

网络游戏虚拟财产性质界定及其保护建议

洪泳铿

湖北大学，湖北武汉，430061；

摘要：网络游戏虚拟财产是网络游戏不断发展的产物，我国对于网络游戏虚拟财产的法律保护存在性质界定不明，相关法律规定空缺的问题，本文从网络游戏虚拟财产的概念及特点出发，结合学界当下对网络游戏虚拟财产性质界定的主流观点，进行横向比较，提出基于物权的权属二分，将网络游戏财产所有权归属于游戏厂商，并将网络游戏财产使用权通过合同形式转让于游戏玩家，并据此界定方式在立法、司法层面提出保护路径。

关键词：虚拟财产；法律性质；法律保护

DOI：10.69979/3029-2700.25.06.062

1 问题的提出

随着互联网游戏产业的发展，逐步诞生出各式各样的网络游戏虚拟财产，与网络游戏虚拟财产有关的民事纠纷案件数量也日益增加，从中国法律文书网统计，2023年全国虚拟财产案件纠纷达2.3万件，其中网络游戏虚拟财产的有关纠纷是虚拟财产纠纷的重要类型。一方面说明我国公民已经拥有了网络游戏虚拟财产的保护意识，另一方面也反映了当前我国网络游戏虚拟财产遭受侵害的情况逐渐多发。但《民法典》中仅有第一百二十七条^[1]有其相关规定，对于网络游戏虚拟财产的法律性质、各方权属、保护路径等方面均没有明确规定。网络游戏虚拟财产的保护要从确定其财产性质作为出发点，并以此性质作为基础为其构建完整的保护制度。

关于网络游戏虚拟财产性质的界定，学界众说纷纭，呈现百家争鸣的态势，有学者提出网络游戏虚拟财产符合物的支配性和排他性，因此应当以物权进行界定^[2]，有学者认为网络游戏虚拟财产产生的根据是合同关系，并且在虚拟财产权交易时没有产生任何物的转移，因此认为网络游戏虚拟财产属于债权^[3]。除了债权与物权之外，还有学者认为将网络游戏虚拟财产归入知识产权体系进行保护。鉴于此本文以从网络游戏虚拟财产的概念以及在现实财物交换中呈现的特点出发，对网络游戏虚拟财产进行重新界定，并对其保护提出具体的建议。

2 网络游戏虚拟财产概述

2.1 网络游戏虚拟财产的概念及特点

网络游戏虚拟财产是指在网络游戏中由游戏运营商设计供游戏玩家使用以维系游戏正常运行或提高游戏玩家体验的道具。包括游戏装备、游戏货币、游戏玩家ID等等。通常是以电磁形式存在于网络空间。网络

游戏虚拟财产是网络虚拟财产的一种，也有学者称其为狭义上的网络虚拟财产^[4]。本文认为网络游戏虚拟财产具有以下特征：

网络游戏虚拟财产具有虚拟性。既然是网络游戏虚拟财产，其最基本的特征仍然是虚拟性，它的占有，使用，流转等用途都是依托于服务器上储存的电磁记录，这使得它只能存在于网络空间，只有借助游戏运营商特定的游戏服务器游戏玩家才能体验到它的存在。从本质角度上看网络游戏虚拟财产是特定的电磁记录。

网络游戏虚拟财产具有期限性。由于网络游戏虚拟财产是由运营商设计并提供，而且玩家也是依托于网络技术才得以实现对其占有、使用、流转。因此当网络游戏运营商经营不善，游戏倒闭之时该财产会随之消灭，虽然现实游戏中，许多游戏在吸引玩家充值购买道具时都会用“永久获得”的字眼，但实际上，这里的“永久”应当是相对的永久性，是指在网络游戏运行期间内的一直拥有占有的权利。

网络游戏虚拟财产具有可交易性，当前许多网络游戏都存在自己内部的游戏交易系统，目的就是为了扩大网络游戏虚拟财产的流通性，实现其游戏内部的交易价值。甚至有的网络游戏在玩家的推动下具有在现实变现和交易的平台。拿热门网络游戏《反恐精英：全球攻势》举例，在玩家群体中开发了一个叫“网易 BUFF”的网络游戏道具交易平台，专门用于方便玩家群体进行网络游戏道具的现实交易。买家只需要线上转账即可和卖家完成交易。因此可以认为网络游戏虚拟财产具有可交易性。

