

# 网络游戏虚拟财产的强制执行研究

黄振鹏, 梁茗翔

(甘肃政法大学 民商经济法学院, 甘肃 兰州 730070)

**摘要:**《民法典》第一百二十七条作为网络游戏虚拟财产可被纳入执行财产范围的主要依据,尚不足以应对司法实践的复杂挑战,同案不同判的现象频频发生,影响了执行质效。网络游戏虚拟财产虚拟性和附着性的特质使其处于传统执行网络查控系统的盲区,交易隐蔽性的特征也使其极易成为被执行人逃避执行的工具。因此,为更好地保护当事人的合法权益并缓解当下“执行难”的困境,应明确网络游戏虚拟财产的法律属性、廓清网络游戏虚拟财产的权利归属、健全相关法律规定、充分发挥运营商的协助作用、强化媒体宣传推介功能、完善执行程序与方式,全方位构建起网络游戏虚拟财产执行长效机制。

**关键词:**网络游戏虚拟财产;执行财产;执行难;强制执行;权利归属

中图分类号:D925.1

文献标识码:A

文章编号:1008-7699(2025)01-0050-10

“执行难”是近年来我国司法执行领域持续关注重点问题<sup>[1]</sup>,而执行到位率低是“执行难”的主要表现之一。司法实践中,往往会出现执行案件标的额很高,但实际到位金额却远低于标的额的窘境。一种可行的解决途径是扩充执行财产类型,将新兴财产纳入执行标的的范畴。网络游戏虚拟财产(以下简称“网游财产”)就是这种可被纳入执行标的的新类型财产。《2023年中国游戏产业报告》显示,2023年国内游戏市场实际销售收入首次突破3000亿元,用户规模达6.68亿人,为历史新高点。<sup>①</sup>随着网络游戏市场的蓬勃发展,网游财产正逐步成为部分被执行人名下的重要资产。<sup>②</sup>司法实践中,已有法院判决认可了网游财产的财产性地位。<sup>③</sup>阿里法拍平台上也已出现了以网游财产作为执行标的的拍卖实例。<sup>④</sup>因此,进一步探索如何将网游财产纳入可执行标的极具现实意义。但网游财产作为新类型财产,在执行领域尚未有系统性法律规定,因法律属性尚未明确、价值难以评估、游戏运营商协助作用发挥不足等问题,难以融入现有执行体系。本文梳理当前学说争议,剖析网游财产“物”之本质,以此为基础探究网游财产的可执行性,并针对当前网游财产执行实践困境提出了相应对策。

收稿日期:2024-07-23

基金项目:2023年甘肃省社科规划项目(2023QN038);2022年甘肃省教育厅科技创新项目(2022B-142);甘肃政法大学科研项目(GZF2020XQN04)

作者简介:黄振鹏(1995—),男,甘肃兰州人,甘肃政法大学民商经济法学院讲师,中国政法大学博士研究生。

① 《2023年中国游戏产业报告》项目组.中国游戏产业发展概况分析:基于《2023年中国游戏产业报告》数据[J].中国数字出版,2024(2):80-87.

② 冀成海.《中华遗嘱库白皮书》发布,中青年立遗嘱数量猛增,虚拟财产备受关注[EB/OL].(2024-03-21)[2024-9-19].<https://news.cctv.cn/2024/03/21/ARTIouRU3HuTkQboqYG0DYhf240321.shtml>.

③ 参见广东省广州市中级人民法院(2022)粤01民终8069号判决书。该判决书认为“《民法典》第一百二十七条赋予游戏玩家的网络虚拟财产的权益,游戏账号作为虚拟财产而具有财产属性,上诉人通过转让获得涉案游戏账号财产权,理应拥有对自己游戏账号的使用、占有、处分、收益权。……涉案游戏虚拟财产的权利,归属于上诉人,上诉人享有对涉案账号的对世权。”

④ 西藏林芝市中级人民法院于2023年3月在阿里司法拍卖平台拍卖手机游戏《新笑傲江湖》的6个游戏账号.[EB/OL].(2023-2-19)[2024-5-28].[https://www.rmfsyssc.gov.cn/statichtml/rm\\_xmdetail/5956359.shtml](https://www.rmfsyssc.gov.cn/statichtml/rm_xmdetail/5956359.shtml).

