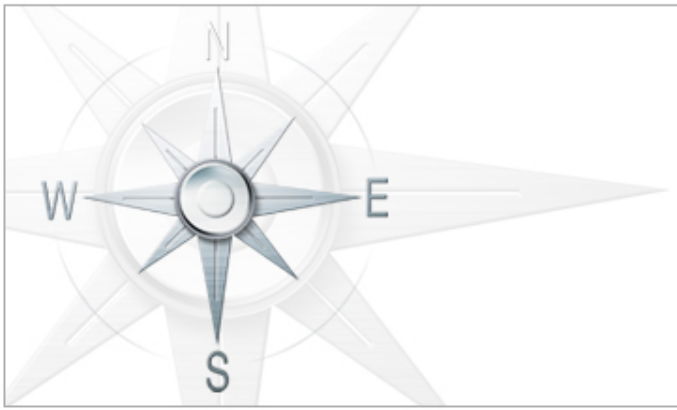



腾讯互联网
Tencent Cyberlaw Research Center
法律研究中心

2013斯坦福大学—北京大学
互联网法律与公共政策研讨会

# 网络虚拟物的归属及交易问题研究

司晓

2013年5月4日

# 第一部分

1
- 网游市场及虚拟物类型
- 虚拟物的价值及交易模式

2
- 网游道具的属性
- 网游道具的归属

3
- 盗窃、销赃行为带来的损失
- 如何对第三方平台的非法交易进行打击

# 1.1 中美网游市场规模

2011中国网络游戏市场年度报告

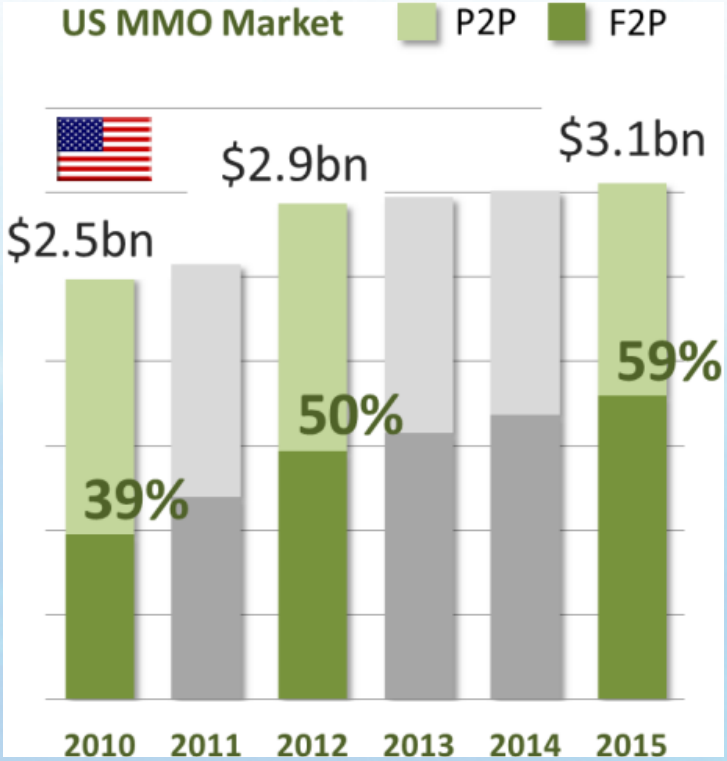
2011年网游市场为为468.5亿元

文化部2012年3月发布

2012网游市场报告

美国网游市场2012年将增至29亿美元

SuperData Research和Newzoo 2012年7月发布



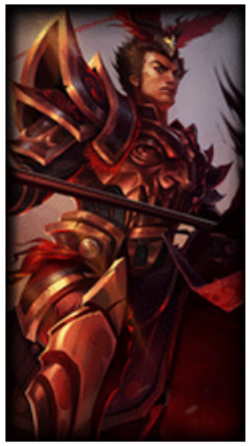
# 1.2.1 虚拟物类型：魔兽世界点卡

# 1.2.2 虚拟物类型：网游道具类

Cross Fire的枪
装扮+特殊枪具体验

英雄联盟的英雄
特殊角色的操作体验

# 1.2.3 虚拟物类型：LOL英雄皮肤与QQ秀



吕布奉先 嘉文四世

原　价：~~199 Q币~~

Q 币 价：199.00 Q币

数量：1 件

使用期限：永久

是否支持购物点购买：否

是否返还购物点：否

LOL里的英雄皮肤仅有装扮效果，不改变游戏平衡性

QQShow 装扮效果

# 1.3 虚拟物分类及作用

| 类型 | 作用 | 举例 |
| --- | --- | --- |
| 装扮类 | 更改角色外观<br>满足用户装扮需求 | QQ秀<br>LOL英雄皮肤 |
| 功能类 | 修改游戏参数<br>提供特殊体验 | Zynga社交游戏道具<br>LOL英雄<br>Cross Fire枪支 |

