

游戏及游戏直播画面著作权归属问题研究

潘超群

泰和泰(杭州)律师事务所, 浙江 杭州

收稿日期: 2023年12月8日; 录用日期: 2023年12月15日; 发布日期: 2024年2月20日

摘要

网络游戏直播产业发展中, 游戏画面和游戏直播画面著作权归属是相关主体最为关心的问题, 权利归属的明晰有利于减少纠纷产生。当前学界对此并未达成统一意见, 有学者根据直播游戏的类别不同而分别认定游戏直播画面著作权; 而有的学者则根据游戏画面是否可构成演绎作品进行区分, 其判断标准存在不同。本文认为游戏画面和直播画面的著作权归属认定不能一概而论, 而应根据游戏的具体类别及不同游戏类别和不同直播类型组合进行判断。

关键词

网络游戏, 直播画面, 类型组合

Research on the Ownership of Copyright of Games and Game Live Broadcast Screens

Chaoqun Pan

Tahota (Hangzhou) Law Firm, Hangzhou Zhejiang

Received: Dec. 8th, 2023; accepted: Dec. 15th, 2023; published: Feb. 20th, 2024

Abstract

In the development of the online game live broadcast industry, the ownership of the copyright of game screens and game live broadcast screens is the most concerned issue for relevant entities, and the clarity of the ownership of rights is conducive to reducing the occurrence of disputes. At present, the academic community has not reached a unified opinion on this, and some scholars have determined the copyright of the live broadcast screen of the game according to the different types of live games; Some scholars, on the other hand, distinguish whether the game screen can constitute a derivative work, and their judgment criteria are different. This paper argues that the determination of copyright ownership of game screens and live broadcast screens cannot be ge-

neralized, but it should be judged according to the specific category of the game and the combination of different game categories and different live streaming types.

Keywords

Online Games, Live Streaming Footage, Type Combinations

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. 提出问题

随着新技术和新传播方式的兴起, 电子游戏近年来发展迅速, 日趋成为我国文化产业的重要支柱。当前我国电子竞技产业越来越受到重视, 已成为世界上最具影响力和最具潜力的电子竞技市场。伴随着电子游戏的火热发展, 游戏直播行业也进入了井喷式时代, 游戏直播作为以视频为载体, 以电子竞技比赛或电子游戏为素材, 主播实时展示、解说自己、他人的游戏过程或游戏节目的服务¹。不但可以使玩家能够展示自己的游戏技术, 增进玩家之间的交流和互动, 还能使观众足不出户就获得视听方面的乐趣。

繁荣市场带来巨大产业竞技效益的同时, 也催生了大量纠纷。如在 2019 年“腾讯科技(成都)有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司侵害计算机软件著作权纠纷一审案”中, 广州知识产权法院认为“被申请人阳光文化公司、今日头条公司、字节跳动公司对《王者荣耀》游戏的研发、运营没有投入, 在组织直播《王者荣耀》游戏获取商业利益时也没有获得著作权人的许可并支付对价”², 最终裁定上述被告公司停止通过其运营的“西瓜视频”APP 以直播方式传播《王者荣耀》游戏内容的行为。这并非首例涉及游戏直播所发生的版权争议纠纷, 一方面在当前全球都倡导加强保护知识产权的大背景下, 对未经著作权人许可付费就组织直播其游戏的行为, 有搭便车之嫌疑; 另一方面诸如《王者荣耀》等游戏, 其并非是需购买才能下载的游戏, 直播中的游戏画面观众自身也可以下载游戏获得, 似乎并未给原告有造成损失。并且通过游戏直播, 似乎还起到了对游戏的宣传效果。但任何主观直觉都必须服从于理性的反思与批判, 并兼顾对当事人行为激励的考量。本文重点探讨如下几个问题, 第一个问题是游戏画面的著作权归属于谁? 其次, 建立在游戏画面基础之上的游戏直播画面的著作权归属于谁? 其和游戏画面的权利人是否一致?

