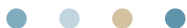




2022年9月刊（总第4期）

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: 李南、郭宇、杜春龙、高玉光、李聪、刘波、何豪华、吴发良)

目 录

第一章 行业法规与监管动态	2
一、 电子竞技赛事导播能力要求	2
二、 电子竞技用户分析与运营能力要求	12
三、 国家版权局等四部门启动“剑网 2022”专项行动	21
四、 数据出境安全评估办法	22
五、 互联网弹窗信息推送服务管理规定	26
第二章 行业资讯	28
一、 首批电竞选手领证	28
二、 中消协点评“网络游戏领域不公平格式条款”	29
第三章 经典案例分享	35
盛绩信息技术(上海)有限公司、上海数龙科技有限公司、上海 玄霆娱乐信息科技有限公司诉霍尔果斯奇遇天下网络科技有限公 司游戏侵权案	35
第四章 电竞网游委简介及动态	40
一、 电竞网游委简介	40
二、 电竞网游委组成成员	40

第一章 行业法规与监管动态

一、电子竞技赛事导播能力要求

电子竞技是国家体育总局认证的第78项体育运动，目前电子竞技已成为一项国民性的运动。根据2021第三方分析报告数据显示，中国电子竞技用户已达5亿，整体市场规模约1500亿元。随着行业飞速发展的同时，人才问题也成为了制约产业可持续发展的核心问题。电子竞技产业从业规模超过50万人，且从业人员素质和专业能力参差不齐。为了保障电子竞技行业的可持续发展，建设发展电竞人才标准体系，规范行业核心岗位的能力要求，促进行业人才培养、岗位能力评价以及职业发展路径规划，已经成为行业发展的迫切需求，促进电子竞技产业规范、健康、绿色、可持续发展、制作呈现更加精致高水平的电竞内容，依据《中华人民共和国劳动法》及相关文件精神内涵，制定本文件。

本文件以中国宪法、法律、法规、国家政策为规范基础，但本标准不加或改变标准实施者的法律义务或责任。在任何情况下，组织应首先满足适用当地法律法规要求，并在法律、法规与本文件要求竞合的情况下适用其中更为严格的要求。

本文件制定秉承规范、健康、绿色、可持续的发展理念，适应经济高质量发展的需求，服务于电子竞技产业发展方式转变，规范相关从业人员能力要求与岗位标准，以电子竞技产业生态现状及运营实践为依据，对各等级的电子竞技赛事导播从业者的技能要求与水平进行明确规定。

本文件将电子竞技赛事导播分为初级电子竞技赛事导播、中级电子竞技赛事导播、高级电子竞技赛事导播、专家级电子竞技赛事导播四个等级，对职业概况、基本要求、工作要求三个方面的内容给出明确描述。

电子竞技赛事导播能力要求

1 范围

本文件规定了电子竞技赛事导播能力评价的指标体系和分级要求。

本文件适用于为电子竞技行业对导播人才的培养和评价提供参考依据。

2 规范性引用文件

本文件没有规范性引用文件。

3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

3.1 电子竞技赛事导播 e-sports program director

通过摄影摄像、导播切换台等设备，对电子竞技赛事进行实况直播与转播画面呈现的工作人员。

既有传统广播电视节目导播的特点，又要满足电竞内容独特的表达形式与节目需求，是一个技术性与艺术性兼备的重要工作岗位。在本文件中简称为：电竞导播。

3.2 进入游戏，但是不操控任何角色的旁观者，负责赛事直播中，游戏画面的呈现。在本文件中简称为：OB。

3.3 多人在线战术竞技游戏。

3.4 第一人称视角射击游戏，即以玩家的主观视角来进行射击的游戏。

3.5 模拟各类赛车运动竞技的游戏。

3.6 演播室录像制作模式，拥有最高的节目技术指标，是目前电视台等媒体节目制作的主要手段。在本文件中简称为：ESP。

3.7 对一整套适用于演播室环境外的现场进行即时摄制作业的箱载式电视设备的统称。包括两台以上的摄像机、一套完整的视讯切换设备、一个完整的音频操作系统以及其他相关的辅助设备，节目信号可被记录或传送。在本文件中简称为：EFP。

3.8 区别于传统摄像机，专用于演播室或现场节目制作的一种摄像机类型。一般仅负责采集图像，

通过光纤传输至CCU（摄像机控制单元：Camera Control Unit），由CCU产生图像并传输给录像机、矩阵、切换台等，用于ESP或EFP。

3.9 导播通过指令指导摄像人员运用摄像机的移动或角度、焦距的变化，如推、拉、摇、移、升降等各种运动方式，以及俯、仰、平、斜等不同方位、角度、长短焦距的改变，以获得不同景别和造型的画面，用来展示人物运动、环境气氛以及人与人之间的交流、人与环境之间的关系变化等。

3.10 导播人员根据活动现场环境、演出内容，规划包括机位数量、机位具体位置、机位性质（摄像机型号、镜头规格、辅助设备配置等技术参数），以及各机位形成的整体布局关系。

3.11 多讯道制作中导播利用切换设备对摄像机画面等各类视频信号进行即时剪辑的操作。切换由导播在实拍中完成，导播可以根据分镜头本获得基本的切换依据，但实拍时会出现各种变化，要求导播集中注意力，以应付随时出现的情况。

3.12 用于进行现场实时剪辑制作的设备，通过对来自不同设备、不同摄像机讯道的多路视频信号源完成切换、划像、混合、特效处理和字幕叠加等操作，进行电视节目视频制作。

3.13 在广播电视节目播出过程中，完整并准确地播出、传输预定的广播电视节目，不出现不宜公开传播的内容，不出现画面质量等方面的问题。在本文件中简称为：安播。

3.14 电竞赛事中，由三个以上同等级的队伍之间的可持续、多轮次、相互关联的竞赛组成的大型赛事，各个不同电竞项目的联赛都有相应的规则，以促使其公平，公正。

3.15 锦标赛（Trophy）的通俗说法，指不同地区或竞赛大组的优胜者之间的一系列电竞赛事决赛之一。杯赛赛事是排名在一定水平上的人才可以参加，一般为某一单项电竞运动最高级别赛事。

4 电竞导播能力体系

电竞导播知识、技能与能力体系如表1所示，包括：初级能力要求、中级能力要求、高级能力要求和专家级能力要求。本文件对初级电竞导播、中级电竞导播、高级电竞导播、专家级电竞导播的技能要求依次递进，高级别涵盖低级别的要求。

4.1 电竞导播基础知识

4.1.1 电子竞技产业基础知识

了解电子竞技产业基本概况，初步了解电竞赛事产业生态体系构成，以及电子竞技文化。

4.1.2 职业基础认知

熟悉电竞导播岗位相关的职业定位、工作内容、职业守则及职业生涯发展路径。

4.1.3 竞技品类游戏内容与机制

了解并熟悉常见游戏类型、玩法机制、游戏内容等相关知识, 如 MOBA、FPS、ACT、FTG、SLG、

RAC 等游戏类型, 及其相关的互动行为、核心规则、游戏流程、判定原理等。

4.1.4 电子竞技赛事构成

了解一般电子竞技赛事体系架构、电竞赛事制作团队基本构成及分工、电竞赛事制作流程, 熟悉常见电子竞技赛事竞技性及观赏性特点。

4.1.5 影像语言

掌握影像创作中的画面和声音元素的基础使用技巧以及创作理念知识, 了解影像语言的基本创作角度、创作类型以及作用。

4.1.6 安播基础知识

了解广播电视安播基础知识, 熟悉安播事件相关内容, 如高压线红线内容(反社会主义、国家统一、革命英烈、民族团结、封建迷信、殖民战争、恐怖主义等), 敏感内容(博彩、色情、暴力、低俗趣味、恶劣手势等)。

4.2 电竞导播专业知识

4.2.1 演播室制作系统基础知识

了解基础的数字电视演播室技术知识, 包括演播室系统的基本组成架构相关的信号链路、制作顺序, 以及演播室常用主流设备, 如切换台、调音台、在线包装系统、即时回放系统、放像系统等专业设备的主要功能。

