

# 国内最大游戏侵权纠纷赔偿案背后：游戏版权如何保护？

本报记者 许心怡 吴可仲 北京报道

网易与深圳市迷你玩科技有限公司（以下简称“迷你玩”）的纠纷案历时三年终于尘埃落定。

近日，广东省高级人民法院披露，对网易诉迷你玩著作权侵权及不正当竞争纠纷案作

出终审判决，认定迷你玩构成不正当竞争，判令其删除《迷你世界》游戏中230个侵权元素，并赔偿网易公司5000万元，创中国游戏侵权纠纷赔偿纪录。

该案历经一审、二审，从对迷你玩构成著作权侵权的认定，改判为构成不正当竞争。北京韬安律师事务所律师司斌

斌对《中国经营报》记者表示，“网络游戏”不是《著作权法》明确的法定作品类型之一，网易主张其游戏作品《我的世界》构成的类电作品不包括玩法规则层面的游戏元素设计，因此只能用《反不正当竞争法》的原则性条款进行笼统保护。

对于该案判决的意义，司

斌表示，该案一审和二审对侵权定性判断的论述有较强的逻辑性和说理性，可供研究和学习。此外，审理法院在赔偿金额上都公开了具体、明确的计算方法和计算公式，体现了近些年最高人民法院倡导的司法方向之一：精细化计算赔偿金额。

## 诉讼纠纷

二审判决公布后，迷你玩和网易方面各自作出声明。

《Minecraft(我的世界)》是一款由瑞典Mojang公司于2009年开发的沙盒类游戏。2016年5月，网易宣布获得该游戏在中国区域的独家运营权，有权针对任何知识产权侵权行为和不正当竞争行为进行维权。同月，迷你玩在手机安卓端上线《迷你世界》，其后又陆续上线iOS版及电脑版。

2019年，网易向深圳市中级人民法院提起诉讼，指控《迷你世界》多个游戏核心基本元素抄袭《我的世界》，两者游戏整体画面高度相似，构成著作权侵权及不正当竞争，诉请法院判令迷你玩公司停止侵权、消除影响、赔偿

5000万元等。

深圳中院一审认定，《迷你世界》构成著作权侵权，判令迷你玩删除侵权游戏元素及赔偿网易公司约2113万元。随后，双方均不服，向广东高院提起上诉。

广东高院审理认为，《我的世界》和《迷你世界》整体画面构成类电作品（现行《著作权法》已经修改为“视听作品”），这两款作品的相似之处在于游戏元素设计而非游戏画面，因此驳回网易关于著作权侵权的诉请。

同时，法院认为，《迷你世界》与《我的世界》在玩法规则上高度相似，在游戏元素细节上诸多重

合，已经超出合理借鉴的界限。迷你玩通过抄袭游戏元素设计的方式，直接攫取了他人智力成果中关键、核心的个性化商业价值，以不当获取他人经营利益为手段来抢夺商业机会，构成不正当竞争。

二审判决公布后，迷你玩和网易方面各自作出声明。《我的世界》官方微博发布公告，对玩家积极发声与举证表示感谢，强调迷你玩应在判决之日起30日内彻底删除《迷你世界》游戏中涉及侵权的230个游戏元素。

《迷你世界》官方微博公告强调“广东省高院认定《迷你世界》

未侵犯《我的世界》游戏整体画面的著作权，网易公司主张《迷你世界》游戏停运的请求被依法驳回”，但未提及不正当竞争的认定，以及有关整改、赔偿的判决。该声明还表示，《迷你世界》仍将持续正常运营。

