

昨天提到网游企业一般会通过制定格式协议约定游戏账号、虚拟角色、虚拟物品的所有权归属于厂商一方，用户只享有有限的使用权。今天看一个畅游天龙八部的案例，看看这种约定对玩家有什么影响。

背景

2019年2月26日，原告雷某登录游戏，发现天龙八部官网公告说他由于恶意使用游戏外脚本被永久封号，雷某认为自己没有违规，联系客服要求解封但遭到拒绝，就将畅游公司（游戏著作权人及运营商）诉至法院，请求法院判令被告退还原告名下22个账号的所有虚拟财产（包括81万元宝、5家虚拟店铺，不包括虚拟角色）的人民币对价3.8万余元。

原告的计算依据是：

- 原告提出81万个元宝是从第三方购买获得的，人民币价格是按第三方充值平台充值元宝的金额计算得出（即按照1元人民币对应40个虚拟元宝）；
- 5间虚拟店铺的价格，按其他游戏用户的说法约值1.8万余元；从第三方平台购买需要花1.2万元。

被告认为作出处罚有依据，不同意退还虚拟财产，并且提出：

- 根据游戏规则，玩家不得通过第三方购买，不认可原告所主张的虚拟元宝、虚拟店铺的价格。
- 虚拟元宝、虚拟店铺都是游戏中的虚拟资产，无法进行衡量和定值；
- 网络游戏本质是娱乐，国家不允许通过网络游戏获取利益。

裁判

法院首先确认双方之间的格式协议（即畅游用户协议）有效，确认以下与虚拟物品权利、使用与交易规则的相关条款对当事双方有效。

- 畅游协议中的虚拟物品“包括但不限于虚拟货币、虚拟道具和装备”，其所有权归属于畅游，用户只有使用权；
- 畅游不认可平台外线下交易，平台外交易所得道具将被认定为来源不符合游戏规则，畅游有权处罚用户；
- 用户不得未经许可利用畅游提供的产品和服务在现实中盈利；
- 如果“依法无法完全排除损害赔偿责任”，畅游公司对用户的赔偿“仅以用户向畅游公司支付的有效价款为限”；
- 用户不能以账号内的虚拟物品或积分情况作为赔偿标准。

对于本案的争议焦点“畅游公司是否应该返还虚拟元宝、虚拟店铺对应的人民币价值”，法院依据生效协议，评价如下：

第一，虚拟元宝、虚拟店铺的所有权人是畅游公司而非用户，本案原告不是所有权人，不具备主张权利的主体资格。

虚拟店铺没有被定义为虚拟物品，但其作为“游戏数据”，所有权归属于被告的协议约定被法院认定为有效。

第二，原告从第三方获取虚拟元宝的行为已经构成违约。“基于违约行为获得元宝，进而要求被告返回相应价值的人民币

实质上属于“通过违约行为而获益，不仅有违社会基本道德，更违反法律的基本原则”。

第三，基于合同相对性原则，原告从第三方获得虚拟元宝，被告不是其合同向对方，没有从原告那获得相应收益，原告现在向被告主张权利，缺乏合同依据。

第四，被告没有从原告处获得关于虚拟店铺的对价，原告要求其返还虚拟店铺的真实人民币对价，缺乏依据。

第五，原告没有提交证据证明账号下是否存在虚拟元宝、虚拟店铺及具体数量。

结合用户协议约定的退款情况极为有限，除了通过官方渠道充值产生的，且未消费、使用的虚拟元宝外，并没有约定其他需要返还对价的内容，法院认为本案原告的诉求没有相关证据支撑，也没有规则依据，最终驳回雷某的全部诉求。

