

## Research on the Anomie and Normalization of the Script Copyright of the Script Murder Game

Xie Fen Hou Yuzhu

**Abstract:** Script is the core of the script murder game. At this stage, the copyright problems faced by the script murder game mainly revolve around scripts, which are reflected in the cross-media adaptation infringement at the script creation stage, plagiarism at the submission and testing stages, and the illegal copying after the release of the scripts. Against the backdrop of the rapid expansion of the gaming industry, the enormous commercial value demonstrated by scripts is the social and economic root of copyright issues. The imperfect copyright protection laws and regulations for scripts and the low enthusiasm of copyright owners for protecting their rights also provide opportunities for criminals to take advantage of. In response to the above phenomenon, it is necessary to at least make the law, popularize the law, and enforce the law, enhance the industry self-discipline of script murder operators in various aspects of script killing games, and enhance the awareness of individual players' norms to constrain infringement behavior at multiple levels and dimensions, to help the market move from anomie to normalization.

**Key words:** "Script Murder Game"; Script; Copyright; Anomie; Normalization

---

作者简介：谢芬，湖南省广播影视集团总裁办；侯禹竹，湘潭大学文学与新闻学院。

课题项目：本文系湖南省普通高校教学改革研究项目“网络与新媒体时代的新闻传播政策法规与伦理课程教学改革”（HNJG-2022-0574）阶段性成果。

文章引用：谢芬，侯禹竹。“剧本杀”游戏剧本版权保护的失范与规范[J]. 中国新闻评论，2023，4（4）：64-74.

<https://doi.org/10.35534/cnr.0404007>

# “剧本杀”游戏剧本版权保护的失范与规范

谢 芬 侯禹竹

**摘 要：**剧本是“剧本杀”游戏的核心，现阶段“剧本杀”面临的版权问题主要围绕剧本展开，体现为剧本创作阶段的跨媒介改编侵权、投稿和测试阶段剧本创意剽窃和剧本上线后的非法复制传播。当前“剧本杀”游戏产业急速扩张背景下，剧本显现出来的巨大商业价值，是引发版权问题的社会经济根源，剧本版权保护法规不完善和著作权人维权积极性低落也给不法分子以可乘之机。针对上述现象，至少需要从立法、普法和执法，提高“剧本杀”游戏各环节从业者的行业自律、玩家个体的规范意识等多层面、多维度来约束侵权行为，方能助力市场从失范走向规范。

**关键词：**“剧本杀”；剧本；版权；失范；规范

---

Copyright © 2023 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/>



据艾媒咨询发布的《2021年中国“剧本杀”行业发展现状及市场调研分析报告》显示，中国“剧本杀”市场规模在2019年就已破百亿，2020年新冠疫情亦未能阻止其市场规模以7%的增幅攀升至117.4亿元，预计2021年还将持续增长。<sup>①</sup>“剧本杀”是一种推理类桌游，玩家根据剧本设定的故事背景进行角色扮演，围绕剧情展开推理，搜集线索后指证出游戏里隐藏的真凶。

---

<sup>①</sup> 艾媒报告中心. 2021年中国“剧本杀”行业发展现状及市场调研分析报告 [EB/OL]. [2023-11-10]. <https://report.iimedia.cn/repo-/html>.

“剧本杀”最早起源于欧美国家流行的派对游戏“谋杀之谜”，传入中国后逐渐本土化，2016年，芒果TV推理类综艺《明星大侦探》的开播，推动了“剧本杀”游戏产业在中国市场迅速火热。其中，“狼人杀”等推理桌游的前期带动，推理类综艺节目持续的流量支持，以及游戏本身的强社交属性和沉浸感体验都是“剧本杀”吸引并维持用户的重要因素。我国的“剧本杀”游戏有线上和线下两种形式，其广阔的发展前景，不仅推动“剧本杀”线下门店和线上平台数量日趋上升，还吸引了很多非专业人士投身剧本创作。作为新兴产业，“剧本杀”高速发展的背后已然暴露了很多问题，尤其在商业资本快速渗透的背景下，围绕剧本的版权侵权问题大量涌现出来。

## 一、“剧本杀”剧本：重要性 with 脆弱性并存

与新闻报道、影视剧、演唱会、体育赛事等其他文化产品相比，剧本对“剧本杀”游戏产品来说，具有特别重要的意义，同时又更加脆弱。总之，剧本是整个游戏的指挥棒，对它的版权保护至关重要。

