

# 2026年2月游戏行业合规案例报告

金阳

报告时间：2026年3月

报告说明：本报告依据公开资料整理，聚焦2026年2月游戏行业典型合规事件，提炼核心风险点与合规启示，为行业合规实践提供参考。

## 案例一 八部门联合发布《未成年人用户数量巨大和对未成年人群体具有显著影响的网络平台服务提供者认定办法》



### 一、政策概述

2026年2月28日，国家互联网信息办公室、国家新闻出版署、教育部等八部门联合印发《未成年人用户数量巨大和对未成年人群体具有显著影响的网络平台服务提供者认定办法》（以下简称《认定办法》），将于2026年4月1日起正式施行。

《认定办法》坚持依法依规、公平公正、实事求是的原则，在充分保障未成年人合法权益的基础上，兼顾网络平台服务提供者的正常生产经营活动，明确符合认定标准的网络平台服务提供者应当主动申请认定，构建多方协同的未成年人网络保护体系。

## 二、核心认定标准

### （一）未成年人用户数量巨大的认定情形

满足以下情形之一的，应当认定为未成年人用户数量巨大的网络平台服务提供者：

产品或服务专门以未成年人为服务对象，注册用户达 1000 万以上或月活跃用户达 100 万以上；

产品或服务对象不局限于未成年人，但未成年人注册用户达 1000 万以上或月活跃未成年人用户达 100 万以上。

### （二）对未成年人群体具有显著影响的认定因素

认定对未成年人群体具有显著影响的网络平台服务提供者，需综合考量以下因素：

平台下载量、用户规模、销售额、交易量等指标较大；

未成年人登录频次、使用时长、使用偏好、消费金额等数据表现突出；

平台内容大量涉及或面向未成年人，对未成年人认知与行为具有潜在引导作用。

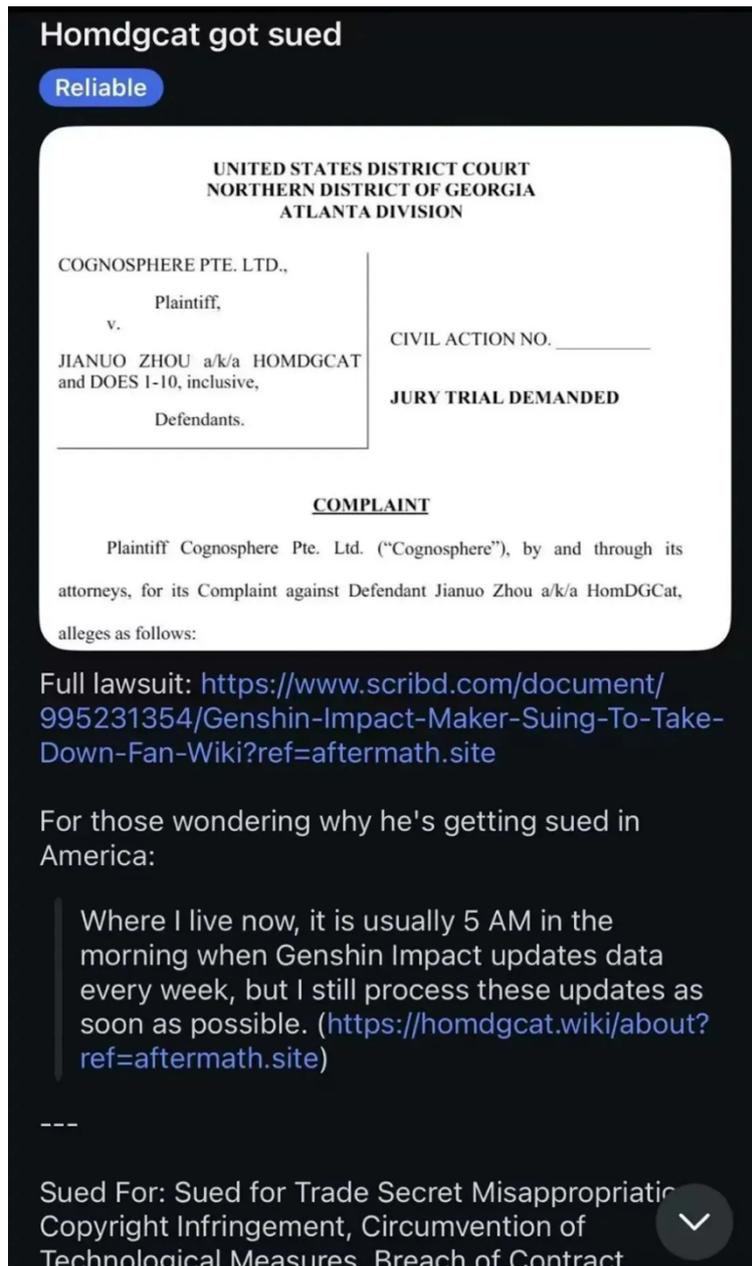
## 三、实施意义

《认定办法》的出台进一步细化了未成年人网络保护的责任主体范围，为精准监管提供了明确依据，有助于推动网络平台强化未成年人保护机制，从源头防范未成年人网络沉迷、不良信息侵害等问题，促进网络空间生态持续优化。

资料来源：新华社

政策原文链接：[https://www.cac.gov.cn/2026-02/28/c\\_1774010730056867.htm](https://www.cac.gov.cn/2026-02/28/c_1774010730056867.htm)

## 案例二 米哈游关联公司起诉粉丝维基网站侵犯商业秘密及版权



### 一、事件概况

2026年2月5日，新加坡公司 CognospherePte.Ltd.（亦称 HoYoverse，《原神》《崩坏：星穹铁道》美国版权方）向美国佐治亚州北区亚特兰大地区法院提起诉讼，被告为周佳诺（网名 HomDGCat，现居亚特兰大）及 10 名身份未明的涉案人员。

