

电子游戏直播画面的可版权性与权属

曹淑娴

华东政法大学知识产权学院, 上海

收稿日期: 2023年7月19日; 录用日期: 2023年8月22日; 发布日期: 2023年8月31日

摘要

电子游戏直播产业的飞速发展带来利益相关主体之间的争端日趋激烈。游戏运行画面是游戏直播画面构成的基础, 但在其作品构成上并不占据决定性的地位。游戏类型化的作品判定路径有着天然的局限性, 认定游戏运行画面是否是作品应回归著作权法的基本判断方法。玩家通常只是作为参与者, 但如果创作出区别于原有游戏画面并符合独创性标准的新作品可以作为演绎作者。从游戏直播画面独创性天然不足与合理使用应用障碍来看, 将其作为录像制品保护是最为合理的选择。传统的权属模式下, 利益相关主体需要通过个案约定确定权利共享, 游戏直播作为被容忍的侵权行为所给予的保护是模糊且不可预测的。考虑立法成本与经济效益, 建立一个公开透明的版权交易市场 and 统一管理的电子游戏著作权集体管理组织是一个可替代性的解决方案。

关键词

游戏画面, 游戏直播, 版权归属, 集体管理组织

Copyrightability and Ownership of Live Video Game Footage

Shuxian Cao

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

Received: Jul. 19th, 2023; accepted: Aug. 22nd, 2023; published: Aug. 31st, 2023

Abstract

The rapid development of the live video game industry brings increasingly intense disputes between the interested subjects. The game running screen is the basis of the composition of the live game screen, but it does not occupy a decisive position in the composition of its works. The path of determining the works of game genre has natural limitations, and the determination of whether

the game running screen is a work should return to the basic judgment method of copyright law. Players usually only act as participants, but if they create new works that are different from the original game screen and meet the criteria of originality, they can act as interpretative authors. From the viewpoint of the natural lack of originality of live game screen and the obstacles of fair use application, it is the most reasonable choice to protect it as a video product. Under the traditional ownership model, the interested parties need to determine the sharing of rights through case-by-case agreement, and the protection given to live game as tolerated infringement is vague and unpredictable. Considering the legislative cost and economic benefits, establishing an open and transparent copyright trading market and a unified management video game copyright collective management organization is an alternative solution.

Keywords

Game Graphics, Live Game Streaming, Copyright Ownership, Collective Management Organization

Copyright © 2023 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

电子游戏产业蓬勃发展在创造巨大经济和社会效益的同时也带来了一系列知识产权法治问题。从2015年“奇迹MU案”¹与“耀宇诉斗鱼案”²伊始,至2019年“梦幻西游2直播侵权”案³,电子游戏产业作为互联网产业重要的一部分,网络游戏直播的版权问题日益突出。游戏画面的作品构成及其判定,是游戏网络著作权治理中最关键、基本的环节,其结论直接关系到游戏画面之上著作权的存无,以及后续的市场利益分配[1]。然而,相关法律法规的滞后性以及权威判例的缺位使得法院在裁决电子游戏纠纷时充满了不确定和含糊性。但喷井式的游戏产业发展速度,亟需固定的标准和明确的程序解决游戏画面著作权争议,而不能将版权法的问题,诉诸反不正当竞争法解决[2]。现有研究多采用类型化的研究方法将游戏作品按照“有无创作空间(自由度高低)”“MOBA/RPG”“竞技类/非竞技类”等类别进行划分,从而进一步判断权利归属,但游戏类型化视野下的作品判定依旧有着很大的局限性,不仅难以涵盖日益增多的游戏类群,且使作品认定依旧充满不确定性,直接后果是游戏开发商和玩家对其拥有的著作权难以具备合理预期[3]。判定“电子游戏直播画面的作品属性”,游戏运行画面占据了基础的地位。鉴于此,本文将游戏运行画面性质为切入点,探究直播画面的作品属性与权利归属,并提出更合理的版权保护模式新路径。

