

北京市石景山区人民法院 民事判决书

(2020)京0107民初16283号

原告：北京武神世纪网络技术有限公司，住所地北京市石景山区实兴大街30号院3号楼2层B-0407房间。

法定代表人：刘绍荣，执行董事、经理。

委托诉讼代理人：[]，[]律师事务所律师。

委托诉讼代理人：[]，[]律师事务所律师。

被告：广州多益网络股份有限公司，住所地广东省广州市萝岗区伴河路90号自编一栋301房。

法定代表人：徐波，董事长。

委托诉讼代理人：[]，[]律师事务所律师。

委托诉讼代理人：[]，[]律师事务所律师。

被告：[]公司，住所地[]

法定代表人：[]，副总经理。

委托诉讼代理人：[]，[]事务所律师。

原告北京武神世纪网络技术有限公司(以下简称武神公司)与被告广州多益网络股份有限公司(以下简称多益公司)、[]

[]公司(以下简称[]公司)侵害商标权纠纷一案，本院于2020年10月19日受理后，依法适用普通程

序，公开开庭进行了审理。原告武神公司委托诉讼代理人 [REDACTED] [REDACTED]，被告多益公司委托诉讼代理人 [REDACTED]、[REDACTED]，被告 [REDACTED] 公司委托诉讼代理人 [REDACTED] 到庭参加诉讼。本案现已审理终结。

原告武神公司向本院提出诉讼请求，请求判令：1. 被告多益公司停止在“神武4”游戏（端游和手游）及该游戏的宣传、推广中使用“神武4”标识和以游戏名称方式使用的“神武4”文字，具体包括以下情境中的使用：（1）“神武4”游戏官网；（2）“神武4”游戏官方论坛；（3）“神武4”游戏官方微博；（4）“神武4”游戏官方微信；（5）供下载的“神武4”游戏软件；（6）神武4游戏安装和登录界面；（7）被告“神武4”游戏合作方网站，如17173网站、叶子猪网站、游戏狗网站、[REDACTED]公司官网---神武4手游专区等；被告 [REDACTED] 公司立即停止在其网站上提供“神武”游戏软件的下载服务，停止“神武”游戏的宣传、推广等行为；2. 被告多益公司在《羊城晚报》《北京晚报》刊登声明，以消除影响；3. 被告多益公司赔偿原告经济损失4 894 707元，合理支出费用即公证费5293元、律师费10万元，共计5 000 000元；4. 诉讼费用由被告多益公司承担。事实与理由：一、原告成立于2008年，具有较高知名度且获得过多项奖项。原告自主研发的3D动作PK网游《武神》2009年一经推出，便成为中国最受欢迎的动作PK网络游戏之一。二、“武神”商标是原告旗下的知名游戏品牌，通过多年来的推广和使用，已在相关消费者中享有较高的知名度和影响力。原告对“武

神”商标享有注册商标专用权，最早自2010年就已经获准注册。

三、多益公司与原告同为游戏软件开发及游戏运营企业，其开发并运营的“神武”系列游戏侵害了原告的注册商标专用权。多益公司通过神武游戏官方网站、官方论坛、官方微博、官方微信以及其他合作方，如17173网站、游戏狗网站、叶子猪网站、 网站等，提供神武系列游戏的下载（电脑端、苹果端、安卓端）、运营、宣传、推广等，显示“神武”标识和/或文字。在神武游戏的下载界面、登陆界面、游戏界面，突出显示“神武”标识。除此之外，多益公司还通过TapTap、87g、18183游戏库、太平洋电脑网、琵琶网、逍遥模拟器、亿吾手游网、绿色资源网、52PK下载中心以及当下软件园等，提供神武游戏软件的下载，突出或单独显示“神武”标识或文字，侵害了原告的注册商标专用权。 公司是一家专业游戏网站的经营者，是神武系列游戏的合作方，提供神武游戏的下载、宣传、推广服务，其网站上显示的“神武”标识和文字侵害了原告的注册商标专用权。原告认为，多益公司明知“武神”是原告开发并成功运营的游戏，明知“武神”已在第9类及第41类商品和服务上在先获得注册的情况下，仍然开发并运营“神武”系列游戏，强行申请“神武”系列商标，并对原告合法拥有的“武神”系列商标恶意提起撤销。被告的上述行为已经侵害了“武神”商标的注册商标专用权，恶意明显、侵权持续时间长、非法获利巨大，给原告造成较大经济损失。综上，原告诉至法院，请求法院支持原告的诉讼请求。庭审中，原告武神公司明

