

中国知识产权审判 动态跟踪

(第 23 期)

北京隆诺律师事务所

2020 年 12 月 31 日

“中国知识产权审判动态跟踪”是北京隆诺律师事务所为适应我国知识产权法律服务需求、打造专业化律师团队推出的全新服务项目。我们从2020年起，对最高人民法院及其知识产权法庭、北京市高级人民法院、北京知识产权法院、北京互联网法院、北京市海淀区人民法院、北京市朝阳区人民法院、上海市高级人民法院、上海知识产权法院、上海市浦东新区法院、广东省高级人民法院、深圳市中级人民法院、广州知识产权法院、广州互联网法院、浙江省高级人民法院、杭州知识产权法庭、杭州互联网法院、江苏省高级人民法院、南京知识产权法庭、苏州知识产权法庭、福建省高级人民法院、福州知识产权法庭、厦门知识产权法庭、武汉知识产权法庭等全国主要知识产权审判机构作出的典型裁判进行定期跟踪和发布，帮助企业及时了解中国知识产权司法审判动向，并以我们精专的分析解读，为企业创新驱动发展保驾护航。

跟踪期间：2020年12月22日~2020年12月31日

本期案例：6个

目 录

案例 1: 本田公司与南海理力公司等商标侵权及不正当竞争案	4
案例 2: 网易公司等与迷你玩公司著作权侵权案	6
案例 3: 李海鹏等侵犯著作权刑事案	8
案例 4: 微源码公司等与腾讯公司不正当竞争纠纷案	10
案例 5: 腾讯公司与幻电公司等不正当竞争纠纷案	11
案例 6: 腾讯公司与快忆公司不正当竞争纠纷案	13

商标类

商标民事纠纷

案例 1：本田公司与南海理力公司等商标侵权及不正当竞争案

- 法院：广州知识产权法院
- 案号：（2019）粤 73 民终 5651 号
- 上诉人（一审原告）：本田技研工业株式会社
- 上诉人（一审被告）：佛山市南海理力机械有限公司、广州市泽藤机械设备有限公司
- 案由：侵害注册商标专用权及不正当竞争纠纷
- 案情简介：本田技研工业株式会社（以下简称本田公司）是第 156862 号“**HONDA**”商标的商标权人，该商标于 1979 年 4 月 19 日申请注册，于 1982 年 4 月 30 日核准注册，核定使用在第 7 类电发动机等商品上。本田公司同时是第 5958568 号“**GX**”商标的商标权人，该商标于 2007 年 3 月 23 日申请注册，于 2012 年 7 月 28 日核准注册，核定使用在第 7 类非陆地车辆发动机等商品上（两商标以下统称涉案商标）。本田公司认为，佛山市南海理力机械有限公司（以下简称理力公司）在其生产的汽油机产品及其广告中使用“HONDA”、“GX160”标识，并使用与本田公司“GX160”汽油机近似的红、白、黑三种颜色组合的产品外观装潢（以下简称涉案装潢），侵害了本田公司的商标权并构成不正当竞争；广州市泽藤机械设备有限公司（以下简称泽藤公司）销售带有“HONDA”、“GX160 LILI 理力”标识及涉案装潢的汽油机产品等，侵害了本田公司的商标权并构成不正当竞争。本田公司起诉至广东省广州市越秀区人民法院（以下简称越秀法院），请求判令两被告停止侵权、赔礼道歉、消除影响并赔偿经济损失及合理支出 200 万元。越秀法院经审理认为，理力公司及泽藤公司在类似商品上使用了与涉案商标近似的标识，容易导致相关公众的混淆，侵害了本田公司的商标权。从本田公司

举证的销售时间、销售区域、销售数量来看，“HONDA GX160”汽油发动机不构成知名商品，该型号发动机使用的涉案装潢也不构成特有装潢，因此，两被告不构成不正当竞争。越秀法院据此判决两被告停止侵权、刊登致歉声明并连带赔偿经济 100 万元及合理支出 55514 元。

