



手機遊戲抄襲成風：維權難點卡在哪兒？

來源：香港矽谷 (<http://www.hksilicon.com/kb/articles/641999>)

日期：14-Nov-2014

抄襲容易，維權艱難。

這是當前著作權維權糾紛中現實「困境」，而這在手游版權保護中顯得更加突出。日前，盛大遊戲宣布將重點針對市場上的仿傳奇手游進行維權救濟，目前已一次性發出約 200 份維權公函，涉及蘋果、百度、UC 九游、豌豆莢、同步推等約 20 家被告公司，初步索賠合計達 5000 萬元人民幣。

很多人可能會很驚訝，怎麼會有這麼多侵權方，索賠金額居然這麼高。但是，站在版權人角度來看，最頭疼的問題是：侵權怎麼會這麼容易？而這就不得不說到當前手游維權的難點問題。

首先，「創新難，複製易」。在手游作品中，遊戲人物設計、遊戲內容、遊戲操作以及遊戲效果，想要創新非常不容易，但是，一旦有新的創新形式出現，複製起來卻非常容易。

比如《天天愛消除》走紅后，一夜之間，手機玩家會在各大應用市場看到各種新上市的消除類的遊戲，消除的對象可能從球變成了菱形，顏色從綠色變成了紅色。



這個時候，你會發現，手機遊戲市場的競爭，比拼的不是原創實力，而是「優化能力」，誰的優化能力強，誰的推廣能力強，誰就能快速佔領市場，並獲得不菲的收入。而原創者如果在推廣、運營上的能力不夠或投入不足，很快就會被「埋沒」。

而複製容易或容易複製的根源在於作品的屬性所致。眾所周知，不論文字形式，還是人物造型，抑或是視覺效果，只要有個模型或參考，找幾個設計人員「照貓畫虎」一番就能輕易實現對他人作品的「剽竊」或「抄襲」。

更令版權人苦惱的是，手機遊戲作品「易複製」的這種屬性基本無法改變或扭轉，因為手機遊戲必須是可視化的。只要可視了就能實現模仿。

其次，「侵權易，認定難」。在手機遊戲行業，一款新遊戲走紅后，同類遊戲會如「雨後春筍」般「湧現」。從「抄襲者」角度看，這屬於個性遊戲「種類化」。比如，《逃離神廟》走紅后，迅速催生了一類新遊戲——跑酷遊戲。各種以奔跑為形式、重力感應控制的跑酷遊戲大量上市，如果人物角色、場景稍有變化，想要認定構成侵權就已經很難，如果遊戲名稱、人物、場景有較大變化，就更難認定構成侵權。

這其實也給作品保護提出了另外一個思路，那就是，在做好作品的著作權保護外，是否需要同步考慮將獨創性的內容、設計或操作通過專利或技術秘密等方式予以保護？

當然，這裡面又會涉及到一個問題，擴大保護範圍會否束縛行業發展？而這恰恰是侵權者們最願意高舉的大旗。



其三，「抄襲多，賠償難」。誠如前述，手游作品複製、侵權很容易，但是，侵權認定有難度，相當於給抄襲者們提供了很好的保護，因此，抄襲者們眾多。

但當著作權人去聲張權利時，又會發現另外一個問題，那就是「抄襲多，賠償難」。造成賠償難原因有很多，有的是沒賺着錢沒錢賠，有的是轉移財產致使無錢可賠。

但歸根到底，可能是版權人耗費較長時間去維護權益，卻發現維權成本遠大於收益。這又給著作權人出了一道難題，到底是坐視抄襲者們狂歡，自己忍着；還是耗費巨資出手維權，自己虧着。當你成為版權人時，這個問題還真的不好拿捏，一邊是市場機會稍縱即逝；一邊是別人不費力氣也賺的盤滿鉢滿。

要想改變當前手游維權難的困局，可能需要著作權人變更保護思路、維權方式和路徑。

首先，變單一保護為組合保護。當前，手機遊戲作品多以版權保護為主，後續新創作的手游作品，在做好版權保護的同時，應同步考慮引入專利、商標等全面保護策略。

比如從遊戲名稱、遊戲人物造型、遊戲內容甚至是遊戲操控等，根據遊戲的特點，從不同的維度加強知識產權的申請和保護。



這樣做的好處在於能突破手游版權侵權認定難及保護範圍有限的問題。此外，對於侵權作品的打擊手段也可以變的更加多樣化。

其次，變單點維權為批量維權。以此次盛大遊戲維權方式為例，一次性面向遊戲開發商、應用市場等多個環節數十家廠商，一次性批量發出 200 封維權公函。這種做法的好處也是顯而易見的，與點對點維權相比，它能有效震懾相關利益鏈，並有望以最快的速度遏制侵權作品的傳播或銷售，以期以最快的速度將侵權損失降到最低。

手機遊戲作品，作為一種商品會受到市場生命周期的影響，一款遊戲如果不能持續賺錢，那麼，對於手機遊戲開發者來說，既要投入巨大成本維持老遊戲的運營，還是需要投入巨大成本開發全新的遊戲。

因此，與其他作品不同的是，手機遊戲作品的版權維權更迫切需要「手段市場化」、「結果貨幣化」，通過興訴維權遏制侵權，擴大收入來源。

中國政法大學知識產權研究中心特約研究員 李俊慧