## 一、逻辑前提:网游财产可供执行

### (一) 网游财产可执行性之本质探讨

#### 1. 网游财产本质属性

网络虚拟财产作为一种新兴财产类型,学界尚未对其形成统一认识。杨立新教授认为:“网络虚拟财产是指虚拟的网络本身以及存在于网络上的具有财产性的电磁记录,是一种能够用现有的度量标准度量其价值的数字化的新型财产。”<sup>[2]</sup>林旭霞教授认为:“狭义的存在于网络游戏中的虚拟财产,即依赖于网络空间中的游戏虚拟环境而存在的、属于游戏玩家掌控的游戏资源,包括资源,包括游戏账号、游戏角色(RPC),以及游戏过程中积累的“货币”“地产”“装备”“宠物”等物品。”<sup>[3]</sup>梅夏英教授认为,虚拟财产是“依附于虚拟世界,以数字化形式存在且能为人力所支配、兼具竞争性、永久性、互联性和用户可使其增值型的信息资源。”<sup>[4]</sup>不管是将其理解为信息资源还是电子数据,从执行角度来看,都应当关注其法律特性。网游财产的物理本质是电子数据,其法律特性表现为相对独立性、虚拟性、可转让性、有价值性,其中相对独立性与交易价值性是支持其纳入执行标的主要特性。相对独立性意味着玩家对其名下的网游财产具有排他支配的可能。虽然网游财产鉴于其电子数据的本质,无法脱离网游运营商的游戏平台而单独存在,但也因个人账号密码等技术因素,使得该财产的交易可以相对独立于网游运营商所提供的互联网平台。按照国家新闻出版署要求,所有网络游戏用户必须使用真实有效身份信息进行游戏账号注册并登录网络游戏。<sup>①</sup>这也意味着与一般电子数据相比,网游财产还具备一定人身属性,但其人身属性并不影响其作为财产进行交易。一方面,并非所有网游财产都具有人身属性,例如游戏《CS2》中皮肤饰品即为单纯的财物;另一方面,此种人身属性较弱,且玩家可以随时剥离。比如玩家通过交易账户密码、游戏物品等方式进行财产流转后,可自行选择与被交易的网游财产解除身份绑定。交易价值性是决定能否将网游财产纳入执行标的的又一关键要素。随着国内游戏市场销售收入和用户规模不断扩大,网游财产愈具交易价值。<sup>②</sup>以游戏《CS2》为例,其皮肤饰品具有较高市场交易价值,比如游戏道具“AWP(纪念品)巨龙传说(崭新出厂)”参考价格可达数万元人民币。<sup>③</sup>繁荣发展的游戏产业和网游财产本身极具交易价值性,使其具备纳入可执行范畴的基础条件。

#### 2. 网游财产基本类型

对网游财产进行类型划分和甄别是强制执行的前提,而网游技术和市场的日新月异决定了网游财产的范畴亦因时而变。从传统网游财产的具体表现形式来看,网游财产常见类型有:一是网络游戏账号,随着玩家游戏账号的升级,账号中往往包含着其他类型的虚拟财产(如游戏道具,游戏金币等)。二是物品类网游财产,主要包括游戏装备、游戏角色、道具等。玩家既可以通过货币直接购买,也可以在游戏中通过副本掉落获得此类虚拟财产。三是货币类网游财产,虚拟游戏货币本质上是一种数字信息,由网游运营商开发设计管理,玩家可以用现实中的货币等值兑换,在游戏平台中自由选择购买相应虚拟财产。以上列举式的分类简单明了,但因无法穷尽因时而变的网游财产类型,将其应用于执行领域则略显不足。因大多网游财产经玩家获得后无法与游戏账号脱离,诸如游戏内货币、皮肤、道具等网游财产一经购买即与游戏账号绑定,除非玩家依特殊理由提出申请,由运营商单独操作将二者分离。因此,本文认为从执行便利的角度出发,根据是否可以单独交易可将网游财产划分为可单独交易类和不可单独交易类。可单独交易类网游财产包括可脱离游戏账号独立交易的游戏皮肤、装备、角色等。此类财产在执行时可在法院

<sup>①</sup> 《国家新闻出版署关于进一步严格管理切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》(国新出发〔2021〕14号),国家新闻出版署2021年8月30日发布。

<sup>②</sup> 根据《2023年中国游戏产业报告》显示,国内游戏市场实际销售收入3029.64亿元,用户规模达6.68亿人。

<sup>③</sup> 2024年9月10日笔者在IGXE电竞交易平台中发现AWP(纪念品)巨龙传说(崭新出厂)CS2饰品售卖交易参考价格为12747.60元。

监督下于指定交易平台进行交易。不可单独交易的网游财产,涵盖不可脱离游戏账号单独交易的虚拟货币、游戏角色、ID等其他财产。此类财产的执行需将其附随游戏账号整体流转,在执行中可能涉及信息更改、运营商协助等问题。

## (二)网游财产执行可行性之法理支持

### 1. 网游财产可纳入“物”之范畴

自罗马法始,各国法律体系对“物”之内涵均有涉及且各有发展。以罗马法为例,罗马法对物之内涵虽未具体界定,但对物的外延作出了详细描述,认为物包含有形体物(土地、奴隶、金银等)和无形体物(继承权、使用权等权利)。<sup>[5]</sup>人类对“物”的界定来源于人类对“物”的掌控程度以及人类对世界的感知程度。当人类的科技触角从大地延伸至天空,气体就成为“物”;从地表延伸至地下,埋藏的矿藏、石油、天然气等就成为“物”;从畜力延伸至新能源时,以往人类畏之如神明的电力也成为“物”。结合各国对“物”的认定,以“电”为例,1930年后,法国法院通过判例将物的范畴扩大到了放射线和电力等自然力<sup>[6]</sup>;日本刑法于1937年将“电气”视为“产物”<sup>[7]</sup>。有鉴于此,“物”之内涵并非似静态的冰,而似流动的水。“物”之有体性特征是指在客观世界有体可依、客观存在,而非简单的可视、可触,否则自然力就不能视为物。随着科技的发展,人类的可触及范围已拓展至网络虚拟世界,“物”的内涵也应随之延伸至网络虚拟空间,而网游财产作为网络虚拟财产的代表,具备物之一应特征,也应被纳入“物”之范畴,作为互联网时代下“物”的新触角。

