

【文件名称】：网络游戏中虚拟财产法律问题初探

【成文日期】：2022年12月9日

【发布日期】：2022年12月9日

【网络链接】：<https://mp.weixin.qq.com/s/7NWlaZC3cCdROEnmAkm19w>

【作者】：徐顺

【上传人】：电竞网游委

【文件内容】：

随着社会经济的发展，尤其高速互联网技术的商业化落地，及手机智能终端的普及，网络虚拟财产保护的各类问题日渐凸显。因当前法律法规针对网络虚拟财产的保护，仅有原则性规定，相关法律研究出现了各种不同的声音，呈现百家争鸣的态势。

本文单就网络游戏中涉及的虚拟财产问题，力图结合网络游戏行业及网络游戏自身的特点，结合当前司法裁判实践，还原到特定的情境中，针对特定的问题，阐述笔者关于虚拟财产保护的法律观点，以期促进相关立法和理论的完善。

【关键词】虚拟财产；网络游戏；游戏违规处罚

一、网络游戏中虚拟财产的法律定性不宜类比物权

当前，与网络游戏相关诉讼案件中，越来越多的用户单独针对游戏账号，账号内的虚拟道具物品，以侵犯虚拟财产权利为由提出诉讼主张。有些案件中，用户将虚拟财产权利定义为“所有权”；有些案件中，用户单独针对特定的虚拟道具物品，主张要求保持虚拟道具物品的初始状态，诉请“排除妨害”[1]、“恢复原状”。无论哪种情形，实则均是用户将网络游戏中的虚拟财产权利类比物权，提出的“物权式”权利主张。笔者认为，网络游戏中虚拟财产的法律定性不宜类比物权。

（一）从网络游戏中虚拟财产的创设角度看

游戏账号、装备、道具等内容并非凭空产生，而是由游戏研发商、运营商投入成本研发创设的，是游戏作品的一部分。游戏运营商许可给用户使用，属于知识产权的授权许可及服务的范畴。游戏按照预设的程序代码运行，用户的行为本质上是一种软件使用行为，用户不应当仅因其参与游戏的行为，就“理所当然”地获得游戏账号、装备、道具等的“物权”（亦或用户主张的“财产所有权”）。

从网络游戏中虚拟财产创设的角度看，游戏开发者“从无到有”创设了游戏作品，游戏运营商（或同时亦为游戏开发商）另行投入运营成本，维护游戏运行，用户同意用户协议在游戏中享受游戏服务。各方基于协议来界定权利边界，应当尊重各方的意思自治。若用户协议并未将网络游戏中虚拟财产的所有权转让给用户，用户参与游戏的行为，不属于法律规定的任何一种物权创设或继受取得的方式，物权式主张没有权利基础。

（二）虚拟财产“物权式”主张受到物权法定原则的排斥[2]

物权作为一项绝对权利，一项权利如果定性为“物权式”属性，则意味不特定多数人将因此承担相应的义务。因此，当事人能否对虚拟财产进行“物权式”权利主张，应由民事法律制度来确定，而非简单根据民事主体在该民事活动过程中是否有金钱投入，是否能使用或处分，是否可以交易变现等来判断。是否赋予网络游戏中账号、道具、金币、装备等虚拟财产“物权式”权利，事关民事法律的制度基础，我国法律目前对于此尚未作出具体规定。基于“物权法定”原则，用户关于虚拟财产“物权式”的主张，没有法律基础[3]。

（三）用户不因时间金钱上存在投入而取得“物权式”权利

用户与网络游戏运营商签约后，在法律规定和合同约定范围内使用网络游戏服务，整个游戏过程是享受服务的过程，用户的目的是用金钱时间换取精神享受。网络游戏中的虚拟道具物品无法脱离游戏独立存在，用户的目的在于使用金钱获取虚拟道具物品本身，而是获得虚拟物品背后的游戏服务。用户花费时间、金钱参与游戏，其目的是获取精神享受，而不是从事生产性活动，用户支付的金钱或投入的时间，在享受了游戏服务等精神回报对价后，不应获得物权法上的重复保护[4]。

二、网络游戏中虚拟财产本质上是服务，定性上更宜参照债权

网络游戏运营商所提的虚拟财产，如：账号、代币、道具、装备、增值服务权限等，无论是哪一种虚拟财产，实则都包含在网络游戏运营商履行网络服务合同的内容之中，本质上都是网络游戏运营商提供的服务的一部分。网络游戏中虚拟财产的权利义务界定，一般情况下，在双方的服务协议中均会有所体现并约定。

