

新加坡法律出版社研究院出品 | 电子游戏知识产权司法保护研究报告 (上)

Law Review 2026年4月28日 12:43 上海

编者荐语：

本文系新加坡法律出版社研究院“数字内容知识产权司法保护研究系列”的阶段性研究成果之一，作者为朱玮洁律师。本文曾首发于“知产前沿”新媒体平台，本次由新加坡法律出版社研究院官方发布，以便读者系统了解电子游戏知识产权司法保护的相关研究内容。

以下文章来源于知产前沿，作者新加坡法律出版社



知产前沿

中国领先的知识产权会议策划主办方及知识产权媒体



编者按

本报告由新加坡法律出版社研究院出品，系该院“数字内容知识产权司法保护研究系列”的重要成果之一。

报告以电子游戏为研究对象，系统梳理了电子游戏在中国司法实践中的知识产权保护模式与裁判路径，分析了不同类型作品的保护类别、侵权裁判标准及司法适用趋势，并对

中美两国在电子游戏知识产权保护领域的裁判规则进行了系统比较与评析。

报告的英文版 *Research Report on the Judicial Protection of Intellectual Property for Video Games in China* 将于2025年12月由新加坡法律出版社正式出版，并收录于国际出版体系。

新加坡法律出版社研究院聚焦于知识产权和法律科技（人工智能与电子数据取证等）前沿领域。研究院秉持跨学科视角，深度整合法律、技术与产业知识，通过发布研究报告、白皮书与学术专著，持续为学界、实务界及政策制定者提供兼具学术与实务价值的深度洞察。

注：

由于篇幅所限，本报告分为上下两篇，本文系报告的上篇。

上篇（第一章至第三章第一节）：内容涵盖电子游戏产业概况电子游戏的司法保护体系以及游戏规则的裁判标准；

下篇（第三章第二节至第六章）：继续分析电子游戏的侵权裁判标准、美国的相关司法实践，并对中美两国的司法裁判进行比较研究。

第一章 中国电子游戏产业概况

近年来，中国电子游戏产业已经成为全球增长最快、规模最大的娱乐产业之一，其市场潜力、技术创新能力以及文化影响力均呈现出显著上升趋势。本章旨在从宏观层面概述中国电子游戏产业的基本面貌，通过对市场规模、玩法类型结构及产业链构成的系统分析，为后续关于知识产权保护、法律规制与行业治理的研究奠定基础。通过本章的内容，读者将能够理解中国游戏产业的整体生态格局及其在经济与法律层面的复杂性，为后续章节中关于权利主体识别、侵权行为类型和监管机制的讨论提供必要的事实背景与产业逻辑支撑。



游戏市场规模

近年来，中国游戏产业呈现出快速发展的态势，市场规模不断扩大，展现出强劲的经济活力和商业潜力。根据中国音像与数字出版协会发布的《2025年1-6月中国游戏产业报告》，2025年上半年中国游戏市场实际销售收入达到1680亿元，同比增长14.08%，游戏用户规模接近6.79亿，同比增长0.72%，均创历史新高。在如此庞大的市场环境下，知识产权保护与合规监管的重要性愈发凸显。

从游戏平台分布来看，移动游戏继续主导市场，上半年实际销售收入约为1253亿元，占总收入的74.6%，同比增长16.5%；客户端游戏收入为354亿元，占比21.1%，同比增长4.9%；网页游戏收入约22亿元，占比1.3%，同比下降5.9%。移动端凭借随时可玩、碎片化玩法及多样化商业化

模式，维持市场优势，而传统客户端和网页端规模相对较小，呈现明显分化趋势。这一产业格局不仅反映了中国游戏市场的商业繁荣，也为知识产权保护、法律规范及行业治理提供了重要背景。



中国游戏市场的主要玩法类型构成

从游戏玩法类型来看，中国游戏市场呈现出多样化格局，不同类型的游戏满足了玩家群体的多层次需求。游戏类型是指游戏的核心玩法机制及玩家互动方式。根据市场调研与产业数据，中国市场主要的玩法类型包括：

- 1. 角色扮演类游戏（RPG）：** 玩家通过扮演虚拟角色，在虚拟世界中完成任务、探索剧情并提升角色能力。RPG游戏注重角色成长系统和故事沉浸感，代表性作品包括开放世界动作RPG的《原神》和传统武侠RPG的《剑网3》。
- 2. 动作类游戏（Action）：** 以即时操作和手眼协调为核心，玩家通过战斗、跳跃、射击等操作完成关卡或对抗对手，强调操作技巧与即时反馈。代表作品包括《鬼泣》系列和《黑暗之魂》系列。
- 3. 策略类游戏（Strategy）：** 强调资源管理、战术部署与决策制定能力，玩家需进行全局规划以取得胜利，通常考验长期思考和策略布局能力。代表作品包括《文明》系列和《星际争霸》系列。
- 4. 多人在线战术竞技游戏（MOBA）：** 玩家控制具有独特技能的角色，与队友协作在对称地图上进行对抗，目标通常是摧毁敌方核心设施，融合动作与策略特性。代表作品包括《DOTA 2》、《英雄联盟》和《王者荣耀》。
- 5. 休闲益智类游戏（Casual / Puzzle）：** 玩法轻松简单、上手快，适合短时休闲和碎片化体验，以轻度娱乐为主。代表作品如《开心消消乐》和《纪念碑谷》。
- 6. 体育竞技类游戏（Sports / Racing）：** 模拟真实或虚构的体育活动，注重公平竞争与竞技体验。代表作品包括《FIFA》系列和《NBA 2K》系列。
- 7. 模拟经营类游戏（Simulation / Management）：** 玩家在虚拟环境中进行建设、管理和资源分配，强调长期策略与规划能力，代表作品包括《模拟城市》系列和《模拟人生》系列。

整体来看，中国游戏市场的玩法类型结构呈现多样化发展趋势，其中RPG、动作类及MOBA游戏在收入和用户活跃度方面占据主导地位。不同类型游戏的并存与玩法交叉，体现了市场对玩法创新和玩家体验的高度重视，同时也为知识产权保护和侵权判定研究提供了复杂而丰富的法律背景。

中国游戏产业链可大致分为三类主要参与者：开发者、发行商以及游戏平台。

1. 开发者

开发者是游戏的核心创造者，负责游戏的策划、程序开发、美术设计、音效制作以及系统架构等工作。他们通过技术和创意实现游戏玩法和用户体验的落地。开发者既可以是独立工作室，也可以是大型企业内部的开发团队。值得注意的是，开发者在游戏知识产权中拥有原创内容、程序代码、角色设计、剧情及美术素材等方面的权利。

