

## 全国首例“先行判决+临时禁令”案

2019年4月26日，杭州中院创新性适用“先行判决+临时禁令”救济模式，对（2018）浙01民初3728号案进行处理。近日，后续判决结果已出。



经审理，法院判令被告仙峰公司承担1000万元损害赔偿，100余万元律师费用。同时，因仙峰公司拒不履行临时禁令，对其处罚款100万元。

本案原告为上海恺英网络科技有限公司（以下简称恺英公司）、浙江盛和网络科技有限公司（以下简称盛和公司），系知名网络游戏《蓝月传奇》的著作权利人；被告苏州仙峰网络科技股份有限公司（以下简称仙峰公司）系《烈焰武尊》游戏的运营方。恺英公司、盛和公司

认为《烈焰武尊》抄袭了《蓝月传奇》，遂提起侵权诉讼，要求停止侵权，并主张 3000 万元损害赔偿。

本案的审理可以分为定性与定量两个部分。定性，即认定侵权是否成立，包括原告游戏能否获利著作权法保护，被告游戏与原告游戏是否近似等问题。定量，则是指如果侵权成立，被告需要承担多少损害赔偿责任。

两个问题均很复杂，涉及法律漏洞的填补、经济学的计算等多方面问题。2019 年 4 月 26 日时所宣判的先行判决，针对的是定性的部分，仅对该部分的判决书字数已超 5 万字。该先行判决认定侵权成立，判令仙峰公司立即停止侵权。仙峰公司不服提起上诉，后经浙江省高级人民法院审理驳回其上诉，维持原判，故该先行判决现已生效。

解决定性问题后，杭州中院继续对本案定量部分进行审理，发出了十数道调查令调取侵权游戏的流水数据，并作出书证提交命令，裁定责令被告自行提供流水等收入数据。仙峰公司自行提交的数据显示，在法院认定的侵权期间内，其运营《烈焰武尊》游戏的总流水金额达 9300 余万元，扣除渠道分成及税之后的收入金额达 4700 余万元。

以该金额为初步依据，经综合考虑仙峰公司开发运营《烈焰武尊》游戏所支出的授权成本、推广成本、人工成本、维护成本等，结合源自《蓝月传奇》的独创性表达在《烈焰武尊》游戏中所占比例及其对仙峰公司利润的贡献率等因素，杭州中院综合确定了 1000 万元的判赔金额。

同时,考虑到本案举证证明待证事实、进行比对以及法律适用的难度,恺英公司、盛和公司所委托律师的工作,对其所主张 100 万元律师费用,以及其他合理开支予以支持。

2019年4月26日先行判决的同时,杭州中院还作出了诉中临时禁令,责令仙峰公司立即停止自行或授权其他主体复制、通过信息网络传播《烈焰武尊》手机游戏。但收悉上述裁定后,仙峰公司并未立即停止相应行为。根据其自述,仙峰公司在2019年6月21日前一直在持续运营带有涉案侵权内容的《烈焰武尊》游戏。此举违反了《中华人民共和国民事诉讼法》的规定,应予以制裁。据此,杭州中院作出罚款决定,对仙峰公司罚款 100 万元。有力彰显了司法权威。

### **法官说法:**

诉讼救济具有滞后性,在人案矛盾突出的今天尤其如此。“先行判决+临时禁令”救济模式可以有效改善这一状况。正如本案,对属于定性问题的侵权认定部分进行审理之后,对停止侵权的诉讼请求作出先行判决,同时搭配临时禁令措施;而对属于定量问题的损害赔偿部分则留待后续继续审理。

属实体处理的先行判决与属程序措施的临时禁令之间存在良好互补性,组合之后可以带来如下益处: (1) 救济及时性。先行判决审判效率更高,可以更快地将停止侵权判决送达双方。同时考虑到此时一审判决尚未生效,不具有强制执行力,故搭配诉中临时禁令,产生及时制止侵权的效果。(2) 裁判公平性。相比于仅通过听证,甚至不

经听证便作出的禁令，在案件定性事实已经查明、足以作出先行判决的基础上，下达的禁令显然更有可能符合案件终审结果，关于禁令的裁判的科学性与公平性得到更好保障，可以避免误伤被告的合法权益。

(3) 尽早定纷止争。一审的先行判决意味着就该部分的二审判决也可提前，被告可以更快获得司法对其行为定性的终审意见，从而及时确定是否需要调整经营方向。在就定性部分的判决生效后，原被告双方在调解走向上也将更加明确，因而更容易达成和解。这不仅有利于案件尽早定纷止争，也有利于节省司法资源。