



而为了能更清晰的说明这个问题，我将从两个角度来做这期内容，一个是网络上的虚拟财产、另一个则是网络上的数字货币。

因为它们，一个代表的是个人的问题，而另一个代表的则是未来社会意识形态上的问题（后者才是不同文化之间的冲突所在）。



也就是在这种情况下：

基于各个游戏平台的虚拟财产，顶多是冲了点卡的游戏时间可以退款之外，可能其它的，至少在目前来说是不可能得到保护的。

虽然事实如此，但是对于游戏代理商来说，还存在运营期间的数据归属问题，如果归属个人，那么换代理之后，就不应该受影响；如果代理用这种数据作为谈判的砝码，就应该受到127条的制裁.....



如果我们站在一个理性的角度去看互联网，其实由它衍生出来的数字资产，在很多方面都已经具有了货币属性。

假如它再得到在国际上的交易权，那么它几乎就可以成为我们日常生活中的一种交易工具了。

可能我这么说，网友未必能体会到它的牛掰之处，如果我用极简的方式来解读，那就是这种数字资产，几乎是把国际间的货币发行权放到了开源的互联网上。



所以，从本质上讲，这种基于互联网的数字交易工具，它是不可能得到广泛支持的，最起码在目前的国际格局之下是不可能得到更多支持的。

在我个人看来，所谓的数字资产、还有所谓的网络虚拟财产，至少在目前，它们也只是食利阶层、放在某些封闭服务器之上的、一种为自身套利的工具罢了！



而最后，还是那句话，我们只想关注那些有价值的！

而您的支持对我们真的很重要，再次感谢您的关注，更多关于社会金融领域的话题，我们在后期将做持续的报道。

如果您想和我们聊聊天，请记得关注我们.....