

竞技类网络游戏直播画面著作权问题研究

任 卉

(广东培正学院 广东广州 510830)

【摘 要】目前,网络领域的相关活动面临着很多的法律漏洞,这给立法者带来很大的挑战,需要他们及时修订和完善相关法律法规,不让网络成为法外之地,保障网络中网民的合法权益不受损害。网络游戏作为网络活动的一个重要组成部分,近几年来非常火热且发展迅速,行业呈现爆发式增长趋势,各类游戏厂商、直播平台、主播等纷纷抢占先机,以争取他们在网络中想要获得的点击量、收视率、忠实观众等等,还有一些商业利益。而看到网络游戏直播带来的好处,很多主播都参与到竞争中,一些主播的权利受到侵害,其中以著作权为主要争论主体。本文就竞技类网络游戏直播画面著作权问题进行分析。

【关键词】竞技类网络游戏;直播画面;著作权

DOI: 10.18686/jyyx.v3i8.52743

目前我国关于著作权保护的法律法规有《著作权法》,但是其中还没有对于竞技类网络游戏直播画面的著作权保护的具体规定,在实践中,只能以目前的法律法规为参考,所以导致很多著作权人的合法权益无法通过法律途径来维护。目前,司法研究中针对网络游戏直播画面是否能够认定其为作品上还有不同的意见,而如果可以作为作品,那么著作权人应该怎样归属,玩家在直播中应该是什么定位,直播中对于游戏的使用行为是不是合理也都需要进一步商讨。

1 著作权的概念

著作权的内容包含著作权人的权利以及义务。著作权人享有作品的财产和精神方面的权利,拥有作品的放映权、署名权、发表权等。且著作权人也需要履行部分义务,对于著作权人的权利也有一定的限制。

著作权在作者完成作品创作的时候就随之产生,不需要进行登记和注册认证。著作权是作者专享的权利。除了权利人同意以及法律规定之外,其他人无权享受这一权利。作者享受的著作权是在一定法律范围内的。此外,著作权还有一定的时间性,法律对于相关权利的保护是在一定范围内的,但是这里的时间期限不包含署名权、修改权以及作品完整性保护。

2 竞技类网络游戏直播特点和组成

2.1 网络游戏直播特点

互动性、即时性、自决性以及累积性是网络游戏直播的主要特点。

第一,互动性。在网络游戏直播中,主播和观众以及玩家都是可以通过语音来实施互动交流的,还可以通过字幕在屏幕上进行文字交流和分享,所以网络游戏直播中,显著特征之一是互动性。

第二,即时性。竞技类网络游戏直播中,主播可能本身也是玩家,或者是单纯的对游戏进行解说,但是无论主

播在游戏中扮演什么样的角色,直播的画面都是具有即时性的,这也是直播的显著特点之一。

第三,自决性。网络游戏自身就具有自决性,玩家可以在游戏中自由参与,游戏结果和过程可能完全是玩家主导的。游戏的对决中,主播或者是玩家的游戏技术是主要看点,观众可以通过直播来欣赏玩家或者是主播的技术,但是对于游戏没有操控的能力。

第四,累积性。网络游戏中,玩家或主播的输赢都是累计计分的,很多竞技类游戏都有技能升级的过程,而不同的等级和技术水平,呈现的直播游戏画面也不可能完全雷同。实际上,在这一过程中,玩家和主播都需要进行一定的累积性投入,也就是输入自己的内容和画面。

明确上述竞技类网络游戏直播的主要特征,就可以将网络游戏直播画面中的主体及其对应的作用等进行剥离,这样就可以对于直播活动的著作权进行研究。

2.2 竞技类网络游戏直播的组成结构

就网络游戏直播中的著作权问题,涉及的主体可能包含多个部分:

第一,游戏开发者完成的游戏软件;

第二,游戏玩家参与游戏的行为和表达;

第三,互联网公司通过网络平台向公众直播的游戏即时画面;

