

网络游戏过程性策划方案 可作为商业秘密受到保护

文/张 呈（一审承办人） 苏亚博

【裁判要旨】 权利人合法享有的网络游戏过程性策划方案，符合反不正当竞争法规定的商业秘密项下经营信息的特征，如其具备不为公众所知悉、具有商业价值并经权利人采取相应保密措施的商业秘密构成要件，即可纳入商业秘密予以司法保护；员工通过职务侵占取得公司商业秘密的，可认定构成不正当手段获取型商业秘密侵权，侵权成立不要求有实际披露和使用行为，单纯获取即可构成侵权。

□案号 一审：（2024）沪0110民初16339号

【案情】

原告：上海子某公司。

被告：许某轩。

“猛兽派对”（PARTY ANIMALS）系由北京所某公司开发的一款萌系多人对战游戏，该游戏在游戏相关TapTap、Steam平台有较高的关注度或多次入选热销榜，在国际上曾获奖，被广泛宣传报导。自2020年12月始，北京所某公司委托原告上海子某公司从事“猛兽派对”游戏的开发和策划工作，在委托开发和策划过程中，原告开发和策划产生的经营信息、技术信息等商业秘密归属于北京所某公司，原告有权使用前述商业秘密并可以自身名义进行维权。

2021年8月23日，被告许某轩以

实习生身份加入原告公司。2022年8月3日，被告许某轩入职原告游戏执行策划岗位，负责猛兽派对游戏的策划工作。双方签订的劳动合同约定，合同存续期间及终止后，被告许某轩均须对在原告工作期间所接触到的和知悉的全部保密信息承担保密义务，被告许某轩还承诺未经原告许可，不会复印、复制、摘录、拍摄保密信息或以其他方式保留保密信息的任何副本，不得将任何保密信息和载有保密信息的载体带出原告或其关联方的办公场所之外，不得拷贝、刻盘或利用网络传送及其它一切没有明确叙述的方式方法传送原告的资料；对于保密信息明确包括调查研究、创意、模式、计划、汇编物、数据库、开发计划、研究开发记录、操作手册、技术文档、有关将来开发的计划和新产

品概念、新产品及服务项目开发情况、未来商业计划等；此外，还约定被告在原告任职期间，为完成原告的工作任务、因履行其在原告的职务、主要利用原告的物质条件、利用原告的技术条件、业务信息等原告的各种资源等方式形成的成果的所有权、知识产权及相关权利和利益归属于原告。

2024年1月10日，被告许某轩从原告处离职并交还公司电脑设备，在离职交接表中确认未曾将公司保密信息脱离公司设备、公司内网或外泄。后被告入职同行业公司。

原告查验被告许某轩交还的电脑设备时，发现许某轩自2022年3月至2023年12月期间，多次将公司电脑设备内的文件夹同步至其个人坚果云网络空间，文件内包含许某轩在职期间

案例

掌握或参与的公司游戏参数、策划设计方案等一系列文件，包括“PA数值”、A玩法设计开发方案、B玩法设计开发方案、游戏角色技能通用设计方案等文件夹，此外还有其在职期间前往同行业公司面试的文件。

原告认为，被告许某轩盗窃、复制、保管原告的游戏策划方案，侵害原告享有的商业秘密，故请求法院判令：被告停止侵权、赔偿原告经济损失及维权合理开支20万元。

被告许某轩辩称，原告主张保护的信息不构成商业秘密，同步的相关文件夹内有大量内容为公开信息，也不存在泄露原告商业秘密的行为；因公司内不同系统的电脑间无法传送文件，故采用坚果云同步的方式传输文件，在2023年4月原告要求员工使用飞书软件传送文件后，不再使用坚果云进行文件传输，坚果云现已到期。

【审判】

上海市杨浦区人民法院经审理认为，“猛兽派对”游戏由北京所某公司开发并享有权利，根据该公司与原告的确认，原告对于其2020年12月起所参与开发、策划的游戏相关内容享有相应的使用权利，并有权提起诉讼。被告在原告处工作期间负责“猛兽派对”游戏的策划等工作，根据其与原告的约定，被告工作成果权利归属原告，工作期间保存工作内容的设备由公司提供并在离职后返还，故原告对被告所接触、参与形成的信息享有权利并实际掌握、持有有关信息。

