JAN282025_01B2203 · EB-1A · 中文参考译文

AAO 非先例决定。非官方中文译文，以英文原件为准。

美国公民及移民服务局
行政上诉办公室
非先例决定

案号：35279802 日期：2025年1月28日

对内布拉斯加服务中心决定的上诉

表格I-140，外籍工人移民申请（杰出能力）

申请人是一家开发视频游戏并制造游戏系统的电子公司，寻求聘用受益人担任开放世界游戏设计主管。申请人寻求将受益人归类为具有杰出能力的个人。参见《移民与国籍法》（该法）第203(b)(1)(A)条，8 U.S.C. § 1153(b)(1)(A)。这一第一优先类别使移民签证可供那些能够通过持续的国家或国际赞誉证明其杰出能力、且其成就已通过大量文件在其领域内获得认可的人使用。

内布拉斯加服务中心审理主任否决了该申请，认定记录未能证明申请人已满足十项初步证据标准中至少三项的要求。此事现根据8 C.F.R. § 103.3提交本办公室审理。

申请人负有以优势证据证明其资格的举证责任。Matter of Chawathe, 25 I&N Dec. 369, 375-76 (AAO 2010)。本办公室对此事项中的问题进行重新审查（de novo）。Matter of Christo's, Inc., 26 I&N Dec. 537, 537 n.2 (AAO 2015)。经重新审查，本办公室将驳回上诉。

一、法律

该法第203(b)(1)(A)条使移民签证可供在科学、艺术、教育、商业或体育领域具有杰出能力、且该能力已通过持续的国家或国际赞誉得到证明、其成就已通过大量文件在该领域内获得认可的个人使用。这些个人必须寻求进入美国以继续在其杰出能力领域内工作，且其进入美国将实质性惠及美国。“ 杰出能力 ”一词仅指那些“ 已上升至其努力领域最顶端的那一小部分 ”个人。8 C.F.R. § 204.5(h)(2)。8 C.F.R. § 204.5(h)(3)的实施条例规定了一种多部分分析。首先，申请人可以通过一项重大、国际公认奖项形式的一次性成就来证明某人在该领域成就的国际认可。或者，申请人可以提交满足8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(i)-(x)所列十项标准中至少三项的证据，包括奖项、特定媒体上的发表材料以及学术文章等项目。如果这些标准

不能直接适用于该个人的职业，则8 C.F.R. § 204.5(h)(4)的条例允许提交可比证据。

一旦申请人满足了初步证据要求，下一步即为最终实质审查，在此审查中本办公室评估记录是否显示持续的国家或国际赞誉，并证明该个人属于其努力领域最顶端的那一小部分。参见Kazarian v. USCIS, 596 F.3d 1115 (9th Cir. 2010)（讨论两部分审查，即先对文件进行计数，然后在满足所需标准数量的情况下，结合最终实质审查进行考量）；另参见Visinscaia v. Beers, 4 F. Supp. 3d 126, 131-32 (D.D.C. 2013)；Rijal v. USCIS, 772 F. Supp. 2d 1339 (W.D. Wash. 2011)。

二、分析

受益人系法国公民，于2004年在韩国获得设计硕士学位。2008年至2022年，受益人在[已隐去]工作，晋升至首席设计总监职级，参与了多个视频游戏项目，包括[已隐去]系列中的作品。自2022年起，申请人以O-1非移民身份聘用受益人，先担任首席关卡设计师，后担任游戏设计主管。申请人称受益人“负责领导关卡设计团队”，参与一款“目前正在开发中的保密且未公开的视频游戏”。

A. 初步证据标准

由于申请人未表明或证明受益人获得了重大、国际公认的奖项，因此必须满足8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(i)-(x)中至少三项替代监管标准。申请人声称已具备满足其中五项标准的充分证据，涉及奖项或奖品；关于该个人的发表材料；具有重大意义的原创贡献；在声誉卓著的组织或机构中担任领导或关键角色；以及高额服务报酬。

审理主任认定申请人的证据仅满足一项标准，即涉及在声誉卓著的组织或机构中担任领导或关键角色。在上诉中，申请人主张其证据还满足另外四项所声称的标准。

经审查记录，本办公室同意审理主任的意见，即申请人已满足关于领导或关键角色的标准。本办公室还认定申请人已满足关于高薪或高报酬的第二项标准。本办公室将在下文讨论其他所声称的标准。

1. 奖项或奖品

8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(i)的条例要求提供该个人获得较低级别的国家或国际公认奖项或奖品以表彰其在努力领域内卓越表现的证明文件。