确主张侵权标识为被告多益公司在游戏本身及游戏商业宣传推广中使用的“神武”和“4”组合标识。

被告多益公司辩称，一、被诉标识的范围不明确，原告要求被告停止使用所有包含“神武”二字的文字或标识，超出了对原告商标权的保护边界。1. 本案中对于侵权标识的认定应由原告具体指认何为具体侵权标识并进行比对，并不是所有标识都构成商标标识。原告主张的除了“神武4”标识外还有文字，还有宣传中出现的“神武”文字，报道中提到的“神武”文字不是商标性使用，本案中仅就原告指控的构成商标性使用的标识进行侵权判定。2. 被告拥有含有“神武”文字的注册商标，包括“神武肆”商标。被告游戏名称使用“神武4”具有正当的权利基础，“神武”这个词本身属于公有领域，“神武4”游戏名称获得国家新闻出版署的批准，是合理使用的游戏名称，故该名称不侵犯原告商标权。二、原告作为权利基础的是两个“武神”文字商标，注册于第9、41类，指控被告的行为是运营“神武4”游戏。根据主流的裁判观点和在先判例，网络游戏属于第41类，不属于第9类，所以原告以第9类作为权利基础的商标证不应作为商标权基础予以考虑。原告取得第41类注册商标的时间晚于被告将“神武”作为游戏名称推出的时间，被告多益公司使用“神武”作为游戏名称最早是2010年6月，而原告相关商标注册时间是2014年1月7日，所以多益公司在第41类上享有先用权抗辩。三、被告多益公司使用“神武4”作为游戏名称不会使相关公众混淆误认，因为被控侵权标识或者文字与“武神”

商标的含义、读音、字形并不相同，而“神武”在游戏领域文字本身显著性不强、知名度低，且二游戏存在玩法等区别，根据原告提交的调查问卷可以证明多益公司的游戏玩家不可能将“神武4”游戏与原告游戏相混淆。四、本案中，针对游戏的特点及被诉标识在“神武”系列游戏上使用超过十年时间，被告和原告都是同业竞争者，双方对于两款游戏的共存是知晓的，考虑到诉争商标长期共存的情形已形成了市场区分，不构成商标混淆。原告是在与被告协商商标共存协议价格没有谈妥情况下提起的诉讼，是以诉讼为工具索要不合理价格。原告运营的“武神”游戏在2014年以后已经基本停更，也没有正常运营，其提起本案诉讼是存在某种不正当的企图，有违诚实信用原则。

被告 公司辩称，“武神”系列游戏都有相应的专区， 公司只是对游戏进行介绍，与被告多益公司并不存在所谓的合作、推广关系。 公司客观上没有任何侵权行为，只是对游戏的客观反映。关于是否存在“神武”商标或者名称存在商标侵权由法院判定，如果法院认为这个商标是不能再使用， 公司没必要对“神武”系列以“神武”名字继续进行介绍。如果不存在侵权行为， 公司将继续介绍这个游戏。 公司网站上并不存在对“神武”游戏的下载。

当事人围绕诉讼请求依法提交了证据，本院组织当事人进行了证据交换和质证。对于双方当事人均认可真实性的证据，本院经审核，对上述证据的真实性予以确认，对其证明目的或关联性将在事实认定及本院认为部分予以论述。

对于双方就证据真实性提出异议的其他证据，本院认证如下：对于原告武神公司提交的“武神”游戏及原告获得的奖项及媒体报道，武神系列游戏持续运营、宣传、推广的材料，被告 公司对上述证据的真实性无异议，被告多益公司不认可上述证据的真实性；对于被告多益公司提交的“神武”游戏公测新闻报道、“神武”系列游戏各版本更新内容除“神武2”“神武3”“神武4”游戏公测报道部分、“武神3怀旧版”分发下载网站时间戳、百度百科中关于“武神”的搜索网页、网友对“武神3”游戏的评论，原告武神公司不认可上述证据的真实性，被告 公司认可上述证据的真实性。本院经审核对上述证据的真实性予以确认，对其证明目的将在事实认定或本院认为部分予以论述。对于被告多益公司提交的其他游戏中使用“武神”作为游戏名称、角色、技能、职业等名称、2012、2013中国游戏风云榜获奖名单，原告武神公司不认可上述证据的真实性，被告 公司认可上述证据的真实性，本院经审核，认为上述证据缺乏与本案的关联性，故不予采信。对于被告多益公司提交的“神武”系列游戏新闻报道、关于“武神3经典版”和“武神3怀旧版”为两个不同游戏的说明，原告武神公司不认可上述证据的真实性，被告 公司认可上述证据的真实性，本院经审核，认为上述证据或为当事人自制证据，或仅提供网络链接未提交相应页面截屏打印件，故对上述证据不予采信。

根据双方当事人各自的举证、质证意见和本院认证意见以及双方当事人的当庭陈述，本院确认如下事实：

2009年5月20日，原告武神公司向原国家工商行政管理总局商标局（以下简称商标局）申请注册商标。经原商标局核准，原告武神公司获准注册第7409660号“武神”文字商标（以下称涉案商标一），核定使用商品为：国际分类第9类电脑软件（录制好的）；计算机；计算机程序（可下载软件）；计算机游戏软件等，注册有效期限自2010年12月28日起至2030年12月27日止。

