

有诗云：“腰缠十万贯，骑鹤下扬州”，钱不是万能的，但生活在社会上没有钱却寸步难行。金钱作为个人私有财产，受到法律的保护，但我国法律明文规定的“财产”却不只有现金和存款，甚至连游戏账号也属于个人财产的范畴。



法庭上玩家多次表示，自己只是技术有限导致战绩太差，可腾讯却不分青红皂白，直接对自己进行封号处理，这一行为侵犯了自己的财产权。因为游戏账号也是个人财产，未经允许擅自封禁，属于侵权。

对此腾讯方的代表律师却拿出了玩家当场比赛的录像和录音，还提供了其与几名队友和对手举报的电子证据。根据系统判定，玩家的确有消极比赛的嫌疑，符合游戏内的相关规定，因此系统才会自动做出处罚决定。

南山区人民法院一审后认为，腾讯方并没有对后台数据进行修改，其提供的证据也足以证明，玩家有消极比赛的行为，因此腾讯公司按照游戏内的规定，对其进行七天封号处理，并未逾越合理范围。综上所述，法院驳回了原告的全部

诉求，这场游戏的闹剧到此结束。

普法时间

在这起案例中，结果怎样并不重要，重要的是原告玩家上诉的理由是，腾讯侵犯了他的个人财产。这一理由看似荒唐，但却站得住脚跟。因为游戏账号的确是个人财产，属于虚拟财产的范围，而虚拟财产同样也受到法律的保护。



作为游戏服务商和运营商，腾讯有封号的权利，但同时也有保护玩家虚拟财产的义务。部分游戏公司对一些不活跃的玩家或没有充值的玩家，进行清号，这种行为其实已经构成了违法，涉嫌侵犯他人私有财产，受到损害的玩家，可以利用法律的武器来维护自己的合法权益。

在实践中，对于虚拟财产的划分其实还有许多异议。比如游戏装备是否属于玩家个人所有，虚拟财产到底该如何保护。对此《民法典总则编理解与适用》做出了相应的答复。

在这本书中认为，游戏装备的所有权应属于网络游戏服务商，玩家仅享有使用权！但只要在服务期限以内，服务商不得违反相关规定，擅自删除或修改使用者的数据。

也不得干扰用户对数据、虚拟财产的使用，否则便是侵害了用户对虚拟财产的使用权益，构成违法违约，应对用户进行赔偿。