

游戏连续动态画面的定性与著作权归属

施晓波

华东政法大学, 上海

收稿日期: 2022年1月2日; 录用日期: 2022年1月30日; 发布日期: 2022年2月8日

摘要

伴随着游戏行业的不断发展, 游戏连续动态画面的定性与著作权归属问题引发了许多争议, 一些著作权问题亟待解决。由于著作权具有财产权的属性, 因此在实践中, 游戏开发商和游戏运营商、第三方直播平台、大型游戏赛事举办方以及网络游戏主播之间就游戏画面相关的著作权问题展开了激烈的博弈, 甚至衍生出了很多法律争端。本文试图从游戏连续动态画面的著作权定性出发, 并且联系实践, 试图厘清游戏连续动态画面的著作权性质及归属问题。

关键词

电子游戏, 游戏画面, 著作权, 类电作品

Determination of the Nature and Copyright Ownership of the Continuous Dynamic Pictures of a Game

Xiaobo Shi

East China University of Political Science and Law, Shanghai

Received: Jan. 2nd, 2022; accepted: Jan. 30th, 2022; published: Feb. 8th, 2022

Abstract

With the continuous development of the game industry, the determination of the nature and copyright ownership of the continuous dynamic pictures of a game have aroused many disputes, and some copyright issues need to be resolved urgently. Due to the property nature of copyright, in practice, game developers and game operators, third-party live-streaming platforms, organizers of large-scale game competitions and online game anchors have engaged in a fierce competition over the copyright issues related to the game pictures, and even gave rise to many legal disputes.

This article attempts to clarify the nature and ownership of the copyright of the continuous dynamic pictures of a game from the perspective of the determination of the nature of the copyright of the continuous dynamic pictures of a game.

Keywords

Video Game, Video Game Graphics, Copyright, Works Created by an Analogous Method of Film Production

Copyright © 2022 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

近年来在全球范围内，游戏行业成为了新的风口：一是游戏电子竞技行业逐渐被社会所认可，甚至个别电竞游戏已经成为了下一届亚运会的正式比赛项目；另一方面则是在线直播平台的日渐兴起，看游戏的“云玩家”越来越多，使得电子游戏行业有了一个新的盈利增长点，而其中较为引人关注的是游戏连续动态画面的著作权问题，在理论与实践中都引发了极大的争议。在实践中，由于著作权具有财产权的属性，因此在游戏开发商和游戏运营商、第三方直播平台、大型游戏赛事举办方以及网络游戏主播之间就游戏画面相关的著作权问题展开了激烈的博弈，甚至衍生出了很多法律争端。然而电子游戏相关产业的火爆现状也带来了更多的纠纷，在这些纠纷的背后恰恰反映出了在我国司法实务中，各方在面对电子游戏画面可版权性问题上所存在的一些问题，即相关概念没有厘清、相关的逻辑未理顺等的情况，这也是文章的逻辑起点。

2. 游戏连续动态画面的概念

电子游戏中包含许多要素，就其的定义而言，电子游戏是一种以计算机程序为基础的，在接收到相应指令后，通过在显示屏呈现相应的由音乐、文字、美术或其他作品为构成要件的画面的形式以带给玩家交互式娱乐体验的多媒体形式。^[1]由此可见，电子游戏除了代码指令之外还有被代码指令调动的音乐、文字、美术等其他部分，而这些最终呈现在屏幕上的连续画面也需要与游戏代码一样，受到一定的保护。

