

广东省深圳市中级人民法院

民事判决书

(2019)粤03民初2157号

原告：广州网易计算机系统有限公司，住所地：广州市天河区建中路59号702A区，统一社会信用代码：91440101618514927N。

法定代表人：丁磊，执行董事。

委托诉讼代理人：梁庭，原告公司法务。

委托诉讼代理人：孟洋，原告公司法务。

原告：上海网之易吾世界网络科技有限公司，住所地：上海市徐汇区龙腾大道2879号3楼3265室，统一社会信用代码：91310104MA1FR2WN76。

法定代表人：王怡，执行董事。

委托诉讼代理人：王梦琪，原告公司法务。

被告：深圳市迷你玩科技有限公司，住所地：深圳市南山区南山街道东滨路南荔源商务大厦A栋1401-1408，统一社会信用代码：91440300342751066X。

法定代表人：张泽湘，总经理。

委托诉讼代理人：卢鹏，广东华商律师事务所律师。

委托诉讼代理人：陈荣煜，广东华商律师事务所律师。

原告广州网易计算机系统有限公司（以下简称“广州网易公司”）、上海网之易吾世界网络科技有限公司（以下简称“上海网之易公司”）诉被告深圳市迷你玩科技有限公司（以下简称“深圳迷你玩公司”）侵害作品改编权、信息网络传播权及不正当竞争（混淆行为）纠纷一案，本院受理后，依法使用普通程序公开开庭进行了审理。原告广州网易公司委托诉讼代理人梁庭、孟洋，原告上海网之易公司委托诉讼代理人王梦琪，被告深圳迷你玩公司委托诉讼代理人卢鹏、陈荣煜到庭参加诉讼。本案现已审理终结。

原告的诉讼请求：1. 判令被告立即停止对《我的世界》游戏整体画面的著作权侵权行为（包括：立即停止一切对《我的世界》游戏画面改编及信息网络传播，删除《迷你世界》游戏中涉及著作权侵权的内容，停止运营所有版本《迷你世界》游戏）；2. 判令被告立即停止对两原告的不正当竞争行为（包括：立即停止对《我的世界》游戏各核心元素的整体抄袭行为，立即删除《迷你世界》游戏中涉及抄袭的全部侵权元素）；3. 判令被告连续三十天在其官网（www.mini.cn）的首页醒目位置刊登声明，以消除不正当竞争行为给原告带来的不利影响；4. 判令被告赔偿两原告经济损失及公证费等维权支出，共计 5000 万元；5. 判令被告承担本案全部诉讼费用。

事实和理由如下：

一、《我的世界》是由网易公司代理并运营的一款世界顶级游戏，在国内外具有极高的知名度。

《我的世界》(英文名:MINECRAFT,简称:MC)是由瑞典 Mojang 公司于 2009 年 5 月研发完成并在全球范围发行的一款风靡世界的沙盒类游戏。截止目前,《我的世界》全球销量已超 1.22 亿份,是全球史上销量第二的电子游戏,在 Youtube 网上相关的游戏视频一年播放量超 600 亿次,被评为 YouTube 上最受用户欢迎的游戏视频。在中国,《我的世界》同样拥有极高人气,2016 年《我的世界》日均百度指数超 50 万,百度贴吧关注数超 100 万,是总搜索指数最高的游戏。此外,《我的世界》还多次荣获国内外权威机构颁发的“最佳家庭游戏奖”、“最佳电子游戏奖”、“青年游戏设计杰出奖”等各大奖项,是全球最成功的游戏之一。

2016 年 5 月, Mojang 公司与网易公司签署独家授权协议,将《我的世界》游戏(包括 PC 版和移动版)在中国大陆地区的独家运营权授权给网易公司。2016 年 5 月 20 日,网易公司召开主题为“网易 520 游戏热爱日”的新闻发布会, Mojang 公司和网易公司联合对外宣布,网易公司获得《我的世界》中国大陆地区的独家运营权,同时还公布了《我的世界》中国区官网 mc.163.com。根据 Mojang 公司的授权协议,《我的世界》中国版具体将由网易公司旗下的上海网之易吾世界网络科技有限公司(原告二)独家运营该游戏,为期五年,由网易公司旗下的广州网易计算机系统有限公司(原告一)运营《我的世界》中国区官网(mc.163.com)。两原告有权在中国大陆地区对任何侵犯《我的世界》游戏知识产权及不正当竞争的行为提起诉讼。

二、《我的世界》游戏整体画面具有独创性、可复制性，是《著作权法》意义上的作品，被告研发运营的《迷你世界》游戏严重抄袭《我的世界》游戏画面，构成著作权侵权。

如前所述，《我的世界》是一款世界知名的沙盒类游戏，该游戏独创了一个由立方体构成的像素风格的三维网格世界，该游戏世界以方块为基础，其中设置了包括自然元素方块和合成元素方块在内的数百种方块，同时该世界里还有各种动物、植物、物品道具等游戏元素，在具体玩法上，该游戏为玩家提供了包括采集、合成、炼制、建造、破坏等多种丰富的交互设计，由上述《我的世界》游戏内容所形成的整体画面，具有极高的独创性，属于我国《著作权法》保护的作品。

《迷你世界》是由被告研发并运营的一款沙盒类游戏，其手机安卓端于2016年5月上线，其后又陆续上线手机ios版及电脑版，其电脑版与手机版内容完全相同且数据互通。被告将《我的世界》中包括：自然元素方块、合成元素方块、动物、植物、物品道具、各游戏交互设计的外观、功能、组合规则等游戏内容，整体移植到《迷你世界》游戏中，导致两游戏无论是游戏机制、方块设计、元素设计、交互设计等均高度相似，以致游戏呈现的整体画面高度近似，构成对《我的世界》游戏整体画面的抄袭，严重侵犯《我的世界》游戏整体画面作品的改编权及信息网络传播权。

三、被告研发运营的《迷你世界》游戏，整体抄袭《我的世

界》的核心元素，使玩家产生混淆，同时亦违反诚信原则，构成不正当竞争。

除著作权侵权外，《迷你世界》对《我的世界》各核心元素设计抄袭，已明显超出了游戏行业间的合理借鉴，具体包括但不限于元素名称、元素外观、元素功能设计等各方面均存在高度相似，以致《我的世界》用户无需任何适应，即可在《迷你世界》中使用相似的游戏元素，合成相似的游戏道具，完成相似的游戏任务，感受相似的游戏体验，造成了玩家混淆误认，违反了诚实信用原则，以致大量用户对其给出了“抄袭我的世界”、“山寨我的世界”等评价。被告恶意抄袭的目的就是为了抢占《我的世界》的市场份额，2017年6月，根据相关报道显示，《迷你世界》的月活量MAU持续攀升，已高达1322万人，足见其非法获利巨大，给原告造成了巨额损失，已严重违反了《反不正当竞争法》第二条及第六条之规定，构成不正当竞争。

原告为维护自身合法权益，根据相关法律规定，特向贵院提起诉讼，望贵院依法查明事实，判决支持原告全部诉请。

被告的答辩意见如下：

一、《迷你世界》是一款被告自主研发，培养青少年创造力和想象力的益智类游戏；原告提起本案诉讼是排挤竞争对手、以达到垄断沙盒游戏进行收费之目的。

被告自2015年3月开始研发《迷你世界》，2016年正式上线，比原告二正式代理运营《我的世界》（中国版）早一年多，《迷你

世界》是被告自主研发的一款给予玩家基础的方块等道具，在没有游戏规则世界里生存、创造建筑和创建其他游戏玩法地图并分享其他玩家，或与其他玩家共同在他人已创建的游戏地图中游戏的平台类沙盒游戏。迷你世界的游戏大部分受众人群是 5 到 17 岁的青少年，《迷你世界》是国内沙盒类游戏的第一名，获得众多奖项，其中获得全球最有影响力的谷歌公司 2018 年 Google Play 年度“最佳创新力”奖项。

二、《迷你世界》作为沙盒类游戏，是一个给予青少年利用方块来创造世界的开放平台；玩家在游戏内可以建造艺术品和创设新的游戏玩法是该游戏的特性，这种开放性游戏不存在整体抄袭的可能性，原告诉请没有事实依据。

游戏玩法提供三种玩法：1、冒险模式：新手玩家可以进入的是冒险模式，是在随机生成的世界里破坏方块，收集材料，生存和探索世界，没有任务和等级约束，属于初级玩家熟悉游戏的引导过程。2、创造及开发者模式：在随机生成的世界中，自由使用所有道具和资源，创造建筑物、艺术品和场景等。也可自行设定游戏规则作出一个游戏新的玩法地图，比如用方块基础搭建场景，设计出跑酷、解谜、足球赛等游戏。3、迷你工坊：是个开放的玩家地图和作品的展示区。《迷你世界》的任何玩家，可以将其在游戏中所创造出人物形象、建筑、艺术作品和玩法地图上传到迷你工坊，其他玩家可以下载欣赏该玩家上传的人物形象、建筑、地图等艺术作品；也可以在下載的作品基础上再次创造；或者在

其他玩家做好的地图内按照规则进行新游戏。《迷你世界》的三个玩法都可以联机进行。目前百分之九十用户集中在第二种、第三种模式，即以创造建筑和艺术作品、创造游戏地图、下载和游戏他人上传的地图为主。

《迷你世界》这种沙盒类游戏没有传统的武器装备、等级、属性，没有过关、打野提升等级，也没有具体的游戏情节，是提供基础的游戏方块元素和模块组件，由玩家自由组合和创造。《迷你世界》所有的核心玩法均由玩家自主决定，游戏的目的和最终结果是玩家通过游戏中提供的基础方块元素等工具构建的建筑、艺术造型、游戏地图等作品；在行业内这种游戏玩家原创内容称为UGC（UserGeneratedContent，即用户生成内容）。所以对比两款游戏的游戏类别、游戏目的，核心玩法，因同属于一个开放式平台性质，不存在整体抄袭可能性，《迷你世界》中的元素有5000余个，原告主张的231个元素和37个数值只是5000余个元素中非常小的部分，不应作为认定游戏整体抄袭的依据。原告主张侵权的元素均不是游戏画面中不可避免出现的元素，无法得出两游戏整体相似的结论。

三、原告在本案中主张被侵权的游戏是《Minecraft》国际版，但原告二并未获得著作权人Mojang Synergies AB与诉请有关的关于《Minecraft》国际版的游戏画面改编权和信息网络传播权的实体性授权；且原告二也并未实际运营《Minecraft》国际版，原告二诉请的著作权侵权和不正当竞争的诉讼主体不适格。

四、《我的世界》整体游戏画面不构成作品，沙盒游戏画面不能否认玩家著作权意义上的劳动，法院对原告有关类电作品侵权之诉请应予驳回。

《Minecraft》、《迷你世界》均属于沙盒类游戏，其核心玩法是在计算机随机生成的虚拟世界中，给青少年玩家提供基础的道具，由玩家创造和破坏世界。两游戏都属于没有规则、没有剧情、让玩家自由发挥想象类型的沙盒建造游戏。玩家可以在游戏中自由的个人或与他人合作构建建筑、艺术品，也可以设置一个新的游戏规则。《Minecraft》游戏本身提供的只是基础元素，这些基础元素来源于现实世界客观物质（例如各类矿产、各类木材、猪牛等生物），不受独占性保护；玩家在《Minecraft》游戏内的操作、创作的作品、地图等，绝不是没有超出游戏本身设定的、没有创作意义的劳动，而是具有独创性的成果，每个玩家所创造的游戏画面、作品，都不具有可复制性，故《我的世界》游戏内的画面不构成类电作品。《迷你世界》玩家可以下载欣赏其他玩家上传的人物形象、建筑、地图等艺术作品并在作品基础上再次创造，或者在其他玩家做好的地图内按照规则进行新游戏。

五、因两游戏所有元素美术设计的使用软件、底层成像方式不同，两游戏的游戏全部画面和元素美术外观上根本不可能相似；直观即可分辨，故不构成著作权侵权，不存在混淆的不正当竞争行为。

两游戏元素美术设计外在表现完全不同，直观可见。

《Minecraft》的美术设计偏于模糊和方块构型，突出棱角，分辨率低，像素风格明显。而《迷你世界》所有美术设计偏于清晰、明亮、立体、圆润。两者感官不同是因为采取了不同设计流程、不同软件技术和不同成像方式，从美术作品的颜色、图案、线条来比对，二者明显不同。

