

网络直播视角下电子游戏动态画面著作权归属问题研究

张子政

(河北经贸大学法学院 河北石家庄 050000)

【摘要】随着互联网各大直播平台的兴起,各种形式的作品借此广泛传播,在电子游戏直播产业的发展过程中,游戏直播的动态画面的权利归属问题是近年来出现的新型问题,然而学界对此存在分歧,未能形成较为统一的观点。不仅如此,司法实务界对于此问题也是纷争不断,诸如“梦幻西游2案”、“炉石传说案”等案件,反映出了实务界的不同价值取向。面对新的问题,学界对此探讨稍显欠缺。笔者将结合学界争议较大的问题及其不同观点及司法实务判例,对此问题做出阐释。

【关键词】网络游戏直播画面;著作权;权利归属;知识产权

【作者简介】张子政(1996.08—),男,山东省滨州人,法律硕士,研究方向:国际法。

【中图分类号】D93.41

【文献标识码】A

【文章编号】1673-9574(2022)13-000230-03

一、明确游戏直播画面权利归属的必要性

随着我国社会对知识产权发展的重视,著作权的发展日新月异,多种形式的新型权利不断冲击着原有的著作权权利体系,电子游戏产业亦是如此。正是这一潮流,催生了各大传统互联网企业,例如当今的国际互联网巨头之一的微软公司、索尼公司以及国内的腾讯公司及网易公司等,无不进军电子游戏产业。为了扩大各自的宣发能力,网络直播平台应运而生,成为电子游戏产业发展的重阵,而直播过程中的直播画面著作权归属则是各方关注的重点问题,不论是游戏版权方,还是直播平台运营方和游戏玩家,谁能掌握直播动态画面的著作权,就能持续从此攫取高额利润。因此,明确直播画面的权利归属,对于促进电子游戏直播产业的良性发展具有重大意义。

不能否认的是,电子游戏本身作为一种复杂的权力复合体,其权利归属认定与传统著作客体相比具有复杂性,而承载此种客体的直播画面则更具有权力认定的复杂性。电子游戏作为一种图文并茂,声画俱全的作品,不仅涉及程序编程、原声音乐与独家发行权等财产性权利,而且权力具有可拆分性,其中以游戏运行画面的权力界定争议最大。一方面,构成游戏运行画面离不开技术层面的编程及运行中的实际操作者,显然,前者是后者的构成之基础,故对运行画面的权利进行分析的路径上无可避免的会涉及对游戏本身的著作权问题。另一方面,网络直播对于游戏动态画面的转播形式也是多种多样的,例如有些直播者会直播内容加以分析或解说,从而形成具有独创性的文案,故还会涉及游戏直播画面的著作权问题。不仅如此,实

务界对于对网络游戏运行后呈现的动态画面与通过互联网将游戏画面向公众在线直播所形成的网络游戏直播画面两者关系的认识也存在分歧,如前文所提“梦幻西游2”案与“炉石传说案”对于“游戏画面”的界定就存在不同。据此,主流观点认为区分游戏本身运行画面与直播过程中所产生的画面是正确处理此类问题的前提。

二、电子游戏动态画面的作品属性

根据前文所述,不论是司法实务界还是理论界都对游戏画面与游戏直播画面有所区分,而采纳此观点的逻辑顺序展开则必然需要回答电子游戏画面与游戏直播画面属于何种著作客体这个问题。根据《伯尔尼公约》第2条,作品是指“文学、科学和艺术领域内的一切成果,不论其表现形式或者方式如何,诸如书籍、电影与地理、地形、建筑或科学有关的插图、地图、设计图、草图和立体作品”。而我国《著作权法》对于作品的规定基本遵从了国际公约,但二者均没有直接指明游戏直播画面属于何种作品。

司法实务界对于电子游戏动态画面属于何种作品同样是分歧不断,有的学者主张对现有著作权法进行立法上的创新,从而将电子游戏画面归为新的作品类型;也有人表达了反对意见,认为本质上电子游戏属于计算机软件的范畴,因此主张应当将电子游戏画面也整体认定为计算机软件的组成部分;更有学者主张对电子游戏著作权进行拆分,分为计算机软件、原创音乐、动态画面等不同元素,从而进行界定。汇编作品论者认

为电子游戏本身是诸多独立元素的组合，因此游戏直播画面也应认定为汇编作品。类电作品论者则认为，游戏直播的录制和传播形式符合电影作品的要件，应当按照类电作品进行保护。“梦幻西游2”案中一审法院认定涉案游戏画面属于类电作品，而在“炉石传说案”中，法院则认为“涉案游戏‘炉石传说’的操作过程，仅为对游戏策略和技巧高低的展现，而非创作作品的行为”，从而对关于游戏操作画面具有独创性的主张不予认可，同时也对其关于游戏解说视频、音频整体构成类电作品的主张亦不予认可，可见司法实务界对此也是举棋不定。