2. 发行商

发行商主要负责游戏的商业化运营和市场推广。他们与开发者签订授权协议，将游戏推向市场，包括制定营销策略、广告投放、定价和促销活动等。发行商关注的是游戏的市场表现和收入回报。部分大型企业同时兼具开发和发行职能，但概念上仍需区分：开发者创造内容，发行商负责推广和商业化。

3. 游戏平台

游戏平台是游戏分发、运营和管理的重要载体。平台不仅提供游戏下载和更新服务，还承担付费体系管理、用户社区运营、内容审核及知识产权合规监督等职能。典型的游戏平台包括Steam和WeGame，以及应用分发平台如App Store和Google Play，它们共同构成了全球及中国游戏市场的重要组成部分。平台通过技术和渠道优势整合资源，对游戏的传播和玩家接触具有较强控制力。与此同时，平台也需承担相应法律责任，如内容审核合规、用户数据保护等，以防止侵权或违规内容在平台上传播。

介绍开发者、发行商和游戏平台的作用，是为了让读者理解游戏产业链的整体结构及各方在游戏创作、商业化和运营中的角色分工。这对于后续分析知识产权保护、法律责任分配以及市场监管具有重要意义，因为不同主体在游戏的开发、推广和分发过程中承担不同的权利与义务，其法律保护和合规要求也各不相同。

总体来看，中国电子游戏产业的市场规模持续扩大、玩法类型不断丰富、产业链分工日益细化，这一系列变化不仅彰显出产业的经济活力，也使知识产权保护与法律规制的重要性日益凸显。随着游戏作品在创意表达、程序设计与交互机制等方面的复杂化，传统的知识产权法律框架面临新的适用与界定挑战。本章所描绘的产业概况，为理解电子游戏领域中知识产权保护的法律体系提供了现实背景。下一章将进一步梳理中国电子游戏知识产权保护的制度结构与法律体系基础，为后续分析著作权裁判标准与司法认定标准奠定理论框架。

伴随中国电子游戏产业规模的持续扩大和市场多元化发展，游戏作品的创作形式与技术复杂度不断提升，涉及的法律问题也随之增多。为了保障产业健康发展、维护市场秩序、促进创新活力，中国形成了以民事保护为核心、行政监管为支撑、刑事责任为补充的三位一体法律保护体系。本章将从民事保护、行政监管和刑事责任三个方面，系统分析中国电子游戏法律保护的现状、制度安排及其实际运作特点。



民事法律保护

民事保护构成电子游戏法律体系的核心基础，其主要依托著作权法、商标法、专利法以及反不正当竞争法等多元制度予以实现。其本质在于通过民事诉讼或调解等途径，为权利主体提供救济与保障，确保其合法权益在侵权发生后能够得到有效的恢复与维护。

（一）著作权法保护

在民事保护中，著作权法是判断电子游戏侵权的核心法律依据。中国司法实践普遍认为，电子游戏属于复合型作品，既具有计算机软件的属性，又兼具视听作品、美术作品、音乐作品及文字作品的特征。其受保护对象涵盖多个层面：源代码与相关文档构成软件作品的核心表达部分，其独创性表达依法可通过软件著作权获得保护；游戏人物形象、音乐、剧本及文字说明等艺术性创作内容，可分别通过美术作品、音乐作品和文字作品主张著作权；此外，游戏中的连续画面若具有独创性表达，则可作为视听作品依法获得保护。通过对软件层面与艺术表达层面的双重保护，著作权制度有效保障了开发者在程序实现及创意表达方面的合法权益。鉴于本报告将在第三章对相关裁判标准进行详细分析和重点讨论，此处不多赘述。

（二）商标法保护

商标是指用于商品或服务上的标识，用以区分不同经营者的商品或服务来源。商标法的设立旨在保护消费者利益、防止市场混淆，同时维护权利人的合法权益。通过注册商标，权利人获得对标识的专用权，未经许可他人不得在相同或类似商品、服务上使用相同或近似标识，从而防止市场混淆。商标法的保护对象主要集中在文字、图形、声音等可识别标识，强调标识的识别功能和商业价值。

1. 游戏权利人可以申请商标来保护权益

在电子游戏领域，商标法主要用于保护与游戏相关的标识性元素。游戏权利人通常会将游戏名称、游戏标识、角色名称、门派名称、游戏场景等注册为商标，以确保这些标识在市场上能够明

确区分游戏来源，防止他人使用相同或相似标识造成玩家混淆。申请商标时，这些标识必须具备显著性。若为通用名称，则无法直接注册，除非通过长期使用形成显著性，使公众能够将该标识与特定游戏或公司联系起来。同时，标识不得含有社会不良影响、不得使用地名或名人姓名等商标法规定的不能注册的绝对情形。此外，注册时还需确保与现有商标（包括申请中的商标）不相同或者不近似，并明确用于特定商品或服务类别。通过符合上述条件的商标注册，游戏权利人可以在法律框架下获得对标识性元素的专用权利，防止他人冒用或混淆，同时维护游戏品牌的市场价值和商业利益。

2. 即使游戏权利人未将角色名称或作品名称注册为商标，在符合一定条件的情况下，仍可主张该名称具有商品化权益，并可对侵犯其名称权利的他人商标提出异议或请求宣告其无效。

根据《最高人民法院关于审理商标授权确权行政案件若干问题的规定》第二十二条，对于著作权保护期限内的作品，如果作品名称、作品中的角色名称等具有较高知名度，将其作为商标使用在相关商品上容易导致相关公众误认为其经过权利人的许可或者与权利人存在特定联系，当事人以此主张构成在先权益的，人民法院予以支持。

上述是关于商品化权益内容的相关规定，对于构成商品化权益作为在先权利进行主张的条件，法院裁判标准如下：

对于是否构成商品化权益进行保护，应同时具备下列情形：（1）“保护对象”是否为作品名称、作品中的角色名称等；（2）在诉争商标申请日前，“保护对象”应具有一定知名度；（3）诉争商标的申请注册人主观上存在恶意；（4）诉争商标标志与“保护对象”相同或者相近似。（5）诉争商标指定使用的商品属于“保护对象”知名度所及的范围，容易导致相关公众误认为其经过“保护对象”利益所有人的许可或者与利益所有人存在特定联系。

