**上海市普陀区人民法院**

**涉文化创意产业知识产权纠纷十大典型案例**

知识产权创造篇

**知识产权创作不得侵犯他人在先权利**

——使用他人卡通形象生产销售衍生品侵权纠纷案

**原告**：某动画公司

**被告**：某玩具制造公司、某玩具销售公司

**案情简介：**原告发行“托马斯”系列卡通片，拥有“托马斯小火车”等动画角色的著作权，并申请注册“托马斯”系列商标。两被告制造、销售与“托马斯小火车”外形近似的火车玩具，并在外包装和销售店铺等多处标注“托马斯”等与原告权利商标近似的标识。原告诉至法院，请求判令两被告立即停止侵权并赔偿经济损失。两被告辩称其已获得案外人的外观设计专利和著作权授权，同时拥有“托馬斯”和“越诚托马斯”商标的许可使用权，有权生产、销售涉案火车玩具并标注“托马斯”字样。

**裁判结果：**结合原告中美两国的版权登记证书以及商标注册证，原告享有涉案动画角色形象的著作权以及“托马斯”系列商标的专用权。两被告提供的作品登记证书和外观设计专利证书所载作品完成时间或专利公告时间均晚于原告权利作品的创作完成时间，不能对抗原告拥有的在先著作权。其主张获得许可使用权的“托馬斯”商标早在侵权发生前已被撤销，故以该商标作为权利基础进行抗辩并无事实和法律依据；“越诚托马斯”商标与被控侵权标识“托马斯”存在明显差别，被告未规范使用注册商标的行为，仍应按照商标侵权的认定标准予以评判。被告的涉案行为系借助原告作品、商标等所享有的综合性声誉，从产品外观、包装、标识、宣传等多个环节对原告权利进行侵害，应当承担相应的法律责任。

**风险管控提示：**文创企业均需创造自己的核心知识产权。知识产权的获得须以合法为前提，不得侵犯他人在先权利。著作权登记证书、商标注册证等权利证书虽能证明权利归属，但其并非“金钟罩、铁布衫”。 我国的作品登记制度和外观设计专利制度仅进行形式审查，倘若申请登记的作品或外观设计专利系抄袭他人在先享有著作权的作品，或系侵害其他权利产生，即便企业已获得作品登记证书和外观设计专利证书，也不能对抗合法的在先权利。同样的，商标法也为在先权利人提供了提出异议、申请宣告商标无效、提起诉讼等救济途径。文创企业应将发展重心置于智力成果创造，全力打造具有影响力的IP，而非将精力用于攀附他人IP，进行恶意抢注。

**职务创作过程中应当明确作品权利归属**

——职务作品权属不明引发的著作权侵权纠纷案

**原告**：某时尚公司

**被告**：某商贸公司

**案情简介：**原告系一家服装类企业，与其母公司签订《版权转让协议》，获得其母公司所有职务作品的著作权。协议签订后，其母公司的签约设计师先后创作完成《仙人掌满地印花》和《摩洛哥地砖图案》两款图案，并配有相关《设计说明》，内含创作完成时间、创意设计、职务作品声明并附底稿。原告上市销售印有涉案图案的成衣后发现，被告生产、销售的两款连衣裙分别使用了上述两款图案，故诉至法院，请求停止著作权侵权行为并赔偿经济损失。被告提出现有证据无法证明涉案图案系职务作品，并由原告享有著作权，同时辩称被控侵权商品系其自行设计。

**裁判结果：**法院在认定涉案图案构成作品的前提下，着重对作品权属进行审查，根据设计底稿、设计说明、成衣实物、劳动合同、职务作品权利归属协议、版权转让协议等证据，认定涉案作品为职务作品，且由原告享有著作权。虽被告辩称被控侵权商品上使用的图案由其自行设计，但提供的设计手稿及打样指示书均无法证明设计的完成时间，其抗辩意见未被采纳。

**风险管控提示**：本案是一起涉及职务作品的著作权侵权纠纷典型案例，职务作品的确权风险、作品素材的侵权风险、权利转让的衔接风险等均在本案中交织。对于企业而言，职务作品是其创造研发成果的重要载体，对此企业需要从人员和创作成果两条线入手，一方面加强对人员职责范围、合作分工、隶属关系、成果归属的约定，避免后续发生权利争议；另一方面对创作成果实行全流程监控，规范原稿留存、版本管理、信息备案、权利登记等环节，如在权利创造过程中涉及知识产权采购或授权，还需着重审查供方的权属证明，并就许可范围、侵权责任承担等作出明确约定。规范健全的职务作品管理机制，既能在企业利用和享受创作成果时提供充分的权利保障，也能在企业遭受侵权风险时提供坚实的维权基础。

