

产业链视角下的网络游戏知识产权保护

陈正, 郭思哲

(昆明理工大学 知识产权发展研究院, 昆明 650093)

摘要:知识产权作为网络游戏的核心价值,贯穿网络游戏开发、运营到衍生品二次开发的各个环节,同时各个环节上的知识产权问题构成网络游戏产业健康快速发展的严重阻碍。网络游戏产业要加强知识产权保护意识、健全知识产权管理体系、完善知识产权保护法律并加强行业自律。

关键词:网络游戏;产业链;知识产权

中图分类号:G144 **文献标志码:**A **文章编号:**1671-1807(2018)10-0033-05

随着计算机技术和互联网技术的飞速发展,网络游戏产业迅速发展壮大,成为经济发展新的增长点。如今的网络游戏产业集技术、艺术、娱乐、商业运营为一体,涵盖网络游戏开发、销售运营、衍生品商业化整个链条,并与文学、影视、音乐、动漫等艺术形式互相融合,与IT产业、制造业、媒体业以及展览业等产业相互关联,构成一个庞大的产业链。从知识产权角度来说,网络游戏中的各种元素,如游戏名称、游戏标识、故事情节、人物角色、音乐、美术画面、视频动画、源代码、道具装备、硬件技术方案等涉及到著作权、商标权、专利权、商业秘密权等多种知识产权。

从产业链角度来看,网络游戏产业链的每一环节都隐藏着巨大知识产权风险。例如,在网络游戏的开发环节,很多网络游戏的故事来源于家喻户晓的文学作品,倘若没有获得原作者的授权擅自改编将会侵犯到他人的著作权。网络游戏的开发完成运营准备阶段,要对游戏软件、游戏名称、标志、人物形象、硬件技术方案等及早进行著作权、商标权或专利权的申请保护。在网络游戏的相关衍生品的商业开发过程中,要注意对进行衍生品开发的厂商进行知识产权的授权管理,防止其滥用或是造成不同厂商之间的知识产权纠纷。

1 网络游戏产业链

自然界的生物之所以能维持生态平衡,是因为生物链在维系。企业要想在变幻莫测的市场环境中求得生存和稳定的发展,就要倚靠相互关联的产业链。

网络游戏产业链是围绕着用户的需求构建起来的,从整个网络游戏产业的链条走向来看,各个环节最终都指向网络游戏的用户,企业离用户的距离越近,在产业链中就处于越下游的地位。网络游戏产业链中既存在垂直的供需关系,又有不同部门之间的横向协作关系。以垂直的供需关系链为主干,以横向的协作链来提供相关服务和配套需求。目前我国的网络游戏产业链已经非常清晰的形成了三个层次^[1]:第一层是网络游戏的开发商,中间一层是网络游戏的运营商,最后一层是网络游戏的用户。但是伴随着整个产业的发展,网络行业研运一体化的趋势越来越明显,一些从游戏研发起步并逐渐发展起来的企业也倾向于从“游戏开发模式”向“自主开发运营模式”转变,传统的网络游戏运营企业也通过入股、收购等方式参与到网络游戏的开发环节中去,网络游戏开发商和运营商的界限逐渐模糊,但网络游戏的开发环节和运营环节仍是整个产业链中不可缺少的重要组成部分。伴随着IP概念的兴起,网络游戏的衍生品市场显现出巨大的发展潜力,并随着网络游戏衍生品逐渐受到网络游戏从业者的重视,网络游戏衍生品成为网络游戏产业链中的重要一环。

因此,我国网络游戏产业链可以概括为:上游的游戏开发厂商及其为其提供资源的相关设备、服务提供商,网络游戏产业链的上游厂商是整个网络游戏产业链的生产者,决定着网络游戏产业链的发展方向;中游以游戏运营厂商为主体,涵盖整个网络游戏的代

收稿日期:2018-08-27

作者简介:陈正(1993—),男,山西临汾人,昆明理工大学知识产权发展研究院,硕士研究生,研究方向:知识产权与科技创新;郭思哲(1979—),女,河南南阳人,昆明理工大学知识产权发展研究院,法学博士,硕士生导师,研究方向:产业知识产权发展与保护。

理、运营体系,以及电信运营商等提供相关服务的相关部门;下游则是网络游戏产业链的延伸,包括对网络游戏内容的二次开发利用等衍生品相关环节,涉及范围也更广。如图所 1 示。