据玩家表示，目前《迷你世界》修改、删除了部分元素——如原本的方块被改为圆角，方形的树木变成圆柱形，大量食物、工具、杂物被删除。

记者就该判决以及《迷你世界》整改后的后续运营、更新计划事宜，联系网易和迷你玩方面采访，但截至发稿未获回复。

## 维权困境

该案二审撤销著作权侵权的认定，而改判为不正当竞争，反映出当前《著作权法》在网络游戏维权领域适用的困境。

尽管该案的一审和二审判决都是网易方面获胜，但二者实际上有较大区别。

深圳中院一审认定《迷你世界》构成著作权侵权，判令迷你玩删除267个侵权游戏元素，以及赔偿网易全部诉请中的部分金额约2113万元。

广东高院二审则认定《迷你世界》不构成著作权侵权，而构成不正当竞争，被告需删除《迷你世界》中230个侵权元素，顶格支持网易5000万元的赔偿诉求。

广东高院判决书指出：“《迷你世界》中230个基础、核心游戏元素与《我的世界》相应的游戏元素一一对应且相似，游戏元素组合所形成的多个要素系统高度相似甚至完全一致，且多项数值体系设计相同，玩家以此为基础的游戏体验也基本相同，故可认定《迷你世界》整体抄袭了《我的世界》游戏玩法规则。”

该院认为：“迷你玩通过在游戏玩法规则上的全面模仿行为，让消费者将《迷你世界》和《我的世界》产生关联，借助《我的世界》的知名度、影响力和声誉，吸引《我的世界》既有或潜在在玩家群体下载、游玩《迷你世界》以获得用

户留存、充值的商业机会，从而达到推销自己游戏产品的目的。”其认定，迷你玩被诉行为有悖于诚信原则和商业道德，构成《反不正当竞争法》第二条规定的不正当竞争行为。

关于撤销一审判决中著作权侵权认定的原因，广东高院方面表示，虽然《我的世界》游戏整体画面构成《著作权法》第三条规定的类电作品，但其著作权保护范围不包括玩法规则层面的游戏元素设计，不能以游戏元素的相似性直接推定游戏画面构成实质性相似，“经比对，两款游戏在视听表达上有较大差异，故法院未支持网易公司有关游戏画面著作权侵权的诉请。”

关于不正当竞争的认定，该院表示，对该部分纠纷的审理并非扩展著作权保护范围，而是基于另外的法律价值和目标，考察其是否能给经营者带来独立的可保护利益，该法益是否因其他经营者竞争行为受损，以及评判被诉竞争行为是否具有不正当性，进而综合认定迷你玩相关行为构成不正当竞争。

司斌斌对记者表示，《著作权法》对智力成果进行保护的前提之一，是被保护的内容属于《著作权法》上法定的作品。然而，“网络游

戏”不是明确的法定作品类型之一，所以从《著作权法》角度对于游戏内容整体抄袭类侵权在法律适用上存在一定障碍。

目前通过《著作权法》进行游戏维权的一种方式是将作品“拆分保护”，即根据《著作权法》第三条中对作品的具体分类，将整款游戏中的元素拆分成计算机软件作品、文字作品、美术作品、视听作品、音乐作品等具体法定作品类型，然后根据每个不同作品类型的侵权要件，分别进行独创性判断和侵权构成要件分析，从而对整个游戏中的各个元素予以相应的保护。

司斌斌对记者表示，采取“拆分保护”的方式，使得权利人维权时可能面临合理拆分的难题，比如此次网易主张的游戏元素为类电作品，而二审法院认为涉案被侵权元素不构成视听作品侵权，“这些游戏元素及其组合有可能构成其他作品类型，但因权利人未主张该等权利，从而不予法律判断，从而使《我的世界》游戏失去了被《著作权法》保护的空间，只能用《反不正当竞争法》第二条兜底的原则性条款进行笼统的保护。”

戏”不是明确的法定作品类型之一，所以从《著作权法》角度对于游戏内容整体抄袭类侵权在法律适用上存在一定障碍。

目前通过《著作权法》进行游戏维权的一种方式是将作品“拆分保护”，即根据《著作权法》第三条中对作品的具体分类，将整款游戏中的元素拆分成计算机软件作品、文字作品、美术作品、视听作品、音乐作品等具体法定作品类型，然后根据每个不同作品类型的侵权要件，分别进行独创性判断和侵权构成要件分析，从而对整个游戏中的各个元素予以相应的保护。

