

游戏运行画面著作权归属的类型化分析

——以游戏玩家著作权的取得为视角

王子晨, 卜梓懿

江苏大学法学院, 江苏 镇江

收稿日期: 2024年1月26日; 录用日期: 2024年2月20日; 发布日期: 2024年4月15日

摘要

随着网络直播产业的发展, 游戏运行画面的著作权归属这一基本问题越来越需要准确答案。游戏玩家虽然难以单独对游戏画面享有著作权, 但可以因其创作行为与游戏开发者共同享有著作权。判断游戏运行画面的著作权归属应当进行分类讨论, 以“某一游戏是否为玩家的操作留下了个性表达空间”、“玩家操作某一游戏是否属于著作权法意义上的创作行为”两个因素为标准, 分为“游戏为玩家预留了个性表达空间, 玩家进行了创作”、“游戏没有为玩家预留个性表达空间, 玩家没有进行创作”、“游戏为玩家预留了个性表达空间, 玩家没有进行创作”、“游戏没有为玩家预留个性表达空间, 玩家进行了创作”四种类型来确定游戏运行画面著作权的归属。而无论游戏开发者是否为玩家预留了个性化表达空间, 玩家都能以其创作行为取得相应游戏运行画面的著作权。

关键词

游戏运行画面, 著作权归属, 类型化分析, 知识产权

A Typological Analysis of the Attribution of Copyright in Game Running Screens

—Taking the Acquisition of Game Player's Copyright as a Perspective

Zichen Wang, Ziyi Bu

School of Law, Jiangsu University, Zhenjiang Jiangsu

Received: Jan. 26th, 2024; accepted: Feb. 20th, 2024; published: Apr. 15th, 2024

Abstract

With the development of the webcasting industry, there is a growing need for an accurate answer to

文章引用: 王子晨, 卜梓懿. 游戏运行画面著作权归属的类型化分析[J]. 法学, 2024, 12(4): 2129-2135.

DOI: 10.12677/ojls.2024.124303

the fundamental question of copyright ownership of game running graphics. Although it is difficult for a gamer to enjoy copyright on the game screen alone, he or she can enjoy copyright together with the game developer due to his or her creative behavior. The attribution of copyright in the running screen of a game should be categorized and discussed based on the two factors of “whether a certain game leaves room for the player’s personalized expression” and “whether the player’s operation of a certain game belongs to a creative act in the sense of the copyright law”. The four cases of “the game has not reserved space for the player to express his/her personality and the player has not created anything”, “the game has not reserved space for the player to express his/her personality and the player has not created anything”, and “the game has not reserved space for the player to express his/her personality and the player has not created anything”, are the four cases for determining the attribution of the copyright of the game’s running screen. Regardless of whether the game developer has reserved space for the player’s personalized expression, the player can obtain the copyright of the corresponding game running screen by his or her creative act.

Keywords

Game Running Graphics, Copyright Attribution, Typological Analysis, Intellectual Property Rights

Copyright © 2024 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

游戏运行画面的著作权归属是一个游戏市场中各方都非常关心的问题, 在网络直播兴起之前游戏画面的著作权直接关系到游戏厂商所享有的发行权、信息网络传播权等等, 可能会对游戏开发者、艺术家、游戏玩家的权利产生影响。而在网络直播兴起之后, 游戏画面的著作权归属还将会牵涉到一个更加复杂的问题: 网络游戏直播画面的著作权归属。游戏直播是由游戏玩家对其操作计算机所形成的游戏画面进行直播的行为, 游戏画面的著作权归属对于游戏直播画面的著作权归属具有决定性的影响, 如果不能先明确游戏画面著作权的归属, 后续针对游戏直播画面的著作权归属问题进行研究时将会困难重重。游戏画面的著作权归属关系会对整个游戏行业的发展和创新产生重要影响, 如果游戏开发者著作权归属问题上得不到合理保护和认可, 可能会削弱他们积极性与创新能力, 限制游戏行业的创新发展; 而如果玩家的著作权得不到相应的保护, 将会打击玩家以游戏程序为依托进行创作的积极性, 进而使游戏行业的创新发展失去重要的灵感来源。因此, 本文将以游戏玩家著作权的取得为视角来研究游戏运行画面的著作权归属问题。

