

游戏模组可版权性及作品属性研究

张甜甜

(南京师范大学法学院, 江苏 南京, 210023)

摘要: 游戏模组引发的法律争议的核心是其可版权性和作品属性。作为一种特殊的程序, 游戏模组的构成和运行逻辑类似于视频游戏, 因此也继承了视频游戏的著作权争议, 有必要通过回应视频游戏著作权争议来扫除探讨游戏模组著作权的前置障碍。游戏模组本身的构成比较特殊, 既包括底层程序又包括和游戏结合后的效果, 因而在判断游戏模组的可版权性时, 需要根据其新增效果及与原游戏的结合程度来界定游戏模组作为作品的边界, 并从多个角度考量其所包含的美术、文字、音乐以及游戏规则、角色等特有的游戏元素的独创性, 不具备独创性的游戏模组不被视为可保护作品。探讨游戏模组的原创可能性可以参照“绝对原创+屏蔽”标准, 对于其是否构成演绎作品则要结合客观比较和主观感受两个层面进行分析。

关键词: 游戏模组; 独创性; 原创作品; 演绎作品

中图分类号: D923

Web2.0时代, 游戏行业已经不再是完全由游戏公司主导的单一模式, 游戏玩家对游戏的影响已超出了普通的反馈范围, 部分具备计算机技能的玩家还会进一步通过创作游戏模组来对原有游戏进行扩展或创新, 以丰富游戏的玩法和视觉体验。游戏模组(Mod)一词来源于英语单词“Modification”, 字面意思为修改、修正, 是游戏用户通过替换、修改、增加游戏本体的程序文件或其他文件, 以改变游戏原本的画面、玩法的一个程序包。游戏模组越来越成为用户玩游戏的重要配置, 在游戏社区和游戏行业的地位愈发凸显。由于游戏模组的制作和运行往往需要运用游戏本体的引擎代码、人物模型、游戏配音等素材, 其著作权地位相当模糊, 引发了不少法律和行业争议。这些争议主要围绕“游戏模组是否是作品”以及“游戏模组是否是演绎作品”两方面的问题, 也即游戏模组的可版权性问题和游戏模组的作品属性问题, 对这两方面的问题进行透彻分析有助于为游戏模组设定具体司法保护模式提供理论参考。

一、游戏模组的范围界定

游戏模组对游戏修改的程度取决于游戏引擎的限制以及官方对Mod的支持程度和Mod作者的

想象力。无论是游戏公司、游戏社区还是学术领域, 对游戏模组的定义区别不大, 但仍有几个关键点要厘清, 这有利于理解游戏模组的本质。

(一) 游戏模组的制作者

1. 游戏模组制作者不是“普通玩家”

普通玩家玩游戏只是在游戏所预设的范围内进行休闲和娱乐, 而模组制作者则专注于改造游戏。在视频游戏行业中, 模组(Modding)是“通过计算机编程, 使用一部分非游戏的软件工具来更改游戏”的行为, 因而普通玩家在游戏内的游戏行为, 无论是否具备“创作”的条件, 都不产生游戏模组。

2. 游戏模组制作者不是游戏版权所有人

创建修改的人(Modders)通常是游戏的粉丝, 与开发者无关。游戏版权所有人也会在游戏本体发行后推出DLC资料片等扩充内容, 也可视为对游戏本体的“修改”。但模组是非官方的, 由社区成员自发创建, 往往免费提供给其他玩家使用, 而不是由游戏公司作为产品的一部分出售。官方扩充内容不是模组, 游戏版权所有人也不是模组制作者。

3. 游戏模组制作者创作模组的动机

游戏模组制作者的创作动机通常源于对游戏的喜爱和创作的兴趣。许多模组制作者希望通过自己的技能和想象力来改善或增强他们喜欢的游戏的体验, 达到和游戏的更深层次互动, 或者抱着

收稿日期: 2024-01-22; 修回日期: 2024-05-26

作者简介: 张甜甜, 硕士, 研究方向为知识产权。

E-mail: 940919380@qq.com

引文格式: 张甜甜. 游戏模组可版权性及作品属性研究[J]. 南京工程学院学报(社会科学版), 2024, 24(2): 50-56.

