

## 法经济学视角下网络虚拟财产交易的规制路径

### ——以网络游戏虚拟物品为例

李健

上海政法学院，上海

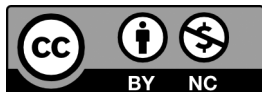
**摘要** | 随着互联网的快速发展，以网络游戏虚拟物品为代表的网络虚拟财产交易市场日渐扩大，相关的刑事、民事案件也日益增多。但是，网络虚拟财产的法律属性仍存在争议，司法实践标准存在差异、交易欺诈频发等问题日益凸显。本文基于法经济学理论，借助成本收益分析和卡—梅框架探讨网络游戏虚拟财产交易的规制路径。通过研究交易主体在交易中权衡成本与收益得出的决策，引入卡—梅框架下的财产规则、责任规则与禁易规则为不同交易场景提供分层治理方案。进一步地，为解决导致交易困境的问题，研究认为，应当明确网络虚拟财产权属、优化司法裁判标准、完善跨部门协同监管机制，构建兼顾效率与公平的规制路径。同时，以财产规则为主导，辅以责任规则弥补市场失灵，通过禁易规则进行兜底，最终实现交易成本最小化与资源配置的帕累托改进，推动网络虚拟财产交易市场的健康发展。

**关键词** | 网络虚拟财产；网络游戏；成本收益分析；卡梅框架

Copyright © 2025 by authorx (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



### 1 问题的提出

根据中国互联网络信息中心2024年8月29日发布的第54次《中国互联网络发展状况统计报告》显示，截至2024年6月，中国网民规模近11亿人，互联网普及率达78.0%<sup>①</sup>。互联网产业蓬勃发展随之而来的，财产法的研究也超越了有形财产的范畴，拓展到了无形财产，而无形财产主要表现为网络虚拟财产。<sup>[1]</sup>中国第一件有

关网络虚拟财产的案件是2003年发生的李宏晨诉北极冰科技发展有限公司娱乐服务纠纷案<sup>②</sup>。而后19名律师联名上书全国人大法律委员会，提交了《保护网络虚拟财产立法建议书》，提议制定法规保护网络虚拟财产，并认为这类财产具有商品属性和价值。专家们也纷纷呼吁制定相应的法规以促进网络游戏产业的健康发展并保护消费者的合法权益。作为回应，2017年《民法总则》最

作者简介：李健，上海政法学院经济管理学院硕士研究生，研究方向：法经济学。

文章引用：李健. 法经济学视角下网络虚拟财产交易的规制路径——以网络游戏虚拟物品为例 [J]. 社会科学进展, 2025, 7(7): 573-579.

<https://doi.org/10.35534/pss.0707097>

① 中国互联网络信息中心：第54次《中国互联网络发展状况统计报告》，访问网站：<https://www3.cnnic.cn/n4/2024/0829/c88-11065.html>，访问日期：2025年1月13日。

② 参见北京市第二中级人民法院(2004)二中民终字第02877号民事判决书。

早就对网络虚拟财产进行了规定，2020年《民法典》第一百二十七条<sup>①</sup>予以沿用，确立了网络虚拟财产为法律保护对象范畴，对网络虚拟财产权利给予肯定。近年来，人们对于网络虚拟财产交易的需求不断提高，而网络虚拟财产交易规则并不健全，多以私下交易为主，由此衍生了一系列法律问题。网络虚拟财产交易面临着无法可依，有法难依的困境，这亟需法律给予及时的回应。

本文将站在法经济学的视角，聚焦网络虚拟财产中网络游戏虚拟物品的交易现状，通过成本收益分析和卡—梅框架来分析交易过程中存在的法律问题，构建网络虚拟财产交易规制优化路径，为经济新业态的治理方式提供参考。

