

网游用户协议无效的法律适用模式

——以数据财产权为中心

杨 炎

四川大学法学院, 四川 成都

收稿日期: 2025年2月20日; 录用日期: 2025年3月18日; 发布日期: 2025年3月27日

摘 要

通过梳理现有网络用户协议和司法裁判, 可以发现存在网游用户协议条款效力判断标准不一、呈现未体系化的“霰弹式”裁判问题。该裁判模式集中体现了网络游戏用户协议治理规范供给不足、学理针对性弱的现实困境。基于对数据财产权的法律定性、法律行为论、网络格式合同法理基础的规范脉络分析, 可以归纳出无效事由的“游戏轴线”与“合同轴线”, 通过类型化裁判路径, 构成对于无效网游用户协议法律适用模式的限制, 有助于优化网游用户协议效力的司法裁判路径, 促进网络空间法治建设。

关键词

网游用户协议, 网络游戏, 数据财产权, 合同效力

Legal Application Models for the Invalidity of Online Game User Agreements

—Centered on Data Property Rights

Yan Yang

Law School of Sichuan University, Chengdu Sichuan

Received: Feb. 20th, 2025; accepted: Mar. 18th, 2025; published: Mar. 27th, 2025

Abstract

By analyzing existing online user agreements and judicial rulings, it is evident that there are inconsistencies in the criteria for determining the validity of online game user agreement clauses, leading to fragmented and uncoordinated “shotgun-style” adjudication practices. This adjudication model highlights the current challenges of insufficient regulatory provisions and weak theoretical foundations

in the governance of online game user agreements. Based on a normative analysis of the legal characterization of data property rights, legal act theory, and the doctrinal foundations of online standard contracts, this study identifies two axes for invalidating agreements—the “game axis” and the “contract axis”. Through a typological adjudicatory approach, these axes establish constraints on legal application models for invalidating online game user agreements. This framework contributes to optimizing judicial pathways for determining the validity of online game user agreements, thereby advancing the rule of law in cyberspace governance

Keywords

Online Game User Agreements, Online Games, Data Property Rights, Contract Validity

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

随着网络游戏产业的蓬勃发展，网络游戏规制在我国社会治理体系中的地位，已不容小觑¹。依据《2023年中国游戏产业报告》，国内游戏市场实际销售收入已达3029.64亿元，用户规模6.68亿人，为历史新高点。例如《黑神话：悟空》，作为国内首款独立制作的3A游戏，其发布引起了社会的普遍关注。在网络游戏运营的法律关系中，网游用户协议是重中之重。因此，需要对网游用户协议条款效力争议的司法裁判现状及其解释路径进行法教义学研究，得出可信结论。

2. 网游用户协议无效裁判实践样态及其成因

2.1. 网游用户协议的“霰弹式”裁判现状

我国通说认为，合同效力问题属于法院依职权审查的范围[1]。因此，无论诉请或案由为何种内容，只要诉讼与网络游戏用户协议效力相关，则法院可依职权审查。但是现有的网游用户协议的审查往往呈现出“霰弹式”裁判模式——是否开始审查、审查的范围大小、是否命中目标都具有较强的随机性，且往往未切中肯綮²。具体而言，主要有以下情形：

2.1.1. 审查不明模式

该类裁判文书并未对涉案条款进行说理，也未说明其是否对其进行了效力的审查，其所达成的实际效果，在外观上与认可条款效力无异。从笔者收集到的案例来看，这种模式的司法裁判并不少见³。

2.1.2. 范围不清模式

该类裁判文书会对网游用户协议的效力进行评价，但难以明确其是否对涉案全部条款进行了实质性的审查。具体可以分作两类：其一，完全以网游用户协议的内容为准，概括性认可其“具有合法及合理

¹ 《网络游戏消费者权益保护规范》(T/SZS 4011-2020)第2.1条“网络游戏”规定：“由软件程序和信息服务数据构成，通过互联网、移动通信网等信息网络提供的游戏产品和服务，主要包括以客户端、网页浏览器、云游戏平台和其他终端形式运行的网络游戏，以及通过信息网络向公众提供的单机版游戏。”