2011年3月29日，原告武神公司向原商标局申请注册商标，经原商标局核准，原告武神公司获准注册第9272476号“武神”文字商标（以下称涉案商标二），核定使用商品为：国际分类第41类（在计算机网络上）提供在线游戏，注册有效期限自2014年1月7日起至2024年1月6日止。

为证明“武神”游戏上线时间，原告武神公司提交了（2021）京长安内经证字第20319号公证书，内容为多个网站在2009年9月对武神游戏的多篇游戏介绍或宣传文章，显示2009年9月“武神”游戏已进行封闭测试。原告武神公司当庭陈述，“武神”游戏在2009年9月2日开始对外上线，（2021） 证字第20319号公证书中的公证内容能够证明该游戏上线时间及当时原告宣传推广该游戏的情况；“武神2”于2012年上线；“武神3”于2013年上线。被告多益公司认为，根据原告武神公司官网显示，武神游戏在2014年之后没有任何的更新信息，到2020年8月才有新信息，并提交了原告官网截屏打印件予以证明。主要内容为：打开首页-公司新闻，显示2013年-2014年，原告共

发布多条涉及武神游戏的新闻,2014年10月28日至2020年8月13日未发布相关新闻,2020年8月14日发布关于“武神3”新闻5条。

原告武神公司为证明其对“武神”系列商标进行了持续运营,提交了2014年至2019年《武神一卡通经销合同》、相应发票及订单,2019年11-12月 [] 公司“武神”游戏技术服务费发票、 [] 公司武神游戏软件服务费发票。上述合同载明:武神公司旗下产品“武神”“神话”“水浒无双”等游戏使用《武神一卡通》作为支付手段之一。

原告武神公司为证明其运营的“武神”系列游戏具有较高知名度,提交了分别与 [] 公司、 [] 公司、 [] 公司、 [] 公司签订的推广、营销或技术服务合同、发票或发送统计单、原告官网公司简介打印件以及多份荣誉证书和奖杯,可证实“武神”游戏曾荣获“2010年度百度游戏风云榜十大新锐网游奖”、2012年“动漫北京”首届民族原创动漫形象大赛客户端游戏类三等奖、2010年北京市动漫游戏优秀作品——北京市动漫游戏技术创新奖。

2020年10月26日, [] 事务所向 [] 公证处申请证据保全公证。主要公证过程如下:委托代理人 [] 使用公证处计算机,清空“360安全浏览器”历史记录后,在地址栏输入“https://sw4.duoyi.com/z”,进入“神武4游戏官网”首页,页面左侧显示“神武4”,页面内显示“新闻动态”

“游戏下载”“游戏攻略”“论坛热点”等内容，内容中均涉及“神武4”；页面下方显示“广州多益网络股份有限公司 ICP 粤 B2-20060723”；在浏览器地址栏输入“https://sw.17173.com/”进入17173网站，页面上方显示“17173-神武4专区”“神武4今日公测”，页面内为“神武4”游戏介绍等相关内容，页面多次使用“神武4”标识，点击“游戏下载”显示“更新时间:2020-10-23 运营商:多益网络 累计下载:316937 本周下载81”；在浏览器地址栏输入分别“https://www.gamedog.cn/games/sw4/”“https://sw.yzz.cn/”“https://[]”进入游戏狗、叶子猪及[]网站，页面内均显示“神武4”游戏介绍及下载等相关内容，页面多次使用“神武4”标识；在浏览器地址栏输入“新浪微博”进入搜索页面，点击“微博-随时随地发现新鲜事”进入新浪微博页面，在搜索栏输入“神武4”显示“神武4官博 多益网络有限公司 关注24 粉丝85万 微博2108 简介:回合战斗，快乐社交...”右侧“相关用户”显示“神武4小听 广州多益网络股份有限公司”，点击“神武4官博”，微博内容均为“神武4”游戏相关宣传内容，页面多次使用“神武4”标识。点击“神武4小听”，微博认证显示“广州多益网络股份有限公司”，页面内容均使用“神武4”标识对“神武4”游戏进行宣传推广。针对上述内容，[]公证处出具了（2020）[]证字第41870号公证书。

2020年10月26日，[]事务所向[]公证

处申请证据保全公证。主要公证过程如下：委托代理人 使用公证处计算机，清空“360安全浏览器”历史记录后，在地址栏输入“https://shouhu. .com/zt/103880”，进入 网站，显示“神武4与你同行”“神武4”类型：角色扮演 下方按钮显示：安卓版 苹果版 下方显示游戏攻略等相关内容，后点击“关于 ”，显示“ 公司（ .com）创立于2001年，总部位于北京，2010年正式转型为公司运作的大型游戏门户网”；返回“360安全浏览器”，在地址栏输入“https://www.taptap.com/app/172654”进入相应页面，显示“神武4 类型：角色扮演 厂商：广州多益网络股份有限公司”“神武4手游官网地址：https://sw4sy.duoyi.com”“官方微信：神武4手游（搜索shenwusy）”“当前版本：4.0.29 更新时间：2020年7月16日”及游戏介绍、宣传视频/截图，页面右侧“相关推荐 神武3 神武2”；返回“360安全浏览器”，在地址栏输入“https://www.87g.com/youxi/29961.html”进入相应页面，显示“当前位置：手机游戏首页>游戏下载>角色扮演>神武4”“其他信息 类型：角色扮演 类型：网游 版本：4.0.20 更新：2020-10-23 支持平台：安卓、苹果 开发商：广州多益网络科技有限公司”及游戏介绍、截图等信息；返回“360安全浏览器”，在地址栏分别输入“https://ku.18183.com/shenwu4.html”“https://dl.pconline.com.cn/download/2716866.html”“https://www.pipaw.com/shenwu/gonglue/ ” “ https :