第四,游戏主播对网络游戏的解说;

第五,游戏观众发出的弹幕内容。

综上所述,游戏开发商实际上是提供了游戏软件的原始作品,玩家在游戏过程中贡献了自己的智力,有很大一部分是二次创作的内容,游戏主播的解说也具备独创性。在竞技类网络游戏直播中,观众参与直播的过程大多不是以创作为目的的,更多的是处于一种观战的心态来观看,他们对于游戏的经济本身、玩家的即时竞技发挥、游戏竞技结果的不确定性猜测、不同玩家的竞技等级划分等感兴趣,因此抱着揣测、好奇的心态来进行观看,这一点和观众喜爱看大型足球、运动会比赛的心情也有一定的共性。

就网络游戏直播来看,这种在线直播和其他的节目直播上有一定的差异,直播方式有一定的变化,属于一种综合性直播活动。

3 竞技类网络游戏直播画面作品属性认定问题

针对竞技类网络游戏直播画面作品的属性认定问题,存在不同看法,认为可以按照作品属性说和非作品属性说来划分。其中,作品属性说强调,在竞技类网络游戏直播画面中,除了游戏开发者的独创设计中,还有玩家在对战中的策略、技能表现的智力成果,因此,符合著作权对于作品的要求,所以能够享受著作权法律的保护。而非作品属性说则指出,竞技类网络游戏直播画面不应当享受著作权保护,因为其不符合著作权法中对于作品的界定。一般网络竞技类游戏开展的全过程,并不是完全对照准备的剧本来进行的,比赛中的画面是随机且不可复制的,竞技的过程中谁也不能预料一定会发生什么,但是其是根据一定游戏规则来操作的,所以认为直播画面不应该纳入著作权中关于作品的范畴。笔者认为,不能因为直播游戏画面的不确定性和规则意识而认定其为非作品属性,基于竞技类网络行业的发展需要,更应该对于双方竞技中的策略创意、技能创新等进行肯定,其应当具有作品属性。

3.1 非作品属性说存在一定错误

首先,竞技类网络游戏直播画面呈现的是参赛选手的直接临场发挥情况。虽然电竞类网络游戏的画面呈现本身就具有一定的不确定性,但是关注点应该在思想和情感上的独创性。著作权法中对于相关影视作品的要求中,没有明确规定必须要有剧本类的提前设计,一些导演在影视作品创作中,也不一定全部都有剧本作为参考的,而他们因此拍出来的电影依然是享有著作权的作品。所以,作品的独创性并不是在于剧本的创作上,所以关于竞技类网络游戏直播画面没有事先的剧本类设计所以不能认定为作品的看法是错误的。

其次,竞技类网络游戏直播画面虽然直接呈现了竞赛的过程,反映的是竞技的事实,但是,新闻节目尚有可版权性,以新闻事实为基础的创作也能够认定为作品。而在竞技类网络游戏直播画面中,主播和玩家们所表现出来的创造性和思想性,以及在直播中穿插一些介绍性的画面,这些必须要提前做好准备,都可能在直播画面中穿插进来,这些都是客观记录之外的,而即便是对于同一场赛事的直播,不同主播也可能呈现出完全不一样的画面内容,所以,竞技类网络游戏直播画面并不是简单的对于赛事经过进行呈现,其中增加的一些创作性的内容也是作品认定的要件。

此外,竞技类网络游戏直播画面反映竞赛过程,具有一定的不确定性和随机性,这一点特性也说明了竞技类网络游戏直播画面并不是单一的结合游戏软件设计来运行的,也不是机械的展示游戏过程,竞赛中,选手们之间的角逐较量,一场赛事很难完全复制,不可能发生两次完全