² 霰弹，泛指一发霰弹内包含多发弹丸的子弹，其使用时近距离简单瞄准、直接发射，多发子弹凭借惯性随机命中目标，但命中目标具有较强的随机性。有学者曾用此比喻，以谓恣意采取法律解释方法而忽略期位阶的行为。参见傅爱竹：《如何“综合运用”解释方法？——检讨法律解释的“霰弹枪模式”》，载《法治社会》2023年第5期。

³ 天津安果科技有限公司与北京蘑菇玩科技有限公司合同纠纷案，北京市朝阳区人民法院(2018)京0105民初44804号民事判决书。

性”了之⁴；其二，对某一条款的某一无效事由进行评价，而对其他内容避而不谈。如径直适用格式条款的兜底条款而认为“该条款因属于免除其责任、加重对方责任、排除对方主要权利的格式条款，应属无效。”⁵，但并未说明排除了用户具体权利内容和免除己方责任内容，该裁判即使在表面上对合同的内容进行了实质性审查，但审查范围亦含混不清。

2.1.3. 审而不评模式

该类型文书有丰富的说理，但法官亦未对条款效力进行评价。例如在“广东省消费者委员会、上海某甲网络科技有限公司消费者权益保护民事公益诉讼案”中⁶，法院从日常生活经验法则、游戏的《使用许可及服务协议》及所附《管理规则》的内容等维度入手，得出了其“加重了消费者的责任”的结论，该条款的效力状况呼之欲出，但法院仍然未作最终论断。

综上，三类作用点不同的“霰弹式”裁判共同导致了网游用户协议司法审查不精确的混乱现状。笔者认为，上述情况的出现固有“案多人少”的现实原因，但也有更深层次的积弊所在。

2.2. “霰弹式”裁判现状的成因

2.2.1. 网游用户协议规范供给不足

文化部作为网络游戏的主管部门，为中国网络游戏健康有序的发展，于2010年实施了《网络游戏管理暂行办法》，并在2017年对该《办法》进行了修改。但是，文化和旅游部于2019年7月废止了《网络游戏管理暂行办法》，造成了网络游戏行业的管理规范缺失。为填补规范漏洞，加强网络游戏管理，规范网络游戏行业秩序，保护用户合法权益，保障未成年人身心健康，促进网络游戏行业健康有序发展，2023年12月，国家新闻出版署发布《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》，向社会公开征求意见。

就现阶段的司法实践来看，网游用户协议裁判的“真空”状态消除并非易事：一方面，就《民法典》的规定来看，基于格式条款乃至法律行为的无效事由设置的相对固定与网游用户协议的内容多样存在矛盾；另一方面，就民法法源的角度讲，即使《网络游戏管理办法》能够通过，但由于其并非《民法典》第153条第1款“违反法律、行政法规的强制性规定的民事法律行为无效”中的“法律、行政法规”，而仅仅只是部门规范性文件，故其对于网络游戏裁判的影响亦相当有限⁷。

2.2.2. 网络游戏专业内容细分过密

根据中国音数协游戏工委(GPC)伽马数据(CNG)国际数据公司(IDC)等发布的中国游戏产业报告，中国游戏市场细分为客户端游戏、网页游戏、移动游戏和单机游戏⁸。具体游戏题材不同，其规则和对应的网游用户协议亦大相径庭，加之涉及到复杂且数量巨大的专业名词，使得需要审查判断的虚拟财产处置、厂商责任免除、排除玩家权利等条款相当多样，故而司法机关判决时常常出现标准不一、裁判思路混乱的现实困境。在知识产权案件中，相关争议亦使得司法成本相当高昂。