六、《迷你世界》48 个游戏画面与《Minecraft》48 个游戏画面不存在任何实质性相似。

（一）原告对比视频中，核心比对的是游戏规则，而该规则是自然界客观规律或其他游戏中普遍存在的基础规则，属于公有领域，并不是著作权法保护的客体。另原告在 48 个视频的规则描述中，均为其主观描述，不具有客观性。

（二）48 个非常短暂的比对视频中，除了玩家游戏操作上的相似外，美术外观和整个画面的 UI 界面明显不同，不构成任何相似。

七、除原告所控的 48 个画面，整体比较两游戏，《迷你世界》与《我的世界》两游戏的连续画面不存在实质性相似，不构成著作权侵权。

从画面美术风格看，《我的世界》游方格状的像素风格与《迷你世界》通过 3Dmax 建模和构建模型骨骼动画的方式来进行制作整体视听效果完全不同；从音乐上来看，《迷你世界》在游戏中的配乐轻快、卡通，《我的世界》的音乐选择风格低沉；从整体内容上看，两游戏作为沙盒类游戏，仅提供给玩家基础的方块等道具，

玩家可以在虚拟世界构建的建筑、汽车等构造物、甚至自己设计的游戏的玩法。游戏内的地图、艺术作品、游戏规则都是玩家自行设计的，因玩家自行设计的游戏玩法，游戏画面视听效果完全不能事先安排，而基于玩家设计不同，呈现游戏画面的不同性表现。

（一）两款游戏都不具有故事情节，不存在故事情节相同或相似的情形，仅提供基础方块等道具，不存在任何相同的游戏设计。

（二）两个游戏角色、技能、装备等特定体系架构或特殊的画面细节设计不同。《迷你世界》具有多个游戏角色具有不同的角色技能和装扮，而《Minecraft》国际版游戏角色不分性别，角色仅有一个形象，角色不具备特殊技能，原被告游戏中都存在着大量的源于现实生活的装备，比如锄头、方块、斧头、树木等等，这些皆属于公有领域而不能成为著作权客体。

八、原告所控的侵权内容并非全部为《迷你世界》的核心内容；也并非新手用户必须进入游戏所必须经历的使用和采用的游戏画面和游戏元素；不能代表整个游戏内容；不构成对原告所称对游戏整体侵权。

（一）《迷你世界》基础游戏元素包含 5 千多个元素，原告所控的侵权内容为 231 个元素，非全部为游戏的核心内容。原告主张的 48 个游戏对比画面，因沙盒游戏的开放性，不同玩家创作所形成的游戏画面有亿万种组合；该 48 个游戏画面，占比极低，

不能代表游戏整体。

（二）《迷你世界》中的游戏元素是开发的，可由用户创作产生，并非游戏商提前预先设定。在《迷你世界》中，用户可以通过创造模式、开发者模式创作新的游戏元素，使用到游戏作品中，用户可以创造出游戏中没有直接提供的游戏元素，游戏元素由用户自我衍生出新的元素。

（三）原告所控的元素并非《Minecraft》国际版、《迷你世界》两游戏新手用户必须进入游戏所必须经历的和采用的元素。

原告所控的《我的世界》侵权公证中，百分之九十是在使用创造模式展示。在创造模式下，《Minecraft》国际版提供的游戏元素可由玩家自由选择使用，并非新手用户必须进入游戏所必须经历的使用和采用的元素，而是由用户在几千的元素中，自己选择是否使用，同样在《迷你世界》也是如此，原告所控侵权元素也并非在游戏过关或者情节发展中必须使用的。《迷你世界》新手用户可以不进入冒险或者生存模式，而是可以选择进入迷你工坊玩家创作的游戏作品中，或者在联机大厅进入别人的联机房间（使用创作的作品），《迷你世界》的游戏元素可以由玩家编辑创作出全新的游戏元素，并且使用到玩家创作的游戏作品中，游戏元素由用户自我衍生出新的元素，并且分享给其他用户，新手用户完全有可能接触到非原告所控的侵权内容。

九、被告《迷你世界》并未侵犯原告所控《Minecraft》国际版的改编权、信息网络传播权。

原告在证据交换中已经明确请求确认侵犯《Minecraft》国际版改编权，那么和信息网络传播权的诉请应该直接予以驳回。

改编权的定义是对原作品整体的改编。绝大多数学者都认为著作权法意义上的改编，是指在保留原作作品基本表达的情况下、通过改变原作品而形成新作品，因此，被控侵权作品是否构成侵害原作品改编权的重要基础是使用了原作品的基本内容，而且所使用的作品的基本内容必须是受著作权法保护的具有独创性的表达。从原告举证上看，原告仅举证 48 个短视频游戏画面的改编，仅为《迷你世界》亿万以上的游戏画面中为极小部分，该证据无法证明涉案游戏画面整体，应当承担不能证明两游戏整体实质性相似的不利后果。而涉案两游戏整体看，没有情节安排，也没有固定唯一的游戏路径和画面表现，生存地图的场景也是完全随机的，玩家在游戏内操作所形成的动态画面，也取决与玩家自由发挥而成，没有固定的表现以及最终走向。故每个游戏玩家对游戏画面的操作不同，两游戏整体画面完全不可能有相同。因此，《迷你世界》的游戏连续画面不可能是在保留《Minecraft》国际版游戏画面基础上再进行独创性表达而形成新的作品。

十、原告所控游戏规则属于思想范畴，且属于公有领域；原告所要求保护的规则过于抽象，是自然客观规律在游戏中再现，不能作为原告的智力成果；原告请求保护的的游戏元素的功能、获取方式、合成方式、数值都属于公有领域，不属于不正当竞争保护范围。

十一、原告对 231 个元素的侵权举证存在重大缺陷，且故意错误描述，不能证明侵权事实的发生；被告游戏元素与原告所控涉案 231 个游戏元素并不构成实质性相似。

（一）原告对《Minecraft》国际版 231 个元素中的 195 个元素举证，不符合证据要求，不能证明侵权事实。原告举证的《我的世界》231 个元素，原告只对来源于 059069 号公证视频的 36 个元素进行了合法证据固定，且该 36 个元素属于《Minecraft》国际版的内容，其它 195 个元素中有 116 个来源于 075366 号公证视频，该公证书的公证手机未恢复出厂设置，公证的游戏软件未经下载，早已存在于手机中，不能作为侵权认定的证据；195 个元素有 79 个来源于没有进行公证的第三方网页，无法证明其在《Minecraft》国际版游戏中是否真实存在；不能作为侵权认定的证据。

（二）原告举证的《迷你世界》的 231 个元素，举证中有 175 个元素来源于 075364、075365 公证书，该公证的手机没有恢复出厂设置，游戏公证前早已在手机存在，无需下载，无法判断是否是涉案游戏；来源于 059074 号公证视频的元素有 26 个、来源于 059071 号公证视频的元素有 1 个，虽然元素经过公证，但原告对该部分该元素描述存在错误；来源于网页的元素有 12 个，因来源于第三方网页，无法核实截图的真实性。

（三）原告对比图中存在大量故意描述错误，意图造成相似后果。原告所列《Minecraft》国际版所有元素的物品功能和获取

方式的描述均是其自行编造或者引用网站内容，均不能从公证书中得出直观得出结论；是原告二单方为了使得两游戏相似而故意捏造，上述物品功能和获取方式描述不应被法院采信。

（四）就原告证据 23 载明内容来看，排除公有领域后，无法得出实质性相似的结论。

（五）就 37 个数值对比而言，从比表中直观看出所列两游戏数值完全不同；而且，公证视频并未体现《我的世界》的对应数值，无法核实其真实性，且数值不属于法律保护的客体。

十二、被告并未实施不违反诚实信用原则和违背公认商业道德不构成不正当竞争行为，原告以其它权利人享有的权利之客体向被告主张不正当竞争，应予以驳回。

（一）原告所控 48 个游戏画面和 231 游戏元素的相似，实际是指向游戏规则。规则应归于思想，且这种少量规则相似，与情节不关联、与玩法可分割、并不能造成一般玩家对两游戏混淆，被告并不存在不正当竞争行为。

（二）从游戏的类型和受众人群来看，《迷你世界》不仅没有违背诚实信用，没有违背公认的商业道德，反而带有公益性。

从成本和收费来看，涉案游戏根本就不能成为“换皮”游戏的标的；《迷你世界》在游戏进程中，游戏地图方块的变化以及玩家操作需要大量数据交换，占用大量服务器资源，使得《迷你世界》运营须负担巨大服务器租用成本，被告自 2016 年 11 月至 2019 年 6 月期间支付的服务器费用共计 5100 余万元；《迷你世界》是

免费下载，受众群体绝大多数为 7 到 15 岁以下青少年，没有支付能力，被告也很少设置消费诱导，仅仅在游戏皮肤和特定道具上进行非强制性收费，游戏月平均付费率为 0.1%-0.17%；月平均 ARPU 值（月平均用户的消费金额）为 3 分钱。被告投入研发并两轮巨大投资后，仍处在盈亏平衡线上。《迷你世界》成本上看，单凭游戏元素和玩法并不能直接吸引用户；服务器运算给予玩家的一个可以创造的世界才是玩家游戏目的所在。故《迷你世界》投入巨大，是为广大青少年免费使用，具有公益性。

十三、原告要求被告停止运营《迷你世界》没有法律依据。目前所诉请的游戏元素的规则已经因版本更新，在《迷你世界》最新版本已完全不同（除个别体现现实世界客观规律或者计算机算法不可避免），无停止侵权必要。《迷你世界》的主要元素有 5000 多个，原告所控的 231 个元素和 37 个数值仅仅是其中最不重要部分，与游戏的情节以及游戏最终通关的目的完全不相关，原告所控的元素的有无并不影响游戏的运行。在不考虑相似性情况下，即使构成侵权，判令删除相关元素即可达到停止侵权目的，无需判令停止涉案游戏运营。

十四、原告请求赔偿金额没有事实依据。

我国《反不正当竞争法》保护的是中国境内合法经营者的合法利益，《Minecraft》国际版在运营主体和发行行为均发生在国外，国内玩家通过正常的网络渠道不可能接触到游戏的内容，且运营主体并非原告，原告无权就《我的世界》国际版主张赔偿。

即使《我的世界》中国版上线前，《Minecraft》国际版曾在国内上线过一段时间，但根据《关于贯彻落实国务院〈“三定”规定〉和中央编办有关解释，进一步加强网络游戏前置审批和进口网络游戏审批管理的通知》以及《关于移动游戏出版服务管理的通知》等的规定，未经审批即上网出版运营的移动游戏，属于非法出版物。原告所诉请保护《Minecraft》国际版，属于非法出版物，原告无权就非法出版物的损失主张相应赔偿。

从所控的侵权时间上看，原告取得《我的世界》中国版运营权后，《Minecraft》国际版即在中国大陆地区全面下架，即使认定侵权，所控侵权时间也应当从《Minecraft》国际版在中国的公证时间起算至原告取得《我的世界》中国版运营权之日止。

《Minecraft》国际版公证时间为2017年8月18日，《Minecraft》国际版下线时间为《我的世界》中国版上线时间，即2017年9月份。即使认定侵权，侵权赔偿的期间也应当不到一个月时间。《迷你世界》且因为版本迭代，原告仅有权对所控《迷你世界》2017年0.18.10版本至其认为仍然侵权的版本时间段主张权利。因原告对之后的版本是否侵权未予以举证，且即使被认定侵权，侵权时间也应该从公证2017年的0.18.10版本到公证的更新后0.19.1.0版本计算。

原告主张权利的231元素、48个游戏画面仅是被告被诉侵权游戏中极少的一部分，且两者还存在大量的重复主张。而涉案游戏有5000多元素，并且还因玩家创造生成更多元素；对于两游戏

的画面，基于玩家操作不同，数以亿万计，且能无穷无尽。因此，假使认定原告所控全部构成侵权，那么应当按照所涉及的侵权元素占整个游戏的比例和对整个游戏的贡献率来计算损失，亦即按照“侵权损害赔偿分摊计算”方法来计算损失赔偿数额。

原告没有举证实际损失，获得授权的相应代价并不属于侵权损失，而是其权利基础的必然支付，其主张 5000 万元损害赔偿，没有事实和法律根据。被告虽然用户量巨大，但经举证证明运营涉案游戏服务器成本非常惊人，涉案游戏提供免费下载与使用，又面向青少年，在亏损数年后仍仍处于盈亏平衡边缘。原告主张被告获利巨大没有事实依据。

