

《恋与制作人》维权胜诉背后：游戏原创价值如何保护？



图为上海市杨浦区江湾体育场投放的《恋与制作人》光影秀。

本报资料室/图

中经记者 许心怡 吴可仲 上海报道

一场持续两年的诉讼纠纷，最终以《恋与制作人》胜诉落下帷幕。2023年，咪咕视讯科技有限公司（以下简称“咪咕”）使用《恋与制作人》二创视频宣传推广电视剧，引发游戏玩家不满，进而被叠纸游

戏告上法庭。

近日，上海市知识产权法院终审裁定叠纸游戏胜诉，明确《恋与制作人》中的角色名称、角色人格设定、标志性配音、视觉形象等游戏显著性元素受《中华人民共和国反不正当竞争法》保护。咪咕在网络上向《恋与制作人》官方及全体

玩家致歉。

北京韬安律师事务所律师司斌斌向《中国经营报》记者表示：“该案首次将角色人格设定和标志性配音作为游戏显著性元素，依据《中华人民共和国反不正当竞争法》予以保护，进一步拓宽了游戏中可被法律保护的元素范围。”

历时两年终落幕

《恋与制作人》诉咪咕案于2023年立案，经历了立案、一审胜诉、咪咕上诉、二审的流程。

12月21日，微博账号“咪咕电影”发表一则声明称，其于2023年5月23日在微信平台发布标题为“用《恋与制作人》打开电视剧《温暖的，甜蜜的》”的内容及附带二创视频。经法院审理认定，该行为已构成对《恋与制作人》官方的不正当竞争。

声明称：“游戏《恋与制作人》与电视剧《温暖的，甜蜜的》不存在任何形式的合作关系，前述二创视频的制作与发布未获得《恋与制作人》的官方许可，且《恋与制作人》的游戏角色与《温暖的，甜蜜的》的电视剧人物无任何对应扮演关联。”

据悉，彼时咪咕发布的《温暖的，甜蜜的》宣传视频，使用了《恋与制作人》原创的游戏角色名称和素材，且未获得《恋与制作人》的官方许可。从玩家社群留存的信息来看，这条视频不仅使用了《恋与制作人》的角色名称，还利用《恋与制作人》的宣传PV、音乐、特效等原创素材进行混剪，并使用了游戏里角色的原版配音。

咪咕方面表示，因前述行为可能给公众造成的认知误解，向《恋与制作人》官方及全体玩家致以最诚挚的歉意，“后续，我司将全面完善内容发布审核机制，严格遵守知识产权相关法律法规，坚守合规经营底线，

切实维护行业知识产权秩序，为优质作品的健康传播贡献应有力量”。

《恋与制作人》微博转发发则声明称：“历时两年终胜诉！我们将持续以法律为盾，坚决捍卫《恋与制作人》每位角色的知识产权与原创价值，守护最美好的恋语市！”

《恋与制作人》系叠纸游戏于2017年推出的女性向二次元游戏，“恋语市”是游戏世界观中的虚拟城市。游戏中设置了性格各异的数名男性角色，与玩家扮演的女主产生恋爱。制作组邀请了知名配音演员为这些男性角色赋予生命力，如边江、夏磊、阿杰、赵路等。

叠纸游戏方面透露，《恋与制作人》诉咪咕案于2023年立案，经历了立案、一审胜诉、咪咕上诉、二审的流程。近日，上海市知识产权法院下发终审判决书，再次判决叠纸游戏方面胜诉。

“此次胜诉，不仅是一场法律层面的胜利，更是游戏官方用实际行动进行的一种表态：《恋与制作人》将始终坚持保护原创游戏角色，对‘搭便车’与混淆行为持零容忍态度，守护创作初心与玩家情感联结。”叠纸游戏方面表示。

记者就此事联系咪咕方面进一步采访，截至发稿未获回复。

拓宽可被保护元素范围

此次判决为日益泛娱乐化的营销推广领域划出了一道醒目的“红线”。

游戏行业已发生多起涉及“蹭宣发”行为的不正当竞争纠纷诉讼。比如，灵犀互娱《三国志·战略版》诉哔哩哔哩《三国：谋定天下》，将视角投向社区广告；叠纸游戏《暖暖》系列换装游戏诉祖龙娱乐《以闪亮之名》，则聚焦商标的使用。

据叠纸游戏方面透露，上述与咪咕的纠纷案为“游戏角色名称和游戏元素组合”的司法保护路径打下坚实基础。

“将‘游戏角色名称和游戏元素组合’的内容，以《中华人民共和国反不正当竞争法》作为依据进行

保护，是游戏行业较常见的司法保护路径。”司斌斌以2023年3月判决的《恋与制作人》起诉“叨叨记账”使用游戏元素不正当竞争案为例，对记者介绍道，“法院认定，叠纸公司对其游戏中的角色名称、角色形象、角色设定、场景画面等元素可享有正当权益；抄袭、搬运游戏中的角色形象等元素并从中获利的行为不当，攫取了他人利益，构成不正当竞争。”