## 2 中国网络游戏虚拟物品交易发展现状

### 2.1 网络游戏虚拟物品的交易流程

近年来，中国游戏产业不断扩大，根据《2024年中国游戏产业报告》显示，2024年，国内游戏市场实际销售收入3257.83亿元，国内游戏用户规模6.74亿人<sup>②</sup>。庞大的游戏用户产生了巨大的游戏交易市场，网络游戏虚拟物品交易量日趋增多。网络游戏虚拟物品交易主要是指玩家通过线上或线下渠道，以虚拟或现实货币，对游戏内的虚拟物品进行买卖的行为。交易前，买卖双方通过游戏内聊天系统、社交平台或第三方交易平台达成交易意向，约定虚拟物品属性、价格及支付方式等。不同交易平台的交易过程及其选择带来的利弊如表1所示。

表1 不同交易模式的利弊对比

Table 1 Comparison of advantages and disadvantages of different transaction modes

交易模式	官方交易平台	第三方交易平台	私下交易
交易流程	1. 卖家在游戏中将装备上架至藏宝阁，设定价格； 2. 买家支付后装备直接转移至买家账号； 3. 平台扣除手续费，卖家收到款项 (以《梦幻西游》藏宝阁为例)	1. 卖家在平台发布商品，填写虚拟物品详情； 2. 买家下单后，平台冻结买家支付资金； 3. 卖家按约定将装备或账号转移给买家； 4. 买家确认收货后，平台解冻资金给卖家。平台收取服务费 (以交易猫为例)	1. 游戏内直接交易：双方在游戏中通过交易窗口交换装备与游戏币； 2. 社交软件转账：通过微信/支付宝转账后，卖家在游戏内发送装备
优势	安全性高，交易记录受运营商保护，纠纷可直接申诉，对于不当操作平台可及时处理	大部分游戏运营商禁止账号交易，而平台能提供“账号代售”服务；一定程度上能依赖平台仲裁处理纠纷	灵活性高，交易便捷
劣势	手续费高昂，部分游戏官方会限制可交易虚拟物品类型	存在虚假商品页面、客服伪造交易等骗局。	存在“先钱后货”诈骗或“偷梁换柱”

资料来源：由作者整理所得。

### 2.2 网络游戏虚拟物品交易现存交易困境与法律风险

#### (1) 网络虚拟财产法律属性模糊

《民法典》第一百二十七条虽承认网络虚拟财产受法律保护，但未明确其属于物权、债权还是其他权利，缺乏详细的法律条文和司法解释。在学术界，对于网络虚拟财产的法律性质众说纷纭，有“物权说”“债权说”“知识产权说”等。司法实践中，法院多将网络游戏虚拟物品视为“网络虚拟财产”，但对网络虚拟财产法律属性的认定存在较大差异。法院就网络游戏装备民事争议所适用的法律规范不一致，以适用物权规范和债权规范为主<sup>[2]</sup>。例如，在青岛末那识文化传媒有限公司、李靖物权确认纠纷案中，法院认为“抖音用户所注

册的账号应视为一种网络虚拟财产，其亦有物权形式，应当受到法律保护。”<sup>③</sup>而有的法院则界定为债权，在上海莉莉网络科技有限公司与周维能服务合同纠纷案中，法院认为周维能与莉莉丝公司间系服务合同关系，作为游戏用户的周维能仅享有对案涉游戏中的游戏道具等的使用权而非所有权。周维能获取的是莉莉丝公司提供的有别于其他无偿游戏用户的游戏服务，而非该网络虚拟财产的所有权<sup>④</sup>。不难看出，司法实践中对网络游戏虚拟物品的法律性质还处于模糊状态，这充分表明了明确其法律性质的必要性。网络虚拟财产法律属性不明确将影响数字经济乃至国民经济的健康、协调发展<sup>[3]</sup>。

#### (2) 交易欺诈

现今的网络游戏虚拟物品交易市场乱象丛生，存在

① 参见《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。”

② 中国音像与数字出版协会：《2024年中国游戏产业报告》正式发布，访问网站：<http://www.cadpa.org.cn/3277/202501/41718.html>，访问日期：2025年1月13日。