网络游戏虚拟财产具有价值性。前文提到网络游戏虚拟财产具有可交易性，那必然地其拥有价值性才有被交易的价值。网络游戏虚拟财产的价值性体现在游戏玩

家投入的金钱、时间、精力，当然其中的价值通常并不一定与玩家投入成正比，但这种价值性在游戏玩家群体当中通常会得到认可，并且通常会有具体的对应现实货币的价格。在中国虚拟商品及服务市场中，^[5]游戏市场规模在2019年市场规模分别是2446亿元，占比18.9%，当前中国网络游戏虚拟财产交易市场正急剧扩张。体现网络虚拟财产的价值性不断提升，交易量不断上升。正是因为其具有价值性且可交易性才共同构成了网络虚拟财产的财产属性。

清晰认识网络虚拟财产的特点有助于更好的探索网络虚拟财产的本质，有利于对网络游戏虚拟财产进行法律上的归置与保护。

2.2 网络游戏虚拟财产的分类

网络游戏虚拟财产因为诞生于纷繁多样的网络游戏，不同的网络游戏的设定不同，诞生了多种不同类型的网络游戏虚拟财产。对它们进行清晰的分类，有利于更好地认识网络游戏虚拟财产，也有利于更好地对网络游戏虚拟财产的法律性质进行界定。根据对当下几款热门的网络游戏进行考察，本文归纳出以下几类网络游戏虚拟财产。

2.2.1 货币型网络游戏虚拟财产

货币型网络游戏虚拟财产是指由网络游戏运营商发布的，用于游戏内兑换或购买游戏特定道具的虚拟货币。货币型网络游戏虚拟财产通常有两种获得方式，一种是玩家可以通过付出游戏时间，在游戏中获取，另一种是玩家可以通过现实中的法定货币按照网络运营商提前设置好的兑换比例进行兑换。根据《网络游戏管理暂行办法》（2010发布）第十九条第一项“网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换自身提供的网络游戏产品和服务，不得用于支付、购买实物或者兑换其它单位的产品和服务”可以得知，当前规范内的网络游戏虚拟货币是有限制的进行交易或使用。拿热门游戏《地下城与勇士：创新世纪》^[6]举例，该游戏中有两种货币，一种叫金币，是玩家可以通过做任务升级等付出游戏时间的方法获得的，游戏内还有专门的拍卖行，玩家可以利用获取的金币购买其他玩家出售的游戏道具。这种金币就是游戏体系内的通货。而另一种叫点券，是玩家要通过与游戏运营商签订买卖合同以一定比例的现实法定货币进行兑换的货币。这种点券可以购买游戏运营商发售的特别道具，这种道具区别于上述金币可以购买的游戏道具，这种点券购买的道具售卖权仅属于游戏开发商。而两种货币之间也可以通过游戏拍卖行进行按市场比例兑换。是非常典型的货币型网络游戏虚拟财产。

2.2.2 道具型网络游戏虚拟财产

道具型网络游戏虚拟货币同样是由游戏开发商设计，用于提升玩家游戏体验，维持游戏正常进行的虚拟道具。常见的网络游戏虚拟道具有皮肤、装备、礼包等等。在目前主流的网络游戏中，道具型网络游戏虚拟财产一般都具备交换价值。以《Counter-Strike: Global Offensive》这款游戏举例，游戏中的皮肤都是可以在玩家内进行流转交易的，因而也就诞生了前文所提到的专门用于交易皮肤的网络平台。有现实对价的网络游戏虚拟道具的财产价值十分明显。因此道具型网络游戏虚拟财产也应当归入网络游戏虚拟财产进行保护。

2.2.3 游戏账号

游戏账号是否属于网络游戏虚拟财产这个问题，在学界是有一定争议的。从字面意思看网络游戏虚拟财产指“网络空间中模拟现实世界事物所产生的财产类型”但是游戏账号并非是模拟现实世界事物。“其虽然是虚，但并没有拟的对象”。但本文仍把游戏账号归于网络游戏虚拟财产。原因有两个，其一是在当前司法实务届存在许多诈骗、盗窃游戏账号侵害当事人财产权益的案例。根据中国裁判文书网输入关键词“游戏账号”一共得到4691篇文书。副关键词“非法占有”共1344篇。可见司法实践中对于游戏账号的侵害案件有比较多，将其归入网络游戏虚拟财产一并保护有利于维护当事人的权利。其二是游戏账号具有和前文讲述的两类网络游戏虚拟财产一样具有价值性。当下不少网络游戏虚拟财产交易平台有将整个游戏账号进行售卖的行为。游戏账号的价值在某些时候反映了该游戏玩家整个账号所有游戏虚拟财产的价值总和。基于以上两个理由，本文认为游戏账号还是应该纳入到网络游戏虚拟财产之中。