2. 相关学说争议

网络游戏直播画面的著作权归属问题是游戏直播市场中各利益攸关方最为关切的问题, 因为拥有游戏直播画面的著作权, 就意味着其拥有了游戏直播画面的控制权。但网络游戏直播画面的复合性决定了在确定其著作权问题上较一般作品更为复杂, 一方面是因为网络游戏直播画面是建立在游戏运行画面的基础上, 游戏运行画面的著作权归属对游戏直播画面的著作权归属具有决定性影响[1]; 另一方面网络游戏直播并非仅针对游戏画面的直播, 而是在游戏运行画面的基础上增加了主播的精彩解说等内容, 故而还会涉及游戏直播画面的著作权享有问题[2]。通过阅读文献资料, 发现当前学界对此并未形成统一意见。

¹ 艾瑞咨询集团: 《2015 年中国游戏直播市场研究报告(行业篇)》, 第 3 页。

² 腾讯科技(成都)有限公司、深圳市腾讯计算机系统有限公司侵害计算机软件著作权纠纷案, 广州知识产权法院民事裁定书(2018)粤 73 民初 2858 号之一。

2.1. 游戏画面著作权归属争议

对于游戏画面构成作品已得到多数学者的认同。而对于游戏画面的著作权归属仍存在较大争议，一种认为应当属于游戏开发者[3]，另一种则认为不属于游戏开发者。在支持的学者看来，“网络游戏画面是游戏开发者在开发游戏时就预设好的，不同主播或者玩家在游戏过程中对道具、技能等元素的选择，体现的仅仅是游戏技巧的高低，玩家操作出的游戏画面，只不过是如实再现游戏开发者预设的游戏画面，是网络游戏开发者而不是游戏主播或者其他玩家创作出了网络游戏画面”[4]。而对于每个玩家的游戏画面均存在不同以此否定权利属于游戏开发者的观点，王迁教授认为：“不同玩家的画面显示有个别差异也都是网络游戏开发人员预先所设计和安排好的，无论玩家如何操作都不会对游戏整体画面的内容要素起到任何增添或修改作用”[5]。而持否定观点的学者认为，玩家在玩游戏过程中最终呈现的画面是在网游公司既有的制作范围之内，一方面体现了玩家不是完全独立的自由创作过程，另一方面则体现了玩家是在已有作品基础之上进行的再创作，包括汇编和改编等形式，因而游戏运行画面可认定为游戏玩家的演绎作品[6]。

2.2. 游戏直播画面著作权归属争议

游戏直播画面著作权也存在较大争议。游戏直播画面是建立在游戏画面基础之上，配之以主播的风趣解说或夸张动作表演等。有学者根据游戏直播的类别不同而分别对待，认为在游戏主播自行录制的游戏直播的情形下，虽然网络直播音、视频数据产品独创性不足，但仍可以作为“录音、录像制品”受到邻接权保护；而对于大型电子竞技直播节目，其节目制作过程类似于电影的摄制过程，因而其直播画面构成视听作品，属于主办方[7]。焦和平副教授则根据游戏画面是否可认定为演绎作品进行区分，对于不构成演绎作品的直播画面认为其著作权应当归属于游戏画面的权利人；而对于构成演绎作品的直播画面，则根据主播与平台之间的关系而具体认定。

3. 网络游戏直播相关概念明晰

当前关于网络游戏直播的相关著作权问题仍未形成定论，虽然学者们都提出了非常充分的论证，但笔者认为对游戏直播著作权问题不能一概而论，而应区别游戏类型和直播类别进行分别论证。

网络游戏直播仅是一个笼统的概念，根据其游戏类型不同可分为竞技类游戏直播、剧情类游戏直播和自由类游戏直播。而根据主播在直播中发挥的作用不同，其也可分为普通类型游戏直播，比赛类型直播和 OB 类型游戏直播。游戏类型与主播类型之间是交叉组合关系。直播一般存在以下组合方式：竞技类游戏 + 普通类型游戏直播、竞技类游戏 + 比赛类型游戏直播、竞技类游戏 + OB 类型游戏直播、剧情类游戏 + 普通类型游戏直播、自由类游戏 + 普通类型游戏直播，由于剧情类游戏和自由类游戏不具备竞技类游戏的对抗性，因而决定了其无法与比赛类型直播和 OB 类型直播搭配。不同的组合方式中，游戏类型和主播分别发挥了不同作用，因而其中的权利义务关系可能有所不同，故下文将对此一一讨论。

