

游戏IP版权运营,法律层面是关键

——以《黑神话:悟空》的实践为例

□张延来

《黑神话:悟空》一经推出就在全球范围内引发了轰动效应,很多人用“横空出世”来形容这款游戏。但在笔者看来,这样一部优秀的3A大作并非突然出现,而是最近10年来我国游戏产业整体快速发展下的必然产物,接下来,一定会有越来越多的优秀国产游戏作品不断涌现。

《黑神话:悟空》在创造经济收益的同时能够在全球范围内实现文化传播,很显然是大家乐于看到的现象。与此同时我们也要认识到,游戏的版权运营是一件非常复杂和专业的事情,除了游戏本身的制作水平和商业运营能力,法律层面的运营也是其中非常关键的环节,特别是现在的游戏技术架构和组成要素越来越复杂、发行方式和渠道也多种多样、涉及包括用户在内的各种不同的第三方之间的复杂关系。所以,要把一款游戏IP长期运营好,这其中涉及非常多的法律问题,考验着游戏公司的合规运营能力。

作为“复合作品”进行特殊考量

据公开资料显示,《黑神话:悟空》游戏所属公司对于知识产权是非常重视的,并且做了非常充分的保护性动作,比如,把游戏中的形象进行了作品登记,商标也做了注册登记。

除此以外,游戏的保护还有很多其他的维度,比如,游戏的代码、算法、玩法、配乐、场景、用户数据以及里面的角色和道具等虚拟资产都涉及到不同类型的法律规定,相关的权利义务还会约定在游戏和用户以及更多其他参与者之间的协议中,这些要素都是一个游戏重要的组成部分。

我们经常讲,游戏是除了传统的八大艺术门类之外的“第九艺术”,充分说明游戏并非一种简单的作品形式,而是囊括了不同的要素组合,是一种复合作品而非单一类型作品。所以,《著作权法》第三次修订把游戏作为视听作品来保护是有特殊考量的,有效避免了以往将游戏切割成不同作品孤立评价的窘境。

不论是把游戏作为一个整体的作品进行保护还是里面各种要素的保护,都不仅仅关系到游戏厂商自身的



权益,还涉及到后续游戏运行过程中大量的跟其他合作方以及用户的权益。例如,游戏衍生品的开发和销售,这个过程完全是将游戏基础上的法律权益(版权等)进行变现的动作。我们会注意到,国际上一些知名的IP品牌,如暴雪、漫威、迪士尼等,他们在授权和衍生品管控上是非常严格的,因为这是他们赖以生存的基础,并且借此建立起一个完善的IP生态圈。

构建好自己的内容“围栏”

当前,技术和商业的发展日新月异,导致游戏投入运营之后会面临一系列的新挑战。

例如,随着云游戏技术的兴起,可能会对单机版大型游戏产生非常大的冲击。笔者曾代理“云游戏侵权第一案”,其发生的背景就是针对这种大型的单机版游戏。为了帮助用户解决本地设备计算资源有限的问题,会有部分机构将大型游戏放置在云服务器上,通过云端接收玩家游戏指令后,再通过服务器将游戏画面进行渲染,把渲染后的视频流直接投送到用户客户端。这种云游戏可以避免用户在本地设备上安装和运行大型游戏,不占用过多的用户计算资源,所以深受用户欢迎。但如果未取得游戏厂商授

权就架设云服务器显然是涉嫌违法的,而且会对游戏厂商造成很大的损害。这种新型的侵权行为在法律定性上与以往的游戏盗版有一定区别,但法院仍然可以认定版权或者反不正当竞争两个层面上构成侵权。

另一个值得关注的新问题是,随着游戏步入大模型时代,今后将有越来越多的游戏由AI来驱动,引入AI对于游戏而言是一个里程碑意义的事件。游戏因此将越来越个性化,跟用户之间的互动性也会越来越强。但是基于大模型目前的技术特点,我们发现很多方面会带来新的问题。例如,输出的内容并不是百分之百的可控,会出现一些科技伦理方面的问题等。这些都是游戏公司在一开始的时候需要关注到的。包括在版权方面,大模型也有可能借助已经学习到的版权知识库在游戏当中生成新的内容,而这也有可能造成对原有IP的侵权,笔者代理的AIGC平台责任第一案就充分说明法院已经逐渐注意到了大模型生成内容带来的侵权问题。

