



中国科学院大学

University of Chinese Academy of Sciences

武侠Q传游戏改编权纠纷

——网游改编边界在哪里？

创新技术管理课程小组作业

成员：李敬 李* 吴* * 杨* * 李* * 阳* * 周* *

2020.11.18



01 / 案件回顾

02 / 事件分析

03 / 总结与建议



1

PART ONE

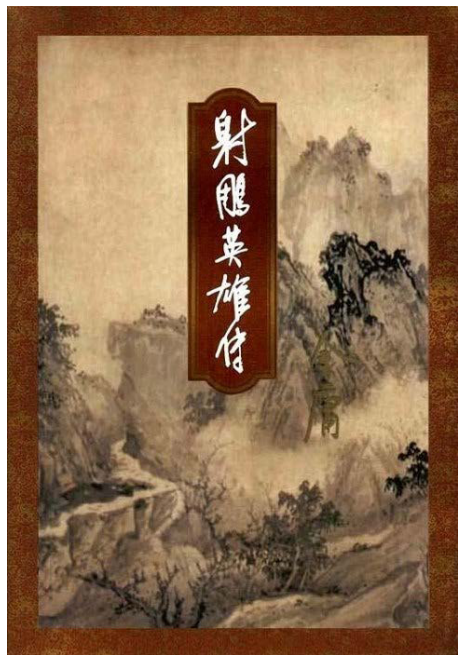
案件回顾

案件介绍/ 双方主张/ 审理经过





明河社出版有限公司（简称明河社）是《射雕英雄传》《神雕侠侣》《倚天屠龙记》《笑傲江湖》等作品在中国境内的专有使用权人。



《武侠Q传》是一款武侠风格的角色扮演兼策略类游戏，由北京火谷研发，著作权人为北京火谷和昆仑乐享共同所有，昆仑万维系该游戏的运营商，并通过多个渠道提供游戏的下载服务。





- 《武侠Q传》游戏推出后，引起明河社和完美世界的不满，他们认为，该游戏未经授权由包括涉案小说在内的金庸武侠作品改编而来，大量使用了涉案小说的故事情节、特定人物、场景设置等独特性表达，并以此为线索，进行游戏路径、关卡等相关设置。



被侵权公司之一“完美世界”公司logo



侵权公司之一“昆仑万维”公司logo





被侵权公司主张

明河社和完美世界两家公司称，其获得金庸的授权许可，依法享有涉案小说的移动终端游戏软件改编权、改编后游戏软件商业开发权的独家授权以及维权等权利。上述3家公司未经许可，擅自将涉案小说改编成游戏，并通过发行、传播该游戏获取巨额利益，严重侵犯了原告的著作权。同时，上述3家公司违反诚实信用原则，构成不正当竞争行为。据此，明河社和完美世界将上述3家公司诉至法院。





侵权公司主张

北京火谷认为，涉案游戏是其创作的新作品，使用的创作素材来源于公有领域，不构成涉案作品的演绎作品；文字作品中的单独人物角色、兵器、阵法等不是著作权法的保护对象等。昆仑万维及昆仑乐享则认为，涉案游戏为北京火谷独立创作，不存在侵权内容，两家公司已尽合理的注意义务，不应承担侵权责任等。





一审

法院认为，三被告未经许可且无偿将他人具有商业价值的资源投入商业领域使用的行为

- 1.不正当地取得了成本上的优势。
- 2.另一方面抢占了本应属于完美世界的相关游戏市场，对完美世界造成了现实的、可以预见的损害。
- 3.涉案小说中的相关元素对受众的吸引力，可以转化为游戏玩家消费的动力，这些相关元素因能带来更多的商业机会或者商业利益，其本身已成为一种具有商业价值的经济资源。

最终法院认定，现有证据不能证明涉案游戏软件构成对权利人任意一部作品的改编。但火谷网、昆仑乐享公司和昆仑万维公司的行为构成对明河社及完美世界公司的不正当竞争。

法院参照涉案小说在中国大陆市场3年的独家移动终端游戏软件改编权许可费800万元的合理倍数确定了该案的1600万元赔偿数额。





二审

北京市高级人民法院二审认定涉案游戏构成对权利人作品的改编，火谷网构成对明河社和完美世界公司享有权利作品移动终端游戏软件改编权的侵害。火谷网作为开发者，昆仑乐享公司、昆仑万维公司作为游戏运营者，三者应共同承担侵权责任。