//www.xyaz.cn/gc/detail-1569-1.html/ ” “ https :
//www.155.cn/game/27028.html ” “ https :
//www.downcc.com/soft/421501.html ” “ https :
//down.52pk.com/xiaza/164461.shtml ” “ https :
//www.downxia.com/downinfo/274933.html ” “ https :
//www.emumax.com/shouyou/19316.html ” “ https :
//www.yxbao.com/shouyou/165823.html ” “ https :
//m.ali213.net/ios/183155.html?bdkp ” “ https :
//www.qh24.com/shouyou/66423.html ” “ https :
//sw4.duoyi.com/” , 均使用“神武4”标识对“神武4”游戏
进行介绍、宣传及推广。针对上述内容, 公证处出
具了(2020) 第 号公证书。

2021年5月20日, 事务所向 公证处
申请证据保全公证。主要公证过程如下: 委托代理人 使
用公证处计算机, 清空“IE浏览器”历史记录后, 在地址栏中
输入https://sw4.bbs.duoyi.com/posts/26785646, 进入神武4
游戏官方论坛, 显示“神武4”游戏相关信息, 楼主名称为“神
武4电子版”, 头像为神武4文字组合, 帖子内容为“《神武4》
电脑版2020盛典上线...1月3日公测”, 浏览量15150; 在地址
栏中输入https://shouji.baidu.com/game/28474196.html, 显
示“百度手机助手”, 页面内容为“神武4”一键安装 应用介
绍: 快乐社交手游《神武4》..., 显示下载次数2863万; 在地址
栏中输入https://www.xyaz.cn/gc/apps-1569-1.html, 显

示：逍遥模拟器 下载神武4电脑版，显示下载量191万；在地址栏中输入 <https://sw4sy.duoyi.com/>、<https://sw4.duoyi.com/>、<https://sw4bbs.duoyi.com/>、<https://sw4sybbs.duoyi.com/>，显示：多益网络《神武4》手游等内容，页面多处使用“神武”或“神武4”标识，页面底部显示著作权人：多益网络有限公司；在地址栏中输入 [https://weixin.sogou.com/weixin?type=1&s ...](https://weixin.sogou.com/weixin?type=1&s...)、<https://sw.yzz.cn/>、<https://sw.17173.com/>、<https://gamedog.cn/games/sw4/>，进入“神武4”游戏官方微信、叶子猪、17173、游戏狗网站，页面均显示“神武4”游戏相关内容；在地址栏中输入 <https://weibo.com/swduoyi?is-all=1>，进入“神武4”官博，显示粉丝：849 149，微博：2157，页面均显示“神武4”游戏相关内容；在地址栏中输入 <https://zhidao.baidu.com/question/115320910.html>，显示Mrs-Ren-于2009年9月2日回答“自全3D的《武神》发布了100%真实场景视频……今日继续爆出又一特色功能”；在地址栏中输入 <https://xin.52pk.com/game...>，显示52PK新游戏页面，内容为09-09-28发布的武神职业剑侠介绍；在地址栏中输入 [https://news.17173.com/content/2009-11-08 ...](https://news.17173.com/content/2009-11-08...)，显示17173新闻中心，内容为2009-11-08发布的“圆少年英雄梦！隋唐3D网游《武神》”；在地址栏中输入 [https://news.17173.com/content/2009-09-02 ...](https://news.17173.com/content/2009-09-02...)，显示

17173新闻中心，内容为2009-09-02发布的“《武神》创新军旗系统 提升战术档次”；在地址栏中输入<https://games.sina.com.cn/o/n/2009-09-24>.....，显示新浪游戏相关页面，内容为2009年9月24日发布的“《武神》封测无码有因玩家有爱有囧” 《武神》的二次封测即将在9月28日上午10点开启.....。针对上述内容， 公证处出具了（2021） 第 号公证书。