所以,笔者建议游戏公司在使用大模型的时候要注意构建好自己的内容“围栏”,降低由于大模型所带来的侵权风险,特别是像《黑神话:悟空》这种已经在国际上产生巨大影响的游戏,而且大模型的使用更加需要结合当地的法律法规、风土人情和宗教信仰等,如果

涉及到用户数据的出境和回传,就更加复杂。此外,还包括在开发过程中,在使用第三方开源代码、模型参数或者训练数据集的过程中按照这些第三方许可证的要求进行使用,要考虑的问题是多方面的。

最后,除了上述几个方面的新挑战之外,困扰游戏IP运营的老问题也值得关注,如盗版周边的贩卖、私服、外挂等,应该及时给予系统性的清理,维护健康可持续的游戏生态,才能给用户和其他合作方以信心,这些都是对于游戏厂商在技术和设计能力之外的考验。相信随着我国游戏产业的不断成长,游戏公司也会积累越来越多的运营经验,确保自身在国际化背景下经得起全球用户的检验。

游戏产业发展需要好土壤

产业发展跟相关管理部门的引导和扶持也有非常大的关系。据了解,《黑神话:悟空》正是从杭州的艺创小镇孵化出来的IP。事实上,杭州的游戏产业本身就呈现出明显的集聚化特点,汇集了诸多知名游戏厂商和研发公司,这些与管理部门的引导和扶持是分不开的。

《黑神话:悟空》上线不久,笔者所在的福建西湖区基层委立即起草提交了《利用好游戏IP与文创产业融合发展建议》,得到多方关注和响应,这些充分说明游戏的发展需要好的土壤,优良的土地应该由政府组织各界力量共同构筑。

从整体来看,我国游戏产业的长久发展还面临诸多问题,包括初创团队融资困难、出海后水土不服、对游戏内容监管和政策法规缺乏了解等,这些问题如果都依靠游戏公司自己解决,未必收效良好,且不是企业所长。理想的路径是,由游戏公司专注于游戏开发和运营,其他问题可以通过相关管理部门或者所在产业园区通过扶持基金、指引手册、跨境研讨、政策宣讲等方式为企业提供便利,必要时可以帮助企业协调资源,通过搭建平台、组织合作会议等为企业提供对接机会,助企业版权运营一臂之力。

(作者系垦丁律师事务所主任)

海外速览

波兰通过《版权及相关权法》修正案



波兰众议院日前接受了参议院对修订《版权及相关权法》和其他法案的修正案(以下简称修正案)。该修正案旨在实施第2019/790号欧盟指令——《数字单一市场版权指令》(《DSM》)和第2019/789号欧盟指令。

据了解,实施《数字单一市场版权指令》的最后期限是2021年6月7日,而波兰是到目前为止唯一一个尚未实施该指令的欧盟国家。但由于这些变化与欧盟版权指令的标准不同,因此需要根据波兰的国情实施和调整。

保障视频点播服务的法定版权

此前,波兰《版权及相关权法》没有规定通过互联网公开传播受版权保护的作品需要支付版权,但最后法案通过的措辞中,该修正案包含了关于“适当”报酬的条款,即以允许每个人在自己选择的地点和时间获取版权作品的方式向公众提供版权作品以收取“适当”报酬,其中包括VOD服务。

这即可以证明,该修正案的起草者接受了电影界提出的论点——保证创作者(和表演者)从在线使用其音像作品和表演中获得一定份额的收入。

通过立法为在线创作者获得版权提供保障,作为更有力地实施《DSM》第18条所规定的原则(并且已经存在于波兰法律中)的一部分,即“适当”和“相称”的报酬原则,视听作品的创作者(和表演者)将通过版权集体行使其权利,关于网络版权的规定也将扩大到文学、新闻、科学和音乐(包括歌曲)作品的作者和表演者,这些作者和表演者将能够亲自或通过版权集体或其他实体行使个人权利。

新定新闻出版商的额外报酬

该修正案通过在波兰法律体系中引入新的“在提供电子服务时获得新闻出版物的权利”以实施《DSM》第15条。新法律禁止信息社会服务提供商在未经过授权的情况下复制或向公众提供在线新闻出版物,这些限制将不仅适用于搜索引擎提供商,也适用于在线平台或社交网络运营商,而使用新闻出版物的报酬金额或确定该金额的方式通常由出版商和服务提供商协商确定。然而,波兰立法者还决定引入一项额外的工具来协助新闻出版商,不过,这在《DSM》中不是强制性的。