### （一）“剧本杀”剧本的重要性

剧本在“剧本杀”游戏中的重要性首先体现在它是吸引玩家的首要因素。剧本有多种类型，包括恐怖本、情感本、欢乐本等，玩家根据自己的喜好来挑选不同风格的剧本，高质量的剧本通常能产生口碑效应，吸引源源不断的玩家来体验，而故事逻辑差、剧情狗血的烂剧本则会被玩家列入“避雷清单”。

剧本在“剧本杀”游戏中居于核心地位还体现在全过程中，从游戏开始到游戏结束，甚至追溯到更早的场景布置和道具准备，都离不开剧本的支撑。“剧本杀”游戏的玩家好比影视剧中的演员，一方面，剧本是玩家理解角色和演绎角色的参照物，另一方面剧本也是对玩家言行举止的一种规制，玩家在进行角色扮演的时候不能完全凭自己的主观意愿，而是要紧紧围绕手中既定的剧本，方能实现与其他玩家的互动，共同把剧情推向顶端。近年来，随着社会经济水平的提高，人们对精神产品消费的追求也不断上升，沉浸式产业也因此在我国得到了较好发展。“剧本杀”游戏主打为消费者带来沉浸感体验，这种沉浸感除了来源于玩家主观的角色代入，剧本这类客观因素也功不可没。

### （二）“剧本杀”剧本的脆弱性

“剧本杀”游戏中相对于影视作品而言，既没有专业演员、自然美景、电脑特效等视觉享受，也没有专业音乐和配乐等听觉享受，故事本身是其吸引受众最重要的因素，因此叙事将占据受众几乎全部的注意力。题材是否有吸引，剧情是否新颖离奇，逻辑是否合理，这些要素对“剧

本杀”游戏的重要性就不言而喻了。

一方面，“剧本杀”游戏作为体验型消费品，玩家是剧本的亲身演绎者，他们的角色身份各不相同，对故事发展走向和他人的身份、命运一无所知，同处于限知视角。这一特点与收看电视新闻、影视剧、体育赛事的观众拥有全知视角非常不同。这些受众对多条叙事线索的穿插并进了然于胸，可以看见各个角色的内心活动与微妙表情，甚至弹幕、音乐、画外音来提示他“前方高能”，而“剧本杀”游戏中的玩家除了自己拿到的剧本之外再无所凭借。当然，“剧本杀”玩家追求的正是这样一种由限知视角带来的神秘感和不确定性，体验未知剧情的刺激感正是玩家的终极追求。因此玩家一旦玩过一个剧本，拥有了全知视角，这种神秘感和刺激感就会消失。所以很少有玩家会为一个剧本二次买单，“剧本杀”游戏的一次性特征则是剧本脆弱性的重要体现。

另外，“剧本杀”剧本的脆弱性还与其受众群体的属性特征有关。“剧本杀”游戏的受众集中在青年和青少年群体，伴随互联网的发展而成长起来的Z世代热衷于在社交媒体平台分享自己生活，同时版权意识却不强。目前小红书平台可以检索到大量关于“剧本杀”的分享帖子，诚然，适度的推荐能产生广告效应，为某一剧本吸引到更多玩家，但有些玩家在分享时会附上大段文字解读剧本剧情和人物设定，甚至把至关重要的案件结果也公之于众，这样的行为会带来剧本被他人抄袭和潜在玩家大量流逝等严重后果。

## 二、“剧本杀”剧本的版权侵权链条

在我国，版权问题持续困扰着文化市场和无数内容创作者，“剧本杀”存在的版权纠纷实则就是老问题在新领域的重现。目前社会上已经出现了很多“剧本杀”版权纠纷案例，2021年6月28日，索尼哥伦比亚电影公司在中文官方微博发布声明，强调自己从未在中国地区将《生化危机》IP授权给任何公司和个人进行“剧本杀”剧本创作，该声明起因于深圳有影传媒有限公司和深圳剧核力文化传播有限公司利用《生化危机》IP开发“剧本杀”业务，并将制定的海报在朋友圈和“剧本杀”展会公开宣传。<sup>①</sup>这种非授权行为显然侵犯了索尼影视的知识产权，随后两家侵权公司发表道歉声明。当下，“剧本杀”版权侵权已然形成了一个成熟的链条，从剧本创作到剧本正式上线，每一个阶段都深受版权问题的困扰。

### （一）剧本创作阶段的跨媒介改编侵权

改编权属于著作财产权的范畴，指的是作者本人或授权他人根据原作品的基本表达，创作

<sup>①</sup> 索尼影视. 关于未经授权《生化危机》“剧本杀”的严正声明 [EB/OL]. [2021-06-28]. <https://m.weibo.cn/2526171271/4653064894283934>.