### 2. 网游财产可纳入动产范畴

结合《中华人民共和国民法典》(以下简称《民法典》)之相关规定<sup>①</sup>,在物之属性基础上,还应细化网游财产的物之类别。本文认为网游财产具有动产属性。动产的特性在于脱离土地空间束缚,可以随意移动而不影响其价值。<sup>[8]</sup>除此之外,动产作为一种财产,还应具有法律上排他支配或管理的可能性及独立的经济性,并且在物质领域占有一定空间。网游财产具有上述特征:第一,网游财产在交易过程中的流转移并不会影响其价值。基于其电子数据的本质,交易流转并不损耗其数据完整性,只要数据存储完好、存储设备不受破坏,财产将会永久保存。第二,网游财产的排他支配可以通过技术手段实现。例如,玩家对网游财产所属账号设置密码,以此管理财产并排除他人干涉。第三,网游财产具有独立的经济性。网游财产的产生需要网游运营商投入资金与时间,其取得也需要玩家付出金钱与时间,其流转同样需要买方支付对价。上述各主体都为网游财产赋予了经济价值。第四,在存在形式上,必须承认网游财产与传统动产确有一定差异。网游财产并非以体积、质量等传统方式衡量其所占物理空间,而是以网络存储空间计算其数据量大小,而磁盘、硬盘(移动硬盘)、网络存储设备等在现实中是客观存在的,因此网游财产所在的网络虚拟空间与传统动产所处的物理空间存在关联性和相似性,这种相似性为网游财产和传统动产提供了共同的认知基础。综上,网游财产具有动产属性,可考虑纳入动产范畴。

### 3. 网游财产可作为执行财产

综合《中华人民共和国民事诉讼法》及最高人民法院对于执行程序的相关司法解释,执行财产的范畴大致可以分为以下几类:财产性收入、不动产、动产、财产性权利以及其他具有较高变现价值的财产。作为被执行财产,其核心要义在于能够顺利变现以清偿被执行人债务。网游财产具有较高经济价值,相关市场发展也趋于成熟,影响人群广泛,这对执行拍卖变现极为有利。并且网游财产多以依附游戏账号的形式存在,玩家可以以转移交易账号密码的方式实现财产的平滑过渡。即便是游戏皮肤、道具等不与账号绑定的游戏财产,也可通过相应的网游交易平台完成财产交割。因此,网游财产纳入执行财产范畴具有较强理论支撑和现实可行性。

### 4. 学术争论

<sup>①</sup> 参见《民法典》第一百一十五条:“物包括不动产和动产。法律规定权利作为物权客体的,依照其规定。”

当下,针对网游财产的权利属性众说纷纭,其中主要有物权客体说、债权客体说、知识产权客体说以及多元权利客体说。物权客体说的支持学者认为,该类型财产具备动产属性,其电子数据的物理本质可以由权利人实现支配权能,但因存在方式上与传统动产有异,可以作为一种特殊动产即虚拟动产探讨其相关法律规制。基于此结论推理出网游财产可作为一种特殊的物纳入物权客体的范畴。<sup>[9]</sup>支持债权客体说的学者则以网游财产的取得是基于玩家与运营商签订的服务协议为由,认为网游财产仅是运营商提供服务的媒介,不具备财产属性,因此应当作为债权的客体。<sup>[10]</sup>支持知识产权说的学者认为,网游财产的本质是一种具有新颖性和创造性的智力成果,应被认定为知识产权,由著作权法进行规定。其中一种观点认为,网络游戏开发商创造了网游财产,对于开发商,对网络虚拟财产应作为著作权来对待;对于玩家,只限于该著作权的使用权。<sup>[11]</sup>另一种观点认为,网游财产经玩家通过一定劳动(包括智力与体力)取得,知识产权应归属玩家。<sup>[12]</sup>支持多元权利客体说的学者认为,网游财产涉及权利广泛,包括物权、债权、知识产权甚至隐私权,是一种综合性的复合权利。<sup>[13]</sup>

以上研究都对廓清网游财产的法律属性提供了有益思路。综合众学者的观点以及司法实践中法院的裁判意见,本文支持将网游财产纳入物权客体范畴的观点。虽然网游财产在外观上倾向于一种牵涉多种权利的权利集束,但其内核是一种特殊的物。网游财产的财产权利人作为一种特定主体,对网游财产所享有的所有权符合物权的一应特征,具备对世效力。并且网游财产本身可以以货币计量,能够直接或间接地带来经济价值。而将其纳入知识产权范畴的缺憾在于,根据知识产权授权许可程度的不同,被许可人的诉权将受到不同程度的限制,而且未经权利人许可不能擅自交易或转让,这不仅会降低玩家权利救济的效率,也将阻碍网游财产市场的长远发展。同时,不宜将其纳入债权范畴的原因在于,网游财产的支配权属性与债权的请求权特征存在本质差异,不符合我国实在法对债权的相关规定<sup>①</sup>。

### (三) 网游财产执行可行性之现实之需

在执行过程中,经常出现被执行人无财产可执行,导致发生申请执行人利益得不到保障的情况。而网游财产属于难以被现行执行查控系统覆盖的“暗面财产”,若不能成为执行标的,则极易成为被执行人转移财产以逃避执行的工具,这将大大影响执行质效。当前,我国网络游戏市场发展迅猛,网游用户群体日渐庞大,各种网络游戏伴随着“90后”“00后”青年群体的出生与成长,网游财产往往也是其名下的常见财产<sup>②</sup>。当前这两类人群合计已接近4亿,现行执行体系应当考虑到未来这类群体成为被执行人时,他们名下数额较大的网游财产能否被顺利执行。网游财产具有的相对独立性和交易价值性等特点使其具备纳入可执行范畴的可能,因此,应进一步加快将网游财产纳入执行范围的制度探索,这既是缓解当前执行难的现实之需,也是未来执行制度体系化设计的必然要求。

## 二、实践困境:融入当前执行程序尚存阻碍

### (一) 实在法体系对网游财产法律属性的定位不明确

实在法即我国目前正在生效的法律<sup>[14]</sup>,其整个体系内部对网游财产的正式法律定位目前主要参考《民法典》第一百二十七条<sup>③</sup>的规定。而在司法实践中对网游财产的法律属性认定各执一词。例如,北京市海淀区人民法院审理的“杨国辉破坏计算机信息系统罪”一案中,检方将被告非法取得的游戏币认定为计算机数据。<sup>④</sup>有法院还认为,网游财产属于游戏者的私人财产,游戏者享有所有权。比如,上海市黄浦

