附表：盗用游戏版号不正当竞争纠纷类案检索报告

序号	审理法院	案号	原告	被告	原告诉请主张	被告纠辩观点	法官认定不正当竞争				侵害权益				赔偿数额		
							竞争关系认定	使用行为	侵权场景	法条适用	责任主体	判决结果	申请金额	判决金额	判决比
1	江苏省南京市中级人民法院	（2019）苏01民初2072号	上海某A网络技术有限公司、上海某网络科技有限公司	某某网络科技有限公司、张某某	2. 被告将游戏命名为“全民大富豪”，并在其游戏中标注原告企业名称及游戏版权信息，使得用户误以为涉案游戏属于原告，构成《反不正当竞争法》第六条第四款规定的不正当竞争行为。3. 被告向华为软件公司提交虚假、伪造的相关文件，通过平台审核，向用户收取游戏充值费，属于《反不正当竞争法》第二条规定的不正当竞争行为。4. 被告在游戏上架后通过强制性的“热更新”及“切支付”方式，将与地主游戏更换为麻将软件，欺骗、诱导消费者，损害了原告商誉及商品声誉，同时构成《反不正当竞争法》第八条、第十一条的不正当竞争行为。	无	没有认定	被告伪造了《关于某某网络科技有限公司游戏版权的声明》、原告上海某A公司给上海某某公司游戏版权授权书、上海某某公司给被告的游戏版权授权书、国家新闻出版广电总局《网络游戏出版物”（ISBN）核发单》、涉案游戏的《计算机软件著作权登记证书》，盗用原告的企业名称和《全民大富豪》的游戏版权信息，并向华为软件公司提交通过平台审核、提供用户以为是原告出版运营的涉案游戏，向用户收取充值费用。**上述行为具备违反了《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条、第六条第四款规定，构成对原告不正当竞争行为。**同时，被告的授权游戏上架后，通过采取“热更新”及“切支付”方式，将“全民大富豪”的马地主游戏更换为“大唐娱乐”的麻将软件，欺骗、诱导消费者，损害了原告的商品声誉、企业信誉，**违反了《中华人民共和国反不正当竞争法》第八条、第十一条的规定，构成对原告的不正当竞争行为。**	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第二条、第八条第四项、第八条、第十一条	运营商	依法赔偿因侵权行为给原告造成的经济损失。1. 被告侵权工视委托侵权人。被告通过伪造原告公章、伪造国家公文、伪造授权书、作出虚假声明等违法行为，盗用原告企业名称、游戏名称、版号、实施授权获利。2. 被诉侵权游戏下载量极大。华为软件公司对被告侵权游戏的统计数据显示，总下载量达百万，注册人数上万，时间段内总充值 3997.1，下架后依然存在少量下载及注册量。3. 被告侵权行为模其恶劣，被诉侵权游戏改变版为“大唐娱乐”麻将软件，并通过更换支付方式、支付渠道的形式获取不当利益。4. 原告《大富豪3》游戏在华为应用平台的下载安装量、应用平台内的付费数据，可以作为本案损害赔偿的参考因素。5. 被告同时存在侵权和不正当竞争行为。侵权行为时间长达半年以上。6. 被告的侵权行为会误使相关公众将麻将软件与原告关联，损害原告商誉。7. 原告为维权实际支付了财产保全责任保险的合理费用。为了净化互联网收费游戏的市场竞争秩序，严厉打击游戏市场的商标侵权及不正当竞争行为，充分维护游戏版权人的合法利益，本院综合考虑上述因素，全额支持本案原告的诉讼请求。	3,000,000	3,000,000	100.00%
