

FPS游戏地图的著作权属性探析

易 静

华东政法大学知识产权学院, 上海

收稿日期: 2023年12月4日; 录用日期: 2024年1月10日; 发布日期: 2024年1月17日

摘 要

网络游戏行业迅速崛起的同时, 游戏相关的著作权问题也随之增加, 其中有关游戏地图的侵权纠纷也在司法实践中逐渐增加, 其核心问题在于游戏地图作品属性的认定。在FPS游戏中, 游戏地图具有不可否认的重要意义, 从其制作过程和本质功能出发能够为判定其作品属性提供有益思路。场景地图发挥指示玩家位置的实用性功能和呈现美术效果的艺术性功能, 具备图形作品和艺术作品的双重属性, 而平面缩略图在满足独创性要求的前提下能够构成图形作品。

关键词

FPS游戏地图, 场景地图, 平面缩略图, 美术作品, 图形作品

An Analysis of the Copyright Attribute of FPS Game Maps

Jing Yi

Intellectual Property School of East China University of Political Science and Law, Shanghai

Received: Dec. 4th, 2023; accepted: Jan. 10th, 2024; published: Jan. 17th, 2024

Abstract

With the rapid rise of the online game industry, the copyright issues related to the game are also increasing, and the infringement disputes about game maps have gradually emerged in judicial practice, in which the core problem lies in the identification of the attributes of game maps. In FPS games, game maps are of undeniable significance, and it is helpful to analyze its attributes from the perspective of its production process and essential functions. Scene map plays the practical function of indicating the location of players and the artistic function of presenting art effects, and has the dual attributes of graphic works and art works, while plane thumbnails can constitute graphic works on the premise of meeting the requirements of originality.

Keywords

FPS Game Maps, Scene Map, Flat Thumbnails, Works of Art, Graphic Work

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

互联网技术的快速发展带动了游戏行业的迅速崛起,根据中国音数协游戏工委与中国游戏产业研究院发布的《2023年1~6月中国游戏产业报告》,2023年上半年中国游戏市场实际销售收入1442.63亿元,环比增长22.16%,中国游戏用户达6.68亿[1],其产业规模不容小觑。近年来针对网络游戏的侵权行为屡见不鲜,侵权形式多样,突显了游戏行业发展过程中存在着较大的法律风险。现阶段的网络游戏通常表现为计算机程序、游戏规则、情节演进、场景地图、角色、音乐、过场动画等多要素的有机集合,司法实践中存在将游戏中各类元素单独作为作品进行保护的情况,其中,不乏有抄袭已有游戏地图而引发的侵权诉讼,由于立法上并无明文规定,司法上亦未形成统一的实践经验,不同案件对于游戏地图作品属性的认定存在较大差异。

游戏的世界浩如烟海,根据玩法不同大致可以分为角色扮演、竞技、策略、动作、射击、战略、模拟等十余个种类,其下又有多个分支。与此同时,并非所有游戏都存在地图,不同类型的游戏中,地图的构成元素、表现形式及其所起到的作用也各不相同,笼统地研究网络游戏地图相关问题存在较大困难,而在各类游戏中,FPS游戏(第一人称射击类游戏)中的游戏地图在整个游戏中的作用颇为重要,地图的空间结构、道具及障碍物的摆放、建筑物之间的位置关系等直接影响玩家的战略安排,决定了游戏的可玩性和体验感,在设计这些地图时需要付出较多的智力创作,现实中也难逃被抄袭的命运,故对FPS游戏地图的本质及其作品属性进行研究具有实践意义。

2. FPS 游戏地图概念界定

司法实践已出现涉及游戏地图的侵权案件,但相关的学术讨论并不充分,对于游戏地图尚未形成明确定义,类型划分亦缺乏标准,甚至在游戏开发过程中,“游戏地图”一词在使用上也包括多种含义。游戏地图与现实生活的“地图”存在明显区别,也并非著作权法意义上的地图作品,进行准确的概念界定是研究后续问题的前提。具体到FPS游戏,其游戏地图主要包括场景地图和平面缩略图,二者在制作流程和功能方面的差异将直接导致作品类型认定的不同。

