

# Áp dụng các lý thuyết truyền thống trong việc ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo

Lê Thị Minh\*



Use your smartphone to scan this QR code and download this article

## TÓM TẮT

Những tiến bộ vượt bậc của Internet làm cho không gian mạng phát triển tương tự như không gian vật lý. Mặc dù kiến trúc của không gian mạng có chức năng tự điều tiết, nhưng trong một số trường hợp vẫn cần có sự quản lý của nhà nước, đặc biệt là với sự ra đời và ngày càng trở nên phổ biến của các loại tài sản ảo. Tài sản ảo mang những đặc điểm của một loại tài sản thông thường (tính cạnh tranh, tính bền bỉ, tính liên kết). Có vẻ như sẽ hợp lý khi xử lý các vật phẩm ảo giống với tài sản trong thế giới thực. Điều này có nghĩa là tài sản ảo cũng có thể được xem xét để ghi nhận quyền sở hữu. Tuy nhiên, các lý thuyết truyền thống gặp nhiều khó khăn khi áp dụng vào thế giới ảo trong việc giải quyết vấn đề ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo. Bài viết phân tích nội dung các lý thuyết phổ biến được sử dụng làm nền tảng để yêu cầu ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo, bao gồm lý thuyết giá trị lao động của John Locke, lý thuyết nhân cách của Hegel và chủ nghĩa thực dụng của Bentham. Đồng thời, bài viết cũng chỉ ra những giới hạn và tính thiếu thuyết phục khi áp dụng các lý thuyết truyền thống này trong việc ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo. Thế giới ảo không phải thế giới tự nhiên để áp dụng thuần túy triết lý lao động của John Locke. Áp dụng lý thuyết nhân cách của Hegel dẫn đến việc ra đời các hoạt động phức tạp khác, bao gồm việc phân định các loại tài sản ảo. Việc công nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo không hẳn tạo ra giá trị tối ưu cho xã hội theo chủ nghĩa thực dụng của Bentham. Vì vậy, việc ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo cần được tiếp tục nghiên cứu thêm về cơ sở lý luận.

**Từ khóa:** tài sản ảo, thế giới ảo, lý thuyết lao động, lý thuyết nhân cách, triết lý thực dụng

## GIỚI THIỆU

Sự phát triển của Internet làm cho không gian mạng được thiết kế tương tự như không gian vật lý. Việc tham gia vào thế giới ảo ngày nay không còn là một hành động đơn lẻ của mỗi cá nhân, nó đã trở thành một cách sống với nhiều kết nối tương tác. Ví dụ, trong thế giới ảo Second Life, một hòn đảo đã được tạo ra với ý định làm nơi xây nhà ở cho những người chơi bị Hội chứng Asperger. Môi trường ảo này đã cho họ một không gian an toàn để họ có thể trau dồi các kỹ năng xã hội của mình, thông các tình huống không bị nguy hiểm trên thực tế. Hiện cũng có nhiều cơ sở giáo dục cho sinh viên từ khắp nơi trên thế giới tham gia học tập thông qua các lớp học ảo, ở trường đại học ảo, như lớp học trong Second Life. Vì vậy, thế giới ảo có thể chỉ là một trò chơi, nhưng cũng có thể được sử dụng cho những mục đích nghiêm túc hơn. Do đó, một số học giả đã kêu gọi xử lý các vật phẩm ảo trong thế giới ảo giống như tài sản trong thế giới thực.

## PHƯƠNG PHÁP NGHIÊN CỨU

Bài viết sử dụng phương pháp nghiên cứu định tính, phù hợp với ngành khoa học pháp lý. Các phương

pháp chủ yếu được sử dụng bao gồm:

- Phương pháp nghiên cứu liên ngành: Bằng phương pháp này, bài báo kết hợp các lý thuyết kinh tế với các lý thuyết pháp lý nhằm làm sáng tỏ cơ sở lý luận về việc công nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo.
- Phương pháp phân tích, tổng hợp: Từ những phân tích chi tiết, bài báo tổng hợp để đưa ra những kết quả nghiên cứu chính. Những nội dung có được trong bài báo được hình thành từ phương pháp phân tích, tổng hợp và là sự phát triển những kết quả nghiên cứu đã có trước đây.