原告指控被告长期通过网站 [www.HomDGCat.wiki](http://www.HomDGCat.wiki) 及订阅量超 9.6 万的 Telegram 频道，教唆内测玩家违反保密协议获取游戏测试包、破解技术加密措施，非法获取并传播两款游戏的未发布保密内容与商业秘密，包括游戏角色设计、剧情走向、核心玩法等关键研发信息。原告曾向被告发出停止侵权函，但被告未予配合，侵权行为持续发生。

### 二、诉讼主张与法律依据

原告依据美国联邦及佐治亚州相关法律，提出七项诉讼主张，包括商业秘密盗用、版权侵权、违反《数字千年版权法》（DMCA）规避技术保护措施、违约、故意干预合同关系等，

要求法院判令被告关停相关侵权平台、发布永久禁令，赔偿实际损失、法定赔偿金、惩罚性赔偿金及律师费等全部相关费用，并申请陪审团审理该案。

### 三、行业影响与合规警示

事件曝光后，二次元游戏领域多个解包社群连夜解散，相关参与人员主动撤离，引发行业对商业秘密保护的高度关注。本案核心警示如下：

游戏人物形象设计、核心玩法架构、未发布剧情等均属于企业核心商业秘密，未经授权的获取与传播可能构成严重侵权；

若竞争企业通过不正当途径获取上述商业秘密，可能提前研发并上线相似产品，甚至反指原研发企业“抄袭”，导致原企业陷入举证困难的维权困境；

游戏企业应强化技术保密措施与保密协议管理，对内测玩家、合作方等涉密主体明确保密义务，同时建立侵权快速响应机制；

粉丝创作与信息分享需坚守法律边界，不得突破技术保护措施、违反保密约定，否则将承担民事赔偿乃至刑事追责的法律后果。

资料来源：综合腾讯网等媒体。

诉讼文件链接：<https://www.scribd.com/document/995231354/Genshin-Impact-Maker-Suing-To-Take-Down-Fan-Wiki>

### 案例三 《尘白禁区》与中国邮政联名活动因内容合规争议紧急叫停



🔍 尘白禁区中国邮政联动确认 热搜

🔍 尘白禁区发文回应 热搜

🔍 尘白禁区 中国邮政 热搜

🔍 尘白禁区联动终止

#### 一、事件经过

2026年2月26日，西山居旗下成人向游戏《尘白禁区》官方宣布，将与中国邮政联合推出线下邮局快闪活动及联名纪念礼盒，快闪活动计划于2月28日至3月6日在成都、南京、深圳、北京、上海等城市的指定邮局举办，相关话题#中国邮政 尘白禁区#迅速登上热搜。

