

玩家退游价值4万装备被“没收”？

游戏客服称道具无法退换，虚拟财产屡惹纠纷

近日，一则“玩家退游价值4万装备被回收”的话题在网络上阅读量接近千万，25岁女生小罗（化名）在社交媒体上发言称，她在游戏QQ三国中价值不菲的道具全部被系统没收。扬子晚报/紫牛新闻记者发现，最近一段时间，因为游戏中虚拟道具引发的纠纷不少：去年闹上过法庭，近日还被中国消费者协会点了名。

扬子晚报/紫牛新闻记者 姜天圣



“玩家退游价值4万装备被回收”？ 游戏客服称道具无法退换

在“玩家退游价值4万装备被回收”事件中，小罗称，自己玩QQ三国这款游戏三年以来陆续充值了二三十万元，并将价值8万元的道具放进了自己在游戏中开设的商行，由于有一段时间没有登录游戏，也没有充钱，结果商行倒闭，这些道具全部被系统没收。

据悉，QQ三国中商行是玩家在游戏中开设的店铺，玩家可以选择营业还是歇业。营业状态下每小时都需要交一定的费用，费用不足则会导致商行倒闭，商行内道具全部被没收；歇业状态下则不用交费，也不会倒闭。

小罗称这些道具拿出来卖至少能卖4万多，自己也不想要厂商赔钱，只求能拿回装备，但客服称商行倒闭道具被没收的情况不止小罗一个人遇到，并表示道具无法退换。

目前，此事还在协商处理当中。

虚拟财产屡惹纠纷 中消协近日点名

记者发现，近年来因为网络中虚拟财产引发的争议事件不少。今年1月30日，中国消费者协会（以下简称“中消协”）在官网公布了“2022年十大消费维权舆情热点”，其中“网络游戏停服删档引发虚拟财产侵权争议”被点名。

中消协称，近年来，一些运营不当的网络游戏“停服删档”引发虚拟财产纠纷，导致消费者投诉的事件屡屡引发舆论关注，并点名了腾讯手游《云裳羽衣》。2022年2月，《云裳羽衣》在刚刚开启大型活动后突然宣布即将停服，补偿方案仅允许玩家将账号内余额按照价格区间兑换成腾讯其他三款指定游戏的道具礼包。大量玩家对补偿方案不满，纷纷向监管部门和第三方平台投诉。2022年3月18日，中消协表示已关注此事，在中消协的介入下，《云裳羽衣》于2022年3月30日宣布中止停服流程，继续提供游戏服务。不过，记者了解到《云裳羽衣》虽然还在运营，但更新记录

已经停留在2021年8月，游戏中止停服流程后没有恢复内容更新，也没有重新开放注册、充值服务，并且在许多应用商店搜不到这款游戏。

此外，中消协还点名了暴雪游戏《魔兽世界》。2022年11月下旬，网易暴雪宣布停止合作，并在今年1月24日合同到期时在国国内下架《魔兽世界》等游戏。对于玩家在游戏内充值的款项，网易公布了退款方案，目前退款通道已经开放，但仍问题多多；而关于玩家在游戏内的角色数据留存问题，暴雪公司单方宣布允许玩家将自己的游戏数据下载到本地（俗称“电子骨灰盒”），而网易方面则称“电子骨灰盒”存在安全隐患。

中消协指出，相关（游戏停服）案例中，舆论争议的焦点主要在于大多数游戏在停服后会删除与游戏相关的数据存档，被质疑侵犯游戏玩家的权益。并且，一些游戏运营方提出的补偿措施大多是引流至公司其他游戏的礼包或福利，这又导致消费者质疑所谓的补偿方案是游戏运营商换一种方式“割韭菜”。中消协认为，消费者的权益不能“想删就删”，网络游戏运营方在调整经营策略时，须尊重消费者意愿，选择消费者可接受的方式。监管部门应督促企业履行好自身职责，自觉维护消费者的合法权益，对于侵犯消费者合法权益的违法行为依法依规予以惩治。相关法律法规也应不断完善，为消费者的虚拟财产筑起坚实的保护墙，更好地为消费者放心消费保驾护航。

过往案例： 手游停运被判承担侵权责任

此外，中消协还点名了一起“游戏运营商停服遭起诉”事件，记者从北京互联网法院处了解到该案件：2019年一款手游运营商发布停止游戏运营的公告，并表示会将游戏玩家历史充值总额的5%转移到其他游戏作为补偿。充值了约20万元的成先生将涉案手游运营商告上法庭，主张涉案手游运营商停止游戏运营侵害其合法权益，要求退还尚未使用的虚