**委托创作中对成果验收标准宜明确具体**

——宣传片交付验收标准不明引发合同款项结算纠纷案

**原告：**某传媒公司

**被告：**某文化创意公司

**案情简介**：原、被告签订《高清宣传片制作合同》，约定由原告为被告制作宣传片，并就价格、拍摄方式、内容、成品交付与验收、付款节点等进行了约定。合同中对成片验收约定以案外人客户最终确认为验收合格标准。合同履行期间，被告向原告支付了部分首期款，原告按约交付了第一版成片，并在收到相关修改建议后交付了第二版、第三版成片。后因被告未按约支付剩余价款，原告遂诉至法院，请求判令被告支付剩余合同价款等。被告则提出原告提供的宣传片初稿未通过客户验收，故通过第三方重新制作了涉案宣传片，因此无需再行支付余款。

**裁判结果：**涉案《高清宣传片制作合同》虽约定应以客户验收合格为付款前提，但并未就涉案宣传片所应达到的验收标准加以明确和细化，其所采用的“合格”标准显然过于主观和模糊。原告已向被告及客户完整交付宣传片初稿且多次尽力配合修改，如果仅因合同所约定的客户不满意而成为一方拒绝付款的理由，对制作方原告有失公允。鉴于原告最终并未交付符合涉案合同约定形式及内容的宣传片成品，根据交付成果的实际情况酌情认定被告应当支付的价款。

**风险管控提示：**本案是一起委托创作合同履行过程中，因双方对于合同成果交付验收问题而引发争议的典型案例。本案所涉情形，即前期合同订立阶段对于成果验收标准的约定过于主观、模糊，仅以“客户验收合格”这一极其主观的标准代替客观评价，存在较大法律风险。实践中，委托创作合同通常系委托人提供的格式文本，若对验收标准使用主观表述，受托人将面临由委托方单方任意解释，继而被加重合同责任的风险。因此，文创企业在委托第三方创作或受托进行创作时，应在合同订立阶段就相关委托事项、付款条件、验收标准等磋商一致，并在合同中约定明确。特别是验收标准应尽量具体化、可检验，比如明确作品最终呈现效果，或将完成工作量与阶段性报酬相挂钩等，从而客观反映受托方应交付的成果质量和所应达到的要求，防止约定不明涉诉后带来的法律风险。

知识产权运用篇

以知识产权要素开展合作需关注违约履行风险

——绘画技术出资合作引发著作权权属、侵权纠纷案

**原告：**吴某

**被告：**某文化公司

**案情简介：**原告与被告等签订投资合作协议，约定各方共同参与成立项目公司，从事昆曲衍生品开发，其中原告以绘画技术出资，被告负责经营管理，并约定了各方的股权比例。后被告法定代表人王某另行成立新设公司，但原告未在该公司中享有股权，对该公司设立亦不知情。该新设公司与被告签订《授权协议》，约定新设公司全部的收益和知识产权收益由被告代持。2017年开始，被告将原告手绘昆曲题材作品用于《其名为昆》一书，并对该书进行各类宣传推广活动。原告认为，被告未经其授权实施上述行为，侵害了其享有的著作权。被告辩称，根据合作协议的约定，原告以绘画技术入股，双方共同参与成立项目公司，新设公司即为该项目公司，故新设公司享有涉案作品著作权，被告系经新设公司授权，属合法使用涉案作品，不构成侵权。

**裁判结果：**双方虽然在投资合作协议中约定著作权权属为项目公司享有，但该项目公司并未实际设立。新设公司系被告法定代表人自行成立，未事先告知原告，且原告未在该公司占有股份。在此情况下，不存在原告转让著作权的合理对价，故涉案作品的著作权仍由原告享有，被告未经原告许可，对涉案作品进行展览和在线推广的行为构成著作权侵权。

**风险管控提示：**以作品等知识产权要素进行合作是文创领域常用的知识产权运营模式。往往一方作为作者创造作品，另一方提供资金或宣传推广等经营条件，从事特定文创领域的开发运营。这对鼓励文创产业发展及作品创作，兑现知识产权价值意义重大。双方应对合作期限、合作模式、合作期内作品权属转移的条件和对价等予以重点明确，并尽可能使用知识产权法相关的专业术语，有利于双方对具体权项、权利范围理解达成共识，避免发生争议时存在解释歧义。同时对于合作不成时的权利回转等后续处理方案，做好充分预判和协商。在履行合作协议时，各方均应严格遵守合同约定，围绕合同目的展开。如相关经营行为与协议约定或目的不符，则可能侵害合同相对方权益，引发诉讼风险。

