

■ 案件追踪

模拟经营类游戏能否构成视听作品

□ 本报记者 徐平

日前,模拟经营类游戏《金币大富翁》开发者起诉《动友富翁》开发运营者侵害著作权及不正当竞争纠纷一案尘埃落定。围绕模拟经营类游戏是否构成视听作品并予以整体化保护这一核心主线,一审法院认定《金币大富翁》游戏整体可以作为视听作品进行保护,二审法院广州知识产权法院则认为已经超出了视听作品著作权保护的范围。

二审判决认定,《动友富翁》整体抄袭了《金币大富翁》游戏玩法规则,从两款游戏玩法规则的对比情况来看,《动友富翁》实质上就是对《金币大富翁》中的美术素材进行“换皮”后的结果,参与开发运营《动友富翁》的三家公司相关行为构成不正当竞争,被判赔偿500万元。

游戏整体是否可以作为视听作品进行保护

《金币大富翁》游戏是一款现实题材的多人在线模拟经营类手游,由上海益世界信息技术有限公司(以下简称益世界公司)开发推出,自上线以来至今,累计注册用户已超千万。

2019年1月,由厦门麟贝互娱科技有限公司(以下简称麟贝公司)、福州动友网络科技有限公司(以下简称动友公司)、摩多(厦门)科技有限公司(以下简称摩多公司)三家公司开发运营的在线模拟经营类游戏《动友富翁》上线。

《动友富翁》在游戏故事情节的框架、推进节奏、玩法规则的整体架构和各系统的交互关系等方面,与益世界公司的《金币大富翁》游戏构成实质性相似。基于此,2020年1月,益世界公司向广州互联网法院提起诉讼,要求三被告立即停止侵权行为并赔偿经济损失及合理费用2000万元。

这是《著作权法》第三次修订正式施行后,首例认定模拟经营类游戏构成视听作品并予以整体化保护的案件。一审法院认定,益世界公司《金币大富翁》游戏整体可以作为视听作品进行保护,被告经营《动友富翁》游戏侵犯了益世界公司对《金币大富翁》游戏享有的改编权和



信息网络传播权。

法院认为,游戏整体是否符合视听作品的构成要件,主要考虑以下三点:首先,游戏安排人物角色以及一定的故事背景、主线情节,使玩家能感知到故事的演进;其次,随着玩家操作,游戏运行过程中整体呈现为连续动态画面,并伴有音乐和音效;最后,人机互动而呈现在游戏中的视听表达属于游戏预设范围。

一审法院认为,对修订后的《著作权法》规定的“摄制”理解,不宜从字面文义作狭义解释,应结合《著作权法》立法本意,为产业技术发展预留空间,作品类型归属更专注于作品的表现形式,即创作的独创性表达,而非创作的技术和手段。基于上述情况,一审法院判令停止开发、运营《动友富翁》游戏,判决被告连带赔偿1000万元。

一审法院的判决在法律界、游戏行业产生了很大影响。很多人认为,将网络游戏作为视听作品进行整体保护的方式,更有利于完整呈现网络游戏的全

貌,也符合一般游戏用户的认知,将对网络游戏这一复杂作品类型提供更完整的司法保护。但因摩多公司、麟贝公司不服一审判决,向广州知识产权法院提起上诉,模拟经营类游戏能否构成视听作品的裁量也发生了反转。

对游戏中美术素材进行“换皮”属于抄袭

广州知识产权法院二审认为,益世界公司要求保护的并非游戏的连续动态画面,而是游戏玩法规则的具体设计,已经超出了视听作品著作权保护的范围,故益世界公司关于麟贝公司、动友公司、摩多公司侵害其《金币大富翁》视听作品改编权、信息网络传播权等著作权的主张不能成立。

二审法院认定,从游戏元素组合体系来看,两款游戏存在大量相似设计,数值体系设计基本相同,给予玩家的游戏体验基本相同,故可认定《动友富翁》整体抄袭了《金币大富翁》游戏玩法规则。

涉案两款游戏属于同一类型的游戏,存在直接的竞争关系。从两款游戏玩法规则的对比情况来看,《动友富翁》实质上就是对《金币大富翁》中的美术素材进行“换皮”后的结果,已经超出合理借鉴、自由模仿的界限而属于抄袭的范畴。

由此,二审法院认定麟贝公司、动友公司、摩多公司的被诉侵权行为有悖于诚实信用原则和公认的商业道德,扰乱游戏市场竞争秩序,损害益世界公司合法权益,构成不正当竞争。法院最终判决,麟贝公司、动友公司、摩多公司赔偿益世界公司经济损失及合理维权费用共计500万元。