游戏画面自身特点上的复杂性决定了对其著作权归属进行认定不应该简单地按照一个标准进行, 必须对其进行分类讨论。本文将阐述游戏运行画面的特点, 分别分析游戏开发者和游戏玩家所享有的著作权, 然后根据游戏作品是否为玩家提供了表达空间、玩家是否实施了创作行为两个因素为标准将游戏划分为四种类型进行讨论以确定游戏运行画面的著作权归属。

2. 游戏运行画面的著作权概况

2.1. 游戏运行画面是《著作权法》意义上的作品

游戏运行画面是指游戏软件运行过程中实时生成的连续动态的视觉内容, 它是游戏体验的核心组成部分, 通过图形处理单元(常称为 GPU)将游戏数据转化为可视化的画面, 为玩家带来沉浸式视觉体验。

而游戏运行画面符合成为著作权法意义上作品的要求, 在《著作权法》修改之前就有学者认为应当将其认定为类电作品加以保护[1]。

游戏运行画面具有预设性、实时性、交互性、艺术性四大属性: ① 预设性: 游戏是一种集合了多样化内容的复杂作品形式, 开发者在制作游戏的过程中需要提前预设好游戏的“机制”, 也即游戏的规则, 以及在游戏数据库中导入文本、图形、音乐作品、美术作品等等已经能够受到著作权保护的作品, 在游戏机制的运行逻辑下调用、组合游戏数据库中的内容, 最终形成了游戏画面。② 实时性: 游戏运行画面是根据玩家的操作和游戏规则实时生成的, 与玩家的互动密切相关。它需要在游戏引擎的支持下, 实时计算和渲染各种图形元素, 以确保画面的流畅性和及时性。游戏画面通常由游戏程序在玩家游戏过程中临时生成, 并非开发者事先固定的序列画面[2], 游戏厂商无法在游戏的制作过程中预设所有的交互反应以及游戏画面, 这形成了玩家权利介入的空间。③ 交互性: 游戏运行画面是与玩家之间的交互媒介, 玩家可以通过操控输入设备(如键盘、鼠标、手柄)来影响游戏画面的变化, 这种交互性使得游戏运行画面更具复杂性和多样性。而游戏开发者为玩家预设的各种个性化设置, 使得玩家在游玩过程中可以进行各种个性化的设置, 此类设置极有可能产生超出游戏开发者预想的游戏画面, 这既是游戏运行画面交互性的体现, 也是玩家个性化表达的体现。④ 艺术性: 能够使游戏运行画面构成作品的核心属性在于其艺术性。游戏运行画面融合了艺术和技术的元素, 它可以通过美术设计、光影效果、音效等方面展现出高度的艺术价值。优秀的游戏画面不仅可以吸引玩家的注意力, 还可以表达游戏的主题和情感、表达创作团队的价值追求, 这既能提升玩家的游戏体验, 也能成为游戏营销的卖点之一。

游戏运行画面是通过计算机图形渲染技术将游戏中的各种元素呈现给玩家的视觉表现, 与计算机技术和艺术创作具有高度的关联性。游戏软件开发者在计算机技术和艺术创作的双重加持之下制作出游戏画面, 由于其具有艺术性、能够表达特定的思想感情, 只要其创作的过程符合独创性的要求, 那么游戏画面就能够具备作品的构成要件。而在独创性方面, 国内外普遍采取较为宽松的评判标准, 无论是英美法系“最低程度的独创性”还是大陆法系的“小硬币”标准[3], 都没有为构成作品所需要的独创性设定过高的标准, 我国《著作权法》借鉴大陆法系所确定的独创性要求则认为“只要作者在作品中投入了智力劳动, 就认为该作品具备独创性[4]”, 这就使得游戏画面只要有一点创造性就可以成为《著作权法》第三条所规定的作品。

2.2. 游戏开发者对游戏运行画面享有著作权

作为游戏的创作者和制作者, 游戏开发者享有包括游戏软件、游戏内容、游戏画面以及游戏衍生作品在内的多项著作权。这些著作权确保了游戏开发者在知识产权层面上对其创作的游戏享有独占权利, 可以保护他们的创意和劳动成果, 并获得相应的经济利益。同时, 这些著作权也为游戏开发者提供了法律依据以维护其权益, 防止他人未经授权使用或侵犯其作品。

