

网络游戏元素的著作权保护

杨 朔

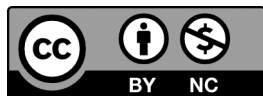
中南财经政法大学法律硕士教育中心, 武汉

摘 要 | 我国互联网行业不断发展, 其各类网络游戏层出不穷, 但是目前国家对于网络游戏的相关配套知识产权尤其是著作权的保护没有跟进, 所以当下对于网络游戏元素的侵权问题日益严重, 比如窃取大型网络游戏的画面作为页游的宣传图、窃取同类型网络游戏的人物名称、技能、服饰等, 更有甚者直接盗用、复制网络游戏的源代码开设私服, 这些都属于侵犯网络游戏的著作权, 必须加快予以保护。

关键词 | 网络游戏元素; 著作权保护; 分解性保护

Copyright © 2021 by author (s) and SciScan Publishing Limited

This article is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>



1 引言

从 2000 年我国的第一款网络游戏《万王之王》开始, 我国网络游戏产业呈井喷式发展, 尤其在各大通讯运营商的通话、网络基站大范围铺设, 电脑硬件、手机设备的更新迭代下, 网络游戏, 已经成为了当下最流行的娱乐方式之一。但是, 网络游戏作为一种各类艺术与尖端技术结合在一起的智力成果, 其早已经从最初的规则策划、设计画面、人物服饰扩展至游戏背景音乐音效、人物台词、

人物虚拟故事、人物服饰特色化等等凝聚着无数智力劳动者所创制出的智力劳动成果,比如由腾讯公司出品的网络游戏《王者荣耀》与《刺激战场》,其所采用的游戏地图、画面,特定场景下的背景音乐都是背后一个个策划、画师、程序员不断努力结合起来的智力成果,这些游戏元素不论是形式特征还是实质特征都应当属于知识产权保护的范畴,而且涉及著作权、商标权、商业秘密等多个方面,但是我国目前对于网络游戏知识产权保护依然没有一个清晰的定义,导致在日常生活中很多游戏画面、音乐、规则等被其他公司、人员窃取,开设私服、开发外挂等,本文基于网络游戏元素的著作权保护方面做了一些探讨,可以为其在知识产权保护方面有一些帮助,有利于“互联网+”与知识产权的衔接与发展。

2 网络游戏元素的认定

2.1 网络游戏元素概述

根据中国音数协游戏工委(GPO)的定义,网络游戏,英文名 Online Game,又被称之为“网游”“在线游戏”,通常是通过个人电脑、平板电脑、智能手机等互联网终端为载体,以游戏运营商服务器为处理器,以互联网传输数据为媒介,实现多个玩家、用户同时参与的游戏产品。因此,网络游戏元素在网络游戏诞生之初就注定其具备艺术与技术的双重属性,游戏名称、游戏人物、游戏画面、游戏音乐、游戏台词、游戏故事、游戏服饰道具等等,不仅数量多而且涉及范围极广,但是究其本质,可以分成两部分,游戏引擎和游戏资源库^[1]。游戏引擎一般是指可以操控游戏资源库的电脑指令,使表现于玩家眼前的各类游戏元素按照策划者、开发者的涉及运行;游戏资源库则具体包括图片、音频、视频、文字等各类形式的素材。而网络游戏元素就是根据内在的网络游戏引擎的电脑指令从而与玩家、用户交互达到娱乐效果。

2.2 网络游戏元素主要形式

2.2.1 网络游戏名称、人物名称类

网络游戏名称或者网络游戏内角色名称根据我国目前的司法实践来看并没

有受到知识产权保护,比如当年北京乐动卓越科技有限公司诉北京昆仑乐享网络技术有限公司案,在人民法院的判决中可以看出,涉及到一些名称、标题中的词语组合,一般情况需要考虑这些短语、词语能不能完整的或者相对完整的表达出作者的思想、想要传达的信息,比如电影名称、音乐名称、书籍名称,这些一般情况下是不受著作权保护的,只有在能够完整的表达出作者的内心意图拥有独创性时才享有著作权,而游戏名称也必须符合这一特征,比如在一些枪战游戏中,《战地之王》《逆战》《穿越火线》《刺激战场》,这些游戏名称频繁的使用“战争”“战场”这些词语,但是这些词语并没有独创性的表达,所以不宜认为受到著作权的保护。对于网络游戏内的人物、角色名称、道具名称法院同样也采取了类似观点,认为单纯靠人名、角色名并不具有独创性,所以无法提供著作权保护,比如在“泡泡堂”和“QQ堂”之争中,对于其中一些道具“天使之环”“天使之翼”“太阳帽”等是不能够认定其具有独创性,因此不提供著作权保护。