本田公司、理力公司及泽藤公司均不服一审判决，上诉至广州知识产权法院。广州知识产权法院经审理认为，两被告在类似商品上使用与涉案商标近似的标识，容易导致相关公众混淆，构成商标侵权。本田公司用于汽油机的涉案装潢的显著性在不依附涉案商标时，本身尚未达到足以识别商品来源的程度，涉案装潢不构成知名商品特有装潢，因此两被告不构成不正当竞争。广州知识产权法院据此判决驳回上诉，维持原判。

■ 裁判规则：

1. 主张合法来源抗辩应当举证证明合法取得被诉侵权产品、复制品的事实，包括合法的购货渠道、合理的价格和直接的供货方等。在提供的被诉侵权产品、复制品来源证据与其合理注意义务程度相当的情况下，可以认定完成了举证责任，合法来源抗辩成立。
2. 《反不正当竞争法》补充保护作用的发挥不得与知识产权专门法的立法宗旨相抵触，凡是知识产权专门法已作穷尽性规定的领域，《反不正当竞争法》原则上不再提供附加保护，允许自由竞争。但是，在与知识产权专门法的立法宗旨相兼容的范围内，仍可以从制止不正当竞争的角度提供保护。
3. 《反不正当竞争法》保护商品装潢是为了弥补注册商标保护的不足，是对尚未达到驰名程度但具有显著性并能发挥识别功能的未注册商标所进行的有限补充保护，只能在与《商标法》的立法宗旨相兼容的范围内进行。对于无需依附商品上的注册商标即足以达到识别商品来源程度的商品装潢，具有应受保护的独立法益，可以同时受到《商标法》及《反不正当竞争法》的保护。

被诉侵权标识	涉案商标
--------	------

	
HONDA GX160 GX160 LILI 理力	

著作权类

著作权民事纠纷

案例 2：网易公司等与迷你玩公司著作权侵权案

- **法院：**广东省深圳市中级人民法院
- **案号：**（2019）粤 03 民初 2157 号
- **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
- **被告：**深圳市迷你玩科技有限公司
- **案由：**侵害著作权及不正当竞争纠纷
- **案情简介：**广州网易计算机系统有限公司（以下简称网易公司）与上海网之易吾世界网络科技有限公司（以下简称网之易公司）经授权取得《我的世界》（以下简称涉案游戏）中国大陆地区的运营权。网易公司与网之易公司认为，深圳市迷你玩科技有限公司（以下简称迷你玩公司）运营的《迷你世界》（以下简称被诉游戏）将涉案游戏包括的自然元素方块、合成元素方块、动物等道具、各游戏交互设计的外观、功能、组合规则等内容整体移植到被诉游戏中，以致游戏呈现的整体画面高度近似。网易公司与网之易公司认为，被诉游戏侵害了涉案游戏整体

画面的改编权及信息网络传播权，同时，被诉游戏整体抄袭涉案游戏的核心元素构成不正当竞争，起诉至广东省深圳市中级人民法院（以下简称深圳中院），请求判令迷你玩公司停止侵权及不正当竞争行为、消除影响、赔偿经济损失及合理支出 5000 万元。深圳中院经审理认为，涉案游戏画面是由元素名称文字、场景图案、动态影像、配乐等组合而成的连续动态画面，具有独创性，也可以有形形式复制，属于《著作权法》规定的作品。该游戏动态画面是游戏开发者将游戏规则设计、数值设定、场景转换等设计编写成计算机代码，通过游戏用户发出的操作指令调动游戏素材，在终端屏幕上呈现出可供感知的视听表达，相当于游戏开发者将游戏素材“摄制”成了动态画面，因此，涉案游戏动态画面构成类电作品。被诉游戏与涉案游戏的整体画面构成实质性相似。迷你玩公司对涉案游戏的元素名称、数值比例等基础内容进行了直接套用或简单替换，仍使玩家能够直接感受到上述元素来源于涉案游戏，侵害了网易公司与网之易公司的改编权。迷你玩公司通过互联网发布运营被诉游戏，同时侵害了网易公司与网之易公司的信息网络传播权。被诉游戏与涉案游戏的核心基础元素构成实质性相似，足以造成游戏用户的混淆，或认为两款游戏之间存在特定关联，因此，迷你玩公司的被诉行为构成不正当竞争，但深圳中院在已支持网易公司与网之易公司有关著作权保护主张的前提下，不再适用《反不正当竞争法》对被诉行为进行重复评判。深圳中院参考生效判决中有关 iOS 渠道及 Android 渠道的利润计算方法计算迷你玩公司的侵权获利，并扣除渠道成本、收入分成、服务器成本，再根据涉案基础核心元素在被诉游戏中的占比，确定迷你玩公司的侵权获利为 2110.77 万元。网易公司与网之易公司未举证证明其因被诉行为遭受商誉贬损，故深圳中院未支持网易公司与网之易公司消除影响的诉讼请求。深圳中院据此判决迷你玩公司停止侵权、删除被诉游戏中的 267 个核心基础元素并赔偿经济损失 2110.77 万元及合理支出 24700 元。