2.2.3. 学界对网游用户协议条款效力的研究欠缺

网游用户协议是糅合了虚拟财产买卖合同、网络服务合同、网络虚拟财产存储空间借用合同、软件

⁴ 海南米聊科技有限公司厦门分公司、汪荣福等合同纠纷案，福建省厦门市思明区人民法院(2020)闽0203民初23730号民事判决书。

⁵ 王珺与完美世界(重庆)互动科技有限公司等服务合同纠纷案，北京市朝阳区人民法院(2017)京0105民初52642号民事判决书。

⁶ 广东省消费者委员会、上海某甲网络科技有限公司消费者权益保护民事公益诉讼案，广东省广州市中级人民法院(2023)粤01民初2256号民事判决书。

⁷ 例如，《网络游戏管理暂行办法》，该办法第22条规定：“网络游戏运营企业终止运营网络游戏，或者网络游戏运营权发生转移的，应当提前60日予以公告。网络游戏用户尚未使用的网络游戏虚拟货币及尚未失效的游戏服务，应当按用户购买时的比例，以法定货币退还用户或者用户接受的其他方式进行退换。”但是在其有效期的实践中，亦并未被良好遵守。

⁸ 区分来源于中国版协游戏工委、国际数据公司《2009年中国游戏产业报告》。

授权使用合同等多种合同类型的混合合同，在研究上存在一定程度的困难。但是现有研究集中于刑法规制和民事上的虚拟物交易规制，对于专门研究网络游戏服务协议格式条款的文献较少，缺乏综合、专门的分析。

综上，网络游戏服务协议的条款设置并非当然具有正当性，相关法律效力是否存在瑕疵常有争议。究其根本，是因为相关规范几乎处于“真空”状态，学术研究针对性欠缺，共同导致核心问题的产生：网游用户协议效力裁判标准不一所呈现的“霰弹枪模式”。

3. 网游用户协议内数据财产权的规范脉络

3.1. 网游用户协议的形式属性：网络格式合同

一般认为，网络游戏服务协议，是网游企业和玩家缔结的，以网络游戏服务、日常运营、版本更新等阶段中平台与玩家权利义务关系为内容的格式服务合同。在该定义之下，网游用户协议的学理定位从一般到特别可以作如下分解：

3.1.1. 法律行为属性

在规范谱系上，网游用户协议作为混合合同，兼有多种有名合同之性质，其无效事由需要从法律行为论一般原理出发，结合网络游戏产业个性进行辨析。

3.1.2. 格式合同

网游用户协议虽在内容上兼有网络服务合同、网络虚拟财产存储空间借用合同，属于混合合同，但亦兼有格式合同性质[2]。故《民法典》496 到 498 条相关内容应予以重视。

3.1.3. 格式合同

网络合同系合同的订立、履行发生于互联网信息网络，文本内容基本为格式条款且订立方式依托于特定技术手段的电子合同类型。但是网络合同区别于电子格式合同，网络有定约便捷性、对象灵活性、利益趋失衡性等特点。申言之，网络合同的成约和履约对于信息网络的依赖性更大，网游用户协议的标的物均无法脱离网络而实现。网游用户协议作为网络合同，其权利义务亦区别于一般的格式合同。例如，数字游戏中虚拟财产是不能任由服务协议限缩的用户主要权利[3]，且违反用户协议中禁止虚拟财产转让的其行为仍具有效力，只是游戏运营商可享有抗辩权[4]。

3.2. 网游用户协议的内容属性：数据财产权定位

游戏财产属于虚拟财产，但其具有交易频繁性、内容多样性等特征，其法律属性亦备受争议。

3.2.1. 现有主要学说

第一，物权说。该说认为，网络虚拟财产是一种特殊的物，是物权客体，应受物权法规制。该说的理论进路即是认为虚拟财产满足习惯物权“习惯事实、存在公示方法、存在法院认可”三个要件[5]。

第二，债权说。该说认为，网络虚拟财产本质上只是基于服务合同关系出发的债权。例如，玩家通过和网络游戏公司签订协议，使其享有向网络游戏公司请求提供特定服务的请求权，玩家和网络游戏公司是合同法律关系，因此玩家享有的是债权[6]。