原告明确主张作为商业秘密保护的“PA数值”等文件夹涉及的游戏

参数设计信息无证据证明可通过游戏画面等方式精确推导、计算，A玩法设计开发方案、B玩法设计开发方案、游戏角色技能通用设计方案文件夹内文件，涉及一系列有关游戏玩法、技能的文字稿、其他形式的说明等设计方案，虽然有的游戏玩法、规则流程、角色技能设计等内容，既有的游戏可能已经存在和使用，但游戏本身是在基本玩法的基础上嵌入不同的支线任务、副本、角色技能等内容，而选择开发、使用何种游戏玩法及与之相关的支线任务、副本、角色技能，一般而言并不为公众可知悉，故具有秘密性。游戏数值与游戏角色的能力、在游戏内的功能定位等密切相关，不同的数值设置对玩家的游戏体验有重大影响，具有显著的商业价值，游戏设计方案、角色技能设计，涉及游戏新的玩法规则、技能设计，均与丰富游戏玩法和游戏迭代升级相关，各文件夹的内容涉及从调研到玩法设计细化的整套流程文件，呈现整体的游戏方案策划设计进程，可以反映相关游戏方案策划的设计思路与逻辑，故上述信息均具有价值性。原告与被告约定了被告应保守原告商业秘密的条款，原告对其商业秘密的范围也进行了明确的界定，被告的工作设备由公司提供并在离职后归还、离职交接单中再次明确要求被告保守原告商业秘密，故原告已采取了适当的保密措施。据此，原告主张的内容构成商业秘密。

根据被告工作岗位职责及在原告工作期间电脑设备内被同步文件内容，被告接触了原告的商业秘密。被告在职期间将原告主张保护的涉案商

业信息上传至其个人坚果云网络空间内，且在2023年4月后原告要求员工使用飞书传送文件后，仍将大量载有原告商业秘密信息的文件同步至其个人坚果云网络空间，属于违反其与原告有关未经许可不得将公司信息带出原告办公场所之外、不得利用网络传送文件的约定的不当行为，其在离职时知晓不得带离涉及原告商业信息的文件并做出相关承诺，但离职后仍持有相关信息，具有不正当性，且明显存在主观过错，侵犯了原告的商业秘密。

虽原告不能证明被告已经披露、使用或允许他人使用了商业秘密，但被告侵犯商业秘密的行为在一定程度上致使涉案商业秘密处于不可控的危险境地，增加了原告防止商业秘密被他人获取、披露、使用的负担，故被告需承担与之相适应的赔偿责任，以及原告的维权合理开支。

杨浦法院判决被告许某轩停止侵害上海子某公司的商业秘密，并赔偿其经济损失以及为制止侵权行为所支付的合理开支共计4.8万元。

一审判决后，原被告均未提起上诉，判决已生效。

【评析】

长期以来，商业秘密维权难度大、成本高、收效不明显等问题突出，极大影响公平有序的竞争环境与市场创新。游戏策划方案的商业秘密属性判定的难点在于，游戏策划设计方案的最终载体即游戏往往会公开发行，策划设计方案往往也不会全盘被最终采用，这类过程性成果是否符合

秘密性、价值性的条件？此外，游戏策划方案中很多游戏玩法设计可能已属公有领域中常见的内容，该等信息是否仍具有秘密性和价值性？本案中，法院结合游戏行业的发展现状、游戏制作规律、信息载体及内容、商业价值、应用场景等多方面因素，认为作为阶段性成果及设计内容包含公知信息的游戏策划设计方案可以作为商业秘密加以保护，有力地保障了游戏行业的健康发展以及游戏企业的合法权益。

一、游戏设计方案作为秘密点的概括认定

由于商业秘密具有非公知性和保密性，不为公众所知悉，亦不具有公示性，故在商业秘密案件审理中，原告首先需明确其主张保护的商业秘密范围，并提交相应证据予以证明，即完成所谓“秘密点”的确定。只有在权利人明确其请求保护的商业秘密具体内容（秘密点）之后，被诉侵权人才能有针对性地进行答辩和举证，人民法院也才能据此确定审理范围。

秘密点的确定就是将特定载体上的商业信息或者技术方案进行总结和归纳的过程。权利人在主张特定信息构成商业秘密时，应合理划分保护的範圍，不能过大，将公知信息纳入其中，也不宜过小，以免造成保护范围的遗漏。提炼秘密点时，权利人需从具体信息中抽象出核心要素，形成清晰的文字描述，以便人民法院进行商业秘密构成要件的认定和侵权的比