4.2.2 音视频信号传输处理基础原理

了解基础的音视频信号的组成及特性、音视频信号的采集、编解码过程、分配调度过程、加解嵌原理、传输方式等相关知识。

4.2.3 演播室常用主流设备功能特征及应用方式

了解演播室常用主流设备功能特征, 如各个主流品牌切换台、调音台、在线包装系统、即时回放系统的基础硬件配置及功能特性, 熟悉相关设备的具体应用场景及使用方式。

4.2.4 舞台设计基础知识

了解舞台设计相关的基础知识, 包括舞台类型、舞台空间结构、区域功能划分、用料材质等舞台设计的基础原则理论。

4.2.5 灯光设计基础知识

熟悉常见的灯光控制台、各类型规格的灯光光源设备, 以及不同规格设备的照度、色温、显色指数等基础参数, 了解基础的现场灯位布光原理和舞台灯光设计的艺术性原理。

4.2.6 舞台技术基础知识

了解基础的现场音响系统、显示系统、特效设备的工作原理, 包括各模块系统架构、设备类型及设备功能、应用方式等。

4.2.7 竞技品类游戏 OB 系统功能

掌握 OB 客户端的测试, 系统设置, 熟知对应功能产生的画面效果, 了解需要承载 OB 系统的硬软件功能及设置。

4.2.8 摄影摄像专业知识

了解摄影摄像理论基础知识, 了解摄影摄像基本构图技巧、运镜技巧, 以及相关设备技术参数, 了解不同规格摄像设备的具体应用场景及呈现效果。

4.2.9 导播语言、手势指令内容与基本原则

掌握导播岗位相关的规范术语与指令知识, 了解基本的摄像机景别术语、摄像机操作术语、画面调整术语、切换操作术语等。

4.2.10 镜头叙事理论知识

掌握基本的镜头叙事理论知识, 了解景别、构图、镜头运动方式等影响画面信息表达的元素及其作用原理, 以及镜头叙事类型、叙事构成等专业知识。

4.3 电竞导播专业技能

4.3.1 OB 系统工具操作能力

能够完成 OB 客户端的测试, 系统设置, 熟知对应功能产生的画面效果, 了解需要承载 OB 系统的硬软件功能及设置。

4.3.2 搭建 OB 集成系统能力

能够和其他模块沟通需要的各种 OB 信号及场地利用规划, 能够组装搭建 EFP 系统, 包括切换台面板, 切换台主机, 切换台软件, 能够完成 OB 电脑、信号转换器的调试和设置。

4.3.3 电竞赛事对局实时信息捕捉与判断能力

能够敏锐捕捉赛场信息, 并迅速反应和及时编排好后续的镜头。了解各种信

息的重要级,并能完成信息快速筛选和取舍,以极强的逻辑性,抓住游戏正在发生的事情的重点,体现赛事的专业性。

4.3.4 技术方案制定能力

能够总结制定技术方案。包括根据直播流程及具体呈现内容需求,规划使用设备具体类型、系统搭建及信号传输方式,并针对非常规需求制定解决方案。

4.3.5 音视频工程搭建能力

能够完成基础的直播系统搭建,了解电竞赛事直播音视频设备搭建调试工作流程,能够完成线上赛、联赛级别的音视频设备工程搭建调试。

4.3.6 赛事直播流程策划能力

能够完成电竞赛事流程创意策划,能够根据针对项目特点、主办方及用户需求等,对赛事直播流程和话题内容设置、包装设计、赛事数据、OB呈现、线下舞美、赛场及选手露出、直转播技术应用、赛事内容产出等影响赛事观赏性的模块进行创意策划。

4.3.7 切换台工程制作调试能力

能够完成切换台基础设置配置调试,熟练掌握切换台特效制作方式,包括宏录制与调用,TimeLine、Memory等特效功能制作存储及调用。

4.3.8 分镜脚本制作能力

中级:能够设想游戏中可能会遇到的事件,并根据事件的线性时间轴逻辑,进行前期创作,规划比赛中各种可能出现的场景,并与OB进行协同配合,包括单边视野、构图方式,运镜方式,镜头衔接等方式。

高级及专家级:能够根据现场舞美环境、直播内容、机位属性等基础条件,进行前期创作,规划直播流程中画面呈现效果,包括机位角度、景别大小、运镜方式、镜头转换方式等。

4.3.9 切换台设备操作能力

能够完成电竞赛事制作行业常用广播级切换台基础操作,了解切换台基本功能及原理,熟悉切换台的切换方式及具体操作。

4.3.10 摄像机机位布置规划能力

能够根据现场舞美环境、直播流程、演出人员及选手舞台动线等基础条件,规划现场摄像机位。包括机位数量、机位具体位置、机位性质(摄像机型号、镜

头规格、辅助设备配置等技术参数)，从而满足拍摄需求。

4.3.11 镜头语言艺术处理能力

初级及中级：能够按照基本的构图规则技巧、运镜方式、镜头组接、单边视野、景别推拉方式等，完成画面切换，能够运用 OB 各种功能实现传达给观众选手的竞技水平表现。

高级及专家级：能够按照基本的构图规则技巧、运镜方式、镜头组接方式等，完成画面切换，能够运用画面的纪实叙事属性及象征意义，创造性的向观众艺术化传达体现赛事现场空间环境以及选手状态，体现赛事专业性。

4.3.12 演播室讯道系统操作能力

能够熟练运用摄影摄像理论基础知识，同时掌握常见演播室系统摄像机的基本操作要领和使用方式，了解相关注意事项。

4.3.13 机位调度及场面调度能力

能够运用摄像机位的变化、获取不同角度和不同视距画面，以展示现场人物关系、现场环境氛围、呈现事件发展的机位调度，以及能够合理安排舞台人员位置转换、行动路线等场面调度形式。

4.3.14 音视频后期剪辑能力

能够掌握基础的广播电视后期剪辑能力，掌握常用剪辑软件的基本操作和剪辑技巧，能够把握整体内容与剪辑节奏，保证镜头组接建立逻辑清晰。

4.3.15 应急处理能力

能够了解并熟悉导播岗位赛前检查机制、赛事直播应急预案各项细则，在发生影响直播流程进行的突发状况时，能根据应急预案执行细则及实际情况，协调各岗位完成应急处理，减少对直播进程及质量的影响，且针对突发时间的具体情况，制定相应标准化处理方案。

4.4 职场能力

4.4.1 项目管理能力

能够独立负责项目的策划、实施和运作，能把控项目中各模块的工作内容与核心决策，有能力解决项目中出现的问题、预见可能出现的问题，并提出确定响应的防范措施，保证项目整体正常推进与落地。

4.4.2 沟通能力

能够掌握基本的沟通技巧，清楚岗位的角色定位，能够与协同共事人员进行良性沟通。

4.4.3 团队合作能力

能够与项目有关人员协同共事的、具备团队使命感、集体荣誉感，协作配合的意识。

4.4.4 办公能力

能够运用常用办公软件完成日常办公。

5 初级电竞导播职业专业能力要求

5.1 概述

初级电竞导播应具备优秀的游戏理解，同时对职业选手的打法和游戏版本具备较深理解，能够准确且快速的处理赛场实时信息，具备良好的构图和运镜能力。能够配合团队完成各种直播项目内的游戏画面呈现，并对其质量负责。

5.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识，职业基础认知，竞技品类游戏内容与机制，电子竞技赛事构成，影像语言，安播基础知识。

5.3 专业知识

应具备竞技品类游戏 OB 系统功能，导播语言、手势指令内容与基本原则，镜头叙事理论知识。

5.4 专业技能

应具备 OB 系统工具操作能力，电竞赛事对局实时信息捕捉与判断能力，镜头语言艺术处理能力（初级及中级），应急处理能力。

5.5 职场能力

应具备沟通能力，团队合作能力，办公能力。

6 中级电竞导播职业专业能力要求

6.1 概述

中级电竞导播应具备组装搭建 EFP 系统能力，具备独立完成切换台工程制作并使用，熟练掌握要执行的游戏项目的 OB 系统操作，具备沟通，协调，调度其他模块和组员之间的配合工作，具备良好的逻辑能力，并可以映射到游戏切换中，具备较深的游戏理解，在发生应急情况有良好的反应能力。

6.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识，职业基础认知，竞技品类游戏内容与机制，电子竞技赛事构成，影像语言，安播基础知识。

6.3 专业知识

应具备演播室制作系统基础知识，音视频信号传输处理基础原理，竞技品类游戏 OB 系统功能，导播语言、手势指令内容与基本原则，镜头叙事理论知识。

6.4 专业技能

应具备 OB 系统工具操作能力，搭建 OB 集成系统能力，电竞赛事对局实时信息捕捉与判断能力，分镜脚本制作能力（中级），切换台设备操作能力，镜头语言艺术处理能力（初级及中级），应急处理能力。

宜具备切换台工程制作调试能力。

6.5 职场能力

应具备沟通能力，团队合作能力，办公能力。

7 高级电竞导播职业专业能力要求

7.1 概述

高级电竞导播应具备较全面的技术理论知识及相关的应用技能，能够独立完成联赛级别电竞赛事制作中的技术方案制定、导播间基础搭建、设备调试及操作使用、及导播岗位前期内容筹备工作，统筹导播团队按照规划完成执行阶段彩排及直播任务，同时具备良好的突发情况判断能力和应变能力。

7.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识，职业基础认知，竞技品类游戏内容与机制，电子竞技赛事构成，影像语言，安播基础知识。

7.3 专业知识

应具备演播室制作系统基础知识，音视频信号传输处理基础原理，演播室常用主流设备功能特征及应用方式，灯光设计基础知识，舞台技术基础知识，竞技品类游戏 OB 系统功能，摄影摄像专业知识，导播语言、手势指令内容与基本原则，镜头叙事理论知识。