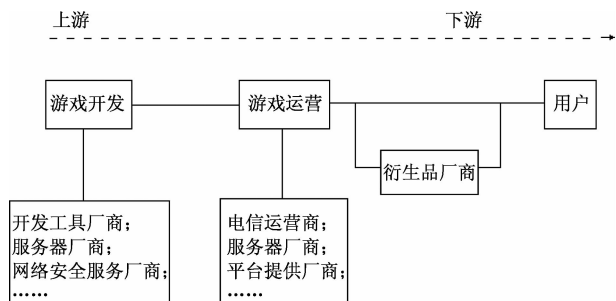


图 1 网络游戏产业链示意图

2 网络游戏的知识产权保护基础

网络游戏作为一种伴随着计算机和互联网技术而产生的娱乐形式,从其诞生之初就与知识产权有着紧密的联系。

从知识产权的角度来看,由于我国法律尚未单独将网络游戏作为知识产权的保护对象,因此对于网络游戏的知识产权保护要通过化整为零的方式将网络游戏的各个要素纳入到现有的知识产权保护体系中:网络游戏的引擎以及相关的计算机代码属于计算机软件,被纳入《计算机软件保护条例》保护的范畴;网络游戏的资源库中所包含的素材,包括大量的文字、音乐、美术作品以及使用类似摄制电影的方法创作的过场动画等内容也都属于《著作权法》所述的“作品”范畴,受到《著作权法》的保护;对于在网络游戏的名称使用上、游戏宣传推广使用上、游戏人物及界面等的标识上的具备“显著性”的文字、名称等标识则可以通过注册商标的方式获得《商标法》的保护;一些涉及网络游戏开发和使用的技术方案或是在网络游戏实际操作中使用到硬件设备,则可根据《专利法》的相关规定申请专利获得专利权保护。

从网络游戏产业链的角度来看,网络游戏产业链的价值实现实际上就是知识产权价值得以实现的过程,郑成思认为:“不同类型的知识产权,都存在权利的取得、维护和利用三个主要问题。就版权而言,权利的利用占突出地位。因为获得版权不是目的,通过转让、许可等一系列贸易活动进而取得经济上的收入才是目的,才是版权制度最初产生的原因,也才是维护版权的主要理由”。^[2]对于网络游戏而言也是如此,只有对网络游戏所涉及的知识产权进行有效的运营从而获得利益才是我们保护知识产权的意义之所在。

3 网络游戏产业发展的知识产权问题探析

3.1 网络游戏开发创作中的知识产权问题

3.1.1 游戏要素未经授权,侵犯他人权利

游戏开发商在开发网络游戏过程中,常常需要使用他人作品或作品中的重要元素,作为游戏的组成元素或是宣传卖点。这就需要查找、审核相关作品的权利人并审查其使用范围,获得特定权利人的许可。游戏开发商如需改编作品或在先游戏时,必须审核其是否由相关小说、影视作品改编而来,授权合同的授权方所享有的权利究竟为何。如后者属于演绎或改编作品,游戏开发商不仅要取得该改编作品的授权,也要取得原著权利人的授权,否则很可能因侵权被诉至法院,蒙受巨大的经济损失。例如,盛大公司诉上海趣网络科技有限公司《鬼吹灯》游戏侵权案(案件编号:(2010)沪二中民五(知)初字第 158 号)中:上海趣游公司从上海城漫公司取得了《鬼吹灯》漫画的网络游戏改编权,结果游戏上线遭到网易公司起诉,原来城漫公司只拥有《鬼吹灯》漫画的著作权,其授权也仅仅是对漫画形象进行使用和改编的授权,而盛大公司则拥有《鬼吹灯》原著网络游戏的改编权。趣游公司由于没有取得适当的授权,侵犯了他人的权利,也使自身蒙受了巨大的损失。

3.1.2 抄袭、模仿经典游戏作品

在侵权频发的网络游戏产业,因为从业者之间的恶性竞争,因此抄袭、模仿已经获得市场认可的经典游戏成为某些网络游戏开发者眼中的一条“捷径”。对于这类侵权行为大致包括以下两种类型:①抄袭在先游戏的整体创意。这种抄袭行为通常表现在对游戏规则、玩法的复制,游戏的玩法实质上就是指游戏的创意。例如“三国杀”取得成功后,诸如“三国斩”等游戏模式相似的游戏纷纷出现在游戏市场上。②抄袭或模仿在先游戏的部分元素。这种抄袭行为通常不是完全抄袭其他游戏,而是对经典游戏的名称、角色、装备、场景、技能或是效果进行抄袭或是简单的修改替换,经过“加工”“换皮”之后使玩家造成与知名游戏的混淆。例如网易公司诉“口袋梦幻”游戏侵权案(案件编号:(2013)海民初字第 27744 号),法院认定“口袋梦幻”游戏中大量抄袭使用了网易公司“梦幻西游”游戏中的元素,构成不正当竞争。