该修正案还规定了确定薪酬金额的标准。如果双方当事人未能达成一致意见,双方均可向电子通信管理局局长申请就薪酬金额进行调解。与《DSM》第17条相比,波兰立法者还扩大了争议解决机制的范围,该机制将涵盖在线内容服务提供商的新义务。该修正案还引入了许多其他的变化,其中一些是波兰法律制度所特有的。例如,平台的用户将能够阻止访问受版权保护的作品、阻止访问或删除受版权保护的作品提出投诉,投诉不收取任何费用,而且调查工作不会无故拖延。

如果投诉被认为是不合理的,服务提供商将被要求立即通知用户并提供书面理由,此外,服务提供商不能自动认为投诉不合理。在线服务提供商,尤其是那些大型的在线服务提供商,需要实施适当的机制,以确保其能够遵守新的要求。

但值得注意的是,遵守这些新的规定必须考虑波兰法规的具体情况,尤其是与VOD版权、与新闻出版商、与新闻出版商的谈判程序相关的法规。据了解,波兰版权法修正案的主要部分将在其公布并经总统签署后一个月生效。相关方认为最近将于今年年底生效。

(中国保护知识产权网)



本版图片均为资料图片

案件追踪

元素雷同引争议 游戏开发须合规

□本报记者 朱丽娜 实习生 张家仪

随着游戏行业的迅猛发展,游戏作品间的法律纠纷日益增多,其中版权争议尤为突出。近日,一款名为《羊了个羊》的游戏因侵犯《羊了个羊》游戏的著作权而被北京互联网法院依法判令,这一案例再次为游戏行业的版权保护敲响了警钟。

《羊了个羊》作为一款在2022年7月火爆全网的小程序游戏,其独特的玩法和创意深受玩家喜爱。然而,就在其发布后不久,一款名为《麻了个麻》的游戏在某游戏APP上线,其牌面图案与《羊了个羊》高度相似,尽管玩法规则有所不同,但仍引发了版权争议。

《麻了个麻》游戏运营方辩称,原告产品上架时间短,宣传运营力度有限,不足以构成知名产品,因此不应受到《反不正当竞争法》保护。近期,北京互联网法院依法审结该案。法院审理认为,《羊了个羊》中的16种图案具有独创性,构成美术作品,且原告提供了作品登记证书及发表截图等证据,足以证明其享有著作权。

游戏元素雷同 玩法规则不同

2022年7月,一款《羊了个羊》小程序游戏火爆全网,其独特的玩法和创意深受玩家喜爱。其玩法是玩家可以在微信小程序内直接进行游戏,利用各种道具和提示消除每一个关卡中的卡牌和障碍。该案原告《羊了个羊》早在游戏面世之初就对游戏进行了软件著作权登记,对该游戏名称和游戏元素素材享有完整的知识产权。

2022年9月,《羊了个羊》游戏开发公司发现在某游戏APP中上线了一款名叫《麻了个麻》的类似游戏,且游戏中的牌面图案与《羊了个羊》游戏中的牌面图案极其相似,但其玩法规则却与《羊了个羊》不同。原告认为,被告

公司涉嫌未经许可使用原告公司的游戏元素素材,构成著作权侵权和不正当竞争,遂向北京互联网法院提起诉讼,请求法院判令被告停止侵权行为并赔偿经济损失。

2022年9月,《羊了个羊》向北京互联网法院提出“请求判令被告擅自使用原告有一定影响的《羊了个羊》及近似牌面图案的行为构成不正当竞争行为,并停止该不正当竞争行为”及“请求判令被告停止侵犯原告著作权,包括停止在某游戏APP发行带有侵犯原告著作权的麻将牌面的《麻了个麻》游戏”等诉讼请求。

被告《麻了个麻》游戏运营方辩称,原告产品不属于具有一定知名度或影响力的产品或标识,不应受到《反不正当竞争法》保护。截至原告保全时,其产品上架时间仅一个多月,上线方式为小程序。就一款产品来说,宣传、运营时间较短,在如此短的时间内,尚不能为公众所熟知,不能认定原告产品及产品名称已达到知名产品应具有的知识度或具有一定影响而受不正当竞争法保护且《麻了个麻》也不存在擅自使用原告产品或标识的不正当竞争行为。