2	广东省广州市天河区人民法院	（2021）粤0106民初30341号	广州某某网络科技有限公司、上海某某网络科技有限公司、上海某某网络科技有限公司“广州分公司	广州某某网络科技有限公司、上海某某网络科技有限公司、湖南某某网络科技有限公司	1. 原告称二被告联合运营及推广的游戏“富豪传奇”侵犯原告享有的涉案作权人及运营单位为原告名称，以及该页面显示的审批文号的行为，违反《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条、第六条第二款、第四款；2. 被告广州某某公司作为游戏的研发商及渠道商伪造原告公司公章并出具虚假的授权书，伪造国家公文，另外三被告在明知的情况下，进行相应的配合与合作，构成共同侵权，违反《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条。	即使认定被告广州某某公司构成不正当竞争，原告的诉请也不应当得到支持，因为：既有证据不能证实原告的“富豪传奇”游戏或原告的企业名称具有一定影响力，而原告的涉案商标与被控侵权商标有明显区别，其次，被告广州某某公司从公开渠道获悉同期原告在2016 年报告中就没有运营《富豪传奇》，于是且按照游戏行业惯例“为一年左右商略期来算，原告《富豪传奇》的游戏也早就过了产品生命周期了。原告没有因其所诉的侵权行为受到实际损失，被告广州某某公司也并未因此获利，案涉游戏已下架，已经停止侵权。	本案中，原被告同属国内网络游戏市场的经营者，各自所研发运营的游戏类型相同，游戏玩家高度重合，存在明显的同业竞争关系。而原被告作为本案不正当竞争诉讼主体适格。	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第二条、第八条二项	研发、发行商、运营商	1. 涉案侵权游戏实际内容及运营期间均与原告运营的《富豪传奇》不相同或重合且原告运营的《富豪传奇》已于2016年停止服务；2. 原告商誉多个不同平台推广的相同游戏提起多个案件诉讼，本案所涉侵权行为系其中之一，综上，综合涉案商标的相似程度、被控侵权行为的性质及持续时间、三被告主观过错程度、原告为制止侵权行为所支付的合理开支以及本案为关联案件之一等因素，酌情确定赔偿数额。	500,000	120,000	24.00%
3	广东省广州市天河区人民法院	（2020）粤0106民初18466号	广州某某网络科技有限公司、上海某某网络科技有限公司“广州分公司	上海某某网络科技有限公司、湖南某某网络科技有限公司	原告称涉案《富豪传奇》的著作权人及运营单位为原告名称，以及该页面显示的审批文号的行为，违反《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条、第六条第二款、第四款；2. 被告广州某某公司作为游戏的研发商及渠道商伪造原告公司公章并出具虚假的授权书，伪造国家公文，另外三被告在明知的情况下，进行相应的配合与合作，构成共同侵权，违反《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条。	即使认定被告广州某某公司构成不正当竞争，原告的诉请也不应当得到支持，因为：既有证据不能证实原告的“富豪传奇”游戏或原告的企业名称具有一定影响力，而原告的涉案商标与被控侵权商标有明显区别，其次，被告广州某某公司从公开渠道获悉同期原告在2016 年报告中就没有运营《富豪传奇》，于是且按照游戏行业惯例“为一年左右商略期来算，原告《富豪传奇》的游戏也早就过了产品生命周期了。原告没有因其所诉的侵权行为受到实际损失，被告广州某某公司也并未因此获利，案涉游戏已下架，已经停止侵权。	广州某某公司自认被控侵权手机游戏《富豪传奇》游戏加载页面上显示的“资质与审批文号”以及著作权人、运营单位均显示的“广州某某联乐网络技术有限公司”系该用原告的资质用以游戏上架，**该行广州某某在明知上述行为均违反了被实施用期**。	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第二条、第八条第二项	研发、发行商、运营商	本院综合考虑以下因素：1. 原告主张依据其经营的《富豪传奇》2012 年至2013 年的数据以及被控侵权游戏的区服数等可计算出因被控侵权行为给原告造成的经济损失；2. 