经审理查明以下事实：

一、原告主张提起诉讼的权利依据

Mojang Synergies AB 公司成立于 2008 年 4 月 2 日，于 2008 年 6 月 13 日在瑞典斯德哥尔摩注册，注册号为 556759-7686；Mojang AB 公司于 2010 年 9 月 17 日在瑞典斯德哥尔摩注册，注册号为 556819-2388。Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司的公司地址均为“c/o Maria skolgata83,118 53 斯德哥尔摩”，特别授权签字人均均为“770803-0031Martensson, Jonas Fredrik”。

2016 月 11 月 30 日，Mojang Synergies AB 在我国取得软著登字第 1526057 号《计算机软件著作权登记证书》，登记软件名称为“我的世界：移动版(Minecraft: Pocket Edition)游戏软件[简

称：“我的世界”V0.1.0”，开发完成日期为2011年8月15日，首次发表日期为2011年8月16日，权利取得方式为原始取得，权利范围为全部权利。2016年12月12日，Mojang Synergies AB在我国取得软著登字第1544664号《计算机软件著作权登记证书》，登记软件名称为“我的世界（Minecraft）游戏软件[简称：我的世界]V1.0”，开发完成日期为2010年12月8日，首次发表日期为2010年12月20日，权利取得方式为原始取得，权利范围为全部权利。

2016年5月1日，原告上海网之易公司与Mojang AB公司签订《分销和托管协议》（Distribution and Hosting Agreement），约定：双方自愿订立关于被许可方定制和分销Mojang的Minecraft游戏、在线游戏托管和货币化以及支持（包括营销及相关服务）（均限于“区域”）的本协议；1.5“中国Minecraft”是指Mojang自行决定向被许可方提供由被许可方仅为在区域内在平台上使用而提供且可获得中国Realms服务的Minecraft游戏的中国客户端版本（包括任何增量更新），包括整个游戏体验和其作为被许可方云服务的…；1.6“中国Realms服务”，是指Mojang为其自行决定向被许可方提供中国Minecraft、被许可方随后又向用户提供供用户仅在区域内在线玩中国Minecraft而提供的在线服务的版本（包括任何增量更新），包括但不限于构成订购内容一部分的多玩家模式和游戏数据备份的能力；2.1有限的独家分销和托管许可，在被许可方遵守本协议所有条款和条件的

前提下, Mojang 向被许可方授予有限的、不可转许可的、不可转让的、独家(如果管辖区域内的法律允许,则包括 Mojang 和其关联方,但明确不包括任何非关联第三方)许可,在有效期间,根据 Mojang 拥有的涵盖中国 Minecraft 和中国领域服务的知识产权,仅在区域内,以: 2.1.1 直接和通过渠道运营商为用户制造、修改、出版和发行中国 Minecraft(按照第 2.4 节) 仅供在区域内下载和使用以及与中国领域服务一起使用,并: 2.1.2 托管、运营、维护和向用户授予中国领域服务和 Mojang 授权的任何其他被许可方云服务的访问权; 2.2 有限广告许可,如果被许可方遵守本协议的所有条款和条件且 Mojang 事先书面批准任何广告活动,则 Mojang 授予被许可方仅在区域内广告中国 Minecraft 和中国领域服务的有限独家(例外情形为 Mojang 和其关联方)许可; 2.3 权利保留,除了在本协议中明确授予的许可外, Mojang 保留关于 Minecraft、中国 Minecraft、中国领域服务和所有相关知识产权的所有权利,为清楚起见,特此明确,如果对区域内适用的法律允许, Mojang 和其关联方保留通过 Minecraft.net、Windows Store 和任何其他渠道提供 Minecraft 的任何版本或服务(区域内的中国 Minecraft 和中国领域服务除外)的权利。

2017 年 11 月 15 日, Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司共同出具《授权委托书》,声明:我的世界游戏版本电脑版从 2010 年 12 月 20 日首次发表 1.0 版本,其间经过多次版本更新,至 2016 年 12 月 21 日已发表 1.11.2 版本;移动版从 2011 年 8

月 16 日首次发表 0.1.0 版本，其间经过多次版本更新，至 2017 年 3 月 28 日已发表 1.0.5 版本。该《授权委托书》主要内容为：Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司独家授权上海网之易公司，就 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司开发、由上海网之易公司在中国大陆地区分销运营的中国 Minecraft 游戏（Distribution and Hosting Agreement 中定义为“Minecraft（中文名《我的世界》）”）的授权版本（PC 版和移动版）进行分销和运营；同意上海网之易及其关联公司，包括但不限于广州网易公司有权在授权地域内，就侵犯有关授权游戏的知识产权的侵权行为和/或者针对授权游戏的任何不正当竞争行为，以自己名义向包括《迷你世界》游戏在内的侵权产品的开发商和运营商深圳迷你玩公司和/或其涉及《迷你世界》游戏侵权行为的任何关联公司及一切运营推广分发渠道提起行政投诉和民事诉讼。本授权委托书具有追溯效力，适用于任何迷你玩及渠道在过去、现在或将来对授权游戏实施的知识产权侵权行为和不正当竞争行为；同意广州网易公司有权委托第三方就迷你玩及渠道是否侵犯其权利出具书面鉴定，广州网易有权委托适格的中国公民、公司、事务所、其他组织和/或律师办理有关事务；维权所获收入之分配，由我的世界公司和上海网之易公司另行签署《维权分配协议》约定；本授权委托书有效期为我方签署授权委托书之日起至 Distribution and Hosting Agreement 终止之日或我方书面通知终止本授权委托书之日；本授权委托书不影响我方在授权地域以

自己的名义提起诉讼的资格。该《授权委托书》落款方有 Jonas Martensson 作为 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司的 CEO 签名，并由我国驻瑞典大使馆于 2017 年 11 月 26 日认证。

2019 年 9 月 10 日，Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司共同出具《授权确认函》，声明：Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司是依据瑞典法律成立并存续的关联公司，是 Minecraft 游戏（中文名《我的世界》）的著作权人，有权在全球范围内授权该游戏知识产权的使用，我 Mojang AB 公司（经 Mojang Synergies AB 公司授权）与上海网之易公司于 2016 年 5 月 1 日的签署的《分销和托管协议》（Distribution and Hosting Agreement）目前处于正常履行中，没有任何违约、中止及终止的情况发生，针对该协议下的授权情况，特释明如下：我方独家授予上海网之易公司在中国大陆地区已向有关我的世界游戏的独家权利，以根据该协议在授权地域制作、修改、在 PC 和移动平台发行并出版我的世界游戏的本地化版本（下称“中国版游戏”），上述权利适用于我的世界游戏和中国版游戏在过去、现在或授权期内更新的所有版本。我方已同意上海网之易公司与广州网易公司就侵犯我的世界游戏及其中国版游戏的知识产权的侵权行为和/或针对我的世界游戏及其中国版游戏的任何不正当竞争行为，以自己的名义在授权地域向《迷你世界》的开发商和运营商深圳迷你玩公司及一切运营推广分发渠道提起行政投诉和民事诉讼，未免疑义，本授权确认函适用于任何迷你玩及渠道在过去、现在或

将来对任何游戏版本实施的知识产权侵权行为和不正当竞争行为。该《授权确认函》落款方有 Jonas Martensson 作为 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司的 CEO 签名，并由我国驻瑞典大使馆于 2019 年 10 月 7 日认证。

文网游进字[2017] 0072/0074 号《进口网络游戏产品批准单》显示，2017 年 6 月 21 日，我国文化部批准原告上海网之易公司从版权提供单位瑞典 Mojang AB 公司引进《我的世界(Minecraft)》和《我的世界：移动版》。

2017 年 6 月 29 日，国家新闻出版广电总局出具《网络游戏出版物号（ISBN）核发单》显示游戏《我的世界》的运营单位为原告上海网之易公司，网络游戏出版物号（ISBN）为 ISBN978-7-7979-8877-3；2017 年 8 月 9 日，国家新闻出版广电总局出具《网络游戏出版物号（ISBN）核发单》显示游戏《我的世界：移动版》的运营单位为原告上海网之易公司，网络游戏出版物号（ISBN）为 ISBN978-7-7979-9971-7。

原告广州网易公司是《我的世界（Minecraft）》游戏中国地区官网“mc.163.com”的域名运营方。

二、原告在本案中主张保护的主体以及权利

（一）原告主张以著作权法保护的作品为：《Minecraft》（我的世界）游戏。原告在庭审中明确，原告获得授权时并无国际版、中国版之分，是原告获得《Minecraft》游戏移动版（手游）和电脑版（端游）的授权后，再在中国市场运营《Minecraft》游戏，

对国际版进行登录界面的调整和中文翻译，才形成《Minecraft》中国版即中文名《我的世界》游戏，中国版对游戏核心元素和游戏画面均无改动，所以相对中国版，此前获得授权的是《Minecraft》国际版。原告主张《Minecraft》国际版整体游戏动态画面构成类电作品，具有独创性和可复制性，受著作权法保护。原告主张，将两款游戏中的 268 个基础核心元素进行静态比对，上述基础元素相似已构成两款游戏整体的相似；原告提交 48 个动态视频画面（包含在 268 个基础核心元素之中），以辅助证明两款游戏在实际运行过程中所产生动态画面的相似度。

原告明确被告侵害的是上述作品的改编权和信息网络传播权。

（二）原告以被告行为构成不正当竞争行为请求保护的权利为：原告游戏中的 268 个基础核心元素，包括 151 个合成元素、71 个基础元素、9 个生物元素、37 个游戏数值。

庭审中，原告主张两款游戏的 268 个基础元素的相似度足以造成用户混淆，大量的玩家评论和第三方媒体的报道说明因为大量元素近似，已经造成事实上混淆的结果，即便有人能识别两款游戏来源于不同公司，但因为体验上的混淆必然会使用户可以选择被告，侵害原告市场权益。原告主张上述行为构成不正当竞争法律依据为：1. 《反不正当竞争法》第六条第（四）项指向的足以引人误认与他人存在特定联系的混淆行为；2. 《反不正当竞争法》第二条指向的违反商业活动的诚信原则，扰乱市场竞争秩序，

损害原告合法权益的行为。

原告在庭审中明确，如果适用《反不正当竞争法》第六条第（四）项无法被法院认定构成不正当竞争，才选择适用《反不正当竞争法》第二条。

（三）原告在庭审中明确：优先选择以著作权法整体保护其作品《Minecraft》（我的世界）游戏，如果法院认定不构成著作权侵权，才以反不正当竞争法保护其作品《Minecraft》（我的世界）游戏中的 268 个基础核心元素。

三、原告请求保护的游戏《Minecraft》（我的世界）与被诉侵权游戏《迷你世界》比对基础的确定

（一）《Minecraft》（我的世界）、《迷你世界》游戏上线时间。

2016 年 11 月 30 日，Mojang Synergies AB 在我国取得软著登字第 1526057 号《计算机软件著作权登记证书》，“我的世界：移动版（Minecraft: Pocket Edition）游戏软件[简称：我的世界]V0. 1.0”的开发完成时间为 2011 年 8 月 15 日，首次发表日期为 2011 年 8 月 16 日。

2015 年 9 月 11 日，被告深圳迷你玩公司在我国取得软著登字第 1064261 号《计算机软件著作权登记证书》，“迷你世界手机游戏软件[简称：迷你世界]V. 1.0”的开发完成日期为 2015 年 7 月 1 日，首次发表日期为“未发表”；2017 年 2 月 9 日，被告深圳迷你玩公司在我国取得软著登字第 1622187 号《计算机软件著作权

作权登记证书》，“迷你世界 IOS 手机游戏软件[简称：迷你世界 IOS 版]V.1.0”的开发完成日期为 2016 年 10 月 1 日，首次发表日期为“未发表”；被告答辩时自认于 2015 年 3 月开始研发《迷你世界》，被告举证网页报道显示《迷你世界》游戏安卓版于 2016 年 5 月份上线，《迷你世界》游戏 IOS 版于 2016 年 12 月 21 日正式上线。

（二）原告公证取证的时间及固定内容

原告上海网之易公司对《Minecraft》游戏的手机端的进行固定取证的公证书为：2017 年 8 月 8 日进行取证的（2017）粤广南方第 059069 号公证书、2017 年 9 月 29 日在（2017）粤广南方第 059069 号公证书取证留存的手游手机游戏软件上继续取证的涉及《Minecraft》游戏的（2017）粤广南方第 075366 号公证书；原告明确上述取证用于比对的游戏均为《Minecraft》游戏国际版。