7.4 专业技能

应具备 OB 系统工具操作能力，搭建 OB 集成系统能力，电竞赛事对局实时

信息捕捉与判断能力，技术方案制定能力，音视频工程搭建能力，切换台工程制作调试能力，分镜脚本制作能力（高级及专家级），切换台设备操作能力，摄像机机位布置规划能力，镜头语言艺术处理能力（高级及专家级），机位调度及场面调度能力，应急处理能力。

7.5 职场能力

应具备沟通能力，团队合作能力，办公能力。

8 专家级电竞导播职业专业能力要求

8.1 概述

专家级电竞导播，应具备优秀的技术能力储备，熟悉行业主流技术手段及应用方式，同时了解前沿电视制作技术，熟悉电竞赛事策划思路逻辑，具备优秀的艺术呈现及表达能力。能够指导并协调团队完成杯赛级别及其他量级赛事直播工作，对直播安全和直播质量负责。

8.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识，职业基础认知，竞技品类游戏内容与机制，电子竞技赛事构成，影像语言，安播基础知识。

8.3 专业知识

应具备演播室制作系统基础知识，音视频信号传输处理基础原理，演播室常用主流设备功能特征及应用方式，舞台设计基础知识，灯光设计基础知识，舞台技术基础知识，竞技品类游戏 OB 系统功能，摄影摄像专业知识，导播语言、手势指令内容与基本原则，镜头叙事理论知识。

8.4 专业技能

应具备 OB 系统工具操作能力，搭建 OB 集成系统能力，电竞赛事对局实时信息捕捉与判断能力，技术方案制定能力，音视频工程搭建能力，赛事直播流程策划能力，切换台工程制作调试能力，分镜脚本制作能力（高级及专家级），切换台设备操作能力，摄像机机位布置规划能力，镜头语言艺术处理能力（高级及专家级），演播室讯道系统操作能力，机位调度及场面调度能力，音视频后期剪辑能力，应急处理能力。

8.5 职场能力

应具备项目管理能力，沟通能力，团队合作能力，办公能力。

二、电子竞技用户分析与运营能力要求

本文件按照 GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

本文件由深圳市腾讯计算机系统有限公司提出。

本文件由粤港澳大湾区标准创新联盟归口。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件起草单位：深圳市腾讯计算机系统有限公司、中国互联网协会、广东省游戏产业协会、深圳职业技术学院、深圳市东裕科技有限公司（天美深圳制作中心）、深圳大鱼教育文化有限公司、深圳市华视体育产业生态运营有限公司、深圳霜思文化科技有限公司（深圳 DYG 俱乐部）、广州趣丸网络科技有限公司（TT 电子竞技俱乐部）、广东省王者人人电竞文化传媒有限公司（佛山 GK）、深圳市标准化协会、石点国际文化产业发展（深圳）有限公司、先锋娱乐体育营销顾问（香港）有限公司、澳门电子竞技总会、深圳市洲明科技股份有限公司。

本文件起草人：张易加、马晓敏、王进、张姗姗、聂蔚青、鲁晓昆、陈文渊、但丹、李杰、刘寒、张杰恒、韩志严、夏元广、宁华博、万河川、梅述家、代威、张亚军、宋舸、王荣富、包丽娟、李海林、白国强、李丰、杨雷迪、高震霖、王婧奕、严祺、禄田子贇、王雅慧、周鑫、孙艺铭、Daniel Cossis、沈诗莉、陈晨、王卓、林如海、Dr. Avraham Farzan、曹石、林梓文、白莹杰。

本文件为首次发布。

引言

电子竞技是国家体育总局认证的第78项体育运动，目前电子竞技已成为一项国民性的运动。根据2021第三方分析报告数据显示，中国电子竞技用户已达5亿，整体市场规模约1500亿元。随着行业飞速发展的同时，人才问题也成为了制约产业可持续发展的核心问题。电子竞技产业从业规模超过50万人，且从业人员素质和专业能力参差不齐。为了保障电子竞技行业的可持续发展，建设发展电竞人才标准体系，规范行业核心岗位的能力要求，促进行业人才培养、岗位

能力评价以及职业发展路径规划，已经成为行业发展的迫切需求，促进电子竞技产业规范、健康、绿色、可持续发展、制作呈现更加精致高水平的电竞内容，依据《中华人民共和国劳动法》及相关文件精神内涵，制定本文件。

本文件以中国宪法、法律、法规、国家政策为规范基础，但本标准不加或改变标准实施者的法律义务或责任。在任何情况下，组织应首先满足适用当地法律法规要求，并在法律、法规与本文件要求竞合的情况下适用其中更为严格的要求。

本文件制定秉承规范、健康、绿色、可持续的发展理念，适应经济高质量发展的需求，服务于电子竞技产业发展方式转变，规范相关从业人员能力要求与岗位标准，以电子竞技产业生态现状及运营实践为依据，对各等级的电子竞技用户分析与运营从业者的技能要求与水平进行明确规定。

本文件将电子竞技用户分析与运营分为初级电子竞技用户分析与运营、中级电子竞技用户分析与运营、高级电子竞技用户分析与运营三个等级，对职业概况、基本要求、工作要求三个方面的内容给出明确描述

电子竞技用户分析与运营能力要求

1 范围

本文件规定了电子竞技用户分析与运营能力评价的指标体系和分级要求。

本文件适用于为电子竞技行业对用户分析与运营人才的培养和评价提供参考依据。

2 规范性引用文件

本文件没有规范性引用文件。

3 术语和定义

下列术语和定义适用于本文件。

3.1 电子竞技用户分析与运营 e-sports user analysis and operation

对电子竞技用户数据信息进行多维度分析，根据分析结论制定多样化用户运营策略，并把控实施过程与结果的工作人员。该岗位既需要掌握传统的统计学、心理学、营销学等理论知识，又需要结合特殊的电子竞技用户群体特性，在电竞赛事、俱乐部、MCN 机构、电竞产品各业态中都具有高度应用。

3.2 电竞社群 esports community

在电竞环境下, 用户基于同一兴趣而组建的群体。

3.3 调查研究 survey

通过各种调查方式系统客观的收集信息并研究分析, 对各产业未来的发展趋势予以预测, 为投资或发展方向的决策做准备。在本文件中简称为: 调研。

3.4 电子竞技直播平台 e-sports live streaming platform

电子竞技相关直播内容生产和消费的平台。

3.5 视频播放量 video view

视频文件在一个统计周期内的播放次数, 即视频页面的浏览量。是衡量视频播放效果的重要参数之一, 需特殊说明的是视频播放量是有播放时长要求的, 且不同视频网站对此要求的标准不一样。在本文件中简称为: VV。

3.6 独立访客 unique visitor

通常用于统计 1 天内访问某站点的用户数, 访问网站的一台电脑客户端为一个访客。在本文件中简称为: UV。

3.7 用于衡量网站用户访问的网页数量, 在一定统计周期内用户每打开或刷新一个页面即记录 1 次, 多次打开或刷新同一页面则浏览量累计。在本文件中简称为: PV。

3.8 每用户平均收入 average revenue per user

在一段时间内, 运营商从每个用户处得到的收入。ARPU 值=消费群体的消费总额/消费群体总人数。在本文件中简称为: APRU。

3.9 日活跃用户数量 daily active user

用于统计一日之内, 登录或使用了某个产品的用户数(去除重复登录的用户)。在本文件中简称为: DAU。

3.10 月活跃用户数量 monthly active user

用于统计一个月之内, 登录或使用了某个产品的用户数(去除重复登录的用户)。在本文件中简称为: MAU。

3.11 用户生命周期 customer lifetime value

用户从开始接触产品到离开产品的整个过程。

3.12 产品 product

被人们使用和消费, 并能满足人们某种需求的任何东西, 包括有形的物品、

无形的服务、组织、观念或它们的组合。

4 电子竞技用户分析与运营能力体系

电子竞技用户分析与运营知识、技能与能力体系如表1所示,包括:初级能力要求、中级能力要求和高级能力要求。本文件对初级电子竞技用户分析与运营、中级电子竞技用户分析与运营、高级电子竞技用户分析与运营的技能要求依次递进,高级别涵盖低级别的要求。