被告广州某某公司与被控侵权游戏并不相同，运营的时间亦不相同，故该《富豪传奇》的获利数据不具有参考性；现有证据不足以证明因被告为独家运营方，而被控侵权游戏的所有区服数量或以确定的与因被告相关。 2. 原告经营的《富豪传奇》已于2016 年停止服务。 3. 原告就公证保全内容提起关联案件诉讼，本案所涉侵权行为系其中之一。 4. 原告主张的公证费虽提供相应票据，但该公证书在其他案件中也有所使用，故应当依据使用情况合理分摊。综上，**本案综合考虑侵权情节、侵权行为的性质及持续时间、侵权主观过错程度、原告为制止侵权行为所支付的合理开支以及本案为关联案件之一等因素，酌情确定赔偿数额。**	500,000	500,000	100.00%
4		（2020）粤0106民初18448号	广州某某网络科技有限公司、上海某某网络科技有限公司“广州分公司	上海某某网络科技有限公司													
5		（2020）粤0106 民初18449号	广州某某网络科技有限公司、上海某某网络科技有限公司“广州分公司	广州某某联乐网络技术股份有限公司、广东某某科技有限公司													
6		（2020）粤0106 民初18450号	广州某某网络科技有限公司、上海某某网络科技有限公司“广州分公司	上海某某网络科技有限公司、海南某某网络科技有限公司、某某网络（广州）股份有限公司	1. 伪造原告公司公章，并出具了虚假的授权书，以及伪造了国家公文的相关行为，五被告共同合作，相互配合，违反《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条；2. 被告在游戏登陆界面被控了原告企业名称，原告享有商标权的商标权益及版号信息，使得相关公众产生混淆，误认为其游戏与原告游戏存在特定联系，违反《中华人民共和国反不正当竞争法》第六条二款、第四款；3. 被告在游戏登陆界面声称涉案游戏的运营单位及著作权人均是原告，属于对商品性能及来源所作的虚假宣传，违反《中华人民共和国反不正当竞争法》第八条	根据广州某某公司的自认，被控侵权手机游戏《富豪传奇》的授权书及软件著作权登记证书的系该公司同工利用约快未修改制度，即被控侵权手机游戏《富豪传奇》未进行计算机软件著作权登记，亦未从原告取得著作权授权，同时，广州某某公司自认被控侵权手机游戏《富豪传奇》游戏加载页面上显示的“资质与审批文号”以及著作权人、运营单位均显示“广州某某联乐网络技术有限公司”系该用原告的资质用以游戏上架，广州某某公司在未经允许的情况下擅自将《富豪传奇》系列于有一定影响的字号、商品，广州某某公司在未经允许的情况下擅自将《富豪传奇》系列于有一定影响的字号、商品，广州某某公司在未经允许的情况下擅自将《富豪传奇》系列于有一定影响的字号、商品，且“广州某某联乐网络技术有限公司”系该用原告的资质用以游戏上架，广州某某公司的上述行为违反了诚实信用原则。	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第二条、第八条二项	研发、发行商、运营商、提供充值服务商	本院综合考虑以下因素：1. 原告主张依据其经营的《富豪传奇》2012 年至2013 年的数据以及被控侵权游戏的区服数等可计算出因被控侵权行为给原告造成的经济损失；2. 被告广州某某公司与被控侵权游戏并不相同，运营的时间亦不相同，故该《富豪传奇》的获利数据不具有参考性；现有证据不足以证明因被告为独家运营方，而被控侵权游戏的所有区服数量或以确定的与因被告相关。 2. 原告经营的《富豪传奇》已于2016 年停止服务。 3. 原告就公证保全内容提起关联案件诉讼，本案所涉侵权行为系其中之一。 4. 原告主张的公证费虽提供相应票据，但该公证书在其他案件中也有所使用，故应当依据使用情况合理分摊。综上，**本案综合考虑侵权情节、侵权行为的性质及持续时间、侵权主观过错程度、原告为制止侵权行为所支付的合理开支以及本案为关联案件之一等因素，酌情确定赔偿数额。**	500,000	500,000	100.00%