原告上海网之易公司对《迷你世界》游戏的手机端的进行固定取证的公证书为：2017 年 8 月 8 日进行取证的（2017）粤广南方第 059071、059074 号公证书，2017 年 9 月 29 日在（2017）粤广南方第 059071 号公证书取证留存的手游手机游戏软件上继续取证的涉及《迷你世界》游戏的（2017）粤广南方第 075364、075365 号公证书。

原告上海网之易公司对《Minecraft》和《迷你世界》两款游戏在各游戏网站上的攻略进行固定取证的公证书为（2017）粤广南方第 071111 号公证书。

1. (2017)粤广南方第 059069 号公证书及所附电子数据是 2017 年 8 月 8 日《Minecraft》游戏 IOS 端第 1.1.5 版在创造模式和生存模式的动态画面及游戏元素的记录过程，该公证书记载 2017 年 8 月 8 日，原告上海网之易公司代理人在公证处，在公证员及公证员助理的监督下，使用公证处提供的网络和苹果 iPhone6S（型号 A1700）手机在 app store 下载“minecraft: pocket edition”，下载安装后进行游戏操作并截屏 255 张图片，公证员将手机用数据线连接计算机，将上述截屏图片复制到计算机桌面新建文件夹“网之易-1、pocket-ios 截图”，并将原告上海网之易公司委托代理人操作手机过程全程拍摄视频录像，并将录像视频与上述“网之易-1、pocket-ios 截图”文件夹拷至 U 盘保存。

2. (2017)粤广南方第 075366 号公证书及所附电子数据是 2017 年 9 月 29 日《Minecraft》游戏 IOS 端第 1.1.5 版在创造模式和生存模式的动态画面及游戏元素的记录过程，该公证书记载 2017 年 9 月 29 日，原告上海网之易公司代理人在公证处，在公证员及公证员助理的监督下，使用公证处提供的网络和苹果 iPhone6S（型号 A1700）手机，打开原告上海网之易公司于 2017 年 8 月 8 日办理保全公证[公证书编号(2017)粤广南方第 059069 号]时留存的“Minecraft PE”游戏，进入该游戏页面后进行相关操作，公证员将原告上海网之易公司委托代理人操作手机过程全程拍摄视频录像，拷至 U 盘保存。

3. (2017)粤广南方第 059071 号公证书及所附电子数据是 2017 年 8 月 8 日《迷你世界》游戏 IOS 端第 018.10.0 版在创造模式和冒险模式的游戏动态画面及游戏元素的记录过程,该公证书记载 2017 年 8 月 8 日,原告上海网之易公司代理人在公证处,在公证员及公证员助理的监督下,使用公证处提供的网络和苹果 iPhone6S (型号 A1700) 手机在 app store 下载“迷你世界-跟好友一起创造和改变世界”,下载安装后进行游戏操作并截屏 230 张图片,公证员将手机用数据线连接计算机,将上述截屏图片复制到计算机桌面新建文件夹“网之易-2、迷你-ios 截图”,并将原告上海网之易公司委托代理人操作手机过程全程拍摄视频录像,并将录像视频与上述“网之易-2、迷你-ios 截图”文件夹拷至 U 盘保存。

4. (2017)粤广南方第 059074 号公证书及所附电子数据是 2017 年 8 月 8 日《迷你世界》游戏安卓端第 0.19.1.0 版在创造模式和冒险模式的游戏动态画面及游戏元素的记录过程,该公证书记载 2017 年 8 月 8 日,原告上海网之易公司代理人在公证处,在公证员及公证员助理的监督下,使用公证处提供的网络和华为 P10Plus (型号 VKY-AL00) 手机,点击手机自带浏览器搜索页面选择推荐的“迷你世界”,网址 <http://minil.cn/mobile> 下载游戏,下载安装后进行游戏操作并截屏 41 张图片,公证员将手机用数据线连接计算机,将上述截屏图片复制到计算机桌面新建文件夹“网之易-3、迷你-安卓”,将上述游戏应用文件

(com.minitech.miniworld.apk) 导出到该文件夹，并将原告上海网之易公司委托代理人操作手机过程全程拍摄视频录像，并将录像视频与上述“网之易-3、迷你-安卓”文件夹拷至U盘保存。

5. (2017)粤广南方第 075364 号公证书及所附电子数据是 2017 年 9 月 29 日《迷你世界》游戏 IOS 端第 018.10.0 版在创造模式和冒险模式的动态画面及游戏元素的记录过程，该公证书记载 2017 年 9 月 29 日，原告上海网之易公司代理人在公证处，在公证员及公证员助理的监督下，使用公证处提供的网络和苹果 iPhone6S（型号 A1700）手机，打开原告上海网之易公司于 2017 年 8 月 8 日办理保全公证[公证书编号(2017)粤广南方第 059071 号]时留存的“迷你世界”游戏，点击“开始游戏”-“创建新世界”-“开始游戏”进入该游戏页面后进行相关操作，退出上述游戏的冒险模式，选择生存模式，点击“开始游戏”，进入后进行相关操作。公证员将原告上海网之易公司委托代理人操作手机过程全程拍摄视频录像，拷至光盘保存。

6. (2017)粤广南方第 075365 号公证书及所附电子数据是 2017 年 9 月 29 日《迷你世界》游戏 IOS 端第 018.10.0 版在创造模式和冒险模式的动态画面及游戏元素的记录过程，该公证书记载 2017 年 9 月 29 日，原告上海网之易公司代理人在公证处，在公证员及公证员助理的监督下，使用公证处提供的网络和苹果 iPhone6S（型号 A1700）手机，打开原告上海网之易公司于 2017 年 8 月 8 日办理保全公证[公证书编号(2017)粤广南方第 059071

号]时留存的“迷你世界”游戏,进入该游戏页面后进行相关操作。公证员将原告上海网之易公司委托代理人操作手机过程全程拍摄视频录像,拷至U盘保存。

7. 2019年8月26日,广东省广州市南方公证处出具《情况说明》,对该公证处出具的(2017)粤广南方059069、059071、075366号公证书的有关情况进行说明,大致内容为,因公证处使用的手机不仅限某个当事人保全使用,会用于不同当事人的保全操作,部分当事人要求完成一个保全证据公证后,在手机上留存操作时安装的软件(APP),便于后续取证时继续操作使用,但当事人要求保密,经办公证员会在手机中新建名为“参考”的文件夹,将上述要求留存的软件图标拖至该文件夹。(2017)粤广南方059069号公证操作完成后,当事人要求留存“Minecraft PE”软件,故经办公证员将“Minecraft PE”软件图标拖至上述文件夹,由于该文件夹首页仅能显示9个图标,故在(2017)粤广南方059071号公证操作时,手机桌面只显示上述文件夹首页,该软件留存期间,公证手机设备均由经办公证员保管,软件内容未经删除、修改,在(2017)粤广南方075366号公证操作前,经办公证员将上述“Minecraft PE”软件图标拖至手机桌面后,交由当事人保全操作,故上述(2017)粤广南方075366号公证书中步骤2的表述无误。

8. (2017)粤广南方第071111号公证书及所附电子数据是2017年10月17日各大游戏网站上《Minecraft》和《迷你世界》

两款游戏的游戏攻略，具体表现为游戏玩法文字描述和游戏画面截图的记录过程，该公证书记载 2017 年 10 月 17 日，原告上海网之易公司代理人在公证处，在公证员及公证员助理的监督下，使用公证处提供的网络和计算机，点击计算机桌面的 360 极速浏览器进入各大游戏网站获取有关《迷你世界》的游戏攻略，包括：4399 游戏资讯网(news.4399.com)、九游网官网(www.9game.cn)、18183 网站(www.18183.com)、小皮助手网(sj.xiaopi.com)、87G 网(www.87g.com)、优游网(www.yoyou.com)、PC6 资讯网(www.pc6.com)等；点击计算机桌面的 360 极速浏览器进入各大游戏网站获取有关《我的世界》的游戏攻略，包括：多玩游戏网“我的世界多玩专区”(mc.duowan.com)、“游戏狗我的世界专区”(minecraft.gamedog.com)、“游戏园我的世界中文网”(minecraft.yxzoo.com)、4399 游戏资讯网(news.4399.com)、豆蟹游戏网(www.douxie.com)、游迅网(www.ytdown.com)、飞翔下载网(www.52z.com)、攻略频道网(gl.gao7.com)、西西软件园网(www.cr173.com)、电玩巴士网(shouji.tgbus.com)、52PK 单机游戏网(pc.52pk.com)、18183 网站(www.18183.com)、太平洋电脑网(pcedu.pconline.com.cn)、3DMGAME 网(shouyou.3dmgame.com)、跑跑车游戏网(www.paopaoche.net)、我的世界中文分享网站(www.secretmine.net)等。

原告将上述 (2017) 粤广南方第 059069、075366、071111 号公证书中涉及《我的世界》游戏的元素与上述 (2017) 粤广南

方第 059071、059074、075364、075365、071111 号公证书中涉及《迷你世界》游戏的元素制作成两款游戏 268 个基础核心元素的比对表(原告证据 23)和 48 个动态画面比对视频(原告证据 24),作为起诉被告构成著作权侵权和不正当竞争的依据。经核对,原告证据 23 所涉图片与上述公证书中取证的对应截图一致,48 个动态画面亦是取自上述公证取证时操作游戏软件形成动态画面。上述两款游戏 268 个基础核心元素的比对表(原告证据 23)和 48 个动态画面比对视频(原告证据 24)均是源于原告公证取证,且公证处已对上述公证取证中存在两个时间段的对两款游戏手机软件的操作进行了情况说明,在无相反证据推翻公证书的情况下,本院对被告关于公证手机未恢复出厂设置的抗辩意见不予采纳,认定以上述公证书内容中截取的两款游戏的元素及动态画面可以作为本案的比对基础依据。

(三) 关于粤鑫证司法鉴定所[2019]司鉴字第 1098 号司法鉴定意见书

原告于 2019 年 1 月 7 日,单方委托广东鑫证司法鉴定所对《迷你世界》与《我的世界》游戏画面是否存在实质相似性进行鉴定并对送检的《迷你世界》与《我的世界》游戏的客户端中指定的代码关键字进行检索,鉴定意见为:送检视频中《迷你世界》与《我的世界》游戏所展现的静态或动态画面存在实质性相似;分别对《我的世界》版本为 1.7.10 和《迷你世界》版本为 0.10.8 的客户端进行反编译,并未委托方提供 25 组代码关键字进行检索,

都检索出对应的代码文件名，这些关键字中都存在相似，甚至部分相同。

该鉴定系原告单方委托，其进行比对的游戏版本与原告在前述公证取证中确定版本并不相同，且原告在本案中提出著作权侵权中亦未包含计算机软件侵权，故本院不将该司法鉴定书作为认定被告是否构成著作权侵权及不正当竞争的比对依据。

（四）关于被告提交的有关《迷你世界》游戏元素与《我的世界》游戏元素不构成实质性相似的公证书

被告提交了（2018）深盐证字第 2445、2447、2448、2567 号公证书、（2019）深盐证字第 6301、6302 号公证书以主张《迷你世界》的游戏元素及游戏规则与《我的世界》游戏元素机游戏规则不构成实质性相似，但上述公证书取证时间均晚于原告前述取证时间，也晚于原告起诉时间，亦不是原告主张进行比对的《迷你世界》的版本，故上述公证内容不能作为认定本案是否构成侵权的比对素材。

根据（2019）深盐证字第 6302 号公证书（2019.7.31）中的公证内容，《迷你世界》游戏创造模式的“背包”中有 713 个基础核心元素，原告主张的前述基础核心元素中有 221 个包含在该 713 个元素中，说明即使在原告起诉后，被诉侵权的基础核心元素仍占《迷你世界》中基础核心元素的 30.9%；被告承认上述 713 个元素的基础元素可以合成原告主张的 221 个基础核心元素，但辩称该 713 个元素均属基础元素，这些方块、木头、木板等基础元