为证明“武神3”游戏虽未彻底停止运营但缺乏人员维护和管理，被告多益公司提交了网友对《武神3》游戏的评论，主要内容如下：百度贴吧 武神3吧 网友长*于2020-08-16发帖“我想说几句怀旧服，10年的老玩家昨天收到短信说开怀旧.....”，网友凤*于2020-09-02跟帖“怀旧服开了有十几二十几天了吧.....做副本都没人，果断退游了”，网友大*于2021-02-22跟帖“怀旧区没人喽，每天也就20多个活人”。网友龙*于2021-04-16发帖“差不多有十来年没玩这个游戏了，现在想回归看看.....”，网友D*于2021-04-29回复“回归再送点钱给策划？这种夕阳游戏说不定哪天就倒闭了.....一个区活人不过十”。网友C*于2019-01-08发帖“有玩过武神3的吗？几年前玩过，现在不玩了！想找一个类似这种的游戏”，网友我*于2019-02-19跟帖“神武讲道理回合制里算良心了”，网友C*于2020-02-19回复“是武神3不是神武3”。

为证明“神武”系列游戏是被告多益公司早在2010年就推出的回合制网络游戏，时间早于原告武神公司申请注册商标的

时间，被告提交了多份新闻报道。上述报道可证实，2010年6月25日，被告多益公司运营的“神武•逍遥外传”开启技术封测；2015年7月3日，“神武2”游戏正式公测；2017年11月24日，“神武3”游戏上线；2019年12月24日，“神武4”手游开始公测；2020年1月31日，“神武4”游戏电脑版正式公测。被告多益公司当庭陈述“神武•逍遥外传”正式公测时间是2010年9月17日，原告武神公司则认为该游戏正式公测时间应为2011年9月，双方就此均未提交相应证据加以证明。

为证明“神武”系列游戏具有较高知名度，被告多益公司提交了国家信息产业公共服务平台出具的神武荣获2013、2014、2015年度中国最具影响力产品奖荣誉证书，中国音像与数字出版协会出具的“神武2”荣获2016、2017年度中国游戏十强大奖荣誉证书等。

经在国家新闻出版署官网查询“神武4”，显示如下内容：
1. 游戏名称：神武4 出版单位：广州多益网络股份有限公司 文号：国新出审【2019】3612号 出版物号：ISBN978-7-498-07159-0；
2. 游戏名称：神武4 出版单位：广州多益网络股份有限公司 文号：国新出审【2019】3525号 出版物号：ISBN978-7-498-07135-4。经国家知识产权局核准，被告多益公司获准注册第36511543号“神武肆”文字商标，核定使用商品为：国际分类第41类 在计算机网络上提供在线游戏；组织电子竞技游戏比赛；通过互联网方式提供的电子游戏服务等，注册有效期限自2019年10月14日起至2029年10月13日止。庭审

中，法庭询问被告多益公司为何在游戏中不使用经核准注册的“神武肆”商标标识时，被告多益公司称因版本号登记名称为“神武4”，发行游戏必须以版本号登记名称为准。

为证明“神武”及“武神”词语含义不同，被告多益公司提交了百度百科中关于“武神”的搜索网页，载明：武神，古代指火。这是一个多义词，包括小说作品、2012年韩国电视剧、北京武神公司开发3D网络游戏、《仙剑奇侠传》经典技能等含义。

为证明大多数公众对涉案两款游戏及其名称能够进行区分，被告多益公司提交了[]公司于2021年6月作出的《游戏商标消费者认知调查报告》一关于“神武”“武神”商标混淆市场调查。报告载明：[]公司……是独立的专业性调查研究机构。在调查内容上，本次调查旨在了解“神武”在相关公众的认知中是否能和游戏产生唯一联系，以及相关公证是否能区分“神武”“武神”两个商标标识，同时进一步讨论在实际使用场景中是否会对使用者造成误导、混淆。……全体667名受访者中，累计有507名受访者在游戏产品上可区分“神武”“武神”商标，占比76%；有160名受访者表示“不能区分”，占比24%。向受访者隔离出示两款游戏官方网站的主要位置截图，图中包含游戏商标、导航栏、宣传横幅等内容，在全体667名受访者中，累计有565名受访者在实际浏览、下载中可以区分“神武”“武神”两款游戏，占比84.7%；有101名受访者表示“不能区分”，占比15.1%；另有1名受访者表示“不知道/不清楚/说不清”。

另查明，双方当事人就涉案的“武神”及“神武”标识进行过多次注册商标申请、异议及诉讼。

2017年11月15日，商评字【2017】第0000140133号《关于第15244378号“神武”商标驳回复审决定书》，载明：申请人多益公司，申请商标“神武”与引证商标二、三（第7409660号“武神”、第11655681号“武神WUSHEN”）在文字构成及呼叫上相近，已构成近似标识。

2019年8月19日，商评字【2019】第0000194733号《关于第30380270号“神武3”商标驳回复审决定书》，载明：申请人多益公司……经复审认为，申请商标文字“神武3”与引证商标文字“武神”在文字构成、呼叫、视觉效果等方面相近，且含义上无明显区别，已构成近似商标。两商标指定使用在计算机游戏软件等同一或类似商品上，易导致相关公众对商品来源产生混淆和误认。