**收益分配的弹性条款需兼顾灵活性和可预期性**

——游戏直播费用结算约定不明引发的许可合同纠纷案

**原告：**某文化传播公司

**被告：**某互娱文化公司

**案情简介**：原告与被告签订《视频内容版权协议》，约定由原告向被告提供游戏直播视频内容，被告在自有平台定制原告专属直播间，负责直播间的运营和维护。被告向原告支付版权合作费，并享有涉案游戏直播视频的独家网络直播版权及共享点播版权。该协议在约定全年版权合作费总金额的同时，还约定“需核算视频内容价值，如原告未提供等值视频内容，被告可免付不足部分的版权合作费”。合作期内，原告提供了 CS、DOTA2、绝地求生等多款游戏的直播视频，被告仅支付部分全年版权合作费，剩余款项一直未予支付。原告诉至法院，请求判令被告支付欠款。

**裁判结果：**被告因经营异常，无法提供履约相关证据，并援引上述条款要求原告就视频内容的实际价值作出说明，后在审理中就双方实际按合同约定总价结算款项不持异议。法院故判决支持原告全部诉讼请求。

**风险管控提示**：游戏直播间是视频内容方和平台方合作的热门模式，如涉案的CS、DOTA2、绝地求生等游戏直播就拥有很高的热度，但此类视频内容的价值高度依赖市场运营效果。实践中，在合同中约定一个确定的价格——闭口价，再根据实际履行情况具体结算的情形较为常见。此种约定固然具有一定的灵活性且兼顾了视频内容方与平台方的利益平衡，可一旦市场情况发生变化，导致视频内容的价值产生较大波动，双方易就结算价格产生争议。因此，为避免发生争议，合作双方在履行情况与合同约定出现偏差时，应当及时以书面方式签订变更协议。如严格遵照合同履行，则合同当事方应及时就视频价值等进行协商，必要时可约定估值标准，并就相关证据进行固定；如实际履行时已按闭口价方式结算，亦可选择变更合同条款加以明确。

知识产权管理篇

**强化涉商业秘密软件源代码的保密措施**

——披露、使用原单位软件源代码侵犯商业秘密罪案

**被告人：**张某

**案情简介：**被告人曾在某软件公司担任软件研发工程师和技术支持总监等职，参与研发容灾备份软件，并有机会接触相关软件源代码。离职后，被告人与他人共同成立公司，开发并对外销售同类容灾软件。经鉴定，将侵权软件安装程序与权利公司涉案源代码编译生成的目标程序进行对比，两者高度近似，具有实质同一性。涉案源代码包含了程序的组织机构、函数调用关系、算法执行逻辑等技术特征，亦包含了代码风格、特定字词等软件开发人员的表达特征，不属于所属领域相关人员的公知常识或者行业惯例，且权利公司通过分级分权限保密管理、与员工签订保密条款、离职物资归还等措施对该源代码进行保密。

**裁判结果：**被告人违反有关保守商业秘密的要求，离职后与他人共同设立公司，披露、使用其所掌握的商业秘密，开发侵权软件，造成特别严重后果，其行为已构成侵犯商业秘密罪。判处被告人有期徒刑三年九个月，并处罚金人民币二百万元，追缴违法所得。

**风险管控提示：**本案系高新技术企业核心研发人员离职后，利用原单位商业秘密非法牟利的典型案例。商业秘密直接关乎企业的经营安全和竞争优势，对于企业的成长发展至关重要，因此，建立健全商业秘密管理和保护制度已成为企业的一项核心日程。一般而言，企业可采取以下做法：一是加强源头梳理，及时研判分类，确定秘密等级；二是完善保密措施，灵活运用保密协议、物理隔离、赋权划定、电子加密等多元方式；三是严把出入管理，在获得或输出相应信息或技术的过程中，做好风险排查或尽职调查，以免发生相关纠纷；四是强化内部排查，重视信息的整理和保管，定期开展商业秘密本身以及涉密人员的排查；五是注重脱密程序，在涉密人员调岗或离职时及时完成交接，对涉密设备、工具做好检查和回收。

