

ICS 35.240.30
CCS L 99

T/CADPA

中国音像与数字出版协会团体标准

T/CADPA 15—2021

游戏版权维权指引

Guideline for protection of game copyrights

2021 - 05 - 20 发布

2021 - 05 - 20 实施

中国音像与数字出版协会 发布

目 次

前言	II
引言	III
1 范围	1
2 规范性引用文件	1
3 术语和定义	1
3.1 游戏版权术语	1
3.2 游戏专业术语	1
4 侵权行为	2
5 维权方式	2
5.1 维权主体	2
5.1 维权途径	2
5.2 处理方式	2
6 权利证明	2
7 证据保全	3
7.1 保全方式	3
7.2 保全途径	3
参考文献	4

前 言

本文件按照GB/T 1.1—2020《标准化工作导则 第1部分：标准化文件的结构和起草规则》的规定起草。

本文件由中国音像与数字出版协会提出并归口。

请注意本文件的某些内容可能涉及专利。本文件的发布机构不承担识别专利的责任。

本文件起草单位：北京世界星辉科技有限责任公司、北京知蝉科技有限责任公司、三七互娱（上海）科技有限公司、广州银汉科技有限公司、广东广悦律师事务所、九州出版社、今日头条有限公司、盛趣信息技术（上海）有限公司、游艺春秋网络科技（北京）有限公司。

本文件主要起草人：李国龙、李海毅、陈昊、孙艳玲、王毅、蔡钢、夏禹、何志旋、陈栩芸、刘泳、徐绥、李杰良、杨杰、王琪珺、王晋波、高斯平、张福秀、郑慧、张新敬、李士楠、李琪、徐天华、朱国政。

引 言

近年来，我国游戏产业高速发展，市场总体营收规模已经达到3000亿元，成为我国文化产业的重要组成部分，极大丰富了广大群众的精神文化生活。同时，值得注意的是：行业整体发展高速增长的同时，游戏行业内的版权侵权行为也层出不穷，导致游戏企业不但遭受经济损失，且经受着各类侵权行为的困扰。为了有效指导游戏企业维权行为，保护游戏企业合法权利，增强游戏行业的自律和创新，更好服务国家和社会发展大局，特制定本文件。

游戏版权维权指引

1 范围

本文件规定了游戏版权维权工作过程中的侵权行为、维权方式、权利证明及证据保全。

本文件适用于游戏版权方或合法权利人（从版权方取得合法授权的权利人）针对侵犯游戏版权行为的维权。

2 规范性引用文件

下列文件中的内容通过文中的规范性引用而构成本文件必不可少的条款。其中，注日期的引用文件，仅该日期对应的版本适用于本文件；不注日期的引用文件，其最新版本（包括所有的修改单）适用于本文件。

GB/T 32626 信息技术 网络游戏 术语

T/CADPA 7.4 网络游戏术语 第4部分：版权

3 术语和定义

GB/T 32626、T/CADPA 7.4界定的以及下列术语和定义适用于本文件。

3.1 游戏版权术语

3.1.1

盗用 poaching

未经版权方或合法权利人许可擅自使用的行为。

3.1.2

复制权 right of reproduction

以印刷、复印、拓印、录音、录像、翻录、数字化等方式将作品制作一份或者多份的权利。

3.1.3

改编权 right of adaptation

改变作品，创作出具有独创性的新作品的权利。

3.1.4

信息网络传播权 right of communication to the public

以有线或者无线方式向公众提供，使公众可以在其选定的时间和地点获得作品的权利。

3.2 游戏专业术语

3.2.1

私服 private server

未经版权所有者授权、以不正当手段获得游戏服务器端安装程序或源代码之后设立的网络服务器。

[来源：T/CADPA 7.4—2020，3.23]

3.2.2

外挂 cheating program

利用信息技术针对网络游戏达到作弊目的的程序,包括但不限于自动进行游戏、破坏技术保护措施、修改游戏数据。

[来源: GB/T 32626—2016, 2.3.11, 有修改]

3.2.3

游戏版号 game copyright number

由国家出版行政主管部门批准相关游戏出版运营的批文号总称。包括游戏的批准文号和ISBN号。

[来源: T/CADPA 7.4—2020, 3.3]

3.2.4

游戏元素 game elements

游戏作品的构成要素,包括游戏音乐、场景地图、故事情节、人物形象和交互设计等。

4 侵权行为

版权侵权行为包括但不限于:

- a) 私服,针对版权方或合法权利人网络游戏,开设私服并向游戏玩家传播。
- b) 外挂,向游戏玩家传播版权方或合法权利人网络游戏的外挂。
- c) 套用游戏版号,为了逃避监管、实现上线运营目的,冒用版权方或合法权利人游戏版号。
- d) 盗用游戏元素,未经版权方或合法权利人授权,使用版权方或合法权利人游戏的游戏元素。
- e) 盗用游戏源代码,以不正当手段获得版权方或合法权利人游戏的游戏源代码。
- f) 侵犯游戏改编权,未经版权方或合法权利人授权,擅自改变版权方或合法权利人游戏。
- g) 侵犯复制权,未经版权方或合法权利人授权,对版权方或合法权利人游戏进行印刷、复印、数字化等。
- h) 侵犯信息网络传播权,未经版权方或合法权利人授权,通过网络传播版权方或合法权利人游戏。
- g) 其他侵权行为。

5 维权方式

5.1 维权主体

维权主体应当是游戏版权方或合法权利人,包括自然人、法人和非法人组织。

5.2 维权途径

版权方或合法权利人可以通过自行协商,也可以通过著作权主管部门、人民调解委员会、有管辖权的仲裁机构、有管辖权的人民法院、公安机关等法律法规规定的部门进行维权。

5.3 处理方式

5.3.1 著作权主管部门、人民调解委员会、著作权行政执法部门等相关机构根据版权方或合法权利人提交的权利证明文件以及侵权证据文件进行核实和反馈。

5.3.2 有管辖权的人民法院、仲裁机构对版权方或合法权利人提交的权利证明文件以及侵权证据等进行认定。

6 权利证明

6.1 针对“私服”、“外挂”侵权行为,版权方或合法权利人应提供的权利证明,包括拥有作品版权的证明和游戏版号信息,其中作品版权证明材料如计算机软件著作权登记证书、游戏授权运营合同、游戏运营授权书和维权授权书等。

- 6.2 针对套用游戏版号的侵权行为，版权方或合法权利人应提供被套用游戏版号的原始审批信息，可出具国家出版行政主管部门的批准文件。
- 6.3 针对盗用游戏元素侵权行为，版权方或合法权利人应提供拥有游戏元素版权的证明，如作品登记证书、游戏作品授权书和游戏元素制作原稿等。
- 6.4 针对盗用游戏源代码侵权行为，版权方或合法权利人应提供拥有游戏源代码的证明，如计算机软件著作权登记证书、开发方提供的著作权声明文件、公证文件、鉴定书和开发记录等。
- 6.5 针对侵犯游戏改编权侵权行为，版权方或合法权利人应提供拥有游戏改编权的证明，如游戏改编权授权合同、游戏改编授权书和维权授权书等。
- 6.6 针对侵犯游戏复制权、信息网络传播权侵权行为，版权方或合法权利人应提供拥有作品的版权证明，如计算机软件著作权登记证书、原产地提供的著作权证明文件或开发方提供的著作权声明文件、作品登记证书、游戏授权运营合同、游戏运营授权书等。

7 证据保全

7.1 保全方式

7.1.1 公证保全

公证保全内容包括：

- a) 侵权内容的截图、录像；
- b) 可查看或可下载的侵权内容的网络链接地址；
- c) 侵权方身份信息；
- d) 侵权方违法所得、版权方或合法权利人的实际损失信息。

7.1.2 诉讼保全

在证据可能灭失或者以后难以取得的情况下，向有管辖权的人民法院申请保全证据。

7.1.3 技术存证

通过时间戳、公证云、电子签名、区块链等方式保全技术数据。

7.2 保全途径

通过以下机构保全：

- a) 公证机构；
- b) 有管辖权的人民法院；
- c) 有资质的时间戳、公证云、电子签名、区块链等技术存证平台。

参 考 文 献

- [1] 全国人民代表大会常务委员会. 中华人民共和国著作权法 [Z]. 2020年11月11日.
- [2] 国家新闻出版广电总局、工业和信息化部. 网络出版服务管理规定[Z]. 2016年2月4日.
- [3] 国家新闻出版广电总局办公厅. 新广出办发(2016)44号[Z]. 关于移动游戏出版服务管理的通知. 2016年5月24日.
- [4] 国家版权局. 国家版权局关于进一步做好著作权行政执法证据审查和认定工作的通知[Z]. 2020年11月15日.
-