网络游戏实质相似判定仍有争论

现行《著作权法》为了适应科学技术的高速发展,以“视听作品”取代“电影及类电作品”,但仍没有明确网络游戏的作品属性。网络游戏的实质性相似判定困境也并没有消弭。

2020年,广东省高级人民法院发布《关于网络游戏知识产权民事纠纷案件的审判指引(试行)》。《指引》明确提出,所称游戏画面,是指网络游戏运行时呈现在终端设备的由文字、声音、图像、动画等游戏元素构成的综合视听表达。

华侨大学法学院教授张国安表示,修订后的《著作权法》规定“视听作品”为法定作品类型,扩大了具有声音、可听、可视或可感知的保护范围。网络游戏依存于电子设备的介质,具有动画效果、网络属性、故事情节,结果表现为有伴音或者无伴音的连续动态画面,符合视听作品呈现形式。所以,即使修订后的《著作权法》未明确网络游戏的作品类别,但是学界及实务界普遍认为,网络游戏虽属一门综合性艺术,但其结果表现为有伴音或者无伴音的连续影像画面,应认定为视听作品。不过,也有很多学者认为不宜将网络游戏整体归为视听作品。

■ 海外速览

美国版权局发布涉及人工智能创建的数字复制品报告提出——

数字复制品权利不可转让

近日,美国版权局发布了一份涉及人工智能创建的数字复制品报告。其中,美国版权局的建议之一是,需要通过一项联邦法律,为个人的数字复制品创造一种新的产权形式,以阻止对个人进行逼真但虚假的描述。然而,该机构建议不要使这项权利具有可转让性,并建议许可的期限不应超过10年。

据了解,美国版权局关于生成式人工智能法律问题的第一份报告是该机构在《联邦公报》上发布调查通知将近一年后发布的,该通知邀请公众对美国版权法和人工智能系统交叉问题提出意见。作为回应,美国版权局收到了大约1000条与数字复制品有关的评论,其中90%是由个人提交的,大多数意见主张通过一项新的联邦法律,为通过数字复制品盗用个人肖像的行为提供补救措施。

现有法律无法防止将未经授权复制人物形象作为数字复制品

美国版权局承认,许多州都承认普通法的隐私权和公开权,这些权利是针对个人的虚假数字描述提供了诉讼理由。但机构指出,现有的法律框架是不平衡的,通常只保护某些类别的个人,或者对受第一修正案保护的言论使用不同的例外条款。此外,该机构的报告认为,美国州和联邦层面的现有法律都过于狭隘,无法防止将未经授权复制人物形象作为数字复制品。

美国版权局收到了公众关于新的联邦数字复制品权利的保护和补救措施的广泛反馈。根据这些意见,该机构建议这种权利应涵盖所有个人。此外,该权利的客体定义应涵盖所有数字肖像,包括音频、视频或图像,这些肖像是“通过数字方式创建一个人”。

与此相反,该机构在报告中指出,它收到的关于哪些活动类型应被认定为侵权行为反馈相对较少。该机构指出,不真实的数字复制品造成的危害并不总是经济性质的,因此该机构建议,深度伪造的非商业出版物应该作为一种可起诉的侵权行为。美国版权局还建议在评估直接责任时采用实际知识标准。虽然一些评论者主张采取更严格的欺骗意图标准,但机构强调了评估主观标准的困难,并补充称,在数字复制品的创造者无欺骗意图的某些情况下,例如当复制品被用来骚扰个人时,则应承担赔偿责任。

不建议对数字复制品的权利涵盖艺术风格

美国版权局的报告总结称,为防止未经授权的数字复制品的传播和滥用所通过的任何联邦法律都应被视为次要责任的重要组成部分,因为这些复制品是通过在线中介机构传播的。该机构认为,根据《通信规范法》第230条的规定,在数字复制品的背景下排除安全港是必要的,因为许多数字复制品的传播者可能是匿名的或无法联系到的。该机构的报告得出的结论是,类似于《数字千年版权法》(DMCA)第512条的通知和删除机制可能是有效的,但它也警告称,由于该标准在版权方面存在问题,因此这种框架不应引入DMCA的“红旗”知情标准。