2

PART ONE

事件分析

改编权含义及行为界定/小说到游戏改编该如何比对/社会意义





改编权包括什么？

我国《著作权法》第十条第一款第(十四)项规定：“改编权,即改变作品,创作出具有独创性的新作品的权利。”



改编以原作品为基础

表示新作品同原作品必然在某些具有独创性的部分实质相同



改编出的新作品具有独创性

尽管存在部分相同，但新作品产生了有别于原作品的独创性，是著作权法意义上的另一作品



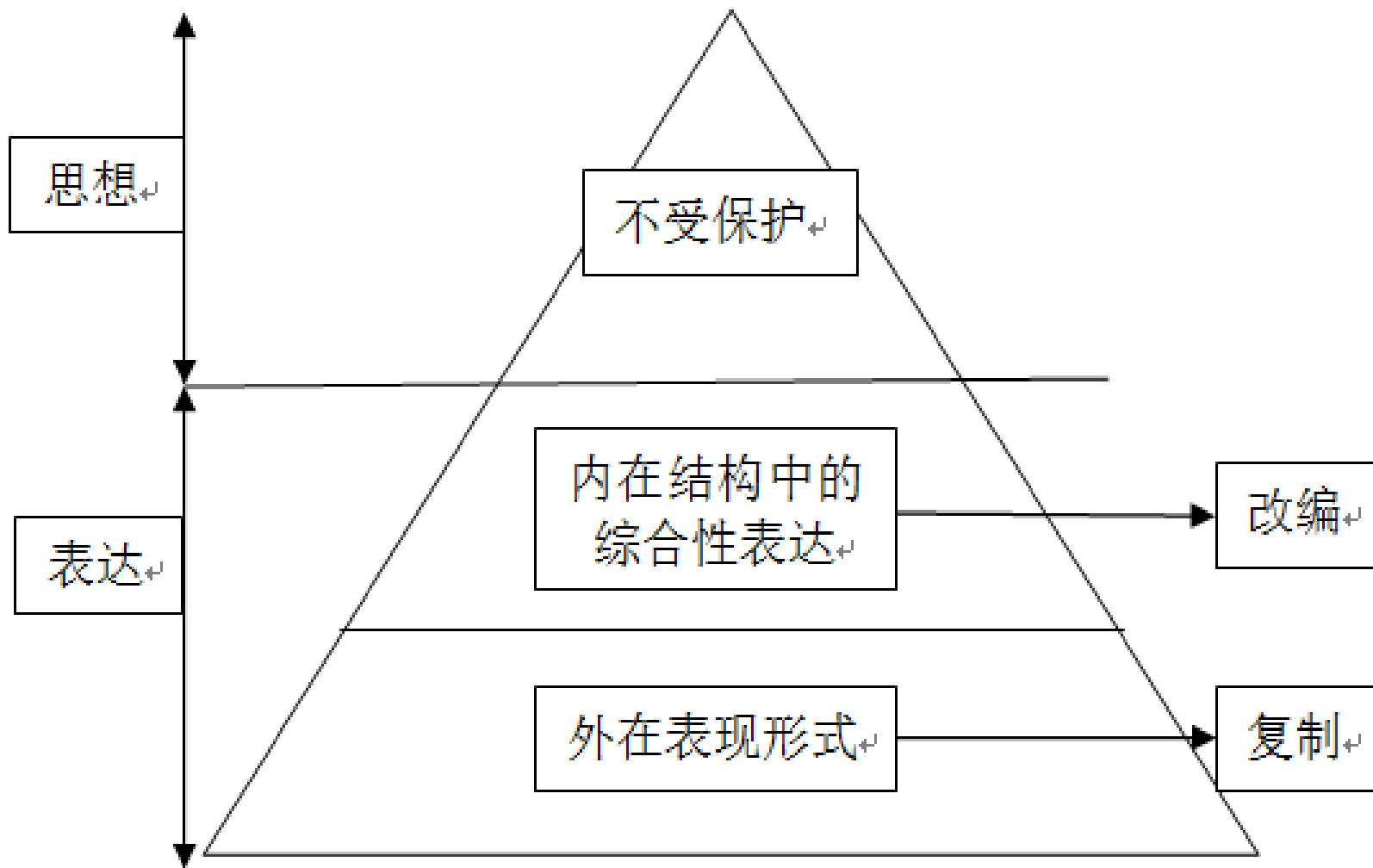


图 作品保护范畴与改编的关系





改编行为如何界定？

区别在于对原作品的利用对象和利用程度不同，改编行为使用了原作品中受著作权保护的独创性表达

借鉴行为对原作品的利用是在借鉴原作品中思想、主题等归于“思想”内容的基础上，进行自己的独创性表达，所形成的新作品不同于或脱离于原作品的具体表达，故不受原作品著作权的控制。