对于游戏直播画面是否构成类电作品的争议还存在于直播画面是否具备独创性，否选观点认为网络直播无异于新闻直播或是体育赛事转播，只是具体现场内容的客观再现，不具备著作权的权利基础。肯定观点则认为电子游戏直播，尤其是大型电子竞技比赛直播在赛场布置、过程解说等各方面都凝聚了主办方的劳动性创造成果，因此应当认定为著作权法上的作品。还有学者认为即使不构成作品但仍可以认定为录像制品。不论上述何种观点，都有其合理性，正是因为各方对此问题的看法不一，导致了司法实践中的做法有时大相径庭。

而笔者认为，在网络游戏直播画面属于何种作品的问题上，未形成立法层面与理论层面的统一，且网络直播与多媒体处于日新月异的发展过程中，其良性健康发展需要清晰、准确、可预见的法律规则和司法裁判予以引导，因此应当立足现有著作权法所规定之作品种类来解决现有的争议，将电子游戏直播画面界定为类电作品似乎合乎逻辑。

三、电子游戏动态画面的权利归属

（一）游戏运行画面的权利归属

虽然当前各界对于游戏运行画面属于何种作品仍无定论，但其属于著作权作品的结论已被大多数人所接受，因此解决游戏运行画面的著作权归属问题的核心，便是理清开发者与玩家对于此类作品的独创性的贡献程度。有观点认为，游戏运行画面本质上是玩家对开发者预先设计好的事件的触发和复演，此观点有以偏概全之嫌，在此笔者将采用类型化的方法来分析开发者与玩家对不同类型的电子游戏运行画面的贡献程度。

在某些RPG类型的沙盒游戏中，玩家享有较高的自由度，可以沉浸在游戏内进行创作，此类游戏赋予了玩家个性表达空间，诸如著名3D沙盒游戏我的世界（minecraft），我们可以从各大游戏社交网站看到不同玩家发布的不同作品，例如有的玩家运用游戏内的“土”和“方块”元素构建金字塔，利用“水”元素建造湖泊、水上乐园，利用其他类型的元素复刻现实中的或是影视作品中的独特场景、地形地貌、标志性建筑和城堡要

塞等。此类游戏本身并非剧情驱动，而是让玩家充分发挥自身的想象力与创造力，运用游戏开发者预先设计好的资源来自主完成玩家自己的“世界”，这些“世界”凝结了玩家的智慧与劳动，应属广义上著作权法的作品。某些玩家也会运用第三方软件自己创作游戏内的素材，例如通过修改游戏内人物模型、添加MOD、皮肤等来改变游戏内容或增设游戏内资源等，从而使游戏运行画面更加美观和谐，此类作品虽然是跳出了开发者预先设定的框架而创作的，但是更能体现玩家的独创性。

针对上述类型游戏所产生的著作权，第一种类型的创作是玩家在开发者所设计的原有素材上进行的加工、创作，应当将其视为玩家的演绎作品，游戏玩家仅对于演绎行为的结果享有著作权，同时游戏玩家行使权利时不得侵犯游戏开发者针对既有游戏素材所享有的著作权。而第二种类型的创作，玩家是运用第三方插件所进行的完全独立的创作，并没有使用开发者预设的素材，仅仅是将独立创作的内容搬运进了游戏内，因此玩家享有完全的著作权。

某些网络游戏以竞技性为其核心要素，例如MOBA类即时策略游戏、FPS第一人称射击类游戏等，这类游戏并没有RPG类游戏所具有的代入感和沉浸式体验，但是具有较高的观赏性，玩家可以在此类游戏内展现高超的操作技术，而本身并无过多的个性表达空间，真如前文所述，此类游戏是玩家对开发者预先设计好的事件的触发和复演，只要玩家操作达到一定的条件，就会发生或者概率发生某种“事件”，而玩家要做的，就是通过自己的操作来促使这些事件的发生。此类游戏所产生的个人风格、战术理解本身很难被认定为著作权法上的作品，电子竞技犹如传统体育赛事，独具观赏性，但是某个选手的精彩发挥、教练组的战术安排以及整场比赛的观赏效果等，虽然都无法被完全复刻，但是本身并不具备构成著作权的实质条件，因此这类游戏运行所产生的画面，如果未经过后期剪辑或加工，并不产生玩家享有的著作权问题。

除上述两种类型的游戏之外，还存在其他类型的游戏，这些游戏既不具备RPG类游戏的开放世界玩法，也不具备竞技类游戏的高观赏性，他们往往是线性操作，完全遵从了开发者的意图，不具备独立的思想个性创作空间。例如著名电子游戏“俄罗斯方块”、卡牌类游戏“炉石传说”等，此类游戏往往有着固定的玩法与套路，玩家很难在这类游戏里进行创作，因此玩家在游玩此类游戏过程中产生的动态画面不享有著作权，此类游戏的动态画面著作权应由开发者享有。