素属于自然界的基础体现，不应受著作权法保护。

四、原告请求保护的《Minecraft》（我的世界）与被告侵权游戏《迷你世界》268个元素的比对情况（《迷你世界》V《我的世界》）

本案中，《我的世界》是一款具有像素风格的开放式场景（也称“沙盒类”）游戏，自由度很高，没有特定的故事情节，该游戏创设了一个由方块构成的像素风格三维世界，玩家可以通过游戏开发者提供的自然元素方块、合成元素方块、动物、植物、物品等基本元素，根据游戏开发者设计的游戏规则，对游戏中的不同方块元素进行组合、拼凑或破坏，或者采集、合成、炼制、建造等方式构建一个虚拟世界。《迷你世界》与《我的世界》同属沙盒类游戏，两款游戏的冒险模式/生存模式与创造模式均是游戏开发者预设的游戏画面内容，该模式下的游戏画面均显示用户在游戏初期所拥有的资源，特别是在其中配备了游戏玩家进入游戏所需的基础核心元素，包括各种基础方块、道具、生物等游戏不可或缺的基础内容，是游戏初始提供给玩家必须经历和使用的，供玩家进行破坏、合成，玩家可以此为基础进行生存和搭建，逐步进阶游戏，故取该两种模式下的元素进行比对，能够充分反映出两款游戏在受众心中的客观呈现。

（一）151个合成元素

相同之处：两款游戏的合成元素中的合成物品名称完全相同或非常近似，即使存在少数元素名称在文字表述上完全不同，其

所属类别和实现功能也是基本相同；合成物品存在数值的，《迷你世界》合成物品的数值均为《我的世界》合成物品数值的5倍。

不同之处：《迷你世界》元素图案的合成规则有文字描述性表达，《我的世界》元素图案的合成规则由公式和图案表达，较为抽象。具体为：

1. 合成材料名称完全相同或仅有细微差别、合成规则相同的有：6. 普通的纸 V 纸；9. 果木板 V 橡树木板；10. 小木棍 V 木棍；17. 精铁锭 V 铁锭；33. 电能比较器 V 红石比较器；36. 发射装置 V 发射器；40. 地心传送门 V 下界传送门；43. 钻石矿镐 V 钻石镐；44. 淡灰染料 V 淡灰色染料；45. 灰色染料 V 灰色染料；46. 橙色染料 V 橙色染料；47. 淡蓝染料 V 淡蓝色染料；48. 粉红染料 V 粉红色染料；49. 青色染料 V 青色染料；50. 紫色染料 V 紫色染料；53. 岩石砖 V 石砖；58. 沙石 V 沙石；82. 雪方块 V 雪；83. 闪金块 V 金块；84. 精铁块 V 铁块；85. 蓝钻块 V 钻石块；87. 大煤块 V 煤炭块；89. 果木门 V 橡木门；99. 方南瓜灯 V 南瓜灯；100. 白色毛料 V 白色羊毛；132. 烤土豆 V 烤马铃薯；151. 雪层 V 雪；

2. 合成材料名称完全相同或仅有细微差别、合成规则略有不同的有：1. 闪金野果 V 金苹果；2. 麦包 V 面包；3. 闪金野萝卜 V 金胡萝卜；4. 饼干 V 曲奇；5. 美味蛋糕 V 蛋糕；7. 空白手册 V 书；8. 工具箱 V 工作台；11. 木围栏 V 橡木围墙；12. 爬梯 V 梯子；14. 铁栅栏 V 铁栏杆；15. 铁桶 V 桶；16. 熔炼炉 V 熔炉；18. 舒适度床 V 床；20. 融合附魔箱 V 附魔台；21. 储物箱 V 箱子；22. 相框

V 物品展示框; 25. 触碰按钮 V 木质按钮; 26. 普通按钮 V 石质按钮; 27. 触碰感压板 V 木质压力板; 28. 普通感压板 V 石质压力板; 30. 电石块 V 红石块; 37. 铁道车 V 矿车; 38. 铁轨道 V 铁轨; 41. 木斧 V 木斧; 42. 木矿镐 V 木镐; 60. 平滑沙石 V 平滑沙石; 68. 沙石楼梯 V 沙石阶梯; 69. 岩石砖楼梯 V 石砖阶梯; 70. 硅石楼梯 V 石英阶梯; 71. 石块台阶 V 石砖台阶; 72. 岩石台阶 V 圆石台阶; 73. 果木台阶 V 橡木台阶; 79. 沙石台阶 V 沙石台阶; 80. 岩石砖台阶 V 石砖台阶; 81. 硅石台阶 V 石英台阶; 95. 精致大床 V 红床 (均为红色); 96. 豪华大床 V 橙床 (均是橙色); 97. 公主床 V 淡蓝床 (均是淡蓝色); 98. 书柜 V 书架; 101. 橙色毛料 V 橙色羊毛; 102. 淡蓝毛料 V 淡蓝色羊毛; 103. 黄色毛料 V 黄色羊毛; 104. 粉色毛料 V 粉红色羊毛; 105. 灰色毛料 V 灰色羊毛; 106. 淡灰毛料 V 淡灰色羊毛; 107. 青色毛料 V 青色羊毛; 108. 紫色毛料 V 紫色羊毛; 109. 蓝色毛料 V 蓝色羊毛; 110. 绿色毛料 V 绿色羊毛; 111. 红色毛料 V 红色羊毛; 112. 黑色毛料 V 黑色羊毛; 113. 白色地毯 V 白色地毯; 114. 橙色地毯 V 橙色地毯; 115. 淡蓝地毯 V 淡蓝色地毯; 116. 黄色地毯 V 黄色地毯; 117. 淡绿地毯 V 黄绿色地毯; 118. 粉色地毯 V 粉红色地毯; 119. 灰色地毯 V 灰色地毯; 120. 淡灰地毯 V 淡灰色地毯; 121. 青色地毯 V 青色地毯; 122. 紫色地毯 V 紫色地毯; 123. 蓝色地毯 V 蓝色地毯; 124. 炸药桶 V TNT(炸药); 125. 木弓 V 弓; 127. 铁剪 V 剪刀; 128. 蓝钻锄头 V 钻石锄 129. 蓝钻铲 V 钻石铲; 131. 小木船 V 橡木船; 133. 方南瓜饼 V 南瓜派;

135. 硬砂块 V 硬化粘土 (均可与染料合成); 136. 橙色硬砂块 V 橙色硬化粘土; 137. 白色硬砂块 V 白色硬化粘土; 138. 淡蓝硬砂块 V 淡蓝色硬化粘土; 139. 黄色硬砂块 V 黄色硬化粘土; 140. 粉色硬砂块 V 粉红色硬化粘土; 141. 灰色硬砂块 V 灰色硬化粘土; 142. 淡灰硬砂块 V 淡灰色硬化粘土; 143. 青色硬砂块 V 青色硬化粘土; 144. 紫色硬砂块 V 紫色硬化粘土; 145. 蓝色硬砂块 V 蓝色硬化粘土; 146. 绿色硬砂块 V 绿色硬化粘土; 147. 红色硬砂块 V 红色硬化粘土; 148. 黑色硬砂块 V 黑色硬化粘土; 149. 蘑菇汤 V 蘑菇煲;

3. 合成材料名称文字表述不同、合成规则相同的有: 31. 蓝色电能线 V 红石; 51. 落叶松木板 V 云杉树木板; 52. 小火棍 V 火把; 54. 红杉木板 V 丛林数木板; 55. 白杨木板 V 桦木板; 56. 楠木板 V 金合欢木板(一种珍贵木材); 57. 胡桃木板 V 深色橡木木板; 59. 花纹沙石 V 鏿(在金石上雕刻)制沙石; 86. 蓝晶石块 V 青金石块(均是蓝色); 88. 孔雀石块 V 绿宝石块(均是绿色); 90. 落叶松木门 V 云杉木门; 91. 白杨木门 V 桦木门; 92. 红杉木门 V 丛林木门; 93. 楠木门 V 金合欢木门; 94. 胡桃木门 V 深色橡木门; 150. 蓝晶石 V 青金石;

4. 合成材料名称文字表述不同、合成规则略有不同的有: 13. 岩石围栏 V 圆石墙(功能均为阻挡); 19. 修理台 V 铁砧(功能均为修理、修复物品); 23. 留言板 V 告示牌(功能均为留言告示); 24. 开关 V 拉杆(功能均为控制供能开启); 29. 电能产生器 V 红石

火把（功能均为供能）；32. 电能增幅器 V 红石中继器（功能均为信号接收）；34. 机械臂 V 活塞（功能均为可推动方块）；35. 推拉机械臂 V 粘性活塞（功能均为可推动或拉回方块）；39. 加速轨道 V 充能铁轨（功能均为使 37 铁道车或矿车接收能量后加速）；61. 石块楼梯 V 石阶梯（均是石质楼梯）；62. 果木楼梯 V 橡木阶梯；63. 落叶松楼梯 V 云杉木阶梯；64. 白杨木楼梯 V 桦木阶梯；65. 红杉楼梯 V 丛林木阶梯；66. 楠木楼梯 V 金合欢阶梯；67. 胡桃楼梯 V 深色橡木阶梯（62-67 均是不同木质的楼梯）；74. 落叶松台阶 V 云杉木台阶；75. 白杨木台阶 V 桦木台阶；76. 红杉台阶 V 丛林木台阶；77. 楠木台阶 V 金合欢台阶；78. 胡桃台阶 V 深色橡木台阶；126. 点火器 V 打火石（功能均为产生火）；130. 电石信号灯 V 红石灯（接收能量后均会发光）；134. 动物肥料 V 骨粉（可使作物生长）。

（二）70 个基础元素（原告主张 71 个，其中 10 和 31 重复）

相同之处：两款游戏的基础元素中的物品名称完全相同或非常近似，即使存在少数物品名称在文字表述上完全不同，不论物品名称相同与否，其获得方式也是基本相同；物品存在数值的，《迷你世界》的数值均为《我的世界》合成物品数值的 5 倍。

不同之处：《迷你世界》元素图案对物品及获得方式有文字描述性表达，《我的世界》元素图案对物品没有文字描述。具体为：

1. 物品名称完全相同或仅有细微差别的有：1. 果树 V 橡树（均为动物肥料/骨粉施肥后可瞬间长大）；2. 野果 V 苹果（均为打掉

果树/橡树后按一定机率掉落,《迷你世界》游戏中的“野果”的图案就是一个红色苹果); 3. 小麦种子 V 小麦种子(均为打掉草后按机率掉落); 4. 麦子 V 小麦(均为小麦成熟后掉落) 5. 野萝卜 V 胡萝卜(获得方式均为种植收成); 9. 细甘蔗 V 甘蔗(均长在水边); 10/31. 黑晶石 V 黑曜石(均只能用钻石镐开采,用于建造地心门框/下界传送门); 11. 毒土豆 V 毒马铃薯(食用后均会中毒); 14. 泥土块 V 泥土(随处可见,锄耕后变为耕地); 16. 草块 V 草方块(均可长在泥土上); 17. 细沙块 V 沙子(均是受重力影响的方块); 18. 硬砂砾 V 砂砾(按一定比率出现火石); 19. 果木 V 橡木(可制作木工具); 25. 煤矿石块 V 煤矿石(可作燃料); 26. 精铁矿石 V 铁矿石(可熔炼为铁锭); 27. 闪金矿石 V 金矿石(可熔炼为金锭); 28. 蓝钻矿石 V 钻石矿石(可采出蓝钻/钻石); 32. 冰块 V 冰块; 34. 树藤 V 藤蔓(可攀爬); 36. 向阳花 V 向日葵(可作种子和黄色染料); 37. 丁香花 V 丁香(可做洋红/品红染料); 38. 小蘑菇 V 蘑菇(长在阴暗处); 39. 小红菇 V 蘑菇(红色)(长在阴暗处); 40. 方西瓜 V 西瓜(西瓜种子可种新的瓜,都是绿色方块形); 41. 桂形仙人掌 V 仙人掌(可作绿色染料); 42. 方南瓜 V 南瓜(南瓜种子种植); 43. 果木树苗 V 橡树树苗(可种出树); 48. 果木树叶 V 橡树叶; 54. 坐骑的鞍 V 鞍(驯服的生物可以骑乘); 55. 小雪球 V 雪球(可投掷); 56. 兽骨 V 骨头(用于驯服狼,可作染料); 57. 小鸡蛋 V 鸡蛋(可投掷,按机率生成鸡); 58. 鲜鱼 V 生鱼(食用恢复饥饿度); 60. 烤鱼 V 熟鱼(食用恢复饥饿度); 61. 生猪肉

