

# 简论游戏账号的权属认定

谢裕康

华南理工大学法学院(知识产权学院), 广东 广州

收稿日期: 2023年10月16日; 录用日期: 2023年11月28日; 发布日期: 2023年12月6日

## 摘要

随着互联网的普及, 电子游戏的游戏用户数量激增, 涉及游戏账号等虚拟财产的纠纷随之增加, 对游戏账号的权属认定也愈发受到关注。通过游戏账号分类及特点、游戏账号的法律性质和游戏账号的权利归属等方面的论述。本文认为, 单机游戏账号与网络游戏账号都应当归属于游戏用户, 才更有利于游戏用户与游戏运营商之间的利益平衡, 而游戏发行平台或游戏运营商则具有对游戏账号的必要管理权利。

## 关键词

虚拟财产, 单机游戏账号, 网络游戏账号, 权属认定

# A Brief Discussion on the Determination of Ownership of Game Accounts

Yukang Xie

School of Law (School of Intellectual Property), South China University of Technology, Guangzhou Guangdong

Received: Oct. 16<sup>th</sup>, 2023; accepted: Nov. 28<sup>th</sup>, 2023; published: Dec. 6<sup>th</sup>, 2023

## Abstract

With the popularization of the Internet, the number of game users of video games has surged, and disputes involving virtual property such as game accounts have increased, and the determination of the ownership of online game accounts has also received more and more attention. Through the game account classification and characteristics, the legal nature of the game account and the attribution of the rights of the game account and other aspects of the discussion. This paper argues that both single-player game accounts and online game accounts should be attributed to the game users, which is more conducive to the balance of interests between the game users and the game operators, while the game distribution platforms or the game operators have the necessary management rights over the game accounts.

## Keywords

### Virtual Property, Single-Player Game Account, Online Game Account, Ownership Determination

Copyright © 2023 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

## 1. 引言

随着网络技术和普及，公众在日常生活中对互联网的依赖越来越重。在社交通讯方面，人们基本离不开微信、QQ 等即时通讯软件；在视频观影方面，腾讯影视、优酷视频等视频观看软件也基本取代电视；在书籍阅读方面，微信读书、起点等电子书或数字小说软件，更是方便快捷。特别在游戏领域，电子游戏更是成为公众娱乐消遣的不二之选。大量的年轻人和中小學生偏爱王者荣耀、英雄联盟等网络游戏，有的中年一辈也喜欢在网络上游玩象棋等经典游戏。此外，据《2022 年上半年中国游戏产业报告》显示，2022 年 1 至 6 月国内游戏市场收入 1477.89 亿元，游戏用户规模约 6.6 亿人[1]。由此可以看出，电子游戏不仅有着娱乐和部分社交的作用，更是能够产生巨大的经济价值。可以说，在如今的互联网社会，电子游戏是重要的构成部分。

但是，作为网络技术的应用场景和数字经济的重要载体，电子游戏在近 20 年的飞速发展和大范围普及下，在法律层面也产生了众多的纠纷，诸如账号交易<sup>1</sup>、游戏封号<sup>2</sup>、游戏代练<sup>3</sup>、账号归属<sup>4</sup>等。在这些涉及游戏账号的纠纷中，有关游戏账号的权属纠纷尤为重要，是处理其他纠纷的先决问题。因此，本文将从游戏账号的分类与特点、法律性质出发，对游戏账号的权利归属展开探讨。

## 2. 游戏账号的分类与特点

电子游戏(video Game)，亦称电玩游戏，是指依托于电子设备而运行的交互游戏[2]，显著区别于线下游戏。在移动互联网时代，依赖于移动端的手机游戏越来越流行，这使得电子游戏的受众不断增多，也让游戏成为数字经济的重要载体。此外，依赖于电脑与游戏机的电脑游戏和主机游戏，也具有广泛的用户群体。通常而言，以连接网络为标准<sup>5</sup>，习惯将电子游戏划分为单机游戏(Single-player Game)，指游玩前需要下载游戏软件，游玩时无需联网，且只能一人游玩的电子游戏，如我的世界；以及网络游戏(Online Game)，指游玩时全程需要联网，可以多名用户共同游玩的游戏，如王者荣耀。如今，无论是单机游戏还是网络游戏，基本上是通过网络发行的方式进行游戏运营，因而游戏用户需要注册账号来进行游玩，否则将限制其对游戏的体验。简言之，游戏账号是指，游戏用户同意游戏服务协议，通过游戏服务商提供的通道注册的，用于进入游戏的一系列数字符号构成的电子账户，可分为单机游戏账号和网络游戏账号。

