



红与蓝·游戏法镜
法为镜 观其道



盛趣游戏

网络游戏诉讼 蓝皮书 (2014-2024)

十年百案中的实务要点与司法裁判逻辑

红与蓝律师团队 & 盛趣法务中心 联合出品

2025年4月

2014

2015

2016

2018

2020

2022

2023

2017

2019

更多免费行业报告

并购家

www.ipoiipo.cn

并购家 免费行业报告网

IPOIPO.CN 每日更新 不用注册会员 无广告 永久免费

前言

2014 至 2024 年，中国网络游戏诉讼在“换皮”抄袭与“玩法规则”保护的反复拉锯中，形成了极具特色的司法演化图谱。十年之间，玩法机制、数值设定、功能性设计等内容是否可纳入权利保护，成为反复争议的焦点，但总体而言著作权法与反不正当竞争法的适用边界逐步厘清。

我们通过公开渠道，共计收集到 156 份裁决文书（一审、二审和再审）、涉及 100 件“A 游戏诉 B 游戏内容侵权案件”，抽丝剥茧提炼出若干围绕著作权与不正当竞争诉讼的实务要点问题，并特别聚焦于玩法规则保护路径的演进、典型裁判思路的分歧以及赔偿机制与责任承担的司法观点。这些要点问题虽未涵盖全貌，但足以展现司法实践中的关键问题与裁判逻辑。

我们始终相信：**提出问题的方式，往往比答案更能反映一线实务的厚度**。这些要点问题，来源于实践中的反复碰撞，也凝结于我们对判决逻辑的长期观察。

在此基础上，我们也希望借此蓝皮书，进一步提出我们对于游戏著作权保护的一点思考。我们始终认为，游戏作品绝非由孤立、零散的元素简单堆砌而成，其独创性正体现在对各类元素的有机整合与组合表达。将游戏进行拆分保护，固然有助于厘清各元素权利边界，但显然难以完整覆盖游戏整体创作价值与独创表达。现行司法实践中，将游戏画面类推适用视听作品进行保护，

本来就是一种权宜之计，但游戏在表达手段、创作过程及呈现方式上，与视听作品存在本质差异。面对著作权法开放式作品类型的空间，我们认为，未来是否应当将游戏作品作为独立的作品类型，关键在于厘清游戏作品的独创性基础与表达特征，厘清其与既有作品类型在独创性表达方面的本质差异。

此外，关于游戏玩法规则的保护边界。我们注意到，若玩法规则通过具体画面实现首次固定，自然应当纳入画面的保护范围。而在部分案件中，**游戏玩法的大量设计与表达，往往前置性地固定于游戏策划配置表中**，并驱动程序呈现游戏画面与互动操作，很显然这些结构化数据，不仅承载了玩法规则的完整表达，更体现了将游戏元素进行整合与组织的创作劳动。在著作权法的框架下，或许可以进一步探讨此类中间层表达成果的作品属性与保护价值，作为玩法规则保护路径的另一种可能！

「红与蓝」律师团队 & 盛趣游戏法务中心

2025 年 4 月 22 日

扫码关注



「红与蓝」律师团队微信公众号

「红与蓝」律师团队负责人介绍



王 展 律 师

通力律师事务所合伙人

james.wang@linkslaw.com

2025 ALB China 十五佳诉讼律师

2025年度名律堂中国法律先锋榜: 知识产权系列榜单

LEGALBAND 2024年度游戏与电竞15强榜单

深耕行业超过18年，凭借深厚的专业积累和实务经验，长期为多家全球领先的互联网平台企业提供法律服务，代理了诸多重大、创新的行业首案，主办的多个案件入选最高院及地方各级人民法院典型案例。



姜 哲 律 师

通力律师事务所合伙人

denny.jiang@linkslaw.com

2024 ALB China 华南地区15佳律师新星

2024 LEGALBAND 菁英榜：争议解决律师20强

专注并致力于互联网争议解决法律事务，为多家知名互联网公司，尤其是游戏公司提供诉讼和非诉服务，代表客户在全国各地法院办理互联网维权及被诉案件数百件，多案入选最高院及地方各级法院知产保护典型案例。

团队代表性案例：

- ▶ 首例“先行判决+临时禁令”蓝月传奇游戏案，入选最高院2020年知识产权50件典型案例、浙江法院2020年十大知识产权典型案例；
- ▶ 首例电影和游戏确认不侵权纠纷案：《蓝月》电影诉《热血传奇》入选最高院2023年发布的“人民法院电影知识产权保护案例”等；
- ▶ 全国首例沙盒游戏侵权纠纷：《我的世界》与《迷你世界》案二审；
- ▶ 《蓝月传奇》页游及手游的一系列诉讼及禁令案件；
- ▶ 第三方游戏账号及道具交易平台不正当竞争纠纷案，入选广东省三级法院分发的2024年典型案例、人民法院案例库和中国互联网司法十大典型案例。

目 录

前言

一、游戏诉讼全景速览：十年趋势与裁判地图	01
1. 【诉讼数量年度趋势（2014-2024）】	02
2. 【游戏细分市场版图：从端游到小程序的演变】	02
3. 【争议游戏类型：RPG 领跑的游戏版权战场】	04
4. 【裁判数量波动曲线：从探索期到调整期的十年轨迹】	05
5. 【法院裁判量排行榜：广州独领风骚】	05
6. 【诉讼地区：广东成为游戏纠纷“裁判大省”】	06
二、玩法保护焦点问题解析	07
7. 【客体认定情况】	08
8. 【认定为类电作品的游戏类型】	09
9. 【玩法规则作品类型的认定】	10
10. 【游戏场景地图的作品属性】	12
11. 【类电作品保护范围：画面表达 VS 非画面表达】	14
12. 【场景地图的保护范围】	18
13. 【UGC 内容是否纳入游戏保护范围】	19
14. 【著作权法和反法保护路径的总体概览】	20
15. 【同一行为难以通过反法二条重复评价】	21
16. 【反法相关条款的适用总览】	24
17. 【混淆条款的适用情形】	25
18. 【适用反法一般条款的数据概览】	26
19. 【玩法规则适用反法一般条款的规制原理】	26
三、网络游戏侵权责任与裁判结果分析	33
20. 【侵害改编权数据概览】	34
21. 【复制权与改编权关系】	34
22. 【复制权与信息网络传播权关系】	37

23. 【侵害改编权与信息网络传播权同时成立】	38
24. 【改编权是否控制改编作品的后续使用行为】	39
25. 【侵害改编权的主体】	42
26. 【改编权与署名权】	43
27. 【重复主张与保护问题】	44
28. 【起诉应用分发平台的数据】	45
29. 【如何认定联运和侵权性质】	45
30. 【联运方能否主张合法来源抗辩】	46
31. 【行为保全的数据概览】	47
32. 【行为保全的执行与复议】	48
33. 【停止侵权方式数据概览】	49
34. 【不同地区法院判令停止侵权的方式】	52
35. 【判定整体停运的考量因素】	52
36. 【消除影响 / 赔礼道歉的数据概览】	55
37. 【商誉受损因素】	56
38. 【仿冒混淆行为因素】	56
39. 【损害赔偿总体情况】	57
40. 【判赔数额的年度趋势】	58
41. 【判赔数额的地区特征】	59
42. 【全额支持的案件情况】	60
43. 【损害赔偿的确定方法数据概览】	61
44. 【违法所得如何计算】	62
45. 【举证妨碍规则的应用】	63
46. 【惩罚性赔偿的数据概览】	64
47. 【合理支出的单独裁判情况】	66
48. 【律师费支持数额的地区情况】	67
结语 第九艺术的归属：司法认知的下一个答案	69

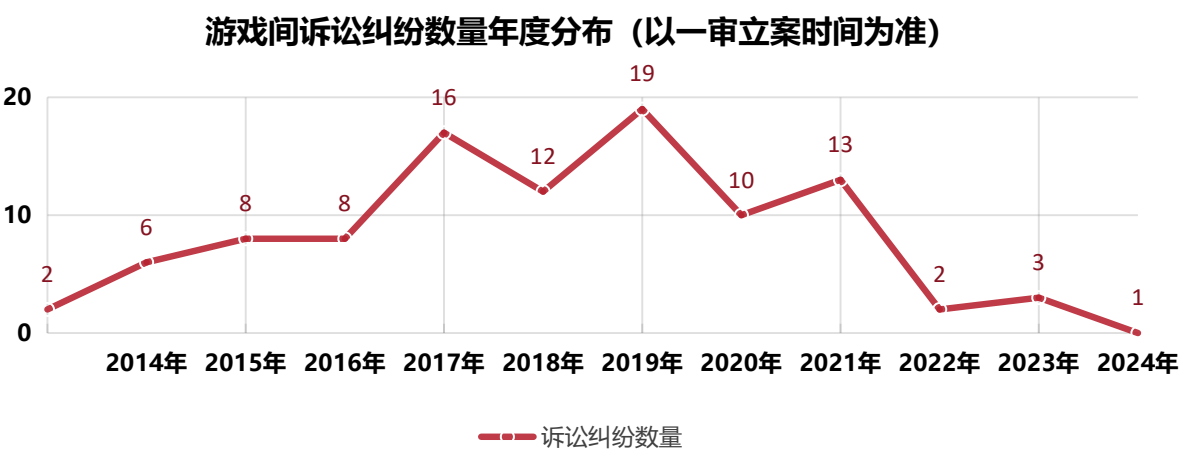
01

游戏诉讼全景速览： 十年趋势与裁判地图

1.【诉讼数量年度趋势（2014-2024）】

游戏间涉内容侵权诉讼指的是在游戏领域中，由于一方游戏的内容侵犯了另一方游戏的合法权益，受侵害方通过向法院提起诉讼的方式来维护自身权益的法律行为。例如，未经许可擅自使用他人游戏的程序、美术素材、故事情节、角色形象、游戏数值表等内容，都可能引发此类诉讼。

我们共计收集和分析 10 年间 100 件游戏间涉内容侵权诉讼案件。整体来看，纠纷主要集中在 2017 年至 2021 年。数据显示，以一审立案时间为基准，2014 年至 2016 年游戏间诉讼纠纷数量较少（2014 年判决的 2 起案件在 2013 年立案），从 2017 年起诉讼纠纷数量明显增加，2019 年达到峰值 19 起，随后的 2020 年至 2021 年间仍维持在较高水平；自 2022 年开始，我们能查证到的已公开的司法判决数量明显较少，特别是 2024 年立案并已经判决的仅 1 件^[1]。



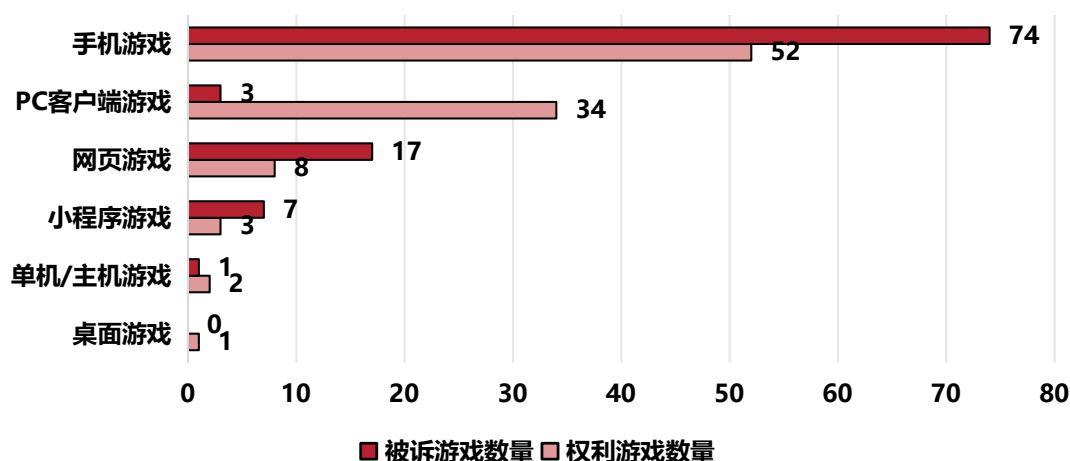
2.【游戏细分市场版图：从端游到小程序的演变】

数据显示，伴随智能手机普及、移动互联网发展与应用商店

[1] 截至 2025 年 4 月，我们检索到 2024 年立案且已经二审判决公开的仅 1 件，即《全民摸鱼》手游诉《鲨鲨进化论》手游。

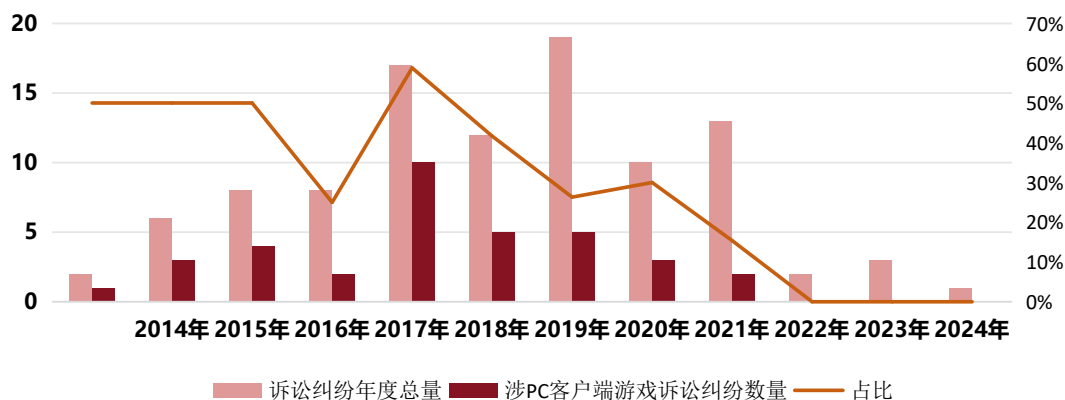
成熟，在进入“手游元年”2013年后，手游产品数量和规模迅速增长，随后十年手游作为权利游戏的案件有52起，作为被诉游戏有74起。此外，2017年微信小程序正式上线后，小程序游戏被诉案件有7起。

权利游戏与被诉游戏的细分市场分布



PC端游是第二大权利游戏类别（34起），但作为被诉对象的比例较低（3起）（如上），其中端游诉手游纠纷有25起，表明手游模仿端游引发的法律问题较为突出。下图年度变化折线图与柱状图显示，涉PC客户端游诉讼纠纷数量及占比在早年占据相当比例，但随着2016年手游市场份额首超端游，涉端游诉讼纠纷在2017年达到峰值后呈现显著下降趋势，近几年几乎无相关诉讼纠纷。

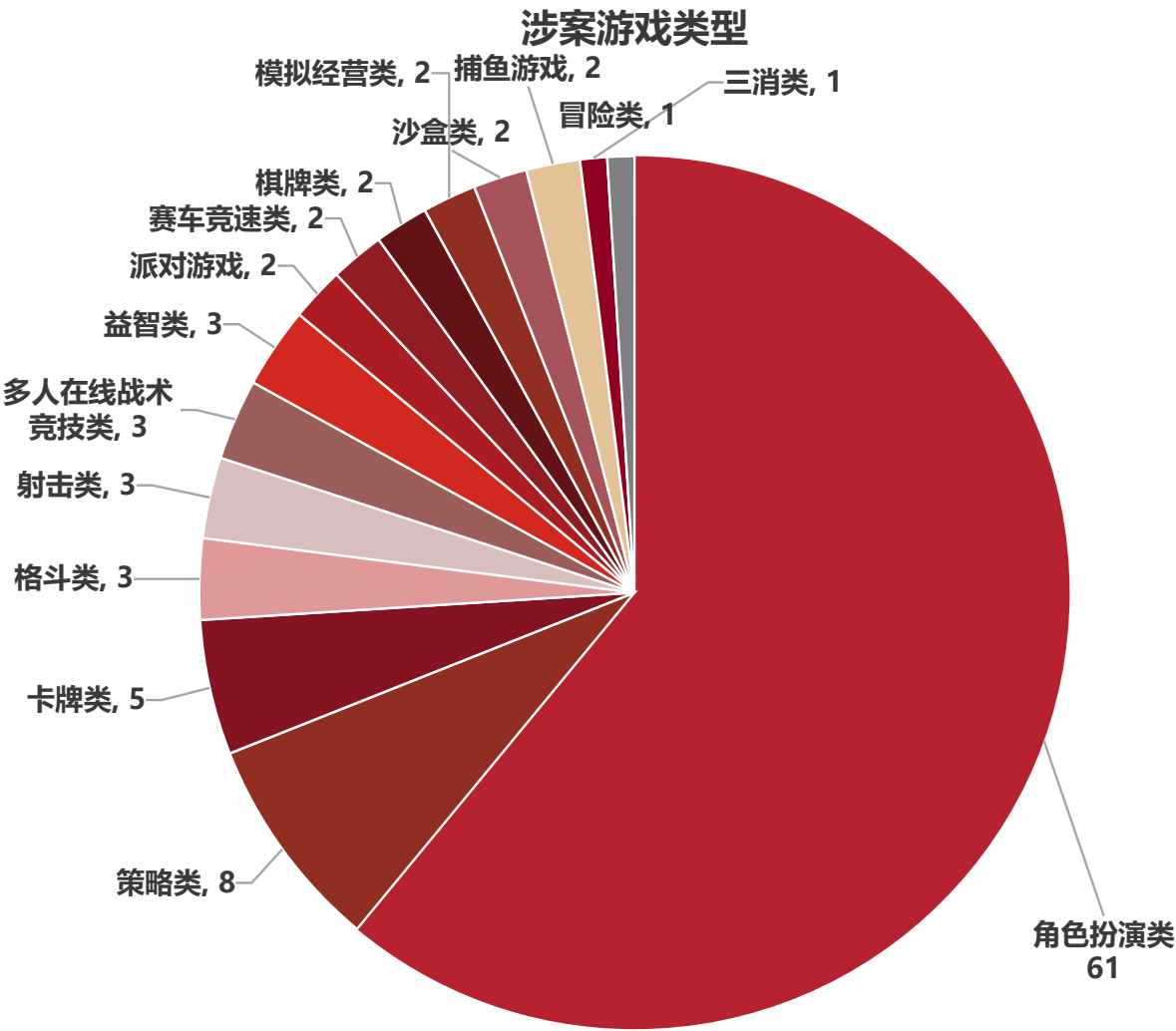
涉PC客户端游戏诉讼纠纷占比的年度变化



2014 年后页游在细分市场中的收入占比越来越低，页游的相关诉讼纠纷数量也较少。且页游主要是作为被诉游戏出现，其中页游诉页游案件有 4 起，手游诉页游和端游诉页游案件分别为 5 起和 7 起。

3.【争议游戏类型：RPG 领跑的游戏版权战场】

涉案游戏类型主要为角色扮演类游戏，共涉及 61 起纠纷；其次是策略类和卡牌类游戏，分别涉及 8 起和 5 起纠纷。而格斗类、射击类、多人大型在线战术竞技类、益智类游戏各有 3 起纠纷，赛车竞速类、棋牌类、冒险类、模拟经营类、沙盒类、三消类、派对游戏、捕鱼游戏的纠纷数量则较少，仅有 1 至 2 起。