世界上第一款真正意义上的具有可娱乐性质的电子游戏是史蒂夫·拉塞尔在 1961 年开发的《Spacewar》，自这款游戏诞生以来，越来越多的电子游戏相继诞生。虽然那么多游戏都有画面这一要素，都需要人为操作，但是并非所有游戏的连续画面都是本文所研究的连续画面。有人认为，电子游戏中那些不受玩家操作控制影响的非交互性画面，即预先设定了的、独立呈现的画面是完全符合电影作品的构成要件的，因此这类画面显然是属于电影作品的，其著作权也必然属于游戏开发商。^[2]这类非交互性画面一般指的是游戏中的“过场动画”，或者是交代剧情的视频，这些画面没有交互性，玩家此时无法进行操作或者游玩，至多只能选择快进或者跳过，根本无法改变游戏画面。所以，这类画面实际上并不在本文想要讨论的范畴之内，只要其满足了独创性的要求，那么与一般的动画或者电影并无差异，自然是归属于电影作品或者类电作品而受到《著作权法》保护的。

所以，本文所讨论的游戏连续画面，首先就需要玩家参与其中；其次要存在一种“连续”的动态效果，这就与传统的棋牌类游戏产生了区分。本文要重点讨论的，其实就是玩家在电子视频游戏中根据其个人的交互式操作而产生变化的，具有连续性的游戏画面。

3. 游戏连续动态画面著作权定性

对于视频游戏的连续画面属于何种作品的问题,学界的观点不一。其中主流观点认为,游戏连续画面应当构成类电作品,受到《著作权法》的保护。因为从表现形式上来看,视频游戏连续画面是通过玩家的操作行为通过程序输入代码指令,将图片、视频、文字等元素进行调取,在屏幕上进行一定的组合,呈现出一种“连续动态的”图像画面,从而为玩家提供连续动态的视觉效果,因此完全符合电影作品的构成要件。根据 WIPO 报告[3],许多学者认为电子游戏本质上就是试听作品的一种,因为这些作品本质上就是一系列的画面,与电影作品无异。

而另一类观点认为,游戏连续画面属于汇编作品。此类观点认为这类观点认为:从构成要件上看,视频游戏连续画面是由文字作品、美术作品、音乐作品等诸多要素组合而成的。《著作权法》第十五条规定的“汇编作品”,是指“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”。所以单从组成要素上来看,视频游戏连续画面与我国《著作权法》规定的汇编作品的构成要件完全一致,因此对于作为一个整体的视频游戏连续画面而言,可以将其视为汇编作品进行保护。

此外,还有一类观点认为,无论是将视频游戏连续画面认定为类电作品或是其它类型的作品都无法对游戏著作权人的利益进行充分有效的保护,因此可以新增“视频游戏作品”这一类新的作品类型,以保护游戏作品的连续画面[4]。

以上观点存在着很大分歧,主要的原因在于现如今我国《著作权法》对电影作品的定义与制作电影的技术手段发展存在一定程度上的脱节。已经废止的《著作权法实施条例》并未进行相关修改,将其定义为:“摄制在一定介质上,由一系列有伴音或者无伴音的画面组成,并且借助适当装置放映或者以其他方式传播的作品。”根据以上定义,可以看出重点不在于“摄制”,而在于固定在“介质”之上。传统的电影作品无论何时何地,也无论是谁,其看到的同一部电影的画面始终是相同的,而电子游戏的制作者与玩家根本不可能固定所有的游戏连续动态画面,不同的玩家操作同一部游戏时,呈现出来的视频画面会因为不同玩家各自的不同意志而导致出现极大的不同。因此在“可固定性”这一方面存在很大争议,在表现形式上与传统电影存在一定的差异,引发了定性上的争议。

4. 游戏连续动态画面著作权侵权纠纷案例分析

在既往游戏相关的著作权案例中,曾有“梦幻西游 2 案”¹,该案中法院将“游戏画面”认定为作品,且“游戏画面”具体被称为“电子游戏在终端设备上运行呈现的连续画面”。本文主要以《守望先锋》游戏诉《英雄枪战》游戏侵权案为例²,因为该案所涉及的两款游戏皆为 FPS 类型的游戏(First-Person Shooter Game,即第一人称射击类游戏),此类游戏较之一般类型的游戏有所不同,FPS 类游戏通常具有非常强的竞技性,特点是游戏剧情相当简单,游玩过程中所产生的大量连续动态画面并非由游戏开发商预先设定产生,而是由玩家根据游戏规则,通过其操作产生,其画面具有极大的随机性和不可复制等特质,“举重以明轻”,更能说明游戏连续画面的著作权特点。同时,FPS 游戏所具有的操作性、随机性和不可复制性等特点,也是本案的被告所主张的《守望先锋》游戏画面不能被认定为类电作品的理由。

