

网络游戏直播的著作权侵权问题研究——以“网易诉华多案”为例

葛畅

池州学院，安徽池州，247000；

摘要：“网易诉华多案”是关于侵害网络游戏运行画面著作权的经典案例，争议焦点主要是涉案网络游戏画面是否构成作品及构成何种作品以及对涉案游戏画面的直播行为能否构成合理使用。通过对网络游戏运行画面的可版权性进行分析，网络游戏运行画面符合《著作权法》规定的作品定义，且作为视听作品进行保护较为适宜。在认定网络游戏直播是否构成合理使用时，如果游戏直播行为不满足《著作权法》所列举的任何一种情形的构成要件，而无法适用该条判断其是否属于合理使用时，可以综合考虑“三步检验法”和“四要素”标准对《著作权法》第24条进行适当的扩张解释，使之能够适用于游戏直播的合理使用认定问题。

关键词：游戏直播；转换性使用；合理使用；著作权侵权；合理使

DOI：10.64216/3080-1486.25.08.022

引言

根据《2024年中国游戏产业报告》显示，2024年，国内游戏市场实际销售收入3257.83亿元，同比增长7.53%，再创新高。游戏用户规模6.74亿人，同比增长0.94%，亦为历史新高点。^[1]网络游戏蕴藏的较大经济潜能引发了一系列关于侵害网络游戏整体画面著作权的纠纷，理论界和实务界对于网络游戏画面的作品认定以及利用的合法性还存在分歧，凸显出网络游戏整体画面著作权保护力度的薄弱。本研究以“网易诉华多”一案的裁判观点为切入点，旨在探讨其能否构成著作权法意义上的作品类型，并辨析直播平台使用行为的法律性质，以回应理论界的争鸣，并为实现产业各方利益的平衡寻求法理依据。

1 案情简介

“网易诉华多”案是全国首例游戏直播著作权侵权纠纷案件，公开开庭被评为2019年度全国百大优秀庭审。该案主要涉及公众较为关注的网络游戏整体画面是否构成作品及构成何种作品以及对涉案游戏整体画面的直播行为能否构成合理使用，其判决对游戏及游戏直播行业影响深远。

1.1 基本案情

网易公司是《梦幻西游2》的著作权人，拥有该游戏的计算机软件著作权，并将游戏内人物、场景、道具注册为美术作品，背景音乐注册为音乐作品，剧情设计及活动方案注册为文字作品。华多公司未经授权，在其运营的YY、虎牙直播平台组织主播直播该游戏。网易公司主张：第一，游戏运行连续动态画面属于类电作品；

第二，华多擅自直播行为侵害其著作权，包括复制权、传播权等专有权利。一审法院经审理判决华多公司擅自直播涉案游戏的行为构成对网易公司著作权的侵犯，需承担侵权责任。^[2]原被告均不服提起上诉。原告网易公司主要对一审法院判决的赔偿数额不服，被告华多公司基本坚持其一审的抗辩理由，并提出即便认定游戏运行画面构成作品，玩家应是主要权利人。二审法院经审理认定两个上诉人的上诉理由均不成立，作出维持原判的决定。^[3]

1.2 争议焦点

在“网易诉华多案”中，争议焦点首先在于玩家操作游戏所形成的连续动态画面是否构成著作权法意义上的作品，尤其是类电作品。其次，争议围绕游戏直播行为是否构成“合理使用”展开。著作权法意义上的合理使用，实质上是对其著作权人专有使用权利在一定条件下的无偿利用。^[4]华多公司辩称其直播行为属于合理使用，强调主播以社交表达和自我展示为主，游戏画面并非直播核心，且其使用方式具有“转换性”，注入了新的美学内容和视角。

2 游戏运行画面的作品属性分析

游戏直播的著作权侵权及合理使用认定，须以游戏运行画面构成著作权法中的作品为前提。根据2020年修订的《著作权法》第3条，作品是指“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”。据此，作品的构成要件可归纳为：第一，属于文学、艺术和科学领域内的表达；第二，具有独创性。下文将结合游戏运行画面的形成机理，以此二要件为核心展开分析。

2.1 游戏运行画面属于“表达”

著作权法保护“表达”而非“思想”，这是其最基本的原则。首先，网络游戏运行画面是科学、艺术领域内的智力表达。网络游戏本身是现代科技发展的产物，其运行依赖于程序代码、互联网数据交换等技术，故属于科学领域。同时，游戏画面融合了美术、音乐、剧情等艺术元素，通过视觉、听觉效果为玩家提供审美体验，故同样属于艺术领域。而且，游戏运行画面是游戏开发者预设资源的综合呈现。尽管画面由玩家操作触发，呈现出交互性与一定不确定性，但其所有素材均源于开发者预先设计并固定在资源库中的表达元素。在“网易诉华多案”中，法院即认为，游戏整体画面是游戏开发商智力劳动的外在表现，其以动态连续画面的形式使玩家得以感知，因而是一种智力表达。