③ 参见山东省青岛市中级人民法院（2023）鲁02民终3845号民事判决书。

④ 参见上海市第一中级人民法院（2022）沪01民终249号民事判决书。

着诸多的交易欺诈现象,诸如虚假信息欺诈、账号找回诈骗等形式屡见不鲜,这对广大玩家的网络虚拟财产安全以及游戏运营商的利益都造成了极其严重的影响。一些卖家会在买家支付后,通过官方渠道的“账号找回”机制重新获得账号的控制权,而买家则因为无法提供初始的绑定信息而失去账户控制。例如,在金华市蜂巢网络科技有限公司、覃某某游戏账号转让合同纠纷一案<sup>①</sup>中,双方签订游戏账号转让合同后,覃某某又故意将游戏账号找回。法院审理认为其行为已构成违约,该公司有权解除合同并要求被告返还已支付的转让款并承担相应的违约责任。欺诈问题严重损害着互联网安全,危害着人们的网络虚拟财产安全等合法权益。

### (3) 交易平台监管缺失

网络游戏虚拟物品交易市场缺乏明确的监管主体,对于各交易主体没有形成行之有效的监管体系。市面上大部分第三方平台缺乏有效资质审核标准,部分平台纵容虚假交易或隐瞒装备来源,甚至有些平台就是不法行为的幕后黑手。同时,对未成年人的交易行为也尚未进行有效的管制,未成年人通过平台大额交易后,家长主张退款时往往会面临举证难、平台不配合等问题,平台也常以“虚拟商品不支持退款”为由拒绝未成年人消费退款请求。此外,对于网络虚拟财产的赔偿标准并没有进行统一,司法实践中虚拟物品价值评估缺乏依据,法院可能参考市场价、玩家充值成本或运营商定价,这直接导致了判决结果差异显著。

## 3 网络游戏虚拟物品交易的法经济学分析

法经济学将经济学中的“效率”作为核心的衡量标准,以效率为标准来研究社会制度中法律的制定和实施问题。通过利用法经济学的分析工具来研究现实中网络游戏虚拟物品交易问题,并不是为了否定传统法教义学下的观点,而是以另一种视角来审视问题,为此类问题提供新的启发,助力制定和完善更加有效的法律规范,进而实现资源的有效配置。通过法经济学方法,既能满足公利与私利之间的平衡,也可以为新的法律规范构造提供科学准则,进而确保新的法律规范合乎实际目的<sup>[4]</sup>。

### 3.1 成本收益视角下的交易主体决策

成本收益分析作为法经济学最重要的分析工具之一,其最核心的价值之一是可对“有利”与“不利”进行精细化比较<sup>[5]</sup>。网络游戏虚拟物品交易市场涉及了玩家、游戏运营商和第三方交易平台三大主体,各主体在交易过程中都面临基于自身考量下的不同的成本和收益。通过成本收益分析,可以分析各方如何在交易中做

出理性选择,以探究如何在现实中实现网络游戏虚拟物品交易的最大化。

(1) 游戏运营商是网络游戏虚拟物品交易的管理者  
网络游戏由游戏开发者设计并制作出相应的虚拟物品,再由游戏运营者投入游戏中,而玩家通过购买、赠送、完成任务或者交易买卖等方式获取。游戏运营商是游戏生态的管理者,在网络游戏虚拟物品交易中处于核心地位。纵观全球游戏运营商,建立官方交易市场的属于少数,只有个别巨头有能力也有意愿建立较为规范的交易市场,国外如Steam市场,国内如网易藏宝阁。其他的运营者要么默许交易行为的存在,要么明确禁止交易行为,通过封号,起诉等手段进行打击。

从运营商的角度来看,一旦着手建立官方交易平台便会产生监管与安全维护成本,维护交易系统、租赁服务器、检测外挂反作弊等都需要投入大量资源。建立了官方交易平台后,运营商还要面对游戏失衡的风险,虚拟物品交易的过度自由势必会导致“人民币玩家”主导游戏,这不仅影响普通玩家体验,而且长此以往会损害游戏的可持续发展。但是交易平台的建立也能使得运营商通过手续费获得稳定收益。可见,若运营商能提供安全、公正的交易环境,不仅会提高游戏服务的质量,促进玩家消费,同时也避免玩家流失到第三方交易平台。

