



德衡律师集团
DEHENG LAW GROUP

客户通讯 & 律师观点

知识产权与互联网中心 > 信息网络与高新技术业务团队 主办 2016年8月16日 | 第2号

网络游戏名称的商标权益保护问题研讨

【研讨要点】

网络游戏名称如何获得商标法上的保护研讨。

【研讨笔记】

随着移动互联网和智能手机的普及，网络游戏产业犹如雨后春笋般快速增长，变现能力惊人。据统计，2014年中国网络游戏市场整体销售收入为1062.1亿元，同比增长29.1%，首次突破千亿大关。2015年中国游戏市场实际销售收入高达1407亿元，同比增长22.9%，占当年中国GDP的0.2%。游戏产业日益在国民经济中占据重要地位。然而，与高增长相伴而来的是，与网络游戏相关的各类知识产权纠纷也呈持续增长之势。据北京市海淀区人民法院的统计，该院2014年1月1日至2015年12月31日，共审结209件涉游戏类侵犯知识产权民事案件。其中，部分案件原告诉由涉及著作权、商标权及不正当竞争中两个或三个方面，法律关系复杂。

研发一款游戏需要投入大量的人力、物力、财力，抄袭、模仿一款游戏却是成本低廉，须臾实现的，这也是游戏行业内抄袭泛滥成因之一。而一款抄袭游戏往往不只在内容上模仿在先游戏作品，在游戏名称上也会搭便车——使用与在先游戏名称近似的名称，借用在先游戏积累的商誉，从而获取不正当利益。在当前司法实践中对游戏名称的著作权法保护持否定态度，游戏又达不到反不正当竞争法所要求的知名度标准的情形下，游戏名称寻求商标法上的保护显得尤为重要。

现行《商标法》中，虽设有对未注册商标有条件地进行保护的规定，但我国目前的商标制度仍属注册原则，即商标专用权通过注册取得。因此，游戏公司欲对自身研发或代理的游戏的名称进行商标法上的保护，须经过法律程序，满足一定的法律要件，方能获得商标专用权，并受到法律的保护。

确定商标注册使用类别

由于商标遵循“类别申请，群组保护”的原则，申请注册一件商标在确定标样的同时，也需要指定相关使用类别和具体商品或服务项目。以网络游戏为例，其主要涉及到《类似商品和服务区分表》中第9类商品中的单机游戏、第28类商品中的游戏机、第41类服务中的通讯、电视节目服务、第42类服务中的网络在线游戏等。

商标申请人可以根据自身经营范围，在每个类别内选择指定多个商品或服务项目。而且，考虑到一些大型游戏公司也会将投入较多的典型的网络游戏进行衍生产品开发，如在游戏火爆市场后，在服装、玩（文）具、食品等商品上进行衍生产品开发，此种情况便需要游戏公司提前制定商标策

略,在申请注册商标时考虑在网络游戏涉及的主要类别外的衍生产品所能覆盖的类别上申请注册商标。

预防混淆误认之虞

我国商标注册制度实行在先申请原则,为了避免商标标示的商品或服务来源的混淆,我国现行商标法第三十条对相同或近似商标作出规定,对同一种或类似商品/服务上的相同或近似的在后申请商标予以驳回。

在相同或类似类别群组上,如果有他人已在先申请注册相同或近似商标时,在后申请商标一般会被驳回注册申请。因此,为了避免时间和财力浪费,在申请注册商标之前,有必要对在先相同或近似商标进行事先检索,一旦发现有相同或近似的在先商标,及时作出变更。

绕开不良影响“雷区”

为了满足广大网络玩家的心理需求和达到吸睛效果,一些网络游戏的内容往往比较夸张,甚至血腥,这种情况在攻防型策略游戏中表现尤甚。而游戏名称往往由游戏内容总结提炼而成。该类游戏的名称在申请注册商标时,就有可能构成我国现行商标法第十条第一款(八)项所规定的禁止注册情形,而被驳回注册申请。

根据我国现行商标法第十条第一款(八)项规定,有害于社会主义道德风尚或者有其他不良影响的标志,不得作为商标注册和使用。判断相关标志是否构成“具有其他不良影响”的情形时,应当考虑该标志或者其构成要素是否可能对我国的政治、经济、文化、宗教、民族等社会公共利益和公共秩序产生消极、负面影响。我国现行商标法第十条第一款(八)项是关于绝对禁止作为商标使用的情形的规定,如构成该条款规定的绝对禁止作为商标使用的标志,则不能以经过使用等理由主张应予以核准注册。