无论是单机游戏账号，还是网络游戏账号，其都有着如下特点：1) 虚拟性。不像电话号码、银行卡等账号需要现实载体，游戏账号并非是有形存在的，而是只能存于网络空间，甚至是游戏空间的字符串，是无现实载体、不可触摸、虚拟的。同时，虚拟性不等于不存在。游戏账号可被人真切地感知、记录到，

<sup>1</sup>(2009)二中民终字第 18570 号民事判决书。

<sup>2</sup>(2016)沪 0115 民初 88312 号民事判决书。

<sup>3</sup>(2022)吉 7504 民初 132 号民事判决书。

<sup>4</sup>(2022)京 73 民终 597 号民事判决书。

<sup>5</sup>本文所采取的游戏分类，是狭义的、最普遍的分类，简单地以是否连接网络作为区分。但是，根据《网络游戏管理暂行办法》第二条第 2 款的规定，“网络游戏是指由软件程序和信数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务”，此时，网络游戏是广义上的分类，只要是通过网络进行下载的游戏就是“网络游戏”。

并非是不存在。甚至严格来讲, 游戏账号可被人为记录到现实载体中, 但离开游戏后, 游戏账号将毫无价值。2) 功能依附性。不可否认的是, 游戏账号必须依托于游戏实现功能和产生价值, 当游戏消失后, 游戏账号也就失去其功能, 且一般不可能在游戏之外产生作用。当然, 在游戏市场中, QQ、微信等其他网络账号也能充当游戏账号来使用, 但当特定游戏不再运营之后, 此类账号的游戏功能也将一并失去。3) 非永久性。因游戏账号具有依附性, 也即表示游戏账号不可能具有永久的寿命。游戏账号的寿命完全取决于游戏的运营存续时间, 若是游戏的经济收益情况很差, 其极有可能只能存续 1~2 年, 反之, 若游戏的运营收益很好, 则可维持 10 年以上, 典型的有英雄联盟, 其至今运营 13 年之久。4) 可支配性<sup>[3]</sup>。游戏账号可被有用用户所利用。实践中, 游戏用户既可以自己使用游戏账号游玩游戏内容, 也可将游戏账号借与他人使用。具体而言, 游戏用户可以像支配有体物一样, 无须听令于他人, 可自己占有、使用、收益、处分游戏账号。5) 存在独立性。游戏账号在游戏用户创建完成后, 即可被用户独立记录、支配。类比公园与门票, 电子游戏本身就是公园, 游戏用户可以凭借着门票进入游戏内部, 不同的是, 这个游戏门票不限次数、随意进入。而游戏账户就是那门票, 其本省具有一定的价值, 且其是可以独立于游戏存在, 被游戏用户支配, 只是脱离游戏后没有丝毫作用。6) 财产性。游戏账号虽说理论上可以创建无数个, 但是每个账号都是唯一确定的, 不可随意更改。对于用户而言, 游戏账号有着明显的财产价值, 可以被金钱衡量。由此, 催生出专门的游戏账号交易平台, 如交易猫、7881 网等。另外, 随之产生的就是游戏账号交易的纠纷, 例如张某某诉广州交易猫信息技术有限公司一案<sup>6</sup>, 就是原告张某某因在交易猫平台被游戏账号卖家骗取数千元, 而将交易猫公司诉至法庭。显然, 在此案中, 原告和法庭都承认游戏账号具有财产属性。7) 另外, 游戏账号也可能具有人身性。首先, 在游戏账号注册阶段, 有些游戏可能需要手机号、邮箱等带有人身性的账号来进行注册, 这使得以此注册的游戏账号同样具有一定的人身性。然后, 根据《关于防止未成年人沉迷网络游戏的通知》的规定, 所有的网络游戏(包括单机游戏)都需要进行实名注册制度, 进行身份信息验证, 以此来达到规范未成年人游戏时间的目的。由此, 在国内, 只要是游戏账号, 必定与个人身份信息相绑定, 具有人身属性。当然, 若是游玩的是国外的游戏, 那么游戏账号就未必具有人身性。

