



2024 年 4 月刊 (总第 22 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: 吴发良)

## 目 录

<b>第一章 行业法规与监管动态</b> .....	<b>1</b>
一、广州市黄埔区新闻出版局关于印发广州开发区（黄埔区） 促进游戏和电竞产业高质量发展的若干措施的通知.....	1
二、济南市人民政府办公厅关于印发济南市促进电竞游戏产业 发展行动计划（2024—2026 年）的通知.....	4
<b>第二章 行业资讯</b> .....	<b>9</b>
一、上海市网络游戏行业协会杯首届电竞赛收官.....	9
二、广州开发区出台“游戏电竞高质量发展 10 条”.....	10
三、暴雪网易“分手”一年再复合 未来又将如何共舞?.....	13
四、电子竞技融合发展 粤港澳大湾区构建“电竞+”城市生态圈 .....	15
五、深圳竞逐“国际电竞之都”，南山区如何发力?.....	16
<b>第三章 经典案例分享</b> .....	<b>20</b>
蓝沙信息技术（上海）有限公司、上海数龙科技有限公司诉上海 黑眼圈文化传媒有限公司、纪明岐著作权侵权纠纷案.....	20
<b>第四章 电竞网游委简介及动态</b> .....	<b>27</b>

# 第一章 行业法规与监管动态

## 一、广州市黄埔区新闻出版局关于印发广州开发区（黄埔区） 促进游戏和电竞产业高质量发展的若干措施的通知

穗埔新出规字〔2024〕1号

区属各有关单位:

现将《广州开发区（黄埔区）促进游戏和电竞产业高质量发展的若干措施》印发给你们, 请认真遵照执行。执行过程中如遇问题, 请径向区新闻出版局反映。

广州市黄埔区新闻出版局

2024 年 4 月 8 日

### 广州开发区（黄埔区）促进游戏和电竞产业高质量发展的若干措施

为贯彻落实《“十四五”数字经济发展规划》《广东省数字经济促进条例》《广州市关于推进数字文化创意产业高质量发展的实施意见》等文件精神, 推动游戏和电竞产业高质量发展, 引进一批具有行业引领力的头部企业, 集聚一批优质游戏企业, 吸引一批国际国内知名的创意人才和优秀原创游戏团队扎根黄埔, 建设一批在内容研发、发行推广、电子竞技等方面具有明显优势的示范园区, 更好地促进文化创意、体育和旅游产业相互赋能, 现结合我区实际, 特制定本政策措施。

**第一条【适用范围】**本措施适用于经营关系在广州开发区、广州市黄埔区及其受托管理和下辖园区(以下简称本区)范围内有健全财务制度、实行独立核算、符合信用管理相关规定、依法成立的游戏和电竞企业、机构、园区。

**第二条【重点项目落户扶持】**鼓励引进对本区游戏和电竞产业发展具有全局带动和重大引领作用的产业项目, 对新引进的优质项目按照《广州开发区（黄埔区）促进经济高质量发展政策措施》第一点项目落户奖扶持。(责任单位: 区投资促进局、区工业和信息化局、区文化广电旅游局)

对政策有效期内新落户本区且企业年度营收 2 亿元以上, 符合相关条件的, 按照实际租金的 50%给予补贴, 补贴单价最高为 1.5 元/天·平方米, 补贴期限 1

年, 单个企业补贴面积不超过 2000 平方米。(责任单位: 区新闻出版局、区工业和信息化局、区文化广电旅游局)

**第三条【园区建设扶持】**推动游戏和电竞产业聚集发展, 支持鼓励建设一批主题特色突出、规模效益显著、产业生态完备的游戏和电竞产业特色园区。政策有效期内, 根据园区的游戏产业集聚度、引进游戏企业规模等条件, 遴选不超过 5 个示范园区, 按园区运营管理机构实际运营费用的 30% 给予扶持, 每家园区运营管理机构最高给予 100 万元扶持, 并推荐申报国家、省、市、区文化产业示范园区(基地)。(责任单位: 区新闻出版局)

**第四条【平台建设扶持】**支持本区企业及机构建设具有游戏技术创新、研发辅导等功能的公共服务平台。区新闻出版主管部门对公共服务平台进行认定, 并开展考核, 通过年度考核的, 按照公共服务平台实际运营费用的 30% 给予支持, 每个公共服务平台最高支持 50 万元, 每年支持总额不超过 200 万元。(责任单位: 区新闻出版局)

**第五条【原创精品扶持】**支持开发弘扬社会主义核心价值观、中华优秀传统文化内涵、富含黄埔元素的原创精品游戏。对优秀原创网络游戏上一年度获批版号并正式上线运营的企业或机构, 每年遴选 10 个作品予以奖励, 每款优秀作品给予最高 30 万元奖励, 每家企业或机构每年累计奖励不超过 90 万元, 年度扶持金额总额不超过 250 万元, 本条款与《广州市黄埔区 广州开发区促进文化旅游产业发展办法》第五条规定不重复奖励。(责任单位: 区新闻出版局)

对经国家主管部门批准, 在本区研发发行、正式上线满一年且具有较大影响力的原创游戏产品, 企业年度营收 4 亿元以上的, 根据下载量、用户活跃度等条件, 最高按照该游戏产品运营首年度营收 10% 给予一次性奖励, 每家企业给予的奖励不超过 200 万元。(责任单位: 区工业和信息化局)

对被选为重大电竞赛事游戏产品的, 且企业年度营收 10 亿元以上的, 给予一次性最高 500 万元奖励。(责任单位: 区新闻出版局)

**第六条【电竞场馆建设扶持】**对在本区建设或改建高标准、可承办国际性和全国性电竞赛事活动的 B 级及以上级别电竞场馆, 经认定后, 按照固定资产投资额的 30% 给予一次性支持, 最高支持金额 500 万元。(责任单位: 区体育局)

**第七条【电竞俱乐部运营扶持】**支持国际性、全国顶级职业杯赛、联赛联盟

俱乐部的主场落户，给予最高 500 万元的一次性补贴。对主场落户本区的电竞俱乐部参加国际性、全国顶级职业杯赛、联赛，或政府举办的高水平、综合性运动会电竞赛事，按所获比赛名次给予俱乐部最高 100 万元奖励，每个俱乐部每年奖励不超过 200 万元。（责任单位：区体育局）

**第八条【电竞赛事扶持】**争取具有国际影响力的电竞品牌赛事和活动在本区举办。支持行业协会、专业机构和企业承办管委会、区政府组织的重大电竞赛事，对影响重大、社会效益突出、示范效应显著的重大电竞赛事承办方，按“一事一议”方式给予扶持。（责任单位：区体育局）

**第九条【人才配套扶持】**结合相关政策，对贡献突出的游戏企业的优秀人才，可按有关规定享受落户、子女入学、购（租）房补贴、公共租赁住房等优惠政策。（责任单位：区人力资源社会保障局、区教育局、区住房城乡建设局）

**第十条【重大项目扶持】**对产业带动性强、行业影响力高的龙头企业或重大项目，经管委会、区政府同意，采取“一企一策”“一事一议”方式，另行予以重点扶持。

**【附则】**符合本措施规定的同一项目、同一事项同时符合本区其他扶持政策规定的（含上级部门要求区里配套或负担资金的政策规定），按照从高从优不重复的原则予以支持，另有规定的除外。相关扶持奖励补贴的比例和限额均为上限数额，并且其比例和金额受年度资金预算总量控制。获得扶持的涉税支出由企业或个人承担。享受本措施扶持的对象，须签订相关承诺书，若扶持对象违反承诺的，应将所获扶持资金予以退回。