从整体上看, 游戏开发者针对其创作的游戏软件本身享有著作权。游戏软件是《中华人民共和国著作权法》第三条第8款规定的计算机软件作品, 游戏开发者基于其计算机软件作品著作权涵盖了游戏的程序代码、算法、架构等方面, 包括游戏的引擎、逻辑、界面设计等, 对游戏软件享有独占的复制、发行、展示、表演、放映等权利。从部分的视角来看, 一个游戏的组成部分大致可以分为软件程序和数据库两部分内容。想要让游戏软件呈现出特定的运行画面, 就必须以特定的运行机制调动大量的文字、图形、音乐等艺术创作进行排列、组合, 也即用计算机软件代码调用游戏内置的素材库。游戏开发者因其对计算机软件代码、素材库等预设内容的创作行为获得了对游戏运行画面的著作权。由于游戏软件程序和数据库的创作以开发者为主体, 游戏开发者享有游戏运行画面的著作权这一点基本无争议, 问题在于玩家能否对游戏作品享有著作权。

2.3. 游戏玩家对游戏运行画面难以独立享有著作权

游戏玩家对游戏运行画面享有的权益主要集中在个人使用和分享方面, 并且受到游戏开发者的授权和规则的限制。在商业化利用游戏运行画面或进行大规模的二次创作时, 通常需要获得游戏开发者的授权或符合相关法律法规的规定, 因此在游戏画面的著作权归属问题上, 游戏开发者作为著作权的创作者仍然是主要权利人。关于游戏玩家能否以其操作取得著作权, 学界与理论界均意见不一, 有学者认为玩家的操作并非独创性劳动, 也未能超出游戏开发者预设范围创作出的新成果^[5], 并且国外有案例否定了游戏玩家的演绎作者地位¹, 但也有学者认为游戏用户的行为不能一概而论, 对于非单纯竞技类游戏外的其他类型游戏, 用户很有可能作为演绎作者对游戏画面作出独创性贡献^[6]。通常情况下, 游戏玩家对游戏运行画面不会享有独立的著作权, 往往需要与游戏开发者共享著作权, 因为游戏作品毕竟不是玩家所创作, 玩家在游戏过程中所产生的游戏运行画面是基于游戏软件的操作和互动而生成的, 在游戏内利用游戏画面进行的创作并非独立的创作过程。

3. 游戏运行画面的类型化讨论

基于前文的阐述, 笔者认为游戏玩家不能独立地享有对游戏运行画面的著作权, 只能与游戏开发者共同享有著作权。游戏玩家在何种情况下能够取得游戏运行画面的著作权, 还需进行分类讨论。本文根据“某一游戏是否为玩家的操作留下了个性表达空间”、“玩家是否进行了著作权法意义上的创作”两个变量, 对游戏运行画面进行分类讨论。

3.1. 游戏为玩家预留了个性化表达空间, 玩家进行了创作

随着电子信息技术的发展以及游戏产业的进步, 游戏玩家的操作有了越来越多样的个性表达的方式, 游戏玩家利用电子游戏进行创作的空间也越来越宽广, 在这种趋势之下游戏行业逐渐开发出一种被称为“开放世界游戏”的游戏类型。在这种类型的游戏中, 游戏开发者为玩家的游玩提供了相当高的自由度, 虽然游戏开发者为游戏设定了主线任务, 但玩家也可以不按照游戏的既定流程进行游玩, 可以按照自己的喜好进行操作, 如此就既可以获取游戏的娱乐性, 也可以借助游戏而进行一些个性的表达以传达自身的艺术理念。这里以日本任天堂公司开发的《塞尔达传说: 王国之泪》为例, 该游戏为玩家设计了许多种道具类型, 也为玩家提供了一些基础的设计素材, 玩家既可以选择使用游戏内既有的道具类型, 也可以利用基础素材自行制作、搭建出所需要的道具以供游玩。在此种游戏中, 玩家既可以体验开发者创作的游戏剧情等内容, 也可以自由地进行个性表达。还有一种游戏的发行目的即在于为玩家提供个性表达的载体。在这种类型的游戏中游戏开发者并不设计道具、剧情等元素, 只为玩家提供最基础的设计素材, 供玩家自由地进行操作, 无论是玩家表达自我的艺术思想也好, 或者在游戏内部自行设计、搭建起一个新的小游戏并通过联机程序进行游玩以实现游戏的娱乐价值也好, 玩家都可以进行自由选择。这种游戏以提供创作空间为最重要的卖点, 最典型的例子就是《Minecraft》。这款游戏中游戏开发者只为玩家提供了方块状的基础设计元素, 玩家可以为该“方块”设定不同的颜色、花纹、性质等, 并以其为基础进行创作, 不同的玩家可以以其创造出宏伟的建筑、精美的画作、甚至是还原出现实世界的自然风光。