法院在审理中认定,该案件中,原告主张的涉案游戏《羊了个羊》中使用的16种图案,其颜色、线条、图形的搭配、比例均体现了创作者的选择、判断和取舍,展现了一定程度的美感,具有独创性,构成我国著作权法意义上的美术作品。

根据《著作权法》第十二条第一款规定:“在作品上署名的自然人、法人或者非法人组织为作者,且该作品上存在相应权利,但有相反证明的除外。”《最高人民法院关于审理著作权民事纠纷案件适用法律若干问题的解释》第七条规定:“当事人提供的涉及著作权的底稿、原件、合法出版物、著作权登记

证书、认证机构出具的证明、取得权利的合同等,可以作为证据。在作品或者制品上署名的自然人、法人或者非法人组织视为著作权、与著作权有关权益的权利人,但有相反证明的除外。”该案中,原告提供了涉案游戏《羊了个羊》与16个美术作品著作权登记证书及发表截图,因此,法院认定原告有权提起诉讼。

“实质性相似”是判定是否侵权关键

游戏元素,包括角色、场景、道具等,可以构成著作权法意义上的作品。这些元素往往具有独创性,能够以某种形式复制,因此受到《著作权法》的保护。法院认为,在进行游戏元素相似性分析时,确定比较对象的范围至关重要。这涉及细致地拆解游戏的各个部分,以识别出被指控侵权的具体元素和它们所属的游戏类别。在这个过程中,重要的是要排除那些不受《著作权法》保护的元素,如思想、方法、规则和概念等。同时,需要考虑这些元素是否属于游戏行业的通用做法或有限的表达形式。总的来说,界定比较对象的实质是判断涉案游戏元素是否构成受法律保护的作品。而针对游戏著作权的保护策略中,一般采取“整体保护”和“拆分保护”两种不同的保护方法。如果玩法规则、动态画面等核心元素存在显著差异,导致游戏整体不构成相似,权利人可以主张“拆分保护”的方法,专注于相似度较高的游戏元素,如IP角色形象、卡牌等艺术作品。在对比侵权游戏元素与权利游戏元素时,权利人应综合运用整体观感法和抽象分离法,以评估两者是否达到了“实质性相似”的标准。

原告主张在《麻了个麻》这款游戏

中,使用的16种牌面图案与原告拥有著作权的16幅美术作品在设计元素、结构特征以及视觉效果上高度相似,差异仅体现在一些细微之处,如叉子:两款游戏中的叉子朝向、颜色基本一致,《羊了个羊》中叉子棍柄顶端为三角形,而《麻了个麻》中叉子棍柄顶端为球形等。因此,可以认定这两款游戏中的16种图案在实质上具有相似性,原则上被告侵害了原告的美术作品著作权。

此外,法院考虑了是否存在“接触+实质性相似”的情况,即确定原告作品构成实质性相似的同时,还需判断被告是否有机会接触到原告的作品。被告作为行业内的竞争者,在未经原告许可的情况下,明知原告的游戏及其标志性的游戏元素(如牌面图案)已经在网络上广受欢迎,并且引发了一股游戏热潮,却仍然在牌面图案设计以及推广活动中模仿原告的《羊了个羊》及原告的游戏元素,以此来吸引用户关注和商业机会,这种行为侵犯了原告依法享有的信息网络传播权。

因此,法院认为被告应当承担由此产生的民事责任。原告提出的停止侵权行为、赔偿经济损失及合理费用的要求,既有事实依据也有法律支持,应予认可。

北京互联网法院表示,该案的审结不仅是对原创游戏开发者权益的保护,也是对整个游戏行业健康发展的一次重要提醒。游戏行业的创新与竞争应当建立在尊重知识产权的基础上,任何试图通过模仿、抄袭他人成果来获取不正当利益的行为,最终都将受到法律严惩。游戏开发者在创作过程中,应当注重原创性和创新性,避免使用与他人作品相似的元素,以免引发法律纠纷。同时,游戏行业也需要加强自律,提高法律意识,建立健全的知识产权保护机制,以促进行业公平竞争和可持续发展。