

□ 记者 王戴然 通讯员 谭伊婷 李迪明子

近年来，网络游戏频繁嵌入文学、影视作品元素，以增强叙事厚度和市场吸引力。然而，未经授权就“借壳登场”的改编现象则极易引发侵权争议。

近日，嘉定区人民法院依法审结一起著作权侵权及不正当竞争纠纷案。本案由该院院长毛译宇担任审判长并主审。

案件回顾 >>>

原告一软件科技公司经授权获得《射雕英雄传》《神雕侠侣》《倚天屠龙记》《笑傲江湖》四部金庸小说以及《武林外传》影视剧（以下合称“涉案作品”）的游戏改编权。两被告网络科技公司、数字传媒公司自2017年起运营一款武侠题材的网络游戏，该游戏在角色设定、剧情任务、技能体系、NPC互动以及宣传推广中，大量使用了涉案作品元素。游戏通过谐音替换、情节复刻、台词模仿等方式呈现与涉案作品高度相似的人物形象和故事桥段。如“洪七公”在游戏中是“断指神丐”，“杨过”则化身“杨麒麟”，“黯然销魂掌”易名为“怅然伤神掌”等。

2021年，原告曾就两被告运营涉案游戏的行为向法院提起诉讼，后双方自行达成和解协议，两被告承诺删除游戏内的侵权内容。但协议签订后，两被告不仅未履行删除义务，反而在2024年上线的新版本游戏中，又新增多项与涉案作品相关的侵权元素。

原告认为，涉案游戏的运营、宣传行为侵犯了其对涉案作品依法享有的著作权，应适用惩罚性赔偿，并备位主张不正当竞争。两被告辩称，涉案游戏剧情和玩法多为原创，部分内容取材传统武侠文化，不构成侵权。和解协议已涵盖当前游戏内容，原告构成重复起诉。

法院经审理认为，双方之前签订的和解协议中约定了“权利人就新发现的侵权内容有权随时通知修改”的开放性维权条款，其核心在于停止侵权。协议签订后两被告未彻底删除既有侵权内容，反而在新增版本中叠加侵权元素，构成新的侵权行为，因此该案不构成重复起诉。

《著作权法》意义上的“改编”，

旨在保护原创作品中具有独创性的表达，而非思想或公有领域素材。涉案游戏实质性地采纳并融合了原作品中被详细刻画的人物特征、剧情桥段等独创性表达，且整体上与涉案小说形成对应关系，属于对作品表达层面的使用，侵犯了原告依法享有的改编权。被告主张取材于传统文化的抗辩也难以成立。涉案游戏直接复现了小说中经二次创作的具体招式描写，属于对涉案小说独创性表达的侵权使用。

此外，涉案游戏中还出现了影视剧《武林外传》中具有高度辨识度的元素，并在宣传推广中借用涉案作品中的知名人物和武功名称。该使用事实上攀附了涉案作品的知名度，足以造成公众对涉案游戏与作品间存在关联关系的混淆误认，因此构成不正当竞争。

在责任承担上，鉴于两被告主观恶意明显，侵权情节严重。法院综合考虑涉案游戏的营业收入、净利润率、侵权内容贡献率、原告通知义务等因素确定赔偿基数，并依法对著作权侵权行为适用两倍惩罚性赔偿。

最终，法院判决两被告停止侵权、消除影响，并赔偿原告经济损失及合理维权费用300余万元。宣判后，原、被告均服判息诉，一审判决现已生效。

说法 >>>

网络游戏擅自使用小说、影视剧中的独创性、知名元素，可能构成著作权侵权及不正当竞争。即使之前已达成和解协议承诺删除侵权内容，若后续仍存在或新增侵权情节，权利人仍可主张构成侵权并适用惩罚性赔偿。这体现了惩罚性赔偿在打击故意、重复、规模化侵权中的威慑力，对规范游戏行业合法诚信运

未经授权就改编？
武侠题材网络游戏

法院：构成故意重复侵权，适用两倍惩罚性赔偿

营具有重要指导意义。

● 改编权保护的核心为独创性表达的结构性再现

游戏创作虽可从既有文化作品中汲取灵感，但不得系统搬演他人作品中的独创性表达。对于小说作品而言，“表达”可以及于主题与文字之间的情节，情节越具体，越有可能被归入“表达”，人物姓名、性格特征、成长经历及相互关系等均属于情节的组成部分。若网络游戏中设置的人物、武功、道具等元素组合、串联形成的具体情节与原作品构成“实质性相似”，属于对原作品的改编。未经许可使用上述内容，构成改编权侵权。