但是,我们必须要注意在游戏元素名称的文字与其在游戏中特定的内容相结合,具有其独特性,这样的整体可以被视为游戏剧情,将这些内容是可以作为文字作品保护^[2]。

2.2.2 网络游戏人物、角色形象类

网络游戏人物的形象、服饰、装备设计等在游戏元素是否受到著作权保护则需要分情况讨论,因为这在我国法律实践中不同的法院判决有不同的态度,关键在于原告是否将其作为美术作品来进行保护,而且美术作品也是需要法院方结合相关案件进行对比才能做出判断。

其一,在“泡泡堂”与“QQ堂”一案中,法院就认定两款游戏虽然游戏规则、游戏页面、人物形象等有相似之处,但是在最后认定时还是认为其整体上并没有达到侵权的相似之处,所以认为不构成抄袭。

其二,如果是作为美术作品是必然受到著作权保护。网络游戏公司在创作这些游戏人物、装备等时都是从画师开始,这必定是美术作品受到著作权保护,不仅如此,在一些游戏中,很多游戏人物被制作成玩偶、手办,甚至是COSPLAY的主角,这些当然具有独创性,是受到著作权保护的。

2.2.3 游戏规则、游戏保护说明类

网络游戏的规则是否受到著作权保护在我国学术讨论中是非常有争议的,但是在司法实践里,人民法院一般认为其不能受到著作权法的保护,因为游戏规则一般被视为一种思想,比如国际象棋规则、围棋规则,这类不具有独创性表达,是不能够享有著作权;另外,网络游戏规则如果被认定为作品,那么比如《英雄联盟》《梦三国》《英雄三国》《王者荣耀》《乱世王者》等都是借鉴了《DOTA》的游戏规则,如果将这类游戏规则视为作品,不仅不利于游戏产业的发展,也极有可能形成行业内垄断。

网络游戏说明在我国法律实践中通常被认定为文字作品,比如在网络游戏游戏中游戏公司一般会为一个游戏角色创设一些故事情节,在《梦三国2》游戏中,看似每一个英雄角色是取自于三国题材,但是电魂网络科技有限公司为众多角色重新设计了具有故事性的背景介绍、情节介绍,而且各人物之间还有不同的友好或敌对关系,所以在我国有法院倾向于将有故事性的背景介绍、情节介绍完整并带有人物原型说明等作为游戏说明书纳入著作权法的保护范围,作为文字作品保护^[3]。

2.3 单独享有著作权的网络游戏元素

2.3.1 网络游戏的音乐作品

网络游戏背景音乐如果在制作之初其作者就与游戏公司协商作品著作权属于作者则该音乐作品当然受到著作权保护,比如各大音乐人为网络游戏创作主题曲,比较著名的有音乐人许嵩为网络游戏《天龙八部3》创作《宿敌》,为网络游戏《神武》创作《今年勇》,音乐人张杰为网络游戏《天下3》创作《天下》等等,这些网络游戏主题曲、宣传曲在协商的前提下都属于作者所创作的音乐作品受到著作权保护。另外,如果是网络游戏某情景下的背景音乐,通常情况也可作为音乐作品享有著作权保护。

2.3.2 网络游戏的宣传视频

在网络游戏的运营中,网络游戏商在游戏发布之处会首先发出一段游戏视频,比如前段时间备受关注的《黑神话悟空》,这类视频具有丰富的情节,而且音乐、美工等都体现了独创性,可以作为视频作品受到著作权保护。

