

# “蹭热度”被告 游戏宣发诉讼频起

本报记者 许心怡 吴可仲 上海报道	近日,灵犀互娱《三国志·战略版》诉哔哩哔哩(以下简称“B站”)《三国:谋定天下》一审判决出炉。法院一审判定《三国:谋	定天下》构成不正当竞争行为,判决上海幻电公司(《三国:谋定天下》运营方)及相关被告方刊登声明消除影响,并共同赔偿	100万元。此外,在叠纸诉祖龙娱乐案中,法院一审判决祖龙娱乐赔偿叠纸商标侵权损失及合理开支10万元,赔偿不正当竞争	损失5万元。	上述纠纷均涉及游戏宣发领域的不正当竞争问题。北京韬安律师事务所律师司斌斌向《中国	经营报》记者表示:“两案共同反映了当前游戏行业流量争夺白热化背景下,法律对新型竞争手段的精细化规制。”
因游戏宣发“蹭热度”引发的纠纷频频发生。						

## 宣发推广引争议

法院列举了分别来自《三国志·战略版》方面和某搜索平台方面的调查问卷结果作为论据。

“法院审理认定,上海幻电公司在《三国志·战略版》某搜索平台贴吧中以高度嵌入和融合的广告模式推广《三国:谋定天下》,甚至使用‘原班人马 倾力打造’‘升级版 更懂你’等极易造成混淆的广告语,意图使公众误以为两款游戏存在某种关联。”《三国志·战略版》方面介绍。

据《三国:谋定天下》方面公告,上述一审判决尚未生效,其已经提起上诉。

《三国:谋定天下》方面还表示,对方的公告仅强调了“不正当竞争”的局部判决结果,而未提及其“禁止投放广告”的禁令申请,以及“商业诋毁”“破坏正常运营”“违反商业道德”的主张已经被法院驳回。

《三国志·战略版》和《三国:谋定天下》均为画风厚重的三国题材SLG长期运营游戏。“后辈”《三国:谋定天下》上线于2024年6月13日。《中国经营报》记者从判决书中看到,法院于2024年6月26日对这起不正当竞争纠纷案立案。

双方纠纷的焦点集中于《三国:谋定天下》公测前在上述《三国志·战略版》贴吧投放的广告——这些广告使用了“原班人马 倾力

打造”“下一代三国SLG”等语句;此外,这些广告设置跳转链接至《三国:谋定天下》游戏官网。

法院列举了分别来自《三国志·战略版》和某搜索平台方面的调查问卷结果作为论据。

原告《三国志·战略版》方面提交的调查问卷结果显示,562名受访者中,约七成受访者认为广告游戏与贴吧对应的游戏存在某种关系或两款游戏有合作、联动,甚至会误解看到的广告是被投放贴吧对应游戏的广告。认为不混淆的受访者中,经常玩游戏、了解战争策略类游戏且使用过贴吧的用户占比较高。

上述搜索平台提交的问卷结果显示,525名受访者中,有266名受访者认为“三国志战略版吧”背景广告属于《三国:谋定天下》游戏广告,占比50.7%;有244名受访者认为图中是《三国志·战略版》的广告,占比46.5%。