2. 游戏运行画面的作品属性

(一) 游戏运行画面与游戏直播画面的关系

探究游戏直播画面的作品属性,其论证路径应从游戏直播画面的基础——游戏运行画面谈起。一个游戏作品通常由游戏画面和游戏引擎组成。游戏画面是指游戏中所展示的图像和动画,游戏引擎则是处理游戏逻辑和图形渲染的软件系统,它负责处理玩家输入、游戏逻辑、碰撞检测、物理模拟等一系列操作,同时还负责将游戏画面渲染出来并呈现在玩家面前。游戏引擎通过计算机图形渲染技术生成呈现在

¹ 参见上海知识产权法院(2015)沪知民终字第641号民事判决书。

² 上海知识产权法院(2015)沪知民终字第641号民事判决书。

³ 参见广东省高级人民法院(2018)粤民终137号民事判决书。

计算机屏幕上的一系列有伴音或无伴音的图像动画，便是游戏运行动画。纵观世界各国立法，许多游戏产业发展较早或较为发达的国家，都将游戏整体画面作为视听作品进行保护。日本最高裁判所在 2002 年通过 H12-JU-952 号案件中统一标准，将动态的电子游戏画面归为“电影作品”，在所有可供选择的方案中，日本最高法院采取了实用的方法[4]；韩国法学界及法院在实践中将电子游戏归类于视听作品，同时与商标权、针对选手的公开权一并列为电子游戏的保护路径[5]；美国作为世界上最大的电子游戏产业国家，并未针对电子游戏有明确的法律分类，利用何种保护完全取决于个案中游戏所包含的不同元素。电子游戏可以作为计算机软件作品，所以电子游戏的源代码便作为文字作品，如果一款电子游戏的活动影像或试听部分更突出，则可以划分到视听作品[6]。我国首例涉及认定游戏运行画面构成类电影作品的案件是奇迹“MU”案，而后司法实践不断深化确立了该过渡性成果。根据 2021 修改颁布的新《著作权法》，“类电影作品”被修改为“视听作品”，进一步完善了作品类型，减少因新技术发展引起的概念不清、涵盖不能等问题，但从实际情况来看，游戏直播画面是否符合其规制对象的条件还需做进一步探讨。

游戏直播画面则是玩家通过网络平台实时分享其正在进行的电子游戏过程的画面，其中或融合了观众弹幕、主播解说、摄像头画面等元素。与游戏运行画面相比，游戏直播画面更强调玩家与观众之间的互动性，因为它提供了一种实时、社交和具有娱乐价值的体验。同时，游戏直播画面也可以被视为一种数字娱乐文化的重要组成部分，它反映了当代数字技术与娱乐的深度融合。在“梦幻西游 2 直播侵权案”中，法院根据游戏运行画面与在此基础上添加融合的其他表达为标准，将涉案画面分为整体画面与直播画面。据此标准，可以将游戏运行画面与直播画面的关系分为以下几种类型：第一种情况是二者并无明显差异，即单纯展示游戏运行画面，或添加基础表达元素，如客观陈述的游戏解说、主播人像等；第二种情况是游戏直播画面由运行画面和其他独创性元素组成。在这种情况下，判断游戏直播画面的作品属性应根据其是否符合作品法定构成要素。

尽管游戏运行画面是形成游戏直播画面的基础，但却不是决定性的影响因素。在游戏运行画面不构成作品的情况下，以其为基础的游戏直播画面依然可能构成作品。但若以游戏运行画面构成著作权法意义上的作品为前提，游戏直播画面则可能构成演绎作品或录音录像制品。