争议焦点集中于游戏本身的内容属性：《尘白禁区》于2024年转型为成人向，官网明确标注“暂不支持18岁以下用户实名认证登录”，游戏内存在大量女性角色身材暴露、服

装低俗等擦边内容，部分网友质疑“中国邮政作为权威公共品牌，为高度擦边内容站台，易向社会传递不良导向，尤其危害未成年人身心健康”。

2月26日17时许，《尘白禁区》官方发布公告，以“时间安排”为由，宣布终止线下快闪活动及纪念礼盒发售计划；2月27日，中国邮政内部人士回应称相关联名产品为集团统一制作，目前已下架，并澄清高校录取通知书从未纳入此类联名元素，网传“录取通知书印游戏内容”为不实谣言。

3月2日，《尘白禁区》启动紧急停机维护，公告未明确开服时间，仅说明“数据量较大，维护周期可能相对较长”，并推出远超行业常规的补偿方案：玩家可领取高级天启者邀请函、高级武器适配舱各1个（可自选指定橙色品质角色与武器），维护超24小时后每日额外发放限时道具，补偿领取窗口期为维护后1个月。



尘白禁区

2026年02月26日 17:05

亲爱的分析员：

因时间安排，原定于2月28日至3月6日举办的线下主题邮局打卡活动，以及原计划同期推出的纪念礼盒活动将终止。

后续将为大家推出其他活动，感谢各位的耐心等待与理解！



尘白禁区

游戏 | 动作/巨型Boss/角色扮演  
轻科幻3D第三人称射击游戏

进入



尘白禁区

2026年03月02日 22:00

3月2日停机维护公告

亲爱的分析员：

我们将于3月2日23:59进行停机维护：

【特殊说明】

- 服务器技术维护，维护期间游戏服务器将暂时关闭，由于数据量较大，维护周期可能相对较长，还请耐心等待
- 【员工福利】生效时间将在维护时进行暂时冻结，游戏服务器开放后会保留维护前的生效时间

【维护补偿及发放时间】

补偿内容：

- 1) 高级天启者邀请函\*1（可选择从「公测」到「罅隙轨迹」活动的橙色五星角色）、高级武器适配舱\*1（可选择从「公测」到「罅隙轨迹」活动的橙色品质武器）

- 2) 限时天启者共鸣誓约\*1/天（停机维护时间每超过24小时，我们将会额外补充发放【限时天启者共鸣誓约】\*1），该道具仅限在下期限时角色共鸣活动中使用，有效期42天

发放时间：维护结束后发放，邮件可领取时间至维护后1个月内（具体时间敬请关注后续公告）

游戏服务器开放时间敬请关注后续公告，感谢您的理解与支持。

《尘白禁区》运营团队

## 二、合规争议核心

**公共品牌与成人向游戏联名的合规边界：**权威公共品牌的联名合作需充分考量合作方产品的内容导向，避免因关联低俗、擦边内容损害公共品牌形象，违反公序良俗；

**成人向游戏的内容管控义务：**即使明确限制未成年人登录，游戏运营方仍需遵守内容合规要求，不得制作、传播低俗擦边内容，且需审慎开展跨界合作，防范社会舆论风险；

**突发事件的应急处置：**在面临合规争议时，应及时响应社会关切，采取止损措施，同时通过合理的用户补偿方案缓解玩家不满，降低品牌声誉损失。

资料来源：综合南方都市报、微博、哔哩哔哩等渠道公开信息。

## 案例四 捕鱼类游戏被诉虚假宣传要求退费 40 万，法院驳回全部诉请

### 一、基本案情

原告孙某通过网络广告下载被告某（北京）科技有限公司运营的捕鱼类游戏 APP，使用两个账号长期游玩，累计充值 397994 元。原告主张游戏宣传使用“超高爆率乐翻天”“一炮能爆亿万金币”等文案，且《用户协议》承诺“无人工操控，均为系统随机分配”，但实际体验中公示概率与实际感受不一致，存在操控胜负、诱导充值、未告知概率变动等情形，且部分玩家“游戏天数与巅峰等级不匹配”，疑似存在机器人玩家，故主张被告构成违约与欺诈，诉请返还全部充值款。