■ **裁判规则：**

1. 电子游戏动态画面是指随着游戏用户操作而由电子设备呈现的包括文字、美术、音乐等要素连续动态画面的集合，是电子游戏的外在表现形式。电子游戏动

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创作且不属于公有领域或司空见惯的表达，且游戏画面在游戏中生成时相对固定，可以有形形式复制，属于我国《著作权法》所保护的作品。

2. 电子游戏动态画面是游戏开发者将游戏规则设计、数值设定、场景转换等设计编写成计算机代码，通过游戏用户在运行游戏时发出的不同操作指令，调动游戏素材进行有机组合，在终端屏幕上呈现出的可供感知的综合视听表达。该表达在游戏开发者的预设范围之内，相当于游戏开发者将游戏素材“摄制”成可视动态画面，构成类电作品。

著作权刑事案件

案例 3：李海鹏等侵犯著作权刑事案

- 法院：上海市高级人民法院
- 案号：（2020）沪刑终 105 号
- 公诉机关：上海市人民检察院第三分院
- 被害单位：乐高公司
- 上诉人（一审被告人）：李海鹏、闫龙军、张涛、王沛圳、杜志豪、吕沛丰
- 一审被告人：王瑞河、余克彬、李恒
- 罪名：侵犯著作权罪
- 案情简介：乐高公司创作、生产了“Great Wall of China”拼装玩具等 47 个系列 663 款产品（下称“乐高玩具”），并在市场上销售。2015 年起，李海鹏伙同闫龙军、张涛、王沛圳、吕沛丰、杜志豪、王瑞河、余克彬、李恒等人，复刻乐高玩具的设计、开模，设计、申请“乐拼”商标，生产、销售标识有“乐拼”商

标的“Great Wall of China”玩具等系列拼装玩具（下称“乐拼玩具”）。后，上海市人民检察院第三分院根据上海市公安局的侦查结果，指控李海鹏等九被告人涉嫌侵犯著作权罪，向上海市第三中级人民法院（下称“一审法院”）提起公诉。一审法院经审理认为，“Great Wall of China”玩具等乐拼玩具与乐高公司的“Great Wall of China”玩具等乐高玩具均基本相同，构成复制关系，被告人李海鹏、闫龙军、张涛、王沛圳、吕沛丰、王瑞河、余克彬、李恒等人以营利为目的，未经著作权人许可，复制发行乐高公司享有著作权的美术作品，非法经营数额达 3.3 亿余元；被告人杜志豪作为经销商之一，未经著作权人许可，发行乐高公司享有著作权的美术作品，非法经营数额达 621 万余元，均属情节特别严重，各被告人的行为均已构成侵犯著作权罪。据此，一审法院分别判处九被告人有期徒刑三年至七年不等，并处罚金二十万元至九千万元不等。被告人李海鹏、闫龙军、张涛、王沛圳、杜志豪、吕沛丰不服，上诉至上海市高级人民法院（下称“二审法院”）。二审法院就各上诉人相关上诉理由及辩护人的相关辩护意见，经审理认为，乐高公司的拼装玩具属于美术作品，本案中侵犯著作权犯罪的非法经营数额认定正确，本案不涉及单位犯罪，杜志豪以侵犯著作权罪定罪处罚认定准确且其不具有自首情节，以及一审判决量刑并无不当。据此，二审法院认定各上诉人理由及辩护意见均无事实和法律依据，不予采纳，遂驳回上诉，维持原判。