<sup>①</sup> 参见《民法典》第一百一十八条:“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。”

<sup>②</sup> 2023年3月21日中华遗嘱库管理委员会与中国老龄事业发展基金会、北京阳光老年健康基金联合发布《中华遗嘱库白皮书(2022年度)》,内容显示“90后”“00后”的遗嘱中,“虚拟财产”的纳入和安排成为其一个突出的特征:支付宝、微信、QQ、游戏账号等虚拟财产是其遗嘱中常见的财产类型。

<sup>③</sup> 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。”

<sup>④</sup> 参见北京市海淀区人民法院(2016)京0108刑初1084号民事判决书。

区人民法院诉孟动、何立康网络盗窃案,法院认为:“茂立公司付出对价后得到的Q币和游戏点卡,属于网络环境中的虚拟财产,一旦失窃便意味着所有人丧失了对这些财产的占有、使用、收益和处分的全部财产权利。”<sup>①</sup>还有法院认为,网游财产应属于网络服务运营商,玩家只享有使用权。比如,北京东城区法院认为“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。”<sup>②</sup>但总体来看,大部分法院在网游财产纠纷案审判中还是秉承司法实用主义的态度,弱化或者回避对网游财产法律性质的判定,却认可其具有财产价值属性。例如,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案件中,法院认为:“虽然虚拟财产以数据形式存在,但其具有一定价值,虚拟财产的主体可以在一定条件下使用、处分该财产,甚至可以因其所具有的特殊财产属性而在一定情况下因交易行为而给虚拟财产权利主体带来经济利益。”<sup>③</sup>

《民法典》作为一部具有鲜明时代特征的基础性法律,对网游财产这种新类型财产给予了制度回应,但采取了较为审慎的态度。其第一百二十七条只是一个引致条款而无实际规范内容,但却为后续具体法律规范的建构提供了一个兼容度极高的制度接口。<sup>[15]</sup>综合来看民法典对民事权利类型的建构和规定,可以认为第一百二十七条属于以规定客体的方式间接规定权利的情形。因此,《民法典》第一百二十七条规定的客体即数据和网络虚拟财产也只能是第一百零九条至第一百二十六条之间某类权利的客体,也就是说数据和网络虚拟财产在理论上可能是任何一种民事权利的客体。<sup>[16]</sup>虽然学界对网络虚拟财产的概念与法律性质界定各异,司法实践中也大多只承认其财产属性或价值,但在执行法领域对网络虚拟财产性质有了进一步的规定。在2022年公布的《中华人民共和国民事诉讼法(草案)》(以下简称《强执法草案》)中将网络虚拟财产与股权、知识产权等同列举<sup>④</sup>。本文认为这样的制度设计主要有以下考量。其一,基于司法执行实践的迫切需求。网络游戏市场和产业发展势头迅猛,不能再让极具价值的网游财产继续脱离于执行体系之外,这不仅会损害债权人合法利益,还会助长网游财产成为执行财产逃逸的“温床”。其二,虽然网络虚拟财产与股权、信托受益权、知识产权等权利性质不同,但其兼具独立执行价值的属性,具有可执行性。其三,该法条结语选择以“财产权利和利益”这一含义广泛的概念结束,其认为网络虚拟财产在执行上可能与财产权利和利益类似,这也能看出《强执法草案》对网游财产的法律属性仍未给出明确性。综合来看,在当前执行法体系中,由于网游财产的法律属性仍具模糊性,具体将网游财产作为哪类执行标的尚未有定论。

## (二)传统执行机制应对网游财产存在短板

### 1. 网络查控系统难以高效管理

由于网游财产的虚拟性,法院对其展开查控有些力不能及。当前法院的网络查控主要依靠由最高人民法院与中国银行业监督管理委员会等部门建立的全国网络执行查控机制。这种查控机制主要采取“总对总”与“点对点”两种模式,其系统的构建主要是与银行金融业进行信息共享与合作。对于被执行人名下与银行金融相关的资产查询相当便捷,例如银行账户、金融债券、理财产品、房、车等。但对与之不相关的财产,例如被执行人的现金、实体财物等大多需要被执行人主动提交或申请执行人提供财产线索的,执行时,被执行人往往会利用网查系统的欠缺隐藏财产,规避执行法院对其财产采取的执行措施。

网游财产的特殊性在于它是一种依附于网游运营商平台存在的虚拟财产。对于普通财产,执行法院可以通过网查系统将执行措施直接作用于财产本身,例如,冻结被执行人账户、查封名下房、车、划拨名下

① 参见上海市黄浦区人民法院(2006)黄刑初字第186号刑事判决书。

② 参见北京东城法院(2016)京0101民初15828号民事判决书。

③ 北京市高级人民法院(2018)京民申2813号民事裁定书。类似裁判观点参见北京市第二中级人民法院(2009)二中民终字第18570号民事判决书。

④ 参见《民事强制执行法(草案)》第一百条:“被执行人的责任财产范围,……(五)被执行人名下的股权、基金份额、资产管理产品份额、信托受益权、知识产权、网络虚拟财产以及其他财产权利和利益。”

钱款等。但这种典型的处分型、控制型执行措施难以直接作用于网游财产。网查系统可以针对网游运营商的财产进行封控,但对于游戏平台中的网游财产就显得鞭长莫及。通过间接执行方式或许可以震慑被执行人,达到迫使被执行人主动交付网游财产的目的。但从司法执行中频频出现的“老赖”现象来看,网游财产这种网查系统的“暗面财产”可能反而使被执行人更加有恃无恐,执行效果往往不尽如人意。