一模一样的竞赛画面,这种不可复制性不是认定其为非作品属性的要素。

综上所述,竞技类网络游戏直播画面不能认定为作品的看法实际上是存在错误的,更肯定了竞技类网络游戏直播画面的作品属性。

3.2 作品属性说对于权益保护更有益

按照非作品属性来看,其中对于竞技类网络游戏直播画面的转播现象无法认定为侵权,所以无法阻止网络游戏直播领域的不正当竞争现象,这给一些网络游戏主播和公司的盗版行为给予了保护,导致无法有效维护一些网络主播和公司的合法权益,造成利益相关人的权益和经济损失。而就盗版行为来看,这一行为造成的损失往往不能直接通过计算来衡量,因为一些损失是无法计量的。

而将竞技类网络游戏直播画面认定为作品,那么制作者遭受的具体损失可以通过计量来得出,法院可以结合盗播的行为要求侵权方上报自己的财务状况记录,这对于保护制作者的合法权益是有益的,也可能让盗播的一方更清楚地认识到这种侵权行为带来的严重后果,提升违法代价,从而减少这种行为的出现,这对于竞技类网络游戏直播行业发展也是有益的。

3.3 竞技类网络游戏直播画面符合著作权法中关于作品的认定要求

在《著作权法实施条例》中,规定了著作权的作品应该具备三个条件,一是文学、艺术和科技领域的智力成果;二是具备一定的独创性;三是可以进行有形形式的复制。目前学术研究者认为,竞技类网络游戏直播画面满足第一和第三要素,对于竞技类网络游戏直播画面的独创性是否能够定义为作品依然有争论。而著作权法认为符合著作权的作品,应该更加追求文化多样性,认可文化的兼容性,所以对于创作不应该提出过于严苛的标准和要求。就竞技类网络游戏直播画面来看,关键是参与的双方选手在游戏过程中的直接操作结果以及参与竞赛的相关选手在赛事中有意识地进行选择和操作,这些行为有独创性,所以,认为竞技类网络游戏直播画面达到著作权中对于作品的认定要求,可以纳入作品范畴。

结合上文对竞技类网络游戏直播画面的特点分析,并与著作权法中的作品类型比对,本文认为可以将其认定为视听作品,尽管现行法对视听作品的定义和构成要件并未作出明确规定。

4 竞技类网络游戏直播画面的权利和义务主体认定

4.1 《著作权法》对视听作品著作权主体的认定

根据《著作权法》第十七条第一款的规定,视听作品具体类型包含电影作品、电视剧作品及上述两种作品之外的视听作品。显然,竞技类网络游戏直播画面是在上述两种作品之外的。

根据《著作权法》第十七条第二款的规定,当事人可

以就竞技类网络游戏直播作品的著作权归属问题进行协商;在没有协商的情况下,应该由制作者享有,但作者享有署名权。

4.2 竞技类网络游戏直播作品著作权主体的具体认定

在大型的竞技类网络游戏竞赛中,直播的赛事画面形成,这些牵扯的利益相关者是比较多的,这也为著作权的权利主体认定带来一定的麻烦。在这一过程中,包含的主创人员有游戏开发者、赛事主办方、参赛选手、主播,他们在竞技类网络游戏直播画面中都贡献了自己的劳动和智慧,而对于不同的权利主体,应该怎样进行权利和义务的划分呢?这是需要明确的问题,也是在一些侵权事件处理中需要弄清楚的问题。

实际上,这一问题和电影作品的权利主体划分有一定的共性,在一部电影作品中,总导演、制片人、编剧、摄像、服化道、作词、配乐等都属于主创人员,在著作权法中,将电影作品的著作权给了制片人,并说明导演、编剧、摄像、服化道、作词、配乐等主创人员也享受一定的署名权,可以结合和制片人之间签订的合同来进行相应报酬的获取。这种规定打破了原有的创作享有著作权的原则。之所以出现这种情况,主要是因为协调电影作品和以类似方法创作作品中的导演、编剧、摄像、服化道、作词、配乐等人和制片人之间的关系。电影行业市场潜力巨大,能够带来巨大的商业利益,但是存在的商业风险也是同样大的,制片人对于整体的电影作品有组织、控制和承担责任的考量。而基于尊重其他创作人的权益的原则,可以在作品上进行署名。

