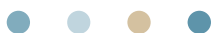




2024 年 3 月刊 (总第 21 期)

电子竞技与网络游戏

法律资讯



第十一届深圳市律师协会

电子竞技与网络游戏法律



专业委员会 编制

(本期编辑成员: 何豪华)

目 录

第一章 行业法规与监管动态	1
深圳市文化广电旅游体育局关于印发《深圳市建设国际电竞之都扶持计划操作规程》的通知	1
第二章 行业资讯	13
一、佛山、济南和宜昌等地, 2024 年第一季度都推出了哪些电竞扶持政策?	13
二、江苏省体育局关于晋升一级裁判员培训考核报名的通知	15
三、两会观察 网游防沉迷再成两会关切议题, 如何“疏堵结合”正确引导未成年人游戏行为?	17
四、中国电子竞技国家集训队荣获“杭州亚运会、亚残运会先进集体”荣誉称号	20
五、成都举行 2024 英雄联盟季中冠军赛暨“成都 CITYWALK (春季) 提伯斯熊游线”发布会	20
第三章 经典案例分享	22
广州爱九游信息技术有限公司、青岛魔伴科技有限公司等著作权权属、侵权纠纷案	22
第四章 电竞网游委简介及动态	65

第一章 行业法规与监管动态

深圳市文化广电旅游体育局关于印发《深圳市建设国际电竞之都扶持计划操作规程》的通知

深文规〔2020〕2号

各有关单位：

为更好发挥财政资金对建设国际电竞之都的支持和促进作用，规范电竞发展扶持计划的组织实施，加快建设国际电竞之都，根据《深圳市关于建设国际电竞之都的若干措施》（深文规〔2023〕4号）和《深圳市文化和体育产业专项资金管理办法》（深文规〔2020〕2号）等文件规定，我局制定了《深圳市建设国际电竞之都扶持计划操作规程》。现予印发，请遵照执行。

深圳市文化广电旅游体育局

2024年2月27日

深圳市建设国际电竞之都扶持计划操作规程

第一章 总 则

第一条 为更好发挥财政资金对建设国际电竞之都的支持和促进作用，提高资金使用效率和管理水平，规范电竞发展扶持计划的组织实施，加快建设国际电竞之都，根据《深圳市关于建设国际电竞之都的若干措施》（深文规〔2023〕4号）和《深圳市文化和体育产业专项资金管理办法》（深文规〔2020〕2号），结合电竞产业发展实际，制定本操作规程。

第二条 本操作规程所称电竞，是指利用电子设备作为器械，在一定的竞赛规则下进行的，人与人之间的对抗性体育运动，包括电竞游戏研发、电竞赛事运营、电竞俱乐部和战队运营、衍生产品开发及相关产业活动。

第三条 本操作规程所称电竞之都扶持计划资金由市级财政预算安排,适用于市文化广电旅游体育局组织实施的电竞内容创作生产、电竞研发机构、电竞领军企业引进、电竞俱乐部、电竞品牌赛事、电竞场馆建设等项目支持。

第四条 电竞之都扶持计划项目实行自愿申报、政府审定、社会公示、绩效评价的管理模式。

第二章 职责分工

第五条 市文化广电旅游体育局负责编制并发布扶持项目申报指南,组织项目申报、初审、专家评审、专项审计等工作,负责项目查重、公示及申诉处理,下达专项资金扶持计划,办理专项资金拨付手续;组织开展绩效评价,配合市财政部门、审计部门和监察机关对资金管理进行监督检查;以及职能范围内的其他工作事项。

第六条 项目单位在符合申报条件的前提下,按照申报指南要求,提交项目申报书等材料,配合市文化广电旅游体育局、财政部门 and 审计部门及其受托机构完成相关统计、监督、检查、评价等工作,承担专项资金使用责任。

第七条 市文化广电旅游体育局根据工作需要,可通过政府购买服务的方式,委托第三方专业服务机构开展项目审计和专家评审等辅助性工作。

受委托的第三方专业服务机构按约履责,完善内控制度,按规定做好相关信息的安全管理和保密工作。

第三章 项目申报基本条件

第八条 申报主体须符合下列基本条件:

(一) 申报主体为在深圳市行政区域内(含深汕特别合作区)从事电竞相关业务单位;

(二) 申报主体不存在重大违法违规行为,未被列为失信联合惩戒对象;

(三) 申报项目不属于政府投资建设或购买服务项目,且未获得市政府投资或者本市其他市级财政专项资金资助或者奖励;

(四) 项目单位对申报材料的真实性、合法性和完整性负责,不得弄虚作假、

套取、骗取专项资金;

(五) 项目实施地在深圳;

(六) 法律、法规、规章和上级行政机关规范性文件规定的其他条件。

第九条 申报单位申请具体扶持计划项目, 还应具备本操作规程第四章所列相关条件和市文化广电旅游体育局依据本操作规程制定的申报指南确定的条件。

第四章 资助方向、范围和标准

第十条 电竞内容创作生产扶持项目。

(一) 资助方向: 重点支持符合市场需求和行业发展趋势的原创电竞游戏精品。

(二) 资助条件:

1. 项目属自主研发, 有较强的创新性和竞技性, 且拥有自主知识产权;
2. 在深圳研发及发行, 正式上线满 1 年但不满 3 年 (以申报通知发布之日起算);
3. 项目已衍生出联赛、锦标赛、冠军赛等电竞赛事。

(三) 资助范围: 项目研发单位实施项目实际产生的购买设备、软件及技术服务费用、研发人员费用, 以及其他与项目研发直接相关的费用。其中, 购买设备等固定资产费用不超过费用总额的 50%。资助范围不包括房租、水电费和差旅费等支出。

(四) 资助方式和标准: 根据下载量、用户活跃度、衍生赛事规模对电竞游戏精品给予不超过经费投入 10%, 最高 200 万元的资助。

电竞游戏产品被奥运会、亚运会、青奥会等洲际 (含洲际) 以上重大综合性体育赛事首次选用的, 一次性奖励 500 万元; 被全运会等全国重大综合性体育赛事或洲际以上 (含洲际) 重大电竞类专业性赛事首次选用的, 一次性奖励 300 万元; 被全国重大电竞类专业性赛事首次选用的, 一次性奖励 200 万元。如已获电竞游戏精品资助的, 按补差额的方式进行奖励。

同一电竞游戏产品在同一年度被不同级别赛事选用的, 采取就高不重复原则进行奖励; 同一游戏产品在不同年度被不同级别赛事选用的, 采取就高补差额方式进行奖励。一款游戏产品的不同版本视为同一产品, 不得重复申请本资助。同一家企业在同一年度只能申报一个电竞游戏精品奖励项目。

(五) 评审方式: 经专项审计、专家评审和现场考察等程序进行评审。

第十一条 电竞研发机构落户扶持项目。

(一) 资助方向: 重点支持经认定的研发能力强、成长性好、专业程度高、行业带动性强的新落户深圳竞技游戏研发企业。

(二) 资助条件:

1. 电竞游戏研发企业已在深圳营业, 并以电竞游戏研发为主要业务, 有固定的经营场所和必要的软硬件设备, 具备游戏研发条件;

2. 企业人才队伍素质较高, 研发经验丰富, 具备独立承担电竞游戏研发任务的能力, 且从事电竞游戏研发专业人员不少于 20 人;

3. 企业组织体系完善, 管理规范, 发展规划和目标明确;

4. 企业原创研发水平在行业内处于领先地位, 业绩突出; 近两年自研电竞游戏收入不低于 1 亿元, 占企业年营业收入的比例不低于 50%;

5. 企业有较强的创新能力, 近两年获得国内外电竞游戏研发类专利、版权等 5 项以上。

(三) 资助方式和标准: 对经认定的新引进电竞游戏研发企业, 给予一次性最高 200 万元奖励。

(四) 评审方式: 经专项审计和现场考察程序进行评审。

第十二条 电竞领军企业引进扶持项目。

(一) 资助方向: 重点支持行业领军企业、电竞职业俱乐部引进。

(二) 资助条件:

1. 行业领军企业:

(1) 属于世界 500 强企业、中国企业 500 强、中国民营企业 500 强、中国服务业企业 500 强、优质上市企业 (不包括新三板)、大型企业集团、独角兽企业、瞪羚企业或上年度营业收入超过 10 亿美元的跨国公司, 在我市新设立的具有独立法人资格的企业。

(2) 企业已注册并正式运营 (注册时间距申报通知发布之日不超过 2 年), 主营业务为竞技游戏研发、电竞赛事运营、电竞媒体等。

2. 电竞职业俱乐部:

(1) 新引进的俱乐部属国际性或全国顶级职业杯赛及联赛联盟俱乐部;

- (2) 已与相关区文化广电旅游体育部门签订落户协议, 明确权利义务;
- (3) 俱乐部比赛主场落户深圳时间已满1年。

(三) 资助方式和标准:

1. 行业领军企业。根据新引进企业的实缴资本、人员规模、研发费用等确定资助金额, 给予一次性最高500万元资助。

2. 电竞职业俱乐部。根据俱乐部级别、上一年度参赛及获奖情况综合评分, 分档次给予100万元、200万元、300万元、500万元一次性奖励。

(四) 评审方式: 经专项审计、专家评审和现场考察等程序进行评审。

第十三条 电竞俱乐部参赛奖励项目。

(一) 资助方向: 重点支持在国际、全国顶级电竞赛事中取得优异成绩的高水平电竞俱乐部。

(二) 资助条件:

- 1. 参赛俱乐部在深圳落户并冠“深圳”队名;
- 2. 获得高水平赛事的前三名。

(三) 资助方式和标准: 事后奖励。根据赛事类别、影响力和名次, 给予参赛俱乐部最高500万元奖励。

总奖金额2000万元以上的, 冠军、亚军、季军分别奖励500万元、200万元、100万元;

总奖金额在1000万元-2000万元的, 冠军、亚军、季军分别奖励300万元、100万元、50万元;

总奖金额在300万元-1000万元的, 冠军、亚军、季军分别奖励50万元、20万元、10万元。

(四) 评审方式: 经核实赛事类别、影响力和名次后认定。

第十四条 举办国际性、全国性高水平电竞赛事扶持项目。

(一) 资助方向: 重点支持在本市行政区域内(含深汕特别合作区)举办的国际性、全国性高水平电竞赛事。

(二) 资助条件:

- 1. 在深圳举办的国际性、全国性高水平电竞赛事;
- 2. 赛事有国际水准队伍或者运动员参加;

3. 赛事在业界有广泛的影响, 对深圳电竞产业发展及城市形象推广具有积极意义。

(三) 资助方式和标准: 事后资助。举办国际性高水平单项电竞赛事, 给予每次不超过 800 万元的办赛资助; 举办全国性高水平单项电竞赛事, 给予每次不超过 500 万元的办赛资助。

(四) 评审方式: 经专项审计等程序进行评审。

第十五条 举办自主品牌赛事扶持项目。

(一) 资助方向: 重点支持发展前景好、市场潜力大、有较大影响力的自主 IP 品牌赛事。

(二) 资助条件:

1. 赛事由深圳企业自主创办, 且拥有独立赛事版权;
2. 赛事已在市体育行政管理部门备案;
3. 赛事连续举办超过 2 届;
4. 赛事总奖金额超过 200 万元。

(三) 资助范围: 与赛事举办直接相关的经费支出, 包括赛事奖金、场地租金、赛场搭建、设备租赁、媒体宣传、策划设计、安保费用、劳务费、保险费、咨询服务费等。

(四) 资助方式和标准: 事后资助。对经认定的自主 IP 品牌电竞赛事, 给予不超过实际投入 30%, 最高 200 万元的资助。

(五) 评审方式: 经专项审计等程序进行评审。

第十六条 举办电竞活动扶持项目。

(一) 资助方向: 重点支持举办高水平电竞展会、论坛等重大电竞产业活动及电竞消费促进活动等项目。

(二) 资助条件:

1. 项目在深圳市内举办, 且已完成但不超过 1 年;
2. 项目具有较大的社会影响力和较强的行业带动性;
3. 项目具有产业化发展前景和良好市场集聚效应。

(三) 资助范围: 对举办活动实际产生的宣传费、场地租赁费、搭建费、会务费、配套活动费, 以及电竞消费场景开发基础设施建设和电竞设备购置等实际

投入费用予以资助。

(四) 资助方式和标准: 主要资助实施项目所产生的费用。分重大电竞产业活动和电竞消费促进活动等两大类。

1. 电竞产业活动。

对展览面积达到2万平方米以上的电竞专业展会, 给予展会经营方每届不超过实际投入50%, 最高500万元资助。

对国际或全国性电竞论坛、大会等重大电竞活动, 参会人数达300人以上, 行业影响广泛, 对产业发展带动作用明显的, 给予举办方每次不超过实际投入50%、最高500万元资助。

2. 电竞消费促进活动。

(1) 电竞消费场景开发。对公共空间进行电竞运营改造, 电竞展示区域达500平方米以上, 电竞活动市场反响良好的场景开发, 给予不超过实际投入50%, 最高100万元资助。

(2) 举办电竞主题活动项目, 且实际投入不少于200万元的, 给予每赛季不超过实际投入50%比例, 最高100万元资助。

(3) 举办取得官方授权的电竞主题观赛活动, 且实际投入不低于200万元的, 给予不超过实际投入50%比例, 最高100万元资助。

(五) 评审方式: 经专项审计、专家评审等程序进行评审。

第十七条 电竞场馆建设项目。

(一) 资助方向: 重点支持新建、改建电竞赛事专业场馆。

(二) 资助条件:

1. 新建或利用现有场馆、闲置空间等改建电竞主题场馆, 主要用于举办电竞赛事等活动;

2. 已持续运营半年以上, 经济社会效益良好;

3. 已承办奖金总额超过100万元的电竞赛事达10场以上。

(三) 资助方式和标准: 事后资助。对经认定符合条件的新建、改建的电竞场馆, 给予不超过实际投入(包括基础设施建设、硬件建设和电竞设备购置等费用)30%, 最高1000万元的一次性资助。

(四) 评审方式: 经专项审计、专家评审和现场考察等程序进行评审。

第十八条 电竞产业孵化器（众创空间）建设扶持项目。

（一）资助方向：重点支持电竞研发、俱乐部、经纪服务、战队等企业孵化器（众创空间）建设。

（二）资助条件：

1. 运营单位为在深圳从事相关经营活动的企事业单位；
2. 运营时间满 1 年，具有示范引领作用、发展模式清晰、运营情况良好；
3. 孵化场地面积不低于 2000 平方米，其中在孵企业使用面积（含公共服务面积）占 75%以上；
4. 拥有提供孵化服务的专业团队，具有集成化服务能力，能够提供技术转移、科技金融、创业辅导等各类创业服务，其中专职人员不少于 3 人、创业导师不少于 3 名；
5. 在孵电竞企业不少于 10 家；
6. 孵化器自有种子资金或合作的孵化资金规模不低于 200 万元，至少有 2 家以上在孵电竞企业获得投融资；
7. 累计毕业电竞企业 3 家以上。

（三）资助范围：项目实施中为初创企业、创业团队提供研发经营场地、共享设施及孵化服务所发生的相关支出。

（四）资助方式和标准：事后资助。被认定为电竞孵化器或众创空间的，按投入运营经费的 50%给予每年最高 200 万元的资助，资助期限不超过 3 年。

（五）评审方式：经专项审计、专家评审、现场考察等方式进行评审。

第十九条 电竞内容制作及传播扶持项目。

（一）资助方向：重点支持电竞内容制作及传播扶持项目。

（二）资助条件：上年度完成电竞内容制播业务不少于 200 万元，具有良好发展前景和示范引领作用，且符合以下条件之一的：

1. 在赛事直转播及制作中创新应用前沿科技，对产业带动作用明显，并具有可推广性；
2. 已建成全流程电竞直播转播制作平台，能提供一站式、标准化直转播制作和数据服务；
3. 为国内外顶级赛事提供多语种直转播内容制作和双向分发服务。

(三) 资助范围: 项目实施过程中实际产生的制作转播节目成本, 包含编辑、制作、活动策划、技术保障、审核评定等费用。资助范围不包括房租、水电费和差旅费等支出。

(四) 资助方式和标准: 对经认定的电竞内容制作及传播扶持项目, 按不超过实际投入总额 30%, 最高 200 万元予以资助。

(五) 评审方式: 经专项审计、专家评审和现场考察等程序进行评审。

第二十条 电竞产品出口扶持项目。

(一) 资助方向: 重点支持优秀电竞产品出口项目。

(二) 资助条件:

1. 电竞游戏产品属自主研发, 有较强的创新性和竞技性, 且拥有自主知识产权;
2. 在深圳研发发行, 正式上线满 1 年但不满 3 年 (以申报通知发布之日起算);
3. 项目蕴含丰富的中华优秀传统文化元素, 具有较好的国际传播影响力;
4. 上一年度海外市场实际销售收入达到一定水平, 或被商务部等认定为国家文化出口重点企业、重点项目 (同一家企业在同一年度只能申报一个电竞产品出口奖励项目)。

(三) 资助方式和标准: 对经认定的优秀电竞产品出口项目, 评审后分档次给予 50 万元、100 万元和 200 万元奖励。

(四) 评审方式: 经专项审计、专家评审和现场考察等程序进行评审。

第二十一条 电竞公共服务平台建设扶持项目。

(一) 资助方向: 重点支持电竞公共服务平台建设。

(二) 资助条件:

1. 已建成运营 (建成时间距申报通知发布之日不超过 1 年), 并开展日常服务;
2. 以电竞企业作为主要服务对象, 已服务电竞企业不少于 20 家, 且项目投资额不低于 200 万元;
3. 具有专业管理团队, 有科学的运营管理机制和规范的管理制度;

4. 建成运营后, 对提升电竞产业运营管理和运营服务入驻企业经营水平效果明显。

(三) 资助范围: 平台建设相关的建设、设备购置和运营管理费用。不包括原材料、房租、水电和差旅费等支出。

(四) 资助方式和标准: 按照不超过实际投入 30%比例, 最高不超过 200 万元给予资助。

(五) 评审方式: 经专项审计、专家评审和现场考察等程序进行评审。

第二十二条 电竞专业培训机构和实训基地扶持项目。

(一) 资助方向: 重点支持企业、行业协会、专业机构等设立的电竞培训机构和实训基地。

(二) 资助条件:

1. 电竞专业培训机构:

(1) 在深圳从事相关经营活动, 具备电竞专业培训所需专业技术人才条件;

(2) 同一期培训项目取得电竞职业技能等级证书学员人数不少于 30 人 (不包括申报单位所属员工或队员), 或培训时长不少于 3 个月;

(3) 培训内容主要为赛事解说、电竞裁判、经纪管理、组织运营、转播制作、职业选手培养等电竞专业知识和技能。

2. 电竞实训基地:

(1) 实训基地属在深圳设立运营, 并正常经营满 1 年;

(2) 训练场地面积不少于 1000 平方米, 或电竞专用训练场地不少于 300 平方米;

(3) 培训质量良好, 行业认可度高, 带动就业作用明显;

(4) 上年度电竞参训学员数量不少于 300 人, 且组织参加电竞职业技能认定人数不少于实训人数的 50%。

(三) 资助范围: 资助项目直接费用支出, 包括培训场地费、讲课费、培训资料费及其他相关费用。实训基地费用还包括设备购置、运营管理等费用。其中, 购买设备等固定资产费用不超过费用总额的 50%。资助范围不包括水电费和差旅费等支出。