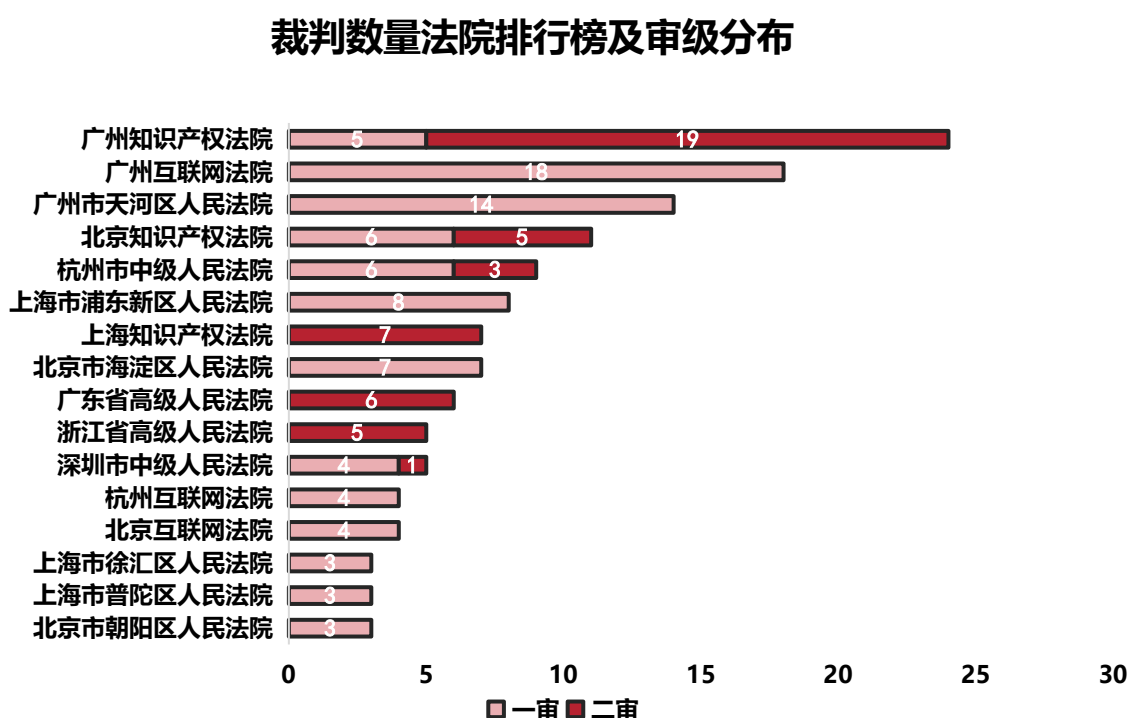


4.【裁判数量波动曲线：从探索期到调整期的十年轨迹】

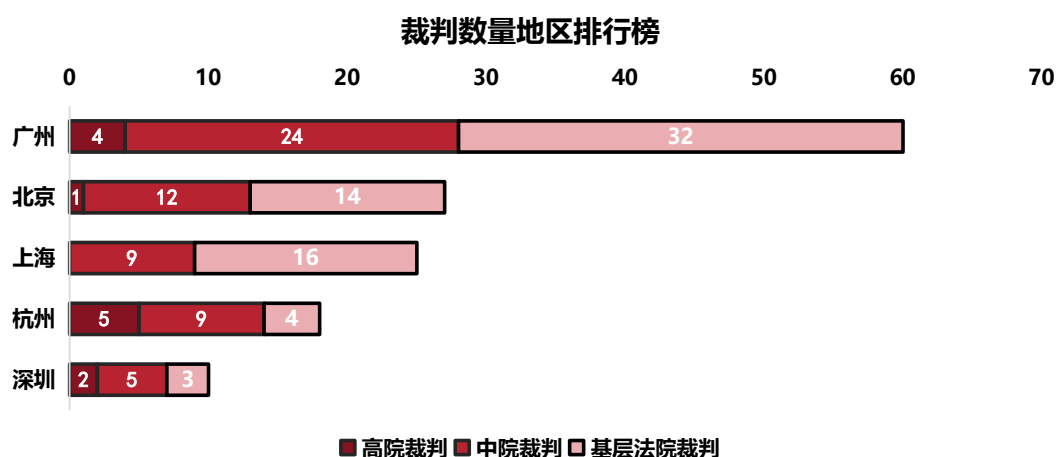
从年度分布上看（以裁判落款时间为准），2014-2018年，年均裁判数量少于10件；2019-2021年，该阶段司法机关对游戏间纠纷的审理量大幅上升，年均27件，具有标志性的案件大量出现；2022年至2024年，裁判数量呈下降趋势，年均13件。



5.【法院裁判量排行榜：广州独领风骚】



6.【诉讼地区：广东成为游戏纠纷“裁判大省”】



从裁判的地区分布情况来看，与游戏间诉讼相关的案件集中分布于广州、北京、上海、杭州、深圳，相关裁判数量共计 140 件，占全国案件总数的 89%。具体而言，上述地区十年内游戏间诉讼裁判数量分别是 60 件、27 件、25 件、18 件、10 件。

另有地区法院所审理的游戏间诉讼案件多具有关联性，如浙江在 2020、2021 年集中出现的案例均为《蓝月传奇》《热血传奇》作为权利游戏发起的关联案件。《蓝月传奇》诉《烈焰武尊》侵害著作权纠纷案在浙江历经先行判决一审、二审与后续判决一审、二审。《梦幻西游》诉《梦回西游》案原告方先后分三案起诉，又均经二审最终落下帷幕。其他地区，如江苏、辽宁、湖北、福建、湖南、重庆、海南等地，出现游戏间诉讼纠纷具有一定的偶然性。

广东作为全国游戏产业的大省，长期居于全国游戏行业的领先地位。统计数据显示，广东省各级法院在过去十年间作出的裁判文书占全国判决总量的“半壁江山”，辖区内裁判数量总计 70 件，占全国总量的 45%，进一步印证了广东省游戏产业的蓬勃发展，与广东省在全国游戏市场中的优势地位高度吻合，充分体现了“产业越发达，争议越集中”的特点。

02

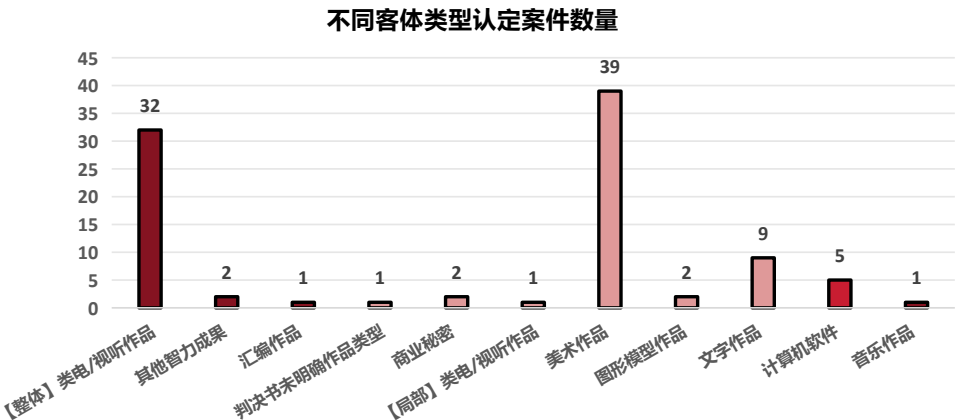
玩法保护焦点问题解析

7.【客体认定情况】

整体保护方面：一是将“游戏整体画面”认定为“类电 / 视听作品”进行保护的，共 32 件；二是将“游戏玩法规则 / 游戏整体”认定为“其他智力成果”的有 2 件；^[1] 三是将益智游戏的试题库整体认定为汇编作品的有 1 件；四是主张整体保护，但未在判决书中明确将游戏作为何种作品保护的有 1 个案件；^[2] 五是将游戏源代码或策划配置表认定为商业秘密，共 2 个案件。

仅涉及部分保护方面：将局部动画认定为类电 / 视听作品进行保护的有 1 个案件，^[3] 将游戏元素素材认定为美术作品的有 39 个案件，将游戏场景地图 / 缩略图认定为图形作品的有 2 个案件，将游戏元素的名称及文字描述认定为文字作品的有 9 个案件，将游戏软件代码认定为计算机软件的有 5 个案件，将游戏配乐认定为音乐作品的有 1 个案件。

可以看出，除美术作品占比最高外，将网络游戏整体画面作为类电 / 视听作品进行保护占比较高，达 32%。



[1] 在《率土之滨》诉《三国志战略版》案中，一审认定为“其他智力成果”，目前二审审理中；《三国杀名将传》诉《霸王雄心》二审认定为“其他智力成果”。另在《万国觉醒》诉《指挥官》一案中，一审认定构成“其他智力成果”，二审按不正当竞争进行认定。

[2] 《宝可梦》诉《口袋妖怪：复刻》案。本案中原告主张：将权利游戏整体作为“符合作品特征的其他智力成果”保护，若整体保护不能成立，则请求法院对构成作品的具体游戏元素进行局部保护。法院虽然在判决书中支持原告整体保护的诉求，但并未明确权利游戏的作品类型。该案二审已达成调解。

[3] 《炉石传说：魔兽英雄传》诉《卧龙传说：三国名将传》案。

8.【认定为类电作品的游戏类型】

2016 年，上海浦东法院作出《奇迹 MU》诉《奇迹神话》一审判决，首次将 MMORPG 游戏《奇迹 MU》游戏整体画面认定为类电影作品。此后陆续有 32 件案件中将权利游戏认定构成类电 / 视听作品，其中以 RPG 游戏为主，共 22 件案件；其他类型游戏包括：射击游戏（FPS）2 件，^[1] 模拟经营游戏 2 件，^[2] 沙盒游戏 2 件，^[3] 策略游戏 2 件，^[4] 派对游戏 1 件，^[5] 卡牌游戏 1 件。^[6]

RPG 游戏通常有丰富剧情，在认定其连续动态画面构成类电作品时基本没有争议，但其他游戏通常缺少 RPG 游戏类似的丰富剧情，游戏整体画面是否构成连续动态画面？能否被认定为类电 / 视听作品？存在一定的争议。

在捕鱼类游戏《夺宝捕鱼》诉《捕鱼大乐透》一案中，原告主张权利游戏《夺宝捕鱼》构成类电影作品，而广州天河法院（2017 年 9 月判决）一审判决认为：“《夺宝捕鱼》是一种比较简单的休闲类小游戏，虽然涉及美术、文字、音乐等不同的要素且包含有不同的游戏模式，但并不具备特定的游戏角色或游戏故事情节，缺乏一般的以类似摄制电影的方法创作的作品的核心要素，不能构成著作权法规定的以类似摄制电影的方法创作的作品。”

[1] 《守望先锋》诉《枪战前线》案、《守望先锋》诉《英雄枪战》案。

[2] 《逗趣医院》诉《口袋医院》案、《金币大富翁》诉《谁是首富》案。

[3] 《我的世界》诉《迷你世界》案、《我的世界》诉《奶块》案。

[4] 《梦幻模拟战》诉《风色幻想》案、《万国觉醒》诉《指挥官》案。

[5] 《Party Animals》诉《动物来格斗》案。

[6] 《斗罗大陆：武魂觉醒》诉《火柴人觉醒》案。

在格斗游戏《拳皇 98 终极之战 OL》诉《数码大冒险》（安卓端）一案中，北京海淀法院一审（2019 年 6 月 28 日判决）认为：“结合其提交的证据及陈述来看，草薙京与其他人物的活动及关卡类游玩情况，均不构成连续的画面，也缺乏电影情节的表达方式，画面的整体观感散乱，不能形成较为集中的主线表达方式，不能形成蒙太奇效果，据此主张涉案游戏构成类电作品，本院不予支持。”北京知产法院二审进一步认为：“电子游戏画面构成以类似摄制电影的方法创作的作品，通常认为至少应当满足以下要件：一是电子游戏包含一系列的图像或者画面；二是上述图像或者画面能以某种连续的方式显示，上下之间存在紧密的联系；三是电子游戏呈现上述图像或者画面时会给人以活动的印象、感觉。……与 ARPG 游戏（动作类角色扮演游戏）不同，卡牌游戏在运行过程中通常呈现的是若干非连续性的静态画面，并且故事情节要素较弱。……上述游戏画面之间大多不具有连续性，不能表现出画面中的人物或事物在运动的观感，亦不具备相应的剧情或故事情节，故未构成类似电影作品的连续动态画面。”而上海知产法院对于《拳皇 98 终极之战 OL》诉《数码大冒险》iOS 端二审（2020.12.01）中直接明确：“在网络游戏的整体画面是否属于类电作品至少应符合以下两个条件：1. 具有连续动态的图像；2. 能够表达一定的故事情节。”并据此作出了和北京法院一样的认定。

9.【玩法规则作品类型的认定】

2021 年 6 月 1 日生效的《著作权法》对于作品类型增加“符合作品特征的其他智力成果”后，在《我的世界》诉《迷你世

界》二审中，广东高院认为游戏的玩法规则有可能受到著作权法保护：“游戏玩法规则的某些具体设计可能构成著作权法意义上的表达……游戏中存在不同繁简程度和表现形式的一系列玩法规则，除了简单、基础、抽象的规则，多条、多组规则还可编排成体系化的整体玩法规则。一些简单、基础、抽象的玩法规则，或者某类游戏通用、必要的玩法要素设计，或者直接来源于现实世界的经验规律总结的规则设计，本身属于思想层面、与思想难以剥离的要素或是缺乏独创性的表达，不受著作权法保护。但在大多数情况下，游戏玩法规则从整体到细部存在较大的创作空间，若这种设计足够具体细致，尤其是形成被充分描述的体系架构，则有可能构成具有独创性的表达，可受著作权法保护。”

之后，广深地区部分法院对主要抄袭“玩法规则”的案件将玩法规则这一客体类型按“符合作品特征的其他智力成果”进行认定。

在策略游戏《率土之滨》诉《三国志战略版》案中^[1]，广州互联网法院一审判决（2023.05.15）认为：“作为独创性体现在游戏规则、游戏素材和游戏程序的具体设计、选择和编排中的电子游戏，系文学艺术领域能以一定形式表现的智力成果，有其独特的创作方法、表达形式和传播手段，与视听作品有本质区别，亦和其他法定作品类型存在本质不同，应当被认定为‘符合作品特征的其他智力成果’”即将游戏整体认定为：“符合作品特征的其他智力成果”。

[1] 目前二审审理中。但是，广州知产法院在该案作品类型定性上参照广东高院在《万国觉醒》诉《指挥官》一案二审中的裁判观点做出调整的可能性较大。

在策略游戏《万国觉醒》诉《指挥官》案中，深圳中院一审判决（2023.05.31）将“游戏结构、系统体系、数值策划及其对应关系等玩法规则的特定表达形式”认定为“符合作品特征的其他智力成果”。广东高院二审（2024.12.31）则认为游戏玩法规则的特定表达不宜认定为“符合作品特征的其他智力成果”。广东高院认为：“通常情况下，电子游戏的玩法规则可通过多种表现形式予以表达，如以文字形式为主的游戏策划文档、以代码化指令序列为表现形式的计算机程序、以活动图像为特征的连续动态画面等——只不过对于普通玩家而言，电子游戏整体或最终的表现形式一般就是连续动态画面。当然，电子游戏的组成部分或制作素材也可能以文字、美术、音乐、图形等表现形式存在。由此可见，无论是从电子游戏（或其程序、画面）的整体来看，还是从游戏玩法规则的特定表达来看，都能在著作权法第三条规定中找到对应表现形式的作品类型。但是，无论是从整体还是部分来看，电子游戏都没有以新的创作手段产生新的表现形式。”

10.【游戏场景地图的作品属性】

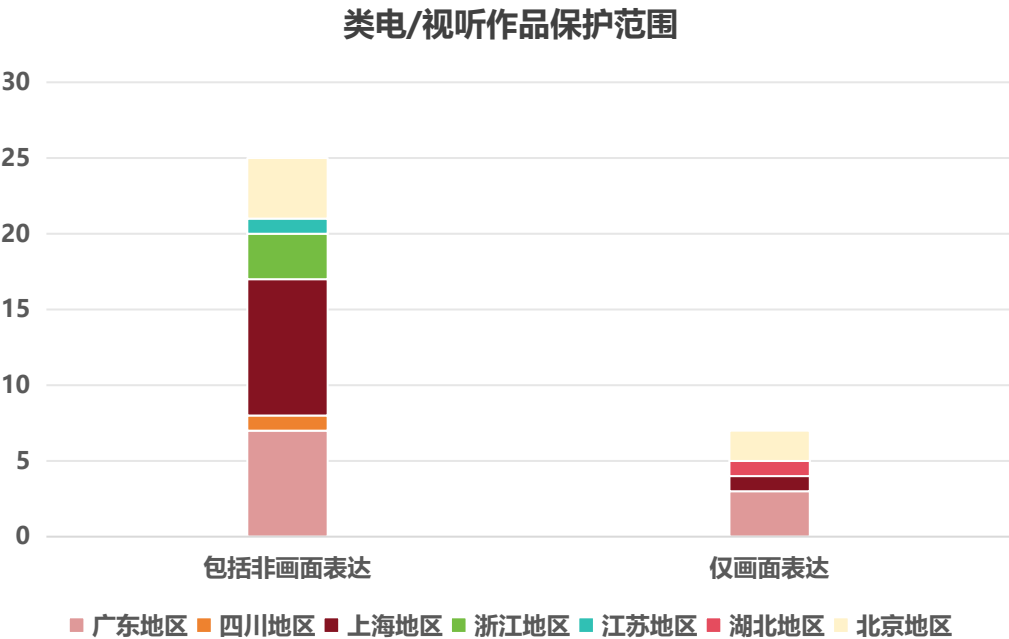
游戏地图是开发者为实现核心玩法而设计的结构化虚拟空间，包含地形布局、交互节点、动态机制等要素，用于引导玩家行为、承载游戏规则、控制节奏体验，并与其他系统（如战斗、探索、资源）深度耦合。游戏地图包括场景地图（大地图）和平面缩略图（小地图）。在 100 件案件中，有 18 件涉及游戏场景地图的保护，其中 13 件原告主张按美术作品进行保护，1 件原告主张按图形作品中的示意图进行保护，4 件案件中原告则将其纳入游戏整体画面保护范围，并提出按美术作品作为备位主张。

在 MOBA 类游戏《英雄联盟》诉《英雄血战》一案中，广州知产法院二审维持广州天河法院一审的观点，认定场景地图构成美术作品。广州天河法院一审认为：“涉案游戏场景地图是玩家玩游戏时展现在其面前的游戏地图中的某一具体场景图，表现为 3D 动态画面，是游戏地图制作者为实现个性化的游戏战斗环境而创作的虚拟三维场景空间，包括艺术加工化的道路走向、不同区域、野怪、草丛、河流、障碍物等具体的色彩、造型及数量、位置、布局安排等，使得场景地图在整体造型及内部构成元素的色彩、形状、布局上具有审美意义，同时亦可向游戏玩家传递虚拟战场环境信息，具有一定的认知属性。上述功能和属性符合美术作品具有审美意义、给人以艺术上美的享受的概念和功能，应属美术作品范畴。”

在全国首例游戏地图“换皮”案 FPS 游戏《穿越火线》诉《全民枪战》一案中，原告对游戏场景地图按图形作品进行主张并获得法院认定：“原告主张保护的游戏场景地图，是在《穿越火线》游戏中由开发者设计的用于玩家进行游戏的整体空间以及其中设计的路径、封闭式通道、游戏建筑物、障碍物、遮掩体等元素组合所表达形成的全部有形立体场景。”深圳中院一审认为：“游戏地图承载了部分认知属性，地图创作者将抽象的游戏战斗环境通过线条、图形、光影等手法形象化、具体化，使玩家可以具体认知到游戏地图整体以及内在结构和布局。将抽象战术场景进行形象化、具体化的表达的属性，与地图、示意图实质性特征相同，应当被归入图形作品。”

11.【类电作品保护范围：画面表达 VS 非画面表达】

在 32 件将游戏整体画面认定为类电作品 / 视听作品的判决中，25 件案件中法院认为类电 / 视听作品的保护范围包括非画面表达，^[1] 其中北京地区 4 件，四川地区 1 件，广东地区 7 件，浙江地区 3 件，江苏地区 1 件，上海地区 9 件。有 7 件案件中法院认为仅保护画面表达，其中广东地区 3 件，^[2] 北京地区 2 件，上海地区 1 件，湖北地区 1 件。



对于类电 / 视听作品的保护范围是否仅限于画面表达，是否包括非画面表达（即“游戏情节”“游戏玩法规则的具体设计”等表达内容是否属于该类作品的保护范围）在司法实务中存在较大争议。