3 当前我国网络游戏虚拟财产民法保护现状及其风险分析

3.1 立法制度层面的缺失

目前在民事立法层面，与网络游戏虚拟财产相关性的法律条文并不多。《民法典》第一百二十七条“法律对数据、网络虚拟财产的保护有规定的，依照其规定。”是《民法典》中少有的涉及网络虚拟财产的条文。网络游戏虚拟财产属于网络虚拟财产的一种，自然属于该条所保护的范畴内。但是该条文属于原则性条文，未确认网络游戏虚拟财产的性质，也未确认网络游戏虚拟财产的归属主体。当前对于网络游戏虚拟财产保护的相关性规定主要有^[6]《关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》（下文简称通知）、《网络游戏管理暂行办法》

(下文简称办法)。其中《办法》主要是针对游戏开发商的条例。其确实可以起到防止游戏开发商对游戏玩家的侵害。而《通知》主要针对的是货币类型的网络游戏虚拟财产。在司法实践中这两份文件具有重要的参考意义。总体而言,目前在民事立法层面有关网络游戏虚拟财产的相关法律仍是相对空白的状态。

3.1.1 网络游戏虚拟财产性质界定不统一

当前网络游戏虚拟财产有关案件最显著的问题在于不同的法院审理案件时对网络游戏虚拟财产性质的认定是不同的。造成该现象的根本原因在于网络游戏虚拟财产性质并没有统一的界定,在^[7]祁轶鹏、上海恺英网络科技有限公司等不得得利纠纷一案中,当事人祁轶鹏误认为该游戏是《地下城与勇士》的手游版对该游戏进行大量充值购买游戏装备的行为,但实际上该公司开发的《阿拉德之怒》只是模仿《地下城与勇士》进行开发的游戏,于是希望请求充值退款遭到拒绝后诉至法院。在案件裁判文书中法院认为:“从网络游戏虚拟财产的产生机制来看,玩家和服务商之间是一种双务的服务合同关系。服务商享有收取游戏费的权利,同时要承担提供游戏产品、游戏环境的义务;玩家享有使用游戏产品和游戏环境的权利,同时要承担支付游戏费用的义务。”所以在该案件中法官采用的是前文所述的债权说对网络游戏虚拟财产进行界定。^[8]而另一起成某某诉云畅公司游戏道具网络侵权责任纠纷案中,成某某主张其作为玩家,在该款游戏中投入时间、精力和心血,但是云畅公司在提供网络游戏服务时并未与成某某签订详尽的网络服务协议、游戏期间未公示部分虚拟道具合成概率、无正当理由对成某某游戏账号进行长达 12 天的封停处理。原告成某某认为现云畅公司终止运营游戏,并且公布的补偿方案显失公允,造成其极大的经济损失和极度的精神痛苦,故提起诉讼。法院在这起案件中认为:成某某主张的游戏财产,具有财产利益的属性,可作为网络游戏虚拟财产,依法予以保护。云畅公司作为《刀剑神域:黑衣剑士》游戏的运营开发商于 2019 年 12 月 31 日停止网络游戏运营,造成了成某某涉案游戏账户内相关网络游戏虚拟财产的灭失。从该表述中不难看出在这起案件中法院又采用了物权说,将网络游戏虚拟财产所有权归于游戏玩家成某某所有。显然在目前司法实践中对于网络游戏财产性质不同法院在审判案件时所采用的观点并不相同。

3.1.2 网络虚拟财产权属不统一

网络游戏虚拟财产权属问题也是当前立法制度上的一个空缺,在具体法律案件中该问题体现于在同类案

件中往往根据不同法官对于该问题的不同价值取向得出不一样的结果。在前文提到的成某某诉云畅公司一案中法院将游戏归属于成某某,但在^[9]张戈与北京华清飞扬网络股份有限公司网络侵权责任纠纷一审民事判决书中法院却表示“本院认为,网络游戏中的账号 (ID) 及积累的装备属于网络虚拟财产,网络虚拟财产应当归属于网络服务运营商,玩家 (用户) 仅仅享有对虚拟财产的使用权”可见法院对于网络游戏虚拟财产归属在本案中认为属于网络游戏运营商。权属不统一容易导致公民对自身权利范围不清晰,极大地削弱了当事人的维权意愿。