（二）游戏运行画面的可版权性及权属

游戏运行画面满足构成作品要件的关键性因素是独创性的判定。在游戏产业高度发达的美国，其判定方式不是将电子游戏划入一个总括性的范畴，而是对电子游戏画面进行逐一审视，并参考大量先前判例，以确定它们应属于何种作品分类[7]。不受版权保护的 videogame 元素，可以用商业秘密、专利和商标来保护。法院试图通过判例法澄清什么是思想，而什么是该思想的表达，只有通过混同原则和必要场景原则过滤的独创性元素才能获得版权保护。美国的版权法倾向于将游戏作为一个整体作品来分类。而我国法院则对每个元素进行单独审查，这使得我国法院在处理游戏运行画面侵权案件时更加含糊与繁琐，独创性判断要素日益臃肿。例如，在“暴雪、网易诉 4399 案”中，上海浦东新区人民法院认为涉案游戏在英雄类型、健康点数、英雄的技能描述、地图布局和艺术设计、技能激活的视觉效果以及游戏规则相似，并划分出 5 个层次。在 2018 年《北京市高级人民法院侵害著作权案件审理指南》第 2.15 条中列举了地图、场景、片头、台词、插曲等四类网络游戏组成要素，2020 年《广东高院关于网络游戏知识产权民事纠纷案件的审判指引》中提到游戏元素构成作品的审查包括游戏背景、名称、技能说明、游戏标识等等。随着新技术的不断发展，不难推测未来或将增加更多可考量要素。可保护的版权类型因游戏而异，但法律对此并未有一个全面的分类。在立法跟上不断发展的技术之前，确定哪些游戏视频元素可以获得版权的保护通常必须逐案决定。因此，在司法实践中，有必要逐步形成作品认定的固定标准与明确清晰的判定程序，不应当单独而孤立地探讨游戏资源库中的单个元素的作品性，而应当直接探讨网络游戏直播中游戏整体画面的作品性[8]。

实践与理论研究中占主流的类型化研究方式将游戏分为了不同类型来确定游戏运行画面的权利归属,分类依据多为依游戏交互方式的差异而体现出的不同程度独创性,例如将游戏分为有创作空间和无创作空间[9]、竞技与非竞技[10]等。但游戏发展类别日益丰富,体量兹大,且玩法相互交融,甚至不断涌现出新交互方式,可见该路径具有天然局限性。事实上无需区分玩家的独创性贡献比例,游戏的特征就是需要玩家作为参与者进行互动体验,而游戏发展的趋势也是不断增强玩家的自由度。在游戏开发过程中,游戏开发者会根据游戏的需求、美术设计和技术实现等方面,预先设计和制作出游戏中所需的各种角色、场景、道具、UI等图像元素,并将其嵌入到游戏引擎中。当玩家进行交互操作时,游戏引擎会按照预设好的游戏规则和逻辑,将这些图像元素组合起来,生成相应的游戏运行画面,并呈现在玩家面前。因此,游戏玩家通常不是游戏运行画面的作者,游戏玩家虽然可以在游戏中进行操作和互动,但他们并没有创作出这些游戏画面元素的版权,他们只是利用游戏画面进行游戏体验和互动。刘银良提出,可以将玩家视为著作权法意义上的表演者,权属问题将迎刃而解[11],从学理上看,游戏玩家的身份并不在法律或国际条约规定的“表演者”范围内[12]。从事实上看,玩家并不是在演出或模仿特定的角色、情景或故事,游戏玩家是参与者,他们通过游戏规则和互动来探索游戏世界,并根据自己的意愿和策略进行操作和决策,所谓玩家的“表演”,更贴近思想而非表达。

权属的判断仍应回归创作行为本身,应明确真正的难点在于:若游戏开发商与玩家对画面均有独创性贡献,该如何确定权属。例如,许多游戏都会开放“创意工坊”项目,邀请玩家自行创作游戏地图、情节、任务等,做到了突破开发商的预设画面,与玩家通过个性化互动将游戏预设画面通过重新排序或组合的操作行为不同,这类玩家创作出了区别于原有游戏画面的新作品,可以作为这部分游戏运行画面的演绎或合作作者,当然,如果游戏开发商不允许这种行为,玩家自行加入游戏模块(MOD, modification)⁴,则有可能是非法的。因此,不论游戏预留给玩家的创造性空间如何,只要玩家在游戏中合法地创作出了符合著作权法意义上的作品,其至少可以作为演绎作品的作者拥有该作品的著作权,但在玩家注册游戏账户时,游戏开发商或运营商通常会通过用户协议或服务条款来限制玩家对游戏相关著作权和邻接权的使用。