[1] 《我的世界》诉《迷你世界》一案中，广东高院对画面表达及非画面表达进行了区分，其举例如下：“以涉案游戏为例，游戏玩法规则的具体设计既有视听表达（如游戏资源 / 元素的平面图标、立体造型、动画特效等），也存在非视听表达内容（如游戏资源 / 元素的功能用途、获得方式、合成规则、数值属性等）”。由此可见，画面表达：指游戏中的视觉和听觉的表达，可直接通过游戏画面展现。非画面表达：指游戏的非视听内容，更多涉及到游戏的规则、机制和内在逻辑等功能性元素。

[2] 《我的世界》诉《迷你世界》、《万国觉醒》诉《指挥官》、《我的世界》诉《奶块》。

在 RPG 游戏《太极熊猫》诉《花千骨》一案中，苏州中院一审认定“以游戏界面设计体现的详细游戏规则，构成了对游戏玩法规则的特定呈现方式，是一种被充分描述的结构，构成作品的表达。”进而明确“《太极熊猫》游戏整体画面中游戏玩法规则的特定呈现方式构成著作权法保护的客体。”

江苏高院在二审中明确著作权法保护的“表达”包括表达形式和表达内容，认为《太极熊猫》游戏中玩法规则的特定呈现方式属于“表达内容”：“《太极熊猫》中具有独创性的展现游戏具体玩法规则的界面文字、布局、交互构成游戏玩法规则的特定呈现方式，可以认定为著作权法保护的客体。具体的界面图形和界面文字等内容可以认定是具体的‘表达形式’，而在其之上进行的一层抽象与概括，可以演绎到某一特定的具体玩法规则的具体设定，这一层级的内容可以认定为系‘表达内容’，同样可以被认定为著作权法保护的客体。当然，在这之上的进一步抽象和概括到再上一级的游戏玩法和规则，则应该将其认定为属于‘思想’的范畴。本案中一审法院认定需要保护的《太极熊猫》游戏中玩法规则的特定呈现方式仍属于‘表达内容’的层级，故其并不属于‘思想’的范畴，可以受著作权法保护”，进而认定“《花千骨》游戏实质上利用了《太极熊猫》游戏中玩法规则的特定表达内容，构成著作权侵权。”

在 RPG 游戏《蓝月传奇》诉《烈焰武尊》一案中，杭州中院一审认为：“角色扮演类电子游戏在其最终呈现出的连续动态画面，以及具体化的游戏情节两个方面，均可构成独创性表达，具备了获得著作权法保护的一项必要条件。”关于游戏情节，该

院认为：“这些情节体现出创作者对多种不同创作元素的选择与安排，从游戏类型，到游戏中人物设置，到人物成长发展所需要的各种配套条件（宝物、装备等），到获得这些条件的具体要求（副本场景设置）等。而随着情节从抽象到不断具体化，创作者可以选择与安排的空间也越来越大，最终完成的成果也便越能体现出创作者的独创性。当创作者所选择与安排的情节具体化到一定程度之际，体现出创作者富有个性的选择与安排，便可构成独创性的表达。”同时，该院也言明：“类电作品的独创性表达可以表现在情节上，但这并不意味着本院认为独创性的情节是构成类电作品的必要条件。”

具体来说，法院认为权利游戏具体到一定程度的情节应被归入表达的范畴：“从第一层到第五层，是《蓝月传奇》游戏中的情节不断具体化的过程。通过三大系统内部分别对不同的宝物、道具、怪物及其各自分别的属性与数值的选择、组合、安排，以及不同系统之间的相互搭配、组合，《蓝月传奇》中的情节至少在第四、第五层上已经足够具体。随着游戏的进展，玩家或旁观者可以清楚明确地感知到游戏人物如何逐步成长。这样的情节已不再是单纯的游戏规则或玩法，而应被归入表达的范畴。”

但是，在沙盒游戏《我的世界》诉《迷你世界》一案中，广东高院二审明确认为视听作品的独创性主要体现在视听画面中素材的选择、编排、融合以及视听画面之间的衔接与串联，即画面的拍摄制作、画面衔接、声画配合（如有）是视听作品独创性判断的关键要点。

广东高院在该案中明确提出了游戏的“画面表达”和“非画

面表达”概念，并认为视听作品的保护范围局限于画面表达：“视听作品通过特定顺序的画面衔接和串联来表达某个孤立静止画面难以表达的内容，其独创性源于作者将各式作品或非作品的内容要素转化为连续动态画面的创作过程，而非来自内容要素本身。画面可能构成对内容的演绎，但两者之间的独创性没有必然关系。例如，不同的导演就同一故事所拍摄制作的电影画面可能完全不同，这是因为不同创作者在视听画面的拍摄制作过程投入了非机械性、个性化的智力劳动。因此，对视听作品的著作权保护要限于画面表达，而不能延伸至非画面内容，否则将偏离视听作品独创性表达之所在。换言之，判断视听作品是否构成实质性相似，必须基于视听画面表达上的异同，且要排除非画面内容的干扰。”将游戏玩法规则等非画面表达剔除在类电 / 视听作品的保护范围之外。

此后，《我的世界》诉《奶块》一案二审、《金币大富翁》诉《动友富翁》一案二审中，广州知产法院延续了广东高院在《迷你世界》一案中的观点，认为“视听作品仅能评价连续动态画面本身，不能直接延伸至非画面内容，无法评价具有多元化表现形式的游戏玩法规则的具体表达。”

值得注意的是，在 RPG 游戏《热血传奇》诉《传奇霸业》页游一案中，北京高院二审意识到了在比对时应区分画面内容和非画面内容，进一步明确了其对于视听作品保护范围的观点：“作为视听作品的网络游戏表现形式为连续动态画面，非画面内容是否为网络游戏的保护范围，主要看网络游戏开发者在游戏事件可视化过程中是否起到决定性作用。如果网络游戏开发者预先策划

设计了游戏画面呈现的游戏事件‘脚本’，并且明确以游戏画面的可视化为目标，其决定画面转化和视觉呈现的，则足够具体的游戏设计可以作为表达予以保护。本案中，娱美德公司主张游戏中不同的人物角色职业对应着不同的武器、道具、服装和技能等人物要素，而不同的地图对应着不同的怪物、NPC 和建筑物等场景要素，人物要素和场景要素存在对应关系，统一构成了《热血传奇》的核心表达。”

12.【场景地图的保护范围】

在 14 件单独主张保护场景地图的案件中，有 13 件场景地图被认定为美术作品，其保护范围为美术表皮；1 件中法院将场景地图认定为图形作品，认为保护范围为“白盒”（即轮廓、结构和布局）。

在射击游戏《穿越火线》诉《全民枪战》一案中，深圳中院一审认为射击类游戏的游戏地图的核心表达为“白盒”状态：“射击类游戏地图的比对规则，即在评价本案被控侵权游戏地图是否与权利人游戏地图构成近似时，应关注的是被诉游戏地图与请求保护的游戏地图具有独创性部分的整体轮廓、内部结构和布局等造型方面表达是否构成相似。应当抛开其覆盖在游戏场景地图的表层具有美术表达意义的颜色、图案，而是回归到‘质’的层面，即以游戏场景地图设计过程中的作为‘核心表达’的白盒状态，对整体构图、内部组合结构和布局安排进行重点比对。所以，在本案中需要重点比对的是整体构图、内部组合结构和布局安排等结构造型方面的具体表达。具体包括由线条、几何图形绘制出的游戏地图空间的整体轮廓，空间中设计的可供玩家行走的通道等

路径、封闭式通道、游戏建筑物、障碍物、遮掩体等构成元素的形状造型，尤其是其布局选择、组合结构造型。”广东高院二审同样指出：“对于FPS游戏而言，游戏场景地图的空间布局结构（或称‘白盒’）是其核心表达。”同时，广东高院主张将FPS游戏的在先设计和通用设计剔除在著作权保护范围之外：“‘田’字形布局 and 四角楼梯平台结构分别为《反恐精英》‘Iceworld’地图和‘Bloodstrike’地图的在先设计。两款游戏‘巷战’地图之所以相似，实际源于《反恐精英》该两幅经典地图的简单叠加。至于直线通道、直角转弯通道、‘十’字路口、立体交叉桥等设计，属于FPS游戏的通用设计。”

13. 【UGC 内容是否纳入游戏保护范围】

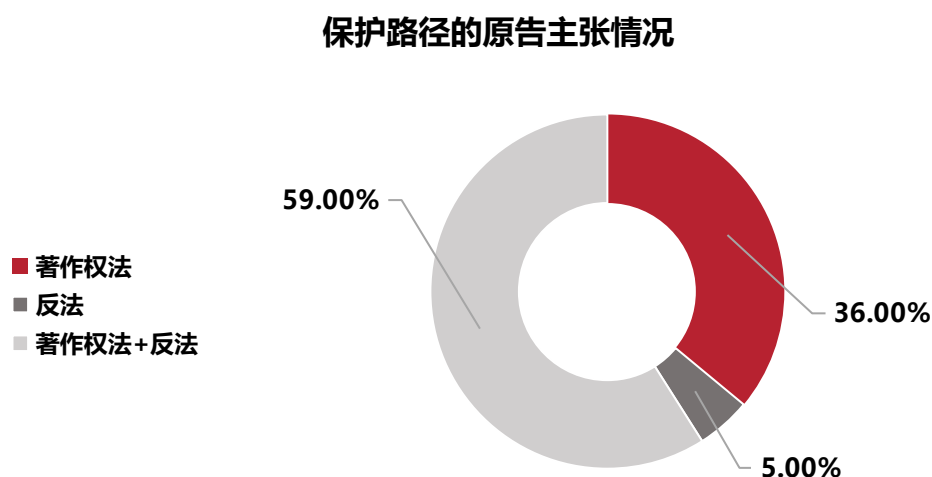
在沙盒游戏《我的世界》诉《迷你世界》一案中，因该类游戏具有高自由度，广东高院认为用户生成内容可能构成演绎作品，但该类演绎作品仅影响著作权保护范围，而不影响对权利游戏作品类型的认定：“《我的世界》属于模拟现实世界的‘生存-建造’沙盒类游戏（Sandbox Games），这类游戏中只设定有基本的游戏目标和规则，并提供给玩家基础的游戏资源或元素，让玩家在一个由方块组成的虚拟世界中自由探索、交互。能够改变、影响甚至创造游戏中的虚拟世界是沙盒类游戏的核心玩法——这种高自由度玩法可以充分激发玩家创造力和想象力。尤其是在应用游戏模组（MOD）等非预设内容的情况下，玩家完全可能创作出完整的作品。此时，用户生成内容（UGC）的著作权恐怕不能断然认定由游戏开发者所独享。但即使如此，玩家操作形成的游戏画面属于对游戏开发者创作内容的演绎作品，这只涉及著

作权归属问题，而不影响对游戏画面本身构成视听作品的判断。”

在《我的世界》诉《奶块》一案中，广州知产法院也作出了与上述相同的论述，并指出本案中，原告明确将 UGC 排除在主张保护的范围内：“网之易公司已经明确其主张保护的范围包含《我的世界》下载后每一个玩家进入游戏后均可能感知的游戏整体画面，不包含玩家在游戏中利用游戏的素材进行创作行为后形成具有独创性的作品。可见，网之易公司已经明确将玩家操作形成的游戏画面所形成的演绎作品排除在其保护范围内。”

14.【著作权法和反法保护路径的总体概览】

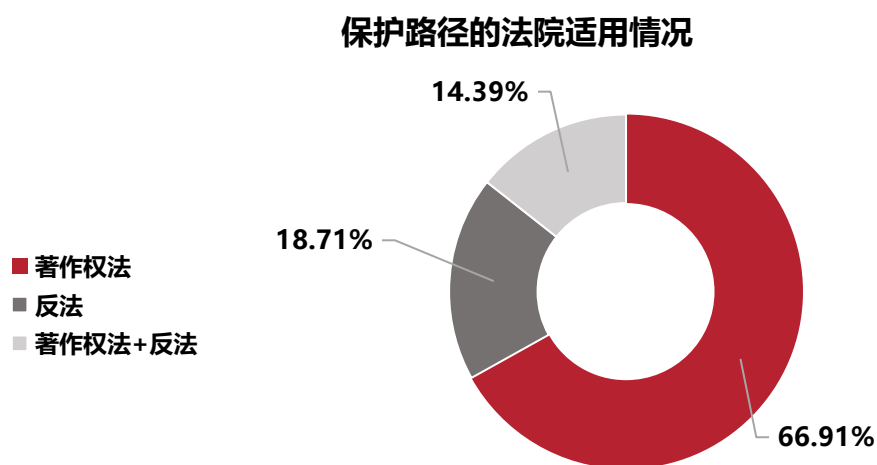
在 100 件案件中，原告仅主张适用著作权法保护的案件有 36 个，同时主张适用著作权法和反法保护的案件有 59 个（其中 6 个案件为著作权法与反法分案案件），原告仅主张适用反法保护的案件有 5 个。



在 156 个裁判中，法院采取著作权法保护路径的裁判有 93 个，占比 66.91%；同时涉及著作权法及反法路径^[1]进行保护的裁判

[1] 此处并非指针对同一行为同时适用著作权法与反法保护，而是指不同行为有的适用著作权法，有的适用反法进行规制。

有 20 个（其中 6 份裁判为著作权法与反法分案案件），占比 14.39%；仅涉及反法保护路径的裁判有 26 个，占比 18.71%。^[1]



15. 【同一行为难以通过反法二条重复评价】

通常情况下，智力成果应作为作品通过著作权法来获得保护。如果经著作权法作出否定评价，比如属于思想而不予保护的，那么这些成果原则上应归入公共领域，不应重复评价。

在《热血传奇》诉《王城英雄》一案中，三原告主张两被告实施的不正当竞争行为，与针对两被告实施的侵犯作品改编权和信息网络传播权系同一侵权行为，该行为违背商业道德和诚实信用原则，违反了《反不正当竞争法》第二条的规定。据此，广州互联网法院认为，本案仅围绕《王城英雄》游戏整体被控侵犯《热血传奇》类电作品改编权和信息网络传播权的行为是否违背商业道德和诚实信用原则进行审理：“第一，关于知识产权法和反不正当竞争法的基本政策是，自由竞争、模仿自由和公有领域是原则，纳入著作权等专有权及反不正当竞争保护的属于例外，专有权及反不正当竞争设定的具体条件构成了其保护权益的边界。同

[1] 其余案件或驳回诉求或不涉及此问题，不归入计算中。

时，通过反不正当竞争法进行保护不能抵触著作权法等专门法的立法政策，否则将架空专门法，影响整个法律体系的平衡。就本案而言，《王城英雄》游戏与《热血传奇》在整体上作为类电作品是否构成实质性相似、是否侵犯原告对《热血传奇》享有的改编权等问题，都已经在著作权法的框架下进行审理并作出否定评价，此时，原告享有的改编权和信息网络传播权的控制范围在本案中已经有了清晰的边界，这种专有权利的控制范围本身体现了著作权法的公共政策考量，在专有权利控制范围外的行为原则上应纳入公有领域，不应再针对同一行为进行重复判断。第二，在著作权法之外通过反不正当竞争补充保护必须有不足以正常保护的其他因素与依据……”

在《英雄联盟》诉《最萌英雄》一案中，针对被告关于“一审法院应优先适用《著作权法》”的上诉主张，北京知产法院二审认为：“在知识产权侵权行为发生时，当事人有权选择依据相关部门法或是《反不正当竞争法》提起诉讼。虽然涉案《英雄联盟》游戏启动界面与角色形象可能构成《著作权法》所规定的美术作品，但在原告选择依据《反不正当竞争法》提起不正当竞争纠纷诉讼的情况下，本案应适用《反不正当竞争法》进行审理，并不存在需优先适用《著作权法》的问题。而且，判断是否构成不正当竞争，亦应根据《反不正当竞争法》的相关规定进行判定，与当事人主张的相关内容是否应受到《著作权法》的保护无关。因此，一审法院适用 1993 年《反不正当竞争法》审理本案并无不当。”

然而，在某些特殊情况下，比如智力成果属于独创性表达但难以归入现有作品类型，则可以通过反不正当竞争法来进行评价，

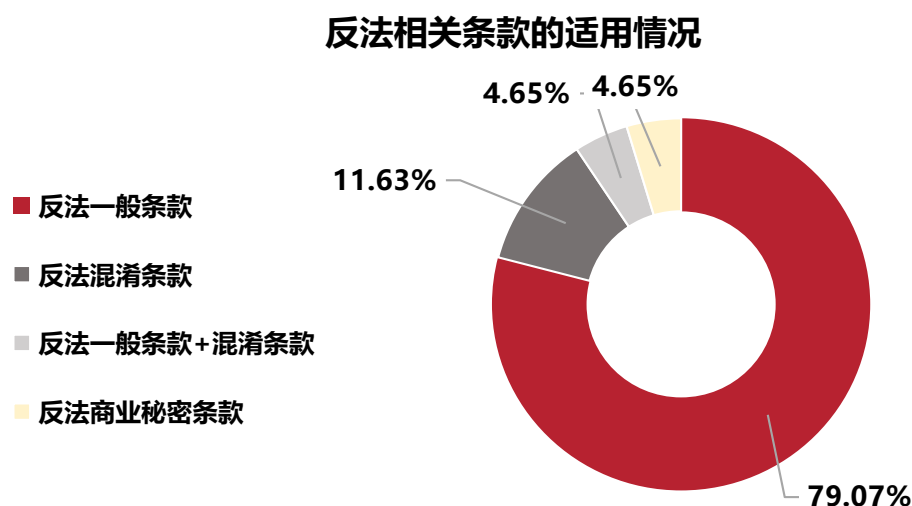
该情形应不属于重复评价。

在沙盒游戏《我的世界》诉《迷你世界》一案中，广东高院二审认为：“《最高人民法院关于适用〈中华人民共和国反不正当竞争法〉若干问题的解释》第一条规定：‘经营者扰乱市场竞争秩序，损害其他经营者或者消费者合法权益，且属于违反反不正当竞争法第二章及专利法、商标法、著作权法等规定之外情形的，人民法院可以适用反不正当竞争法第二条予以认定。’据此，对于无法适用著作权法等知识产权专门法、反不正当竞争法第二章有关规定予以规制的行为，未必不能适用反不正当竞争法第二条予以认定，但适用该原则条款时不得抵触知识产权专门法的立法政策。本案中，游戏元素及其组合设计作为呈现游戏玩法规则的智力成果，根据2010年修正的著作权法有关规定，无法归入合适的作品类型，以游戏画面著作权进行保护亦不妥当。但如上所述，该智力成果并非全部属于著作权法有意排除保护的思想，此时仍可在反不正当竞争法框架内，考察其是否能给经营者带来独立于著作权法的可保护利益，该法益是否因其他经营者竞争行为受损，以及综合评判被诉竞争行为是否具有不正当性，通过制止不正当竞争行为实现对法益的间接保护。”

在《斗罗大陆：武魂觉醒》诉《火柴人觉醒》一案中，上海浦东法院一审认为：“中顺公司辩称，在玄霆公司已选择优先适用著作权法保护，且法院已就各方游戏近似问题进行判定的情况下，不应适用反法第二条进行裁判，否则将模糊两法之间的边界，造成知识产权专门法的架空和反法的滥用。对此，法院认为，被控侵权游戏对玄霆公司游戏玩法功能属性规则等的抄袭由于未

