1.

2007 年 8 月，北大方正公司一纸诉状将美国暴雪公司告上法庭，同时上海九

城互动公司、上海九城公司以及北京情文公司被列为共同被告，暴雪公司是魔兽世界的著作权人，该公司授权九城互动公司独家商业运营魔兽世界，第九城市公司授权情文图书公司等经销商公开销售魔兽世界。

请求判令暴雪公司、九城互动公司、第九城市公司、情文图书公司立即停止侵权行为；暴雪公司、九城互动公司、第九城市公司、情文图书公司采取技术措施，删除游戏玩家已安装网络游戏《魔兽世界》客户端中的方正字型；暴雪公司、九城互动公司、第九城市公司、情文图书公司在《法制日报》上赔礼道歉；暴雪公司、九城互动公司、第九城市公司、情文图书公司连带赔偿北大方正电子公司经济损失人民币100000000元；暴雪公司、九城互动公司、第九城市公司、情文图书公司共同承担北大方正电子公司为制止侵权而支出的公证费、查询费、律师费等费用共计人民币450000元；暴雪公司、九城互动公司、第九城市公司、情文图书公司承担本案全部诉讼费用。2019年10月8日，方正将赔偿金额408000000，的公证费、查询费、律师费等费用共计人民币980110元。

该案件轰动一时，并且分别被法制日报、中国经济周刊评选并列为2007年全国十大知识产权案件之首。

在一审中法院做出了以下判决：

一、自本判决生效之日起，暴雪娱乐股份有限公司、九城互动信息技术（上海）有限公司、上海第九城市信息技术有限公司立即停止销售、通过计算机网络提供包含有方正兰亭字库V5.0版中的方正北魏楷体GBK、方正细黑一GBK、方正剪纸GBK，方正兰亭字库V3.0版中的方正隶变GBK，方正兰亭字库V1.0版中的方正隶变GB字型的计算机网络游戏《魔兽世界》客户端软件和相关补丁程序；

二、自本判决生效之日起，北京情文图书有限公司立即停止销售包含有方正兰亭字库V5.0版中的方正北魏楷体GBK、方正细黑一GBK、方正剪纸GBK，方正兰亭字库V3.0版中的方正隶变GBK，方正兰亭字库V1.0版中的方正隶变GB字型的计算机网络游戏《魔兽世界》客户端软件光盘；

三、自本判决生效之日起十日内，暴雪娱乐股份有限公司、九城互动信息技术（上海）有限公司、上海第九城市信息技术有限公司赔偿北京北大方正电子有限公司经济损失人民币一百四十万元及诉讼合理支出人民币五万元；

四、驳回北京北大方正电子有限公司的其他诉讼请求。

法院判决的理由如下：

方正关于正兰亭字库不属于计算机软件，《著作权法》保护的主张不能成立。涉案方正兰亭字库中的字型是具有一定审美意义的书法艺术，属于受著作权法及其实施条例保护的美术作品。暴雪公司、九城互动公司、第九城市公司并未提交证据证明北大方正电子公司同意其将涉案方正兰亭字库的字型用于网络游戏《魔兽世界》客户端软件及相关补丁程序，且其未向北大方正电子公司支付相应的对价。构成对北大方正电子公司就涉案方正兰亭字库字型所享有的信息网络传播权的侵犯。北大方正电子公司为本案诉讼支出的公证费、律师费等费用，由暴雪公司、九城互动公司、第九城市公司在相应范围内承担。由于第九城市公司的行为侵犯了北大方正电子公司对涉案方正兰亭字库字型美术作品著作权中的复制权、发行权、信息网络传播权及获得报酬权，暴雪公司、九城互动公司应与第九城市公司承担连带责任，因此，暴雪公司、九城互动公司、第九城市公司应就其侵权行为承担停止侵权、赔偿损失的民事责任对此判决双方均提起上述，在二审中法院的判决如下：字库属于计算机软件程序，是计算机软件作品，二审法院改判被告的行为侵犯了北大方正公司计算机软件的复制、发行、获得报酬以及信息网络传播权。这与一审的判决截然不同；此外法院认为虽然《魔兽世界》的客户端软件和补丁程序使用的字库对方正公司造成侵权，暴雪公司、第九城市公司在其游戏运行中使用上述字体相关汉字并不侵犯北大方正公司的相关权利，原因是汉字具有表达思想、传递信息的功能，由于暴雪公司、第九城市公司在其游戏运行中使用上述汉字是对其表达思想、传递信息等功能的使用，无论前述汉字是否属于著作权法意义上的美术作品，其均不能禁止他人正当使用汉字来表达一定思想，传达一定的信息的权利。最后法院关于赔偿金额确定为：侵权赔偿数额为200万元，诉讼费赔偿为5万元。 最后值得注意的是，一审、二审案件受理费各人民币2086705元，由北京北大方正电子有限公司负担人民币4133411元（已交纳），由暴雪娱乐股份有限公司、九城互动信息技术（上海）有限公司、上海第九城市信息技术有限公司负担人民币4万元（自本判决生效之日起七日内交纳）；审计费人民币50万元，由北京北大方正电子有限公司负担人民币40万元（已交纳），由暴雪娱乐股份有限公司、九城互动信息技术（上海）有限公司、上海第九城市信息技术有限公司负担人民币10万元（自本判决生效之日起七日内交纳）。也就是方正拿到的赔偿还不够诉讼费用。。。