2019年8月19日，商评字【2019】第0000194752号《关于第30352510号“神武3”商标驳回复审决定书》，载明：申请人多益公司……申请人复审的主要理由…申请人“神武”系列商标经过宣传使用，已为相关公众所熟知，获得较高的知名度…经复审认为，申请商标文字“神武3”与引证商标一文字“神武三国”、引证商标二文字“武神”在文字构成、呼叫、视觉效果等方面相近，且含义上无明显区别，已构成近似商标。申请商标与两引证商标指定使用在计算机游戏软件等同一或类似商品上，易导致相关公众对商品来源产生混淆和误认。

2019年10月28日，商评字【2019】第0000258321号《关于

第31681621号“神武”商标驳回复审决定书》，载明：申请人多益公司……经复审查明，申请商标文字“神武”与引证商标文字“武神”在文字构成、呼叫、视觉效果等方面相近，且含义上无明显区别，已构成近似商标。

2019年10月28日，商评字【2019】第0000258323号《关于第31689283号“神武”商标驳回复审决定书》，载明：申请人多益公司……经复审查明，申请商标文字“神武”与引证商标文字“武神”在文字构成、呼叫、视觉效果等方面相近，且含义上无明显区别，已构成近似商标。

2020年5月15日，商评字【2020】第0000126848号《关于第36522732号“神武4手游”商标驳回复审决定书》，载明：申请人多益公司……经复审查明…申请商标文字“神武4手游”与引证商标文字“武神”在文字构成、呼叫、视觉效果等方面相近，且含义上无明显区别，已构成近似商标。

2020年1月20日，北京知识产权法院出具（2019）京73行初15569号多益公司诉国家知识产权局驳回复审（商标）一审行政判决书，载明：一、诉争商标：31681621；二、引证商标：9272476，诉争商标与引证商标均为纯文字商标。诉争商标“神武”与引证商标“武神”在文字构成上相同，仅字体与排序不同，且相关公众对汉字识读有从左到右和从右到左两种认读方式，诉争商标“神武”易被认读为“武神”，两商标使用在相同或类似商品上，容易造成相关公众对商品的来源产生混淆、误认，故判决驳回原告广州多益网络股份有限公司的诉讼请求。

多益公司不服一审判决结果提出上诉，2020年8月31日，北

北京市高级人民法院出具（2020）京行终3958号行政判决书，载明：诉争商标由中文文字“神武”构成，引证商标由中文文字“武神”构成，二者在文字构成、呼叫等方面相近，仅文字排列顺序不同，构成近似商标。相关公众在隔离观察并施以一般注意力的情况下，容易认为使用前述商标的商品来源于同一主体或者商品提供者之间具有特定关系，从而导致混淆、误认，故驳回上诉，维持原判。

2020年1月20日，北京知识产权法院出具（2019）京73行初15570号多益公司诉国家知识产权局驳回复审（商标）一审行政判决书，载明：一、诉争商标：31689283；二、引证商标：7409660。诉争商标与引证商标均为纯文字商标。诉争商标“神武”与引证商标“武神”在文字构成上相同，仅字体与排序不同，且相关公众对汉字识读有从左到右和从右到左两种认读方式，诉争商标“神武”易被认读为“武神”，两商标使用在相同或类似商品上，容易造成相关公众对商品的来源产生混淆、误认，故判决驳回原告广州多益网络股份有限公司的诉讼请求。

多益公司不服一审判决结果提出上诉，2020年8月31日，北京市高级人民法院出具（2020）京行终3959号行政判决书，载明：诉争商标由中文文字“神武”构成，引证商标由中文文字“武神”构成，二者在文字构成、呼叫等方面相近，仅文字排列顺序不同，构成近似商标。相关公众在隔离观察并施以一般注意力的情况下，容易认为使用前述商标的商品来源于同一主体或者商品提供者之间具有特定关系，从而导致混淆、误认，故驳回上诉，维持原判。

2020年10月29日至2021年3月18日，商评字【2020】第0000278400号《关于第42019440号“神武”商标驳回复审决定书》、【2021】第0000071427号《关于第42019878号“神武”商标驳回复审决定书》，载明：申请人多益公司……经复审查明，申请商标文字“神武”与引证商标文字“武神”在文字构成、呼叫、视觉效果等方面相近，且含义上无明显区别，已构成近似商标。

2020年10月29日至2020年11月13日，商评字【2020】第0000278427号《关于第41893501号“神武4及图”商标驳回复审决定书》、【2020】第0000291794号《关于第41873297号“神武4及图”商标驳回复审决定书》，载明：申请人多益公司……经复审查明，申请商标显著认读文字“神武4”与引证商标文字“武神”在文字构成、呼叫、视觉效果等方面相近，且含义上无明显区别，已构成近似商标。

2020年10月29日，商评字【2020】第0000278414号《关于第41873290号“神武4”商标驳回复审决定书》、【2020】第0000278424号《关于第41872621号“神武4”商标驳回复审决定书》，载明：申请人多益公司……经复审查明，申请商标显著认读文字“神武4”与引证商标文字“武神”在文字构成、呼叫、视觉效果等方面相近，且含义上无明显区别，已构成近似商标。