正是由于上述的特点, 让游戏用户能够以任何可行的方式使用自己的游戏账号, 如出租、出借、买卖等, 然而这些行为也导致了游戏用户与游戏运营商(或其他相关人)之间产生纠纷与争论, 特别是对游戏账号权属的争论。但目前, 学界的现有研究基本只对网络游戏的账号权属问题进行研究, 尚无专门对单机游戏账号的研究成果。因而, 下文将分别对单机游戏账号和网络游戏账号进行讨论, 确定其权利归属。

### 3. 游戏账号的法律性质

在讨论游戏账号的权属问题之前, 有个先决问题需要解决, 就是游戏账号的法律性质为何种权利? 只有先明确游戏账号的法律性质定位后, 对游戏账号的权利归属探讨才具有意义, 才能一定程度上影响司法实践对游戏账号的保护。在学界与实务中, 对游戏账号或者虚拟财产的法律性质的认定, 除部分学者主张“知识产权说”、“新型财产权说”外, 主要争议的学说还是“物权说”与“债权说”。目前各方争执不休, 对游戏账号等虚拟财产的法律性质还未有定论。

其一, 较少有学者认为应将游戏账号等虚拟财产认定为知识产权的客体。他们认为, 游戏用户在游玩过程中花费了大量的时间和精力, 并且往往伴随着脑力劳动<sup>[4]</sup>, 由此才能将游戏账号玩好, 使之具备更高的价值, 属于智力成果。此外, 游戏账号同样具有无形的特点, 能够带来经济价值, 且只专属于一个用户, 因此可用知识产权法加以保护<sup>[3]</sup>。笔者反对将游戏账号认定为知识产权的客体: 首先, 游戏本身是可以成为知识产权保护的客体, 因为游戏本身确实是游戏开发者付出智力劳动所形成的智力成

<sup>6</sup>(2020)粤 0192 民初 28060 号民事判决书。

果，但游戏账号与游戏本身并不等同，账号的注册无需智力劳动，只需机械性的创建；其次，虽然游戏用户在游玩过程中往往需要话费大量的时间和精力，但是这些时间和精力仅仅是用在体验游戏上，且附加的脑力活动更多的也只是在理解游戏本身，并未创造所谓的智力成果，因而游戏账号不可能是知识产权客体。

其二，新型财产说也有学者支持。实际上，主张支持游戏账号等虚拟财产是新型财产的客体的学者们，基本上是在反对债权说和物权说的角度上，他们认为游戏账号既不能算作物，因为游戏账号仅仅是存在于网络空间或游戏空间中，与无形物并不一致，且游戏用户不能直接支配游戏账号，只能依赖游戏运营商来支配，不符合物的定义<sup>[5]</sup>；也不能算作是债，因为债的相对性，使其只注重游戏用户与游戏运营商的关系，而忽略了游戏账号本身的独立价值，且若认定是债，则无法介入到游戏用户的侵权关系中，不利于相关纠纷的处理<sup>[6]</sup>，因此，应当认定游戏账号属于新型财产权客体，脱离现有的财产权框架，才能更好的保护各方权益。同样的，笔者也不赞成该种学说。该学说看似是克服了物权说与债权说各自的缺点，兼顾各方主体的利益，但是，该学说无法保证在司法实践中对游戏账号纠纷解决的可操作性，现阶段并无具体的法律明确规定所谓的新型财产的保护规则，实践中根本无从操作，极有可能让这学说流于形式。甚至于，司法实践仍会采用既定的物权法或债权法的法律规定来解决实际问题，那还不如废弃该学说，遵从现有的财产权观点。因此，游戏账号等虚拟财产现阶段不适合认定为新型财产权的客体。