出新作品的权利，也可称之为改编作品类型的权利，如将小说改编为影视剧。由此可见，他人对作品进行跨媒介改编的前提是得到原作者授权。2021年9月14日，独立游戏IP《烟火》的发行商 GameraGame 在官方微博发文称，收到玩家私信询问，在一些城市出现了《烟火》的密室“剧本杀”是否属于官方授权，且游戏名字和剧情都与《烟火》游戏高度相似。<sup>①</sup>发行商 GameraGame 当即在声明中表示《烟火》密室“剧本杀”并未获得官方授权，同时会和开发者一起将维权进行到底。多个城市出现《烟火》的密室“剧本杀”，意味着某个“剧本杀”发行方私自将游戏IP《烟火》改编成了密室“剧本杀”，并将其售卖给“剧本杀”店家。未获取官方授权、利用原IP知名度、抄袭原IP剧情从中牟取巨大利润，无疑侵犯了 GameraGame 独立游戏工作室对《烟火》享有的知识产权。

除了《烟火》这类抄袭文字要素的案例外，还有对图画等其他元素造成侵权的案例。在著名插画师、数字艺术创作大师张墨一诉陕西新月知微电子娱乐有限公司一案中，被告经营的淘宝店铺“GoDan 谋杀之谜正版实体剧本”所售剧本《肉身坐佛》在产品介绍、桌游包装盒及人物剧本卡片中改编使用了张墨一的7幅美术作品，张墨一遂将其告上法庭。经过法庭对比，证实《肉身坐佛》中7个剧本人物分别与张墨一绘制的7幅美术作品人物在整体形象、视觉效果达成基本一致。<sup>②</sup>因此，法院认定被告淘宝店铺“GoDan 谋杀之谜正版实体剧本”销售的剧本《肉身坐佛》在图画方面构成对原告张墨一著作权的侵犯。剧本多以文字形式呈现，地图、人物卡和道具卡等图画内容作为辅助，这些要素均和著作权有关，只要跨媒介改编没有得到版权持有方的授权许可，在法律意义上均可称之为侵犯了原作者的著作财产权。

## （二）投稿测试阶段剧本创意遭窃取

剧本投稿流程由多个部分组成，包括作者投稿、发行商初审、责任编辑提出修改意见、作者修改、发行商内测、作者再次修改、上市等。在“剧本杀”游戏产业中，剧本的最终售卖通常由发行商来执行，因此作者往往需要和发行商合作，才能将剧本推向市场。对于刚入行的作者而言，由于缺乏经验和行业资源，在投稿环节需十分警惕被侵权的风险。剧本创作者孙女士在接受《北京商报》记者的采访时就提道：“第一次写剧本时，我创作了一个‘欢乐’基调的剧本，但在投稿时却碰到了难题，在网上联系了几家愿意接收剧本的公司，按其要求提交了初稿，最终剧本以剧情有待完善被退回修改，意想不到的是，过了一段时间我发现另一个测试的剧本与自己被退回的剧本创意几乎一模一样。”<sup>③</sup>除此之外，测试阶段因接触剧本的人较多，这时

① 参见GameraGames游戏发行商官方微博2021-09-14. <https://m.weibo.cn/6469614836/4681295201829914>.

② 参见陕西省西安市中级人民法院（2020）陕01知民初32号民事判决书。

③ 北京商报. 剧本“杀死”版权[N]. 2021-09-29（1）.