## 2. 现有估值体系难以准确判定价值

法院对拟拍卖财产的价值一般会委托具有相应资质的评估机构评估,评估价作为第一次拍卖的保留价<sup>①</sup>。但评估机构出具价值认定书需要一定时间,而网游财产的执行需要高效便捷,针对这类新型财产,传统价值认定方式显得有些方枘圆凿。以阿里法拍平台曾在2023年3月拍卖的《新笑傲江湖》的游戏账号为例,其估值超过30万元,但经三次拍卖变价后,最终仍然流拍。<sup>②</sup>究其原因,除网游财产拍卖的影响力小之外,还有一个重要原因在于估值与市场价值出现严重偏差。以上述《新笑傲江湖》拍卖账号下最高战力角色为例,其最高战力约为3800万,而在淘宝平台,战力过6000万的账号也不过100元起卖,行业估值与市场交易价值存在较大不匹配。

结合司法实践来看,普通财产的估值考量财产的稀缺度、价值性以及当事人投入等因素。但对于网游财产,这种估值方式不宜直接套用。一方面网游财产的时效性强。游戏热度对网游财产的价值波动影响显著,待估值报告作出后,财产的市场价值可能已经发生变动;另一方面,交易平台繁多且良莠不齐,没有统一价值参考标准,导致网游财产价格五花八门。目前游戏市场中得到玩家广泛认可的平台超过数十种,常见的有“5173”“交易猫”“7881”等平台。单《CS2》一个游戏就有超过四种玩家经常交易的平台。<sup>③</sup>而在不同的交易平台,网游财产的价格、交易手续费等均有差异。

## 3. 网络拍卖平台存在拍卖困境

网游财产难以评估定价,随之带来的问题便是难以进行有效的拍卖变卖。目前司法拍卖平台大多针对社会生活中常见的动产、不动产,抑或股权等财产性权利,这类财产一般都会有市场的公允价值作为拍卖价参考。而网络虚拟财产的拍卖鲜少出现,何况仅是网络虚拟财产中的一个子类——网游财产。在阿里司法拍卖平台中,截至2024年5月,仅有一例拍品为游戏账号(上文提到的《新笑傲江湖》),而这一拍品也因无人问津导致最终流拍。究其原因,玩家常用的网游财产交易平台并非执行法院传统上采用的司法拍卖平台,平台之间尚未形成良好的拍卖信息衔接机制,因此,司法拍卖平台拍卖的游戏账号大多数玩家并不知晓,参与拍卖更是无从谈起。

### (三) 运营商在执行程序中的正面作用发挥不足

网络游戏运营商可以采用远程在线操控方式,低成本实现对网游玩家财产的精准查询、封锁与冻结,这是当前网查系统难以具备的优势。虽然运营商具备这样的执行辅助优势,但目前其在执行程序中还是难以真正发挥良好的正面作用。一方面,网游运营商数量繁多且关系错综复杂,有时游戏开发者与游戏实际运营商并不是同一主体,在游戏开发过程中负责公司很可能出现变动<sup>④</sup>,但游戏玩家或执行法院未必能及时知晓这一情况。数量庞大且关系错综复杂的游戏运营商无形中增加了法院的执行难度。另一方面,被执行财产与执行法院很可能处于异地。以“刘泽辰与王辉阳网络购物合同纠纷”案为例,审判法院位于山东省济南市,而案涉游戏公司“金山软件公司”位于北京。<sup>⑤</sup>再例如,上海市浦东新区法院审理的

<sup>①</sup> 参见《最高人民法院关于人民法院民事执行中拍卖、变卖财产的规定》第四条:“对拟拍卖的财产,人民法院可以委托具有相应资质的评估机构进行价格评估。”第五条:“拍卖财产经过评估的,评估价即为第一次拍卖的保留价。”

<sup>②</sup> 卖品名为“新笑傲江湖手游账号高战排行号满氦成品号”,商品图片显示账号战力超过6000万。(本商品仅做举例,在淘宝平台以“《新笑傲江湖》高战力游戏账号”词条搜索存在数十种相似商品。)

<sup>③</sup> 主要有“5e官网”“网易BUFF”“OPSSkins”“igxe”等平台。

<sup>④</sup> 例如,《纸嫁衣3》游戏的早期开发由成都心动互娱科技有限公司负责,而后续的开发工作则由成都聚友趣科技有限公司旗下的HeartBeatPlus工作室接手完成。

<sup>⑤</sup> 参见山东省济南市中级人民法院(2013)济商终字第616号民事判决书。

一起有关游戏《守望先锋》的案件,案涉游戏公司“暴雪娱乐”位于美国。执行财产和管辖法院的物理距离在现实层面也极大地增加了网游运营商协助执行的难度。即便根据《民事诉讼法》的规定<sup>①</sup>,当事人虽可以申请异地执行,但对需要高效快速被执行的网游财产来说,异地执行所花费的时间与人力成本也是值得考虑的问题。