V 生猪排 (食用恢复饥饿度); 62. 熟猪肉 V 熟猪排 (食用恢复饥饿度); 63. 生鸡腿 V 生鸡肉 (食用恢复饥饿, 有机率中毒); 64. 熟鸡腿 V 熟鸡肉 (食用恢复饥饿); 65. 生羊腿 V 生羊肉 (食用恢复饥饿); 66. 烤羊腿 V 熟羊肉 (食用恢复饥饿); 67. 生牛排 V 生牛肉 (食用恢复饥饿); 68. 烤牛排 V 熟牛肉 (食用恢复饥饿); 70. 方南瓜种子 V 南瓜种子 (在相邻空位上长出南瓜); 71. 方西瓜种子 V 西瓜种子 (在相邻空位上长出西瓜);

2. 物品名称文字表述不同的有: 6. 红杉树苗 V 丛林树苗; 7. 红杉树 V 从林木 (均为动物肥料/骨粉施肥后可瞬间长大); 8. 球球豆 V 可可豆 (均可在红杉树/丛林树上生长); 12. 奇怪的肘子 V 腐肉 (食用会中毒或可能中毒); 13. 岩石块 V 圆石 (随处可获得); 15. 灰砂土 V 粘土块 (均在水下, 可用于烧制硬砂块/硬化粘土); 20. 落叶松木 V 云杉木 (可制作木工具); 21. 白杨木 V 白桦木 (可制作木工具); 22. 红杉木 V 从林木 (可制作木工具); 23. 楠木 V 金合欢木 (可制作木工具); 24. 胡桃木 V 深色橡木 (可制作木工具); 29. 蓝晶矿石 V 青金石矿石 (用于染色); 30. 孔雀石矿石 V 绿宝石矿石 (均是开采出的绿色宝石); 33. 荷叶 V 睡莲 (可承重); 35. 小白菊 V 滨菊 (可合成淡灰色染料); 44. 落叶松树苗 V 云杉树苗 (可种出树); 45. 白杨树树苗 V 桦树苗 (可种出树); 46. 楠木树苗 V 金合欢树苗 (可种出树); 47. 胡桃树苗 V 深色橡树苗 (可种出树); 49. 落叶松树叶 V 云杉树叶; 50. 白杨树叶 V 桦树叶; 51. 红杉树叶 V 丛林树叶; 52. 楠木树叶 V 金合欢树叶; 53. 胡桃树

叶 V 深色橡树树叶；59. 三文鱼 V 生鲑鱼（食用恢复饥饿度）；69. 土豆 V 马铃薯（食用恢复饥饿度）。

（三）9 个生物元素

相同之处：两款游戏中的生物是否主动攻击玩家、在受攻击后是否会还击的规则相同。

1. 动物名称完全相同的有 5 个：鸡 V 鸡（喂养方式均是小麦/南瓜种子等，可繁殖小鸡，即使受到攻击也不还击）；牛 V 牛（喂养方式均是小麦，即使受到攻击也不还击）；猪 V 猪（喂养方式均是胡萝卜，即使受到攻击也不还击）；羊 V 羊（喂养方式均是小麦，两只羊可生出一只小羊，被杀后会掉羊毛和羊肉，即使受到攻击也不还击）；狼 V 狼（均不会主动攻击玩家，喂养方式均是用骨头，是否驯服成功均为随机，当出现项圈且狼坐下来均意味着被驯服成功）；

2. 臆造游戏生物名称的有 4 个：地心人 V 末影人（均不主动攻击玩家，均会掉落物品）；野人 V 僵尸（均会主动攻击玩家，均会按机率掉落腐肉）；野人猎手 V 骷髅射手（均会主动攻击玩家，被玩家打败时会掉落装备）；大眼珠 V 蜘蛛（均会主动攻击玩家，被打败时会按机率掉落蜘蛛身体部位）。

（四）37 个游戏数值

相同之处：《迷你世界》可食用元素的饥饿度数值均是《我的世界》的 5 倍；《迷你世界》可烧炼物品的数值与《我的世界》相同；《迷你世界》元素的比较器输出信号强度数值与《我的世界》

相同；《迷你世界》血量数值及掉落伤害数值均是《我的世界》的5倍。

1. 饥饿度指数：1. 野果 V 苹果 (20:4)；2. 闪金野果 V 金苹果(20:4)；3. 麦包 V 面包(25:5)；4. 闪金野萝卜 V 金萝卜(30:6)；5. 饼干 V 曲奇 (10:2)；6. 方西瓜片 V 西瓜 (10:2)；7. 蘑菇汤 V 蘑菇煲 (30:6)；8. 烤土豆 V 烤马铃薯 (25:5)；9. 毒土豆 V 毒马铃薯 (10:2)；10. 方南瓜饼 V 南瓜派 (40:8)；11. 生牛排 V 生牛肉(15:3)；12. 烤牛排 V 熟牛肉(40:8)；13. 生鸡腿 V 生鸡肉(10:2)；14. 烤鸡腿 V 熟鸡肉 (30:6)；15. 鲜鱼 V 生鱼 (10:2)；16. 烤鱼 V 熟鱼 (25:5)；17. 生猪肉 V 生猪排 (15:3)；18. 熟猪肉 V 熟猪排 (40:8)；19. 奇怪的肘子 V 腐肉 (20:4)；20. 生羊腿 V 生羊肉 (10:2)；21. 烤羊腿 V 熟羊肉(30:6)；22. 野萝卜 V 胡萝卜(15:3)；23. 土豆 V 马铃薯(5:1)；24. 美味蛋糕(一块) V 蛋糕(一块)(10:2)；25. 美味蛋糕 (全部) V 蛋糕 (全部)；

2. 烧炼数值：26. 树苗 V 树苗 (可烧炼物品数 0.5)；27. 木板 (可烧炼物品数 1.5)；28. 木围栏 V 木围墙(可烧炼物品数 1.5)；29. 木围栏门 V 木围墙大门 (可烧炼物品数 1.5)；30. 爬梯 V 梯子 (可烧炼物品数 1.5)；31. 火炭 V 木炭 (可烧炼物品数 8)；32. 小煤块 V 煤炭 (可烧炼物品数 8)；33. 大煤块 V 煤炭块 (可烧炼物品数 80)；34. 装岩浆的桶 V 岩浆桶 (可烧炼物品数 100)；

3. 电能/红石比较器输出信号强度数值：两款游戏对应的电能/红石输出信号强度 0-10 对应的收集传输器内的最好物品数均

相同；

4. 血量数值与及掉落伤害数值：《迷你世界》的血量上限及掉落伤害的数值是《我的世界》的5倍。

五、原告请求赔偿的事实依据

（一）原告提交的第三方移动数据分析平台 App Annie 显示，从2017年1月31日至2019年8月13日期间，《迷你世界》在所有ios设备上的下载量为1757.6万次，收入为207万美元；原告提交的司法联盟链 IP360 取证数据保全证书显示截至2019年7月31日，《迷你世界》在历趣网、360手机助手、豌豆荚、PP助手、爱思助手、百度手机助手、太平下载中心、应用宝、360游戏、华为应用市场、4399手机游戏、TapTap、安智、魅族、QQ游戏、7K7K游戏等安卓渠道的下载量已突破10亿。原告主张被告的《迷你世界》均为免费下载，游戏中有付费环节，根据上述数据显示安卓渠道下载量是ios渠道同期下载量的50倍以上，而同期《迷你世界》在 App Annie 统计的收入为207万美元，故可保守估计《迷你世界》在安卓设备获得的收入为1亿美元以上，且被告作为《迷你世界》ios版开发者，可以登录自己的账号查询该应用的收入和用户量情况，却未提交给法院。

原告主张 App Annie 统计数据已被（2017）粤73民终1094号案件中采纳作为判赔依据，原告主张在被告并未就侵权获利进行举证的情况下，请求本案确定赔偿金额时参考在先生效判决中有关侵权获利的计算依据及推算方法。根据该案查明事实，

AppAnnie 是一家从事移动应用和数字内容时代数据分析和市场数据的公司,数据来源包括通过自身安装的传感器捕捉数据、来自应用市场的一些公开数据、来自一些上市公司互联网公司公布的数据等;该生效判决认为,虽然 AppAnnie 提供的数据并不是最原始的,但为综合各方通过科学推算得出,故具有较高的可信度,遂根据 AppAnnie 统计的收入金额作为该案被告运营被控侵权游戏《仙语》在 ios 渠道的利润(ios 官方渠道平台与开发者收入分成 3:7),并以该利润额为基础,同时根据《仙语》游戏在其他渠道的下载量,推算出安卓渠道的营业收入,在扣除该案被告需支付给其他安卓渠道的运营成本及利润分成后(虽然游戏运营方与各渠道、平台约定分成不完全相同,但经统计后安卓渠道的游戏运营方与平台渠道方的分成大致均为 0.46:0.54,即游戏运营方在安卓渠道的利润占营业收入的 46%),得出该游戏在官网及其他安卓渠道的利润,由此计算出该案被告的侵权获利作为该案赔偿数额的认定依据。

(二)根据《分销和托管协议》,原告上海网之易公司需支付 MojangAB 公司授权许可费,该授权许可费总金额高于原告在本案的诉求金额,另外,原告上海网之易公司在中国大陆发行《我的世界》中国版时及发行后第一至四年,还需每年向 MojangAB 公司支付最低预付分成金,发行当年的预付分成金与授权许可费相同,后四年的每年预付分成金均高于授权许可费,即最低年份的分成预付金也高于原告在本案中诉求金额。因上述费用涉及原

告公司商业秘密，根据原告申请，本院在此不披露具体金额。

（三）原告主张以《迷你世界》游戏在 ios 渠道及其他渠道的收入来估算被告的侵权获利，作为本案赔偿金额的首选依据；以《我的世界》游戏的许可费作为本案赔偿金额的次选依据。

（四）被告对原告的上述主张均不认可，称自己处于亏损状态，但被告并未提交《迷你世界》游戏在各渠道的下载数据及收入数据，仅提交了游戏服务器费用支付凭证，以证明在 2016 年 11 月至 2019 年 6 月已为《迷你世界》游戏支出的服务器成本约人民币 5261 万元。另，被告提交的有关《迷你世界》知名度的报道《文娱创公司 注册用户破四亿，沙盒游戏,〈迷你世界〉的下一步是生态和 IP》一文中称《迷你世界》游戏的注册用户已突破 4 亿。

六、《我的世界》游戏知名度以及玩家认为《我的世界》与《迷你世界》构成混淆的评论

《我的世界》游戏自发布以来，获得玩家广泛关注并赢得了众多奖项，曾获得我国“2017 年度十大最期待客户端网络游戏”、“2016 年度中国游戏十强大奖”、2014TIGA 年度最佳电子游戏奖、2014 年 BAFTA（英国电影与电视艺术学院奖）儿童表决奖、2015 年 BAFTA 最佳家庭游戏奖、2015 年 BAFTA 青年游戏设计杰出奖、2016 中国泛娱乐指数盛典“中国 IP 价值榜-游戏榜 top10 等。

2014 年 12 月 16 日，腾讯网报道《我的世界》游戏视频 2014 年 YouTube 总观看次数超过 627 亿，成为最受 YouTube 用户欢迎

的游戏视频；2016年6月5日，搜狐网报道《我的世界》销量过亿；2015年9月23日游戏大观报道《我的世界》在我国的暑期及周末百度日搜索量超过了50万次/天。截至2017年2月20日，《我的世界》中文论坛会员已达2038509人，帖子量已达9918826个。

《迷你世界》新浪官方微博、其他安卓手游平台用户评论中大量玩家评论《迷你世界》“盗版、抄袭《我的世界》”、“迷你世界是我的世界的迷你版”，游戏论坛中有玩家评论“第一次看别人玩迷你世界时，还以为是换了材质的MC”、“MC是开源的，别人用了我们MC的源码”等。

七、原告支出维权费用的情况

原告上海网之易公司为涉案公证书支付公证费共计人民币24700元，两原告均为公司员工担任诉讼委托代理人，没有聘请律师。

另查，原告上海网之易公司于2017年8月25日向被告发出《要求立即停止侵权行为的法律函》，内容为：《我的世界》（Minecraft）是由瑞典Mojang公司开发运营的一款风靡全球的沙盒类游戏，我司已于2016年5月与Mojang公司签署授权协议，根据该协议，我司享有《我的世界》游戏（电脑版和手机版）在中国大陆地区的独家分销权和运营权，我司亦有权在中国大陆范围内对任何损害《我的世界》游戏权益的侵权行为进行维权打击。贵司开发的《迷你世界》游戏（电脑版和手机版），抄袭《我的世