剧本创意也非常容易被他人盗取。测试剧本是发行前的必经流程之一，只有测试合格后，方可进入发行阶段。测试剧本的初衷原是为了排除剧本存在“剧情不顺畅”等游戏障碍，以便给玩家提供更好的体验感，然而这也成了不法分子投机取巧的主要路径。目前市场中存在不少伪装成测试玩家组团窃取剧本创意的情况，几个人分别约在不同场次里，选择不同的角色进行体验，并在游戏过程中偷偷记下每个角色本的内容，后期再将所有内容聚合成完整的剧本。盗取创意者只需将一些不影响整体情节的信息稍作修改和调整，便可以将剧本推向市场，侵占本该属于原作者的各项权益。

当今时代，各行各业为了获取更大的经济效益，纷纷致力于迎合市场需求，导致内容产品同质化日趋显著，创意成为最稀缺也最有价值的资源。正因如此，“剧本杀”游戏剧本的创意既是吸引玩家的核心竞争力，也是不法分子的剽窃目标。抄袭远比独立创作简单，对于创作者而言，写一个剧本需花费不少的时间和精力，以最常见的六人盒装本为例，人物剧本的总字数至少三万字，主持人手册将近一万字，再加上三千字以上的破案线索，合算下来一个完整的剧本字数至少四万字，已然达到了中篇小说的篇幅。另外，“剧本杀”具有较强的推理性，要求剧本必须逻辑连贯、情节起伏、充满细节、表达清晰，这无疑正是著作权法所强调的独创性的核心要义。因此，剽窃剧本创意是一种标准意义上的著作权侵权行为。

### （三）剧本发行后内容遭非法复制

剧本正式发行后，侵权问题依旧没有停止。笔者以“‘剧本杀’剧本”为关键词在某电商平台进行检索，发现存在大量低价的、以电子形式售卖的剧本，这显然是非法传播的盗版剧本。12426 版权监测中心的数据显示，以《舍离》为代表的 60 多部剧本深陷盗版困扰，电商平台中的盗版售卖链接多达五千余条，盗版现象严重损害了相关权利人的合法权益，也沉重打击了作者群体的创作积极性。<sup>①</sup>“剧本杀”游戏因体验感强而广泛流行，玩家一旦了解剧本剧情后，游戏就失去了最初的新鲜感和神秘感，所以“剧本杀”剧本通常属于单次消费物品，很少有人为同一个剧本多次买单。“剧本杀”门店为了保证可观的客流量，需要充足的剧本储量和购买新剧本，这就需要较大的资金链才能维持，因此为了降低成本和提高收益，部分小型门店可能会铤而走险选择购买盗版剧本。

剧本发行后主要有两类侵权主体，一类是出售盗版剧本的商家，另一类是购买盗版剧本的店家，根据《著作权法》的有关规定，这两类主体的侵权性质不尽相同。对出售盗版剧本商家的行为进行定性较为容易，其未经许可拷贝他人作品显然侵犯了著作权人享有的复制权。同时，

<sup>①</sup> 腾讯新闻. “剧本杀”版权之痛：盗版售卖链接过千，业内呼吁版权保护 [EB/OL]. [2023-11-10]. <https://new.qq.com/omn//AGCV.html>.

其将作品置于网络环境中售卖,购买者只需支付极低的价格便可以快速获得他人的智力成果,无疑侵犯了原创剧本的信息网络传播权。当然,若其在出售盗版作品时还隐匿了作者姓名,则还侵犯了原作者的署名权。对于“剧本杀”店家,其从互联网上购买电子形式的剧本、打印出来投入使用是对“剧本杀”文字作品和美术作品复制权的侵犯。同时,“剧本杀”游戏中配置的DM(游戏主持人)和NPC(游戏引导者)构成对表演权的侵犯。《著作权法》中把表演权定义为“向公众现场公开表演作品”,因此DM向不特定玩家现场演绎剧本内容属于表演行为,以此类推,游戏中NPC的一系列演绎也可看作表演行为。

### 三、“剧本杀”版权侵权纠纷频现的原因

根据上文的分析,“剧本杀”游戏市场一片蓝海的背后正面临较为严重的版权困扰,其原因并非单方面的,既有经济层面的,也有法律层面的;既要从侵权者身上寻找原因,也要从被侵权者身上寻找原因。

#### (一) 剧本商业价值巨大,侵权者深陷利益诱惑

作为互联网原住民的当代青年和青少年群体,他们对于工作的选择厌倦了打卡上班,喜欢在家中按需提供订单式服务,对于娱乐他们打联网游戏和刷刷,对于情感他们把困惑和苦闷倾吐到网络树洞,因而线下社交越来越少。同时年轻人工作时常在软件平台、搜索引擎、手机、邮件、泡咖啡、看顾孩子等多任务间穿梭,难得的线下社交又常常自顾自地玩手机,因而很难有精力高度集中于当前任务。“剧本杀”游戏由于要求玩家关掉手机,全情投入,简直成为一个“叛逆”,吸引了不少渴望安静地欣赏彼此时光的年轻人。