第三，新型财产权说。该说主张设定一个全新的权利类型即网络财产权。例如，将网络虚拟财产主要界定为“特殊物”，部分界定为“知识产权”，匹配双重救济方式[7]。

3.2.2. 本文观点：功能主义视角下的虚拟财产权

从权利的定性上看，物权说、债权说和新型财产权说，乃至本文未提到的“无形财产”“多元权利客

体说”等似乎都有一定正当性，但亦不甚周延，如物权说对传统物的“有体性”之突破。但是具体到网游用户协议，相关争议的实益也许并不大。

本文认为，应当采功能主义视角直接考量网络游戏虚拟财产的纠纷解决目的，而非拘泥于性质之争或者形式定性。理由如下：其一，在理论上，应当从“以想要达成的目标为前提，去反推特定社会场景对法律的功能性需求”^[8]，直接将既有的权利属性“类推”至虚拟财产权即可，进而构筑全新的规范体系；其二，实体法上，《民法典》第 127 条⁹只是关于数据和网络虚拟财产保护的指引性规定，为权利属性的解释留下了空间；其三，我国在司法上的实用主义的态度，不拘泥于某一网络虚拟财产的法律性质，如“于静诉孙江泰合同纠纷案”中，法院认为“虚拟财产具有法学意义上的财产权性质”，而不作直接论断¹⁰。

4. 网游用户协议效力认定的现实问题

4.1. 法律适用标准不一：同案不同判的司法困境

“同案同判”构成了现代法治的基础，同时也是司法所追求的重要目标^[9]。在司法实践中，不同法院对同类网游用户协议条款的效力认定往往存在显著差异，导致“同案不同判”现象频发。例如，针对“禁止账号交易条款”的效力问题，裁判路径上有可能基于合同意思自治原则认可其效力，认为用户自愿接受协议约束；也有可能则援引《民法典》第 497 条关于格式条款无效的规定，认为此类条款“排除用户主要权利”，应属无效。这种裁判标准的不统一，不仅削弱了司法公信力，还导致用户与企业在纠纷解决中面临极大不确定性。

造成这一问题的根源在于现行法律对网游用户协议效力的判断缺乏明确指引。《民法典》第 497 条虽规定了格式条款无效的三种情形(不合理免除责任、加重对方责任、排除主要权利)，但条文表述较为原则化，司法实践中对“不合理性”的认定也高度依赖法官自由裁量，缺乏统一的量化标准。

4.2. 虚拟财产法律性质不明确：效力认定的理论障碍

网络虚拟财产自身具有的虚拟性、技术限制性、交易性、价值性以及期限性的特征决定了其是我国法律所保护的一种财产权利^[10]。虚拟财产的法律属性争议是网游用户协议效力认定的核心理论难题，其直接影响了用户协议条款的效力认定。以“禁止虚拟财产交易条款”为例，若采物权说，用户对虚拟财产享有处分权，运营商限制交易的条款可能因侵犯物权而无效；若采债权说，用户权利仅限于合同请求权，禁止交易条款的效力则需结合合同自由原则判断。然而，现行法律未对虚拟财产性质作出明确规定，《民法典》第 127 条仅以指引性条款提及“数据和网络虚拟财产的保护”，导致司法裁判缺乏统一法理支撑。

4.3. 技术与法律的交叉挑战：数据控制与用户权利的冲突

理论上讲，“运营商对虚拟财产安全保障义务的产生与虚拟财产生成、运行的特定的技术条件以及虚拟财产对特定的网络平台的依赖性是不可分割的”^[11]但是网络游戏的技术特性使得传统法律规则在适用时面临独特挑战。首先，游戏数据的存储与处理完全依赖于运营商服务器，用户对虚拟财产的控制权高度受限。其次，技术手段的隐蔽性加剧了协议条款的不透明性。例如，部分游戏采用“动态协议”模式，用户登录时自动更新条款内容，用户需反复点击“同意”才能继续游戏。这种设计实质上剥夺了用户的知情权与选择权，但现行法律未对动态协议的效力作出专门规定，法官在裁判时往往陷入“形式合

⁹ 《民法典》第 127 条规定：“法律对数据、网络虚拟财产的保护有规定的，依照其规定。”