2.2 游戏运行画面宜认定为视听作品

在认定游戏运行画面构成作品后，需进一步明确其作品类型。此前学界有观点主张将其视为汇编作品，认为玩家操作是对游戏元素（美术、音乐等）进行独创性选择与编排的过程。然而，此观点混淆了“游戏引擎的独创性”与“运行画面的独创性”。更为适宜的做法是将其认定为“视听作品”。2020年修订的《著作权法》将“电影作品和以类似摄制电影的方法创作的作品”（类电作品）更名为“视听作品”，消除了原定义中“摄制”要件的束缚，使其更适应数字技术环境。游戏运行画面由有伴音或无伴音的连续动态画面构成，可借助设备复制，且其内容虽经玩家互动但仍基本处于游戏预设范围之内，完全符合《北京市高级人民法院侵害著作权案件审理指南》和《广东省高级人民法院关于网络游戏知识产权民事纠纷案件的审判指引（试行）》中对类电作品/视听作品的认定标准。^[5]因此，将游戏运行画面作为视听作品进行保护，既能准确反映其本质，也顺应了著作权法扩大保护范围的趋势。

3 游戏直播的合理使用问题分析

电竞类游戏系以电子设备为载体的、人与人之间的智力对抗，本案“梦幻西游”就属于电竞类游戏，该类游戏是否构成合理使用，尚需具体探讨。

3.1 合理使用的判断标准

无论是在大陆法系还是普通法系国家，著作权制度都秉持着双重立法目标：既要保护作者权益，也需维护公共利益。^[6]因此，著作权法在赋予作者权利的同时，也设置必要的限制，旨在实现个人利益与公共利益之间的平衡。这种平衡机制正是合理使用制度产生的法理基础。^[7]目前世界各国采用的合理使用衡量标准主要包括三种：源自《伯尔尼公约》第9条第2款的“三步检验

法”、源于美国司法实践的“四要素”标准，以及日益受到关注的“转换性使用”标准。

我国《著作权法》2020年修订时在第24条中不仅明确列举了十三种合理使用情形，还增设了兜底条款，并统一规定了合理使用的基本条件：指明作者及作品信息，不得影响作品正常使用，也不得不合理地损害著作权人合法权益。该条款是我国对国际公约中“三步检验法”的本土化落实。此外，2011年最高人民法院发布的《关于充分发挥知识产权审判职能作用推动社会主义文化大发展大繁荣和促进经济自主协调发展若干问题的意见》指出，合理使用的认定应结合具体情境，综合考虑使用行为的目的、作品性质、使用部分的数量与质量、对作品市场价值的影响等因素，明确引入了“四要素”分析法。因此，当前我国合理使用的判断遵循“先法定情形、再综合考量”的路径，即首先判断是否属于法定情形，再依据四要素评估是否影响作品正常使用或损害权利人合法权益，全部符合方可认定为合理使用。

3.2 游戏直播的合理使用分析

网络游戏直播是否构成著作权法意义上的“合理使用”，是当前理论界与实务界争议的核心问题之一。在我国《著作权法》体系下，对游戏直播行为性质的认定，应立足本土立法，并合理借鉴国际共识性标准进行综合判断。

3.2.1 基于我国《著作权法》的规范分析

我国《著作权法》第24条以封闭列举的方式规定了12种具体情形和1条兜底条款，构成合理使用的法定依据。游戏直播行为若主张合理使用，通常试图援引其中第1项和第2项。然而，在司法实践中，游戏直播行为难以符合上述情形的构成要件。

首先，就第1项“个人使用”而言，其核心特征在于使用目的的私人性与使用范围的封闭性。而游戏直播通过互联网平台进行，观众是不特定的多数人，主播及平台通常具有明显的推广吸引流量、获取商业利益（如打赏、广告）的目的。因此，无论是主观意图还是客观效果，直播行为都已远超“个人使用”的私域范畴，难以适用该条款。

其次，就第2项“适当引用”而言，其成立需同时满足“引用目的正当”与“引用程度适当”两个核心条件。游戏直播中，主播的目的多元且混杂，包括娱乐、展示技巧、营造互动氛围等，纯粹为介绍或评论而进行直播的情况较为少见。即便存在点评成分，也常与大量的游戏画面呈现交织在一起，使得“引用”的目的难以被单独识别和成立。

正因如此，在“网易诉华多案”中，法院明确指出直播行为不属于《著作权法》第22条（现行《著作权

法》为第24条)规定的任何一种权利限制情形,该抗辩理由不能成立。

3.2.2 基于“四要素”与“转换性使用”的法理综合考量

鉴于我国《著作权法》的列举式规定难以完全适应网络环境下新兴使用行为的需求,最高人民法院在相关司法政策中也鼓励参考发源于美国司法实践的“四要素”标准及“转换性使用”理论进行综合判断,使得这两个判断标准在我国司法实践中具有重要的参考价值。