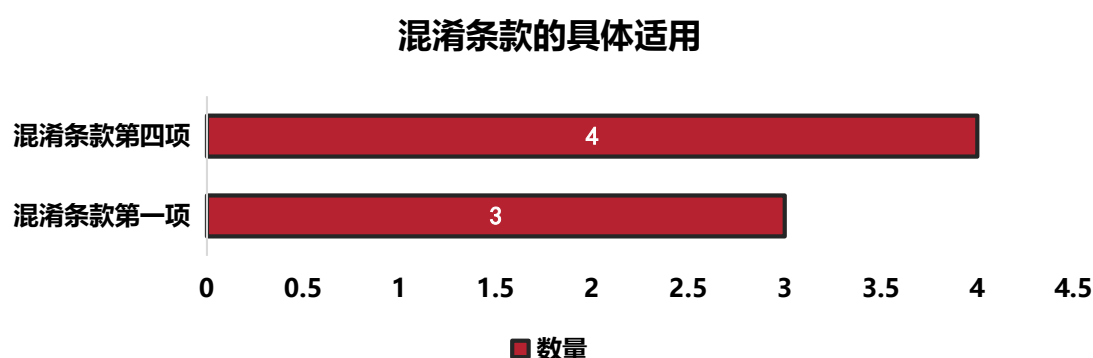
充分反映为视听作品动态画面表达本身而不构成著作权侵权，难以受到著作权法保护，但这些雷同部分乃游戏逻辑自洽给玩家带来游玩体验的重要基石，也是游戏开发中需要投入大量人力物力财力资源的部分，系游戏获得玩家青睐的竞争优势，存在以反法进行评价的可能性与必要性。当然，此时反法所评价的客体，已非著作权保护客体所及范畴，亦即虽然评价的对象都是被控侵权游戏，但评价的标准不同，保护客体之上所承载的权利或权益不同，法律所保护的权利内容及范围亦不相同。综上，玄霆公司在其著作权法所主张保护的权利未能得到支持的情况下，请求法院依据反不正当竞争法保护其基于涉案游戏所享有的竞争利益于法不悖，对中顺公司该答辩意见本院不予采纳。”

16.【反法相关条款的适用总览】



在采用反法保护权利游戏的 43 个裁判中，单独适用反法一般条款的裁判共 34 个，占比 79.07%；适用反法混淆条款的裁判共 5 个，占比 11.63%；同时存在适用反法第二条和混淆条款的裁判共 2 件，占比 4.65%；适用商业秘密条款的裁判共 2 个，占比 4.65%。

17. 【混淆条款的适用情形】



在适用混淆条款的 7 个裁判中，有 3 个裁判针对游戏名称和模仿游戏特定界面，认定构成“知名商品的特有 / 有一定影响的名称、包装、装潢条款”，有 4 个裁判明确适用第（四）项兜底条款，包括使用权利游戏具有一定辨识度的美术元素。

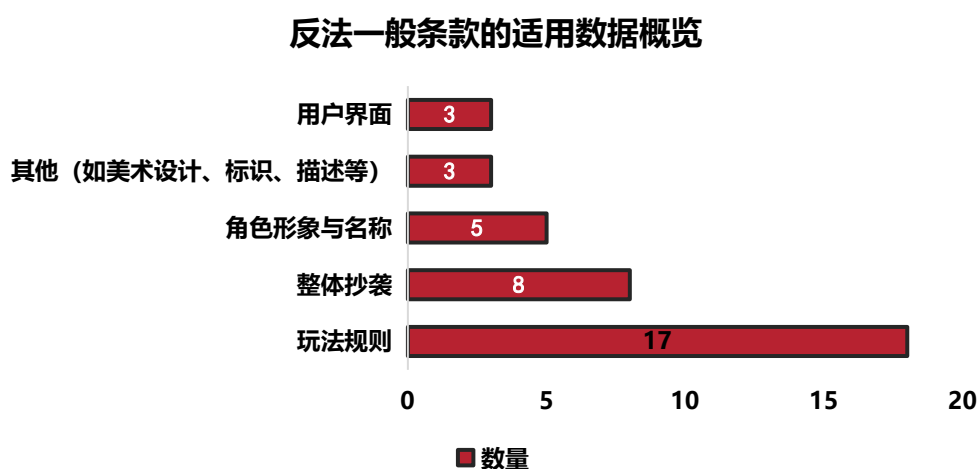
在《魔兽世界：德拉诺之王》诉《酋长萨尔：魔兽远征》案中，广东省高院二审认为：“显著性的认定应以案件具体事实为基础进行判断。‘魔兽世界德拉诺之王’系《魔兽世界》系列游戏之一的主题名称，主题内容明确，游戏知名度非常高，因此该名称具有区别商品来源的显著性。具体到涉案标题界面、登录界面、人物创建界面，其界面构成与《魔兽世界》特定游戏元素紧密结合，通过色彩、线条、图案及构图形成独特风格，相关公众接触到该界面时能够建立起与《魔兽世界》的联系。一审判决关于涉案特定的游戏名称和界面构成知名商品特有名称、装潢的认定有事实依据，适用法律正确，本院予以维持。”

在《热血传奇》诉《古云传奇》一案中，成都中院一审认为：“该游戏所包含的相关美术元素及组合的可识别性不断增强，已经成为相关公众据以识别《热血传奇》网络游戏服务的商业标志。因此，被控在游戏中使用前述商业标识，在宣传用语中明示或暗

示其与《热血传奇》的联系，导致相关公众可能对两款游戏产生混淆……根据《中华人民共和国反不正当竞争法》第六条（四）项……的规定，被告的上述行为已经构成不正当竞争。”

18. 【适用反法一般条款的数据概览】

在适用反法一般条款的 36 个裁判中，涉及玩法规则保护的裁判有 17 个，整体抄袭 8 个，角色形象与名称 5 个，用户界面 3 个，其他 3 个。可见，涉及游戏玩法规则保护的案件占据了较高比例。



19. 【玩法规则适用反法一般条款的规制原理】

在 25 个（17 个涉及玩法规则和 8 个涉及以玩法规则为主的整体抄袭）根据反法一般条款对“玩法规则”进行规制的裁判中，各地法院裁判的规制逻辑大致是“玩法规则的设计成果需要投入——> 很重要、能带来竞争优势——> 抄袭手段将他人成果占为己有，违反商业道德。”

在《炉石传说：魔兽英雄传》诉《卧龙传说：三国名将传》一案中，上海一中院一审判决（2014 年 11 月）认为：“电子游戏远不只仅为大众娱乐而存在，而是具有极大的商业价值，游戏行业作为新兴行业，已经成为经营者投资获利的重要市场。为了规范游戏行业的健康发展，中国软件行业协会还组织制定了《中

国游戏行业自律公约》，鼓励游戏行业从业者开展合法、公平、有序的竞争。本案原被告均为游戏产品的同行业竞争者，理应恪守反不正当竞争法及游戏行业自律公约的相关规定，开展公平竞争。本案中，原告游戏作为一种特殊的智力创作成果，需要开发者投入大量的人力、物力、财力，凝聚了很高的商业价值。被告并未通过自己合法的智力劳动参与游戏行业竞争，而是通过不正当的抄袭手段将原告的智力成果占为己有，并且以此为推广游戏的卖点，其行为背离了平等、公平、诚实信用的原则和公认的商业道德，超出了游戏行业竞争者之间正当的借鉴和模仿，具备了不正当竞争的性质。”

在《梦幻西游》诉《神武》原审一审中，广州知产法院一审判决（2016年8月）认为：“根据《梦幻西游》多年来的获奖情况、游戏下载量和网页上关于该游戏的评价资料等证据，可知该款游戏产品已积累了相当高的知名度和美誉度，市场竞争优势较大。被告侵犯原告涉案文字作品著作权，恶意抄袭原告游戏的核心游戏元素，开发、运营两被诉游戏将改变《梦幻西游》已有玩家对游戏原有的生存和成长的过程体验，降低对《梦幻西游》的黏着度，削弱《梦幻西游》的竞争优势。其‘搭便车’坐享同行业良性竞争者劳动成果，以不正当竞争手段挤占同业竞争者市场份额的行为既损害了良性同业竞争者原告的合法权益，也扰乱了市场交易秩序，违反了《中华人民共和国反不正当竞争法》所倡导的诚实信用原则和公认的商业道德，应为法律所禁止。”

在《逗趣医院》诉《口袋医院》案一审，深圳宝安法院判决（2019年11月）认为：“电子游戏不仅是一种娱乐工具，同时

也具有巨大的商业价值。本案中，原告游戏作为一种特殊的智力创作成果，其中各种独特的设计安排以及支持该种设计安排的数值设置，均需要开发者投入相当的人力、物力、财力，凝聚了较高的商业价值。被告通过不正当的抄袭手段将原告的智力成果占为己有，并且在原告采取维权措施之后，通过改换游戏名称重新上架，在游戏公告内发布不实消息，误导游戏玩家等手段继续侵权，其剽窃他人智力劳动的目的和行为非常明显，背离了平等、公平、诚实信用的原则和公认的商业道德，超出了游戏行业竞争者之间正当的借鉴和模仿，具备不正当竞争的性质。”

在《拳皇 98 终极之战 OL》诉《数码大冒险》（安卓端）一案中，北京知产法院二审判决（2022 年 5 月）认为：“游戏内的人物设置参数是游戏开发者经过付出一定人力、财力等经营成本而得以确定的，并通过反复调试以保证游戏的平衡性，能够为游戏经营者带来经济利益，属于合法权益。并且，抄袭游戏人物设置参数的行为在反不正当竞争法中未予特别规定，故可以考虑一般条款的适用。其次，天赐之恒公司抄袭人物设置参数的行为一定程度上夺取了益趣公司的游戏用户数量，影响了益趣公司来自涉案游戏的营收能力，损害了益趣公司的商业机会和竞争优势，故益趣公司的合法权益确因天赐之恒公司的竞争行为受到实际损害。并且，该竞争行为对于消费者而言亦造成了不良影响。最后，天赐之恒公司未通过自己合法的智力劳动参与游戏行业竞争，而是通过不正当的抄袭手段将益趣公司的智力劳动成果占为己有，其行为超出了游戏行业竞争者之间正当的借鉴和模仿，背离了诚信原则和商业道德，具备不正当竞争的性质。因此，天赐

之恒公司抄袭涉案游戏人物设置参数的行为构成不正当竞争。”

值得强调的是，在2个裁判中从“原创成本回收及市场是否失灵”角度对于“适用反法二条规制智力成果”的原理进行了详细阐述。

在《我的世界》诉《迷你世界》案二审中，广东高院对二审判决（2022年11月）认为：“模仿自由是竞争自由的应有之义，市场经营者原则上应当容忍其他经营者模仿自己的产品（或服务）来与自己竞争。但在特殊情形下，某些原创性产品需要先发的经营者进行极高投入并承担极高风险才可能实现商业成功，此时后来的经营者进行模仿的收益很高而成本却很低，如果任由后来者无限制、不合理地‘搭便车’，可能会导致先发的经营者过早丧失竞争优势，难以收回投入成本却不得不承担原创失败风险。毕竟成为原创‘车头’存在巨大试错成本和商业失败风险，趋利避害的理性经济人将优先选择‘搭便车’，久而久之，市场创新动力将不断衰竭。为防止市场失灵，此时法律有介入的必要。”

在《斗罗大陆：武魂觉醒》诉《火柴人觉醒》二审中，上海知产法院二审判决（2024年11月判决）认为：“首先，关于禁止被诉行为是否会严重阻碍公共资源的利用。如前所述，游戏规则属于广义的‘思想’范畴，依据抽象程度的不同，游戏规则呈现出一种自上而下的，由一般到具体的若干不同层级的规则。通常而言，愈是一般的规则，愈涉及更为基础的思想，其应当进入公有领域而不应被规则设计者所垄断，否则将严重限制创新所依赖的公共资源。就本案所涉的游戏规则而言，其十分复杂具体，禁止中顺公司使用与该游戏规则高度相似的游戏规则，并不会导

致其在游戏规则的设计上失去充分的空间，也不会严重阻碍公共资源的利用。

其次，关于中顺公司实施被诉行为是否会阻碍创新。给予创新者应有的回报，是保障和促进创新的基础。通常而言，对于不享有法定权利的智力成果，不能当然地通过司法途径获得保护，否则将使得相应知识产权的立法目的落空。并且，对于不构成法定权利的创新性智力成果，如果市场本身可以给创新者带来相应的回报，也无需通过司法程序再给予一种财产意义上的激励。但是，如果市场激励机制失灵，导致创新者的投入与回报严重失衡，通过司法程序进行个案救济，则有助于鼓励市场主体增加创新投入，矫正被扭曲的市场竞争秩序。玄霆公司《斗罗大陆：武魂觉醒》的游戏规则即该游戏结构、顺序和组合，其具体设计需要投入很大的经济成本，并且需要反复测试、调整，从而满足玩家的消费体验。玄霆公司的《斗罗大陆：武魂觉醒》游戏的首发时间为 2021 年 3 月 16 日，被诉游戏的上线时间为 2021 年 8 月，两者相距时间不足 5 个月。大型电子游戏通常投入成本高，回报周期长。《斗罗大陆：武魂觉醒》作为一款投入巨大的电子游戏，如此短的时间显然不能基于市场的先发优势实现回报。即使考虑到被诉游戏上线后，玄霆公司的游戏依然能够获得一定的运营收入，但由于涉案两款游戏规则具有高度相似性，类似的用户体验必然会导致玄霆公司游戏营收降低，使得其在合理的回报周期内不能实现应有的收益。如果不就被诉行为进行有效规制，将会挫伤创新动力，破坏创新竞争的市场秩序。”

据统计，在 14 件最终通过反法二条保护玩法规则（含以玩

法规规则为主的整体抄袭) 的案件中, 有 11 件权利游戏和被告游戏时间较为接近, 有 3 件权利游戏与被告游戏的发表时间相距较远。

权利游戏和被告游戏时间较为接近	
1.《炉石传说: 魔兽英雄传》VS《卧龙传说: 三国名将传》	【2 天】暴雪公司于 2013 年 3 月 22 日在美国游戏展上首次公布其最新开发的电子卡牌游戏《炉石传说: 魔兽英雄传》, 后网之易公司经暴雪公司授权将《炉石传说》引入中国市场并于 2013 年 10 月 23 日开始向中国公众开放测试。被告游易公司于 2013 年 10 月 25 日向公众展示《卧龙传说: 三国名将传》网络游戏。
2.《梦幻西游》诉《仙语》	【7 个月】原告开发的游戏《梦幻西游》自 2015 年 3 月 30 日全平台上线, 《仙语》游戏于 2015 年 11 月 1 日正式在安卓及苹果 ios 版上线运营。
3.《夺宝捕鱼》诉《夺宝捕鱼》同名游戏	【6 个月】权利游戏首次发表时间: 2015 年 10 月 14 日。涉案被控侵权游戏的上下线情况网页截图打印件, 显示该游戏上线时间为 2016 年 4 月 2 日。
4.《夺宝捕鱼》诉《捕鱼大乐透》	【5 个月】权利游戏首次发表时间: 2015 年 10 月 14 日。涉案被控侵权游戏的上线时间为 2016 年 3 月 30 日。
5.《欢乐斗地主》诉《途游斗地主》、《欢乐途游斗地主》	【7 个月】二原告于 2017 年 12 月 28 日将“欢乐斗地主”在微信小游戏平台上线并同步发布“残局闯关”玩法, “途游斗地主”的“残局闯关”模块于 2018 年 7 月 24 日在微信小程序游戏平台上线。
6.《拳皇》诉《数码大冒险》(安卓端)	【11 个月】权利游戏自 2015 年 7 月上线; 被告游戏自 2016 年 6 月上线。
7.《拳皇》诉《数码大冒险》(iOS 端)	【11 个月】权利游戏自 2015 年 7 月上线; 被告游戏自 2016 年 6 月上线。
8.《金币大富翁》诉《动友富翁》二审	【同月】《金币大富翁》于 2019 年 1 月起上线运营; 游戏的宣传广告于 2018 年 9 月 21 日起陆续投放, 其中九游平台发布游戏于 2018 年 12 月 11 日删档内测, 于 2019 年 1 月 10 日不删档内测……而被告侵权《动友富翁》于 2019 年 1 月 23 日在微信小游戏程序提审上传……在无相反证据的情况下, 可以认定益世界公司举证的《金币大富翁》游戏 2018 年 11 月、2018 年 12 月内测版、2019 年 7 月正式版, 以及《动友富翁》游戏 2019 年 9 月版作为比对样本。
9.《金币大富翁》诉《谁是首富》	【1 年】2019 年 1 月 10 日, 《金币大富翁》游戏的安卓版本上线。从 2020 年 1 月 2 日起, 《谁是首富》游戏在“九游网”(www.9game.cn) 上开始提供删档测试。
10.《万国觉醒》诉《指挥官》案	【2 个月】《万国觉醒》游戏国服于 2020 年 9 月正式上线, 《指挥官》首次发布时间: 2020-11-19。
11.《斗罗大陆: 武魂觉醒》诉《火柴人觉醒》	【5 个月】玄霆公司的《斗罗大陆: 武魂觉醒》游戏的首发时间为 2021 年 3 月 16 日, 被告游戏的上线时间为 2021 年 8 月, 两者相距时间不足 5 个月。

权利游戏和被诉游戏时间相距较远	
1.《地下城与勇士》诉《阿拉德之怒》	《地下城与勇士》游戏于 2008 年在我国上线运营，《阿拉德之怒》游戏 2017 年上线。
2.《不良人》诉《断刀客》	《不良人》游戏的类型为角色扮演类手游，自 2015 年 6 月始在安卓端和 IOS 端上线。《断刀客》角色扮演类手游，首次发表日期：2018 年 1 月 5 日。
3.《我的世界》诉《迷你世界》	《我的世界》为国外游戏企业研发的游戏，于 2010 年 12 月首次发表。网易公司于 2016 年 5 月与游戏版权方签订协议获得代理权，并于当月宣布将引进该游戏。根据当时施行的政策规定，进口游戏需经过文化行政管理部门进行内容审查并批准后方可运营，而国产游戏不在此限。在互联网的推动下，一款优质游戏即使尚未在国内正式运营，玩家也能通过许多渠道体验国外版本。在网易公司代理运营《我的世界》之前，该游戏国际版已在中国地区积累了庞大的玩家群体基础，而网易公司此后的一系列宣传推广还进一步推高《我的世界》在国内的知名度。因国家对进口游戏和国产游戏有不同的审批、备案要求，迷你玩公司充分利用这一时间窗口，于 2016 年 5 月上线与该游戏玩法规则高度雷同的《迷你世界》。

在 1 件裁判中，法院从举证责任角度驳回了原告适用反法二条的主张。

在《梦幻西游》诉《神武》重审一审中，广州知产法院一审判决（2020 年 9 月）认为：“原告主张《梦幻西游》《梦幻西游 2》中的门派……等游戏元素的选取、编排、优化和设定是不正当竞争法保护的权益，被诉行为给其造成损害。首先，上述游戏中的玩法……等游戏元素的选取、编排、优化的设定，原告没有提交充分证据证明是《梦幻西游》《梦幻西游 2》首创或特有，且上述设定是涉案游戏获得市场竞争力的关键要素。再次，竞争性损害的认定通常是以维护有效率的或者不被扭曲的竞争机制为目标，通过综合考量、衡平竞争者、消费者、公共利益三者的利益及其损害后，才能得出结论。本案中，双方当事人均未对此进行举证。换言之，负有举证义务的原告没有提交证据证明被诉行为对涉案游戏的竞争优势造成损害，也没有提交证据证明被诉行为导致市场竞争机制的损害……鉴于原告未能按反不正当竞争法第二条的规定举证证明被诉行为构成不正当竞争，故对其该项主张不予支持。”

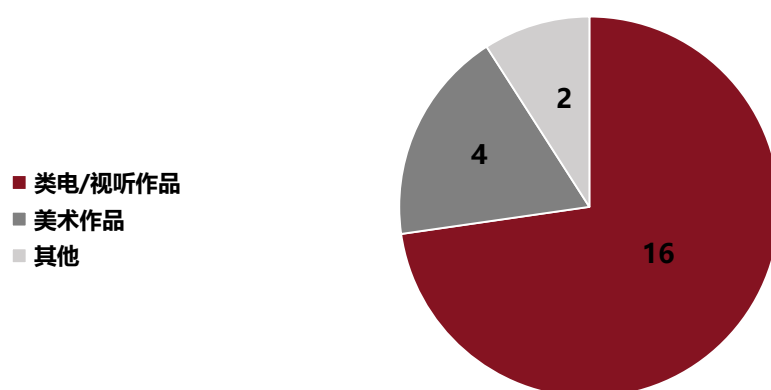
03

网络游戏侵权责任与裁判结果分析

20.【侵害改编权数据概览】

在 100 件案件中，有 22 件法院认定侵犯了改编权，其中法院认定侵害类电 / 视听作品改编权的有 16 件，侵害美术作品改编权的有 4 件，其他有 2 件。

不同类型作品的改编权保护情况



21.【复制权与改编权关系】

在 6 件案件中，法院认为区分改编权及复制权的关键在于原告主张权利的部分在被控游戏中是否形成了新作品。其中 4 件法院认为复制权和改编权具有互斥性，2 件法院同时认定被控游戏侵害原告的改编权及复制权。