目前,“剧本杀”游戏已成为用户喜爱排名榜前三的线下社交活动,仅次于电影和运动健身,选择用户占比高达36.1%,并逐步形成了一条完整产业链,同时剧本创作者、发行商、门店商家、玩家等主体的规模均处于持续扩张状态。<sup>①</sup>剧本有“盒装本”“城市限定本”和“城市独家本”三种类型,一般来说,盒装本价格在五百元左右,任意“剧本杀”门店均可购买;城市限定本的发行量为一座城市三家门店,定价通常在两千左右;城市独家本毋庸置疑价格最高,大约四千元至五千元,由此可见,剧本版权持有者可以通过售卖剧本能获得相当可观的收益。现如今,国民对“剧本杀”游戏有较高的接受度,衍生的新业态蓄势待发,“剧本杀”与城市独特元素结合起来成为当下新的发展思路,北京、成都、长沙等网红城市正在尝试“‘剧本杀’+剧场”“‘剧本杀’+文旅”的路径。以“‘剧本杀’+文旅”为例,这二者的有效互动,既能

<sup>①</sup> 艾媒报告中心. 2021年中国“剧本杀”行业发展现状及市场调研分析报告 [EB/OL]. [2023-11-10]. <https://report.iimedia.cn/repo-/html>.

为城市的文旅产业注入活力,也能让“剧本杀”更有特色和创意,互惠互利、共同促进城市经济的繁荣。除此之外,“剧本杀”“IP”一旦出圈,其被改编成游戏、网络文学或影视剧等形态的可能性也十分巨大,跨媒介改编能够为IP创造更高的经济效益。上文的描述均说明了当前剧本版权享有相当可观的商业价值,在利益的驱动下,版权侵权问题也逐渐衍生至此。

## (二) 相关法律政策模糊,“法律钻空者”有机可乘

社会的快速发展与进步催生了很多超出现有法规条文的新事物、新模式,对于庞杂且多变的新事物的保护,法律有时显得力有不逮。<sup>①</sup>我国现行《著作权法》的最新修订于2020年,距今只有两年时间,但关于“剧本版权保护”的相关条文仍处于模糊和有争议的状态。一方面,“抄袭”的法律定义、构成要素、认定标准、情节考量、赔偿责任等方面均无法从现行法律中得到体现,只能凭司法判例进行整理参照。

另一方面,“实质性相似”是判断“剧本杀”侵权的核心,但现存著作权法及其实施条例均未对“实质性相似”给出明确定义,司法裁判文书中也很少见到有关它的定义。通常情况下,如果一般的非专业的评判者认为A作品抄袭了B作品,则可以认定A作品、B作品之间构成相似。实质性相似是一个非常灵活的概念,著作权法对于情节的抄袭、人物的模范到多大程度可以认定为抄袭没有可参考的量化标准和统一认定规则,司法实践也没有适用的具体标准,需要结合具体情况做出具体判断。由此可见,相关法律条文的模糊无形中助长了不法分子的侥幸心理,助长了社会生活上钻法律空子的行为,这也成为当今社会著作权纠纷频发的原因之一。

## (三) 侵权认定过程困难,著作权人维权积极性不高

首先,分辨思想和创意困难。陈锦川指出:“创意,即创造出新意或新的意境。创意属于思想。”<sup>②</sup>如果创意仅停留在思想层面,根据《著作权法》,思想是不受法律保护的。创意作为剧本最有价值之处,很容易成为抄袭者的目标,但如何判定创意是否仅停留在思想层面则是一件复杂的事。

其次,收集证据困难。一方面,由于“剧本杀”游戏的剧本尚未纳入图书发行的法定渠道,有关交易记录容易被忽视,因此可能会造成权利来源的证明困难。另一方面,被侵权人只有收集到足够多的侵权证据,才能增加在法庭上胜诉的可能,取证内容包括涉嫌侵权的剧本内容、人物剧本、IP虚拟角色元素的衍生品等,而在收集证据的过程中,常常遭遇侵权者的阻拦。

再次,维权成本高而赔偿金额少。维权需要耗费大量的时间、精力和金钱,即使维权成功,

① 陈维超. IP热背景下网络文学作品的版权问题及优化策略[J]. 广西社会科学, 2019(7).