2020年9月18日，北京知识产权法院出具（2020）京73行初8030号行政判决书，载明：2015年10月26日至2018年10月25日（简称指定期间），对于第9272476号“武神”商标，注册人武神公司提供证据表明其委托其他公司于2018年1月对网络游戏

《武神3》提供网络宣传推广服务，并有发票予以佐证……结合武神公司在评审程序和诉讼程序提交的宣传资料、游戏页面等证据可以证明，其于指定期间内在“（计算机网络上）提供在线游戏”上对诉争商标进行了商业使用，鉴于“（计算机网络上）提供在线游戏”服务与“文娱活动”为类似服务，故在案证据可以证明诉争商标于指定期间内在核定使用范围内进行了商标法意义上的使用。

2020年9月18日，北京知识产权法院出具（2020）京73行初8035号行政判决书，载明：2015年10月26日至2018年10月25日（简称指定期间），对于第7409660号“武神”商标，注册人武神公司提供证据表明其委托其他公司于2018年1月对网络游戏《武神3》提供网络宣传推广服务，并有发票予以佐证……结合武神公司在评审程序和诉讼程序提交的宣传资料、游戏页面等证据可以证明，其于指定期间内在游戏软件上对诉争商标进行了商业使用，鉴于诉争商标核定使用的“计算机、已录制的计算机程序（程序）”等商品与游戏软件为相同或类似商品，故在案证据可以证明诉争商标在核定使用的商品上于指定期间内进行商标法意义上的使用。

本案中，原告武神公司主张以被告多益公司侵权获利确定赔偿数额，原告认为500万元远小于被告侵权获利，并要求被告多益公司提供“神武”游戏近三年账册，但被告多益公司并未提供相关证据。

另查，原告武神公司为本案支出公证费5293元、律师费10万元，并提供了相应票据。

本院认为，根据原告武神公司提交的证据及查明的事实，原告是涉案2枚注册商标的专用权人，有权以自己的名义提起本案诉讼。

商标法第四十八条规定，商标的使用，是指将商标用于商品、商品包装或者容器以及商品交易文书上，或者将商标用于广告宣传、展览以及其他商业活动中，用于识别商品来源的行为。商标法第五十七条第（二）项规定，未经商标注册人的许可，在同一种商品上使用与其注册商标近似的商标，或者在类似商品上使用与其注册商标相同或者近似的商标，容易导致混淆的，属于侵犯商标注册权的行为。

本案中，原告武神公司主张被告多益公司对“神武4”游戏进行推广、宣传、下载等商业活动中使用“神武4”标识，侵犯了原告享有的注册商标专用权。

对此本院认为，根据双方当事人提交的证据及当庭陈述，被告多益公司将其开发运营的游戏命名为“神武4”并在游戏下载、宣传等商业活动中使用“神武4”文字标识，依法应认定为商标性使用，故对被告多益公司关于不构成商标性使用的抗辩意见不予采纳。被诉侵权商品为网络游戏，该商品类别与原告武神公司享有权利的两枚注册商标的核准使用范围相同和类似，故对于被告多益公司称网络游戏属于第41类商品，不属于第9类，原告以注册在第9类商品上的商标作为权利基础不应予以考虑的抗辩意见本院亦不予采纳。

本案的争议焦点即在于被告多益公司将“神武4”作为游

戏名称使用是否会与原告注册的两枚武神商标构成混淆，本院对此予以详述。

首先，将“神武4”标识与原告武神公司涉案商标一、二进行比对，“神武4”由汉字“神武”加数字“4”组成，与原告涉案二枚“武神”商标的汉字相同，仅对文字顺序进行颠倒，因此两者在文字构成、呼叫、视觉效果等方面构成近似。

其次，两者含义虽有所不同，但区别并不明显，而且在仅为两字前后顺序颠倒的情况下，一般公众很难予以明确区分。以“饭盒”与“盒饭”两词为例，其含义分别为“装饭的盒子”和“装在盒子里的饭”，两者含义确有一定区别，但在相关公众分别单独观察并施以一般注意力的情况下，容易造成混淆。同理，“武神”和“神武”同时作为游戏名称进行使用时，虽然两者在词义上略有不同，但仍然会导致社会公众混淆误认。被告多益公司提交的市场调查报告显示，在向受访者隔离出示两款游戏官方网站的主要位置截图，图中包含游戏商标、导航栏、宣传横幅等内容，即两个截图中除文字分别为“武神”和“神武”外、其他元素完全不同，在全体667名受访者中，仍有占15.1%共101名受访者表示“不能区分”，这也从一个侧面印证了当“武”和“神”两个完全相同的字前后颠倒顺序组成不同词语并在相同或类似商品上进行使用时，易导致相关公众混淆误认。