其三，不少学者主张游戏账号等虚拟财产应当是债权客体。债权说是学界的主流学说之一，也是争议焦点所在。首先，陈旭琴和戈壁泉<sup>[7]</sup>认为，网络电子游戏是商业化服务，游戏运营商和玩家之间的关系是服务合同关系，游戏账号等虚拟财产是玩家享有债权的凭证，凭此可请求服务商提供合理的服务；然后，王迁和薛原<sup>[8]</sup>表示，债权说不会有物权说的物权法定弊端，债权遵循意思自治的原则，可以在游戏用户和游戏运营商之间基于意思表示一致达成合约，游戏账号等虚拟财产是游戏运营商履行合同产生的，换言之，玩家通过行使请求权获得游戏账号，是游戏玩家享有债权的凭证，是债权的客体。债权说在实务中亦有运用，如张永山诉上海聚市网络科技有限公司等一案<sup>7</sup>，法院认为张永山享有的是游戏《太古封魔录》的服务，张永山若是想要转让其游戏账号，需要游戏运营商的同意，因其未经游戏运营商同意而私自转让游戏账号，故其直接向游戏运营商索赔的请求于法无据，故驳回其诉讼请求。显然，该法院是赞成债权说，认为游戏账号是债权凭证，游戏用户不能擅自转让。笔者对债权说亦是持有反对意见，第一，债权的客体是行为，而游戏账号显然不是行为，而是客观存在的，具有独立价值的物品；第二，正如上文所言，债权具有相对性，若是游戏账号是债权客体，那么对于第三人侵害游戏玩家的行为，游戏运营商将无法介入其中，则不利于帮组处理游戏玩家的问题和纠纷。因而，笔者不认为游戏账号等虚拟财产归属于债权客体。

其四，物权说同样是游戏账号等虚拟财产的另外一个主流观点，不少学者赞成该种学说。诸如，邓佑文、李长江<sup>[9]</sup>认为游戏账号是客观实在的，且有游戏用户会相互进行交易，具有使用和交换价值，因此游戏账号归属于物权的客体；杨立新和王中合<sup>[10]</sup>则认为，虽然传统理论认为物权客体应当是有形且是占有有一定空间的，且是独立的，但随着技术的进步，物的概念在不断扩张，只要游戏账号能够被排他支配或管理的可能性，就可成为特殊的物，因此应认定是物权客体；黄宏生<sup>[10]</sup>表示，游戏用户可以通过网络的方式对游戏账号进行占有，然后通过排他的方式对通过该虚拟财产获得相应的利益，简言之游戏玩家对账号具有占有、使用、收益、处分的权利，因而将其认定是物权的客体。司法实践中，也有法院赞成该学说，如于静诉孙江泰合同纠纷一案<sup>8</sup>，原告于静向被告孙江泰出售游戏账号，但被告受到游戏账号后并未履约付款，所以于静诉至法院。在该案审理中，法院认为当事人双方之间达成有买卖合同，合同

<sup>7</sup>(2022)粤01民终2930号民事判决书。

<sup>8</sup>(2009)二中民终字第18570号民事判决书。



标的物为游戏账号，被告应当履行合同义务，故判决原告胜诉。由此可以看出，法院认定游戏账号属于物，且可以进行买卖交易，双方转移的是对游戏账号的所有权。相较于上述三种学说而言，笔者更赞同的是物权说。首先，如上文所述，游戏账号具有独立的特性，是单独于游戏本身之外的物，能够被游戏用户所支配，不被他人妨碍的使用；其次，正如上述判决所言，游戏账号可以单独的被游戏用户所占有、使用、收益、处分，游戏用户对游戏账号的权利是基于物的权利。因此，虽说游戏账号的使用范围有局限，但是其确实能够被用户所完全支配，而不受他人影响，这既有市场实例的佐证，也有司法实践的认定，因而笔者认为将游戏账号认为是物权的客体是合适的，可被当成是一种特殊的物。

综上所述，如今学界对游戏账号等虚拟财产的法律性质的争议尚无定论，除去较少提及的知识产权说，物权说和债权说各有千秋，新型财产说亦有不少学者赞成，因此本文将游戏账号认定为使物权客体仅是浅显见解，并未完全排除其是其他权利的可能性。但是，本文将以物权说为基础，展开对游戏账号权属认定的分析。