（一）用户与网络游戏运营商脱离不开债权债务关系

网络游戏运营商是网络游戏服务的提供者,用户与运营商之间为典型网络服务合同关系。无论是何种权利主张,双方都脱离不开基础的债权合同关系。而服务合同,对于双方均具有约束力,双方均应当遵守合同约定,债权合同是界定虚拟财产权利的基础。网络游戏中的虚拟财产,包括账号、道具、金币、装备等等,本质上都是网络游戏运营商提供的服务的一部分,在权利边界的审查和界定上,此基础的债权关系,构成了处理各类纠纷争议的基础。

(二) 网络游戏中的虚拟财产更加贴合债权特性

物权与债权的区别在于:物权是支配权,债权是请求权。物权是绝对权,债权一般为相对权。物权的实现往往不涉及相对人,债权的实现需要涉及相对人。网络游戏虚拟财产具有相对性,明显具备债权请求权的特性。

首先,网络游戏虚拟财产不能独立于游戏而存在,其明确指向特定的游戏运营商,脱离游戏则失效、不具有对世价值。其次,游戏虚拟财产的价值本质是网络游戏运营商提供的游戏服务,网络游戏中的账户、虚拟角色、道具物品等,实质上是游戏用户根据游戏运营商预设好的游戏规则享受的游戏服务,用户无法脱离游戏实现对该账户、虚拟角色、道具物品的支配,其对该虚拟财产的“支配”是有限的,系通过请求网络游戏运营商提供服务来实现的,本质亦属于债权[5]。

(三) 用户对虚拟财产的权利主张本质为要求网络游戏运营商适当履行合同债务

用户与网络游戏运营商之间基于服务合同约定而各负权利义务。用户与网络游戏运营商签约后,在法律规定和合同约定的范围内使用网络游戏服务,整个过程是享受服务的过程。用户的目的是换取精神享受,而不是购买虚拟财产本身,其真正购买的是虚拟财产背后的服务。用户的目的是获得娱乐服务而不是对虚拟财产的支配本身,双方并非买卖合同关系。网络游戏中的虚拟财产,依托于游戏运营商持续妥当地运营维护,无法独立存在。用户对虚拟财产的权利主张,本质上均为要求网络游戏运营商适当履行合同债务。

(四) 债权式定性更加契合行政管理规范性文件的倡导精神

《文化部、商务部关于加强网络游戏虚拟货币管理工作的通知》(文市发[2009]20号;发文机关:文化部、商务部)中,第(八)条:“网络游戏虚拟货币的使用范围仅限于兑换发行企业自身所提供的虚拟服务,不得用以支付、购买实物产品或兑换其它企业的任何产品和服务。”该条规定的对象“网络游戏虚

拟货币”是网络游戏中“流通性”最强的虚拟财产。即便是虚拟货币，用户能够对其进行请求的相对方也仅限于“发行企业自身”，内容也仅限于“虚拟服务”。举重以明轻，网络游戏中的虚拟财产，因指向特定的请求权相对人，具备受限的请求内容，其本质上仍是服务，定性上更宜参照债权。

三、搁置理论争议，回归争议解决

法律理论的生命和价值在于解决现实争议。法律理论需要从实践中抽象，实践也会为未来理论的完善做储备。《民法典》一百二十七条对网络虚拟财产做出了宣示性的规定，并进行了立法留白[6]。最高人民法院民法典贯彻实施工作领导小组主编的《中华人民共和国民法典理解与适用·总则编》（以下简称：最高人民法院的《理解与适用》）中，关于虚拟财产一章中[7]，对该条从条文主旨、条文理解、审判实践中应注意的问题，这三个维度进行了探讨。

文中，关于网络虚拟财产的概念特征及域外实践介绍，虽然存有不同的理解和争议，但其中“审判实践中应注意的问题”一节中，却对我国当前的司法实践所遇到的典型问题，给出了具体而明确的处理思路。抛开理论争议，我们在看待和处理网络游戏中虚拟财产的问题时，仅需要回归本质，将案件还原到涉案争议所指向的具体实际问题上来，绝大部分争议均可以得到妥当处理。

（一）用户主张网络游戏运营商封号等处罚行为侵害其虚拟财产权利的情况

2020年最高人民法院印发《关于修改〈民事案件案由规定〉的决定》的通知中：“”在第三级案由“346.网络侵权责任纠纷”项下：增加“（1）网络侵害虚拟财产纠纷”。近年来，用户与网络游戏运营商之间的纠纷，多以该案由立案受理，尤其以封号类型的案件为最多。用户根据自己对该案由和虚拟财产权利的理解，在案件中提出了各式各样的针对虚拟财产权利的请求。

