

游戏地图作品属性的中国法实践

徐彦冰*

目次

引言	(二)《奇迹 MU》诉《奇迹神话》案
一、认识游戏地图	(三)《王者荣耀》诉《英雄血战》案
(一) 游戏地图与传统地图、电子地图的区别	(四)《穿越火线》诉《全民枪战》案
(二) 游戏地图的重要性和特点	三、游戏地图的作品属性分析
(三) 具有法律意义的游戏地图分类	(一) 游戏地图符合作品构成要件
二、游戏地图著作权的司法实践	(二) 游戏地图的作品归类
(一)《DOTA2》诉《刀塔传奇》案	结论

摘要 随着游戏产业的迅猛发展,有关电子游戏的纠纷和诉讼也不断涌现,这些司法实践,使得游戏中最重要的元素之一——游戏地图的作品属性问题凸显了出来。游戏地图作品属性的讨论主要集中在以下两个问题上:其一,游戏地图是否可以构成著作权法意义上的作品;其二,在第一个问题成立的前提下,游戏地图应归入何种类型作品。在没有明确立法指引的前提下,中国的司法实践对这两个问题经过不断的探索,逐渐积累了宝贵的经验。本文试图对有关游戏地图作品属性的判例进行整理和回顾,总结出对上述两个问题的回答,以期对著作权法律制度的完善有所裨益。

关键词 游戏地图 作品属性 美术作品 图形作品

引言

根据中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会(以下简称“中国音数协游戏工委”)和(GPC)和中国游戏产业研究院于2020年10月16日发布的《2020年第三季度中国游戏产业报

*上海交通大学凯原法学院讲师、法学博士。本文是2018年教育部人文社会科学研究青年基金项目《“互联网+”时代电子游戏相关著作权问题及其解决研究》(项目编号:18YJC820074)的阶段性研究成果。

告》，“2020年第三季度，中国游戏市场实际销售收入685.22亿元，环比增长3.37%，受到移动游戏实际销售收入增长的拉动，相比2019年第三季度增长了93.09亿元，同比增长15.72%”。中国游戏^{〔1〕}产业实际销售收入实现阶段性增长。^{〔2〕}我国整个游戏产业迅猛发展的同时，针对游戏的侵权行为也日益频发，且呈现出多样化的态势。由于现阶段的电子游戏早已脱离了早期在视听表现上的简单粗糙，变得日益复杂，通常表现为计算机程序、游戏规则、情节演进、场景地图、角色、音乐、过场动画等多要素的有机集合，因此司法实践中，存在将这些要素进行拆分之后，分别讨论其是否可以构成《中华人民共和国著作权法》（以下简称《著作权法》）第3条规定的计算机程序、美术作品、文字作品、音乐作品等作品类型，进而确定是否属于著作权法保护的情形。

利用已有游戏地图引发的诉讼，使电子游戏中最重要的元素之一——游戏地图的作品属性问题凸显出来。在没有明确立法指引的前提下，经过不断摸索与发展，司法实践对（1）游戏地图是否构成著作权法意义上的作品，以及（2）游戏地图属于何种类型作品这两个问题，逐渐积累了宝贵的经验。

一、认识游戏地图

（一）游戏地图与传统地图、电子地图的区别

现实世界中的地图一般指“说明地球表面的事物和现象分布情况的图”^{〔3〕}，而根据国家自然资源部地图技术审查中心的解释，“地图是按照一定的法则，有选择地以二维或多维形式与手段在平面或球面上表示地球（或其他星球）若干现象的图形或图像，它具有严格的数学基础、符号系统、文字注记，并能用地图概括原则，科学地反映出自然和社会经济现象的分布特征及其相互关系”。^{〔4〕}传统的地图一般以纸张为媒介，随着计算机技术的发展，出现了电子地图。但电子地图只是用计算机技术来描述现实世界，仍然是现实中的自然和社会经济现象的分布特征的体现，是纸质地图的数字化形式。