**网络视频播放平台应建立内容审查体系**

——视频网站未经授权提供电视节目侵犯著作权纠纷案

**原告：**某传媒公司

**被告：**某技术公司

**案情简介：**原告与相关部门合作制作《东方110》栏目，经约定原告拥有该节目的知识产权。被告未经允许在其开发运营的“PP视频”网站播放《东方110》节目，未支付任何费用，并通过节目播放前的贴片广告、弹窗等获取广告收益。原告主张保护的权利作品系《东方110》2017年至2018年共99期电视节目，以翻页随机点播的方式对其中13期节目进行了公证。原告提起诉讼，要求被告在网站刊登致歉声明、消除不良影响，并赔偿经济损失及合理费用共计102.25万元。被告辩称《东方110》是时事新闻类节目不具有独创性，不是著作权法保护的客体；除经公证外的其余期数侵权没有事实依据。

**裁判结果：**涉案作品片尾明确标注了版权所有情况，在无相反证据的情况下，应当认定原告享有涉案作品的著作权。经比对，其余86期节目的播放时间、时长与节目母带对应期数的播放时间、时长一致，根据“高度可能性”的证明标准可以认定侵权事实的存在。被告作为涉案视频平台运营方，如对上述结论存有异议，可调取后台数据予以反驳，但其经法院释明仍未提交相关证据，应承担举证不能的法律后果。法院综合考虑涉案作品的较高社会知名度、侵权时长及规模等因素，判决被告赔偿原告经济损失及合理费用共计102.25万元。

**风险管控提示：**网络视频播放服务的飞速发展冲击着传统电视行业，吸引大量流量，同时也不可避免存在监管难题。首先，网络视频播放平台应注重对于原创内容的开发，在市场上占据主导权。其次，对于非自制内容，网络视频播放平台应承担一定程度的主动审查义务，进行内容管理。针对平台自行上传的视频，平台须确保视频已获得权利人的授权许可，主动审查系列作品的完整授权链。针对用户自行上传的视频，平台一方面应组织人力和运用机器学习等技术手段，对内容违法或明显侵权的视频主动移除；另一方面也要完善投诉和转送机制，践行“通知—删除”规则，从而减少诉讼纠纷。

**优化文化创意资源管理方式**

——涉珠心算教培机构著作权侵权及不正当竞争纠纷案

**原告：**某文化教育公司

**被告：**某文化传播公司、孟某等

**案情简介：**原告系幼儿珠心算教育机构，编有《噼里啪啦国际珠心算教材》供学员使用。被告孟某等人曾先后在原告处接受培训和工作，后离职成立被告某文化传播公司从事同业竞争业务，并编有《YoYo国际珠心算教材》。原告认为被告孟某等人违背诚信义务，剽窃其教材、教程和教学方法，构成著作权侵权；被告某文化传播公司及孟某等在大众点评网公开宣称其经营场所为原告下属校区，擅自使用原告海报及教学、比赛、奖状等照片或截图，在网络上作出引人误解的评价，构成不正当竞争行为，故原告诉至法院，请求判令被告停止侵权、赔礼道歉并赔偿损失。

**裁判结果：**涉案教学方法、算盘造型、珠心算口诀等属于思想、公知领域或有限表达的情形，被告的相关行为不构成著作权侵权，但其在从事幼儿珠心算教育的过程中，使用指向原告的相关材料进行宣传，且未在合理期间内对易引人误解内容予以澄清，故构成不正当竞争行为。

**风险管控提示：**近年来，教育培训行业发展迅猛，与之相关的知识产权风控问题也成为广受关注的话题。由于教培行业的经营既包括教学模式的演绎、教学方法的运用、教学材料的制作，也离不开对教育机构、教学理念、教学成果的宣传，师资团队的管理等，因此存在对各类知识产权要素综合管理的现实需求。对于文化创意企业而言，在知识产权资源管理时应当注重权利布局，根据成果类型选择“全覆盖”式管理模式，如对于教学理念和方法等属于“思想”领域的内容，可以通过文字作品、美术作品等具体表达予以体现，进而寻求著作权法的相关保护；对于体现教培机构身份和特色的商业标识（商标、装潢、服务名称等），则可以通过长期宣传和使用，寻求商标法及反不正当竞争法的保护。

知识产权保护篇

**合理运用诉前行为保全措施**

——剧本杀“搭便车”营销诉前禁令案

**申请人**：某娱乐传媒公司

**被申请人**：某文化传播公司

**案情简介：**申请人系某系列综艺节目著作权人以及某电视台的运营机构。其发现被申请人在其运营的线上线下剧本杀服务的宣传活动中，未经许可大量使用与申请人注册商标相同或近似的等标识。此外还在微信公众号等线上渠道声称其门店为“某电视台战略合作品牌”，剧本系“综艺正版授权独家剧本”等。申请人认为，被申请人的上述行为涉嫌商标侵权及虚假宣传，如不制止将导致申请人的市场份额和用户流量被不当抢占，据此提出行为保全申请。

