

网络虚拟财产的法律性质研究

张 娅

贵州大学法学院, 贵州 贵阳

收稿日期: 2025年5月9日; 录用日期: 2025年5月27日; 发布日期: 2025年6月20日

摘 要

在网络时代的背景下, 网络虚拟财产的种类和数量日益增多, 与网络虚拟财产相关的案件也越来越多。学术界和司法实务领域对网络虚拟财产法律性质的界定存在较大差异, 主要有物权说、债权说和知识产权说等观点。基于网络虚拟财产虚拟性和依附性等特殊性质, 本文认为不宜将虚拟财产权认定为债权或者知识产权, 而应该将其认定为物权。

关键词

网络虚拟财产, 法律属性, 债权, 物权, 知识产权

Research on the Legal Attributes of Online Virtual Property

Ya Zhang

Law School of Guizhou University, Guiyang Guizhou

Received: May 9th, 2025; accepted: May 27th, 2025; published: Jun. 20th, 2025

Abstract

In the context of the Internet era, the types and quantities of online virtual assets are increasing day by day, and there are also more and more cases related to online virtual assets. There are significant differences in the definition of the legal nature of online virtual property in the academic circle and the judicial practice field, mainly including viewpoints such as the theory of property rights, the theory of creditor's rights and the theory of intellectual property rights. Based on the special nature such as virtuality and dependence of online virtual property, this paper holds that virtual property should not be recognized as creditor's rights or intellectual property rights, but rather as property rights.

Keywords

Online Virtual Assets, Legal Attributes, Creditor's Rights, Property Rights, Intellectual Property Rights

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 网络虚拟财产的概念

网络虚拟财产是我国学者和法律工作者在日常生活中使用的法律概念，确定网络虚拟财产的内涵和外延是界定网络虚拟财产法律性质的前提。根据我国学界现有的研究成果，网络虚拟财产有狭义和广义之分。狭义的网络虚拟财产是指具有现实交易价值，存在于网络游戏中的财物，如玩家游戏账号的等级、游戏角色、游戏货币、游戏道具和技能等。广义的网络虚拟财产一般是指能够为人所拥有和支配的网络虚拟物，包括电子邮箱、网络账户、虚拟货币等。本文所称的网络虚拟财产指的是广义的网络虚拟财产。

2. 网络虚拟财产的特征

(一) 虚拟性

网络虚拟财产的虚拟性表现为其存在形态以数字化的网络空间为依托，存在于非实体化的网络平台上，在现实生活中没有具体的物理形态。比如在网络游戏领域，其以游戏运营商提供的虚拟化游戏平台或者其他网络环境为依托，游戏货币、游戏装备等存在于虚拟的游戏平台。网络虚拟财产就是网络空间中的数据信息的外在表现形式，其外化为不同的角色、武器和货币等具象[1]。这些数据信息和现实生活中的有形财产大有不同，不能触摸，也不会占据外在的物理空间，人们必须依靠计算机和互联网才能感知它的存在[2]。网络虚拟财产形成与存续所依靠的网络环境决定了其虚拟的特征，这是与有形财产加以区分的重要标志。

(二) 依附性

网络虚拟财产需要依附于特定的网络环境并存储于网络服务器中。失去了网络服务器的支撑，网络虚拟财产便也不复存在。所有的网络虚拟财产都不能离开网络而单独存在，一旦没有了依附的网络平台，虚拟财产的自身价值也无法实现。

(三) 价值性

玩家既可以在游戏平台上通过支付相应的对价获得网络虚拟财产，也可以与官方网站、其他玩家之间进行交易转让来获取网络虚拟财产，因而网络虚拟财产具备一般商品的属性。此外，网络虚拟财产需要游戏玩家在游戏过程中倾注时间、精力，只有突破复杂的游戏场景才能升级游戏角色，实现角色的成长和虚拟财产的积累。游戏玩家智力和精力投入程度的不同直接导致玩家拥有的虚拟财产呈现不同的梯度体系，这也是玩家之间自行进行交易的原因所在。可见，网络虚拟财产蕴含了游戏玩家无差别化的劳动，具有价值性。

(四) 期限性

网络虚拟财产的存在以网络平台为依托和载体，而网络虚拟平台由网络服务商搭建和运营，只有运营商开启平台服务器，网络平台在正常运行的情况下，网络虚拟财产才有产生和存续的空间。一旦运营商经营出现问题或者游戏被迫下架将会改变网络虚拟平台的去向，此时服务商关闭服务器停止运营，

虚拟财产便失去了依托的网络环境，没有了生存之地，网络虚拟财产会因服务器的关闭而不复存在，因此网络虚拟财产是有期限的。

(五) 可再现性

相较于现实生活中的有形财产而言，网络虚拟财产以网络环境为依托和载体，以电子数据的形式存在于特定的网络空间中，具有非物质形态，即使在数据丢失或者被盗的情况下，专业人员也可以通过一定的技术手段对该数据进行重新获取或者恢复，使得网络虚拟财产能够再现。