游戏地图虽然也以数字化形式存在于计算机系统中，但其与地图和电子地图不同。游戏地图并非对现实的地理地貌和社会经济现象分布特征的体现，而是对虚拟地理信息空间的描述。由于游戏地图依附于电子游戏，而电子游戏按游戏方式，主要可以分为七类：动作、冒险、模拟、角色扮演、休闲、沙盒和其他，而这七大类再按不同的内容又各有几十种分支，形成了庞大的“游戏类型树”。^{〔5〕}区分不同的游戏类型，对游戏地图作品属性的认定具有重要的意义。在不同的游戏类型中，地图的构成元素和具体的表现形式并不相同，起到的作用也不相同，游戏地图所蕴含的原创性也有着很大的差异。

在角色扮演类游戏中，地图起到了非常重要的作用。这类游戏往往有宏大的世界观和故事情节，其中的地图多半设计精美，有不同的城镇和连接城镇的道路，地图是游戏角色的活动场景，并

〔1〕 本文所称的“游戏”，即“电子游戏”，是指依托于电子平台运行的交互式游戏。

〔2〕 中国音数协游戏工委（GPC）、中国游戏产业研究院：《2020年第三季度中国游戏产业报告》，载游戏产业网2020年10月16日，<http://www.cgigc.com.cn/gamedata/index.html>。

〔3〕 《现代汉语词典（第6版）》，商务印书馆2012年版，第285页，“地图”词条。

〔4〕 地图技术审查中心：《版图的地图表示》，载自然资源部地图技术审查中心网2010年5月11日，<https://www.zrzyst.cn/gjbtztzs/401.jhtml>。

〔5〕 参见百度百科词条：“游戏类型”，载百度百科网，<https://baike.baidu.com/item/游戏类型>，2021年3月12日访问。

在一定程度上决定着游戏情节的演进。如《魔兽世界》中不同区域的地图不仅显示了这个地区的河流、山脉、城镇、道路等信息,同时还承担着叙述故事的作用,当玩家完成这张地图的探索 and 任务之后,就会沿着主路进入另一张地图,开启新的故事情节,这样的地图共有 200 多张,^[6]一起组成了整个《魔兽世界》宏大的虚拟世界。

而在射击类游戏中,玩家口中的“地图”只局限于室内的某一个区域,且各地图之间并不相互连通,游戏时,玩家选择一个地图进入之后进行对战,这类“地图”可能称之为“场景”更为合适。这类地图也在游戏中起到了重要的作用,场景中的一些道具、障碍物的摆放,建筑物之间的位置关系,都影响着玩家的战略安排,如高处有掩体的地方往往会被安排狙击手,复活的地点决定了突击的路线等。在大型角色扮演类的游戏中,一些副本中的 Boss 战也需要利用场景中的障碍物来躲避敌对生物的伤害技能。在设计这类地图时,地图中的场景设计需要和怪物的技能相配合,并引导玩家进行攻略设计,这也决定了为了游戏的可玩性,这些地图的设计者往往也要付出较多的智力创作。

当然,有些游戏中少有甚至没有地图,一般来说,叙事情节越少的游戏,越不需要地图。比如俄罗斯方块类的游戏,就只有游戏的操作界面,而没有地图。

(二) 游戏地图的重要性和特点

“游戏中起基础和关键作用的模块是游戏地图,它作为游戏的背景来承载游戏中的各种资源,是游戏系统中重要的组成部分。”^[7]游戏地图一方面通过引路功能来铺开游戏故事情节,引导玩家探索未知区域,完成游戏流程;另一方面通过地物布局设计,引导玩家利用场景地图中的掩体和交互物来赢得战斗。同时,游戏地图还会考虑在色彩、图标上的美感设计,以期给予玩家沉浸式体验。基于游戏地图的重要性和所要实现的功能,从法律意义上而言,游戏地图主要具有两大特点:

1. 实用性

虽然在现实中不乏权利人要求将游戏地图认定为美术作品,但相对于一般的美术作品而言,游戏地图具有实用性,能在游戏中起到指示、引导的作用,简单地说,游戏地图是要供玩家使用的。这种实用性主要表现在两个方面:一是互动性,这既是游戏地图区别于美术作品的特点,也是游戏地图区别于传统地图的特点。这种互动性不仅体现在地图中交互物品的设计,对玩家攻略和游戏的指引,还体现在对游戏内容的展现,如游戏中事件的发生、信息的实时展示等。二是指示性,游戏地图最主要的作用是供玩家实现准确定位,因此相较于美术作品而言,游戏地图往往具有明确的坐标体系,能准确指示距离、方位等信息。游戏中的重要地点、玩家自身的位置、队友的位置,都会在地图中有明确的标示。

2. 艺术性

为了提升玩家的视觉体验,游戏地图相比传统的地图、示意图等图形作品,在色彩的运用、图标的选择以及装饰的运用上,都更具艺术特征。首先,在色彩的运用上,以《魔兽世界》为例,在不同的区域采用不同的色彩来揭示其主要特点,如冬泉谷、寒冰王冠等以冰雪覆盖的地域主要采用白色,希利苏斯、奥丹姆等荒漠地域主要采用黄色,既增加了游戏地图的美感,又可以给玩家以直观的感受,增强游戏体验。其次,在图标的选择上,游戏地图也更具自由度,这些图标大小和形态都不相同,在传递信息的同时,具有强烈的艺术性。再次,在装饰的选择上,地图的

[6] 参见彭勃、徐惠宁、杨洋:《游戏地图特点分析及对传统地图设计的启发》,载《地理空间信息》2015年第4期,第163页。

[7] 应申等:《论游戏地图的特点》,载《武汉大学学报(信息科学版)》2020年第9期,第1335页。

边框、图标的美化、插图等内容都需要与游戏背景和风格相统一，这些装饰的设计，使得游戏地图呈现出较强的艺术性。有学者曾经如此评价过《魔兽世界》的地图装饰：“为丰富地图内容，设计者在地图的空白处放置了很多具有手绘画风格的插图与符号等标示，使得整个地图幅面协调统一，艺术感强。”〔8〕

（三）具有法律意义的游戏地图分类

游戏地图按照不同的标准，存在不同的分类方式，但在我国的司法实践中，引发纠纷的多为两类地图：游戏三维地图和游戏平面地图。虽然基于不同的游戏类型，对这两种地图的称呼并不相同，但一般来说，两种地图在游戏中各有作用。平面地图也叫作小地图、示意地图、游戏底图等，一般发挥鹰眼作用，多以俯视视角单纯运用线条来绘制，反映游戏地图的整体轮廓，布局结构等要素，主要起到提示玩家所处位置，标示该场所的主要通道、地貌等作用；三维地图也叫作大地图、场景地图等，是以三维模型构建的场景空间，具有地形、地物等要素，作为游戏战斗环境、探索环境等，虽然也起到提示作用，但除此之外，为了给玩家带来沉浸式体验，三维地图更强调装饰和美化，会采用色彩、特效等艺术处理手法，最终形成的三维地图往往都具有审美意义。

按表现方式不同，将游戏地图分为三维地图和平面地图的著作权法意义主要体现在以下两个方面：

第一，游戏平面地图并不注重色彩，甚至有些游戏平面地图没有色彩，是以单纯的线条来表现的。玩家在利用小地图时并不关注小地图在线条和色彩上表现出来的审美意义，权利人也并非基于美感而去设计小地图。但游戏三维地图的表现形式则既有线条又有色彩，可能还会加入特效、灯光等其他的手段，来使游戏场景地图的表现更具美感。根据《中华人民共和国著作权法实施条例》（以下简称《著作权法实施条例》）第4条有关美术作品的规定，游戏平面地图是否可以满足“有审美意义的”这一限定仍存在一定的疑问，而游戏三维地图则可以同时符合“由线条、色彩或其他方式构成的”“有审美意义的”这两个要件。

第二，从功能和目的上看，游戏平面地图主要起到提示玩家所处位置、通道、障碍物等信息的作用，是对游戏场景地图的说明，应可满足《著作权法实施条例》第4条“说明事物原理或者结构的示意图”的图形作品的要件。而游戏场景地图则既要给玩家美感，又有交互物等设计来起到在游戏中进行指引的作用，因此在讨论游戏场景地图的作品属性时，可能需要区分不同的情形来讨论其构成美术作品或图形作品的可能。

