追溯、反规制技术支持。放弃遁形与匿名,实现内部人行动轨迹留痕与信息公开,正是现代组织体通过政策考量,从组织事实上升为合法拟制主体的必要代价。而这也恰恰是相关业界及技术人士抵触的——创造匿名、遁形与难以追溯(追责)的信息、要素传输条件与组织运行环境,正是其自诩的技术初衷与特色以及对相关投资者的吸引力所在,且特别是当代数字代币及 NFT 组织者与参与者所推崇的“治理环境”。DAO 并不能创造出平行宇宙中数字人组织体的遗世存在,而是折射出区块链去中心化组织形式借元宇宙之说辞谋求从现实世界法治中豁免的脱法企图试想。“去中心化元宇宙应用的本质是一种区块链数字货币的发行、交易网络,这种高度匿名化、去中心化的网络,会成为非法组织从事非法活动的温床,也会成为资本投机活动的载体,并通过自身的技术属性为相关执法活动设置难以克服的障碍。”^[51]试想,连成员构成与追责路径都难以查明的组织体,却要通过法人化获得合法身份,令成员获得“有限责任”庇护,取得法律与社会认可,实在匪夷所思。

总之,在法律调整视野中,既不存在“元宇宙中的组织”,也不存在可超脱所谓传统法人(或非法人组织)相关法律规制的“不传统”的区块链去中心化组织。所谓“基于区块链智能合约的去中心化组织”与其他所有社会组织一样,都是现实世界中的“传统组织”。现有关于法人或非法人组织的制度规范适用于区块链与人工智能新技术场景的联系点在于,“作为一种现代数字信息技术的产业转化形式对现有法人理论与制度在法人设立监管、法人治理结构完善及利害关系人保护等具体环节的制度发展考虑”。^[52]

四、结 语

“元宇宙”远未实现“概念化”。科幻小说中的元宇宙“幻想”不足为凭。使用元宇宙说辞最甚的部分科技与产业界,正面临关于“元宇宙”不过是“互联网泡沫”的新瓶旧酒、是营销与广告中的虚词炒作的责难。^[53]“元宇宙”很难通过“奥康的剃刀”(如无必要、勿增实体)的检验,即使不使用“元宇宙”一词,相关技术运用、产业迭代及社会治理模式更新,也完全可以在当代互联网的区块链去中心化架构中,围绕“虚拟现实”的游戏、规培、社交及办公软件与算法开发运用,同质化或非同质化通证(NFT)的发行与交易,去中心化组织治理建构等具体环节、场景获得讨论与推动。由于不具有严格与明晰的概念内涵与外延,“元宇宙”充其量构成一种“语境”。正因“语境”的非精准与任意性,方便了论者借助“元宇宙”之名对上述互联网科技与产业发展环节隐秘代入利己“私货”,却又假托莫须有的元宇宙“概念”使之正当化或隐蔽化。

在关键环节与重要领域中防范各类虚实掩映、名实相悖所可能造成的社会风险,正是人类法治的重要职责与功能。由此,在立法论与法律解释论中均不应承认“元宇宙”的概念属性,以防止被其理路裹挟而丧失独立于专业的法治立场,而应将其作为一种业界主观推动的互联网科技与经济的新现象新业态,以及容易造成相关行

业产业挂测评价虚实掩映、名实相悖问题的“语境”对待。“元宇宙”语境下的法律调整态度,自然是对产业行业发展的虚实掩映、名实相悖进行“去伪存真”。通过法律关系架构筛选、归集所谓元宇宙科技与产业现象中的真实与有法律调整必要的主、客体及权利义务要素。在此,不仅要廓清“想象”世界对法律调整对象范围的臆想性扩大的干扰,揭示假托所谓“平行宇宙”而限缩甚至贬低现实法律体系调整有效性及其应有范围的脱法企图,更要集中针对元宇宙资本及从业者实现其经济利益最大化的主要抓手——客体(虚拟财产)的公开或隐蔽金融化、主体治理结构的反追溯反监管化——形成清晰明了的法治贯彻评价与调整应对方法,延续互联网法治鼓励科技发展但更防止科技为恶的一贯立场。

注释:

[1]2021年被众多媒体称为“元宇宙元年”。在这一年,扎克伯格将脸书(Facebook)改名为“Meta”,标志着“元宇宙”向人类世界经济领域的深入渗透,并成为一些国家政府和企业投资布局的重点领域。

[2]曹照旺:《元宇宙的秩序和规则》,《学术界》2022年第2期。

[3]元宇宙是信息技术驱动下的新的虚拟世界,其区别于传统世界的社会结构特点构成了法律治理的逻辑起点。李晓楠:《网络社会结构变迁视域下元宇宙的法律治理》,《法治研究》2022年第2期。

[4][德]迪特尔·梅迪库斯:《德国民法总论》,邵建东译,北京:法律出版社,2001年,第52、53页。

[5]根据维基百科的解释,元宇宙Metaverse被定义为“一个集体虚拟共享空间,由虚拟增强的物理现实和物理持久的虚拟空间融合而创造,包括所有虚拟世界、增强现实和互联网的总和”,等等。

[6]Haihan Duan, Zhonghao Lin, Jiaye Li, Xiao Xu, Sizheng Fan & Wei Cai, “Metaverse for Social Good: A University Campus Prototype”, *Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia* 2021, p. 155, Figure 1.