例如，在第62865947号“神里绫人”商标异议案中，异议人为上海米哈游网络科技股份有限公司，系游戏《原神》的著作权人，该游戏原神中有一个角色名称为“神里绫人”，而被异议人杭州时空猎人科技有限公司将该“神里绫人”注册为商标，现异议人对该商标提出了异议申请。经审查，国家知识产权局认为，异议人的角色名称“神里绫人”作为该游戏的角色名称，经由异议人对游戏的持续运营、资本投入和媒体的广泛宣传，已具有较高知名度和较强显著性，并能够基于角色的亲和力使异议人据此获得游戏发行以外的交易机会。“神里绫人”已不局限于游戏角色本身，而成为具有明确指向性、对应性以及较高商业价值的角色名称，属于商品化权益，应受保护。被告在注册该名称时，具有攀附该角色名称获得利益的用途，意图使在使用该商标中造成混淆。另外，法院也认定被异议商标指定使用商品与异议人角色名称衍生商品消费群体重合，关联密切。综合上述因素，法院认为被异议人注册该商标损害了异议人的在先权利。

（三）反不正当竞争

反不正当竞争制度是维护市场公平秩序的重要法律机制，其核心目的在于防止经营者通过欺骗、混淆、仿冒或其他不正当手段破坏竞争环境、损害他人合法权益。《反不正当竞争法》以维护公

公平竞争秩序和社会公共利益为宗旨，调整的是经营者之间因竞争行为而产生的关系。它与知识产权制度既有交叉又有区别：知识产权保护特定的创新成果及其专有权，而反不正当竞争法更强调对公平市场行为秩序的维护，在知识产权保护不足或存在空白时，发挥补充性作用。根据《反不正当竞争法》的规定，典型的不正当竞争行为包括搭便车抢夺商业交易机会、仿冒混淆、虚假宣传、侵犯商业秘密、互联网不正当竞争行为等。在知识产权领域，尤其是电子游戏产业中，反不正当竞争法常被用于弥补著作权、商标权或专利权的不足，对难以纳入传统知识产权客体的内容提供保护。下面将重点阐述游戏领域中关于游戏规则、游戏装潢以及商业秘密在不正当竞争法下的保护现状与法律实践。

1. 游戏规则

游戏规则虽通常被认定为思想性内容，不属于著作权法或专利法的保护客体，但若某一游戏企业投入大量人力物力财力后，设计出一款爆款游戏，而模仿者在未作出任何实质创新的情况下大量进行模仿，形成实质性替代，这种搭便车，抢夺交易机会的行为，属于不正当竞争行为，通过《反不正当竞争法》第二条进行规制。对于该部分，本报告会在第三章详解。

2. 游戏装潢

游戏装潢亦是反不正当竞争法律保护的重要对象。游戏产品在长期运营中往往形成独特的标题界面、登录界面和人物创建界面等设计，能够产生区分游戏服务来源的作用。若他人模仿这些装潢特征，足以使相关公众误认为其游戏与原告存在特定联系，即可被认定为擅自使用与他人有一定影响的商品装潢近似的标识，构成混淆行为。与传统商品包装装潢保护类似，游戏装潢保护的关键在于其识别性与稳定使用，以及在市场上已形成一定影响。

例如，在2021年广东省高级人民法院首次发布互联网领域反不正当竞争和反垄断十大案例^[1]中的第六个案例中，原告暴雪公司主张网游《魔兽世界：德拉诺之王》构成知名服务，其名称和相关界面具有区分服务来源的作用，构成特有名称和装潢；被告成都七游公司等开发、运行的《全民魔兽：决战德拉诺》手游，擅自使用相似的名称和界面，容易导致市场混淆，原告主张被告构成不正当竞争。广州知识产权法院一审判决认为：暴雪公司《魔兽世界》系列游戏在国内电子游戏领域具有很高知名度，《魔兽世界：德拉诺之王》作为该系列新推游戏，承继了该系列游戏长达十年运营所累积的知名度，构成知名服务。该游戏名称“魔兽世界德拉诺之王”，以及该游戏标题界面、登陆界面和人物创建界面，能够产生区分游戏服务来源的作用，构成知名服务的特有名称和装潢。被告游戏《全民魔兽：决战德拉诺》擅自使用了暴雪公司知名服务特有名称和装潢，构成不正当竞争。遂判决成都七游公司等公开道歉并赔偿200万元。该案二审维持原判。

3. 商业秘密

商业秘密，是指不为公众所知悉、具有商业价值并经权利人采取相应保密措施的技术信息和经营信息等商业信息。其核心特征包括秘密性、价值性和保密性。在游戏产业中，商业秘密保护的范围包括游戏源代码、游戏设计文档、未公开的数据、算法实现、未公开的新版本、游戏内测中的信息，未公开的素材资源等。

以下例子是游戏内测中的游戏内容受商业秘密保护的案件。在米哈游公司诉陈某侵害商业秘密纠纷案件^[2]中，在游戏内测时，陈某作为内测玩家，未经许可录制游戏画面并在外部传播，导致尚未公开的角色形象、技能效果以及数据内容被泄露。对此，原告米哈游公司，作为该款游戏的著作权人，认为陈某侵犯了其商业秘密，向法院申请了行为保全。法院审理后认为，案涉游戏中相关游戏角色释放技能的连续、动态画面，具备秘密性，保密性和价值性，应受商业秘密保护。综合案件其他信息，法院裁定对陈某采取保全措施，禁止其披露、使用、允许他人使用其在内测中擅自拍摄、录制的游戏内容。

此外，为了有效保护游戏产业中的商业秘密，企业必须建立系统化的管理体系。首先，应与员工签署保密协议，明确规定保密信息的范围、保密期限及违约责任，使员工对所接触的商业秘密承担明确的法律义务。其次，企业的规章制度中应明确约束保密义务，对涉及商业秘密的资料进行分级管理，并严格限定不同岗位或员工的接触权限，确保仅在工作所需范围内访问敏感信息。此外，企业应定期开展保密意识培训，建立信息使用和流转的监督机制，从而最大程度降低因员工离职、岗位变动或操作不当而导致商业秘密泄露的风险。通过法律约束与制度化管理相结合，企业能够在游戏开发、测试、运营等各环节形成完整的商业秘密保护体系，有效保障核心技术、创新内容及市场竞争力。

（四）专利法保护

专利是国家依法授予发明创造者在一定期限内对其技术创新享有的专有权利，其根本目的在于激励技术进步、促进产业发展，并保障创新者在市场竞争中的合法利益。根据中国《专利法》的规定，专利分为三类：发明专利、实用新型专利与外观设计专利。

