

MOBA类网络游戏画面的作品属性研究

任芳奇

华东政法大学, 国际法学院, 上海

Email: 971835527@qq.com

收稿日期: 2021年5月6日; 录用日期: 2021年6月4日; 发布日期: 2021年6月11日

摘要

2019年9月, 广州互联网法院对王者荣耀短视频侵权案作出了判决。相比于四年前著名的“斗鱼案”, 这是国内第一次将《王者荣耀》此种MOBA类网络游戏画面认定为类电作品, 对今后实务中的认定有一定指引作用。虽然关于网络游戏画面的作品属性已有众多讨论, 但对于玩家操作占据重要地位的MOBA类游戏, 其画面与类电作品的契合性及画面作者的争论, 包括广州互联网法院的判决在内, 都没有给予很好的回应。对MOBA类网络游戏画面单独进行作品属性研究, 有助于弥补当前学界研究的缺漏, 以便未来更好地服务游戏产业的发展。

关键词

MOBA, 网络游戏, 作品属性, 著作权法

Research on the Work Nature of MOBA Online Game Pictures

Fangqi Ren

International Law of East China University of Political Science and Law, Shanghai

Email: 971835527@qq.com

Received: May 6th, 2021; accepted: Jun. 4th, 2021; published: Jun. 11th, 2021

Abstract

In September 2019, the Guangzhou Internet Court made a judgment on the short video infringement case of Honor of Kings. Compared with the famous “DouYu case” four years ago, this is the first time that MOBA Pictures such as “Honor of Kings” have been recognized as similar video works in China, which will provide certain guidance for future recognition in practice. Although there have been many discussions about the nature of the online game pictures, for MOBA games

文章引用: 任芳奇. MOBA 类网络游戏画面的作品属性研究[J]. 争议解决, 2021, 7(2): 59-65.

DOI: 10.12677/ds.2021.72008

in which player manipulation plays an important role, there is no good response, including the judgment of the Guangzhou Internet Court, to the debate on the compatibility between the pictures and the film production, and the debate on the authors of the pictures. A separate study on the nature of the MOBA online game pictures will help make up for the lack of current academic research, so as to better serve the development of the game industry in the future.

Keywords

MOBA, Online Game, Nature of the Work, Copyright Law

Copyright © 2021 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. 问题的提出

(一) 背景介绍

近年来,随着移动设备进入千家万户,网络游戏已除了作为一种娱乐方式出现在日常生活中,更愈发成为国民经济发展中不可或缺的一环。2019年中国网络游戏用户规模已有5.32亿人,市场规模达2308.8亿元[1],2020年中国游戏市场实际销售收入达2786.87亿元[2]。网络游戏的发展也带动了其他一系列产业的发展,如早在2003年时国家体育总局就将电子竞技运动纳入第99个正式体育运动项目[3];电竞选手、游戏主播等也成为了当下青年的新兴职业选择。

从原始的二维平面游戏,到现在大型多人网络在线经济游戏,玩家获得的体验感越来越丰富。从设计精良的游戏画面,到起伏跌宕的情节,这些独立于游戏本身的元素也面临着被侵权的风险。目前的网络游戏侵权之诉中,越来越少见的是简单的代码复制,而是抓住游戏中某个能够带给观众直观沉浸感的元素进行抄袭。与网络游戏画面相关的争议是近几年实务中的热点问题,尤其在各大视频直播网站、用户创作平台蓬勃发展的当下。网络游戏画面,是“根据玩家的操作或游戏程序的自主运行,由计算机执行代码化指令序列调用游戏内容,形成的不断变化的连续画面”[4]。MOBA类网络游戏是近年来发展势头最猛烈的游戏,也是产生争议最集中的地方。MOBA,即Multiplayer Online Battle Arena的缩写,多人在线战斗竞技场游戏,每个玩家控制其中一名角色组成队伍,通过释放技能、安排战术等方式与对方队伍进行角逐,以打垮对方队伍的阵地建筑为胜利条件[5]。MOBA类网络游戏最典型的特点就是交互性较强,用户操作取代了传统角色扮演类游戏中系统的引导,由用户操作控制游戏进程。具有代表性的游戏是《英雄联盟》、《王者荣耀》、《DOTA》等。