¹⁰ 于静诉孙江泰合同纠纷案，北京市第二中级人民法院(2009)二中民终字第 18570 号民事判决书。

规性”与“实质公平性”的两难境地。

4.4. 用户权益保护不足：维权成本与举证责任的失衡

现行法律对网游用户权益的保护存在明显短板。一方面，用户维权成本高昂。网络游戏纠纷通常由运营商所在地法院管辖，而多数大型游戏公司集中于北上广等一线城市，异地诉讼的交通、时间成本使得普通用户望而却步。另一方面，用户举证责任过重。虚拟财产的价值评估、数据丢失的责任归属等问题需要专业技术支持，而普通用户往往缺乏取证能力。此外，消费者保护法的适用也存在争议。《消费者权益保护法》第18条要求经营者保障服务安全，但未明确将虚拟财产纳入“财产安全”范畴。即使法院多通过扩大解释将其适用，但这种“个案突破”缺乏稳定性。

5. 网游协议无效事由类型化判断法的轴线路径

网络技术逐步生成了一种网络自主空间，并形成了一套以技术编码和自治伦理为主的技术治理方式[12]。采用类型化的方法更能契合法治运行逻辑和科技治理规律，对技术规制进行有效归化。

5.1. 以游戏为轴线的条款类型化

学理上，网络格式条款合同解释和无效规则的适用以及侵入性格式条款的认定规则早已受到关注[13]。基于网络游戏所具有的独特之处，本文从法律所调整的社会效果以及所要达成的社会功能出发，借助功能主义解释《民法典》497条所规定的格式条款“不合理地免除或者减轻其责任、加重对方责任、限制对方主要权利”和“排除对方主要权利”情形，得出“游戏轴线”下的个性化无效事由。

5.1.1. 权利获得：游戏账号取得

游戏用户权利的取得方式主要有基于法律行为的买卖合同、基于事件的继承和基于事实行为的账号注册。对于游戏账号注册属事实行为，当事人权利之取得全凭账号注册成功与否这一事实，与当事人之意思表示无关，故此处不做讨论。对于继承，因《民法典》第1122条采概括继承主义¹¹，故学界基本认可虚拟财产可以继承。

争议最大之处在于游戏账号买卖。司法实践中，针对禁止账号交易条款，存在法院基于合同意思自治视角禁止转让的情形，也有基于虚拟财产债权说认为转让是效力性强制规范所确保的权利的情形。现有的网游用户协议中，《暗黑破坏神 II》《百英雄传》等游戏对此不置可否，而《黑神话·悟空》和《剑网3》等游戏禁止账号交易，《奥奇传说》《三国志》等游戏则允许账号交易。归根结底，一方面，在“实名制”网络游戏账户权利是兼具人身和财产属性的复合型权利，其往往会涉及到玩家姓名、身份证号码等个人隐私和个人信息保护，需要谨慎区分处理；另一方面，现在很多游戏为跨境游戏，玩家遍布世界各地，更需要审慎考虑。

综上，基于对格式条款不应“排除对方主要权利”，可针对该事由作出如下解释：“用户注册游戏账号后，即取得游戏用户权利。以用户协议限制继承、账号交易等限制账号权利转移的条款无效，但是有违互联网监管政策或不利于用户权益保护的除外。”

5.1.2. 权利处置：游戏财产变更

游戏中的虚拟物主要包括虚拟装备、虚拟货币。在北大法宝数据库检索民事案由，法院裁判观点中，涉及到“虚拟财产”的案件有591件，其中关于游戏的多达308件¹²。作为虚拟财产，游戏装备交易是

¹¹《民法典》第1122条规定：“遗产是自然人死亡时遗留的个人合法财产，但是依照法律规定或者根据其性质不得继承的除外。”

¹²例如，在“李宏晨诉北京北极冰科技发展有限公司娱乐服务合同纠纷案”，(2003)朝民初字第17848号民事判决书中，原告认为被告宣称的玩家自行承担盗号损失的条款系无效条款，法院亦认可了虚拟物品作为无形财产的观点。

