

1	地区	案号	裁判观点
2	上海	王一辉、汤明、金珂职务侵占案	虚拟财产又具有财产的属性。(1)虚拟财产的生成、获得需要有劳动和金钱的付出;(2)虚拟财产具有使用价值;(3)虚拟财产具有交换价值;(4)所有者对虚拟财产有支配权。
3		(2015)沪一中刑终字第2515号	刑法意义上的财物包括具有价值与管理可能性的有体物、无体物及财产性利益。手机流量能否评价为盗窃罪对象的财物,主要看其是否有价值及管理可能性。
4	广东	(2020)粤0304刑初2号	以太币在中国境内虽不能作为货币流通,但其作为一种虚拟财产,其所有者能够对持有的货币进行管理、通过特定方式进行支付、转移且能够使用货币公开进行交易,具有一定经济价值,属于刑法上的“财物”。
5		(2016)粤06刑终1152号	虚拟财产概念中的“虚拟”二字,不是指价值虚幻,更不是指法律性质虚假,而只是为了与传统的有形财产相区分。根据文义解释,公民能够独占管理的,可以转移处置的,具有价值性的物(包括无形物),均可以认定为公民私人所有的财产,能够作为财产犯罪的对象。涉案虚拟财产能够被公民独占管理,能够被公民转移处置,具有价值属性。因此,涉案的虚拟财产应当认定为公民私人所有的财产。
6	吉林	(2019)吉2403刑初13号	网络游戏中的“黄金”系在官方网络平台中充值相当的人民币购买获得,被告人盗取他人游戏中“黄金”后,出售获利,所盗取的被害人“黄金”具有财产价值,应属财物范畴。
7	内蒙古	(2015)乌中法刑初字第62号	“网游装备”属于虚拟财产,尽管“装备”仅以电磁记录的方式存在于网络和游戏程序中,但玩家投入了时间、精力和金钱方能获取,属于劳动成果,这一劳动成果可以通过出售换取现实生活中的货币,因此虚拟财产也具备商品的一般属性,即价值、使用价值和交换价值。
8	河南	(2015)邓刑一初字第297号	网络虚拟财产是游戏玩家在网络游戏账号中积累的“货币”、“装备”、“宠物”等财产。是游戏玩家投入了一定的时间、精力、金钱所取得。可通过网上出售、转让等方式进行交易,具有使用价值、交换价值,具备财产性属性,应受法律保护。
9	山东	(2014)东刑初字第120号	游戏装备虽系虚拟财产,但游戏玩家对其投入了时间、资金、劳动才能产生,具有使用价值和价值,具有财产属性。
10	湖北	夏彪、付强盗窃案	虚拟财产的来源和表现形式为多种,其中,与现实社会的货币可交易兑换性,通过大量时间和玩家的游戏过程获得虚拟财产的增加,该虚拟财产既可以现实货币交易,亦可以通过虚拟空间互相交易,具备财产的占有、使用、处分的主要特性,应认定为具有财产属性。
11		(2013)湖吴刑一初字第549号	涉案的财物虽是Q币、点卡等虚拟财产,但可变卖为现金,故认定为财物。
12	江苏	(2014)熟刑二初字第0064号	网络游戏装备属玩家个人拥有,可通过网上出售、转让等方式进行交易,最终兑换成现实货币,具备财产性特征,亦应受法律保护。
13	浙江	甬慈刑初字第1402号	游戏账号及游戏装备是网络游戏中的一种虚拟财产。 游戏运行商按照游戏软件程序本身所产生的游戏账号及游戏装备并不具有财产价值 ,但游戏玩家以真实货币为对价,通过交易取得虚拟财产,已在该虚拟财产上依附了现实的财产权利。从财产保护的平等性出发,对空即已依附现实

虚拟财产=计算机信息系统数据