涉网络游戏知产纠纷逐年增长

诉讼主体向头部企业扩展 徐汇法院拱卫“知产高地”建设

□法治报记者 季张颖

作为文化产业密集区，近年来，徐汇区吸引了腾讯、网易、米哈游、莉莉丝、鹰角、巨人网络等大量互联网游戏知名企业的总部或研发基地入驻，网络游戏产业在徐汇形成集聚效应。

为迎接今年4.26世界知识产权日，日前，徐汇区人民法院召开涉网络游戏知识产权典型案例新闻发布会，介绍了该院5年来涉网络游戏的知产审判工作情况。

记者从发布会上获悉，5年来，上海徐汇法院共受理涉网络游戏知识产权纠纷案件33件，案件数量整体呈逐年增长态势。从特点上来看，诉讼主体向头部企业扩展，涉诉侵权行为呈多样化趋势，涉及“换皮”、建私服、复制游戏角色形象生产周边产品等。此外，和其他知产案件类型相比，涉网络游戏知识产权案件中复合案由占比超过50%，明显偏高。

典型案例：

《原神》未公开 游戏角色遭泄露

米哈游是徐汇区内一家知名网络游戏公司，该公司开发并运营的原创角色扮演游戏《原神》深受玩家喜爱。

然而在去年，因著作权被侵犯，米哈游一纸诉状将三名“UP主”告上法庭，要求被告季某、施某、柏某立即停止侵权，分别赔偿其经济损失及合理费用共计50万元、12万元、20万元。

据悉，这三起案件均为《原神》中“枫原万叶”游戏角色形象发布之前，“哔哩哔哩”网站上的游戏“UP主”擅自将通过内测获得的该游戏角色相关视频发布于该网站。

三被告均辩称，其未侵害“枫原万叶”游戏角色形象的发表权，该游戏画面并非由其首次发表，而是搬运自其他网站；并且其对转载视频涉及侵权既不明知亦不应知，不存在侵权的主观故意；原告诉请中的经济损失也并未实际发生。

上海徐汇法院经审理最终作出判决：被告季某、施某、柏某分别赔偿原告经济损失及合理费用共计2.5万元、1.5万元、2万元，并驳回原告的其余诉讼请求。当事人均未提起上诉。

“三被告的这一行为，侵害了米哈游对‘枫原万叶’游戏角色享有的信息网络传播权。我们在考虑判赔数额时，突破已有的信息网络传播权纠纷案件审理思路，除了考量法定赔偿的共性因素外，还注意到侵权行为发生于‘枫原万叶’游戏角色尚未发布之时，确实会给原告以游戏角色为核心的商业模式造成损害后果，最终确定本案的判赔金额。”

上海徐汇法院知产庭庭长王利民坦言，像这样的案件是有一定的警示意义的，告诫“UP主”引流、吸粉须遵法度，视频搬运绝非法外之地。“而对于游戏公司本身而言，内测、试用、试运营等环节均可能存在素材外泄风险，除事先合理设置协议，明确告知保密义务与侵权后果，一旦出现违约事实，在及时通过诉讼维权外，也要对具有商业价值的游戏角色、动画场景、故事设定采取‘商业秘密’的保护模式。”

记者获悉，本次共发布6起典型案例，包括5起民事案例和1起刑事案例。案例涉及《守望先锋》《原神》等多款热门游戏，包括著作权侵权、侵害商标权、不正当竞争和侵犯著作权罪等多类案由。

其中，入选的刑事案例则是一起侵犯著作权案，两名被告人未经著作权人许可，以营利为目的，以游戏“私服”的形式通过网络向公众传播一款网络游戏，非法经营额超过400万元。上海徐汇法院以侵犯著作权罪分别判处两名被告人有期徒刑3年7个月、4年2个月，并均处罚金100万元，责令退赔违法所得，有力打击了近年来频发的非法架设游戏“私服”行为，彰显法院通过司法审判维护公平市场秩序的决心。

案件特点：

诉讼主体向头部企业扩展 侵权形态日益多元化

统计数据显示，2018年至2023年（截至3月31日），上海徐汇法院共受理涉网络游戏知识产权纠纷案件33件，其中2021年、2022年共受理23件，占比近70%。从收案分布来看，案件数量整体呈逐年增长态势。目前已结案的29件案件中，判决17件，占比58.62%；调解3件，占比10.34%；撤诉9件，占比31.03%。

和其他知产案件类型相比，涉网络游戏知识产权案件中复合案由占比超过50%，明显较高。从涉案金额看，伴随网络游戏规模扩张及多端口、多游戏版本情况日益增多，2018年至2023年的案件诉讼标的额持续走高，起诉金额和判赔金额均呈逐年提升趋势，部分高标的额案件在行业范围内受到广泛关注。

