

《崩坏：星穹铁道》内测玩家成“内鬼”

游戏行业商业秘密保护如何破局？专家建议立法完善

□ 记者 季张颖



聚 焦

“剧透”游戏未公开角色 玩家罔顾保密协议偷录被告上法庭

《崩坏：星穹铁道》是米哈游旗下的一款回合制银河冒险策略游戏，自上线以来在全球市场引起热烈反响。

为保持游戏的关注度和产品活力，在实际运营中，米哈游公司每隔一段时间就会进行版本更新，新增游戏角色、场景、剧情、活动内容，这些内容也都需要提前进行内测。为此，在游戏新版本上线之前，米哈游公司招募了包括资深游戏爱好者小陈在内的多名玩家参与了游戏发行前的测试，参与的玩家对未公开的游戏内容签署了保密协议。

然而，内测期间，米哈游公司通过监控发现，小陈在未

经允许的情况下，携带自己的电子设备擅自对游戏中的 7 个游戏角色实机形象、技能效果、技能数据等测试内容和画面进行了偷拍、偷录，随后出于炫耀等目的在网上传播。

“我们发现这一行为后，立即向浦东新区人民法院提出诉前行为保全申请，法院在接到申请后的 48 小时内作出裁定，责令该玩家不得披露、使用、允许他人使用其在参与游戏测试过程中擅自摄录的游戏内容。”

米哈游公司法务部相关负责人介绍，在提起诉讼后，最终法院认定构成侵害商业秘密，判决玩家小陈停止侵权、

消除影响，并赔偿 50 万元。该案件也被最高人民法院作为典型案例收录在 2024 年人民法院知识产权典型案例中。

就在近日，米哈游公司诉游戏资讯网站“蚕豆网”泄密案也迎来了终审判决。“在被诉前的 2 年内，‘蚕豆网’及其关联自媒体矩阵账号发布近百条《原神》涉密游戏内容，共涉及 16 个游戏版本。”相关负责人透露，在这起案件中，一、二审法院均判决认定，“蚕豆网”的行为侵犯了米哈游的著作权，并构成不正当竞争，要求“蚕豆网”运营方发布声明消除影响，并赔偿经济损失 33 万元。

去年全球游戏泄密事件同比增长30% 如何对游戏商业秘密定性、定损成难点

“近年来，剧情、玩法被提前‘剧透’，角色建模、技能数值等游戏内容遭‘偷跑’等各类泄密行为持续困扰着游戏行业，如何对游戏商业秘密进行定性、定损已成为游戏行业关注的核心问题之一。”

上海交通大学知识产权与竞争法研究院副院长、上海市法学会网络治理与数据信息法学研究会秘书长刘维参与编写了《2025 网络游戏知识产权保护年度报告》。以《报告》中统计的数据为例，刘维介绍，2024 年全球游戏泄密事件同比增长 30%，其中涉及核心代码、用户数据及未公开内容的泄密占比高达

58%， “泄密抢跑”不仅造成企业直接经济损失，更损害玩家信任，甚至引发产业链安全风险。

“此前，对类似浦东法院这起案件中游戏玩家对游戏内测版本未公开角色相关内容的泄密行为如何进行有效规制，在司法领域还相对空白，通过审判实践，目前针对如代码、数值设定、角色形象、地图等未公开游戏信息的商业秘密定性，在民事案件中基本有了共识。”

刘维进一步提出，在刑事认定方面业内仍存争议，争议焦点集中于“阶段性保密”是否削弱了这些信息的“秘密

性”等。“我们认为，如果阶段性保密信息在侵权行为发生时，仍满足秘密性要件，则相应侵权行为亦应担责。即便阶段性保密信息后续因权利人商业安排而主动公开披露，并不改变其在保密阶段的商业秘密属性。”

