

《游戏版权侵权投诉处理规范》的编制说明

一、任务来源

近年来，我国游戏行业高速发展，游戏市场已成为我国重要的文化产业市场。但是，游戏行业发展的同时，游戏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，且面临着如何处理版权侵权行为的困扰。为了有效指导和帮助游戏企业处理游戏侵权行为，增强游戏行业的自律和创新，制定本标准。

本标准由中国音像与数字出版协会反盗版工作委员会向中国音像与数字出版协会提出了标准立项，由北京知蝉科技有限责任公司和九州出版社作为标准起草牵头单位。中国音像与数字出版协会于2019年9月30日批准该标准立项，并将《游戏版权侵权投诉处理规范》列入中国音像与数字出版协会第二批团体标准项目立项清单（见音数团标[2019]4号）。

二、主要工作过程

- 1、2019年10月初，中国音像与数字出版协会反盗版工作委员会向游戏相关企业发出邀请，并组成本标准编写小组，小组成员共计十一家企业。2019年10月28日，标准起草牵头单位北京知蝉科技有限责任公司起草形成了《游戏版权侵权投诉处理规范》标准大纲。
- 2、2019年12月27日，中国音像与数字出版协会反盗版工作委员会组织标准编写小组在北京召开标准研制工作启动会，讨论《游戏版权侵权投诉处理规范》标准大纲内容、确定工作分工和各阶段工作时间节点，并由中国音像与数字出版协会专家介绍团体标准制定工作的流程及要求。
- 3、标准起草牵头单位北京知蝉科技有限责任公司和九州出版社根据编写小组各成员对于标准大纲的修改意见以及各自对游戏领域版权侵权投诉处理的方法和建议，于2020年2月24日形成了标准初稿。标准编写小组各成员对标准初稿进行了讨论和修改，于2020年3月11日形成了工作组稿。标准编写小组各成员对工作组稿进行了再次讨论和修改，于2020年3月23日形成了工作组修改稿。2020年5月26日，中国音像与数字出版协会反盗版工作委员会组织标准编写小组对工作组修改稿进行了再次讨论和修改，于2020年7月1日形成了征求意见稿，并于2020年8月10日提交中国音像与数字出版协会。

三、标准主要内容与主要技术问题说明

一）标准主要内容

- 1、范围：规定标准的内容结构和适用对象；
- 2、规范性引用文件：列出标准中引用到的标准及文件；
- 3、术语和定义：解释标准中使用的专业术语；
- 4、侵权投诉处理流程：列出侵权投诉处理流程图；
- 5、投诉发起：规定投诉文件、文件格式、投诉途径及投诉反馈；
- 6、版权确权：规定确权原则、确权方法及确权结论；
- 7、侵权判定：规定判定原则、判定方法及判定结论；
- 8、侵权处理：规定处理原则、处理方案及处理结果。

二）主要技术问题说明

无

四、采用国际标准

无

五、与现行法律法规和强制性标准的关系

本标准属于团体标准，与现行法律法规和强制性标准不矛盾。

六、重大分歧意见的处理经过和依据

本标准未产生重大分歧意见。

七、标准作为强制性或推荐性标准发布的意见

本标准属于推荐性团体标准，供中国音像与数字出版协会游戏企业会员和社会自愿使用。

八、贯彻标准要求和措施建议

本标准首次发布，建议在中国音像与数字出版协会游戏企业会员中推广采用本标准，鼓励社会其他企业自愿使用本标准。

九、废止现行有关标准的建议

无

十、其他应予说明的事项

无

中国音像与数字出版协会反盗版工作委员
团体标准编写组
2020年8月10日