### (2) 玩家是网络游戏虚拟物品交易的主要参与者

玩家直接通过金钱或者投入时间和精力通过劳动来获取网络游戏虚拟物品,这正是网络游戏虚拟物品交易价值的体现。卖家可以通过出售虚拟装备、道具或账号获取现实货币,实现虚拟资产的变现,而买家通过购买高等级账号或高级装备,满足对游戏体验感的追求。也有部分玩家还会利用市场价格波动,通过低买高卖赚取差价。成本方面,玩家的成本一方面体现在直接货币支出,另一方面,玩家需投入大量时间精力参与游戏,通过完成任务等方式获取游戏装备。在参与交易上,玩家又存在由于信息不对称而产生的各项成本。首先,由于网络虚拟财产的法律保护尚不完善,买卖双方都有可能遇到虚假交易、卖家找回账号等欺诈行为。其次,除非通过风险较大的私下交易,如果使用平台交易,玩家需支付一定的服务费,服务费大部分在标的额的1%到20%不等,这增加了交易成本。此外,部分游戏禁止网络游戏虚拟物品交易,玩家若参与交易可能面临封号等惩罚,如果已完成交易,会导致投入的时间和金钱打水漂。而且如果采用第三方平台交易,卖方还有可能会被交易平台要求返还买方的欠款,以致“钱货两失”。

玩家对游戏体验感的追求催生了网络游戏虚拟物品交易的兴起,玩家的决策也带有逐利心理的加持,如果在满足自身游戏体验的同时还能获得金钱上的收益,玩

<sup>①</sup> 参见浙江省金华市中级人民法院(2023)浙0702民初3791号民事判决书。

家自然不会拒绝，所以当虚拟物品交易的成本小于其带来的收益时，选择交易便是玩家的最优选择。

(3) 第三方交易平台是对网络游戏虚拟物品交易的有益补充

第三方交易平台经过近年来的发展，不断开拓业务，形成了提供包括游戏账号、装备、货币等多种虚拟物品的交易服务，涵盖了端游、手游等不同类型的游戏的格局。除直接购买外，也有了其他多种多样的交易模式。目前部分运营商在用户协议中禁止用户对游戏账号、道具等虚拟物品进行交易，第三方提供的交易服务会构成不正当竞争。对于第三方交易平台的正当性，深圳市腾讯计算机系统有限公司、郑州市易晟信息技术有限公司侵害作品信息网络传播权纠纷、不正当竞争纠纷案的判决或许给出了答案。该判决既认可了游戏内虚拟物品的虚拟财产属性，又强调游戏用户只对合法取得的虚拟物品享有交易的权利，第三方交易平台应当尽到谨慎的注意义务<sup>[6]</sup>。

第三方交易平台的出现是玩家交易需求的产物，是对游戏运营商的交易平台的替代或补充。国内存在的第三方交易平台主要是因为官方交易市场手续费过高等因素而产生。平台可以从每一笔交易中抽取一定比例的佣金或手续费获利。交易量越大，平台的收入就越高。从成本来看，交易平台首先需要搭建和维护虚拟物品交易市场，还需要建立客服系统，处理玩家之间的交易纠纷、退款请求等问题。交易平台也需要遵守相关法律和监管要求，特别是涉及跨国交易的虚拟物品交易、设置防欺诈机制等，这产生了监管成本。但只要平台从开展业务中获得的收益大于付出的成本，就会支撑着平台持续运营下去。

游戏运营商关注的是通过虚拟物品的设计与交易机制，实现平台收益最大化的同时，保持玩家的活跃度和游戏生态的平衡。玩家追求成本最小化与收益最大化，理想状态是通过支付最小的金额和时间成本，获得最大的游戏体验与经济回报。而第三方交易平台则通过收取服务费、提供增值服务等方式获取收益，同时保证交易安全和合规。从法经济学角度来看，游戏运营商、玩家和交易平台三方在网络游戏虚拟物品交易中都扮演着相当重要的角色，相应法律法规的制定也应在充分考虑各方合理诉求的基础上进行。