被告辩称：原告为完全民事行为能力人，持续游玩四年多，起诉后仍多次登录；游戏提供免费获取金币、道具的渠道，充值页面设有明确取消按钮，用户可自主选择；游戏已依法公示随机抽取类玩法概率，不存在诱导或欺诈行为；原告曾主动申请限制充值后又要求解除，充分说明其对充值行为及后果具有清晰认知。

### 二、裁判要点

北京互联网法院经审理，认定双方网络服务合同合法有效，驳回原告全部诉讼请求，核心裁判逻辑如下：

原告作为完全民事行为能力人，在游戏明码标价、概率公示的前提下自愿多次充值，应对自身行为及后果承担责任，现有证据不足以证明被告存在诱导消费的欺诈行为；

《用户协议》已明确用户可自主选择是否接受付费服务，充值页面取消路径清晰，原告充值后被告已交付相应道具，原告实际使用并享受游戏服务，合同已履行完毕；

宣传文案中“超高爆率”等表述，从理性玩家视角应理解为“可能达到的效果”，而非必然承诺，不足以认定构成虚假宣传；

原告主张“人为操控爆率”“存在机器人玩家”，但未能提交充分证据证明该事实存在，且未证实该行为与自身充值损失存在因果关系，应承担举证不能的不利后果。

### 三、典型意义

**明确游戏营销的合规边界：**区分描述性营销话术与结果性承诺，只要未明确约定“必然可得”“轻易可得”，且已公示游戏规则与概率，一般不认定为虚假宣传；

**强化玩家举证责任：**玩家主张游戏存在后台操控、欺诈等情形，需提交完整证据链证明“行为存在”及“行为与损失存在因果关系”，仅以主观体验差异主张权利难以获得支持；

**指引游戏企业合规建设：**企业应完善概率公示机制、留存版本变更记录与活动规则档案，优化付费入口提示与取消路径，建立客服沟通留痕制度，构建应对退费纠纷的防御体系。

### 四、判决书原文

北京互联网法院

民事判决书

(2025)京 0491 民初 25297 号

原告：孙某。

被告：某（北京）科技有限公司。

原告孙某与被告某（北京）科技有限公司（以下简称某公司）网络服务合同纠纷一案，本院于 2025 年 10 月 10 日立案后，依法适用简易程序公开开庭进行了审理。原告孙某，被告某公司参加诉讼。本案现已审理终结。

原告孙某向本院提出诉讼请求：判令被告返还原告充值款 397994 元。事实与理由：原告通过网络广告吸引下载了被告运营的某 APP，告在该游戏 APP 内的账号为 XXX（游戏昵称为“已发律师函”）以及账号 XXX（游戏昵称为“这游戏容易上头”），累计充值 397994 元。原告充值玩游戏的过程中，发现游戏公示的概率与实际体验不同，且游戏存在被告操控胜负、诱导充值的情形，以上严重违反了《用户协议》约定，干扰了游戏的公平性，严重违背了原告充值该游戏的目的。原告认为被告存在虚假宣传，干预游戏概率，没有对原告进行公示，主张被告构成违约和欺诈。综上，原告诉至本院，望判如所请。

被告某公司辩称，一、本案原告曾经就相同游戏提出起诉，属于重复起诉；二、原告是成年人，属于正常消费。原告起诉后继续充值游玩，对于游戏内容充分认识；三、本案原告曾经主动要求限制充值，随后又要求解除充值限制；四、原告游玩涉案游戏四年多，不存在不知晓的可能性；五、游戏不需要充值也可以免费游玩；六、原告对于充值后的游戏体验有明确认识；七、在案证据尚不足以证明被告存在欺诈情形，宣传内容不具有诱导性；八、被告已经提供游戏服务，原告已经获得游戏服务；九、没有欺诈的相应证据，证明目的尚未达成。

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。根据当事人陈述和经审查确认的证据，本院认定事实如下：

一、与原告主张相关的事实

被告某公司开设某游戏平台（以下简称涉案游戏）。原告在涉案游戏通过原告所使用手机号 XXX、XXX 注册游戏账号，账号 ID 分别为 XXX（昵称为“这游戏容易上头”）、XXX