在《太极熊猫》诉《花千骨》一案，苏州中院明确“区分复制权和改编权的关键在于被控侵权作品是否在利用原作品的基本表达基础上创作出了新的作品”，并且明确二者具有互斥性：“在同一权利主张范围内，复制权和改编权侵权无法同时成立”。

从其游戏整体运行动态画面中看到，其剧情动画、对应剧情设计的关卡名称和美术场景、玩家扮演角色、灵宠、NPC 的名称和美术形象、各类道具的名称和美术形象、游戏场景设计中的主界面场景、剧情场景……等设计均与《太极熊猫》不同，该部分

内容和要素系基于同名电视剧及小说作品《花千骨》而创作，故玩家从外观上可一定程度识别与原作品的区别。前述创作行为系在利用了原作品玩法规则基本表达的基础上实施的，就现行法律规定来看，该行为更似改编权控制范围内的行为，故本院认定两被告的行为侵害了蜗牛公司就原作品享有的改编权。

在《热血传奇》诉《传奇霸业》页游一案中，北京知产法院认为被控游戏与权利游戏构成实质性相似，同时其自身构成了新作品：“《传奇霸业》游戏中亦有不同于《热血传奇》游戏的元素，例如人物升级至80级之后，出现了不同于《热血传奇》的道具等。这些新的元素属于不同于《热血传奇》游戏的新的表达，使得《传奇霸业》游戏具有了不同于《热血传奇》游戏的创新，故已经构成新作品”，侵害的是权利游戏的改编权而非复制权。

而在《热血传奇》诉《传奇霸业》手游一案中，上海普陀法院也具有相似观点：“改编行为区别于复制行为的特征即为在使用原作品的表达基础上，形成了具有独创性的新作品。”

在《梦幻模拟战》诉《风色幻想》一案中，北京朝阳法院仅认定侵害改编权，不侵害复制权：“畅游云端公司在对《风色幻想》进行具体游戏规则的开发和设计过程中，使用了《梦幻模拟战》游戏规则设计的表达内容，构成著作权侵权。畅游云端公司在利用《梦幻模拟战》游戏规则设计基本表达的基础上，在剧情、游戏界面、其他游戏规则等方面进行创作，形成了新的游戏作品《风色幻想》，故本院认定其行为侵害了两原告就《梦幻模拟战》享有的改编权，而不构成复制权的侵害。”

但是，在《蓝月传奇》诉《烈焰武尊》一案中，杭州中院一

审同时认定被控游戏侵害权利游戏的改编权及复制权。关于改编权：“《烈焰武尊》不仅包含了《蓝月传奇》中的独创性表达，同时也增加了新的独创性表达。因此，从整体而言，《烈焰武尊》可以认定为对《蓝月传奇》的改编。仙峰公司构成对《蓝月传奇》改编权的侵害。”关于复制权：“仙峰公司在开发完成《烈焰武尊》后，开设了多个服务器供玩家游戏。在这一过程中，仙峰公司势必需要将《烈焰武尊》拷贝至多个服务器中。而对《烈焰武尊》的拷贝即意味着对其中所包含《蓝月传奇》独创性表达的拷贝，构成对《蓝月传奇》复制权的侵害。”

在《宝可梦》诉《口袋妖怪：复刻》一案，深圳中院亦同时认定被控游戏侵害了权利游戏的复制权和改编权。关于复制权，深圳中院认为：“被诉游戏对宝可梦游戏元素名称命名、呈现出来的美术画面、数值比例等基础内容进行了直接套用或简单替换，但仍使得游戏玩家能够直接感受到其中大量的元素来源于宝可梦游戏，侵犯了原告的复制权。”

关于改编权，深圳中院通过比对“游戏中人物角色、人物特征、宝可梦角色、游戏设定，以及武器、阵法、场景等具体创作要素”，认为：“本案中，宝可梦游戏发表在先且具有较高知名度，案涉游戏开发在后，案涉游戏具备接触权利作品的条件。通过上述基础核心游戏元素的比对，这些元素的实质性相似使得玩家足以感知到被诉游戏的基础核心元素来源于宝可梦系列，早已超出了合理借鉴的范畴，应认定为利用他人作品元素的改编行为，侵害了权利作品的改编权。”

22.【复制权与信息网络传播权关系】

原告主张被控游戏侵害的权利中同时包含复制权和信息网络传播权，且法院适用著作权法保护原告权利的，有 45 件。

其中 19 件案件中，法院认为被控游戏同时侵害了原告的复制权及信息网络传播权；18 件法院认为信息网络传播权吸收复制权；7 件案件中，法院未判定被控游戏侵害复制权的因素为改编权，而非信息网络传播权，即认为改编权吸收后续使用行为或者改编权与复制权具有互斥性。

在《梦幻西游》诉《梦回西游》一案，杭州互联网法院认为信息网络传播行为本身就涉及在服务器上生成新的复制件，即已吸收复制行为：“由于信息网络传播行为是将作品以数字格式存储在介质上，再将这个数字文件上传到服务器，在服务器上生成一个新的复制件，使用户可以在选定的时间和地点获得作品，因此信息网络传播行为实质上已经包含了复制行为，故在认定创力聚点公司侵害信息网络传播权的情况下，对于网易公司诉请创力聚点公司的行为侵犯其复制权的主张，本院不再予以支持。”

《大掌门》诉《东邪西毒》一案，广州互联网法院一审认为复制权的行为是即时性的，根据被告复制行为的目的，认为被控游戏侵害的是信息网络传播权而非复制权：“复制权强调了作品复制件的数量，不论使用何种方式复制作品，复制权的重点在于实现作者对作品复制件数量的控制。复制权规定的复制行为需要满足两项要件：一是作品被固定在有形载体上；二是作品在有形物质载体具有稳定性、持久性。将作品表达稳定地固定在有形物质载体上，即视为行使了一次作品复制权，复制权涉及的复制行

为是即时性的。

本案中，越川公司复制玩蟹公司的美术作品主要不是追求复制件数量的多少，而是用于信息网络传播，因此对于玩蟹公司关于越川公司侵犯其美术作品复制权的主张，一审法院不予支持。

关于信息网络传播权。信息网络传播行为一般是将作品以数字格式存储在介质上，再将这个数字文件上传到服务器，在服务器上生成一个新的复制件，使用户可以在选定的时间地点获得作品。但是，信息网络传播行为中的复制非即时性行为，属于持续性传播行为，而且数字化作品的传播范围和复制件数量无关，因此为实现作品通过信息网络传播而对作品进行数字化格式的调整不属于行使复制权的行为，而属于行使信息网络传播权的行为。”

在《Party Animals》诉《动物来格斗》一案，北京互联网法院持相同的观点：“被告的上述行为并非追求复制件的数量，其传播范围与复制件数量无关，而是用于信息网络传播，信息网络传播行为实质上已经吸收了复制的行为。因此，对原告主张被告侵犯其复制权的主张，本院不予支持。”

23.【侵害改编权与信息网络传播权同时成立】

在认定侵害改编权的案件中，法院在 15 件案件中同时认定被控游戏侵害了信息网络传播权。

在《蓝月传奇》诉《烈焰武尊》一案中，杭州中院认为：“仙峰公司在线提供《烈焰武尊》的下载，并开设服务器供用户游戏，使得公众可以在自己所选定的时间与地点获得该游戏，进而获得该游戏中所包含的《蓝月传奇》的独创性表达，该行为属于信息网络传播权控制的范围。仙峰公司构成对《蓝月传奇》信息网络

传播权的侵害。”

在《宝可梦》诉《口袋妖怪：复刻》一案，深圳中院认为：“被告广州麦驰公司、阿斯卡德公司、深圳值尚公司、霍尔果斯方驰公司，通过互联网发布运营被诉游戏，向不特定公众提供游戏画面内容，同时侵害了原告权利游戏的信息网络传播权。”

在《热血传奇》诉《传奇霸业》页游一案中，北京知产法院认为：“将《传奇霸业》游戏的服务器端置于其服务器中，使得公众可以在其个人选定的时间和地点获得《传奇霸业》游戏，即构成通过信息网络传播《传奇霸业》游戏的行为，因而亦侵害了娱美德公司对于《热血传奇》游戏享有的信息网络传播权。”

在《热血传奇》诉《传奇霸业》手游一案中，上海知产法院维持上海普陀法院一审的观点，认为：“根据《中华人民共和国著作权法》第十条第一款（十二）项规定，公众可以在其个人选定的时间和地点获得《传奇霸业》手游，构成通过信息网络传播《传奇霸业》游戏的行为。”

24. 【改编权是否控制改编作品的后续使用行为】

有 5 件案件中，法院认为信息网络传播权控制的是提供权利作品的行为，其中 4 件为广州互联网法院作出，并明确改编作品的后续使用行为由改编权控制，故而在认定侵害改编权的情况下认定并不侵害信息网络传播权^[1]。

[1] 在《改编权并不是对改编作品的使用权——完美世界诉火谷网络侵害作品改编权案评析》一文（知产前沿微信公众号 2023.02.10）中，浙大张伟君教授认为：“虽然理论上著作权法第十条所规定的每项权利均是赋予著作权人控制特定行为的权利，改编权是其中的一项专有权利，但其实赋予著作权人改编权的意义无非是……也就是存在实质相似之处，就依然可以满足著作权侵权的构成要件。至于被告使用改编后的作品侵犯了原告享有的哪项专有权利，则如前面所述，是看被告对改编后的作品或者说改编作品进行了怎样的使用——如果是复制改编作品，就侵犯复制权；如果是传播了改编作品，就侵犯了传播权。”

在《太极熊猫》诉《花千骨》一案中,苏州中院一审判决(2018年3月30日)认为:“就原告主张的复制权和信息网络传播权侵权问题……信息网络传播权控制的是通过信息网络向公众提供权利作品的行为,本案中两被告并未实施该行为,其向公众提供侵权改编作品的行为属于改编权的控制范围,故本院对蜗牛公司的该两项主张不再支持。”

在《昆仑墟》诉《灵剑苍穹》等五款游戏案件第一次诉讼中^[1],广州互联网法院一审判决(2019.3.27)虽然认定两款游戏构成实质性相似,但是认为复制权及信息网络传播权的规制范围限于针对原作品的行为。

关于复制权:《青云灵剑诀》等被诉五款游戏在前81级的画面与《昆仑墟》游戏在整体观感上构成实质性相似,但故事背景、人物形象、剧情文字、技能和场景名称等设计均与《昆仑墟》游戏不同,在利用《昆仑墟》游戏基本表达的基础上进行了新的创作,体现了一定的独创性,两者之间的差异使普通观察者可从外观上识别原被告游戏之间的区别,不会直接混淆为同一款游戏。因此,被诉五款游戏并不是游戏《昆仑墟》复制权所保护的复制品,不构成对原告菲狐公司复制权的侵犯。

关于信息网络传播权:由于信息网络传播是将作品以数字格式存储在介质上,再将这个数字文件上传到服务器,在服务器上生成一个新的复制件,使用户可以在选定的时间和地点获得作品,实质上也是一个复制品的传播过程。而本案被诉五款游戏并非是

[1] 《昆仑墟》诉《灵剑苍穹》等五款游戏案【(2018)粤0192民初1号】系广州互联网法院受理的第一案。该案中,广州互联网法院虽然认定两款游戏构成实质性相似,但认为未侵害原告主张的复制权和信息网络传播权,判决驳回原告关于停止侵害复制权和信息网络传播权的全部诉请。之后,原告再次起诉侵害改编权和署名权,广州互联网作出(2019)粤0192民初22710号一审民事判决,广州知识产权法院作出(2021)粤73民终1245号二审民事判决。

《昆仑墟》游戏作品的复制品，由于并不涉及《昆仑墟》游戏复制品的信息网络传播权，因此公众在其个人选定的时间和地点所获得的被诉五款游戏，不构成对原告菲狐公司信息网络传播权的侵犯。

在《昆仑墟》诉《灵剑苍穹》等五款游戏案件第二次诉讼中，广州知识产权法院二审判决（2022年5月30日）亦认可一审关于改编权控制后续使用行为的认定：“改编权作为著作权人的财产权，不仅控制改编行为，而且还规制改编作品的后续财产性利用行为，被诉侵权人未经许可，对改编作品的后续使用包括复制权、发行权和信息网络传播权均被改编权所吸收而不再成为后续作品独立的权利类型。如果改编权仅仅控制改编作品的行为，而不再对改编作品的后续使用行为进行控制，则改编权的控制范围无疑受到压缩，不能实现著作权法保护专有权利的立法目的。改编权是著作权法赋予作者的财产权利，未经许可且不符合法律规定的特定情形，改编他人作品利用的，均属于改编权控制范围。改编已有作品所形成的改编作品，其著作权可由改编权人享有，但在行使改编作品著作权时，不得侵害原作品著作权。故改编作品的利益在法律上遵循‘双重利用、双重许可’规则，对于改编作品进行后续利用时，不仅要得到改编作品著作权人许可，还要征得原作品著作权人的许可……故菲狐公司主张改编权成立情况下，被诉侵权人的改编作品的后续复制、运营和传播行为均受到改编权的控制，属于著作权法中权利人财产权的保护范围，故菲狐公司主张下架被诉侵权游戏即是主张停止侵害作品改编权的法律后果。”

当然，在《金币大富翁》诉《动友富翁》一案中，广州互联网法院一审判决（2021年12月29日）在认定侵犯改编权的情况下，亦认定侵犯了信息网络传播权：“信息网络传播行为一般是将作品以数字格式存储在介质上，再将这个数字文件上传到服务器，在服务器上生成一个新的复制件，使用户可以在选定的时间和地点获得作品，实质上是一个复制品的传播过程。三被告抄袭《金币大富翁》游戏改编为《动友富翁》游戏并通过信息网络向公众提供，其行为侵害了原告对作品《金币大富翁》游戏享有的信息网络传播权。”

此后，在《率土之滨》诉《三国志战略版》一案中，广州互联网法院一审判决（2023年5月）认为被告侵害原告的改编权，并不侵犯信息网络传播权：“信息网络传播是将作品以数字格式存储在介质上，再将这个数字文件上传到服务器，在服务器上生成一个新的复制件，使用户可以在选定的时间和地点获得作品，实质上也是一个复制品的传播过程。简悦公司进行信息网络传播的系《三战》，并非《率土》，网易雷火公司主张简悦公司侵犯其信息网络传播权，本院不予支持。”

25. 【侵害改编权的主体】

被控游戏的开发者是利用权利游戏进行改编并创作出新作品的改编行为实施者，故法院通常仅认定被控游戏开发者侵害了权利方的改编权。

在游戏《热血传奇》诉《金装传奇》一案中，北京知产法院认定：“三七公司与奇客创想公司运营《金装传奇》的行为侵犯了娱美德公司、株式会社传奇 IP 对《热血传奇》游戏享有的信

息网络传播权，但因为两被告并非《金装传奇》的开发者，故并未侵害两原告对《热血传奇》游戏享有的改编权。”

在前述广州互联网法院认定改编权控制改编作品后续使用行为的案件中，法院则将改编作品后续使用者同样认定为侵害改编权的主体。

在《昆仑墟》诉《灵剑苍穹》等五款游戏案件第二次诉讼中，广州互联网法院一审即认为：“霍尔果斯侠之谷公司、深圳侠之谷公司、柏际公司方未经菲狐公司许可，将对《昆仑墟》游戏改编后的作品利用互联网的方式进行传播，侵犯了菲狐公司作品的改编权。”

26. 【改编权与署名权】

正常情况下，在传播利用改编作品过程中，应当为原作品进行署名，表明改编关系。但是，在主张抄袭行为构成改编侵权的情况下，原告同时主张侵害署名权的案件较少，有4件案件中原告同时主张改编权及署名权，但3件未获支持，有1件得到支持。

在《守望先锋》诉《枪战前线》及《英雄枪战》两案中，上海浦东法院一审认为：“署名权系表明作者身份，在作品上署名的权利。此处署名权对应的作品系原权利作品，而非保留原作品基本表达后改编出具有一定独创性的新作品。故就原告主张的署名权侵权问题，在同一权利主张范围内，署名权和改编权无法同时成立。对于原告该项主张，本院不予支持。”

在《昆仑墟》诉《灵剑苍穹》等五款游戏一案中^[1]，广州互

[1] 《昆仑墟》诉《灵剑苍穹》第二次案件一审案号：（2019）粤0192民初22710号，二审案号：（2021）粤73民终1245号。

联网法院及广州知产法院均认为：“本案被诉侵权游戏属于改编作品，霍尔果斯侠之谷公司享有著作权，但其在行使著作权时不得侵犯原作品即菲狐公司的本案游戏著作权，这其中当然包括著作权人的署名权，否则即构成侵害原作品作者的署名权。著作权法所规定的作者所享有的表明作者身份的权利，除非当事人通过协议另行作出约定外，著作权人对其作品当然享有署名权。改编原作品而形成的新作品也不例外，本案被诉侵权游戏并未表明根据本案权利游戏进行改编，侵害了权利人的署名权。”

27. 【重复主张与保护问题】

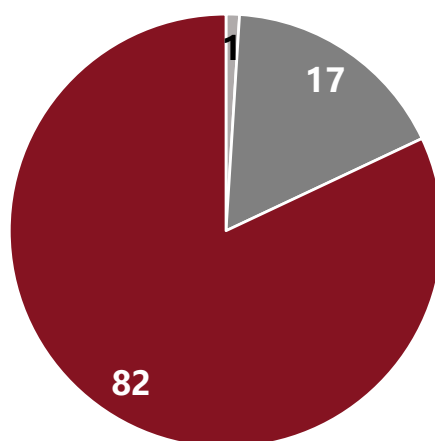
在《大话西游》诉《大唐仙灵》一案中，被告浩动公司抗辩认为，网易公司既主张场景地图的整体和局部的权利，又将场景地图拆分为各个小的场景和各个设计元素进行权利主张，属于重复主张。对此，广州互联网法院认为：“网易公司主张的 15 个场景和 14 个美术元素均包含在 7 幅场景地图中，分别是长安、水晶宫、东海龙宫、方寸山部分、大唐边境部分、东海渔村部分和傲来国部分，这些场景和元素应当从以下几方面考量：第一，大的场景地图包含了小的游戏场景或元素，在游戏用户操控游戏的进程中，虽然小的游戏场景或元素会单独呈现，且可能与在大的场景地图中呈现的方式有一定差异，但这种差异不具有显著性和实质性，不足以形成新的美术作品；第二，如果大的场景地图被认定为构成实质性相似，则其中的小的游戏场景或元素不再进行重复保护；第三，如果大的场景地图未被认定为构成实质性相似或者不被认定为美术作品，则其中能单独形成美术作品的小的游戏场景或元素，权利人可以另行主张。”

28. 【起诉应用分发平台的数据】

在 100 件案件中，仅 1 件起诉苹果应用商店（iOS 应用），17 件起诉第三方游戏分发平台（安卓应用）。^[1]

起诉应用分发平台

■ 苹果应用商店 ■ 第三方游戏分发平台 ■ 未起诉平台



29. 【如何认定联运和侵权性质】

若涉案平台向用户提供了网络游戏的产品或服务，均可能会被法院认定为构成联运主体。联运主体通常分为两类：一类是具有平台或应用商店的联运渠道，另一类是一般联运主体（即非渠道方）。