## KẾT QUẢ NGHIÊN CỨU

### Khái quát về tài sản ảo

Có nhiều định nghĩa khác nhau về tài sản ảo. Tuy nhiên, nhìn chung có thể thấy phạm vi của tài sản ảo được chấp nhận theo hai cách như sau: (i) Tài sản ảo chỉ bao gồm các vật phẩm trong trò chơi trực tuyến nói chung. Theo nghĩa này, tài sản ảo là nội dung do người dùng tạo trong trò chơi và trang web trực tuyến<sup>1</sup>. Trong đó, các mục nhập của cơ sở dữ liệu được lưu trữ trên một máy chủ, cho phép hiển thị trên

Trường ĐH Thủ Dầu Một, Việt Nam

### Liên hệ

Lê Thị Minh, Trường ĐH Thủ Dầu Một, Việt Nam

Email: minhlt@tdmu.edu.vn

### Lịch sử

- Ngày nhận: 09-5-2023
- Ngày chấp nhận: 27-7-2023
- Ngày đăng: 30-9-2023

### DOI:

<https://doi.org/10.32508/stdjelm.v7i3.1230>



### Bản quyền

© ĐHQG Tp.HCM. Đây là bài báo công bố mở được phát hành theo các điều khoản của the Creative Commons Attribution 4.0 International license.



**Trích dẫn bài báo này:** Minh L T. **Áp dụng các lý thuyết truyền thống trong việc ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo.** *Sci. Tech. Dev. J. - Eco. Law Manag.* 2023; 7(3):4576-4581.

màn hình máy tính của người dùng. (ii) Tài sản ảo bao gồm không chỉ các vật phẩm trong trò chơi trực tuyến, mà còn bao gồm các đối tượng khác trong không gian mạng, như một địa chỉ thư điện tử, một trang tin điện tử, một nhân vật trò chơi điện tử, hoặc bất kỳ hàng hoá kỹ thuật số nào khác<sup>2</sup>.

Về bản chất, tài sản ảo là những mã máy tính ẩn bị được lưu trữ trên một hệ thống nguồn từ xa, trong đó một hoặc nhiều người được cấp những quyền kiểm soát nhất định. Tài sản ảo có ba đặc điểm chính là tính cạnh tranh, tính ẩn bí và tính liên kết với nhau<sup>3</sup>. (i) Tính cạnh tranh vốn là đặc tính của tài sản thông thường, cho phép quyền kiểm soát tài sản chỉ thuộc về một người, tại bất kỳ thời điểm nào<sup>3</sup>. Công nghệ hiện tại khiến cho các vật phẩm ảo cũng có thể bắt chước các tính năng này<sup>4</sup>. Nếu người chơi thoát ra khỏi trò chơi, các vật phẩm ảo vẫn còn đó. Hơn nữa, những người khác trong thế giới ảo có thể nhìn thấy và tương tác với vật phẩm này<sup>5</sup>. (ii) Tính ẩn bí cho phép vật phẩm ảo không thay đổi, ngay cả khi nó không được sử dụng<sup>3</sup>. Ví dụ điển hình là các dịch vụ email được lưu trữ từ xa như Yahoo!. Các thư được lưu trong “Hộp thư đến” sẽ luôn tồn tại chừng nào người dùng còn chưa xoá nó, mặc dù tài khoản email chỉ được đưa vào sử dụng vài phút mỗi ngày. (iii) Tính liên kết cho phép vật phẩm ảo có thể tương tác với người khác hay tài sản khác<sup>3</sup>. Thực tế là mọi người có thể cùng truy cập một trò chơi và làm tăng giá trị của các tài sản ảo. Một tài sản được xác định bởi giá trị tiền tệ của nó<sup>6</sup>. Đây là tính định giá được bằng tiền của tài sản nói chung. Ở khía cạnh này, tiền đóng vai trò là đơn vị đo lường để đánh giá và so sánh tài sản<sup>7</sup>. Bên cạnh đó, tài sản còn có một đặc điểm quan trọng khác là tính có thể chuyển nhượng<sup>8</sup>. Tính có thể chuyển nhượng của tài sản phục vụ cho mục đích thực thi quyền định đoạt của chủ sở hữu. Tài sản ảo nhìn chung có thể định giá được bằng tiền. Song tính có thể chuyển nhượng của tài sản ảo chưa được khẳng định do đặc tính kỹ thuật của tài sản ảo, về bản chất, là chỉ một phần của các cơ sở dữ liệu được ghi nhận.