3. 游戏直播画面的作品属性

与游戏画面相比,游戏直播画面的主要不同在于它的创作方式和表现形式。尽管游戏运行画面是直播画面的基础,但并不占据判定游戏直播画面作品属性的决定性地位。在此基础上,游戏直播画面展现了丰富的个性化与自由化,其可版权性与权属更值得探究。

(一) 游戏直播画面的可版权性

1) 游戏直播画面的类型

根据游戏运行画面与游戏直播画面的关系,游戏直播画面可以分为两种类型。第一种情况是当游戏运行画面与游戏直播画面并无明显差异,且该直播并没有添加任何独创性要素,若游戏运行画面构成作品,在此基础上的游戏直播画面也难以形成新作品;若游戏运行画面本身不构成作品,游戏直播画面也无法构成作品。这种情况下多是个人进行游戏直播,玩家分享自己玩某个游戏的心得和经验,向观众展示如何通过关卡、解决难题或与观众互动等。其中或添加了主播解说、弹幕等元素,但游戏直播画面并没有体现玩家个性化的判断与选择,更无著作权法意义上的创作进行。尽管主播的解说因达到技术层面上的要求有可能构成口述作品⁵,但游戏直播画面并不因此获得独创性,而应对其进行单独的保护。即便是如《我的世界》般“高自由度”的沙盒类游戏,开发商内置了丰富的基础素材,玩家可以在此基础上

⁴一种基于原游戏修改而成的软件程序,MOD程序通常会从故事情节、人物、功能布局、武器、道具等角度对原游戏进行实质性修改,某些MOD改动之大不亚于一款新游戏。

⁵参见湖北省武汉市中级人民法院(2017)鄂01民终4950号民事判决书。

创造任何场景与事物，最后的作品或许可以成为美术作品获得保护，但游戏直播画面并不因此具备新的独创性。与此类似的例子是，著名的“乐高积木”开设由乐高玩家自行设计和建造的乐高模型 MOC (My Own Creation)，玩家可以根据电影场景、游戏、现实建筑等各种主题进行创作出完全独特的模型。当玩家直播拼自己创作的 MOC 模型，该直播画面也很难说是作品，因为它只是忠实地记录下了创作画面。第二种情况是当游戏直播画面由游戏运行画面与独创性元素组成，例如，如体育赛事直播一般有专业化的主持人、导播、直播策划和摄像组等多主体合作的电竞赛事直播。从常规角度思考，游戏直播与体育直播依赖的对象不同，游戏直播依托游戏作品和游戏整体画面，体育直播则依托体育赛事活动，因而游戏直播画面构成作品的可能性比体育赛事直播画面构成作品的可能性更大。但事实上两者没有必然的联系，游戏运行画面构成作品只意味着游戏直播画面的利用较体育赛事直播画面需要多一个步骤——向游戏运行画面权属人获得授权。尽管在拍摄画面的选择与编排上能够体现制作者一定的独创性，但两者在构成作品要件上面临同样的创意不足困境，甚至游戏直播比体育赛事直播的独创性更低，因其所需机位更少、展现内容更多的是游戏运行画面，甚至不需要刻意选择拍摄素材。构成作品必须达成要求一定创作高度的独创性要件，否则只是早已摒弃的“额头流汗”标准的又一重现。因此，即便在专业的电竞赛事直播画面中，也很难在游戏运行画面的基础上提取出达到构成作品要求的独创性元素。尽管在泛娱乐化的背景下，制作者可以尽所能地添加体现其个性的创造性元素丰富电竞赛事直播，使游戏直播画面可以认定为作品，但这也与讨论游戏直播画面作品属性的本意偏离。

2) 游戏直播画面的版权属性

有观点认为，因游戏直播画面包含人物、背景时间、故事情节时[13]，效果如同影视作品[14]或因其以游戏作品为比赛内容赛事直播画面是对游戏赛事的客观反映，本质上也是来源于游戏作品的可感知、可复制的连续画面，因而游戏赛事直播画面构成作品[15]。也有观点指出，游戏直播画面是游戏运行产生的临时性内容[16]，游戏直播画面依附于游戏软件存在，不应被认定为作品。这些观点多从交互性行为的性质和作品要件出发，但这实际上混淆了游戏运行画面与游戏直播画面的内涵与关系，将两者画上了等号。