以上两种游戏, 无论是否设计了既有的剧情、道具、规则等, 都为玩家保留了巨大的个性表达空间, 一旦玩家在此类型的游戏中进行了个性化的表达, 那此时游戏之于玩家的意义就类似一张画纸、一个绘图软件, 玩家的操作行为就与《著作权法》规定的创作行为具有了高度类似的外观。若游戏开发者在游戏中设计了富有个性化表达的元素和工具并将此工具提供给玩家使用, 此时玩家的交互性操作就不再是单纯的游玩行为, 可以因为其“适当利用网络游戏中的工具进行独创性劳动, 进而产生演绎作品”^[7]。

¹Midway Manufacturing Co. v. Artic International, Inc., 704 F.2d 1009, at 1011, 1022 (7th Cir., 1983).

因此, 在此种类型的游戏中玩家可以基于其创作行为而取得游戏运行画面的著作权, 但此种著作权并不能由玩家独享, 因为以游戏软件所进行的创作终究与使用绘画、设计软件等进行的创作不同, 基于玩家创作产生的游戏画面仍然会展现出强烈的游戏自身特色。例如, 在《Minecraft》游戏中玩家们普遍热衷于进行各种创作, 但无论作品内容多么精美、细致、具有创意, 它们始终不能摆脱该游戏画面所固有的、具有极高辨识度的“方块”元素。

3.2. 游戏为玩家预留了个性化表达空间, 玩家没有进行创作

这种类型主要是竞技类游戏, 这是一种以竞技比赛为核心内容的游戏类型。玩家通过操作游戏角色进行对战或竞争, 追求游戏胜利。通常认为这种类型的游戏没有为玩家提供充足的个性表达空间, 因为在特定触发条件下, 电脑屏幕上显示的视听效果是相同的。然而, 在实际的游戏竞技中, 不同玩家的操作往往不同, 甚至同一玩家在不同场次的操作也会有差异。就像体育比赛一样, 每场电竞比赛都是独特的, 无法完全复制。在一起电竞赛事直播著作权纠纷案中, 法院就曾指出竞技游戏比赛具有随机性、不可复制性和不确定性²。因此, 竞技类游戏为不同玩家提供了较大的个性表达空间, 不同水平的玩家操作同一游戏会产生观赏效果上的差异, 电子竞技游戏的魅力也在于此。

然而, 虽然竞技类游戏提供了较大的个性表达空间, 但游戏玩家操作游戏的行为难以构成著作权法上的“创作”。创作要求作品表达思想或感情, 而玩家操作游戏旨在展示操作技巧, 无法承载特定思想或感情, 不构成作品。竞技类游戏游戏中的玩家行为是为了追求实用和效率的展示, 非为了表达艺术美感的创作。玩家操作游戏的行为类似于体育比赛中的技巧动作, 不能具备《著作权法》意义上的独创性, 此时游戏运行画面的著作权仍然属于游戏开发者, 玩家不能以其操作行为享有著作权。不过, 由于电子竞技游戏玩家在比赛中能够以其操作展现出竞技之美, 有时还能够表达出一些个人的精神、理念, 在一些学者看来游戏玩家能够以其操作行为取得表演者权[8]。