7		（2020）粤0106 民初18451号	广州某某网络科技有限公司、上海某某网络科技有限公司“广州分公司	上海某某网络科技有限公司、某某网络（广州）股份有限公司													
8	广东省广州市天河区人民法院	（2020）粤0106民初38843号	广州某某信息科技有限公司	广州某某网络科技有限公司、广州某某网络科技有限公司、海南某某网络科技有限公司、海南某某网络科技有限公司“广州分公司、广州某某信息科技有限公司	被告系“幻化之锋”软件的合法权利所有者和版权所有者，原告所享有的与该软件有关的一切合法权利及权益应受保护，不容任何人以任何方式侵害，2020年10月，原告发现被告的《太古封魔录》游戏侵用了原告“幻化之锋”游戏的版号，在华为应用商城平台上以原告幻化之锋游戏的名称进行关联的网络传播，并向公众提供下载等服务。	游戏版号系行政许可，不属于民事权益，不具有商业价值。原告获得的游戏版号属于行政许可，属于行政管理范畴，并不赋民事权益。游戏版号不得买卖，游戏版号本身并不具有任何的商业化利益，且有当相应游戏实际上线运营，且游戏版号起到识别游戏产品或服务的作用，游戏版号持有人才能够依据区不正当竞争法相关规定主张民事财产权益。	本案中，被控侵权游戏涉嫌侵权的开发商，广州某某公司系案涉同期原告的供应商，其余被告均从事互联网游戏行业，双方均系区不正当竞争法规定的经营者，竞争关系密切。	构成不正当竞争	反不正当竞争法第二条不符合第六条四项	运营商、开发商、总代理	本院综合考虑以下因素：1.广州某A公司等同用原告游戏版号上架《幻化之锋》游戏，原告主张该行为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是他人商品或者与他人存在特定联系的混淆行为，因诸多证据证明被告方亦系以侵权行为。**本案中，原告依法取得游戏版号，借在《幻化之锋》游戏中公示，他并无证据证明相关公司从中获取游戏版号利润共谋，故原告主张被无辜被告，本院对此不予采纳。**2. 从华为软件应用市场原告可以查证的情况可知，游戏在对应平台上架时需要提供网络游戏版号（ISBN）核发单原版号等，广州某A公司同用原告《幻化之锋》游戏版号上架游戏，同时提供原告的计算机软件著作权登记证书等，笑傲江湖也无法在同一渠道上架撞产自身的《幻化之锋》游戏，也会对原告在其他渠道开展《幻化之锋》游戏合作以及联云运营等造成实质影响，造成原告游戏用户的流失和商业机会的丧失，该种证用人会法取得游戏版号抢先上架运营行为，恶将扰乱市场竞争秩序。**广州某A公司对此主观恶意明显，该行为构成不正当竞争法第二条，**此外**原告在侵权过程中，**因其有望于续实施用期，即使其余认的侵权期限，原其于《反不正当竞争法》第二条规定的不正当竞争行为。	构成不正当竞争	反不正当竞争法第二条、第六条第（四）项，不符合第八条	运营商、开发商、总代理	1.广州某A公司未经原告许可，冒用原告游戏版号上架《幻化之锋》游戏，原告主张该行为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是他人商品或者与他人存在特定联系的混淆行为，混淆是指的侧重于商业标识使用行为。**本案中，原告依法取得游戏版号，借在《幻化之锋》游戏中公示，他并无证据证明相关公司从中获取游戏版号利润共谋，故原告主张被无辜被告，本院对此不予采纳。**2. 广州某A公司等同《幻化之锋》游戏版号上架游戏相较大，型2021年12月日单全服总计1101195次，结算金额1934765元，而游戏版号系上架申请的必需手续；6. 原告为本案支出的律师费、公证费确系必要，酌情确定维修赔偿数额为60000元，对于超出数额部分，本院不予支持。	1000000+26932=1026932	650,000	63.30%