## 4. 游戏账号的权属认定

### 4.1. 理论分歧

诚如上文，游戏账号的法律性质有着不同的学说争议，相应的，游戏账号的权利归属问题同样有着不同的观点，难分伯仲。

第一种观点是，游戏账号权属于游戏运营商，即游戏运营商拥有游戏账号的所有权(物权)。理由有[10]：其一，游戏用户和游戏运营商之间是一种双方资源的合同关系，即网络服务协议，那么按照合同约定，游戏账号应当归游戏运营商所有。市场上，几乎全部游戏都在用户协议上如是规定，如，腾讯公司的王者荣耀，其《游戏许可及服务协议》第 2.6 条规定，“游戏账号是腾讯按照本协议授权您用于登录、使用腾讯游戏及相关服务的标识和凭证，其所有权属于腾讯”[11]。其二，虽然游戏用户在游玩过程中付出了劳动或者金钱，但是该劳动行为实际上就是玩家享受游戏服务的必要支出，不可避免，而金钱则是游戏用户租用游戏运营商虚拟财产的租金，并不能算是购买游戏内的虚拟财产。其三，根据行业习惯，游戏账号归属于游戏运营商，是行业一致认可的做法。佐证就是，市场上各家游戏的用户协议，都规定游戏账号所有权归属于游戏运营商。总之，游戏账号的所有权应当归属于游戏运营商。

第二种观点，与第一种观点截然相反，认为游戏账号所有权应当归属于游戏用户。主要理由有[12]：首先，从游戏账号及其绑定的内部虚拟财产的来源上看，游戏账号并非一开始就有，而是需要玩家主动去创建才会生成，账号内虚拟财产也是玩家付出劳动、时间或者金钱之后生成的。换言之，是经过玩家的“创造”之后慢慢成长起来的，逐渐获得增值，而与游戏运营商并无太多关系。其次，游戏账号的所有权归属于玩家后，游戏运营商并非不能够收回开发成本，在全球互联的今天，只要用户群体多于一定数量，游戏运营商取回成本并非毫无希望。然后，游戏账号归属于游戏用户后，并不代表游戏运营商不能停止运营，只要当成本大于收益时，游戏运营商是可以公示停服公告而及时止损。况且，游戏都是一代代迭代推陈出新的，足够游戏运营商在下一代游戏里面收回必要成本。当然，具体的解决方案需要细化，但游戏账号归属于游戏用户并非会将运营商逼入死胡同。最后，游戏的服务协议太过霸道，是不容玩家反对的霸王条款[13]。不仅直接规定游戏账号所有权归于游戏运营商，且玩家不得对该账号进行任何处分。如此规定，笔者个人认为是限制和排除了游戏用户的主要权利的格式条款，应当认定为无效。况且，在市场上，游戏账号交易受众颇多，在司法实务上，亦有法院认定所有权归属于游戏用户。可见，并非用户协议规定就一定有效，还需具体分析认定。由此可知，游戏账号应当归属于玩家更合理。

综上所述，游戏运营商说和游戏用户说对游戏账号的分析各有侧重，论述的角度不同，就会得出不同的结论。但，现有研究缺少类型化的思路，认定所有游戏账号都是同质的，然而事实上，不同类型的

游戏账号应当区别对待。

#### 4.2. 单机游戏账号的权属认定

根据笔者的多年来的游戏经验来看，现如今，除大型游戏公司可能自己发行游戏外，绝大多数单机游戏的发行模式都是游戏平台模式。以全球最大的电子游戏发行平台 steam 为例，游戏开放商或者发行商(都是游戏运营商)在 steam 平台上架电子游戏，然后 steam 的用户在平台上直接购买游戏，而非是游戏用户直接向游戏运营商购买游戏产品。此种游戏商店的最大好处是，游戏运营商有机会获得大量的游戏用户。同时，steam 平台的账号即为游戏账号。

