传承红色基因 弘扬革命传统

给"00后"讲讲共产党暨百名"五老"讲党史主题活动在上海启动

□见习记者 陈友敏

本报讯 昨天,位于上海嘉定区的外冈游击队纪念馆党旗国旗飘扬,"'学党史 跟党走 做理想信念传人'——给'00后'讲讲共产党暨百名'五老'讲党史主题活动"在这里正式启动。100岁的新四军老战士顾海楼通过视频表示:"作为一名经历了革命战火考验洗礼的老战士,更要把党的故事讲好讲活,让青年一代知史明史、爱党爱国,让党的好传统好作风代代相传。"

本次活动不仅是上海教育系统深入学习贯彻习近平总书记在党史学习主题教育动员大会重要讲话精神、习近平总书记给复旦大学《共产党宣言》展示馆党员志愿服务队全体队员回信和给上海市新四军历史研究会百岁老战士们的回信精神的重要举措,也是上海教育系统庆祝中国共产党成立100周年的重要安排,拉开了上海教育系统党史学习教育的序幕。

"我们今天幸福是从哪里来的?是 中国共产党带来的!希望你们认认真真 地读书,把身体锻炼好,把新中国的辉 煌成就永远地保护好、发展好,创造更好 的生活。"活动现场,100岁的新四军老 战士顾海楼通过视频,勉励同学们接过 前辈的旗帜,扛起当代青年的使命,建设 更加强大的祖国和更加幸福的生活。

上海新四军历史研究会名誉会长、 上海警备区原副政委阮武昌今天亲临现 场,身着军装的他精神矍铄,胸前挂满 的勋章闪耀着光芒。阮武昌感言,革命 故事是中华民族的宝贵精神财富,一定要把这些宝贵的精神财富一代代传承下去,只有这样,革命先烈们创造的红色精神才能永不褪色,中国特色社会主义的道路才能越走越好。

嘉定区外冈游击队纪念馆学生讲解员、外冈中学学生冯珊珊说,她从五年级开始在外冈游击队纪念馆担任志愿讲解员,每次讲解对自己都是一次深刻的教育。"我一次次被游击队员们舍身取义、保家卫国的英雄主义所感动,也不断提醒自己:要好好学习、天天向上、争做英雄,以后要努力投身社会主义建设,努力争取在平凡的岗位上做出不平凡的业绩来。

据悉,今年,围绕"庆祝中国共产党成立 100 周年"这一主题,市教卫工作党委、市教委精心设计了"永远跟党走——上海教育卫生工作党委系统纪念中国共产党成立 100 周年主题活动""庆祝建党百年长三角高校知识竞赛活动"等一系列主题教育活动,推动形成电影《陈望道》、话剧《于漪》、歌剧《忠诚》、《百年青春潮》系列节目等一批有筋骨、有思想、有温度的文化作品。

本次活动作为上海市教育系统庆祝中 国共产党成立 100 周年系列活动的序曲, 市教卫工作党委、市教委将与市新四军历 史研究会加强合作,依托市教育系统关工 委,组织包括新四军老同志在内的"百名'五老'讲党史",邀请一批老战士、老英 模、老党员、老干部、老专家进校园,以 "校外辅导员"的方式,参与大中小学思 想政治教育,教育引导青少年始终听党的 话、永远跟党走。

新四军老战士在与上海青少年代表座谈会上嘱咐青年:

在新长征中贡献自己的力量

□见习记者 陈友敏 通讯员 周胜洁

本报讯 2月22日,团市委召开 "深入学习贯彻习近平总书记回信精神 新四军老战士与上海青少年代表座谈 会",耄耋之年却精神矍铄的老战士现 场分享革命故事,赢得阵阵掌声。老战 士与新青年相互交流,共同学习贯彻习 近平总书记重要回信精神。

胸前挂满军功章,发言前起立敬了 标准的军礼,新四军老战士刘汉山已 93 岁高龄,他 1943 年参加革命,3 年后加 人中国共产党。先后参加过解放如皋,涟 水战斗、华中七战七捷、淮海战役、解放 上海战役、抗美援朝第二次战役等。

为了此次座谈会,刘汉山手写了整整4页演讲稿,字字真情。他表示,总 书记的回信肯定了老战士对革命的贡献,也是对老战士的关怀和激励,他高 兴又感动。"革命的胜利是前辈用生命 和鲜血换来的。如今全党开展党史学习 教育,有着深刻的历史意义和现实意 义。新长征号角已吹响,新的重任落在 你们青年一代身上,希望大家能在新长 征中贡献自己的力量。"

