

一则“玩家退游，价值4万元装备被没收”的热门话题，让网络虚拟财产的话题再次成为舆论关注的热点。类似的情况并不少见：一旦网络平台的运营商停止平台运营（俗称“停服”），用户“财产权”与运营商经营自主权之间的矛盾就会更加尖锐和直接。

首先必须明确，网络虚拟财产权已经被法律确认为一种财产权。民法典规定“法律对数据、网络虚拟财产的保护有规定的，依照其规定”，这确认了网络虚拟财产是受法律保护的。但虚拟财产与物权、债权等传统的财产权有很大不同。传统财产权一旦形成就会独立存在，不依赖于其他条件，如一个家电一旦生产出来，其功能价值会不断变化，但本身会独立存在。

但网络虚拟财产则依赖于网络运营商。根据目前法律界的认知，虚拟财产除网络本身外，还包括网络服务账号（比如电邮账号、社交媒体平台账号）、即时通讯工具号码、网络店铺、网络游戏角色和装备、道具等等。这些虚拟财产，本质上是存在于平台运营商服务器上的数据（只有部分基于区块链技术的平台具有去中心化特征，其数据不依赖于少数服务器）。如果平台运营商因为各种原因，决定停止平台运营，平台上用户的“虚拟财产”都将灭失。

事实上，网络平台运营商“停服”的现象非常常见。很多玩家在游戏中投入了大量时间、精力、金钱，形成大量“虚拟财产”，停服可能会侵犯玩家财产权，引起用户不满。2022年2月，腾讯运营的一款网游宣布将停服，引起玩家强烈不满，在中消协介入后，该网游宣布继续运营，但此后不再更新，也停止了新用户注册和充值。2022年底，网易与暴雪宣布停止合作，《魔兽世界》等游戏从2023年1月24日起在中国大陆停服，也引起极大争议。

提供网络平台服务的运营商是否有权决定停止服务？从现实世界的商业规则来说，运营商当然有权停服。平台是运营商为用户提供的服务，在服务协议中一般都约定了运营商有权停服。当然停服也要考虑用户的权益，履行适当的程序。2010年前后有关部门制定的网游管理暂行办法、网游虚拟货币管理相关规定都明确，网游运营商计划停服，应提前60天公告。这也确认了运营商有停服的权利。

而一旦平台停服，用户在平台内的虚拟财产权如何保障，运营商需要赔偿用户损失吗？

用户在网游平台的虚拟财产，一般可以分为两类，一类是用户直接充值购买的“虚拟货币”，用于购买道具及游戏服务时长等。这类虚拟财产实质上是代币，根据现实中的规则，游戏停服时还没有消耗的虚拟货币及没有使用的游戏时长等，应折算成法定货币予以退还。

另一类则是游戏中的角色、道具等与现实没有直接联系的“虚拟财产”。这部分财产纠纷如何解决，是个难题。网络平台停运后，理论上用户可以下载数据自行保存。暴雪游戏停运前，就向用户提供了下载数据服务，但这些下载数据，脱离了网络游戏的场景，并没有任何意义，因此被玩家们称为“电子骨灰盒”。对永久停运的游戏，这些骨灰盒再也没有重新复活的机会了。那么，游戏运营商需要对用户进行赔偿吗？这是现实宇宙与虚拟宇宙间的冲突：在现实宇宙中，用户向运营商购买进入虚拟宇宙的服务，这是一阶问题；而在虚拟宇宙中，用户又拥有“虚拟财产”，这部分财产权又在现实宇宙中也受到保护，这是二阶问题。

运营商的经营自主权与用户的虚拟财产权如何平衡，是一个难题。不过现实中也有了案例。在2022年审结的一场诉讼中，北京互联网法院认定用户在网游中获得的道具具有财产属性，网游停运侵犯了用户的财产权，网游运营商应予赔偿。但在赔偿金额上，法院认为用户所主张的金额缺乏合理性，最终将赔偿金额酌情确定为6500余元。而这一案例，必然会对网络游戏产业产生极大影响，网游公司在开发、运营游戏时必然会更加谨慎。

当然，这个问题或可通过技术发展得以克服。如果一项平台服务不依赖于中心化的运营商服务器，运营商停运后平台仍可以维持运行，那运营商就不需要为用户的虚拟财产负责了。

辛省志