(二) “斗鱼案”与“王者荣耀案”判决差异

2015年上海市浦东新区法院在上海耀宇文化传媒有限公司诉广州斗鱼网络科技有限公司一案(以下简称“斗鱼案”)中认为,《DOTA2》的比赛画面是由双方参赛选手按照游戏规则通过操作产生的直观画面,整个过程具有随机性和不可复制性,比赛结果具有不确定性,因此《DOTA2》游戏的比赛画面并不构成作品[6]。《DOTA》是典型的MOBA类网络游戏,双方通过控制英雄进行对抗,先行摧毁对方的建筑遗迹的一方获得胜利。而在2019年9月份,广州互联网法院对深圳市腾讯计算机系统有限公司(以下简称“腾讯公司”)诉某文化公司与某网络公司传播《王者荣耀》短视频一案做出判决(以下简称“王者荣耀案”),认定《王者荣耀》游戏画面构成类电作品,并判决被告立即停止十六个涉诉《王者荣耀》短视频的传播。这是国内继“斗鱼案”后又一次涉及MOBA类网络游戏画面的判决,但却是第一次认定MOBA

类网络游戏画面的作品属性，与之前的判决结果大相径庭。

广州互联网法院在裁判说理部分从《著作权法》第三条的规定出发，依次判断《王者荣耀》游戏画面是否符合“是文学、艺术和科学领域内、具有独创性的、可复制的”三个要件；在判断《王者荣耀》游戏画面权利归属时，法院认为：若将权利人认定为用户，则会使用户垄断相关技术操作，且会出现众多著作权人因而不符合《著作权法》的立法精神。

“斗鱼案”与“王者荣耀案”两份不同的判决引发笔者思考，此类交互性较强的 MOBA 类网络游戏画面是否可归于类电作品？如若答案是肯定的，那么游戏画面的著作权归属何方？在目前已有的两份相关判决中，笔者更赞同广州互联网法院的判决，将 MOBA 类网络游戏认定为类电作品，但同时认为，广州互联网法院在认定说理部分尚有欠缺，未能基于 MOBA 类网络游戏画面的特殊性进行分析。且对于用户操作的定位问题，法院并未给予很好的回应，仅用“若将玩家认定为作者，则会产生成千上万名作者，不符合著作权法的立法精神”作为理由，很难服众。试问，若一个作品真的是由多人集思广益而成，仅仅因为其作者众多就将其中几人排除在作者范围内，是否太过荒谬？而 MOBA 类网络游戏的画面确实是由用户操作相关角色，通过不同的战略部署进行不同的走位形成的，玩家是否在“带着镣铐舞蹈”进行创作？

纵观与网络游戏画面有关的争议，大都离不开游戏画面的定性问题，对此问题的深入研究是解决其他类相关问题的基础，且对于用户操作的正确定位更可以对其他衍生问题进行正本清源。

2. MOBA 类网络游戏画面的特点

（一）对网络游戏画面进行分类的意义

将网络游戏区分为不同的类型，是判断游戏画面构成何种作品的重要前提。正如之前十分流行的微信小游戏《跳一跳》、传统游戏《俄罗斯方块》等，因其游戏画面设计简单，只是几个简单图形的相加，并不能以流畅的动态画面呈现给玩家，玩家也不能通过游戏画面体验到类似于电影情节推进的过程。因此，将此类游戏认定为类电作品也很难服众。

正如上文所述，大部分学者在论述网络游戏画面构成类电作品时，都忽略了先将网络游戏分类，再基于不同的游戏类型进行不同判断这一步。目前国内游戏产业发展十分迅速，各类特色游戏层出不穷，若是以单一的结论简单适用于所有游戏类型，则会导致“一刀切”错误的论断出现。

（二）MOBA 类网络游戏画面的特点在于交互性强

在 2019 年“王者荣耀案”之前，也曾有法院对其他类型的网络游戏画面的属性做出认定，例如在 2016 年的“奇迹 MU 案”中，上海知识产权法院认为《奇迹 MU》作为一款角色扮演类游戏，其画面符合独创性的要求，且可以有形形式复制，因此可以构成著作权法意义上的作品[7]。而在“炉石传说案”中，法院并未直接说明游戏画面的作品属性，而是从当事人的诉求出发，分析类似《炉石传说》的卡牌类游戏中，玩家的操作占据了何种地位，为什么玩家的操作无法产生《炉石传说》游戏本身之外的新作品[8]。