当前整个互联网行业普遍采取平台自治的模式，鼓励平台制定并执行管理规则，对违规用户予以处罚。从游戏行业惯例上看，封号是当前网络游戏运营商针对恶性违规行为采取主流处罚形式，是管理自治的体现。封号期间，账号，包括账号内的道具物品无法使用是封号的应有之义，用户应当有所预期。因网络游戏运营商可采取的管理手段有限，当前游戏行业实践中普遍采取的封号处罚之所以行之有效，正是因为用户会顾忌账号内的道具物品会因违规而遭到停用处罚，从而达到“惩戒”和“震慑”的管理目的[8]。在某些特定的情境中下，即便用户未

有效签订服务合同，基于事实合同关系和诚实信用原则，用户仍应接受游戏运营商做出的必要、合理的包括封号在内的处罚措施[9]。

《民法典》对承担违约责任的形式作出了开放式的规定[10]。并且允许当事人自行约定违约责任的具体形式。封号本质上是用户和网络游戏运营商之间约定的一种违约责任的承担方式。当前游戏行业的实践中，如封号处罚，并不会考量账号历史消费金额的高低，也不会考虑账号中虚拟财产的多寡。游戏违规处罚不区分或参考“账号价值”，乃是广大用户共同追求的、最为朴素的公平价值取向。游戏运营商从公平的管理视角出发，依据违规行为的类型和情节来确定处罚标准，具有合理性。前述最高人民法院的《理解与适用》，也明确了在网络游戏经营者能够“证明自己采取冻结、删除虚拟财产等行为有正当性，系发现有外挂等行为，为维持网络秩序采取的必要措施”的，侵权不成立。

（二）用户主张网络游戏运营商对游戏进行调整侵害其虚拟财产权利的情况

基于网络游戏服务的特殊性，网络游戏运营商单方调整游戏服务具有很强的现实需求及合理性。因游戏服务领域技术周期短，产品迭代速度快，游戏运营商必须不断新技术模式、商业模式，不断升级产品和服务，以适应日益激烈的竞争形势，满足用户的新需求，并持续优化用户体验。同时因网络游戏运营商面对海量不特定服务对象，客观上难以就拟变更的具体游戏内容与海量用户逐一协商，只能以最广大用户的需求为立足点，不断改进服务。现实案件中，个别用户对调整不满，提出“恢复原样”、“排除妨害”的“物权式”主张，同时提出侵害虚拟财产的侵权赔偿主张。

从网络游戏虚拟财产的定性上看，参照最高人民法院的《理解与适用》，“如果用户接受网络服务商提供的服务而形成的数据、网络虚拟财产与网络服务商提供的网络服务难以明确分割、无法导入给用户个人或者即使能够将数据导入给用户但没有使用价值的情况下，相关数据、网络虚拟财产归属于网络服务商比较符合当下的网络发展实践”；“用户在网络游戏等虚拟空间形成的账号、角色、装备等虚拟财产虽然具有财产价值，但这种财产价值仅限于财产的使用层面，权利的权能内容是比较少且受限的，用户不能因为享有财产权益而要求与服务商共享数据的所有权。”[11]

现实中，网络游戏不同于离线运行的主机游戏，一般情况下，游戏的正常运行有赖于游戏运营商提供持续稳定的网络及服务器支持。用户的客户端软件需要版本统一，以便与游戏运营商的服务器进行有效的数据通信。网络游戏运营商不太可能为了少数用户的需求，而去持续维护特定的老旧软件版本。用户所主张恢复的老旧软件版本，即便可以继续在本地上线运行，但脱离了服务器的数据交换所带来的，与其他玩家联机互动的网络游戏基本属性，实则无法实现其虚拟财产价值。此种情况，不应囿于虚拟财产权利性质及归属争论，而应当从尊重网络游戏的特点和行业实践的角度出发，回归调整本身，从自愿平等、诚实信用的基本民法原则出发来考量调整的合理性，得出恰当的裁判结果。

四、结语

网络游戏（英文：Online Game）核心特征在于游戏客户端软件能够通过连接网络服务器进行联机，以实现与其他用户的交互、对战等[12]。网络游戏有赖于游戏运营商提供稳定持续的运营服务，并保障公平安全的游戏环境。网络游戏中的虚拟财产法律问题，不同于电子邮箱、网络硬盘、论坛、博客社区等其他类型的网络虚拟财产问题，每个具体的问题的研究，都需要还原到特定的场景中，结合网络游戏本身和行业的特点，才可能得出恰当的结论。