2.1. FPS 游戏地图的本质

2.1.1. FPS 游戏地图不同于传统地图

根据国家自然资源部地图技术审查中心的解释,“地图是按照一定的法则,有选择地以二维或多维形式与手段在平面或球面上表示地球(或其他星球)若干现象的图形或图像,它具有严格的数学基础、符号系统、文字注记,并能用地图概括原则,科学地反映出自然和社会经济现象的分布特征及其相互关系”[2],必须依据一定的数学法则和地理规律,要求具有科学性和真实性。随着信息技术的发展,除传统纸质地图之外,也发展出了电子地图的形式,其不仅是传统地图的电子化,亦是地理信息的线上可视化,以多媒体信息作为补充,具备更强的交互性和可读性,但其发挥的依然是反映客观的自然和社会经济现

象、为读者提供指示位置和导航功能[3]。我国著作权法所保护的图形作品中包括反映地理现象的地图作品，为事实信息及公共领域要素之外的具有独创性的艺术选择和编排提供保护。

FPS 游戏地图所刻画的则是游戏世界中的虚拟信息空间，其数学基础更为简单，比例尺灵活，不要求具备真实性和严谨性，但同时会对现实世界进行艺术或写实的映射，从而打造虚拟与现实的交互平台，为玩家提供身临其境的游戏体验，并发挥指示玩家位置的功能。游戏地图与传统地图存在共性，即均能够为服务对象提供指示位置的实用性功能，但传统地图反映的是客观地理现象，是对地球表面自然景观和社会经济现象的描绘，而游戏地图是对虚拟游戏空间的刻画，二者在描绘内容上存在本质区别。此外，著作权法保护的是地图作品所体现出的科学之美，即地图绘制者凝结在地图作品中科学的选择与编排具有真实性和严谨性，而游戏地图在美术效果的渲染上更为大胆，力图通过美术效果展示逼真的游戏场景，从而为玩家带来沉浸刺激的游戏体验。因此，游戏地图与传统地图存在本质性区别。

2.1.2. FPS 游戏地图的本质属性

在 FPS 游戏中，游戏地图是起到核心作用的元素，作为游戏的环境和背景承载着各种资源，通过建筑物布局设计和道具摆放，引导玩家利用空间中的掩体和交互物来赢得战斗，在游戏地图的设计过程中，既要保证沉浸刺激的游戏体验，又要通过掩体及障碍物的布局等稳步提升游戏难度，不断激发玩家的获胜兴趣[4]。因此，地图的设计对于一款 FPS 游戏的成败至关重要，具有实用性和艺术性两方面功能。在实用性方面，游戏地图需要实时指示玩家所处的位置和环境，准确反映距离、方位等信息，帮助玩家掌握游戏中的重要地点、自身位置、敌我位置等信息；在艺术性方面，游戏地图在色彩的运用、图标及装饰的设计上需要具有明显的艺术特征，提升玩家的视觉体验和游戏美感，达到沉浸式的游玩效果[5]。实用性功能与艺术性功能的侧重直接影响着后续对游戏地图作品类型的判断。

2.2. FPS 游戏地图的类型及其制作过程

FPS 游戏中存在两种地图：场景地图和平面缩略图。场景地图又称为大地图、三维地图等，是以三维模型建构的立体虚拟空间，用于玩家进行游戏的整体空间，包含空间中设计的地形、地貌、路径、游戏障碍物、遮掩体等元素组合所形成的全部有形立体场景。平面缩略图又称为小地图、游戏底图等，发挥鹰眼作用，是以俯视视角、运用简略线条对前述全部有形立体场景进行绘制而形成的平面图形，整体反映游戏场景的空间布局。

