

目 录

一、民事案件

1. 蹭热度电竞周边存在风险，析法理精准裁量罚当其过
——某某娱乐有限公司与深圳某某技术有限公司等著作权侵权纠纷案... 01
 2. 净化网络游戏营商环境，遏制仿冒维护市场公平
——某某计算机系统有限公司与某某网络科技有限公司、某某信息科技有限公司侵害商标权纠纷案..... 04
 3. 鼓励传统 IP 创新，盗用剽窃应予禁止
——海南某某网络科技有限公司诉深圳市某某网络科技有限公司等著作权侵权及不正当竞争纠纷案..... 06
 4. 游戏整体画面可获著作权法保护，“冒名”+“换皮”难逃法律制裁
——上海某某网络科技股份有限公司诉上海某某科技有限公司等著作权侵权纠纷案..... 08
 5. “UP 主”引流、吸粉须遵法度，视频搬运绝非法外之地
——某某科技有限公司分别起诉季某、施某、柏某著作权侵权纠纷系列类案. 10
- ## 二、刑事案件
6. 重拳出手打击游戏灰色链条，保护版权为文创产业助力护航
——冉某、邓某侵犯著作权罪案..... 12

1、蹭热度电竞周边存在风险，析法理精准裁量罚当其过

——某某娱乐有限公司与深圳某某技术有限公司等著作权侵权纠纷案

【案情简介】

原告某某娱乐有限公司系美国公司，于2015年6月17日开发完成《守望先锋》游戏，游戏中玩家可选择各种英雄进行战斗，为英雄量身定做各种装备。该游戏于2016年5月24日在中国大陆地区与全球同步上线，至2017年2月16日，中国大陆地区售出500万份，全球用户超2,500万。

《守望先锋》游戏中的D.Va英雄皮肤有默认、大蜜蜂、白兔皮肤等选项，对应不同的光枪造型；游戏中另有“洋葱小鱿”立体形象，上部是洋葱的拟人化形象，下部是类似鱿鱼的4个触足。原告主张的权利作品即为上述3款枪械动画造型“光枪”及拟人玩偶造型“洋葱小鱿”。涉案权利作品因富有创造性和美感，深受玩家喜爱。

被告深圳某某技术有限公司在淘宝网、1688网站开设网络店铺，销售4款使用与权利作品类似图案的充电宝商品，售价为133元至288元。经向网站经营者查询交易记录，显示被诉商品的交易金额为186万余元。该被告还通过“www.dimension-usa.com”网站销售4款充电宝商品，售价为33.99美元至69.99美元。被告翁某某系该被告的前法定代表人、股东。

被告上海某某商贸有限公司从被告深圳某某技术有限公司采购被诉商品后在淘宝网开设的网络店铺销售，售价为183元至

276.48 元。

原告提出诉讼请求：三被告立即停止侵害原告就《守望先锋》电子游戏中的权利作品享有的复制权、发行权、信息网络传播权，立即销毁所有侵权产品及侵权产品图片等宣传资料；连带赔偿 300 万元；连带赔偿合理开支 50 万元。

审理中，经登录淘宝网、京东网查询与被诉商品相同毫安数的充电宝售价，销量排名前 5 位的商品售价为 59 元至 149 元之间。

经审理，一审法院判决：被告深圳某某技术有限公司停止侵害原告就权利作品享有的复制权、发行权、信息网络传播权，赔偿经济损失 180 万元、合理开支 30 万元，被告上海某某商贸有限公司对上述款项中的 3.5 万元承担连带赔偿责任。一审判决后，双方当事人均未上诉。

【裁判要旨】

本案中，法院查明了京东网、淘宝网中销量占先的充电宝售价，经对比可知，被告生产、销售的被诉商品存在明显溢价。该部分溢价占被诉商品售价的比例应该认定为权利作品对被诉商品售价的贡献率，虽然无法查明涉案侵权行为导致原告的实际损失、被告的非法获益，但根据查明的销售金额、被诉商品因侵权所获溢价等因素，认定侵权商品的非法获益已超法定赔偿限额，并最终根据侵权人主观恶意、侵权后果等因素，确定了赔偿金额。