(四) 资助方式和标准:

同一年度每个申报单位最多可申报 2 个培训项目, 每个项目给予不超过培训费用 30%, 最高 100 万元的资助。电竞实训基地每年最多申报一次, 按不超过基地运营费用 30%, 给予最高 100 万元的资助。申报单位同一年度不得同时申报电竞培训机构与实训基地资助。

(五) 评审方式: 经专项审计、专家评审、现场考察等方式进行评审。

第五章 项目申报和审核

第二十三条 市文化广电旅游体育局根据本操作规程制定年度扶持计划项目申报指南, 在官方网站统一信息平台发布, 明确支持方向、申报条件、受理时间、申报材料要求等内容。

第二十四条 申报单位根据申报指南要求, 在市文化广电旅游体育局官网专项资金管理系统在线填报项目信息, 提交电子版材料。

第二十五条 市文化广电旅游体育局对项目单位在线提交的申请材料进行形式预审, 主要审查申请材料齐备性、内容合规性。项目单位符合申请条件且提交的申请材料齐全的, 予以受理; 对符合申请条件但材料不全的, 一次性告知项目单位限期补足材料; 对不符合申请条件的, 不予受理。预审通过后, 项目单位通过申报系统打印相应项目申报资料, 并按要求附相关佐证材料装订成册, 提交市文化广电旅游体育局进行初审。

第二十六条 市文化广电旅游体育局对项目材料进行初审, 可委托第三方专业服务机构组织开展相关工作, 第三方专业服务机构向市文化广电旅游体育局提交审核报告。

第二十七条 市文化广电旅游体育局根据需要对项目进行专家评审、专项审计和现场考察, 可委托第三方专业服务机构组织开展相关工作, 第三方专业服务机构向市文化广电旅游体育局提交专家评审、专项审计报告。

第二十八条 市文化广电旅游体育局根据年度资金安排, 结合项目专家评审、专项审计结果等情况, 征求各有关单位意见, 并核实项目单位是否存在重大违法违规情况, 根据资助标准编制资金资助计划, 确定拟资助项目名单和资助金额。

第二十九条 市文化广电旅游体育局将拟资助项目进行社会公示。公示内容包括单位名称、项目名称及拟资助金额等, 公示时间不少于 7 个工作日。

第三十条 对公示内容有异议的,可在公示期内向市文化广电旅游体育局书面提出,市文化广电旅游体育局核实后按本操作规程有关规定予以处理。公示无异议或异议不成立的,市文化广电旅游体育局根据批复的部门预算下达项目资助计划,在受资助项目单位按要求办理请款手续后安排资金拨付。

第六章 绩效评价和监督管理

第三十一条 市文化广电旅游体育局根据工作安排适时委托第三方专业服务机构,依据绩效目标对已拨付项目单位的专项资金开展绩效评价。

第三十二条 市文化广电旅游体育局对项目单位、第三方专业服务机构及其相关人员,在项目申报、使用、审核和管理等活动中的情况进行监督,确保资金申报、使用和管理规范。

第三十三条 项目单位及申报项目存在以下情况的,不予扶持;已取得资金的,由市文化广电旅游体育局收回全部财政资金。

(一) 按照国家、省、市联合惩戒政策和制度规定,项目单位被列为联合惩戒对象,且在惩戒期内的;

(二) 项目内容或同一投入重复申报市级专项资金(政策允许的除外);

(三) 已获国家、省、市专项资金扶持的项目验收不合格未满3年或项目逾期未申请验收达1年以上(已退回扶持资金的除外);

(四) 项目单位或申报项目实际情况与项目申报书不符或提供虚假材料;

(五) 根据法律、法规、规章和其他相关文件明确规定不予扶持的其他情形。

第七章 附 则

第三十四条 本操作规程由市文化广电旅游体育局负责解释。

第三十五条 本操作规程自2024年2月27日起施行,有效期3年。

第二章 行业资讯

一、佛山、济南和宜昌等地，2024年第一季度都推出了哪些电竞扶持政策？

2024年第一季度已经进入尾声，是时候看看今年第一季度各地方政府推出了哪些电竞扶持政策了。

佛山市南海区人民政府刊发了《佛山市南海区人民政府办公室关于印发佛山市南海区西樵岭南文旅产业集聚区文旅产业发展扶持办法的通知》

1.在集聚区举办或承办国际性、全国性或区域性大型赛事活动（按权限批准），以活动经费的30%给予支持，单项赛事活动补贴不超过100万元。

2.电竞企业在集聚区举办或承办具有一定影响力的电竞赛事（赛事名称在申报指南发布），可给予每项赛事不超过300万元的办赛补助，单项赛事只补贴主办方或承办方。

济南市工业和信息化局发布于征求《济南市促进电竞游戏产业发展行动计划（2024-2026年）（征求意见稿）》《济南市促进电竞游戏产业发展若干政策（征求意见稿）》意见的通知。

立足济南市比较优势，力争到2026年，打造3—5个功能齐全、设备完善、可承接高水平电竞赛事和专业训练的竞赛场馆，引培10家左右电竞游戏研发、赛事、运营头部企业，举办5场左右专业性强、人气度高的国际国内电竞顶级赛事和本地品牌赛事，形成一批“电竞+”典型应用场景，将济南市打造成基础设施完备、产业基础扎实、品牌影响力突出、融合效应显著、发展环境优良的黄河流域电竞名城。

在《济南市促进电竞游戏产业发展若干政策（征求意见稿）》中在第三条 鼓励创作研发中提到：

支持电竞游戏内容创作生产。鼓励企业加强电竞游戏内容和技术创新，重点研发符合市场需求和行业发展趋势的移动端、主机端电竞产品，鼓励研发彰显齐鲁特色、泉城韵味的地方特色游戏产品，打造弘扬社会主义核心价值观、代表先进文化发展方向、传播文明理念的原创精品力作。对上线满一年并具有较大影响

力的济南企业原创电竞游戏产品, 按照首版次软件政策, 按照该产品销售后 1 年内销售合同累计到账额的 30%给予资助, 最高资助 200 万元。(责任单位: 市文化和旅游局、市工业和信息化局)

支持建设产业发展创新平台。支持国内外电竞及相关产业研发机构落户济南, 增强整体研发和原创实力, 促进精品电竞游戏创作生产。支持电竞企业申报一企一技术中心、软件工程技术中心、企业技术中心等各类研发平台, 对获批企业给予最高 500 万元扶持。鼓励科技企业孵化器和众创空间孵化培育电竞产品研发、俱乐部、经纪服务、战队等类型的企业或团队, 对符合条件的科技企业孵化器, 按照“科创济南”政策给予扶持。(责任单位: 市文化和旅游局、市发展改革委、市科技局、市工业和信息化局) 在第四条 支持赛事活动 中提到: 积极引进高水平品牌赛事。加强与国内外电竞行业协会组织、电竞游戏领军企业对接, 支持国际、国内高水平电竞赛事在济南举办, 对承办赛事的市场主体, 按照赛事层级、规模 and 实际支出, 给予分档补助, 每场补助金额最高不超过 800 万元。(责任单位: 市体育局、市工业和信息化局) 加快培育自主品牌赛事。支持举办中小型电竞赛事和全民赛、表演赛、日常赛以及校园绿色电竞赛事, 积极培育有特色、有影响力的济南自主品牌电竞赛事, 构建济南自主 IP 品牌赛事体系。对在济南举办的发展前景好、市场价值大、有较大影响力的本土 IP 电竞品牌赛事, 按照实际支出 (除奖金外) 的 30%给予一次性经费补助, 每场补助金额最高不超过 200 万元。(责任单位: 市体育局、市工业和信息化局) 在宜昌举办顶级国际赛事奖 500 万

宜昌市委、市政府出台了《关于加快城区人口集聚的若干措施》以及《关于提升进城农村居民保障水平的若干措施》:

对在宜举办电竞顶级国际职业赛事、全国或次级国际职业赛事、次级全国职业赛事、其他各类国际或全国赛事、其他类型区域性赛事的, 分别一次性给予最高 500 万元、200 万元、100 万元、50 万元、30 万元的补贴。

上海徐汇扶持电竞项目

2024 年 2 月 18 日, 上海徐汇区发布了《2024 年度徐汇区扶持游戏和电竞项目申报通知》, “为加快推进徐汇区游戏和电竞产业高质量发展, 扶持游戏和电竞企业发展, 培育优秀游戏和电竞项目, 根据《徐汇区加快推进文化创意产业发

展的扶持意见》（徐文旅【2022】46号）、《徐汇区关于支持元宇宙发展的若干意见》（徐科委规【2022】3号）、《徐汇区关于加快推进商旅文体融合发展着力扩大消费的若干意见（试行）》（徐发改规【2024】1号），现制定《2024年度徐汇区扶持游戏和电竞项目申报指南》（以下简称《申报指南》）。”部分内容如下：

（一）申报内容

1、支持游戏和电竞产品研发。支持开发符合社会主义核心价值观、弘扬中华文化、获准正式运营的优质游戏和电竞产品。

2、支持游戏和电竞产品发行。支持游戏和电竞发行平台；支持游戏和电竞产品新上线运营，并达到一定效益。

3、支持游戏和电竞技术研发应用。支持游戏开发工具；支持元宇宙关键技术等在游戏和电竞应用领域的研发；支持游戏硬件设备研发或应用。

4、支持游戏和电竞赛事活动。支持在徐汇区举办电子竞技重要赛事，以及赛事运营、赛事直播、经纪业务等项目；支持游戏和电竞企业参加国际、全国重要赛事获得优胜名次；支持举办与徐汇区游戏和电竞产业发展密切相关的会展、高端峰会等活动。

5、支持游戏和电竞IP跨界融合。支持各类游戏和电竞原创IP与音乐、文学、影视等跨界融合产品和服务项目。

根据项目建设周期，可申报成果类项目和在建类项目：成果类项目，项目完成时间为2023年1月1日至2023年12月31日之间；在建类项目，项目建设起始期不早于2023年1月1日，并能于2025年12月31日前提交项目验收申请。

（二）支持方式

项目通过区文化发展专项资金采取无偿资助方式安排使用。具体资助额度根据项目品质、投入成本、项目建设成果、经济效益以及对徐汇区游戏和电竞产业发展的贡献度、品牌效应等方面的综合考量评定。

资讯链接：https://m.thepaper.cn/baijiahao_26785694

二、江苏省体育局关于晋升一级裁判员培训考核报名的通知

江苏省体育局消息：

各设区市体育局，南京体育学院，各有关单位：

为加强我省裁判员队伍建设，提高裁判员综合素质、业务水平和执裁能力，不断提升体育赛事活动组织水平，经研究，定于近期组织开展2024年晋升一级裁判员培训考核报名工作。现将有关事项通知如下：

一、拟培训考核项目

足球、篮球、田径、乒乓球、国际象棋、围棋、象棋、健身广场舞、健身气功、桥牌、信鸽、摔跤、跆拳道、击剑、马术、网球、健美操、攀岩、门球、龙舟、健美、电子竞技、空手道、橄榄球、短道速滑、沙滩排球、定向越野、电子制作、帆板、赛艇、跳绳、风筝、跳水、街舞等34个项目。

二、报名条件

(一) 报考人员思想品德优良，热爱体育事业，公道正派，有良好的职业道德，无不良信用记录。

(二) 报考人员须拥有相应的国家二级裁判员资格，并具备两年以上(含两年)执裁工作经历。获得运动员技术等级一级以上或全国大学英语考试六级合格的人员可直接报考。

(三) 报考人员年龄原则上在45周岁以下(1979年1月1日以后出生)(特殊项目可根据项目特点适当放宽年龄限制)，身体健康。

三、培训考核

晋升培训考核分为培训学习、理论考试和临场实践考核三部分。主要包括各项目竞赛规则、裁判法、竞赛编排、专项英语等，部分项目须加试体能科目。培训学时原则上不低于16学时。

四、培训方案

拟培训考核项目的培训方案请各省级单项体育协会于3月20日前上报省体育局综合业务处。培训方案应包括：拟培训时间、培训内容、培训地点、培训师资、培训场地器材要求。

五、相关要求

(一) 采取网上报名形式，网上报名截止时间为2024年3月20日。符合条件的报名学员可直接访问江苏省体育局官网江苏省裁判员管理系统平台(网址<http://218.94.50.235:19880>)，进入晋升“培训报名”登录界面进行注册报名。

(二) 请各设区市体育部门做好网上报名的组织和宣传工作，确保相关人员及时完成网络报名；明确一名专职系统管理员，配合做好初审工作。在初审合格的基础上，我局综合业务处集中组织资格复审。

(三) 根据各项目培训考核报名合格人数情况，我局将分项目组织晋升培训考核，具体时间、地点和报名合格人员名单另行通知。

江苏省体育局

2024年2月29日（撰稿：杨旺）

来源：江苏省体育局

资讯链接：

https://jsstvj.jiangsu.gov.cn/art/2024/2/29/art_79487_11161810.html

三、两会观察 | 网游防沉迷再成两会关切议题，如何“疏堵结合” 正确引导未成年人游戏行为？

当前，未成年人已然是网络世界的数字原住民，而网络游戏作为一大数字娱乐载体，对好奇心强、探索欲旺盛的未成年人有着天然的吸引力。但由于自制力的不足，未成年人沉迷于游戏的现象时有发生。

在2021年8月30日“史上最严”防沉迷新规落地后，再次要求游戏企业全面接入网络游戏防沉迷系统，对未成年人的游戏时间和充值行为进一步加以约束。而在2024年1月1日，首部专门性的未成年人网络保护综合立法《未成年人网络保护条例》正式施行，针对网游防沉迷相关工作也提出了更为细致的要求。在近年来的全国两会中，如何防止未成年人沉迷于网络乃至网络游戏，已经是一项固定议题。21世纪经济报道记者梳理后发现，在2024年全国两会中，多位代表委员提出，比起一味“堵住”孩子的游戏行为，更重要的是帮助其树立正确的网络和电子产品使用观念，同时敦促网游防沉迷落实至内容防护，需要企业、学校、家长等责任方的共同努力。

由中国音像与数字协会游戏工委、中国游戏产业研究院、伽马数据共同编制的《2023中国游戏产业未成年人保护进展报告》显示：28.86%未成年人游戏消费降低，54.07%未成年人消费量无变化；32.86%未成年人用他人身份证注册；遇到身份验证弹窗后半数未成年人即停止游戏；七成以上未成年人家长退款申请得

到处理; 56.26%家长与孩子约定游戏条件或将游戏作为激励方式。

在网游防沉迷系统这一基本防护门槛已在游戏产品中普及的背景下, 多位代表委员也提出, 要进一步强化网游产品的内容标准, 正确引导未成年人使用游戏产品。

全国政协委员、首都经济贸易大学特大城市经济社会发展研究院副院长郭媛媛就在接受 21 记者采访时指出, 《未成年人网络保护条例》(以下简称“《条例》”)中就未成年人网络保护的相关工作出台了多项针对性举措, 其中就包括要求在充分考虑未成年人身心健康发展的前提下, 进行网络平台服务的设计、研发、运营, 以及在平台内上线“未成年人模式”以及“未成年人专区”等要求。

“这意味着, 从网游产品服务的构思阶段开始, 就需要考虑到未成年人的特殊需求和潜在风险。例如, 网络平台在设计用户界面时, 应避免过于刺激的内容, 减少可能引起未成年人模仿的危险行为; 在内容推送算法中, 应设置相应的过滤机制, 确保未成年人接触到的信息是积极健康的。”郭媛媛表示。

针对这一要点, 全国政协委员、民进中央常委、天津市政协副主席张金英则提出, 应加强对网游企业的监管, 推动开发有益于青少年身心健康的游戏内容。同时, 要进一步完善未成年人网络准入制度, 明确使用内容标准, 严格落实使用时段、时长等规定, 推动建立健康的游戏环境。此外, 加强监控技术的开发与应用, 开发并进一步完善网络游戏监管 APP 的功能, 使其在电脑和手机中, 随时监测不健康信息和不良游戏的传播。

另一方面, 网游未成年人保护工作离不开企业、学校、家庭等责任主体的多方共治。全国政协委员、香港工商总会会长陈文洲也建议, 要完善青少年网络游戏和电子产品使用的法律法规, 明确游戏时间限制、内容分级制度和家长监护责任, 建立问责机制。与此同时, 也应普及青少年网络安全和健康使用电子产品的教育, 调动学校、社区、老师、家长共同参与, 帮助青少年建立正确的网络和电子产品使用观念。

为防止未成年人沉迷网络游戏, 我国目前已出台了多项针对性举措。2021年8月30日, 国家新闻出版署下发《关于进一步严格管理 切实防止未成年人沉迷网络游戏的通知》, 对未成年人的游戏时长和充值额度做出明确限制。至此, 史上最严未成年人网络防沉迷新规出台。

于2024年1月1日正式实施《未成年人网络保护条例》(以下简称“《条例》”),作为我国第一部专门性的未成年人网络保护综合立法,从网络素养促进、网络信息内容规范、个人信息网络保护、网络沉迷防治等方面设置相应制度,明确网络产品和服务提供者等主体的未成年人网络保护义务,规范了相关管理要求。

此前,南方财经全媒体集团数字娱乐课题组曾对市场中的20款主流手游的防沉迷机制进行系统性测评,结果显示,20款手游产品均已高强度加码防沉迷机制建设,多家游戏企业也增设了家长守护平台,帮助监护人更加便捷地管理未成年人的游戏行为。

不过,也有部分观点认为,仅是限制孩子的游戏行为还不足够。21记者关注到,本届全国两会中,也出现了禁止未成年人玩网络游戏的声音。

如全国政协委员、合兴集团控股有限公司执行董事兼行政总裁洪明基认为,虽然游戏设置了防沉迷的功能,但很多孩子对网游依赖成瘾,控制不住游戏时长。如果管控游戏的手段达不到效果,更希望国家出台政策,全面禁止未成年人玩网游。也有建议认为,网游防沉迷系统限制的对象应不仅限于未成年人。全国人大代表、研祥高科技控股集团董事局主席陈志列建议,当前针对未成年网民的各项游戏防沉迷限制措施已经取得了较好的效果,建议通过适当延长网络游戏管控人群年龄等方式,建立起大学生网络游戏防沉迷机制。

值得关注的是,在本届全国两会中,有多位代表委员提出,要用更加理性客观的视角看待网游防沉迷工作,“疏堵结合”引导未成年人正确使用网络。

郭媛媛认为,站在理性客观的角度来看,爱玩是孩子的天性,网络游戏等新兴内容载体对孩子而言有着天然的吸引力。而为助力其健康成长,需要社会引导、帮助,避免其过度或有害地“玩”。

“在我看来,游戏防沉迷始终是一项需要‘堵疏结合’的工作,仅靠一味地限制孩子的游戏行为,实则效果有限。在整个社会联动去引导孩子正确使用网络的过程中,教育部门、家长都需要进一步提升自身的网络素养和游戏素养。”郭媛媛表示。