### **Vận dụng các lý thuyết truyền thống trong việc ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo**

#### **Vận dụng lý thuyết giá trị lao động của John Locke**

Các học giả cho rằng, lý do công nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo theo lý thuyết giá trị lao động của John Locke là “người đã sử dụng sức lao động để tạo ra thứ trong tự nhiên thành hình thức có giá trị, thì xứng đáng để gặt hái giá trị của nó”<sup>1</sup>. Con người có quyền sở hữu ngay từ khi được sinh ra, đối với những sản vật

mà tự nhiên ban phát. Không ai có bất kỳ quyền lực nào để chiếm giữ riêng biệt, trừ khi con người sử dụng sức lao động của họ để chuyển thành tài sản riêng. Chính lao động làm nên quyền sở hữu tư nhân của con người, tách nó ra khỏi quyền sở hữu chung<sup>9</sup>.

Người tạo tài sản ảo đã dành thời gian và công sức trong việc tạo, phát triển và mua các vật phẩm trong trò chơi. Sức lao động của người chơi thực sự mang lại giá trị cho các thành phần của trò chơi, ví dụ như một thiết kế áo thun, một thanh kiếm hoặc áo giáp mà người chơi có được. Người chơi xứng đáng được nhận quyền lợi từ sức lao động của mình. Nếu không có sức lao động của người chơi, thì áo thun, thanh kiếm hoặc áo giáp sẽ không thực sự tồn tại trong trò chơi. Trong suốt thời gian chơi, người chơi đã tích lũy được một lượng lớn tài sản ảo thông qua giao dịch với những người dùng khác, nên cần có những biện pháp bảo vệ trong các trường hợp bị xâm phạm, chẳng hạn một đối thủ đột nhập vào tài khoản và lấy đi vật phẩm của họ<sup>1</sup>. Người dùng đã mất rất nhiều thời gian để trở nên lành nghề và nổi tiếng như một thợ thủ công trong thế giới ảo xứng đáng được bảo vệ đối với các kết quả mà họ đã tạo ra<sup>10</sup>.

#### **Vận dụng lý thuyết nhân cách của Hegel**

Lý thuyết nhân cách của Hegel (Hegel's Personality Theory) được vận dụng để tạo cơ sở lý luận cho việc công nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo của người chơi. Lý thuyết này nhấn mạnh về mối liên hệ sâu sắc giữa con người với tài sản mà họ tạo ra. Hegel xem tài sản như một phần mở rộng của nhân cách. Và do đó, quyền tài sản của một người được kết nối sâu sắc với danh tính và quyền riêng tư của người đó<sup>11</sup>. Ví dụ, ngôi nhà hay nhẫn cưới của một người thường không chỉ đơn thuần là tài sản mà còn có mối liên hệ sâu sắc đối với chính họ<sup>11</sup>.

Lý thuyết này lần đầu tiên được vận dụng để ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản vào năm 1982, trong tác phẩm Tài sản và Tư cách con người<sup>12</sup>. Theo đó, tài sản có thể được phân loại theo hai cực: (i) tài sản “cá nhân” có giá trị đối với một người và vượt quá giá trị tiền tệ của tài. Ví dụ điển hình bao gồm một ngôi nhà, một chiếc nhẫn cưới<sup>13</sup>. (ii) tài sản “có thể thay thế được”, có giá trị bình thường đối với một người, ví dụ điển hình là tiền<sup>13</sup>. Theo lý thuyết này, một cá nhân càng gắn bó với tài sản nào, thì pháp luật càng phải bảo vệ nhiều hơn đối với tài sản đó<sup>13</sup>.