### 3.2 卡—梅框架下的网络游戏虚拟物品交易

就法授权利的问题，美国法律经济学家吉多·卡拉布雷西和道格拉斯·梅拉米德提出法授权利有三种交易规则，即“财产规则”“责任规则”和“禁易规则”，这被学界称为“卡—梅框架”（C&M Framework）<sup>[19]</sup>。卡—梅框架是以私人对法益的自由转移和自愿交易作为三类法律规则的划分依据。判断标准分别为：法律规则是否允许私人对特定法益进行自由转移以及法律规则是否允许私人对特定法益进行非自愿的转移。“卡—梅框

架”依据是否允许法益的自由转移这一标准，区分出了所谓“禁易规则”。“禁易规则”也称为“不可让渡规则”，指的是规定法益不得以任何方式进行自由移转的法律规则。而依据是否允许法益的自愿交易，在禁易规则以外的其他规则中又进一步区分出了“财产规则”和“责任规则”<sup>[7]</sup>。财产规则指法律允许法益的拥有者与他人自由转让其法益，只要双方对交易价格达成一致即可完成转移。责任规则指国家在法益的转移有利于社会整体福祉与社会效率的情形下，允许强制性非自愿转移法益的规则，按照责任规则，法益的转移不以法益所有者的意愿为转移，而是由国家设定交易价格并强制执行完成<sup>[8]</sup>。

网络游戏虚拟物品具有平台依附性、非排他性、可复制性、相对价值性等特征<sup>[9]</sup>，传统规则难以覆盖其复杂性。而卡梅框架可以通过规则分层与动态切换，针对不同场景优化治理效率。

#### (1) 禁易规则

在网络游戏虚拟物品范畴，禁易规则有着特定的适用场景，涉及未成年人保护、反洗钱、数据安全等公共议题。在这些法律和规制环境中，明确禁止某些类型的虚拟财产进行转让或交易。禁易规则实际上可以划分为两类，一类是剥夺法益拥有者的转移自由，而另一类是剥夺法益相对人的转移自由<sup>[7]</sup>。2019年国家新闻出版署发布《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》禁止未成年人高额充值，本质上就是“不可让渡规则”。

部分游戏中的特殊限量版装备，被设定为不可交易，这是因为游戏开发商为了维护游戏的公平竞技性与独特性，防止这些特殊装备通过交易市场扰乱游戏平衡，进而损害广大玩家的游戏体验。这种禁易规则通过游戏内的设定以及相关服务协议予以明确，禁止玩家对这类特殊装备进行转让，违反者将面临游戏账号处罚等后果。从法律层面看，当玩家注册游戏账号并接受服务协议时，就等同于认可了这种禁易规则，其背后有着一定的合法性基础。这是因为在用户协议中，游戏运营商往往没有给予玩家网络游戏装备的所有权，而是许可玩家在约定的期间内使用，玩家取得的是对网络游戏的许可使用权<sup>[10]</sup>。如，米哈游原神游戏使用许可及服务协议第五条第一款就规定：“游戏虚拟物品包括但不限于游戏角色、资源、道具等，其所有权归米哈游，用户只能在合乎法律规定的情况下，根据游戏规则在游戏内进行使用。”<sup>①</sup>

#### (2) 财产规则

在财产规则下，对于一般性的网络游戏虚拟物品，玩家对其拥有合法的权益，法律允许玩家对其所拥有的

① 上海米哈游影铁科技有限公司：《米哈游原神游戏使用许可及服务协议》，访问网站：<https://ys.mihoyo.com/main/company/agreement>，访问日期：2025年2月10日