否被允许交易，各协议的规定都截然不同。

在功能主义视域下，制度功能有显功能与潜功能，两功能的区分在于其客观后果是否被认知[14]。如果禁止网络游戏装备交易，无疑忽视了游戏装备的取得玩家是通过金钱、时间、精力等劳动付出而合法获得的，具有交换价值、使用价值和一定的经济价值。相较之下，在网络游戏虚拟财产纠纷中，作为证据的游戏数据只能储存在处于游戏开发商掌控下的服务器内，显然游戏开发商对游戏数据的“距离”更近，其值得保护的正当性显然更低[15]。因此，网络游戏运营商在协议中设立的“禁止让与特约”，逾越了协议本身调整的范围，其效力难能苟同。

综上，交易自由系法律的重要取向，基于对格式条款不应“限制对方主要权利”，可针对该事由作出如下解释：“以用户协议限制用户不得出借、出租、处分游戏虚拟财产的条款无效，但不限制会严重损害游戏开发者利益且具备正面社会效应的条款除外。”

5.1.3. 权利消灭：减灭玩家权利

用户权利减灭的手段和内容都具有多样性，前者如用户协议的规定和修改、游戏服务器的关闭等，类似协议制定者在单方修改协议条款等方面滥用格式条款的行为亦为学界所关注[16]；后者如没收游戏玩家装备、甚至最具特色的“账号封停条款”等“惩罚性条款”。

不可否认，在特定情形下(如利用游戏漏洞及外挂获得虚拟财产等不当行为)，平台限制、变更或排除违规玩家与网游相关的部分或全部权利的约定，具有正当性。但是协议制定者亦有滥权的可能。此外，网络游戏虚拟财产的存在形式往往为数据，且保存在游戏运营商的服务器内，一旦运营商的服务器关停，其虚拟财产亦在事实上被消灭，但用户对游戏账号的长期投入而产生了主观价值，其权益应当受到保护。相关约定亦十分多样，如《时空猎人》《王者荣耀》等游戏都规定了“依法律规定终止运营并进行补偿”，但《永劫无间》《魔域》则规定企业不承担赔偿责任，后者显然不当。

综上，基于游戏财产权利的网络虚拟财产属性，结合《消费者权益保护法》第18条对于经营者义务的规定¹³，基于对格式条款无效规则中“不合理地免除或者减轻其责任”“排除对方主要权利”，可采取“概括+列举”的手段，作出如下解释：“网络游戏用户协议不得约定下列条款，导致玩家权利不合理地减灭：(一)以赔偿免除、责任免除等名义，约定不返还游戏服务器关闭后的不当得利的；(二)不在合理期间内通知或允许申诉，即封停账号、关闭服务器或没收游戏虚拟财产的；(三)出于监管需要对游戏玩家进行监管的惩罚性条款，但是监管责任未尽或超出合理范畴的；(四)非出于监管需要，即进行账号清理的；(五)其他采取不合理手段损害游戏用户的正当利益的条款。”

5.2. 以合同为轴线的条款类型化

网游用户协议系网络格式合同法律行为，前文已述。由于《民法典》第153条第1款所规定的无效事由规范法源系“法律、行政法规”，后者显然具有公法属性，故网游用户协议除受来自法律行为和格式条款的两大私法规范群制约效力外，亦受到公法规范制约效力。因此，合同轴线采用“特殊到一般”的逻辑，以参引性规范为主。

5.2.1. 格式合同无效事由的规范群

网游用户协议定性系在线订立的格式条款，在具有效率价值的同时也能够较为隐蔽地掩隐合意瑕疵与内容违法等问题[17]，加之游戏企业依据“平台权力”而进行“私治理”，往往会限缩自身责任。因此，

¹³《消费者权益保护法》第18条规定：“经营者应当保证其提供的商品或者服务符合保障人身、财产安全的要求。对可能危及人身、财产安全的商品和服务，应当向消费者作出真实的说明和明确的警示，并说明和标明正确使用商品或者接受服务的方法以及防止危害发生的方法。”