[7][46]程金华:《元宇宙治理的法治原则》,《东方法学》2022年第2期。

[8]陈吉栋:《超越元宇宙的法律想象:数字身份、NFT与多元规制》,《法治研究》2022年第3期。

[9][40]门泽宽:《未来媒介图景“元宇宙”:从人的再延伸到价值反哺》,《青年记者》2022年第14期。

[10]南帆:《虚拟、文学虚构与元宇宙》,《中国当代文学研究》2022年第5期。

[11][28][36]袁增:《元宇宙空间铸币权论》,《东方法学》2022年第2期。

[12][13][31]季卫东:《元宇宙的互动关系与法律》,《东方法学》2022年第4期。

[14]客体性质决定了依附其上的权利性质、类型体系与权能效力。尤其是以支配权为核心权能的权利多以支配客体为权利概念的基本语素,物权与人格权即如此。谭启平主编:《中国民法学》第四版,北京:法律出版社,2022年,第54、55页。

[15]在游戏产业界,以Second Life和Roblox为代表的新一代网络虚拟游戏也比照元宇宙的概念,为玩家提供了进行游戏和创作的数字空间平台,创设了与上几代电子游戏完全不同的沉浸式体验。

[16][38]杨廷超:《网络时代论元宇宙中的民事权利》,《东南大学学报(哲学社会科学版)》2022年第4期。

[17][19][20][23][26][51]王德夫:《论“去中心化元宇宙”的风险识别与法律治理——以“元宇宙使馆”事件为观察》,《荆楚法学》2022年第3期。

[18][30]杜蔚、丁舟洋:《奢侈品拥抱元宇宙 推 NFT 是噱头还是创新?》,《每日经济新闻》2022年9月19日。

[21][29]郑世林、陈志辉、王祥树:《从互联网到元宇宙:产业发展机遇、挑战与政策建议》,《产业经济评论》,https://doi.org/10.19313/j.cnki.cn10-1223/f.20220829.001。

[22]袁增:《“元宇宙”空间货币治理的中国方案》,《上海大学学报(社会科学版)》2022年第2期。

[24]在各类代币炒作平台上交易的代币种类极为庞大,除了位于头部的比特币、以太坊、稳定币等,各类昙花一现的垃圾币更是层出不穷。赵磊:《数字货币的类型化及其法律意义》,《学海》2022年第5期。

[25]把数字人民币与所谓代币进行比较完全不合适,二者没有可比性。数字人民币的语素核心不是“数字”,而是“人民币”,它只是人民币的数字化形式而已,其主权货币基础与前提,才是其概念正当性的来源。而代币所欠缺的正是其正当性前提——国家金融主权。此种云泥之别根本不可能因数字人民币与数字代币所采用“数字技术”的相似性而磨灭。

[27][50][52]张力:《区块链与人工智能组织体法人化治理路探正》,《东方法学》2022年第5期。

[32]资产的价值不在于“稀缺性”而在于有用性,当然有用性也未必能促使标的财产化。故NFT只能通过其合法的有用性证明其“资产”属性。但其表面上的用途——数字艺术品,显然只是个幌子,是为了掩盖其后比特币的“数字代币”金融功能,而

这在我国显然是违法的。但如果取消了金融功能,谁又会在意这种毫无艺术表现力的“艺术品”呢?

[33]参见“汉全科技”交易平台,https://site.baidu.com/site/wjz3cd7y/0e5e4997-d3bc-4d43-bf96-cee90bbabf95?fid=nH04rHmzPH03PWcsrHDkPH0vn1PxnWcdg1D&ch=4&bd。

[34]丁道勤:《元宇宙的法律规制》,《财经法学》2022年第5期。

[35]以游戏、所谓虚拟人生为诱饵,诱导人们特别是青年人对游戏与虚拟世界产生依赖,再形成对NFT支付方式的依赖,进而扩大NFT的受众面,压迫国家金融主权接受代币广泛流通的事实,从而迫使其让渡铸币权。蚕食国家铸币权的区块链去中心化“铸币”权,才是资本热炒热捧元宇宙的动机,数字藏品只不过是代币货币化努力渗透的新尝试。

[37][47]李慧敏:《自由与秩序:元宇宙准入的价值选择与身份认证的元规则》,《法治研究》2022年第2期。

[39]杨名宜、喻国明:《赋能与“赋魂”:数字虚拟人的个性化建构》,《编辑之友》2022年第9期。

[41]黄小明:《元宇宙须厘清的法律要素》,《检察风云》2022年第11期。

[42]参见郭少飞:《再论区块链去中心化自治组织的法律性质——兼论作为法人的制度设计》,《苏州大学学报(哲学社会科学版)》2021年第5期;郭少飞:《“去中心化自治组织”的法律性质探析》,《社会科学》2020年第3期等。

[43]陈加友:《基于区块链技术的去中心化自治组织:核心属性、理论解析与应用前景》,《改革》2021年第3期。

[44]Lawrence Lessig, *Code, and Other Laws of Cyberspace*, New York: Basic Books, 1999.

[45]郑戈:《区块链与未来法治》,《东方法学》2018年第3期。

[48]程金华:《元宇宙治理的法治原则》,《东方法学》2022年第2期。

[49]于京东:《元宇宙:变化世界中的政治秩序重构与挑战》,《探索与争鸣》2021年第12期。

[53]马斯克认为:“元宇宙,现在更像是一个营销流行语,而不是现实”。我国也不乏学者指出“元宇宙是个伪概念”,“脸书再次领衔投资的表象背后”,“是操弄金融市场和投资导向的又一次概念炒作”。“对于‘元宇宙’概念的提出,中国市场明显反应过激”,等等。唐林焱:《“元宇宙”的规制理论构建及中国方案》,《上海大学学报(社会科学版)》2022年第5期。

[责任编辑:邹秋淑]