虚拟物品自由处置。买卖双方通过谈判磋商约定价格，一旦双方达成合意，即可完成装备的交易转移，这种规则给予了玩家充分的自主权。交易平台在财产规则的框架下，主要负责保障交易的安全与公平，确保双方按照约定完成交易流程，并对后续可能存在的交易纠纷提供解纷服务。这种规则下能够允许市场机制充分发挥作用，最大程度地实现资源配置的效率。但繁荣的交易之下也面临着虚拟财产交易市场的监管问题，如如何防止欺诈、洗钱等不法行为。此外，虚拟财产的定价可能受到市场波动的影响较大，存在价格泡沫或不公平交易的现象。

### (3) 责任规则

当网络游戏虚拟物品交易可能影响到社会整体的效率，财产规则失效时，责任规则便会介入。在涉及未成年人的网络虚拟财产交易中，若未成年人在未得到监护人同意的情况下，进行了大额的交易，此时国家出于对未成年人权益保护以及维护社会公平秩序的考量，可能会依据责任规则，强制撤销该交易。在2022年最高人民法院发布的九起未成年人权益司法保护典型案例之五李某诉泸州远梦电子商务有限公司网络服务合同纠纷案中，14周岁的原告李某某瞒着父母，从被告所经营的网店分七次购买374个游戏账号，共支付36652元。法院审理认为，原告李某某案发时尚未成年，属于限制民事行为能力人，其购买行为显然与其年龄、智力不相适应，且法定代理人亦明确表示对该行为不予追认，因此，购买行为无效，判决被告向原告全额退还购买游戏账号款36652元。责任规则在网络游戏虚拟物品交易中的应用相对较少，但从这个案例可以看出，其在特定情境下可发挥不可替代的作用。这种规则不以交易双方的意愿为转移，而是基于社会公共利益的考量，由国家强制力保障执行，确保网络游戏虚拟物品交易在合理合法的范围内进行，促进社会资源的有效配置和社会整体利益的最大化。

此外，对于第三方游戏交易平台的交易行为，无论是全部禁止还是完全放开，应该都不可取。全部禁止，与游戏用户不断增长的交易需求不相适应；完全放开，则可能使游戏黑灰产的问题更加突出<sup>[6]</sup>。通过财产规则和责任规则相结合的方式，能够实现对第三方游戏交易平台更为科学合理的规制。

卡—梅框架的应用为网络游戏虚拟物品交易治理提供了一个在不同法益保护规则下审视的分析工具。财产规则的应用有助于强化市场自治，充分释放市场活力，责任规则作为财产规则的有益补充，完善救济机制；不可让渡规则守住底线。在实际的网络虚拟财产交易中，不同规则相互配合，共同构建起一个公平、有序且高效的交易环境，推动网络游戏产业的健康发展，保护各方主体的合法权益，降低交易成本，从而实现法经济学上的帕累托最优。

## 4 法经济学导向的交易规制优化路径

### 4.1 健全网络虚拟财产保护法律体系

依托信息技术的深度发展，具有时代特色的法律体系也在不断完善，由此实现了对网络虚拟财产法律地位的确证。《民法典》虽然已经肯定了网络虚拟财产的地位，但是对于网络虚拟财产没有其他法条进行明晰<sup>[11]</sup>，法律条文缺位问题使得网络虚拟财产的保护成了当前的重要研究课题。网络虚拟财产的法律保护作为互联网技术发展下的新业态，在考虑法律性质的同时，应加强对其完整逻辑链接的论证，明确网络虚拟财产与传统财产权主体界定的区别。同时，游戏运营商作为网络虚拟财产的重要参与者，应明确其对玩家账号下所持有网络虚拟财产的管理权限和责任义务，在未征得玩家许可的情况下，不得修改、删除玩家的网络虚拟财产数据。

不仅如此，应建立健全网络虚拟财产的市场交易机制，推动全国统一的网络虚拟财产交易市场的形成<sup>[12]</sup>，以财产规则为重点，辅之以责任规则，同时发挥禁易规则的兜底作用。科斯定理强调所构建的合理的法律制度应该能消除或减少私人协议的障碍，使得其交易成本最小化。因此，明晰网络虚拟财产的产权归属，减少因产权界定不清带来的矛盾纠纷，降低交易过程中的不确定性成本，营造良好市场交易氛围，鼓励玩家参与交易。与此同时，在交易过程中也应着重考虑交易人是否具有完全行为能力的问题，通过要求监护人许可等措施，防止因未成年人判断力不足带来的家庭经济损失。