3.1.3 自主开发产品缺乏知识产权保护意识,为侵权留下隐患

从整个网络游戏行业来看,在网络游戏开发环节中从业者尚未形成对知识产权采取有效保护的意识。由于网络游戏生命周期一般不超过两三年,而对知识

产权的管理和保护则需要一个相对较长的时间,加之网络游戏厂商更加看重如何将游戏快速推向市场获得收益。因此,网络游戏开发者们往往忽视对知识产权的保护,给侵权留下了隐患,也大大增加了维权的难度。在实际的侵权维权案例中,往往是由于侵权造成开发者的重大利益损失开发者才会采取相应的维权手段,很少有企业能够建立长期有效的知识产权管理和保护体系。

3.2 网络游戏运营环节的知识产权问题

网络游戏的运营是至关重要的部分。品质再好的网络游戏,如果运营不善的话,结果必然是失败^[3]。网络游戏的运营环节作为网络游戏产业链的重中之重,在漫长的运营维护过程中其面临的知识产权问题也极为复杂:侵权内容涉及到著作权、商标权、专利权、不正当竞争等诸多方面;侵权主体有个人也有网络游戏的开发商或是运营商;侵权方式可能是内部资料泄露、对手恶意竞争或是通过重新编译等技术手段。网络游戏运营中的知识产权问题主要体现在以下几个方面:

3.2.1 网络游戏授权运营合同管理

网络游戏的运营环节周期长、范围大、参与者多,但是其作为网络游戏产业链的一个环节,其核心还是在于网络游戏作品中所蕴含的知识产权,网络游戏的运营实质上是对知识产权的经营。对知识产权的经营的实质就是对知识产权授权的管理,对权利的授予和权利的使用范围和期限的管理就必须通过相应的合同进行确定,因此网络游戏授权运营合同管理是网络游戏运营环节必须面对的问题。网络游戏的授权合同需要对许可针对的是以端游、手游或是页游等其他形式进行授权,以及许可的时间何时起止,许可使用的范围,是否独占许可,是否可以对获得的许可进行再次授权等等方面。只要有一个方面的疏忽便有可能造成权利的损失或是不同许可厂商之间的权利纠纷。

3.2.2 网络游戏“私服”

私服是指未经网络游戏软件著作权人许可,非法获取并控制网络游戏服务端程序,通过网络或其他途径向游戏玩家提供客户端程序,私自运营他人享有著作权的网络游戏并牟取利益的行为。具体而言,“私服”通过盗用或破译他人的网络游戏软件程序的源代码,私自架设盗版网络游戏服务器,擅自复制发行计算机软件,利用其价格优势进行不正当竞争,借此谋取暴利,侵犯了游戏著作权人的复制、发行、修改、翻译、信息网络传播等多项权利,也侵犯了软件著作权

人的使用权、许可使用权和获得报酬权^[4]。例如赵学元、赵学保侵犯著作权罪一案(案件编号:(2012)苏知刑终字第 0003 号):被告人未经盛大公司许可,通过私自架设服务器的手段运营“热血传奇”游戏,并非法获益合计超过八十万元,最终法院认定二人构成侵犯著作权,分别判处二人有期徒刑三年,并处罚金人民币四十万元、有期徒刑一年六个月,缓刑二年,并处罚金人民币七万元等。

3.2.3 网络游戏“外挂”

外挂,从技术上来说就是一种游戏外辅程序,它可以协助玩家自动产生游戏动作、修改游戏网络数据包以及修改游戏内存数据等,以实现玩家用最少的时间和金钱去完成功力升级和过关斩将。外挂涉及的知识产权问题主要有三大类:分析并修改游戏数据及代码的外挂;拦截游戏封包的外挂;独立于游戏客户端运行的外挂。游戏运营商通过开发外挂程序,使玩家完成游戏可以达到事半功倍的效果,相对于普通玩家来说更有竞争优势。外挂程序在开发中涉及到复制、修改等问题,严重侵犯了合法网游运营商的利益;外挂的开发商甚至有可能构成破坏计算机信息系统罪和非法经营罪^[5]。