考虑到游戏直播画面对游戏作品的传播价值，将其作为录像制品保护是最为合理的选择。从上述体育赛事与游戏赛事直播画面的类比来看，将直播产生的连续画面认定为电影和类电作品，将架空新修的《著作权法》中以技术中立的方式规定广播组织权中的转播权，使其可以规制通过互联网进行的转播行为[17]。从著作权保护的角度看，游戏直播画面大部分占比为游戏运行画面将游戏直播画面认定为作品，不免让人产生游戏画面衍生无穷著作权的疑虑。在“奇迹 MU”案、“CS: GO⁶”案等众多司法实践中以及最近的《广东高院关于网络游戏知识产权民事纠纷案件的审判指引》里可以看到将专业电子游戏直播画面作为作品保护的做法依然坚定。但将缺乏独创性的游戏直播画面认定为学术作品，不仅无法在学术上站住脚，也会显著降低视听作品应有的创造力和艺术价值。

(二) 游戏直播画面的合理使用问题

当游戏运行画面构成作品，毫无疑问，游戏直播画面涉及对作品的公开传播，未经权利人授权即是侵犯版权。判定游戏直播构成合理使用，更有利于促进直播文化产业的发展[18]。根据《著作权法》二十四条规定，在符合法定情形的情况下可以不经权利人许可、不支付报酬地使用其作品。针对合理使用，纵观各国际条约，并无详细规定，只是提出了“三步检验法”的模糊标准，1976年美国《版权法》第一百零七条中详细提出了合理使用的四条原则实际上成为各国法院判案中重要的参考标准[19]。而在我国司法实践中，认定合理使用也并不局限于法条规定的十二种情形，而是早已开始利用这四条原则判断合理使用。例如在“梦幻西游 2”案中，针对被告认为涉案游戏直播画面是合理使用的质疑，法官利用了就

⁶参见广州互联网法院(2020)粤 0192 民初 20339 号民事判决书。

用了四条原则来判断游戏直播是否与游戏作品的正常使用冲突或不合理地损害了著作权的合法权益,即:使用的目的和性质,包括这种使用是商业性的还是出于非营利性的教育目的;版权作品的性质;相对于整个版权作品而言,所使用的部分的数量和实质性;以及这种使用对版权作品的潜在市场或价值的影响。与被告的观点类似,王迁教授认为,游戏直播显然具有“转换性使用的性质”,原因在于游戏需要玩家参与的价值,且部分游戏本身免费,直播只是展现特定用户的游戏技巧和战果而非再现游戏画面的美感[20],但实践中法院的观点与此相反。从第一个因素“使用直播的目的和特点”来看,游戏直播是为了个人享受且依靠流量变现,不可能被高度评价为教育用途,大型电竞游戏直播本身就具有商业性质。由于玩家本身只是游戏的参与者,是否可以被定性为改造性使用是值得怀疑的。如果游戏者在玩游戏的同时对游戏进行评论或评论,那么这种使用可能被归类为转化性使用。但在大多数情况下,这种评论或解说可能是次要的,可能不会被认为是充分的转化。从第二个因素来看,被侵犯版权作品的性质是商业游戏。许多画面精美的游戏更是通过花费巨额投资制作的,似乎没有证据表明有任何公共利益可以证明公开传播的合理性。第三个因素,即侵权行为的数量和实质性,是根据某些情况而变化的。以剧情探索类游戏为例,如果只有一个玩家直播,那么其只是在游戏过程中遵循众多路径中的一条,可视为只是公开传播了游戏的一部分,但当众多玩家直播不同的路径相加,那么该侵权行为可以说是相当严重的。其次,游戏运行画面是游戏直播画面的基础,占了直播画面的很大比例,侵权行为难谓合理。最后一个因素,即侵权对版权材料的市场价值的影响,在实践中非常难以确定。著作权人难以证明因侵权行为而损失,尽管直播更有可能实际促进了游戏的订阅或销售,但著作权人可以辩称侵权行为可能剥夺了其某种潜在利润。