在对调查对象的取样的上,第一份问卷采取的是网络随机抽取,第二份对调查对象设置了筛选条件,更贴合该案中实际需要被了解的玩家画像,更符合相关公众的群体。

“两份调查问卷均显示了较高的混淆可能性结果。”判决书中写

道。

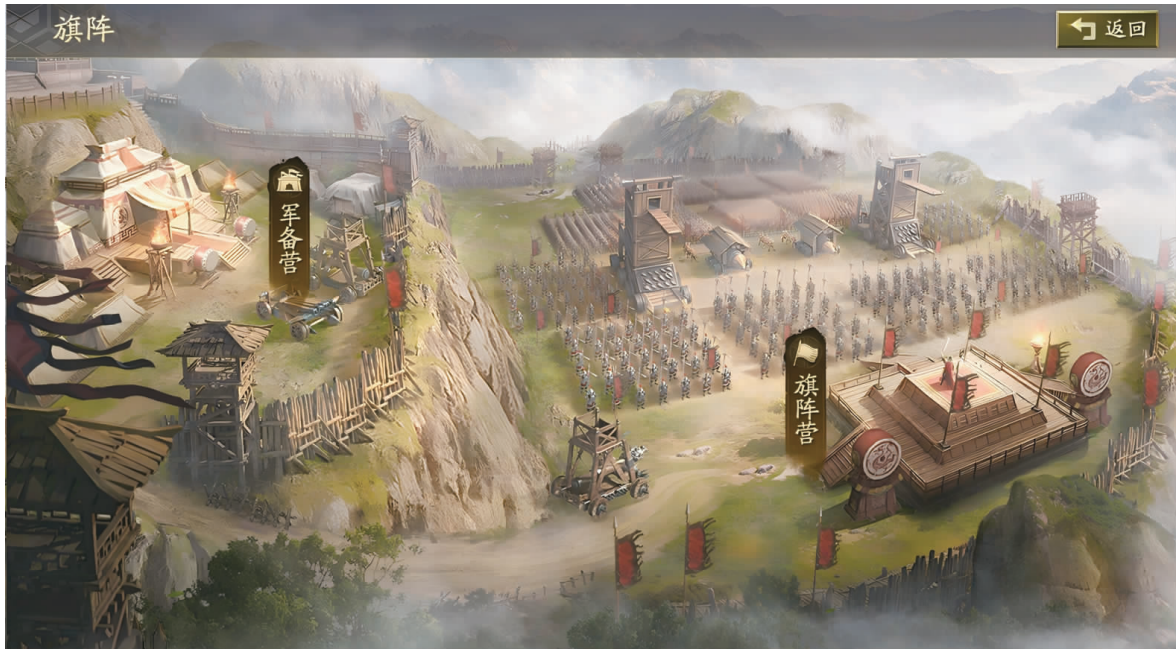
《三国:谋定天下》运营团队方面表示对混淆的认定不予认可。其表示《三国志·战略版》也曾使用“SLG正统续作”“经典升级”等同类宣传话术。

上述判决披露后,《三国:谋定天下》方面在公告中甩出一张群聊截图,截图显示灵犀互娱工作人员有鼓励创作者发布以“三战诉三谋不正当竞争”为主题的视频,直指对方刻意引导舆论。

《三国:谋定天下》的推出,提振了B站游戏业务。2024年第一季度和第二季度,B站移动游戏营业额分别为9.83亿元和10.07亿元。而在《三国:谋定天下》推出后的第三和第四季度,其游戏营业额几乎翻倍,达到了18.23亿元和17.98亿元。

《三国:谋定天下》的出现或许也挤压了《三国志·战略版》的市场空间。

记者根据第三方平台点点数据显示的《三国志·战略版》App Store中国地区收入计算得出,这款游戏在2023年6月至2024年5月的平均月收入约为2046万美元,2024年6月至今年3月的平均月收入约为1153万美元,下滑近一半。



《三国志·战略版》游戏画面。

本报资料室/图

《三国志·战略版》作为上线近6年的老游戏,其流水或许会受到游戏本身的生命周期影响。

《三国:谋定天下》的出现一定程度上改变了SLG游戏的生态。其主打“降肝减负”,在被《三国志·战略版》和《率土之滨》长期占领的国内SLG市场开辟出新天地,也给竞品带来危机感。其采用的“自动铺路”功能,很快也被《三国志·战略版》应用在游戏中。

## 避免“劣币驱逐良币”

合规边界并非绝对固化,需结合具体场景综合判断是否“扰乱市场竞争秩序”或“违背诚信原则”。

近期的灵犀互娱诉B站、叠纸诉祖龙娱乐不正当竞争,针对的不是竞品游戏的玩法、内容,而是其宣发行为。

司斌斌介绍,网络游戏宣发领域的不正当竞争行为主要包括:虚假宣传与误导性营销,混淆行为,技术干扰与恶意竞争,商业贿赂与不正当推广,拉踩广告等商业诋毁行为。设置《反不正当竞争法》对游戏宣发进行规范,不仅是为了保护消费者,也是为了维护游戏市场公平竞争和健康发展,平衡技术创新与商业模式创新。

“游戏宣发行业发展主要依靠创意和技术投入,若放任‘搭便车’式抄袭,将打击原创积极性,劣币驱逐良币。”司斌斌表示,“网络游戏的跨平台性、数据流量依赖性使得传统监管难以覆盖,例如算法推荐、直播引流、拉人等新型宣发手段可能扰乱市场。”

随着游戏市场接近饱和、买量成本攀升,营销人员在游戏宣发过程中难免有“蹭热度”的心态。对此,司斌斌表示:“游戏宣

发营销合规的核心在于真实性和公平性。真实性是指游戏公司确保宣传内容与产品一致,避免误导性关联;公平性是指尊重竞品知识产权,避免技术干扰或流量不当攫取。”

他以“三国”题材游戏为例,指出游戏产品应避免直接混淆与误导性关联,“在宣传中,应避免暗示与知名IP,如《三国战纪》《真三国无双》,存在授权或开发关联,除非实际获得许可”。