- **裁判规则：**对于承载了独创性表达并具有审美意义的拼装立体模型，可以作为我国著作权法中的美术作品受到保护。未经拼装立体模型著作权人许可，复制发行其美术作品，非法经营额巨大的，属于情节特别严重的情形，应当根据罪责刑相适应原则确定刑罚。

不正当竞争

案例 4：微源码公司等与腾讯公司不正当竞争纠纷案

- 法院：广东省高级人民法院
- 案号：（2019）粤民终 2093 号
- 上诉人（一审被告）：深圳微源码软件开发有限公司、商圈（深圳）联合发展有限公司、侯团增
- 被上诉人（一审原告）：腾讯科技（深圳）有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司
- 案由：不正当竞争纠纷
- 案情简介：腾讯科技（深圳）有限公司（以下简称腾讯科技公司）开发、腾讯科技公司与深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称腾讯计算机公司）共同运营微信软件。深圳微源码软件开发有限公司（以下简称微源码公司）、商圈（深圳）联合发展有限公司（以下简称商圈公司）、侯团增共同实施数据精灵软件（以下简称涉案软件）的宣传、运营等经营行为。涉案软件在安装后可以对微信软件植入 13 项新功能，利用微信软件进行规模化、自动化营销活动。腾讯公司以三被告共同运营涉案软件构成不正当竞争为由向深圳市中级人民法院（以下简称深圳中院）提起诉讼，请求判令三被告停止不正当竞争行为、消除影响并赔偿经济损失及合理支出共计 500 万元。深圳中院经审理认为，三被告共同运营涉案软件的行为构成不正当竞争，判决三被告停止不正当竞争行为、消除影响并赔偿腾讯公司经济损失及合理支出 500 万元。三被告不服深圳中院一审判决，向广东省高级人民法院（以下简称广东高院）提起上诉。广东高院经审理认为，三上诉人的经营领域与腾讯公司相同，具有市场竞争关系；三上诉人利用了网络和技术手段对微信软件正常运行造成影响；涉案软件损害了腾讯公司的商业模式、市场利益和竞争利益，其通过涉案软件实施的网络干扰行为对网络秩序和公众生活秩序造成影响，损害消费者的利益，且通过技术手段“搭便车”窃夺了腾讯公司的商业机会

和竞争优势，破坏了竞争机制，扰乱了市场秩序；三上诉人运营涉案软件针对微信软件植入特定功能进行批量营销，不尊重其他经营者和消费合法权益，也不尊重社会公共利益，违背了诚信原则和商业道德。因此，三上诉人共同运营涉案软件的行为构成不正当竞争，广东高院据此判决驳回上诉，维持原判。

- **裁判规则：**适用《反不正当竞争法》第十二条第二款中的兜底条款，需要结合该法第二条一般性条款的构成元素和判断范式进行。基于此，《反不正当竞争法》第十二条第二款中兜底条款所规制的不正当竞争行为应当符合四个要素：一、经营者利用网络从事生产经营活动，与其他经营者存在竞争关系；二、经营者利用技术手段，通过影响用户选择或者其他方式，实施了妨碍、破坏其他经营者合法提供的网络产品或者服务正常运行的行为；三、该行为扰乱了市场竞争秩序，损害其他经营者或者消费者的合法权益；四、经营者有违自愿、平等、公平、诚信原则以及商业道德。

案例 5：腾讯公司与幻电公司等不正当竞争纠纷案

- **法院：**上海市浦东新区人民法院
- **案号：**（2019）沪 0115 民初 73840 号
- **原告：**重庆腾讯信息技术有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司
- **被告：**谌洪涛、上海幻电信息科技有限公司
- **案由：**不正当竞争纠纷
- **案情简介：**重庆腾讯信息技术有限公司（以下简称重庆腾讯公司）是网络游戏《一起来捉妖》（以下简称涉案游戏）的著作权人，并授权深圳市腾讯计算机系统有限公司（以下简称深圳腾讯公司）运营涉案游戏。重庆腾讯公司和深圳腾讯公司认为，谌洪涛通过微信、新浪微博等渠道推广、销售虚拟定位插件，妨碍涉案游戏正常运行，构成不正当竞争；谌洪涛将使用被诉插件的视频上传至上海幻电信息科技有限公司（以下简称幻电公司）运营的 bilibili 网站进行宣传、推广，故