**裁判结果：**申请人制作并通过某电视台独播的综艺系列节目时间跨度较长，涉案商标的认知度较高，相关公众已对商品或服务来源产生混淆误认，其宣传行为易使且已造成相关公众误认为涉案剧本杀品牌与申请人存在合作或授权关系，具有商标侵权和虚假宣传的可能性。此外，被申请人理应知晓申请人的品牌及在先注册商标，却依然持续扩张规模。若不立即制止，可能对申请人用户培养及市场开发造成损害，故具有紧迫性和必要性。且行为保全措施仅限于门店的相关标识及线上宣传行为，可使消费者识别服务来源，并对被申请人有序经营起到积极引导作用。据此，发出诉前行为禁令，要求被申请人立即停止商标侵权和虚假宣传的不正当竞争行为。

**风险管控提示：** 诉前行为保全是利害关系人面对紧迫且可能造成难以弥补的损害时，在提起诉讼前向法院申请禁止被申请人为一定行为的保全措施。对申请人而言，诉前行为保全措施有助于及时保护其合法权益，避免陷入“赢了官司，输了市场”的困境。申请人在申请行为保全时，应当提供必要担保，合理评估胜诉可能性及保全必要性等考量因素，并从围绕权利基础、涉案行为造成“难以弥补的损害”后果、保全措施合理性等要件进行充分举证。在申请过程中，应密切关注涉案行为动态，如确认已经停止相关行为的，可以及时撤回申请。人民法院作出准予保全措施后，申请人应当在裁判文书生效后30日内及时提起诉讼。需要注意的是，企业在运用行为保全措施维护自身权益的同时，应当意识到该措施带来的巨大连锁反应，不能将其作为恶意打压竞争对手、破坏正常市场环境的手段。如因不正当的行为保全申请导致被申请人的合法权益受到了损害，则需承担相应的法律责任。

**侵权赔偿中灵活运用证据出示令、举证妨碍等诉讼规则**

——擅自在游戏名称中使用他人商标侵权纠纷案

**原告**：某网络科技公司

**被告**：某信息技术公司

**案情简介：**原告系“蜀门”系列商标的专用权人，核定使用类别主要包括游戏。原告将该商标使用在其自行开发和营运的游戏上，该款游戏具有较高的知名度。原告正值将其移植入手游端，并大力宣传之际，发现被告开始运营一款名为“绝世蜀门”的手游，并在多个平台发布宣传信息及提供下载通道。原告认为，被告侵犯了其注册商标专用权，同时“蜀门”还构成具有一定影响力的商品特有名称，被告亦构成不正当竞争。故原告提起诉讼，要求被告立即停止侵权，消除影响，并赔偿经济损失人民币1000万元。

**裁判结果：**被控侵权标识“绝世蜀门”、“蜀门传奇”、“蜀门情缘”的使用实质发挥了区分游戏来源的商标性功能。原告恰值将其享有美誉的“蜀门”客户端游戏移植入手游端的宣传之际，被告使用上述标识，与涉案商标构成近似，且易致混淆误认，构成商标侵权。由于原告申请调取的支付宝、微信后台收入数据无法直接对应涉案游戏，经向被告释明，在其理应掌握游戏收入数据，但拒不提供相关证据的情况下，对其作出不利推定。同时考虑到因被告确同时运营多款游戏，在综合考量游戏知名度、侵权时间段、盈利周期、商标贡献度等因素的基础上，判决被告刊登声明消除影响，并适用法定赔偿最高额，顶格赔偿济损失及合理开支300万元。

**风险管控提示：**随着游戏产业分工的进一步细化，上下游产业链条的逐步完善，与游戏开发、运营及渠道相关的主体不断涌现。在游戏开发过程中，对于游戏名称、角色形象、道具、场景等元素创作过程应严格把关，避免发生侵权纠纷。在涉游戏知识产权诉讼中，权利人需要结合相关证据明确游戏产业链上各主体具体实施的行为以及不同主体之间的责任划分，合理选择诉讼对象。同时利用诉前公证、诉中现场勘验等方式，对连续开服等持续侵权行为予以及时取证。在侵权损害赔偿举证方面，对于与赔偿数额密切相关的事实应积极取证固定，如游戏在应用市场的排行、下载数量、开服数、公司年报等。对于侵权游戏可通过玩家购买装备、道具等直接获利的情形，可以通过申请调查令的方式，向第三方数据平台等调查其盈利收入，在侵权方拒不提供证据的情况下，灵活援引证据出示令、举证妨碍等诉讼规则，高效维护自身合法权益。