9	广东省广州市天河区人民法院	（2019）粤0106 民初17032号	广州某某网络科技有限公司	广州市某A信息科技有限公司、广州某A信息技术有限公司	原告主观明确在本案中主张被告的不正当竞争行为为：对商品或服务作虚假和引人误解的宣传，欺骗消费者，违反诚实信用原则以及商业道德。	原告所控侵权游戏是我公司在正式发行游戏之前的上线前数据测试，因上架九游网需要游戏版号申报，我公司暂时未取得游戏版号，故以原告的游戏名称版号及著作权等信息供九游公司审核上架。2. 被控侵权游戏在2018 年12 月24 日上线，2019 年2 月27 日正式下线，并于2019 年3 月13 日关闭服务器；3. 原告开发的游戏《战神世纪》是页游，且早于2013年6月28日停止运营，被控侵权游戏本来就相也不会对原告产生重大影响和损失。	被告A公司从事软件开发、游戏作品设计制作等经营，其开办活动与原告的经营活动有相同的部分，原告与被告第A公司存在市场竞争关系。	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第二条第一款、第六条第（四）项，不符合第八条	运营商	上述行为恶性较高，因该行为涉及到事实性，本案已将相关线索及材料移送公安部门，就被该行为本身的恶性不再作为本案经济赔偿的考虑因素。被告原告提交的游戏运营数据仅限于区渠道，不足以证明该游戏的全部运营收入。本院对被告原告提出主张该游戏的收入事实亦不予采纳。本院根据涉案游戏的运营及知名度情况以及侵权游戏的运营情况和侵权行为的性质、持续时间等因素，结合网络游戏审批现状购定网被告向原告赔偿经济损失及维权合理费用共计人民币200000元。	2,000,000	200,000	10.00%
		（2020）粤73民终3761号				一审认定被控侵权游戏使用了某A公司的企业名称、软件著作权登记号，审批文号及出版物号，构成不正当竞争法规定的混淆行为，属于通用法律错误；网络游戏版号的性质是一种行政许可，属于行政管理范畴，不属于民事权益。《反不正当竞争法》第六条规定的混淆行为，没有包括软件著作权登记号、审批文号及出版物号，且上述文号属于行政许可证明的公共资源，某A公司不因此享有民事权益。《反不正当竞争法》第六条第（二）项所规定的擅自使用他人企业名称，限定于“有一定影响的企业名称”，某A公司是一个小微企业，没有提供证据证明具有一定影响力，即便原告使用了其企业名称，也不足以导致网络用户产生混淆。	没有认定	在本案中，被控侵权游戏并非某A公司开发运营，原告未经某A公司授权或许可，擅自在其开发并运营的涉案游戏上，使用某A公司的游戏《战神世纪》作为游戏名称，并在游戏中设置使用涉案游戏的计算机软件著作权登记证书信息，虽然在游戏中设置使用涉案游戏的计算机软件著作权登记证书，上述行为违反了《反不正当竞争法》第二条规定，**但是被侵权方并未能证明被控侵权行为给其造成实际的经济损失，故原告主张被侵权方对其造成的经济损失的主张，不予采纳。**综合考虑侵权情节、侵权行为的性质、范围、规模、期间、侵权者的主观过错程度、以及原告为维权所支付的合理开支等因素，酌情确定赔偿数额原告经济损失及合理费用共计60000元。	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第六条	运营商	侵权行为使用了涉及隐私公众信息及网络游戏版号特权等，上述行为主观恶性较高，因该行为涉及刑事事件，本案已将相关线索及材料移送公安部门，就该行为本身的恶性不再作为本案经济赔偿的考虑因素。本院根据涉案游戏的运营及知名度情况以及侵权游戏的运营情况和侵权行为的性质、持续时间等因素，结合网络游戏审批现状购定网被告向原告赔偿经济损失及维权合理费用共计200000元，并无不当，本院亦予以维持。			