改编行为与复制行为

改编行为与借鉴行为

区别在于行为人是否付出了独创性劳动，是否创作出了新的作品

未经许可在被诉侵权作品中使用了原作品的表达，但并未形成新的作品，属于侵害复制权的复制行为

未经许可在被诉侵权作品中使用了原作品的表达，并形成新的作品的，则属于侵害改编权的改编行为





一般作品与原作品构成实质相似判断

(1) 事实判断：是否明显相似；

“抽象测试法”

“整体观念与感觉测试法”

基于整体的观念和感觉，将作品全部元素（包括不受保护的元素）视作一个整体，**比较两部作品的主题性和印象性**，而不是将作品各要素进行细分。

(2) 价值判断：功能与效果是否一致

能为著作权人带来经济价值的效果指的是市场替代效果，即在后作品是否对在先作品的**市场产生威胁，形成竞争关系**。





卡牌游戏的表现形式不同于小说

- (1) 不以大段文字表达思想或情感；
- (2) 进行改编时，是将小说中的独创性表达（如人物等）进行“卡牌化”；
- (3) 卡牌游戏为**非线性游戏**，没有情节设计，游戏进程**不依赖情节推动**；
- (4) **不存在**与原作的故事情节及脉络发展相符或相对应的游戏情节；
- (5) 关卡之间**没有逻辑上的因果关系**。





本案中涉案小说内容的情况

- (1) 各类卡牌以及关卡等在名称设定、具体事项描述上与涉案小说的相应内容**具有极强的对应性**；
- (2) 卡牌组合规则设计中**直接使用了**涉案小说对人物角色、武功、配饰、阵法以及具体场景相互关联关系的独特设计和安排；
- (3) **不是一**般意义上的**整体性或局部性使用**；
- (4) 将涉案四部武侠小说中的独创性表达进行了**截取式、组合式的使用**。





“表达”和“表现形式”之间的关系

- (1) 改编作品以其特有**表现形式**使用原作的**独创性表达**，不属于脱离于原作的新表达；
- (2) 不同类型的作品改编的网络游戏，其**表现形式**将影响其使用原作**独创性表达的方式**；
- (3) 不能因为使用方式发生变化而否认或忽略其对原作**独创性表达**的使用；
- (4) 从涉案具体游戏的**表现形式**入手，具体了解其使用原作**表达的方式和特点**。

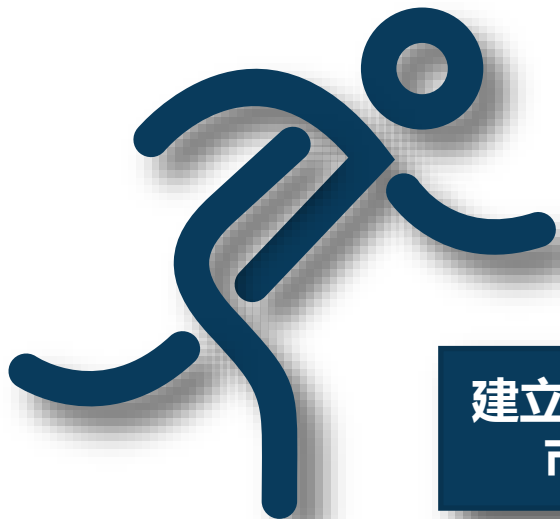




涉案作品的移动终端游戏改编权及相关权益难以实现

- (1) 作品的财产性利益最终需要通过市场交易来实现；
- (2) 以小说人物为中心的武功、配饰、阵法、场景及其相互关系设计等内容是体现作者选择、安排和设计的核心创作元素。





二审判决在认定涉案游戏侵害涉案小说改编权时提到，作品的财产性利益最终需要通过**市场交易**来实现。

建立规范的行业市场秩序

在武侠小说等优秀文学作品成为影视、游戏改编的热门题材的当下，这些作品的财产价值超越了以往任何一个时代。予以保护是文化产业有序发展的需要

相关权益维护

对于武侠小说的游戏改编，以小说人物为中心的武功及其相互设计等内容是体现作者选择、安排和设计的核心创作元素，实现作品的移动终端游戏改编权及相关权益





从前文分析可知，业界所称的IP与改编与法律定义存在一定差异。在进行游戏改编时，不仅要正确理解IP与改编的内涵，也要准确把握改编权的控制范围及改编作品著作权的行使规则。具体而言：