虚拟物的价值对于用户来说有装扮和功能两种

# 1.4.1虚拟物交易：官方及非官方交易平台

藏宝阁 CBG.163.COM

腾讯游戏 daoju.qq.com 道聚城 集道具，聚欢乐

## 官方交易平台

5173.COM 中国网络游戏服务网

淘宝游戏交易 Beta game.taobao.com

## 典型第三方交易平台

# 1.4.2 虚拟物交易：第三方交易平台及用户概况

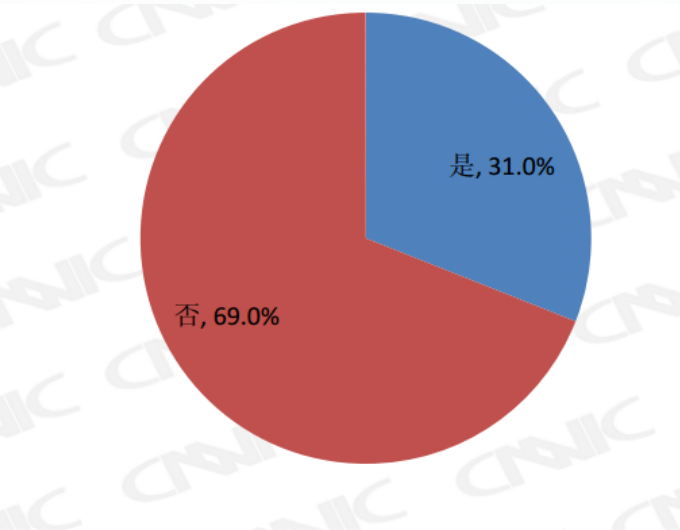



图 21 中国大型网络游戏用户非官方虚拟物品交易情况

MMORPG 用户非官方交易情况

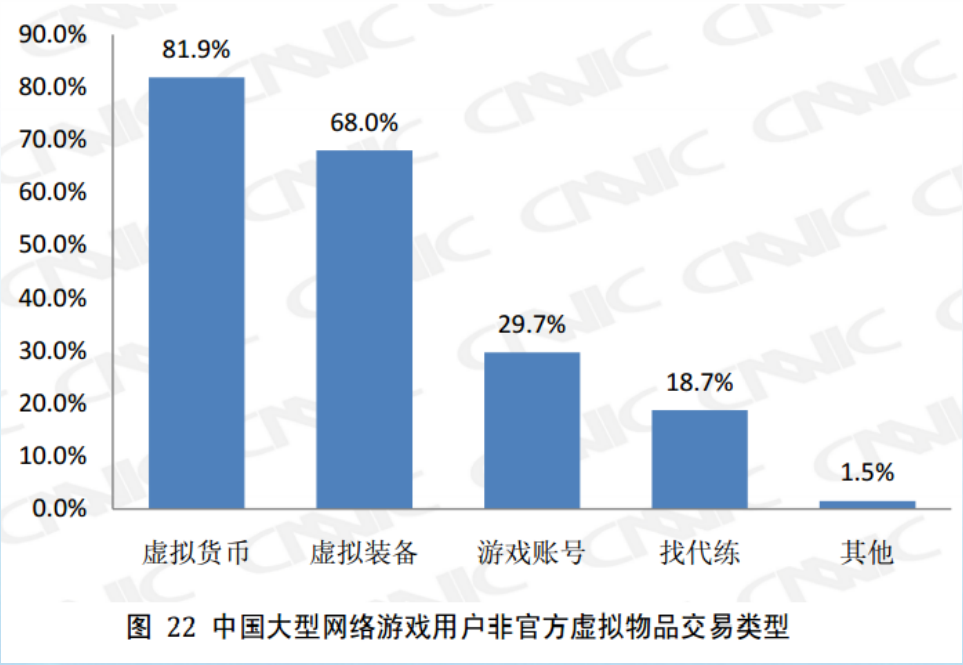