案件的焦点就在于《守望先锋》游戏是否构成类电作品。根据规定,电影作品和以类似摄制电影的方法创作的作品,是指摄制在一定介质上,由一系列有伴音或者无伴音的画面组成,并且借助适当装置放映或以其他方式传播的作品。法院对于“摄制在一定的介质上”的理解,注重于其本质在于表现形式而非创作方法,认为“摄制在一定的介质上”指的是将连续的影像固定在物质载体上,与《伯尔尼公约》

¹(2015)粤知法著民初字第 16 号判决书。

²(2017)沪 0115 民初 77945 号判决书。

第二条第(1)项对于类电影作品的描述(assimilated works expressed by a process analogous to cinematography, 即以类似摄制电影的方法表现的作品)保持一致。法院由此认为网络游戏通过电脑进行设计和传播,符合上述“摄制在一定介质上”的定义。

另一方面,法院也确认了预先设定的故事情节并不是类电作品的必备要素。法院认为,网络游戏画面的呈现过程大致可以分为五层:第一层是游戏类型定位;第二层是游戏规则设计;第三层主要是游戏核心部分的制作;第四层是资源串联及功能调试;第五层是游戏资源的进一步细化制作。第一层和第二层的游戏类型及游戏的基础规则,显然属于思想范畴,所以无法通过《著作权法》进行保护与规制,而位于第五层的游戏资源的细化制作,由于涉及到游戏场景外观的造型、FPS 游戏人物和武器装备的美术形象、用户界面的布局用色及背景音频等,属于表达的范畴,既可整体保护也可基于具体作品类型对各要素分别保护。重点在于判断第三层和第四层的内容究竟属于思想还是表达的范畴。而人们常说的“换皮游戏”,其本质就是在全面改变第五层的游戏外部美术造型的基础上,对第三层和第四层的内容进行抄袭,从而最大限度地简化最耗费经济成本和时间成本的部分,直接完成游戏的制作。法院认为,上述第三层和第四层设计架构是否属于著作权法保护的“表达”范畴,应当结合该类游戏的特点和玩家体验综合判断:在 FPS 类网络游戏中,游戏地图路线的设计、游戏地图进出口的设计、游戏建筑物的排列、人物的设定与武器组合等整体构成了对第一人称视角射击游戏规则的具体表达。如果上述要素构成实质性相似,就可以认定射击类网络游戏整体画面作为类电作品的著作权收到了侵害。此外,法院也用了一定的篇幅论述了游戏的创作过程以及游戏核心规则的组成部分,将玩家的参与行为排除在“连续画面”的形成之外,将游戏开发商不同部门的创作行为归为画面形成的原因,连续动态画面因玩家操作不同产生的不同画面,其实质是因玩家操作产生的不同选择,并未超过游戏预设的画面,并不是脱离游戏之外的创作。

结合实例,可见法院是采纳主流观点,即游戏连续画面应当构成类电作品,而受到《著作权法》保护。实际上,视频游戏的制作涉及的创作人员规模是十分庞大的,将其归为类电作品加以保护也有利于权利的行使和利用。对于创作者来说,将游戏连续画面认定为类电作品并不影响其基于各自创作的部分单独主张权利。因为游戏连续画面中的各个组成部分并不因为其构成类电作品就失去了各自的著作权属性,相反作者可以单独行使著作权,例如游戏中的人物设计、地图设计、场景绘画、背景音乐等方面,在符合独创性要求的前提下,依然可以单独构成美术作品。