一种学习和探索的好奇心,对游戏的结构进行深度剖析。的确也有一些模组制作者希望通过他们的作品展示自己的技能,以此作为进入游戏开发行业的跳板,但总体而言,对于许多模组制作者来说,创作模组是一种表达个人创意、实现自我满足和与游戏社区互动的方式,营利不是主要动机。

(二) 游戏模组的制作方式

1. 使用官方工具制作

有些游戏开发者会主动向玩家提供软件或工具包来创作模组。这些工具设计得方便快捷,使玩家和爱好者无需深入了解游戏的复杂编程语言或开发环境就能够较容易地进行游戏的修改。通过这些官方工具,模组制作者可以制作新的游戏级别、角色、故事情节或其他游戏元素,同时保证与游戏原有内容的兼容性和稳定性。

2. 使用非官方工具制作

模组制作者也会采用第三方软件或自行开发的工具来修改或扩展游戏。这类工具通常由游戏社区的成员或独立程序员开发,用于提供更深层次的游戏定制和修改功能。非官方工具可能包括专门的编程环境、图形编辑软件或脚本工具,它们使得模组制作者能够实现官方工具无法提供的高级功能,例如改变游戏引擎、添加全新的游戏机制或创造独特的游戏体验。

3. 直接文件修改

通过直接修改文件来制作游戏模组是一种基本的模组创作方法,涉及直接编辑游戏的原始文件。这种方法不依赖于官方或非官方的开发工具,而是通过修改游戏的数据文件、配置文件或资源文件(如图像和声音文件)来实现。这种方式通常要求制作者具备一定的技术知识,如需要深入理解文件格式和数据结构。

二、游戏模组可版权性研究的前置障碍及回应

游戏模组可以被视为一种特殊类型的程序,这个程序通常包含两大主要部分:代码和资源。使用者将游戏模组文件安装到特定的目录位置后,运行游戏本体,游戏的引擎会调用游戏模组的代码和资源,从而实现相应的修改或增添效果。视频游戏同样由底层代码和游戏资源库构成,当玩家在游戏界面进行操作时,会触发设计者预先设定好的游戏素材,然后在显示器上呈现出一系列有背景音乐的游戏运行画面,体现出人机交互的特点。在这一过程

中,游戏底层代码与数据是基础,文字剧情、美术设计、背景音乐、动画场景等外部元素以动态连续的形式被玩家感知^[1]。由此可知,游戏模组的构成和运行逻辑与视频游戏类似,因而游戏模组的性质可以参照视频游戏,同样,现有的视频游戏所面临的著作权争议也是游戏模组不可避免的。

视频游戏中的游戏资源库含有各种音频、视频、图片、文字等文件。这些素材可能分别落入《中华人民共和国著作权法》(以下简称著作权法)上文字、美术、音乐、电影、摄影甚至图形作品等客体^[2]。对于这些传统著作权客体,在法律上分析其可版权性有较为成熟的路径,主要存在三个争议,一是将视频游戏作为计算机软件保护还是作为视听作品保护;二是视频游戏的游戏规则的可版权性;三是部分游戏元素具有独创性能否推出整个游戏具有独创性。下文将争议主体置换成模组,对游戏模组的可版权性研究的相关前置问题进行回应。

(一) 是否将游戏模组作为计算机软件或视听作品保护

如果我们只从视听作品的角度来保护游戏模组,可能会忽视模组在游戏规则和交互方式上的创新。同样,如果我们仅仅将模组视为计算机软件,可能会忽略模组在视觉和故事叙述上的独特贡献。这种境况并非无解,我国著作权法对作品类型的规定还包括“符合作品特征的其他智力成果”这一兜底条款,通过此路径也可以对代码和画面之外的可版权元素进行保护。这一兜底条款既体现了法律的包容性,也体现了法律的前瞻性,这是由于随着技术的发展,未来仍有可能出现各种不能归入现有著作权客体的作品,执意将视频游戏或游戏模组作为某一类作品进行保护只是一种迷思。

(二) 游戏模组包含的游戏规则的可版权性

游戏模组尤其是复合型的游戏模组最接近视频游戏,汇聚游戏规则等大量元素于一体,各组成部分都面临着“思想与表达二分法”的检验^[3],现有的对游戏规则是否具有独创性的质疑都是受“思想表达二分法”的影响,即著作权法不保护抽象的思想,而只是保护以文字、音乐、美术等各种有形的方式对思想的具体表达。“思想表达二分法”尽管被视为著作权法的底层法则,但它在实际运用中并没有起到清晰明确的指导意义。有的学者指出,“思想”频繁地出现在著作权司法判决与学术论文当中,但意思并不总是一致^[4],更有学者直接指出二分理论本不是为了向我们提供一套判断的客观标准,二分法中的“思想”与“表达”仅是版权客体与