其中，发明专利与实用新型专利的保护核心在于其所提出的技术方案必须具备新颖性、创造性与实用性。新颖性要求技术方案在申请日前未曾公开披露；创造性要求该方案相较现有技术具有（突出的）实质性特点和（显著的）进步（注：发明和实用新型对创造性的要求略有区别）；实用性则要求该方案能够被所属技术领域的普通技术人员依说明书实施并产生实际效果。专利权的保护范围限于具体的技术实现手段，纯粹的思想、规则或抽象概念并不属于专利保护的客体。外观设计专利则是针对产品的形状、图案、色彩或其结合所形成的具有美感并适于工业应用的新设计进行保护。它强调的是视觉呈现的创新，而非功能或技术方案的改进。通过外观设计专利，设计者可以防止他人抄袭或仿制其产品外观，从而在市场中保持独特的视觉识别度与竞争优势。

在电子游戏领域，专利制度的作用主要体现在技术实现层面。例如，游戏的控制方法、操作装置、系统架构、游戏机结构、游戏引擎算法以及人机交互机制等，都可能构成具有专利意义的技术方案。这些技术创新往往涵盖软件与硬件的协同设计，体现了复杂的程序逻辑、算法优化及系统整合能力。通过获得专利保护，开发者能够防止他人未经授权复制、改编或模仿其技术成果，从而维护创新收益。对于游戏规则的专利保护，需要特别区分“规则本身”与“规则的技术实现”。游戏规则作为思想或抽象概念，并不受专利法保护；但若该规则通过具体技术手段得以实现，例如通过特定算法、数据结构或交互流程实现游戏效果，则该技术方案可作为发明或实用新型专利

申请的对象。换言之，只有当玩法或规则与具体技术实现密切结合，且符合新颖性、创造性与实用性要求时，才能获得专利保护。

二 行政监管

在中国，电子游戏属于文化产品，受到严格的行政监管。首先，任何游戏在正式上线前都必须获得出版物号（版号），由国家新闻出版署审核批准。版号是游戏合法出版和运营的前置条件，未经批准擅自出版、发行或上线的游戏，属于非法出版物，将面临行政处罚，包括责令停止运营、没收违法所得、罚款等。

除了版号管理，行政监管还涵盖虚假宣传、侵权盗版及不正当市场行为等方面。监管机构会对游戏宣传内容进行审查，禁止夸大宣传、误导消费者或虚假承诺。同时，对盗版游戏的制作、分发和销售行为，监管部门会依法查处，以保护合法权利人的利益。其他监管措施还包括对游戏内容的健康性、安全性以及未成年人保护的要求，如限制未成年人游戏时间、游戏内付费行为审查等。

通过这些行政监管措施，政府旨在规范游戏产业秩序，维护市场公平，保护消费者权益，并确保电子游戏产业健康、可持续发展。

三 刑事法律责任

刑事保护是电子游戏法律体系的强制性补充，主要针对严重侵权行为和严重技术性违法行为。对于在电子游戏中所涉及的刑事法律责任，一般涉及侵犯著作权罪，销售侵权复制品罪，侵犯商业秘密罪，职务侵占罪等罪名，但主要以侵犯著作权为主，由此，本报告就重点介绍电子游戏中的侵犯著作权罪的相关案例。

侵犯著作权罪规定在《刑法》第二百一十七条，涉及电子游戏的规定是第二百一十七条第一项和第六项。《刑法》第二百一十七条：以营利为目的，有下列侵犯著作权或者与著作权有关的权利的情形之一，违法所得数额较大或者有其他严重情节的，处三年以下有期徒刑，并处或者单处罚金；违法所得数额巨大或者有其他特别严重情节的，处三年以上十年以下有期徒刑，并处罚金：（一）未经著作权人许可，复制发行、通过信息网络向公众传播其文字作品、音乐、美术、视听作品、计算机软件及法律、行政法规规定的其他作品的；……（六）未经著作权人或者与著作权有关的权利人许可，故意避开或者破坏权利人为其作品、录音录像制品等采取的保护著作权或者与著作权有关的权利的技术措施的。

（一）侵犯电子游戏作为视听作品而构成侵犯著作权罪

电子游戏软件源代码被复制发行而认定为侵犯著作权罪的案例早已屡见不鲜，而近年来出现的新趋势，是司法机关开始将电子游戏的运行画面视为“视听作品”，从而纳入刑事保护范畴。其中，最具代表性的是“谢铨隆、刘晓静侵犯著作权案”^[3]。该案中，被告人谢铨隆开发游戏引擎“fly3d”和“龙途盒子”，在未获《热血传奇》权利人授权的情况下，复制游戏素材并搭建私服“追忆传奇”，同时向他人提供技术与素材支持，帮助多人运营侵权游戏并从中获利。法院经审理认定，该行为以营利为目的，未经许可复制发行他人作品，违法所得巨大，适用《刑法》第二百十七条第一项，构成侵犯著作权罪。

值得注意的是，该案的司法意义并不仅限于对传统私服行为的打击，而是在于首次在刑事案件中明确将电子游戏运行时的“连续动态画面”整体认定为视听作品的著作权客体，开创了刑事司法保护的新路径。法院认为，电子游戏通常由“游戏引擎”和“资源库”两部分构成，后者包含人物造型、地图、音效、文字等素材，而游戏运行过程即是引擎调用这些素材形成动态影像的过程。这一连续的动态画面，具备独创性和可感知性，符合著作权法意义上视听作品的构成要件，由此理应受到刑法保护。

本案的创新在于突破了长期以来在刑事案件中通常将电子游戏通过“计算机软件”进行保护的传统界定模式。传统上，司法实践多以源代码为保护对象，而忽视了游戏在运行中呈现的综合艺术效果。法院此次明确指出，游戏画面不仅仅是技术结果，而是融合了程序设计、美术创作、音效表现、剧情编排等多种表达形式的综合艺术载体，应当在视听作品的框架下予以整体保护。这种认定有效回应了游戏产业的发展现实，也使刑法保护与著作权法第三次修订中“电影及以类似摄制电影的方法创作的作品”扩大为“视听作品”的立法趋势保持一致。

此外，该案还在作品“同一性”认定方面提供了可操作的技术方法。法院委托鉴定机构通过“动态录屏比对”“关键坐标截图重叠比对”以及“素材参考比对”等多维手段，确认侵权游戏与正版《热血传奇》在地图坐标、人物造型、怪物形象、剧情路径等方面高度重合，构成实质性相似。这种基于视觉感知和技术手段相结合的比对方法，为今后电子游戏侵权案件提供了科学的证据标准，也减少了传统静态比对难以反映游戏运行整体性的缺陷。