3.3. 游戏没有为玩家预留个性化表达空间, 玩家没有进行创作

电子游戏流行的早期, 游戏机制的设计、软件的创作等等都较为简单, 如“二维弹球”等, 玩法往往十分单一, 没有为玩家留下个性表达空间, 玩家往往因为设备等原因并不能对游戏进行进一步创作。棋牌类和剧情类游戏是此种类型的典型代表。棋牌游戏分为单机和网络游戏, 前者可独立运行, 支持人机对战或多人对战, 而后者通过互联网实现手机与手机或手机与电脑的游戏互通。实质上, 棋牌游戏是将线下游戏转移到线上, 游戏规则相对简单, 以电脑程序代码和对传统棋牌游戏的元素重新进行美术设计来实现游戏开发。剧情类游戏的特点是开发者逐步展示预设好的故事情节给玩家, 游戏运行画面主要用于单向输出游戏内容, 类似于观看电影, 玩家被动接受游戏过程。在这些棋牌类和剧情类游戏中, 玩家按照开发者设定的路线和任务情节完成游戏, 玩家在游戏内的每一个选项都将引导向特定的游戏画面, 几乎无法创作新作品, 如法院在“广州网易计算机系统有限公司与广州华多网络科技有限公司著作权纠纷”案中的认定, 不同玩家只需选择相同角色、按照相同路线和进程完成相同任务, 就能得到基本相似的画面序列³。在此种类型的游戏中, 游戏玩家因其没有进行著作权法意义上的创作行为而不能享有著作权, 游戏开发者享有游戏运行画面的著作权。

3.4. 游戏没有为玩家预留个性化表达空间, 但玩家进行了创作

在过去, 大众的计算硬件水平和软件技术水平不高时, 玩家在游戏中进行创作行为必须高度依赖于游戏程序本身, 只得以开发者提供的既定游戏程序进行游玩。随着计算机硬件水平的发展, 个人端电脑

²上海市浦东新区人民法院(2015)浦民三(知)初字第191号民事判决书。

³广州知识法院(2015)粤知法著民初字第16号民事判决书。

的硬件水平逐步得到提高, 再加上计算机技术的推广, 越来越多的计算机使用者能够对既有的软件程序进行改编, 具备一定计算机水平的游戏玩家能够在原本游戏作品的基础上进行个性化表达, 即使游戏开发者根本没有给玩家留下个性表达的空间。

开发者没有为玩家预留个性表达空间的游戏主要是各种非竞技型游戏(包括剧情类游戏)以及前文所述的棋牌类游戏, 开发者希望游戏玩家按照其预先设定的流程、情节、规则进行游玩, 在此种游戏中, 玩家只能进行开发者预先设计好的操作, 相同的操作也只能使得游戏运行呈现出相同的画面。但, 并非所有的游戏玩家都愿意循规蹈矩, 有一部分玩家以“改造游戏”为乐。玩家的“改造游戏”常常体现为制作“mod”, 修改既定的游戏代码和资源库并将其导入原本的游戏程序。此时玩家游戏操作行为的创作特征显然更为明显[9], 玩家的这种创作行为也常常使游戏画面呈现出另一种风貌, 与游戏原本所应呈现的画面产生极大的差异, 甚至游戏规则、剧情等等都可能因为玩家制作的“mod”发生天翻地覆的改变。有些学者仍然将此归入第一种类型, 认为在这种情况下游戏没有创作空间, 玩家不能进行创作, 著作权也仍然归属于开发者[10]。这样归类其实并不准确, 因为“为玩家留下个性表达空间”往往需要在用户协议中明确表示, 而这种类型的游戏在用户协议中并不会提及相关的话语, 在此种情形下说开发者为玩家预留了创作空间, 其实是一种对事实的无奈承认, 根本不是主动的“预留”。游戏玩家改写游戏代码, 替换游戏资源库文件, 也根本不会考虑游戏开发者是否为自己留下了创作的空间, 仅靠自己的能力寻找、解压、修改储存于计算机中的程序代码, 以此在游戏软件程序中开辟出创作空间。这里以《骑马与砍杀》系列游戏为例, 计算机水平较高的玩家能对游戏的规则、文本、人物建模等进行修改和替换, 曾有玩家将作为游戏背景的架空大陆替换为中国小说《水浒传》的世界, 对游戏运行画面、剧情、玩法等等方方面面都进行了修改, 呈现出比原作更高的质量, 甚至在玩家群体中出现了共识: “游戏本体只是启动器, mod 才是本体”。这种现象迫使游戏厂商在对游戏的维护、营销中将原本的游戏卖点改为对玩家自由创作的高度鼓励。