本措施自印发之日起施行，有效期 3 年，其中本措施第二条等规定按《广州开发区（黄埔区）促进经济高质量发展政策措施》（有效期至 2026 年 5 月 18 日）相关规定执行。有效期届满而相关资金当支付而尚未支付完毕的，应继续执行至全部完毕。

## 二、济南市人民政府办公厅关于印发济南市促进电竞游戏产业发展行动计划（2024—2026年）的通知

各区县人民政府，市政府各部门（单位）：

《济南市促进电竞游戏产业发展行动计划（2024—2026年）》已经市政府同意，现印发给你们，请认真组织实施。

济南市人民政府办公厅

2024年4月19日

### 济南市促进电竞游戏产业发展行动计划 (2024—2026年)

为加快推动数字先锋城市建设，发展壮大电竞游戏产业，培育经济发展新动能，结合我市实际，制定本行动计划。

#### 一、总体要求

（一）总体思路。坚持以习近平新时代中国特色社会主义思想为指导，全面贯彻党的二十大精神，深入践行新发展理念，坚持正确导向，坚持市场主导、政府引导，以完善基础设施、提升产业能级、创建品牌赛事、创新融合发展、优化发展环境为重点，推动以赛创牌、以赛促产、以产为基、以产促融，深入挖掘电竞市场价值，营造泉城电竞特色文化，实现社会效益和经济效益相统一，促进“电竞+”产业品牌化、国际化、规范化、融合化发展。

（二）主要目标。立足我市比较优势，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家左右开展电竞游戏研发、赛事、运营的头部企业，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，将我市打造成基础设施完备、产业基础良好、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。

#### 二、重点任务

（一）实施基础设施建设完善行动。

1. 统筹推进多层次电竞场馆建设。加快建设济南黄河体育中心，打造符合国际性赛事标准的大型电竞赛事专业场馆。引导电竞企业、电竞赛事运营企业、电

竞俱乐部和社会力量投资、建设、运营可满足常规训练和主场比赛需求的中型专业化电竞场馆。推动利用现有体育场馆、会展中心、剧院、网吧、国企闲置厂房等场所或闲置空间依法改扩建为中小型电竞场馆。(责任单位:市体育局、市文化和旅游局、市住房城乡建设局、市自然资源和规划局,各区县政府及代管镇、街道的功能区管理机构)

2.加快推动产业集聚区建设。依托齐鲁软件园等成熟软件产业载体,着力引进电竞游戏领域总部企业、标杆企业,集聚一批影响力、带动力强的“链主企业”。规划建设游戏研发、赛事运营、电竞直播、培训、衍生品开发等产业要素集聚的电竞游戏主题产业园区(基地),引导电竞游戏产业上下游企业集群发展。(责任单位:市体育局、市工业和信息化局、市委宣传部,各区县政府及代管镇、街道的功能区管理机构)

3.建设电竞训练基地。积极争取国家电竞队训练基地进驻我市,为训练提供优质保障。支持企业、行业协会、专业机构等主体设立电竞培训机构和实训基地,开展赛事解说、电竞裁判、经纪管理、组织运营、转播制作等专业技能和行业规范培训。(责任单位:市体育局、市人力资源社会保障局)

## (二) 实施产业能级加速提升行动。

4.加大电竞游戏企业引进力度。依托我市软件名城优势,积极争取国内外优秀电竞游戏公司、研发机构、工作室等进驻济南,开展游戏产品研发制作、技术创新等工作。加强与国内头部运营、直播和短视频企业的合作,支持在济设立地区总部、业务总部,提高大型电竞赛事运营、制作传播、商业开发能力。(责任单位:市工业和信息化局、市文化和旅游局、市委宣传部、市投资促进局、市发展改革委)

5.建立电竞游戏企业培育机制。加大电竞游戏企业梯次培育力度,支持我市电竞游戏产品开发、赛事运营、经纪管理、转播制作等产业链关键环节企业发展壮大,鼓励我市其他行业企业跨领域布局电竞游戏行业,加快培育一批电竞游戏领域的创新型中小企业和专精特新、瞪羚、独角兽等优质企业。(责任单位:市工业和信息化局、市文化和旅游局、市体育局)

6.加强原创游戏产品研发。鼓励游戏企业持续开展内容和技术创新,提升原创游戏产品研发水平,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, 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。鼓励游戏企业将济南特色文化、特色场景、历史人物等融入游戏内容研发创作, 形成一批自主IP电竞游戏原创内容。(责任单位: 市文化和旅游局)

7.建设产业发展创新平台。鼓励企业建设游戏开发共性技术平台、开源开放创新平台、游戏引擎研发平台等共性平台, 支持企业申报一企一技术研发中心、软件工程技术中心、企业技术中心等各类高端研发平台。鼓励科技企业孵化器和众创空间孵化培育游戏研发、电竞俱乐部、经纪服务、战队等类型的企业或团队。(责任单位: 市工业和信息化局、市发展改革委、市科技局)

### (三) 实施赛事活动品牌创建行动。

8.积极引进顶级品牌赛事。加强与国内外电竞行业协会组织、电竞游戏领军企业的联系对接, 争取王者荣耀职业联赛、DOTA2国际邀请赛、英雄联盟职业联赛等国际性顶级赛事、国际性洲际性全国性大型赛事在济落地。支持各级电竞联赛重要场次和重要活动在济举办。(责任单位: 市体育局)

9.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、日常赛、校园绿色电竞赛事。积极培育有特色、有影响力的自主品牌电竞赛事, 构建济南自主IP品牌赛事体系, 不断提升济南电竞赛事的知名度和美誉度。(责任单位: 市体育局)

10.举办电竞游戏周边系列活动。支持企业和机构举办电竞游戏论坛、供需对接会等产业活动, 加强产业对接, 促进电竞游戏产业发展。鼓励、支持会展公司与动漫游戏厂商合作举办高水平动漫游戏展。鼓励组织举办电竞周、电竞嘉年华等主题宣传活动, 加大宣传推广力度。(责任单位: 市文化和旅游局、市体育局、市商务局)

### (四) 实施创新融合发展赋能行动。

11.推动电竞游戏产业融合应用创新。建设一批“电竞+文创”“电竞+会展”“电竞+旅游”等典型应用场景, 促进电竞与各产业领域融合发展, 打造新场景、新业态。支持在公园、街区、园区、景区等公共空间融入电竞元素, 融合竞赛表演、娱乐购物、休闲旅游、特色美食等开发消费新场景, 打造一批有较高国内影响力的高品质、重体验、地标性电竞特色场所。(责任单位: 市文化和旅游局、



市体育局、市商务局、市园林和林业绿化局)

12.带动电竞游戏周边产业发展。支持相关企业运用人工智能、虚拟现实、裸眼3D等新一代数字技术,提升电竞内容制作水平和传播能力。充分利用我市在新一代信息技术产业、科研、人才等方面的优质资源,带动电竞直播、经纪、资讯、培训、装备等周边产业发展,延长电竞游戏产业消费链条。拓展电竞赛事内容传播渠道,用好现有电视频道资源,支持主流媒体平台参与赛事内容制作及传播。(责任单位:市文化和旅游局、市体育局、市工业和信息化局、济南广播电视台)

(五) 实施发展环境优化提升行动。

13.加强人才引培。鼓励高校、职业院校以校企合作等方式开设电竞游戏类专业,建立后备人才培养体系,培养多层次电竞游戏产业相关人才。制定电竞游戏人才评定办法,吸引国内外知名电竞人才和优秀原创团队在济集聚发展。(责任单位:市教育局、市人力资源社会保障局、市体育局、市工业和信息化局)