10	一审：浙江省宁波市鄞州区人民法院二审：浙江省宁波市中级人民法院	（2020）浙02民终4031号	浙江某某网络科技有限公司	广州某某信息技术有限公司	2019年4月，原告发现被告运营的手机客户端和网页上有一款名为“天新群侠”的游戏发布并实际运营，进入该游戏的页面后出现了原告享有的国家新闻出版广电总局同意出版运营的批文号，而里面某知的内容与原告运营的游戏内容非同一款游戏，被告擅自盗用原告游戏出版批文的行为严重损害了原告利益，扰乱了市场秩序，构成不正当竞争。	网络游戏版号是文化出版部门核发的行政许可，属于行政管理范畴，并不属于民事权益。原告的版号被冒用，可以通过向文化出版行政部门投诉的方式处理，持有由此版号的出版单位具有从事网络游戏出版活动的资格，如不应营游戏，则并未转化为收益。被诉侵权游戏的版号的性质，属于行政管理范畴，不属于民事权益。《反不正当竞争法》第六条第（二）项所规定的擅自使用他人企业名称，限定于“有一定影响的企业名称”，某A公司是一个小微企业，没有提供证据证明具有一定影响力，即便原告使用了其企业名称，也不足以导致网络用户产生混淆。	根据被告公司均从事游戏运营，属于同业竞争关系，广州某某公司的行为构成不正当竞争，应承担赔偿损失的民事责任。	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第二条	运营商	1. 被诉侵权游戏于2019年1月10日发布，2019年3月14日停止运营，玩家评论36条，侵权时间较短，侵权游戏知名度不高；2. 至侵权行为发生时，原告的游戏尚未发表，且侵权权运营事宜已经与案外人达成协议，原告因侵权行为所受的损失主观上不存在；3. 原告为维权侵权行为支出的费支出，其中（2019）浙甬永证民字第25777号公证书还记录了其他网站发布的内容，酌情确定被告向原告赔偿经济损失40000元（含为制止侵权行为支出的合理费用）	200000+2500=5+200=207500	40,000	19.28%
11	广东省广州市天河区人民法院	（2022）粤0106民初27715号	锦江某某网络科技有限公司	武汉某某网络科技有限公司、广州某某网络科技有限公司	2022年3月，原告发现通过被告广州某某公司运营的手机软件“一元手游”可以搜索下载并运行《烈火斩》游戏，该游戏获得原告研发的《烈火斩》游戏名称和版号，并在游戏推广期间多处使用“烈火斩”“官方版”等宣传用语，对原告造成不良影响及较大的经济损失，经查，该游戏是被告武汉某某公司伪造《计算机软件著作权登记证书》，出版物号核发单等材料上传运营。原告认为被告广州某某公司作为专业游戏平台公司明知上述文件是伪造形成的准许上线运营，两被告构成共同侵权。	1. 被控侵权游戏由武汉某某公司提供，广州某某公司要求武汉某某公司提供了游戏申报文件及完整的授权资料，已尽充分注意审查义务，并无主观过错，不应承担赔偿责任。2. 原告未能举证证明被控侵权游戏有非涉案游戏，也未能举证证明涉案游戏确已上线运营的事实，原告并非游戏运营商，不符合反不正当竞争法关于经营者的规定。3. 原告并未经营涉案游戏，被控侵权行为对原告并未造成实际的损失。	没有认定	根据《中华人民共和国反不正当竞争法》第六条的规定，经营者不得实施混淆行为，引人误认为是他人商品或者与他人存在特定联系。武汉某某公司与运营被控侵权游戏、未经原告授权或许可，擅自伪造游戏ISBN核发及授权书等原料，并在被控侵权游戏的运营过程中，原告公司被列为游戏运营商，然会使普通消费者误认为涉案游戏，导致对原告的运营造成不良影响，扰乱原告的市场秩序，**故行为违反了上述规定，对原告构成不正当竞争，武汉某某公司应当承担停止侵权并赔偿损失的侵权责任。**	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第六条	运营商	原告因侵权行为所受到的实际损失或两被告因侵权行为所获益的利益均无法确定，本院综合考虑涉案游戏的知名度和运营情况、两被告所实施侵权行为的性质、范围、规模、期间、侵权者的主观过错程度、以及原告为维权所支付的合理开支等因素，酌情确定两被告赔偿原告经济损失及合理费用共60000元。	300000+15000=315000	60,000	19.05%