（二）电子游戏外挂构成侵犯著作权罪

在近年来电子游戏行业的刑事司法实践中，针对“外挂”程序的法律定性问题一直存在争议。传统观点多倾向于将此类行为纳入《刑法》第二百八十五条所规定的“提供侵入、非法控制计算机信息系统程序、工具罪”进行规制，理由在于外挂程序往往通过技术手段干扰计算机系统运行。然而，伴随游戏产业的高度商业化以及刑法修正案（十一）的实施，司法实践开始逐渐将部分外挂行为视为侵犯著作权罪，尤其是当行为人绕过游戏企业的技术保护措施、未经授权修改游戏程序时，这一趋势表现得尤为明显。

以江苏省昆山市中级人民法院审理的何某良、王某端外挂侵犯著作权罪^[4]为例，法院认定被告人何某良、王某端通过境外渠道销售“鸡腿”外挂程序的行为，已构成侵犯著作权罪。案件事实显示，2018年至2021年间，两名被告与境外外挂团队合作，通过网站平台和比特币结算方式，向全球玩家销售针对腾讯公司旗下“和平精英”和“PUBG MOBILE”的外挂程序，从中牟取高额利润。经鉴定，该程序能绕过游戏公司设置的安全防护机制，直接读取并修改游戏内存数据，实现如“自瞄”“透视”“显示物资”等功能，从而严重扰乱游戏的正常运行秩序。

法院认为，涉案外挂通过破译通信协议、篡改游戏内存数据、干扰动态库调用路径等手段，实质上突破了著作权人针对游戏程序设定的技术保护措施。这些行为不仅破坏了游戏运行的稳定性，也损害了权利人的经济利益与市场信誉。由于被告人以营利为目的，且违法所得巨大，其行为符合《刑法》第二百一十七条第六项所规定的侵犯著作权罪的构成要件。

这一判决的意义在于：法院明确指出，当外挂程序的核心功能在于绕过或破坏游戏的安全机制，其行为实质上触及了著作权法意义上的“技术保护措施”。换言之，外挂行为不再仅被视为“侵入计算机系统”的技术行为，而是侵犯了著作权人对游戏程序享有的控制权。这标志着司法认定从“计算机信息系统安全”向“著作权保护”领域的延伸。

第三章 电子游戏的侵权裁判标准

本章将围绕电子游戏中最常引发争议的核心权利展开讨论，从游戏规则、游戏整体画面、游戏中的图片、音乐、人物形象到游戏软件的源代码，系统梳理这些要素在现行法律体系下的可保护性及其边界。在分析过程中，本章结合近年典型司法判例，呈现中国法院在不同类型案件中的裁判逻辑与标准。



游戏规则的知识产权保护

在司法实践中，游戏规则的保护主要有两条路径：一是通过《著作权法》进行保护，二是依据《反不正当竞争法》寻求救济。前者着重于判断游戏规则是否属于具有独创性的“表达”；后者则更关注市场行为的公平性，当被诉方直接复制、模仿他人游戏核心玩法、系统机制，不劳而获搭便车，抢夺商业机会，从而损害权利人的竞争优势时，即使该游戏规则不构成受著作权法保护的“表达”，仍可能被认定为违反商业道德，构成不正当竞争。

（一）游戏规则的著作权法保护

著作权法中的“思想与表达二分法”原则，是理解作品保护范围的核心基石。该原则明确区分不可受保护的思想、概念、方法与可受保护的具体表达形式，其目的是在保障创作者权益的同时，避免对思想和方法的垄断，鼓励社会公众在既有基础上进行创新。在电子游戏领域，这一原则直接引发了一个核心问题：游戏规则究竟属于不可保护的思想，还是可以作为创作者的具体表达形式获得著作权保护？这一问题在司法实践中长期存在争议，不同案件和法院的裁判标准不尽相同，形成了复杂而不统一的保护格局。

在过去的中国司法实践中，部分法院倾向于将具有独创性的游戏规则认定为表达的一部分，从而适用著作权法进行保护。具体而言，如果游戏规则体现了创作者的独特设计和创新思路，并且足够具体，法院可能认为其超越了纯粹的思想层面，而成为受法律保护的表达形式，这一观点在中期案件中曾占据主流地位。然而，这一趋势在2024年出现了重大转折。最高人民法院在2024年发布典型案例，其中明确指出，游戏规则不属于著作权法保护对象，其不可受保护的地位得以确立，司法实践的主流观点随之转向：游戏规则本身不受著作权法保护，只有通过具体表达形式呈现的游戏元素，如整体画面、音乐、美术素材和程序实现，才能获得法律保护。这一判例的发布为游戏开发者和法律实务提供了更明确的法律预期和维权指导。

1. 早期观点：游戏规则不受著作权法保护

在司法实践中，早期的观点认为游戏规则不受著作权法保护。

在暴雪娱乐有限公司、上海网之易网络科技有限公司与上海游易网络科技有限公司著作权权属、侵权纠纷一案（下称“炉石传说”案件）^[5]中，原告主张游戏中的卡牌和套牌的组合受著作权法所保护，被告则认为整套卡牌的玩法、功能不具有独创性，不属于著作权保护的客体。经审理，法院认为，原告所主张的卡牌和套牌的组合，其实质是游戏的规则和玩法。鉴于著作权法仅保护思想的表达，而不延及思想本身，由此，法院对原告的主张没有支持。

由此可知，对于游戏规则，法院认为游戏规则是属于思想，不属于著作权法所保护的客体，不能受著作权法保护。

2. 中期放宽观点：基础的游戏规则不受著作权法保护，但具体的游戏规则可以受著作权法所保护。该具体的游戏规则可以通过视听作品或者通过新作品类型（符合作品特征的其他智力成果）进行保护。

随后，法院提出放宽性观点，认为基础规则不受保护，但当规则经过具体化设计、融入角色设定、玩法逻辑、关卡安排或视觉呈现后，可以形成可感知的表达，这类具体化表达可以通过视听作品进行保护。之后，还有法院提出，游戏规则，或者含有游戏规则的游戏作品，可以被认定为其他具有智力成果的作品进行保护。

（1）基础的游戏规则不受著作权法保护，但具体的游戏规则可以受著作权法所保护。

对于游戏设计本身是否构成作品应当以抽象概括的方式区分层次加以分析，一般同类游戏的基本玩法属于基础规则，属于思想范畴，不能落入著作权法的保护范围，当事人主张游戏设计构成作品的，应当证明其所主张的游戏设计属于具体规则，且属于独创性表达，具体规则系在基础规则