不受版权保护对象的“隐喻”^[5],然而思想表达二分法的应用根深蒂固,最佳的方式仍是对它进一步解析。

有些学者提出以“抽象”与“具体”作为区分思想和表达的界线^[6],将一部作品看作一座金字塔,最底层的是具体表达,最顶层的是抽象的思想,从底端到顶端是一个不断抽象和概括的过程。随着抽象和概括程度的不断提高,越来越多的具体因素被排除出去,而在由下至上的递进关系中,被抽象和概括出的内容相对于下一层次是“思想”,相对上一层次却可能是“表达”,在整座金字塔的底层和顶端之间,总会存在一个分界线,在这条分界线之上就是不受保护的“思想”,而在这条分界线之下就是受保护的“表达”^[7]。根据这一划分,笔者认为一些简单、基础、抽象的玩法规则,或者某类型游戏通用、必要的玩法要素设计,又或者直接来源于现实世界的经验规律总结的规则设计,本身属于思想层面、与思想难以剥离的要素或是缺乏独创性的表达,即属于某些学者所说的“技术说明书”^[8],不受著作权法保护。但在大多数情况下,游戏玩法规则从整体到细节存在较大的创作空间,若这种设计足够具体、细致,尤其是形成被充分描述的体系架构,则有可能构成具有独创性的表达,可受著作权法保护。

(三) 游戏模组是否“一创俱创”

对于“如果认可‘视频游戏静态画面构成作品’能推导出‘视频游戏的动态画面也构成作品’的逻辑,那么就会脱离作品类型谈独创性”^[9]的疑虑,笔者认为是不必要的。诚然,视频游戏包含了多种著作权客体,达到了某一客体的独创性标准,未必能达到另一客体的独创性标准,但这点对整体上该视频游戏具有独创性的结论没有影响。类似地,即使游戏模组的某些组成部分未达到独创性的标准,并不会影响游戏模组整体的独创性。假设一个游戏模组包含一个全新的敌人类型,这个敌人拥有独特的外观、攻击模式、行为逻辑和故事背景,即使这个模组中的其他元素(比如地图、物品或者音乐)并没有显著的独创性,这个敌人本身的独创性足以使整个模组被视为有独创性的作品,并不需要担心某个元素“具备独创性而认为整个连续图像组合构成视听作品”^[10],论述敌人的独创性并不是为了论述游戏模组的画面构成视听作品。

综上,笔者认为在研究游戏模组的可版权性时不必拘泥于将其固定在某一作品类型上,对于底层程序中的代码可以参照计算机软件的可版权性标

准,对于可版权性资源可以参照文字、美术、音乐、视听作品等客体的可版权性标准,对于模组运行之后所形成的连续画面可以采取视听作品的可版权性标准,对于无法直接用视听感知的游戏规则可以用“其他符合作品特征的其他智力成果”进行兜底,并且只要游戏模组中的某个元素具备独创性就足以赋予整个模组独创性。

三、游戏模组的可版权性

(一) 判断游戏模组可版权性的特殊性

如前文所说,游戏模组可以被视为一种特殊类型的程序,这个程序通常包含两大主要部分:第一部分是代码,这部分包括所有的脚本和算法,定义了模组的行为、逻辑和游戏内的新规则或修改,它们可能是用特定的脚本语言编写的,用于控制游戏环境、角色行为、新功能等;第二部分是资源,这部分包括所有的图形文件(如纹理、模型)、音频文件、动画和其他媒体,这些都是为了改变游戏的视觉效果、声音效果,资源文件不包含逻辑代码,但它们是游戏体验不可或缺的一部分,为代码部分提供必要的视觉和听觉表现。