Không có sự khác biệt rõ ràng khi áp dụng lý thuyết nhân cách của Hegel vào thế giới ảo so với việc áp dụng vào thế giới thực. Có thể dễ dàng thấy các tài sản ảo trong thế giới ảo tương tự như một nhẫn cưới ở khía cạnh này. Ví dụ, Hình đại diện (avatar) là hình

ảnh mô tả chính người chơi ở hầu hết các trò chơi nhập vai trực tuyến, thể thể hiện cá tính của họ đến từng chi tiết nhỏ nhất. Hơn thế nữa, nếu người chơi dành thời gian cho thế giới ảo càng nhiều, họ càng cảm thấy được kết nối với hình đại diện của mình. Người dùng có thể phát triển mối quan hệ cá nhân với hình đại diện của họ. Hình đại diện cho phép người dùng vượt qua danh tính của họ trong thế giới thực và mô tả một bản thân lý tưởng hơn, thiết kế hình đại diện đáp ứng mong muốn hơn. Nếu người dùng thấp, hình đại diện có thể cao. Người dùng có thể sử dụng hình đại diện để đạt được những chiến công tuyệt vời mà họ không có được trong cuộc sống thực. Hình đại diện thậm chí có thể là một phần của mạng lưới bạn bè và kết nối xã hội được người dùng coi trọng, vốn không có sẵn bên ngoài thế giới ảo<sup>1</sup>.

Trên thực tế, nhiều người trong trò chơi nhập vai trực tuyến dành rất nhiều thời gian trong thế giới ảo và cảm thấy được kết nối sâu sắc với hình đại diện của họ, đến mức nghiện trò chơi trực tuyến là một vấn đề được công nhận ở nhiều quốc gia<sup>14</sup>. Như vậy, lý thuyết nhân cách về tài sản có thể đưa ra lời biện minh mạnh mẽ hơn về yêu cầu ghi nhận quyền sở hữu đối với các vật phẩm ảo trong thế giới ảo.

### Vận dụng triết lý thực dụng của Bentham

Chủ nghĩa thực dụng của Bentham (Utilitarian theory) cố gắng tìm ra điều tốt nhất cho số lượng người lớn nhất<sup>1</sup>. Theo công thức của Bentham, “hạnh phúc” chỉ đơn giản là sự cân bằng của niềm vui và nỗi đau<sup>15</sup>. Lập luận về việc áp dụng quyền sở hữu đối với tài sản ảo dưới góc độ thực dụng, trước hết phải trả lời liệu lợi ích xã hội có thể được tạo ra từ việc công nhận quyền sở hữu đối với vật phẩm ảo không. Theo chủ nghĩa thực dụng, một lợi ích xã hội được định nghĩa là tổng hợp các hàng hóa riêng lẻ. Do đó, nếu vật phẩm ảo được ghi nhận là một loại tài sản, thì tập hợp tất cả các tài sản ảo sẽ tốt hơn cho xã hội<sup>1</sup>.

Những người ủng hộ quyền sở hữu đối với tài sản ảo cho rằng, một khi vật phẩm ảo được bảo vệ quyền sở hữu, những kẻ xâm phạm tài sản ảo sẽ phải chịu trách nhiệm pháp lý trong thế giới thực. Từ đó sẽ ngăn chặn các hành vi vi phạm, và gia tăng tiện ích xã hội<sup>16</sup>. Sự sợ hãi về trách nhiệm pháp lý sẽ phòng ngừa tội phạm và người dùng sẽ cảm thấy yên tâm<sup>16</sup>. Kết quả, trong ngữ cảnh của triết lý thực dụng, sẽ là sự gia tăng lợi ích xã hội về tổng thể.

Ngoài ra, công nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo sẽ làm tăng đầu tư vào thế giới ảo và thúc đẩy hiệu quả kinh tế<sup>3</sup>. Đầu tư lớn hơn giúp gia tăng phúc lợi của cả người dùng và nhà phát triển, cải thiện và kéo dài tuổi thọ của thế giới ảo. Đầu tư cũng khuyến khích

đổi mới, dẫn đến những tiến bộ công nghệ hữu ích, phát triển các nguồn lực và thị trường mới. Qua đó, cải thiện phúc lợi chung của nền kinh tế. Hơn nữa, sự chắc chắn đối với quyền sở hữu dành cho tài sản ảo sẽ làm cho các giao dịch liên quan đến tài sản ảo hiệu quả hơn.