对。秘密点确定后，才可以根据反不正当竞争法第九条所确立的构成商业秘密的三个要件，即“不为公众所知悉”“具有商业价值”“经权利人采取相应保密措施”进行逐一审查认定。

根据最高人民法院《关于审理侵犯商业秘密民事案件适用法律若干问题的规定》（以下简称《商业秘密规定》）第27条规定，权利人应当在一审法庭辩论结束前明确所主张的商业秘密具体内容。关于“具体内容”应如何理解，是否要求权利人必须逐项列明秘密点，亦或抽象概括出秘密点的范围即可，司法解释并未作出进一步规定。

本案中，保护对象的复杂性和庞杂性导致难以逐一详尽划定秘密点。因为游戏设计方案是一个高度复合型信息集合体，往往包含多种类型的商业信息，既有游戏角色参数设定数值，又有游戏中角色的技能设计比如具体技能类型、技能在游戏角色中的配置，还包括尚未公开的核心玩法机制、关卡设计、角色成长体系、剧情走向等等。本案被告上传至网盘的文件数量十分庞杂，故如何认定原告主张的秘密点明确对于案件审理至关重要。

一般商业秘密的秘密点明确，以逐一具体明确并评析为原则，但亦存在例外。在北京某研究所诉顾某、古某、杭州某公司侵害技术秘密纠纷案中，最高法院采取了抽象概括认定思

路。^①该案中，一审法院认为原告主张构成商业秘密的图纸仅是技术信息的载体并非商业秘密，在原告未对秘密点进一步归纳说明的情况下，以秘密点不明确而裁定驳回起诉。二审最高法院则认为图纸可以作为技术秘密的载体，依据图纸可以确定其主张的技术秘密的内容和范围。权利人既可以主张图纸记载的全部技术信息的集合属于技术秘密，也可以主张图纸记载的某个或某些技术信息属于技术秘密，不能简单以原告未明确图纸中的哪些具体信息属于技术秘密为由而裁定驳回起诉。

参考上述案例的裁判逻辑，本案中未采取逐一认定的方式确定秘密点，而是选择概括认定的方法。首先，过滤排除无关信息。本案中，被告将其在原告工作时形成的文件进行了网盘同步备份，该等文件中涉及工作文件及与本职工作无关的文件，该等与工作无关的文件，以及与游戏设计策划无关的工作文件，在确定商业秘密的范围时先予以排除。其次，归纳提炼游戏设计方案。在完成前一步过滤排除后，与游戏方案策划、设计有关的工作文件数量依然庞杂，需要按照一定的逻辑关联、属性类型进行分类概括。再次，审查文件集合内相关策划设计方案信息是否可以概括认定。本案中，经梳理后，原告明确作为商业秘密主张保护的 game 策划方案内容包括四类：1. 游戏参数设计信息，涉及游戏角色的生命值、耐力值

^① 人民法院案例库入库编号：2023-13-2-176-005。

案例

等数据内容；2. 游戏支线任务A玩法设计开发方案；3. 游戏支线任务B玩法设计开发方案；4. 游戏角色的技能通用设计方案。在归纳后，原告根据四类不同类别的信息，匹配相应的文件夹及工作文件，对于原告完成概括归属分类的文件集合，基于每类信息集合内部具有较强的逻辑关联，呈现整体性的特征，比如游戏支线任务A玩法相关文件夹的内容涉及从调研到玩法设计细化的整套流程文件，呈现整体的游戏方案策划设计进程，故法院进行综合性的概括审查认定，不再进行字段、数据的逐一审查。

二、游戏设计方案构成商业秘密的司法审查

根据反不正当竞争法第九条对商业秘密的定义，商业秘密的构成应当符合三个要件，即“不为公众所知悉”“具有商业价值”“并经权利人采取相应保密措施”。

第一，不为公众所知悉，即“秘密性”，要求权利人请求保护的信息在被诉侵权行为发生时不为所属领域的相关人员普遍知悉和容易获得。第二，具有商业价值，即“价值性”。一般而言，原告请求保护的信息因不为公众所知悉而具有现实或者潜在的商业价值，能为其带来竞争优势，可以认定具有商业价值。第三，经权利人采取相应保密措施，即“保密性”。权利人为防止商业秘密泄露，在被诉侵权行为发生以前应采取的合理保密措施，人民法院根据商业秘密及其载体的性质、商业秘密的商业价值、保密措施的可识别程度、保密措施与商业秘密的对应程度以及权利人的保密意愿等因素，认定权利人是否