“从判赔金额看，因知名网络游戏维权日益增多，被诉侵权游戏运营普遍规模化、非法获利日益增加，徐汇法院判决的侵权赔偿金额呈逐年提升的趋势。”

徐汇法院党组成员、副院长蒋克勤表示，尽管涉网络游戏知识产权案件数量较少，但鉴于游戏本身表达的复合性，这类案件的审理难度较高。

“一方面是诉讼主体向头部企业扩展，诉讼对抗明显增强。随着近年来大量互联网游戏知名企业的总部或研发基地入驻徐汇区，本院审理的涉网络游戏知识产权纠纷的涉诉主体从普通游戏公司扩展到了行业头部企业。与之相伴，案件中诉讼手段运用的丰富性、灵活性，纠纷审理中的对抗性、技术性明显增强，从而大幅增加了案件的审理难度与审理周期。”

蒋克勤表示，另一方面，通过对此类案件的梳理，法院还发现，涉诉侵权行为呈多样化趋势。以著作权侵权纠纷为例，涉诉侵权内容包括复制权利游戏中的角色造型、武器造型等用于生产周边产品；盗取权利游戏程序代码，私自架设服务器并通过网络向公众传播权利游戏；未经授权，通过视频平台公开他人尚未发布的全新游戏角色及技能演示视频；使用他人权利游戏中角色形象、皮肤、道具、场景等游戏元素的游戏“换皮”行为等。

此外，复合案由案件占比高，案件审理周期较长。“为确保胜诉，权利人常就整体涉案侵权事实同时主张构成著作权、商标权侵权以及不正当竞争，或者作为诉讼策略以备位案由的方式予以提出。一方面是为了规避著作权维权中举证责任重、判赔额较低、侵权认定难等现实痛点，另一方面在著作权、商标权侵权的主张无法获得支持的情况下，其往往寄希望于依据反不正当竞争法获得兜底补充性的法益保护。因此导致该类案件的审理周期较长。”

◀ 徐汇法院知产法官利用业余时间以“传帮带”的方式打牢基础知识

▼ 法院开庭审理涉游戏“攻城略地”的著作权侵权案

◀ 于是法官受邀赴园区开展知产法治讲座 本版摄影 通讯员 张超

法院创新：

对网游企业启动溯源治理 拱卫徐汇区“知产高地”建设

基于网络游戏知识产权纠纷的特点以及审理难点，上海徐汇法院有针对性地做好这类案件的审判工作。

“我们的准绳是裁量得法，赔偿有据。除加大对当事人必要的法律释明外，徐汇法院通过研判考察游戏的付费率、用户活跃度、用户留存量、发行渠道、下载装机、月度流水额等游戏运营情节，一并考量游戏的盈利能力、畅销程度、侵权内容在获利中发挥的作用等因素，灵活、科学、合理地确定个案纠纷中的损害赔偿计算方法。”

蒋克勤介绍，在此前审理的一起涉及某知名游戏的著作权侵权案件中，在原告就被诉侵权游戏的运营时长、盈利收入、充值装备单价等进行了较为充分举证的情况下，法院综合全案证据，在法定赔偿的限额之上适用裁量性赔偿，赔偿金额超过400万元。

“为了解决网络游戏作品生命周期有限与诉讼历时相对冗长之间的现实矛盾，避免出现维权一方‘赢得诉讼却失去市场’的不利局面，我们还积极探索诉讼禁令与先行判决制度的实践运用。针对维权方的申请及时组织举行听证，就网络游戏权属、侵权行为等审核必要证据，充分考虑维权一方胜诉的可能性。在严格审查、把握诉讼禁令、先行判决程序及实体要件的基础上，尽快作出相应裁决，确保司法救济恰当其时。”

蒋克勤介绍，为了从源头上化解纠纷，上海徐汇法院还依托“甘棠树下”社区法官工作室成熟框架，设立针对知识产权领域的“甘棠树下”于是法官工作站，秉持“前期调研，有的放矢”的需求导向策略，针对入驻网络游戏企业启动以“运营法律风险防控”为核心的诉源治理工作，力求实现“治未病”式化解。

“一方面，开展走访调研，了解行业前沿生态，针对不同网络游戏企业的需求提供主题宣讲、案例评析、问诊答疑等巡回司法服务，提升企业防范法律风险能力；另一方面，主动参与行业行政主管机关、产业协会就重点知识产权项目的前期法律风险防控评估工作，提供专业咨询意见，发挥体系内智库作用，深入推进诉源治理。”

随着徐汇区网络游戏产业的迅猛发展，在未来可预见的相当长时期内，网络游戏知识产权纠纷的案件数量将呈持续增长态势。下一步，上海徐汇法院将继续践行国家知识产权战略，充分发挥司法主导作用，通过司法审判护航游戏产业持续健康发展，拱卫徐汇区“知产高地”建设。