申请人提交了来自多个网站的打印件，列出了与申请人及[已隐去]发布的多个视频游戏相关的奖项和提名。由于条例要求获得奖项或奖品而非仅仅是提名，本办公室将仅考虑实际奖项。

打印件显示了受益人参与制作的游戏名称，但未指明受益人为任何奖项或奖品的获得者。申请人对此予以承认，称：“ 由于视频游戏制作是一项协作性工作……行业颁奖机构通常不会认可个别的游戏关卡设计师。 ”

在补件通知（RFE）中，审理主任指出“ 记录中没有任何证据表明受益人被列为任何奖项的获得者。 ”作为回应，申请人重复了其主张，即视频游戏行业颁发“ 奖项……是给整个视频游戏项目 ”而非“ 给个人贡献者 ”。

审理主任否决了该申请，指出尽管受益人参与了获奖项目，但申请人未能证明受益人本人获得了条例所要求的任何奖项。

在上诉中，申请人承认受益人并未个人获得奖项，但申请人主张审理主任依赖了“ 对美国公民及移民服务局政策指南过于严格的解释 ”。申请人主张“ [美国公民及移民服务局]政策手册未考虑到个人未因独立署名工作而获得认可的行业中的细微差别。 ”

美国公民及移民服务局政策手册规定：“ 没有任何规定阻止该个人依赖团队奖项，只要该个人是奖项的获得者之一。 ”条例的措辞要求“ 该个人获得奖项或奖品，而非雇主获得奖项或奖品。 ”6 USCIS Policy Manual F.2(B)(1), https://www.uscis.gov/policy-manual。换言之，并不要求个人是奖项的唯一获得者，但申请人必须证明该个人实际获得了该奖项。

参与获奖项目并非条例所要求的该个人获得奖项或奖品的证明文件。此类参与可根据8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(viii)作为领导或关键角色获得适当考量（审理主任在本案中已予认定），且如果案件进展至最终实质审查阶段，其可能具有权重，但“ 获得 ”要求是8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(i)的内在要求，申请人必须满足该要求才能满足此标准。

关于申请人所称“ 个人未因独立署名工作而获得认可的行业 ”，记录中记录的若干奖项均列明了个人获奖者。来自National Academy of Video Game Trade Reviewers的打印件显示了超过一百个个人姓名，并称：“ 自成立以来，该学院已表彰了超过5,580名才华横溢的个人。 ”申请人未证明受益人曾以这种方式被单独列名。

受益人参与的项目曾由“ 开发团队 ”获得集体奖项，但申请人未提交直接来自颁奖机构的文件以证明其个人从这些机构获得了奖项，或作为这些开发团队的一部分被列为获奖者。本办公室还注意到，记录中的大部分奖项信息涉及受益人的游戏获得提名但未实际获奖的奖项。在受益人的游戏所获得的奖项中，大多数并非明确提及游戏设计的类别。

重要的是，申请人未提交第一手奖项文件，例如来自颁奖机构的证书。相反，所提交的证据由网站打印件组成。由于申请人未提交实际奖项文件的副本，本办公室无法确定奖项是否列明了个人获奖者。

申请人在此标准上未满足其举证责任。

2. 发表材料

8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(iii) 的规定要求提供关于该个人的、发表在专业刊物或主要行业出版物或其他主要媒体上的、与该个人在所寻求分类领域内的工作相关的已发表材料。证据必须包括材料的标题、日期和作者，以及任何必要的翻译。

申请人提交了若干在线文章的打印件。其中一些文章仅以姓名和头衔指明受益人，除此之外未提及他；而另一些文章则提供了关于受益人及其工作的更多信息。最集中介绍受益人及其工作的文章发表于2015年的 Maldito's Nerds 和 Access the Animus。

在补件通知（RFE）中，审理主任指出：“ 申请人未提交任何独立的、具有证明力的证据，证明它们属于主要行业出版物或其他主要媒体。 ”审理主任要求提供发行量数据，并告知 “ 无法保证来自维基百科、门户网站、域名、博客、社交媒体等开放、用户编辑的互联网网站内容的可靠性。 ”

作为回应，申请人提供了关于这些出版物的补充信息。

在驳回申请时，审理主任认定 “ 证据未显示所发布的材料发表在专业刊物或主要行业出版物上，或它们被主要媒体报道过。 ”审理主任重申了某些在线来源不可靠的主张，并对 “ 网络流量 ” 统计数据给予了极小的权重。审理主任还指出，“ 一些文章并非实质性地关于受益人 ”，且 “ 一些文章未署名任何作者 ”，而这是规定所要求的。