在格式条款内容上,网游公司具有提醒责任,否则该条款无效。加之与普通的格式合同相比,网游用户协议篇幅冗长的特征更加突出,故如果“协议事项内容繁多,有关发生争议确定管辖法院的条款的字体大小、颜色与其它条款并无显著区别,其提醒用户注意的功能明显不足”¹⁴,即应当无效。此外,有学者强调运用立法和司法手段使损害用户权益网络用户协议单方变更无效^[18],实际上,这亦是一个对于格式条款效力判断的规则适用。原因在于,“格式条款变更权”一定程度能够掩盖显失公平的内容,并绕过“不利于格式条款提供方”的解释规则,故不合理的格式条款变更权亦应予以规制。

具体而言,格式合同规范群系《民法典》第 496 条第 2 款所规定的格式条款提示说明义务、第 497 条规定的格式条款无效事由、第 498 条的格式条款解释规则和第 506 条规定的无效免责条款。

5.2.2. 合同法律行为事由的规范群

民事法律行为是民事主体通过意思表示设立、变更、终止民事法律关系的行为。法律行为的要义即是联结意思表示与法律效果,使得权利主体得以实现意思自治。而合同行为作为法律行为的一种,其自然受到《民法典》总则编第 6 章第 3 节规定的通谋虚伪、恶意串通和违背公序良俗等法律行为效力障碍事由拘束。在学理上,还可以借助法律行为有效障碍事由中的“判断能力型、意思保留型、单方错误型、表意自由型、事务处置型、强制秩序型”的顺序进行检视^[19]。此外,网游用户合同作为混合合同,亦需要遵从合同的一般原理,违反合同生效、变更、终止的规则亦有无效风险。因此如果网游用户协议中的部分条款构成了其他典型合同的无效事由,从相关法律法规规定。值得注意的是,网游用户协议作为浏览合同或点击合同的效力亦也存在争议^[20],司法不宜恣意僭越。

综上,合同法律行为事由的规范群的检视顺序为“是否为法律行为→是否构成法律行为无效事由(《民法典》总则编第 6 章第 3 节)→是否构成合同无效(《民法典》合同编)事由。”

5.2.3. 公法责任无效事由的规范群

相关规范主要来自对于网游用户协议有影响的诉讼法和行政监管规范,且处于动态变动之中,篇幅所限,不再列举。典型情况,如争议解决条款约定的法院与合同不存在实际联系,如“合同签订地、合同履行地及标的物所在地均不在上海市浦东新区,同时上海市浦东新区亦与本案争议无其他实际联系”的条款无效情形¹⁵。还有观点认为,在玩家与游戏开发商之间关于虚拟财产纠纷的管辖,为降低玩家诉讼成本,而应赋予玩家住所地与游戏开发商公司住所地同等的管辖权¹⁶。但是实际上,该观点亦不构成对争议解决条款效力本身的否定,而是补充。且约定的优先性亦不应在违反前述“格式合同无效事由的规范群”的情形下无效。

6. 结论

本文得出的核心结论在于,我国网络游戏产业蓬勃发展,但《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》尚未施行,仅有《民法典》第 497 条适用难免造成规范层面缺位,而相关研究虽然起步但针对性仍然较弱,多重因素共同导致司法层面网络游戏服务协议裁判标准不一。本文致力于提出网游用户协议裁判的类型化判断法,依据两条“合同轴线”和“游戏轴线”两大轴线,助力“同案同判”,提升审判效率和公信力。

当然,在未来要想全面地解决网游用户协议所出现的多样裁判困境,不仅需要司法端构筑统一标准,

¹⁴ 韩潇与腾讯科技(深圳)有限公司侵权责任纠纷案,陕西省西安市中级人民法院(2018)陕 01 民辖终 493 号民事裁定书。

¹⁵ 曹某与 XX 有限公司 xx 公司等服务合同纠纷案,上海市浦东新区人民法院(2022)沪 0115 民初 34891 号民事裁定书。

¹⁶ 例如诉讼法的管辖权条款上,在“陆某与杭州网易雷火科技有限公司网络服务合同纠纷案”(2017)桂 01 民辖终 993 号民事裁定书中,原告认为“对于网游而言,游戏玩家来自全国各地,其住所或合同履行地”与服务协议约定法院相距甚远,如该管辖条款有效,即实质排除了原告依债权之“诉请力”。