② 陈锦川. 著作权审判: 原理解读与实务指导[M]. 北京: 法律出版社, 2014: 11.

一般情况下庭审判决的赔偿金额都难以弥补维权成本和剧本价值。相比于独立创作，抄袭可以大量减少时间成本和精力成本，即使被告上法庭，赔偿的金额远比实际收益少得多。毋庸置疑，生产创意的人应该得到补偿，但是他们在披露想法和收到补偿之间有一条漫长的法律之路。笔者以“剧本杀”为关键词在中国裁判文书网进行检索，只显示少量法律文书，其中与版权相关的只有两篇，与现实社会中“剧本杀”版权乱象形成鲜明对比，也从侧面反映了著作权人消极的维权态度。

## 四、“剧本杀”剧本市场的规范化

2022年，“剧本杀”游戏市场规模有望突破200亿。<sup>①</sup>值得注意的是，这个极具潜力的行业尚处于粗放扩张阶段，严重的版权问题正在危及长远发展，如果版权问题得不到整治，久而久之“剧本杀”游戏产业很可能“中道崩殂”。笔者认为，“剧本杀”游戏产业与多个社会触点相关，版权保护是创作者、发行方和销售平台共同的需求，多元主体协同参与治理才是破解版权乱象最有成效的办法。

### （一）法律层面：充分发挥法律手段的保护作用

通过透析剧本频遭侵权的原因，可以发现多数版权纠纷的产生是因为法律保障不完善，被侵权者难以利用法律手段来保护自身合法权益。为了促进“剧本杀”游戏产业的长远发展，必须从源头“法律层面”着手，提出相应的解决措施。首先应该加大对侵权行为的惩罚力度。为了迎合市场需求，作家会投入大量时间、精力来进行剧本写作，而常见的补偿性赔偿不仅无法弥补作者为剧本付出的全部心血和精力等成本，更难以安抚被侵权给作者带来的精神损害，间接给全社会的文化繁荣带来了阻碍，因此需要提高补偿性赔偿的数额，以及合理使用惩罚性赔偿。对于恶劣的、故意的侵权行为需要适用惩罚性赔偿制度，用高额赔偿金来震慑和预防非法人士的侵权行为，同时也可以借此激励相关权利人积极维权，获取应有的赔偿。<sup>②</sup>除了进行经济惩罚外，《著作权法》还应设置其他惩罚措施，如规定几年内限制市场准入，不断强化惩罚力度。在司法实践中，尝试运用多种方法进行侵权认定。除了常见的“思想表达二分法”，“三段论认定法”也可用来判断一作品是否侵犯了另一作品的著作权，首先是排除两部作品中不受著作权法保护的思想部分；其次是排除两部作品中属于公共领域的内容；最后是比较经前两步排除剩下的内容，如果两部作品的相似之处处于高层次的中心思想、主题、故事结构，就不构成实

<sup>①</sup> 新浪财经转CCTV-2（2022年2月11日）消息。2022年我国“剧本杀”市场规模或突破200亿元桌游门店快速扩张 [EB/OL]. [2023-11-10]. <https://baijiahao.baidu.com/s?id=1724467751259045460&wfr=spider&for=pc>.

<sup>②</sup> 李扬，陈曦程. 论著作权惩罚性赔偿制度——兼评《民法典》知识产权惩罚性赔偿条款 [J]. 知识产权, 2020 (8).

质性相似，不存在侵权行为；如果两部作品相似之处是在低层次的故事进展、具体事件、人物关系等具体细节上，就构成实质性相似，有可能构成侵权。<sup>①</sup>

## （二）行业层面：充分发挥“剧本杀”行业协会的中介作用

目前“剧本杀”市场处于自由竞争的阶段，缺乏相关规章制度的约束，鱼龙混杂现象较为突出。2021年7月，“剧本杀”从业者自发组织成立了中国剧本推理工作委员会，其隶属于中国文化管理协会。

行业协会是以同行业企业的共同利益为核心纽带所形成的民间联合组织，它可以充分发挥沟通、协调、监督等职能，对非法竞争采取相应干预，帮助快速恢复公正平等的市场秩序。<sup>②</sup>对于治理剧本版权失范，中国剧本推理工作委员会大有可为，作为自治性的中介组织，中国剧本推理工作委员会可以在不违背政府的法令法规的前提下对“剧本杀”行业的有序发展做出适当的自我管理，如拟定行业共同的发展规划，制定共同的职业道德规范来维护行业的竞争秩序，调解从业者间的版权纷争，严厉打击违法违规行为。<sup>③</sup>虽然行业规范不具有法律的强制力，但也能对盗版抄袭行为产生一定程度的威慑作用。另外，“剧本杀”行业协会内部可以建立法律援助小组，为著作权受到侵犯的从业者提供法律咨询或其他法律服务，教育、引导、督促相关从业人员尊重他人的知识产权，同时也要学会积极维护自身的合法权益。