## THẢO LUẬN

### Một số vấn đề phát sinh khi áp dụng các lý thuyết truyền thống trong việc ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo

#### Vấn đề khi áp dụng lý thuyết giá trị lao động của John Locke

Lý thuyết của John Locke về ban đầu chỉ nhằm giải thích nguồn gốc quyền sở hữu của người đầu tiên xác nhận các nguồn tài nguyên từ tự nhiên<sup>1</sup>. Sau khi một người sử dụng sức lao động để tác động vào tự nhiên, John Locke thừa nhận rằng pháp luật của nhà nước sẽ can thiệp để điều chỉnh tranh chấp giữa các chủ sở hữu. Như vậy, con người có thể có được quyền sở hữu tài sản “trong hoang dã”. Tuy nhiên, trong bối cảnh thế giới ảo, các tài nguyên chắc chắn không ở trạng thái tự nhiên như đã nêu trong lý thuyết của John Locke<sup>17</sup>. Thế giới ảo được tạo ra bởi các cá nhân, và do đó bất kỳ hoạt động lao động nào được thực hiện trong đó đều không thể được coi là lấy tài nguyên từ tự nhiên<sup>1</sup>.

Ngay cả khi thừa nhận rằng người dùng đã bằng sức lao động để có được các tài sản ảo, thì các quyền của họ vẫn là thứ yếu so với quyền của các nhà phát triển - những người đã tự tạo ra thế giới ảo<sup>18</sup>. Các nhà phát triển đầu tư sức lao động và chi phí để tạo ra thế giới ảo; người chơi chỉ đang tận hưởng thành quả của sức lao động đó, với sự cho phép của nhà phát triển. Sự hưởng thụ như vậy không làm thay đổi quyền sở hữu cơ bản của tài sản, vốn ban đầu thuộc về nhà phát triển<sup>18</sup>.

Nếu như người chơi bằng sức lao động của mình mà gạt hái được vật phẩm ảo, thì chính những người tạo ra trò chơi mới là người có đóng góp sức lao động lớn hơn trong thế giới ảo<sup>19</sup>. Chính người tạo ra trò chơi, chứ không phải người chơi, mới là người nỗ lực hơn. Người khởi tạo mới là người tạo ra thế giới ảo đầu tiên, thiết lập các quy tắc cho thế giới ảo. Vì vậy, quyền lợi của họ phải là lớn hơn quyền lợi của bất kỳ người chơi nhỏ lẻ nào. Nói cách khác, không thể có tài sản ảo hay vật phẩm ảo nếu người tạo ra trò chơi không cấp quyền cho người chơi. Vật phẩm ảo như vậy, về bản chất, không phải được tạo ra từ tự nhiên và trộn lẫn sức lao động, mà bằng chính sự cấp quyền của người tạo ra trò chơi. Và vì vậy, việc sử dụng lý thuyết giá trị lao động của John Locke để ghi nhận quyền sở hữu tài sản ảo cho người chơi trong trường hợp này vẫn chưa thuyết phục.

### Vấn đề khi áp dụng lý thuyết nhân cách của Hegel

Lý thuyết nhân cách được sử dụng để yêu cầu ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo, dựa trên lý do căn bản rằng tài sản ảo gắn liền với đặc tính tình cảm của người dùng. Tuy nhiên, việc áp dụng lý thuyết này dẫn đến việc ra đời một hoạt động phức tạp tiếp theo, trong đó bao gồm việc phân định trong các loại tài sản ảo, vật phẩm nào là tài sản vượt quá giá trị tiền tệ, vật phẩm nào là loại tài sản thông thường.

Ngay cả khi chấp nhận lý thuyết này để bảo vệ những tài sản ảo gắn liền với giá trị cá nhân, vượt quá giá trị tiền tệ, thì tài sản đó cũng chỉ được bảo vệ nếu mối quan hệ giữa tài sản với cá nhân đó là tích cực. Những mối quan hệ đó phải có lợi cho “sự phát triển của con người”, được đánh giá qua lăng kính của “những quan điểm đạo đức truyền thống”<sup>13</sup>. Trong khi đó, quan điểm xã hội hiện tại đều nhìn nhận chung rằng thế giới ảo không phải là tích cực<sup>13</sup>. Nghiện thế giới ảo ngày càng gia tăng và được coi như một căn bệnh<sup>20</sup>. Có những tệ nạn đã xảy ra khi các cá nhân tự sát hoặc giết người do họ bị ảnh hưởng từ thế giới ảo<sup>13</sup>. Xã hội cũng thường đặt câu hỏi về mối liên hệ giữa bạo lực trong thế giới thực với bạo lực trong các trò chơi của thế giới ảo<sup>21</sup>. Do đó, ngay cả khi một người chơi cụ thể có mối quan hệ cá nhân với tài sản ảo, thì không rõ ràng rằng luật pháp phải bảo vệ tài sản đó<sup>1</sup>.