3.2 司法制度层面的缺失

当下,网络游戏虚拟财产的纠纷在司法制度层面存在的不足出现同案不同判的问题在于立法制度并不完善,与此同时在司法制度建设层面也存在一定程度的不合理与不完善之处,具体体现在举证制度不合理与网络游戏虚拟财产价值评估制度不完善。

3.2.1 举证制度不合理

举证制度的不合理根据根据不一样的侵权情形可以分为两个方面,第一,当游戏开发平台因错误致使游戏玩家网络游戏虚拟财产受损,由于民事诉讼“谁主张,谁举证”加上网络游戏数据由网络虚拟平台控制,数据易受篡改,使得在该类案件中,游戏玩家的举证困难,游戏玩家难以提供完整的证据,维护自身权益。第二,当游戏玩家的网络游戏虚拟财产受到其他游戏玩家的侵害时,数据财产保全制度的不完善,游戏玩家以及数据财产证据的固定存在困难。

3.2.2 网络游戏虚拟财产价值评估制度不完善

我国当前鲜有专门针对虚拟财产价值评估的机构以及相关规定,在实际诉讼中,关于网络游戏虚拟财产的现实价值评估是确定被侵权者受损范围的重要参考,与被侵权人的实际利益切实相关。由于当前我国虚拟财产评估机构数量稀缺以及评估准则的缺少,在很多案例中,法官很多时候只能根据个人对游戏虚拟财产价值的判断以及玩家实际投入金额折价确定,对于玩家个人劳动、情感的付出也难以纳入受损范围。故需要更加客观的虚拟财产评估制度与第三方评估机构的存在,帮助该类案件合理的确认被侵权人的受损范围。

4 网络游戏虚拟财产性质界定

网络游戏虚拟财产性质界定问题,是一个自网络游戏虚拟财产诞生以来学界就争论不休的问题。目前学界主流观点有物权说、债权说、知识产权说三种观点,只

有明晰了网络游戏虚拟财产的性质问题，才能明确其在民法财产体系中的位置，并构建起完善的保护制度，保护有关主体的权益，本文梳理了几种主流观点并进行分析，如图一所示，最后以物权说为基础，参考用益物权在物权上的分权思想对网络游戏虚拟财产进行界定。

4.1 物权说

物权说的学者认为网络游戏虚拟财产具备物的支配性、排他性。因为游戏账号内的虚拟财产是可以通过玩家的加密设置排除他人对该网络游戏虚拟财产的占有。并且在进行游戏期间，玩家是真实地可以支配网络游戏虚拟财产，在部分游戏中一些网络游戏虚拟财产甚至可以在玩家之间实现流转、交易。从物的支配性、排他性的角度分析，网络游戏虚拟财产的确具备物的属性。

但物权说也并非尽善尽美，网络游戏虚拟财产对于游戏玩家来说并非具有完全的排他性，因为网络游戏运营商可以对其游戏账号进行干预。对于玩家来说账号中的所有虚拟财产都必须依赖游戏厂商建立的服务器通过技术支持才能得以实现，所以游戏玩家对于网络游戏虚拟财产并不具与传统有体物一样的完全可支配性。另外网络游戏虚拟财产作为一个物权的客体，如果用所有权理论是难以确定其归属的。将其完全归于游戏开发商则等于否定了玩家对于网络游戏虚拟财产所付出的时间、精力、金钱，而玩家之间将网络游戏虚拟财产进行的交易也没有合法的依据。如果将其完全归于游戏玩家所有，又无法解释现实当中游戏开发商为了维护游戏的正常运作，对玩家持有的网络游戏虚拟财产进行的更新、修改。

4.2 债权说

债权说这一学说的诞生其实源于游戏玩家与网络游戏开发商签订的用户服务合同。即把网络游戏虚拟财产看成是债权的凭证和债权的客体。通俗来说就是把网络游戏虚拟财产看作是网络游戏开发商根据服务合同提供给用户的一种服务。该学说的合理性在于，其很好的解释了网络游戏虚拟财产是游戏玩家依托于网络游戏开发商提供的技术支持才得以实现的现实状况；也符合了网络游戏虚拟财产不符合所有权理论中物权的永久性。网络游戏运用商因为运营不当导致游戏不再运行时，可以视作服务合同终止，网络虚拟财产作为其中一个债权客体自然随着合同终止不再提供服务。