"新四军爷爷奶奶们年轻时光荣参加 革命,为党和人民的事业付出青春、挥洒 热血,如今我们还能聆听他们宣传党史, 特别钦佩他们。"上海市位育初级中学预 初年级学生许蕴章说。

许蕴章知道今年是中国共产党建党 100 周年,他发现在学校里,同学们会经常自导自演《王二小》《鸡毛信》等各类红色课本剧,他希望能开展更多丰富的爱党爱国主题活动,为少先队员搭建更多学习平台。"也想借此机会向爷爷奶奶们发出邀请,请来我们学校,或有机会我们登门拜访,聆听爷爷奶奶们当年投身革命的英雄事迹,说说心中的中国共产党!"

团市委副书记、市青联主席上官剑在座谈会上表示,为深入学习贯彻习近平总书记的回信精神以及总书记对青少年的殷切期望,上海共青团将加强党史学习教育,深化"青年大学习"平台,打造"青年讲师团"队伍,用好上海丰富的红色文化资源和新四军老战士、"五老宣讲团"等宝贵精神财富,让红色基因、革命薪火代代传承。

为长三角G60走廊提供法律保障

□见习记者 翟梦丽

本报讯 昨天下午,松江区人民政府与华东政法大学就"长三角 G60 科创走廊法治研究中心暨公共法律服务中心"框架协议进行签约。今后,双方将服务长三角区域一体化发展的国家战略,为探索九城市法治建设一体化协作做出有益实践。

框架协议充分体现了以需求为导向 的合作理念,双方围绕长三角 G60 科 创走廊这一国家战略,发挥各自的优势 和长处,既有课题研究与应用,又有人

据介绍,今后双方将以长三角 G60 科创走廊建设过程中的制度创新和法律实务问题为研究和服务对象,为服务长三角区域一体化发展的国家战略,探索九城市法治建设一体化协作作出有益实践。依托华东政法大学科研力量,充分发挥华东政法大学在法学研究领域的专业优势、长三角 G60 科创走廊策源地作用,为推动长三角 G60 科创走廊建设成为"中国制造迈向中国创造的先进走廊、科技和制度创新双轮驱动的先试走廊、产城融合发展的先行走廊"提供强大的法治保障。

网络游戏用户行为版权问题研究

【内容摘要】网络游戏用户在操作游戏、直播游戏、制作和利用游戏短视频的过程中都会面临不同的版权侵权风险,游戏开发商也利用许可协议限制用户对游戏的利用。

用户是否可以被视为游戏创作者,是否能自由地直播游戏、制作游戏短视频,需要分析 其涉及的版权权项,以及相关的利益冲突与平衡问题。

【关键词】网络游戏 作品认定 合理使用 责任承担

□傅建晶 袁鹏飞 朱泽亮 丁一 陈菲

一、调研背景

近几年来,我国网络游戏产业规模与用户 规模持续扩张。受新冠肺炎疫情影响,用户的 娱乐需求被放大,用户规模反而持续扩大,我 国游戏产业进入产业升级、技术迭代、内容创 新的新阶段。与此同时, 网络游戏和直播、短 视频等产业在内容、功能、用户等多个维度实 现融合,版权侵权纠纷也相伴而生。网络游戏 版权纠纷所涉主体、客体多元,情节复杂多 变,实际上源于游戏用户的各种行为,包括玩 游戏、直播游戏、制作并发布游戏短视频等。 一般游戏用户对游戏画面所涉权利、游戏直播 画面的作品属性、游戏短视频侵权问题的认识 与司法实践存在一定差异,绝大部分用户也忽 视游戏用户协议中关于利用游戏的限制条款。 而上述问题也是产业界、司法实务界一直关注 的话题。本课题就此展开研究,以期调研成果 可供参考借鉴。

二、问题分析

(一)游戏画面作品性及权利归属存疑 网络游戏的存在价值便是被用户使用,由 此产生的游戏画面存在商业价值,也导致了近 年网络游戏诉讼案件的增加。用户操作网络游 戏产生的画面是否属于作品以及游戏画面的权 利归属,在实务及理论中仍有争议,有必要予 以明确、统一实践。