12	北京市丰台区人民法院	（2022）京0106民初14754号	某某科技（北京）有限公司	北京某某科技有限公司	2022年，原告在第三人华为游戏中心平台准备上线该游戏时，被平台知该游戏在在历史同名也地游戏的情形，两地区特别如系被告未经原告授权，擅自盗用原告的游戏版号发行同名游戏，且平台告知原告需被告先行处理历史违规处罚后才能将原告《王者争霸》游戏再次申请上架。原告与被告法定代表人电话沟通，被告告令未处理该历史违规处罚，被告的行为对原告《王者争霸》游戏的侵权价值、今后的出版发行产生不利影响，构成不正当竞争，**故提起本案诉讼。**	被告对对同版号的事情不知晓，对在华为游戏平台上线《王者争霸》游戏一事不知情，原告与广州某某网络科技有限公司从未向被告出具过授权，可能是被他人盗用企业信息，被告不存在不正当竞争行为。	没有认定	根据已经查明的事实，华为公司提交的《王者争霸》同名游戏主体上线提交的版权文件、版号授权书均系伪造。根据《中华人民共和国反不正当竞争法》（以下简称反不正当竞争法）第二条规定，经营者在生产经营活动中，应当遵循自愿、平等、公平、诚信的原则，遵守法律和商业道德。在华为游戏平台上架的《王者争霸》同名游戏中涉案版号并非原告所享有的版号，亦未经原告授权，且“王者争霸”作为游戏名称，并使用原告作为运营方的游戏版号，向华为公司提供虚假的授权书和授权文件，**该行为前途行为违反了反不正当竞争法规定的诚信原则，构成不正当竞争。**	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第二条	开发运营商	本案系确认之诉	-	-	-
13	上海知识产权法院	（2021）沪73民终838号	某某公司	广州某某网络科技有限公司	被告发布的游戏登录界面标注了原告的企业名称著作权登记号、出版服务单位名称、审批文号等与原告相关的信息，足以引人误认为是原告的游戏或者与原告存在特定联系。	被告对被诉侵权行为不构成反不正当竞争法第两项规定的混淆行为，原告的游戏并未实际运营，不会导致相关公众对游戏来源产生混淆，一审法院的相关认定正确	原告、被告均从事游戏开发行业	构成虚假宣传的行为。其上传了原告申报的游戏版号信息，并在游戏登录界面使用了原告的网络游戏名称、版号、出版单位、著作权人等信息，虽然在游戏中设置使用涉案游戏的计算机软件著作权登记证书，其实际并未进行运营，而江苏某A公司并未将其运营的两款游戏授予案主体寻求版权网络游戏版号，并通过向文化部申请，获得出版物号后才能运营。而江苏某A公司并未将其运营的两款游戏授予案主体寻求版权网络游戏版号，并通过向文化部申请，获得出版物号后才能运营。被告在明知原告并非涉案游戏的运营主体的情况下，进行相应的配合与合作，构成共同侵权，违反《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条。	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第八条；不符合第六条；	运营商	一审法院按原告请求依据法定赔偿方式综合考量以下因素酌定经济损失的赔偿数额：（一）被告明知《发物对决铁拳》游戏的合法运营单位系原告，仍然使用原告的企业名称、著作权登记号、出版服务单位名称、审批文号、网络游戏出版物号信息，虽然在游戏中设置使用涉案游戏的计算机软件著作权登记证书，实际并未进行运营，而江苏某A公司并未将其运营的两款游戏授予案主体寻求版权网络游戏版号，并通过向文化部申请，获得出版物号后才能运营。被告在明知原告并非涉案游戏的运营主体的情况下，进行相应的配合与合作，构成共同侵权，违反《中华人民共和国反不正当竞争法》第二条。（二）原告开发涉案游戏需要投入一定的成本，申请著作权登记号、审批文号、网络游戏出版物号等均需投入一定的人力、物力，被告实施侵权行为，原告已被其侵权获益不菲的情况下，被告侵权出版物号信息，原告的游戏已经开发完成可投入运营，（三）被告游戏在华为、OPPO等国主要的游戏平台运营，占据了主要的游戏市场，（四）被告于2019年5月上线侵权游戏，同年按知详细侵权后积极申请下线，且已及时下线了被诉游戏，（五）被诉行为侵犯原告在获得游戏登记号等上述信息后无法将其开发的游戏投入运营，即使被告在诉讼中停止了被诉行为，原告可以上线其合法运营的《发物前代对决》，但因被告不正当竞争行为，原告可能无法享受新游戏的优惠和推广，同时也存在玩家的流失等。	5,000,000	400,000	8.00%