另一方面，针对商业秘密刑事定性难问题，刘维结合《报告》也指出，阶段性保密的经营信息只要满足秘密性等要件即构成商业秘密，也应当获得商业秘密刑事保护。“在定损环节，仍需进一步完善刑事追诉标准、理清侵权赔偿数额的计算依据，以给予权利人最大限度的保护。”

游戏《崩坏：星穹铁道》请来玩家进行内测，不想对方却变成“内鬼”，偷录下未公开的游戏画面，在网上炫耀。这是上海知名网络游戏企业米哈游曾遭遇的一起侵害商业秘密纠纷案，个案背后，网络游戏知产保护问题呼之欲出。

在信息化高速发展的今天，网络游戏产业发展势头迅猛。近日，上海交通大学凯原法学院、上海交通大学知识产权与竞争法研究院发布《2025 网络游戏知识产权保护年度报告》，数据显示，2024 年，国内游戏市场实际销售收入 3257.83 亿元，同比增长 7.53%，游戏用户规模 6.74 亿人，同比增长 0.94%，均达到历史新高。

纵观全国，上海在国内市场占比近一半，而作为游戏重镇的徐汇区，因汇聚了米哈游、莉莉丝、鹰角等一大批龙头企业，几乎占据了上海游戏产业半壁江山。

在产业崛起的同时，各类知产侵权问题也层出不穷。网络游戏行业商业秘密保护堵点问题在哪里？又该如何破局？作为游戏产业领跑者的徐汇区，又在探索哪些经验？正值知识产权保护宣传月，针对这些问题，记者近日展开采访。



徐汇区举办知识产权保护航海游戏产业高质量发展论坛

首份游戏行业商业秘密保护指引发布 建议从立法上增加专门条款

为推动破解这一行业难题，更好保护游戏企业的合法权益，近日，徐汇区人民检察院联合徐汇区人民法院、上海市公安局徐汇分局、徐汇区市场监督管理局、徐汇区游戏企业版权保护联盟发布《徐汇区网络游戏企业商业秘密保护指引》。

作为全国首份面向网络游戏行业的商业秘密保护指引，记者注意到，这份《指引》首次明确将包括未公开图素、设计、形象、数值、地图、角色名称、技能特效、动态画面等在内的未公开发研内容列入游戏商业秘密保护范畴，为游戏企业针对性细化了商业秘密的范围。

同时，针对过往的游戏商业秘密“定损难”问题，《指引》也创新提出可参照研发投入成本、虚拟许可使用费，认定企业因游戏商业秘密被侵害所遭受的损失，旨在推动帮助游戏企业破解“定损难”痛点。

“我们希望《指引》发布后，能够帮助游戏行业探索更精准、更有效的商业秘密保护路径，帮助游戏企业建立更为完善的知识产权保护体系，从而推动行业健康有序发展，助

力数字文化产业迸发出更多的活力。”徐汇区游戏企业版权保护联盟秘书长罗希说。

而针对网络游戏行业知识产权保护的未来治理之路，在近日徐汇区举办的知识产权航海游戏产业高质量发展论坛上，上海市知识产权局知识产权保护处处长顾惠蓉也建议，网络游戏企业可以主动在专利领域开展合理布局，形成专利权、著作权、商业秘密等领域多层次立体交叉保护机制，从而帮助企业更好地维护自身权益。

“重视商业秘密保护，完善商业秘密立法，已成为近年来立法的一大趋势。从中央到地方都作出了积极探索，对网络游戏商业秘密的保护都具有推动作用。”刘维谈道，但从目前来看，有关网络游戏的商业秘密专门立法稍显滞后，建议新增网络游戏领域的专门条款，相关部门也应出台专门针对网络游戏知识产权保护的规章制度，同时完善诉调对接机制和协同保护机制，推动多元化知识产权纠纷解决机制的建设。

“知识产权保护工作需要政府部门、学术机构、行业协会、企业主体协同合作，力争形成合力。”同济大学教授许春明表示。