反之，若游戏仅借用原作品中的人物名称、经典台词等孤立、碎片化的元素，未再现原作品的实质性表达，则

不构成改编权侵权。但若该使用行为意在利用知名作品元素所承载的识别功能进行营销攀附，足以引发市场混淆或攫取他人竞争优势，则可能构成不正当竞争。

● “开放性和解协议”并非重复起诉的当然阻却事由

权利人与侵权人签订的在先和解协议条款存在冲突时，应结合缔约背景和合同目的作整体解释，不能拘泥于单一条款的字面含义。在网络游戏内容复杂、动态更新的场景下，权利人在协议签署时难以发现所有侵权内容，侵权人事后也可能怠于履责。但和解协议是“清除令”而非“豁免证”，若和解协议未明确授权侵权方继续使用侵权内容，则应当推定合同目的为制止侵权，权利人如发现新增或残留侵权，有权继续维权。

本案也提示协议双方：侵权人必须全面彻底地履行停止侵权义务，不得心存侥幸；权利人在和解后亦应持续履行监督义务，如有发现剩余或新增侵权情节，应及时行使通知义务，防止损失扩大。

● 惩罚性赔偿对“二次侵权”形成有效震慑

对于签署和解协议后仍继续实施或新增侵权行为的，应认定其具备明显主观故意，若该侵权行为持续时间长、规模大、收益高，则构成情节严重，可依法适用惩罚性赔偿。在赔偿基数的确定上，可以从涉案游戏的营业收入、净利润率、侵权内容对游戏收益的贡献率、惩罚性赔偿的计算期间四个维度综合评估，确保赔偿标准具有合理性与惩戒力。

● 固定游戏版本是破解动态侵权举证的关键路径

网络游戏具有内容动态更新、版本多样更替的技术特性，导致侵权证据易灭失、权利人取证困难。对此，考虑到游戏运营商掌握完整版本数据，法院在举证责任分配和证据采信上可予以合理调整。当权利人提供初步侵权证据后，可要求运营商披露涉案游戏相关版本内容及后台数据。通过调取服务器日志与更新记录，追溯固定游戏历史版本内容，强化权利救济的技术支撑。以“技术取证+版本固定+司法推定”的组合路径，有效缓解信息不对称和举证失灵问题，为动态侵权案件提供可验证的证据链条和裁判基础。

3秒跳1元！男子给出租车安装“小马达”获刑

□ 记者 季张颖 通讯员 李翔

“这计价器跳得比我心脏都快，计价器3秒钟就翻跳1元！”一个看似不起眼的小装置，配合司机师傅隐蔽的操作手法，出租车上的计价器数字开始疯狂上跳。近日，经闵行区人民检察院提起公诉，张某某因非法控制计算机信息系统罪，被闵行区人民法院判处有期徒刑7个月，并处罚金。

2025年年初，上海12345市民服务热线收到出租车计价虚高的投诉激增，许多外地游客和外国游客反映乘坐的出租车可能在计价器上做了手脚。对于部分出租车非法安

装“小马达”进行宰客的行为，相关执法机关立刻组建联合整治专班，持续整治“小马达”现象，对情节严重、构成犯罪的行为追究刑事责任。2025年8月14日，该案由公安机关移送至闵行区检察院审查起诉。

“‘小马达’安装简单，操作隐蔽，效果好，找我安装的人还不少。”面对检察官的讯问，张某某供述，“小马达”可以通过向计价器发送虚假脉冲信号，直接篡改计价器里的里程数据。“‘小马达’安装在驾驶位前侧的方向盘下，通过一组线束连接。”承办检察官还发现这种装置有遥控、触摸和脚踏

三种控制方式，遥控则是外置一个遥控器，触摸和脚踏的按钮则固定在出租车上。但无论哪种控制方式，都可以通过增强计价器的脉冲信号，增加车辆实际行驶里程的方式，达成多计费的目的。

本案虽案涉金额不高，但事关上海城市形象和出租车行业诚信经营环境，承办检察官受理案件后坚持依法履职，严格把握案件办理的全过程。面对案件涉及人员多、证据多的情况，承办检察官翻阅24份证人证言，将安装“小马达”的出租车牌照、安装时间、安装费用同张某某微信账单耐心比对、查证，并结合出租车公司的情况说明和测量机构的检定书，查

清张某某犯罪事实和犯罪所得。

承办检察官发现在实际使用过程中，司机需要操作“小马达”发射脉冲信号控制计价器计算里程数，不操作则不影响计价器计算里程数。这表明，“小马达”是以一种“作弊”的方式非法控制计算机信息系统，但没有实质破坏计算机信息系统功能。因此，承办检察官认为将张某某的行为定性为非法控制计算机信息系统罪更为准确，并以此罪名对张某某提起公诉。

经查，2024年7月至2025年1月之间，张某某共销售、安装上述“小马达”至少24台，获利1.5万余元。经闵行区检察院提起公诉，张某某最终被判处刑罚。