从游戏地图的制作流程来看，一般可以分为七个步骤[6]：

- (1) 确定游戏地图的风格特点以及游戏地图元素的各个组成部分；
- (2) 制作地图 2D 平面设计图，首次将地图设计可视化，表现地图的平面结构、路线、掩体、方位、区段、进程等元素；
- (3) 制作“白盒”模型，游戏设计师将抽象游戏地图的总体结构、游戏地图中的各局部空间、各空间的构成要素安排和布局，以可被感知的方式具体化，表现为虚拟地图 3D 模型，重点在于视线、路线、空间、距离、高低、掩体位置等非常具象和客观的方面；
- (4) “白盒”调试迭代阶段，确定“白盒”整体和细节的结构与布局，达到可玩性预期；
- (5) “白盒”美化阶段，由美工将贴图、纹理、草木等美术元素添加到“白盒”之上；
- (6) 玩家测试阶段；
- (7) 美术效果的最终优化。

FPS 游戏的核心玩法就是玩家操纵角色进行战斗，但是如果缺少布局设计，就没有办法形成有效的战斗，通过掩体位置设计不同的区域、不同的路线，直接影响玩家的战术、思想以及局部小范围内的战斗情况。在上述游戏地图制作过程中，第一个步骤尚处于“思想”阶段，第二个步骤形成初步的表达形

式，是一个承上启下的阶段，首次将思想进行可视化展现。由于射击类游戏对区域、路线的特殊性要求，包含掩体、障碍物等立体设计的“白盒”设计是最为重要的，在“白盒”状态下通过掩体、路径的设计来实现预设目标，“白盒”迭代测试完成后，根据场景风格的预设在白盒上任意附加美术效果，“白盒”设计结合美术效果共同构成完整的场景地图，二者均为游戏地图的表达形式。

平面缩略图则是在场景地图的基础上进行描绘的，用于指示玩家在整张游戏地图中所处的位置，其构图主要包括线条和布局，实质上是去掉了美术修饰部分的场景地图路径、封闭式通道、游戏建筑物、障碍物、遮掩体，并以俯视视角进行观测而绘制出的二维结构¹，一般并不会完整地呈现在玩家视角中，仅在游戏界面角落位置的圆形或方形画框上显示玩家所处位置的局部地图，并随着玩家的位置移动而产生变化，只有当玩家点击局部地图时，才会完整呈现出来。

3. FPS 游戏地图的作品属性分析

认定 FPS 游戏地图的作品属性需要解决两个问题，一是游戏地图是否构成作品；二是在前述问题肯定回答的基础上属于何种作品。

3.1. FPS 游戏地图符合作品构成要件

《著作权法》第 3 条规定：“本法所称的作品，是指文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以一定形式表现的智力成果”。FPS 游戏地图是游戏开发团队智力创造的成果，不仅能够起到标识、引导玩家的作用，还通过装饰设计而富有美感，具有科学性和艺术性，属于“文学、艺术和科学领域内”，且能够以游戏代码形式复制或固定在计算机硬盘上[7]，于游戏运行过程中呈现在屏幕之上，符合“能以一定形式表现”的构成要件。

FPS 游戏地图要构成作品还需要具有独创性。在独创性判断中，“独”是指独立创作，源于本人，实际上是对“有和无”的判断，即对“量”的要求，而“创”则是对“高与低”的判断，即对“质”的要求，劳动创造的成果必须具备一定的智力创造性，能够体现作者独特的智力判断与选择，展示作者的个性并达到最基本的创造性要求[8]。

FPS 游戏地图的产生基于开发团队从无到有的设计与制作，这一过程体现了游戏开发者的智力投入和个性化选择。具体而言，场景地图的总体结构、局部布局、路径、掩体、障碍物等摆放位置，以及颜色、线条、视觉效果等美术设计，既要满足指示位置、与玩家交互、区分游戏难度等功能性需求，又要具备强烈的艺术美感，给予玩家最为真实沉浸的游戏体验，各种要素的选取和设计是开发者不断修改测试改造的成果，因此具有独创性。