2．

第二部分是本案的争议焦点，分为两个部分。

方正兰亭字体字库是否为著作权法上的作品？著作权法并没有直接写明字体字库是否是著作权上的作品，与字体字库概念相近、且受著作权法保护的有美术作品和计算机软件，那这一问题可以转化为字体字库是否是美术作品？字体字库是否是计算机软件？

肯定的主张：字库是由单个字体组成的，每个单个字体都体现了制作者的独创性，而由独创性字体组成的字库自然也具有独创性，且每款字库的字型都是在统一风格和统一笔形规范的指导下处理完成的，在整体上给人以视觉上美的享受，具有审美价值，固方正兰字库属于美术作品。 否定的主张：字库中的字体是由相应的控制指令对特定的数字函数、数据进行精细调整后得来的，它并不是由线条、色彩构成的具有审美意义的造型艺术作品，它只是简单的数字化集合。且退一步说，即使单个的字体因具有独创性和审美意义而构成美术作品，也不能因此就认为由单个字体组成的字库是美术作品。除此之外，作为信息传递的主要载体，字库具有很强的实用价值，对之主张著作权的保护不利于文字基本功能的发挥，因此不应当认为方正兰亭字库是著作权法意义上的美术作品。

肯定的主张：字库中的字是以相应的坐标数据和函数算法存在，其内容是字型轮廓构建指令和相关指令代码的结合，该内容支持字体字型的显示和输出，是计算机程序，固方正兰亭字库是计算机软件保护条例保护的客体。 否定的主张：字库中的函数算法和坐标数据只是对字体结构的一种客观描述，且这种描述并非计算机程序中的指令，且字库不能通过自身运行产生具体结果，它只能依靠特定的软件对其进行调用。固方正兰亭字库不属于计算机软件作品

肯定的主张：被告未经北大方正公司许可，在中文版《魔兽世界》网络游戏客户端中使用方正兰亭字库，在该游戏界面中随处可见被侵权字库中的字体，侵害了北大方正公司对方正兰亭字库的著作权，具有侵权行为，据调查，被告的侵权行为影响遍及全国，且非法盈利数额巨大，极大损害了北大方正公司的著作权权益，发生了损害结果，且行为和结果之间有因果关系，固暴雪公司侵害了方正兰亭字库著作权。 否定的主张：涉案游戏中使用的字体有合法来源，在本案中第九城市公司支付了4000元合理对价从文韵公司处购买了“46款GBK字库”的正版字体软件，其在购买的那一刻就产生了对该产品基于商业用途进行使用的合理期待，换言之，如果不对该软件进行商业目的使用将会使该购买行为丧失实质意义，固第九城市公司对该字体字库的使用行为可视为已经取得了方正公司的默示许可。 且在被告方将《魔兽世界》游戏中的涉案字体进行替换后，游戏玩家数量没有下降趋势。鉴此认为，涉案字体并不是相关游戏玩家选择购买涉案游戏客户端软件和相关补丁程序的原因，涉案游戏运营收入与该游戏中是否使用涉案字库并没有直接的因果关系，固不构成侵权。

3.