(六) 合法性

合法性指的是网络虚拟财产的获得方式必须合法，取得对象也不能违反法律的规定。只有虚拟财产的获取方式和取得对象符合上述标准，才能被法律所认可和保护。通过使用外挂程序或私服接入等非法方式所获得的虚拟财产，虽然对于持有者本人而言具有一定经济价值，也可能在特定的用户群体之间形成了准市场交易行为，但因其取得方式的非法性而不受法律保护[3]。

3. 关于网络虚拟财产法律性质的争议及其评析

(一) 债权说

债权说理论主张网络虚拟财产实为网络用户与运营商之间基于服务协议产生的合同性债权凭证[4]，认为其权利本质属于相对性债权，虚拟财产权法律关系系双方基于协议而建立的债权债务关系。网络用户支付费用后可以获得虚拟财产的使用权并享受其服务，而网络服务商在接受用户支付的费用后就应向用户提供虚拟财产以便用户使用。网络虚拟财产实际是双方服务合同关系的体现，是网络用户用来证明网络服务商是否履行合同义务的一种权利凭证。

该学说具有一定的法理支撑和合理性，网络服务商和用户之间是一种合同之债，网络虚拟财产系服务契约债权关系衍生的数字化权益客体，虚拟财产是在该债的基础上产生的。但是该说仍不免存在一些问题。首先，如果存在第三人侵权的情况，由于债权的相对性特征，致使网络用户不能向实施侵权行为的第三人提起民事诉讼，被侵权人的合法权利无法得到全面有效的保护，面临维权困难的问题。其次，债权客体是一种请求权，债权人可以基于债权债务关系请求相对方实施或者不实施一定的行为，但网络虚拟财产并非属于某种行为，因此将网络虚拟财产当作债权客体看待尚待考究。最后，如果将网络虚拟财产认定为债权，会在民法与保险法之间产生冲突。保险标的的确定、保险赔付金额的计算规定都表明虚拟财产是不同于债权的财产权。虚拟财产保险的产生印证并且否定了网络虚拟财产作为债权的法律性质[5]。

(二) 物权说

物权理论基于网络用户对虚拟财产享有的排他性支配权，结合网络虚拟财产具有的财产价值和市场交换价值，将网络虚拟财产认定为法律意义上的物，网络虚拟财产属于物权的客体，认为网络虚拟财产权是一种物权[6]。一方面，该学说认为物权的客体已经突破传统有体物范畴的边界，将网络虚拟财产视为无形物的一种；另一方面，网络虚拟财产具有独立性，能够为人类所支配和控制，其正当性得到法律的确认，兼具合法性与市场经济价值，满足物的构成要件。将网络虚拟财产视为法律上的一种特殊物，意味着网络虚拟财产可以通过物权法的规定得到保护，游戏玩家对网络虚拟财产享有绝对的权利，可以排除他人的侵权行为并要求侵权人予以赔偿。

有学者指出，网络虚拟财产不符合物的构成要件，其不是物权的客体。传统民法上的物权客体指的是能够占据一定物理空间、为人所感知的有形物，网络虚拟财产明显有别于物理意义上的有形物。网络虚拟财产也不同于能被物权法所调整的电力、热气等无形物，网络虚拟财产实际上是介于有体物 and 无形物之间的虚拟物，权利人对网络虚拟财产享有的权利不能归入物权法的范畴，物权法不能对虚拟财产进

行调整。

(三) 知识产权说

知识产权说跳出传统的物权与债权两分的观点,认为网络虚拟财产应当纳入智力成果的范畴。在创造和产生网络虚拟财产的过程中,不管是网络用户还是网络服务商都需要投入大量的时间和精力同时还将自己的创造性劳动融入了其中,故网络虚拟财产应被看作归属于网络用户或者网络服务商的一种智力成果。对于网络虚拟财产究竟属于哪方主体存在两种不同的观点。一种观点认为用户通过创造性劳动产生的虚拟财产应当属于该用户主体,该财产形态是网络用户创造的智力成果;另一观点则认为虚拟财产应当属于网络服务商,网络用户通过支付相应对价只对网络虚拟财产享有使用权,网络虚拟财产的所有权并未发生转移。

在讨论网络虚拟财产是否具备知识产权的法律属性时,首先要明晰何为知识产权。知识产权是民事主体对其创造性智力成果依法享有的专有权利的总称,涵盖著作权、商标权和专利权三大法定权利类型[7]。在现行法律框架下,可以明确的是,网络虚拟财产因其特殊属性无法纳入商标权的保护范围。至于网络虚拟财产是否构成著作权法意义上的保护客体,需首先确认该虚拟资产符合智力成果的法定要件,而且还要求其具有独创性,但是很多时候网络虚拟财产并不满足独创性的要求。如在网络游戏中,游戏用户只能在既定条件下机械地进行选择,根据自己的技术水平通关升级,且游戏用户在游戏世界中发生的各种行为都由游戏运营商提前设定,游戏用户难以有所突破,取得创新成果。可见网络游戏用户的行为很难说具有独创性。网络虚拟财产也不可能属于专利权的范畴。专利权垄断性和地域性的特征决定了网络虚拟财产不可能是专利,因为网络虚拟财产并不具备这两种特征。