【典型意义】

本案在查明权利作品对被诉商品售价贡献率的基础上合理判定了经济损失。侵权赔偿计算是知识产权案件审理中的重要环节，涉美术作品案件中，除一般考量因素外，可以将涉案美术作品对侵权商品的贡献率作为法定赔偿考量的特别因素之一，由主

张“贡献度”的一方当事人对其主张进行举证。综合本案已查明的事实，法院最终超出法定赔偿限额作出判决，充分保障域外著作权人的合法权益。

2、净化网络游戏营商环境，遏制仿冒维护市场公平

——某某计算机系统有限公司与某某网络科技有限公司、某某信息科技有限公司侵害商标权纠纷案

【案情简介】

2016年6月17日，原告某某计算机系统有限公司经案外人某某公司授权，享有“地下城与勇士”（英文名称“Dungeon and Fighter”，英文简称“DNF”）网络游戏涉及的商业标识的使用权（包括但不限于注册商标、商业名称、口号、字符）和著作权使用权等专有权利，授权性质为独占性授权。

被告某某网络科技有限公司系域名为“xysy.com”的“XY手游”网站的经营管理者，该网站提供了“地下城与勇者”游戏软件的下载服务。被告某某信息科技有限公司系上述游戏软件的著作权人，该软件首次发表日期为2016年8月1日，著作权登记日期为2017年2月16日。2017年4月18日，原告向被告某某网络科技有限公司发送律师函，告知其经营的游戏“地下城与勇者”未经原告许可，擅自使用了与原告“地下城与勇士”商标相同的游戏名称，涉嫌侵犯原告的商标权，并要求其于2017年4月20日前下线并停止运营该游戏。2018年4月17日原告确认涉案被控侵权标识已经删除。

原告提出诉讼请求：两被告停止侵权、消除影响，赔偿经济损失及合理开支共计1,000万元。

两被告辩称，“地下城”为游戏领域的通用名称，原告商标的显著性非常有限，被控侵权的“地下城与勇者”标识为描述性使用而非商标性使用，不会导致相关公众混淆。

经审理，法院判决：两被告赔偿原告经济损失及合理开支共计 100 万元；驳回原告其余诉讼请求。当事人均未提起上诉。

【裁判要旨】

游戏网站经营者是否应当承担责任是本案争议焦点之一，法院认为“地下城与勇士”游戏经过长期的使用和推广，连续数年获得诸多奖项，在相关公众中具有较高的知名度，被告某某网络科技有限公司作为专业的游戏网站经营者，理应知道“地下城与勇士”游戏的相关情况，但其仍在经营的网站提供被控侵权游戏的下载及运营，同时，在其网站关于“地下城与勇者”游戏的下载及宣传页面的图片中，使用了含有齿轮加“地下城与勇者”的图文标识，该标识侵犯了原告的商标权，故其行为应认定与某某信息科技有限公司构成共同侵权。

【典型意义】

对于游戏的知识产权保护具有立体化、多途径的特点，既可以从著作权角度进行保护，也可以通过商标法或者反不正当竞争法予以保护，本案中原告通过主张商标侵权维护了自身合法权益。同时游戏网站经营者也需要根据自身的注意义务对平台内的游戏软件进行审核，对于知名度较高的游戏软件应当适时提高自身的注意义务，避免侵权行为的发生，树立尊重知识产权的意识，共同维护游戏市场的繁荣发展。

3、鼓励传统 IP 创新，盗用剽窃应予禁止

——海南某某网络科技有限公司诉深圳市某某网络科技有限公司等著作权侵权及不正当竞争纠纷案

【案情简介】

原告海南某某网络科技有限公司于 2015 年 1 月 31 日完成对网页游戏《西游破坏神》(以下简称权利游戏)的开发,并于 2015 年 2 月 12 日进行计算机软件著作权登记,对该游戏及其中地图、装备以及人物形象等美术作品享有著作权。