因此,尽管游戏直播在学理上具有受到合理使用保护的可能性,甚至设立新的法定许可来避免权益纠纷,但相反的观点更可能在诉讼中胜出,游戏著作权人拥有绝对的话语权辩称游戏直播不能以合理使用为理由,譬如会影响或挤占著作权人在游戏潜在直播市场的份额与经济利益。

4. 游戏直播画面的权利归属模式

(一) 著作权法视角下权属保护传统路径

1) 游戏直播画面的权属

游戏直播通常利用网络平台进行公开播放,如果有别的平台未经授权进行同步转播,侵犯了《著作权法》中规定的何种专有权利?在新《著作权法》修改以前,该行为无法通过广播权进行规制,因为原先的广播权并不包含互联网转播行为,法院只能利用不正当竞争法进行规制。新《著作权法》修改以后,广播组织享有“以有线或无线方式互转播”的权利,这意味着未经授权的互联网转播行为可以被有效规制,即便游戏直播画面不构成视听作品,依然可以有效合法地保障直播组织平台的权益。大型电竞比赛直播中,负责直播宣传、组织、运营的平台或运营商通常是直播录像画面的制作者,诚然,开发商对游戏直播依然享有绝对的话语权[21],因其著作权是开展电子游戏直播活动所依赖的基础,所以当然地享有传播权、出版权、演绎权及二次开发等权利。但在电竞赛事凝聚各方投资、创造“巨大蛋糕”的前提下,以开发商为核心的单体权益分配通常难以满足各方的利益需求。当游戏直播画面由各方实际参与、共同制作时,权益应由各方共同享有,实践中,平台或运营商、开发商通常采取签约的方式以确保自身利益,通过合作共赢,平台也能获得经济效益与直播画面的决策权,开发商也可以在法律规定或双方协议下依法享有著作权。总的来说,专业化的电竞赛事直播画面的权益归属仍处在个案判断的趋势下。个人玩家可以录像制作者的身份因其劳动而享有邻接权,包括《著作权法》四十八条规定的许可他人复制、发行、出租、通过信息网络向公众传播并获得报酬的权利。因此他人传播录像制品时,如录像制品中包含作品(如口述作品),必须遵循双重许可原则,即获得录像制作者及其所涉及作品的著作权人的授权。尽管玩家一

般作为参与者并无独创性画面贡献,但也存在突破开发者预设享有演绎作品作者或合作作者地位的情况。在这种情况下,玩家既可以享有游戏运行画面的著作权,也可以作为游戏直播画面的录制者享有录制者权,并不互相排斥。

2) “可容忍”的侵权行为

游戏直播与玩家体验游戏本身并不具有同质性,因交互性乃是游戏最大的特质,而游戏直播并不能做到这点,尽管难以证明两者存在替代效应,甚至大部分的游戏直播可以增加游戏的受欢迎程度,从而增加玩家数量,促进销售,且是免费的广告,但实践中不论是上传游戏实况或进行游戏直播只要未经著作权人授权即是侵权行为。一些游戏开发商会允许玩家直播或上传游戏视频,但更多的游戏开发商会通过用户许可协议等方式保留该项权利[22],作为版权人的开发商却鲜少会提起诉讼,换言之,这是被版权人所容忍的侵权行为。因此,法律文本与大众普遍接受的行为之间存在很大的差距。对这种被容忍的侵权行为所给予的保护是模糊且不可预测的,在传统的著作权法视角下,玩家不能确定自己的使用是否会被“容忍”,这完全取决于著作权人的怜悯和心血来潮。在合理使用道路不通的情况下,需要找到使这种容忍的侵权行为合法化的解决方案,本文探寻了另一种保护路径的可能性。

(二) 建立著作权集体管理组织新路径

我国有音乐著作权协会、中国电影著作权协会等著作权集体管理组织,协助国家立法、司法和执法,为相关领域版权体系化市场化的建立做出重要贡献。例如中国音乐著作权协会,是保护著作权人合法权益在音乐著作权方面开展各种形式的服务和活动的非营利性机构,负责维护音乐著作权人的合法权益:进行音乐作品的登记和有关信息的收集;代表音乐著作权人签订合同、发放许可、收取费用等。中国电影协会(CFCA)更是有十多年的管理经验。电影同样由众多艺术家、创作者制作而成,许多多媒体元素在电影和游戏之间是相同的,因此可以合理地得出结论,电子游戏也可以通过设立版权管理组织以实现电子游戏著作权管理的目的。