3.1. 游戏类型区分

与平台中存在不同类型直播相对应，实践中根据游戏剧情内容和游戏方式大体可分为三种类型的游戏。

3.1.1. 竞技类游戏

此种类型主要以竞技类游戏为典型，例如目前流行的“英雄联盟”、“王者荣耀”等网络竞技比赛类游戏，其特点是游戏开发者设计游戏是为了以效率和实用为目的的竞技比赛，所有参与游戏的玩家操作游戏也均以竞技取胜为目标。该类游戏通常以对局的方式出现，对局的环境并无不同，每局游戏变化

的仅仅是玩家操纵的游戏人物。

3.1.2. 剧情类游戏

剧情类游戏主要是指剧情、故事情节突出，甚至是游戏核心的游戏类型，其代表是角色扮演类游戏。该类游戏的基础通常是一个完整、详尽的故事，玩家通过打怪升级、玩小游戏等方式来完成游戏中设置的一个个关卡，最终走完游戏的整个剧情。

3.1.3. 自由类游戏

此种游戏类型主要以一些建设、绘画类游戏为典型，该类游戏的特点在于：一方面，游戏开发者在游戏程序中只提供基础的素材，剩下所有的游戏道具、场景、玩法、游戏规则均由玩家创设，高度自由可以无限扩展玩家的思维；另一方面，游戏玩家玩游戏的目的，既不同于竞技类游戏中的厮杀快感也不是享受剧情类游戏剧情，更多的是出于美学、思想或者情感表达的考虑。

3.2. 游戏直播类型区分

3.2.1. 普通类型直播

普通类型直播一般是指主播在直播游戏的同时，在游戏界面小窗口嵌入自己的头像，主播在直播游戏的同时可能会配以相应的动作，自身对游戏的理解以增加直播间的乐趣。该种类型直播都是依附于游戏，游戏操作是主要的，观众主要是通过观看主播操作来选择是否支持主播。虽然主播的一些搞笑动作、表情、段子等也是直播间人气的加分项，但离开游戏也就像无水之鱼，因而普通类型直播主要以游戏为主。

3.2.2. 比赛类型直播

相比较普通类型直播而言，此类型下的“主播”指代的往往是赛事承办方。该种直播会涉及赛事的制定、赛程的安排、整体节目播出编排等等。收看此类直播时，“主播”的作用就充分体现出来了，通过解说的专业解说，以及搭配相关字幕，对于一些精彩镜头，还采取慢镜头回放。“主播”对游戏画面的诸如附加操作往往会直接影响到直播间的人数，这在“耀宇公司诉斗鱼”一案中就得到了充分体现。在该案中，仅在办理证据保全公证过程中的不足 1 小时时间内，被告通过聘请专业主播进行解说等方式，就吸引了 11.7 万人观众，而原告同时播出的该场比赛吸引的观众人数不足 2900 人³。虽然二者的游戏画面并无实质差异，但仅因为被告聘请了专业的解说，就导致了两个平台中观看直播人数相差如此悬殊，充分说明主播在游戏直播中的价值。相较于普通类型直播中主播的配角地位，比赛类型主播更多的是与游戏共同吸引直播间的人气，二者是一个并列关系。

3.2.3. OB 类型直播

OB 类型直播是近年来兴起的一种直播方式，主播不以自身操作为直播主要内容，而是以观看别的游戏玩家操作为直播主要卖点。以英雄联盟为例，一些直播间房间名就以“某某选手专属 OB 直播间”，利用游戏观战系统将选手游戏过程直播出来。相比较前两种直播类型而言，OB 类型直播中主播仅仅承担了一个搬运工的职责。