目前市面上尚无游戏分类的统一标准，MOBA 类网络游戏从广义上讲亦属于竞技类游戏。除 MOBA 类网络游戏之外的游戏类型，不论是角色扮演类游戏，还是卡牌类游戏，这些游戏中开发者预设的元素占据很大比例，即玩家通过跟随系统的指引，运用开发者提供的工具和素材推进游戏的进程。人物的服装武器搭配已有系统事先预设好几十万种，玩家身处游戏中可以根据自己的需要变换不同的搭配；且系统会提供相应的“任务指南”，玩家只需跟随指南完成任务，即可拿到对应的分数提升等级。如《奇迹 MU》游戏呈现给玩家一个虚拟的世界，在玩家退出游戏后，玩家所操作的虚拟人物仍然在这个“世界”中存在，这个虚拟世界在网络游戏营运商提供的主机式服务器中继续存在并不断演进；又如《炉石传说》，

双方对阵时通过抽取发放带有不同技能的卡牌达到与对方竞技的效果,卡牌的技能和抽牌的顺序是由开发者提前预设好的。由于抽牌的张数限定和顺序的交互性,双方的对阵结果已在开发者的预测范围内。

MOBA 类网络游戏最典型的特点是开发者预设的范围很小,玩家间的交互性强,玩家操作是赋予游戏体验的主要因素。

以《王者荣耀》游戏为例,《王者荣耀》是通过十位玩家各操作一名游戏中的英雄,兵分两队进行对战。两支队伍需要从游戏地图的两端向对方发起攻击,各自选择攻击的路线、策略、配合、技能等,先到达对方端地图并击碎对方水晶的一方获胜。因此,《王者荣耀》的游戏画面除之前系统设定的固定背景外,其余的移动画面均由交战双方玩家操作英雄进行对抗产生,包括双方技能释放动画等。虽然游戏中也有类似角色扮演的 NPC 和相关社交系统的存在,但《王者荣耀》的主要亮点是双方队伍的对战,这也是为什么每年的《王者荣耀》职业联赛可以像体育比赛一样,有观众在现场观看,比赛选手的每一个动作也会像体育赛事播报一样进行回放与特别讲解。

3. MOBA 类网络游戏画面构成类电作品

(一) MOBA 类网络游戏画面满足独创性要求

判断某样事物是否构成作品的第一要素便是看其是否满足独创性的要求,即是否是创作者独立完成的,且具有艺术美感与智力发挥空间[9]。

虽然独创性是整个《著作权法》的基础,但是现行法律中并无对独创性的具体解释,实践中也并未对独创性形成统一的判断标准。一般来说,只要是作者独立完成的,不是文学艺术和科学领域中常见的或是目前现成的表达,就可以认定为具有独创性[10]。

MOBA 类网络游戏的游戏画面很显然是作者通过精心设计,想以画面的美感来打动玩家的智力成果。前期人物的设计、角色定位,不同人物配以不同的服饰和技能;整个游戏背景的设计,场景的制作,以哪些元素为主要画面象征;玩家在角色打斗时的技能释放场景,关卡地图设计等,都是作者想要让玩家体会到的、此游戏具有美感的表达。因此,不管是静态的背景设计还是动态的操作场景,都是《著作权法》意义上的独创性作品。

(二) MOBA 类网络游戏画面符合类电作品的构成要件

类电作品是对 MOBA 类网络游戏画面作品的进一步分类。MOBA 类网络游戏的特殊之处在于动态的、有玩家操作时的画面。此种动态的打斗场景配合静态的背景图画设计,可构成类电作品。

