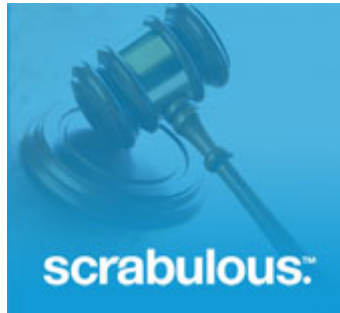


拼字游戏之争：Facebook撤下了Scrabulous，但哈斯布洛真的赢了吗？

2008年08月26日



Scrabble是一款拼字棋盘游戏，玩家可以相互比赛拼字。1948年，Scrabble获得版权并在美国注册商标，现在已成为家喻户晓的名字，以29种语言在121个国家售出1亿多套。

相比之下，Scrabble的非授权在线版本Scrabulous可能名气没那么响亮，但自2007年7月在社交网站Facebook推出以来，它已成为眼下最热门的网页游戏之一。8月初，它每月的活动用户有1,331,840人；每天的用户量最高达600,000人。（见“Scrabulous与新型社交运营系统”(<http://knowledge.wharton.upenn.edu/article.cfm?articleid=1883>)）

总而言之，这两款游戏不仅可以比赛拼字，还在在线用户、软件开发商和版权专家之间引起轩然大波：7月24日，Scrabble在美国和加拿大的版权人美国哈斯布洛公司在纽约联邦法庭提起诉讼，起诉Scrabulous开发商、印度加尔各答的兄弟俩杰恩特·阿加瓦拉（Jayant Agarwalla）和拉加特·阿加瓦拉（Rajat Agarwalla）。Facebook随即在北美撤下该款游戏。（Scrabble在北美以外地区的版权人马特尔公司（Mattel）已于更早些时候向阿加瓦拉兄弟发送警告信，但他们对此置若罔闻。）

在线社区将此次事件视为小开发商大卫起诉巨人集团的历史重演。Facebook网民经组织“Save Scrabulous”团体发起抗议，并吸引到1万多人签名。与此同时，阿加瓦拉兄弟推出的新拼字游戏“Wordscraper”已在Facebook用户中间引起巨大反响。

哈斯布洛公司认为，诉讼的目的并不是为了钱，而是出于对侵权和品牌控制的考虑。但沃顿教授指出，哈斯布洛起诉Scrabulous对于品牌保护而言是弊大于利。其举动不仅会伤害现有的Scrabulous玩家，而且鉴于社交网络世界难以驾驭的特点，它还会错失利用Scrabulous大热背后蕴藏的商机。

沃顿互动传媒计划（Wharton Interactive Media Initiative）的联席总监彼得·菲德（Peter Fader）认为，哈斯布洛的举动是“非常糟糕的商业决策。”没有证据表明阿加瓦拉兄弟的行为对Scrabble的品牌“造成了绝对贬损的后果。”事实上，Scrabulous“对于宣传Scrabble的形象非常有帮助，哈斯布洛应当拍手称快才是。”

沃顿法律与商业道德学教授凯文·韦巴赫（Kevin Werbach）说，哈斯布洛起诉Scrabulous的举动现在不知道是否正确。“现在许多版权所有人在维权的时候过于草木皆兵。哈斯布洛的问题是，他们自己的Scrabble游戏带来的直接和间接收益是否超过本次起诉对品牌造成的负面影响的成本。尽管多数Scrabble玩家还不知道这件事情，但他们还是遭到了猛烈抨击。”

但韦巴赫认为支持维护版权也有自己的道理。他说，“如果有人出售一款与Scrabble非常相似的Scrabulous游戏，大家也不会反对公司以侵权为由出面制止。所以从本质上来说，我不知道这次事件有何不同。”

菲德认为，很多公司起诉“只不过因为不想浪费这个权利，而没有从股东的最佳利益出发来考虑。只要想想Scrabulous的大热给Scrabble带来多少益处，就知道争论哈斯布洛起诉的行为正确与否是毫无意义的。起诉就是他们自寻苦头，不起诉他们也没有好好利用这个机会。”

他说，公司“不要听到侵权就条件反射般地跳起来起诉，”其实哈斯布洛除了打官司还有其他的选择。他可以与阿加瓦拉兄弟联手或者把他们的游戏买断。“花几百万（从阿加瓦拉兄弟那里）买来新游戏是很值得的，因为这与律师费和他们自己的软件开发成本相比实在是微不足道……哈斯布洛可能赢了官司但却输了商机。”

“笨拙”的替代品

目前27岁的拉加特和22岁的杰恩特还没有对此做出回应。他们在电子邮件里说，“我方律师建议在案子开审前，我们不要在媒体露面或接受采访，因为这样会对案子不利。”