资讯链接: <https://www.163.com/dy/article/ISTLPRV205199NPP.html>

四、中国电子竞技国家集训队荣获“杭州亚运会、亚残运会先进集体”荣誉称号

国家体育总局、中国残疾人联合会、中共浙江省委、浙江省人民政府联合授予杭州亚运会中国体育代表团电子竞技集训队“杭州亚运会、亚残运会先进集体”荣誉称号。

资讯链接: <http://www.chinaesports.org.cn/index.php?c=article&id=186>

五、成都举行 2024 英雄联盟季中冠军赛暨“成都 CityWalk (春季) 提伯斯熊游线”发布会

人民网成都 3 月 29 日电 (王凡) 成都, 雪山下的公园城市。2023 年, 成都全年接待游客 2.8 亿人次、超过 2019 年水平。体育、文创产业规模分别提升至 1100 亿元、2500 亿元。在刚刚结束的“川渝文化旅游企业联盟、四川省文化旅游企业联盟 2023 年会”上, 中国旅游研究院院长戴斌接受采访时讲道, 成都是成都最好的旅游代言人。在大众印象中好感度较高的城市中, 能够引人眼球计划出游的大多都是被本地人舒适安逸的生活状态吸引, 而成都恰好具有这样的特质。

于是, “成都 City Walk (春季) 提伯斯熊游线”应运而生。3 月 29 日, 成都文旅集团项目负责人向来自全球各地、大江南北的朋友们准备了一份特别的“成都礼物”——“成都 City Walk (春季) 提伯斯熊游线”, 包含“旅游线、美食线、文创线”, 将带领前来观赛的数万名观众“到成都的街头走一走”。

据悉, 成都文旅集团精心策划“成都 City Walk (春季) 提伯斯熊游线”, 以电竞作为产业载体, 推进其与文创、旅游深度融合, 以赛事带动文旅消费, 结合当下时兴的 City Walk 方式, 去讲述一座城市的特质和美好, 去体验一次成都人的生活、娱乐方式。

作为中国西南地区新兴产业发展的中心, 成都一直都是电子竞技产业的领军城市。一方面源自于坚实的产业基础和庞大的年轻人群体, 另一方面则是拥有着政府的有力支持和一系列前瞻性政策的推动。这些因素的共同作用, 使得成都在电竞产业的全国版图中占据了举足轻重的地位。

拳头游戏电竞运营副总裁、拳头游戏中国电竞负责人苏志立表示, 首次将全球瞩目的英雄联盟全球赛事引入成都, 这不仅为西南地区粉丝呈现一场精彩的国际顶尖赛事, 更希望通过 MSI 的成功举办, 促进成都电竞产业的进一步发展, 推动成都“电竞文化之都”建设。

据悉, 2024 英雄联盟季中冠军赛发布会, 不仅是成都电竞产业发展的一个里程碑, 更是成都“电竞+文旅”战略的重要里程碑。这场国际顶尖赛事的举办, 将进一步推动成都电竞产业与文旅体产业的深度融合, 提升城市的国际影响力和吸引力, 同时也将为成都的电竞产业注入新的活力和动力。

通过举办此类国际赛事, 成都不仅展示了其独特的城市魅力和文化底蕴, 还能够吸引人才和资源, 促进电竞与其他产业的协同发展, 实现共赢。

当前, 电竞迷们翘首以待的票务信息现已公布, 门票将于 4 月 2 日下午 2 点在大麦网开启预售。不同阶段的赛事均设有多样性的票价选项, 以满足不同观众的需求。具体售票信息请关注“@英雄联盟赛事”官方微博, 随时获取最新的赛事动态和相关信息。

(责编: 章华维、薛育建)

资讯链接: <http://sc.people.com.cn/n2/2024/0329/c379469-40793953.html>

第三章 经典案例分享

广州爱九游信息技术有限公司、青岛魔伴科技有限公司等著作权权属、 侵权纠纷案

一、基本信息

1. 诉讼当事人

上诉人 (原审被告)：广州爱九游信息技术有限公司，住所地广东省广州市天河区。

法定代表人：张楠楠，该公司执行董事。

上诉人 (原审被告)：青岛魔伴科技有限公司，住所地山东省青岛市。

法定代表人：丁敬爱，该公司执行董事兼总经理。

上诉人 (原审被告)：上海敬游软件科技有限公司，住所地中国（上海）自由贸易试验区。

法定代表人：秦鹏，该公司执行董事。

被上诉人 (原审原告)：深圳市腾讯计算机系统有限公司，住所地广东省深圳市南山区。

法定代表人：马化腾，该公司董事长。

2. 案件索引与裁判日期

广州知识产权法院 (2020) 粤 73 民终 5293 号 2022 年 6 月 13 日 裁判

3. 案由：著作权权属、侵权纠纷

二、案情简介

上诉人广州爱九游信息技术有限公司 (以下简称爱九游公司)、青岛魔伴科技有限公司 (以下简称魔伴公司)、上海敬游软件科技有限公司 (以下简称敬游公司) 因与被上诉人深圳市腾讯计算机系统有限公司 (以下简称腾讯公司) 著作权侵权及不正当竞争纠纷一案，不服广东省广州市天河区人民法院 (2018) 粤 0106 民初 20222 号民事判决，向本院提起上诉。本院于 2020 年 12 月 22 日立案后，依法组成合议庭，分别于 2021 年 1 月 21 日和 2021 年 4 月 29 日公开开庭进行了审理。上诉人爱九游公司的委托诉讼代理人张兆明、刘捷文，魔伴公司的委托诉讼代理人柳楠、何鹏，

敬游公司的委托诉讼代理人于波、王**，被上诉人腾讯公司的委托诉讼代理人刘晓东、杨帆到庭参加诉讼。本案现已审理终结。

各上诉人的上诉请求：

（一）爱九游公司上诉请求：

- 1.撤销一审判决第二项中关于爱九游公司向腾讯公司承担500000元连带赔偿责任的判项；
- 2.改判爱九游公司无需向腾讯公司赔偿任何费用；
- 3.腾讯公司承担本案一、二审全部诉讼费用。

事实和理由：

一、一审判决认定《英雄联盟》游戏地图缩略图、场景画面具有独创性错误。爱九游公司认为本案中所称的“游戏场景地图”应称为“游戏场景画面”更准确合适。一审法院认定涉案游戏场景地图属于美术作品，虽客观上能通过具体的场景了解到所处战场环境及位置，但主要还是为了吸引游戏玩家并传达美感。因此，将游戏场景称为“画面”比称为“地图”，更能准确界定游戏场景的美术作品属性。在著作权法中，地图和美术作品是不同的作品类型，在界定为美术作品之后又称之为“地图”，容易混淆作品属性，且对是否属于著作权法所保护的作品认定标准不同。另，《英雄联盟》仅仅是遵循了行业内的通用设计思路，本身不具有独创性，因此在实质性相似的判断上应当坚持更严格的标准，否则任何一部对《英雄联盟》等网络游戏的场景画面作出细微、局部改变（包括简化）的游戏都可以获得著作权法的保护，而成为一部新的游戏作品，这必然会导致游戏作品的互相抄袭和同质化，是对真正有独创性作品的伤害，不利于游戏作品的创作繁荣和健康发展。

二、一审判决认定爱九游公司在平台和APP中通过信息网络向公众提供上述作品，侵害了腾讯公司就图形作品、美术作品的信息网络传播权错误。“九游”平台是符合国家信网办颁布的《移动互联网应用程序信息服务管理规定》第二条第四款定义的互联网应用商店，属于网络服务技术提供者，无须承担赔偿责任。“九游”平台主要为游戏玩家提供手游下载、游戏攻略、开测信息、互动社区和福利礼包等网络服务，为游戏开发商提供网络游戏程序包的储存、检索、分享和游戏信息发布等网络服务。作为游戏应用分发平台，“九游”平台本身并不参与网络游戏的开发事务或运营事务，不掌握或提供相关网络游戏的内容设计、玩法设定、宣传等素材，

不具备实施侵害他人权益的客观条件。根据现有的技术手段，如需要对平台上每一款游戏程序包内所封装的图片、地图等游戏元素进行审核，超过了应用分发平台审查能力，技术手段难以达到。被控游戏APP是由魔伴公司、敬游公司研发并发布于网络，爱九游公司为APP程序包提供检索、下载服务，并非直接传播相关的图片元素，更不是内容提供者。综上，爱九游公司作为游戏应用分发平台，仅提供了涉案游戏的APP程序包，没有直接通过信息网络传播涉案游戏内的场景地图、缩略图等游戏图片元素，爱九游公司并没有侵害腾讯公司美术作品信息网络传播权的主观故意，也不存在明知或应知《英雄血战》侵犯了《英雄联盟》地图缩略图和部分场景画面的情况下，仍提供信息网络服务的帮助侵权行为。爱九游公司不可能在一开始就明知或应知《英雄血战》侵犯了《英雄联盟》的信息网络传播权。因此，爱九游公司无需承担侵权责任。

三、一审判决适用酌定赔偿在法定赔偿限额之上判决魔伴公司、敬游公司承担300万元经济损失以及爱九游公司连带赔偿50万元缺乏事实和法律依据。爱九游公司与魔伴公司、敬游公司并无共同实施侵权行为的意思联络，缺乏承担连带责任的法律依据。爱九游公司作为平台公司，在收到本案起诉状后，已经及时下架了相关APP的链接，并无造成损失的扩大，无主观过错。一审判决突破法定限额判赔缺乏事实和法律依据。腾讯公司就本案经济损失明确请求酌定赔偿，一审法院认为综合考虑各项因素可以确定腾讯公司所遭受的经济损失已经远远超过法定赔偿限额。事实上，本案没有证据证明腾讯公司所遭受的经济损失已经远远超过50万元的法定赔偿限额，一审判决适用的计算经济损失的方法仍然是酌定赔偿方法。

（二）魔伴公司上诉请求：

1. 撤销一审判决第一项、第二项；
2. 判令驳回腾讯公司所有诉讼请求。

事实和理由：

一、一审判决认定腾讯公司有权提起本案诉讼错误，腾讯公司在一审庭审中陈述涉案游戏地图的使用授权依据时，指出系起诉证据第16页第2.2项条款，但腾讯公司该项主张没有事实依据、无法成立。1.从证据第16页第2.2项条款的字面可以看出，其关于涉案游戏地图的使用授权限于“开发、出版、发行、推广游戏《英雄联

盟》”,并不包括直接并单独使用的授权;2.证据第16页第2.1条款系关于整个涉案游戏发行的授权,授权对象为整个游戏(或可理解为涉案游戏软件),而非其中具体的包括地图等在内的元素,授权权利也仅限于“发行”涉案游戏,而不涉及改编、复制、信息网络传播等权利授权;3.腾讯公司证据第17页第3款约定的“维权授权”也不能授予其适格的起诉主体资格。如该条款字面记载,其仅仅是关于维权的授权,腾讯公司仅获得针对被控侵权游戏的“诉权”。在腾讯公司不享有关于涉案游戏地图实体权利的情况下,当然也不享有涉案游戏地图的诉讼权利,无权以自己的名义提起诉讼。

二、一审判决认定《英雄血战》侵害《英雄联盟》游戏地图缩略图著作权错误。

(一)一审判决对《英雄联盟》地图独创性的判断标准错误,具有独创性的认定结果错误。一审判决认为“独创性的判断标准是一般观察者,重点从网络游戏所针对的受众角度判断,而不仅局限于MOBA类游戏玩家等受众”,从而得出《英雄联盟》的地图具有独创性的错误结论。1.网络游戏的类型很多,不同类型的网络游戏地图差异显著,直接导致独创性判断标准的不同。越是承担“指路”的功能性的游戏地图独创性越低,越是承担“架构世界观”的叙事功能的游戏地图独创性越高。2.本案显然只涉及MOBA游戏,显然应当以MOBA游戏的受众作为一般观察者作为独创性的判断标准,而非一审法院自设的网络游戏受众标准。本案中,腾讯公司主张的权利游戏、被控侵权游戏以及第三方游戏均系MOBA类游戏,显然本案独创性的判断标准的一般观察者应当是MOBA类游戏玩家,而非广义上的网络游戏受众。

(二)一审判决认定《英雄联盟》游戏地图缩略图的作品内容错误,错误扩大了游戏地图缩略图作为示意图作品的保护范围。

1.一审法院对于游戏地图缩略图构成示意图作品的认定标准前后不一致,错误地将无独创空间的地图要素(或设计)纳入保护范围。

2.一审法院以实用功能设计判断涉案游戏地图缩略图是否具有独创性错误。一审法院在明确论述该些地图要素设置具有实用功能性的情况下,本应当将该些要素加以排除,不能纳入著作权保护范围。但是,一审法院在判断《英雄联盟》游戏地图缩略图是否构成作品时,却违背其认定结论以及著作权法基本原理,将具有实用功能性的地图内部结构作为判断《英雄联盟》游戏地图缩略图是否具有独创性的比对要素,存在明显的前后论述不一致及法律适用错误。

3.一审法院认定《英雄联盟》在部分设计要素上与在先的DOTA、MOBA类游戏存在差异明显错误, 错误地扩大了游戏地图缩略图的保护范围。魔伴公司在一审期间提供了发布于2009年8月、早于《英雄联盟》的DOTA6.62版本地图制作的《涉案游戏和被控侵权游戏地图的比对意见》, 其明确载明在《英雄联盟》发布之前, 对于水晶、门牙塔、防御塔的数量及位置分布, 野区障碍物开口方向等地图要素, 已存在实质性相似的在先设计。一审法院在判决中认定“野区障碍物开口方向……水晶、门牙塔、防御塔数量及位置分布……与被告举证在先的DOTA、MOBA类游戏差异明显”存在事实认定错误。

4.关于《英雄联盟》游戏地图缩略图是否构成示意图作品的判断上, 一审法院缺少对真正具有独创性表达的评述, 错误地扩大了示意图作品保护要素的情况下, 以部分非独创性要素的不同得出了《英雄联盟》游戏地图缩略图与现有设计具有明显差别的结论, 而仅以“涉案游戏地图缩略图在显示整个游戏区域的线路、河道、反映了缩略图制作者一系列有个性化的智力选择和判断”为依据认定构成图形作品, 存在法律适用错误。

综上, 一审法院错误地将游戏地图客观存在、不存在独创性空间的、具有实用功能性的地图要素纳入示意图作品的独创性表达范围, 在判断《英雄联盟》游戏地图缩略图是否具有独创性时没有正确的排除在先设计, 导致一审判决内容先后矛盾, 存在明显的事实认定错误及法律适用错误, 应当予以纠正。

(三) 一审法院认定被控侵权游戏地图缩略图与《英雄联盟》游戏地图缩略图构成实质性相似存在错误。

1.一审法院错误认定进行实质性相似判断时应当适用相对宽松的标准。一审法院认定: “游戏地图是游戏制作者创作的虚拟的战斗空间, 故在创作游戏地图缩略图时……其创作空间相对较大, 在进行实质性相似判断时应当使用相对宽松的标准。”

(1) 著作权侵权判断中认定实质性相似的主体即一般观察者, 只能是MOBA游戏的受众, 而非网络游戏的受众。一审法院关于判断主体的认定错误, 后续结论显然错误。

(2) 缩略图是对游戏地图全图的高度抽象, 而又被放在非常小的手机画面空间中, 缩略图中的每一个元素的表达都变得非常小和抽象, 能够创作的空间相较于场景地图或相较于端游更加小。而且, 根据一审法院的说理, 缩略图作为示意图要服

务于展示游戏地图布局、结构的功能, 因此, 缩略图中的标识设计、线条、色彩的选择空间相对更小, 需要以相关公众可以直接识别的方式直观的传递上述信息。因此, 认定是否构成实质性相似应当采用完全相同的严格标准。

2. 一审法院错误地确定了比对对象。

(1) 一审法院将不具有独创性空间的地图要素列入比对对象错误。一审法院在判断游戏地图缩略图是否具有独创性时, 错误地将游戏地图缩略图中无独创性表达空间的游戏地图要素, 如障碍物位置、开口方向、防御塔位置、数量等, 纳入了作品内容, 导致一审法院在确定两款游戏地图缩略图对比标准时产生了错误, 将不应包含在作品内的地图要素作为了比对对象。

(2) 即使将该等地图要素列入比对对象, 也应当采取严格标准进行比对, 涉案游戏缩略图与被控侵权游戏缩略图不构成实质性相似。鉴于涉案游戏缩略图的特点, 其仅能控制线条、角度和相对位置等完全一样或几乎没有任何视觉差异的被控侵权缩略图。涉案游戏缩略图作为高度浓缩的指示位置地图, 即使构成作品, 也只能控制线条完全一样或几乎没有视觉差异的被控侵权游戏缩略图。这也正是涉案游戏地图具有高度实用性和功能性设计导向特点的体现。

(3) 一审法院将不具有独创性的设计列入比对对象错误。由于一审法院在论证《英雄联盟》游戏地图缩略图具有独创性时, 没有具体评价作为示意图的游戏地图缩略图中, 真正具有独创性空间的设计要素, 而径直认定《英雄联盟》游戏地图缩略图具有独创性。因此, 法院也未能正确的明确公有领域的范围以及公有领域中的元素, 而将不具有独创性的元素纳入了比对对象。综上, 一审法院认定被控侵权游戏地图缩略图与《英雄联盟》游戏地图缩略图构成实质性相似存在错误, 应当予以纠正。

三、一审法院错误认定《英雄血战》侵害《英雄联盟》游戏场景地图著作权。

(一) 著作权侵权判断中认定实质性相似的主体即一般观察者, 只能是 MOBA 类游戏的受众, 而非网络游戏的受众。一审法院关于判断主体的认定错误, 后续结论显然错误。

(二) MOBA 类游戏不属于承担“架构世界观”的叙事功能的游戏地图, 而是网络游戏地图中最具有“指路和标识位置”功能的地图, 故独创性空间非常窄, 《英雄联盟》作为腾讯公司自认的经典 MOBA 地图, 整个游戏地图的整体布局不具有独

创性。因此,在认定《英雄联盟》与《英雄血战》具体的某一特定游戏场景地图时,不应当考量属于公有领域的场景中的布局因素,一审法院未排除该公有领域内容,作出的独创性认定显属错误。

(三) 比对一审法院认定的《英雄联盟》与《英雄血战》构成实质性相似的5幅游戏场景地图,在排除场景中元素布局这一公有领域内容,其余内容不构成实质性相似。且值得注意的是,场景地图中的大部分元素,如草丛、道路的线条和色彩等属于该类事物的通常表达或是MOBA类游戏该元素的通常表达,不构成涉案《英雄联盟》场景地图作品内容,不应纳入侵权比对对象。

四、一审法院关于《英雄血战》构成对《英雄联盟》不正当竞争的认定错误。

(一) 一审法院错误认定了《英雄血战》构成对《英雄联盟》核心玩法的不正当竞争。

1. 在一审庭审期间,腾讯公司自始至终未明确核心玩法的具体内容,应当驳回其诉请。且按照腾讯公司提交的关于涉案游戏相关宣传证据,其自认沿袭DOTA的核心玩法,因此,无论腾讯公司主张的核心玩法是什么,涉案游戏的开发者均不是相应的权益所有人。

2. 在一审庭审期间,腾讯公司对于“野怪攻击难度”未进行任何举证,也未进行任何说明,一审法院在判决中认定“野怪攻击难度”系游戏核心玩法,为涉案游戏特有,并进一步认定魔伴公司采用了基本相同的相关元素设置,既超出腾讯公司主张的范围进行审理,也是明显的事实认定错误。

3. 魔伴公司在一审期间,向一审法院提供了根据发布于2009年8月、早于《英雄联盟》的DOTA6.62版本地图制作的《涉案游戏和被控侵权游戏地图的比对意见》,其中明确显示在《英雄联盟》发布之前,对于水晶、门牙塔、防御塔的数量及位置分布,野区障碍物开口方向等地图要素,已存在实质性相似的在先设计。一审法院在一审判决中关于“防御塔、水晶……的位置及障碍物的位置和开口方向是其特有”的事实认定错误。