3 网络游戏元素被侵权的现状

网络游戏元素被侵权实践中非常常见,涉及著作权方面主要有以下几种情形。

3.1 网络游戏私服对游戏元素的侵权

网络游戏私服^[4]对网络游戏危害巨大。一般情况下,网络游戏里的装备、皮肤等是需要玩家通过时间的积累亦或是充值消费而获得的,但是一些网络游戏私服,比如常见的《热血传奇》私服,玩家在少量的金钱、时间的基础上就可以得到在正版游戏中更多的装备、皮肤,甚至于让玩家在私服中搭建贸易平台,互相出售装备、皮肤、人物、宠物等,所以私服自出现以来就屡禁不止。更重要的是,如果要搭建网络游戏私服,搭建者就必须获取游戏服务器的源代码即前文所述的“游戏引擎”,虽然游戏私服在广大多数玩家来看只是在其他服务器上登陆游戏,体验快乐,但是私服的搭建者如果要提供游戏服务器是必须复制或者在原有基础上篡改正版服务区的原始代码,另外,除了源代码以外,还需要使用原游戏的“游戏数据库”即网络游戏图片、图形、音乐、人物形象、皮肤等等素材,所以,不论是私服架设者复制泄露的源代码、通过反向工程破解代码^[5],还是私服搭建者使用原版游戏的图片、音频等网络游戏元素,都没有经过著作权人同意,这些都是对游戏元素的侵权,都需要承担侵犯著作权责任。

3.2 网络游戏外挂对游戏元素的侵权

网络游戏外挂是指对网络游戏服务器与玩家客户端之间传输的数据进行修改从而改变游戏进程或者装备、人物属性。这种侵权方式一般是对网络游戏数据直接进行篡改,侵犯了网络游戏各类元素的修改权,严重影响网络游戏玩家的体验感与游戏平稳运行,比如在枪战游戏《穿越火线》中修改枪支伤害,一枪就可以打出一百枪、一千枪的效果。

那么这类游戏外挂的侵权主体可以分析为三类主体即“网络游戏外挂制作者”“网络游戏外挂传播者”“网络游戏外挂使用者”。网络游戏外挂制作者是外挂的源头,直接非法篡改网络游戏的数据库或者传输的数据信息,这些数

据是可以作为智力成果保护,所以外挂制作者视为侵害了原数据著作权人的著作人身权即修改权。而网络游戏外挂传播者是故意向他人提供外挂谋取不正当利益,这类行为也是对网络游戏原著作权人的侵犯,但是在认定方面基于网络侵权的避风港原则,网络游戏运营商要提供外挂传播者的传播证据才能够主张其侵权,这一点是实际操作中非常困难。网络游戏外挂使用者在定性上则属于违反了玩家与运营商之间的游戏协议,属于侵权。

3.3 网络游戏直播对游戏元素的侵权

伴随着网络游戏产业的蓬勃发展,游戏直播行业也十分火爆,但是我国并没有相关网络游戏直播方面的法律规定,所以侵权行为目前是层出不穷,不过首先需要指出网络直播与为我们传统著作权法中的“转播权”并非一类事物,比如在著名的“中超案”,法院方就认为网络直播的观看者可以随时随地以任意形式通过互联网观看,而转播则是电视、广播信号,与互联网数据完全不同。而在网络游戏直播中,网络游戏的游戏画面还是属于网络游戏公司所有^[6],而游戏画面所有权又在公司或运营商手中,那么就不排除存在侵权的可能性^[7],所以游戏主播在直播时一般可以排除侵犯网络游戏元素的著作权,但是在电竞比赛或者游戏直播中网络游戏主播对自己的直播词直播讲稿享有著作权。

还需要注意一种特殊情况,如果网络游戏有创造性游戏,比如《我的世界》,这一游戏是将网络游戏元素作为搭建元素即玩家通过游戏商家现有的网络游戏元素自由创制、创造、创设属于自己的作品,这一类作品都是附带了独创性特点属于著作权保护的智力成果^[8],只不过与我们现实中的智力成果不同的是这是在网络平台的创作,但是究其本质,依然是受到知识产权的保护。