### 三、路径探索:完善制度助力网游财产执行

#### (一)完善相应法律规则以减少实践争议

##### 1. 明确网游财产权利的法律定位

本文认为,可在物权体系下探索设立一种“网游财产所有权”。从所有权的构成分析:第一,所有权是为保护特定利益而设立,物权“物”的范畴不应局限于有体物,因此所有权的保护范畴可以将虚拟财产纳入其中。网游财产作为虚拟财产的一种,在客观世界以数据化形式呈现,代表着玩家在网络游戏虚拟空间所掌握的游戏资源,网游财产所有权保护的不仅是玩家所享有的经济价值,也包括玩家所寄托的精神价值。第二,所有权在效力范围上表现出对世性。网游财产一经玩家合法合规获得后,即使是网游运营商也应限于保管、维护、保密等职责,其他玩家若以数据入侵、恶意损坏等非法方式干涉玩家所享有的权利,玩家可通过法律途径合法维权。第三,从所有权占有、使用、收益和处分的基本权能分析。首先,玩家通过账户、密码等技术手段取得对网游财产事实上的占有,并以此实现控制和管领;其次,不论是玩家用以收藏纪念、体验游戏乐趣还是交易都体现了玩家对其使用的权能;再次,玩家通过合法途径交易网游财产而取得物质利益,正是所有权收益权能的体现;最后,处分权能体现在网游财产可以按玩家自己的意愿进行交易、转让甚至注销损毁。综上分析,在当下数字经济时代,对新型网游财产可以尝试突破有形体物的观念,接纳“新物”以顺应社会的发展,将网游财产所有权作为网络虚拟财产权“赋权”的试点,进而探索扩展出适应网络虚拟财产发展的法律规则体系。

##### 2. 明确网游财产权利的归属

探索将网游财产的所有权归属于玩家。法律应当对网游运营商所制定的格式条款“服务协议”进行引导规制,明确玩家一经获得网游财产便自动取得其所有权,网游运营商对于网游财产则主要负有保管、维护及保密三大义务。玩家对于网游财产所享有的实际支配权能可以类比储户在银行存储的现金,银行对储户所储现金同样是形式上的占有,但“占有不代表所有”,储户仍然是所有权人并按规定自由支配所储金钱。在玩家进行市场交易时,运营商不应作为交易主体参与其中,而是有义务维护交易的正常进行。若将网游财产所有权归于运营商,不仅会影响财产的交易流通,也会对玩家的实际权益产生损害。此外,若按照目前双方服务协议具体条款细究所有权归属,那么所有玩家间的交易都可能会被视为违约行为,此情形的发生不利于网络游戏市场与产业的良性、持久、稳定发展。

#### (二)强化媒体推介作用以助力财产变现

上文提到的游戏账号司法拍卖失利是一个典型的反面案例。高昂的估值意味着评估机构认可该网游财产的价值性,但酒香也怕巷子深,如果宣传推介效果不到位,参与拍卖的人数少,潜在理想买家缺乏对网游财产拍卖信息的知悉,那么也会导致流拍。因此,当网游财产在司法平台拍卖时,在保护个人信息权的基础上可以由平台根据用户平常的浏览及购买喜好,利用大数据算法推送相关法拍信息。考虑到网游财产的主力消费群体以年轻人居多,而当前哔哩哔哩、抖音、小红书等视频网站,以及 NGA 玩家社区、小黑盒等游戏论坛是年轻人线上的主要聚集地,因而可利用这些平台进一步拓宽司法拍卖的宣传渠道,

<sup>①</sup> 参见《民事诉讼法》第二百四十条:“被执行人或者被执行的财产在外地的,可以委托当地人民法院代为执行。受委托人民法院收到委托函件后,必须在十五日内开始执行,不得拒绝。执行完毕后,应当将执行结果及时函复委托人民法院;在三十日内如果还未执行完毕,也应当将执行情况函告委托人民法院。受委托人民法院自收到委托函件之日起十五日内不执行的,委托人民法院可以请求受委托人民法院的上级人民法院指令受委托人民法院执行。”

打造司法拍卖专门的媒介宣传矩阵,在这些线上平台进行交互推介,提高网游财产执行宣传力度,助力网游财产执行变现。同时,媒体具有舆论监督功能,可以对执行中出现的虚报假估、欺诈等不法行为进行监督,推动执行程序的合法高效运行。

### (三)构建合作机制以减轻法院执行重担

在法院与数量庞大的游戏公司之间需要一个“中间人”作为沟通媒介。可以根据《行业协会商会综合监管办法》(以下简称《办法》)建立网络游戏行业协会。目前,上海市网络游戏行业协会已运行并积累了部分成功的经验。<sup>①</sup>相关网络游戏行业协会建立后,除履行《办法》中所规定的协会义务外,可参照网络查控系统建立一个吸纳协会、运营商、法院和玩家等多主体共建、共治、共享的合作平台,共同构建网游财产执行多元协同的长效机制。平台应发挥好以下五个方面的功能。一是促进交易。平台应吸纳或关联当前运营的各大网游财产交易网站和公司,简化网游财产交易流程,辅助网游财产的拍卖变现。二是通知协助。在平台吸纳网游运营商进驻的前提下,法院可通过平台精准联系案涉运营商并通知协助执行,并线上实时反馈协调执行进度。三是行业信息公开。网络游戏行业资讯信息繁多且更新频繁,可以通过平台统一展示行业信息动态,减少信息壁垒。四是不良主体公示。对在配合法院执行过程中消极懈怠、违法违规的主体进行通报公示。五是意见反馈。畅通玩家等各主体的意见反馈渠道,优化平台建设,促进平台良性发展。当然,网游平台建设和运营是一项复杂的系统工程,需要协调多方主体和利益,但目前已有部分成功经验,未来需积极探索构建法院与相关主体之间的执行合作机制,切实提升执行质效。

### (四)完善执行程序以适配网游财产

当下法律体系对网游财产属性仍未明确性,而司法实践又亟须执行程序规范指引。由此,可以先依据网游财产特性及实际情形划分具体执行标的类型,再逐步完善执行程序。结合2020年《最高人民法院关于人民法院执行工作若干问题的规定(试行)》(以下简称《执行工作规定》)<sup>②</sup>与网游财产的法律属性和交易模式,可以将涉及的网游财产执行大致分为两类:一类为特定网游财产作为指定财产交付的执行;另一类为网游财产作为金钱给付执行的执行财产,在拍卖、变卖后将价款用以抵消被执行人债务。