对于被告多益公司抗辩称“神武”及“武神”系列游戏已经并存多年，不会引起相关消费者混淆误认的意见，本院认为，

虽然两个游戏多年来处于共存状态，但对一般公众来讲依然存在混淆可能性。且被告多益公司于2010年上线“神武”游戏之时，“武神”游戏已经具有一定知名度并已被注册为商标，而且当时被告的游戏名称为“神武·逍遥外传”，与“武神”游戏名称区别较大，但此后被告神武系列游戏分别取名为“神武2”“神武3”和“神武4”，致使双方两个系列游戏名称构成近似，但鉴于原告武神公司在本案中明确仅主张“神武4”标识侵权，故本案仅针对被告使用“神武4”作为游戏名称是否构成商标侵权行为进行判断。

综观全案，原告武神公司上线武神游戏在先、在游戏软件商品上申请注册武神商标在先、取得该注册商标亦在先，被告多益公司在上线运营“神武4”游戏时未合理避让原告注册商标，且在申请注册“神武肆”商标后又不规范使用，主观上具有过错，其相关抗辩意见不构成合理解释，其经国家新闻出版署批准使用的游戏名称亦不能对抗原告武神公司合法注册的商标权利。

综上，本院认定被告多益公司使用“神武4”游戏名称侵犯了原告武神公司涉案两枚注册商标专用权，依法应当承担停止侵权、赔偿损失的民事责任。根据本案查明的事实，被告公司在其网站上对“神武4”游戏进行介绍、推广并提供下载，上述行为亦侵犯了原告武神公司涉案两枚注册商标，因原告武神公司仅对被告公司主张停止侵权，故被告公司应当承担停止侵权的民事责任。被告公司抗辩称

其未提供“神武4”游戏下载服务，与本案查明的事实不符且未提交相应反证，故对其上述抗辩意见本院不予支持。

对于原告武神公司主张被告多益公司消除影响的诉讼请求，本院认为因无证据或事实表明涉案侵权行为给原告及其“武神”游戏的商誉造成损害，故原告该项诉讼请求无事实和法律依据，本院不予支持。

关于赔偿经济损失的数额，商标法第六十三条规定，侵犯商标专用权的赔偿数额，按照权利人因被侵权所受到的实际损失确定；实际损失难以确定的，可以按照侵权人因侵权所获得的利益确定；权利人的损失或者侵权人获得的利益难以确定的，参照该商标许可使用费的倍数合理确定。权利人因被侵权所受到的实际损失、侵权人因侵权所获得的利益、注册商标许可使用费难以确定的，由人民法院根据侵权行为的情节判决给予五百万元以下的赔偿。本案中，原告武神公司主张以被告多益公司的侵权获利来确定赔偿损失的具体数额，并申请被告多益公司提交相关账册，被告多益公司对此予以拒绝，故在无证据证明原告实际损失，亦无证据证明被告多益公司侵权获利的情况下，本院将适用法定赔偿方式确定赔偿数额，同时将被告多益公司无正当理由拒绝提交账册的行为认定为举证妨碍行为，应由被告承担不利的法律后果。综上，本院将结合原告武神公司注册商标的知名度、武神公司曾中断经营武神游戏的情况、多益公司主观过错程度、具体情节、行为持续时间、经营规模及多益公司拒绝提交账册的事实，酌定被告多益公司赔偿原告武

神公司经济损失 35 万元。

关于合理支出，鉴于原告武神公司提供了相应公证费、律师费票据，且上述支出为本案必要支出，故本院予以全额支持。

综上所述，本院依照《中华人民共和国商标法》第四十八条、第五十七条第（二）项、第六十三条，《中华人民共和国民事诉讼法》第六十四条第一款之规定，判决如下：

一、被告广州多益网络股份有限公司于本判决生效后立即停止侵犯原告北京武神世纪网络技术有限公司第 7409660 号、第 9272476 号注册商标专用权的行为，即停止将“神武 4”作为相关游戏名称使用并进行宣传、推广；

二、被告 [] 公司于本判决生效后立即停止对“神武 4”游戏进行宣传、推广及提供下载；

三、被告广州多益网络股份有限公司于本判决生效后十日内赔偿原告北京武神世纪网络技术有限公司经济损失 350 000 元及合理维权费用 105 293 元，两项共计 455 293 元；

四、驳回原告北京武神世纪网络技术有限公司其他诉讼请求。

如果未按本判决指定的期间履行给付金钱义务，被告广州多益网络股份有限公司应当依照《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 46 800 元，由原告北京武神世纪网络技术有限公司负担 38 670 元（已交纳），由被告广州多益网络股份有限公司负担 8130 元（于本判决生效后七日内交纳）。

如不服本判决，可以在判决书送达之日起十五日内，向本院递交上诉状，并按对方当事人或者代表人的人数提出副本，上诉于北京知识产权法院。

审 判 员 易 珍 春
二〇二一年十二月九日



本件与原本核对无异

法 官 助 理 郑 天 晓
书 记 员 王 娇