雷某不服原判提起上诉，2020年4月30日，北京一中院维持原判。

诉求设置

这个案子和我们之前写的使用外挂被处罚类案例有点不同：

法院审查重点是协议退款相关的事实与规则，而非原告到底有没有使用外挂。

这与原告提出的诉求有关。

- 之前写的案例里，玩家一般提的诉求是要求厂商解封账号、恢复游戏数据

- ，而非直接要求厂商返还等值人民币对价。
- 原告一开始也要求解封账号，但后来改成了“退还人民币对价”。

用原告的话说，“一审中第一次开庭与第二次开庭我变更诉讼请求原因是畅游公司在社交媒体采访上公开说明可以退还钱款，实际退款虚拟币与解封账号是一样的，解封账号后虚拟币自然就在账号内，但畅游公司坚持不同意解封账号，我为了挽回损失、大事化小的情况下才变更诉讼请求”。

不同诉求对应的审查事项不同。

原告一审时要求返还对价，因此原审法院把审查重点放在“退款条件”而非“处罚是否有依据”。原告上诉时才提出本案实质争议焦点是“自己到底有没有用外挂”“畅游公司有没有处罚依据”“处罚是否违约”等问题，要求解除封停、恢复游戏数据，但又没有提出新证据，二审法院不支持其诉求也正常。

网游《屠龙传说》2014年也有一个类似案例，运营商没有玩家使用外挂的证据就对其进行处罚，玩家索赔8万元但无法举证证明虚拟财产损失价值8万元。法院认为虚拟装备价值无法用现实货币衡量、折算，但可以采取救济措施，即“封停账号内的装备可通过技术操作进行恢复”，因此建议原告将诉求变更为“返还原物”，原告不同意，坚持要求被告赔偿损失，最后法院只能驳回原告诉讼请求。

诉权问题

需要注意的是诉权问题。

本案二审法院提出，“元宝、店铺等虚拟数据的所有权属于畅游公司，用户对虚拟数据仅享有有限的使用权，从所有权归属的角度，雷某亦无权主张返还81万元宝及5家虚拟店铺”。

这个语言表述比一审合理。

一审描述是“原告不是5家虚拟店铺的所有权人，不具备主张权利的主体资格”，很容易引起误解。即使不是所有权人，也还是可以针对所有权人或第三方相关合同违约行为、民事侵权行为主张权利。合同是否有效、行为是否构成侵权，是司法审查要解决的问题，而非直接否定诉权的问题。

今天正好看到有up主介绍游戏厂商的元宇宙战略，提到有的厂商把游戏内

植入广告作为战略起点。联想一下，如果我们认同“游戏角色所有权归属于厂商，用户没有主张权利的主体资格”，那就意味着厂商可以强迫用户看广告，用户无法起诉或者起诉也会被驳回，最多道德谴责。这和我们多年来从视频网站和会员的博弈、网络时代消费者权益保护的发展中学到的经验就不一致。

比如下面这个案例，如果因为玩家不是虚拟游戏货币所有权人，就认定其没有主张权利的主体资格，法院应该直接驳回原告诉讼请求。

2021年11月1日，东台某法院审结一起网络买卖合同纠纷案。

影霜公司向天阳公司采购“魔兽世界游戏币”（服务器包括血色十字军、国王之谷、安苏、霜之哀伤等等），扣押天阳公司1万元作为押金，天阳公司不能按约交付游戏币时，影霜公司就有权扣除押金。后来天阳公司因为影霜公司欠付货款，诉至法院要求解除合同，判令影霜公司退还1万元押金、支付货款、承担违约金1万元。

法院认定双方签订的《电子商务合同》合法有效，支持原告诉求。

魔兽世界的相关协议也是明确约定游戏虚拟币等所有权属于厂商而非玩家，同时禁止玩家“在游戏外销售所收集之游戏货币、物品或资源等”（iii.禁止商业使用）。这个案子比较遗憾，因为被告没应诉，法院属于缺席审判。不然可以看一下被告是否能以游戏虚拟币所有权归属于厂商，原告没有所有权，没有诉权等等为由进行答辩的效果。

参考：

2020年1月19日（2019）京0107民初13159号

2020年4月30日（2020）京01民终3502号

2021年11月1日（2021）苏0981民初5049号

2014年8月25日（2014）吉民一初字第9号