4.1 电子竞技用户分析与运营基础知识

4.1.1 电子竞技产业基本知识

了解电子竞技产业基本概况,初步了解电竞赛事产业生态体系构成及电子竞技文化,理解电子竞技产业相关法律法规。

4.1.2 职业基础认知

熟悉电子竞技用户分析与运营岗位相关的职业定位、工作内容、职业守则及职业生涯发展路径。

4.1.3 用户心理基础知识

了解电子竞技受众的情感需求,以及电竞用户群体的心智模式。

4.1.4 数据收集及分析工具功能及原理

熟悉电竞相关的各项运营数据指标含义,如VV、UV、PV、APRU、DAU、MAU等,掌握电竞数据的运营分析方法。

4.1.5 内容安全基础知识

理解国家信息发布安全规范,了解敏感数据安全性及风险防范措施。

4.1.6 营销基础知识

掌握市场调研、竞品分析、市场目标定位、品牌策略、渠道管理、传播策略等相关基础营销知识。

4.2 电子竞技用户分析与运营专业知识

4.2.1 运营模型基础知识

熟悉电竞用户生命周期模型、电竞用户观赛留存模型、电竞用户活动转化漏斗模型、电竞产业生态内部相互影响模型,掌握运营模型的应用策略。

4.2.2 用户行为分析知识

熟悉用户在接触电竞相关产品过程中,行为轨迹的分布以及背后的动机原理。

4.2.3 精细化运营知识

掌握用户运营人员基于活动目的，结合市场、渠道、用户行为数据分析，对用户展开有针对性的运营活动的的相关知识。

4.2.4 平台运营机制

了解内容平台、社交平台上电竞相关的运营资源管理制度和运营策略。

4.2.5 活动策略制定知识

掌握活动预研、活动策划、活动需求开发、活动上线管理、活动效果评估、活动再优化等，活动全流程的管理知识。

4.2.6 流程规划知识

了解各合作部门职能，熟悉分工，熟悉基于以上信息的整合，对活动或产品的功能等进行规划和设计的知识，掌握制定整个活动或产品的执行落地排期的相关知识，熟悉分析、协调和解决问题的相关知识。

4.3 电子竞技用户分析与运营专业技能

4.3.1 用户需求采集、提炼能力

能够根据分析目的，运用各类信息的收集方法，从已有的数据或调研中梳理得出符合实际业务的结论。

4.3.2 用户活跃度周期管理能力

能够制定用户召回、留存、促活方案，优化用户成长路径；根据用户需求节点及产品运营节奏，负责搭建用户生命周期（活跃度）管理体系。

4.3.3 用户分层运营能力

能够合理运用多种用户分层方法，搭建用户分层体系，策划分层运营方案。

4.3.4 用户增长体系搭建能力

能够结合电竞产品所处的生命周期，制定用户增长策略，建设用户获取渠道，设计用户成长体系。

4.3.5 社群运营能力

能够管理用户入群、维护社群秩序、策划社群活动、维护社群内容；能够运用工具管理社群，获取与分析各项数据。

4.3.6 舆情监测与管理能力

初级: 能够对各大媒体平台舆论进行挖掘、收集、分析、整理和归类。

中级: 能够对舆情的性质和未来走向做出判断, 提前进行预测、预警, 并能够及时处理负面信息。高级: 能够积极、正面引导舆论走向。

4.3.7 电子竞技行业洞察能力

能够设定行业分析目标, 提出核心预设观点, 并基于所搜集的相关行业新闻、关键人物、调查报告等情报, 运用科学的方法研究、分析、验证及修缮预设观点。

4.3.8 活动策划能力

能够基于活动背景, 明确商业目标、用户目标及活动指标等活动目标; 能够制定推广、吸引、激活、传播、转化等活动路径; 能够规划内容、奖励、渠道、人员等活动资源。

4.3.9 创意营销能力

能够基于工作经验积累及思考, 针对优质产品、行业热点及潮流, 提取创意内容, 制定创意营销活动、品牌推广与传播等策划方案与执行计划。

4.3.10 商务谈判能力

能够在谈判中把握谈判原则, 合理运用谈判技巧, 有效的与合作方达成共识, 并最大限度争取和维护公司利益。

4.3.11 渠道管理能力

能够基于项目目标, 合理维系管理现有渠道关系, 确保渠道间、渠道和项目成员之间合作活动顺畅进行。

4.4 职场能力

4.4.1 总结分析能力

能够在活动完结后, 及时地回顾整个活动、阐述活动详情、总结活动效果, 并分享活动后续可参考的经验和教训。

4.4.2 项目管理能力

能够明确项目目标, 对项目相关的工作进行任务拆解, 评估项目耗时, 落实责任主体, 控制并跟踪进度, 实时识别风险, 并能够定期进行项目进展总结汇报。

4.4.3 文案能力

能够基于大量阅读积累, 结合自身锤炼反思, 运用技巧性措辞, 面向受众传递准确且富有吸引力的信息。

4.4.4 沟通能力

能够基于对方的需求,明确表述自己的目标,有效地运用谈话技巧促成合作目标的达成。

4.4.5 团队合作能力

能够在团队的基础之上协同工作,发挥团队精神、互补互助以达到团队最大工作效率。

4.4.6 团队管理能力

能够积极主动地进行沟通和协调,了解员工心声,敏锐地察觉下属情绪,并建立疏通和宣泄管道,妥善且有效地解决冲突矛盾;为团队寻找培训机会,制定长远的计划,完成人力协调及事项决策。

4.4.7 办公能力

能够通过办公软件高效地完成数据整理、文案输出、汇报内容呈现、电子邮件收发等工作;能够使用打印机、复印机等办公自动化设备完成文件打印、整理、归纳等工作。

5 初级电子竞技用户分析与运营职业专业能力要求

5.1 概述

初级电子竞技用户分析与运营能够配合产品业务线执行各项用户调研,理解业务相关运营策略,能够进行常规的活动策划,跨团队沟通协作,完成拉新、促活等运营目标;具备一定的数据思维和文案能力,能够正常向用户传播活动信息,建立与用户的互动关系,完成社群的日常管理与维系,面向用户可以解决单点问题。

5.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识,职业基础认知,用户心理基础知识,数据收集及分析工具功能及原理,内容安全基础知识,营销基础知识。

5.3 专业知识

应具备平台运营机制,活动策略制定知识。

5.4 专业技能

应具备用户需求采集、提炼能力,社群运营能力,舆情监测与管理能力(初级),活动策划能力。

5.5 职场能力

应具备总结分析能力，文案能力，沟通能力，团队合作能力，办公能力。

6 中级电子竞技用户分析与运营职业专业能力要求

6.1 概述

中级电子竞技用户分析与运营能够完成产品或项目相关数据分析，掌握多种运营模型知识，挖掘多种用户分层方式，制定产品运营策略；基于用户活跃度周期，完成社群从零到一的搭建，策划各类社群活动，进行精细化运营；凝结团队力量，跨部门协作，完成运营目标并对结果负责。

6.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识，职业基础认知，用户心理基础知识，数据收集及分析工具功能及原理，内容安全基础知识，营销基础知识。

6.3 专业知识

应具备运营模型基础知识，用户行为分析知识，精细化运营知识，平台运营机制，活动策略制定知识，流程规划知识。

6.4 专业技能

应具备用户需求采集、提炼能力，用户活跃度周期管理能力，用户分层运营能力，用户增长体系搭建能力，社群运营能力，舆情监测与管理能力（中级），电子竞技行业洞察能力，活动策划能力，创意营销能力，渠道管理能力。

6.5 职场能力

应具备总结分析能力，项目管理能力，文案能力，沟通能力，团队合作能力，办公能力。

7 高级电子竞技用户分析与运营职业专业能力要求

7.1 概述

高级电子竞技用户分析与运营能够根据不同业务与产品形态制定关键数据指标，独立推进商务合作洽谈；根据产品运营周期和用户需求节点，搭建用户活跃度周期管理体系，搭建用户分层体系，提升用户生命周期总价值；能够完成团队的搭建，为成员提供学习机会，制定业绩目标，提高团队凝聚力，提升团队战斗力。

7.2 基础知识

应具备电子竞技产业基础知识，职业基础认知，用户心理基础知识，数据收集及分析工具功能及原理，内容安全基础知识，营销基础知识。

7.3 专业知识

应具备运营模型基础知识，用户行为分析知识，精细化运营知识，平台运营机制，活动策略制定知识，流程规划知识。

7.4 专业技能

应具备用户需求采集、提炼能力，用户活跃度周期管理能力，用户分层运营能力，用户增长体系搭建能力，社群运营能力，舆情监测与管理能力（高级），电子竞技行业洞察能力，活动策划能力，创意营销能力，商务谈判能力，渠道管理能力。

7.5 职场能力

应具备总结分析能力，项目管理能力，文案能力，沟通能力，团队合作能力，团队管理能力，办公能力。

三、国家版权局等四部门启动“剑网2022”专项行动

近日，国家版权局、工业和信息化部、公安部、国家互联网信息办公室四部门联合启动打击网络侵权盗版“剑网2022”专项行动，这是全国连续开展的第18次打击网络侵权盗版专项行动。自2005年起，国家版权局等部门针对网络侵权盗版的热点难点问题，聚焦网络视频、网络音乐、网络文学、网络新闻、网络直播等领域开展版权专项整治，查处了一批侵权盗版大案要案，有效打击了网络侵权盗版行为，得到国内外权利人的充分肯定。