的基础上指引玩家行为的一系列机制及机制的组合，使得整个游戏的玩法与其他游戏相比具有个性或特质^[6]。

举例1：在暴雪娱乐有限公司、上海网之易网络科技有限公司与四三九九网络股份有限公司、广州四三九九信息科技有限公司侵害著作权纠纷、不正当竞争纠纷一案^[7]中，原告的《守望先锋》电子游戏规则的呈现大致可概括为五个层次：

五个层次	具体内容	思想还是表达
第一层	游戏立项阶段的游戏类型定位。 如涉案游戏最顶端的规则为第一人称视角的团体在线射击游戏。	思想
第二层	围绕游戏类型定位的规则设计。 如射击类游戏的基础规则即“移动”和“射击”的功能。又如射击类游戏占点、攻防、护送等不同玩法的选定。	思想
第三层	一是与战斗目标相匹配的地图行进路线设计； 二是游戏人物的初始数值策划，赋予每位人物不同侧重的参数值和各具特色的技能或武器技能； 三是用户界面的整体布局。	表达
第四层	资源串联及功能调试，打磨游戏规则与游戏资源的契合度，不断地验证与纠错，完善游戏的逻辑自洽，最终形成连贯流畅的整体画面。	表达
第五层	游戏资源的进一步细化制作。美术和音频部分继续介入，包括场景地图的具体布置、外观的细化设计、人物的外观、武器外观及技能特效画面的细化设计、用户界面的丰富和整合等。	表达

公众号 · Law Review

法院认为，所谓“换皮游戏”，其本质就是在全面改变第五层的游戏全部外部美术造型的基础上，保留对于第三层和第四层内容的抄袭，从而最大限度的简化最耗费经济成本和时间成本的核心游戏资源制作及功能调试阶段，直接实现游戏的逻辑自洽。

上述第三层和第四层设计架构是否属于著作权法保护的“表达”范畴，应当结合该类游戏的特点和玩家体验综合判断。

当玩家开始进入FPS游戏时，英雄人物的外观造型，地图上建筑的种类选择，建筑物的造型设计，色彩的运用等有美学效果的外部呈现均被淡化和抽离，地图的行进路线、射击点和隐藏点的位置选择、所选人物的技能在当局战斗中的优势和缺陷、自己和队友的人物选择搭配、对方人物的选择搭配以及血包的摆放等游戏设计要素被凸显。

而这些游戏设计要素，大部分存在于第三层的设计中，并且在第四层的资源串联里与游戏的规则融合。游戏规则通过以游戏设计要素为内核的游戏资源制作得以外在呈现，这种外在呈现即表达。由此，游戏地图的行进路线、地图进出口的设计、人物的类型、技能和武器组合等整体构成了对FPS游戏规则的具体表达。

举例2：在杭州网易雷火科技有限公司与广州简悦信息科技有限公司著作权侵权及不正当竞争纠纷一案^[8]中，法院认为，电子游戏规则可以分为基础游戏规则和具体游戏规则。基础游戏规则确定了游戏的基本玩法，决定了整个电子游戏的设计方向和具体游戏规则的设计思路，可以作为划分游戏类型的依据。如权利作品《率土》作为模拟战略类SLG 游戏，具有该类游戏的一般目标和基础游戏规则，即为实现在特定时空下，通过玩家的一系列决策与战斗达成主线历史使命这一游戏目标，需要进行土地、资源、武将及属性、赛季任务等规则的基础设计等。这些基础游戏规则属于思想范畴，不受著作权法的保护。

而具体游戏规则是围绕基础游戏规则展开的详尽细致的设计，具有广阔的创作表达空间。这既表现在单个的游戏规则的设计方面，也体现在游戏规则之间的相互联系和作用所形成的各种游戏机制层面，在具有独创性时，应当成为著作权法意义上的表达。

举例3：在广州网易计算机系统有限公司、深圳市迷你玩科技有限公司、上海网之易吾世界网络科技有限公司侵害著作权纠纷、不正当竞争纠纷一案^[9]中，法院认为，从网易公司列举的《我的世界》游戏中的基本核心元素可以看出，游戏中元素的名称叫法、合成物品的名称叫法及合成物品的数值、生物元素的攻击规则、游戏数值的比例等均是游戏的核心玩法的具体表达，不属于“思想范畴”。

（2）作为具体的游戏规则可以通过视听作品或者新作品类型（符合作品特征的其他智力成果）进行保护

① 作为具体的游戏规则可以构成表达，并可以通过视听作品进行保护

在电子游戏著作权保护实践中，游戏规则作为抽象的思想本身不受保护，但当规则通过具体的画面、界面设计或连续动态操作呈现出来时，其表达性得以显现。法院在认定游戏规则保护范围时，通常将这些通过游戏画面具体呈现的规则视为游戏整体的重要组成部分，从而纳入视听作品的保护范畴。

例如，在苏州仙峰网络科技股份有限公司与上海恺英网络科技有限公司、浙江盛和网络科技有限公司侵害著作权纠纷、不正当竞争纠纷一案^[10]中，法院认为，游戏特定玩法规则和情节是构成游戏的核心，其通过游戏界面或连续动态画面呈现的具体表达也是玩家所感知的游戏主要内容，

将该部分内容作为核心组成部分并对游戏整体适用类电作品法律规则予以保护，有利于实现对电子游戏著作权的充分保护和实质保护。

② 作为具体的游戏规则可以构成表达，并可以通过新作品类型（符合作品特征的其他智力成果）进行保护

在中国著作权法中，“新作品类型”（即“符合作品特征的其他智力成果”）是一项具有兜底性质的规定，旨在保护那些不属于传统作品类型、但仍具有独创性并能够以一定形式表达的智力成果。具体而言，该条款来源于《中华人民共和国著作权法》第三条，其规定：“本法所称的作品，是指文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以一定形式表现的智力成果，包括：（一）文字作品；（二）口述作品；（三）音乐、戏剧、曲艺、舞蹈、杂技艺术作品；（四）美术、建筑作品；（五）摄影作品；（六）视听作品；（七）工程设计图、产品设计图、地图、示意图等图形作品和模型作品；（八）计算机软件；（九）符合作品特征的其他智力成果。”其中，“符合作品特征的其他智力成果”作为兜底条款，在法律适用上一般较为谨慎，不会轻易援引。这是因为著作权属于绝对权利，一旦某一创作被认定享有著作权，其权利即具有绝对排他性，任何未经许可的使用均可能构成侵权，因此法律对该兜底条款的适用持谨慎态度，以避免过度扩张权利范围。