（昵称为“已发律师函”）（以下统称为涉案账号）。原告提交《某游戏用户服务协议》证明其与被告之间存在网络服务合同关系。

为证明游戏充值金额，原告提交 12 份北京增值税电子普通发票显示，销售方为被告，服务名称“\*信息技术服务\*信息服务费”，12 张电子发票价税共计 397994 元。

为证明涉案游戏虚假宣传，存在被告操控胜负和诱导充值的情形，构成违约和欺诈，原告提交有《某游戏用户服务协议文件》、电子数据取证与区块链存证证书、涉案游戏官方微博账号截图以及包含涉案游戏宣传内容的视频材料两份。《某游戏用户服务协议文件》载明，第 11.8 条承诺各应用中，某游戏不存在人为操作、操控的行为，均为系统随机分配行为。电子数据取证与区块链存证证书显示，取证日期 2023 年 12 月 11 日，保全号 941030049744687105，取证内容为涉案游戏微博信息。涉案游戏微博账号主页显示“某官方微博”，宣传文案使用“超高爆率乐翻天”等字样。录屏视频显示，原告于某应用商店搜索涉案游戏并进入宣传页面，涉案游戏五周年福利庆典使用文案有“炮倍、福利大提升”“一炮能爆亿万金币”“炮倍上限提升轻松爆金币”“万倍 BOSS 最高 15 万倍爆机”。抖音号“XXX”发布的抖音视频显示涉案游戏使用文案“良心真捕鱼超高爆率”“高爆率爽翻天”。

原告提交涉案游戏《随机抽取类玩法概率公示》修改前后的内容，主张玩法概率非固定设置，且变动情况未明示通知玩家。庭审过程中，被告不认可其证明目的，主张公示本身是一种告知方式。

原告提交涉案游戏视频片段及截图，显示部分游戏玩家的游戏天数不足十天，但对应的“巅峰等级”均在 10 级以上。就此主张，游戏中玩家的“巅峰等级”需要游戏道具进行升级，玩家需要大量击杀 BOSS 获得升级所需的道具材料，即使充值购买大量金币，依然需要花费大量时间才能收集够，这些游戏玩家存在明显的游戏天数与巅峰等级不对应的情况，属于机器人玩家。

## 二、与被告抗辩有关的事实

被告主张涉案游戏是一款公平竞技游戏，用户无需充值也可进行游戏，游戏玩家可自行决定是否充值，可以随时放弃付款，且概率公示，不存在难度升级、收获减少等情况，就此提交了：

(1) 联合信任时间戳服务中心出具的证书，编号为 XXX 的可信时间戳认证证书以及相应取证内容。取证显示，涉案游戏设置“每日签到”“捕鱼任务”、升级福利及任务奖励等多种玩法，为用户提供免费金币或道具。涉案游戏设置“商城”页面、充值页面、礼包页面等购买付费服务渠道，设置了明确取消按钮，用户可以随时点击退出。

(2) 《某游戏用户服务协议》，显示第 3.3 条规定，“某游戏在提供服务时，可能会对部分服务（例如网络游戏及其他电信增值服务）的用户收取一定的费用。在此情况下，某游戏会在相关页面上做出明确提示。如用户不同意支付该等费用，则可不接受相关服务”；第 4.4.1 条规定，“通过某游戏客服官方网站或者某游戏提供的其他途径了解这些客户服务的内容、要求以及资费，谨慎选择是否需要接受相应的客户服务，向某游戏真实地准确地表达需求”。

(3) 《某随机抽取类玩法概率公示》载明普通鱼、奖金鱼、特殊鱼、宝藏守卫等鱼类捕获概率，幸运骰子、幸运转盘、冲刺宝箱等抽奖概率，对道具概率进行了公示。

被告提交涉案游戏账号行为记录，显示原告自 2021 年 8 月 17 日起至 2025 年 11 月 8 日有连续、频繁登录涉案游戏账号的行为，累计游玩时间超过四年，累计登录次数 6600 多次。截至原告提起诉讼后，涉案游戏账号仍然持续登录游玩 78 次。

被告提交涉案游戏账号基本信息及后台投诉记录显示：涉案游戏账号在 2024 年 2 月 28 日向客服发送消息要求“限制充值”“帮我限制消费”。2024 年 11 月 24 日，涉案游戏账号强烈要求解除充值限制，被告工作人员回复有“您好，我们是不建议您继续投入充值在游戏内，除去账号的充值功能，其他功能均可正常使用，不影响您游戏的正常性，网络虚拟，还请以现实生活为主”。2025 年 1 月 29 日，涉案游戏账号发起后台投诉充值错误问题，表示“新的战神需要直接购买”。