### 4.2 优化网络虚拟财产保护司法体系

司法作为维护社会公平正义的最后一道防线，在中国的法治建设中起到十分重要的作用，但就中国网络虚拟财产的法治现状来看，法院在网络虚拟财产的法律属性及其交易纠纷中适用法律标准时存在较大差异。因此，有必要在网络虚拟财产的权利界定和价值认定、交易纠纷的裁判标准等方面完善并制定统一的司法标准，以有效解决司法实践问题并及时回应社会关切。具体来看，各级法院需要在案件审理过程中严格适用《民法典》既有的关于网络虚拟财产、合同效力等的相关规定，参考指导性案例，依照相同的裁判原则及标准，以实现同案同判。通过统一裁判原则尺度，增强司法权威性和公信力，减少当事人对司法结果的不确定性预期，从而降低诉讼成本。

在卡—梅框架下，法院在处理网络虚拟财产交易纠纷时可结合财产规则和责任规则，在一般交易行为中法院应支持玩家间的自愿交易行为，依据财产规则保障交易行为的自由，在涉及未成年人、虚假交易，以及其他公共利益时，法院应灵活运用责任规则，强制撤销不公平交易行为，以保障整体社会公平及效益。面对实践中网络虚拟财产估值难的问题，应科学制定更为严谨的网络虚拟财产价值评估指标体系，实现对网络虚拟财产更

为准确客观的价值评估；产生价值争议时，应当由法院指定鉴定中心进行相关评估工作，以提高司法裁判的公正性和准确性。

#### 4.3 完善与强化网络虚拟财产保护监管体系

随着信息技术的发展，当前网络虚拟财产的交易涉及网络安全、消费者保护、金融监管等各个领域，为了实现对各类交易主体行为的有效监督，有必要在金融、消费者保护、税务等多个部门间建立跨部门的协同监管机制。同时，应由政府主导建立相对健全的平台资质审查机制，在有效防止非法平台进入市场的同时，加大对违规平台的查处力度。网络虚拟财产的监管不仅需要政府部门的外部介入，更需要行业内部的自我管理以及广大用户的积极参与<sup>[12]</sup>。在此基础上，需要明确交易平台的法律责任，要求平台积极履行在审查网络虚拟财产来源、保障交易安全等方面应尽的监管义务。平台应对玩家进行明确的风险告知，在帮助玩家提高风险防范意识的同时避免因信息不对称带来的各类损失。同时，玩家作为消费者应发挥在网络虚拟财产交易中的主体作用，自觉抵制不法行为，努力为营造良好的网络虚拟财产交易市场做出贡献。

## 5 结语

数字化时代下，网络虚拟财产已成为网络用户不可或缺的一部分，社会发展带来的网络虚拟财产保护需求日益强烈。网络虚拟财产不单是网络用户娱乐需求的产物，更是时代发展及社会进步的必然结果，是人类社会在探索网络虚拟空间过程中的重要体现。应当将明晰网络虚拟财产法律属性作为重点，通过健全网络虚拟财产保护法律体系，构建法律、司法、监管三位一体的协同治理体系，使网络虚拟财产交易成为数字经济发展的生力军，为促进网络虚拟财产交易市场的有序健康发展保驾护航。

