

新著作权法回应网游作品保护需求

专家建议谨慎认定泛游戏合理使用内容

2020年11月11日,最新修订的《中华人民共和国著作权法》经第十三届全国人民代表大会常务委员会第二十三次会议通过,将于2021年6月1日起施行。自此,我国十年磨一剑的著作权法修法终成正果。

新著作权法给相关行业所带来的影响是深远的,尤其是呼应互联网时代发展所作出的与时俱进的修改,更将为互联网相关领域的版权产业发展带来积极影响。在近日由中南财经政法大学知识产权研究中心主办的“著作权法修改与网络游戏产业生态发展研讨会”上,多位来自立法、司法、学界及实务界的专家就指出,新著作权法对作品类型以及相关条款的修订,回应了对网络游戏作品等的保护需求,对游戏等文化产业发展有深远影响。

值得注意的是,网络游戏版权是互联网版权中最复杂、最重要的问题之一,网络游戏的作品归类与保护问题涉及多元主体,也影响网络游戏的侵权与合理使用之争。厘清网络游戏版权问题,对促进网络游戏产业生态稳健发展具有深远意义。未来尚有一些问题需要在著作权法的落地实施和配套立法中予以回应。



新增视听作品类型 回应网游保护需求

网络游戏产业已经成为互联网数字经济的重要组成部分,和其他数字内容文化产业一样,网络游戏在国内外的蓬勃发展不断彰显我国的文化软实力。《2020年中国游戏产业报告》显示,2020年中国游戏市场实际销售收入2786.87亿元,其中,中国自主研发游戏国内市场实际销售收入达到2401.92亿元。

作为新兴产业,网络游戏的版权保护历来争议不断。网络游戏是否构成著作权法保护的“作品”也在各界存在不同观点。2020年11月11日,第十三届全国人大常委会第二十三次会议审议并表决通过了《关于修改〈中华人民共和国著作权法〉的决定》,其中对作品类型以及相关条款的修订,对文化产业发展有深远影响。

新著作权法第三条规定,作品是指文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以一定形式表现的智力成果。同时,新增了“视听作品”类型。全国人大法工委民法室副处长孙艺超指出,随着互联网发展,除了传统电影电视剧作品之外,涌现出网络游戏、游戏直播、短视频等新型视听内容,需要在著作权法中采取一个涵盖范围更为广泛的视听作品的表述,将现行著作权法中的“电影作品和以类似摄制电影的方法创作的作品”修改为“视听作品”是一个重大发展。

“网络游戏要被认定为作品,曾受到‘摄制’等要件的干扰,‘视听作品’的规定为网络游戏在著作权客体界定上破除了障碍。”华中科技大学法学院副院长熊琦认为,本次著作权法的修改整体上促进了网络游戏的版权保护。

中国法学会知识产权研究会名誉会长吴汉东指出,此次著作权法修改,明确了“开放性作品类型”与权利法定的思路,有利于网络游戏、赛事直播、音乐喷泉等新型作品的保护,可将网络游戏归类为视听作品。

是否具有独创性,是获得著作权法以作品的形式提供保护的必要条件。杭州市中级人民法院知识产权庭副庭长张书青认为,就游戏类型而言,旧法中的类电影作品并不适合作为游戏的作品归类,而新法中“视听作品”的规定则更加合适。

北京市高级人民法院知识产权庭审判员曹丽萍持有同样的观点。她认为,著作权法的修改,解决了网络游戏整体画面的作品类型确定问题,应当认为游戏是除影视剧以外的视听作品。

新兴游戏产业兴起 合理使用问题存疑

目前,网络游戏产业正在政策的积极引导下进行转型升级,以网络游戏为核心衍生出游戏直播、电子竞技、云游戏、游戏短视频等新业态。艾瑞咨询集团互娱研究部研究总监郭成杰介绍,产业内的高质量产品与精细化运营使得游戏市场跨过寒冬,“直播+短视频”等游戏衍生视频内容正在快速发展,激烈竞争的同时也在创新业务模式。

产业泛游戏的运营思维,对网络游戏版权保护提出了挑战。游戏直播、游戏短视频、云游戏等这些新业态对网络游戏的使用,是合理使用还是需要获得授权,也引发行业持续关注和讨论。