4. 网络游戏直播画面的法律性质

4.1. 游戏画面著作权归属

作为游戏直播画面基础的游戏画面，对其法律性质的分析有助于对游戏直播画面的认识。首先是竞

³上海耀宇文化传媒有限公司与广州斗鱼网络科技有限公司著作权侵权及不正当竞争纠纷案，上海市浦东新区人民法院判决书(2015浦民三(知)初字第 191 号。

技类游戏，对于竞技类游戏而言，笔者认为虽然玩家可以选择不同的英雄人物和出装方式，但正如王迁教授所言：“任何一种玩法和游戏画面都是游戏开发人员预先涉及和安排好的，无论谁来操作，电脑屏幕上所显示的试听效果都是一样的，无论玩家如何操作都不会对游戏整体画面的内容要素起到任何增添和修改的作用”[5]。虽然游戏画面中的英雄人物操作表现有所差异，职业玩家可能会出现一些亮眼的操作，但是终究还是在游戏开发者预设范围内，并未脱离游戏开发者为其限定的范围，因此对于竞技类游戏而言，玩家的互动性不足以构成其对游戏画面著作权的权利来源，网络游戏的运行画面的著作权通常归属于对游戏进行研发策划的游戏生产商[8]。

其次对于剧情类游戏，相比较竞技类游戏而言，游戏对玩家的限制更为明显。呈现在玩家面前的是游戏开发者事先设定好的，游戏运行画面主要表现为游戏内容对玩家的单方输出。玩家只能按照游戏剧情一步步通关，享受的是游戏剧情本身所带来的乐趣，其并不需要玩家有很高超的游戏意识、操作和创造思维在其中。

而对于自由类游戏而言，游戏开发者对玩家的限制较少。以“我的世界”为例，其仅仅提供给玩家基本的素材，玩家玩此类游戏的目的既不是为了赢得胜利，也不是为了享受游戏剧情带来的快感，而仅仅是为了将现实生活中无法实现的一些“天马行空”想法通过游戏将其实现。在此类游戏中，玩家进行游戏的过程是将其内心的一些构思通过游戏表达出来，由此所形成的画面也必然具有较高的创造性[9]。因此，对于这类玩家利用游戏既有素材所创作的游戏运行画面，系玩家在游戏开发者提供的既有素材之上进行的再创作。虽然不符合我国现行规定的4种演绎作品的类型，但当对某种思想的表达存在千万种可能，创作者便可在这一千万种表达中发挥自己独创性表达，因此游戏画面可被认定为演绎作品[10]。

4.2. 游戏直播画面著作权归属

因为游戏直播画面等于游戏画面加主播画面，所以对于游戏直播画面著作权归属问题的探讨不仅仅会因为游戏类别不同而有所不同。同样，由于不同类型直播中主播体现的作用不同，对于著作权归属也会产生不同的认识，故而需要一一展开讨论。

4.2.1. 竞技类游戏 + 普通类型游戏直播

此种组合中，通常是玩家在游戏界面放置一个小窗口，以此与直播间观众进行简单互动。对于此种游戏直播画面，笔者认为主播对其不享有著作权。原因在于，普通类型主播虽然在游戏画面的基础上增添了一些内容，但这些内容要么系对游戏过程的简单描述，要么是在直播间推销自己的一些淘宝店等，观众观看此类直播的目的主要还是观看游戏画面，而不是主播。而受我国著作权法保护的作品需要反映一定的思想或感情，作品需要凝聚作者的智力劳动，反映一定的思想感情。因此这类直播中由于主播并未对游戏画面添加任何有意义的智力元素[11]，其直播画面的著作权应当归属游戏画面的著作权人，即游戏开发商，主播不享有著作权。