类电作品是原《著作权法》对作品的分类,其具体的表述为“电影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,由一系列有伴音或无伴音的画面组成,并且借助适当装置放映或者其他方式传播的作品。”但《伯尔尼公约》对于类电作品的认定上,并不考虑其制作的“工艺方法”,无论在何种情况下,“屏幕上所显示的都应受到保护”[11]。我国在之前对于类电作品的认定是机械适用《伯尔尼公约》的结果,这也与我国当时科学技术发展的阶段有关。《伯尔尼公约》所强调的是视觉展现方式,而表现手法并不重要,因此,在《著作权法修订草案(送审稿)》中,删除了“摄制在一定介质上”这一条件。同大陆法系国家的日本,在其《著作权法》第二条第 3 项中也写明:“本法所称电影作品,包括以产生类似电影效果的视觉或视听效果的方式表现并固定在一定载体上的作品”[12],突出了视觉展现方式的重要性。

在创作的过程中,从游戏场景、时空的整体策划,到游戏具体画面、双方对抗动画的设计,都是由开发者团队中的文案策划人员、程序员、美工人员、音乐老师等配合完成的,这与拍摄电影时有编剧、导演、灯光师、服装师和化妆师等都十分相似。这其中包含了游戏开发者团队的精心设计与编排,除了吸引玩家的游戏设计技巧外,还有其想要呈现给玩家的画面与情节展示。《王者荣耀》的开发团队也表

示，会考虑将《王者荣耀》游戏的相关情节制作成 IP 电影[13]。

“新作品的出现，有益于社会文化而无损于公共利益。”[14]我们也期待后续出台的《著作权法实施条例》，可以对视听作品的分类进行进一步明确，回应现实的需要，避免今后视听作品沦为判断作品属性时的兜底性条款。

(三) 作者权利归属于游戏开发者

1、作者的数量不是认定作者权利的依据

MOBA 类网络游戏画面的著作权归属问题，是目前学界讨论的重点。“王者荣耀案”的被告某文化公司与某网络公司已向法院提起上诉，其主张涉案《王者荣耀》的游戏画面的作者应当是参与游戏的玩家。而法官在判决书的说理部分认为，如果将玩家认定为游戏画面的作者，可能会垄断其游戏中所使用的操作技术与技巧，在后续的游戏会影响其用户的利益，会使每一次用户的游戏都产生众多新的作品，进而会有成千上万个著作权人主张对游戏画面的著作权，有悖《著作权法》的立法精神。

广州互联网法院的判决是基于将用户端画面与游戏整体画面割裂开来的前提。同一场游戏对抗中，不同的玩家所显示的游戏操作界面是不同的，但不同的用户界面归根结底还是游戏整体画面的一部分。正如电竞比赛的现场都会显示一个“上帝视角”的界面，代替某一选手的比赛界面呈现给观众。因此，以用户端画面来代替游戏整体画面作为判断作者权利的依据，是不正确的。且，《著作权法》的功能是保护作者，使得更多作者的创作灵感得到激发从而促进整个社会文学、艺术作品的发展。如果一个作品真的是由众多作者合作进行的构思与创作，那么不管作者人数的多少，《著作权法》都应给予保护并确认其作者权利。因此，广州互联网法院以作者人数的多少来判断是否具有作者权利，未免有失偏颇。

2、画面呈现美感的关键在网络游戏开发者

之所以将 MOBA 类网络游戏画面与其他网络游戏画面相区分单独讨论，即因为其游戏画面的大部分都是由玩家操作角色展现的。目前学术界与实务界的主流看法认为，网络游戏画面作品的作者应当是游戏开发者，但对于像 MOBA 类网络游戏这样交互性的游戏，笔者认为现有的说理并不完善。

判断何者是画面作者的关键在于，创作的“笔”握在何者手中，即何者决定了作品画面的关键美感呈现。正如学者崔国斌所言，开发者在控制整个游戏画面的自动画笔，这一画笔就是游戏引擎，实时观测并对玩家的操作作出反应，然后自动绘制出连续的动态游戏画面[15]。虽然玩家可以在游戏过程中自行决定释放何种技能，采取何种策略进行对抗，操作角色行进“上路”还是“下路”等，但真正决定用户操作的是开发者事先设置好的代码程序。看似是玩家在操作角色，不如说玩家利用开发者的“内在驱动力”——代码，进一步激活代码设定好的程序，即，是开发者的代码将玩家的想法变为现实。