被告提交涉案游戏账号充值记录，显示原告从 2021 年 8 月 21 日至 2025 年 11 月 7 日使用 UID 为 XXX 的游戏账号累计充值 47 次，充值金额共计 9194 元；使用 UID 为、XXX 的游戏账号累计充值 1228 次，充值金额共计 439220 元。涉案游戏账号累计充值共计 449114 元。

被告提交涉案游戏活动规则截图，显示活动规则第一项“渔场捕获 BOSS 概率掉落巅峰经验，累计巅峰经验可提升巅峰等级。巅峰经验每日最多掉落 290 个”，游戏页面下方显

示巅峰等级数、已获经验数以及还需经验数，拟证明巅峰经验每日最多掉落 290 个，对应的等级是 13 级，因此是可以在一天内完成升级的。

### 三、其他事实

（2023）京 0491 民初 9928 号民事起诉状载明，原告曾于 2023 年 1 月 18 日起诉被告，请求返还涉案游戏充值金额，主张事实与理由与本案相似。经核实，该案已按撤诉处理。原告仍持续游玩涉案游戏。

被告提交有（2023）京 04 民终 442 号民事判决书、（2022）京 0491 民初 24820 号民事判决书，拟证明不构成欺诈或诱导充值。被告另提交有（2023）京 0491 民初 17996 号民事判决书、（2023）京 0491 民初 3868 号民事判决书、（2023）京 0491 民初 10381 号民事判决书，拟证明涉案游戏宣传文案内容应当理解为可能达到的效果，而非必然能达到或者轻易就可以达到的效果。

原告提交调查取证申请书，申请向被告调取涉案游戏内捕获概率公示所引用的全部统计数据，原告在游戏中的全部爆率提升、游戏充值、游戏操作相关的全部数据，以及原告与其他玩家的匹配数据。经审查，原告的申请属于《最高人民法院关于适用〈中华人民共和国民事诉讼法〉的解释》第九十五条规定的情形，本院不予准许。

以上事实，有当事人提交的电子发票、游戏录屏、电子数据取证与区块链存证证书、《某游戏用户服务协议》、《随机抽取类玩法概率公示》、涉案游戏账号行为记录与充值记录、涉案游戏账号基本信息与后台投诉记录、涉案游戏应用商店介绍页面录屏视频、涉案游戏抖音宣传视频、类案判决和当事人陈述等在案佐证。

本院认为，原告通过被告运营的涉案游戏注册账号并使用，原告与被告之间形成网络服务合同关系，该合同系双方当事人的真实意思表示，且形式和内容不违背法律、行政法规的强制性规定，应为有效。

关于原告主张要求被告返还原告消费充值金额的诉讼请求。根据《中华人民共和国民法典》第一百四十三条规定，具备下列条件的民事法律行为有效：（一）行为人具有相应的民事行为能力；（二）意思表示真实；（三）不违反法律、行政法规的强制性规定，不违背公序良俗。第一百四十八条规定，一方以欺诈手段，使对方在违背真实意思的情况下实施的民事法律行为，受欺诈方有权请求人民法院或者仲裁机构予以撤销。第五百七十七