尽管美国版权局建议个人可以许可其数字复制品权利,但在就业或个人合同方面,在不平等的合同签署情况下可能会被滥用,因此该机构建议将许可期限限制为5到10年。该机构还主张彻底禁止数字复制品权利的转让,这在很大程度上是因为该权利虽然可以被视为一种财产形式,但“将其视为隐私关系和财产形式的混合体是最为恰当的”,而且隐私法承认放弃和许可,但不承认转让。

美国版权局的报告不建议联邦对数字复制品的权利涵盖艺术风格,这一点在国会关于生成式人工智能问题的听证会上一直是激烈辩论的主题。虽然提交给该机构的许多公众意见都寻求这类保护,但机构的报告发现,根据《版权法》《兰哈姆法案》的禁止假冒条款以及美国法院对普通法公开权的解释,美国现在存在着防止不正当复制的保护形式。然而,该机构表示,其生成式人工智能报告的未来部分将解决利用创意作品训练人工智能系统输出仿制品的情况。

(中国保护知识产权网)



资料图片

■ 一家之言

新闻报道引用录像制品截图须谨慎

□ 侍孝祥 张如韵

日前,一张具有巧妙构造的特朗普遇刺照片在各大媒体传播,该照片来自美联社摄影师Evan Vucci。在部分国内媒体报道中,照片来源标注为某图片平台。一时之间,照片著作权归属存疑。在这种情况下,部分媒体在新闻报道中引用网上传视频中的截图,是否同样存在侵权风险?基于以上问题,笔者对新闻报道中引用录像制品截图是否构成侵权进行探讨。

录像制品截图的权利属性存在争议

在笔者看来,首先,应对截图进行定性,只有论证存在权利基础,才能进一步讨论是否存在侵权行为。其次,须确定行为人是否实施了专有权利控制的行为。再者,结合事件判断该情形是否适用著作权限制规则。如果属于合理使用,那么该行为免于侵权认定。对这一问题的准确理解与把握,有利于促进视频经济时代的信息传播与权利保护。

我国立法对连续画面采取大陆法系的两分法,对单帧画面则采取英美法系的一分法,拍摄的照片几乎都能成为摄影作品。网友上传的特朗普遇刺视频多为未经加工的现场记录,未体现拍摄者的智力性创造与个性化表达,其独创性不足,属于录像制品。从录像制品中截取的单帧画面为本文讨论的录像制品截图。然而,由于我国对连续画面和单独画面的独创性认定标准不一,录像制品截图的权利属性存在争议。理论界和实务界主要有“摄影作品说”和“组成部分说”两种观点。

支持“摄影作品说”的学者主张将录像制品的截图作为摄影作品来保护。这一观点也在我国司法实践中得到体现,如“追气球的熊孩子案”“腹腔镜案”中法院认定涉案截图符合独创性要求,构成摄影作品。国外也有类似案例,在“Time Inc. v. Bernard Geis Associates”案中,拍摄者偶然拍到了肯尼迪遇刺视频,他人将视频截图作为插图使用在书籍中,当地法院认定了该截图的版权属性。然而,这一观点存在不足。

第一,作品的分类应以其被创作、表达之初所形成的特征为标准。摄影作品与录像制品在创作目的与手段上存在差异,前者是对客观物体、形象的记录,追求静态效果;而后者是对一系列连续画面的记录,追求整体的动态效果。对作品类型的认定不应因侵权利用方式而改变。

第二,该认定方法割裂了部分与整体之间的联系。部分案件判决将截图认定为“可以单独使用”的摄影作品,而《著作权法》规定的“可以单独使用”仅针对剧本、音乐等,不涉及连续画面。录像制品是由单帧画面前后连贯形成的集合,每一帧与整体密不可分,从中抽取单帧画面是对整体本身的利用,而非脱离录像制品的单独使用。若作为部分的截图属于摄影作品,而作为整体的集合却无法构成作品只是录像制品,这存在逻辑上的矛盾。

第三,该认定方法可能导致权利行使冲突。我国作品与制品的保护期不同,“摄影作品说”将画面整个录像制品已过保护期,但其截图仍受保护的同步情况,这将变相鼓励任意利用截图牟利的行为。此外,将录像制品无限拆分保护还将不合理地提高管理成本与司法认定成本。

支持“组成部分说”的学者认为录像制品截图是录像制品的组成部分,通过录像制品获得保护。这一观点具有一定合理性。第一,录像制品截图作为录像制品的一部分,享有与录像制品本身相同的保护水平。第二,“运动感”并非判断录像制品的标准。反对“组成部分说”者认为单帧画面不具一定时长,不产生动感,因此不是录像制品。然而,“运动感”利用了视觉滞留原理,产生于单帧画面的播放过程,在被播放前,录像制品就以连续的帧静止画面形态存在。第三,“量的多少”并非判断实质性部分的标准。