图 22 中国大型网络游戏用户非官方虚拟物品交易类型

MMORPG 用户非官方交易类型

数据来源：CNNIC中国网络游戏用户调研报告 2010 年度

# 1.4.3 虚拟物交易：非官方交易渠道

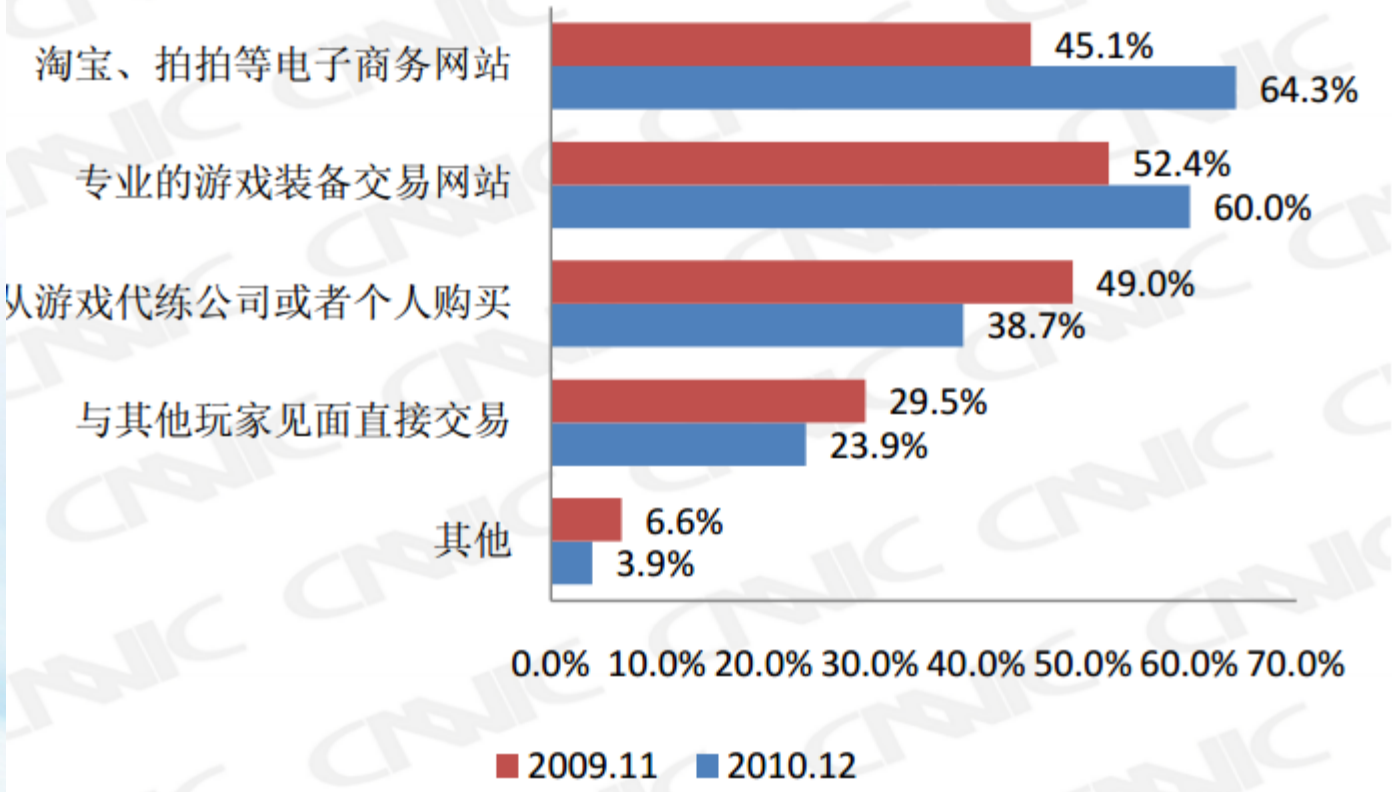
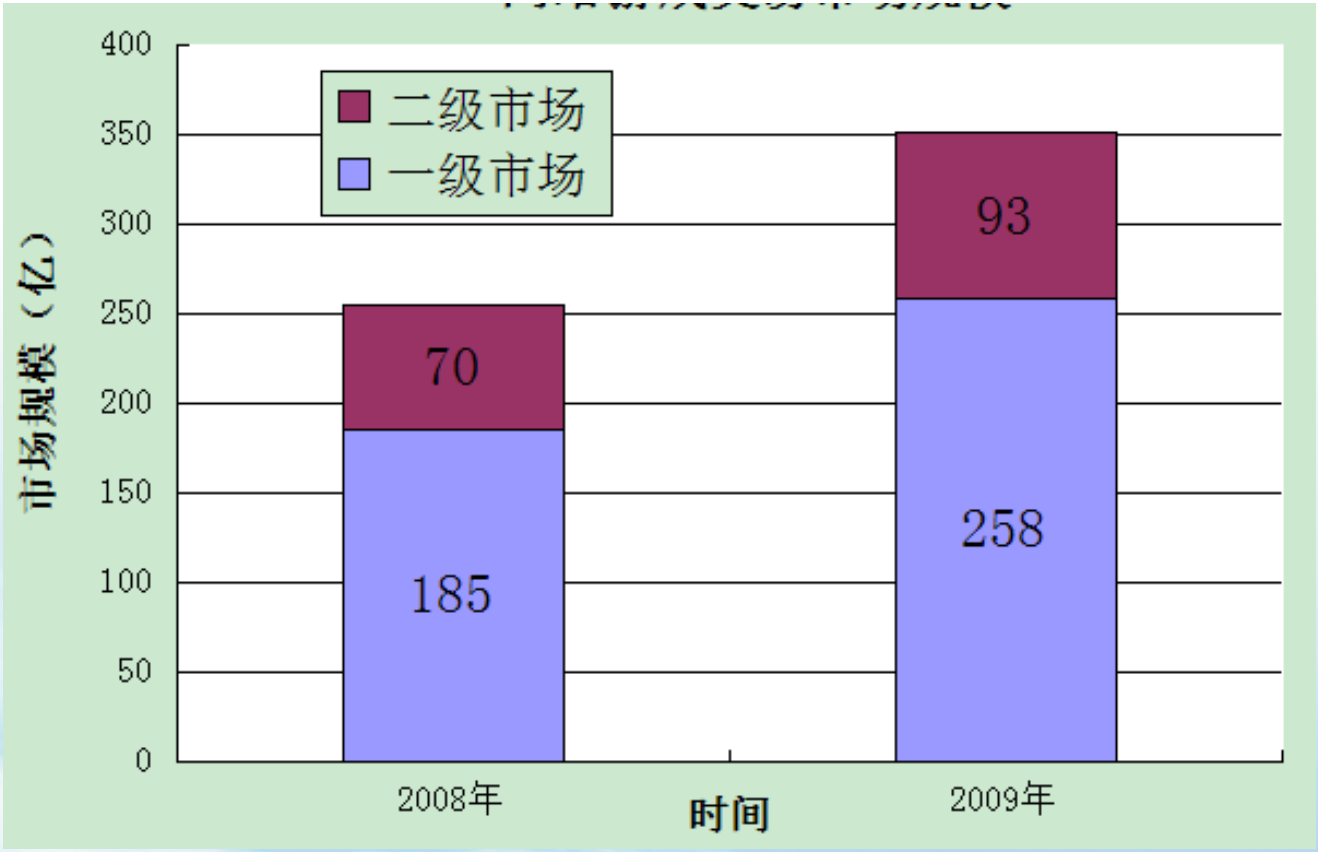