5. 游戏连续动态画面的著作权归属权认定

5.1. 著作权不属于游戏玩家

和传统电影作品不一样的是,游戏连续画面呈现出交互性的特点,往往需要通过玩家操作才能实现。而对于游戏连续画面的著作权归属,学界存在一些争议。有的观点就认为,玩家的操作行为属于创作行为,具有可版权性,因此游戏玩家属于游戏连续画面的合作作者或者演绎作者。但这种说法实际上存在很大漏洞,因为玩家在游戏过程中的操作行为,并不是《著作权法》意义上的创作行为,例如在前文所述的案例中,法院也并未将游戏连续画面归因于玩家的操作,而是将游戏开发商内部不同部门的创作行为归为画面形成的原因。笔者认为,游戏玩家不属于游戏连续画面的作者,理由如下:

首先我们分析玩家游玩行为的性质。在一般情况下,游戏玩家对于游戏连续画面产生的主要作用都体现在“玩游戏”的过程中。但是一般而言,玩家操作游戏中的角色从而使得产生特定的游戏连续画面的行为往往是出于娱乐、竞技等目的,其操作行为往往是出于创作作品以外的目的,虽然其势必会意识到自己的操作会出现特定的甚至独一无二的画面,但其仅仅是为了实现玩游戏的主观目的,通常是无法

决定画面是否呈现或以何种方式呈现。玩家的行为不具备创作作品的主观意志，那么实际上也就不属于创作行为，当然其操作游戏的行为就无法创作出“作品”。

其次，游戏玩家的操作行为也不具有独创性。独创性中的“独”是指“独立创作，源自本人”，这是一种“有或无”的判断。这就要求了作者创作出来的作品要么是从无到有进行独立创作的，要么是在他人作品基础之上，演绎产生新的作品。有学者把操作游戏的行为归属于与游戏创作者的合作行为，然而国际上和我国学界与司法实践的一致观点都认为，合作创作需要当事人之间具有共同创作的合意，而游戏开发商在制作游戏的过程中显然不可能存在与游戏玩家共同创作游戏的合意，因此游戏玩家的操作行为显然不应当属于从无到有的创作行为。

从“创”的角度来看，如之前案例所述，游戏开发人员其实已经预先设定游戏人物的类型、游戏的地图、游戏场景以及游戏的画面组合，而玩家的操作其实仅仅只是作为指令，调动了这些游戏要素进行“组合”而已。诚然，由于不同的玩家操作水平与想法动机存在很大差异，这导致他们调用出的游戏元素组合也千变万化，以至于难以复现。但是玩家的操作终究是收到限制的，他们的游玩只是在游戏开发者所预设的、有限的选项之中所进行的选择，而并没有超出游戏开发人员设想，也无法被认为是一种独立创作行为。游戏玩家只是经过自己的操作，把游戏程序中原本就包含的所有“无限”可能性中，某个可能性得以实现而已，其并未创作出任何一个区别于原有作品的新作品。^[5]另外在某些游戏中，玩家可以“捏脸”，即自行对游戏角色的外形进行改造，例如自定义脸型、肤色以及装扮等等元素。似乎这种“自定义”行为有着一定“独创性”的影子，但是这一系列“自定义”行为如果仅仅只是在既有游戏元素内进行“创造”，那玩家仅仅是在游戏素材库已有的素材中进行选择，那么表达空间有限，很难认为存在独创性表达。但如果是玩家通过游戏 MOD 或是游戏编辑器等开放工具进行二次创作，在原有软件范围外增加自己创造的包括人物造型、游戏地图在内的有关元素，那么就可能出现独创性的表达。^[6]还有一些游戏创作之初的主要目的就是为了让玩家借助游戏实现创造的愿望，而非体验剧情或是进行游戏竞技，那么只要玩家创造的成果满足独创性的要求，那么与以其创造成果有关的相关游戏画面也能受到《著作权法》的保护。