## 参考文献

- [1] 张素华, 刘寅. 论网络虚拟财产与数据的区分保护[J]. 北方法学, 2024, 18(5): 67-83.
- [2] 吴昊洋. 网络游戏装备用户权利属性研究[D]. 吉林大学, 2024.
- [3] 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.
- [4] 蒋亚斌, 窦贤军. 是否需要构建体育赛事数据产权制度? ——基于法经济学理论的新分析[J/OL]. 体育学研究, 2024, 1-19. <https://doi.org/10.15877/j.cnki.nsic.20241021.002>.
- [5] 翟翌, 金龙君. 均衡性原则之“权重公式”的反思与重构——一个法经济学的分析视角[J]. 交大法学, 2023(2): 104-118.
- [6] 周加海, 喻海松, 贾玉慧, 等. 网络虚拟财产专题入库参考案例解读[J]. 中国应用法学, 2024(6): 92-104.
- [7] 凌斌. 法律救济的规则选择: 财产规则、责任规则与卡梅框架的法律经济学重构[J]. 中国法学, 2012(6): 5-25.
- [8] 杨垠红, 廖正飞. 非同质化代币(NFT)产业发展中的个人信息保护义务——基于卡-梅框架的法经济学分析[J]. 福建论坛(人文社会科学版), 2023(7): 108-118.
- [9] 殷语彤. 网络虚拟财产的界定及继承问题研究[D]. 吉林大学, 2022.
- [10] 邓社民, 李炳录, 韩金山. 再论网络虚拟财产的法律性质——以玩家对网络游戏装备享有的权利性质为视角[J]. 新疆大学学报(哲学·人文社会科学版), 2019, 47(5): 30-37.
- [11] 张永坚, 雍春华. 如何保护网络虚拟财产[J]. 人民论坛, 2019(6): 106-107.
- [12] 陈兵. 网络虚拟财产的法律属性及保护进路[J]. 人民论坛, 2020(27): 90-93.
- [13] 张立新. 二次创作短视频授权规则的法经济学分析[J]. 甘肃政法大学学报, 2023(5): 62-74.
- [14] 司伟, 陈健, 姚象天. 网络虚拟财产权利性质的反思与重构[J]. 数字法治, 2024(4): 88-101.
- [15] 谢潇. 网络虚拟财产的物债利益属性及其保护规则构造[J]. 南京社会科学, 2022(9): 89-99, 119.
- [16] 陈雪萍, 钟翊鸣. 数字资产出资面临的挑战及法律回应[J/OL]. 重庆大学学报(社会科学版), 2024, 1-16. <http://kns.cnki.net/kcms/detail/50.1023.c.20241104.1520.002.html>.
- [17] 杜牧真. 论数字资产的财物属性[J]. 东方法学, 2022(6): 72-84.
- [18] 高邈梅. 网络虚拟财产保护的解释路径[J]. 清华法学, 2021, 15(3): 179-193.
- [19] Guido C, Douglas M. Property Rules, Liability Rules, and Inalienability: One View of the Cathedral[J]. Harvard Law Review, 1972, 85(6): 1089-1092.

## Regulation Path of Network Virtual Property Transactions from the Perspective of Law and Economics: Taking Virtual items in Online Games as an Example

Li Jian

*Shanghai University of Political Science and Law, Shanghai*

**Abstract:** With the rapid development of the Internet, the market for trading virtual assets represented by online game virtual items has been expanding, and related criminal and civil cases have been increasing. However, there are still disputes over the legal attributes of online virtual assets, and problems such as differences in judicial practice standards and frequent transaction frauds have become increasingly prominent. Based on the theory of law and economics, this paper uses cost-benefit analysis and the C&M Framework to explore the regulatory path for online game virtual asset transactions. By studying the decisions made by transaction subjects after weighing costs and benefits in transactions, this paper introduces the property rule, liability rule, and prohibition rule under the C&M Framework to provide a layered governance solution for different transaction scenarios. Further, to solve the problems leading to transaction dilemmas, the study suggests that the ownership of online virtual assets should be clarified, judicial judgment standards should be optimized, and a cross-departmental collaborative supervision mechanism should be improved to build a regulatory path that balances efficiency and fairness. At the same time, with the property rule as the mainstay, supplemented by the liability rule to make up for market failures, and the prohibition rule as a fallback, the goal is to minimize transaction costs and achieve Pareto improvement in resource allocation, promoting the healthy development of the online virtual asset trading market.

**Key words:** Online virtual assets; Online games; Cost-benefit analysis; C&M framework