图 23 中国大型网络游戏用户非官方虚拟物品交易渠道

数据来源：CNNIC中国网络游戏用户调研报告 2010 年度

# 1.4.4 虚拟物交易：网游虚拟物交易规模




网络游戏虚拟物品交易市场规模

来源：文化部·2009年中国网络游戏市场白皮书

# 第二部分

1

- 网游市场及虚拟物类型
- 虚拟物的价值及交易模式

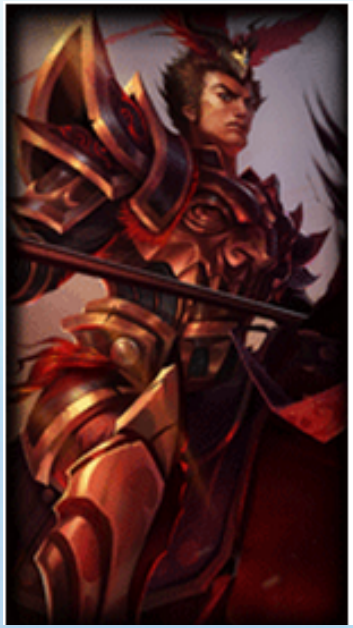
2

- 网游道具的属性
- 网游道具的归属

3

- 盗窃、销赃行为带来的损失
- 如何对第三方平台的非法交易进行打击

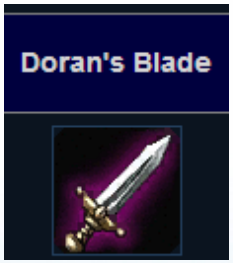
# 2.1 网游道具的虚拟物及其财产属性



# 2.2 权利归属：厂商设计、开发，权利归创作者（厂商）

虚拟物由文字、图片、视听资源及代码组成，由网游设计者在开发阶段完成。道具购买、使用等一些游戏内的操作都通过代码实现。

# 2.3 网游道具效果的实现方式



用户

①

②

| | |
|---|---|
| Stats | +80 health<br>+10 attack damage |
| Passive | Your basic attacks restore 5 health each time they hit an enemy. |

# 2.4.1 虚拟物归属的学说：劳动所得说

1.是否掉落装备、掉落何种装备，都由开发商预先设定。
2.玩家花费时间、金钱投入，以一定的概率获得虚拟物。

“玩家花费时间、金钱投入，以一定的概率获得虚拟物，属于玩家的劳动所得。”

# 2.4.2 虚拟物归属的学说：知识产权说

“玩家在游戏中创作完成，玩家对此享有知识产权。”

# 2.4.3 虚拟物归属的学说：债权说

玩家获得一件虚拟物品

用户

①

②

| | |
|---|---|
| Stats | +80 health<br>+10 attack damage |
| Passive | Your basic attacks restore 5 health each time they hit an enemy. |