14.优化市场环境。加强电竞游戏领域意识形态风险研判和处置,本着鼓励创新的原则,在严守安全底线的前提下为新业态发展留足空间。加强对游戏选题策划、意识形态等方面的审核管理,严格游戏出版后监管,全面推进游戏防沉迷,保护青少年身心健康。严厉打击“黑灰”产业,依法查处不正当竞争行为,维护公平竞争的市场秩序。(责任单位:市文化和旅游局、市体育局、市教育局、市市场监管局、市公安局)

### 三、保障措施

(一) 加强统筹协调。建立多部门参与的电竞游戏产业发展协调配合机制,强化市区联动、部门协同,进一步做好政策扶持、资源配置、空间布局、企业培育、人才引育等工作,推动本行动计划有序实施。(市有关部门按职责分工负责)

(二) 推进责任落实。建立工作台账,项目化、工程化、清单化推动任务落实。各有关部门按照本行动计划确定的主要目标和重点任务,细化政策措施,压实责任分工,确保政策实施到位、措施落实到位、成效实现到位。(市有关部门按职责分工负责)

(三) 强化政策支持。市有关部门要结合实际,研究制定并组织实支持电竞游戏产业发展的专项政策举措,统筹现有相关政策,发挥财政政策引导作用,

优化政策支持方式，完善多元化资金投入机制，加大对电竞游戏产业发展的支持力度。（责任单位：市工业和信息化局、市委宣传部、市发展改革委、市科技局、市财政局、市商务局、市文化和旅游局、市体育局、市投资促进局）

（四）做好宣传推广。加大对电竞游戏产业的正面宣传引导力度，发挥游戏的正向价值。要积极通过各类媒体宣传我市电竞游戏产业发展、赛事举办、应用示范等工作成效，营造推动电竞游戏产业健康发展的良好氛围。（责任单位：市委宣传部、市文化和旅游局、市体育局、济南广播电视台）

## 第二章 行业资讯

### 一、上海市网络游戏行业协会杯首届电竞赛收官

4 月 21 日, 由上海市网络游戏行业协会电竞专业委员会主办的首届电竞赛《反恐精英: 全球攻势 (CS) 》收官。网易摘得上海市网络游戏行业协会杯冠军, 完美世界、鹰角网络、莉莉丝游戏获得佳绩。

经过 1 个月的紧张比拼, 参赛战队用技术和团队配合, 展示了电竞的精神和魅力。决赛吸引了许多来自协会会员单位的到场观赛, 现场也聚集了从不同公司远道而来的亲友团。比赛现场气氛异常火热, 选手们赛点的逆风翻盘, 永不言弃的竞技精神一次又一次地点燃观众们的观赛热情。

作为承办方的完美世界电竞, 致力于打造高水准、高标准的电竞赛事, 为电竞爱好者提供一个展示自己技能的舞台。比赛全程在完美世界竞技平台进行, 提供专业的赛事服务器和赛事专题页, 为玩家参赛保驾护航。完美世界电竞中心作为决赛场馆, 设有实景舞台、观众区域, 并配置全套国内顶尖电竞转播设备, 专业赛事标准的音响和灯光系统, 为参赛选手和观众带来不亚于职业赛事的电竞体验。

协会和完美世界电竞为选手们精心准备了纪念奖牌、奖杯和 CS 官方周边, 以表彰他们的努力和热爱。奖牌的设计采用了五合一款式, 充分展现了电竞深层意义和核心价值: 团结与合作、拼搏与奋斗、荣誉与成就。奖杯为水晶材质, 代表了选手们对比赛最纯粹的热爱和高尚的竞技精神。

电竞赛事为产业发展注入更多动力, 营造了良好的竞技氛围。作为上海市网络游戏行业协会电竞专业委员会的主任委员单位, 完美世界电竞响应并快速落实《上海市网络游戏行业协会电竞专业委员会公平竞技倡议》。为了维护电竞赛事公平、公正, 保障广大电竞爱好者的权益, 决赛日盛情邀请了本届赛事的战队代表发表倡议, 为公平竞技发声, 希望全社会都能关注并支持公平竞技运动, 共同号召所有电竞从业者和爱好者们行动起来, 营造一个公平、透明、健康的电竞环境。

资讯链接:

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1797134920397448703&wfr=spider&for=pc>

## 二、广州开发区出台“游戏电竞高质量发展 10 条”

4 月 11 日, 广州开发区、广州市黄埔区召开新闻发布会, 发布《广州开发区(黄埔区)促进游戏和电竞产业高质量发展的若干措施》(以下简称“游戏电竞高质量发展 10 条”)。该政策从平台建设、租金补贴、版号奖励、赛事引进、人才落户等方面扶持游戏产业发展, 促进区内文化创意、体育和旅游产业赋能, 全方位、多层次构筑粤港澳大湾区数字文化产业新高地。

据了解, 广州开发区、黄埔区大力推动游戏电竞产业高质量发展, 连续 4 年举办中国游戏产业年会, 先后出台“元宇宙 10 条”“文旅十条 2.0”等 10 多项数字经济文化产业专项政策支持产业创新、激发市场活力。接下来, 该区将重点建设中国游戏产业大数据信息服务平台和粤港澳大湾区(黄埔)游戏产业服务中心, 打造游戏产业 10 分钟服务圈, 推动游戏电竞产业成为该区数字经济新的增长点。

### 建设公共服务平台, 解决游戏企业难点堵点

“游戏产业是文化产业的重要组成部分, 是数字经济的重要表现形式, 是新质生产力的推动力量。广州开发区、黄埔区将打造游戏产业 10 分钟服务圈, 努力为广州游戏企业提供高效优质公共服务。”黄埔区委宣传部副部长兼区新闻出版局局长谭致远在发布会上表示。

据介绍, 该区形成了北部知识城、中部科学城、南部海丝城产业园区的空间发展格局, 拥有国家级文化与科技融合示范基地、国家对外文化贸易基地(广州)、粤港澳大湾区国家大数据综合试验区和广州人工智能与数字经济试验区鱼珠片区等四块数字文化创意产业金字招牌, 中国版权保护中心华南版权登记大厅和广东省文交所也在区内落户, 有效支持游戏企业技术研发、产业孵化和市场拓展。

根据“游戏电竞高质量发展 10 条”, 该区将根据园区的游戏产业集聚度、引进游戏企业规模等条件, 遴选不超过 5 个示范园区, 按实际运营费用的 30% 给予每家园区运营管理机构最高 100 万元扶持, 并推荐申报国家、省、市、区文化产业示范园区(基地)。

同时, 为了进一步增强产业服务平台的支撑作用, “游戏电竞高质量发展 10 条”支持企业及机构建设具有游戏技术创新、研发辅导等功能的公共服务平台, 通过年度考核的, 按照公共服务平台实际运营费用的 30% 给予支持, 每个公

共服务平台最高支持 50 万元。

据了解,广州开发区、黄埔区在全国首创中国游戏产业大数据信息服务平台,预计今年可投入使用。该平台运用大数据、区块链和云计算等信息化技术,着力建设游戏研发辅导、游戏出版协审、游戏营运监察和游戏信息发布等功能,聚焦游戏技术创新、游戏版权交易、游戏金融服务、游戏人才培育等多个领域,推进数据转化利用,实现全要素集聚、全流程管控、全链条服务,有效解决游戏企业面临的难点和堵点问题,助力游戏企业参与国际化竞争、实现高质量发展。