4 网络游戏元素的保护

4.1 国外网络游戏元素的著作权保护

4.1.1 美国网络游戏元素的著作权保护

美国自网络世界发展以来其网络游戏产业都是十分发达的,所以网络游戏

元素的相关专利申请、知识产权保护也相对走在世界前列，不仅仅是网络游戏公司会重视自己的网路游戏元素保护，而且还出现一些专门从事“专利钓鱼”工作的企业^[9]，比如 Uniloc 公司，这家公司没有任何一款网络游戏，但是却掌握多个网络游戏相关的专利技术，可以得出美国涉及网络游戏元素的知识产权竞争是非常激烈的。

另外，在美国《版权法》中通过列举的方式来规定了受到版权法保护的客体，虽然条文中没有相关游戏元素的列举，但是游戏元素在美国是符合“原创的，可通过设备运行，可感知，可复制”的特点，而且曾经美国的关于知识产权的白皮书建议把游戏作为视听作品来保护^[10]。不过，在美国实践中如果要保护游戏元素的知识产权，通常是采用分解保护的方式，比如将游戏作为计算机软件，则源代码可以作为文字作品来保护，如果将游戏画面作为视频音频结合体，则作为“视觉艺术作品”或者“类电影”“视听作品”来保护，这种碎片化的保护方式可以说能够给著作权人带来切实的保护效果，但是也会影响到游戏元素著作权人的归属问题。因为，游戏元素往往不是一个人制作的，背后是一个团队，而且团队中还有分支负责小组，所以这就对游戏公司的知识产权管理水平以及立法机构、司法机构提出了更高的要求。

4.1.2 日本网络游戏元素的著作权保护

日本的网络游戏元素保护在法律中也没有明确具体专门针对电子游戏做出的相关规定。但是在日本的司法实践中通常是按照其日本著作权法中的第二条第三款“电影作品”进行保护，而且他们的这一做法也是经过长期的实践而得出的，在最初日本各个地方对于网络游戏、网络游戏元素的保护都是各执己见，直到日本最高裁判所做出判决将电子游戏性质认定为“电影作品”，但是这样的做法在我看来未免有些扩大保护范围，比如网络游戏售卖之后可以当做商品符合“一次销售权利用尽”，但是对于电影作品则不受此规则限制。

另外还需指出，日本的游戏硬件业也极为发达，比如手持游戏机、街机、家用游戏机，这些游戏的人物、画面都是游戏元素，比如著名的“不知火舞”“春丽”“八神庵”，这些具有智力成果特征受到著作权保护，甚至日本游戏机的

手柄设都将其申请为外观设计专利保护。

4.2 我国网络游戏元素的著作权保护

虽然我国的规定并没有明确具体直接将网络游戏元素归为保护的一类,但是我国的网络游戏元素涉及的各个要素可以分别嵌入著作权进行保护,比如文字作品、视频、音频、图形、软件等,正如曹丽萍法官的“由于现行著作权法未将网络游戏设定为一类作品,除了可整体主张网络游戏为计算机软件外,不能笼统主张网络游戏享有著作权,而应将其中不同类别的元素进行分解,对应著作权法规定的不同作品进行主张。”而且在网络游戏公司的保护实践中也往往如此,将游戏内的图片、视频作为电影作品或者类电影作品,将人物介绍作为文字作品,将游戏引擎作为计算机程序等。

5 网络游戏元素著作权保护启示

5.1 网络游戏元素的被侵权认定

我国在司法实践中虽然没有“游戏作品”这一单独的法定著作权类型,但是在司法实践中是将各个元素拆分进行对比从而做到保护。

我国在认定中就运用到了阿尔泰检验法即抽象——过滤——对比。比如在NEXON诉腾讯侵犯著作权一案^①当中,法院便采取了三步检验法。先对两款游戏进行了抽象,剥离出不受著作权法保护的内容。随后进行了实质性相似的对比。做出了不侵权著作权的判决。

