

@高考考生 高招录取那些事儿看这里

各地高校招生录取工作正如火如荼开展中。据悉,高考投档工作由省级招生委员会负责,考生电子档案投档到相关高校后,高校按照向社会公布的招生章程中的录取规则进行录取。各省份录取工作一般于7月上旬开始,8月底之前结束。

一纸通知书背后,考生是如何被录取的?

教育部阳光高考信息平台显示,目前已有21个省份实施新高考志愿填报和投档录取规则:一种是以“院校专业组”为单位,进行平行志愿投档录取,上海、北京、天津、广东等15省份均采用这一方式;另一种以“1个专业(类)+1所学校”为一个志愿,进行平行志愿投档录取,采用这一方式的包括辽宁、重庆、贵州等6省份。

具体来看,平行志愿投档录取采用“分数(位次)优先、遵循志愿”的原则。先按照考生高考成绩从高到低进行排序,再依据考生填报的平行志愿顺序、结合高校招生计划和投档比例依次进行检索,当检索的志愿有投档余额时即进行投档。

平行志愿投档时,同分考生志愿相同怎么办?

针对这一情况,各省份的处理方法不尽相同,但一般会采用比较部分科目成绩的方式“二次排序”,甚至“多次排序”。

以辽宁为例,辽宁省招考办相关负责人介绍,普通类考生成绩相同时,将依次按语文数学两科之和、语文或数学单科最高成绩、外语单科成绩、首选科目单科成绩、再选科目单科最高成绩、再选科目单科次高成绩,由高到低排序投档;如仍相同,比较考生志愿顺序,顺序在前者优先投档,志愿顺序相同则全部投档。

在查询到录取结果前,考生和家长最担心的莫过于志愿会否滑档。

“每年考生填报志愿时,都会出现一些院校专业报考人数较多、一些院校专业报考考生较少的情况,那么就需要进行专业调剂。”广东省教育考试院相关负责人表示,当考生所填的专业分数不够,又没有选择服从调剂的时候,招生院校就会按照招生章程进行退档。

一旦滑档,考生还可以填报征集志愿。



6月7日,2024年普通高等学校招生全国统一考试准时开考。在长春市希望高中考点,家长和老师为顺利完成第一科考试的考生送上鲜花和祝福。吉林日报记者 潘硕 摄

“填报征集志愿可以增加录取机会。”这位负责人表示,为进一步提高考生志愿满足率,对每个批次未完成招生计划,都将全部采取公开征集志愿的办法补充生源,未被录取且符合条件的考生可以填报征集志愿,各批次征集志愿填报和录取在下一批次录取开始前进行。

如何第一时间知道录取结果?

据了解,每个批次的院校录取要经过

“投档”“阅档”“审核”等程序,院校完成录取有一定时间周期。一些地方的考生可以在网上查询自己的录取轨迹。

“某批次的院校录取轨迹要在本批录取工作开始后的第二天或第三天才能陆续查到。”重庆市教育考试院相关负责人介绍,一般有三种情况,一是没有任何轨迹信息,表明考生成绩未达到院校调档线未出档,或录取工作未结束;二是轨迹表明已经

“录取”并注明“录取专业”;三是轨迹表明所报院校已经“退档”,并注明有“退档原因”。

多省份教育考试院提醒,考生可登录指定网站查询录取轨迹等情况,也可到地方招考机构进行查询;收到录取通知书后,应通过上述查询渠道或高校官网进行核实和确认。

新华社记者 周思宇 郑天虹 王莹

抄“骨架”换张“皮”就成了新游戏 警惕游戏侵权快速增长

设置人物角色、设计交互规则、搭建场景画面……游戏作为典型的智力成果,近年来正面临着越来越多的知识产权(著作权)保护挑战。在我国游戏产业规模日益庞大,国际竞争力日趋增强的当下,游戏业“侵权易、维权难”,正给行业的健康发展带来阻碍。

游戏侵权快速增长

2023年下半年,上海市普陀区警方侦破了一起非法获取计算机信息系统数据、侵犯著作权案件。此前,一家网络科技公司报案称,网上有一款游戏与其开发的策略类网络游戏手游极其雷同。警方调查发现,该公司离职员工非法获取原游戏的源代码,并对其进行了“换皮”修改后,上线了这款盗版游戏。据了解,这款“换皮”游戏仅半年时间就获取收益逾1.5亿元。

这样的困扰对游戏从业者来说并不鲜见。“据不完全统计,包括‘换皮’在内,我们公司旗下近50%的游戏遭遇过各式各样的知识产权保护问题。”总部位于上海徐汇区的知名游戏企业莉莉丝联合创始人胡睿说。