在 26 件案件中原告主张相关主体构成联运，有 18 件获得法院支持，其中第三方应用分发平台（联运渠道）有 13 件，有 5 件法院认定仅提供下载等网络服务。

[1] 第三方分发平台，包括：“指趣游戏盒”App、9133 官网（手游平台）、49 游网站、光宇游戏网站、7k7k 网站、“YY 游戏”平台、“飞火游戏”平台、37 手游 / 网游、九游网、4399 平台、九游平台等。

30. 【联运方能否主张合法来源抗辩】

在 2 件案件中，被告作为联运方依据著作权法第五十九条^[1]提出合法来源抗辩，但最终并未获得法院认可。

在《昆仑墟》诉《灵剑苍穹》一案第二次诉讼中，二审和一审关于被告提出的合法来源抗辩作出了不同的认定。

在《万国觉醒》诉《指挥官》一案中，被告九九公司提出合法来源抗辩：

对此，深圳中院一审认为著作权的合法来源抗辩不得随意扩张适用主体及制度价值，九九公司该主张不符合合法来源抗辩的适用情形，该院具体分析如下：“首先，合法来源抗辩中的被控侵权产品应为对权利作品进行复制后所产生的复制品。本案中，

《指挥官》游戏对权利游戏进行‘换皮抄袭’，实施了侵害权利作品改编权的行为，其系改编作品，非权利作品的直接复制品。对于复制品的销售者而言，其在利用被控侵权产品进行盈利时，是基于其上物权实施低买高卖行为赚取差价，而非基于其中著作权等知识产权所产生的价值直接盈利。本案中，根据九九公司提交的证据，其所赚取的不是差价，而是通过发行、运营游戏直接赚取与玩家充值相关的收入，不符合合法来源抗辩的适用情形。其次，因复制品上往往同时承载着物权和知识产权，如果物权属于已经支付合理对价的销售者，而物上的知识产权属于制造者以

[1] 著作权法第五十九条规定，复制品的出版者、制作者不能证明其出版、制作有合法授权的，复制品的发行者或者视听作品、计算机软件、录音录像制品的复制品的出租者不能证明其发行、出租的复制品有合法来源的，应当承担法律责任。《最高人民法院关于知识产权民事诉讼证据若干问题的规定》第四条的规定，被告依法主张合法来源抗辩的，应当举证证明合法取得被诉侵权产品、复制品的事实，包括合法的购货渠道、合理的价格和直接的供货方等。被告提供的被诉侵权产品、复制品来源证据与其合理注意义务程度相当的，可以认定其完成前款所称举证，并推定其不知道被诉侵权产品、复制品侵害知识产权。被告的经营规模、专业程度、市场交易习惯等，可以作为确定其合理注意义务的证据。

外的其他权利人时，为避免善意销售者因侵害其他权利人的知识产权而遭受损害，才产生了合法来源抗辩。但涉案网络游戏本身不是有体物，合法来源抗辩应限于对作品有体复制件的销售，不包括网络游戏运营行为。最后，在案证据可以证明《万国觉醒》游戏具有较高知名度，九九公司作为同业公司，理应负有相应的注意与审查义务。《指挥官》游戏计算机软件著作权登记证书显示的著作权人为亚亨公司，微信小程序显示的游戏开发者为‘开发者周五’，均非九九公司所称的案外人虎趣公司。而且，《指挥官》游戏大量美术形象与案外游戏《帝国时代》相同，九九公司所提交的发行协议中亦未显示其游戏美术形象已取得《帝国时代》游戏权利人的授权。难言九九公司在发行、运营《指挥官》游戏时已尽善良注意义务。”在广东高院二审中，高院同样不予认可：“关于九九公司上诉主张其提供了合法来源，可不承担赔偿责任的问题。合法来源抗辩制度旨在平衡知识产权权利人和善意销售者之间的利益，在保护专有权利的同时兼顾保障正常的商业交易安全。九九公司、番茄公司不是主张合法来源抗辩的适格主体，一审判决已有论述分析，本院予以认同。此外，正如本院上述详细分析，九九公司、番茄公司实施的是严重的侵权行为，具有侵权恶意且情节严重，根本不符合合法来源抗辩之制度宗旨，该上诉理由明显缺乏事实和法律依据，本院不予支持。”

31.【行为保全的数据概览】

在 100 件案件中，有 7 件法院出具了行为保全裁定，占比仅 7%，其中，诉中行为保全 6 件，分别是：《梦幻西游 2》口袋版 VS《口袋梦幻》（2013.11.01）、《魔兽世界：德拉诺之王》

诉《酋长萨尔：魔兽远征》（2015.03.09）、《地下城与勇士》诉《阿拉德之怒》（2018.01）《蓝月传奇》页游诉《烈焰武尊》（2019.04.26）、《热血传奇》诉《蓝月传奇》手游（2019.04.26）、《三国杀名将传》诉《霸王雄心》（2021.02.01），诉前行为保全为 1 件，即《热血传奇》诉《古云传奇》（2019.09.10）。

32. 【行为保全的执行与复议】

在法院出具行为保全裁定的案件中，有 5 件被申请人及时执行了行为保全裁定，但是有 2 件行为保全作出后，被申请人未及时履行而被作出罚款处罚，且作为损害赔偿的重要因素予以考量。

在《梦幻西游 2》口袋版 VS《口袋梦幻》一案中，北京海澱法院一审（2014 年 9 月）判决载明：“本案审理过程中，本院曾裁定要求世纪公司立即停止对该游戏进行的宣传、测试、运营等事宜，并对世纪公司拒不履行法院已经发生法律效力的裁定进行了罚款处罚，但该公司仍未停止对侵权游戏进行的宣传、测试、运营，世纪公司称因无力赔偿导致有些运营渠道未停止。本院认为，世纪公司所述理由并无法律依据，本院不予采信，即使该公司确实存在经营困难，亦应承担由此带来法律后果。由于该公司的行为导致相关损害后果扩大，本院将作为判定赔偿数额的重要因素。”

在《魔兽世界：德拉诺之王》诉《酋长萨尔：魔兽远征》一案中，^[1]广州知识产权法院一审（2015 年）在组织双方听证后作出裁定，禁止被告七游公司复制、发行及通过信息网络传播被诉游戏，禁止被告分播时代公司复制、发行、通过信息网络传播被诉游戏和

[1] 该诉中禁令案〔（2015）粤知法著民初字第 2-1 号、（2015）粤知法商民初字第 2-1 号，承办人：龚麒天〕，入选广东高院公布的《2015 年度广东省知识产权审判十大案例》。

实施涉案不正当竞争行为，禁止被告动景公司通过其官网传播被诉游戏。禁令效力维持至本案判决生效日止，禁令期间不影响为该游戏玩家提供余额查询及退费等服务。该案是广州知识产权法院成立以来颁发的第一个禁令，充分彰显了法院加强知识产权司法保护的决心。法院在描述其典型意义时认为：“本案严格遵循禁令的程序要求，严格审查禁令的实体要件，整个过程规范、合法。禁令颁发后顺利执行，维护了法律的尊严和司法的权威，实现了较好的法律效果。同时，裁定特别要求被告在禁令期间应继续为游戏玩家提供余额查询及退费等服务，体现了对游戏玩家利益的考虑，实现了较好的社会效果。”

在3件保全裁定出具后，被申请人申请了行为保全复议，2件维持原裁定，1件撤销了原裁定。从复议程序来看，合议庭成员和原裁定并无二致。

33. 【停止侵权方式数据概览】

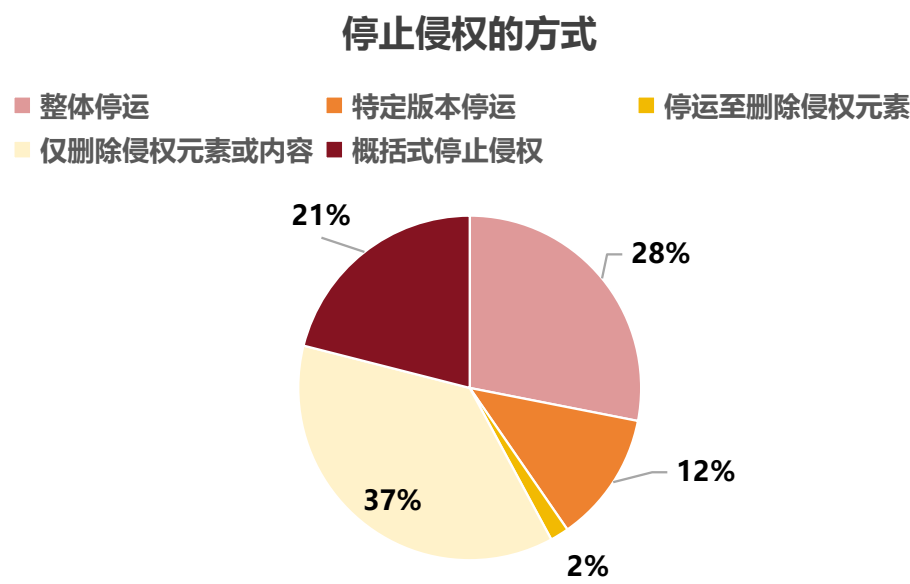
在100件案件中，有9件原告败诉，91件胜诉，其中有3件，原告未提出停止侵权的诉讼请求；有26件，因被告已经停止侵权，原告放弃停止侵权诉请或法院不再支持；有2件，法院认为被控游戏不构成内容侵权，仅要求被告停止其附带的侵权行为；^[1]有1件因关联案件已判决停止侵权，而不再重复判决；^[2]有2件案件，判决书中未写明不支持停止侵权诉请的原因；^[3]有1件案件，原告未证明其主张停止侵权的行为是被告所为。

[1] 《QQ飞车》诉《一起来飞车》、《热血传奇》诉《龙腾传世》。

[2] 《魔兽世界：德拉诺之王》诉《酋长萨尔：魔兽远征》不正当竞争纠纷。

[3] 《梦幻西游》、《阴阳师》诉《大圣轮回》、《梦幻西游》诉《梦回西游》（（2020）粤0192民初436号）。其中《梦幻西游》诉《梦回西游》案（（2020）粤0192民初436号）中，一审判决未公开，且二审判决未写明不支持原告停止侵权诉请的理由。

法院判决被告停止侵权的，有 56 件，具体判决方式分为三大类：停止游戏运营、删除侵权元素和概括式停止侵权。在这三大类下又有多种细化的方式：



有 1 件，一审法院认为在被告赔偿经济损失的情况下，无需停止相关侵权行为，但二审予以改判。

在《金币大富翁》诉《谁是首富》一审中，武汉中院认为：“《谁是首富》游戏虽使用了《金币大富翁》游戏的大量特有游戏元素，但由于两款游戏在游戏画面方面差异较大，任务情节并非完全一致，《谁是首富》游戏的设计画面及部分任务情节更富于现实感，因此两者可被网络游戏用户区分开来，两款游戏给予网络游戏用户的体验并非完全相同或可相互替代。允许两款游戏在网络游戏市场同时存续，并不会损害游戏消费者的合法权益，也不会对市场竞争秩序造成进一步的破坏。在上海益世界公司、芜湖易玩公司的经营损失已获相应赔偿的情形下，无需另行判令停止相关的不正当竞争行为。”

但是，湖北高院二审则有不同认定：“案涉《谁是首富》游戏构成不正当竞争的相应事实和依据前已述及，但一审认定不会对市场竞争秩序造成破坏从而无须判令停止相关不正当竞争行为存在不当，否则在本案中就无援引《反不正当竞争法》予以调整和规制的必要。具体而言，《谁是首富》游戏可以通过对一、二审查明的游戏具体规则相似内容的修正、对应规则的升级、简单模仿投资系统和盛宴系统等相应部分内容的消除等措施，停止案涉不正当竞争行为。上海益世界公司、芜湖易玩公司上诉要求停止《谁是首富》游戏不正当竞争行为的部分理由成立，考虑到案涉游戏自身特点、行业现状等，限期三十日内停止案涉不正当竞争行为。”

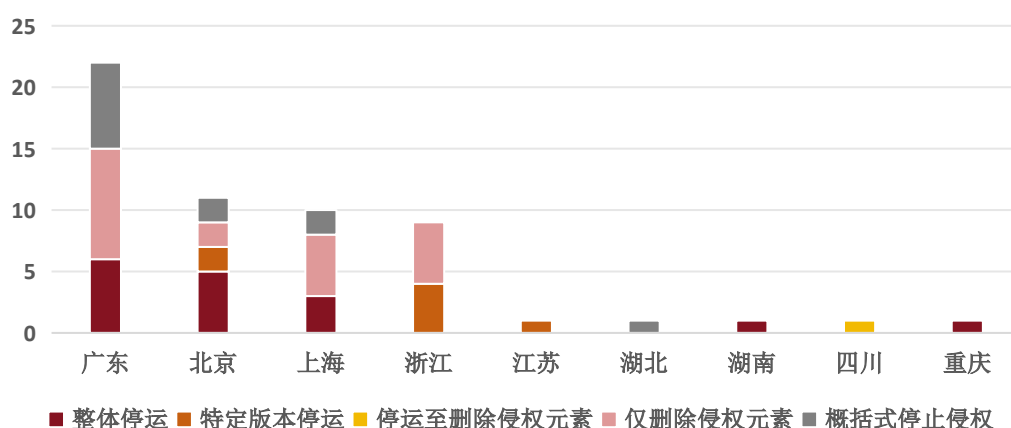
有1件案件，法院认为若停止侵害的判决不足以遏制再次侵害的可能性，可在判赔时考虑施加适当威慑。

《帝王霸业》诉《页游三国》与《三国逐鹿》一案二审中，广东高院认为：“虽然被诉游戏已经停止运营，但是，涉案商业秘密仍然由徐昊、肖鑫、策略公司、南湃公司不正当获取和侵占，故再次发生不正当使用甚至公开披露的风险仍然存在。本案中，仟游公司、鹏游公司并无诉请法院判令销毁被诉源代码，而事实上，即使其有提出该诉请，由于被诉游戏源代码易于复制，通过销毁的方式，难以避免被诉侵害人仍有掌握涉案商业秘密。本案虽有判令被诉侵害人停止侵害，但是，从本案被诉侵害人存在主观恶意且不正当行为蓄谋已久等事实来看，判令停止侵害对于阻遏再次侵害而言收效有限，故在酌定本案赔偿金额时，应当考量施予被诉侵害人适当威慑这一因素。”

34. 【不同地区法院判令停止侵权的方式】

广东地区：22 件中，整体停运的有 6 件，仅删除侵权元素的 9 件，概括式停止侵权 7 件；上海地区：10 件中，整体停运的有 3 件，仅删除侵权元素或内容的有 5 件，概括式停止侵权 2 件；北京地区：11 件中，整体停运的有 5 件，特定版本停运的有 2 件，概括式停止侵权 2 件；浙江地区：9 件中，特定版本停运的有 4 件，仅删除侵权元素或内容的 5 件。

不同地区法院判令停止侵权的方式



35. 【判定整体停运的考量因素】

在法院判决停止游戏运营的案件中，法院的考量因素包括：

第一，侵权程度。若侵权元素贯穿被控游戏整体，使得被控游戏与权利游戏不仅是单一元素，而且是整体架构及故事情节构成实质性相似，则单纯删除游戏元素难以达到停止侵害的效果，法院常会将其作为首要的考量因素；

第二，替代性。若被控游戏与权利游戏属于同一类型游戏，具有相似 / 相同的创作题材，目标人群也高度重合，则此时被控游戏对权利游戏的替代性强，若不判令其整体停运将对权利游戏造成巨大的利益损失，部分案件中法院对该因素进行详细论述。

第三，更新后的版本是否仍侵权。快速更新迭代是游戏的特性，因此部分法院考虑了这一因素，但若更新后的游戏版本与被告版本并无实质性区别，甚至新增了侵权内容，则其会成为法院判令被控游戏整体停运的重要因素；

第四，侵权成本，即使关闭了服务器，网络游戏的服务器仍可以随时开启运营，重新实施侵权行为的成本及危害可能成为法院考虑的因素之一；

第五，附带行为引人误解，若被告还作出了混淆等行为，使人误认为被控游戏与权利游戏存在关联，则其可能成为法院判令被控游戏停止运营的考量因素之一。

在《奇迹 MU》诉《奇迹神话》一案中上海浦东法院一审认为：“【侵权程度深 + 侵权成本低】虽两被告现已停止通过《奇迹神话》官网实施被控侵权行为，但自原告起诉至两被告停止上述行为的时间跨度较长，且在本案审理过程中又增加服务器，扩大了侵权范围，庭审结束后仍继续实施侵权行为；同时基于网络游戏的性质，其服务器可随时开启运营，两被告重新实施侵权行为的成本较低而危害较大。因此，为全面保护权利人的合法权益，有效制止两被告侵权行为，本院判令两被告应停止运营《奇迹神话》网络游戏，停止在涉案游戏中使用‘奇迹神话’名称，并停止相关虚假宣传行为”，据此判决：“一、被告广州硕星信息科技有限公司、广州维动网络科技有限公司于本判决生效之日起立即停止侵害原告上海壮游信息科技有限公司对《奇迹 MU》享有的著作权的行为；二、被告广州硕星信息科技有限公司、广州维动网络科技有限公司于本判决生效之日起立即停止擅自使用涉案

知名商品特有名称及虚假宣传的不正当竞争行为。”

在《魔兽世界：德拉诺之王》诉《酋长萨尔：魔兽远征》的著作权侵权纠纷一案中，原告请求法院判令：“三被告立即停止侵犯原告的著作权，包括被告七游公司立即停止向公众测试、发布、出版或以任何其他方式向公众提供《全民魔兽》游戏；被告分播公司立即停止代理、运营《全民魔兽》游戏；被告动景公司立即停止传播《全民魔兽》游戏；三被告立即删除侵权宣传资料。”对此，广州知产法院一审认为：“【侵权程度深】被诉游戏使用原告《魔兽世界》游戏相关英雄和怪兽形象，就是为了利用《魔兽世界》的知名度，吸引游戏玩家。如果将被诉游戏的英雄和怪兽形象进行彻底改变，对于玩家而言就是两款不同的游戏。在此情况下，结合考虑本院在商字第2号案中对被告不正当竞争行为的认定，原告要求被诉游戏整体下线，符合法律规定。据此，本院支持原告要求被告七游公司立即停止向公众提供被诉游戏，被告分播公司立即停止代理、运营被诉游戏，被告动景公司立即停止传播被诉游戏的诉请。由于被诉游戏的整体下线必然包括游戏宣传资料的撤除，故无必要再判决被告删除侵权宣传资料。”

据此判决被告七游公司（游戏开发商）立即停止向公众提供被控游戏，被告分播公司（独家运营商）立即停止代理、运营被控游戏，被告动景公司（第三方游戏分发平台）立即停止传播被控游戏。

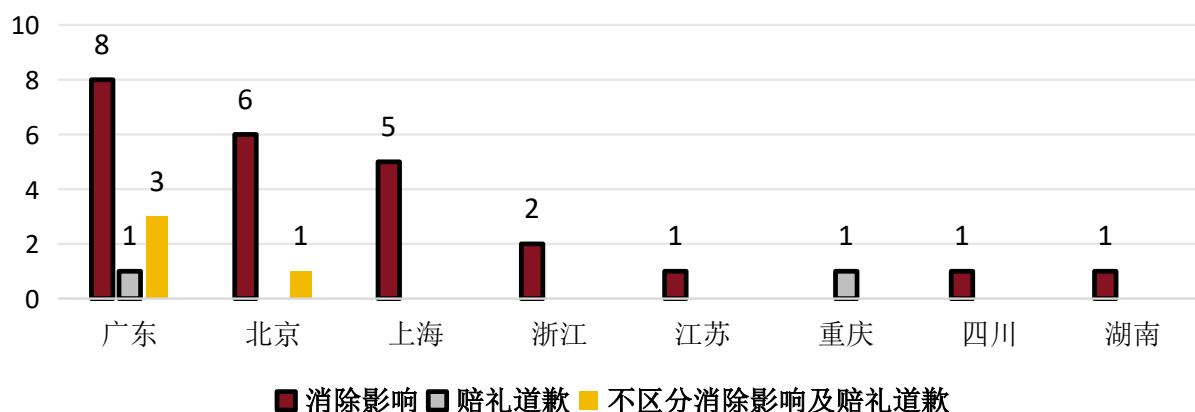
广东高院二审进一步明确，侵权元素贯穿游戏整体，因此判令被控游戏整体停运：“暴雪公司、网之易公司的权利基础为构成美术作品的涉案游戏元素的著作权，对应的侵权内容为被诉游