以上是游戏模组的底层程序部分,当游戏模组被游戏引擎调动后,在视听层面所显示的部分才能体现游戏模组所欲实现的效果。然而到此还没有真正划定游戏模组作为作品的范围和边界,大部分关于游戏模组的研究也止步于此。游戏模组的本质是对游戏的部分“修改”,添加了游戏模组的游戏固然可能构成原游戏的演绎作品,而模组作为作品的范围必然是小于前者的,因而必然要对其进行限定。限定到何种范围要看游戏模组的新增效果和原游戏结合到何种程度,具体而言,要视各模组对原游戏的依赖程度而定。比如内容扩展类模组与原游戏的全部视听效果都难以分割,而技术改进类模组则仅限于改进的范围,比如加强生命值应该仅限于生命值提升这一效果来判断可版权性。

需要注意的是,因为游戏模组是游戏模组制作者制作出来分享的,所以需要考虑普通玩家即使用者对游戏模组的应用。玩家如何使用模组以及模组在游戏中的表现,可能会影响对其作品范围的认定。例如,一个美术类模组可能设计为特定的装饰或风格,但玩家可能将它应用于游戏中的不同场景,从而使其效果与整个原游戏相融合,这种互动性和可变性意味着模组的作品范围和边界在实际应用中可能是流动的和依赖情境的。

(二) 游戏模组可版权性标准

我国著作权法对“作品”的定义是“文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以一定形式表现的智力成果”,而《著作权法实施条例》对作品的定义是“文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以某种有形形式复制的智力成果”。游戏模组由模组制作者付出智力劳动制作而成,在制作过程中通过游戏设计,将包括美术、音乐、情节等在外的多种元素融合在一起,体现了创造性思维、艺术表达,因而属于文学艺术领域内的智力成果。

作品的“固定性”也是判断作品是否具有可版权性的重要标准。固定性意味着作品必须被固定在某种有形的媒介上,使得它能够被感知、复制或其他方式沟通。这种固定可以是任何形式,只要作品能被稳定地存储和再现。游戏模组作为数字内容,通常以文件的形式存储在硬盘驱动器、服务器或其他数字存储设备上。按照著作权法的要求,这种数字化存储满足固定性的条件。此外,游戏模组作为有形媒介上的固定,也可以被复制、下载和分发。

因此,判断游戏模组是否具有可版权性关键在于“独创性”的判断。著作权法所保护的作品需达到一定水准的智力创造高度,智力创造能够体现作者独特的智力判断与选择、展示作者的个性。从实践案例中可以看出,不同作品类型的属性不同、所适用的规则也不同^[11]。因此,笔者根据游戏模组所包含的可版权性元素是否被类型化,将游戏模组的独创性分为类型化作品的独创性和非类型化作品的独创性。

1. 类型化作品的独创性

(1) 构成美术作品需要的独创性

在游戏模组中,美术作品的独创性主要体现在道具服装设计、游戏场景、动画效果等游戏内的艺术元素等方面。要构成美术作品,模组创作者需要引入全新的设计元素,或对现有元素进行重构,以创造出独特的艺术风格和美学体验,反映创作者的艺术灵感和创造性。需要说明的是,对于物品类模组是否构成美术作品,关键是看其是否体现了艺术性,如家具类模组,尽管其实用功能十分突出,只要具备了一定的审美上的创造性,也可构成美术作品。

(2) 构成文字作品需要的独创性

许多游戏模组通过添加新的故事线、角色对话、任务说明等文本内容,以增强游戏的叙事和世界观,这有可能构成文字作品。如果在这过程中产

生了创新的叙述方式、独特的故事情节或深入的角色背景,那么游戏模组就具有了文字作品方面的独创性。

(3) 构成音乐作品需要的独创性

音乐和声效是游戏氛围营造中不可或缺的部分,要构成音乐作品,最直接的方式就是创作新音乐。如果模组创作者为游戏制作全新的音乐作品,包括新的旋律、和声、节奏,以及独特的音色和乐器,展现出制作者的个人创意和音乐才能,那么游戏模组就具有了音乐作品的独创性。除了创作全新的音乐外,模组还可能包括对现有游戏音乐的显著改编,可以是重新编排、加入新元素或以全新方式演绎原曲,如果这种改编足够显著,体现出作者的个人创意和艺术选择,同样也能体现音乐作品的独创性。

