

<<网络游戏法律理论与实务>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏法律理论与实务>>

13位ISBN编号：9787313090553

10位ISBN编号：7313090552

出版时间：2013-1

出版时间：上海交通大学出版社

作者：寿步

页数：265

字数：293000

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>

<<网络游戏法律理论与实务>>

内容概要

《网络游戏法律理论与实务》(作者寿步)分别对网络游戏相关的刑事法律问题和民事法律问题的理论与实务进行研究。

在附录中收录了2000年9

月-2009年7月国内与网络游戏相关的规范性文件目录,还收录了国内法院提供的13个网络游戏刑事案例的法律文书。

《网络游戏法律理论与实务》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。

<<网络游戏法律理论与实务>>

作者简介

上海交通大学法学院教授、博士生导师，上海交通大学知识产权研究中心主任。

西安交通大学兼职教授、西南交通大学兼职教授。

自动控制专业工学学士，计算机专业工学硕士。

从事知识产权法和科学技术法研究。

发表学术论文数十篇，出版独著3部、合著4部、主编著作14部。

中国科学技术法学会副会长，中国知识产权法学研究会常务理事，上海市信息化专家委员会委员，上海市知识产权局专家咨询委员会委员，上海市法学会科技法知识产权法研究会副会长，上海仲裁委员会仲裁员。

2003年当选为第二届上海市十大优秀中青年法学家。

2007年获国家信息化专家咨询委员会颁发的首届全国信息化研究成果奖优秀奖。

2010年获中国科学技术法学会科技法学突出成就奖。

北京市隆安律师事务所上海分所律师。

中华全国律师协会信息网络与高新技术法律专业委员会主任。

主要承办软件网络等高新技术领域的法律业务。

<<网络游戏法律理论与实务>>

书籍目录

- 第一编 网络游戏刑事法律问题
- 第一章 网络游戏相关刑事案件概述
- 第一节 网络游戏典型案例综述
- 第二节 虚拟物相关案件
- 第三节 私服类案件
- 第四节 外挂类案件
- 第二章 网络游戏虚拟物的刑法保护
- 第一节 网络游戏虚拟物刑法保护的必要性
- 第二节 网络游戏虚拟物基本概念的界定
- 第三节 网络游戏虚拟物刑法保护的难点与对策
- 第四节 以刑法为底线的虚拟物保护体系之构建
- 第三章 网络游戏虚拟物的刑法保护——典型案例分析
- 第一节 网络游戏中虚拟物刑法保护的困境
- 第二节 对非正常途径制作销售虚拟装备不应定罪处罚
- 第二编 网络游戏民事法律问题
- 第四章 网络游戏虚拟物交易的法律管制
- 第一节 网络游戏虚拟物交易若干法律问题
- 第二节 网络游戏虚拟物交易纠纷之证据问题探析
- 第五章 网络游戏虚拟物民事纠纷的解决
- 第一节 网络游戏民事纠纷基础理论
- 第二节 纠纷处理中的归责原则和举证责任
- 第三节 电子证据的取证和认证规则
- 第四节 国内外现有法律规定述评
- 第五节 网络游戏虚拟物民事纠纷的解决
- 第六章 网络游戏特殊民事法律问题专论
- 第一节 网络化身权反思
- 第二节 虚拟货币法律问题初探
- 附录一 网络游戏相关规范性文件目录
- 附录二 网络游戏相关刑事案件裁判文书汇编
- 案例1 颜亿凡盗卖虚拟装备案
- 案例2 曾智峰等盗打电话充值Q币案
- 案例3 胥磊等盗打电话充值Q币案
- 案例4 游唐存非法运营《天子传奇》私服案
- 案例5 罗治国非法运营《天子传奇》私服案
- 案例6 武进非法运营《蝴蝶传奇》私服案
- 案例7 龙联公司和陈海龙帮助他人非法运营《蝴蝶传奇》私服案
- 案例8 张宗为等非法运营《传奇2》私服案
- 案例9 罗亮非法运营《龙行传奇》私服案
- 案例10 马宁等非法运营《传奇3》私服案
- 案例11 天成公司和李艳波非法运营《传奇3》私服案
- 案例12 张左峰等非法制作、运营《QQ幻想助理》外挂案
- 案例13 谈文明等非法制作、运营《恶魔的幻影》外挂案

章节摘录

构成刑事犯罪的都是恶性外挂和非官方外挂，使用恶性外挂软件的游戏玩家在启动网络游戏软件后，即使消费者不再亲自操控游戏，该外挂软件也能保持处于在线状态，从而将游戏一直进行下去。外挂软件的运行，改变了网络游戏软件设定的游戏规则，使用外挂软件的消费者较之未使用外挂软件的消费者在游戏能力上取得了明显的优势地位，通过外挂软件设置的功能可以更容易和更快地升级或过关，从而造成游戏消费者之间游戏能力明显不平等的局面。

由于外挂能够帮助玩家避免枯燥重复的练级过程，使得玩家控制的角色在游戏中规避既定游戏规制，迅速上升到较高的级别，从而相对于不使用外挂的玩家产生了较大的不正当优势。

市场上几乎所有主流网络游戏都有数个知名外挂，大型网络游戏的外挂程序往往一经推出就受到相当数量的玩家的欢迎。

根据瑞星公司早在2004年发布的《网络游戏安全市场调查报告》，超过73%的玩家正在使用，或者将要使用外挂。

庞大的用户群体所可能带来的利益刺激了大量不法分子参与到外挂的制作、发行与销售中来，这也刺激了我国网络游戏外挂市场的发展。

经过这些年的快速发展，网络游戏外挂产业已经成为一个分工明确、参与人数众多、规模庞大的成熟产业。

外挂对于网络游戏产业本身有着巨大的危害，被称为网络游戏的“海洛因”。

这是因为，虽然在短期内，某种网络游戏外挂的使用所带来的快速升级可以迅速吸引更多的玩家参与到这一网络游戏中来，但是这种畸形的繁荣所带来的其实是远为严重的负面后果：外挂严重破坏了网络游戏的平衡性，没有使用外挂或者使用外挂较少的玩家在游戏中被迫陷入绝对劣势的地位，时间一长就会对这种网络游戏的公平性失去信心，失去继续游戏的兴趣，要么愤而离开，不再使用这一游戏，要么也去购买和使用外挂，到最后这一游戏剩下就都是使用外挂的玩家，外挂程序大大增加了游戏服务器的负载，耗尽了带宽，恶化了网络游戏的运行质量，影响了玩家的享受。

从而也造成了玩家对游戏的不满。

另外，快速的升级迅速穷尽了网络游戏的最高等级，也导致玩家在更短的时间内失去继续游戏的动力，从而大大缩短了网络游戏的寿命。

据统计，一般网络游戏的平均寿命是18个月，而外挂泛滥的游戏往往不到一年就会因入不敷出而被迫结束运营。

这些都严重损害了网络游戏开发商和运营商的合法权益，扰乱了互联网游戏出版经营的正常秩序，影响了网络游戏产业的可持续发展。

……

<<网络游戏法律理论与实务>>

编辑推荐

网络游戏产业在我国的迅猛发展引发了一系列法律政策新问题,《隆安律师实务与学术丛书:网络游戏法律理论与实务》重点讨论了对网络游戏虚拟物的刑法保护问题、网络游戏虚拟物交易的法律管制问题、网络游戏虚拟物民事纠纷的解决问题,还专题讨论了网络化身权问题、虚拟货币法律问题

<<网络游戏法律理论与实务>>

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>