由此可以看出，首先，单机游戏账号必不可能归属于游戏运营商。主要原因就是，游戏用户并非直接在游戏中注册账号，并未与游戏运营商有直接的接触，游戏运营商无任何依据可证明账号归其所有。其次，就要看游戏用户与游戏发行平台的关系。从成本收益上看，第一，游戏发行平台的成本包括：1) 平台开发成本，但该成本并非直接关于游戏本身，并不该由游戏用户买单，实际上，哪怕平台做的是否简陋，只有平台上有游戏出售，平台依然会有大量的用户。2) 平台运营、维护和管理成本。只要平台正常运营，该部分成本就是必要支出，与用户无直接关系。从收益上看，平台可以在每笔成交的交易中抽取较高的分成，steam 通常是 30%。换句话说，steam 无需自己开发游戏，即可享受因游戏带来的高额利润，而这些，都是游戏用户来买单。第二，游戏用户的成本，包括 1) 游戏购买成本，不同口碑和质量的厂商制作的游戏售价不一，这些都是单机游戏的必要支出。2) 时间成本。游戏用户想要体验游戏带来的快乐，那么时间成本是必要支付的。从收益上看，游戏用户获得游戏软件以及游玩游戏带来的快乐。至少从数字上看，与游戏发行平台的收益完全无法对比。加之，游戏玩家看重的并不是游戏发行平台，而是其上面的单机游戏。因此，笔者认为，从利益平衡的角度上看，单机游戏账号的所有权应当归属于游戏用户更公平合理。游戏用户拥有占有、使用、收益、处分的权利，不仅使游戏账号回归其功能定位，即链接游戏的账户，更能使游戏用户对自己的游戏账户更加有安全感，防止出现无故被平台没收的情况(当然现实中几乎不可能出现)。而游戏发行平台，则获得巨大的游戏市场利益，并且基于管理的需要，其可以对违规的游戏账号进行处理，这既是其权利，也是其义务。

#### 4.3. 网络游戏账号的权属认定

网络游戏则与单机游戏不同，因网络游戏基本遵循免费游玩-付费增值的发行思路，让其天生就比单机游戏具有更多的游戏用户。因此，在移动互联网时代，网络多为游戏运营商自己发行，无需游戏发行平台介入。此时，游戏用户若想游玩网络游戏，则必须通过游戏提供的注册通道进行账号注册。此种情况下，网络游戏账号就与游戏运营商有着直接的接触。

在此，依然采取成本收益分析法进行分析。在网络游戏运营商方面，其成本与上文的游戏发行平台基本一致，只是成本多寡而已。通常而言，游戏运营商的游戏开发成本较高，需要一定的运营时间才能收回；而游戏运营管理成本，则与游戏用户数量有关，游戏用户多则随之多，反之亦然。此外，网络游戏运营商还需要承担游戏发行成本，因网络游戏由运营商自行发行，宣传、广告等发行费用需要游戏运营商承担。游戏运营商的收益则是，游戏用户带来的流量收益，以及部分游戏用户直接内购的费用收益，且内购收益是网络游戏的收益大头，否则游戏运营商不会选择免费游玩的发行模式。对于游戏用户而言，成本无外乎内购费用、时间成本，与单机游戏成本类别一样，但具体数额差异则无法确定。游戏用户的收益，则就是游玩快乐，游戏软件本身几乎毫无价值。从成本收益来看，作为公司的网络游戏运营商的收益绝对比作为个人的游戏用户多得多。也就是说，在游戏运营商面前，游戏用户就是弱势方。基于此，笔者认为，游戏账号应当归属于游戏用户，使得游戏用户的收益相较之游戏运营商更平衡点。若是归属

于游戏用户，则游戏用户拥有占有、使用、收益、处分游戏账号的权利，游戏用户也能更加安心的在游戏内消费。至少不会出现腾讯诉 DD373 之后的情况，即不少游戏用户得知游戏账户归属于腾讯后，弃玩腾讯的游戏，使得腾讯游戏用户下降[14]。导致此种结果的原因是，腾讯的代理律师，在法庭上过分地说出“游戏协议规定游戏账号归属于腾讯所有……腾讯作为游戏运营方不考虑玩家的感受和体验”[15]的话，这让处于弱势地位的玩家群体感到十分寒心，同时感受到腾讯作为资本方的蛮不讲理。试问，腾讯通过网络游戏获得的收益，难道不是从游戏用户身上赚取的吗？因此，为避免游戏运营方，特别是资本实力极强的游戏运营方，无故打击游戏玩家，诸如故意不提供优质的游戏体验、恶意关闭服务器停止运营等，留给游戏用户自由处分其账号的空间，使其能够及时在网络游戏中止损，笔者认为将游戏账号归属于游戏用户更加合理。另外，网络游戏运营商为维护游戏正常运营，也应当具备管理游戏账号的权利，且因网络游戏依赖于网络服务器运行，游戏用户游玩也必需与服务器交流，故网络游戏运营商的管理权限，比单机游戏发行平台的更大，包括但不限于封禁异常账号、开挂账号、破坏他人游戏体验账号、损害运营商正常运营的账号等。