本次专项行动于9月至11月开展，聚焦广大创新主体版权领域急难愁盼问题，推动规范发展与打击惩治并举，开展4个方面的重点整治：一是开展文献数据库、短视频和网络文学等重点领域专项整治，对文献数据库未经授权、超授权使用传播他人作品，未经授权对视听作品删减切条、改编剪辑短视频，未经授权通过网站、社交平台、浏览器、搜索引擎传播网络文学作品等侵权行为进行集中整治。二是加强对网络平台版权监管，依法查处通过短视频平台、直播平台、电商平台销售侵权制品行为，坚决整治滥用“避风港”规则的侵权行为，压实网络平台主体责任，及时处置侵权内容和反复侵权账号，便利权利人依法维权。三是强化NFT数字藏品、“剧本杀”等网络新业态版权监管，严厉打击未经授权使用他人美术、音乐、动漫、游戏、影视等作品铸造NFT、制作数字藏品，通过网络售卖盗版剧本脚本，未经授权衍生开发剧本形象道具等侵权行为。四是持续加强对院线电影、网络直播、体育赛事、在线教育、新闻作品版权保护，巩固网络音乐、游戏动漫、有声读物、网盘等领域工作成果，不断提升网络版权执法效能。

国家版权局有关部门负责人表示，专项行动将紧紧围绕迎接宣传贯彻党的二十大这条主线，坚持稳中求进、守正创新，通过推动规范发展与打击惩治并举，加强网络版权全链条保护，加快打造市场化、法治化、国际化营商环境，为促进创新创业、推动平台经济规范健康持续发展、保障和改善民生提供版权工作支撑。

四、数据出境安全评估办法

国家互联网信息办公室令 第11号

《数据出境安全评估办法》已经2022年5月19日国家互联网信息办公室2022年第10次室务会议审议通过，现予公布，自2022年9月1日起施行。

国家互联网信息办公室主任 庄荣文

2022年7月7日

第一条 为了规范数据出境活动，保护个人信息权益，维护国家安全和社会公共利益，促进数据跨境安全、自由流动，根据《中华人民共和国网络安全法》、《中华人民共和国数据安全法》、《中华人民共和国个人信息保护法》等法律法规，制定本办法。

第二条 数据处理者向境外提供在中华人民共和国境内运营中收集和产生的重要数据和个人信息的安全评估，适用本办法。法律、行政法规另有规定的，依照其规定。

第三条 数据出境安全评估坚持事前评估和持续监督相结合、风险自评估与安全评估相结合，防范数据出境安全风险，保障数据依法有序自由流动。

第四条 数据处理者向境外提供数据，有下列情形之一的，应当通过所在地省级网信部门向国家网信部门申报数据出境安全评估：

- (一) 数据处理者向境外提供重要数据；
- (二) 关键信息基础设施运营者和处理100万人以上个人信息的数据处理者向境外提供个人信息；
- (三) 自上年1月1日起累计向境外提供10万人个人信息或者1万人敏感个人信息的数据处理者向境外提供个人信息；
- (四) 国家网信部门规定的其他需要申报数据出境安全评估的情形。

第五条 数据处理者在申报数据出境安全评估前，应当开展数据出境风险自评估，重点评估以下事项：

- (一) 数据出境和境外接收方处理数据的目的、范围、方式等的合法性、正当性、必要性；
- (二) 出境数据的规模、范围、种类、敏感程度，数据出境可能对国家安全、公共利益、个人或者组织合法权益带来的风险；

(三) 境外接收方承诺承担的责任义务，以及履行责任义务的管理和技术措施、能力等能否保障出境数据的安全；

(四) 数据出境中和出境后遭到篡改、破坏、泄露、丢失、转移或者被非法获取、非法利用等的风险，个人信息权益维护的渠道是否通畅等；

(五) 与境外接收方拟订立的数据出境相关合同或者其他具有法律效力的文件等（以下统称法律文件）是否充分约定了数据安全保护责任义务；

(六) 其他可能影响数据出境安全的事项。

第六条 申报数据出境安全评估，应当提交以下材料：

(一) 申报书；

(二) 数据出境风险自评估报告；

(三) 数据处理器与境外接收方拟订立的法律文件；

(四) 安全评估工作需要的其他材料。

第七条 省级网信部门应当自收到申报材料之日起5个工作日内完成完备性查验。申报材料齐全的，将申报材料报送国家网信部门；申报材料不齐全的，应当退回数据处理器并一次性告知需要补充的材料。

国家网信部门应当自收到申报材料之日起7个工作日内，确定是否受理并书面通知数据处理器。

第八条 数据出境安全评估重点评估数据出境活动可能对国家安全、公共利益、个人或者组织合法权益带来的风险，主要包括以下事项：

(一) 数据出境的目的、范围、方式等的合法性、正当性、必要性；

(二) 境外接收方所在国家或者地区的数据安全保护政策法规和网络安全环境对出境数据安全的影响；境外接收方的数据保护水平是否达到中华人民共和国法律、行政法规的规定和强制性国家标准的要求；

(三) 出境数据的规模、范围、种类、敏感程度，出境中和出境后遭到篡改、破坏、泄露、丢失、转移或者被非法获取、非法利用等的风险；

(四) 数据安全和个人信息权益是否能够得到充分有效保障；

(五) 数据处理器与境外接收方拟订立的法律文件中是否充分约定了数据安全保护责任义务；

(六) 遵守中国法律、行政法规、部门规章情况；

(七) 国家网信部门认为需要评估的其他事项。

第九条 数据处理者应当在与境外接收方订立的法律文件中明确约定数据安全保护责任义务，至少包括以下内容：

(一) 数据出境的目的、方式和数据范围，境外接收方处理数据的用途、方式等；

(二) 数据在境外保存地点、期限，以及达到保存期限、完成约定目的或者法律文件终止后出境数据的处理措施；

(三) 对于境外接收方将出境数据再转移给其他组织、个人的约束性要求；

(四) 境外接收方在实际控制权或者经营范围发生实质性变化，或者所在国家、地区数据安全保护政策法规和网络安全环境发生变化以及发生其他不可抗力情形导致难以保障数据安全时，应当采取的安全措施；

(五) 违反法律文件约定的数据安全保护义务的补救措施、违约责任和争议解决方式；

(六) 出境数据遭到篡改、破坏、泄露、丢失、转移或者被非法获取、非法利用等风险时，妥善开展应急处置的要求和保障个人维护其个人信息权益的途径和方式。

第十条 国家网信部门受理申报后，根据申报情况组织国务院有关部门、省级网信部门、专门机构等进行安全评估。

第十一条 安全评估过程中，发现数据处理者提交的申报材料不符合要求的，国家网信部门可以要求其补充或者更正。数据处理者无正当理由不补充或者更正的，国家网信部门可以终止安全评估。

数据处理者对所提交材料的真实性负责，故意提交虚假材料的，按照评估不通过处理，并依法追究相应法律责任。

第十二条 国家网信部门应当自向数据处理者发出书面受理通知书之日起45个工作日内完成数据出境安全评估；情况复杂或者需要补充、更正材料的，可以适当延长并告知数据处理者预计延长的时间。

评估结果应当书面通知数据处理者。

第十三条 数据处理者对评估结果有异议的，可以在收到评估结果15个工作日内向国家网信部门申请复评，复评结果为最终结论。

第十四条 通过数据出境安全评估的结果有效期为2年，自评估结果出具之日起计算。在有效期内出现以下情形之一的，数据处理者应当重新申报评估：

（一）向境外提供数据的目的、方式、范围、种类和境外接收方处理数据的用途、方式发生变化影响出境数据安全的，或者延长个人信息和重要数据境外保存期限的；

（二）境外接收方所在国家或者地区数据安全保护政策法规和网络安全环境发生变化以及发生其他不可抗力情形、数据处理者或者境外接收方实际控制权发生变化、数据处理者与境外接收方法律文件变更等影响出境数据安全的；

（三）出现影响出境数据安全的其他情形。

有效期届满，需要继续开展数据出境活动的，数据处理者应当在有效期届满60个工作日前重新申报评估。

第十五条 参与安全评估工作的相关机构和人员对在履行职责中知悉的国家秘密、个人隐私、个人信息、商业秘密、保密商务信息等数据应当依法予以保密，不得泄露或者非法向他人提供、非法使用。

第十六条 任何组织和个人发现数据处理者违反本办法向境外提供数据的，可以向省级以上网信部门举报。

第十七条 国家网信部门发现已经通过评估的数据出境活动在实际处理过程中不再符合数据出境安全管理要求的，应当书面通知数据处理者终止数据出境活动。数据处理者需要继续开展数据出境活动的，应当按照要求整改，整改完成后重新申报评估。

第十八条 违反本办法规定的，依据《中华人民共和国网络安全法》、《中华人民共和国数据安全法》、《中华人民共和国个人信息保护法》等法律法规处理；构成犯罪的，依法追究刑事责任。

第十九条 本办法所称重要数据，是指一旦遭到篡改、破坏、泄露或者非法获取、非法利用等，可能危害国家安全、经济运行、社会稳定、公共健康和安全等的的数据。

第二十条 本办法自2022年9月1日起施行。本办法施行前已经开展的数据出境活动，不符合本办法规定的，应当自本办法施行之日起6个月内完成整改。

五、互联网弹窗信息推送服务管理规定

互联网弹窗信息推送服务管理规定

第一条 为了规范互联网弹窗信息推送服务，维护国家安全和公共利益，保护公民、法人和其他组织的合法权益，促进行业健康有序发展，根据《中华人民共和国网络安全法》、《中华人民共和国未成年人保护法》、《中华人民共和国广告法》、《互联网信息服务管理办法》、《互联网新闻信息服务管理规定》、《网络信息内容生态治理规定》等法律法规，制定本规定。