在“植物大战僵尸”商标驳回复审行政纠纷案中,虽然该案申请商标经申请人使用已获得一定影响,但该案二审法院认为,以相关公众的认知水平,申请商标中的“僵尸”是传说中的一种身体僵硬的尸体,是具有封建迷信色彩的一种鬼怪。鉴于申请商标中含有“僵尸”这一具有封建迷信色彩的构成要素,可能对我国政治、经济、文化、宗教、民族等社会公共利益和公共秩序产生消极、负面影响,故属于我国商标法所规定的不得作为商标使用情形。据此,法院终审判决维持了原判及国家工商行政管理总局商标评审委员会所作对申请商标不予核准注册的复审决定,“植物大战僵尸”商标最终因具有不良影响而未能获准注册。

因此,游戏公司在对网络游戏进行命名时,应尽量避免使用诸如“耶稣基督”“泰山大帝”“黑鬼”“部落冲突”“现代战争”等极端、敏感词汇,以免在申请商标注册时踏入我国现行商标法第十条第一款(八)项规定的“雷区”,遭遇商标注册申请难以得到核准的尴尬。

避免显著特征缺失

由于一些网络游戏是由知名小说或影视剧、漫画等作品改编而来,其名称往往沿袭原始作品或直接反映游戏内容。该类游戏名称在申请注册商标时,易被认为构成我国现行商标法第十一条第一款第(三)项规定的缺乏作为商标的显著特征的情形,而被驳回注册申请。

在“倩女幽魂 online”商标驳回复审行政纠纷案中，法院认为，“倩女幽魂”来源于古典小说，通过长期宣传、使用，其含义已经为消费者所熟知，故该商标本身的显著性较弱；此外，“倩女幽魂 online”是网易（杭州）网络有限公司推出的一款网络游戏名称，指定使用于在计算机网络上提供在线游戏等指定服务上，易被相关公众作为网络游戏名称识别，而不会使消费者对应到某个服务的提供者，故该商标与所指定使用的服务联系过于紧密，其在所指定使用的服务上不具有显著性，不应予以核准注册。

而在“全民飞机大战”商标驳回复审行政纠纷案中，国家工商行政管理总局商标局、商标评审委员会及一审法院均认为，申请商标“全民飞机大战”指定使用在在计算机网络上提供在线游戏等服务上，直接表示了相关服务的内容或服务的特点，容易使相关公众认为其是对相关服务内容的描述，无法起到商标应具有的分商品或服务来源的识别作用，故申请商标不具有应有的显著特征。二审法院经审理则认为，根据腾讯科技（深圳）有限公司提交的在案证据可知，“全民飞机大战”是该公司开发的一款网络在线游戏名称，并非仅直接表示其所指定使用服务的内容及其特点，且经过宣传使用，取得了较高的知名度，相关公众能够将其与腾讯科技（深圳）有限公司联系起来，应当认定为具有显著性。即便“飞机大战”有可能被相关公众认为是一类游戏的通称，但是“全民飞机大战”整体上具有商标的识别作用，应予以核准注册。

由上述两个案例可知，游戏公司在改编知名小说或影视作品时，如果源作品知名度较高，可以考虑对游戏另行命名。而且，鉴于我国现行的法律法规对出版物名称的审核标准和商标的审查标准并不一致，能作为出版物名称进行登记的，并不必然会符合我国现行商标法的相关规定而被核准注册。因此，在给游戏命名时，尽量使用一些有创意的臆造词汇。此外，游戏公司若在申请注册商标之前，已对游戏进行发行和宣传，应在相关商业往来文件中尽量将游戏名称单独作为商标标识形式体现，以备将来作为有效使用证据之用。

如对本客户通讯有任何疑问，请联络下列任一作者或您通常联系的集团律师。

姚克枫

yaokefeng@deheng.com

13910681213

北京

孟爱华

mengaihua@deheng.com

13161768802

北京

您也可能对以下话题感兴趣：

[互联网推广搜索（竞价排名）法律问题探讨；如何认定商标标志是否具有欺骗性？.....](#)

本文是德衡律师集团向客户及其他友好各方提供的法律通讯。本文所载信息不应被诠释为律师意见。如果您需要关于上述事宜的进一步分析或说明，请联络您最通常联系的律师。欲获取此通讯，请通过 <http://www.deheng.com.cn/ywly/>，查找本团队专栏，订阅本通讯。我们将定期向您发送。