被告深圳市某某网络科技有限公司于 2016 年 2 月 24 日完成《仙谕网页游戏软件 V1.0》(以下简称被诉侵权游戏)的开发,于 2016 年 3 月 18 日进行计算机软件著作权登记。被告深圳市某某网络科技有限公司在制作被诉侵权游戏时使用了与权利游戏中 78 个元素相同或实质性相似的元素。此后,被告深圳市某某网络科技有限公司授权被告珠海某某科技有限公司运营该被诉侵权游戏。被告珠海某某科技有限公司与被告上海某某网络科技有限公司、被告广州某某网络科技有限公司等多个游戏平台运营商联合运营被诉侵权游戏。

原告提出诉讼请求:各被告立即停止侵权,连带赔偿原告经济损失及合理费用共计 600 万元,并在各自游戏平台上刊登声明、消除影响。

经审理,法院判决:被告深圳市某某网络科技有限公司、珠海某某科技有限公司立即停止侵害权利游戏相关涉案元素的著作权,并赔偿原告经济损失及合理费用共计 80 万元,其中被告上海某某网络科技有限公司就其中的 4 万元、被告广州某某网络

科技有限公司就其中的 20 万元承担连带赔偿责任，驳回原告其余诉讼请求。

【裁判要旨】

本案中，权利游戏及被诉侵权游戏均属于仙侠神话主题。该主题的游戏多以我国传统文化作为游戏创作背景，类似白骨精、沙和尚、牛魔王等经典神话人物及刀、剑、弓等常见古代兵器，不同游戏设计师均可按照自己的理念进行创作。即便作品之间存在一定的相似，也实属客观且合理，只要在创作中有其独创性的部分即可成为著作权法保护的客体。经比对，权利游戏中的元素在人物具体的服装、造型、道具以及武器的颜色、形状等方面均有着不同于以往游戏中的相应元素的独创性表达，构成作品，应予保护。

【典型意义】

从著作权法所追求的目的和效果来看，法律赋予作者著作权的最终目的不是奖励作者而是鼓励创作，而创作作品通常情况下难以完全脱离前人已有的成果，任何人都可以自由地使用相同的主题以及公有领域的元素进行创作，并基于自己的创作就具有独创性的部分获得著作权法的保护。本案就权利游戏中的人物、装备等元素与以往游戏相应元素的具体表达进行比对，正确划分了原告权利的边界，在倡导自由创作以繁荣市场的基调下，实现了对创作者合法权利的保护。

4、游戏整体画面可获著作权法保护，“冒名”+“换皮”难逃法律制裁

——上海某某网络科技有限公司诉上海某某科技有限公司等著作权侵权纠纷案

【案情简介】

原告上海某某网络科技有限公司经授权取得韩国网络游戏《奇迹》“MU”（以下简称权利游戏）的著作权、商标权等知识产权权利的独占性授权，于2016年起成为大陆范围内权利游戏的独家运营商，有权以自己名义提起知识产权维权诉讼。

被告上海某某科技有限公司开发了一款名为《魔之刃》（以下简称被控侵权游戏）的网络游戏，经过实地试玩比对，被控侵权游戏的动态画面影像与权利游戏中构成类电影作品的动态游戏画面构成实质性相似。被告某某智能科技有限公司、深圳某某科技有限公司作为被控侵权游戏的实际运营方，在未经著作权人许可的情况下，依托互联网络中各自运营的网站，向游戏玩家提供与权利游戏构成实质性相似的被控侵权游戏画面。

原告提出诉讼请求：三被告立即停止侵权，共同赔偿原告经济损失1,000万元及合理开支10万余元，并且刊登公告、消除影响。

被告上海某某科技有限公司辩称，首先，其的确曾经开发过一款名为《魔之刃》的网络游戏，但游戏自开发完成后从未上线运行；其次，其开发的《魔之刃》系一款针对移动终端开发的游戏，与原告所指称的被控侵权游戏从画面、场景、人物角色到人物名称、地图名称等要素均存在显而易见的差异，二者绝非是同款游戏；最后，其对被控侵权游戏并不知情，亦未就该游戏向其他被告进行过任何形式的授权或合作。