4. 在没有明确的法律规定、清晰的行业规范、公认的商业惯例的情况下,法院应当对游戏市场发展持审慎态度,尤其在适用反不正当竞争法第二条问题上更应如此。MOBA类游戏已发展将近20年时间,如今视之为固定模式的三条分路、河道、野区等玩法,又何尝不是游戏行业先行者当时独创的核心玩法?若非法院过往的审慎态

度，又何以产生腾讯公司今日提出诉讼的《英雄联盟》《王者荣耀》，又何以产生如今蓬勃的电子竞技市场，更无从谈起如今的海外流行的中国手机游戏热潮。

(二) 一审法院对同一行为、同一损害错误地给予著作权及不正当竞争重复评价及救济。一审法院在著作权侵权的相关认定中，已对“防御塔、水晶及野怪的位置……及障碍物的位置和开口方向”等游戏地图要素进行了法律评价，即使魔伴公司确实对腾讯公司造成了一定损害，或占据了腾讯公司的市场份额，其损失也早已通过著作权侵权赔偿进行了填补。一审法院又认定魔伴公司对该等地图要素的使用构成不正当竞争，属于对同一行为、同一损害进行重复法律评价及救济，适用法律错误。

五、一审法院对魔伴公司的侵权行为以及责任承担认定错误。

(一) 魔伴公司不是被控《英雄血战》游戏的运营商，一审法院仅以游戏页面有微信二维码为由即认定魔伴公司系运营商故构成著作权共同侵权显属错误。

1. 魔伴公司从未从事任何被控著作权直接侵权行为。在本案中，魔伴公司经营的微信公众号从未复制或向公众传播地图缩略图、场景地图。即使腾讯公司利用其经营的微信平台对微信公众号文章进行恢复，恢复的文章中并没有出现任何涉案游戏或《英雄联盟》的地图缩略图、场景地图等相关作品，故魔伴公司从未从事任何涉嫌侵害著作权的直接行为。涉案公众号只是为订阅者推荐MOBA类游戏的相关信息，并不存在任何违法情形，也不存在损害腾讯公司权利的情形。腾讯公司本应将侵权情形通知魔伴公司，并给予合理期限采取删除等必要措施。但是，腾讯公司从未向魔伴公司寄送任何侵权通知，也没有通过微信平台采取任何要求魔伴公司停止侵权的措施。从腾讯公司提交的公证书可以看出，在魔伴公司主动注销涉案公众号近一年后，腾讯公司依然可以通过微信平台直接恢复涉案公众号曾发布的信息，这说明微信平台对于涉案公众号具有强大的控制能力。腾讯公司截选的群发消息历史记录充分证明，涉案公众号每发布一篇消息，都必须经过微信平台的审核。如果涉案公众号真的存在侵权情形，作为微信平台经营者的腾讯公司理应知晓。

2. 魔伴公司不是网络游戏的运营商，一审法院仅凭游戏页面中有微信二维码就认定魔伴公司是运营商，显然属于事实认定错误。网络游戏的运营商是受到游戏监管的主体，其有固定的含义，如本案中腾讯公司是《英雄联盟》的运营商一样，需要以运营商名义获得行政监管的发行版号审批，并在享有众多权利的同时履行对应的义务，即在游戏运营过程中，运营商需将游戏软件置于服务器，供用户在客户端登

陆游戏进行操作; 同时还要对游戏进行线上、线下的宣传与推广, 以吸引玩家进入虚拟世界; 运营商主要通过出售游戏时间、提供游戏道具、投放广告等增值服务的商业模式而盈利。而本案中, 魔伴公司从未获得任何行政许可, 不具备运营网络游戏的资质。而且即使从腾讯公司主张的行为内容上看, 也只是对《英雄血战》的文章介绍, 未对游戏软件有任何操作行为, 也没有任何盈利, 故显然不是游戏的运营商, 就如同腾讯公司委托的对《英雄联盟》写推广关注文章的主体一样的地位。一审法院错误的将其认定为运营商, 与游戏开发者承担连带责任, 严重违背权利义务对等原则, 显然错误。

3. 魔伴公司与敬游公司不存在“分工合作”的侵权行为, 一审法院关于共同侵权的认定错误。敬游公司于2016年6月27日登记的著作权登记证书, 载明《英雄血战》游戏于2015年5月10日开发完成, 2016年6月3日发表。通过www.ucool.com网站下载《英雄血战》, 跳转到GooglePlay的游戏下载页面, 显示提供方是ucool, 发布日期是2016年12月30日。魔伴公司于2017年3月21日才成立, 此时被控侵权《英雄血战》游戏已经开发完成并发行, 客观事实说明魔伴公司与敬游公司不存在分工合作的共同侵权, 要求魔伴公司承担共同侵权责任显然错误。从腾讯公司所调取的微信平台后台信息可以看出, 魔伴公司于2017年3月21日刚刚成立, 且于2017年6月13日就已注销了上述微信公众号。涉案公众号在注销前存续时间短, 推送消息阅读量少, 涉案公众号的影响范围小, 因此不存在因经营涉案公众号导致腾讯公司损害扩大的情形。

(二) 一审法院关于侵权损害赔偿数额计算方式及认定的考量因素错误。

1. 在相同设计要素已进行赔偿的情况下, 一审法院重复计算了损害赔偿额。民事侵权损害赔偿适用“填平损失”的基本规则。在一审法院另案审结的王者荣耀案中, 就同一被控侵权行为内容, 一审法院已经判令相关上诉人承担损害赔偿赔偿责任。根据腾讯公司在王者荣耀案中自认, 《王者荣耀》是在《英雄联盟》的基础上进行的制作。因此, 就同一侵权行为, 腾讯公司不能重复获利, 魔伴公司也无需重复赔偿。

2. 一审法院按照腾讯公司损失确定本案赔偿额, 属于法律适用错误。腾讯公司从未提出任何证据证明其所遭受的损失, 反而提供证据证明根据涉案游戏改编的《王者荣耀》在国内MOBA类手机游戏的霸主地位, 显然没有任何损失。同时, 根据腾讯公司提交的公证书, 被控游戏在Appstore和GooglePlay商店中的下载量都较小, 获

利非常小, 故该损害赔偿额的计算方式错误, 结果错误。

3.一审法院关于侵权损害赔偿额的考量因素认定错误。

(1) 关于《英雄联盟》游戏地图的权利主张。无论《英雄联盟》游戏地图是否构成作品, 也应当关注到其是MOBA类游戏的后来者的客观事实, 其商业成功是源于对各类MOBA游戏的复制以及多年来在中国积累的用户群。

(2) 关于《英雄血战》在九游手机网、九游APP等平台可以下载的考量因素, 因九游手机网/APP非获得被控侵权游戏授权的提供行为, 其行为与被控侵权游戏提供方无关, 更不应当由魔伴公司承担责任。

(3) 关于《英雄血战》的侵权主观恶意的考量。鉴于MOBA类游戏的地图主要目的就是“指路和标识位置”以及“三条兵线、正方形、大小龙、中间河谷、红蓝BUFF放置”的常规设计思路, 一审庭审没有做出判决, 不存在侵权主观恶意的价值评价, 不应当作为损害赔偿额的考量因素。

(4) 关于涉案游戏地图缩略图、场景地图“系王者荣耀游戏的核心设计, 被相关游戏玩家所熟悉, 被控侵权游戏使用上述核心设计容易吸引游戏玩家, 对侵权游戏实现利润最大化产生较大的作用”的考量, 违背MOBA类游戏的特征和公众认知。正如上文所述, MOBA类游戏的核心玩法在于英雄技能的平衡设定、电竞属性及社交属性, 其地图并没有像FPS、MMORPG等游戏那样重要。

(三) 敬游公司上诉请求:

1. 撤销一审判决第一项、第二项, 驳回腾讯公司所有诉讼请求;
2. 判令腾讯公司承担本案的一、二审诉讼费用。

事实和理由:

一、一审判决将《英雄联盟》游戏缩略图认定为图形作品中的示意图, 存在法律适用错误和事实认定错误。

1. 游戏缩略图不构成示意图作品, 存在法律适用和事实认定错误。根据《中华人民共和国著作权法实施条例》第四条, “图形作品是指为施工、生产绘制的工程设计图、产品设计图, 以及反映地理现象、说明事物原理或者结构的地图、示意图等作品”。也就是说, 反映地理现象、说明事物原理或者结构系图形作品的共性特征, 这些特征无法作为区分地图、示意图作品类型的依据。但是, 一审判决认为, “游

戏地图缩略图的主要功能是供游戏玩家了解游戏地图的结构和地图内部的信息, 该功能符合图形作品中示意图的供社会公众了解地理现象的概念和功能, 故其应属图形作品中的示意图范畴”。据此, 一审判决将图形作品的共性特征作为示意图作品、地图作品类型界定的依据。然而, 以该共性特征作为区分标准, 游戏缩略图既可以是地图作品, 也可以是示意图作品, 这明显有悖逻辑。MOBA类游戏缩略图本身反映的是线路走向以及各个元素之间相对位置的空间分布, 是依据一定比例对游戏场景中重要元素的概括与抽象, 本身是对客观存在的地理现象的反映, 构成地图作品。因此, 一审判决在未对游戏缩略图的基本特征加以分析的基础上, 以图形作品的共性特征作为区分示意图、地图的标准, 并以此认定游戏缩略图构成示意图作品, 显然存在明显错误。

2.一般观察者的检验标准错误, 《英雄联盟》游戏缩略图无法满足图形作品的最低限度创造性要求。《英雄联盟》游戏缩略图并非从无到有的创作, 而是发端于DOTA游戏地图, 此种以在先作品为基础进行的再创作要求达到较高标准的创造性高度。同时, 对于图形作品这类作品而言, 由于在表达方式上受到客观事实限制, 尽管表达方式并非唯一, 但其不像美术作品、摄影作品等艺术性质作品存在广泛的创作空间, 即相对有限的创作空间使得图形作品的最低限度的创造性要求应高于美术作品、摄影作品等艺术性作品, 否则难以与在先作品加以区分。另, 一审判决将存在于英美法系司法实践中的作为著作权侵权判断主体的“一般观察者”概念作为最低限度创造性的判断主体, 并将网络游戏所涉及的游戏玩家、游戏开发者、游戏运营商等相关受众作为一般观察者。一审判决将侵权判断的主体标准引入独创性判断标准之中, 不恰当地降低了独创性门槛标准, 显然属于错误裁判, 导致无法准确对《英雄联盟》游戏与在先DOTA类游戏缩略图之间的内在差异性加以识别。同时, 一审判决简单地认为“只要包含制作者个性的选择与取舍, 具有一定的艺术性, 且不属于公有领域, 则应视为达到了图形作品中示意图最低限度的创造性高度”。这一方面忽略了MOBA类游戏的竞技属性和平衡属性对防御塔、水晶塔位置, 障碍物开口方向等作的客观限制, 另一方面夸大了《英雄联盟》游戏制作者对地图线条、图形、色彩及背景的选择与取舍空间。因此, 一审判决对《英雄联盟》游戏缩略图作品的认定, 存在法律适用错误和事实认定错误。

二、一审判决将《英雄联盟》游戏场景图认定为美术作品, 存在事实认定错误和

法律适用错误。

1.一审判决将游戏场景地图认定为美术作品,存在偷换概念。一审判决认为,“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”。据此,一审判决认为场景图具有两个显著性特征:其一、动态性,即游戏场景地图表现为动态的画面;其二、整体性,即游戏场景地图是整个游戏场景空间。但是,一审判决后文从局部的、静态的构成元素来判断《英雄联盟》场景图是否构成美术作品,而非从整体的、动态的画面来认定。因此,一审判决对游戏场景地图前后事实认定不一致,对场景地图的概念偷梁换柱。

2.一审判决将认知属性作为美术作品的构成依据,存在概念不清。一审判决认为,由于场景地图向游戏玩家传递虚拟战场环境信息,具有一定的认知属性,故属于美术作品范畴。对此,一审判决将认知属性作为美术作品的构成依据,完全颠倒了美术作品的概念和性质,系对美术作品与图形作品的混淆,存在明显的事实认定错误。

三、一审判决的比对方法和适用标准错误,《HeroesArena》与《英雄联盟》游戏不存在实质性相似。

1.一审判决将游戏缩略图、场景地图进行比对时,未将功能性部分予以排除,比对方法存在错误。在本案中,一审判决无论是在游戏地图缩略图的比对,还是在场景地图的比对上,均未排除思想,即思想与表达混同的部分、功能性部分。一审判决仅仅排除了“三条线路、中路与河道十字交叉”设计后,就着手实质性相似比对,并未对地面、草地、河道等元素颜色的公有领域部分,以及障碍物的相对位置、开口方向、防御塔位置等功能性部分、非独创性部分予以排除,比对方法存在严重错误。这导致上述公有领域部分、功能性部分、非独创性部分错误地作为比对对象。因此,一审判决的比对方法错误,进而导致比对结果错误,《HeroesArena》与《英雄联盟》游戏在游戏缩略图、场景图方面不构成实质性相似。

2.一审判决对游戏缩略图实质性相似判断的适用标准错误,二者不存在实质性相似。MOBA类游戏缩略图的典型特征为“三条线路、中路与河道十字交叉”,这一特征决定了游戏缩略图的整体布局、野区路径、障碍物基本布局等。同时,考虑到游戏操作的需求,以及MOBA类游戏本身追求的平衡性,使得制作者在对相关元素进行布局和排列的空间极其有限。在游戏缩略图创作空间相对较小的情形下,进行

实质性相似判断应当适用相对严格的标准。然而,一审判决认为“游戏缩略图因创作空间相对较大,在进行实质性相似判断时应当适用相对宽松的标准”。这一方面与游戏缩略图本身创作属性相矛盾,存在事实认定错误;另一方面错误地采用了相对宽松的实质性相似判断方法,导致原本不尽相同的两款游戏缩略图构成实质性相似,不适当地保护了《英雄联盟》游戏方的利益,造成了《英雄联盟》游戏方对游戏缩略图的不当垄断。

四、一审判决在认定被控侵权游戏构成侵权的同时,还认定敬游公司存在不正当竞争行为,构成重复评价,存在法律适用错误。

1.最高人民法院《关于充分发挥知识产权审判职能推动社会主义文化大发展大繁荣和促进经济自主协调发展若干问题的意见》指出,“妥善处理专利、商标、著作权等知识产权专门法与反不正当竞争法的关系,反不正当竞争法补充性保护不能抵触专门法的立法政策,凡专门法已作穷尽规定的,原则上不再以反不正当竞争法作扩展保护。”根据上述意见,在同一案件中,针对同一保护对象和同一被诉行为,著作权法优先于反不正当竞争法的适用。在著作权法已经对被诉行为进行处理的情况下,不应当依据反不正当竞争法进行重复评价。一审判决一方面认为两款游戏缩略图中,野怪的位置、障碍物的相对位置、开口方向、防御塔的位置基本相同,故认定构成实质性相似,构成信息网络传播权侵权;另一方面又认为《HeroesArena》游戏在防御塔、水晶及野怪的位置、攻击难度及障碍物的位置和开口方向采用了与《英雄联盟》游戏相同或近似的相关元素设置,故构成不正当竞争。据此,一审判决在已经认定涉案被控侵权游戏缩略图因防御塔、水晶及野怪的位置、攻击难度及障碍物的位置和开口方向等构成著作权侵权的同时,还将上述元素设置行为再次认定为不正当竞争行为,已经构成重复评价,存在法律适用错误。

2.反不正当竞争法第二条的条件适用错误,敬游公司不构成不正当竞争。在本案中,敬游公司使用上述相关游戏设置不满足适用反法第二条的条件,不构成不正当竞争。第一,腾讯公司有关防御塔、水晶及野怪的位置、攻击难度及障碍物的位置和开口方向的相关元素设置已经通过著作权法途径进行救济,并非属于“未在反不正当竞争法第二章中具体列举,也无其他法律规范可以援引”的情况。第二,腾讯公司在本案中未提供相关证据证明因敬游公司的行为导致其受到了实际损害。第三,对于防御塔、水晶及野怪的位置、攻击难度及障碍物的位置和开口方向的相关元素

设置，在之前DOTA类游戏中已经存在类似的设计，且该设计与游戏的操作玩法密切相关，本身属于公有领域的元素。故敬游公司在游戏中使用该游戏元素设置并未违反诚实信用原则和公认的商业道德，不具有不正当性或可责性。

被上诉人——腾讯公司的辩称：

一、《英雄联盟》是利奥公司开发的，其对游戏地图等元素享有著作权。腾讯公司经利奥公司授权，享有《英雄联盟》的独家发行权、商标使用权等实体权利及相应维权授权，故腾讯公司有权提起本案诉讼。根据腾讯公司一审提交的证据一、二、三可知，《英雄联盟》游戏的著作权人为美国利奥公司（RiotGames），利奥公司作为《英雄联盟》的开发者，享有该游戏的软件著作权，而涉案游戏地图缩略图及场景地图均属涉案游戏软件运行中呈现的作品，且该作品并不能独立于游戏软件单独使用，故利奥公司就涉案游戏地图缩略图及场景地图亦享有著作权。

二、关于腾讯公司主张的权利范围。一审中腾讯公司已明确其主张著作权的作品为《英雄联盟》游戏的缩略图及场景地图，且主张上述缩略图及场景地图均构成美术作品及示意图作品，故腾讯公司主张的地图详情当然包括场景结构、布局、标识物线条及色彩搭配等地图涵盖的全部元素。结合庭审笔录可知，游戏地图的路线、野区结构的布局和设计、防御塔的数量及相对位置其实是腾讯公司对一审法官就“地图详情中包括的场景结构和布局是什么”这一询问的回应，一审判决第22页对腾讯公司主张的地图详情内容的归纳确实存在笔误，但不影响腾讯公司主张的权利范围为《英雄联盟》游戏的缩略图及场景地图，涵盖包括但不限于场景结构、布局、标识物线条及色彩搭配等全部元素，故一审判决关于涉案地图独创性内容的认定并未超出腾讯公司主张的范围。另，腾讯公司在一审中提交的证据9-13的5份公证书可以显示，《英雄联盟》游戏发布时间早于《英雄血战》，早期地图结构与布局与当前《英雄联盟》游戏地图一致。自2014年以来《英雄联盟》游戏地图结构与布局设计未发生过变化，仅在部分美术元素细节上有所调整，所有《英雄联盟》地图属于同一作品的多个版本，腾讯公司在本案中有权对《英雄联盟》游戏地图各版本一并主张权利。腾讯公司此次公证取证的游戏地图，仅用来作为比对基础，而非唯一的权利基础，故公证时间早晚并不影响《英雄血战》游戏地图侵权的认定。