### **鼓励开发原创精品游戏, 一次性最高奖励 500 万元**

“企业在发展中面临着游戏研发投入成本大、游戏版号申请时间长、游戏运营监管要求高、海外营收资金回流难等诸多困境,迫切需要政策创新、管理创新、服务创新。”广东省游戏产业协会秘书长林丽表示。

目前,粤港澳大湾区(黄埔)游戏产业服务中心在紧锣密鼓建设中。该中心设政务服务大厅,为游戏企业提供工商注册、版号申请、版权登记、法律咨询、人才落户和政策兑现等服务,为游戏开发者提供完善的基础设施和资源支持,加快人才培养以及政策辅导等,将吸引更多游戏从业者聚集广州发展,提升广东省游戏产业的研发水平和创新能力。

为鼓励游戏企业获批版号和推出原创精品,“游戏电竞高质量发展 10 条”明确,对优秀原创网络游戏上一年度获批版号并正式上线运营的企业或机构,每年遴选 10 个作品,每款优秀作品最高 30 万元奖励。对被选为重大电竞赛事游戏产品的,且企业年度营收 10 亿元以上的,给予一次性最高 500 万元奖励。

在支持电竞游戏企业文化出海方面,黄埔区文化广电旅游局四级调研员杨娜表示,将搭建文化和旅游对外贸易综合服务平台,集聚外贸企业、金融机构、法律服务机构、知识产权服务机构等资源,“量身定制”为包括游戏电竞在内的文旅企业提供产品展示、对接洽谈、政策咨询、金融推荐等多元化服务;通过举办活动、优化报关、退税、结汇手续等方式,支持和鼓励粤港澳大湾区游戏电竞企业参与“一带一路”文化联合旅游机制及合作项目。

“我们是初创型的游戏公司,这次发布的多条政策跟我们密切相关,非常及时精确。”广州玩胜网络科技有限公司副总经理兼联合创始人邓州表示,公司推出了很多原创精品游戏款式,政策对原创精品和重点项目落户的奖励对企业的扶

持很到位。

### 打造数字产业集群, 形成游戏电竞产业生态圈

“当前, 以游戏、电竞为代表的数字创意产业已成为文化艺术、新型消费与数字技术相互融合的战略新兴产业。”黄埔区工业和信息化局副局长袁蝶影在发布会上表示, “游戏电竞高质量发展 10 条”整合区内优势资源, 延长游戏和电竞产业链条, 不断催生新业态、创建新应用、塑造新模式, 推动数字创意产业发挥规模效应、乘数效应、虹吸效应。

近年来, 广州开发区、黄埔区抢抓数字经济发展大潮, 加快人工智能与数字经济发展, 形成游戏策划、游戏设计、游戏音乐、游戏美术、游戏影视、游戏特效全链条协同发展新格局。

目前, 该区累计建成 5G 基站近 8000 座, 落地华南地区唯一的工业互联网标识解析国家顶级节点(广州), 高水平打造中国软件 CBD、中国游戏软件谷等一批高能级产业载体, 积极培育数字创意战略性新兴产业集群。区内集聚 85 家 5G 重点企业, 培育游戏等互联网、软件企业超 400 家, 拥有规上智能装备企业超 300 家, 产业规模合计超 1000 亿元, 不仅为游戏产品底层开发提供技术“软实力”, 也为电竞用户沉浸式体验提供“硬装备”。

“电竞与其他体育运动一样, 是智慧、技能、反应和协调能力等身体素质的集中体现, 政策出台将为全区电竞产业高质量发展注入全新动能, 为广州打造羊城电竞新引擎添加澎湃新动力。”黄埔区教育(体育)局三级调研员蔚奇志表示。

“游戏电竞高质量发展 10 条”鼓励区内电竞产业等新业态的发展, 分别在场馆建设、俱乐部运营、赛事等方面予以相应支持, 如提出, 在本区建设或改建高标准、可承办国际性和全国性电竞赛事活动的 B 级及以上级别电竞场馆, 经认定后, 按照固定资产投资额的 30% 给予一次性支持, 最高支持金额 500 万元。对国际性、全国顶级职业杯赛、联赛联盟俱乐部的主场落户, 给予最高 500 万元的一次性补贴。

据悉, 该区将利用黄埔体育中心、广州国际体育演艺中心等大型体育场馆资源, 打造集健身、文化、交流、消费于一体的全民健身体育综合体, 探索传统体育场馆与电竞场馆“混搭”, 既可开展传统全民健身体育项目, 也为承办国内国际专业电竞赛事准备, 营造浓厚的电竞产业集聚氛围。

广州市黄埔区音像与数字出版协会执行会长郑翔贵表示, 政策不仅为全区游戏电竞企业发展划出路线图, 也将有力促进产业生态系统建设, 协会未来将发挥职业化、专业化作用, 与各界通力协作, 为高质量推进全区游戏电竞产业发展贡献智慧和力量。

资讯链接:

<http://www.chinahightech.com/html/chuangye/zchj/2024/0412/5707510.html>

### 三、暴雪网易“分手”一年再复合 未来又将如何共舞?

“分手”一年后, 兜兜转转, 在被微软收购后, 暴雪选择和网易复合了。

4 月 10 日, 网易游戏正式发布公告, 将与暴雪娱乐再次携手, 将暴雪游戏重新带回国服。公告显示, 暴雪旗下游戏将于 2024 年夏季开始重返中国市场, 由微软游戏与网易结成战略合作伙伴以将新游戏体验带入各个平台及市场。

分分合合 牵动玩家的心

事实上, 两家复合的消息从去年 12 月开始就有传出, 一直牵动玩家的心。消息称, 暴雪与国内多家游戏厂商洽谈了“国服回归”事宜, 最终选择与网易重新牵手合作。彼时, 封面新闻记者曾向网易方面求证, 但网易并未回复。

而此时, 网易暴雪“分手”已一年有余。2022 年 11 月 17 日, 暴雪娱乐发布声明称, 由于与网易的授权协议即将到期, 双方未能达成续约, 届时将暂停在中国大部分游戏服务。2023 年 1 月 23 日, 双方协议到期, 随后《魔兽世界》《炉石传说》《守望先锋》等暴雪游戏国服停服。

据了解, 为最大限度保障国服玩家权益, 暴雪国服游戏版号持有方上海网之易网络科技发展有限公司在暴雪游戏国服停服前, 已先行全额支付超 112 万玩家相关退款申请。而针对这些退款及其它款项, 网之易于 2023 年 4 月向暴雪娱乐在上海提起诉讼, 要求退还 3 亿元欠款。该诉讼同时还涉及暴雪与网之易之间签订的诸多“霸王条款”。

而在之后接近一年半的时间里, 围绕暴雪与网易展开的扯皮大戏持续上演。

对于和网易续约, 暴雪方面曾提出高价条件: 一是要求未来分成较 2019-2022 年的合约期的 50% 以上营收和净利润进一步提高; 二是要求暴雪游戏定价必须实现全球同步, 此前国服游戏定价较其他地区普遍低 20%。



2022 年 11 月, 网易 CEO 丁磊曾在电话会议中表示, 网易非常希望继续代理暴雪游戏, 并为此付出非常多努力。但过去一段时间, 整个谈判过程难度其实远超出网易方面的预期。对于一些涉及到可持续运营、和中国市场及玩家核心利益的关键性合作条款, 动视暴雪的要求是不可接受的。

“今天早上我们看到动视暴雪宣布终止合作的新闻, 我们感到非常遗憾, 也不得不遵守这个决定。”丁磊曾表示。

而在“分手”之后, 各种恢复合作的消息就已经开始流传, 暴雪在多方寻觅新的代理商未果后, 再次考虑和网易恢复合作。

暴雪总裁 Mike Ybarra 曾接受采访时表示: 中国有数百万玩家热爱暴雪游戏, 暴雪的所有人都希望确保他们能够玩我们的游戏。我们是一家全球性公司, 我希望暴雪游戏遍布全球每个国家和地区, 包括中国。

据悉, 暴雪和网易于 2008 年 8 月 13 日宣布达成合作, 在中国运营《魔兽世界》、战网等, 在之后的 14 年间, 为国内的游戏玩家带来了数不清的快乐和回忆。

各取所需 未来又将如何共舞?