5.2. 著作权归属于游戏开发者

根据我国现行《著作权法》的规定，电影作品与类电作品整体的著作权归属于制片者。对于制片者的定义，《中华人民共和国著作权释义》已经作出了进一步解释，即制片者是指提供资金和组织拍摄的人。^[7]而放到游戏产业中去探索，实际上是很难找到与电影产业中“制片者”直接对应的概念的。因为在游戏的开发中，通常由游戏开发商、游戏运营商、以及投资人等多方来承担提供资金与组织开发的工作。其中，由于游戏开发者既是游戏画面的主要创作者，又承担了组织开发游戏的工作，并担负相应的责任风险，因此，对于符合以类似摄制电影的方法创作的作品构成要件连续动态游戏画面，其整体著作权应当归属于游戏开发者。

当前的视频游戏开发所涉及的创作人员组成是非常复杂的，可能包括以下这些人员：1) 开发者：开发者负责统筹整个视频游戏的创作过程。视频游戏的开发者与电影导演有着相似的地位；2) 游戏设计人员，设计人员主要包括：首席设计师、等级设计师、内容设计师、系统设计师、技术设计师、用户界面设计师、脚本作者人员；3) 美术：负责开发游戏中的可视化艺术部分；4) 编程人员：负责创作视频游戏的代码；5) 音频设计人员，负责创作游戏中的音效以及相关的声音元素；6) 其他相关人员：如负责人声的表演者、游戏质量测试人员、发行人员、市场规划人员等。但是实际上将游戏的整体进行编排设计，起到主导作用的仍是游戏开发者，所以游戏开发者作为游戏连续画面的创作者是享有著作权的。另如前文所述，游戏连续画面中的各个组成部分并不因为其构成类电作品就失去了各自的著作权属性，相反各

个部分作者可以单独行使著作权，例如游戏中的人物设计、地图设计、场景绘画、背景音乐等等方面，在符合独创性要求的前提下，依然可以单独构成美术作品。当然，游戏开发者也理应成为游戏连续画面的责任承担者。游戏开发者组织统筹整个游戏的创作过程，也就为其连续画面的开发运用承担相应的责任与风险。

6. 结语

在 2018 北京市高级人民法院已经发布了《北京市高级人民法院侵害著作权案件审理指南》，其中对视频游戏的连续画面作出了相应的规定，其中第 2.14 条对网络游戏的性质作出了规定：“运行网络游戏产生的静态游戏画面符合美术作品要件的，受著作权法保护。运行网络游戏产生的连续动态游戏画面，符合以类似摄制电影的方法创作的作品构成要件的，受著作权法保护。网络游戏可以作为计算机软件受著作权法保护。”根据上述规定，将游戏连续画面作为类电作品作为类电作品进行保护在我国目前的司法实践中已经有了相应的依据，因此，实际上也需要对《著作权法》作出相应的修改，尤其是在游戏行业不断发展的今天，急需通过法律法规的方式加以规制。扩大目前电影作品与类电作品的范围，采取技术中立的立法模式以适应目前司法实践与产业发展的需要。同时，也应当在《著作权法实施条例》中明确游戏开发者对游戏连续画面所享有的著作权人的地位，以便于其在游戏连续画面的传播及相关的后续利用中主张权利。

参考文献

- [1] 李明德. 美国《版权法》对于计算机软件的保护[J]. 科技与法律, 2005(1): 35-51+13.
- [2] Nichols, W.J. and Pixels, P.T. (2007) The Case for a Copyright in Videogame Play. *Columbia Journal of Law & The Arts*, 30, 101-131.
- [3] WIPO (2021) The Legal Status of Video Games: Comparative Analysis in National Approaches. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_report_cr_vg.pdf
- [4] 陈莉婷, 刘俊. 视频游戏作品著作权问题研究[J]. 法制与社会, 2009(5): 36-38.
- [5] 王迁. 电子游戏直播的著作权问题研究[J]. 电子知识产权, 2016(2): 11-18.
- [6] 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(5): 77-88.
- [7] 胡康生, 主编. 中华人民共和国著作权法释义[M]. 北京: 法律出版社, 2001: 79.