(1) 使用行为的性质和目的。这是其中较为关键的因素,核心是判断使用行为是商业性还是非营利性,以及是否具有“转换性(transformative)”。游戏直播通常由平台组织主播进行,通过用户打赏、广告投放、流量变现等方式获利,其商业性质非常明显。商业性使用通常不利于合理使用的成立。然而,如果使用行为具有高度的“转换性”,即并非仅仅再现原作品的价值,而是通过增加新的表达、含义、信息或功能,以完全不同的目的或性质使用了原作品,则可能扭转其商业属性带来的负面影响。在这种情况下,即使具有商业性,也可能倾向于认定为合理使用。

(2) 被使用作品的性质。该因素关注被使用作品的类型及其创造性程度。通常,使用高度独创性的虚构作品(如创意性强的网络游戏)比使用事实性作品更难成立合理使用,因为法律对前者提供了更强有力的保护。网络游戏运行画面作为复杂的综合性视听表达,无疑属于独创性较高的作品,这一因素通常不利于直播者。

(3) 被使用部分的数量和质量。该因素要求审视被使用部分在原作品中所占的份量及其重要性。游戏直播几乎不可避免地要持续使用游戏的核心视听内容与精华片段,所使用的不仅是大量的内容,更是实质性的核心内容,完整呈现了游戏的动态画面、音效和玩法。从数量和质量上看,这一因素对合理使用的成立极为不利。但是,如果直播行为被认定为具有高度转换性,那么即便使用了大量实质性内容,其使用也可能是合理和必须的,此时该因素的权重会下降。

(4) 使用行为对作品潜在市场或价值的影响。该因素评估的是该使用行为是否取代了原作品的市场,或是否对著作权人开发其作品衍生市场的潜力造成了实质性损害。一方面,直播确实可能构成对游戏直播市场本身的直接替代。如果著作权人自身或许他人从事直播业务,那么未经授权的直播就会分流观众和收益,直接损害权利人的可期商业利益。另一方面,游戏直播能够极大地提升游戏的知名度,从而显著促进游戏本体及其周边衍生品的销售。因此,其产生的正面市场效应可能远大于负面替代效应。法院在个案中需进行精细化的

举证与权衡。如果权利人能证明其正在或即将开发直播市场且该市场受到实质性损害,则不利于合理使用;反之,若直播行为显著促进了游戏销售,且未对权利人开发核心市场(游戏销售与运营)造成实质性损害,则其市场影响因子将倾向于支持合理使用的认定。

4 结论

结合前文对本案的分析,本文尝试就游戏动态画面传播行为的合理使用相关问题,为我国司法实践提出如下适用方面的具体建议。基于“网易诉华多案”分析,本文就网络游戏直播的著作权问题提出以下建议:首先,明确游戏运行画面构成独创性表达,并统一认定为视听作品;其次,构建“法定列举+原则检验”的合理使用认定路径;最后,司法实践应秉持利益平衡原则,不仅考量权利人的利益,也需关注直播行为对游戏推广、产业发展及公共文化的积极价值,以促进版权生态与产业协同的健康发展。只有这样,才能通过保护与平衡权利人利益与社会公共利益,实现《著作权法》所欲追求的促进社会主义文化和科学事业的发展与繁荣的终极目的。

参考文献

- [1] 中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会. 2024年中国游戏产业报告[EB/OL]. (2024-12) [2025-08-20]. <https://www.cbbr.com.cn/upload/files/2024/12/fefd0ca7c31cbeb2.pdf>.
- [2] 广州知识产权法院. (2015)粤知法著民初字第16号民事判决书[Z]. 2015.
- [3] 广东省高级人民法院. (2018)粤民终137号民事判决书[Z]. 2018.
- [4] 吴汉东. 著作权合理使用制度研究[M]. 北京:中国人民大学出版社,2013:96-99.
- [5] 北京市高级人民法院. 侵害著作权案件审理指南[Z]. 第2.14条.
- [6] 冯晓青. 著作权法的利益平衡理论研究[J]. 湖南大学学报(社会科学版),2008,22(6):113-120.
- [7] 吴汉东. 人工智能生成作品的著作权法之问[J]. 中外法学,2020,32(03):653-673.

作者简介:葛畅,(1996.11——),男,汉族,安徽亳州人,助教,硕士,池州学院,研究方向:知识产权法。

基金项目:2024年度安徽省社科界青年学人成长计划专项课题(QNXR202453);2024年度池州学院校级教学质量工程项目(2024XJXTD03);知识产权新文科研究与改革实践项目(2022sx101)。