### Vấn đề khi áp dụng triết lý thực dụng của Bentham

Việc có đầy đủ các quyền tài sản đối với vật phẩm ảo có thể không phải là cách hiệu quả nhất ngăn chặn những hành vi vi phạm trong thế giới ảo<sup>3</sup>. Nếu hệ thống luật pháp trong thế giới thực trở thành phương tiện chính để giải quyết tranh chấp trong thế giới ảo sẽ khiến người dùng lo sợ các vụ kiện từ những người dùng khác, không thoải mái khi tham gia vào trò chơi ảo. Bên cạnh đó, trong những tranh chấp về tài sản ảo, các nhà phát triển thế giới ảo sẽ phải tham gia, ít nhất là ở vị trí người có quyền và nghĩa vụ liên quan, bởi vì hành vi vi phạm xảy ra trong thế giới ảo của họ. Những nhà phát triển sẽ bị liên lụy trong hầu hết các tranh chấp, vì họ là người giám sát và là chuyên gia về thế giới của họ. Sau cùng, các chi phí này sẽ được chuyển cho người chơi. Ngoài ra, tính không biên giới và tầm ảnh hưởng quốc tế của thế giới ảo cũng làm nảy sinh các vấn đề về pháp lý, làm phức tạp thêm các vụ kiện như vậy<sup>22</sup>.

Bản thân các nhà phát triển cũng có thể trở thành bị đơn trong các tranh chấp. Các nhà phát triển có thể phải chịu trách nhiệm cho cả những tác hại có chủ ý (ví dụ như việc tước đoạt của người dùng mà họ sử dụng

để quấy rối người khác) và những tác hại không chủ ý (ví dụ lỗi của thuật toán gây ra việc xóa vật phẩm ảo). Trong những trường hợp như vậy, các nhà phát triển phải hành động để sửa chữa các vấn đề trước khi chúng lan rộng<sup>10</sup>. Hành động như vậy có thể bao gồm việc điều chỉnh hình đại diện hoặc các vật phẩm khác. Trong trường hợp nghiêm trọng, nhà phát triển có thể phải khôi phục toàn bộ thế giới ảo đến một mốc thời gian cụ thể<sup>18</sup>. Nhìn chung, khi thực hiện các bản sửa lỗi, nhà phát triển có thể làm hỏng hoặc thậm chí phá hủy tài sản ảo của người dùng.

Bên cạnh đó, về lâu dài, nhiều thế giới ảo cũng phải đối mặt với vấn đề lỗi thời – một vấn đề công nghệ nói chung. Khi thừa nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo của người dùng, việc cập nhật các thuật toán cơ bản sẽ gặp rất nhiều khó khăn. Thông thường, thay vì chọn lựa cập nhật, các nhà phát triển có truyền thống lựa chọn sản xuất một thế giới ảo hoàn toàn mới<sup>10</sup>. Sự lỗi thời về mặt công nghệ cũng dẫn đến nhu cầu kết thúc thế giới ảo khi không còn mang lại lợi nhuận<sup>10</sup>. Ví dụ điển hình là trường hợp của trò chơi siêu anh hùng lâu đời, City of Heroes, đã kết thúc vào cuối năm 2012 sau tám năm hoạt động<sup>23</sup>.

Như vậy có thể thấy, các tình huống nêu trên không đáp ứng được mục tiêu của triết lý thực dụng, vì trong khi tiện ích thu được từ việc cấp cho người dùng quyền tài sản sẽ nhỏ, các chi phí mới và rủi ro đối với các nhà phát triển sẽ lớn hơn. Nếu những người sử dụng thế giới ảo lỗi thời như vậy có đủ quyền sở hữu, nhà phát triển sẽ phải chịu trách nhiệm pháp lý to lớn đối với các vấn đề như sửa lỗi thuật toán, kết thúc thế giới ảo<sup>10</sup>.