界》游戏源代码，同时在游戏内大量抄袭《我的世界》上百个游戏核心元素，包括但不限于游戏核心玩法、游戏美术设计、游戏元素设置等，严重侵犯了 Mojang 公司和我司依法享有的著作权及其他合法权益，违反著作权法和反不正当竞争法，我司已对侵权行为采取公证保全，现函告贵司：在收到本函后，立即停止运营《迷你世界》游戏，包括电脑版和手机版，立即删除在各互联网渠道传播的《迷你世界》游戏内的全部侵权素材，并确保此类侵权行为不再出现。被告承认收到该函件，但主张自己没有侵权，原告此举系诋毁被告商誉。

以上事实，有原告提交的游戏软著登记证书、Mojang 公司主体资料及翻译公证件、《分销和托管协议》及翻译件、《授权委托书》及翻译件、《授权确认函》及翻译件、《我的世界》中国区运营审批文件及中国区官网及备案查询、《我的世界》所获奖项及相关媒体报道、《我的世界》商业价值相关报道、《迷你世界》游戏软件著作权查询、《迷你世界》官网及 ICP 备案、《迷你世界》文化部官网备案、《迷你世界》Appannie 下载量及收入统计、《迷你世界》安卓下载量、《迷你世界》用户评论及媒体报道、《我的世界》与《迷你世界》两款游戏元素比对表及视频比对、《我的世界》与《迷你世界》两款游戏画面的公证书、公证书发票；有被告提交的京东拿下《我的世界》教育版的网络报道、《迷你世界》游戏软件著作权登记证书、《迷你世界》上线及知名度报道、玩家解说视频、《迷你世界》美术作品著作权登记证书、建模演示视频、《迷

你世界》游戏界面展示及元素展示的公证书、其他游戏的解说及相关报道、《迷你世界》租用服务器及支付服务器费用凭证、原告向被告及相关合作渠道的致函，以及庭审笔录在卷佐证，应予认定。

本院认为，本案系侵害作品改编权、信息网络传播权以及不正当竞争纠纷。本案的争议焦点总结如下：一、本案原告请求保护的《我的世界》游戏动态画面是否构成著作权法意义上的作品，作品类型如何确定；二、两原告是否是本案适格原告；三、被告《迷你世界》游戏是否侵犯了原告《我的世界》游戏的改编权、信息网络传播权；四、被告是否构成不正当竞争中的其他混淆行为；五、是否停止《迷你世界》游戏的下载和运营；六、如何计算本案赔偿数额；七、关于刊登声明消除不正当竞争的影响。

一、《我的世界》游戏整体动态画面是否构成作品及作品类型

根据《中华人民共和国著作权法实施条例》第二条、第四条第（十一）项的规定，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；类电作品，是指摄制在一定介质上，由一系列有伴音或者无伴音的画面组成，并且借助适当装置放映或者以其他方式传播的作品。

游戏动态画面是指随着玩家操作而由电子设备所呈现的包括文字、美术、音乐等要素连续动态画面的集合，是网络游戏的外在表现形式，若游戏动态画面关于游戏核心玩法和实质内容的

综合表达是游戏开发者独立制作且不属于公有领域或司空见惯的表达,则符合前述有关独创性智力成果的定义,应当认定为作品。即便游戏画面的呈现可能因为不同玩家的互动操作具有差异,但在游戏画面生成的时刻即已固定,具有可复制性,即游戏画面看似随机,其实仍受游戏开发者设计游戏时的预设情境和素材的限制,即使不同玩家玩游戏时呈现的游戏画面存在差异,也是在游戏开发者的预设范围内。

本案中,原告展示的《我的世界》游戏动态画面是由元素名称文字、场景图案、动态影像、声音配乐等组合而成的连续动态画面,上述动态画面中的元素名称文字、场景图案、动态影像、声音配乐等均是游戏开发者的个性化设计,具有独创性,且游戏软件本身可被复制下载到不同的终端设备上运行,在运行过程中生成的游戏画面在生成时相对固定,也可以有形复制,故游戏软件本身及其运行时产生的游戏动态画面均符合我国著作权法有关作品的认定。上述游戏动态画面实质上是游戏开发者将游戏规则设计、数值设定、场景转换等设计构想编写成可被计算机识别执行的代码,通过玩家在运行游戏时发出的不同操作指令,调动游戏素材中的元素名称文字、场景图案、动态影像、声音配乐进行有机组合,在终端屏幕上动态呈现出可供感知的综合试听表达,该游戏画面的试听表达是在游戏开发者的预设范围内,相当于游戏开发者将游戏素材“摄制”成了可视动态画面,故《我的世界》游戏动态画面构成类电作品,应当受到我国著作权法保护。

被告主张《我的世界》游戏仅提供了基础元素，而元素来源于客观世界，玩家使用元素构成的画面才是独创性成果，且该画面不具有可复制性，从而否定《我的世界》游戏画面构成类电作品，被告还主张游戏中的规则是自然界客观规律，亦不构成独创性表达，对此，本院认为，首先，《我的世界》游戏中的基本元素即便来源于客观世界（如石材、木材、鸡、羊、苹果、南瓜等），其游戏开发者亦对上述元素在游戏中进行了像素风格、方块造型的独创性表达，不能因为上述元素在自然世界存在，其元素的表达就不构成作品；第二、与现实世界中的相应动物的喂养方式相比，游戏设计对动物喂养方式都进行了固定设置，形成特有表达，而非如被告辩称这些动物均是自然界客观存在，就不属于游戏开发者的独创性表达，也非被告辩称的涉案游戏无剧情即无规则可循，如鸡喂养方式均是小麦/南瓜种子等、牛和羊的喂养方式均是小麦、猪的喂养方式均是胡萝卜，而现实世界中牲畜喂养方式更加多样化，并非仅用胡萝卜/小麦/南瓜种子来饲养猪/羊/鸡，故游戏元素中的动物喂养方式并非自然界的客观规律，权利作品对来源于自然界素材的游戏元素进行了创造性的表达；第三，《我的世界》游戏中的基本元素并非如被告所说均源于客观世界，如红石、传送门等元素并非自然世界存在，而是游戏开发者臆想、创造出来的元素，其在游戏中的表达具有独创性；第四、玩家在一定场景下产生的游戏画面，仍然要以使用游戏开发者提供的基础元素为前提，并非如被告所说的随机生成，而是游戏设计者预设

的结果，且游戏画面生成之时具有可复制性，原告举证的原被告两款游戏动态画面中均未脱离游戏开发者提供的基础元素，其截取的游戏画面也充分说明游戏画面的可复制性，故本院对被告关于《我的世界》游戏动态画面不构成类电作品的抗辩意见，不予采纳。

二、原告广州网易公司及原告上海网之易公司是否具有诉权

（一）《我的世界》游戏的著作权人是 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司

根据《计算机软件著作权登记证书》的记载，Mojang Synergies AB 公司是《我的世界》游戏及移动版游戏软件的著作权人，并声明《我的世界》游戏已于 2010 年 12 月创造完成并发表，手机版也于 2011 年 8 月创作完成并发表，在无相反证明的情况下，著作权登记证书足以证明 Mojang Synergies AB 公司是《我的世界》游戏（包括移动版）软件的著作权人。

Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司于 2017 年 11 月 15 日共同出具的《授权委托书》声明 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司是《我的世界》游戏的开发者，并对游戏版本的更迭进行了说明；Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司于 2019 年 9 月 10 日共同出具的《授权确认函》中声明 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司是依据瑞典法律成立并存续的关联公司，是《我的世界》游戏的著作权人。《进口网络游戏产品批准单》显示《我的世界》游戏的版权提供单位为 Mojang AB

公司。故虽然《计算机软件著作权登记证书》仅登记 Mojang Synergies AB 公司是《我的世界》游戏及移动版游戏计算机软件的著作权人，但根据 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 两公司地址相同、特别授权签字人相同，并综合两公司共同出具的《授权确认函》和《授权委托书》等内容，本院认定 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司是《我的世界》游戏的著作权人。

（二）两原告是否有权提起诉讼

根据 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司于 2017 年 11 月 15 日共同出具《授权委托书》的声明内容，Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司独家授权原告上海网之易公司，就《我的世界》游戏（PC 版和移动版）进行分销和运营，同时授权原告上海网之易公司、广州网易公司有权以自己名义对侵犯上述游戏的侵权及不正当竞争行为提起诉讼，并对维权所获收入分配进行了约定，另保留了 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司以自己的名义提起诉讼的权利。

根据 Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司于 2019 年 9 月 10 日共同出具的《授权确认函》的声明内容，Mojang Synergies AB 公司与 Mojang AB 公司独家授予原告上海网之易公司在中国大陆地区有关《我的世界》游戏的独家权利，包括在授权地域制作、修改、在 PC 和移动平台发行并出版《我的世界》游戏的本地化版本（中国版游戏），上述权利适用于《我的世界》游

戏和中国版游戏在过去、现在或授权期内更新的所有版本，同时授权原告上海网之易公司、广州网易公司有权以自己名义对侵犯《我的世界》游戏及其中国版游戏的知识产权的侵权及不正当竞争行为提起诉讼的权利。

上述两份授权材料的表述可以看出，《我的世界》游戏的著作权人在中国大陆地区对原告上海网之易公司进行了《我的世界》游戏著作权的专有许可，并授权上海网之易公司出版发行、运营《我的世界》游戏的本地化版本，即《我的世界》游戏中国版，同时还授予了两原告对侵犯《我的世界》游戏知识产权及不正当竞争提起诉讼的权利。原告上海网之易公司作为《我的世界》游戏著作权的专有使用权人当然具有诉权，可以自己名义提起诉讼。由于 Mojang Synergies AB 与 Mojang AB 公司在《授权委托书》中保留了单独诉权，其作为著作权人仍有权禁止其他人使用作品，此时，著作权人当然享有再将诉权授权给原告广州网易公司的权利，广州网易公司作为《我的世界》游戏中国地区官网“mc.163.com”的域名运营方，与上海网之易公司一样，也是《我的世界》中国版的运营参与方，两原告均与本案存在利害关系，且两份授权材料在对两原告有关诉权的授权中均体现了保护著作权人利益的一致性，两原告之间、两原告与 Mojang Synergies AB/Mojang AB 公司之间的利益在本案中均不存在冲突，故本院确认两原告享有对在中国大陆地区侵犯《我的世界》游戏著作权及不正当竞争行为提起诉讼的权利。

三、被告《迷你世界》游戏是否侵犯了《我的世界》游戏的改编权、信息网络传播权

（一）《迷你世界》游戏与《我的世界》游戏的 267 个基础核心元素构成实质性相似

根据“思想与表达二分法”，著作权法保护表达，不保护思想，从原告列举的《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。本案中，进行比对的 151 个合成元素和 70 个基础元素中的物品或合成物品的名称完全相同或非常近似，即使存在少数元素名称在文字表述上完全不同，其所属类别和实现功能也是基本相同，即便《迷你世界》元素图案的合成规则是文字描述性表达，《我的世界》元素图案的合成规则是较为抽象的公式和图案表达，但呈现的画面效果相同、用户感知相同，体现了对相同游戏规则的表达，比如：麦包 V 面包、饼干 V 曲奇、硬砂块 V 硬化粘土、楠木板 V 金合欢木板（二者名称不同，但都属于珍贵木材）、花纹沙石 V 鑿制沙石（“鑿”的意思为“在金石上雕刻”，与前者“花纹”虽字面表述不同，但表达的意思相同）、留言板 V 告示牌（功能均为留言告示）、开关 V 拉杆（功能均为控制供能开启）、野果 V 苹果（均为打掉果树/橡树后按一定机率掉落，《迷你世界》游戏中的“野果”的图案就是一个红色苹果）、荷叶 V 睡莲（均可承重）；进行比对的 9 个生物元素在游戏

中是否主动攻击玩家、在受攻击后是否会还击的规则相同，特别是其中动物名称完全相同的就有5个，且喂养食材均相同，如鸡喂养方式均是小麦/南瓜种子等、牛和羊的喂养方式均是小麦、猪的喂养方式均是胡萝卜、狼的喂养方式均是用骨头；进行比对的37个游戏数值中，元素名称完全相同或非常近似，有的数值相同，有的数值是5倍系数，均有一定规律可循；上述267个基础元素的玩家操作、使用、合成元素的步骤和方式几乎完全一致。原告主张保护的并非游戏中元素的命名的文字作品、也非游戏中元素图像的美术作品、也非背景配乐中的音乐作品，故对被告有关两款游戏元素美术外观、配乐和UI界面不同的辩解意见，本院不予采纳；综上所述，本院认定两款游戏的267个基础核心元素构成实质性相似。