戏《全民魔兽：决战德拉诺》中相应的游戏元素，由于后者分布并贯穿融合于整个被诉游戏中，有赖于被诉游戏整体运行而使用或呈现，因此只有制止整个游戏的提供、运营等才能有效履行停止侵害民事责任。”

36. 【消除影响 / 赔礼道歉的数据概览】

100 件案件中，判决消除影响有 24 件，判决赔礼道歉有 2 件，^[1] 判决对两者未区分的，有 4 件。^[2] 其中：广东地区：判决消除影响共 8 件，判决赔礼道歉的有 1 件，未区分的有 3 件；北京地区：判决消除影响共 6 件，未区分的有 1 件；上海地区：判决消除影响共 5 件，未区分的有 1 件；浙江地区：判决消除影响共 2 件；江苏地区：判决消除影响共 1 件；重庆地区：判决消除影响共 1 件；四川地区：判决消除影响共 1 件；湖南地区：判决消除影响共 1 件。仅因内容侵权判决消除影响的案件有 16 件，主要因附带行为例如仿冒混淆、虚假宣传、商业诋毁等，判决消除影响的有 12 件。

消除影响判决情况



[1] 《HOC》（混沌与秩序：英雄战歌）诉《三界魂》、《魔兽世界：德拉诺之王》诉《酋长萨尔：魔兽远征》。

[2] 《王者之剑》诉《巨龙之怒》、《梦幻西游》诉《开心Q传》、《梦幻西游》诉《西游怀旧版》、《昆仑墟》诉《灵剑苍穹》第二次诉讼。

37. 【商誉受损因素】

商誉受损是法院支持消除影响请求的首要考量因素。有 6 起案件，法院认定因存在商誉受损事实而判决消除影响 / 赔礼道歉。^[1]

在《魔兽世界：德拉诺之王》诉《酋长萨尔：魔兽远征》不正当竞争纠纷一案中，原告请求法院判令：“被告分播公司在被诉游戏官网（<http://lmvsbl.rekoo.com/>）及腾讯游戏网（<http://games.qq.com/>）上刊登由法院审核的道歉声明，消除不利影响。”

广州知产法院认为：“分播公司不仅实施虚假宣传行为，还采用美女登门陪玩等营销方式，给暴雪公司、网之易公司造成了不良影响，损害其商誉，故暴雪公司、网之易公司要求分播公司在被诉游戏官网及腾讯游戏网刊登声明消除不利影响，依据充分，本院亦予以支持。”据此，该院判决：“在《全民魔兽：决战德拉诺》（原名《酋长萨尔：魔兽远征》）官网（<http://lmvsbl.rekoo.com/>）和腾讯游戏网（<http://games.qq.com/>）刊登声明，消除对原告暴雪娱乐有限公司、原告上海网之易网络科技发展有限公司的不利影响。”

38. 【仿冒混淆行为因素】

有 6 件因附带仿冒混淆行为，法院判令消除影响。

在《奇迹 MU》诉《奇迹神话》一案中，原告请求法院判令：“三被告在《中国知识产权报》刊登公告，并在被告各自网站首页显著位置上连续三十天刊登公告，澄清事实、消除影响。”

[1] 《魔兽世界：德拉诺之王》诉《酋长萨尔：魔兽远征》、《梦幻西游》手游、《梦幻西游无双版》诉《梦幻变异版》、《梦幻西游》诉《开心 Q 传》、《梦幻西游》诉《西游怀旧版》、《阴阳师》诉《百鬼物语》、《万国觉醒》诉《指挥官》

上海浦东法院一审认为被告在被控游戏名称中使用“奇迹”二字，且在宣传时将其与权利游戏混同介绍，构成混淆行为。该院认为：“两被告的侵权行为对于与其具有竞争关系的原告，在相关竞争市场内造成了一定程度的不良影响，原告要求两被告消除影响的诉讼请求，本院予以支持”，据此判令二被告：“共同在《中国知识产权报》上发布公开声明（声明内容须经本院审核），以消除其因侵犯著作权及不正当竞争行为对原告上海壮游信息科技有限公司造成的不利影响，同时分别在各自的网站首页（网址分别为 www.hugenstar.com 和 www.91wan.com）连续三十日刊登相同内容的声明。”

39. 【损害赔偿总体情况】

100 件案件中，原告胜诉 91 起，有 4 起因原告仅主张合理费用赔偿，法院实际判决的损失赔偿案件共计 87 件，判赔金额分布如下：

50 万元以内（含 50 万元）：42 起；

50 万元以上 100 万元以下（含 100 万元）：8 起；

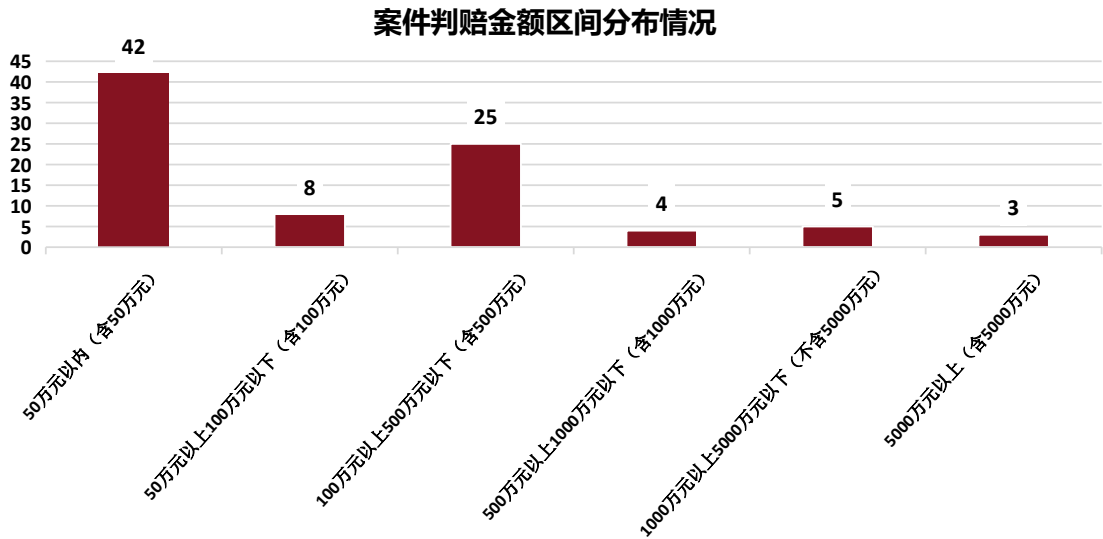
100 万元以上 500 万元以下（含 500 万元）：25 起；

500 万元以上 1000 万元以下（含 1000 万元）：4 起；

1000 万元以上 5000 万元以下（不含 5000 万元）：5 起；

5000 万元以上（含 5000 万元）：3 起。^[1]

[1] 以生效判决的最终金额为准，有部分案件处于二审中，暂以一审判决金额进行统计。此外，据了解判决 5000 万以上的案件其实还有好几起，但是鉴于法律文书未公开，所以未纳入本次统计范围。



40. 【判赔数额的年度趋势】

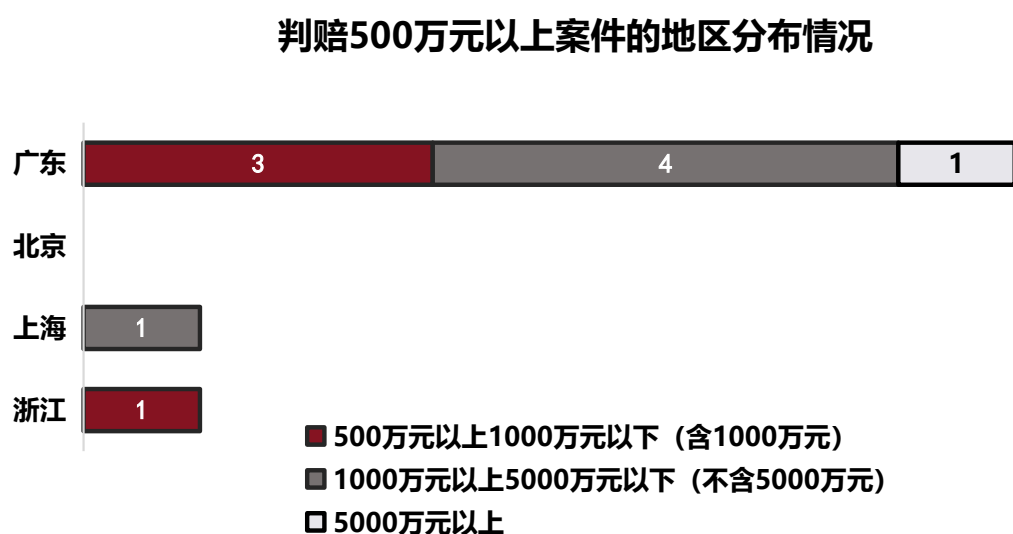
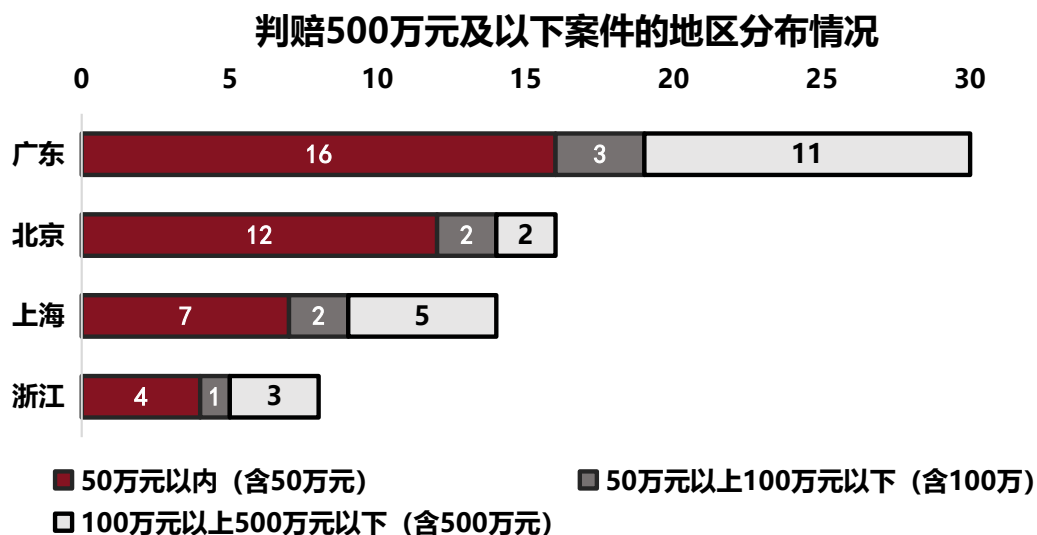
数据显示^[1]，2014 年到 2024 年游戏间诉讼案件的判赔金额整体呈现上升趋势。早年游戏间诉讼案件的最高判赔数额较低，2018 年后高判赔案件显著增加，尤其是近几年，出现了一些涉及金额巨大的诉讼案件，2024 年更是创下了 1.07 亿元的历史新高。高额判赔案件的出现，不仅体现了游戏行业的发展和相关诉讼案件的增加，也反映了法院对游戏知识产权保护力度的不断加强。



[1] 以生效判决的最终金额为准，有部分案件处于二审中，暂以一审判决金额进行统计。

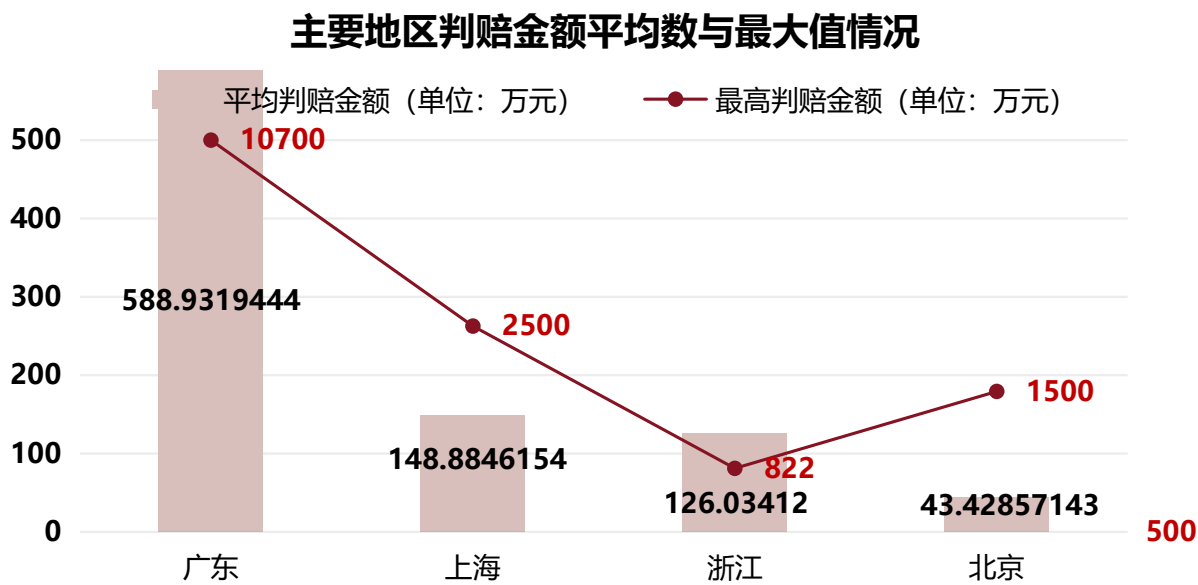
41. 【判赔数额的地区特征】

判赔金额不仅与案件的具体侵权情节和经济损失评估有关，也存在着一定的地区差异。



就各地区的判赔情况而言，在游戏间诉讼案件的判赔金额上表现出一定的区域特征和差异化趋势。具体而言，广东地区（主要指广州和深圳）在判赔金额上表现突出，判赔金额从小额到大额分布广泛，500 万元以上的高额案件比例较高，做出了 1.07 亿的最高额判赔，展现了在知识产权领域的保护力度。上海的案

件总数适中，判赔金额分布也较为均匀，最高判赔金额为 2500 万元，平均判赔金额也较高。浙江地区诉讼量虽少，但百万级案件占比一半。



42. 【全额支持的案件情况】

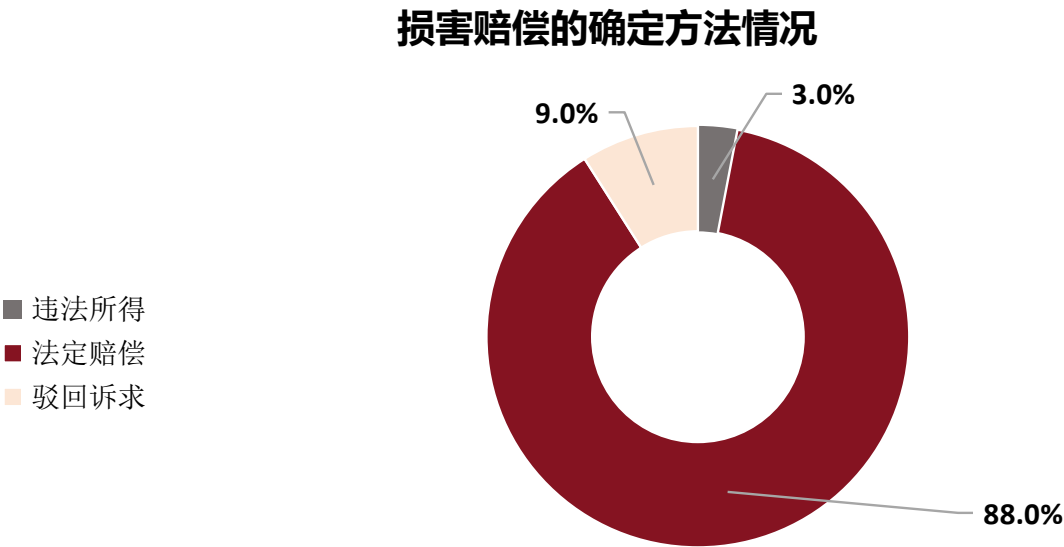
案件名称	获赔金额	裁判法院	考量因素
《守望先锋》诉《英雄枪战》案	300 万元 ^[1]	上海浦东法院	依据被告提供并经原告确认的涉案游戏收入数据及公证反映的下载量，全额支持了经济损失和合理费用。
《太极熊猫》诉《花千骨》案	3000万元	苏州中院 江苏高院	通过增值税发票数据、收入利润率计算及对侵权行为性质和情节的综合考量，确定两被告通过侵权获利的金额显著超过原告赔偿请求。
《昆仑墟》诉《灵剑苍穹》	500 万元	广州知产法院	被告拒绝举证，构成证据妨碍；法院依据证据妨碍规则推定原告主张的赔偿金额成立；结合被告拒绝提供证据的行为、侵权行为的广泛性和持续时间，合理推算侵权获利，并综合考虑案件复杂性与合理费用，最终确定赔偿金额。
《我的世界》诉《迷你世界》案	5000 万元	广东高院	被告拒绝举证，需承担不利后果；法院采纳优势证据原则，基于渠道收入与扣除成本估算侵权获利，结合侵权内容贡献率及许可费参考，确定了最终赔偿金额，验证了诉请赔偿的合理性。

[1] 二审和解，撤回上诉。

《率土之滨》诉《三国志战略版》案	5000 万元 [1]	广州互联网法院	综合考量了游戏的独创性和知名度、侵权行为的主观过错及高额获利、侵权内容对侵权收入的贡献度，以及维权合理开支的证明，认定诉求未超出合理范畴。
《万国觉醒》诉《指挥官》案	1000 万元	深圳中院 广东高院	根据证据确认其侵权获利为 1251 万余元；被告主张的推广费用（即“买量”费用）缺乏充分证据证明其合理性，未予扣除；被告关于与案外人分成的主张不影响侵权获利的整体认定；强调侵权行为的严重性，考量到被告非法使用游戏版号的行为。

43. 【损害赔偿的确定方法数据概览】

我国《著作权法》第五十四条明确规定了“权利人的实际损失”、“侵权人的违法所得”、参照“权利使用费”及法定赔偿四种损害赔偿的确定方法。《反不正当竞争法》第十七条同样规定了实际损失、侵权获利、法定赔偿标准。在 100 件案件中，仅有 3 个案件采取的是违法所得，88 个案件均适用了法定赔偿，9 个案件被驳回诉求。