综上所述，从利益平衡的角度上，笔者更赞同游戏用户说，这能平衡游戏用户与游戏运营商间不平等的关系，并给游戏用户提供一定的损害救济空间。

## 5. 总结

本文尝试从类型化的思维，运用成本收益分析法，提出了笔者对权属问题的简要看法。本文认为，首先，网络游戏账号可分为单机游戏账号和网络游戏账号，都具有虚拟性、功能依附性、非永久性、可支配性、存在独立性和财产性等特点。然后，结合游戏账号的特点，认为游戏账号的法律性质应当是物权客体，可被占有、使用、收益和处理的方式利用。而非是债权说、新型财产说、知识产权说等观点所述之性质。最后，从成本收益的角度看，游戏用户为弱势一方，无论是单机游戏账号，还是网络游戏账号，都应当权属于游戏用户。游戏运营商，有着必要的管理权利。当然，游戏账号等虚拟财产的归属问题由来已久，各人有不同的看法，难以形成统一观点。

## 参考文献

- [1] 中国音数协游戏工委. 2022 年上半年中国游戏产业报告 [EB/OL]. <http://www.cgigc.com.cn/details.html?id=08db0f16-2eca-4e7e-849d-89087a240576&tp=report>, 2022-12-23.
- [2] Wikipedia (2023) Video Game. [https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game)
- [3] 黄宏生. 网络虚拟财产的性质与法律保护[J]. 东南学术, 2009(6): 163-170.
- [4] 李岩. 虚拟财产继承立法问题[J]. 法学, 2013(4): 81-91.
- [5] 李泓. 浅析虚拟财产继承制度[J]. 中国律师, 2016(4): 69-71.
- [6] 陈全真, 徐棣枫. 再论网络虚拟财产权: 范式转换、逻辑生成及保护路径[J]. 贵州师范大学学报(社会科学版), 2022(2): 138-150.
- [7] 陈旭琴, 戈壁泉. 论网络虚拟财产的法律属性[J]. 浙江学刊, 2004(5): 143-147.
- [8] 王迁, 薛原. 网络游戏虚拟物品与账号交易平台责任研究[J]. 科技与出版, 2022(10): 5-14.
- [9] 邓佑文, 李长江. “虚拟财产”的物权保护[J]. 社会科学家, 2004(2): 65-67.
- [10] 杨立新, 王中合. 论网络虚拟财产的物权属性及其基本规则[J]. 国家检察官学院学报, 2004(6): 5-15.
- [11] 腾讯游戏. 王者荣耀《游戏许可及服务协议》[EB/OL]. [https://game.qq.com/tencent\\_other\\_contract.shtml](https://game.qq.com/tencent_other_contract.shtml), 2022-12-23.
- [12] 姜昕, 王扬东. 虚拟财产的权属认定[J]. 青海师范大学学报(哲学社会科学版), 2018, 40(4): 38-42.
- [13] 颜之宏, 鄢慧颖. 网络账号、虚拟货币、游戏道具……如何保护我们的虚拟财产? [J]. 赣商, 2020(6): 42-44.

- [14] 极光. 2021 年中国手机游戏行业研究报[EB/OL].  
<https://www.djyanbao.com/report/detail?id=2806299&from=undefined>, 2022-12-23.
- [15] 百度网. 腾讯起诉 DD373, 律师“运营方从不考虑玩家感受”的言论让人寒心[EB/OL].  
<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1698467951352032585&wfr=spider&for=pc>, 2022-12-23.