而对于一场大型竞技类网络游戏直播而言,主办方实际上就是电影中制片人的角色,他们对于整体竞赛起着组织和领导作用,也是主要投资人。在竞技类网络游戏开展中,他们对于竞赛的部分对外行为承担责任。认定主办方

为竞技类网络游戏的主创人,也有利于他们的权利和义务统一,而在竞技类网络游戏直播中的其他主创人,如游戏开发者、参赛选手、主播等,他们也可以享受署名权,可以通过和主办方签订合约的方式,来保障自己的合法权益,获得相应的报酬。这样,竞技类网络游戏中相关人员的权利义务也就划分清楚了,这对于一些案件的处理也有一定帮助作用。

综上,赛事主办方、游戏开发者、参赛选手、主播等相关当事人可以约定竞技类网络游戏直播画面作品的著作权,若没有约定或者约定不够明确,主办方享有著作权,其他的游戏开发者、参赛选手、主播等,享有署名权和获得报酬的权利。

5 结语

现阶段,我国的游戏市场进一步扩大,网络游戏产业发展火热,游戏直播领域竞争也比较激烈,这其中涉及利益相关者的产权纠纷,这类案件屡见不鲜。针对涉及网络游戏知识产权的案件,很大一部分是因为经营者之间存在不正当竞争关系,导致部分案件存在著作权的争论,为司法实践带来一定的困难和挑战。其中,关于网络游戏直播的著作权的争议也比较普遍,如果不能有效解决此类问题,一定会带来不利的社会影响。对此,本文研究网络游戏直播画面著作权问题,对于作品属性说的合理性和非作品属性说的错误性进行分析,明确竞技类网络游戏直播画面著作权主体,这样在后续遇到类似的问题时,可以有效参考,且在司法完善上,也可以多多强化这些方面的立法内容,为网络游戏直播创造一个公平公正的竞争和法治环境。

作者简介: 任卉(1982.7—),女,山东聊城人,讲师,研究方向:民商法。

课题: 广东培正学院校级项目 项目号: pzxjqn113。

【参考文献】

- [1] 喻海松.网络外挂罪名适用的困境与转向—兼谈《刑法修正案(十一)》关于侵犯著作权罪修改的启示[J].政治与法律,2021(8):57-70.
- [2] 邓社民,李炳灵,韩金山.再论网络虚拟财产的法律性质—以玩家对网络游戏装备享有的权利性质为视角[J].新疆大学学报(哲学·人文社会科学版),2019,47(5):30-37.
- [3] 姚锋,唐岳曦.网络游戏直播画面法律保护的前瞻性思考—再析“耀宇诉斗鱼”案[J].邵阳学院学报(社会科学版),2021,20(3):25-31.
- [4] 张伟君.呈现于视听作品中的游戏规则依然是思想而非表达—对若干游戏著作权侵权纠纷案判决的评述[J].电子知识产权,2021(5):66-76.
- [5] 曹舒然.对游戏直播画面之著作权问题的类型化研究—以游戏直播画面之作品属性与主播地位为视角[J].重庆广播电视大学学报,2021,33(2):55-64.
- [6] 陈宁怡.思想/表达二分法下电子游戏规则可版权性的法律分析—从《“太极熊猫”诉《花千骨》案》谈起[J].传播与版权,2020(9):189-192.
- [7] 孙山.新类型作品著作权保护的现实选择—《著作权法》第三条中“其他作品”的解释适用[J].电子知识产权,2020(7):16-22.
- [8] 徐彦冰.著作权法意义上“电子游戏”属概念用语的确定—基于国内外现状的考察[J].福建广播电视大学学报,2020(2):71-73.