(二)游戏与直播业的利益冲突与协调 网络游戏直播侵权案件主要聚焦两个问题,一是游戏直播画面能否构成新作品,二是 游戏直播行为会侵犯版权人的何种权利。尤其 当前直播与游戏产业相互促进发展,可否适用 合理使用制度调整直播平台与游戏开发商之间 的利益分配问题受到业内关注。

(三)游戏短视频创作利用的侵权风险游戏"短视频化"的过程中也产生很多版权问题。游戏短视频能否被认定为作品,制作游戏短视频是否构成合理使用等问题在司法实践中仍有争议。而且短视频侵权往往涉及第三方平台,用户与平台之间的责任分配也关乎游戏开发商的利益。

(四)许可协议对利用游戏权利的限制游戏服务提供商通过游戏许可协议,对用户可能合理利用游戏的方式进行限制。这使得合理使用制度的适用存在极大的不确定性,这也反映了当前游戏许可协议限制条款与合理使用之间的冲突现状。

三、解决路径

(一)用户可能成为游戏画面的创作者 网络游戏画面的作品性判定主要基于对其 独创性的判断。若其构成作品,则权利归属的

判定的重点在于判断网络游戏规则给予网络游戏规则给予网络游戏用户的自由度高低,即考量用户的创作空间大小。大部分的网络游戏属于低自由度游戏,例如"王者荣耀"、"绝地求生 PUBG";高

自由度的游戏主要指"我的世界"等沙盒游戏。 在低自由度的网络游戏中,用户对网络游戏画 面的贡献度低,则网络游戏画面的版权人应与 对应计算机软件程序保持一致,一般属于网络 游戏开发者;而在高自由度的网络游戏中,用 户能够通过独特的网络游戏操作表达思想感情, 在符合一定条件的情况下存在被判定为作者的 可能性。

(二) 游戏直播存在适用合理使用空间

游戏作品中含有美术作品、音乐作品等独创性作品元素,通过游戏用户操作游戏形成的连续画面,一般认为构成类电作品。而不论直播画面是否构成作品,游戏直播行为都落入版权保护范围,但在特定情形下可能符合合理使用。对于竞技类游戏,游戏直播通常不能代替玩游戏的快感,而是为了展示游戏技巧和战果,是对原作品目的性转换,容易构成合理使用。而对于剧情类、解谜类等非竞技类游戏,目的性转换较弱,即玩家观看直播后可能会减少玩游戏的兴致,对游戏市场会产生一定负面影响,因而难以认定为合理使用而免责。

(三) 应合理认定用户与短视频平台责任

游戏短视频在符合独创性的情况下可以作为视听作品获得保护,而且不能因其长度较短而否认其构成作品的可能性,否则也会与著作法的基本原理相悖。游戏短视频在创作过程中对游戏画的"转换性使用"可以因符合合理使用而无需获得授权,但若不符合合理使用的要求,未经许可创作游戏短视频会侵犯游戏版权人的合法权利。就侵权游戏短视频的责任分配,用户一般承担直接侵权责任,短视频平台承担过错为前提的间接侵权责任,而随着技术发展和特定商业模式的出现,平台承担责任的界限也可能相应降低。

(四) 防止权利限制条款的滥用与垄断

解决限制条款与合理使用之间的冲突,最为直接的解决方法是在著作权法中明确合理使用各种情形是否属于强制性规定。在著作权法无法明确将合理使用制度认定为强制性规定的情况下,在合同法中增加关于版权许可合同的规定,将网络版权许可合同特别规定为一种典型合同也具有一定的可行性。权利人利用版权协议限制消费者的合理使用,从本质上看也是一种侵犯消费者权益保护法进行规制。当版权许可合同对合理使用的限制已经达到了权利滥用程度时,可能存在违反反垄断法的可能性,理应接受禁止权利滥用原则的审查。

四、结语

用户作为网络游戏最核心的参与者,其利用游戏的行为会受到版权限制。游戏许可协议也对用户的部分合理使用行为做出限制,但并非全部协议条款的限制都是合理的。不过当前用户传播游戏短视频、游戏直播的行为在很大程度上依托于第三方平台,因而版权法适用直接与间接侵权责任协调游戏开发商、用户、第三方平台三者之间的权责关系。立足于多方利益的考量,权利限制与责任分配仍是一个公共政策问题。

"法治建设与社会管理创新" 调研成果选

华东政法大学研究生院 上海法治报社 联合主办