条规定，当事人一方不履行合同义务或者履行合同义务不符合约定的，应当承担继续履行、采取补救措施或者赔偿损失等违约责任。《最高人民法院关于适用〈中华人民共和国民事诉讼法〉的解释》第九十条规定，当事人对自己提出的诉讼请求所依据的事实或者反驳对方诉讼请求所依据的事实，应当提供证据加以证明，但法律另有规定的除外。在作出判决前，当事人未能提供证据或者证据不足以证明其事实主张的，由负有举证证明责任的当事人承担不利的后果。本案中，首先，被告某公司系涉案游戏的运营方，有权制定游戏运营活动并对道具进行定价，在明码标价、公示游戏内各道具获得概率的情况下，由用户根据自身实际需求自愿充值，并享受游戏服务。原告系完全民事行为能力人，具有辨别能力和认知水平，根据原、被告双方提交的充值记录以及庭审记录可知，原告多次进行充值消费，理应当对于该行为的后果具有清楚认知，并承担相应的责任，且原告提供的证据不足以证明被告存在诱导消费的欺诈行为。其次，涉案游戏《用户协议》明确用户可选择是否接受付费服务，且涉案游戏内相应“商城”页面、充值页面、礼包页面均设置明确取消按钮，用户若不同意接受充值服务可以自行取消，原告在充值后，被告已经依约交付相应游戏道具，原告在游戏过程中正常使用相应的游戏道具进行游戏，即原被告间网络服务合同已履行完毕。再次，根据在案证据，虽然涉案游戏宣传文案中使用有“良心真捕鱼超高爆率”“高爆率爽翻天”，但是从理性玩家的角度，应理解为可能达到的效果，而不易理解为必然达到或者轻易就可以达到的效果，不能据此认定被告构成虚假宣传。原告主张爆率存在人为干预的情况，且没有进行告知，其未提交证据予以佐证，本院对其该项主张不予采纳。最后，涉案游戏承诺不存在人为操作、操控的行为，原告虽然提出涉案游戏存在非真实玩家的情形，但根据涉案游戏的活动规则，其游玩天数并不必然与对应等级挂钩，原告未提交充足证据证明该种情形存在并影响了涉案游戏的公平性。因此，原告与被告之间的网络服务合同不存在法定可撤销或应当承担违约责任的情形，故对于原告主张返还充值金额的请求，本院不予支持。

综上所述，依照《中华人民共和国民法典》第一百四十三条、第一百四十八条、第五百七十七条，《中华人民共和国民事诉讼法》第六十七条，《最高人民法院关于适用〈中华人民共和国民事诉讼法〉的解释》第九十五条规定，判决如下：

驳回原告孙某的全部诉讼请求。

案件受理费 3634.96 元，由原告孙某负担（已交纳）。

如不服本判决，可在判决书送达之日起十五日内，向本院递交上诉状，上诉于北京市第四中级人民法院。

审判员 张乃毓

二〇二六年一月十二日

法官助理 黄佳鑫

书记员 李诗琪

资料来源：中国裁判文书网。

## 案例五 游戏门派对决引发网络骂战，玩家构成名誉权侵权

### 一、案情简介

罗某与黄某均为 A 网游玩家，因游戏内不同门派对立设定产生冲突。2023 年 8 月，黄某在游戏公屏对罗某进行全服可见的言语嘲讽，后在多个网络平台发布针对罗某的名誉攻击、人身辱骂言论，并歪曲事实，期间罗某的真实姓名与生活照被曝光。

罗某认为自身名誉与生活受到严重影响，经平台举报无果后诉至法院，请求：1、判令黄某停止侵权、删除侵权材料；2、在侵权平台发布真人赔礼道歉视频并置顶三十日，在游戏公屏发布 30 条道歉声明；3、赔偿精神损失赔偿金 1 万元。黄某辩称言论仅针对网名，真实信息由网友补充，自身无主观侵权故意。

### 二、法院裁判

法院经审理认定黄某构成名誉权侵权，依据《中华人民共和国民法典》第一千零二十四条等规定，作出如下判决：

黄某立即停止侵权行为，删除所有侵权材料；

黄某向罗某提交经法院审核的书面赔礼道歉，在其短视频账号置顶十日，并在 A 网游公屏一次性发送 10 条道歉声明，为罗某消除影响、恢复名誉；

黄某赔偿罗某精神损害抚慰金 1 万元。该判决已生效。

### 三、合规警示

**游戏空间的言论自由边界：** 玩家在游戏内及网络平台的互动需遵守法律规定，不得通过侮辱、诽谤等方式侵害他人名誉权，不得泄露他人真实身份信息；

**网络服务提供者的责任：** 游戏运营方应完善内容审核机制，及时处理公屏辱骂、人身攻击等违规言论，为用户提供便捷的举报渠道，防范侵权行为扩散；

**侵权行为的法律后果：** 网络并非法外之地，侮辱、诽谤他人或泄露个人隐私，可能构成名誉权侵权，需承担停止侵害、赔礼道歉、赔偿损失等民事责任，情节严重的可能涉及刑事犯罪。

资料来源：深圳市中级人民法院公开案例解读。