（二）根据上述两款游戏中267个基础核心元素构成实质性相似，可以认定《迷你世界》与《我的世界》游戏整体画面构成实质性相似

涉案两款游戏均是沙盒类游戏，两款游戏的元素也远远不止267个，原告主张上述基础核心元素的实质性相似，足以认定被告侵犯了《我的世界》游戏整体画面的著作权，被告则主张其游戏元素多达5000多个，即使上述元素构成近似也不能认定构成侵权，对此本院认为，原告主张的是著作权中的改编权，由于涉案游戏作品不可能像美术作品、文字作品一样具有时空和表现上的边界限制，故客观上无法穷尽游戏的全部元素进行静态或动态比

对，而涉案游戏是以方块为基石，通过破坏方块、合成方块为主题的游戏，游戏设计者以方块的形式设置各种各样的游戏元素，游戏玩家通过在游戏中不断的破坏各种方块获得基础元素方块，再按照游戏中设定的规则和数值，将基础元素方块去进行合成新的物品，物品之间再进行搭建和合成，从而体验游戏乐趣，原告列举并用于比对的是涉案游戏中最为基础的元素及合成规则的动态表达画面，均是游戏玩家开启游戏时必经的过程，故本案不宜根据原告列举元素在全部游戏元素中所占的比例来判断游戏整体画面是否构成实质性相似，因为即便玩家与游戏进行深度人机交互后呈现出的游戏画面的静态元素或动态画面已相当丰富宏大或相对独立，也不可能脱离上述基础元素而凭空出现，即被告主张的玩家直接使用“迷你工坊”中形成的游戏画面，就不属于使用上述元素的主张是不成立的，故上述 267 个元素的出现、破坏、合成等动态画面均是《我的世界》、《迷你世界》两款游戏作为类电作品的主要表现形式，在整体游戏动态画面中具有不可或缺的作用和地位，是游戏玩家实现用户视听操作体验的最主要因素即通俗称为的核心玩法，这些元素的相似性能够决定玩家利用这些元素进行合成物品、再搭建破坏物品时构成的游戏动态画面的相似程度，故通过上述元素的实质性相似足以判断两款游戏的整体画面构成实质性相似。

（三）被告《迷你世界》游戏侵犯了《我的世界》游戏的改编权、信息网络传播权

著作权法意义上的改编，是对原作品进行修改、增删，改变原作品的独创性表达方式，创作出具有独创性的新作品，新作品再现了原作品的独创性表达，使得接触新作品的受众能够直接感受到原作品的独创性表达。本案中，《我的世界》游戏发表在先，且具有较高知名度，被告具备接触权利作品的条件，通过上述基础核心元素的比对，这些元素的实质性相似使得玩家足以感知到《迷你世界》的基础核心元素是来源于《我的世界》，早已超出了合理借鉴的范畴，可以看出被告对游戏元素名称命名、呈现出来的美术画面、数值比例等基础内容进行了直接套用或简单替换，但仍使得游戏玩家能够直接感受到上述元素来源于《我的世界》，侵害了权利作品的改编权。被告通过互联网发布运营《迷你世界》游戏，向不特定公众提供游戏画面内容，同时侵害了原告的信息网络传播权。

四、关于被告是否构成不正当竞争行为

《我的世界》游戏发表早于《迷你世界》，在世界范围乃至中国大陆地区均具有很高知名度，前述已经论证两款游戏的核心基础元素构成实质性相似，游戏用户在进行游戏时必然会使用到上述元素，玩家在游戏体验过程中容易误认为两款游戏之间存在特定联系；原告举证大量玩家对《迷你世界》游戏的评论，也足以说明被告的抄袭行为实际上已造成游戏用户的混淆，故被告行为构成不正当竞争中的混淆行为。

由于原告主张被告构成不正当竞争行为的事实依据是两款

游戏基础核心元素构成相似足以造成用户混淆，该被诉行为与前述原告主张被告构成著作权侵权的被诉行为相同，本案已根据基础核心元素构成实质性相似的比对结果对权利作品适用著作权法保护，且原告也在庭审中明确表示优先选择以著作权法整体保护权利作品，由于反不正当竞争法对于著作权法保护的客体起补充性保护的作用，在已支持原告有关著作权保护主张的前提下，本院不再适用反不正当竞争法对涉案行为进行重复评判。

五、关于是否停止《迷你世界》游戏的下载和运营

认定本案构成著作权侵权的公证取证游戏版本已经更迭，原告现有证据无法证明现在的《迷你世界》游戏中是否还使用了本案中认定的基础核心元素或使用的具体数量是否足以构成侵犯权利作品的著作权，故基于原告举证的基础核心元素，被告仅需在《迷你世界》游戏中不再使用本案认定的上述 267 个基础核心元素即可，无需停止《迷你世界》游戏的下载和运营。

六、关于赔偿数额

根据《中华人民共和国著作权法》第四十九条规定，侵犯著作权的，侵权人应当按照权利人的实际损失给予赔偿；实际损失难以计算的，可以按照侵权人的违法所得给予赔偿；赔偿数额还应当包括权利人为制止侵权行为所支付的合理开支；权利人的实际损失或者侵权人的违法所得不能确定的，由人民法院根据侵权行为的情节，判决给予五十万元以下赔偿。

本案中，有关被告获利的证据，原告仅提交了第三方移动数

据分析平台 App Annie 中《迷你世界》游戏 ios 渠道下载量(1757.6 万次)和收入(207 万美元)以及《迷你世界》游戏安卓渠道的下载量(10 亿次);被告作为《迷你世界》游戏的开发运营方,理应掌握经营所得的相关数据,却未提交任何有关其经营《迷你世界》游戏获利的证据;被告提交的有关《迷你世界》知名度的报道中称《迷你世界》游戏的注册用户已突破 4 亿。故虽然原告提交有关被告获利的证据比较薄弱,但相对于被告未提交获利证据,原告证据仍是优势证据,在被告未举证的情况下,本院采信原告有关以在先生效判决中计算被告侵权获利依据的主张,在确认 App Annie 统计数据的基础上,综合考量安卓渠道的下载量,参考前述生效判决中有关 ios 渠道和安卓渠道的利润计算方法来计算本案被告侵权获利。

1. 《迷你世界》游戏在 ios 渠道的获利:

根据 App Annie 的统计数据,《迷你世界》游戏在 ios 渠道下载量 1757.6 万次,收益为 207 万美元,折合人民币 1426.23 万元(以 2019 年平均汇率 6.89 折算)。

2. 《迷你世界》游戏在安卓渠道的获利:

由于 ios 官方渠道平台与开发者的收入分成为 3:7,故《迷你世界》游戏在 ios 渠道的营业收入为人民币 2037.47 万元(1426.23 万元 \div 0.7);

《迷你世界》在历趣网、360 手机助手、豌豆荚、PP 助手、爱思助手、百度手机助手、太平下载中心、应用宝、360 游戏、

华为应用市场、4399手机游戏、TapTap、安置、魅族、QQ游戏、7K7K游戏等安卓渠道的下载量已突破10亿次，由于该统计数据系各安卓渠道自行统计，而各安卓渠道不像ios渠道用户那么一一对应，会存在大量重复下载的情况，如以该10亿次的下载量来估算《迷你世界》在安卓渠道的营业收入恐存在较大偏差，故本院对该10亿次的下载数量不予采信；而根据被告提交的知名度报道《迷你世界》游戏注册用户已达4亿，该注册用户包括安卓和ios渠道用户，如前所述，同一用户会存在多次下载的情况，在无相反证据的情况下，以该4亿游戏注册用户中的50%（使用ios和安卓渠道下载游戏的注册用户各占一半）即2亿来确定《迷你世界》安卓渠道下载量，已体现公平原则，可得出安卓渠道下载量是ios渠道下载量的11.38倍（20000万÷1757.6万）。由于不论ios渠道还是安卓渠道，《迷你世界》游戏的内容和充值方式都是一致的，所以本院根据常理推定用户的消费习惯和付费率基本一致，故《迷你世界》在安卓渠道的营业收入约为人民币23186.41万元（2037.47万元×11.38倍）。

根据网络游戏行业的惯例，游戏在应用平台的营业收入必然要由游戏开发者与平台方进行分成，ios渠道的游戏开发者与平台分成固定为7:3，但各安卓平台与游戏开发者有关渠道费和收入分成的约定不尽相同，本案中，被告掌握与其他安卓平台渠道有关《迷你世界》游戏的渠道成本和收入分成的有关证据，有能力有条件提交，但无正当理由未提交，应当承担对其不利的法律

后果，故本院采纳原告主张，参考原告主张作为计算依据的前述生效判例中游戏开发者在安卓渠道所获利润占游戏营业收入的46%这一较低利润分成比例，来计算《迷你世界》游戏在安卓平台的收益，确定在扣除渠道成本、收入分成后，《迷你世界》游戏在安卓渠道的获利为10665.75万元(23186.41万元 \times 0.46)。

3. 《迷你世界》游戏的侵权获利

根据上述分析，扣除被告的服务器成本5261万元后，《迷你世界》游戏在ios和安卓渠道的总获利约为6830.98万元(1426.23万元+10665.75万元-5261万元)，虽然本案以267个核心基础元素来判断游戏画面构成实质性相似，但除上述核心基础元素以外，《迷你世界》游戏还创作了大量的其他游戏元素，这些元素也为整体游戏的收益作出了贡献，故确定被告侵权获利时，仍应考虑上述核心基础元素在《迷你世界》游戏中的合理比例，故本案根据原告主张的有221个基础核心元素在《迷你世界》游戏713个基础核心元素中的占比约30.9%，确定被告侵权获利为2110.77万元(6830.98万元 \times 0.309)。

至于原告主张依据《我的世界》游戏许可费确定赔偿损失的数额，本院认为，《迷你世界》游戏并非全盘复制《我的世界》游戏，该许可费无法客观体现原告因侵权所受损失或被告侵权获利，故本院不予采纳原告该赔偿损失的计算依据。

综上，本案赔偿数额为被告侵权获利人民币2110.77万元及原告为维权支出费用人民币24700元。

七、关于刊登声明消除不正当竞争的影响

原告未举证证明其因被告侵权行为遭受到商誉贬损或社会评价降低，故对原告有关被告刊登声明以消除不正当竞争行为给原告带来的不利影响的诉求，本院不予支持。

综上，依照《中华人民共和国著作权法》第九条、第十条第一款第（十二）项、（十四）项、第四十九条，《最高人民法院关于审理著作权民事纠纷案件适用法律若干问题的解释》第七条，《中华人民共和国民事诉讼法》第六十四条之规定，判决如下：

一、被告深圳市迷你玩科技有限公司在本判决生效后立即停止侵犯原告广州网易计算机系统有限公司、上海网之易吾世界网络科技有限公司《我的世界》游戏整体画面的著作权的行为，包括停止侵害《我的世界》游戏整体画面的改编权、信息网络传播权的行为，立即删除《迷你世界》游戏中涉及的 267 核心基础元素；

二、被告深圳市迷你玩科技有限公司在本判决生效后十日内赔偿原告广州网易计算机系统有限公司、上海网之易吾世界网络科技有限公司经济损失人民币 2110.77 万元及维权合理支出人民币 24700 元；

三、驳回原告的其他诉讼请求。

被告如果未按照本判决指定的期间履行给付金钱义务，应当按照《中华人民共和国民事诉讼法》第二百五十三条之规定，加倍支付迟延履行期间的债务利息。

案件受理费人民币 291800 元，由原告广州网易计算机系统有限公司、上海网之易吾世界网络科技有限公司负担 91800 元，被告深圳市迷你玩科技有限公司负担 200000 元，被告应在本判决生效之日起十日内将所负之数 200000 元迳付原告。

如不服本判决，可在判决书送达之日起十五日内，向本院递交上诉状，并按对方当事人的人数提出副本，上诉于广东省高级人民法院。

审	判	长	王	媛	媛
审	判	员	应		连
审	判	员	潘		亮



二〇二〇年十二月二十日

本件与原本核对无异

书 记 员 李 颖 欣