第一类情形,属于《强执法草案》中规定的物之交付请求权的执行。网游财产依照其动产属性,可以参照适用上述草案中对于动产交付执行的规定。<sup>③</sup>考虑到网游财产交易的特殊性,无需双方当事人当面交付,可在人民法院及网游运营商的共同见证配合下完成线上交付。在实践中,若出现网游财产已灭失或已交易的情形,诸如网游财产已被限定获取、出售交易、作为消耗品被使用等,可参照《执行工作规定》第三十二条、第四十一条适用。<sup>④</sup>同时考虑到网游财产电子数据可恢复的特殊性质,应当给予申请执行人选择权。一方面,可以允许被执行人折价补偿,另一方面,可以联系网游运营商予以恢复,再由被执行人向运营商支付相应对价。但需注意的是,由于技术原因或成本原因导致运营商不能恢复或难以恢复的,也不可强制网游运营商恢复,否则可能造成运营商损失过大并破坏网络游戏生态秩序。

第二类则为执行中较为常见的情形。在此情形下,需要进一步细分网游财产的执行标的类型。根据

<sup>①</sup> 上海市网络游戏行业协会是实行行业服务和行业自律管理的非营利性社会团体法人,协会会员单位包括“UBISOFT”“完美世界电竞”“RIOTGAMES”“世纪天成”等上百家国内外知名游戏公司,协会提供技术培训、会展服务、中介咨询服务、国内外信息技术交流、综合服务等业务,为会员提供行业咨询与信息、培训服务、资质认定与评估等服务。协会自2016年成立以来,为促进网络游戏行业有序发展,加强网络游戏行业交流合作发挥了重要作用。

<sup>②</sup> 依据《最高人民法院关于人民法院执行工作若干问题的规定(试行)》中关于执行标的的规定,可将其分为三类,即金钱给付的执行、交付财产和完成行为的执行、被执行人到期债权的执行。

<sup>③</sup> 《强执法草案》第一百八十五条:“执行依据确定被执行人交付动产的,由人民法院传唤双方当事人当面交付;被执行人拒不交出的,人民法院实施占有后转交,并由被交付人签收。”

<sup>④</sup> 《执行工作规定》第三十二条:“被执行人或其他人擅自处分已被查封、扣押、冻结财产的,人民法院有权责令责任人限期追回财产或承担相应的赔偿责任。”第四十一条:“生效法律文书确定被执行人交付特定标的物的,应当执行原物。原物被隐匿或非法转移的,人民法院有权责令其交出。原物确已毁损或灭失的,经双方当事人同意,可以折价赔偿。双方当事人对折价赔偿不能协商一致的,人民法院应当终结执行程序。申请执行人可以另行起诉。”

《强执法草案》，可将执行标的物分为不动产、动产、存款、一般债权、财产权利和利益等。根据执行标的的不同类型，参考金钱给付的具体规定执行。需要强调的一点是，《强执法草案》将网络虚拟财产与股权、知识产权等并列列举，并视为与财产权利和利益相似之类型。上文已述，依据网游财产的类型和执行场景，虽不必然都能划分到动产范畴，但本文认为大部分网游财产具体执行时更宜纳入动产范畴，这与《强执法草案》的规定不必然产生矛盾。首先，《强执法草案》对网络虚拟财产性质的进一步界定是对《民法典》第一百二十七条的具体响应，完善了网游财产执行的法律依据。其次，“财产权利和利益”是一个内涵与外延非常宽泛的概念，《民法典》第一百一十三条所述的财产权利实际上是包含了物权性质的财产性权利，同时也包括债权以及知识产权中的财产权利及投资性财产权利等。<sup>[17]</sup>而《强执法草案》仅规定网游财产与财产权利与利益性质类似，却没有相应配套解释出台，鉴于网游财产的概念范畴、权利属性、权义内容等较为复杂，理论和实践中对这些问题存在较大争议，因而并不一定能很好为网游财产具体执行提供解决方案。最后，根据上文分析，网游财产具备物之属性，将其纳入动产范畴符合其内在属性，不仅有助于执行程序顺利进行，还有利于网游玩家合法权益的保护，对促进网游财产交易流通、构建良好网络游戏生态也有一定益处。

#### (五)明确相关主体权义配置以达利益平衡

网游财产具有较强流动性，在执行过程中相关利益主体对权利所属、利益分配难免有所争议，因此有必要从保护交易秩序、保障债权人利益、平衡多元主体利益角度出发，明确各主体权义配置。

首先，当申请执行人仅有单一主体时，无需过多考虑权义分配问题，按程序如期完成财产执行。其次，当申请执行人有两个及以上时，应区分两种情形。一是多对一，即多份生效法律文书确定的多个债权人分别对同一被执行人的情形，宜根据顺序清偿原则，按执行法院采取执行措施的先后顺序受偿。二是一对多，即一份生效法律文书确定的多个债权人对同一被执行人的情形，宜根据平等主义原则按照各债权比例受偿。需要注意的是，一般在动产上可能会设立抵押担保等债权人优先受偿的情形，但网游财产具有更新迭代快、抵押风险高的特点，暂不适宜设立抵押。个别抵押情形不能普适其他案件，仍需法官个案特别裁量。最后，当网游财产以游戏账号的财产形式被执行时，因游戏账号绑定玩家身份信息，具有一定人身属性，所以原账号主体不仅需要提供完整的账号密码、初始邮箱等基本账号信息，还需要配合新权利人变更注册身份信息（该步骤也需要网游运营商的协力配合）。当新权利人向法院反映账号身份信息变更困难时，法院可责令相关主体限期变更，若逾期仍不变更，可以按照妨害执行行为的有关规定处理。