上海是全国游戏产业高地,产值占全国比重超过1/3。上海市人民检察院第四检察部检察官陆川表示,上海知识产权刑事案件数量显示,近年来著作权案件明显上升。“著作权案件中,游戏约占到1/5左右,体量不小。”

网络游戏是知识产权密集型行业,产品包含多种元素,如人物角色、音乐、美术画面、视频动画等直接显现的内容(业内

称游戏“皮肤”),以及游戏玩法规则和机制(业内称游戏“骨架”)。

开发成功的网络游戏“骨架”,游戏企业需要在前期投入大量研发成本,有的达到上亿元。多位游戏业内人士表示,一些侵权者通过抄袭游戏玩法规则和机制,再替换外在表达内容,轻而易举推出侵权竞品。这种“换皮”游戏在短期内牟取非法利润,打击了游戏企业的创新动力。

侵权易、维权难

在游戏著作权侵权现象快速抬头的同时,针对原创游戏的知识产权保护却相对滞后,“侵权易、维权难”成为行业发展痛点。

一位从事侦查工作的警察表示,公安在办理游戏类侵权案件的时候,往往是以商业秘密作为切入点,但编写游戏的代码是否属于商业秘密,认定起来比较困难。上海市高级人民法院知识产权审判庭法官朱佳平表示,在游戏侵权中,画面、角色等游戏“皮肤”的比对很容易有一个清晰判断,但底层玩法规则等游戏“骨架”提炼存在困难。

不保护抽象的思想、方法,只保护对思想的具体表达,这是著作权法的重要原则之一。游戏底层玩法规则等游戏“骨架”是“思想”,还是“表达”?从国内司法实践来看,要辨析玩法规则是概括的、一般性的描述,还是足以产生来自特定作品的特有玩赏体验,是区分是否达到“具体表达”的标准。

现行的著作权法中,受保护的作品主

要分为文字、口述、音乐、摄影、美术、视听、工程设计图、计算机软件和其他智力成果等九类。

实践中,要么依据文字、美术、音乐等单个受著作权法保护的作品类型,对网络游戏进行拆分维权,这种模式诉讼成本较高、取证难度较大;要么将网络游戏整体认定为著作权法法定保护的视听作品类型,但网络游戏不等同于视听作品。胡睿表示,网络游戏没有被明确规定为作品类型,这给企业维权带来了一定的不确定性。

网络游戏行业还存在“私服”顽疾。“私服”运营是指未经著作权人许可或授权,盗用游戏代码、私自架设服务器,运营网络游戏牟取利益的行为。相对于正版游戏,“私服”游戏升级较快、装备易得,个性化程度高,因此得到一些玩家追捧。

盛趣游戏知识产权总监郑慧等从业人士认为,“私服”违法运营者“马甲”多,收款活,若不通过刑事立案,被侵权企业很难查清“私服”的实际运营和获利情况。立案后,又涉及大量计算机专业知识壁垒,需要和知识产权专业检测机构及鉴定机构沟通协商,诉讼周期长。

加强前瞻研究、司法联动

法治是最好的营商环境。游戏业遇到的知识产权保护难题,在其他新业态、新产业中也不同程度存在。专家学者认为,以带动力强、国际化程度高的游戏行业为切口,在知识产权保护方面加强前瞻研究、司法联动。

一是在立法修法过程中,对包括游戏

在内的数字经济知识产权保护加强前瞻研究、制度供给。我国的著作权法自发布以来经历三次修正。在2020年第三次修正中,将“电影和以类似摄制电影的方法创作的作品”修改为“视听作品”,适应了文娱产业的飞速发展。胡睿等游戏从业者表示,在未来修法过程中,可否将游戏明确列为法定作品类别,值得相关部门研究。

上海交通大学研究生院副院长、凯原法学院教授程金华表示,从更高的层面看,包括游戏在内的整个数字经济产业,未来都会碰到诸如“虚拟数字人形象”“虚拟人格保护”等前沿话题。我国作为数字经济发展的领跑国家,在这些前沿领域加强研究和规则制定,十分必要。

二是加强司法联动,提升协同保护效率。上海市徐汇区市场监管局知识产权科科长陆文姬等一线工作人员认为,针对网络游戏新业态的知识产权侵权现状,建议推动监管、执法、司法、企业衔接协作,形成“检察+侦查+行政+企业”四位一体的知识产权协同保护机制。

如在涉网游知识产权刑事案件中,可由检察院提前介入案件,与公安机关共同就报案线索进行研判,引导企业做好证据收集和固定工作,解决游戏侵权案件诉讼“周期长”、被侵权人“举证难”等痛点。一家互联网公司的公司高级法律顾问表示,对于游戏故意重复侵权案件,希望司法机关在查明损失数额的基础上,运用惩罚性赔偿,惩戒和震慑恶意的知识产权侵权行为。

半月谈记者 何欣荣