三、《英雄联盟》中的缩略图及场景地图均具备独创性，其中缩略图构成著作权

法规定的图形作品中的示意图; 场景地图构成著作权法规定的美术作品, 应予以保护。(一) 关于《英雄联盟》游戏地图缩略图的作品定性: 游戏地图缩略图类似于缩略版的游戏场景地图“鸟瞰图”, 又可称之为“游戏地图示意图”, 是以俯视视角运用线条绘制出的反映游戏地图整体轮廓、内部构成元素形状和布局结构的平面示意图。游戏地图缩略图一般由点、线条、各种几何图形、不同色彩搭配及背景色彩组合而成, 不同的地图创作者在选择上述线条、图形、色彩、背景及具体结构布局时不同。涉案游戏地图缩略图独创性的整体构图、内部组合结构、布局安排、线条图形设计及色彩搭配等, 属于应受法律保护的图形作品具体表达, 其符合著作权法关于图形作品中“说明事物原理或结构”的“示意图”的类型。(二) 关于《英雄联盟》游戏场景地图的作品定性: 涉案游戏场景地图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。

(三) 关于《英雄联盟》游戏地图缩略图及场景地图的独创性: 结合《英雄联盟》游戏地图缩略图及场景地图的创作过程可知, 涉案游戏地图缩略图及场景地图均为地图作者独立创作的作品, 其与在先的DOTA、MOBA类游戏地图差异明显, 具备独创性。以一般观察者的角度判断, 只要涉案地图缩略图包含了制作者个性的选择与取舍, 具有一定的艺术性, 且不属于公有领域, 则应视为达到了图形作品中示意图最低限度的创造性要求。就场景地图, 只要具有最低限度的审美意义, 且不属于公有领域的造型艺术, 均应视为满足了美术作品最低限度的创造性要求。如前所述, 涉案游戏地图缩略图是由点、线条、各种几何图形、不同色彩搭配以及背景色彩组合而成。虽然其展示的内容包括障碍物、野怪、水晶、门牙塔及防御塔等, 但其具体表达的方式(即野区的障碍物分布、障碍物开口方向、野怪分布、水晶、门牙塔、防御塔数量及位置分布和线条与色彩的运用等)反映了涉案游戏地图缩略图作者个性化的智力选择与判断, 展现了严谨、精确、简洁、和谐与对称的科学之美, 且与在先的DOTA、MOBA类游戏地图差异明显, 达到了示意图最低限度的创造性要求, 具有独创性。爱九游公司、魔伴公司、敬游公司主张《英雄联盟》缩略图及场景地图中涉及线路

规划、野区布局、防御塔位置等均属于公有领域或实用功能,且地图设计系抄袭DOTA游戏,不具有独创性。爱九游公司、魔伴公司、敬游公司的该项辩称不能成立,理由是:DOTA作为一款MOBA类游戏的经典地图,并不代表其他MOBA类游戏地图不具有独创性。爱九游公司、魔伴公司、敬游公司一直在混淆作品元素的思想内容与具体表达,涉案作品应受保护的是其具有独创性的野区的障碍物分布、障碍物开口方向、野怪分布、草丛即隐蔽物位置的选择设计、水晶、门牙塔、防御塔数量及位置分布和线条与色彩的搭配运用等具体表达,而非游戏地图或缩略图中所涉及各元素种类。且图形作品或美术作品不同于实用新型或发明专利,不存在所谓的功能性特征排除的说法。许多MOBA类游戏的地图都由道路、草丛、河流、防御塔、障碍物、野怪这些元素组成,但并非所有MOBA类游戏都是用同一款地图。任何人都可以使用这些元素进行创作,从游戏地图风格设定到游戏地图场景效果的具体化,地图平面设计到3D立体呈现,具体到每个元素的组合、布局构成、位置的选择、线条及色彩的运用以及整体构图等,具有极高的创作自由度,不属于公有领域的表达。《英雄联盟》取得成功的重要原因之一,正是对上述元素组合、位置、布局、线条及色彩的独创性选择、编排,产生具有高度独创性的地图,使玩家产生与其他MOBA类游戏不同的游戏体验,构成独创性作品。

四、被控侵权游戏地图缩略图、场景地图与《英雄联盟》构成实质性相似,爱九游公司、魔伴公司、敬游公司的行为构成著作权侵权。(一)游戏地图缩略图相似性判断。游戏地图是游戏制作者创作的虚拟的战斗空间,故在创作游戏地图缩略图时,根据不同的游戏在整体布局,以及野区路径、障碍物形状及布局、野怪及其他增益物品等内含元素形状与布局上表现形式的不同,对代表障碍物、防御塔等元素的图形的绘制、相对位置的排列、间距的确定、标注方法的选择、线条的运用及色彩的搭配有较大选择和处理的余地,其创作空间相对较大。在排除《英雄联盟》与被控侵权游戏地图缩略图中属于公有领域的“三条线路、中路与河道十字交叉”设计后,经比对,两幅缩略图均以红蓝色表示双方阵营并标识高地水晶和防御塔,以黑色标识野区障碍物,以玩家所选择英雄角色的圆框头像附箭头显示玩家位置及前进方向。在两幅缩略地图的野区中,除大小龙及野怪的外形标识存在一定差异外,大小龙及野怪的位置基本相同,野区内障碍物的相对位置、形状、开口方向、基本相同,仅左上及右下野区简单删除上下边沿部分内容。在两幅缩略地图的水晶及防御塔中,防御塔和水晶的标识

形状均为简单几何线条绘制的塔形图案,细节形状略有区别,兵线防御塔的数量和位置基本相同,仅在水晶左右两侧的防御塔(门牙塔)存在区别。上述比对相同部分已包含前文论及的独创性部分,应认定两者构成实质性相似。(二)游戏场景地图相似性判断。经比对,从场景地图整体色彩及构图来看,《英雄联盟》地图整体及各个元素色彩呈现出深蓝色河道、绿色草丛和棕色土地,整体画面偏暗,被控侵权游戏地图及各个元素呈现出蓝色河道、绿色草丛和土黄色土地的结合,视觉上差异并不明显;通过对不同场景的总体比对可见,游戏中双方高地均为灰白色砖石间绿色草地,兵线地面均为棕黄色土地间绿色草丛,双方野区障碍物均为砖石与树木结合形象。双方英雄出生点、水晶、兵线中防御塔的数量及位置相同。从具体场景图来看,腾讯公司坚持其在一审中提交的涉案地图比对表的意见,但对一审判决认定的构成相似的内容,腾讯公司予以认可。

五、三上诉人的侵权行为性质。敬游公司是在国家版权局进行版权登记的《英雄血战》的软件著作权人,敬游公司也确认其参与了被控侵权游戏的开发及汉化工作,且敬游公司提交的HUWAIPHOLDINGLTD函件亦明确了敬游公司参与了中文名为“英雄血战”游戏的开发并进行了软件著作权登记,以上足以认定被控侵权游戏《HeroesArena》即为《英雄血战》游戏,敬游公司是《英雄血战》游戏的开发者和著作权人,其与国家版权局进行版权登记的《英雄血战》即被控侵权游戏。而《英雄血战》游戏地图缩略图及场景地图均属《英雄血战》软件运行中呈现的作品,且该作品并不能独立于游戏软件单独使用,敬游公司作为《英雄血战》的软件著作权人,即使被控侵权图形作品及美术作品并不在申请软件著作权登记的材料内,也不能说明其不在实际运营的被控侵权游戏内,故应认定敬游公司是《英雄血战》游戏地图缩略图及场景地图的著作权人。敬游公司辩称被控侵权游戏的著作权人系HUWA公司,但考虑到网络游戏的开发涉及到实际开发者、名义开发者、登记著作权人等多方主体,即使被控侵权游戏的界面显示的开发商为UCOOL,也并不足以影响敬游公司为被控侵权游戏的开发者和著作权人的认定。另,敬游公司辩称其向国家版权局进行版权登记的《英雄血战》软件仅为部分源代码,敬游公司并未继续开发运营,该说法属于偷换概念,申请软件著作权登记并不要求提交全部代码,即使敬游公司提交了不完整的源代码进行登记,也不能证明其未实施后续的开发运营行为,敬游公司作为《英雄血战》登记的软件著作权人,虽然在与腾讯公司的诉讼过

程中注销了上述登记，但现有证据足以证明敬游公司即为被控侵权游戏的开发者和著作权人。魔伴公司于2017年3月27日注册“英雄血战”微信公众号，次日办理“全球公平电竞平台”注册主体认证。《英雄血战》游戏中相关界面显示有魔伴公司运营的微信公众号“heroesarena”及其二维码，并注明“您可以通过扫描二维码或搜索公众号关注《英雄血战》”，公众号的功能亦介绍为“英雄血战公众号”，结合该公众号注销前所发布的内容均与《英雄血战》相关，且涉及到游戏版本更新公告、游戏活动预告、游戏数据统计及奖励发放等游戏运营的相关信息，微信公众号附带的QQ群二维码也是侵权游戏玩家的交流群，魔伴公司还对公众号用户提供侵权游戏的礼包资源。涉案微信公众号起到直接的推广、宣传作用，魔伴公司也对侵权游戏页面的部分内容及数据具有编辑决定的权利。综上，可认定魔伴公司并非仅仅是第三方宣传推广机构，其运营的公众号为《英雄血战》游戏运营的公众号，应认定魔伴公司为《英雄血战》游戏的运营商。根据腾讯公司在一审中提供的证据5、6、7可知，爱九游公司运营了手机游戏门户网站“九游手机网游”9game.cn，及手机APP“九游”。爱九游公司主张其通过网络主动抓取《英雄血战》软件并在网站及APP中向公众提供《英雄血战》手机游戏安装包的下载，为该游戏运营提供技术服务，并在网站上进行相关广告宣传，被控侵权游戏的下载页面有经编辑整理的简介内容且无任何上传者的信息，可见其并非单纯的网络服务提供者，应认定为内容提供者，已构成侵权。爱九游公司作为专业的游戏分发平台经营者，具备较高的管理信息能力，相比较于仅提供存储空间服务的网络服务提供者，在版权审查方面有较高的注意义务和审查能力，应当在事前进行严格审查，采取更多的措施审查上线游戏是否侵害他人的权利，以减少侵权现象发生。综上，爱九游公司的上述分发下载行为，主观上有过错，客观上为被控侵权行为的发生提供了帮助，侵害了《英雄联盟》场景地图、缩略图的信息网络传播权，应对涉案侵权行为承担相应的民事责任。综上，敬游公司系《英雄血战》游戏的开发者，魔伴公司系该游戏的运营者，敬游公司及魔伴公司未经合法授权，使用了《英雄联盟》游戏地图缩略图、场景地图，研发被控侵权游戏后通过多平台上线供公众获取并进行相关游戏推广，该行为侵害了腾讯公司就涉案图形作品、美术作品所享有的信息网络传播权。爱九游公司在其平台及APP中通过信息网络向公众提供上述涉案侵权作品，亦侵害了腾讯公司就涉案图形作品、美术作品所享有的信息网络传播权。腾讯公司无法掌握三者的分工合作模式

及利益分配比例, 因此主张三公司对损失赔偿应承担连带责任。

六、敬游公司、魔伴公司的行为构成不正当竞争。首先, 腾讯公司和敬游公司、魔伴公司都是从事网络游戏开发或运营的企业, 存在竞争关系。其次, 《英雄联盟》和《英雄血战》同属 MOBA 类游戏, 都采用玩家选择英雄组队对战的玩法, 是有竞争性的互联网产品。《英雄血战》游戏抄袭《英雄联盟》游戏的核心玩法的行为构成不正当竞争。游戏的核心玩法包括游戏基本规则以及特定游戏中玩家获取游戏增益、升级获胜的设置。在 MOBA 类游戏中, 游戏增益、升级对游戏获胜有直接影响, 不同的设置会改变游戏玩家的行进路线、游戏策略, 完善的设置能保证不同游戏玩家获得均等的游戏机会和游戏体验。决定游戏玩家获取游戏增益、升级、获胜的设置主要体现在游戏中防御塔、水晶及野怪的位置、草丛及隐蔽物位置、攻击难度及障碍物的位置和开口方向等地图的整体架构和布局。故这些元素的设置或者说地图的整体架构和布局属于游戏核心玩法。要重点说明的是, 《英雄联盟》游戏中的防御塔、水晶、草丛、隐蔽物及野怪的位置、攻击难度及障碍物的位置和开口方向等元素的设置或者说地图的整体架构和布局是特有的, 并能为游戏运营者带来一定用户黏着度和市场占有率的核心玩法。游戏地图的设计过程非常复杂, 研发成本巨大, 需要内容策划、美术人员、程序技术人员共同投入较长时间, 才能打磨出一款成熟的游戏地图, 《英雄血战》游戏采用与《英雄联盟》游戏基本相同的相关元素设置, 降低了游戏开发和完善成本, 并使游戏玩家能够在《英雄血战》游戏中获得与《英雄联盟》游戏相同的游戏体验, 侵占了腾讯公司的市场份额, 这种行为违背了诚信原则, 给腾讯公司造成的损失必然巨大, 对腾讯公司构成不正当竞争。综上, 敬游公司、魔伴公司作为该游戏的开发者和运营者, 应当对腾讯公司承担不正当竞争的侵权损害赔偿责任。

七、腾讯公司主张损害赔偿的依据。以爱九游公司、敬游公司、魔伴公司侵犯著作权行为造成的损失为基础, 结合不正当竞争行为所造成的损失, 应综合考虑以下因素确定赔偿数额:

1. 《英雄联盟》游戏具有较高的知名度, 市场影响力较大, 游戏运营收益较高;
2. 《英雄血战》可在多个渠道和平台下载, 涉及 Android、iOS 手机操作系统;
3. 《英雄血战》于 2016 年 6 月进行版权登记, 至迟于 2017 年 4 月正式运营, 至庭审时版本历经多次更新, 一直未修改侵权游戏地图缩略图, 侵权行为持续时间较长、

影响范围较大, 且侵权主观恶意明显;

4.涉案游戏的核心设计对侵权游戏实现利润最大化产生较大作用;

5.腾讯公司就本案提交了公证书作为证据, 代理律师亦出庭参加诉讼, 应结合具体案情、律师工作量酌情确定合理支出数额;

6.被控侵权游戏通过玩家充值获利, 其服务器遍布世界各地, 且在腾讯公司起诉后仍继续实施侵权行为, 主观故意明显, 侵权行为造成的影响范围也继续扩大;

7.从 appannie 上查到《英雄血战》的收入数据共计 200 余万美元。上诉人辩称腾讯公司在一审中提交的证据 20 系非法取得的证据, 应予以排除, 腾讯公司认为上述主张不能成立, 理由为: appannie 系权威移动市场数据统计机构, 提供数据 (包括但不限于应用排名、下载量、收入估算等) 开放查询服务, 用户通过注册 appannie 官网并登录即可进行相关数据查询, 故腾讯公司在一审中提交的证据 20 系通过合法方式取得。爱九游公司、敬游公司、魔伴公司开发运营的涉案游戏侵害了腾讯公司的著作权, 并构成不正当竞争, 应当承担侵权责任。

腾讯公司向一审法院起诉请求:

1.判令爱九游公司、魔伴公司、敬游公司立即停止侵犯原告对《英雄联盟》著作权的行为, 即立即停止一切运营、复制、发行、推广及通过信息网络传播《英雄血战》手游的行为, 立即关闭《英雄血战》手游的服务器, 立即停止通过自身或第三方平台提供的《英雄血战》手游下载服务;

2.判令爱九游公司、魔伴公司、敬游公司立即停止不正当竞争行为, 即立即停止运营《英雄血战》手游, 包括停止在安卓、IOS 等移动端操作活动的各应用分发渠道提供下载《英雄血战》手游, 停止与《英雄血战》手游相关的一切推广行为、立即销毁或移除所有与《英雄血战》手游有关的纸质、电子介质宣传资料;

3.判令爱九游公司、魔伴公司、敬游公司连续一个月在新浪、搜狐、网易及百度等官网首页以及爱九游公司、魔伴公司、敬游公司官方网站等显著位置刊登声明, 赔礼道歉, 消除影响;

4.判令爱九游公司、魔伴公司、敬游公司赔偿原告经济损失及公证费、律师费等维权支出共 1000 万元。

法院查明:

一审法院经审理查明:

一、《英雄联盟》游戏权属及运营相关事实

腾讯公司在本案中主张权利的游戏名为《英雄联盟》(LeagueofLegends, 简称LOL), 该游戏系MOBA(多人竞技游戏)竞技网游。该游戏通过计算机PC端登录游戏, 玩家通过鼠标进行游戏。游戏过程为不同游戏玩家通过操控一个英雄形象与其他玩家组队后, 在特定游戏地图上与另一队玩家形成对战。对战过程中玩家操控英雄行进, 并使用英雄技能进攻游戏中设置的野怪及对家防御塔, 同时守护自家水晶。攻破对方水晶后可获取游戏胜利。游戏区域包括兵线河道及野区。打野玩家以野区资源为经验和经济获取的主要方式, 位于野区的中立生物带有不同的BUFF(增益效果), 击杀中立生物“苍蓝雕纹魔像”“绯红印记树怪”之后可获得蓝BUFF及红BUFF。

2018年7月20日, 版权局出具注册证书, 载明《英雄联盟》(LeagueofLegends)于2014年完成, 作者及著作权人为利奥游戏公司(RiotGames.Inc)(以下简称利奥公司)。2018年5月1日, 利奥公司出具《知识产权维权授权书》, 载明: 利奥公司对其开发的世界知名网络游戏《LeagueofLegends》(中文名:《英雄联盟》)享有完整的著作权, 对《英雄联盟》游戏计算机软件及游戏内全部游戏元素享有著作权(游戏元素包括游戏地图、英雄人物、技能、服饰、游戏场景、装备及其属性、用户界面、图标、动画、视频等), 利奥公司授权腾讯公司、腾讯科技(成都)有限公司(以下简称腾讯成都公司)独家许可发行《英雄联盟》游戏并使用英雄联盟商标。对许可知识产权和/或英雄联盟商标权的侵权行为, 利奥公司授权腾讯公司、腾讯成都公司有权单独以自己的名义向《传说对决》以及《英雄血战》(HeroesArena)的开发者和运营商或者前述游戏的任何其他侵权人提出交涉、申诉、主张或提起诉讼, 并在有关行政和诉讼程序中获得损害赔偿金, 收集侵权证据, 包括但不限于调查、公证和征求法律意见, 向政府主管机关举报、行政投诉或者刑事报案, 维权授权有效期为2018年5月16日至2022年5月16日。

二、《英雄联盟》游戏地图及缩略图详情

深圳市盐田公证处出具(2018)深盐证字第5090号公证书显示, 使用该公证处电脑登录英雄联盟全新官网, 下载安装《英雄联盟》游戏客户端, 登录账号并开始游戏, 选择出战英雄“德玛西亚之力”跳转至游戏角色加载界面, 界面显示有两个队伍进行对战, 每队有五个英雄角色, 游戏过程为玩家使用鼠标操控选定的英雄角

色行进对战对方小兵或英雄, 攻击并摧毁对方水晶后游戏结束, 并弹出对战结果“胜利”界面。游戏画面右下角显示有地图缩略图等

上述地图缩略图为对称菱形, 整体呈深褐色。自地图左上角至右下角以波浪形河道贯穿, 将地图分割为红蓝两个阵营。自左下角至右上角分为上、中、下三路兵线, 中路兵线与河道十字相交将地图区域划分为四个野区。左下角(蓝方高地)与右上角(红方高地)分别以弧线与三路兵线相交呈扇形, 蓝红方高地内各有一个水晶、两个门牙防御塔及三个高地防御塔。四个野区内障碍物以不同开口的黑色不规则图形表示, 河道两侧分别有一个大龙及小龙头像。蓝红方在每条兵线上各有两座防御塔。游戏运行中以英雄头像指示玩家当前位置及移动方向。