学界有观点认为，玩家的操作是在“带着镣铐舞蹈”，尽管有限定，但就犹如命题作文给定了题目与包含要点的前提下，同样也可以创作出有价值的、具有独创性的作品[16]。

笔者不以为然。以平时的绘画创作为例，绘画是运用不同的颜色、线条、图形等来进行创作，作者下笔之前，并没有规定一定要先画上部的天空还是下部的草地，作者可以发挥自己的想象力，用自己的创作灵感天马行空地进行创作，无论是落笔顺序还是颜色的固定搭配，在法律法规与公序良俗的范围内都可以自行决定。尽管有些绘画课中会教授学生绘制某些固定类型的画作时需要遵循一定顺序，但也是为初学者培养绘画的美感与习惯而定的，并非创作所必须要遵循的、不遵循就无法创作的模板。

而对比《王者荣耀》，在游戏中某个角色所走的路径是固定的，有些角色所释放技能的顺序也是固定的，只有选择了前一个技能，后续技能才可以释放。因为系统设置的缘故，如若不遵循固定角色固定路径，玩家所选角色相比于对面队伍的角色来说，是处于技能不对等状态，大概率会出现失败的结局。这种“镣铐”不能说玩家是在“舞蹈”。即使出现学者所言玩家故意制造“九死一生”、“跌宕起伏”

的局面[16],也是包含在系统引擎所提前设置好的范围内。

试想,如果玩家操作范围真的可以跳脱出代码的框架随意进行,此些行为都不受开发者代码的限制,那么电竞比赛的现场将会是不可控的,系统最后也将不会计算输赢与得分——因为跳脱出了代码预设的范围,代码并不会判断胜负与得分。归根结底,所谓玩家操作的战略选择,即使包含了个人的主观能动在其中,也并不是《著作权法》意义上的创作行为,只是为了取得游戏胜利的技巧运用。

4. 玩家操作的定位

学界中对将 MOBA 类网络游戏画面认定为类电作品持反对态度的观点认为:因电影播放是单向的,是电影创作者向观众单向展示其艺术态度的作品,而 MOBA 类网络游戏中包含着玩家的交互性操作,因此其结局是随机的且不可预见的[17]。

笔者认为,玩家的交互性操作与结局的不可预见性并不会改变 MOBA 类网络游戏画面的类电作品属性。玩家在游戏中操纵角色释放技能,安排相应策略与对方进行对抗,目的都不是为了展示自己的技能从而丰富游戏画面,使得游戏画面成为作品。同样的,对抗双方也不存在共同的、相通的创作意图,没有意图想要和对方一起共同使得游戏画面具有艺术美感。对阵双方的排兵布阵皆是为了在游戏中率先打败另外一方从而取得胜利。因此,MOBA 类网络游戏中,玩家的操作并不具有创作作品的目的。

那么那些不是为了取得比赛胜利,而是故意为了在游戏中“炫技”的玩家,是否就具备了创作目的,从而可以将其玩游戏的过程视为是意欲呈现美感的过程呢?答案也是否定的。只有在十分开放性的、给予玩家较大创作空间的游戏,玩家才具备成为作者的可能性[18]。这里举例一个近些年开始在中国大陆流行的游戏,名为 Roblox [19]。游戏的开发者并未提供任何游戏的具体内容,只是做了一个名为“Roblox Studio”的关卡编辑器。所有在 Roblox 注册过的游戏用户都可以利用官方提供的关卡编辑器创造出各式各样规则的游戏,并上传到社区上,供其他玩家欣赏玩乐。整个游戏包括人物的角色设计,场景构图,情节安排,都是游戏用户利用“Roblox Studio”这一工具,自己运用已有的编程知识创造出整个游戏的流程。这是完全意义上的 UGC(User Generated Content)类型的游戏最好的例子。在此游戏中,用户通过该关卡编辑器所产出的所有游戏版权皆为用户所有。此类完全开放性质的游戏,从诞生到成熟的每一个阶段,用户都是以“产生游戏”为目的进行编辑的,是完全意义上的用户创作。