3.2.4 网络游戏广告宣传的不正当竞争

《反不正当竞争法》第 2 条规定:“经营者在市场中,应当遵循自愿、平等、公平、诚实信用的原则,遵守公认的商业道德。本法所称的不正当竞争,是指经营者违反本法规定,损害其他经营者的合法权益,扰乱社会经济秩序的行为。”网络游戏在推广宣传过程中为了扩大自身影响力,往往有商家会采用相似的设计、暗示性的语言或是其他方式使用户造成该游戏与其他经典游戏之间存在关联的错觉。这种行为实质上造成了对权利人利益的损害,但又无法通过专利法、商标法或是著作权法的保护,因此权利人一般会将不正当竞争和著作权、商标权、专利权侵权放在一起主张,从而更大程度上保护自身合法权益。例如 2017 年“阿拉德之怒”在游戏推广过程中以“地下城与勇士手游”、“史上最接近 DNF 的游戏”等内容作为宣传语,宣称是“DNF”游戏的手游版本,“DNF”游戏的版权方腾讯公司遂将“阿拉德之怒”的开发运营公司告上法庭并向法院申请行为保全,法院考虑到行为保全的必要性和紧迫性裁定被告立即停止自己或授权他人或通过第三方平台提供《阿拉德之怒》手机游戏的下载、安装、宣传及运营行为。

3.3 网络游戏衍生品相关的知识产权问题

网络游戏衍生品指一切与网络游戏相关的衍生

产品,包括但不限于含有游戏中元素及图文图像应用于服装、饰品、工艺品、日用品、音像发行物等诸多方面。一款成功的游戏根据其游戏的内容和特质,均能衍生出多种产品,跨越多个行业。在日本欧美等衍生品市场发达的国家,衍生品收入总是占据很大的比重。例如:迪士尼的《冰雪奇缘》衍生品公主裙在北美卖了300万条,收入超过北美电影票房;《星球大战》三部曲,票房收入仅18亿美元,衍生品入账超过了45亿。而在我国情况却大不一样,据统计我国电影衍生品中,盗版产品占80%主要来自粗劣的手工作坊和批发市场。^[6]和发展已久的电影衍生品一样,我国网络游戏衍生品的收益情况也不容乐观,目前我国网络游戏衍生品主要存在以下知识产权问题:

3.3.1 网络游戏品牌价值的衍生品开发认识不足

尽管经过多年的发展,网络游戏产业已经发展成为一个产值巨大的经济增长点,但很长一段时间内,网络游戏从业者们对衍生品的概念还停留在一些玩具、服装等用于游戏宣传的“道具”的层面上。其实衍生品的含义远比“道具”包含的内容更多,只要是将网络游戏中的某些元素运用到其他产品上去都可以将之称之为网络游戏衍生品,这样一来衍生品可以推广到我们生活的方方面面,网络游戏衍生品的市场则像是一片宽广无边的大海,有待网络游戏从业者们去探索。

3.3.2 网络游戏衍生品开发的授权管理混乱

目前我国网络游戏衍生品的生产方式主要是通过OEM代工生产的方式完成的,其特点是企业不直接生产产品,而是将生产通过订购、授权等方式委托给生产厂家。这种“贴牌生产”的方式固然可以控制成本,短期内实现效益。在网络游戏厂商通过衍生品积极开拓市场时,他们往往更看重生产厂商的生产能力以及衍生品的获利能力,忽视对衍生品生产厂商的授权管理。因此经常发生代工厂自由发挥,擅自使用网络游戏中的某些元素生产产品;或是不同代工厂生产同一类型的衍生品造成纠纷。

3.3.3 网络游戏衍生品盗版泛滥

盗版问题是困扰衍生品市场的重要问题,在国内的电影衍生品市场中,盗版产品占80%,网络游戏衍生品由于没有获得游戏厂商足够的重视,盗版泛滥的情况更为严重。这对于尚未发展成熟的网络游戏衍生品市场来说无疑是灭顶之灾,盗版衍生品不仅压缩了正版产品的盈利空间,侵占了大量的市场份额,更产生了逆向挤出效应,制约着网络游戏衍生品市场的发展。尽管我们可以通过著作权、专利权、商

标权或不正当竞争等法律体系针对这些盗版衍生品进行维权,但是由于这些盗版厂商大多采用“小作坊”式的侵权方式,涉案范围广、维权周期长、证据保全难,网络游戏厂商往往很难进行有效的维权。

4 基于产业链的网络游戏知识产权保护对策及建议

4.1 树立网络游戏产业从业者的知识产权保护意识

网络游戏产业从业者首先要树立知识产权的保护意识,正确认识知识产权对于网络游戏的价值。目前网络游戏开发中的抄袭、换皮,运营中的各种“搭便车”、“打擦边球”,衍生品市场上的盗版乱象,这些问题的根源都在于从业者对知识产权和知识产权的价值没有正确的认识。知识产权的拥有者只想着获得经济利益却疏于对知识产权的保护,殊不知对知识产权有效运用才是一切财富的源泉;侵权者认为自己的行为无可厚非,结果不但要承担相应的法律责任,而且对整个产业的生态环境造成严重的破坏。只有对知识产权有了正确的认识,才能对知识产权做到有效的保护。