## KẾT LUẬN

Khi thừa nhận rằng một người có thể có quyền sở hữu đối với tài sản ảo, cần nhìn vào hậu quả của việc này<sup>24</sup>. Những học thuyết truyền thống liên quan đến tài sản đang có nhiều nội dung không phù hợp khi áp dụng cho thế giới ảo. Vấn đề trọng tâm liên quan đến tài sản ảo chủ yếu tập trung vào các cuộc tranh luận mang tính quy luật về việc liệu người dùng có được cấp quyền sở hữu đối với các mặt hàng ảo mà họ mua hay không<sup>1</sup>. Tuy nhiên, đối tượng của các quan hệ được đề cập là tài sản ảo, rất khác với tài sản truyền thống. Tài sản ảo không phân loại vào tài sản hữu hình hay vô hình, mà là tài sản kỹ thuật số. Chúng tồn tại theo cách thứ cấp, chỉ với tư cách là một phần của các nền tảng này. Khi ai đó “tặng” một vật phẩm ảo cho người khác, nó không phải là toàn bộ bản thân tài sản ảo mà chỉ là các mục nhập trong cơ sở dữ liệu được sửa đổi. Chuyện gì có thể được thực hiện với chúng và những gì có thể được thực hiện với chúng, chủ yếu phụ thuộc vào các thuật toán. Điều này hoàn

toàn khác biệt với các loại tài sản hữu hình hoặc vô hình. Vì vậy, việc xem xét ghi nhận quyền sở hữu đối với tài sản ảo là chưa khả thi nếu chỉ đơn thuần dựa vào cách tiếp cận các lý thuyết truyền thống như áp dụng đối với tài sản thông thường.

## XUNG ĐỘT LỢI ÍCH

Tác giả xin cam đoan rằng không có bất kì xung đột lợi ích nào trong công bố bài báo.

## ĐÓNG GÓP CỦA CÁC TÁC GIẢ

Tác giả Lê Thị Minh chịu trách nhiệm về việc thực hiện toàn bộ nội dung của bài báo.

## TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Lastowka FG, Hunter D. The laws of the virtual Worlds. *Calif Law Rev.* 2004;92(1);Available from: <https://doi.org/10.2307/3481444>.
2. Blazer C. The five indicia of virtual property. *Pierce Law Rev.* 2006;.
3. Fairfield J. Virtual property. *Boston Univ Law Rev.* 2005;85:1053, 1054, 1101;.
4. Bartle RA. Virtual worldliness: what the imaginary asks of the real. *N Y Law Sch Law Rev.* 2004;49;.
5. Stamper D. Taxing ones and zeros: can the IRS ignore virtual economies. *Tax Anal.* 2007;114:149;.
6. Thương Mại TĐH. Giáo trình định giá tài sản. Hà Nội Nxb Hà Nội. 2017;11;.
7. Lua Yuille và Rohan Grey. [Available form]; 2019 May 16. Money and property. *Law and Political Economy Blog* [serial online] [cited Jun 05 2023];Available from: <https://rohangurey.net/files/property.pdf>.
8. Mahoney JT. Property rights theory economic foundations of strategy. CA: SAGE Publishing; 2004. p. 109;Available from: <https://doi.org/10.4135/9781452229850.n3>.
9. Huyền NTT. Quan niệm của J. Locke về quyền sở hữu trong tác phẩm Khảo luận thứ hai về chính quyền. *Tạp chí Khoa học ĐHQGHN, Khoa học Xã hội và Nhân văn.* Vol. 28; 2012;.
10. Lessig L. The new Chicago school. *J Leg Stud.* 1998;27(S2):661-91;Available from: <https://doi.org/10.1086/468039>.
11. Waldron J. The right to private property. Vol. 295. Oxford: Oxford University press; 1988. p. 370;.
12. Radin MJ. Reinterpreting property. Chicago: University of Chicago Press; 1993. p. 1504;Available from: <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226702292.001.0001>.
13. Boone S. Virtual property and personhood. *S Clara Comput High Technol Law J.* 2008;24:715, 722, 727, 733, 734, 959, 960, 978;.
14. Young K. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *Am J Fam Ther.* 2009;37(5):355-72;Available from: <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>.
15. Cifrino CJ. Virtual property, virtual rights: why contract Law, not property Law, must be the governing paradigm in the law of virtual Worlds. *Boston Coll Law Rev.* 2014;55:17;.
16. Burns B. Level 85 rogue: when virtual theft merits criminal penalties. *UMKC Law Rev.* 2012;80:851;.
17. Stephens M [note]. Sales of in-game assets: an illustration of the continuing failure of intellectual property Law to protect digital-content creators. *Tex Law Rev.* 2002;19:1531;.
18. Nelson JW. Fiber optic Foxes: virtual Objects and Virtual Worlds through the Lens of Pierson v. post and the Law of Capture. *J Technol Law Policy.* 2009;14;.
19. Horowitz S. Competing Lockean claims to virtual property. *Harv J Law Technol.* 2007;20:443;.
20. Reynolds JW. Games, dystopia, and ADR. *Ohio State J Dispute Resolut.* 2012;27-3:485;.
21. Connecticut St. Sen. Wants task force on video game violence. NY: CBS [serial online]; 2013 February 15 [cited Jun 05 2023];Available from: <https://www.cbsnews.com/newyork/news/connecticut-st-sen-wants-task-force-on-video-game-violence/>.
22. Cabasso A. Piercing Pennoyer with the sword of a thousand truths: jurisdictional issues in virtual Worlds. *Fordham Intellectual Property Media Entertainment Law J.* 2012 [note];22:403;.
23. Cox K. MMO developer paragon studios closing; city of heroes to shut down by end of year. *Kotaku* [serial online]. Vol. 2012(August 31); 2012. Available form [cited Jun 05 2023];Available from: <http://kotaku.com/5939702/mmo-developer-paragonstudios-closing-city-of-heroes-to-shut-down-by-end-of-year>.
24. On Money BW. Taxes, and property in virtual reality. *Virtual Real.* 2009;13:37-3, 37-9;Available from: <https://doi.org/10.1007/s10055-008-0097-7>.

# The traditional theory application in recognition of ownership to virtual assets

Le Thi Minh\*



Use your smartphone to scan this QR code and download this article

## ABSTRACT

The significant advances of the Internet have made cyberspace develop similarly to physical space. Although the architecture of cyberspace has an automated function, there still exists a need for state management in some cases, especially with the advent and increasing popularity of virtual asset classes. Virtual assets have the characteristics of a regular asset class, such as competition, persistence, and interconnectedness. Treating virtual items the same way as real-world assets would be logical, which This means that virtual assets can also be considered for ownership. However, traditional theories face many difficulties when applied to the virtual world in solving the problem of recording ownership of virtual assets. The article analyzes the content of popular approaches used as the basis for claiming ownership of virtual assets, including John Locke's labor value theory, Hegel's personality theory, and Bentham's pragmatism. At the same time, the article also points out the limitations and unconvincing results of applying these traditional theories to recording ownership of virtual assets. The virtual world is not the natural world for the mere application of John Locke's labor philosophy. Applying Hegel's personality theory leads to other complex operations, including identifying virtual assets. Recognizing ownership of virtual assets does not necessarily create optimal value for Bentham's pragmatist society. Therefore, recognizing ownership rights for virtual assets needs further research on the rationale.

**Key words:** virtual property, virtual world, labour theory, utilitarianism, pragmatic philosophy

Thu Dau Mot University, Vietnam

## Correspondence

Le Thi Minh, Thu Dau Mot University, Vietnam

Email: minhlt@tdmu.edu.vn

## History

- Received: 09-5-2023
- Accepted: 27-7-2023
- Published: 30-9-2023

DOI : <https://doi.org/10.32508/stdjelm.v7i3.1230>



## Copyright

© VNU-HCM Press. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International license.



**Cite this article :** Minh L.T. **The traditional theory application in recognition of ownership to virtual assets.** *Sci. Tech. Dev. J. - Eco. Law Manag.*; 2023, 7(3):4576-4581.