1. 取得许可前：

完整理解“改编”的对象和方式，理清自身的实际需求，事先与律师详细沟通，避免简单地把许可合同“丢”给律师去改。弄清作品的源流沿革，必要时，需向双重权利人取得双重许可。



2. 获取许可时：

明确约定“改编”的对象和方式。

仅简单约定“改编权”许可的，是狭义的改编许可，其改编的对象是作品。尽管狭义的改编许可通过合同解释可能可以扩张到对非作品元素的许可。

但是，这一做法可能影响维权：对他人未经许可使用作品名称、角色名称等非作品元素的行为，可能因未就非作品元素的使用取得明确的书面授权，而无法提起诉讼。对改编作品的后续使用行为应一并列举，并取得原作品著作权人的许可。



3. 许可他人时：

当游戏为改编时，可以许可他人使用游戏的独创表达，但无权许可原作品的表达。

当游戏为原创时，一旦许可他人将游戏改编、摄制成类电作品，就目前的司法实践而言，他人可自行对该类电作品以复制、发行、传播等方式使用（改编除外）。





最主要：2019年中国法院10大知识产权案件和50件典型知识产权案例 <http://www.court.gov.cn/zixun-xiangqing-226511.html>

[1]上海市杨浦区人民法院2015年12月一审判决，案号为(2015)杨民三(知)初字第55号，本案中原告主张被控侵权游戏侵害了四部小说的改编权，法院认定被控侵权游戏使用了其中一部小说的故事情节，侵害了该小说的改编权。

[2]北京市海淀区人民法院2016年10月一审判决，案号为(2015)海民(知)初字第6153号。

[3]北京知识产权法院2016年4月二审判决，案号为(2015)京知民终字第2256号。本案原告在一审中放弃了对改编权的主张，变更为仅主张不正当竞争，但二审法院论述原告诉权时对改编的判断标准亦有评述。

[4]北京市第一中级人民法院2017年9月一审判决，案号为(2014)一中民初字第5146号。

[5] 陈锦川，《演绎作品著作权的司法保护》，发表于《人民司法》2009年第19期。

[6]本文主要探讨以文字形式表现的角色形象。电影作品、美术作品中的角色形象，其借助于可视化手段能够获得充分的表达，通常可以作为美术作品等而受著作权保护，争议较小，不在本文中讨论。

[7]第十九条第一款：“当事人主张诉争商标损害其在先著作权的，人民法院应当依照著作权法等相关规定，对所主张的客体是否构成作品、当事人是否为著作权人或者其他有权主张著作权的利害关系人以及诉争商标是否构成对著作权的侵害等进行审查。”

[8]海淀区人民法院2016年3月一审判决，案号为(2015)海民(知)初字第32202号。

[9]北京市高级人民法院2011年8月二审判决，案号为(2011)高行终字第374号。

[10]引自该案的关联案件(2010)沪二中民五(知)初字第158号判决的事实认定部分。

[11]王迁，《著作权法》，中国人民大学出版社，2015年第1版，第206页。

[12]北京市第二中级人民法院2014年9月一审判决，案号为(2014)二中民终字第05328号，该案认定：即便改编原作品的行为已取得许可，出版发行改编作品，未取得原作品著作权人许可的，构成侵权。

[13]上海市第二中级人民法院2014年12月一审判决，案号为(2014)沪二中民五(知)初字第83号，该案明确：演绎改编作品，需同时取得改编作品著作权人和演绎作品著作权人的许可。

[14]上海市高级人民法院2005年9月二审判决，案号为(2004)沪高民三(知)终字第137号。

[15] 伯尔尼公约第十四条第1款规定：“文学艺术作品的作者享有下列专有权利：(1) 授权将这类作品改编和复制成电影以及发行经过如此改编或复制的作品；(2) 授权公开表演、演奏以及向公众有线传播经过如此改编或复制的作品。”第2款规定：“根据文学或艺术作品制作的电影作品以任何其他艺术形式改编，在不妨碍电影作品作者授权的情况下，仍须经原作作者授权。”引自WIPO正式翻译文本，见http://www.wipo.int/wipolex/zh/treaties/text.jsp?file_id=283696，最后访问于2018年3月28日。

[16]第十六条第二款规定：“使用演绎作品应当取得演绎作品的著作权人和原作品的著作权人许可。”





THANKS



中国科学院大学
University of Chinese Academy of Sciences