游戏开发者没有给玩家留下个性表达的空间而玩家在事实上实施了创作行为, 游戏玩家应当对相应游戏运行画面享有著作权, 其享有此项著作权的基础在于其对自己制作的 mod 享有的著作权。由于玩家制作用于替换游戏资源库的一系列素材的过程根本没有借助游戏软件, 而是以自己的美学理念为指引, 使用其他软件进行创作, 自行编写文本、改写程序代码等完成创作, 其创作出的 mod 由于满足了思想表达和独创性的要求, 可以成为符合《著作权法》规定的作品, 玩家可以对其开发的 mod 单独享有著作权而无须与游戏开发商共享著作权。不过, 虽然玩家对其开发的 mod 能够单独享有著作权, 但这并不意味着其对导入 mod 后的游戏运行画面也能单独享有著作权。游戏的素材库内容被玩家自行修改, 但游戏的运行仍然必须以游戏开发商制作的程序代码作为依托, 玩家希望呈现的游戏画面仍然要在游戏原本的程序代码框架之中才能得以展现。因此, 游戏玩家虽然独立开发了 mod, 但是对于导入 mod 后的游戏运行画面必须与游戏开发商共同享有著作权。

综上所述, 虽然玩家对游戏运行画面难以独立享有著作权, 但仍然应当保护玩家的创作行为。在各类游戏之中不论游戏开发者有没有为游戏玩家预留个性化表达空间, 只要玩家实施了创作行为, 就能对相应的游戏运行画面取得著作权, 虽然这种著作权只能与游戏开发者共同享有。然而需要注意的是, 玩家不一定可以因此与游戏开发者成为合作作者, 只有当开发者在“用户协议”中明确表示愿意与游戏玩家成为合作作者时才可以, 否则玩家只能与开发者之间的关系只能是演绎作者之于原作者。

4. 结语

在电子游戏产业蓬勃发展的今天, 各种新内容、新形式的游戏层出不穷, 游戏开发者与玩家之间的交互也越来越频繁、越来越深入, 游戏开发者与玩家之间的权利划分问题成为了学者们关注的热点。过

去的几年学者们在讨论游戏运行画面中游戏开发者与玩家的著作权时进行了分类讨论,但在分类时普遍忽略了高技术力玩家的主观能动性,即没有讨论“游戏没有为玩家留下个性化表达空间,但玩家进行了创作”这种情况下的著作权归属。而从本文分类讨论的结果来看,只要玩家以游戏程序为依托对游戏运行画面进行了创作,那么就可以因其创作行为取得游戏运行画面的著作权,不论游戏开发者是否为玩家预留了个性化表达空间。游戏玩家若能以其创作取得著作权并获得相应的收益,将会对玩家的创作行为产生显著的激励效果,从而使得我国的游戏行业发展更具活力。

参考文献

- [1] 王迁,袁锋.论网络游戏整体画面的作品定性[J].中国版权,2016(4):19-24.
- [2] 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.
- [3] 张今.著作权法[M].第2版.北京:北京大学出版社,2018.
- [4] 姜颖.作品独创性判定标准的比较研究[J].知识产权,2004,14(3):8-15.
- [5] 李扬.网络游戏直播中的著作权问题[J].知识产权,2017(1):14-24.
- [6] 崔国斌.认真对待游戏著作权[J].知识产权,2016(2):3-18+2.
- [7] 冯晓青.网络游戏直播画面的作品属性及其相关著作权问题研究[J].知识产权,2017(1):3-13.
- [8] 崔智伟.电子竞技游戏网络直播相关著作权问题研究[J].公民与法(法学版),2016(4):50-53.
- [9] 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(5):95-104.
<https://doi.org/10.13415/j.cnki.fxpl.2019.05.009>
- [10] 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(6):118-120.
<https://doi.org/10.16852/j.cnki.45-1390/g2.2021.06.040>