但债权说也面临一些问题难以解决，首先就是网络游戏虚拟财产究竟能否成为债权中的客体。根据^[1]《民法典》第一百一十八条“民事主体依法享有债权。债权

是因合同、侵权行为、无因管理、不当得利以及法律的其他规定，权利人请求特定义务人为或者不为一定行为的权利。”根据此条对于债权的定义，债权的客体应该是为或不为一定行为。但网络游戏虚拟财产从现实角度上看它是客观存在的数据或者电磁记录，并非双方之间约定的为或不为一定行为。因此网络游戏虚拟财产不能完全将其与服务合同中的服务行为相等同。另外债权具有相对性，但在网络游戏中，游戏玩家可以通过设置密码等对游戏账号进行保护，类似于一种特定公示的手段，故网络游戏虚拟财产并不符合债权的相对性。

4.3 知识产权说

知识产权说本文认为是一种有明显缺陷的学说，其基本观点在于网络游戏虚拟财产是游戏用户基于自己智力成果而创造的，可以用著作权法进行保护。但事实上，除了例如《我的世界》等开放题材的游戏是可以由玩家自由创设游戏中的道具。其他游戏的网络虚拟财产都是由网络游戏开发商设计、发布。对于游戏开发商而言，它开发了新的智力成果，设计了独特的游戏道具可以纳入知识产权进行保护，但从玩家的角度来说，玩家仅仅是通过计算机软件实现对于游戏种种财产的使用，占有，流转。这并不属于个人智力成果的创造。

4.4 基于物权的权属二分说

权属二分说是本文对当前主流的观点进行分析后，提出的一种比较适合界定网络游戏虚拟财产的观点。其基本内容是：网络游戏开发商拥有该财产的所有权，游戏玩家拥有该财产的使用权。网络游戏开发商通过合同的形式将网络游戏虚拟财产的使用权有期限地转让给玩家。游戏玩家对于网络游戏虚拟财产的使用权类似于土地经营权，在玩家投入金钱、劳动等情形下，这方面对游戏虚拟财产的增值部分的收益归于玩家所有，因此玩家可以对这部分的增值收益享有转让的权利；游戏开发商保留了对于该财产进行合理管理、对于游戏环境整体调控的权利，这种权利是基于维持整个游戏正常运作而对游戏中的各种虚拟财产进行调整但这种调整不得随意损害游戏玩家正常使用权利。网络游戏虚拟财产在玩家之间的流转实际上是使用权的流转，并不是所有权的转移。根据前文所述，网络游戏虚拟财产确实是客观存在的“物”而且也符合“物权”的特点。权属二分学说就是建立在承认其“物权”性质基础上对网络游戏虚拟财产进行分权，回应了物权说下玩家无法实现对网络游戏虚拟财产完全支配的问题，同时规避了债权客体无法指向物的问题。

该观点的主要参考物权法中的用益物权。¹根据《民法典》第三百二十三条“用益物权对他人的不动产或者动产，依法享有占有、使用和收益的权利”。典型的用益物权是土地承包经营权，在我国土地的所有权归于国家或者集体。而在三权分置的体系下，将承包权，经营权分给了农民，土地经营权又可以从农民向他人流转。这种用益物权中权利分立的观点与网络游戏虚拟财产的特点是吻合的。在国务院发布的《中共中央国务院关于构建数据基础制度更好发挥数据要素作用的意见》中就提到了“根据数据来源和数据生成特征，分别界定数据生产、流通、使用过程中各参与方享有的合法权利，建立数据资源持有权、数据加工使用权、数据产品经营权等分置的产权运行机制。”而网络游戏虚拟财产本质上就是数据，它只是一种数据财产化的体现。权属二分学说的合理性分析：