我们同意申请人在上诉中关于审理主任未充分考虑网络流量数据的主张，但举证责任仍在于申请人，须满足所有监管要求，包括证明所发表的材料是关于受益人的，且其出现在专业刊物或主要行业出版物或其他主要媒体上。

在上诉中，申请人引用了《6 USCIS 政策手册》，同上，F.2(B)(1) 部分：

“ 该个人及其工作不必是材料的唯一主题；涵盖更广泛主题但包含对该个人在该领域工作的实质性讨论、并在与该工作的关联中提及该个人的已发表材料，可被视为关于该个人与其工作相关的材料。 ”

上述引用的语言表明，“ 已发表材料必须包含对该个人在该领域工作的实质性讨论。 ”申请人已提交信息以支持《朝鲜日报》和《韩国经济日报》是韩国主要报纸的主张。然而，这些出版物中所提交的文章并未如所称“ 突出 ”受益人。相反，它们列出了计划在2012年一次会议上发言的个人的姓名和头衔。然而，仅有其姓名和头衔以及视频游戏项目名称的有限信息，并不构成规定所要求的“ 对[其]在该领域工作的实质性讨论 ”。

所提交的两篇深入讨论受益人及其工作的文章于2015年发表在 Maldito's Nerds 和 Access the Animus 上。申请人未提供这两个在线出版物的发行量数据。相反，申请人提供了关于其在社交媒体平台上粉丝的统计数据。申请人未确立社交媒体粉丝与发行量之间的关联，也未提供比较证据以表明这些网站的社交媒体粉丝数量与主要行业出版物或其他主要媒体的粉丝数量相当。

我们同意申请人的观点，即文章不必出现在主要“ 主流媒体 ”上，但规定明确要求专业刊物、主要行业出版物或其他主要媒体。在评估所提交的出版物是专业刊物还是主要行业出版物时，我们考虑预期受众。一般参见《6 USCIS 政策手册》，同上，F.2(B)(1) 部分。所提交文章的语言和阅读水平似乎表明 Maldito's Nerds 和 Access the Animus 面向的是游戏玩家和爱好者的普通受众，而非更狭窄地针对行业内的专业人士。对视频游戏的关注与行业出版物相符，但举证责任在于申请人，须证明这些文章出现在主要行业出版物上。记录在这方面存在不足。

申请人未能履行其举证责任，证明所提交的文章满足所有监管要求。

3. 原创贡献

8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(v) 的规定要求提供该个人在领域内具有重大意义的原创性科学、学术、艺术、体育或商业相关贡献的证据。

审理主任未对受益人贡献的原创性提出异议，但认定申请人未能充分证明这些贡献的重大意义。因此，我们无需处理关于这些贡献原创性的主张。

最初，申请人主张受益人的“ 对游戏关卡设计的原创性和多才多艺的贡献一直被说成提升了[受益人]行业内其他专业人士的标准，因为他们努力复制其技术精确度、真实感和艺术视野的水平。 ”举证责任在于申请人，须以证据佐证这一笼统主张，表明是谁对受益人的贡献作出了此类陈述，以及在何种背景下作出。这一信息对于表明受益人的工作对该领域具有重大意义至关重要。

申请人称受益人“ 对大多数[l]游戏系列 ”及其他游戏“ 作出了具有重大意义的原创贡献 ”，但规定要求的是领域范围内的

重大意义，而非对特定项目的重要性。关于受益人对雇主重要性的信息与 8 C.F.R. § 204.5(h)(3)(viii) 的单独标准相关，审理主任已据此批准。申请人必须证明受益人的贡献不仅对其雇主具有重大意义——无论这些雇主多么显赫——而且对更广泛的视频游戏设计领域具有重大意义。

申请人引用了“ 证据D以提供[受益人]贡献的额外证据 ”。证据D由各种游戏的已发表评论组成。这些评论未指明受益人、未具体说明其贡献，也未解释这些贡献如何在该领域具有重大意义，且申请人未解释这些评论如何确立受益人贡献的重大意义。受益人参与成功的视频游戏项目并不确立其对那些项目的特定贡献具有重大意义，尤其是当申请人未表明这些评论关注受益人的贡献时。

申请人提交了“ 行业专家的推荐信，确认[受益人]的[已隐去]和杰出能力。 ”这些个人均曾与受益人共事，大多在[已隐去]。他们的陈述并未确立受益人的原创贡献在该领域具有重大意义。

例如，[已隐去]的一位叙事总监兼首席编剧表示，受益人“ 开发了新颖、高质量的技术，彻底改变了该领域。 ”[已隐去]的一位前关卡美术师表示，受益人的“ 创新和非凡的工作……为行业内的进一步创新和增长奠定了基础。 ”但这些个人并未支持所声称的陈述，也未解释受益人的工作如何对该领域而非个别项目的成功具有重要意义。

