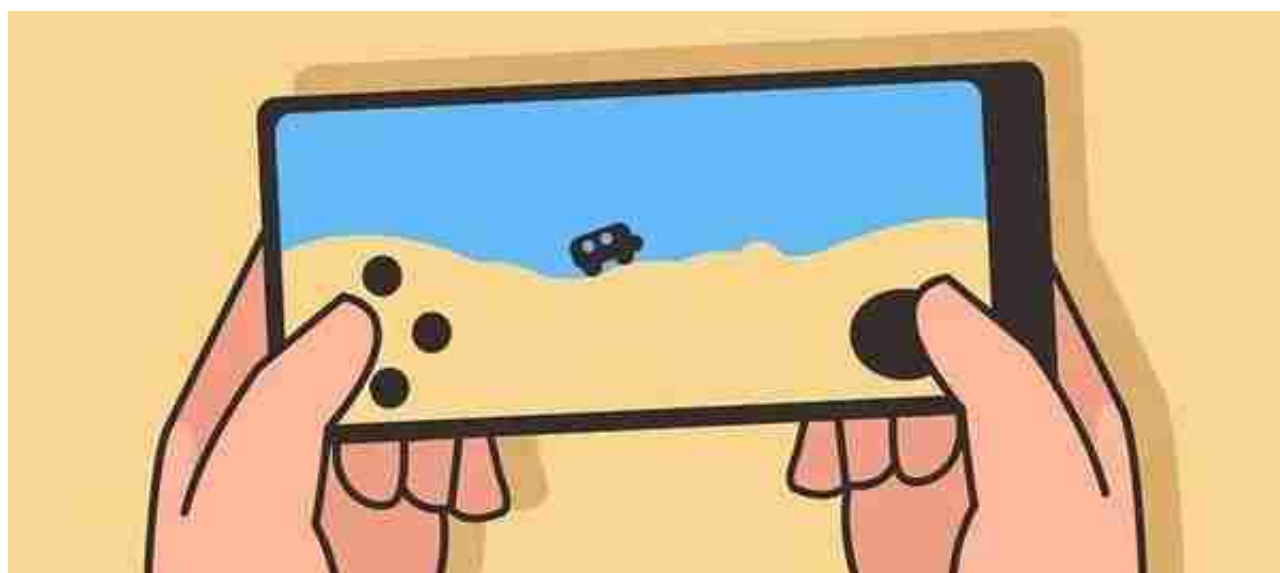


投入了大量的精力
购买了最好的装备
可游戏说停服就停服
这下好了.....
玩家心碎一地
运营商否认侵权
造成的损失谁来担啊？



法院：侵权！被告承担赔偿责任

北京互联网法院经审理认为，
被告手游运营商侵犯了虚拟财产，应当承担侵权责任。

网络虚拟财产是指虚拟的网络本身以及存在于网络上的、具有财产性的电磁记录，是一种能够用现有的度量标准度量其价值的数字化新型财产。网络虚拟财产范围非常广泛，除网络本身外，还包括特定的网络服务账号、即时通讯工具号码、网络店铺、网络游戏角色和装备、道具等。

本案中，原告成先生主张的游戏财产，具有财产利益的属性，可作为网络虚拟财产，依法予以保护。

而被告手游运营商停止运营涉案手游的行为，造成了原告成先生涉案游戏账户内相关网络虚拟财产的灭失。

根据本案查明的事实，被告手游运营商处分上述财产时，既没有法定的权利，也没有原告成先生约定的同意，因此主观上存在过错，应当承担赔偿损失等侵权责任。

而对于原告成先生损失的确定，应根据具体情况综合来看。

对于涉案手游停止运营时剩余的游戏货币，手游中的游戏货币由法定货币直接购买获得，在其没有兑换成其他游戏道具前，原告成先生并没有获得对应的服务，所以被告手游运营商应当赔偿对应的人民币金额。

对于涉案手游停止运营时剩余的游戏道具，涉案手游账号中剩余的游戏道具，是原告成先生在游玩过程中取得的，即便涉案手游继续运营，也无法将该部分游戏道具直接兑换成人民币。但鉴于原告成先生已经接受了一定期限的游戏服务，并享受了游戏乐趣，北京互联网法院根据原告成先生充值的全部金额、游戏时间等，酌情确定游戏道具灭失的赔偿金额。

最终，北京互联网法院作出判决，要求被告手游运营商赔偿原告成先生3万余元及利息，驳回原告成先生提出的其他诉讼请求。目前该案判决已经生效。

虚拟财产具有财产利益属性

《中华人民共和国民法典》第一百二十七条规定，网络虚拟财产依法受到保护。

网络游戏中具有财产利益属性的游戏道具，属于网络虚拟财产，应当获得法律的保护。

在游戏中，虚拟财产可以根据获取来源的不同，分为充值类虚拟财产和非充值类虚拟财产。充值类虚拟财产是玩家充值后直接获取或兑换的，尚未使用的游戏道具。对于充值类虚拟财产，若玩家在受到损失时，尚未享受该财产所带来的回报，则网络游戏运营商有义务将玩家充值的该部分金额予以返还。

非充值类虚拟财产是指玩家在游戏的过程中获得的虚拟财产，如任务奖励、关卡掉落等。对于非充值类虚拟财产，在判断玩家的虚拟财产损失时，应当结合该财产的获取来源、难度，玩家在消费中产生的乐趣、享受服务的时间长短等因素综合考虑，合理确定虚拟财产的数额。

在网络虚拟财产权利纠纷中，权利人有证明自己遭受损失的具体大小的义务。但是基于相关数据主要储存于网络游戏运营商服务器中的客观情况，权利人承担举证责任往往依赖于游戏运营商的配合。因此，在权利人已经完成初步举证，网络游戏运营商又不提供新证据的情况下，应当支持权利人主张的虚拟财产的种类与具体数量。

现在，越来越多的经济活动在网络上进行，虚拟财产的表现形式也不仅仅只有游戏道具这一种。只有夯实了虚拟财产的财产属性，明晰虚拟财产的法律保护边界，才能更好地发挥法律的社会功能，保障数字经济的有序发展。

文章来源：公众号@北京互联网法院