然而，为保护游戏规则，有些法院将含有游戏规则的游戏认定为符合作品特征的其他智力成果，从而间接在著作权中保护游戏规则。例如，在杭州网易雷火科技有限公司与广州简悦信息科技有限公司著作权侵权及不正当竞争纠纷一案^[11]中，一审法院认为，电子游戏的独创性体现在游戏规则、游戏素材和游戏程序的具体设计、选择和编排中，并通过游戏画面予以呈现。作为独创性体现在游戏规则、游戏素材和游戏程序的具体设计、选择和编排中的电子游戏，系文学艺术领域能以一定形式表现的智力成果，有其独特的创作方法、表达形式和传播手段，与视听作品有本质区别，亦和其他法定作品类型存在本质不同，应当被认定为“符合作品特征的其他智力成果”。

由此可见，该案一审法院认为，电子游戏的游戏规则、游戏素材和游戏程序可通过游戏画面予以呈现，并且该游戏作品可作为新作品（符合作品特征的其他智力成果）予以整体保护。

然而，该观点被该案的二审法院进行了否定，二审法院认为，“不同类型作品的著作权权项项目、权利内容、权利归属主体、保护期限、合理使用等权利限制、构成侵权的实质性相似认定标准等因素均有可能存在区别；由于适用著作权法第三条第九项的兜底条款“符合作品特征的其他智力成果”认定构成新类型作品无异于创设赋予一种具有新类型客体的绝对权，故应当是一个涵盖上述因素的体系性考量及认定的过程。据此，一审判决在未充分考量并分别认定以上体系协调因素的情况下，直接认定《率土之滨》游戏构成“符合作品特征的其他智力成果”不当，本院予以纠正。”

[12]

3. 现行主流观点：游戏规则，无论基础游戏规则还是具体游戏规则，均是思想，不能受著作权法所保护。

《著作权法》所保护的客体仅限于对思想的具体表达形式，而非抽象的思想、构思或系统结构。换言之，法律所关注的，是思想以文字、美术、音乐、视听等具体形式所呈现出来的“表达”，而

不是背后的创意逻辑或功能性设计。在电子游戏领域，游戏规则作为指导玩家操作与系统响应的逻辑体系，本质上属于实现游戏功能的“思想与方法”，即便其内容再具体、设计再精巧，也不属于著作权法意义上的“表达形式”，由此不受著作权保护。

最高人民法院在2024年发布的典型案例——深圳市九某科技有限公司等与成都乐某科技有限公司等侵害著作权及不正当竞争纠纷上诉案（万国觉醒案）^[13]，确立了电子游戏著作权保护中“区分思想与表达”的司法分析框架，其核心在于通过引入“玩法机制设计”这一中间概念，界定游戏中不同层级内容在著作权法体系下的属性，从而明确哪些属于可受保护的表达，哪些属于不受保护的思想。

法院指出，电子游戏是一种复合型智力成果，既包含画面、音乐、文字等可感知的视听表达内容，也包含规则体系、数值逻辑、功能结构等实现游戏运行的机制部分。前者属于著作权法保护的表达层面，后者体现设计思路与逻辑关系，属于思想范畴。

在该案中，原告主张其“游戏元素及其组合体系”构成独创性表达，要求将其作为著作权保护对象。法院认为，这一主张实质上是要求对游戏机制与玩法逻辑予以保护。为分析这一问题，法院引入了“玩法机制设计”概念，并将游戏内容划分为三个层级：元素—系统—玩法。首先，玩法规则体现玩家与系统交互的行为模式与目标导向，是游戏机制的外在表现；其次，系统是对规则的内部实现结构，通过数值关系、功能逻辑组织各类元素，如资源系统、战斗系统、科技系统等；最后，元素（如建筑、兵种、科技、资源等）是构成系统的基础单位，承担具体功能，用于支撑机制逻辑的实现。

法院认为，上述三者共同构成“玩法机制设计”，即通过规则、逻辑关系、数值配置和元素组织形成的综合运行结构，用以实现特定的游戏体验。虽然这种机制设计具有创造性和商业价值，但其本质是实现游戏功能与玩法体验的思路与方法，属于“思想”层面，而非“表达形式”。

据此，法院得出结论：玩法机制设计属于思想，而游戏的系统与元素作为机制设计的组成部分，亦属于思想范畴，不构成著作权法意义上的表达。由此，原告主张的“元素及其组合体系”并不受著作权法保护。

从该案例可以看出，司法实践中关于游戏规则保护的认定已出现实质性转变。过去的裁判通常认为，只要游戏中的元素及其组合体系具有一定独创性，就可以视为具体表达，从而受到著作权法保护。而在这一新裁判思路下，法院明确指出，这些元素及其组合体系的本质在于体现游戏运行的逻辑与机制，属于实现功能的思想和方法，并非可被著作权法保护的表达形式。由此，原本可能被纳入著作权保护范围的具有游戏规则属性的元素及其组合体系，现已被排除在著作权法的保护客体之外。

（二）游戏规则的不正当竞争法保护

根据现行主流观点，游戏规则本身属于抽象的思想或方法，不属于《著作权法》所保护的表达范畴，由此，游戏规则无法通过著作权法获得直接保护。然而，这并不意味着游戏开发者在法律上完全没有救济途径。在游戏规则被他人未经许可模仿或利用的情况下，原告仍可依据《反不正当竞争法》寻求保护，通过主张不正当竞争行为，阻止竞争对手的不正当利用，从而维护自身的市场利益和商业价值。

这种对游戏规则不正当竞争纠纷的审理和裁判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来综合考虑被诉行为的正当性与否^[14]。

在实际司法实践中，法院认定游戏抄袭是否构成不正当竞争，会综合考虑多种因素。为便于理解，本章通过以下两个典型案例进行说明：在案例一中，法院认定被告抄袭原告游戏规则的行为构成不正当竞争，并判令赔偿5000万元；案例二为最高人民法院于2024年发布的典型案例（万国觉醒案），系统阐释了玩法机制模仿与不正当竞争的界定。通过对这两个案例的分析，可以总结出司法实践中判断游戏抄袭是否构成不正当竞争的核心裁判标准。