另外,“三国”题材游戏不得虚构游戏中不存在的玩法,或谎称历史还原度,需确保宣传素材与游戏内实际体验一致,通过玩法创新或文化解读形成独特卖点,避免同质化竞争。

“合规边界并非绝对固化,需结合具体场景综合判断是否‘扰乱市场竞争秩序’或‘违背诚信原则’。游戏企业可通过建立内部合规审查、参考典型案例及行业白皮书,动态调整营销策略,确保游戏宣发合法合规、良性竞争。”司斌斌说道。

## 反不正当竞争诉讼频起

法院一审判决,祖龙娱乐赔偿叠纸商标侵权损失及合理开支10万元,赔偿不正当竞争损失5万元。

无独有偶,另一起游戏行业不正当竞争纠纷案——叠纸诉祖龙娱乐案,也在近期有了进展。

裁判文书显示,叠纸诉祖龙娱乐在2024年1月至4月期间,擅自微信广告平台将“闪耀暖暖”“无限暖暖”“奇迹暖暖”等注册商标设为搜索关键词,推广其竞品游戏《以闪亮之名》。

《闪耀暖暖》《无限暖暖》《奇迹暖暖》为叠纸旗下换装游戏,《以闪亮之名》则为祖龙娱乐旗下的同品类游戏。

法院一审判决,祖龙娱乐赔偿叠纸商标侵权损失及合理开支10万元,赔偿不正当竞争损失5万元。叠纸方面回应称,该判决结

果属实,法务团队也将持续重点打击此类侵权行为,共同维护健康有序的行业生态与公平竞争的市场环境。

天眼查显示,祖龙娱乐也曾起诉叠纸不正当竞争,该案已于3月31日开庭审理。

关于上述诉讼纠纷,记者联系祖龙娱乐方面采访,对方表示不予置评。

“灵犀互娱案聚焦于直接竞争场景下的广告混淆行为,强调用户社区的特殊性;另一起纠纷则涉及商标侵权与隐性关键词的流量劫持,需结合《商标法》与《反不正当竞争法》交叉认定。”司斌斌对记者表示,尽管同为游戏宣发领域的涉

不正当竞争行为的案件,上述两起诉讼纠纷的行为性质、法律依据,以及赔偿等均有所不同。

谈及灵犀互娱诉B站案判决的突破性意义,司斌斌表示:“灵犀互娱案中,法院首次明确,‘在竞品用户社区投放高度融合广告’属于混淆行为。这突破了传统广告侵权的认定范围,强调用户场景的特定性,如贴吧作为核心玩家社区,对混淆结果的影响。”

《三国志·战略版》并非首次涉不正当竞争案。此前,网易《率土之滨》起诉《三国志·战略版》著作权侵权及不正当竞争,法院一审判决,简悦公司(灵犀互娱关联公司)构成侵权,简悦公司需删除

和修改《三国志·战略版》的79项侵权内容,并赔偿网易经济损失及维权合理开支5000万元。法院认为,网易指控的不正当竞争与著作权侵权行为系同一行为,不支持网易要求简悦公司就同一侵权行为重复承担责任。

2022年,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。

# 冰川网络业绩之困:买量博弈何解?

本报记者 李哲 北京报道

受游戏买量的影响,冰川网络(300533.SZ)在2024年“增收不增利”。

财报显示,冰川网络2024年

实现营收27.88亿元,同比增长0.17%;净利润则亏损2.49亿元,同比下滑191.12%。

对于这样的业绩表现,冰川网络方面表示,其深入推进游戏产品出海,加大海外投放力度。

## 买量挤压利润空间

财报显示,2024年冰川网络实现营收27.88亿元,较上年同期增长0.17%;净利润亏损2.49亿元,同比下滑191.12%;扣除非经常性损益后的归属于上市公司股东的净利润亏损3.17亿元,同比骤降257.13%。

冰川网络方面在2024年业绩快报中提到,2024年公司对外海外市场及新上线产品的投放力度显著增强,其中《Hero Clash》《Epic War》《Titan War》《Kingdom Go!》《逍遥情缘》《Merge Topia》等游戏的投放力度较大。

从各季度的营收数据来看,冰川网络亏损的幅度呈现出递减趋势。2024年一至四季度,冰川网络的营收分别为5.60亿元、6.46亿元、7.77亿元和8.05亿元;净利润分别为-4.46亿元、-0.69亿元、0.48亿元和2.18亿元。