进而高效、高质裁判，也需要凝聚社会合力：在立法端，深入剖析游戏厂商与玩家的权利义务关系，让《网络游戏管理办法(草案征求意见稿)》更好地反映司法裁判中的现实需求；在平台端，企业要自觉合法经营，提升服务质量；在用户端，消费者亦要主动了解自身在协议中的权利，增强维权意识，构建清朗的互联网环境。

基金项目

本论文由 2025 年四川大学“大学生创新训练计划”《网络游戏用户协议效力裁判路径研究——以 102 份服务协议和 118 份裁判文书为样本》支持。

参考文献

- [1] 曹志勋. 民事诉讼依职权审查合同效力规则再认识[J]. 法制与社会发展, 2021, 27(3): 205-209.
- [2] 林旭霞. 论网络运营商与用户之间协议的法律规制[J]. 法律科学(西北政法大学学报), 2012, 30(5): 138-145.
- [3] 刘宏志. 虚拟财产保护与网络数字游戏合同规则[J]. 民商法争鸣, 2019(2): 77-82.
- [4] 陈小晶, 徐翼. 网络游戏虚拟财产交易及其法律保护[J]. 长江论坛, 2022(3): 61-68.
- [5] 许可. 网络虚拟财产: 一个习惯权利的进路[J]. 学术交流, 2016(11): 67-72.
- [6] 钱明星, 张帆. 网络虚拟财产民法问题探析[J]. 福建师范大学学报(哲学社会科学版), 2008(5): 6-12.
- [7] 司伟, 陈健, 姚象天. 网络虚拟财产权利性质的反思与重构[J]. 数字法治, 2024(4): 98-101.
- [8] 刘海洋, 冯宇雷. 最有利于未成年人原则的功能主义阐释理路[J]. 西南民族大学学报(人文社会科学版), 2024, 45(10): 66-70.
- [9] 孙海波. “同案同判”: 并非虚构的法治神话[J]. 法学家, 2019(5): 141.
- [10] 陈旭琴, 戈壁泉. 论网络虚拟财产的法律属性[J]. 浙江学刊, 2004(5): 143.
- [11] 林旭霞, 杨垠红. 论运营商对虚拟财产的安全保障义务[J]. 福建师范大学学报(哲学社会科学版), 2008(5): 21-29.
- [12] 郑智航. 网络社会法律治理与技术治理的二元共治[J]. 中国法学, 2018(2): 108-130.
- [13] 吕冰心. 论网络格式合同条款的特性与规制[J]. 法学杂志, 2022, 43(3): 146-148.
- [14] [美]罗伯特·K·莫顿. 社会理论和社会结构[M]. 唐少杰, 等, 译. 南京: 译林出版社, 2015: 17.
- [15] 乔宇飞, 曹磊. 运营商终止网游服务, 购买的游戏币咋办? [N]. 人民法院报, 2023-7-6(003).
- [16] 王红霞, 杨玉杰. 互联网平台滥用格式条款的法律规制——以 20 份互联网用户注册协议为样本[J]. 上海政法学院学报(法治论丛), 2016, 31(1): 46-55.
- [17] 夏庆锋. 在线订立格式条款的效力分析[J]. 环球法律评论, 2023, 45(3): 48-53.
- [18] 苟旭辉. 网络用户协议单方变更条款问题研究[J]. 产业与科技论坛, 2024, 23(13): 33-35.
- [19] 朱庆育. 民法总论[M]. 第 2 版. 北京: 北京大学出版社, 2016: 237.
- [20] 戴秋燕. 数据处理者滥用用户协议行为的反垄断法规制[J]. 法商研究, 2023, 40(6): 89-101.