如本文开篇所述,像 MOBA 类网络游戏这样交互性较强的网络游戏已被纳入体育比赛的正式项目。因此,当游戏玩家操作角色的目的是赢得比赛胜利时,就与正式的体育比赛运动员有相似之处。《著作权法》不保护体育竞赛技巧,一方面是因其没有展示美感的创作目的,另一方面是防止保护后造成的垄断。例如美国著名的 NBA v. Motorola 一案中,法院认为篮球运动员的职责是在遵守比赛规则的前提下进行经济,从而赢得比赛的胜利,其中并非抱有创作目的[20]。虽然 MOBA 类网络游戏的画面是玩家通过调动游戏引擎中的元素组合而成的,但如若承认玩家的作者地位,长此以往,相当于认同传统体育竞赛中运动员的技巧也可成为被保护对象一样,使得游戏产业丧失其本身的娱乐性,从而会阻碍游戏产业的深度发展。

5. 结语

法律从制定到适用皆应是审慎又精细的过程,司法者应当秉持客观的态度对待实践中每一个疑难问题。目前,“王者荣耀案”的被告某文化公司与某网络公司已提出上诉,我们期待法官能进一步对一审中未尽阐明事项进行回应,从而为与网络游戏画面有关的问题正本清源,为实务的认定塑造良好的说理典范。同样的,伴随着我国游戏产业地不断发展,也期待法律能够进一步对有关疑难问题予以回应,让立法跟上时代的步伐。

参考文献

- [1] 国家版权局网络版权产业研究基地. 中国网络版权产业发展报告(2019) [R].
- [2] 《2020 年中国游戏产业报告》项目组. 2020 年中国游戏产业报告[R].
- [3] 维基百科. 电子竞技[EB/OL].
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%94%B5%E5%AD%90%E7%AB%9E%E6%8A%80>, 2021-01-16.
- [4] 湖北省武汉市中级人民法院民事判决书, (2017)鄂 01 民终 4950 号.
- [5] 维基百科. 多人在线战斗竞技场游戏[EB/OL].
<https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%A4%9A%E4%BA%BA%E5%9C%A8%E7%BA%BF%E6%88%98%E6%96%97%E7%AB%9E%E6%8A%80%E5%9C%BA%E6%B8%B8%E6%88%8F>, 2021-01-17.
- [6] 上海市浦东新区人民法院民事判决书, (2015)浦民三(知)初字第 191 号.
- [7] 上海知识产权法院民事判决书, (2016)沪 73 民终 190 号[Z].
- [8] 湖北省武汉市中级人民法院民事判决书, (2017)鄂 01 民终 4950 号[Z].
- [9] 王迁. 知识产权法教程[M]. 第 7 版. 北京: 中国人民大学出版社, 2019: 28-41.
- [10] 李扬. 网络游戏直播中的著作权问题[J]. 知识产权, 2017(1): 14-24.
- [11] 刘波林, 译注. 保护文学和艺术作品伯尔尼公约(1971 年巴黎文本)指南[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2002: 15.
- [12] 《著作權法》(令和三年一月一日生效), 第二条第 3 项: “この法律にいう「映画の著作物」には、映画の効果に類似する視覚的又は視聴覚的效果を生じさせる方法で表現され、かつ、物に固定されている著作物を含むものとする。”
- [13] 新浪新闻. 《王者荣耀》日活玩家突破一亿, 腾讯或将推出同名真人动作电影[EB/OL].
https://k.sina.com.cn/article_3024571071_b4474abf00101ess2.html, 2021-01-18.
- [14] 李琛. 论作品类型化的法律意义[J]. 知识产权, 2018(8): 3-7.
- [15] 崔国斌. 视听作品画面与内容的二分思路[J]. 知识产权, 2020(5): 22-39.
- [16] 来小鹏, 贺文奕. 论电子游戏画面的作品属性[J]. 电子知识产权, 2019(11): 29-40.
- [17] 毛乐乐, 贾小龙. 网络游戏画面的作品属性及其保护[J]. 华北理工大学学报(社会科学版), 2020(2): 9-13, 36.
- [18] 袁博. 游戏画面版权归玩家还是开发商?[N]. 中国新闻出版广电报, 2018-5-10(005).
- [19] 罗布乐思官网. <https://roblox.cn/>, 2021-01-18.
- [20] U.S. Federal Courts (1997) National Basketball Association v. Motorola, Inc., 105 F. 3d 841, 846(2d Cir. 1997).