（二）游戏直播画面的权利归属

诚然，目前司法实践对游戏直播画面是否属于著作权法上的作品未能形成共识，将其归为类电作品或是演绎作品也有待

商榷,但不能否认的是,在网络直播迅猛发展的今天,法律的规制略显滞后,如不能在现有著作权法规定下确定行之有效的标准,则有导致网络直播产业发展畸形的可能。

正如前文所述,有观点认为网络直播无异于新闻直播或是体育赛事转播,只是具体现场内容的客观再现,不具备著作权的权利基础。也有观点认为网络直播不仅仅是游戏运行画面的机械录制,其中凝结了主办方的场景设计、解说文案等元素,具有独创性,应当给予保护。不置可否,两种观点司法实务界都给出了回应,如“斗鱼案”中,湖北省武汉市中级人民法院认为,“游戏解说为口头表达……在技术层面上符合口述作品之形式要求”。而其中专业主播的解说水平则是本案的焦点,由于主播的解说是在游戏运行画面的基础上形成的,并与游戏运行画面结合在一起构成具有独创性的游戏直播画面,属于在已有作品基础上产生的演绎作品。在各大直播平台播出的游戏运行画面基本相同的情形下,不同的主播解说对于直播平台的价值提升至关重要,网络用户选择在何家网站观看游戏比赛直播,往往与该直播由哪位主播进行解说具有较大的关联。主播对于直播内容的原创性表达,构成具有独创性的游戏直播画面,应当属于演绎作品,主播在网络游戏直播行业中主要有两种类型:个人游戏直播和签约游戏直播。前者是主播单独行动,以个人身份利用游戏直播平台从事网络游戏直播,平台只为其提供技术服务,直播的内容、时间、形式、画面、剪辑、制作都是由个人完成,直播平台不会参与或者协作,因此,这算是主播个人的创作行为。而与直播平台签约的游戏主播在直播过程中进行的解说行为,属于其职务要求,在这一类型的直播中,直播平台会扮演很重要的角色,如其在前期策划、组织、宣传等工作中会起到主要作用,而签约主播则是在平台的安排下完成解说任务。这样的直播平台多为大型直播平台或者游戏赛事组织者,它们往往会聘请专业的主播,使主播成为平台的工作人员之一,所以游戏直播画面相当于职务作品,应当归属于直播平台或游戏赛事组织者。直播平台为保护其自身业务的正常开展往往会制定一系列协议来限制或约定直播过程中所产生的著作权的权利归属方法,一些直播平台会在主播进驻时与主播签订协议,约定直播画面的著作权属于直播平台作为格式条款,非但侵害了主播的著作权,而且还与我国著作权法关于著作权的取得方式背道而驰。

而对于前述不能构成作品的直播画面,如没有任何技术处理和后期加工的,只是机械搬运游戏画面的直播,其实质就是游戏运行画面的重现,通常,在玩家进行网络游戏账号注册或是游戏服务器登陆时,游戏版权方会提供相关的用户协议要求其同意并遵守。游戏开发者往往是游戏作品的版权方,在其提供的用户协议中,网络游戏开发者一般都通过网络游戏中设定

的格式条款声明保留相关的版权权利。此类格式条款若不违反著作权法关于著作权取得方式的规定,且无合同法关于格式条款的禁止性规定的情形,则应遵循双方意思自治的内容优先适用。如果游戏开发者没有与玩家达成协议,网络游戏直播画面的著作权仍然可以根据著作权法的既定规则判定。

四、结语

网络游戏直播产业近年来发展迅速,已成为互联网文化产业的新业态并呈现出持续迅猛发展的态势,其受众群体逐年递增,据不完全统计,2021年11月6日在冰岛雷克雅未克举办的“2021英雄联盟全球总决赛”全球总观赛人数超三亿五千万人,其中中国观众占了大多数。如此庞大的观赛人数将产生巨大的经济效益,而正确理清其中的游戏直播画面等众多著作权的归属,则是促进游戏直播产业良性发展的关键因素之一。虽然我国司法实务界对游戏直播画面是否应受著作权法保护以及其属于何种类型的作品仍然存在争议,但是不可否认的是通过上述“梦幻西游2案”“炉石传说案”以及“斗鱼案”等关于直播画面是否应该给予保护的论证,从一定程度上反映了不同社会群体对于新型著作权的重视,理论界仍应给予关注。

参考文献

- [1] 焦和平. 网络游戏在线直播画面的作品属性再研究 [J]. 当代法学, 2018, 32(05): 77-88.
- [2] 崔国斌. 认真对待游戏著作权 [J]. 知识产权, 2016(02): 3-18+2.
- [3] 李扬. 网络游戏直播中的著作权问题 [J]. 知识产权, 2017(01): 14-24.
- [4] 周高见, 田小军, 陈谦. 网络游戏直播的版权法律保护探讨 [J]. 中国版权, 2016(01): 52-56.
- [5] 焦和平. 类型化视角下网络游戏直播画面的著作权归属 [J]. 法学评论, 2019, 37(05): 95-104.
- [6] 湖北省武汉市中级人民法院(2017)鄂01民终4950号民事判决书。
- [7] 卢红洪. 网络游戏直播画面著作权归属的类型化分析 [J]. 传播与版权, 2021(06): 118-120.
- [8] 丛立先. 网络游戏直播画面的可版权性与版权归属 [J]. 法学杂志, 2020, 41(06): 11-19+68.
- [9] 广州知识产权法院(2015)粤知法著民初字第16号判决书。
- [10] 武汉中级人民法院(2017)鄂01民终4950号判决书。