第二条 在中华人民共和国境内提供互联网弹窗信息推送服务，适用本规定。

本规定所称互联网弹窗信息推送服务，是指通过操作系统、应用软件、网站等，以弹出消息窗口形式向互联网用户提供的信息推送服务。

本规定所称互联网弹窗信息推送服务提供者，是指提供互联网弹窗信息推送服务的组织或者个人。

第三条 提供互联网弹窗信息推送服务，应当遵守宪法、法律和行政法规，弘扬社会主义核心价值观，坚持正确政治方向、舆论导向和价值取向，维护清朗网络空间。

第四条 互联网弹窗信息推送服务提供者应当落实信息内容管理主体责任，建立健全信息内容审核、生态治理、数据安全和个人信息保护、未成年人保护等管理制度。

第五条 提供互联网弹窗信息推送服务的，应当遵守下列要求：

（一）不得推送《网络信息内容生态治理规定》规定的违法和不良信息，特别是恶意炒作娱乐八卦、绯闻隐私、奢靡炫富、审丑扮丑等违背公序良俗内容，不得以恶意翻炒为目的，关联某一话题集中推送相关旧闻；

（二）未取得互联网新闻信息服务许可的，不得弹窗推送新闻信息，弹窗推送信息涉及其他互联网信息服务，依法应当经有关主管部门审核同意或者取得相关许可的，应当经有关主管部门审核同意或者取得相关许可；

（三）弹窗推送新闻信息的，应当严格依据国家互联网信息办公室发布的《互联网新闻信息稿源单位名单》，不得超范围转载，不得歪曲、篡改标题原意和新闻信息内容，保证新闻信息来源可追溯；

(四) 提升弹窗推送信息多样性，科学设定新闻信息和垂直领域内容占比，体现积极健康向上的主流价值观，不得集中推送、炒作社会热点敏感事件、恶性案件、灾难事故等，引发社会恐慌；

(五) 健全弹窗信息推送内容管理规范，完善信息筛选、编辑、推送等工作流程，配备与服务规模相适应的审核力量，加强弹窗信息内容审核；

(六) 保障用户权益，以服务协议等明确告知用户弹窗信息推送服务的具体形式、内容频次、取消渠道等，充分考虑用户体验，科学规划推送频次，不得对普通用户和会员用户进行不合理地差别推送，不得以任何形式干扰或者影响用户关闭弹窗，弹窗信息应当显著标明弹窗信息推送服务提供者身份；

(七) 不得设置诱导用户沉迷、过度消费等违反法律法规或者违背伦理道德的算法模型；不得利用算法实施恶意屏蔽信息、过度推荐等行为；不得利用算法针对未成年人用户进行画像，向其推送可能影响其身心健康的信息；

(八) 弹窗推送广告信息的，应当具有可识别性，显著标明“广告”和关闭标志，确保弹窗广告一键关闭；

(九) 不得以弹窗信息推送方式呈现恶意引流跳转的第三方链接、二维码等信息，不得通过弹窗信息推送服务诱导用户点击，实施流量造假、流量劫持。

第六条 互联网弹窗信息推送服务提供者应当自觉接受社会监督，设置便捷投诉举报入口，及时处理关于弹窗信息推送服务的公众投诉举报。

第七条 鼓励和指导互联网行业组织建立健全互联网弹窗信息推送服务行业准则，引导行业健康有序发展。

第八条 网信部门会同电信主管部门、市场监管部门等有关部门建立健全协作监管等工作机制，监督指导互联网弹窗信息推送服务提供者依法依规提供服务。

第九条 互联网弹窗信息推送服务提供者违反本规定的，由网信部门、电信主管部门、市场监管部门等有关部门在职责范围内依照相关法律法规规定处理。

第十条 本规定自2022年9月30日起施行。

第二章 行业资讯

一、首批电竞选手领证

现在职业电竞选手还能考证了?

上海NV-Paraboy 🏆
9-7 18:20 来自 伞兵paraboy超话 已编辑

我也是持证上岗的人啦~ 🥳
感谢@深圳人力资源和社会保障局 @腾讯电竞 @PEL和平精英职业联赛

#首批持证电子竞技员##朱伯丞持证上岗电子竞技员#🏆伞兵paraboy超话



深圳人社
深圳人力资源和社会保障局
9-7 18:48 来自 iPhone客户端

恭喜持证上岗! 期待你未来更加发光~ 🥳

@上海NV-Paraboy: 我也是持证上岗的人啦~ 🥳
感谢@深圳人力资源和社会保障局 @腾讯电竞 @PEL和平精英职业联赛

#首批持证电子竞技员##朱伯丞持证上岗电子竞技员#🏆伞兵paraboy



🗉 7

💬 37

👍 144

电子竞技员考试分为理论和实操两部分, 理论涵盖游戏理解、俱乐部管理、

电竞基础知识等多方面内容，实操则是在游戏内完成打靶达到相应分数。据说不少职业选手虽然身经百战，但坐在考场里，还是不自觉紧张手都有点抖。

随着经济社会高速发展，新职业新岗位不断涌现。2019年以来，人社部陆续发布了人工智能训练师、区块链应用操作员、电子竞技员等60多个新职业有了新职业，如何体现从业人员的技能水平？这就需要我们的评价体系及时跟上深圳聚焦战略性新兴产业集群和未来产业发展需求，加快推动数字领域新职业技能人才的培养和评价，特别是大力发动产业龙头企业以企业真实岗位标准为引领，牵头制定评价规范带动行业技能人才快速成长。

资讯链接： https://mp.weixin.qq.com/s/Wo_IR8NHwIDEzevOEItxWA

二、中消协点评“网络游戏领域不公平格式条款”

根据《“不公平格式条款”消费者认知及线索征集调查报告》，中国消费者协会邀请中消协律师团律师对消费者反映强烈的网络游戏领域不公平格式条款进行点评。具体如下：

一、不公平地限制账号及虚拟道具使用。

例如，如果您连续7天未使用游戏账号，公司有权不经事先通知，对该账号及账号下的游戏数据及相关信息采取删除等处置措施。

点评意见：

（一）法律分析

一般来讲，网络平台中的数据可以分为数据资源整体和单一数据个体。不同情况下，网络平台方享有的数据权益不同。就数据资源整体而言，网络游戏经营者享有竞争性权益，但对于某个特定的单一用户数据，网络游戏经营者不享有绝对的专有权，特别是网络游戏账号具有财产利益属性和一般商品属性，应属于网络虚拟财产。我国《民法典》已将虚拟财产纳入法律保护范畴，最高人民法院和国家发展和改革委员会2020年7月发布的《关于为新时代加快完善社会主义市场经济体制提供司法服务和保障的意见》中也强调要“加强对数字货币、网络虚拟财产、数据等新型权益的保护”。因此，网络游戏用户对创建的账号、角色和获取的虚拟财产享有权益，该权益受法律保护。若网络游戏经营者回收账号、删除特定数据的时

间间隔太短，或未经事先通知便采取处置措施，对于拥有账号使用权的用户而言是不公平、不合理的，侵害了用户的合法权益。如网络游戏经营者为了维护正常经营秩序，精简服务器承载压力，应设置合理的留存期限并设计足够明显的提示流程。

（二）法律依据

《民法典》第三条民事主体的人身权利、财产权利以及其他合法权益受法律保护，任何组织或者个人不得侵犯。第一百一十三条民事主体的财产权利受法律平等保护。

二、游戏道具的实际效果与宣传不符或经营者单方面更改游戏内容时免除经营者责任。

例如，您同意公司对游戏中的任何内容或构成元素（包括但不限于消费者已购买或正在使用的角色、游戏装备、游戏道具的美术设计、性能及相关数据设置等）所作调整、更新或优化，且不会追究公司任何法律责任。

点评意见：

（一）法律分析

根据法律规定，经营者应当保证其提供的商品或服务的实际质量与标明的质量状况相符。网络游戏经营者销售给消费者的游戏道具等应当与宣传展示一致，不应以消费者购买后的实际为准，否则，双方的约定将处于不确定状态。故部分网络游戏经营者在协议中约定的“最终效果以游戏内为准”的条款违反了相关法律规定。此外，部分网络游戏经营者甚至要求消费者概括授权，同意运营商随意单方变更消费者已购游戏产品的设计、性能，且不追究其任何法律责任，剥夺消费者的选择权、公平交易权等，严重侵害了消费者的合法权益。经营者不得以单方规定或概括授权的方式强迫消费者同意此类协议条款。

（二）法律依据

《消费者权益保护法》第十条消费者享有公平交易的权利。消费者在购买商品或者接受服务时，有权获得质量保障、价格合理、计量正确等公平交易条件，有权拒绝经营者的强制交易行为。第二十三条第二款经营者以广告、产品说明、实物样品或者其他方式表明商品或者服务的质量状况