记者注意到, 此次网易、暴雪复合, 背后的合作主体从暴雪变成了微软。去年 10 月, 微软宣布完成对动视暴雪总价约 687 亿美元的收购, 后者正式成为微软的全资子公司。但对于暴雪回归中国的具体时间, 微软始终未曾对外释放信息。

有行业人士认为, 在暴雪收归微软后, 其游戏回归国服又有了被讨论的可能性。而此时, 在网易暴雪“分手”事件中至关重要的动视暴雪 CEO Bobby Kotick 已在去年底正式卸任。

暴雪和网易正式分手后, 对于下一个合作对象, 业界传了好几个版本。但最终为何还是网易? 有分析人士曾表示, 网易曾代理暴雪旗下游戏长达 14 年, 且保存着玩家的游戏数据, 只有网易可以快速重新开服, 如果最终是网易代理暴雪游戏, 游戏服务器有望在 3 个月内开启, 其他厂商由于版号的重新申请等因素, 可能需要等更久的时间。

“微软欠缺手游研发经验, 但网易有, 这才是此次合作的根本, 取长补短。”业内人士认为, 分手又复合, 一切都在情理之中。

折腾后重聚, 摆在暴雪和网易面前的还有一个最大的难题, 有人认为, 在中

国，暴雪游戏的核心玩家已经步入中年，时间精力不足。目前回归，短期内依然是旧游戏，卖情怀，用户还会持续下滑。不过，这次复合带来的最大变数可能是技术共享、市场共享。

微软也清醒地认识到，对于动视暴雪和它旗下的经典IP来说，离开得越久，回归的阻力就会越大，想重新唤起用户的关注也越难。

值得关注的是，微软游戏还与网易达成一项协议，尝试将新的网易游戏带到Xbox以及其它平台。未来如何重建用户信任、如何给用户带来新的游戏体验，如何再紧密合作一起共舞，仍将是摆在暴雪和网易双方面前的重大考题。

资讯链接：<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1795917713188562789&wfr=spider&for=pc>

#### **四、电子竞技融合发展 粤港澳大湾区构建“电竞+”城市生态圈**

深圳新闻网2024年4月12日讯（记者 张玲）近日，由深圳市电子竞技运动协会联合主办的2024年国际数字体育科技与电子竞技博览会-电竞专场在深圳落幕。本次大会汇聚了国内外电竞行业的领军企业和行业专家，共同交流探讨了电子竞技运动的发展趋势和未来机遇。

深圳市电子竞技运动协会会长曾蕾在致辞中提到，随着《深圳市关于建设国际电竞之都的若干措施》政策的落实，协会正在积极推动电竞运动的快速健康发展。她表示，深圳是中国电子竞技文化的热土，而电竞运动是“深圳活力”的显著标志，欢迎大家选择深圳、扎根深圳，携手共建国际电竞之都。粤港澳大湾区正逐渐成为国际电竞发展的重要引擎，希望通过活动为电竞爱好者、企业家和投资者搭建起一个交流合作的平台，积极推动电子竞技运动的健康、有序发展。

##### **电竞运动国际化 电竞酒店成为新兴文旅业态**

中国香港电子竞技总会会长陈龙盛以自身的工作为切入口，分享了他带领中国香港队出征亚运会、乌兰巴托2023东亚青年运动会到第15届IESF世界电竞锦标赛心路历程，并分享关于电竞国际化的见解。七羽互娱酒店集团品牌发言人周娇发表了题为《高质量发展新契机下，电竞酒店的蓝海之路》的演讲，聚焦电竞酒店作为一种新兴的文旅业态，在当前市场环境下的发展潜力和商业运营模式。

## 粤港澳大湾区电竞融合发展 构建“电竞+”城市生态圈

圆桌论坛环节，来自粤港澳大湾区的广东省电子竞技运动协会常务副会长兼秘书长罗觉慧、中国香港电子竞技总会副主席黄锦麟、中国澳门电子竞技总会副会长梁炳超和上海市电子竞技运动协会秘书长朱沁沁、广州市体育学院休闲体育与管理学院博士生导师王晓东、深圳职业技术大学游戏与艺术专业副主任高震霖等嘉宾，就“电竞入奥”“粤港澳大湾区电竞的融合发展”以及“电竞行业发展背后的人才支撑”等话题展开了深入讨论。

红鲤文化副总裁雷悦希在题为《“电竞+”运营理念构建多元城市生态圈》的演讲中，与参会代表们分享了电竞与城市商业转型的结合为产业带来的新商机。奇妙互娱合伙人李斌聚焦《政产学研金服用，奇妙工场的当下与未来》，探讨了电子竞技产品化与服务化的核心议题。

闭幕式上，深圳市电子竞技运动协会对所有参与本次论坛的嘉宾、观众和工作人员（包括可爱的裁判员们）表示了衷心的感谢。大湾区正逐渐成为国际电竞发展的重要引擎，希望通过活动为电竞爱好者、企业家和投资者搭建起一个交流合作的平台，积极推动电子竞技运动的健康、有序发展。

资讯链接：

<https://baijiahao.baidu.com/s?id=1796155631755392417&wfr=spider&for=pc>

## 五、深圳竞逐“国际电竞之都”，南山区如何发力？

巨大的LED屏幕上，选手们双手在键盘和鼠标上飞快舞动，每一次“个人技”，或每一次精妙的团队配合，都会引起观众席上的一片欢呼和掌声。

与近期大热的“斯威夫特经济学”同理，电竞赛事正以其文化娱乐价值，以及带动软硬件设备，餐饮、酒店和旅游等上下游产业的巨大经济价值，成为又一“兵家必争之地”。目前，国内已有深圳、杭州、北京、成都等多个城市发布电竞专项政策。

其中，常住人口平均年龄只有32.5岁的深圳，在受众群体上拥有明显优势。去年，深圳正式入局竞争“国际电竞之都”。而作为“经济第一区”的南山，集结了腾讯、创梦天地等一批龙头游戏公司，举办了2022和平精英职业联赛PEL

夏季赛总决赛、2022王者荣耀世界冠军杯总决赛等品牌赛事，全市5家知名电竞俱乐部有4家落于南山。

深圳竞逐“国际电竞之都”，南山如何助力？有哪些短板需要补足？近日，南山区举行电竞产业高质量发展座谈会，近20家电竞企业代表建言献策。

战队、赛事、场馆缺一不可

近年来，电竞入亚、沙特发布《游戏与电子竞技国家战略》、欧洲议会通过“游戏法案”等一系列事件和举措，使电竞成为全球瞩目的文体产业竞技场。

电竞潮流之下，深圳去年7月印发《深圳市关于建设国际电竞之都的若干措施》，提出到2025年，成为引领粤港澳大湾区、辐射全国、面向世界的“国际电竞之都”。

南山区对电竞的政策体系建设更早一步。2020年起，《深圳市南山区关于支持电竞产业发展的实施意见》《南山区促进电竞产业发展专项扶持措施》等先后发布，对电竞俱乐部、电竞赛事、电竞产业活动、电竞场馆等方面都有相应扶持。