## （三）媒体层面：充分发挥主流媒体引导作用

主流媒体具有多重身份，它不仅是信息传播者，更是舆论引导者和价值传递者。新闻评论是媒体的旗帜和灵魂，具有思辨性、说理性和战斗性等特征，因此能在舆论引导中发挥较好的作用。在社交媒体环境下，媒介技术引发了媒体话语权力格局的变化，新闻评论的话语主体更加多元，造就了一个错综复杂的社会舆论场。因此，对于主流媒体发挥舆论引导功能，我们的要求要从“应然”提升至“必须”。<sup>④</sup>主流媒体与新闻评论的结合逐渐成为治理社会问题的有效举措，一方面在于主流媒体长久以来积累的受众量和公信力，另一方面在于社交媒体为新闻评论发表与传播提供了更广阔的平台，再加上广大用户的积极转发与分享，大大提升了新闻评论的影响力和解决问题的效度。在笔者看来，“剧本杀”游戏兴起于社交媒体时代，发挥主流媒体新闻评论的引导作用，尤其是利用契合社交媒体话语环境的“微评论”，一定程度上能整治行业内层出不穷的版权侵权现象，让更多责任主体意识到问题的严重性。“微评论”凭借言

① 张今. 著作权法 [M]. 北京: 北京大学出版社, 2015: 20.

② 马长山. 全球社团革命与当代法治秩序变革 [J]. 法学研究, 2003 (4).

③ 夏利民. 论知识产权领域反垄断中行业协会的作用 [J]. 电子知识产权, 2006 (12).

④ 宋守山. 转型语境中主流媒体新闻评论引导力的困境与提升路径 [J]. 中国记者, 2020 (7).

简意赅、时效显著、一针见血等鲜明特点，易于在碎片化阅读时代快速抓住受众的眼球，诸如#人民日报评欧莱雅不能道歉了之#、#人民日报评网红主播逃税被罚#这类主流媒体短评多次冲上微博热搜，在社交媒体上形成了极大的影响力。某一社会事件经由主流媒体评论后，更多自媒体会加入评论场域，使得相关事件的热度不断攀升，对于引起有关政府部门的重视和提升问题解决效率具有积极作用。目前，关于“‘剧本杀’版权问题”的新闻多来源于自媒体，主流媒体中关注该现象的微乎其微，因此，笔者在此呼吁主流媒体充分发挥议程设置功能，为“‘剧本杀’版权”设置相关议程，同时也要适当接受自媒体的议程溢散，利用新闻评论引导正确的价值观，为减少版权纠纷贡献力量。

## 五、结语

我们生活在一个信息爆炸的时代，新鲜事物不断映入眼帘，而新事物在发展早期可能会出现失范，这些失范只有得到有效规范，才能不断发展壮大，而放任其野蛮生长势必会导致它逐渐走向衰落。在我国，“剧本杀”游戏甫一兴起就迅速取得了令人震惊的市场规模，成了年轻人的社交“新宠”，但高速发展的背后日益严重的版权乱象不免让人为其忧心。文中，笔者围绕“‘剧本杀’版权问题”这个中心展开，首先指出了剧本在“剧本杀”游戏中的重要性和脆弱性，阐述了剧本从写作到正式上线每个主要环节中存在的版权乱象，其次对版权纠纷频发的原因进行剖析，最后结合社会现实环境提出了一系列切实可行的措施，旨在促进“剧本杀”游戏产业规范化，促进我国文化市场的有序和繁荣。版权问题只是影响“剧本杀”游戏产业长远发展的冰山一角，剧本涉黄涉暴、价值观错误等亦很严重，尤其因为“剧本杀”的受众多为年轻群体，青年一代的成长成才关乎社会发展和民族复兴，万万不可被错误价值观引导。在此，笔者呼吁有关政府部门能重视“剧本杀”在发展过程中暴露的问题，加大力度整治行业乱象，早日肃清行业风气。