(4) 构成视听作品需要的独创性

对于视听作品的独创性,笔者认为不能将其看作构成它的各个元素的独创性的集合,视听作品并不是美术作品、文字作品、音乐作品的简单拼接,不同表达要素之间的组合所带来的视听效果是完全不同的艺术表达。一个具有视觉、听觉和叙事等多元素并且通过各元素共同协作产生独特视听效果的游戏模组能够构成视听作品。另外,具有动画制作技术和建模知识的玩家创作出一段动画,并将其加入原游戏中运行,使其直接表现为一段连续动态画面,这种动画模组毫无疑问构成视听作品。

(5) 代码所体现的独创性

代码的独创性往往体现在独特的编程逻辑、优化的结构设计或实现方式上。比如,在功能性和实用性方面,编程的独创性可以体现为如何更有效、更快或更安全地解决特定的技术问题。代码如果要具备独创性,就不能仅仅是对原游戏代码的简单复制或微小修改,而是具有显著的、原创的技术特征。

2. 非类型化作品的独创性

(1) 游戏规则构成作品需要的独创性

游戏模组的效果多样,其中对游戏规则的改变更是游戏模组的特色。这类游戏模组主要在两个方面体现出独创性:一是创新玩法机制,或者引入独特的玩法机制或者显著改进现有机制,如添加新的战斗系统、任务结构等;二是创新交互方式或用户体验设计,如引入新的控制方法、用户界面元素或互动模式等。

要注意的是,在判断游戏模组是否具备游戏规则的独创性时,我们要结合底层程序和视听画面来

综合判断。有的游戏规则可能在一段连续的游戏画面中表现得不明显,此时要参照代码部分,这也是笔者认为不能轻易把代码排除在游戏模组核心表达之外的原因。

(2) 角色构成作品需要的独创性

游戏模组制作者经常在游戏中添加一个原创角色,并对角色的形象、个性、背景故事、行为方式、语言习惯等进行设置,然而要让角色成为著作权法所保护的客体则比较复杂。我国司法实践在考量角色的可版权性的标准上并不统一,有的将角色作为美术作品进行分析,有的将角色的整体造型和个性化细节结合起来进行分析。美国在司法实践中对角色的可版权性的认定更为特殊也更为严苛,涉及 Towle 案形成的“三部分测试”和“常规原则(scènes-à-faire doctrine)”。

“三部分测试”的内容为:第一,角色通常必须具备身体特征和概念特征;第二,角色必须足够清晰,以便在不同的作品中都能够被识别为同一角色;第三,尽管角色的外观可能会有所不同,但其性格特点和属性必须保持一致和可识别。“常规原则”和“三部分测试”相辅相成,它用来排除那些在戏剧作品中常见的、常规的角色和情节元素。如果游戏模组制作者所创作的角色只是一个典型角色(stock character),不具有独特的外观或个性,则不受著作权法保护。

3. 不具有独创性的游戏模组的性质

如果制作者只对原作品进行了很少的改变,改变的结果与原作品之间不存在可以被客观识别的显著差异,或者该差异不符合“创”的要求,则改变的成果通常被视为原作品的一种复制件。的确,添加了不具有独创性的游戏模组的游戏被视为原游戏的复制件,但是游戏模组却不能被当然视为复制件,对于那些针对原游戏中不可版权性元素进行修改的模组,它们不构成作品,也不是原游戏的复制件。

四、游戏模组的作品属性

(一) 判断游戏模组构成原创作品还是演绎作品的相关理论

1. 故事续集论

故事续集论实质上借鉴了文字作品的标准,支持该标准的学者认为对于像沙盒游戏、《模拟人生》这类无基础故事、以建造世界为主的游戏,游戏模组称不上续集。但实际上,如果在模拟人生的游戏

里添加一个家具模组,这个家具模组可以被放置在游戏世界的各个位置,且它作为家具的属性使得它在视听方面所呈现的效果与周围的环境无法分开,而周围的环境极有可能涉及原游戏的核心表达,那么此时家具模组就构成演绎作品而不是原创作品。还有的学者将是否构成“续集”作为作品的唯一构成要件,认为不包含故事情节的游戏模组不构成作品^[12],这一点显然忽视了游戏模组的其他可版权性因素。