采取了相应保密措施。

在认定游戏设计方案是否构成商业秘密时，突出的难点问题包括以下两项：第一个难点是原告主张保护的游戏新玩法设计方案、技能设计等，部分内容在现有游戏中可能已经采用相同或类似的玩法方案，此时该等信息是否仍具有秘密性和价值性？虽然有关游戏设计、策划的方案所对应的游戏玩法、规则流程、角色技能设计等内容，既有的游戏可能已经存在和使用，但由于游戏本身是在基本玩法的基础上嵌入不同的支线任务、副本、角色技能等内容，而选择开发、使用何种游戏玩法及与之相关的支线任务、副本、角色技能，一般而言并不为公众所知悉，因此，即便游戏设计方案中部分玩法本身与公有领域的信息相同或类似，但该等信息嵌入游戏设计整体方案内被游戏所采用这一事项本身，在不为公众所知悉的情况下，具有秘密性，该等信息所涉的游戏玩法设计方案，与游戏主体玩法结合，仍可以为用户提供新鲜、可玩性、多样性的体验，具有商业价值。

第二个难点是，因游戏策划设计方案的最终载体即游戏往往会公开发行，策划设计方案往往也不会全盘被最终采用，这类过程性成果是否符合秘密性、价值性的条件？游戏设计方案作为商业秘密进行保护有其特殊性，即游戏设计方案存在作为商业秘密的“保密性”与其最终载体游戏本身具有“公开性”的内在矛盾：与配方、算法等可以长期保密的技术信息不同，游戏设计方案（包括核心玩法、角色设定、剧情、系统架构等）的最终价值的实现必须通过以向公众

公开发布游戏开展运营来实现。一旦游戏公开发布，通过其外在表现（如游戏规则、画面、剧情等），游戏设计方案的内容将暴露在公众面前。虽然游戏最终会公开，但这并不意味着游戏策划设计方案缺乏以商业秘密加以保护的必要与可能。

其一，游戏发布前的保密至关重要。选择开发、使用何种游戏玩法，设计何种支线任务、副本、角色及技能以及设置何种参数数值等，一般而言并不会被公众所知悉。在游戏の開発阶段和公开发布前的筹备阶段加以保密，可以确保游戏在发布时能带来“惊艳”效果，获得市场先发优势，无疑具有价值性。

其二，上线后的部分设计方案仍未公开。即便游戏上线后将设计方案投入使用，最终的游戏规则、画面等已经公开，但诸如参数设定等后端信息、现有玩法的进阶、迭代计划、支线玩法等并不能通过从现有已公开的游戏信息中获取，仍具有秘密性。游戏数值与游戏角色的能力、在游戏内的功能定位等密切相关，不同的数值设置对玩家的游戏体验亦有重大影响，后续游戏的更新计划方案等，与丰富涉案游戏玩法和游戏迭代升级相关，这些未公开信息亦存在价值性。

其三，未采用的设计方案存在价值及保密的必要。游戏设计过程中的暂未采用的方案、废弃方案、中间版本、讨论记录、设计手稿、测试参数数值等等信息一般也不会为公众所知悉，同业竞争者可以通过上述信息推断游戏策划团队的决策方向、游戏方案策划的设计思路与逻辑架构、参数设置合理的范围等信息，上述方案亦

可能被作为储备设计方案从而将来可被重新修改后纳入游戏内，故该等信息亦具有商业价值。

综上所述，本案所涉“猛兽派对”游戏的相关策划方案、参数数值等信息，经原告采取保密措施，并不为公众所知悉，满足秘密性要件；结合该游戏具有较高的知名度、影响力和经济价值，涉案未公开的游戏策划方案、参数设定对于原告而言亦具有很高的商业价值，故满足价值性要件；原告为保护自身商业秘密，在与被告签署的实习协议、劳动合同，公布的员工行为准则以及在离职交接单中，均明确要求被告承担相应保密义务，还提供专门用于办公的电脑设备、要求采用飞书账号传输文件等方式，为保护商业秘密采取了相应的保密措施，满足秘密性要件。故法院认定原告主张的游戏设计方案构成商业秘密。