相较于场景地图，平面缩略图的创作空间明显更小，甚至一些点线面的运用已成为公有部分而不受到著作权保护，有些平面缩略图也并非由人所绘制，而是按照一定的映射关系和示意方法比照场景地图自动生成的[9]，对于这种平面缩略图，由于其并非人类直接进行智力创造的结果，而属于人工智能生成内容，则无法构成作品。但排除此种情形之后，如果平面缩略图在色彩的搭配、图标的设计等方面体现了开发者个性化选择的结果，具备一定创造性，则能够满足独创性要求。因此，FPS 游戏场景地图和平面缩略图均具有独创性，符合作品的构成要件。

3.2. FPS 游戏地图的作品属性

3.2.1. 场景地图具有示意图作品和艺术作品双重属性

《穿越火线》与《全民枪战》案是全国首例 FPS 游戏地图侵权案，法院认为场景地图构成图形作品，而非美术作品，并将场景地图的具体表达分为“外在表现形式”和“内在结构中的综合表达”两个层次，

¹ 参见广东省高级人民法院(2020)粤民终 763 号民事判决书。

前者是一般公众首先看到的由颜色、线条、图案等表现的模拟场景，后者则是场景地图的整体构图、轮廓、路径、障碍物形状及布局、掩体形状及布局，这些要素才是玩家最终关注并实际选择使用从而完成游戏任务的设计，是玩家或一般公众关注的重点。外在表现形式的美术效果可以在内在结构的基础上根据游戏风格和场景任意替换，因此，游戏地图的构图、内部结构、布局安排以及同一地图之间各结构之间的布局关系才是场景地图的核心表达，应当受到著作权法保护。从其功能来看，场景地图承载了部分认知属性，地图创作者将抽象的游戏战斗环境通过线条、图形、光影等手法形象化、具体化，使玩家可以具体认知到游戏地图整体以及内在结构和布局，符合著作权法意义上图形作品中“说明事物原理或结构”的示意图类型，因此构成图形作品。

诚然，FPS 游戏地图中的内在结构设计是场景地图中核心要素，但这并不能否认美术效果在其中发挥的重要作用，如果去除色彩、装饰等美术效果的渲染，那么整个游戏画面将会变得毫无美感可言，更遑论真实刺激的沉浸式游戏体验，此时便无法吸引对游戏体验提出更高要求的广大玩家，也无法做出一款成功的 FPS 游戏。因此，否认场景地图的美术作品属性并不可取。

部分观点认为场景地图存在静态画面与动态画面之分，静态画面是游戏中某一个具体场景的片段，类似于游戏运行过程中的“截图”，而动态画面则是指通过玩家的操作而呈现与屏幕之上的由各种视听元素组成的连续动态画面，其中静态画面构成美术作品，而动态画面则构成类电作品。这样的观点实际上是混淆了场景地图和游戏画面的区别，无论是静态画面还是动态画面，事实上都是游戏运行过程中场景地图的具体表现，屏幕上所呈现的仅仅是场景地图的局部构造，除局部场景之外，画面上还同时存在用户操作界面和局部平面缩略图，按照此种观点则将游戏画面与游戏地图混同，在判断时仅考虑审美效果，而忽略了场景地图的实用性功能，存在缺失。

另有观点指出“功能性及指示性设计要素作为动态电子游戏场景地图的实质增量要素，决定其作品类型应当属于实用功能性作品，而非追求艺术美感的美术作品和要求故事情节性的电影作品及类电作品”，加之示意图作品需要具备科技信息内容与二维平面表现形式，而场景地图则是虚拟世界内的三维空间构建物，故应当认定为实用性立体作品，而非示意图作品。静态电子游戏场景地图的本质增量是装饰性设计元素，因此构成美术作品^[10]。这种观点也缺乏说服力，虽然场景地图的“白盒”设计呈现为虚拟的三维立体模型，但仍然是以平面形式存储在计算机中或呈现在用户屏幕上的，在现实世界中，其表现形式仍为二维作品，故不能将其认定为立体作品。