4. 网络虚拟财产法律性质的界定

基于对既有学说的体系性考察,本文认为将网络虚拟财产纳入物权客体范畴,由物权法对其进行调整和保护更具有合理性。能否将网络虚拟财产权认定为物权,由物权法对网络虚拟财产进行调整和保护,首先要弄清楚网络虚拟财产是不是物权法意义上的“物”[8]。

法律上的物必须在法律上具有排他性的控制力或者存在管理的可能性,在价值层面须具有独立的经济价值和可交易性[9]。以网络游戏为例,网络游戏的开发环境、对外开放范围和开放对象以及游戏时长都由游戏服务商控制和管理。法律对玩家拥有的游戏账号、游戏道具等虚拟物品进行保护,玩家可以自行控制其账号下的游戏活动和过程,也可以对网络游戏中的虚拟物品进行交易从而获得收益。此外,在网络游戏的开发期间,游戏运营商倾注了大量的人力、时间和成本,网络游戏在对公众开放之前就具备一定的价值。因此,网络游戏游戏中的游戏皮肤、装备等虚拟物品具有独立的交换价值和经济价值。

传统物权理论以有体物为客体。现代理论通过支配可能性、独立存在性及客体的特定性,将无形财产也纳入物权法保护范围,物的概念和外延由此得到扩张和延伸。网络虚拟财产不具有物理形态,但它是能够为人所控制的不占据物理空间和没有实体形状之物,属于无形物的一种。就网络游戏游戏中的虚拟财产而言,其是根据特定的程序组成,如果程序发生改变,虚拟财产也会改变其原来的特性,因而网络虚拟财产具有独立性。每一位玩家所拥有的虚拟财产,都是该玩家作为权利人在其私人账号下指定的,不同的游戏用户拥有的虚拟财产都是特定的。

综上,网络虚拟财产符合法律意义上物的构成要件,属于物权法意义上的物。将网络虚拟财产权归入物权的范畴,除了虚拟财产满足物权法上关于物的界定外,还有以下原因。一是游戏玩家因在游戏活动和过程中付出了一定的劳动性投入,如时间、精力、智力和技巧等,因而取得了网络虚拟财产的所有权,这可以视为原始取得。游戏玩家通过自行交易获得网络虚拟财产是一种继受取得。用户无论是在虚拟空间还是现实社会中均能行使对网络虚拟财产的占有、使用、收益和处分权能,所以其已经在客观上

确立了对此类虚拟财产所有权的实质取得[10]。二是将网络虚拟财产作为物权客体可以对权利人的合法权益进行全面的保护。网络虚拟财产虽然没有实体形状,是在网络环境中虚拟存在的,但是网络用户可以通过对自己个人账号的控制和支配以及根据网络服务合同项下的债权债务关系,实现对网络虚拟财产的事实支配与法律确权,排除第三人的不当干预和侵害。

5. 结语

网络虚拟财产产生于虚拟的网络环境中,其已经具备法律上的财产属性并且影响着人们生活的各个方面,与网络虚拟财产有关的纠纷也越来越多,应当将其认定为物权的客体,纳入物权法的规制领域,以此对权利人进行保护,而不能因为其虚拟的存在形态而否认其财产属性。

参考文献

- [1] 陈旭琴,戈壁泉.论网络虚拟财产的法律属性[J].浙江学刊,2004(5):143-147.
- [2] 徐素芹.网络虚拟财产权法律属性探析[J].中国经贸导刊,2011(14):74-75.
- [3] 李可.虚拟财产法律性质初探[J].理论探索,2005(3):126-127.
- [4] 江波.虚拟财产司法保护研究[M].北京:北京大学出版社:2015:246.
- [5] 王华秀.网络虚拟财产法律属性研究[J].社会科学战线,2024(7):275-280.
- [6] 杨立新.民法总则规定网络虚拟财产的含义及重要价值[J].东方法学,2017(3):64-72.
- [7] 康婧雅.论知识产权的“私益保护”与“公益平衡”[J].西安文理学院学报(社会科学版),2012,15(5):65-68.
- [8] 马子建,刘燕.试析网络虚拟财产的法律属性[J].重庆科技学院学报(社会科学版),2015(5):22-24,47.
- [9] 杨立新,王中合.论网络虚拟财产的物权属性及其基本规则[J].国家检察官学院学报,2004(6):5-15.
- [10] 柴晓宇,贾娅玲.试论网络虚拟财产的法律性质[J].社会科学家,2005(2):113-116.