事实上,冰川网络的净利润亏损主要集中在2024年一季度。主要原因是当期冰川网络销售费用达

到8.55亿元,同比增长168.36%。其中,上述5款游戏的互联网流量费用(买量费用)合计达6.83亿元,占销售费用的比例为79.93%。

从经营数据来看,大手笔买量在短期内对冰川网络的经营数据形成拖累。

《中国经营报》记者注意到,《Hero Clash》这款放置类卡牌移动游戏产品是《超能世界》海外发行版本。2022年11月,《Hero Clash》在亚太和欧美地区上线,2023年3月,《Hero Clash》在中国香港及日韩等地区上线,取得了相对靠前的排名。截至2024年6月底,注册账户超过2570万个。

在2024年上半年,冰川网络围绕《Hero Clash》这款游戏的互联网流量信息服务费支出为4.75亿元。而这款游戏在2024年上半年的收入则为2.25亿元。推广营销费用占主要游戏收入总额比例达到210.88%。

事实上,2024年上半年,在冰

其中,《Hero Clash》《Epic War》《Titan War》《Merge Topia》《Kingdom Go!》等投放力度较大,导致销售费用增长,运营成本增加。

而在2025年一季度,由于

冰川网络主营的五款游戏产品中,除《Hero Clash》外,还有两款游戏的推广营销费用占主要游戏收入总额比例超过100%。其中,《Titan War》达到179.26%,而《Merge Topia》则为137.85%。

冰川网络这样的买量方式遭到了投资者的质疑。在互动平台上,有投资者留言称“公司销售费用大于营收,如此买量行为是为何?”

对于买量问题,记者联系冰川网络方面置评,截至发稿未获回应。

业内人士向记者表示:“游戏公司买量是普遍现象,多集中在游戏产品上线初期或作为推广的补充手段。游戏公司通常会通过ROI(投资回报率)控制买量,同时会根据游戏的用户量、用户活跃度以及整个游戏生态等情况动态调整,在大版本更新时也会适当增加买量。”

对于买量带来的“副作用”,

冰川网络降低预期回收较弱的项目的投放力度,销售费用较上年同期大幅下降。其预计当期净利润为1.76亿元至2.28亿元,上年同期则为亏损4.46亿元。

冰川网络方面在2024年中报中提到,随着海外市场流量费用大幅提升,预期海外投放回收周期相比国内发行产品更长。以目前游戏回收数据情况来看,海外产品利润率同比下降,公司产品未来盈利能力整体呈下降趋势。公司营业收入减少,销售费用大幅增长,同时面临海外投放回收周期延长、买量成本上升、买量投放回收率降低、市场竞争加剧等风险,可能对公司当期及未来业绩造成不利影响。

记者注意到,冰川网络预计2025年一季度净利润为1.76亿元至2.28亿元。上年同期则为亏损4.46亿元。这样“过山车”式的净利润变动,同样源于买量费用的支出变化。冰川网络在2025年一季度业绩预告中表示,公司产品前期投放回收情况以及运营表现,降低预期回收较弱的项目的投放力度,销售费用较上年同期大幅下降。



“2023云栖大会”现场冰川网络展出的《超能世界》微信小游戏。

本报资料室/图

## 高管被警示

2024年三季报数据显示,冰川网络的总资产同比下滑11.3%,总负债则同比增加24.14%。使得公司的负债率进一步提升,达到55.3%。对于以轻资产为主的游戏公司而言,这一数值高于行业平均水平。

而从合并资产负债表数据的变化情况来看,货币资金同比下降28.65%,其他应付款一项的增幅达到82.76%。这同样是尚未支付的游戏信息服务费增加所致。同时,应付职工薪酬一项的降幅较大,达到54.12%。

2024年11月29日,冰川网络及相关责任人收到中国证券监督管理委员会深圳监管局(以下简称“深圳证监局”)下达的《深圳证监局关于对深圳冰川网络股份有限公司采取责令改正措施的决定》((2024)232号)及《深圳证监局关于对刘和国、董嘉翌采取出具警示函措施的决定》((2024)233号)。

经深圳证监局调查,冰川网络在财务报表合并范围确定、长期股权投资减值计提等方面存在不规范情形,财务会计核算不规范影响了相关财务信息披露的准确性。其中包括:冰川网络实际控制茂名沧澜科技有限公司等公司,但未将其纳入合并财务报表范围;冰川网络个别长期股权投资项目于2018年、2020年出现减值迹象,但当期未进行减值测试,直至2023年才进行减值测试并计提相应减值损失。

针对上述问题,深圳证监局对冰川网络采取了责令改正的监管措施。同时,鉴于冰川网络董事长兼时任总经理刘和国、时任财务总监董嘉翌对上述信息披露相关问题负有主要责任。根据《上市公司信息披露管理办法》(证监会令第182号)第五十一条第三款、第五十二条的规定,深圳证监局决定对刘和国、董嘉翌分别采取出具警示函的监管措施。