另外，网游运营商作为网游财产的形式管理人，并非网游财产的应然所有权人，但执行全过程都离不开运营商的参与。在执行过程中，网游运营商应当至少负有三大义务：第一，财产保管义务，运营商要妥善保存玩家的虚拟财产及相关数据，无权对其删除或更改；第二，协助执行义务，在接到法院协执通知后，应当第一时间按法院要求协助查控相关网游财产；第三，信息保密义务，运营商作为网游财产的保管方，可以随时精确地查询财产相关信息，因而有义务保护玩家个人隐私与信息，在未经玩家允许或不符合法律规定的情形下不得擅自泄露玩家的个人信息。在当前网游财产权利归属尚未明确的情况下，网游运营商仍是对案件执行提出异议的适格主体。因此，应当赋予其在合法范围内为维护网游秩序采取合理必要措施之权利，但针对其以所有权人为由，故意阻碍执行程序所提出的执行异议之诉应当不予支持。

## 四、结语

网游财产作为一种新兴财产，融入传统执行体系必然存在一定兼容性障碍。当前，将其顺利纳入执行程序仍面临法律规定模糊、运营商协助作用发挥不足等问题。根据我国《民事诉讼法》及最高人民法院对执行财产的相关规定，将网游财产纳入执行标的已具备法律依据。在司法实践中，关键在于构建法院与网游财产运营商之间执行衔接机制，发挥好运营商正面协助作用，以助力网游财产拍卖变卖、财产交割等程序的顺利进行，提升执行质效。在互联网时代，网游财产的发展速度之快前所未有，这类财产已成为

当下部分青年群体资产的重要组成部分,并且该类财产具有交易便捷快速等优势,极具可执行潜力,同时也因其虚拟性、隐蔽性的特性处于网查系统的“暗面”。因而,将网游财产纳入执行体系是一项复杂的系统工程,需要不断完善相关法律制度,以回应数字时代下虚拟财产带来的全新挑战。

### 参考文献:

- [1] 最高人民法院关于深化执行改革健全解决执行难长效机制的意见——人民法院执行工作纲要(2019-2023)(法发〔2019〕16号)[EB/OL]. (2019-06-11)[2024-6-20]. <https://www.court.gov.cn/zixun/xiangqing/163022.html>.
- [2] 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.
- [3] 林旭霞, 张冬梅. 论网络游戏中虚拟财产权利的法律属性[J]. 中国法学, 2005(2): 189-192.
- [4] 梅夏英, 许可. 虚拟财产继承的理论及立法问题[J]. 法学家, 2013(6): 81-92.
- [5] 查士丁尼. 法学总论——法学阶梯[M]. 张启泰, 译. 北京: 商务印书馆, 1989: 59.
- [6] 邱聪智. 从侵权行为归责原则之变动论危险责任之构成[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2006: 166.
- [7] 西田典之. 日本刑法各论(第三版)[M]. 刘明祥, 王昭武, 译. 北京: 中国人民大学出版社, 2007: 148.
- [8] 王利民, 杨立新. 民法学(第二版)[M]. 北京: 法律出版社, 2008: 231.
- [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] 王雷. 网络虚拟财产权债权说之坚持——兼论网络虚拟财产在我国民法典中的体系位置[J]. 江汉论坛, 2017(1): 121-129.
- [11] 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.
- [12] 石杰, 吴双全. 论网络虚拟财产的法律属性[J]. 政法论丛, 2005(4): 33-40.
- [13] 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(4): 44-62
- [14] 陈景辉. 法律人思维与法律观点[J]. 中国法学, 2024(2): 192.
- [15] 刘炼箴. 民法典“数据与网络虚拟财产”条款研究[J]. 上海法学研究, 2020(1): 141-160.
- [16] 瞿灵敏. 虚拟财产的概念共识与法律属性——兼论《民法总则》第127条的理解与适用[J]. 东方法学, 2017(6): 67-79.
- [17] 张新宝. 《中华人民共和国民法典·总则》释义[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2020: 448.

## Research on the Compulsory Execution of Virtual Property in Online Games

HUANG Zhenpeng, LIANG Mingxiang

(Civil, Commercial and Economic Law School, Gansu University of Political Science and Law, Lanzhou 730070, China)

**Abstract:** The inclusion of virtual property in online games as a novel asset within the scope of executable property primarily hinges on Article 127 of *The Civil Code*. However, this provision falls short in addressing the intricate challenges encountered in judicial practice, resulting in frequent discrepancies in judgments for similar cases, which undermines the quality and efficiency of execution. The intangible and attached nature of virtual property in online games places it in a blind spot for traditional network inspection and control systems. Moreover, the concealed nature of its transactions facilitates its use as a means for individuals subject to execution to evade legal procedures. To better safeguard the legitimate rights and interests of all parties involved and alleviate the prevailing execution dilemma, it is essential to elucidate the legal attributes of virtual property in online games, clarify right ownership of such property and enhance pertinent legal provisions. Moreover, we are also expected to fully leverage the assistance role of operators, intensify media publicity and promotion, and refine execution procedures and methodologies. Only in this way, can we establish a long-term mechanism for the execution of virtual property in online games from all aspects.

**Key words:** virtual property in online games; property subject to execution; difficulty in execution; compulsory execution; right ownership

(责任编辑:董兴佩)