对于《恋与制作人》起诉咪咕案，叠纸游戏方面还表示：“判决首次在司法层面明确，如《恋与制作人》中精心构建的角色名称、角色

人格设定、标志性配音、视觉形象等游戏显著性元素，综合构成了游戏产品的核心竞争力与商业价值源泉，应受《中华人民共和国反不正当竞争法》的保护。这为游戏、动漫等依赖经济内容产业提供了维权思路。”

司斌斌分析认为：“该案首次将角色人格设定和标志性配音作为游戏显著性元素，依据《中华人民共和国反不正当竞争法》予以保护，进一步拓宽了游戏中可被法律保护的元素范围。”

“此次判决为日益泛娱乐化的营销推广领域划出了一道醒目的

‘红线’。它警示市场参与者，任何试图‘搭便车’、寄生性使用他人知名作品核心元素以获取流量的行为，即便手法隐蔽，也会触及法律禁止的不正当竞争范畴。”叠纸游戏方面表示。

“这起案件对于游戏乃至文娱行业维权的主要贡献在于：对于游戏或者视听作品中的显著性元素，不论其形态为何（人设、声音、画面、动作特效），只要其市场上具有了较高的知名度，成为显著性元素，就能够进入《中华人民共和国反不正当竞争法》的保护范围。”司斌斌表示。

维权也是一种运营

《恋与制作人》起诉咪咕事件似乎正是这一行业生态的一个缩影。

根据《2025年中国游戏产业报告》，2025年国内二次元移动游戏市场实际销售收入282.81亿元，占国内游戏市场实际销售收入的8%。而二次元游戏因其内容属性，在宣发上具备天然优势，在互联网上的声量占比显得更大。

国内知名二次元游戏大多采用长期运营模式，需要不断更新版本、推出新活动，对研发、运营人员构成不小的挑战。

此外，二次元游戏向玩家贩售情感，且拥有庞大的玩家群体。在长期运营过程中，玩家对内容更新、社区动向十分敏感。安抚玩家情绪、维系玩家情感也成为运营的内容之一。

《恋与制作人》起诉咪咕事件似乎正是这一行业生态的一个缩影。

在该事件中，玩家起到不小的推动作用，咪咕使用《恋与制作人》素材的二创视频发布后，玩家纷纷在视频下留言，喊话制作组对侵权行为进行维权，使得游戏法务及时有效地对相关视频进行保存和固定证据。

咪咕在声明中，特别向“全体玩家”提出道歉；《恋与制作人》的微博转发中，也向玩家表态“守护最美好的恋语市”；叠纸游戏方面的表态中也提到“守护产品与玩家之间建立的真挚联结”“维权行动本身即是对玩家社区情感投入的郑重承诺”。

基于上述表述，司斌斌认为，该案可能是“发源于玩家、向玩家交代”的诉讼，“玩家对游戏中的角色十分重视，具有很强的保护欲。为了给广大玩家一个‘交代’，即便诉讼在赔偿金额上可能不经济，游戏公司也会进行诉讼。”

《恋与制作人》诉咪咕案的判决书尚未被公开，咪咕和叠纸游戏方面也未透露是否有金钱赔偿。而从声明发布后的社区反馈来看，不少玩家对叠纸游戏维权的行为表示认可。

即便游戏公司通过法律手段安抚玩家，实现社区的平稳运营，但需要厘清的是，《中华人民共和国反不正当竞争法》保护的仍是创

作者心血和公司商业利益，而非玩家情感。

司斌斌表示，作为游戏中的重要组成元素，虚拟角色可以成为相应法律的保护对象；玩家情感属于玩家个人的情感表达，主张权利的主体也只能是玩家个人，游戏公司无权替代玩家就情感受伤主张权利。

而针对侵权方向“全体玩家”致歉的表述，司斌斌认为既非必要，也不应被鼓励。“侵权方在法律上没有这种道歉的义务。如果是法院审定的‘道歉内容’，通常不会有这样的表述。在名誉权案件中，通常不会支持向广大粉丝道歉；在知识产权及不正当竞争案件中，更不应滥用道歉方式。”

凯撒文化“摘帽” 经营压力尚存

中经记者 李哲 北京报道

一年前，凯撒文化（002425.SZ）因虚增收入遭到监管机构处罚，被实施其他风险警示。经过整

虚增收入被罚

将时针回拨至一年前。根据凯撒文化公告，其于2024年4月30日收到中国证监会下发的《立案告知书》（编号：证监立案字0062024005号），并于2024年9月13日收到中国证监会广东监管局下发的《行政处罚事先告知书》（广东证监处罚字〔2024〕24号，以下简称《告知书》）。

根据《告知书》，凯撒文化为减少应收款的坏账损失，在与供应商开展业务过程中，将资金从公司或子公司经供应商流转至指定客户，相关客户按要求向公司或子公司回款。凯撒文化将收到的回款用以冲销应收款，2021年少提坏账准备1524.67万元，虚增利润1524.67万元，占当期披露利润总额的15.55%。凯撒文化2021年年度报告存在虚假记载。上述违法事实，有公司公告、相关银行账户资金流水、记账凭证及原始凭证、情况说明、询问笔录等证据证明。