上述游戏地图包括出生点、蓝方水晶、蓝方高地上路出口、蓝方高地中路出口、蓝方高地下路出口、蓝方下路、下路草丛、下路三塔、下方河道入口附近野区、下方中间野区、下方中路附近野区、中路二塔三塔中间区域、蓝方中路二塔、蓝方中路三塔、左方河道附近野区、左方野区1、左方野区2、蓝方上路二塔、蓝方上路三塔、上路草丛(拐角)、河道上方入口、上方河道(大龙)、上方河道草丛、下方河道草丛、下方河道(小龙)、河道下路区域附近、右方野区1、右方野区2、红方中路三塔、上方野区1、上方野区2、红方上路出口、红方水晶广场、红方水晶区域等共34个场景。

三、被控侵权游戏《英雄血战》权属及运营相关事实

爱九游公司系其他有限责任公司, 成立于2013年10月9日, 注册资本人民币1000万元, 经营范围包括软件开发、信息技术咨询服务、技术服务等, 爱九游公司于2013年12月31日取得增值电信业务经营许可证, 并经营网站www.9game.cn。

魔伴公司系自然人独资的有限责任公司, 成立于2017年3月21日, 注册资本人民币100万元, 经营范围包括互联网信息服务、软件科技领域内的技术开发、技术服务、技术咨询等。

敬游公司系自然人独资的有限责任公司, 成立于2014年9月16日, 注册资本人民币5000万元, 经营范围包括软件科技领域内的软件开发、技术服务、技术咨询等。

被控侵权游戏名为《英雄血战》, 又名《HeroesArena》, 是一款以5V5模式为主的MOBA类手机游戏。2017年5月10日, 登录中国版权保护中心网站(ccopyright.com.cn),

计算机软件著作权登记公告栏显示《英雄血战游戏软件[简称: 英雄血战]V1.0》著作权人为敬游公司, 首次发表日期为2016年6月3日, 登记日期为2016年6月27日, 登记号为2016SR158092。2018年2月22日, 经中国版权保护中心核准, 敬游公司撤销了上述著作权登记。

(2017)深前证字第015510、014738、018517号公证书载明以下内容: 1.2017年5月10日, 使用安卓系统手机登录九游手机游戏网(a.9game.cn)或进入九游APP, 搜索“英雄血战”, 可显示“英雄血战”游戏下载页面, 该游戏图标上标识有“5v5”, 简介称“《英雄血战》是一款全球多人联机在线竞技(MOBA)游戏。主打PVP排位赛、融入1V1、3V3、5V5……”。使用iOS系统手机登录www.ucool.com进入相应页面, 点击页面中的“DownloadontheAppStore”, 跳转至AppStore中“英雄血战”下载页面, 该游戏图标上标识有“5v5”, 信息显示开发商为uCool, inc, 更新日期为2017年5月8日, 版本为0.0.49.50。2.分别使用安卓系统手机及iOS系统手机下载并安装“英雄血战”游戏后, 游戏图标显示名称为“HeroesArena”。点击该图标可运行游戏, 游戏打开页面显示“ucool”字样, 主界面有“微信关注”图标, 点击图标后可见“微信号: heroesarena 微信公众号: 全球公平竞技平台”字样及微信二维码。进入游戏, 匹配成功后可选择英雄进行对战。对战的两支队伍分别有5个英雄, 游戏过程为玩家操控英雄行进并使用技能, 通过攻击游戏区域的野怪、对方英雄、对方防御塔及水晶获取战绩, 首先攻破对方水晶方为获胜方。玩家通过获胜提升账号等级。游戏结束后, 弹出战斗结算“VICTORY”界面。游戏界面上另有装备、技能、英雄展示等界面。游戏界面左上角有地图缩略图。3.使用安卓系统手机登录工信部网站查询ICP/IP信息备案系统, 查询www.9game.cn备案信息, 可见该网站名称为“阿里游戏”, 主办单位为广州爱九游信息技术有限公司。使用iOS系统手机在AppStore中下载并运行微信, 在搜索栏中输入“heroesarena”进行搜索, 搜索结果为公众号“全球公平电竞平台微信号: heroesarena”(以下简称涉案微信公众号), 功能介绍为“英雄血战公众号”, 账号主体为魔伴公司, 点击账号主体, 认证详情显示“2017年3月28日完成微信认证, 每年腾讯及第三方审核机构都将对其资料进行审核”。通过百度搜索并登录中国版权保护中心官网(www.ccopyright.com.cn)查询名为“英雄血战”的软件, 可见该软件全称英雄血战游戏软件, 登记号为2016SR158092, 著作权人为上海敬游软件科技有限公司。

上述排位赛地图缩略图为对称菱形, 整体呈褐色。自地图左上角至右下角以波浪形河道贯穿, 将地图分割为红蓝两个阵营。自左下角至右上角分为上、中、下三路兵线, 中路兵线与河道十字相交将地图区域划分为四个野区。左下角(蓝方高地)与右上角(红方高地)分别以弧线与三路兵线相交呈扇形, 蓝红方高地内各有一个水晶及三个高地防御塔。四个野区内障碍物以不同开口的黑色不规则图形表示, 河道两侧分别有两个大龙及小龙头像, 另有四个野怪头像。蓝红方在每条兵线上各有两座防御塔。游戏运行中以英雄头像指示玩家当前位置及移动方向。

上述游戏界面显示游戏地图包括出生点、蓝方水晶、蓝方高地上路出口、蓝方高地中路出口、蓝方高地下路出口、蓝方下路、下路草丛、下路三塔、下方河道入口附近野区、下方中间野区、下方中路附近野区、中路二塔三塔中间区域、蓝方中路二塔、蓝方中路三塔、左方河道附近野区、左方野区1、左方野区2、蓝方上路二塔、蓝方上路三塔、上路草丛(拐角)、河道上方入口、上方河道(大龙)、上方河道草丛、下方河道草丛、下方河道(小龙)、河道下路区域附近、右方野区1、右方野区2、红方中路三塔、上方野区1、上方野区2、红方上路出口、红方水晶广场、红方水晶区域等共34个场景。

本案审理过程中, 魔伴公司于2017年11月27日申请注销涉案微信公众号, 并于同年12月27日正式注销。腾讯公司为证明该公众号内容均为推广《英雄血战》游戏, 于2018年6月29日向广州市南方公证处申请保全证据公证, 该公证处出具的(2018)粤广南方第040696号公证书载明: 2018年6月29日, 使用该公证处电脑, 登录“微信公众平台运营支撑系统”, 搜索“close_3253670322”并查看该账号信息, 查询结果可见该账号已注销, 主体名称为魔伴公司。查看该公众号群发消息列表, 显示共160条图文消息, 点击查看其中名为《新版预览》《top3 女性射手盘点》《关于如何查看自己的ID》《英雄预览》《英雄血战(系列)》《常见问题Q&A(1)》《下周周免阵容》《黄金及以上段位英雄胜率(预告)》《数据统计(系列)》《原画大竞猜》《游戏模式调查》《刺客数据大比拼》《七夕来“Moba”! 天使献好礼!》《新版本上线庆祝活动》《庆祝活动奖励发放》《新皮肤预览(开发中)》《英雄排行榜》等文章, 内容均为关于《英雄血战》游戏的英雄角色、玩法、攻略等。文章配图为游戏英雄及多个英雄游戏总胜率等排名图片, 文末显示有二维码并注明“英雄血战官方群”。腾讯公司为证明《英雄血战》游戏的下载量及收入情况,

提交 www.appannie.com 网页打印件, 载明《HeroesArena》游戏共两个应用, 下载量分别为 1901.9 万及 138.5 万, 收入分别为 155.9 万美元及 67.5 万美元。

腾讯公司当庭明确其就《英雄联盟》游戏的游戏地图包括 1 幅缩略图及游戏地图详情 (共 34 个场景) 主张著作权, 其中地图详情包括游戏地图的路线、野区结构的布局和设计、防御塔的数量及相对位置。腾讯公司主张该游戏地图缩略图及游戏地图同时属于美术作品及示意图作品。另主张爱九游公司、魔伴公司、敬游公司构成不正当竞争包括两个方面: 1. 《英雄血战》游戏抄袭了《英雄联盟》游戏地图; 2. 《英雄血战》游戏抄袭了《英雄联盟》游戏的核心玩法。上述行为大大降低了涉及地图、开发游戏的成本, 使爱九游公司、魔伴公司、敬游公司在市场竞争中处于优势地位, 抢夺了本属于腾讯公司的游戏玩家, 侵占了腾讯公司的市场份额, 破坏了公平竞争的市场秩序。

四、爱九游公司、敬游公司、魔伴公司抗辩的相关事实

1. 爱九游公司、敬游公司、魔伴公司辩称《英雄联盟》游戏中的三路 5V5 地图布局, 防御塔、BUFF、河道、草丛等均为 MOBA 类游戏的常规元素, 腾讯公司主张权利的游戏地图缩略图及场景地图并非独创, 并提交百度百科网页截图、英雄联盟官网等多个网站网页截图及《英魂之刃》《时空召唤》等游戏的游戏画面。上述证据显示: 百度百科介绍称 MOBA 为多人在线战术竞技游戏, 在战斗中一般需要购买装备, 玩家通常被分为两队, 两队在分散的游戏地图中互相竞争。《星际争霸》自定义地图是 DOTA 的前身, 也是所有 MOBA 的雏形, 在这个自定义地图中, 玩家们可以控制一个英雄单位与电脑控制的敌方团队进行作战, 地图有 3 条兵线, 并且连接双方主基地, 获胜的目标就是摧毁对方主基地; DOTA 也从大体上奠定了后续 MOBA 游戏的基本框架, 之后所有的 MOBA 游戏都或多或少的借鉴过 DOTA 的设定, 由于 DOTA 百分之百的使用了《魔兽争霸》的模型和贴图, DOTA 并不是一款独立存在的游戏, 而是一张地图; 在 DOTA 之后, 还出现了许多优秀的类 DOTA 游戏, 其中以《英雄联盟》最为著名。《刀塔 2 (DOTA2) 》开发商为 Valve 公司, 发行日期为 2013 年 7 月 9 日, 《刀塔 2 (DOTA2) 》的世界由天辉和夜魔两个阵营所辖区域组成, 有上、中、下三条主要的作战道路相连接, 中间以河流为界, 每个阵营分别由五位玩家所扮演的英雄担任守护者, 他们将以守护己方远古遗迹并摧毁敌方远古遗迹为使命, 两个遗迹旁边各有两个较强的防御塔, 在打掉这 2 个防御塔前遗迹处

于无敌状态。查看百科中《刀塔2 (DOTA2) 》地图, 该地图呈暗黑色方形, 分为上、中、下三路, 左下角和右上角分别以弧线与上、中、下三路相交, 呈扇形样式, 地图中间有一条从左上到右下的河道, 河道与中路交叉将地图分为四个区域, 每个区域内分布有不规则图形。

下载安装并登录名为《英魂之刃》(PC端)《时空召唤》(手机端)的游戏, 上述游戏界面的左下角或右上角为游戏地图缩略图, 缩略图显示对称菱形战场, 分为三条兵线, 并有红蓝双方高地、防御塔等设施。游戏地图包括高地、水晶、高地出口、草丛区域、防御塔区域、河道区域、野区等场景。运行游戏结束后, 可弹出“胜利”字样。

2. 爱九游公司辩称其网站提供的《英雄血战》游戏资源包系通过网络抓取后储存在爱九游的网络服务器上并提供下载, 爱九游公司没有参与该游戏的运营, 且目前已经不再提供该游戏的下载服务。腾讯公司当庭确认爱九游公司网站已下架《英雄血战》游戏, 不再提供下载服务。

3. 魔伴公司辩称因涉案公众号已注销, 无法确认涉案公众号是否发布腾讯公司所称内容, 但该公众号所发布的内容并不涉及游戏地图, 也不提供游戏下载, 没有侵权行为。魔伴公司没有运营该游戏的资质更未就该游戏收取任何费用, 不是该游戏的运营商。涉案公众号已经于2017年11月申请注销, 并于2017年12月27日正式注销, 并提交游戏版号查询页面截图、(2018)粤广海珠第12745号公证书、公众号注销及查询页面截图予以证明。上述证据显示登录中国音数协游戏工委网站(www.cgigc.com.cn)查询名称为“英雄血战”的游戏版号, 显示无相关信息。使用安卓手机可通过GooglePlay下载《英雄血战》游戏。微信公众平台安全助手页面显示“已成功注销公众号全球公平电竞平台”内容。

4. 敬游公司辩称其曾接受uCool公司委托开发《英雄血战》游戏, 但并未完成开发。敬游公司通过提交部分源代码完成软件著作权登记, 实际并未上线运营相关游戏, 其对于游戏的内容也不清楚。被控侵权游戏名为《HeroesArena》, 并非敬游公司开发运营, 并提交著作权登记证书、(2017)深前证字第014738号公证书、HUWA公司警告函、撤销计算机软件著作权登记通知书一组予以证明。上述证据显示2017年5月10日, 使用公证处提供的苹果手机可通过AppStore搜索“ucool”下载安装名为《HeroesArena》的应用软件, 下载页面显示软件提供者“uCool”。2018年1月

4日, HUWAIPHOLDINGLTD 向敬游公司发函称“2016年1月6日, 我们两家公司达成了保密承揽协议, 聘请贵公司协助开发中文名为‘英雄血战’的多语言 MOBA 手机游戏。”“贵公司将在承揽协议中协助开发的项目进行了著作权登记, 随后将贵公司工作成果的全部权利转让给本公司, 并使用了本公司为了此项目的目的交给贵公司的商业机密, 即我们将使用‘英雄血战’作为该游戏在中国的名称”“公司于2016年6月27日在中国以‘英雄血战’作为名称对一款游戏进行了软件著作权登记”“贵公司的以上行为违反了诚实信用原则”等内容。2018年2月22日, 中国版权保护中心向敬游公司发软著自撤字第20180075号《撤销计算机软件著作权登记通知书》, 核准撤销并公告2016SR158092号计算机软件著作权登记。

五、经济损失及其他相关事实

腾讯公司就本案经济损失请求酌定, 并说明考虑因素包括: 1.《英雄联盟》在全球范围内具有极高的知名度; 2.《英雄联盟》的玩家分布广泛、数量巨大、腾讯公司据此获得的经济收益较高; 3.爱九游公司、敬游公司、魔伴公司明知《英雄联盟》具有极高知名度的情况下仍恶意抄袭作为游戏核心设计的游戏地图的整体布局, 侵权恶意极强。使被控侵权游戏以较低的开发成本实现了利润最大化; 4.被控侵权游戏可以从多个平台下载, 至今仍在运营, 侵权行为持续时间长; 5.被控侵权游戏通过玩家充值获利, 游戏服务器遍布世界各地, 在腾讯公司起诉后侵权行为仍在继续, 侵犯范围持续扩大。腾讯公司就合理开支部分未能明确费用项目, 亦未提交相应的证据。

以上事实, 有原、被告提交的《计算机软件著作权登记证书》、《作品登记证书》、授权书、公证书及封存光盘、网页打印件等证据以及到庭当事人的陈述在案佐证。

一审法院认为, 本案为著作权侵权及不正当竞争纠纷, 争议焦点如下:

一、《英雄联盟》游戏地图缩略图、场景地图是否具有独创性, 是否构成我国著作权法所保护的作品;

二、被控侵权游戏地图缩略图、场景地图与《英雄联盟》是否构成实质性相似;

三、爱九游公司、敬游公司、魔伴公司行为性质及其是否构成著作权侵权;

四、爱九游公司、敬游公司、魔伴公司行为是否对原告构成不正当竞争;

五、爱九游公司、敬游公司、魔伴公司应如何承担侵权责任, 本案经济损失数额如何确定。

一、《英雄联盟》游戏地图缩略图、场景地图的独创性及作品类型

根据《中华人民共和国著作权法》的规定, 作品包括美术、建筑作品、工程设计图、产品设计图、地图、示意图等图形作品和模型作品。根据《中华人民共和国著作权法实施条例》的规定, 著作权法所称作品, 是指文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以某种有形形式复制的智力成果。独创性是构成作品的必要条件, 由于不同类型作品的独创性要求不同, 故在分析腾讯公司所主张的涉案游戏地图缩略图、场景地图是否具有独创性之前, 需先对该游戏地图缩略图、场景地图的表现形态及可能构成的作品类型进行界定。

关于涉案游戏地图缩略图。涉案游戏地图缩略图类似于“鸟瞰图”, 呈现的是游戏地图的整体结构和布局, 该种形态的网络游戏地图通常表现为平面2D画面, 通过几何线条勾勒出游戏区域的整体布局、道路、河流、野区、障碍物开口方向, 以简约图示标注障碍物、防御塔、对战双方的高地位置, 以玩家英雄头像及箭头展示玩家位置和前进方向。游戏玩家玩游戏时, 通过查看小地图, 可以知道其和对方所处位置、行进路线、障碍物的位置等关键性信息, 从而较好地帮助玩家决定下一步的玩法。游戏地图缩略图一般由点、线条、各种几何图形、不同色彩搭配及背景色彩组合而成, 不同地图制作者在选择上述线条、图形、色彩及背景时不同。由此可见, 游戏地图缩略图的主要功能是供游戏玩家了解游戏地图的结构和地图内部的信息。该功能符合图形作品中示意图的供社会公众了解地理现象的概念和功能, 故其应属图形作品中的示意图范畴。

关于涉案游戏场景地图。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。

至于涉案游戏地图缩略图是否具备示意图作品的独创性, 涉案游戏场景地图是否具备美术作品的独创性。一审法院认为, 独创性包括独立创作和创造性两个方面。其中, 独立创作分为两种情况, 一种是劳动成果是从无到有独立地创造出来的, 另一种是以已有作品为基础进行再创作, 而由此产生的成果与原作品之间存在着可以

被客观识别的、并非太过细微的差异, 该差异部分仍然符合独创性中“独”的要求; 创造性则要求上述劳动成果有一定程度的智力创造性, 即能够体现作者独特的智力判断与选择, 展示作者的个性并达到最低限度的创造性要求。法律对于作品最低限度的创造性并未设定一个明确的判断标准, 一审法院认为, 最低限度的创造性的判断主体应当是一般观察者, 一般观察者的标准因作品类型的不同而有所不同。本案中, 一般观察者的检验标准不仅应当与示意图、美术等作品相联系, 而且应当与网络游戏所涉及的游戏玩家、游戏开发者、游戏运营商等相关, 即应当重点从网络游戏所针对的受众的角度判断, 且不仅限于 MOBA 类游戏玩家等受众。就地图缩略图, 只要包含制作者个性的选择与取舍, 具有一定的艺术性, 且不属于公有领域, 则应视为达到了图形作品中示意图最低限度的创造性要求。就场景地图, 只要具有最低限度的审美意义, 且不属于公有领域的造型艺术, 均应视为满足了美术作品最低限度的创造性要求。