运营商就要按照约定为玩家提供相应服务：增加攻击，防御点数等

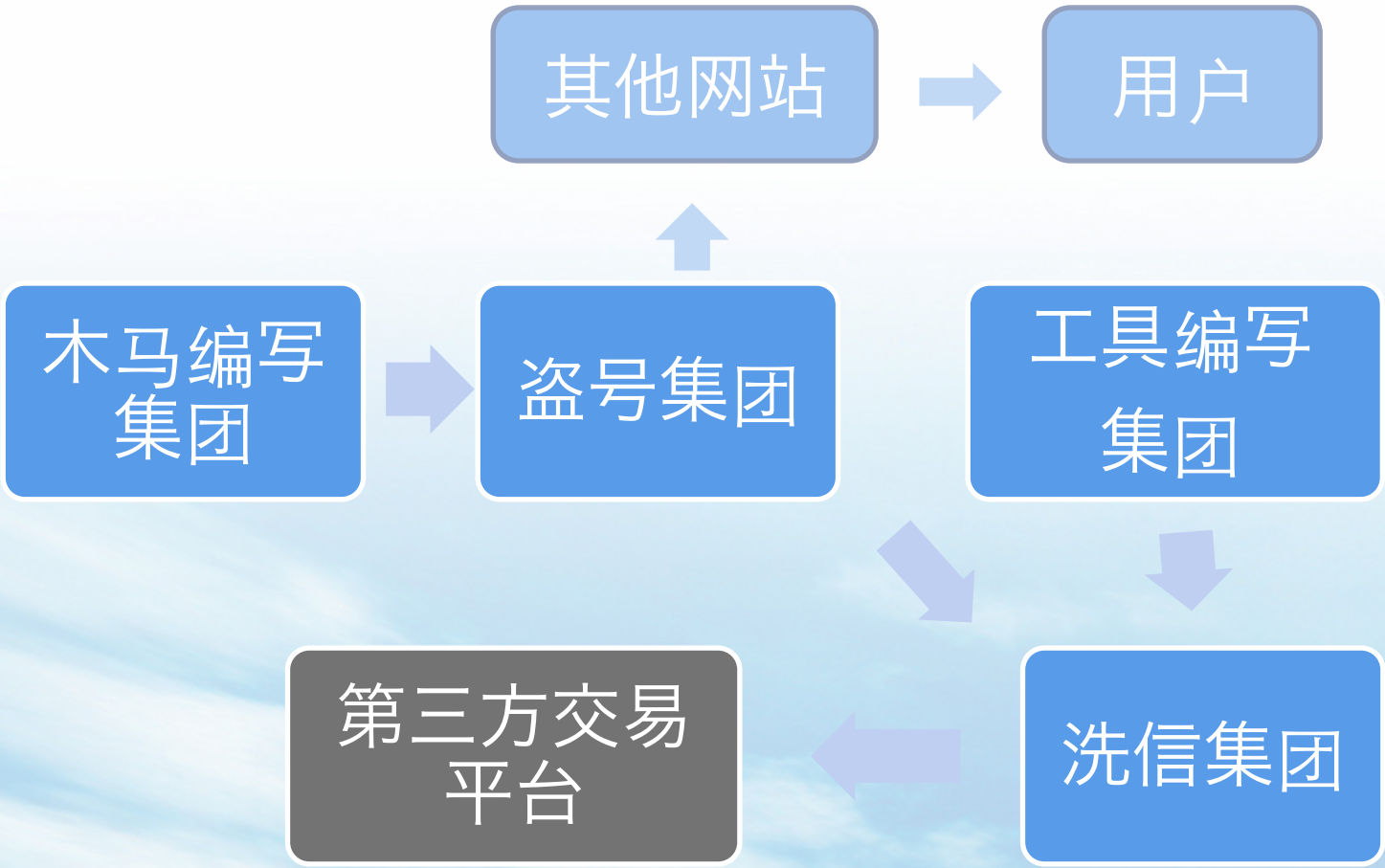
# 第三部分

1
- 网游市场及虚拟物类型
- 虚拟物的价值及交易模式

2
- 网游道具的属性
- 网游道具的归属

3
- 盗窃、销赃行为带来的损失
- 如何对第三方平台的非法交易进行打击

# 3.1 网络虚拟财产盗窃



# 3.2如何规制第三方平台的非法交易

不得设立交易专区

设立通知删除规则

建立冷静期制度

# Q&A

Thank you!