被告某某智能科技有限公司未答辩。

被告深圳某某科技有限公司书面辩称，被控侵权游戏接到原告律师函后已停止运营，此前的运营得到了案外人的授权，故无论被控侵权游戏是否侵害权利游戏的著作权，其均不应承担任何责任。

经审理，法院判决：被告某某智能科技有限公司、深圳某某科技有限公司共同赔偿原告经济损失400万元及合理开支7万余元，驳回原告其余诉讼请求。当事人均未提起上诉。

【裁判要旨】

网络游戏整体画面的表现形式、创作方法均与著作权法中的电影作品类似，当画面本身符合著作权法所需的独创性要求，可以比照著作权法中的类电影作品加以保护。在游戏画面的比对过程中，既要遵循画面动态的整体比对，也必须结合游戏的情节、地图、人物、技能、武器、魔怪、NPC等元素进行细节比对，以此确定二者是否构成实质性相似。而根据中国版权保护中心所存留《魔之刃》软件著作权原始登记资料中所记载的内容，结合被控侵权游戏自初始载入至实际运行的全过程画面均未指向被告上海某某科技公司，故法院判定现有证据不足以认定该被告参与实施了被控侵权游戏的研发及授权运营。

【典型意义】

本案作出的侵权认定直接否定了换皮游戏黑色产业链条的生存空间，对于恶意抄袭他人智力成果、攫取非法利益的行为进行了有力打击。对侵权者处以过当其罚的赔偿责任，对于遏制侵权、鼓励创新有着显著的积极意义。

5、“UP主”引流、吸粉须遵法度，视频搬运绝非法外之地

——某某科技有限公司分别起诉季某、施某、柏某著作权侵权纠纷系列类案

【案情简介】

原告某某科技有限公司开发并运营一款原创角色扮演游戏《原神》，其依法享有该款游戏软件及游戏角色形象、服装、运行过程呈现的连续画面等的著作权。三起纠纷涉及的游戏角色形象均为“枫原万叶”，原告对该角色进行了著作权登记，登记的作品类型为美术作品，作者及著作权人均原告，创作完成日期为2021年4月22日，状态为未发表。

被告季某、施某、柏某三人分别通过其在“哔哩哔哩”平台注册的账号，上传了《原神》游戏视频，其中包含未公开的游戏角色形象“枫原万叶”。

原告某某科技有限公司提出诉讼请求：被告季某、施某、柏某立即停止侵权，分别赔偿原告经济损失及合理费用共计50万元、12万元、20万元。

被告季某、施某、柏某三人均辩称，首先，其未侵害“枫原万叶”游戏角色形象的发表权，该游戏画面并非由其首次发表，而是搬运自其他网站；其次，其对转载视频涉及侵权既不明知亦不应知，不存在侵权的主观故意；最后，原告诉请中的经济损失并未实际发生。

经审理，法院判决：被告季某、施某、柏某分别赔偿原告经济损失及合理费用共计2.5万元、1.5万元、2万元，并驳回原告的其余诉讼请求。当事人均未提起上诉。

【裁判要旨】

原告自主开发的《原神》游戏以游戏角色为核心，进而联动“周边”进行商业运作，故其游戏角色蕴含了较大的商业价值，

该游戏也通过推出新的游戏角色开拓新场景，丰富故事情节，并从售卖角色中获取收益。该三起案件中，均为“枫原万叶”游戏角色形象发布之前，“哔哩哔哩”网站上的游戏UP主擅自将通过内测获得的“枫原万叶”游戏角色相关视频发布于该网站上，侵害了原告对“枫原万叶”游戏角色享有的信息网络传播权。主审法官在考虑判赔数额时，突破已有的信息网络传播权纠纷案件审理思路，除了考量法定赔偿的共性因素外，还注意到侵权行为发生于“枫原万叶”游戏角色尚未发布之时，确实会给原告以游戏角色为核心的商业模式造成损害后果，最终确定本案的判赔金额。