创建一个电子游戏版权管理组织以明确和简化权利许可的程序,可以把寻找电子游戏权利人的责任从被授权人转移到专业的第三方组织。不仅简化了许可人授权的程序,而且增加了所有合格的权利人可能得到应有保护的机会。此外,选择权利组织而不是立法干预,使电子游戏创作者有机会继续发展,而不至于迫使立法匆忙修改法律。

著作权人将版权分配责任授予集体管理组织是降低版权侵权风险的重要工具,同时也为创作者和用户之间提供了机会,游戏最关键的互动性特征将为版权人从给予用户游戏直播机会中获益。在用户与著作权人间集体管理组织可以有效促进文化的多样性和信息自由。当游戏创作者或制作者独占所有权利时,流向用户的创造力将被扼杀,他们可能选择将其游戏完全授权给大牌玩家,从而限制了普通人能够参与包括游戏直播在内的衍生行业的数量。因此,集体管理组织的职责是中立的,无论游戏开发商的业务规模,如何其唯一目的是满足权利人和用户的需求。同样,集体管理组织也可以鼓励新游戏的开发创新,可以将未分配的版税用于支持新兴人才等活动,从而促进“文化多样性”。该组织可以从游戏开发商处获得相关授权,并将版权授权向使用方提供,以满足游戏和直播平台的需求。通过这种模式,游戏开发商可以更好地保护其知识产权,同时用户也能够享受到更好的游戏体验。

对赛事组织方来说(游戏运营商或直播平台),建立集体管理组织可以规范赛事许可的费用并简化许可流程。通过将版权管理转移到一个集中的组织,作为全职的游戏版权专家,赛事组织者可以确保他们为特定的比赛获得正确类型的版权许可,为是否需要获得许可做出判断,从而减少侵权的风险。随着著作权法及相关法律法规的调整以适应新技术发展的需要,集体管理组织更有能力跟上著作权法的步伐。尽管著作权法如何保护玩家创造的内容方面存在不确定性,但集体管理组织可以通过日常许可活动获得著作权管理的实际情况和挑战的直接经验。通过为玩家创造内容的模糊规则提供结构,集体管理组织有可

能帮助塑造著作权法的未来。

同时,考虑电子游戏著作权人(电子游戏开发商、内容创作者)也很重要。游戏著作权人在《著作权法》第十条规定的权利方面有根本利益,将许可的负担转给第三方不会影响其基本权利。此外,与集体管理组织合作可以给规模较小或经济实力较弱的游戏开发商更多的议价能力。规模较大运营较成熟的公司往往通过合同将电子游戏中各种版权的一揽子所有权留给自己,但是随着新的游戏平台和规模较小、新成立的电子游戏工作室走上舞台,游戏创作者往往通过签订合同保护其版权利益。集体管理组织本质是促进公平竞争,让规模较小的游戏开发商有机会进入市场,并与规模更大、更有影响力的同行位于同一起跑线上。最后,集体管理组织可以为权利人带来极大的成本效益。如果没有一个集中的许可来源,许多创作者必须单独与开发商谈判许可条款。这对许多较小的内容创作者来说往往既不切实际,又在经济成本上令人望而却步。鉴于一个电子游戏作品中往往含有大量的可版权元素以及多个作者的独创性贡献,集体管理组织是为用户创建一个经济高效的一站式服务,以获得所有单独元素的合法许可。

