

网络游戏直播著作权问题研究

谢晓晓
广东财经大学

[摘要]随着当下网络游戏产业的蓬勃发展,与之相关的网络游戏直播行业亦迅速兴起。然而,我国著作权法对于网络游戏直播行业的规定还存在许多空白与不确定之处,使网络游戏直播行业尚处于不确定的法律风险中。

本文将从明晰网络游戏与网络游戏直播相关概念、网络游戏以及网络游戏直播的性质以及相关法律关系以阐述网络游戏直播的著作权认定及归属。

[关键词] 网络游戏; 直播; 著作权

【DOI】 10.12252/j.issn.2096-6261.2021.11.1857

一、网络游戏直播及其相关概念

(一) 网络游戏与网络游戏直播

网络游戏是指需由互联网传输连接计算机客户端与游戏运营服务器,以客户端软件为交互窗口,以娱乐休闲为目的个体性多人在线游戏。网络游戏由游戏引擎和游戏资料库组成,游戏引擎是计算机程序,游戏资料库是含有各种文字、图片、音视频文件的资料库。网络游戏的运行便是游戏引擎调动游戏资料库中的资料,根据玩家需求及操作所呈现出的对外效果。

目前,网络游戏直播存在主播自行直播平台游戏直播模式与大型游戏赛事直播模式。前者主要是指在直播平台上进行注册的主播自行将游戏运行过程通过网络传播供观众观看,并添加游戏技巧解说等内容。后者则类似于体育赛事直播,主要通过官方在直播平台设立的直播间进行节目直播,该种模式下的直播节目通常是由导演、摄影、主播等多方主体共同合作产生的作品。两种模式的网络游戏直播由于直播节目内容不同、相关主体复杂多样,涉及的相关著作权权利亦不同。

(二) 网络游戏直播主体间的利益关系

1. 游戏服务提供商和游戏用户之间的关系

游戏服务提供商和游戏用户之间的关系主要是通过最终用户许可协议进行调整,存在游戏服务提供商授权许可与用户使用游戏软件两个步骤。即当用户使用游戏软件前要先与游戏服务提供商通过签订许可合同,实践中往往体现为在游戏界面对游戏服务提供商出示的用户许可协议勾选同意。

2. 直播平台与用户之间的关系

直播平台与用户之间的关系分为游戏主播与直播平台的关系和观众与直播平台的关系。游戏主播与直播平台的关系是指游戏主播利用平台提供的视频直播服务,向观众提供直播内容的行为,而在直播之前,一般需要签订平台所提供的协议。具体到本文所讨论的内容,指的是使用平台的视频直播服务,放送正在进行玩游戏时所呈现画面的行为。第二种关系是主要是观众观看直播带来的。观众观看游戏直播时,既可以用游客的身份,也可以用平台注册用户身份进行观看。游客身份不需要与平台签订任何协议,不过可能无法观看部分直播,也无法购买道具、打赏。另一种在注册时,用户就需要同意直播平台所提供的用户协议,也只有注册用户才能购买道具,并赠送给主播。

3. 游戏主播与观众之间的关系

实践中,如果仅仅是观看直播,那么主播与观众之间并没有法律层面上的关系,但当观众购买平台提供的礼物对主播进行打赏,那么主播与观众之间就存在了一种赠予关系,因为礼物是能够为主播带来经济利益的。

4. 直播平台与游戏服务提供商之间的关系

游戏服务提供商对于游戏直播的态度有两种,一种是鼓励直播,这一类游戏服务提供商旗下往往没有自己的直播平台,它们将游戏直播看作一种免费广告。此时直播平台与游戏服务提供商没有直接的利益冲突,提供商往往也会直接声明同意对其旗下的游戏进行直播,两者之间可以认为存在合作关系。另一种是限制直播,这一类游戏服务提供商旗下往往有自己成立的直播平台,它们倾向于将直播自己旗下的游戏的行为控制自己的平台之上,而不允许在其他平台上进行直播。此时,其他直播平台与该游戏服务提供商之间就会出现矛盾。

由于游戏直播是多个主体的行为复合而成,所以很难笼统地对游戏直播行为进行分析,必须对其进行分解,厘清主体间的相互关系和不同行为的性质,才能真正阐明网络游戏直播现状。

(三) 网络游戏画面与网络游戏直播节目画面

在分析网络游戏直播相关著作权问题前有必要分析网络游戏直播中的相关画面。首先需要明确一点:网络游戏画面不等同于网络游戏直播节目。网络游戏直播节目包含了网络游戏画面,因为网络游戏直播节目不仅具有玩家运行游戏时所呈现的画面,还添加了游戏主播的游戏解说,直播间背景,实时互动弹幕等内容。

而网络游戏画面可以分为“有玩家参与时的画面”与“没有玩家参与时的画面”,“有玩家参与时的画面”即指玩家操作游戏时所产生的游戏画面,而“没有玩家参与时的画面”则是指游戏开发商设计的游戏素材库中所拥有的游戏场景、角色形象等素材构成的画面,属于游戏本身的一部分。

二、网络游戏直播的著作权认定与归属

网络游戏直播行业作为一种新兴的产业形态,我国现今相关法律制度存在缺失。在明晰网络游戏直播的著作权归属时,对网络游戏画面的作品性以及网络游戏直播的独创性的分析和阐述应当是核心探讨部分。因为只有网络游戏画面属于著作权法中定义的“作品”,才能谈及网络游戏直播对网络游戏的著作权侵权;同理,只有网络游戏直播具有别于网络游戏画面的