“南山区政策走在全国许多城市前面，带动了游戏研发、运营、授权、赛事等电竞全产业链发展。DYG落户后，我们与喜茶、努比亚红魔、DOUBLE CHECK等南山企业都有相应合作，希望形成合力。”深圳DYG电子竞技俱乐部总经理严祺在会上说。

2021年，手握KPL（王者荣耀职业联赛）冠军奖杯的DYG战队主场落地南山；2022年，和平精英赛事冠军队伍STE电竞俱乐部落地；2023年，狼队（和平精英、FIFA Online4分部）和4AM（绝地求生分部、和平精英分部）先后落地。

即使深圳5家知名电竞俱乐部有4家在南山，从俱乐部总量上看，短板还是非常明显。《2023年度中国电子竞技产业报告》显示，截至2023年12月，国内拥有十家以上电子竞技俱乐部的城市有上海、北京、广州、杭州，其中上海最多，达52家。

“要继续吸引KPL、LPL等不同联赛的头部俱乐部落地，每次主场联赛都会有很高的热度，会让更多年轻人关注南山。”星竞威武集团执行董事兼常务副总裁唐恒说。

除了吸引头部俱乐部，近年来，南山区举办了2022和平精英职业联赛PEL夏季赛总决赛、2022王者荣耀世界冠军杯总决赛等电竞品牌赛事。但与成都英

英雄联盟MSI、上海CS Major等国际顶级电竞赛事相比，深圳在赛事影响力上仍有一定差距。

严祺建议，南山区应加大与国际接轨力度，一年至少需要2-3场国际S级赛事、1-2个国内联赛主场落地。同时，应支持国内几大电竞联赛整体“打包”落户南山，即从赛事执行转播到相关参赛俱乐部一次性转移落地，实现南山电竞“弯道超车”。

举办赛事，场馆是关键因素。据介绍，南山区现有深圳湾体育中心、南山文体中心、海上世界文化艺术中心、南山文化馆、风华大剧院等场馆。

但据深圳大学文化产业研究院副院长胡鹏林观察，南山区目前较缺1万座以上和5000座以上的电竞场馆，2000座、800座和300座以上场馆则可根据现有的工业厂房或文体中心进行改造。

“我们没有场馆的运营权，只是租赁方，而物业租赁成本非常高。这些场馆通常不具备电竞赛事相关的硬件条件，所有的舞美搭建、拆卸都要俱乐部自己进行，俱乐部通过门票收益很难支持整个场馆的运作成本。”严祺表示。

严祺建议，由政府主导电竞场馆的建设和运营，采用综合竞演馆形式，“一场多馆”，应对不同赛事的档期问题，顶级赛事的超大型场馆则由政府协调一事一议。

### 打造电竞完整生态

最近，“霉霉经济学”成为热词，泰勒·斯威夫特全球巡回演唱会带动城市消费超50亿美元，俨然是“行走的GDP”。

与“霉霉经济学”同理，电竞带来的经济效益绝不仅是赛事门票收益。从上游电竞游戏研发、运营和授权，中游电竞俱乐部、电竞场馆、电竞赛事、电竞制播中心等电竞赛事参与、执行与内容制作，到下游的电竞直播、电竞设备、电竞教育、电竞旅游等衍生行业，电竞产业链涉及广泛，市场规模十分可观。

在生态打造方面，腾讯互娱电竞业务部总监、电竞产品业务负责人张雅缇提出，借鉴贵州“村超”等形式，南山区可结合区内文旅地标、知名商圈等，开展更多有特色的电竞运动，打造属于南山的电竞IP。

“粉丝来南山看完比赛，可以去电竞酒店住宿，周边还有一个电竞商业街区，可以买到电竞IP周边、玩电竞主题密室等等。这就形成了产业上下游，将南山打造成全球关注的粉丝打卡地。”唐恒表示，电竞粉丝从全国甚至全球各

地来到深圳南山观赛、观光，对提振南山旅游消费、提高南山国际影响力将有极大助力。

电竞生态的打造需要资金支持。上海复星体育执行总经理王卓识提到，许多电竞企业既算科技企业，也算文体企业，遵循轻资产的运营逻辑，在贷款融资方面存在一定痛点。他建议，建立电竞产业基金，对不同俱乐部、不同产业环节进行有针对性的引导和投资。

会上，深圳市投控东海投资有限公司基金部负责人穆春卫透露，深投控将联合南山区共同发起设立电竞产业发展基金，主要投向游戏开发、赛事运营、选手培养、周边产品开发、软硬件升级及文化出海。

“决定电竞行业生存与发展的还有认知。”兜兜电竞总经理、深圳市电竞产业协会副会长王翔提到，北京市率先提出“电竞北京”的概念，其中北京大学开设了“健康电竞”公益体验营，不断引导大众走出“网瘾少年”的刻板印象，对电竞形成更客观、更深入的认识。

“人类的正常反应速度大约是200毫秒，电竞职业选手可以达到110毫秒。电竞训练能够提升青少年的大脑反应能力和思维方式，这就是电竞的社会价值，但现在大家还不太知道。”王翔认为，未来深圳也需要更多创新的概念定义和引导，进一步转变大众认知。

资讯链接：<https://www.163.com/dy/article/IUNBP4DO05199NPP.html>

## 第三章 经典案例分享

### 蓝沙信息技术（上海）有限公司、上海数龙科技有限公司诉上海黑眼圈 文化传媒有限公司、纪明岐著作权侵权纠纷案

一审：（2022）沪0115 民初37413 号、（2022）沪0115 民初37414 号

#### 一、案情

《Legend of MIR II》（中文名《传奇》或《热血传奇》）游戏经过原告蓝沙信息技术（上海）有限公司、上海数龙科技有限公司及关联方二十余年的运营，在游戏领域极具知名度。两原告蓝沙信息技术（上海）有限公司、上海数龙科技有限公司发现，被告纪明岐创设运营的工作室发行了一款名为《传奇》的城市限定剧本杀，并通过微信对外推广、销售。被告上海黑眼圈文化传媒有限公司在经营的剧本杀馆使用了该剧本杀。该剧本杀在剧情、卡牌设计、剧本道具、游戏机制设计等诸多方面均使用了《传奇》游戏相应元素。原告遂以著作权侵权、商标权侵权及不正当竞争为由将二被告诉至法院。

法院经审理认定二被告的行为侵犯了原告复制、发行权，且其对涉案商标、涉案游戏各元素的使用构成商标侵权及不正当竞争。法院认为，被告提供服务与原告涉案注册商标核定使用的娱乐服务构成相同服务，对该剧本杀的经营及宣传推广中使用“传奇”标识的行为系在与涉案注册商标核定使用相同的服务上使用相同的标识。不正当竞争方面，从两原告主张混淆内容的整体性来看，综合考量被诉侵权剧本杀对游戏元素及内容的使用方式，多要素的叠加配合，易使相关公众对被诉《传奇》剧本杀与两原告享有权利的具有高知名度的游戏产生关联，主观攀附故意明显，属于混淆行为，构成不正当竞争。

#### 二、裁判结果

（一）（2022）沪0115 民初37413 号案：



1、被告上海黑眼圈文化传媒有限公司于本判决生效之日起立即停止侵害原告蓝沙信息技术(上海)有限公司、上海数龙科技有限公司对《Legend of MIR II》游戏中相关美术作品享有的著作权;

