

游戏行业知识产权侵权纠纷多发

网络游戏直播是否侵权仍存争议

核心阅读

网络游戏作品侵权判赔金额问题一直是司法中的难点和重点,法院在判决判赔金额的时候,通常考虑的是原告的损失和被告的侵权获利,但是在实务中,这两者往往都很难被举证和认定。

法制网见习记者 邢国涵

近年来,随着科技的发展及受众的不断增多,游戏产业得到迅猛发展。中国首数协游戏工委(GPC)与中国产业研究院此前发布的《2020年中国游戏产业报告》显示,2020年我国的游戏用户规模为6.65亿人,同比增长3.7%。中国游戏市场实际销售收入为2786.87亿元,同比增长20.71%。在游戏行业得到蓬勃发展的同时,网络游戏知识产权侵权纠纷也相伴而生,并呈现出逐年增长的态势。值得注意的是,是由于网络游戏侵权行为具有一定的隐蔽性,手段多样化且不断推陈出新,加之我国现行的相关法律法规规范中尚未将网络游戏列为一类保护客体,网络游戏知识产权侵权的认定由此存在困境,这就给权利人的维权带来困扰。游戏产业的健康有序发展,必然离不开对其知识产权的重视和保护。在近日举行的2021阳光知识产权论坛“游戏行业著作权争议前沿问题”分论坛上,来自游戏相关行业的专家就有关问题进行了探讨。

作品属性规定不明有待司法解释确认

网络游戏究竟属于什么类型的作品,一直以来都是学界所争论的话题。中国版权协会网络游戏版权工作委员会与上海交通大学知识产权与竞争法研究院去年联合发布的《网络游戏知识产权保护白皮书》中,便提到了网络游戏的作品属性及其权利归属问题。在网络游戏的作品属性上,白皮书建议借助《中华人民共和国著作权法》的修改契机,将当时现行法对于电影和类电影作品的规定整合为视听作品,明确网络游戏整体属于视听作品。

直播存在侵权风险是否合理使用存疑

游戏直播近年来成为游戏行业中的一个新现象,且一经诞生就备受关注,发展迅速。其中的知识产权问题也成为业内讨论的焦点。

例如,主播的游戏直播过程中必然有游戏的画面,这是否构成侵权,颇有争议。北京大学法学院教授杨明认为,并不是所有的游戏画面都是作品,要根据个案来判断,“网络游戏直播可以有一定的合理使用或者法律许可的空间”。那么,直播中出现游戏画面是否属于合理使用呢?有学者从玩家对游戏直播的内容具有转换性这一角度出发,提出游戏直播不是为了单纯地再现画面本身的美感或所表达的思想感情,而是结合了主播玩家的个人魅力、通过新的角度展现,构成转换性使用,属于合理使用。也有学者认为,游戏直播应严格遵循合理使用制度的规定,不能大范围地扩散使用。在游戏直播及短视频领域,游戏权利人的身份是明确的,只要是出于商业目的,各平台及玩家就应寻求事前授权许可,否则都不属于合理使用。哔哩哔哩法务部经理朱婷婷认为,主播在游戏直播的过程中使用游戏画面,并没有实质性地替代玩家去玩游戏,也没有影响游戏公司的收入来源,反而可能通过直播这种方式让更多用户玩家知道了这款游戏的存在,起到了一定的推广传播作用。比如,竞技性游戏是将所有玩家置于统一规则的竞技环境中比拼,依靠技术左右比赛结果的游戏类型。在对其进行直播时,游戏主播往往侧重于为观众讲解游戏角色技能及操作技术、分析游戏局势及对阵策略,而非展示游戏本身。“如果游戏主播直播不适用合理使用的话,这些主播直播游戏必然存在侵权的风险,那么主播在直播之前就需要获得所有游戏开发者和运营方的许可,这几乎不大可能实现,也会导致整个游戏直播市场活力下降。”朱婷婷说。朱婷婷说,就直播平台的责任而言,“直播平台事先不可能知晓某个主播是否进行直播,以及他(她)直播哪一款游戏,在此之前没有办法进行审查或者注意,只有事中或者事后经由游戏权利方通知后尽到删除的义务”。沐瞳游戏法务总监徐迎春说,新著作权法立法的目的是鼓励创作和传播,促进文化科学的发展繁荣。从行业的发展角度出发,在调控法律保护的力度上要注意保护不能太过超前,否则可能不利于整个产业的发展。