爱九游公司、敬游公司、魔伴公司均辩称涉案游戏是在此前多款 DOTA、MOBA 类游戏的基础上经过不同玩家和游戏开发者多年改进后形成的。涉案游戏地图缩略图及场景地图均不具备独创性。对此一审法院认为, 根据现有证据, 在涉案游戏之前, 确有《英魂之刃》《时空召唤》《星际争霸》《魔兽争霸》等多个 DOTA、MOBA 类游戏的地图缩略图采用上中下三路、中路与河道十字交叉的设计, 可知“三条线路、中路与河道十字交叉”在 MOBA 类游戏地图中属常见, 但从涉案游戏地图缩略图的整个内容来看, 除上中下三条线路、中路与河道十字交叉的总体框架以外, 野区的障碍物分布、障碍物开口方向、野怪分布、水晶、门牙塔、防御塔数量及位置分布和线条与色彩的运用等方面均与爱九游公司、敬游公司、魔伴公司举证在先的 DOTA、MOBA 类游戏差异明显。结合 DOTA、MOBA 类游戏的游戏规则, 野区及防御塔的设计是决定游戏玩家胜负及战绩的重要内容, 故上述区别足以使一般观察者将之予以区分。涉案游戏地图缩略图在显示整个游戏区域的线路、河道、反映了缩略图制作者一系列有个性化的智力选择和判断, 展现了严谨、精确、简洁、和谐与对称的科学之美, 达到了示意图最低限度的创造性要求, 具有独创性, 应认定为图形作品。

涉案游戏场景地图在道路、草丛、构筑物、河流、障碍物、水晶、防御塔、野怪、高地等元素的外形、位置的设计、色彩搭配、整体构图上均具有与其他 DOTA、MOBA

类游戏具有明显区别，显然具备创造性和审美意义，故应认定涉案游戏场景地图（共34幅）具有独创性，构成著作权法意义上的美术作品。

综上，爱九游公司、敬游公司、魔伴公司举证的第三方同类游戏并不足以推翻腾讯公司的主张，一审法院对此不予采纳。确认涉案游戏地图缩略图属于著作权法规定的图形作品，涉案游戏场景地图属于著作权法所规定的美术作品。

利奥公司作为涉案游戏的开发者，享有该游戏地图缩略图及场景地图的著作权。腾讯公司经利奥公司授权，有权在中国范围内运营涉案游戏，并可在被授权范围内以自己的名义对侵权行为进行维权，故腾讯公司有权提起本案诉讼。

二、被控侵权游戏地图缩略图、场景地图与《英雄联盟》是否构成实质性相似，爱九游公司、敬游公司、魔伴公司行为是否构成著作权侵权

如前所述，涉案图形作品及美术作品中“三条线路、中路与河道十字交叉”部分属于同类游戏的公有领域内容，故在将被控侵权游戏地图缩略图及场景地图与涉案游戏地图缩略图及场景地图进行比对时，应当先排除公有领域的部分。按照上述标准，以一般观察者的角度，对于被控侵权游戏的游戏地图缩略图、场景地图是否与涉案图形作品、美术作品构成实质性相似，一审法院认定如下：

1.游戏地图缩略图。游戏地图是游戏制作者创作的虚拟的战斗空间，故在创作游戏地图缩略图时，根据不同的游戏在整体布局，以及野区路径、障碍物形状及布局、野怪及其他增益物品等内含元素形状与布局上表现形式的不同，对代表障碍物、防御塔等元素的图形的绘制、相对位置的排列、间距的确定、标注方法的选择、线条的运用及色彩的搭配有较大选择和处理的余地，其创作空间相对较大，在进行实质性相似判断时应当适用相对宽松的标准。

在排除《英雄联盟》与被控侵权游戏地图缩略图中属于公有领域的“三条线路、中路与河道十字交叉”设计后，经比对，两幅缩略图均以红蓝色表示双方阵营并标识高地水晶和防御塔，以黑色标识野区障碍物，以玩家所选择英雄角色的圆框头像附箭头显示玩家位置及前进方向。在两幅缩略地图的野区中，除大小龙及野怪的外形标识存在一定差异外，大小龙及野怪的位置基本相同，野区内障碍物的相对位置、形状、开口方向、基本相同，仅左上及右下野区简单删除上下边沿部分内容。在两幅缩略地图的水晶及防御塔中，防御塔和水晶的标识形状均为简单几何线条绘制的塔形图案，细节形状略有区别，兵线防御塔的数量和位置基本相同，仅在水晶左右

两侧的防御塔（门牙塔）存在区别。上述比对相同部分已包含前文论及的独创性部分，应认定两者构成实质性相似。

2.游戏场景地图。如前所述，美术作品的比对不仅应当观察两者的整体构图，更需比较两者在线条、色彩等方式上的运用，并根据不同作品自由创作的空间的大小适用相对严格或相对宽松的标准。腾讯公司提交的比对表主张被控侵权游戏场景地图共34幅侵害涉案游戏场景地图著作权。一审法院对两者的游戏相同场景地图比对情况如下：（1）从场景地图整体色彩及构图来看，《英雄联盟》地图整体及各个元素色彩呈现出深蓝色河道、绿色草丛和棕色土地，整体画面偏暗，被控侵权游戏地图及各个元素呈现出蓝色河道、绿色草丛和土黄色土地的结合，视觉上差异并不明显。（2）通过对不同场景的总体比对可见，游戏中双方高地均为灰白色砖石间绿色草地，兵线地面均为棕黄色土地间绿色草丛，双方野区障碍物均为砖石与树木结合形象。双方英雄出生点、水晶、兵线中防御塔的数量及位置相同，《英雄联盟》游戏的双方水晶前方各另有两座防御塔（门牙塔）。《英雄联盟》游戏地图中的整体色调偏暗。（3）通过对不同场景中的游戏元素逐一比对可见，两者各个游戏元素细节方面存在差异。具体有：两者在英雄出生点、水晶、防御塔下的地面砖石纹路、草地面积、石基形状及外围墙体外形和花纹及装饰、兵线道路两侧沿路砖石形状存在明显区别；《英雄联盟》游戏中兵线路面显示路面凹凸纹理，且路面草丛呈现不同高度及形状，被控侵权游戏路面多为土黄色及绿色渐变平面，路面草丛形态相同；两者野区障碍物的树木与障碍墙的结合、相互位置、障碍墙及树木形状、色彩均有不同，障碍墙的组成石块形状、堆砌形成的线条上差异较大；两者野怪、水晶、防御塔的形状及纹饰均不相同；《英雄联盟》游戏中高地出口处围墙、兵线道路两侧及野怪障碍物两侧均有红色火焰，被控侵权游戏中仅部分障碍物砖石上有蓝色火焰。

一审法院根据上述情况确认腾讯公司主张的涉案游戏场景地图（共34幅）中：

1.出生点场景地图与被控侵权游戏的出生点场景地图的构图、色调、各元素形象近似，虽然地面及围墙砖石的花纹形状存在区别，但两者地面的砖石铺设方向均为以出生点为中心分为五个方向对外发散，地面均为中心发散型地砖，外部围绕台阶形象，画面主体内容近似，视觉差别不大，构成实质性相似。

2.部分河道区域的场景地图（河道上方入口、下方河道草丛、河道近下路区域）与被控侵权游戏相应场景地图的总体构图及色调相同，画面主体元素及其形状、颜

色、位置近似, 仅部分草丛形状及叶片形状、画面边缘的砖块线条略有区别, 视觉差别不大, 构成实质性相似。

3.红方中路第三个防御塔区域场景地图与被控侵权游戏的相应场景地图的总体构图及色调相近, 画面中各元素及其位置、颜色近似, 画面主体的道路地面花纹也基本相同, 仅火焰颜色进行简单替换及砖石线条存在细微区别。两者视觉差别不大, 构成实质性相似。

4.腾讯公司主张的被控侵权游戏场景地图中其余 29 幅 (蓝方水晶、蓝方高地上路出口、蓝方高地中路出口、蓝方高地下路出口、蓝方下路、下路草丛区域、下方第三座防御塔、下方野区河道入口附近、下方野区中间、下方野区靠近中路、中路二塔与三塔中间区域、蓝方中路第二座防御塔、蓝方中路第三座防御塔、左方野区河道附近、左方野区 1、左方野区 2、蓝方上路第二座防御塔、蓝方上路第三座防御塔、上路拐角草丛、上方河道大龙、上方河道草丛、下方河道小龙、右方野区 1、右方野区 2、红方中路第三个防御塔区域、上方野区 1、上方野区 2、敌方上路出口、敌方水景广场、地方水景区域) 虽在整体色调上与《英雄联盟》相应场景地图相似, 但组成元素的外形设计差异较大, 画面主体的内容存在明显的区别, 不应认定其与腾讯公司主张的场景地图作品构成实质性相似。

三、爱九游公司、敬游公司、魔伴公司的行为性质及是否构成著作权侵权的认定

腾讯公司提交的 (2017) 深前证字第 015510、014738、018517 号公证书显示, 被控侵权游戏名为《HeroesArena》, 该游戏打开页面显示“uCool”字样, 虽然该游戏未显示“英雄血战”字样, 但在九游网及爱九游 APP 及其他软件应用平台中通过搜索“英雄血战”即可下载安装该游戏, 且敬游公司提交的 HUWAIPHOLDINGLTD 函件中亦明确“2016 年 1 月 6 日, 我们两家公司达成了保密承揽协议, 聘请贵公司协助开发中文名为‘英雄血战’的多语言 MOBA 手机游戏”等内容, 故一审法院确认被控侵权游戏《HeroesArena》即为《英雄血战》游戏。

腾讯公司就《英雄血战》游戏提交的在中国版权保护中心网站查询的结果显示《英雄血战游戏软件[简称: 英雄血战]V1.0》著作权人为敬游公司, 敬游公司亦认可其参与了被控侵权游戏的汉化工作, 故可以认定敬游公司系被控侵权游戏即《英雄血战》游戏的开发者及著作权人。敬游公司辩称其非该游戏的著作权人, 但未提供证据证明其登记的英雄血战游戏软件并非涉案被控侵权游戏, 由于网络游戏的开发可能涉

及到实际开发者、名义开发者、登记著作权人等多方主体, 被控侵权游戏运行界面显示的开发商为 uCool, inc 并不影响本案对敬游公司为被控侵权游戏开发者及著作权人主体的确定, 敬游公司的抗辩不能成立, 一审法院不予采纳。

根据 (2017) 深前证字第 014738 号公证书所载事实, 被控侵权《英雄血战》游戏中相关界面显示有魔伴公司运营的涉案微信公众号“heroesarena”及其二维码, 并注明“您可以通过扫描二维码或搜索公众号关注《英雄血战》”, 公众号的功能亦介绍为“英雄血战公众号”, 结合腾讯公司通过内部系统公证的该公众号注销前所发布的消息均与《英雄血战》游戏有关, 且涉及到游戏版本更新公告、游戏活动预告、游戏数据统计及奖励发放等游戏运营相关的信息, 可以认定涉案微信公众号为《英雄血战》游戏的运营公众号。魔伴公司作为该公众号运营方, 在本案审理期间注销公众号, 对于是否实施前述与涉案游戏运营相关的行为, 客观上具备保全公众号相关内容并提交作为反驳证据的举证能力, 但对此并未能提交其他相反证据予以推翻。综合考虑双方举证能力, 在现有证据的情况下, 一审法院认为, 魔伴公司在其经营的微信公众号中发布的所有内容均与侵权游戏相关, 该公众号所附带的 QQ 群二维码亦为侵权游戏玩家交流群, 故涉案微信公众号的所有内容均与侵权游戏密切相关, 对侵权游戏起到直接的推广宣传作用。且魔伴公司在侵权游戏主页中嵌入其运营的微信公众号二维码, 并可对涉案微信公众号用户提供侵权游戏的游戏礼包资源, 上述事实表明魔伴公司对侵权游戏的页面的部分内容及数据具有编辑决定的权利。故魔伴公司理应认定为游戏运营商。

爱九游公司作为网络游戏运营平台方, 在九游手机游戏网及九游 APP 提供侵权游戏的下载服务, 其当庭确认通过网络抓取该游戏软件安装包后存放于平台服务器供公众下载, 应认定为侵权游戏软件的内容提供者。爱九游公司提供侵权游戏供下载安装, 主观上有过错, 客观上为被控侵权行为的发生提供了帮助, 应对涉案侵权行为承担相应的民事责任。腾讯公司称爱九游公司通过提供侵权游戏软件安装包的下载服务参与侵权游戏的收益分配, 但未能举证证明, 亦未能明确爱九游公司的其他运营事实, 故对于腾讯公司称爱九游公司系侵权游戏运营商的主张一审法院不予采纳。

综上, 敬游公司系《英雄血战》游戏的开发者, 魔伴公司系该游戏的运营者, 敬游公司及魔伴公司未经合法授权, 使用了《英雄联盟》游戏地图缩略图、部分场景

地图, 该行为侵害了腾讯公司就涉案图形作品、美术作品所享有的信息网络传播权, 依法应承担停止侵权、连带赔偿经济损失的民事责任。爱九游公司在其平台及APP中通过信息网络向公众提供上述作品, 侵害了腾讯公司就涉案图形作品、美术作品所享有的信息网络传播权, 亦应承担停止侵权、赔偿经济损失的民事责任。爱九游公司、敬游公司、魔伴公司涉案侵权行为并未改变作品形式, 腾讯公司称爱九游公司、敬游公司、魔伴公司侵害涉案作品改编权的主张缺乏事实依据, 对此主张一审法院不予采纳。

四、爱九游公司、敬游公司、魔伴公司行为是否对腾讯公司构成不正当竞争

腾讯公司及爱九游公司、敬游公司、魔伴公司均从事互联网游戏的开发运营业务, 故之间确有竞争关系。《英雄联盟》游戏与《英雄血战》游戏均为互联网MOBA类游戏, 游戏类型相同。虽然两者分属于PC端及手机端游戏, 但不同游戏端口并不相互排斥, PC端与手机端游戏的区别主要在于游戏设备, 在相同游戏用户的选择中存在竞争关系。故腾讯公司就本案所涉事实提出不正当竞争之诉符合法律规定。魔伴公司、敬游公司称《英雄联盟》游戏和《英雄血战》游戏是不同游戏类型, 两者之间不存在竞争关系的辩称没有事实和法律依据, 一审法院对此不予采纳。

腾讯公司称爱九游公司、敬游公司、魔伴公司的行为破坏了公平竞争的市场秩序, 违反经营者应当遵守的诚信原则和商业道德, 对腾讯公司构成不正当竞争。显然, 腾讯公司主张爱九游公司、敬游公司、魔伴公司不正当竞争的法律依据为反不正当竞争法第二条。一审法院认为, 适用反不正当竞争法第二条认定构成不正当竞争应当同时具备以下条件: 一是该种竞争行为未在反不正当竞争法第二章中具体列举, 也无其他法律规范可以援引; 二是其他经营者的合法权益确因该竞争行为而受到了实际损害; 三是该种竞争行为因确属违反诚实信用原则和公认的商业道德而具有不正当性或者可责性。根据反不正当竞争法第二条的规定, 针对腾讯公司在本案中主张爱九游公司、敬游公司、魔伴公司的不正当竞争具体表现, 一审法院作如下认定:

1. 《英雄血战》游戏抄袭《英雄联盟》游戏地图。因游戏地图缩略图、场景地图已被认定为受著作权法保护的图形作品、美术作品, 不应再予反不正当竞争法第二条的保护。被控侵权《英雄血战》游戏的部分场景地图不构成著作权侵权, 系依据实质性相似判断规则所作出的认定, 不应另行援引反不正当竞争法重复评价。

2.《英雄血战》游戏抄袭《英雄联盟》游戏的核心玩法。一审法院认为, 游戏的核心玩法显然包括游戏基本规则, 此外还应包括特定游戏中玩家获取游戏增益、升级获胜的设置。在MOBA类游戏中, 游戏增益、升级对游戏获胜有直接影响, 不同的设置会改变游戏玩家的行进路线、游戏策略, 完善的设置能保证不同游戏玩家获得均等的游戏机会和游戏体验。而决定游戏玩家获取游戏增益、升级、获胜的设置主要体现在游戏中防御塔、水晶及野怪的位置、攻击难度及障碍物的位置和开口方向等。故这些元素的设置亦属于游戏核心玩法。

如前所述, 《英雄联盟》游戏沿袭DOTA类游戏的基本框架, 其中游戏玩家选择操控游戏英雄角色与其他在线玩家组队后, 在特定游戏地图上进行五人对战, 以上中下三条兵线及河道、野区共同组成对战领域、以摧毁对方建筑遗迹来获取最终胜利等游戏规则均已应用在《英雄联盟》游戏之前的多种DOTA类游戏中。该游戏规则应当视为DOTA、MOBA类游戏的公有领域, 腾讯公司作为《英雄联盟》的中国境内运营商无权制止其他同类游戏应用上述游戏规则。《英雄血战》游戏适用此游戏规则的行为并无不当, 没有违反诚实信用原则和商业道德。这种适用行为亦未对腾讯公司构成不正当竞争。

至于防御塔、水晶及野怪的位置、攻击难度及障碍物的位置和开口方向等。一审法院认为, 上述元素的设置是特定游戏所特有的, 由不同的游戏开发者及运营者通过游戏运营实践和数据积累形成并不断完善, 完善的相应设置具有保证不同玩家尽可能公平获取游戏增益和升级获胜机会, 提高游戏体验的作用。魔伴公司、敬游公司未能举证证明《英雄联盟》游戏之前另有其他同类游戏采用与《英雄联盟》游戏相同或近似的相关设置, 故《英雄联盟》游戏中的防御塔、水晶及野怪的位置、攻击难度及障碍物的位置和开口方向等是其特有, 并能为游戏运营者带来一定用户黏着度和市场占有率的核心玩法。《英雄血战》游戏采用与《英雄联盟》游戏基本相同的相关元素设置, 降低了游戏开发和完善成本, 并使游戏玩家能够在《英雄血战》游戏中获得与《英雄联盟》游戏相同的游戏体验, 侵占了腾讯公司的市场份额, 这种行为违背了诚信原则, 对腾讯公司构成不正当竞争。

敬游公司、魔伴公司作为该游戏的开发者和运营者, 应当对腾讯公司承担不正当竞争的侵权损害赔偿责任。爱九游公司并未参与运营《英雄血战》游戏, 对腾讯公司不构成不正当竞争。

五、爱九游公司、魔伴公司、敬游公司应如何承担侵权责任

爱九游公司、魔伴公司、敬游公司的行为已构成著作权侵权，魔伴公司、敬游公司的行为另构成不正当竞争，理应承担停止侵权、赔偿损失的民事责任。经核查，爱九游公司确已下架侵权游戏，故对于腾讯公司要求爱九游公司停止侵权行为的诉讼请求一审法院不再予以支持。因《英雄血战》游戏确有除魔伴公司、敬游公司以外的其他开发者及运营者、推广者，腾讯公司亦未能举证证明爱九游公司、魔伴公司、敬游公司设置并维护《英雄血战》游戏服务器的事实，故对于腾讯公司要求爱九游公司、魔伴公司、敬游公司停止发行、运营、复制、推广传播《英雄血战》游戏，立即关闭该游戏服务器，销毁宣传资料的诉讼请求，一审法院部分予以支持。

腾讯公司另要求爱九游公司、魔伴公司、敬游公司在新浪、搜狐、网易、百度网站及爱九游公司、魔伴公司、敬游公司官网刊登声明赔礼道歉。一审法院认为，本案认定的著作权侵权并不涉及著作人身权利，爱九游公司、魔伴公司、敬游公司的不正当竞争行为亦限于游戏中部分游戏元素的设置，行为的影响范围有限，亦未对腾讯公司的声誉造成不良影响，故本案并无判令爱九游公司、魔伴公司、敬游公司赔礼道歉的必要，腾讯公司该项诉请缺乏事实和法律依据，一审法院亦不予支持。