的，应当保证其提供的商品或者服务的实际质量与表明的质量状况相符。第二十六条第二款经营者不得以格式条款、通知、声明、店堂告示等方式，作出排除或者限制消费者权利、减轻或者免除经营者责任、加重消费者责任等对消费者不公平、不合理的规定，不得利用格式条款并借助技术手段强制交易。《电子商务法》第十七条电子商务经营者应当全面、真实、准确、及时地披露商品或者服务信息，保障消费者的知情权和选择权。

三、免除网络游戏经营者自身过错导致的责任。

例如，因游戏软件 BUG、版本更新缺陷等导致您的游戏虚拟道具等账号数据或游戏数据发生异常，公司有权恢复游戏账号数据至异常发生前的原始状态，而无须向您承担任何责任。公司不就因用户使用本产品和服务引起的任何损害或请求（包括但不限于因过失或任何原因导致的人身伤害、隐私泄漏、金钱损失等）承担任何责任。

点评意见：

（一）法律分析

根据法律规定，行为人因过错侵害他人合法权益，应当承担侵权责任。而在格式条款中，网络游戏经营者免除自身过错导致的责任其实是变相地、不合理地加重用户的责任，将本应由经营者承担的不利后果和责任通过“霸王条款”强加给用户，侵害了用户的权益，属于“提供格式条款一方不合理地免除自身责任”的格式条款无效情形。

（二）法律依据

《民法典》第四百九十七条有下列情形之一的，该格式条款无效：（二）提供格式条款一方不合理地免除或者减轻其责任、加重对方责任、限制对方主要权利；（三）提供格式条款一方排除对方主要权利。第一千一百六十五条行为人因过错侵害他人民事权益造成损害的，应当承担侵权责任。

《消费者权益保护法》第二十六条第二款经营者不得以格式条款、通知、声明、店堂告示等方式，作出排除或者限制消费者权利、减轻或者免除经营者责任、加重消费者责任等对消费者不公平、不合理的规定，不得利用格式条款并借助技术手段强制交易。《合同违法行为监督处理办法》第十条第二款经营者与消费者采用格式条款订立合同的，经营者不得在格式条

款中加重消费者下列责任：（二）承担应当由格式条款提供方承担的经营风险责任；

四、免除网络游戏经营者自身法定义务和责任。

例如，公司对于用户经公司发布的广告、展示而购买、取得的任何产品、信息或资料，不承担任何责任。

点评意见：

（一）法律分析

网络游戏经营者通过游戏平台自行发布广告或者接受他人委托发布广告时，应当承担相应的审核管理义务。网络游戏经营者企图用其提供的格式条款免除公司自身法定义务与责任，意图使消费者不得追究其任何法律责任，属无效条款。网络游戏经营者不能通过格式条款的形式免除自身应承担的责任，常见的包括免除自身信息安全责任、免除自身对违法信息的审查和报告义务、免除自身对广告的谨慎查验义务等。

（二）法律依据

《广告法》第三十四条广告经营者、广告发布者应当按照国家有关规定，建立、健全广告业务的承接登记、审核、档案管理制度。广告经营者、广告发布者依据法律、行政法规查验有关证明文件，核对广告内容。对内容不符或者证明文件不全的广告，广告经营者不得提供设计、制作、代理服务，广告发布者不得发布。《消费者权益保护法》第二十六条第二款经营者不得以格式条款、通知、声明、店堂告示等方式，作出排除或者限制消费者权利、减轻或者免除经营者责任、加重消费者责任等对消费者不公平、不合理的规定，不得利用格式条款并借助技术手段强制交易。

五、网络游戏经营者强行排除用户权利。

例如，排除用户对其所创作内容拥有的知识产权：用户在本产品中创作产生的文字、图片、音视频素材的知识产权等全部权利归公司所有，未经公司许可，用户不得或授权任何第三方以任何形式直接或者间接使用。又如，排除用户隐私权：用户在本产品中生成的全部使用信息，平台有权向其他用户公开，用户确认前述使用信息不属于个人隐私或不能公开的个人信息。

点评意见：

（一）法律分析

根据法律规定，提供格式条款一方不能通过格式条款排除对方主要权利。网络游戏经营者拥有一定的商业自治管理权以实现自身商业利益，但知识产权、隐私权等均属于用户本应享受的主要权利，排除用户此类权利显然属于经营者随意扩大商业自治管理权的边界，应属无效条款。

（二）法律依据

《民法典》第四百九十七条有下列情形之一的，该格式条款无效：（二）提供格式条款一方不合理地免除或者减轻其责任、加重对方责任、限制对方主要权利；（三）提供格式条款一方排除对方主要权利。第一千零三十二条自然人享有隐私权。任何组织或者个人不得以刺探、侵扰、泄露、公开等方式侵害他人的隐私权。隐私是自然人的私人生活安宁和不愿为他人知晓的私密空间、私密活动、私密信息。《消费者权益保护法》第二十六条第二款经营者不得以格式条款、通知、声明、店堂告示等方式，作出排除或者限制消费者权利、减轻或者免除经营者责任、加重消费者责任等对消费者不公平、不合理的规定，不得利用格式条款并借助技术手段强制交易。《著作权法》第十一条著作权属于作者，本法另有规定的除外。创作作品的自然人是作者。

六、网络游戏经营者享有单方解释权或最终解释权。

例如，对游戏内容及本协议内容的最终解释权归公司所有。

点评意见：

（一）法律分析

根据法律规定，对格式条款有两种以上解释的，应当作出不利于提供格式条款的一方的解释。因为格式合同条款是经营者单方面拟定的，并未事前征求相对方的意见，因此拟定时应当遵循公平原则，并尽量使格式合同条款含义明确。网络游戏经营者作为网络游戏用户服务协议的一方，若针对某一条款与用户理解有分歧，应当作出不利于提供格式条款一方的解释。因此，规定经营者对游戏内容及服务协议内容享有单方解释权或最终解释权的格式条款违反了《民法典》有关格式条款的禁止性规定，属无

效条款。在合同履行过程中，若双方对合同条款的理解发生争议，应由合同各方当事人共同协商解决，而不应由一方当事人独断，更不应以格式条款排除消费者对条款进行解释的权利。

（二）法律依据

《民法典》第四百九十七条有下列情形之一的，该格式条款无效。（一）具有本法第一编第六章第三节和本法第五百零六条规定的无效情形；（二）提供格式条款一方不合理地免除或者减轻其责任、加重对方责任、限制对方主要权利；（三）提供格式条款一方排除对方主要权利。第四百九十八条对格式条款的理解发生争议的，应当按照通常理解予以解释。对格式条款有两种以上解释的，应当作出不利于提供格式条款一方的解释。格式条款和非格式条款不一致的，应当采用非格式条款。《最高人民法院关于审理网络消费纠纷案件适用法律若干问题的规定（一）》第一条电子商务经营者提供的格式条款有以下内容的，人民法院应当依法认定无效：（三）电子商务经营者享有单方解释权或者最终解释权；《合同违法行为监督处理办法》第十一条经营者与消费者采用格式条款订立合同的，经营者不得在格式条款中排除消费者下列权利：（四）解释格式条款的权利。

资讯链接： <https://mp.weixin.qq.com/s/ziT8jB-C6Ic1SVgQSgMJbw>

第三章 经典案例分享

盛绩信息技术（上海）有限公司、上海数龙科技有限公司、上海玄霆娱乐信息科技有限公司诉霍尔果斯奇遇天下网络科技有限公司游戏侵权案

一审：（2017）粤03民初559号

二审：（2022）湘01民终6576号

（一）案情

上海玄霆娱乐信息科技有限公司系《庆余年》小说的著作权人，原告盛绩信息技术（上海）有限公司对《庆余年》电视剧改编网络游戏的独占性授权。被告在包括但不限于9k9k、第一手游、19游戏网、易玩、安软、三国游戏网等平台传播同一款游戏，使用了“庆余纪”“九州庆余纪”“庆余皇朝”“庆余年记”等游戏名称，擅自使用三原告享有的在游戏领域内具有一定影响的名称，攀附“庆余年”的商誉，恶意占据了独属于三原告的竞争优势，构成不正当竞争。被告擅自使用侵权图标进行传播、宣传游戏，该行为不仅侵犯原告盛绩公司对“五竹”美术作品的著作权，同时构成虚假宣传，使得相关公众对被告游戏与《庆余年》产生联系，侵犯了三原告对《庆余年》小说、电视剧享有的游戏产品的独占性竞争优势，构成著作权侵权以及不正当竞争。

（二）裁判结果

撤销广东省深圳市中级人民法院（2017）粤03民初559号民事判决；畅游云端（北京）科技有限公司、英雄互娱科技股份有限公司、天津英雄互娱科技有限公司、北京卓越晨星科技有限公司应当于本判决生效之日起停止侵害《穿越火线》涉案“运输船”“边贸城”“火车站”“巨人城废墟”游戏地图复制权及信息网络传播权的行为；畅游云端（北京）科技有限公司、英雄互娱科技股份有限公司应当于本判决生效之日起十日内共同赔偿深圳市腾讯计算机系统有限公司经济损失2507.53万元以及合理维权费用95394.12元（合计25170694.12元），