司斌斌对记者表示，采取“拆分保护”的方式，使得权利人维权时可能面临合理拆分的难题，比如此次网易主张的游戏元素为类电作品，而二审法院认为涉案被侵权元素不构成视听作品侵权，“这些游戏元素及其组合有可能构成其他作品类型，但因权利人未主张该等权利，从而不予法律判断，从而使《我的世界》游戏失去了被《著作权法》保护的空间，只能用《反不正当竞争法》第二条兜底的原则性条款进行笼统的保护。”



《迷你世界》侵权《我的世界》纠纷案落定，迷你玩赔偿网易5000万元。图为在广州第24届萤火虫动漫音乐嘉年华展会上，《我的世界》游戏展位。

视觉中国/图

## 判决意义

《我的世界》诉《迷你世界》案在事实认定和法律适用上都有许多值得研究和学习的地方。

游戏涉抄袭类案件维权面临着维权时间长、成本高、认定困难等方面的问题，目前往往是大公司对小公司提起诉讼。

2021年12月，广东高院判决《全民枪战》4幅地图对《穿越火线》构成侵权，系全国首例对于游戏地图“换皮”侵权纠纷的生效判决。该案前后跨度长达5年，涉及金额从腾讯索赔的9800万元变为2500多万元。

司斌斌指出，在赔偿金额上，一审法院和二审法院都公开了具体、明确的计算方法和计算公式，体现了近些年最高人民法院倡导的“精细化计算赔偿金额”。得相关数据，却无正当理由拒绝向法院提供，应当承担不利推定的法律后果，根据第三方平台显示《迷你世界》下载量、收入数据等优势证据，综合多种方法计算均显示迷你玩侵权获利远超网易公司诉请赔偿数额，遂全额支持其赔偿诉请。

本报记者 李哲 北京报道

## 游戏公司“搞副业”

根据中国音数协游戏工委（GPC）与中国游戏产业研究院发布的《2022年1—6月中国游戏产业报告》（以下简称《报告》）：2022年上半年中国游戏用户约6.66亿人，同比下降0.13%，实际销售收入1477.89亿元，同比下降1.8%。

在此背景下，游戏公司纷纷“破圈”寻求新业务增长点。

近日，中旭未来披露招股书显示，在其业务矩阵中，除了“贪玩游

戏”等主业之外，还包括“渣渣灰”快餐食品品牌和Bro Kooli潮玩品牌。

其中，“渣渣灰”于2020年底孵化及建立，专注于快餐米粉，主要针对快餐食品的流行文化。Bro Kooli则是一款以西兰花头大叔为形象的自主研发的潮流玩具，聚集在潮玩领域。

此外，三七互娱的投资版图也涉足多个“非游”业务，囊括了挪瓦咖啡、LINLEE、阳际山野、Savasana、

哆猫猫、咚吃、官栈、云货优选、霍曼科技、奕至家居等众多品牌。

三七互娱方面表示，未来，公司将继续拓展产品矩阵，提高精品供给能力，为玩家带来优质多元的游戏体验，同时也将紧跟时代步伐，拥抱未来变革，不断挖掘“Z世代”市场增量，探索文创生态圈内部资源的联动，打造未来中国年轻一代最信任的“年轻化、多元化”的文创品牌，以投资带动初创企业。

相比之下，世纪华通则盯上了火爆一时的数字藏品。

该公司于近日上线数字藏品平台“数河”，并在全平台开放注册。

世纪华通方面向记者表示，其看好数字藏品的未来。“数河”平台利用该公司旗下产品的天然应用场景优势，与游戏本身实现深度绑定。用户在“数河”平台不仅能够获取相关IP的限量珍藏版数字藏品，还能够在关联的游戏内获取相

应的特殊权益。

公开信息显示，包括腾讯、中手游在内的多家游戏公司也同样涉足数字藏品。