

“克隆”桌游出售 构成不正当竞争

□ 金滢 卢思元

当你走进一家桌游店，准备开启一场新奇刺激的冒险，却发现这款桌游似曾相识？看似新面孔，实则老套路，背后隐藏的是“翻车”风险。

日前，杨浦区人民法院就审结了一起涉桌游不正当竞争纠纷案，认定“克隆”桌游的公司构成不正当竞争。

桌游玩法规则遭抄袭

原告某游戏公司享有权利的“璀璨宝石”（Splendor）是一款知名度较高的多人卡牌桌游产品，该桌游是一款回合制多人卡牌桌游，玩家通过扮演商人，制作完成珠宝，吸引重要角色上门拜访，并在游戏中合理配置资源，取得积分多者胜利。

原告游戏公司发现，某传媒公司生产销售的一款桌游产品，在其外包装、内部构造、配件数量、摆放方式，以及卡牌图案、说明书编排设计等与原告的游戏产品均高度一致。

另外，该传媒公司整体抄袭了原告游戏公司《璀璨宝石》的游戏规则，且与原告游戏公司使用的卡牌红利数，不同颜色和数量的宝石等游戏设计、玩法相同。

游戏公司分别以著作权侵权和不正当

竞争为由，将该传媒公司告上了法庭。诉讼过程中，被告传媒公司虽对游戏卡牌中的图案进行了改换，就卡牌图案、说明书编排设计等著作权纠纷案与原告游戏公司达成和解，但对于游戏玩法、规则等并未予以改变。

原告游戏公司认为：游戏的玩法、规则等具有其完整的体系，是游戏的核心竞争优势，被告的抄袭行为造成了市场混淆，构成不正当竞争，坚持要求被告立即停止侵权、赔偿原告经济损失。

被告传媒公司则认为：对于一款游戏产品，原告不能既要求《著作权法》保护，又寻求《反不正当竞争法》保护，且原告不是本案的适格主体，无权就《璀璨宝石》系列桌游相关权利受到侵害提起诉讼，故不同意原告的全部请求。

法院判决赔偿2.5万元

杨浦区人民法院经审理认为：原告是涉案桌游产品的经销商，其经相关权利人授权取得了涉案游戏所有知识产权及竞争性利益等在中国的独占性授权，故原告是本案适格的主体，有权提起本案侵权诉讼。

经比对，被诉侵权游戏产品的设置和游戏元素、游戏规则，以及玩法基本与原告主张权利的游戏相同，鉴于游戏的设计和玩法是游戏的本质特征，游戏规则在游戏中起着组织、指导和约束的作用，均属于一款游戏产品的核心内容，是游戏产品是否具有吸引力和竞争性的重要因素。游戏中的各元素是游戏不可缺少的组成部分，一款游戏产品的设计、开发需要设计者和发行方投入一定的人力、物力、财力，其中凝聚着一定的商业价值。

被告通过不正当的抄袭手段将他人的智力成果占为己有，削弱了玩家对原作的粘性，并以此牟利，获取更多的交易机会，损害了原告的市场利益，其行为背离了公平、诚实信用的原则和公认的商业道德，且已超出了游戏行业竞争者之间正当的借鉴和模仿范畴，构成不正当竞争。

最终，法院依法判决被告停止侵权、刊登声明消除影响，并赔偿原告经济损失及合理开支 2.5 万元。

法官提醒：桌游行业是一个创新与竞争并存的新类型文创产业，相关行业从业者应该提高自主研发意识、支持原创文化，杜绝抄袭、照搬他人智力成果的行为，摒弃节省成本的侥幸心理，加强行业自律，推动相关产业的良性竞争和健康发展。

（来源：“上海杨浦法院”公众号）

检察官解析AI换脸是否侵权

AI 换脸使用他人视频，是否侵权？普通用户使用 AI 换脸模板是否违法？遇到侵权怎么办？宝山区检察院检察官录制了“《民法典小课堂》之肖像权的保护”视频，解答了上述疑问。检察官提醒：创作者应尊重他人的肖像权，在创作前应取得权利人授权，避免因侵权而引发法律纠纷。网络平台方也应加强对 AI 换脸内容的审核，对侵权行为进行有效遏制，共同营造良好的网络空间肖像权保护秩序。

（来源：“宝山检察”公众号）



扫一扫看视频

“追星”谨防落入诈骗陷阱



（来源：“浦东检察”公众号）