基于上述违法事实，凯撒文化

改后，其终于在近日成功“摘帽”。

不过，《中国经营报》记者注意到，凯撒文化尽管被撤销其他风险警示，但其业绩表现并不乐观，仍



一位女士正在试玩《三国志2017》。

公司官网/图

于2024年12月收到广东监管局下发的《行政处罚决定书》（〔2024〕46号，以下简称《决定书》）。

根据《决定书》，凯撒文化被责令改正，给予警告，并处以400万元罚款。此外，还有多位涉事高管被罚，其中，时任董事长郑合明和时任董事、副总经理孔德坚被给予警告，并分别处以250万元罚款；时任董事、总经理何啸威和时任财务总监刘军被给予警告，并分别处以150万元罚款；时任董

处于亏损状态。2025年前三季度，凯撒文化实现营业收入4.2亿元，同比增长28.62%，净利润亏损1.08亿元，同比下滑12.49%。



事会秘书彭玲和时任独立董事、审计委员会主任马汉杰被给予警告，并分别处以50万元罚款。

凯撒文化方面公告表示，目前其已对2021年度至2023年度财务报表及2024年半年度财务报表进行了会计差错更正。截至目前，凯撒文化已收到与部分投资者索赔事项相关的诉讼材料，涉及金额逾181万元，但未达到计提预计负债的条件，无须计提预计负债。

仍未扭亏

凯撒文化曾以服装、服饰的设计、制造及销售为主业。2015年3月，凯撒文化收购深圳市酷牛互动科技有限公司100%股权，进入互联网游戏领域。此外，当年通过并购，凯撒文化旗下还囊括了幻文科技、天上友嘉等游戏、IP领域的企业。

彼时，游戏业务已成为凯撒文化的主要利润来源。2015年财报显示，文化与娱乐业占凯撒文化主营业务的24.01%，毛利率则达到90.24%。当年凯撒文化实现净利润8091.47万元，同比增长1132.71%，经营利润主要来源于网络游戏产业。

2016年，天上友嘉研发的《圣斗士星矢：重生》上线，为凯撒文化的净利润提供支撑。当年文化与娱乐业在凯撒文化的总营收占比已经达到69.55%。2017年8月，凯撒文化发布SLG手游《三国志2017》，上线首月流水超1亿元。

在《圣斗士星矢：重生》和《三国志2017》两款游戏的带动下，2018年凯撒文化的净利润达到2.78亿元，创上市以来新高。

但是，随着时间推移，凯撒文化的净利润逐渐开始呈现出下滑态势，并于2022年亏损6.87亿元，至今仍处于亏损状态。

2024年，凯撒文化曾推出《圣斗士星矢：重生2》，并在2025年上

半年尝试微信小程序、华为快游戏等新兴平台，延长老游戏生命周期。此外，其还推进国际化战略，依托经典IP提升海外用户黏性，加速游戏出海。凯撒文化方面提到，虽然新上线的多款游戏贡献了增量流水收入，但由于新游戏处于推广初期，对于利润的贡献尚不明显，整体业绩上承受了一些压力。

2025年前三季度，凯撒文化实现营业收入4.2亿元，同比增长28.62%，净利润亏损1.08亿元，同比下滑12.49%。

对于如何提振业绩，凯撒文化方面表示，将继续聚焦主营业务，持续推进新产品研发及上线进度、不断优化产品结构，通过多途径进行降本增效、深挖市场潜力，推动整体经营业绩的修复与改善。

记者注意到，当前，凯撒文化旗下依然拥有众多IP资源储备，包括《航海王》《幽游白书》《圣斗士星矢》《全明星觉醒》《奥特曼》《遮天世界》《镇魂街》等。

随着经营业绩的持续承压，2025年三季度末，凯撒文化的货币资金较2024年年末减少63.40%。为此，凯撒文化在2025年曾多次公告披露，拟将旗下投资性房地产抵押或出售。

2025年9月，凯撒文化将旗下

价值1.65亿元的不动产作为抵押物，获得交通银行股份有限公司汕头分行和广州银行股份有限公司汕头分行组成的项目银团综合授信额度7500万元。2025年2月，凯撒文化将旗下价值4365.59万元的不动产作为抵押物，获得中国工商银行股份有限公司汕头分行综合授信额度8000万元。

上述资金全部用于补充凯撒文化的日常经营业务。

此外，凯撒文化还于2025年1月对外披露，拟出售汕头、昆明、济南、贵阳和乌鲁木齐市等14处投资性房地产，这些房产的账面价值合计为2.55亿元。

凯撒文化方面表示，上述房产主要为公司之前从事传统服装业务时所形成，目前该业务已在2020年完全剥离，相关固定资产与游戏业务无协同效应，已成为与主营业务无关的沉淀资产。凯撒文化出售上述非经营性房产系进一步优化业务结构，更好地聚焦游戏主业，支持主业做大、做强。

财报显示，截至2025年9月底，凯撒文化的投资性房地产资金为3.27亿元。对于后续是否将进一步出让不动产来为游戏业务“输血”，记者联系凯撒文化方面采访，截至发稿，未获回复。