三、职务侵占型不正当获取商业秘密的认定

根据反不正当竞争法的规定，侵犯商业秘密的行为可以简要归纳为两大类，一是以盗窃、贿赂、欺诈、胁迫、电子侵入或者其他不正当手段获取权利人商业秘密的不正当手段获取型，二是违反保密义务或者违反权利人有关保守商业秘密的要求，对外披露和使用的违约型。区别的意义在于两类行为方式的构成要件并不相同，前者以成功获取受保护的商业秘密即可认定侵权成立，不要求有实际使用行为；而后者则要对外进行披露和使用的行

为，单纯持有并不构成侵权。

实践中，不正当手段获取型主要针对的对象是同行业竞争者，表现方式可分为两类，其一从外部采取盗窃、电子入侵等方式，强行攻破权利人采取的保密措施，以非法获取商业秘密；其二，采取贿赂、欺诈、胁迫等方式，“策反”权利人内部保密人员，利用其职务或身份便利，从内部突破保密机制，从而非法获取商业秘密。而违约型侵犯则主要发生在与权利人存在特定法律或合同关系的当事人之间，例如员工、前员工、合作伙伴、供应商等，此类群体本身并不享有商业秘密的所有权，但可以通过权利人授权合法持有，或者按约从事研发活动，从而获得商业秘密的合法持有权利。该类违约型侵权的本质是行为人违背与权利人之间基于合同或信任关系所应履行的保密义务，擅自披露、使用或者允许他人使用其所掌握的商业秘密。

对于员工通过职务侵占取得公司商业秘密的行为，可认定构成不正当手段获取型侵权，不要求有实际披露和使用，单纯获取即可构成侵权。如入库参考案例某公司、某研发有限公司诉离职员工黄某侵害商业秘密纠纷案，^①被告黄某在工作中有权获取公司商业秘密，黄某将公司的商业秘密擅自转存于个人所有的电子设备之中。法院认定黄某在职期间违反公司规章制度获取保密信息，虽不属于秘密窃取行为，但是该行为违反了公司的规章制度，具有不正当性，属“以

其他不正当手段获取权利人的商业秘密”的行为，构成商业秘密侵权。

该类案件有两个特点值得关注，其一为被告有权获得公司的商业秘密。被告作为公司员工，根据公司授权可获取公司商业秘密甚至代为公司保管商业秘密。其二为被告并未实际披露或使用公司的商业秘密，只是单纯持有。但上述特点并未改变被告侵占公司商业秘密的行为本质。所谓侵占，应以员工以非法占有为目的，不当转移公司商业秘密占有或控制范围为成立要件，符合不正当手段获取型的本质特征。尤其对于电子信息类商业秘密，一旦脱离公司控制，数据文档的易传播性与难溯源性将导致泄露后果指数级放大，给权利人带来不可弥补的损害后果。

本案中，被告虽然是在职期间将原告的商业秘密上传至个人网盘直至庭审仍未删除，状态一直持续，但是根据权利人保密意思和保密范围的不同，被告持有的阶段可以分为合法持有与非法侵占两个阶段。前一阶段考虑到客观上原告公司内不同系统的工作电脑间会以网盘进行信息传输，被告将涉案商业秘密存储于网盘内，尚不宜认为脱离公司的控制范围，故属于合法持有阶段。但是在后一阶段，原告于2023年4月明确限定员工对公司信息传输的方式，被告应按照公司的要求传输和存储公司文件，以及及时清理此前保存于个人网盘内的文件，然而被告在此之后仍持续通过其

^①人民法院案例库入库编号：2023-09-2-176-008。

案例

个人网盘传输、存储公司大量有关涉案游戏的策划设计方案文件，已然超出原告的保密意思以及保密控制范围。被告在从原告处离职时，书面承诺未曾将游戏策划文件及其他保密信息脱离公司设备、公司内网或外泄，但被告仍未删除其个人网盘内涉案文件，导致商业秘密存储在权利人无法控制的领域，再加上被告入职同行业公司从事游戏设计研发工作，上述脱离原告控制的商业秘密随时可能被泄露和使用进而对原告造成损害。故在后一阶段，被告就原告的涉案商业秘密已从合法获取转变为非法侵占，虽不构成盗窃或电子侵入的获取行为，但可归入为“以其他不正当手段获取权利人的商业秘密”的行为，构成侵权。