拟货币3万余元，以及赔偿因终止运营而将失效的游戏服务折合100万余元及利息等。该手游运营商称，其终止网络游戏服务运营并无过错，无需承担侵权责任。

法院审理后认为，该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。最终法院判决该手游运营商赔偿成先生3万余元及利息，目前该案判决已经生效。

律师：网络虚拟财产依法受到保护

南京知识律师事务所张亚菲律师告诉记者，《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。即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，虚拟财产又可以分为虚拟货币和虚拟道具。对于涉案手游停止运营时剩余的虚拟货币，系其充值所获，游戏终止运营后，网络游戏用户尚未使用的虚拟货币，在其没有兑换成其他游戏道具之时，游戏用户并没有获得对应的服务，因此，运营商应当按用户购买时的比例，以法定货币退还用户或用户接受的其他方式进行退换。

对于涉案手游停止运营时剩余的游戏道具，通常是游戏玩家通过支付一定的费用或占用一定游戏时间练级获得虚拟装备等虚拟财产，是以数据形式存在于特定的电子虚拟空间中的一种模拟财产的电磁记录，在一定的游戏环境和技术条件下，其可能具有经济价值，但该价值仅限于满足游戏用户对某些游戏功能的需求，不能直接等同于法定货币的价值，无法将该部分游戏道具直接兑换成人民币。根据既往案例显示一般法院会结合该财产的获取来源、难度等综合因素考量，确定虚拟道具的价值，酌情确定是否赔偿。

新词

“鼠鼠我啊”是个什么梗？

近日，网络上兴起了一种新奇的文学表达方式，叫作“鼠鼠文学”。所谓鼠鼠文学指的是发文的作者用“鼠鼠”一词来代称自我，讲述自己的成长经历以及最近的遭遇，倾诉心事。

比如说：“鼠鼠我啊，也想有个女朋友。”“毕业的鼠鼠，开始第一次的实习，一个月只有3000块，勉强够付窝和粮食的钱，工作的时候也在努力兼职，去年回家有点小存款给鼠爸鼠妈一人买了台手机。”“鼠鼠我啊，真的顶不住啦！”……

类似这样的表述，在网上简单搜索，就能发现很多。通常是以“鼠鼠”两字开头，再引出作者的人生故事。这和作家卡夫卡完成于1912年的《变形记》，有着异曲同工之妙，将主人公异化成一只甲虫，写的是现实世界中发生的故事，表达的却是一种荒诞的感觉。

记者了解到，鼠鼠文学最早起源于百度贴吧的某个宅男聚集地，“鼠鼠”一词是“叔叔”的谐音，是他们拿来自嘲、自我调侃的符号。后来随着动画片《中国奇谭》之《小妖怪的夏天》篇章的爆火，“鼠鼠我呀”在许多年轻人群体中流行开来，渐渐演化成为一种自嘲的说法，有积极情绪，也有消极内容，包涵着他们对目前生活现状的不满，同时也透露出他们对未来生活的美好向往，和此前爆火的发疯文学、废话文学、凡尔赛文学、咯噔文学、林黛玉酸话文学等一样，是大众玩梗下所诞生的“互联网文学”形式。

从两年前的凡尔赛文学走红网络，到最近的鼠鼠文学又一次出圈，近些年来，每隔一段时间，都会有不停迭代的“互联网文学”出现。江苏省社会科学院文学研究所博士、副研究员赵伟认为，互联网文学本质上还是人在网络上的情绪表达，“网络的普及、人口受教育程度的提高等方面，促使人有机会也有需求表达自我，渲染或发泄情绪。”

但“多数人的心情都是在反复地起落。”赵伟说，由低谷到平地再到高潮，不停地循环往复。所以我们所创作所推崇的互联网文学也在时刻发生着变化，它们记录下的只是当下那一时刻我们的心情感受。

“虽然它们的确起到了一些作用，比如说情感表达，或者是情感共鸣。”但类似于快餐式的流行文化，爆火的状态不会持续很久，来去匆匆。

扬子晚报/紫牛新闻记者 孙庆云

B叠出版公告

周一	网罗天下
周二	心理周刊
周三	教育周刊
周四	声色周刊
周五	锐读周刊
	微史记
	环球博览
	名医团
	法治周刊
周六	电视周刊