幻电公司扩大了被诉行为的影响范围，构成不正当竞争。两原告起诉至上海市浦东新区人民法院（以下简称浦东新区法院），请求判令两被告停止侵权、谌洪涛赔偿经济损失 1000 万元及合理支出 25 万元。由于幻电公司在本案诉讼时已删除被诉视频，故两原告撤回了针对幻电公司的诉讼请求。浦东新区法院经审理认为，谌洪涛的被诉行为属于利用技术手段影响他人网络产品运行的行为，该行为不仅破坏了网络游戏领域的竞争秩序，亦损害了两原告以及游戏玩家的合法权益，违反了《反不正当竞争法》第十二条第二款第四项的规定，构成不正当竞争。浦东新区法院据此判决谌洪涛停止提供、推广被诉插件，赔偿重庆腾讯公司及深圳腾讯公司经济损失及合理支出 100 万元。

■ 裁判规则：

1. 《反不正当竞争法》的立法目的在于制止不正当竞争行为，维护正常的市场竞争秩序，保障经营者、消费者的合法权益。经营者间是否存在竞争关系，不属于提起不正当竞争之诉或认定不正当竞争的必要前提。只要经营者之间存在因破坏他人竞争优势而产生的竞争法律关系，即可适用《反不正当竞争法》。
2. 在适用《反不正当竞争法》第十二条“互联网专条”的兜底性条款认定不正当竞争行为时，应评判被诉行为是否符合以下四项条件：（1）被诉行为系利用技术手段干扰他人网络产品或服务正常运行的行为；（2）被诉行为不属于该条明确列举的互联网不正当竞争行为；（3）反不正当竞争法保护的法益因被诉行为受到实际损害；（4）被诉行为基于互联网商业伦理而具有不正当性。
3. 被诉产品或技术不具有实质性非侵权用途，行为人具有实施不正当竞争行为的故意，违反了互联网产业的商业道德，且权利人不能通过适当技术手段消除被诉行为所带来影响的，应当认定该行为人实施的互联网领域的竞争行为具有不正当性。

案例 6：腾讯公司与快忆公司不正当竞争纠纷案

- **法院：**杭州市余杭区人民法院
- **原告：**深圳市腾讯计算机系统有限公司、腾讯科技（深圳）有限公司
- **被告：**杭州快忆科技有限公司
- **案由：**不正当竞争纠纷
- **案情简介：**杭州快忆科技有限公司（以下简称快忆公司）通过其运营的网站向公众提供“后羿采集器”软件（以下简称被诉软件），以实现微信文章的采集、反屏蔽、洗稿及自动导出等功能。深圳市腾讯计算机系统有限公司、腾讯科技（深圳）有限公司（以下简称腾讯公司）认为，快忆公司通过被诉软件对微信平台进行批量机器访问、对微信平台获取的文章进行伪原创以及把“洗稿”后的伪原创文章一键导出到第三方平台的行为，构成不正当竞争，起诉至杭州市余杭区人民法院（以下简称余杭法院），请求判令快忆公司停止侵权，并赔偿经济损失及合理费用 490 万元。余杭法院经审理认为，快忆公司提供的被诉软件所进行的“伪原创”处理只是对已有文章的简单同义词替换、语序调整，文章段落结构与段落基本表达内容不变，本质上仍然属于抄袭，实现该功能的技术难谓正当。快忆公司明知其提供的“伪原创”工具主要实现侵权用途，仍然公开出售并从中获利，明显违背诚实信用原则和公认的商业道德，也破坏了文化创意产业的创新激励机制，扰乱了正常的市场竞争秩序，损害了包括腾讯公司在内的经营“原创”产品和构建原创秩序的经营者的合法权益，违反了《反不正当竞争法》第二条的规定，构成不正当竞争。余杭法院据此判决快忆公司停止侵权，并赔偿经济损失及合理费用 10 万元。

（本案判决尚未公开，相关内容系根据法院官方报道内容整理）

了解更多典型案例，获知更多专业内容，敬请关注
www.lungtinlegal.com/jdal/sfgz.html

如欲了解更多资讯
请联系：
北京隆诺律师事务所 韩雪女士
邮箱：lnbj@lungtin.com