这两兄弟在加尔各答开了一家不起眼的公司RJ Softwares，共有30名员工。这家公司称自己是“成熟的IT解决方案提供商”和“离岸开发伙伴。”公司网站上作为重点推介的有Scrabulous.com，具体的介绍是：“Scrabulous是一款非常出色的拼字游戏，它是完全基于网络开发的。我们为您提供最优秀的计分系统，最先进的游戏室，还有配照片的用户档案。整个游戏界面非常完美、简洁，最重要的是功能出众。”

Scrabulous是在2006年7月面世的，但直到去年夏天上了Facebook才开始引起关注。哈斯布洛和马特尔是今年年初对两兄弟提起诉讼的，但这场官司的焦点并不是为了钱：

Scrabulous.com每月的广告收入是2.5万美元，这个数字与哈斯布洛的营收根本没法比。

那么这两家公司为何没在发现侵权后立刻采取行动呢？哈斯布洛对Scrabulous粉丝的官方回答是，即使成千上万的粉丝玩的是非法的盗版游戏，他们也希望在找到替代方案之后再采取行动。哈斯布洛委托加州红杉市的Electronic Arts公司开发Scrabble的在线版本，现在这种产品在Facebook网站上以测试版（Beta version）的形式发布，只面向美国和加拿大的用户。

但这个版本并不是特别受玩家的青睐：根据Facebook的统计，用户评级的满分是5分，它的得分是1.2分，每月有活动用户191,764名。用户认为这个游戏很乏味，而且“测试版”的身份也表明它还需要继续完善。一位用户在Scrabble网站上称，“如果你们有一款像样的游戏来替代Scrabulous，我也不介意你们把它撤下。但现在这个版本实在太差了！”

另外，马特尔也在Facebook上发布了自己的Scrabble在线版，名字叫Scrabble Worldwide。这款游戏出自游戏开发商兼游戏门户网站Gamehouse之手，用户评级是1.7分，每月有活动用户63,905名。这款游戏也有自己的缺陷，主要是用户无法与美加的朋友对抗，而哈斯布洛的版本可以实现这种功能。互联网诞生之前的世界相对简单，那时企业完全有可能在不同的国家拥有同样的品牌。而现在品牌进入了网络世界，所以用户就看到了一个Scrabble授权版本（哈斯布洛）与另一个授权版本（马特尔）相互争斗的局面。

“平台经济学”

韦巴赫预计在社交网络领域将出现更多的软件版权之争。他认为争议的数量与严重程度要取决于Facebook这样的网站如何管理自己的平台。“我相信一定会起争议，因为现在对于相关问题还没有清楚的界定。”

他说，“平台经济学的理论表明，平台运营商其实相当有积极性去让自己平台上的各种活动更活跃。Facebook的平台上有许多应用软件，而它也因此而受益，因为即使不能从软件本身中赚钱，它也可从中获得用户和更多的活动等。”但并不是所有的平台所有人都意识到这样做带来的益处。

他还认为，Facebook面临的潜在风险是用户可能会越来越多地只重视这些软件的价值，但却忽视了Facebook本身的价值。“对于Facebook而言，比较成熟的做法是重视软件带来的益处，而不要把它看作是冲突。”

由于相关各方的特殊身份，所以类似Scrabble的法律冲突会造成重大的影响。他说，“在Facebook等社交网站上推出应用程序的都不是无名小卒，而是一些接受风险投资的大型初创企业。”

但沃顿的信息技术资深总监肯戴尔·怀特豪斯（Kendall Whitehouse）指出，Scrabulous与哈斯布洛的战争并不会吓退其他的软件开发商。他说，“对于应用软件开发商而言，这场战争之前就存在的商机如今并没有消失。只要有适当的软件产品，Scrabulous的走红证明了Facebook这样流行的社交网站可以起到多大的推动作用。在开发在线版本之前必须取得原创产品的知识产权，但这并不表明社交网站提供的宣传、分销和内建平台带来的益处有所减少。”

下一站：Wordscraper?

2008年2月，当这场战争激战正酣的时候，阿加瓦拉兄弟在Facebook上推出Wordscraper。该游戏在满分5分中获得4.6分。在Scrabulous被撤下之后，它的每月活动用户达到133,046名。

用户可以利用Wordscraper创建自己的拼字游戏，重新设计整个棋盘的布局。它最独特的功能在于几百名玩家可以实现同时竞赛。这种新型游戏不仅外观与传统的Scrabble不同，而且还为玩家提供了许多新的选择。过去用户熟悉的方形字母块变成了圆形。特殊块（字分数翻倍、字母分数翻三倍等）都不是固定不点的；用户可以把它们放在任何地方。多数玩家按照他们在传统Scrabble棋盘上的位置来摆放。

<SPAN st