5. 结语

由于电子游戏的监管仍然悬而未决,现阶段的规制措施难以满足日益丰富的电子游戏及其衍生产业发展需要,有必要找到一种临时或永久性的方法来规范游戏版权管理。建立专门针对电子游戏版权的集体管理组织是一个有效的选择,可以在立法追赶技术的同时填补目前的监管空白。诚然,除合理使用制度外,还有法定许可可能对著作权加以限制,但法定许可需要一定的立法成本、时间以及严谨审慎的程序,在现阶段下并非一个及时可行的措施。且游戏直播正处于发展初期,应允许新兴市场在政府最小的监管下发展,当技术的变化导致版权作品新市场的发展时,版权所有者和使用者应该有机会建立互相满意的关系。为了让市场机制有机会向可接受的方向发展,可能必须容忍一定程度的成长之痛。在没有立法参与的情况下,自我管理有时比立法干预更可取。电子游戏集体管理组织实际上可以与现行的著作权法同步运作,而且即使著作权法被调整,它也可以继续运作。最重要的是,集体管理组织保留了著作权人的自主权,让他们有权选择是否加入。因此,在电子游戏版权的模糊地带能够被法律更清楚地界定之前,建立集体管理组织将成为一个合适的替代方案。

参考文献

- [1] 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(6): 11-19+68. <https://doi.org/10.16092/j.cnki.1001-618x.2020.06.002>
- [2] 李杨. 电竞赛事直播中的利益配置与法律保护[J]. 学习与探索, 2020(10): 92-101.
- [3] 蔡元臻, 叶元昊. 类型化视野下的游戏画面著作权体系[J]. 电子知识产权, 2021(12): 41-53.
- [4] Rosen, D. (2003) New Video Game: Japan's Video Game Producers Lose at the Litigation Game. *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*, 6, 119-128.
- [5] 孙磊. 电子游戏司法保护研究[M]. 北京: 知识产权出版社, 2018.
- [6] Highley, R. (1990) Copyright Law and Computer Screen Displays. *University of Toronto Faculty of Law Review*, 48, 48.
- [7] Wang, M. (2022) Original Idea or Illegal Copying? Video Game Copying in China and Its Effects on the U.S. Video Game Industry, Future Steps for U.S. Developers and Publishers. *Santa Clara High Technology Law Journal*, 38, 215-253.
- [8] 吴真文, 杜牧真. 网络游戏直播平台相关行为的合法性分析[J]. 电子知识产权, 2019(3): 30-41.
- [9] 蒋华胜. 网络游戏直播画面的著作权侵权判定研究[J]. 法律适用, 2021(6): 124-135.
- [10] 蒋雨达. 竞技类游戏网络直播是否侵犯开发商著作权简析[J]. 东南大学学报(哲学社会科学版), 2018, 20(S1): 138-141. <https://doi.org/10.13916/j.cnki.issn1671-511x.2018.s1.028>
- [11] 刘银良. 网络游戏直播的法律关系解析[J]. 知识产权, 2020(3): 17-26.

-
- [12] 孙玉荣, 李贤. 网络游戏直播的侵权风险与合理使用问题探析[J]. 科技与法律, 2020(4): 31-36+76.
<https://doi.org/10.19685/j.cnki.cn11-2922/n.2020.04.004>
- [13] 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.
- [14] 祝建军. 网络游戏直播的著作权问题研究[J]. 知识产权, 2017(1): 25-31.
- [15] 王丽娜. 网络游戏直播画面是否构成作品之辨析——兼评耀宇诉斗鱼案一审判决[J]. 中国版权, 2016(2): 46-49.
- [16] 崔国斌. 认真对待游戏著作权[J]. 知识产权, 2016(2): 3-18+2.
- [17] 王迁. 体育赛事现场直播画面著作权保护若干问题——评“凤凰网赛事转播案”再审判决[J]. 知识产权, 2020(11): 30-49.
- [18] 谢琳. 网络游戏直播的著作权合理使用研究[J]. 知识产权, 2017(1): 32-40+45.
- [19] 孙磊, 曹丽萍. 网络游戏知识产权司法保护[M]. 北京: 中国法制出版社, 2017.
- [20] 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.
- [21] 郑敏慧. 电竞赛事直播中的著作权主体研究[J]. 网络法律评论, 2017, 21(1): 3-15.
- [22] Matsui, S. (2016) Does It Have to Be a Copyright Infringement?: Live Game. Streaming and Copyright. *Texas Intellectual Property Law Journal*, **24**, 215.