2、被告纪明岐于本判决生效之日起立即停止侵害原告蓝沙信息技术(上海)有限公司、上海数龙科技有限公司对《Legend of MIR II》游戏中相关美术作品享有的著作权;

3、被告纪明岐于本判决生效之日起十日内赔偿原告蓝沙信息技术(上海)有限公司、上海数龙科技有限公司经济损失及合理费用共计5万元,被告上海黑眼圈文化传媒有限公司在1万元的范围内承担连带赔偿责任;

4、驳回原告蓝沙信息技术(上海)有限公司、上海数龙科技有限公司的其余诉讼请求。

#### (二) (2022)沪0115民初37414号案:

1、被告上海黑眼圈文化传媒有限公司、纪明岐于本判决生效之日起立即停止侵害原告蓝沙信息技术(上海)有限公司、上海数龙科技有限公司对第23655012号、第1992650号注册商标享有的许可使用权,立即停止不正当竞争行为;

2、被告纪明岐于本判决生效之日起十日内赔偿原告蓝沙信息技术(上海)有限公司、上海数龙科技有限公司经济损失及合理费用共计12万元,被告上海黑眼圈文化传媒有限公司对其中的2万元承担连带赔偿责任;

3、驳回原告蓝沙信息技术(上海)有限公司、上海数龙科技有限公司的其余诉讼请求。

### 三、案例分析

#### 著作权侵权部分:

根据我国《著作权法》的规定,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。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。对于美术作品独创性的判断,法律并没有设定一个明确的高度,一般而言,只要符合独立创作、具有最低限度审美的要求,且不属于公有领域的造型艺术,均应视为满足了作品的独创性要求。

本案中, 两原告主张的权利游戏中的地图“比奇城”、道具、怪物形象“命运之刃”“屠龙”“凝霜”“银蛇”“沃玛号角”“强效/特效金创药”“主宰项链”“重盔甲(男)”“探测项链”“白色虎齿项链”“裁决之杖”“嗜魂法杖”“逍遥扇”“赤血魔剑”“龙纹剑”“祈祷之刃”“海魂”“骨玉权杖”“龙之手镯”“辟邪手镯”“复活戒指”“降妖除魔戒指”“铂金戒指”“麻痹戒指”“逆火软甲”“布衣(女)”“轻型盔甲(男)”“强效/特效魔法药”“黑铁矿石”“白野猪”“沃玛教主”, 均具有审美意义、独创性和可复制性, 符合我国《著作权法》规定的作品构成要件, 属于受我国《著作权法》保护的美术作品。被告方提出部分设计(如三叉戟、环状戒指、竹节手杖等)属于公有领域、通用设计或已有在先设计, 但原告主张权利的形象是形状、色彩、花纹等各方面设计的结合, 其具体化的独特表达方式符合作品独创性的要求, 在细节上与在先设计存在区别, 且被告方并未提供充分证据证明原告主张权利的相关形象整体已进入公有领域, 故对于被告方所提前述意见, 法院不予采纳。

将原告主张的32个美术作品与被告《传奇》剧本杀道具中对应的卡牌及实物进行比对, 道具“命运之刃”“凝霜”“银蛇”“探测项链”“裁决之杖”“嗜魂法杖”“逍遥扇”“赤血魔剑”“祈祷之刃”“海魂”“骨玉权杖”“龙之手镯”“辟邪手镯”“复活戒指”“铂金戒指”“麻痹戒指”与原告权利作品在主要造型结构、棱角设计、缠绕方式设计、尖角设计、弯曲角度、环状高低设计、绳索上装饰物分布位置等方面高度近似, 部分颜色搭配不同、武器道具手柄处的设计等有细微差别, 不影响两者构成实质性相似。同时, 也存在被告侵权卡牌、实物与原告主张权利的美术作品不构成实质性相似的情况, 具体如下: 1. 地图“比奇城”。从《传奇》剧本杀道具中的地图颜色、背景、图片中的文字(或数字)标注等情况来看, 与原告主张权利的“比奇城”地图差异较大, 两者不构成实质性相似。2. 道具“屠龙”。《传奇》剧本杀道具中的屠龙在刀主体部分的花纹设计上使用了金色的、富有立体感的龙的造型, 从刀柄跨越至刀头处, 整体较为夸张, 而《Legend of MIR II》游戏中的屠龙刀面花纹设计较为简单, 无立体感, 两者不构成实质性相似。3. 道具“沃玛号角”。《传奇》剧本杀道具中的沃玛号角整体光滑且附有带子, 《Legend of MIR II》游戏中的号角造型呈现节状, 两者的弯曲角度也有差异, 不构成实质性相似。4. 道具“主宰

项链”。《Legend of MIR II》游戏中的主宰项链在带子上设计了尖齿分布, 突出了上部的三个尖角, 主体挂坠整体造型与《传奇》剧本杀道具中的幸运项链有明显差异, 且幸运项链主体挂坠部分尖角分布相对均匀, 两者颜色差异也较大, 不构成实质性相似。5.道具“重盔甲(男)”。《传奇》剧本杀道具中的重型盔甲在领口处的设计(非爆炸状设计)、腰部以下的设计与《Legend of MIR II》游戏中的重盔甲(男)区别较大, 两者颜色虽接近, 但不构成实质性相似。6.道具“白色虎齿项链”。《Legend of MIR II》游戏中的白色虎齿项链吊坠为两齿造型, 其中一齿较长, 《传奇》剧本杀道具中的虎齿项链吊坠为三齿造型, 长度相当, 两者齿状造型与项链连接处的设计亦存在不同, 不构成实质性相似。7.道具“龙纹剑”, 《传奇》剧本杀道具中的龙纹宝剑在剑刃下端突出的龙纹装饰方面与《Legend of MIR II》游戏中的龙纹剑有较大差异, 不构成实质性相似。8.道具“降妖除魔戒指”。《Legend of MIR II》游戏中的降妖除魔戒指在指环中央有一条明显的沟壑,

《传奇》剧本杀道具中的降妖除魔戒指的指环中央无沟壑设计, 且指环边缘有明显的做高设计, 两者不构成实质性相似。9.道具“逆火软甲”。《传奇》剧本杀道具中的金丝软甲在服饰肩部、腰部及领口设计等方面与《Legend of MIR II》游戏中的逆火软甲有较大差异, 不构成实质性相似。10.道具“布衣(女)”。《Legend of MIR II》游戏中的服饰无法看清具体设计布局, 从整体上看与《传奇》剧本杀道具中的女性布衣差别较大, 不构成实质性相似。11.道具“轻型盔甲”。《Legend of MIR II》游戏中的轻型盔甲(男)在衣领高度、衣襟设计等方面均与《传奇》剧本杀道具中的轻型盔甲不同, 两者不构成实质性相似。12.道具“强效/特效魔法药”“强效/特效金创药”。《传奇》剧本杀道具中的魔法药、金创药在坛子整体造型结构、盖子处的设计与《Legend of MIR II》游戏中的对应道具形象均不同, 不构成实质性相似。13.道具“黑铁矿石”及怪物“白野猪”

“沃玛教主”。《传奇》剧本杀道具中的“黑铁矿石”及前述怪物与《Legend of MIR II》游戏中对应的道具、怪物相比较, 形象差异较大, 均不构成实质性相似。

综上, 被告黑眼圈公司在经营过程中使用的《传奇》剧本杀中部分卡牌及道具实物形象与原告主张权利的“命运之刃”等16个美术作品构成实质性相似, 侵害了两原告就《Legend of MIR II》游戏中的前述美术作品享有的发行权; 被告纪明岐生产、销售的《传奇》剧本杀中部分卡牌及道具实物形象与原告主张权