第一，权属二分说符合网络虚拟财产的各种特点的。该学说符合网络游戏虚拟财产的期限性。该学说主张游戏玩家是通过合同的形式从游戏开罚商手中得到了网络游戏虚拟财产的使用权。解释了当游戏停止运行时，游戏玩家就不能再对网络游戏虚拟财产进行占有、使用。游戏停止运行时可以视作游戏开发商与游戏玩家之间使用权转让期限到达。使用权重新归于网络游戏虚拟财产所有权人即游戏开发商所有。其次该学说符合网络游戏虚拟财产的可交易性。实际上在该学说的体系内，游戏玩家之间对于网络游戏虚拟财产的交易只是一种使用权的转让。现实层面，无论一种游戏道具在玩家之中流转了多少次，始终无法改变其受控制与游戏开发商的事实。游戏开发商仍然可以通过对数据、电磁记录的修改达到对该游戏虚拟财产的支配故其所有权归于游戏开发商具有合理性。

第二、权属二分说完善了传统“物权说”的不足。根据前文论述，物权说不足在于，游戏玩家没有对网络游戏虚拟财产具有完全的支配性和排他性。但权属二分的观点合理地对游戏玩家和游戏开发商之间的法律关系进行了归置。理论上游戏开发商不能恣意的对游戏数据进行篡改，侵犯玩家的使用权。但游戏开发商又可以基于其权利对维护整个游戏运作进行合理的调整。

第三、权属二分说相比“债权说”、“知识产权说”更合理，更有利于保护网络游戏虚拟财产。“债权说”最主要的问题在于，网络游戏虚拟财产是客观存在之物，不能将其归于债权客体的范围。而权属二分学说的基础就是其承认网络游戏虚拟财产物的属性。另外和“债权

说”相同，权属二分学说合理解释了游戏玩家与游戏开发商之间的法律关系。

权属二分学说是基于“物权说”借鉴了“用益物权”中的土地承包经营权中的三权分置制度。在游戏开发商一端保留了其对网络游戏虚拟财产的所有权。在游戏玩家一端赋予了游戏玩家对网络游戏虚拟财产的使用权，并且这种使用权可以在游戏玩家之中以合理对价的方式进行流转。

5 以权属二分说为基础的网络游戏虚拟财产保护建议

5.1 立法制度层面的完善建议

在立法层面上，基于权属二分学说，应当将网络游戏虚拟财产的保护纳入《民法典》（物权编）当中，虽然我国目前用益物权是以不动产为主，但权属二分学说中将网络游戏虚拟财产的所有权归属网络游戏开发商，而将游戏使用权和使用权的流转权利归于游戏玩家。这种权利分立的模式与用益物权具有相类似的性质。可以针对虚拟财产开设物权上的专章，网络游戏虚拟财产属于该章节的一部分。根据权属二分说，对网络游戏虚拟财产的性质界定为特殊物权，同时规定其权属，其所有权归于网络游戏开发平台，网络游戏开发平台对自己设计的网络游戏虚拟财产享有开发权，即根据自身游戏发展需要对游戏虚拟财产数值，一定的转化比例拥有开发与解释的权利，同时面对游戏运营不当时，网络游戏开发平台享有对自身开发的网络游戏虚拟财产拥有消灭权。而玩家则拥有对网络游戏虚拟财产的使用权，该使用权是通过与网络游戏虚拟平台通过合同订立而获得的权利，使用权包括了自身使用权以及使用权流转，对于网络游戏虚拟财产中还应当考虑玩家在游戏中的具体投入来考虑玩家使用权遭受侵害时的损失。当网络游戏平台商因为运营不善导致玩家自身利用权受损时，玩家可以根据网络游戏平台商的过错程度请求赔偿。典型地，因为游戏存在程序上的重大错误导致玩家对于网络游戏虚拟财产的使用权严重受损，可以请求游戏平台商适当补偿。当网络游戏平台因为自身运营不周导致网络游戏关服，对网络游戏投入较多现实金钱或劳动的网络游戏玩家可以请求予以一定的补偿，但该补偿应当控制在合理的范围。

5.2 司法制度层面的完善建议

在司法层面，目前存在数据证据保全制度不完善，玩家举证责任难以承担以及网络游戏虚拟财产价值评估机制不健全等问题。

对于数据证据保全制度，为了防止相关数据被删改，可以构建第三方存证机构，利用区块链分布式技术的特征，对相关游戏数据进行留存，防止因为数据篡改导致证据流失。另外强化网络游戏平台的交易凭证提供责任，要求网络游戏平台建立完整的交易留存平台。关于玩家举证困难问题，在因为网络游戏平台过错导致玩家使用权受到侵犯的情形下，可以采取举证责任倒置的制度，要求网络游戏平台提供玩家在该游戏中投入的现实财物的记录或者玩家损失的数值，避免了玩家因为举证责任困难而败诉的风险。