在本案中，一审法院和二审法院对字库的法律定性截然不同，既而赔偿数额也进行了相应的调整，实际上侵权字库的法律定性对赔偿数额会产生很大的影响。将对计算机字体、字库、字库软件的法律属性做一个分析

（1）具有独创性的计算机字体是美术作品

在本案中，被告方强调文字的实用功能，极力否认字体作为美术作品的属性。但字体能否视为美术作品首先应看它是否具有审美意义，不应该因为它的“实用功能”而忽略了审美价值

（2）计算机字库是不具有独创性的数据库 一审法院认为方正兰亭字库是美术作品，其理由是方正兰亭字库中的每个单字都具有独创性，这个判决在逻辑上是有问题的，因为它混淆了字体、字库的概念，字体具有独创性并不能想当然的认为字库也同样具有独创性。方正兰亭字库的法律属性为无独创性的数据库。（3）计算机字库不是汇编作品 《著作权法》第 14 条规定：“汇编若干作品、作品的片段或者不构成作品的数据或者其他材料，对其内容的选择或者编排体现独创性的作品，为汇编作品，其著作权由汇编人享有，但行使著作权时，不得侵犯原作品的著作权”。因此在字库的制作过程中并不存在独创性因素，字库的设计不属于汇编行为。

由于计算机字体字库是以文字为载体的，而文字又具有天然的公共财产属性，以致在字体字库的侵权判定上存在着特殊性。特殊性之一：使用者对自己的权利范围模糊，常常“被动”侵权。特殊性之二：“实质性相似”是字体字库侵权的关键。

根据近年来关于计算机字体字库侵权纠纷案的总结，对计算机字体字库的侵权主要有两种形式：第一种是非法使用计算机字体；第二种是非法复制计算机字库软件。

字体字库著作权保护的限制。 权利用尽原则,即知识产权所有人或许可使用人将知识产权合法置于流通之后，原知识产权权利人所有的一些或全部排他权因此而穷竭。

著作权默示许可使用，是指“在著作权授权许可使用的过程中，被许可人并未获得著作权人的明确授权，而是通过著作权人的行为推定该授权成立的著作权许可方式。” 具体到方正诉暴雪一案中，第九城市公司虽然支付了 4000 元合理对价从文韵公司处购买了“46 款 GBK 字库”的正版字体软件，但方正计算机字库授权政策中也明确规定只有经过方正公司书面授权才能将其所属字库用于商业用途，则说明如若购买者在未经书面授权的情况下将该软件用于商业用途是属于“非合理的后续使用行为”。在本案中，二审法院没有采纳方正诉宝洁案中二审法院的“默示许可”规则，而是依据案件事实做出侵权认定。

首先，我们先对当前法律保护的缺陷进行论述。

迄今为止，在我国现行的法律体系中，并没有对计算机字体、字库做出明确规定，计算机字体、字库和字库软件的法律定性、权利范围及其界限、法律保护模式和侵权认定标准等相关内容均无法可循。我国法律不能将先前法院判例作为审理和裁决的法律依据，因此，在目前我国的社会环境中，计算机字体、字库权利人的合法权益范围无法通过法律得到明确规定，购买者和使用者也缺乏统一的行为准则进行遵循和参照。

大多数的学者认为应该根据单字的独创性程度判定计算机字体是否属于美术作品，从理论层面上讲，这样的观点似乎很合理。但是在实践层面，由于缺乏一个确切独创性标准，会导致很多的麻烦，比如字体字库的开发者无法判断自己的字体是否具有独创性？使用者也不知道自己所使用的字体哪个受著作权保护？因而无法做到“侵权预知”，很容易陷入“无意中侵权”的困境。

由于我国在该方面缺乏知识产权法的明确保护，以及字库行业滞后的经营管理理念，造成了我国字体库行业发展方面，字体设计企业在全国只有那么几家，字体设计从业人员也只有几百人，在设计和生产能力上与欧美日韩等国家存在明显的差距。有些企业设计字库并不是为了适应市场的需求，而是为了知识产权的索赔。由此可见一个专门机构的设立对字体库行业的发展尤为重要。