天津英雄互娱科技有限公司对其中 500 万元承担连带赔偿责任，北京卓越晨星科技有限公司对其中 300 万元承担连带赔偿责任；驳回深圳市腾讯计算机系统有限公司其他诉讼请求。

（三）案例分析

本案的争议焦点一：奇遇天下公司是否实施了被控侵权行为

奇遇天下公司认为，经公证保全的多家平台上使用“庆余纪”“九州庆余纪”“庆余皇朝”“庆余年记”等的行为与其无关，系平台为了获取流量自行抓取了奇遇天下公司的游戏后，修改了图标和名称，奇遇天下公司并没有实施上述使用行为。

一审法院认为，首先，涉案的三国游戏网等均为游戏网站，具有推广、宣传、运营游戏等经营范围。奇遇天下公司在一审审理中称基于案外人委托负责相关游戏的推广、运营、维护，因此奇遇天下公司通过各游戏平台推广该游戏并提供游戏下载属于其经营范围，也符合常理。

其次，根据公证书显示，在逗游网、三国游戏网、第一手游网、19 游戏网、易玩网、9K9K 网、安软网等平台上下载“庆余年记”“庆余纪”“庆余皇朝”“九州庆余纪”等游戏后，由奇遇天下公司收取了游戏充值费用，进一步证实了奇遇天下公司推广、运营相关游戏的事实。

第三，涉案各平台上的相关游戏人物图像、运行界面显示的游戏内容存在相同之处，说明上述平台上的游戏为同一款游戏。

第四，奇遇天下公司在涉诉后向其中一家游戏网站发的函中称因受版权影响，要求网站帮助其将游戏安排下线，如有游戏方面合作业务，可与其联系。上述内容并没有反映出游戏网站擅自实施了抓取游戏、修改图标的行为并受到奇遇天下公司的责问。

最后，存在抓取他人的游戏后可修改游戏图标及名称的技术手段，并不意味着平台必然擅自实施了该行为，两者不能据此划等号，奇遇天下公司对其主张的事实负有举证责任。

据此，一审法院认为奇遇天下实施了被控侵权行为，二审予以支持。

争议焦点二：“五竹”美术作品的独创性问题

奇遇天下公司认为，“五竹”人物图的蒙眼造型不具有独创性，是公有领域的表达，上述图标及人物图像与“五竹”人物美术作品不构成实质性相似。

一审法院认为，“五竹”人物图属于著作权法保护的美术作品。美术作品是指绘画、书法、雕塑等以线条、色彩或者其他方式构成的有审美意义的平面或者立体的造型艺术作品。涉案美术作品《〈庆余年手游〉人物-五竹》的形象来源于小说《庆余年》中的角色，该人物特征为，一长发披肩身着黑衣的古装男子，该男子容貌清秀，身体向左半侧，男子脑后扎有马尾，发梢飞起，用黑布蒙住双眼，男子右手半举一根细长的铁杆，左手在胸前抱着一个襁褓中的婴儿。该图案系创作者独立创作完成，具有独创性和美感，并能以有形形式复制，因此属于著作权法保护的美术作品。单纯的表述用布条蒙住双眼属于思想范畴，在美术作品中如何表达这一思想有不同的表现手法，也需与人物的其他元素结合起来才能将这一人物的特点完整地刻画、表达出来，而不能仅凭人物双眼被蒙住属于公有领域的素材就否定作品的独创性。

争议焦点三：被告游戏使用与“庆余年”相似的“庆余纪”“九州庆余纪”“庆余皇朝”“庆余年记”游戏名称，以及与“五竹”人物相似的图标，是否构成不正当竞争

盛绩公司、数龙公司、玄霆公司认为，“庆余年”名称具有极高的知名度和商业价值，奇遇天下公司在游戏名称中使用与“庆余年”相似的“庆余纪”“九州庆余纪”“庆余皇朝”“庆余年记”游戏名称，以及与“五竹”人物相似的图标引导用户下载游戏，并使用“同名小说”等宣传内容，而游戏内容和《庆余年》完全无关，上述行为足以使玩家误以为侵权游戏与《庆余年》存在联系，构成虚假宣传的不正当竞争。

一审法院认为，《中华人民共和国反不正当竞争法》（以下简称反不正当竞争法）第八条规定，经营者不得对其商品的性能、功能、质量、销售状况、用户评价、曾获荣誉等作虚假或者引人误解的商业宣传，欺骗、误导消费者。“庆余年”并非固定搭配词语，小说作者使用“庆余年”作为书名与主人公的经历等有关，据称书名出自《红楼梦》中的判词《留余庆》。电视剧《庆余年》于2019年11月在腾讯、爱奇艺等知名视频网站首播后引发关注，赢得高口碑和收视率。而对《庆余年》手游早在2019年7月即开始通过发布宣传片、召开发布会、网

文宣传、开启预约等形式进行大量宣传，为日后手游的推出做准备。因此“庆余年”名称在相关公众中已具有较高的知名度。被诉“庆余纪”“九州庆余纪”“庆余皇朝”“庆余年记”的名称中采用了“庆余年”或“庆余年”中的“庆余”两字，在文字的结构、排列顺序上均相同，“年”与“纪”“皇朝”属于同一类型，均与年代有关，上述名称并未形成新的、具有显著区别性的含义。且上述游戏与《庆余年》无任何关系，上述游戏名称也非游戏的真实名称，亦不存在同名小说。

在盛绩公司等公司发布推出《庆余年》手游、并在电视剧《庆余年》播出后不久，奇遇天下公司即在第三方游戏网站上介绍、提供涉案游戏下载，且未使用游戏的真实名称，而使用与“庆余年”相似的游戏名称及与“五竹”人物头像基本相同的图标，或在人物头像中使用“五竹”的蒙眼特征，并在多个网站中介绍“庆余纪”是一款根据同名小说改编的游戏。这种宣传方式使相关公众看到游戏名称、图像及内容介绍后第一时间即联想到该游戏是否与《庆余年》存在关联性，易对相关玩家产生误导，继而提高游戏的关注度和下载量，抢占游戏市场和吸引玩家，以此获得更高的收益。奇遇天下公司明显具有通过攀附《庆余年》作品知名度获取不正当利益的主观故意和过错。因此，奇遇天下公司的上述行为构成虚假宣传的不正当竞争。

律师分析及建议：

影视作品改编网络游戏授权，除了著作权还需要其他知识产权的整体授权。

本案中的其中一位原告盛绩公司，其作为《庆余年》电视剧改编网络游戏的独占性被授权人参与到本案中来。结合本案被告的侵权模式，相较《庆余年》小说著作权人、《庆余年》电视剧著作权人，《庆余年》改编网络游戏的独占性被授权人的盛绩公司遭受到的损害是最直接、损失是最大的，但是维权定位在案件中却受到质疑。

原因在于，被告的《庆余纪》网络游戏内容中并未使用《庆余年》作品相关的内容，不侵犯《庆余年》小说/电视剧的改编权，其侵权行为是典型“挂羊头卖狗肉”的“搭便车”行为，该行为受《反不正当竞争法》所规制。那么进一步的问题是，网络游戏范围内的《庆余年》相关的市场竞争利益归谁享有呢？是否随着《庆余年》网络游戏改编权独占性地被盛趣享有以后，当然地被盛趣公司一

并享有呢？笔者认为，从合同目的角度进行解释的话，鉴于盛绩公司获得了网络游戏改编权独占性授权，虽然授权的内容是基于著作权，但是由于该性质是独占性的，其效果相当于排除任何人在网络游戏范围内使用《庆余年》IP进行网络游戏的开发，因此应该被解释为，盛绩公司独占性地享有基于《庆余年》在网络游戏范围内的商业利益，并有权进行维权。

当然一个IP往往是由多种知识产权有机组合构成，影视IP也是一样的，游戏公司在获得影视作品网络游戏开发授权时，除了需要获得作品的著作权的改编权授权以外，还需要对影视作品中是否包含商标、专利、其他权益等进行调查，如果存在这些权利，且系网络游戏开发中需要使用到的，为了避免事后合同解释的不确定性，应当在授权协议中进行事先明确，并设定兜底条款保障获得完整的授权。

(案例分享人：杜春龙 北京市地平线（深圳）律师事务所 电竞网游委干事)

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 23 名，顾问 1 名，干事 2 名）

主任：	林泳欣	广东维邦律师事务所
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
主任助理：	骆 彦	广东利人律师事务所
秘书长：	桑 洋	广东维邦律师事务所
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	广东海瀚律师事务所
	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
	朱刘飞	北京大成（深圳）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 北京大成（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
高玉光 北京市信利（深圳）律师事务所
程春 北京市百瑞（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
杜春龙 北京市地平线（深圳）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后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