另外，应当建立完整的第三方虚拟财产估价机构，在数字化社会中，网络虚拟财产交易规模愈发壮大，专业性的虚拟财产价值评估机构在面对各种有关虚拟财产引发的法律案件时可以更加科学的评估虚拟财产的现实价值。

6 结语

数字化时代下，公民的财产权利形式不断变化，法律需要应对时代的发展不断得到完善，网络游戏虚拟财产的讨论在过去十几年的时间中从未休止，相信《民法典》第一百二十七条的出现是一个开始，针对网络游戏虚拟财产的立法的脚步会不断加快，未来的虚拟财产一定会有更加合理且完善的制度加以保护。

参考文献

- [1] 谢潇. 超越物债区分原则: 论作为财产支配权的网络虚拟财产权[J]. 法制与社会发展, 2023, 29(04): 44-62.
- [2] 闫卓宇. 民法典背景下网络虚拟财产的法律保护研究[D]. 山西财经大学, 2023.
- [3] 白玉洁. 虚拟财产的民法保护研究[D]. 山东财经大学, 2023.
- [4] 刘艳. 网络虚拟财产的司法保护路径探索[J]. 中国律师, 2023, (05): 80-82.
- [5] 李潇文. 网络虚拟财产法律保护研究[D]. 吉林大学, 2023.
- [6] 汲晨晖. 虚拟财产的法律属性及其保护[J]. 合作经济与科技, 2023, (01): 188-190.
- [7] Hu R . Discussion on the Nature of Network Virtual Property and Civil Protection Measures - From the Perspective of a Contract Dispute Case[J]. Management, 2022, 5(4):
- [8] 林安琪. 网络虚拟财产的善意取得问题研究[J]. 上海商业, 2021, (09): 38-39.
- [9] 贾章范. 网络虚拟财产的法律性质及纠纷解决机制[C]//《上海法学研究》集刊 (2021年第11卷 总第59卷) ——上海市法学会法学期刊研究会文集. 清华大学法学院;, 2021: 8.
- [10] 赵凌峰. 《民法典》背景下网络虚拟财产的权利属性与保护路径[J]. 东南法学, 2021, (01): 115-124.
- [11] 公芳宇. 论网络虚拟财产的民事法律保护[D]. 山东大学, 2019.
- [12] 许广懿. 论网络虚拟财产的法律属性及民法保护[D]. 华东政法大学, 2018.
- [13] 赵自轩. 网络虚拟财产法律问题研究[D]. 西南政法大学, 2018.
- [14] 张栋. 网络游戏中的虚拟财产的民法保护[D]. 西南政法大学, 2018.
- [15] 陈兴良. 虚拟财产的刑法属性及其保护路径[J]. 中国法学, 2017, (02): 146-172.
- [16] Pratama B . Legal Prescription on Virtual Property and Its Rights[J]. Journal of Physics: Conference Series, 2017, 801(1): 012090-012090.
- [17] Erlank W . Don't touch my virtual property : justifications for the recognition of virtual property[J]. South African Law Journal, 2016, 133(3): 664-687.
- [18] 莫非. 网络游戏道具的法律性质[D]. 华东政法大学, 2016.
- [19] Erlank W . Introduction to Virtual Property: Lex Virtualis Ipsa Loquitur[J]. Potchefstroom Electronic Law Journal, 2015, 18(7): 2524-2559.
- [20] 丁磊. 论网络游戏虚拟财产交易的民事法律保护[D]. 西南政法大学, 2013.
- [21] 汪飞. 网络虚拟财产的民法保护研究[D]. 复旦大学, 2011.
- [22] 王崇恒. 网络虚拟物定性问题研究综述[D]. 上海交通大学, 2010.
- [23] 张楠楠. 虚拟财产的属性及法律保护问题研究[D]. 中国政法大学, 2009.
- [24] 林旭霞. 虚拟财产权性质论[J]. 中国法学, 2009, (01): 88-98.
- [25] 曾湘萍. 虚拟财产权性质的民法学解释[D]. 吉林大学, 2006.

作者简介：洪泳铿，男，汉族，佛山，本科，职称无，研究方向法学，湖北大学，湖北省武汉市