2. 利用资产论

有学者认为所有的游戏模组要么不构成作品,要么构成演绎作品,因为它们离不开原游戏的支撑,只要吸收了原游戏的内容,就是对原游戏的改编。这听起来很符合直觉,但是却没有进行理性的分析。实际上,如果一个模组在代码层面大量独立于原游戏,并且仅使用了一小部分原游戏代码,且这部分代码不构成原游戏的“基本表达”,则模组在代码方面可能不构成演绎作品。同时,如果模组中的视听内容(如物品、美术、音效、故事情节、人物等)完全是原创的,并且与原游戏没有实质性相似,那么在这一层面上,模组可能不构成演绎作品。两方面都不构成演绎作品,那么游戏模组整体就构成原创作品。

3. 实质性相似论

尽管“实质性相似”的概念已被广泛使用,但法律并没有对它进行明确定义,它在司法实践中往往和演绎作品形成互相注解。演绎作品与原作品之间具有表达上的实质性相似意味着演绎作品必须保留原作品的基本表达,但何为“基本表达”仍要视具体作品而定。“实质性相似”标准同样来自美国的司法实践,法院在进行比对时,通常采用“外部与内部测试”原则。外部测试对作品进行“客观比较”,它将作品分解为其组成元素,区分受保护和未受保护的元素,并比较受保护元素以证明复制。内部测试偏重主观性,测试询问“普通、合理的观众”是否发现两部作品在“整体概念和感觉”上具有实质性相似,这个问题必须留给事实查明者(如陪审团或法官)来决定。

(二) 游戏模组构成原创作品的条件

笔者在对游戏模组的效果范围进行界定的基础上,探索游戏模组构成原创作品的可能,提出了“绝对原创+屏蔽”设想,本质是要求游戏模组在代码、资源及其表达上与原游戏有明显的区隔,这一标准需要覆盖游戏模组的两层结构,即底层程序和视听效果上的“绝对原创+屏蔽”。

1. 底层程序的“绝对原创+屏蔽”

(1) 代码的“绝对原创+屏蔽”

游戏模组的代码需要完全独立于原游戏编写,不以原游戏的任何代码为基础,从零开始构建模组的逻辑、界面、互动等。模组制作者可以考虑创造一个与原游戏完全隔离的环境或框架,确保模组在逻辑和执行上与原游戏完全独立。

(2) 游戏资源的原创

所有的视觉元素、音频文件等必须是原创的,不能基于原游戏的任何美术作品或音乐,这些资源不仅要原创,还要有独特的风格和美学,既明显区别于原游戏,创造全新的视听体验,也要具有足够的独创性。

2. 视听效果的“绝对原创+屏蔽”

模组所呈现的视听效果应与原游戏有本质的区别,不仅是内容上的原创,还包括呈现这些内容的方式上的原创。即使是原创音乐或美术,也应考虑其在游戏中的触发和互动方式。如果音乐和游戏中的某个播放器相连,那么仍然在视听效果上保留了原游戏的规则,如果音乐和其他游戏内音乐遵循一样触发机制,同样也摆脱不了原游戏的规则。模组制作者可以将其模组构建为完全独立的模块或插件,确保它在功能和资源上与原游戏隔绝。

实现这一设想可能非常具有挑战性,但它为模组作者提供了创作完全原创作品的理论标准。

(三) 游戏模组构成演绎作品的条件

“演绎作品”这一词汇尚未出现在我国著作权法中,该词目前主要运用于司法实践或学术领域。它并不是一个新概念,而有着扎实的法律理论根基,是指在保持原有作品基本表达的基础上,对原表达加以发展,并使新表达与原表达融为一体而形成的新作品。

1. 客观上的比较

针对代码,我们首先需要辨别哪部分代码是通用的、技术性的或由功能驱动的,这些通常不受著作权法保护,然后,对剩余具有独创性的代码进行比较。针对美术作品、音乐、声音等游戏资源,我们要确定哪些是原创的,哪些是复制的或通用的。针对游戏规则,我们要识别游戏规则中独特和创新的部分,与通用或传统的游戏机制相区分。在对不受著作权法保护的部分进行过滤后,剩余部分的相似性还要超出“微量”的程度才能达到实质性相似的标准。