在补件通知中，审理主任要求提供受益人对该领域影响的证据。作为回应，申请人表示：

“ [有必要]澄清并强调[受益人]对视频游戏行业贡献的深远影响和意义。[受益人]的工作……显著影响了行业内的标准和实践。他参与开发复杂且引人入胜的开放世界游戏内容和环境，在塑造定义现代游戏的叙事和玩法动态方面发挥了关键作用……这种影响体现在其他游戏开发者对其设计原则的广泛采用，以及行业整体向更具沉浸感和互动性的游戏体验演进。 ”

“ ……[受益人]的贡献……在树立新的行业标准方面具有里程碑意义……这些贡献帮助塑造了现代游戏惯例，并激励了新一代游戏开发者在其自身项目中采用类似的创新方法。 ”

申请人负有举证责任，须提交可信证据以证实其关于受益人影响力以及“ 其他游戏开发者对其设计原则的广泛采用 ”的主张。申请人的证据未达到这一标准。

申请人的支持性证据主要依赖于先前提交并在上文讨论过的评审意见和信件。申请人还提交了一封来自_____一位教授的新信件，该教授称受益人"通过其创新性的原创且重要的贡献，决定性地丰富并推进了该领域。"该撰写人表示，这一意见是"基于先前提交的……推荐信"。该撰写人讨论了受益人在多款游戏上工作的性质，但对受益人工作质量的赞扬并不能解释其如何"推进了该领域"。

在否决通知中，审理主任认可受益人参与了数款非常成功的电子游戏和系列作品。但审理主任也认定，申请人未能证明受益人的工作具有"超出[其]雇主范围的实质性影响"。

在上诉中，申请人主张审理主任误解了"电子游戏行业背景下的原创性"，要求提供受益人工作已被"其他游戏关卡设计师复制"的证据。然而，审理主任在否决通知中并未要求此类证据。审理主任指出，申请人可以通过不同方式证明某项贡献的重大意义，其中一个例子是"受益人的贡献已在整个领域广泛实施"。

此外，如上所述，申请人此前曾主张受益人"显著影响了行业内的标准和实践"，导致"其设计原则被其他游戏开发者广泛采用"。审理主任审查记录是否支持这些主张并无错误。

申请人未就该标准满足其举证责任。

基于上述理由，我们认定申请人未能满足其举证责任，以达到8 C.F.R. § 204.5(h)(3)中至少三项监管标准的要求。因此，我们无需讨论这些标准之外为证明所需持续的国家或国际声誉而提交的证据。

B. O-1非移民身份

我们注意到此前曾代表受益人批准过一份O-1非移民签证申请。然而，O-1身份的标准因领域而异，且与作为杰出能力个人的移民分类标准并不完全相同。虽然申请人已表明受益人在大型电子游戏开发商中担任过有影响力的职位，但我们认定，在本程序中，申请人未能满足确立受益人符合杰出能力人员分类资格的阈值要求。

III. 结论

申请人未提交所要求的初始证据，即一次性成就或至少满足十项次要标准中三项的文件。因此，我们无需提供Kazarian案，596 F.3d at 1119-20中所提及的最终实质审查。尽管如此，我们告知

我们已对记录进行整体审查，认定该记录不支持申请人已确立所寻求分类所需的声誉和认可这一结论。

申请人寻求的是一种高度限制性的签证分类，旨在面向已处于各自领域顶尖的个人，而非面向正在向顶尖迈进的个人。美国公民及移民服务局长期以来一直认为，即使是在大联盟级别比赛的运动员也不自动符合"杰出能力"标准。Matter of Price, 20 I&N Dec. 953, 954 (Assoc. Comm'r 1994)。

申请人主张，鉴于电子游戏行业的性质，认可和荣誉本质上是集体性的而非个人性的。然而，法规和条例要求在个人层面具有持续的国家或国际声誉。申请人还主张，大型游戏制造商只聘用各自领域中最优秀的人才，因此受益人的受雇本身即应被视为杰出能力的证据。在知名雇主处担任领导或关键角色具有分量，这在个人标准下得到认可。但此类受雇并不构成持续的国家或国际声誉的充分证据。整体记录必须包含该个人声誉的"大量文件"。参见该法第203(b)(1)(A)条。

申请人未能表明受益人的工作获得了该法第203(b)(1)(A)条所要求的持续的国家或国际声誉程度的认可。因此，我们将驳回上诉。

命令：上诉被驳回。