14	江苏省苏州市中级人民法院	（2021）苏05民初833号	重庆某某科技有限公司	江苏某A网络科技有限公司、江苏某B网络科技有限公司、江苏某C网络科技有限公司、上海某某网络科技有限公司	2. 游戏版号虽属于行政许可，但取得版号的目的是参与市场竞争，游戏申报文件产生的民事权益应当由著作权人享有；3. 江苏某A公司运营的两款侵权游戏属于典型的恶意非用他人版号行为，且涉行为使用原告的游戏无法在平台上线，构成不正当竞争	江苏某A公司与原告不具有竞争关系，原告对涉案游戏版号不享有民事权益，版号不具有可交易性，一审判决系变相支持版号买卖。	江苏某A公司与原告均为网络游戏行业从业者，二者均为网络游戏开发商，江苏某A公司兼有游戏运营业务，二者明显存在市场竞争关系。	构成不正当竞争	《反不正当竞争法》第二条；不符合第六条	运营商	江苏某A公司未案不正当竞争行为所实施的作用是为游戏上线运营提供通过审核的行政许可资源，不能据此认为江苏某A公司运营游戏的所得收益均应当视为本案侵权收益。本案中，游戏版号系经过行政审批取得，且与申请审批的游戏具有唯一对应性，此为网络游戏上线运营的相关法规、规章所明确规定，江苏某A公司作为大型网络游戏运营商，对所涉法规、规章应当知悉，而江苏某A公司无视网络游戏发行的相关法规、规章，通过多方主体路途取权许可和版号授权，以违法方式将本经行政审批的网络游戏上线运营，其行为不仅具有不当性，且具有违法性，应当认定该行为属于侵犯原告合法权益的情形。江苏某A公司辩称涉案版号、美文号、批文号使用于两款不同的游戏，且在多个平台发布。游戏上线后，开服数量剧增，截止2021 年7 月11 日，两个渠道一巅峰，时光、荣耀、赤焰的开服数量超过了两千个，足以证明被诉侵权游戏运营规模大，而被诉侵权游戏设置了大量充值消费环节，可见江苏某A公司因该游戏给产生相关可观的收益。因此，江苏某A公司的不正当竞争行为可以定为以法解释所要求的情节严重。综上，原告主张本案适用恶劣情节赔偿具有合理依据，予以支持。	10000000+10000=10100000	6000000+600000=3+1000000=2500000	24.75%
		（2022）苏民终1650 号					在原告已经停止涉案游戏的运营且仅有重新上线涉案游戏运营的情形下，其与江苏某A公司并不存在竞争关系。	原告的涉案游戏在2018 年12 月天服之后，一直未重新上线运营，现有证据亦不能证明江苏某A公司的被诉行为给原告的游戏重新上线运营造成了障碍。**综上，江苏某A公司的被诉行为不足适用反不正当竞争法第二条予以规制。**在原告已经停止涉案游戏的运营且仅有重新上线涉案游戏运营的情形下，其与江苏某A公司并不存在竞争关系，也不存在需要反不正当竞争法保护的相关权益，江苏某A公司的被诉行为可能涉及侵用游戏版号，该行为更多被环境的是行政管理机关对网络游戏市场的行政管理秩序，对于通过行政审批和监管的行为，应由行政机关根据相关行政规章的规定进行查处，法院不过分扩大反不正当竞争法第二条的适用范围，否则容易导致对市场竞争的不当干涉或将本应由行政机关管理的行为直接纳入司法审查范畴，此外，如江苏某A公司的行为构成行政违法，其违法所得应由行政机关予以罚没，而不应由法机关通过民事判决的方式剥夺此类行为的违法所得。	不构成不正当竞争	不符合《反不正当竞争法》第二条、第六条	-	-	-	-	-