1. 案例一：

在广州网易计算机系统有限公司、深圳市迷你玩科技有限公司、上海网之易吾世界网络科技有限公司侵害著作权纠纷、不正当竞争纠纷一案^[15]中，法院首先认定《迷你世界》整体抄袭了《我的世界》游戏玩法规则。其次，法院从以下五个方面进行分析认定被告迷你玩公司是否违反《反不正当竞争法》，最后，法院认定被告迷你玩公司抄袭原告网易公司游戏规则的行为有悖于诚信原则和商业道德，扰乱游戏市场竞争秩序，损害网易公司合法权益，构成反不正当竞争法第二条规定的不正当竞争行为。

五个方面	具体内容
第一：游戏玩法规则具有竞争属性，能给经营者带来竞争优势和竞争利益。	当一款游戏在玩法规则上的个性特征足以影响消费决策，促使玩家购买和体验，就具有个性化的商业价值。而《我的世界》是一款风靡世界的沙盒类游戏，在国内外具有极高知名度和美誉度，是该品类游戏的典型代表或开创者之一，甚至成为该品类游戏“代名词”。因此，《我的世界》具有竞争优势和竞争利益。
第二：原告网易公司的合法权益因被告迷你玩公司竞争行为受到损害。	网易公司和迷你玩公司均是从事游戏开发、运营的企业，涉案两款游戏亦属于同一品类，双方当事人之间存在直接的竞争关系。从市场竞争角度来看，迷你玩公司开发、运营《迷你世界》，本质上是与网易公司争夺该品类游戏市场的商业机会或市场份额，必然会造成网易公司利益受损。
第三：被告迷你玩公司的模仿行为超过合理限度且会造成实质性替代后果。	沙盒类游戏吸引玩家的是玩法规则而非视听画面，《迷你世界》除了视听画面以外对玩法规则的全面模仿，足以造成实质性替代，已经超出合理借鉴、自由模仿的界限而走向抄袭的范畴。
第四：被告迷你玩公司实施了“搭便车”竞争行为	《迷你世界》充分攀附《我的世界》在相关玩家群体中的吸引力和影响力，利用网易公司宣传推广《我的世界》的热度，迅速打开市场、抢占市场，从而使得迷你玩公司在与网易公司的竞争中获得此消彼长的先发优势。
第五：被告迷你玩公司相关行为违背了诚信原则和商业道德。	迷你玩公司并非凭借自身智力劳动或资金投入来赢得竞争优势，而是通过抄袭手段来直接攫取了他人智力成果中关键、核心的个性化商业价值。这种擅自使用他人智力成果，无视他人巨大投资，无偿利用他人在长期经营中累积的产品声誉和吸引力，以牺牲他人诚信经营利益为代价来抢夺商业机会的行为，好比“盗用他人身上的黄金”，有悖于诚信原则和商业道德。

2. 案例二：

在深圳市九某科技有限公司等与成都乐某科技有限公司等侵害著作权及不正当竞争纠纷上诉案^[16]中，法院认为，根据《反不正当竞争法》及相关司法解释，法院在判断游戏玩法机制的模仿行为是否构成不正当竞争时，主要从三个方面进行考量。

首先，要评估原告的玩法机制是否属于其核心商业利益，以及被告的行为是否导致原告市场份额、商业机会或客户群体的实际损失，同时还需确认原被告之间是否存在竞争关系。

其次，要判断模仿行为是否超过合理限度，合理限度是指允许在一定范围内借鉴，但不得全面复制或直接替代原游戏的核心玩法，评估标准包括是否造成实质性市场替代、是否缺乏创新以及是否对原作形成直接竞争压力。

最后，要考察被诉行为是否违背诚信原则和商业道德，并对市场秩序造成负面影响，这包括被告是否未经许可攀附原告成果、是否存在明显抄袭或“低成本拼接”的主观意图，以及该行为是否破坏公平竞争环境，引发“劣币驱逐良币”的市场风险，从而损害创新型企业及消费者的利益。

3. 游戏规则抄袭的不正当竞争裁判标准

结合上述两个案件可以提炼出针对游戏规则抄袭的不正当竞争裁判标准如下：

第一，法院会认定游戏玩法规则具有竞争属性，即玩法机制能够为经营者带来核心竞争优势和商业利益。这意味着，如果某款游戏的玩法设计在市场中具有显著吸引力和差异化价值，其玩法规则便可视为经营者的竞争资源。

第二，要考察原告的合法权益是否因被告的行为受到实质性损害。法院通常要求原告证明被诉模仿行为导致市场份额下降、商业机会丧失或玩家群体流失，从而形成实质性经济或竞争利益损害。

第三，法院会分析被告的模仿行为是否超过合理限度。合理限度允许部分借鉴和参考，但不得完全复制核心玩法或直接替代原作的市场地位。评估标准包括是否形成实质性市场替代、是否缺乏创新以及是否对原作构成直接竞争压力。

第四，法院关注被告是否实施了明显的“搭便车”行为，即利用原告已有的市场声誉、推广优势或玩家基础快速获取竞争利益，而非通过自主创新获得市场地位。

第五，还需判断被告行为是否违背诚信原则和商业道德，包括是否未经许可擅自使用原作内容、进行低成本拼接或抄袭，以及是否破坏公平竞争秩序，造成“劣币驱逐良币”的市场效应，从而损害创新企业和消费者利益。

综合两个案件，判断游戏规则抄袭是否构成不正当竞争的核心裁判标准可总结为：1.游戏玩法规则是否属于原告的核心竞争利益；2.被告行为是否导致原告实质性损害；3. 模仿是否超过合理限度并造成实质性市场替代；4. 是否存在搭便车竞争行为；5. 是否违背诚信原则和商业道德并扰乱市场秩序。

(未完待续。报告下篇将继续分析电子游戏侵权裁判标准、美国的相关司法实践，并对中美两国的司法裁判进行比较研究。)

注释（上下滑动阅览）

【1】广东省高级人民法院发布互联网领域反不正当竞争和反垄断十大案例，北大法宝网站（【法宝引证码】CLI.CR.315263910）

【2】上海市浦东新区人民法院民事判决书，(2024)沪0115民初38294号

【3】上海市第三中级人民法院刑事判决书，（2021）沪03刑初59号



新加坡法律出版社研究院

— Singapore-Law-Press Research Institute —

新加坡法律出版社旗下研究与中文内容发布平台

聚焦知识产权 | 互联网争议 | 数字经济法律实务 | 法律科技与法律出版



官网: www.chinalegal.com.sg/slp



邮箱: sglawpress@chinalegal.com.sg



地址: 7500A Beach Road, #08-305,
The Plaza, Singapore 199591

公众号: Law Review

修改于2026年4月28日