理论的生命源于实践。笔者认为，在探讨网络游戏中虚拟财产法律问题时，不可凭空而论、侃侃而谈，而应当还原到具体的情景和案例中，在既考虑用户的合法权利，又尊重行业的实践惯例的基础上，从实践中抽象总结，到实践中验证归纳。笔者相信，虚拟财产的法律理论，必然伴随着一个个典型而且鲜活的案例的妥善处理，而不断地发展和完善。

[1]参见《物权法》第二百三十六、第四百六十二条，与“排除妨害”相关的二条条款，均在物权编下。

[2]参见《民法典》第 116 条：物权的种类和内容，由法律规定。

[3]参见 杭州铁路运输法院(2017)浙 8601 民初 4034 号、浙江省杭州市中级人民法院 (2018) 浙 01 民终 7312 号民事判决书：“……本院认为，财产所有权作为一项绝对权利，如果赋予网络运营者享有网络大数据产品财产所有权，则意味不特定多数人将因此承担相应的义务。是否赋予网络运营者享有网络大数据产品财产所有权，事关民事法律制度的确定，限于我国法律目前对于数据产品的权利保护尚未作出具体规定，基于“物权法定”原则，故对淘宝公司该项诉讼主张，本院不予确认。”

[4]参见浙江省温州市中级人民法院 (2009) 浙温民终字第 623 号民事判决书，法院认为：“……网络游戏的本质是娱乐，其核心价值通过游戏时间或游戏技能充分体现，不应该提倡游戏虚拟物品交易，否则有违

游戏本质。关于本案法律关系的性质，应当为网络服务合同关系，原审认定为返还原物纠纷，属于法律适用不当。”

[5]游戏虚拟财产本质上是服务也一定程度上得到了相关案例的认可，参见江西省南昌市中级人民法院(2019)赣01民终482号民事判决书，法院认为：1、对于尚未失效游戏服务，原告接受了游戏服务，享受了乐趣，合同目的已经实现；2、游戏装备本质上是服务游戏本身，在游戏关服后失去价值。

[6]《民法典》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”。

[7]参见人民法院民法典贯彻实施工作领导小组主编的《中华人民共和国民法典理解与适用·总则编》，人民法院出版社2020年版，P654页-P661页。

[8]案例参见：北京互联网法院(2021)京0491民初23379号，周旋与北京世界星辉科技有限责任公司等网络服务合同纠纷案中，法院认为：民事主体从事民事活动，应当遵循诚信原则，秉持诚实，恪守承诺。第八条规定民事主体从事民事活动，不得违反法律，不得违背公序良俗。如前所述，诚信是社会主义核心价值观对新时代公民的道德素质要求，也是民事实体法、程序法的基本原则，贯穿整个民事交易活动的始终。原告在游戏过程中采取了不诚信的游戏方式，无视被告方发布的封禁公告，损害了其他玩家和游戏经营者的利益，原告作为完全民事行为能力人，对于其欺骗行为将导致的封号并不予退还充值的不利结果应属知情，因存在侥幸心理，继续进行不诚信游戏行为，并最终导致了封号结果，可见其损失从根本上是由其自身行为所导致的。游戏运营方对违规用户封号并不予退还充值，显示出游戏运营商具有一定的管理职能，带有惩戒意味，其有利于震慑违规游戏行为，营造公平、诚信的网络游戏环境，增进玩家游戏体验，促进游戏行业健康发展。

[9]参见：(2021)津03民终7634号杜云贵、天津英雄互娱科技有限公司等网络服务合同纠纷案。案件认为：天津英雄互娱公司作为网络游戏的运营者和管理者，对游戏内玩家的行为负有一定程度的监督和管理义务，其依照游戏服务协议对玩家游戏内的行为进行自治性认定和处理，构成对有权机关认定的有益补充，属于其履行维护网络游戏秩序、保障安全公平健康网络游戏环境和保护消费者权益等社会责任的平台治理措施。

[10]《民法典》第五百八十二条：“履行不符合约定的，应当按照当事人的约定承担违约责任。对违约责任没有约定或者约定不明确，依据本法第五百一十条的规定仍不能确定的，受损害方根据标的的性质以及损失的大小，可以合理选择请求对方承担修理、重作、更换、退货、减少价款或者报酬等违约责任”

[11]参见人民法院民法典贯彻实施工作领导小组主编《中华人民共和国民法典理解与适用·总则编》，人民法院出版社2020年版，P660页、P661页

[12]维基百科：网络游戏（英语：Online Game），也称线上游戏、网游，一般指多名玩家通过计算机互联网进行交互娱乐的电子游戏，以游戏执行软件分类一般是指客户端下载的大型多人在线游戏。部分游戏能通过连接网络服务器进行联机对战、在线云存档。