2. 主观上的感受

对游戏模组进行整体上的感受不需要区分作

品的可保护和不可保护部分,而是直接感受原游戏和模组作品的整体表达,考虑作品的情感、风格、主题、情节、角色等因素,判断模组是否给人以相似的整体体验。笔者认为,这里的感受主体不应该是“一般观察者”,而是游戏的受众。游戏作品与其他艺术作品不同,一方面游戏针对的对象不同,并不像绘画、音乐一样表达作者的思想能够为大众所感知,游戏天生就是为了某类人群而制作的,并且游戏需要玩家在游玩过程中体会其整体感受^[13],没有实际操作游戏不能体会游戏的实质内容。网络游戏的玩法规则,相对于剧情,是一种更为重要的表达,这也是网络游戏与电影作品作为不同娱乐休闲方式的根本差异所在。故剧情方面的差异,亦不影响游戏连续画面构成实质性相似的结论与定性。

最终判断需要综合考虑客观比较和主观感受两个层面的分析结果。如果模组在客观上大量采用了原游戏的可保护内容,并且在主观上给人以高度相似的整体印象,则被认为具有实质性相似,构成原游戏的演绎作品。

五、结语

以游戏模组为代表的用户生成内容(UGC)正在成为游戏公司策略的重要组成部分,Epic、Roblox甚至像PlayStation这样的公司都在开发自己的UGC驱动游戏。这表明,未来游戏开发者和普通用户之间的界限将越来越模糊,全球游戏产业可能会变得更加以社区为中心,也说明游戏模组未来的商业空间是存在的,并且会随着游戏模组制作者群体专业性和规模性的提高而不断壮大。如果要更好地利用游戏模组的商业价值,就需要先承认游戏模组在著作权上的地位,确立游戏模组构成作品的条件,并对哪些构成原创作品、哪些构成演绎作品予以区分,之后才能明晰游戏模组的著作权归属,进一步平衡游戏模组权益分配,维护游戏行业的知识产权体系的健康和活力。

参考文献:

- [1] 胡影. 电子游戏规则的著作权法保护[D]. 北京:中国政法大学,2022.
- [2] 崔国斌. 认真对待游戏著作权[J]. 知识产权,2016(2): 3-18.
- [3] 张国安,刘汗青. 新《著作权法》视域下网络游戏实质性相似的判定困境与出路[J]. 电子知识产权,2023(7):67-78.
- [4] 朱冬. 作为作品构成要件的“思想”:实践、问题及替代方案

- [J]. 云南大学学报(法学版), 2015(5):1043-1061.
- [5] 李雨峰. 著作权的宪法之维[M]. 北京: 法律出版社, 2012: 142-146.
- [6] 李琛. 著作权基本理论批判[M]. 北京: 知识产权出版社, 2013: 127.
- [7] 王迁. 著作权法[M]. 北京: 中国人民大学出版社, 2023: 65.
- [8] 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[J]. 电子知识产权, 2021(5): 66-76.
- [9] 张国安, 刘汗青. 新《著作权法》视域下网络游戏实质性相似的判定困境与出路[J]. 电子知识产权, 2023(7): 69.
- [10] 兰昊. 认真对待视听作品之创作[J]. 西部法学评论, 2022(1): 1-12.
- [11] 梁志文. 版权法上实质性相似的判断[J]. 法学家, 2015, 33(6): 684-702.
- [12] 易健雄. 游戏玩家: 从“被动使用者”走向“积极创作者”[J]. 西南民族大学学报, 2018(9): 87-93.
- [13] 田辉. 整体保护模式下的计算机游戏作品著作权侵权判定研究[J]. 大连理工大学学报(社会科学版), 2019, 40(6): 81-90.

Copyrightability and Work Attributes Study of Game Mods

ZHANG Tiantian

(School of Law, Nanjing Normal University, Nanjing 210023, China)

Abstract: The core of the legal disputes triggered by game mods lies in their copyrightability and work attributes. As a special type of program, the composition and operational logic of game mods are similar to video games, thereby inheriting the copyright disputes of video games. It is necessary to address the copyright disputes of video games as a preliminary step in discussing the copyright of game mods. The composition of game mods is unique, comprising both the underlying programming and the effects after the integration with the game. Therefore, when determining the copyrightability of game mods, it is crucial to define the boundaries of game mods as works based on their added effects and degree of integration with the original game. This includes considering the originality of various game elements such as art, literature, music, as well as game rules and characters from multiple perspectives. Game mods lacking originality are not considered protectable works. In exploring the originality of game mods, one can refer to the “absolute originality + blocking” standard. Whether a game mod constitutes a derivative work should be analyzed based on a combination of objective comparison and subjective perception.

Key words: game mods; originality; original works; derivative works