反对“组成部分说”者认为单帧画面难以构成录像制品的实质性部分而受《著作权法》保护。实际上,《著作权法》并未规定达到多少时长才构成录像制品,对录像制品时长进行无限缩放,其为录

像制品的实质并不会改变,故单帧画面的性质与整体一致。

总体而言,将录像制品截图作为录像制品一部分进行保护是更理想的选择。结合特朗普通刺事件,其录像制品本身独创性较低,而“截取”行为体现的智力劳动较少,无法被认定为摄影作品,而应当被认定为原录像制品的一部分,其权利归属于录像制作者。

新闻报道少量引用录像制品截图或可构成合理使用

在确定录像制品截图的法律属性与权利归属后,须判断新闻报道中引用录像制品截图是否涉及录像制作者的专有权利。

中国和美国都是《伯尔尼公约》的缔约国,无论是美国网友还是中国网友拍摄上传的录像制品均自动受我国《著作权法》保护。然而,录像制品作为邻接权客体,其受法律保护的水平较低,录像制作者享有的专有权利数量较少。根据《著作权法》第44条第1款,录像制作者对其制作的录像制品享有许可他人复制、发行、出租、通过信息网络向公众传播并获得报酬的权利。第48条还规定了录像制作者享有许可电视台播放的专有权利。

新闻报道的主体为报纸、期刊、广播电台、电视台等媒体。当前网络已成为公众接收新闻信息的主要渠道,网络媒体亦应被纳入新闻报道主体范围内。各类媒体在新闻报道中引用录像制品截图属于复制权、信息网络传播权所规制的行为。在未经录像制作者许可且未支付报酬的情况下,使用录像制品截图存在侵权风险。如前所述,未经许可使用录像制品截图存在侵权之嫌。若能证明该行为属于合理使用,则不构成侵权。《著作权法》第24条第3项规定“为报道新闻,在报纸、期刊、广播电台、电视台等媒体中不可避免地再现或者引用已经发表的作品”属于合理使用。该著作权限制条款同样适用于邻接权。媒体在新闻报道中引用录像制品截图要构成合理使用,首先必须满足“不可避免”条件。须明确,此处的“不可避免”并非指“只要不再现或引

用作品,就无法报道新闻”,否则,现实中绝大多数新闻均可用文字描述,该条款几乎丧失存在价值。

由于我国《著作权法》是在《伯尔尼公约》的精神下订立的,在理解“不可避免”时可参考《伯尔尼公约指南》对新闻报道合理使用规定的解释,以“时事新闻报道的主要目的是让公众有一种参与其中的感觉”为出发点,结合“在事件发生过程中看到的或听到的”时间关联性要求,以及“在为报道目的正当需要范围内”的作品使用程度要求。该事件中,媒体为新闻报道配以少量视频截图是出于介绍的需要,如果不使用截图,就无法使公众身临其境地了解事件内容。从时间关联性看,通常情况下被使用的录像制品必须出现于事件发生过程中,但由于事发突然,媒体难以及时拍摄,此时可突破时间限制,使用有内容关联性的他人的视频截图。从作品使用程度看,在新闻报道时附带性地引用少量截图,展现事件中的几帧画面,还原现场场景,这种引用行为未超出新闻报道的必要限度。故该引用行为满足“不可避免”条件。

同时,构成合理使用还需满足“不得影响该作品的正常使用”与“不得不合理地损害著作权人的合法权益”条件。该事件中,网友已将视频发表于公共平台,新闻报道引用的截图只是其中的几帧,其展示的内容与原录像制品无法相比,难以形成市场替代作用从而对播放流量,因此这种引用通常不会影响录像制品的正常使用,也不会影响录像制作者正常获取经济利益。

综上所述,媒体在新闻报道中引用少量录像制品截图可以构成合理使用,免于著作权侵权认定。当然,若视频来源明确且权利归属清晰,媒体应当指明作者姓名或者名称、录像制品名称。这样既满足社会公众的知情诉求,契合新闻报道合理使用条款“促进信息自由流通”目的,也不会损害录像制作者的合法权益,有利于平衡公共利益和私人权利,推动新闻行业健康发展。

(作者侍孝祥系华东政法大学知识产权学院副教授、张如韵系华东政法大学知识产权学院硕士研究生)