四、单纯持有型侵权赔偿金额的认定

反不正当竞争法规定侵害商业秘密的赔偿数额应当按照权利人因侵权所受到的实际损失、侵权人因侵权所获得的利益确定，上述方式难以确定的，法院根据侵权行为的情节确定赔偿数额；此外，还可以根据《商业秘密规定》第20条规定，参照商业秘密许可使用费确定权利人因侵权所受损失。赔偿数额还应当包括经营者为制止侵权行为所支付的合理开支。

由于侵权损害赔偿一般遵循无损害即无救济的法理，上述有关赔偿确定之规则适用的逻辑起点在于原告确实因为被告的侵权行为客观上造成了损失，本案中因被告系非法持有原告的商业秘密，故侵权责任的难点在于是否需要赔偿原告经济损失及如何确定赔偿数额。

第一，尚未发生影响权利人竞争

优势之损失的情况。首先，一般而言，权利人遭受损失系因商业秘密被不当使用导致侵权人竞争优势不合理地提高，权利人竞争优势不合理地削弱，上述竞争优势的转移，因系其他经营者对权利人商业秘密的使用行为引发。其次，对于离职员工非法获取商业秘密而言，在未披露、使用或允许他人使用的情况下，单纯持有并未使被告直接获益，亦不会造成竞争优势的转移，单纯持有行为只是将原告的商业秘密处于随时被使用的风险中。故对于非法持有型侵权，法院判决停止持有一般就能起到消除危险的功能。

第二，影响权利人竞争优势之损失以外的其他经济损失。知识产权案件中，因为权利的无形性以及侵权行为隐蔽性，权利人往往无法对于自身损失及被告侵权获利进行充分举证，若依据证据规则推定损失与获利不存在进而驳回原告赔偿的诉请显然有失公允。故知识产权法律体系中均规定，当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难以确定的，法院根据侵权行为的情节判决法定限额以下的赔偿。本案中，虽然现有证据不能证明被告已经披露、使用或允许他人使用了涉案商业秘密信息从而导致权利人竞争优势丧失或削弱，但其侵犯商业秘密的行为在一定程度上致使涉案商业秘密处于不可控的危险境地，增加了原告防止涉案商业秘密被他人获取、披露、使用的负担，比如为确保相关游戏方案的价值实现，加速方案修订和采用的进程等，该种负担虽难以量化，但仍应加以考虑，并据此确定被告应承担与之相适当的赔偿责任。

第三，关于商业秘密许可使用费的损失。根据相关民事案件司法解释，确定侵害商业秘密行为所致权利人的损失可以参照商业秘密许可使用费。2025年最高人民法院、最高人民检察院《关于办理侵犯知识产权刑事案件适用法律若干问题的解释》进一步规定了非法获取持有型侵犯商业秘密行为下权利人损失数额的确定规则。该解释第18条规定，非法获取持有型侵犯商业秘密犯罪中权利人的损失数额可以根据该项商业秘密的合理许可使用费予以确定。在商业逻辑中，“天下没有免费的午餐”，任何商业交易行为必然带来商业利益的交换。就商业秘密许可使用而言，权利人在正常交易活动中可以通过对外许可的方式授权他人使用自己的商业秘密并进行收费，至于被授权人是否实际使用商业秘密则不会对许可费产生影响，所以侵权人尽管仅持有而未将商业秘密投入使用，但客观上绕开了权利人的许可流程，造成了权利人潜在许可费的损失，故从这一角度看，前述刑事司法解释对非法获取持有型侵犯商业秘密行为所对应权利人经济损失金额的确定之认定思路具有合理性。本案中，考虑到涉案商业秘密信息只是涉案游戏下支线游戏新玩法的相关过程性设计策划方案，与原告现有游戏具有高度的关联性，脱离现有游戏的框架其价值性可能将受到严重影响，尚未形成可资他人独立使用的完整授权许可内容，故以许可使用费来确定原告的经济损失缺乏商业逻辑的支撑，遂未采用该方式确定本案损害赔偿数额。



（作者单位：上海市杨浦区人民法院）