4.2 构建网络游戏公司的知识产权管理体系

知识产权管理体系的构建,需要面对整个产业链上存在的知识产权问题。从网络游戏的开发商开发一款游戏开始,首先要进行充分的法律风险评估,防止出现未获得授权从而侵犯他人权利;根据游戏的实际开发进度适时的对游戏内容的软件著作权、著作权登记,商标注册,建立起立体的知识产权保护网络,防止他人侵犯自身合法权益;在游戏更新过程中,做好对每个游戏版本的信息备案,与相关人签署保密协议,防止游戏代码泄露造成私服、外挂泛滥;在游戏运营过程中对不同的运营商、经销商以及衍生品开发、生产厂商的授权合同进行管理和备案,防止出现不同厂商之间的权利冲突。由于网络游戏产业涉及的知识产权问题既有专业性又有复杂性,因此完善的知识产权管理体系也需要一支专业的队伍来完成。网络游戏企业通过建立知识产权管理体系,可以及时发现自身存在的知识产权问题,尽可能的避免知识产权纠纷的发生,受到侵权的时候也便于及时举证,避免损失进一步扩大。

4.3 加强针对网络游戏的法律保护

由于我国没有专门针对网络游戏保护和管理的法律法规,当前的保护是将网络游戏的各个要素纳入现有的知识产权保护体系之中。对此,我们应当完善网络游戏知识产权保护体系,增强法律法规的针对性、有效性。以《著作权法》为例,我国现行的著作

法不能为网络游戏提供充分的法律保护,著作权法将网络游戏视为软件或艺术类作品来进行保护,无法充分保护网络游戏的内容,更无法保护网络游戏的创意,而网络游戏的创意是网络游戏最具商业价值的部分^[7];此外,要明确网络游戏本身作为一种“作品”而受到法律的保护,而不仅仅是网络游戏中的“计算机软件”得到保护。

4.4 制定网络游戏产业的行业规范

网络游戏产业行业内部需要一个行业规范条例,并以此来对各方从业者的服务行为形成约束。同时通过建立行业黑名单制度,对侵权行为除了进行法律上的保护之外还要进行行业内的惩戒。但是我们也需清楚的认识到的,这种规范性文本并不具备强制力,仅仅具有建议性、指导性和示范性,说到底,它只是一个软性规范。即便是这样,在网络游戏产业规范少得可怜的情况下,它对保障网络游戏软件使用者的合法权益、促进网络游戏产业理性文明健康地发展也会有莫大的帮助^[8]。

5 总结

纵观整个网络游戏产业链,知识产权作为整条产业链的核心价值贯穿网络游戏产业链始终,网络游戏

产业的健康有序发展,需要知识产权的保护和保障,只有提高行业整体的知识产权管理和保护水平,才能告别长期困扰网络游戏产业的知识产权问题,保证我国网络游戏产业的良好秩序和繁荣发展。

参考文献

[1] 姜熙.我国网络游戏产业链结构分析[J].科协论坛(下半月),2008:83.

[2] 郑成思.版权公约、版权保护与版权贸易[M].北京:中国人民大学出版社,1992:2.

[3] 陈洪,任科,黄昆.游戏运营管理[M].北京:清华大学出版社,2009.

[4] 高翩翩.网络游戏侵权行为的若干法律问题研究[D].贵阳:贵州师范大学,2008.

[5] 李佳阳.论我国网络游戏的知识产权保护[J].商业文化,2011(12):18—19.

[6] 郝思洋.我国电影衍生品产业的知识产权保护瓶颈[J].太原师范学院学报:社会科学版,2011(2):59—61.

[7] 王兴雷.论网络游戏的知识产权保护——以“三国杀”诉“三国斩”侵权案为视角[D].重庆:西南政法大学,2009.

[8] 吴汉东,等.知识产权基本问题研究[M].北京:中国人民大学出版社,2005.

Intellectual Property Protection of Online Games from the Perspective of Industry Chain

CHEN Zheng, GUO Si-zhe

(Institute of Intellectual Property Development,Kunming University of Science and Technology,Kunming 650093,China)

Abstract: Intellectual property rights as the core value of online games, running through the development of online games, operating to the secondary development of derivatives for each link, at the same time, the intellectual property issues in each link constitute a serious obstacle to the healthy and rapid development of online games industry. The online game industry should strengthen the awareness of intellectual property protection, improve the intellectual property management system, perfect the intellectual property protection law and strengthen the industry self-discipline.

Key words: online games; industrial chains; intellectual property