美术作品以“审美意义”作为构成要件，而图形作品主要服务于实用性功能，但著作权法的基本原则是不保护任何技术方案和实用性功能，因此对图形作品进行保护绝非基于其实用性功能，而是基于其所体现的美感，即科学之美^[8]。场景地图是由外在美术效果和内在结构设计所共同构成的，其中外在的美术效果给人以视觉上的审美体验，具有艺术性，符合美术作品的特征；内在结构设计能够清晰地显示游戏空间的内部结构，指示玩家位置、引导玩家作战，具有说明事物原理或结构的功能，符合示意图作品的特征。因此，场景地图应当具有美术作品和示意图作品双重属性，即便内在结构设计是更为核心的表达，亦不能以此否认对其中美术表达的保护。具体到实践中，法院要在原告诉讼请求的基础上做出认定，《穿越火线》案中原告提请保护的是游戏地图的内在结构，故法院以此为依据将场景地图认定为图形作品，如果原告请求保护的是外在美术效果，则法院应当将其认定为美术作品。

3.2.2. 平面缩略图属于示意图作品

对于平面缩略图的作品属性争议较少，大部分观点均认为应当属于示意图作品。平面缩略图是场景地图俯视视角的呈现，通常由点、线、面和各种几何图形、符号、色彩等搭配绘制而成，起到指示玩家具体位置的作用，一般不具有审美效果，不属于美术作品。但对于线条、色彩、图案、符号等具体元素或其组合而言，仍有一定的取舍、安排和艺术处理的空间，若能符合独创性的要求则应当归类于示意图作品。

4. 结语

FPS 游戏以其真实刺激的战斗体验和变换多样的战略安排等因素受到广大游戏玩家的喜爱，而游戏地图的设计则是一款 FPS 游戏能否取得成功的关键因素，对 FPS 游戏地图提供著作权保护是对游戏开发者智力创造的肯定。从 FPS 游戏地图的本质特征和制作方法来看，场景地图具有实用性和艺术性双重功能，而平面缩略图则更多承载着实用性功能，只能以图形作品对其进行保护；场景地图中的“白盒”设计堪称整个地图设计的灵魂，但外在美术效果的作用同样值得重视，因此场景地图具有图形作品和艺术作品的双重属性。然而，FPS 游戏只是浩瀚游戏世界中的一种类型，对于 FPS 游戏地图作品属性的认定不能当然地适用于其他类型的游戏，从鼓励游戏行业健康有序发展的角度来看，游戏地图的保护还需要更进一步的研究。

参考文献

- [1] 中国音像与数字出版协会. 2023 年 1-6 月中国游戏产业报告[EB/OL]. <http://www.cadpa.org.cn/3277/202307/41611.html>, 2023-07-28.
- [2] 地图技术审查中心. 版图的地图表示[EB/OL]. <https://www.zryst.cn/gjbtzts/401.jhtml>, 2010-05-11.
- [3] 卢海君, 徐朗, 朱晓宇. 电子地图的作品属性及侵权判定[J]. 中国出版, 2022(1): 38-43.
- [4] 孙磊. 那些游戏侵权诉讼中的“NPC”之地图[EB/OL]. <https://mp.weixin.qq.com/s/IJzIuydeJJabQKDqv13FA>, 2017-08-14.
- [5] 徐彦冰. 游戏地图作品属性的中国法实践[J]. 交大法学, 2021(4): 154-164.
- [6] 祝建军. 网络游戏地图的反不正当竞争法保护[J]. 人民司法(应用), 2018(10): 23-27.
- [7] 岳超. 网络游戏地图的著作权保护研究[J]. 传媒论坛, 2021, 4(5): 175-176.
- [8] 王迁. 知识产权法教程(第七版)[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2021: 66.
- [9] 王晓明, 陈中山. 游戏地图著作权侵权的司法认定路径——以战术竞技 FPS 游戏为视角[J]. 电子知识产权, 2022(9): 90-100.
- [10] 侯经纬. 如何运用著作权来保护电子游戏地图[EB/OL]. <https://mp.weixin.qq.com/s/AofaDg3rQT91RrPcqaLodQ>, 2022-10-20.