[1] 该金额为一审判决金额，二审审理中，尚未作出生效判决。

44. 【违法所得如何计算】

案件名称	计算公式	参考数据与计算步骤
《宝可梦》诉《口袋妖怪》一审 ^[1]	违法所得 = 总渠道后收入 × (1 - 50% 渠道费) × (1 - 5% 通道费) × 利润率 × 综合贡献率	深圳中院一审： 1. 总流水估算：通过相关方公开的审计报告、公司年报和判决书披露的数据与依据已知的收入或平台分成比例推算的数据，综合侵权行为发生时间内来自不同时间段、不同渠道的流水，扣减渠道分成、平台扣款、税费扣除等，最终得出了 946, 044, 410.51 元的总流水金额。 2. 利润率确定：原告主张参照被告某公司的两年利润率 (34.32%)。然而，由于各运营模式不同，此公司的利润率对彼公司并不完全适用。因此，法院采用了四个数据来源：① 2019-2021 年游戏企业平均利润率：5.01%；② 上市游戏企业的平均利润率：25.2%；③ 中国 20 强游戏企业的平均利润率：12.7% ④ 2019-2020 年上市游戏企业利润率：36.68%，最终取四个数据的平均数 20.75% 作为利润率。 3. 贡献率确认：法院采用被告在庭审比对中的自认，按照 57.5% 计算被诉侵权元素对被诉游戏获取利润的贡献程度。 违法所得 = 总渠道后收入 × (1 - 50% 渠道费) × (1 - 5% 通道费) × 利润率 × 综合贡献率 = 946, 044, 410.51 元 × (1 - 50%) × (1 - 5%) × 20.75% × 57.5% = 53, 615, 588.77 元。
《蓝月传奇》诉《烈焰武尊》一案	违法所得 = 总流水收入 × 利润率 × 贡献率	浙江高院二审： 1. 确定总流水收入：法院根据仙峰公司提供的数据，确认了《烈焰武尊》游戏在侵权损害赔偿计算期间 (2018 年 6 月 8 日至 2019 年 6 月 20 日) 的总流水收入为 93, 488, 845.22 元。 2. 确定利润率：法院根据游戏行业的惯例，考虑了渠道费用、营销分成费用、研发费用等因素，最终确定《烈焰武尊》的利润率为 20%。这一利润率是通过以下公式计算的：利润率 = (1 - 渠道通道费率) × (1 - 渠道分成费率)^[2] × (1 - 营销分成成本率) - 内部成本率。根据具体数据，渠道通道费率为 5%，渠道分成费率为 50%，营销分成成本率为 50%，内部成本率为 3.75%。 3. 确定侵权内容对收益的综合贡献率：法院对侵权内容对游戏收益的贡献率进行了分析，考虑了以下因素：a. 《烈焰武尊》被认定侵权的部分在游戏整体收益中的比例 (70%)。b. 《蓝月传奇》作为演绎作品的独创性部分占比 (25%)^[3]。《烈焰武尊》与《蓝月传奇》相似度的比例 (99%)。c. 最终，侵权内容对收益的综合贡献率为：70% × 25% × 99% = 17.325%。 违法所得 = 总流水收入 × 利润率 × 贡献率 = 93, 488, 845.22 × 20% × 17.325% = 3, 239, 388.48 元。
《穿越火线》诉《全民枪战》一案	【一审】 违法所得 = 整体获利金额 × 游戏地图对游戏整体盈利贡献率 × 侵权地图对游戏全部地图贡献率	深圳中院一审： 1. 被诉游戏获利金额：法院以《全民枪战》游戏的充值收入和财务报告中的净利润等数据为计算基数，通过综合原被告提供的公司审计报告和相关《重组报告书》等，逐年确定了被告的侵权获利，并以此为基础得出赔偿金额。确认 2015 年 -2017 年 5 月《全民枪战》游戏获利金额为 572324648 元。 2. 游戏地图对于 FPS 游戏的贡献率：法院综合考虑以下因素，酌情确定游戏地图对整体游戏的贡献率为 20%：a. FPS 射击游戏的核心部分包括玩法 (游戏规则)、场景地图设计 (关卡)、游戏角色的能力 (即数值数据)；b. 游戏地图承载了 FPS 射击游戏策划的核心部分；c. 游戏地图的开发成本，包括开发时长、人工等。 3. 涉案游戏地图对于整个游戏地图的贡献率：法院以下列三种计算方式所得结果的中位数作为被控 6 幅游戏地图在所有游戏地图中所占的贡献比为 39.53%：

[1] 该案以违法所得为惩罚性赔偿基数，按一倍进行赔偿。双方在二审中达成了调解。

[2] 包括《烈焰武尊》游戏在内的很多游戏存在官方包，故官方包流水收入不应当一律扣减渠道分成，应分别计算。

[3] 二审根据另案确定《蓝月传奇》之前版本为演绎作品，但是该案中先行判决认定的也全部是《烈焰武尊》使用的《蓝月传奇》独创性表达部分，本身并不包括《热血传奇》的独创性表达，故二审再行酌定《蓝月传奇》作为演绎作品的独创性部分占比 (25%)，并不妥当。

【二审】
违法所得 = 游戏整体月平均盈利 × 每幅侵权游戏地图在线时长 × 游戏地图贡献率 × 侵权游戏地图使用率

a. 艾瑞咨询报告中显示的《穿越火线》中涉案 6 幅地图的玩家使用率共 62.3%，根据取证推算《全民枪战》6 幅地图贡献率必然超过 50%；

b. 原告提交了《穿越火线》游戏数据后台（2012 年 1 月至 2014 年 12 月期间，即《全民枪战》游戏上线前两年）中涉案 6 幅游戏地图开局次数占总开局数的比例，即“开局占比”为 39.53%；

c.6 幅侵权游戏地图在侵权游戏中全部游戏地图数量的占比 16.22%。

违法所得 =572324648×20%×39.53%=45247986 元。

广东高院二审：

1. 被诉游戏获利金额：《全民枪战》在 2015 年 1 月至 2017 年 5 月的盈利约为 20421.29 万 +57609.65 万 =78030.94 万元。

2. 地图贡献率和使用率：

（1）确定游戏地图对于游戏整体获利的贡献率：本院认可一审判决确定的游戏地图对《全民枪战》游戏整体获利的贡献率为 20%。

（2）确定侵权 4 幅游戏地图^[1]（2）在全部游戏地图中的使用率：采用“人次占比”来确定侵权游戏地图在全部游戏地图中的使用率。其中，“运输船”地图使用率约为 7.68%，“边贸城”地图使用率约为 2.62%，“火车工厂”地图使用率约为 2.83%，“魔都废街”地图使用率约为 3.65%。

3. 具体计算：

侵权所得 = ①游戏整体月平均盈利 × ②每幅侵权游戏地图在线时长 × ③游戏地图贡献率 × ④侵权游戏地图使用率

①游戏整体月平均盈利 =78030.94 万 ÷29 月 =2690.72 万元 / 月

③侵权地图使用率 = 侵权游戏地图开局人次 / 全部游戏地图总开局人次

地图名称	①游戏整体月平均盈利 (单位: 万元 / 月)	②在线时间 (单位: 月)	③游 戏 地 图贡献率	④侵权游戏 地图使用率	被诉游戏地 图侵权获利 (单位: 万元)
运输船	2690.72	32	20%	7.68%	1322.54
边贸城	2690.72	25	20%	2.62%	352.48
火车工厂	2690.72	25	20%	2.83%	380.74
魔都废街	2690.72	23	20%	3.65%	451.77
总计					2507.53

45. 【举证妨碍规则的应用】

在 156 个裁判文书中，共 7 个裁判认定被告构成举证妨碍。^[2]

[1] 该案一审认定 6 张地图构成实质性相似，二审认定 4 张地图构成实质性相似。

[2] 《最高人民法院关于民事诉讼证据的若干规定》第九十五条规定，一方当事人控制证据无正当理由拒不提交，对待证事实负有举证责任的当事人主张该证据的内容不利于控制人的，人民法院可以认定该主张成立。这一条款对举证妨碍和司法推定作了专门规定，以降低权利人举证难度，制止妨碍举证行为。2020 年施行的《最高人民法院关于知识产权民事诉讼证据的若干规定》第二十五条明确指出，人民法院依法要求当事人提交有关证据，其无正当理由拒不提交、提交虚假证据、毁灭证据或者实施其他致使证据不能使用行为的，人民法院可以推定对方当事人就该证据所涉证明事项的主张成立。

46.【惩罚性赔偿的数据概览】

100 件案件中，共有 14 个案件原告提出了惩罚性赔偿主张，仅有 1 件（即《宝可梦》诉《口袋妖怪》一案）明确获得一审法院支持，二审已经和解；有 4 件法院未在判决中审查回应；有 8 件法院明确不予支持，其中有 1 件法院虽然不予支持，但明确将惩罚性因素在确定损害赔偿时予以考虑。

在《热血传奇》诉《盛世遮天》一案中，关于原告惩罚性赔偿主张，杭州中院一审认为：“惩罚性赔偿的适用前提有二：侵权人的主观状态为故意，侵权行为客观上情节严重。本案中，贪玩公司作为运营方，虽然曾因运营其他网络游戏被娱美德公司和传奇 IP 公司提起诉讼指控构成对《热血传奇（中文版）》的侵权，但单凭此难谓贪玩公司对本案侵权事实的发生主观状态构成故意。在案亦无证据表明侵权行为在客观上构成了情节严重。故对于传奇 IP 公司要求贪玩公司和火之公司承担惩罚性赔偿的主张不予支持。”

在《斗罗大陆：武魂觉醒》诉《火柴人觉醒》案中，原告诉请“3. 判令中顺公司、亨亨玩公司连带赔偿玄霆公司经济损失 1000 万元；4. 判令中顺公司、亨亨玩公司连带赔偿玄霆公司维权合理支出 32 万元”，在一审庭审中原告明确“如果法院认定被告的违法所得未达到相应数额，则主张其侵权获利为 21387028 元，并以此为基数主张五倍的惩罚性赔偿。上海知产法院二审认为：“玄霆公司所主张的侵权获利金额缺乏充分依据，且被诉行为属于使用与玄霆公司游戏相似的游戏规则，相较于直接复制作品的行为而言，其对玄霆公司合法权益的影响相对较轻，

故对玄霆公司主张本案应适用惩罚性赔偿责任的理由，本院不予采纳。”

在《阴阳师》诉《百鬼物语》一案中，原告主张：“3. 判令鲸某公司及友某公司共同赔偿网某公司经济损失及维权产生的合理支出共计 500 万元，爱某公司对其中 100 万元承担连带赔偿责任”。一审中，原告明确涉案游戏《百鬼物语》已下架，在本案中主张 86 幅美术作品的信息网络传播权和复制权，并主张惩罚性赔偿，赔偿基数为 500 万元，总计赔偿金额仍为 500 万元。对此，广州互联网法院一审认为无法确定赔偿基数而不予支持：

“网某公司主张惩罚性赔偿，并申请爱某公司、鲸某公司提交《百鬼物语》游戏的相关财务数据，因本案并非《百鬼物语》游戏整体作为作品对《阴阳师》游戏的侵权，故相关数据即便提交，亦无法作为判断本案违法所得的直接依据，且网某公司举证证明的被告侵权游戏下载情况不能等同于爱某公司、鲸某公司、友某公司侵权所获得的实际收益，故网某公司未能证明其实际损失及爱某公司、鲸某公司、友某公司的违法所得，本案无法确定赔偿基数，不符合适用惩罚性赔偿的条件。”

在起诉主张不正当竞争案件中，除了侵害商业秘密纠纷外，其他不正当竞争纠纷适用惩罚性赔偿并无明确法律依据。

在《欢乐斗地主》诉《途游斗地主》、《欢乐途游斗地主》一案中，原告主张被告抄袭牌面设计的行为构成不正当竞争，并提出惩罚性赔偿主张。北京朝阳法院认为：“惩罚性赔偿的适用应当以法律明确规定为前提，本案不属于可以适用惩罚性赔偿的法定情形。”在不支持惩罚性赔偿的情况下，法院仍可根据个案情况在适用法定赔偿时将“惩罚性因素”作为酌定损害赔偿数额

考量因素，通过提高赔偿数额加大对权利人的保护力度，弥补权利人的损失。

在《金币大富翁》诉《动友富翁》案中，原告主张：涉侵权游戏为全方位抄袭，被告明知侵权，在益世界公司投诉后持续运营游戏长达两年半以上，恶意明显；涉侵权获利巨大，情节严重；麟贝公司隐瞒营收数据，不诚信举证，请求以 2000 万元为限确定赔偿金额。广州互联网法院认为：“适用惩罚性赔偿应符合侵权人存在故意及情节严重两个要件……抄袭改编《金币大富翁》游戏，在益世界公司进行侵权投诉后继续运营被诉侵权游戏，主观上有过错，且其获利巨大，但考虑到麟贝公司、动友公司、摩多公司并非完全复制益世界公司作品，也进行部分创作，对于玩法规则、故事情节简单，涉及公有领域内容较多的涉案经营类游戏，制作相似游戏是否构成侵权或不正当竞争，在理论和司法实践中涉及复杂争议，故仅以麟贝公司、动友公司、摩多公司继续实施侵权行为认定‘故意’‘情节严重’而进行惩罚性赔偿，理由尚不充分。

可对麟贝公司、动友公司、摩多公司主观过错、侵权情节进行全面评价，作为惩罚性因素，并综合考虑涉案著作权在侵权获利中价值贡献占比，扣减同类游戏开发、运营成本，结合益世界公司合理维权开支，最终确定损害赔偿。”

47.【合理支出的单独裁判情况】

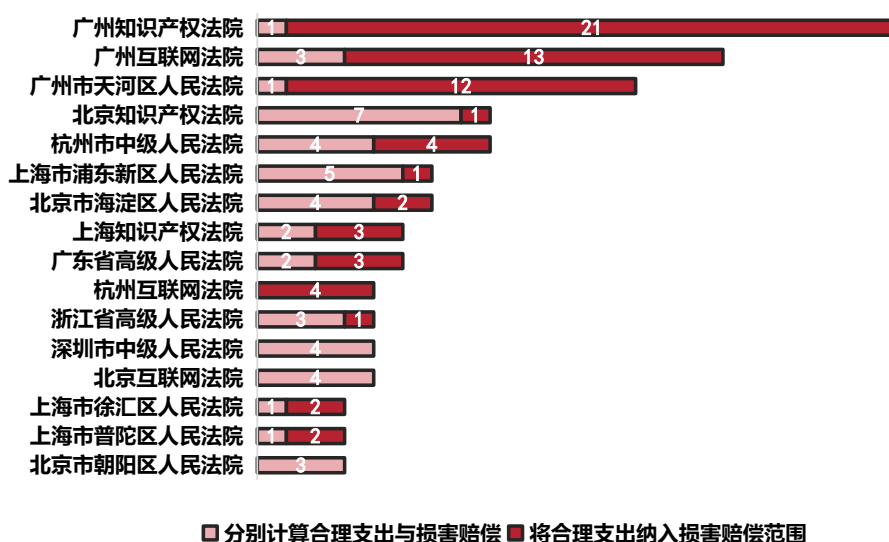
在 156 个裁判中，法院将合理支出纳入损害赔偿范围一并判决的占大多数；将经济损失与合理支出分开判决的有 48 个。

在单独判决合理支出的判决中，合理支出判决金额在

10 万元以下的案件占比接近一半，合理支出最高判决金额为 114.87395 万元。从判决案例来看，法院支持的合理支出项目主要包括律师费与公证费。

不同法院在处理损害赔偿与合理支出关系时表现出不同的倾向性。广州知产法院、广州互联网法院、广州天河法院、杭州互联网法院明显倾向于将合理支出纳入损害赔偿范围，而北京知产法院、北京海淀法院、北京互联网法院、北京朝阳法院、上海浦东法院、深圳中院则更倾向于分别计算合理支出与损害赔偿。

各法院对损害赔偿与合理支出关系的处理差异

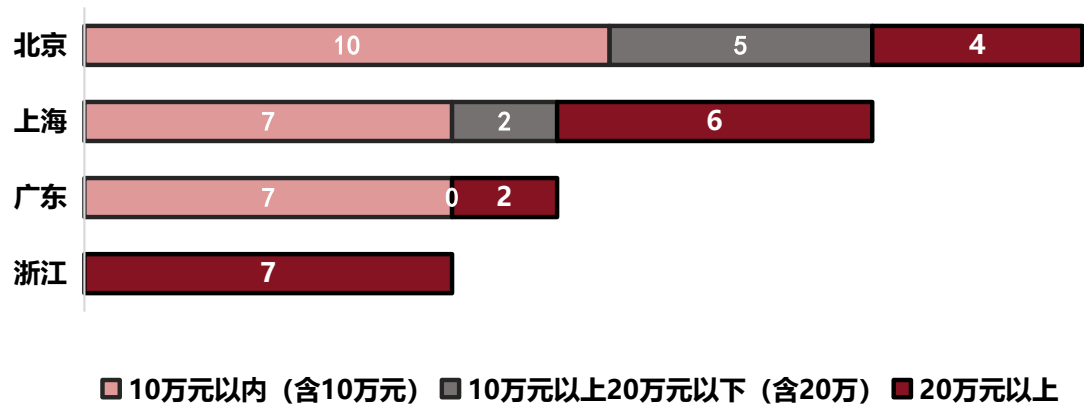


48. 【律师费支持数额的地区情况】

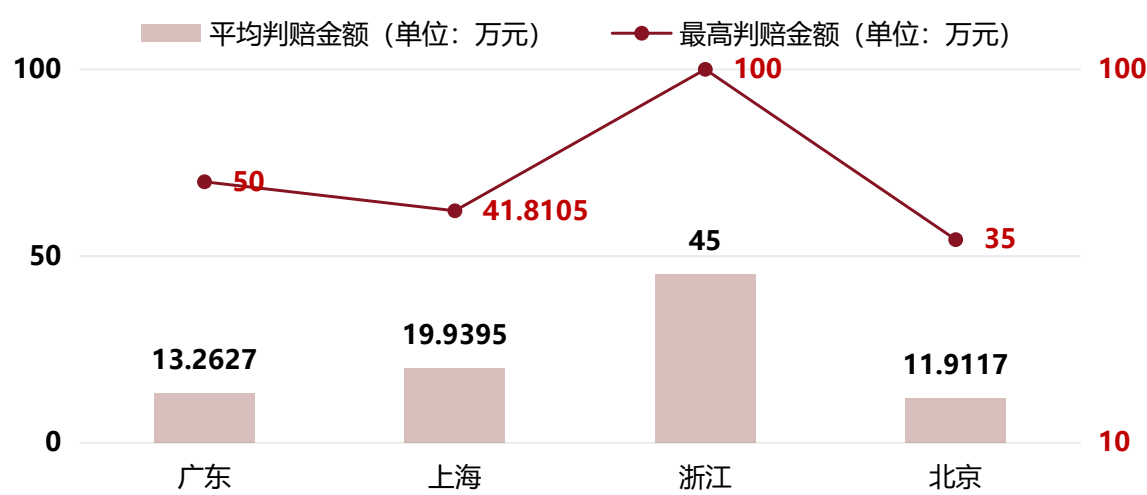
各地区法院在处理律师费支出时^[1]，同样展现出一定的区域差异。浙江地区在游戏知识产权保护案件中支持的律师费平均数和最大值都明显高于其他地区。上海法院支持高额律师费的裁判数量可观，广东地区由于法院倾向于将合理支出纳入损害赔偿范围计算。

[1] 以 156 份裁判为统计基础，明确支持律师费数额的判决作为有效数据。未明确列出律师费数额的，依据合理费用估算。

律师费支持数额的地区情况



律师费判赔金额平均数与最大值的地区情况



结 语 | 第九艺术的归属：司法认知的下一个答案

十年沉浮，百案激荡。我们始终相信，网络游戏不只是技术的堆砌、玩法的拼接，更不是影像工业的附庸。它是这个时代最复杂、最立体、最具生命力的综合性创作成果。它被誉为“第九艺术”，绝非偶然。

与电影不同，游戏的本质从来不在镜头剪辑的叙事逻辑，而在规则设计下的互动体验；不在线性的故事讲述，而在玩家与世界共同书写的开放剧本。游戏创作者的价值，不仅仅体现在画面的构建，更在于系统的架构、玩法的设定、数值的平衡和体验的塑造。这是一种完全区别于传统视听作品的表达语言和创作逻辑。

过去，司法实践以“类电影作品”路径暂时托举起游戏整体性的保护，这是特定历史背景下的选择。但站在新《著作权法》开放式作品类型的大门已然打开的今天，我们自然要思考：网络游戏，凭什么不能拥有属于自己的作品身份？

我们坚信，就像当年承认电影作品的地位一样，未来的司法认知理应正视网络游戏作为第九艺术的独立价值。保护游戏，不该止步于“拼接的画面”；保护创作者，也不该局限于“技术表达”。网络游戏的整体性、规则性、互动性，才是它区别于一切传统作品的真正灵魂。

这不仅是一场关于规则适用的法律探讨，更凝聚着我们对未来司法能真正理解并接纳“第九艺术”独创价值的殷切期待。