接下来我们给出一些我们自己的建议。

在我国，目前也没有一个明确的法律保护模式来保护无独创性的数据库。我们建议借鉴德国数据库保护模式。德国著作权法在“邻接权”中，增加了“数据库制作者的保护”，对无独创性但体现了制作者的劳动成果的数据库以邻接权的形式进行保护。根据德国著作权法的规定，数据库制作者享有对数据库全部或者定性定量为实质性部分的复制、发行和向公众传播的专有权，对于非实质性部分重复或系统的复制、发行或向公众传播，如果妨碍了数据库的正常使用或者不合理的损害了数据库制作者的合法利益的，视为对数据库的实质性部分的复制、发行或向公众传播。这种对无独创性数据库给予邻接权保护，一来邻接权有效平衡了社会公众和数据库制作者的利益，二来邻接权完美的避开了数据库不具有独创性的难题，也同时维护了我国现有法律制度的稳定性。 每一个完整的字库都是由成千上万个单字组成，单字存在于字库中，字库软件是字库和单字的载体，字库软件、字库和单字是整体与部分的关系，三者之间相互联系。如上文所述，三者又是互相独立的，因其法律属性不同，则对他们的保护模式也应当不同，对字库进行保护是因为虽不具有独创性但它是制作者时间、智慧、劳动的结晶。对单字进行保护主要是因为当一个单字的设计具有较高的独创性时，其满足了美术作品所要求的独创性要求，符合作品属性。

世界上任何一个权力都是有限制的，文字是除了空气之外，人类最普遍拥有的“财产”。基于对公共利益的维护，在保障计算机字体字库著作权的同时应对其权利进行合理限制，对字体单字与字库的保护范围的问题上可以适用著作权法规定的合理使用原则。对于字体字库的使用大致分为两种：1、以盈利为目的商业使用；2、个人为了学习、介绍、研究、评价某一作品、为了教学目的而使用作品的非商业使用。对于第二种情形我们应该适用合理使用原则。对计算机字体库适用合理使用原则是对字体库著作权空间上的限制，而对适用保护期限的限制是对字体库著作权时间上的限制，，这两种限制分别针对的是普通大众利益的保护和对行业内部竞争的保护，它们都是为了维护公共领域利益的平衡。规定合理的保护期限不仅可以保证字库企业进行盈利，还可以避免字体著作权人长时间垄断。一旦过了保护期限，这些字体就应该进入公共领域，进入到千家万户，得到很好的普及和实用，另一方面也有利于推陈出新，促进产业的良性发展。

最终用户许可协议，简称为 EULA，指软件公司和软件的使用者所达成的电子协议，在安装软件时如果使用者拒绝接受这家软件公司的最终用户许可协议，就不能安装此软件。ECLA 的主要作用在于区分购买者对软件不同程度和范围的使用目的。由于该许可协议是由厂商制定，有可能存在滥用版权的现象，因此我们建议字库行业应该制定最终用户许可协议的必备条款，规定购买者的最低权限，以此来保障字库软件购买者的合法权利。构建权力审查、授予和登记制度的目的在于试图以登记管理的形式对没有形成行业规则的字库行业进行制度上的监管，以督促其建起统一的行业行规。首先，授予该机构计算机字体著作权的审查，我们认为相关国家机关应根据法律的规定对申请人的资格、能力及产品进行审查，并针对字体独创性判断标准上设立一个专门的部门，该部门由专业字体设计人员组成，字库制作者完成了一个作品后由该部门对是否具有独创性进行专业鉴定，通过鉴定之后字库制作者才可以向版权保护中心申请登记，由此一来，字体使用者对其使用的作品是否受版权保护就了然于心了； 其次，对字体字库使用者情况进行登记，并按照相关标准进行代为收费，并处理不支付费用而擅自使用字体字库的情况，这样就明确了著作权人和使用人的权利义务关系。最后，字体和字库的收费标准应由字体著作权行政登记部门进行规定。以平衡权利人和使用者的权限。

4.

通过方正诉暴雪案件的分析，我们可以得到以下结论。首先，字库软件属于计算机软件，受著作权保护。而字库中的单字是否可享有著作权保护，目前理论研究和司法实践中仍然存在争议。一种否认单字享受著作权保护，认为字库单字生成过程是计算机程序运行的结果，没有作者的创造行为。我们认为当字库中的单个字体具有相当程度的独创性且具有审美意义时我们应当认定其为美术作品。

字库作为新兴的知识产权客体，还没有在著作权法中进行明确的说明。随着数字技术和互联网信息技术的日趋成熟，计算机字体字库著作权侵权案件层出不穷，计算机字体字库的法律属性成为当下亟待解决的问题。无论最终立法机关对计算机字体保护采取了何种态度与模式，都应该坚持利益平衡的原则，在对字体创作者提供有效激励的前提下，充分保障社会公众使用字体的自由，以实现创作者和社会公众利益的均衡，这既是字体保护所应实现的目标，也是知识产权保护所应该实现的目标。