利的“命运之刃”等16个美术作品构成实质性相似,侵害了两原告就《Legend of MIR II》游戏中的前述美术作品享有的复制权、发行权。

### 侵害商标权及不正当竞争部分

#### 一、被告黑眼圈公司、纪明岐的行为是否构成商标侵权

第1992650号“传奇”、第23655012号“传奇”商标经核准注册,现在有效期内,两原告对上述注册商标享有的许可使用权受我国《商标法》的保护。根据《商标法》的规定,未经商标注册人许可,在同一种商品(服务)上与其注册商标相同的商标,或在类似商品(服务)上使用与其注册商标近似的商标并容易导致混淆的,属于侵犯注册商标专用权的行为。在案证据显示,被告黑眼圈公司在其参与经营的位于上海市浦东新区川沙路5558弄绿地东海岸办公楼A栋606室的“黑眼圈剧本杀俱乐部”“推理大师探案馆(川沙店)”为相关公众提供各种主题的剧本杀娱乐体验,该服务本质上为娱乐服务,与第1992650号“传奇”、第23655012号“传奇”注册商标核定使用的娱乐服务、娱乐属同种服务;被告纪明岐为被告黑眼圈公司经营剧本杀娱乐体验服务提供《传奇》剧本杀的道具,道具的包装盒、卡牌上突出显示“传奇”标识,其生产、销售并授权被告黑眼圈公司在特定区域范围内使用被诉《传奇》剧本杀道具是被告黑眼圈公司提供相应娱乐服务的前提,故被告纪明岐的行为本质上亦是提供剧本杀娱乐体验服务。被告黑眼圈公司、纪明岐辩称其提供的服务与原告涉案注册商标核定使用的娱乐服务不构成相同服务的辩解,法院不予采纳。被告黑眼圈公司在其经营的剧本杀实体场馆为相关公众提供名为“传奇”的主题剧本杀活动,该剧本杀的卡牌等道具上使用了“传奇”标识,该公司参与经营的“推理大师探案馆(川沙店)”在大众点评网络平台亦开设店铺,在店铺内点击“桌面剧本杀8人本”显示“传奇”(城限)剧本杀,对应的宣传图片上亦使用了“传奇”标识。被告纪明岐将其开发、生产的剧本杀命名为《传奇》,除了将《传奇》剧本杀道具销售、授权给被告黑眼圈公司使用外,还向全国不特定公众销售及授权使用。被告黑眼圈公司、纪明岐在对该剧本杀的经营及宣传推广中使用“传奇”标识的行为,系在与涉案注册商标核定使用的“娱乐服务、娱乐”相同的服务上使用相同的标识,根据《商标法》第五十七条第一项的规定,构成商标侵权。被告黑眼圈公司辩称其属于《商标法》规定的销售者,提供了商品合法来源故不承担侵权责任的意见,法院不予采纳。

## 二、被告黑眼圈公司、纪明岐是否构成不正当竞争

两原告主张，其拥有权利的《Legend of MIR II》游戏中的“比奇城”地图、“沙巴克”“白日门”“玛法大陆”等地点、“屠龙”“凝霜”等道具名称及道具属性、“沃玛教主”“赤月恶魔”等怪物名称、相关角色职业分类、角色技能、角色属性特征、对战机制、红蓝血球设计等均属于有一定影响的游戏元素，被告纪明岐开发、销售及被告黑眼圈公司经营的《传奇》剧本杀的卡牌、道具、使用了与《Legend of MIR II》游戏中的前述地点、道具、怪物等元素相同或近似的名称，剧本杀中角色的职业分类与《Legend of MIR II》游戏中的角色职业设置相同，两者在道具属性、角色技能、角色属性特征、对战机制等方面亦相同或非常近似，剧本杀大部分卡牌背面都使用了红蓝血球与“传奇”二字组合，两被告在对《传奇》剧本杀的宣传中亦使用了与《Legend of MIR II》游戏的知名元素“玛法大陆”“比奇”等，这些均对相关公众造成了混淆，属于《反不正当竞争法》第六条第四项规定的不正当竞争行为。法院认为，从《反不正当竞争法》第六条的表述来看，该条前三项为商业标识仿冒不正当竞争条款，禁止对他人有一定影响的商业标识作足以引人误认为是他人商品（服务）或者与他人存在特定联系的混淆性使用，第四项则对混淆行为作了兜底规定，并未排斥非标识性混淆的情形，非单纯仿冒有一定影响的商业标识，从行为各要素整体来看足以引人误认为是他人商品（服务）或与他人存在特定联系的混淆行为亦应纳入《反不正当竞争法》第六条第四项予以规制。在适用《反不正当竞争法》第六条第四项仿冒行为的兜底条款时，需综合考量以下情形：1.被混淆的对象是否具有一定的影响；2.是否容易使相关公众对商品、服务的来源或两者存在特定关系产生混淆；3.被控侵权行为不属于《反不正当竞争法》第六条第一、二、三项列举的仿冒行为，但确有规制必要。

本案中，剧本杀游戏与网络游戏虽然在游戏特征、玩法等方面有所不同，但目的都是为了丰富相关公众的精神文化生活，两原告与被告黑眼圈公司、纪明岐均为游戏产品的经营者，双方存在同业竞争关系。网络游戏《Legend of Mir II》在中国已连续运营多年，具有极高的知名度、影响力和广大玩家基础，部分游戏元素名称如“玛法大陆”“比奇城”“沃玛教主”等亦已具有一定的影响力。虽然两原告提供的证据尚不能证明其主张的所有游戏特定地点名称、怪物名称、道具名称、道具属性、角色职业分类、角色技能、角色属性特征、对

战机制等均分别与其具有唯一对应性并具有一定的影响力，尤其在游戏角色的属性特征、对战机制、部分道具名称（如布衣、重/轻盔甲、黑铁矿石、魔法药、金创药等）、单纯的道具属性等方面，部分设置并不完全相同，即使相同也不能为《Legend of Mir II》游戏所垄断，但从两原告主张混淆内容的整体性来看，综合考量被诉侵权《传奇》剧本杀对游戏元素及内容的使用方式，其使用了与《Legend of Mir II》游戏相同或近似的怪物、地点名称、道具名称及对应属性、角色职业分类及技能分配等游戏元素，这种多要素的叠加配合涉案剧本杀的名称、“传奇”标识、红蓝血球标识及与《Legend of Mir II》游戏中“比奇”“玛法大陆”等元素相关的宣传语等，易使相关公众对被诉《传奇》剧本杀与两原告享有权利的具有高知名度的《Legend of Mir II》游戏产生关联，主观攀附故意明显，两原告提交的证据材料中游戏用户的评论亦证实相关公众已经产生了实际混淆。故法院认为，两被告的被诉侵权行为进行整体评价后确有规制必要，属于《反不正当竞争法》第六条第四项规定的其他足以引人误认为与原告方运营的《Legend of Mir II》游戏存在特定联系的混淆行为，构成不正当竞争。被告纪明岐、黑眼圈公司辩称《传奇》剧本杀与《Legend of Mir II》游戏不构成混淆的意见，法院不予采纳。

此外，原告方在法庭辩论终结后撤回对于相关宣传内容构成虚假宣传的主张，认为应归入《反不正当竞争法》第六条第四项规定的混淆行为予以评价，是对其主张被告方相关宣传内容构成侵权的法律依据发表新的意见，本质上并非增加或变更诉讼请求，被告黑眼圈公司所提相关意见，法院不予采纳。

## 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 北京市环球 (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  
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](mailto:linyongxin@vborn.net)