4.2.2. 竞技类游戏 + 比赛类型游戏直播

与上面组合不同的是，虽然也都是建立在竞技类游戏基础之上，但该种直播类型中“主播”所体现的作用则非常显著。通过专业人员的解说、比赛现场的画面设计、比赛场景的设计，诸如此类举措都体现了“主播”的智力性投入，此类直播画面在游戏运行画面基础上所增加的内容已不仅仅是对游戏过程的简单介绍，而是一些极具个性特色并具有独创性的表达，尤其是解说对游戏的专业讲解。这点在前述“耀宇公司诉斗鱼”一案中就充分体现了出来，由于“主播”的介入，使得直播间观看人数存在显著的区别。基于此，虽然直播画面是在游戏画面基础上所形成，但由于“主播”在直播画面的形成中体现了其思想，并且使得赛事直播画面有别与一般的观战系统所呈现的画面，具有一定的独创性，构成一种新

的作品^[12]，因此应当赋予其权利，宜认定“赛事承办方”享有游戏画面的演绎权。

4.2.3. 竞技类游戏 + OB 类型游戏直播

此类型直播有别于前两种直播最大的区别是主播并未对此投入任何智力劳动，其在直播过程中仅仅是承担一个搬运工的职能。其通过游戏观战系统将某位选手的游戏画面展示给观众，直播中呈现的主要是选手的游戏画面，主播这当中没有投入任何智力性劳动，因而笔者认为游戏直播画面的著作权仍应归属游戏开发商。

4.2.4. 剧情类游戏 + 普通类型游戏直播

与竞技类游戏 + 普通类型游戏直播相比，二者仅仅是游戏类别存在不同，但主播在其所体现的作用是完全一致的。因而，在前文所述剧情类游戏画面的著作权应由游戏开发者所享有的基础上，由于直播中并未体现主播的智力成果，其仅仅是向观众展现了游戏画面，其游戏画面的著作权应由游戏开发商所享有。

4.2.5. 自由类游戏 + 普通类型游戏直播

如前文所分析，在自由类游戏中，玩家对游戏画面享有的是演绎权。虽然该类型主播在游戏直播中的一些讲解可能会区别于竞技类和剧情类游戏，其可能会表达一些自己内心创作想法，其创作构思，但此类讲解毕竟只占到少数，观众观看直播主要还是图个乐趣。主播的任务是为了增加游戏的乐趣，而不是单纯地讲解游戏。因此在多数情况下主播并未对游戏直播画面增添智力成果，直播画面的著作权归属仍应当按照游戏画面认定，即主播对画面享有演绎权。

5. 结语

游戏直播作为近些年兴起的行业，其庞大的市场需要配套的法律制度进行保障。本文就直播平台中比较常见的几种游戏直播类型著作权归属进行了阐明。在多数情况下无论是游戏画面还是游戏直播画面其著作权都应归属于游戏开发商，而在赛事类游戏直播类型中，“主播”可对游戏直播画面享有演绎权；在自由类游戏直播中，主播玩游戏就是一个创作的过程，因而主播对游戏画面和游戏直播画面均享有演绎权。

参考文献

- [1] 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(5): 80.
- [2] 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.
- [3] 沈予立. 网络直播画面著作权的认定及归属[J]. 北方经贸, 2022(11): 75-78.
- [4] 李扬. 网络游戏直播中的著作权问题[J]. 知识产权, 2017(1): 14-24.
- [5] 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.
- [6] 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.
- [7] 周高见, 田小军, 陈谦. 网络游戏直播的版权法律保护探讨[J]. 中国版权, 2016(1): 52-56.
- [8] 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.
- [9] 李文华. 网络游戏直播画面的版权定性及归属探析[J]. 河南工学院学报, 2022(6): 60-63.
- [10] 夏佳明. 电子游戏直播中知识产权保护研究[J]. 电子知识产权报, 2016(2): 21-22.
- [11] 邱国侠, 曾成敏. 网络游戏直播著作权问题研究——以游戏整体画面性质与权利归属为对象[J]. 河南工业大学学报(社会科学版), 2022, 38(1): 63-69.
- [12] 秦栋炜. 电子游戏直播画面的作品性质再研究[J]. 政法学刊, 2021, 38(6): 43-48.