【典型意义】

网络游戏中的音乐、图片、文字等均可单独构成作品，部分设计精良、富有独创性的游戏角色因构建起游戏商业化的基础而蕴含巨大的市场价值。法院审理由此引发的侵权行为时，应依法保护商业成果，制止侵权行为的发生，维护权利人的合法权益。侵权行为一旦发生，损害的后果可能无法通过诉讼的方式进行弥补。为了更好地保护自主知识产权，游戏公司进行创作除了进行全方位的知识产权权属登记、注册外，还应保留创作中的“书面”形成过程，并对具有商业价值的游戏角色、动画场景、故事设定采取“商业秘密”的保护模式。而对发布或转载游戏相关视频的自媒体工作者来说，应对所发布内容尽到合理注意义务，在应知或明知游戏角色形象尚未正式发布且权利人不允许对外公开的情况下，其擅自发布的行为明显存在主观过错，应依法承担相应法律责任。

6、重拳出手打击游戏灰色链条，保护版权为文创产业助力护航

——冉某、邓某侵犯著作权罪案

【案情简介】

2019年3月至2022年2月，被告人冉某、邓某未经著作权人上海某某网络科技有限公司许可，以营利为目的，以游戏私服的方式通过网络向公众传播该公司享有著作权的网络游戏《攻城掠地》。其中，冉某主要负责私服程序的修改、更新、维护等，邓某主要负责服务器的租赁、私服的推广、收款等。经鉴定，二人所传播的私服软件与上述网络游戏软件构成实质性相似。经审计，二人的非法经营额共计人民币400余万元。

被告人邓某、冉某分别于2022年2月17日和同月24日被公安民警抓获，到案后均如实供述了自己的基本犯罪事实，且均自愿认罪认罚。

公诉机关认为，被告人冉某、邓某未经著作权人许可，以营利为目的，共同通过网络向公众传播计算机软件作品，有其他特别严重情节，犯罪事实清楚，证据确实、充分，应当以侵犯著作权罪追究其共同犯罪的刑事责任。

经审理，法院判决：被告人冉某犯侵犯著作权罪，判处有期徒刑三年七个月，并处罚金人民币一百万元。被告人邓某犯侵犯著作权罪，判处有期徒刑四年二个月，并处罚金人民币一百万元。两被告人的违法所得责令退赔被害单位。

【裁判要旨】

“私服”即“私设服务器”，是指未经网络游戏软件著作权人授权或者许可，通过非法途径获得网络游戏软件的服务器端程序或源程序后，私自架设网络游戏服务器并牟取利益的行为，本质上属于网络盗版行为。根据《中华人民共和国刑法》第二百一十七条，以营利为目的，未经著作权人许可，通过信息网络向公

众传播计算机软件，违法所得数额巨大或者有其他特别严重情节的，构成侵犯著作权罪。本案中，被告人冉某、邓某未经著作权人许可，以营利为目的，以游戏“私服”的方式通过网络向公众传播游戏权利方享有著作权的网络游戏，且经鉴定比对，二者构成实质性相似，非法经营额 400 余万元，属于有其他特别严重情节，其行为已构成侵犯著作权罪。

【典型意义】

近年来，伴随着网络游戏产业的繁荣发展，非法架设游戏“私服”的行为也层见叠出，“私服”运营者投入低廉资金，获取巨额利润，给享有著作权的游戏开发商和运营商造成巨大经济损失，而游戏玩家虽可以通过“私服”体验游戏，但玩家在其中的个人财产不受法律保护，一旦被依法取缔，所有投入都将付诸东流。此外，“私服”行为严重破坏了我国网络游戏市场的管理秩序，损害了我国游戏产业的发展。当下涉网络游戏犯罪团伙式分工作案特点明显，从窃取到市场分发层层转包，手段隐蔽，空间分布分散，抓捕难、打击难，网络游戏企业还面临民事维权举证途径难、刑事维权路径窄等困境。打击“私服”行为，不仅保护了正版游戏权利方的合法权益，也保护了广大游戏爱好者的个人信息安全和财产安全，更是维护了公平、安全、有序的网络市场秩序。