



图片源自站酷海洛

某手游运营商停止运营涉案手游的行为，造成了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，某手游运营商处分上述财产时，既没有法定的权利，也没有成先生约定的同意，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之时，成先生并没有获得对应的服务，故某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，系成先生在游玩过程中取得的，即便涉案手游继续运营，亦无法将该部分游戏道具直接兑换成人民币。鉴于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，法院根据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，法院判决某手游运营商赔偿成先生3万余元及利息，驳回成先生提出的其他诉讼请求。目前该案判决已经生效。

说法：网络虚拟财产依法受到保护

《
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的情况，网络游戏运营商又不提供新证据的情况下，应当支持权利人所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。本案通过对游戏道具损失的界定和其保护边界的阐明，以期触类旁通、以微知著，更好地规范社会预期，指引社会公众行为。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。