一定的“独创性”，才能成为著作权所保护的客体。

（一）网络游戏的性质

我国著作权法目前并未将网络游戏单独作为一种类型化的作品而予以规制，所以在司法实践中，关于对网络游戏的整体画面该如何定性尚且未有准确定论。有学者认为网络游戏中的音频、图片、文字、视频等游戏元素按照著作权法的规定可以分别作为文字作品、美术作品、音乐作品等来获得相应的著作权保护。而涉及运行网络游戏的计算机程序应用计算机软件著作权来加以保护。

因为从表现形式上看，随着玩家的操作，游戏人物在游戏场景中不断展开游戏剧情，所产生的游戏画面由图片、文字等多种内容集合而成，并随着玩家不断操作而出现画面的连续变动。

（二）网络游戏直播的性质

构成我国著作权法意义上的作品需要同时具备以下三个条件：独创性、可复制性、属于智力创造成果。笔者将从这三个方面对网络游戏直播视频进行分析其是否具有可著作权性。

（三）网络游戏直播是否具有独创性

实践中，在游戏主播个人平台直播节目的模式下，面向游戏观众播放的网络游戏直播画面，不但包含了游戏画面，而且常常包括了主播的解说、与观众互动的弹幕文字、表情以及其他方式的评论等元素。那么，抛开游戏画面以外的这些直播画面能否被认定为是独创性表达呢？笔者认为，独创性表达的认定要求有“独”、有“创”；纵观实际，游戏主播直播游戏时为了丰富节目娱乐性添加的一些段子、构思往往很难达到“独立性”“差异性”的高度，而对于主播操作游戏所形成的游戏画面，即使再精彩、再奇妙、高超，都不会超出游戏本身所设定的规矩范围。故笔者认为该种模式下的游戏直播作品一般不满足独创性要求。

但在大型游戏赛事直播节目的模式下，网络游戏直播主要由两部分构成，一部分为游戏赛事选手进行游戏比赛的画面，另一部分为赛事主办方筹划比赛所做的赛事安排，如现场灯光舞台效果，文艺演出，嘉宾解说等内容。我们可以发现，在这种模式下，网络游戏直播节目除了游戏画面以外，还包含了大量赛事主办方的一定创作高度的智力成果。因此，虽然在大型游戏赛事中选手的行为由于不能跳出游戏所设定的规则框架而不能满足独创性的要求，但主办方对于大型游戏赛事直播节目的贡献完全能够使得此种节目满足独创性的要求。

（四）网络游戏直播是否具有可复制性

在2015年上海市杨浦区人民法院审理的上海耀宇公司诉广州斗鱼公司侵犯著作权及不正当竞争纠纷一案中，原告经授权取得“DOTA2”这款世界知名电子竞技类网络游戏的直播权，原告通过自己经营的“火猫TV”网站对该赛事以音像视频的方式向网络用户进行网络直播，被告未经授权，在其经营的“斗鱼”网站对DOTA2网络游戏进行直播，原告起诉被告侵犯其著作权并构成不正当竞争，要求被告承担停止侵权及赔偿损

失的法律责任。法院认定，“由于涉案赛事的比赛本身并无剧本之类的事先设计，比赛画面是由参加比赛的双方多位选手按照游戏规则、通过各自操作所形成的动态画面，系进行中的比赛情况的一种客观、直观的表现形式，比赛过程具有随机性和不可复制性，比赛结果具有不确定性，故比赛画面并不属于著作权法规定的作品，被告使用涉案赛事比赛画面的行为不构成侵害著作权”。

首先，在行为的性质与目的上，网络游戏直播呈现明显的商业性。绝大多数游戏主播进行游戏直播都是为了得到观众的“打赏”，就算是网络游戏竞赛直播中，选手们进行游戏直播的行为也是基于职业身份的要求。

其次，网络游戏直播行为是否属于对游戏画面的转换性使用呢？笔者持否定意见。因为无论玩家的操作让游戏画面再怎么精彩、再怎么独特，其本质仍然是在展示操作游戏所形成的动态画面，并没有赋予游戏画面艺术价值或者内在功能的新特质，故当然也没有使其原先的功能或目的发生改变。

最后，网络游戏直播对游戏画面的使用是否会侵犯游戏著作权人的利益。虽然笔者认为，网络游戏直播会冲击游戏本身市场的可能性极小，相反地，网络游戏直播会引发观众们的好奇心，从而成为游戏的受众群体。但是，需要注意的一点是，网络游戏直播作为网络游戏的衍生产业链，现今许多游戏开发商通过与固定平台合作或者自己开办专属直播节目来获利。综上所述，笔者认为未经授权的情况下，网络游戏直播对游戏画面的使用不构成合理使用也不适宜突破性适用。

三、结语

网络游戏直播节目作为现今蓬勃发展的新兴行业，其相关著作权法律关系具有综合性和复杂性的特点。在研究网络游戏直播的著作权问题时，要注意保护、明确用何种途径保护网络游戏直播方与游戏著作权方的合法利益、不断完善现今著作权法中滞后之处，以达到我国著作权法促进和保护文化产业发展的目的。

参考文献：

- [1] 王孜. 游戏直播版权问题研究[D]. 华南理工大学, 2018.
- [2] 王劲旻. 网络游戏直播的著作权问题研究[D]. 山西财经大学, 2018.
- [3] 祝建军. 网络游戏直播的著作权问题研究[J]. 知识产权, 2017(01): 25-31.
- [4] 王阳, 王亭亭. 网络游戏直播的著作权问题研究[J]. 法制与社会, 2018(22): 43-45.
- [5] 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(01): 3-13.
- [6] 孙思雨. 网络游戏直播著作权研究[J]. 现代商贸工业, 2018, 39(27): 114-116.

作者简介：谢晓晓（2000.09-），女，汉族，广东深圳人，广东财经大学16级法学学士，研究方向：民商法