判赔金额持续走高保护产业应是方向

值得注意的是,在司法实践中,近年来游戏判赔金额越来越高。在2016年的《奇迹MU》案中,判赔金额是500万元;在2017年的《仙语》案及同年的《梦幻西游》直播案中,判赔金额则高达1500至2000万元,3年之后,在《地下城与勇士》DNF案中再创新高,达到了5000万元的高额判罚。权利人往往都希望获得足够高额的赔偿,来弥补自己的损失,对侵权行为进行惩罚。因此,如何提起赔偿数额的诉讼请求,并争取法院支持自己的诉求,是原告在侵权诉讼中需要做的非常重要的工作。周洁说,网络游戏作品侵权判赔金额问题一直是司法中的难点和重点,法院在判决赔偿数额的时候,通常考虑的是原告的损失和被告的侵权获利,但是在实务中,这两者往往都很难被举证和认定。广东省高级人民法院曾发布《关于网络游戏知识产权民事纠纷案件的审判指引(试行)》,明确赔偿数额参考因素,其中,第三十八条“确定损害赔偿数额的参考因素”规定,原告请求保护的权利客体的知名度及影响力、原告游戏的下载数量、充值流水,玩家人数、市场份额的减少情况、利润的损失情况,侵权行为持续时间,同类型游戏的平均利润率、游戏软件的开发成本等,可作为确定原告因被侵权所受到的实际损失的参考因素。鲁永峰说,目前在司法实践中,考虑到实际损失很难证明,违法所得也难以获得准确数据,常用的计算方法是估算侵权人违法所得,再综合考虑侵权的故意、情节等进行综合确定。有些司法机关会根据第三方平台统计的数据等进行判定,但在一些案件中,第三方平台的统计方法是否科学,客观有待商榷,尤其是对于惩罚性赔偿,涉及的金額可能更大。“高额赔偿代表高额利润,高额利润需要数据提供。”北京互联网法院综合审判一庭庭长卢正新说,关于赔偿金额问题,法院原则上支持惩罚性赔偿或者高额赔偿,但是也要考虑行业的发展、用户利益等,如何把握平衡的确是一个问题。“对于游戏产业而言,过于追求大额的判赔,其实不是我们的一个方向;整个产业的健康发展,才是我们进行知识产权保护的一个主要方向。”鲁永峰说。

护计划签约,双方将根据法律法规,使用平台技术与出版社数据,对线上盗版图书销售进行主动防控。拼多多也与京版十五社反盗版联盟、少儿出版反盗版联盟、中国出版协会、新华文轩等机构签署知识产权保护等协议,联合推进打击侵权盗版图书。前不久,国家反盗版形象大使郑渊洁授权的“童话大王旗舰店”还在“多多读书月”期间正式入驻拼多多。如何有力打击侵权盗版者,让其再无生存空间?上海作协副主席潘向黎建议市场监管部门和版权管理部门进一步加强对盗版图书的整治力度,强化日常管理,“网络盗版图书猖獗的主要原因之一就是违法成本低,应依法加大对于盗版行为的惩处力度,使侵权人付出应有的代价,从而起到敲山震虎、遏制侵权盗版行为蔓延的作用。”同时,建立健全处理侵权盗版的绿色通道,通过完善监督举报机制,建立畅通的信息渠道,使权利人维权有路,促进群众参与,完善社会监督体系,在全社会形成反盗版合力。而印刷企业、出版社、电商平台等企业也应尽好主体责任,不给盗版图书提供生存空间,如时评人何勇海所说,印刷企业也要守好职业与法规底线,不与盗版行为同流合污,否则,极可能承担盗版的连带责任。出版社更要守好阵地,在保证自己的清白之身后,面对侵权行为,勇于拿起法律武器维护合法权益;同时,在图书定价上要遵循经济规律,合理定价,不宜以昂贵的价格将读者变相推到盗版商那里。电商平台也有责任把关,不给盗版图书提供销售空间。消费者同样不能置身事外。应加大版权保护意识,自觉抵制盗版图书,不因其价格便宜就对侵犯知识产权行为予以妥协,让盗版图书再无市场。“要知道,好书相当于好老师,莫要贪图便宜购买盗版书,那将严重影响图书市场的良性发展。”何勇海说。

珍爱生命
远离毒品

北京东方毅拓展文化发展集团有限公司

宣