5.2 网络游戏元素的分解性保护

我国网络游戏蓬勃发展,不论是游戏引擎还是游戏数据库都具有元素数量多、种类杂的特点,所以必须要进行分拆分类,明确受到著作权保护的方面(如表1),基于此进行分析。

^① 2007年京中民初字第8564号民事判决书。

表 1 网络游戏元素保护分类

Table 1 Classification of online game element protection

网络游戏元素	知识产权类别	法律规定
图片、音频、视频、故事情节、人物形象、人物介绍、游戏源代码等	著作权	著作权法
公司名称、游戏名称、公司标识、游戏标识等	商标权	商标法
游戏手办、COSPLAY 服饰、设计元素等	外观设计	专利法
游戏用户、游戏价格、开发工具、经营条款等	商业秘密	反不正当竞争法

网络游戏元素中如前文分析主要有图片、音频、视频、故事情节等，那么对其进行分解性保护是就可以按其特征进行分类别保护。其一，如果是图片、模型则作为美术作品、建筑作品保护；其二，如果是游戏人物的个人介绍、故事情节等则作为文字作品保护，但是需要注意人物的名称如果没有独创性特征是不受到著作权保护的；其三，如果是游戏宣传视频、游戏背景音乐是画面的结合则作为电影作品类电影作品；其四，如果是游戏内的游戏源代码游戏引擎则作为计算机程序保护。

6 结语

我国网络游戏产业在互联网与通讯设施快速带动下，从最开始的新兴行业逐步发展到目前全世界最大的游戏市场，其中涉及的知识产权保护问题也越来越重要，但是我国目前不论是立法、司法、行业准则等都没有一个系统且完善的保护机制，所以这对于我国网络游戏产业尤其是网络游戏相关元素的著作权保护十分不利，在直播行业持续兴起，使得侵权现象越来越普遍、侵权手段越来越隐蔽，所以我们必须将知识产权保护这一方面重视起来。虽然我国目前没有相关的配套法律，但是我们依然可以根据国外的经验以及我国法律体系与实情解释、应用现有的法律，比如将网络游戏元素拆分保护，而对于无法归类的可以先利用行业规则进行保护以及最高人民法院发布指导性案例进行指引，在利用好现有的条件保护网络游戏元素的著作权后再逐步考虑知识产权保护的法

律创设问题。

参考文献

- [1] 崔国斌. 认真对待游戏著作权[J]. 知识产权, 2016(2): 3-18.
- [2] 杨璇. 著作权视角下网络游戏元素的保护[J]. 重庆电子工程职业学院学报, 2019, 28(2): 42-45.
- [3] 郝敏. 网络游戏要素的知识产权保护[J]. 知识产权, 2016(1): 69-77.
- [4] 寿步, 陈跃华. 网络游戏法律政策研究[M]. 上海: 上海交通大学出版社, 2005.
- [5] 吴晓彤. 电子游戏的著作权保护研究[D]. 山东大学, 2018.
- [6] 孙磊. 电子游戏竞技网络直播中的IP保护[J]. 电子知识产权, 2016(11): 74-83.
- [7] 吴学龙. 网络游戏直播画面的可版权性及相关著作权问题[J]. 太原学院学报(社会科学版), 2017, 18(5): 35-40.
- [8] 唐先博, 黄明健, 李萍. 我国作品独创性认定的实证研究[J]. 贵州师范大学学报(社会科学版), 2017(3): 151-160.
- [9] 陈正. 基于产业链的网络游戏知识产权保护研究[C]. 昆明理工大学, 2019.
- [10] 张平. 网络法律评论[M]. 北京: 知识产权出版社, 2020.

Copyright Protection of Online Game Elements

Yang Shuo

*Master of law education center, Zhongnan University of Economics and Law,
Wuhan*

Abstract: With the continuous development of China's Internet industry, all kinds of online games emerge in endlessly, but at present, the state has not followed up the protection of the relevant supporting intellectual property rights, especially the copyright of online games, so the infringement of online game elements is becoming increasingly serious, such as stealing the pictures of large-scale online games as the propaganda map of page games and stealing the information of the same type of online games People's names, skills, costumes and so on, and even directly embezzle and copy the source code of online games to create private clothes, all of which are infringement of the copyright of online games and must be protected as soon as possible.

Key words: Online game elements; Copyright protection; Decomposing protection