《中华人民共和国著作权法》第四十九条规定，侵犯著作权或者与著作权有关的权利的，侵权人应当按照权利人的实际损失给予赔偿；实际损失难以计算的，可以按照侵权人的违法所得给予赔偿。赔偿数额还应当包括权利人为制止侵权行为所支付的合理开支。权利人的实际损失或者侵权人的违法所得不能确定的，由人民法院根据侵权行为的情节，判决给予五十万元以下的赔偿。

关于腾讯公司因侵权行为所遭受的实际损失，综合考虑以下因素：

- 1.《英雄联盟》具有较高的知名度，市场影响力较大，游戏运营收益较高；
- 2.《英雄血战》可在多个渠道和平台下载，涉及 Android、iOS 手机操作系统；
- 3.《英雄血战》于 2016 年 6 月进行版权登记，至迟于 2017 年 4 月正式运营，至庭审时版本历经多次更新，一直未修改侵权游戏地图缩略图，侵权行为持续时间较长、影响范围较大，且侵权主观恶意明显；
- 4.涉案游戏的核心设计对侵权游戏实现利润最大化产生较大作用；
- 5.腾讯公司就本案提交了公证书作为证据，代理律师亦出庭参加诉讼，应结合具

体案情、律师工作量酌情确定合理支出数额。一审法院认为，根据本案证据并综合考虑上述因素可以确定腾讯公司所遭受的经济损失已经远远超过法定赔偿限额的情况下，一审法院确定敬游公司、魔伴公司向腾讯公司连带赔偿经济损失包括合理费用共计300万元，爱九游公司就其中50万元承担连带责任。对于超出数额部分，一审法院不予支持。

综上所述，依照《中华人民共和国著作权法》第三条第四项和第七项、第十条、第四十八条第一项、第四十九条，《中华人民共和国著作权法实施条例》第二条，《最高人民法院关于审理著作权民事纠纷案件适用法律若干问题的解释》第七条、第二十五条、第二十六条，《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条，《中华人民共和国民事诉讼法》第六十四条第一款之规定，一审法院判决如下：

一、魔伴公司、敬游公司于本判决发生法律效力之日立即停止侵害腾讯公司就涉案作品享有的信息网络传播权的行为及不正当竞争行为；

二、魔伴公司、敬游公司于本判决发生法律效力之日起十日内连带赔偿腾讯公司经济损失及为制止侵权行为所支付的合理开支共计人民币3000000元，爱九游公司就其中500000元承担连带责任；

三、驳回腾讯公司的其他诉讼请求。一审案件受理费81800元，由腾讯公司负担10100元，魔伴公司、敬游公司共同负担71700元，爱九游公司就魔伴公司、敬游公司负担的其中8800元承担连带责任。

本院二审期间，各方当事人均未提交新证据。

经审理查明，一审法院查明的事实属实，本院予以确认。

二审法院认为：

本院认为，本案系著作权侵权及不正当竞争纠纷。根据各方当事人的诉辩意见，本案二审争议焦点为：

1. 腾讯公司提起本案诉讼主体是否适格；
2. 腾讯公司主张权利的游戏缩略图、游戏场景图是否具有独创性，是否构成著作权法意义上的作品及其作品类型；
3. 被诉侵权的图片与腾讯公司主张权利的游戏缩略图、场景图是否构成实质性相似；

- 4.各上诉人是否实施了侵害腾讯公司涉案作品信息网络传播权的行为;
- 5.魔伴公司、敬游公司是否构成不正当竞争;
- 6.一审判决确定的各上诉人应承担的侵权责任是否合理。

一、关于腾讯公司提起本案诉讼主体是否适格的问题

经查, 涉案游戏《英雄联盟》由案外人利奥公司开发并享有著作权, 利奥公司于2018年5月1日出具《知识产权维权授权书》, 独家授权腾讯公司许可发行该游戏并使用英雄联盟商标。对许可知识产权和/或英雄联盟商标权的侵权行为, 利奥公司授权腾讯公司有权单独以自己的名义提起诉讼并获得损害赔偿金, 维权授权有效期为2018年5月16日至2022年5月16日。本院认为, 利奥公司作为涉案游戏《英雄联盟》的著作权人, 其作出的上述《知识产权维权授权书》是其真实意思表示, 不违反相关法律法规的规定, 腾讯公司经利奥公司授权获得《英雄联盟》游戏著作权的相关实体权利及通过诉讼等方式进行维权的权利, 故腾讯公司提起本案诉讼的主体资格适格。上诉人魔伴公司关于腾讯公司无权提起本案诉讼的主张缺乏事实和法律依据, 本院不予支持。

二、关于涉案游戏缩略图、游戏场景图是否具有独创性, 是否构成著作权法意义上的作品及其作品类型的问题

著作权法所称作品, 是指文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以某种有形形式复制的智力成果。独创性是判断某种智力成果能否构成作品的必要条件, 一是该智力成果应当由作者本人创作完成, 二是应当具有一定的创造性。著作权法保护的智力成果应当是对思想的表达, 能够以一定形式表现从而被客观感知, 该表达的形式和内容都有可能具有独创性。著作权法保护的表达不仅指文字、美术、音乐等作品的表达形式, 当作品的内容足够具体, 形成一个被充分描述的区分于思想的结构, 其亦属于表达, 受著作权法保护。

(一) 游戏缩略图是否构成作品及其作品类型。腾讯公司主张权利的涉案游戏缩略图, 实际是指对游戏整体空间布局结构以俯视视角简略描述的平面图形, 主要反映的是游戏地图的整体轮廓、布局结构等要素, 主要起到提示玩家所处位置, 标示该场所的主要通道、地貌、障碍物等作用, 使玩家能够从缩略图中实时获取队友或敌方玩家相较于防御塔、野区障碍物、河道等场景元素的准确位置, 其并不等同于日常生活经验或地理学概念上的“地图”, 亦不指代著作权法规定的地图作品, 其

法律性质应当结合游戏类型及其核心表达进行具体分析。一般而言, 游戏地图缩略图主要是以线条来表现的, 权利人并非基于美感来设计缩略图。本案中, 一审判决认定游戏缩略图属于图形作品中的示意图作品, 其在水晶、水晶门牙塔、防御塔数量及位置分布的选择、不规则障碍物的数量、形状、开口方向及相对位置的设计、线条与色彩的运用等, 反映了缩略图制作者有个性化的智力选择和判断, 展现了严谨、精确、简洁、和谐与对称的科学之美, 具有独创性。对此, 本院认为, 游戏缩略图通常以点、线、面和各种几何图形、符号、色彩等搭配绘制而成, 主要目的是以简明的方式反映游戏场景地图的整体轮廓及内部构成元素的基本布局结构特征。游戏缩略图是对游戏场景图具体内容的示意, 主要实现指示位置关系的实用性功能, 其各种元素的具体位置与游戏场景图中的相应元素一一对应, 此外在线条、色彩、图案、符号等具体元素的取舍和安排上存在一定的创作空间, 如其具有独创性, 则可以构成示意图作品。本案中《英雄联盟》的游戏缩略图主要起到提示玩家所处位置、通道、障碍物等信息的作用, 是对游戏场景图的说明, 符合图形作品中的示意图的构成要件。虽然《英雄联盟》游戏缩略图中展示的“三条线路、中路与河道十字交叉”、以红蓝色区分对战双方等设计属于公有领域的范畴, 但该游戏缩略图整体的色彩搭配, 对线路、河道的线条、形状设计, 野区内障碍物的形状、布局, 水晶和防御塔的形状等, 仍然体现了作者有个性化的选择和判断, 具有一定的独创性, 故一审判决认定涉案游戏地图缩略图构成示意图作品并无不当, 本院予以维持。

(二) 游戏场景图是否构成作品及其作品类型。游戏场景图是以三维模型构建的场景空间, 具有地形、地物等要素, 作为游戏战斗环境, 虽然也能够起到提示作用, 但为了给玩家带来沉浸式体验, 其更加强调装饰和美化, 通过运用色彩、特效等艺术处理手法, 使得场景图能够具备一定的审美意义。一审法院认为游戏场景图属于美术作品, 通过艺术加工的道路走向、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的色彩、形状、布局上具有审美意义, 构成美术作品。本院认为, 上述游戏场景图在整体构图、色彩搭配、线条设计等方面的结合上呈现出一定的视觉美感, 具有独创性, 其可以作为美术作品予以保护, 但保护范围应主要限于游戏场景图中的美术表皮。腾讯公司在一审中主张游戏场景图同时构成美术作品和图形作品, 在一审法院认定其为美术作品的情况下, 腾讯公司并未提出异议, 故本院按照美术作品对

上述游戏场景图进行保护。

三、关于被诉侵权图片与涉案游戏地图缩略图、场景图是否构成实质性相似的问题

本院认为,判断作品是否构成实质性相似,应综合判断作者在作品中不同元素的取舍、选择、安排、设计等独创性表达是否相似,但任何已经处于公有领域内的元素及无独创性的内容不应获得著作权法的保护,故在进行实质性相似比对时应当排除MOBA类游戏地图缩略图的通用设计或者在先设计,基于“必要场景”或者“有限表达”的设计也应予以排除。此外,游戏地图缩略图并非用于工程施工或者产品制造,无需精确到具体的数字坐标,图中不同元素之间的距离设定也不应纳入侵权比对的范围,而只需重点关注两者之间在整体构图轮廓及内部构成要素结构、布局方面的异同。《英雄联盟》属于MOBA类游戏,如上所述,涉案游戏地图缩略图可以构成示意图作品,但在与被诉侵权缩略图进行比对时,首先应当排除MOBA游戏中“三条线路、中路与河道十字交叉”、以红蓝色区分对战双方等属于公有领域的表达或者通用的元素设计。将《英雄联盟》游戏地图缩略图与《英雄血战》游戏地图缩略图进行比对,二者在防御塔、水晶、大小龙、野怪等游戏元素的表达上存在明显差异,野区内障碍物的数量、位置布局及形状亦存在较大差异。从示意图作品的角度出发,在排除MOBA类游戏公有领域的表达以及通用的元素设计后,应认定二者内部构成要素的结构、布局以及相同元素的表达方式均存在明显差异,特别是在《英雄联盟》游戏地图缩略图具有独创性表达的部分并不相同,能够体现不同作者对作品中元素的选择和设计上存在的差异,应认定二者不构成实质性相似。此外,腾讯公司在另案中主张《英雄血战》游戏地图缩略图与《王者荣耀》游戏地图缩略图构成实质性相似,且《英雄联盟》与《王者荣耀》游戏地图缩略图各自构成不同的作品,在《英雄联盟》系端游、《王者荣耀》《英雄血战》系手游的情况下,本院如果同时认定《英雄血战》游戏地图缩略图与《英雄联盟》《王者荣耀》游戏地图缩略图均构成实质性相似,则与上述《英雄联盟》与《王者荣耀》游戏地图缩略图各自构成不同作品的主张存在矛盾。综上,一审判决认定《英雄联盟》游戏地图缩略图与被诉侵权游戏地图缩略图构成实质性相似错误,本院予以纠正。

对于腾讯公司主张权利的34幅游戏场景图,一审法院认定其中5幅构成实质性相似。本院认为,上述5幅游戏场景图属于运行网络游戏时某一时刻所形成的静态

画面, 构成美术作品的, 在比对时应侧重其在具有审美意义的美术表皮上的独创性表达。对此本院分别评析如下:

1. 出生点。由于 MOBA 类游戏出生点一般均以圆形光圈标识, 出生点高地与低地间的连接使用陡坡或阶梯亦为有限表达, 在两者地面及围墙砖石的形状和图案存在明显区别, 画面左侧及右上部的部分元素的表达亦存在明显差异的情况下, 不能仅以画面整体构图相似即认定两者在美术表达上构成实质性相似。

2. 河道上方入口。两者的色彩搭配、河道的形状、草丛的形状和颜色、石块形状等元素的美术表达均不相同, 不构成实质性相似。

3. 下方河道草丛。石块的位置、颜色和形状, 以及草丛的颜色、形状等元素的表达均不相同, 不构成实质性相似。

4. 河道接近下路区域。河道的形状、石块的位置和形状, 以及草丛的位置、颜色、形状等元素的表达均不相同, 不构成实质性相似。

5. 红方中路第三个防御塔区域。防御塔的形状和火焰的颜色、地面砖石的花纹、线条等元素的表达均不相同, 不构成实质性相似。综上, 由于腾讯公司截取的《英雄联盟》《英雄血战》游戏静态画面均为游戏地图中相似位置的截图, 在作为美术作品进行比对时, 不应过多考虑画面中体现的游戏中的河道、道路等元素的位置关系, 而应侧重于对画面中体现的不同元素的美术表达进行比对, 在上述游戏场景图中的主要元素的美术表达存在较大差异的情况下, 本院认定上述 5 幅游戏场景图均不构成实质性相似。

四、关于魔伴公司、敬游公司是否构成不正当竞争的问题

《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条规定, 经营者在生产经营活动中, 应当遵循自愿、平等、公平、诚信的原则, 遵守法律和商业道德。本法所称的不正当竞争行为, 是指经营者在生产经营活动中, 违反本法规定, 扰乱市场竞争秩序, 损害其他经营者或者消费者的合法权益的行为。本案中, 一审法院认定防御塔、水晶及野怪的位置、攻击难度及障碍物的位置和开口方向等元素的设置属于游戏核心玩法, 《英雄血战》游戏采用与《英雄联盟》基本相同的相关元素设置, 降低了游戏开发成本和完善成本, 并使游戏玩家能够在《英雄血战》游戏中获得与《英雄联盟》游戏相同的游戏体验, 侵占了腾讯公司的市场份额, 违背了诚信原则, 对腾讯公司构成不正当竞争。本院认为, 对反不正当竞争法一般条款的适用应当秉持谦抑

的司法态度,对竞争行为保持有限干预和司法克制,严格把握一般条款的适用条件,以避免妨碍市场自由和公平竞争,为公共领域和创新创造保留必要的空间。上述防御塔、水晶及野怪的位置及障碍物的位置和开口方向等,均是一审判决认定《英雄联盟》和《英雄血战》游戏地图缩略图构成实质性相似的重要比对元素,一审判决已经适用著作权法的规定对其进行了评价,不宜再适用反不正当竞争法的一般条款对其进行重复评价;即使本院认定上述防御塔、水晶及野怪的位置及障碍物的位置和开口方向等不构成实质性相似,也不应再适用反不正当竞争法的一般条款对其进行重复评价,否则将与著作权法的立法精神相悖。此外,MOBA游戏作为一种非常成熟的游戏类别,其基本游戏规则和操作模式均属于该类游戏公有领域的范畴,腾讯公司在一审、二审中均未举证证明其对《英雄联盟》中的增益、升级、获胜、攻击难度等游戏规则进行了区别于在先MOBA游戏的个性化的特别设置,亦未举证证明魔伴公司、敬游公司实施了违反诚实信用原则和公认的商业道德的竞争行为而导致腾讯公司《英雄联盟》的竞争优势和合法权益受到损害,扰乱网络游戏市场竞争秩序,故本院认定现有证据不足以证明魔伴公司、敬游公司实施了不正当竞争行为,一审判决认定魔伴公司、敬游公司构成不正当竞争属于适用法律错误,本院予以纠正。

由于被诉侵权图片与腾讯公司主张权利的作品均不构成实质性相似,魔伴公司、敬游公司、爱九游公司不构成著作权侵权,魔伴公司、敬游公司亦不构成不正当竞争,故本院对其余争议焦点不再论述。

三、主要争议焦点

- 1.腾讯公司提起本案诉讼主体是否适格;
- 2.腾讯公司主张权利的游戏缩略图、游戏场景图是否具有独创性,是否构成著作权法意义上的作品及其作品类型;
- 3.被诉侵权的图片与腾讯公司主张权利的游戏缩略图、场景图是否构成实质性相似;
- 4.各上诉人是否实施了侵害腾讯公司涉案作品信息网络传播权的行为;
- 5.魔伴公司、敬游公司是否构成不正当竞争;
- 6.一审判决确定的各上诉人应承担的侵权责任是否合理。

四、裁判结果

一、撤销广东省广州市天河区人民法院 (2018) 粤 0106 民初 20222 号民事判决;

二、驳回深圳市腾讯计算机系统有限公司的全部诉讼请求。

一审案件受理费 81800 元, 二审案件受理费 70400 元, 均由深圳市腾讯计算机系统有限公司负担。广州爱九游信息技术有限公司、青岛魔伴科技有限公司、上海敬游软件科技有限公司分别已预交二审案件受理费 8800 元、30800 元、30800 元, 本院予以退回; 深圳市腾讯计算机系统有限公司应于本判决生效之日起七日内向本院交纳二审案件受理费 70400 元。

本判决为终审判决。

第四章 电竞网游委简介及动态

一、电竞网游委简介

深圳市律师协会电竞网游专业委员会（简称“电竞网游委”）根据第十一届深圳市律师协会理事会第二次会议决议设立，致力于提高深圳市律师在电子竞技和网络游戏行业的法律业务素质和服务水平，拓展电子竞技与网络游戏法律业务新领域，开发电子竞技与网络游戏服务新产品，制定法律实务操作指引，撰写有关电子竞技与网络游戏法律专业文章，积极配合人大、政府等机关有关电子竞技与网络游戏方面立法、制定规范性文件的征求意见工作等。

二、电竞网游委组成成员（委员 27 名，顾问 1 名，干事 1 名）

主任：	林泳欣	广东邦燊律师事务所
副主任：	李 南	北京市天元（深圳）律师事务所
	於思嘉	广东港联律师事务所
	朱刘飞	北京大成（深圳）律师事务所
主任助理：	骆 彦	广东利人律师事务所
秘书长：	桑 洋	广东邦燊律师事务所
副秘书长：	徐 秦	北京大成（深圳）律师事务所
	郭 宇	北京市盈科（深圳）律师事务所
	肖力超	广东生龙律师事务所
委 员：	于 恒	北京市京师（深圳）律师事务所
	马 娟	广东广悦（深圳）律师事务所
	方 挺	上海市恒业（深圳）律师事务所
	师建杰	广东晟典律师事务所
	刘 波	广东生龙律师事务所
	汤鹏飞	广东知恒律师事务所
	李 聪	广东良马律师事务所
	吴发良	广东诚公律师事务所

- 何豪华 北京市盈科 (深圳) 律师事务所
谷 琛 北京环球 (深圳) 律师事务所
姜 诚 广东华商律师事务所
姚茂渊 广东华商律师事务所
程 春 北京市百瑞 (深圳) 律师事务所
吴智浩 广东连越 (深圳) 律师事务所
熊 姿 广东晟典律师事务所
姚金辰 广东维邦律师事务所
郝雨峰 广东普罗米修律师事务所
黄 琳 北京市一法 (深圳) 律师事务所
刘孝璇 北京大成 (深圳) 律师事务所
顾 问: 孙 磊 北京元合律师事务所
干 事: 高记源 广东卓建律师事务所



法律声明:

本资讯由第十一届深圳律师协会电竞网游法律专业委员会搜集整理, 本资讯相关著作权归原权利人所有。本资讯所载内容仅为交流之目的, 并非提供任何法律意见或建议。我们不对任何依赖本文的任何内容采取或不采取行动所导致的结果承担任何形式的法律责任。

本资讯可在深圳市律师协会网站下载, 投稿及建议联系邮箱:

linyongxin@vborn.net