中国政法大学创新与竞争研究中心主任、副教授陶乾认为,近些年,围绕

游戏直播、短视频和电子竞技赛事等游戏周边产业,在播放或使用游戏运行画面时,应当围绕使用的方式、目的、比例和结果等几个方面,进行合理使用与否的判断。多数情况下,难以构成合理使用。

新著作权法第二十四条规定了十三种情况下使用作品,可以不经著作权人许可,不向其支付报酬,但应当指明作者姓名或者名称、作品名称,并且不得影响该作品的正常使用,也不得不合理地损害著作权人的合法权益。其中包括,个人学习研究、新闻报道、课堂教学、图书馆陈列等情形。

西北政法大学副教授焦和平认为,在网络游戏发展的目前阶段,网络游戏直播难以构成合理使用。结合法律文

本,网络游戏直播既非新著作权法第二十四条中的“介绍、评论某一作品(游戏画面)”,亦不属于“说明某一问题”;且游戏画面在直播中往往被完整利用,超过了“适当”程度。因此,游戏直播不能构成合理使用法定情形中的“个人使用”“新闻报道”或“适当引用”。

江苏省高级人民法院审判委员会委员宋健指出,网络游戏是高度依赖版权的产业,对游戏作品的使用,必须经过许可使用,如果不经许可使用,是对游戏行业的巨大伤害。

厦门大学知识产权研究院教授、教育部“长江学者”特聘教授龙小宁也表示,要谨慎认定合理使用,如果主播可以免费使用游戏内容,则可能会导致游戏内容创作者丧失热情,创新受阻。

加强游戏产业保护 严打盗版侵权行为

网络游戏产业越过寒冬,朝着原创精品迈进,在带动中国数字文化产业发展的同时,也深受抄袭盗版以及网络黑灰产等“毒瘤”的侵害。游戏换皮、游戏元素侵权、游戏衍生侵权、云游戏侵权,成为网络游戏侵权的主要类型。

“换皮游戏本质就是在全面改变游戏全部外观美术造型的基础上,保留对原有游戏玩法的抄袭,从而最大限度地简化最耗费经济成本和时间成本的打磨试错及调试阶段,直接实现游戏的逻辑自洽。”上海市浦东新区人民法院知识产权庭庭长徐俊指出,“换皮游戏的大量涌现,对原创游戏产业带来的冲击,需要对网络游戏的非画面要素进行保护。”

上海市协力律师事务所高级合伙人傅钢指出,目前司法实践中对网络游戏的了解加深,深入游戏开发流程探寻思想与表达分界,在游戏元素的保护中亦采用整体保护思路。另外,相关司法实践也在尝试探索互动设计要素的保护,如游戏地图、场景的设计等,换皮式游戏抄袭得到了一定遏制。

随着以网络化、数字化为代表的新技术

高速发展,现行著作权法一些现有规定已经无法适应实践需要。新著作权法回应了新型作品保护的现实需求,顺应了数字文化产业市场发展。徐俊认为,面对新技术新产业的发展,版权司法不应固守本位,而应在产业规律的基础之上,运用版权基本原理回应产业实践的迫切需求,通过有效的产权激励鼓舞产业实践。

对此,中南财经政法大学知识产权研究中心副教授徐小奔也表示,产业泛游戏的运营思维,对网络游戏版权保护提出了挑战,应考虑做战略性的布局。泛游戏模糊了作品类型之间的界限,使得围绕游戏的版权保护向精细化纵深发展,对游戏作品中单个要素的保护需求增加,此次著作权法修法中的开放性的作品定义和兜底性条款的出现,为我们向游戏要素主张权利提供了一个法律上的路径。

科学技术的发展,也为网络游戏保护提供了新思路。中视瑞德文化传媒股份有限公司副董事长、总裁王旗指出,在游戏作品内容被海量侵权的情况下,通过应用内容采集与爬虫技术、指纹技术和视频内容理解等新技术,可以实现高效全面的版



权监测。同时,还可以通过区块链技术提供侵权取证、存证服务,在与法院端对接后,可以实现快速、便捷的版权维权。

当然,新著作权法也有尚待回应的问题,傅钢指出,比如,我国是否改革互联网平台避风港原则,进一步细化通知删除规则,并推动平台集中取得著作权授权,都需要在后续的著作权相关立法中予以回应。

(张维)