二、游戏地图著作权的司法实践

从《著作权法实施条例》的规定来看，游戏地图作为“线条、色彩或以其他方式构成的有审美意义的平面或者立体的造型”可以归入美术作品。同时，其又在游戏中起到了指引玩家行动，说明游戏中的地貌的作用，因此如果归入图形作品保护，也不存在太大的障碍。而在我国司法实践中，也的确将一部分游戏地图认定为美术作品，而一部分游戏地图却被视为图形作品给予保护。

（一）《DOTA2》诉《刀塔传奇》案〔9〕

2015年3月23日，暴雪在台北地方法院起诉《刀塔传奇》侵犯《魔兽世界》和《魔兽争霸》的

〔8〕 见前注〔6〕，彭勃等文，第164页。

〔9〕 北京市海淀区人民法院民事判决书，2015年海民（知）初字第18558号。

著作权和商标。同年5月,DOTA2开发商威尔乌集团(美国)(Valve Corporation)以侵犯著作权、商标权和不正当竞争起诉《刀塔传奇》的开发运营商中清龙图公司和莉莉丝公司,索赔3100万元人民币,北京市海淀区人民法院受理此案。同年6月,暴雪娱乐作为该诉讼第三人加入。^[10] 由于《DOTA2》和《刀塔传奇》都是在玩家中具有很高人气的游戏,《DOTA2》权利人的起诉也直接导致了2015年《刀塔传奇》在苹果应用商店(App Store)下架,此案引起了全球玩家的广泛关注。

但此案最后原被告双方达成和解,《刀塔传奇》后改名为《小冰冰传奇》重新上架,^[11]因此法院对此案并没有做出判决,但有学者认为DOTA2地图中“包含地貌、地势、地形、建筑物、植物等丰富内容。上述地图的绘制显然蕴含了作者的智力成果,富有独创性,根据《著作权法实施条例》第四条第八项规定,理应作为美术作品得到著作权法的保护”。^[12]

(二)《奇迹MU》诉《奇迹神话》案^[13]

《奇迹MU》诉《奇迹神话》案被认为是国内首例认定电子游戏的整体画面构成以类似摄制电影的方法创作的作品(以下简称为“类电作品”^[14]),以此对其进行保护的案例,因此受到了广泛的关注。本文主要关注游戏地图的著作权保护部分,因此不涉及对电子游戏整体画面是否构成类电作品的讨论,而仅探讨本案中游戏地图是否可以成为作品,以及法院最后将游戏地图认定为何种类型的作品。

本案中的原告壮游公司是游戏《奇迹MU》在中国大陆地区的独家运营商,其于2014年6月提起诉讼,认为被告开发和运营的《奇迹神话》中的12个地图名称、13张地图的俯视图、104个场景图与《奇迹MU》中的对应内容构成实质相似。在回答地图是否构成著作权法上的作品时,法院认为,地图名称的表达由于太过简单而难以满足独创性的要求,因而无法享有著作权的保护。但原告游戏中的地图俯视图、场景图在素材选择、构图、布局、线条轮廓、颜色等方面具有独创性,属于“线条、色彩或以其他方式构成的有审美意义的平面或者立体的造型”,具有独创性,构成著作权法规定的美术作品。

可见,在此案中,法院最后认定电子游戏的整体画面可以构成类电作品,但对于其中的地图,无论是三维地图还是平面地图,都认为其可以构成美术作品而获得保护。

(三)《王者荣耀》诉《英雄血战》案^[15]

本案原告腾讯公司的游戏《王者荣耀》是一款非常受欢迎的moba游戏(多人在线战术竞技游戏),腾讯公司发现由上海敬游软件科技有限公司开发、青岛魔伴科技有限公司运营,并于广州爱九游信息技术有限公司的九游手机游戏网及九游APP提供下载安装的手机moba游戏《英雄血

[10] 理达知识产权:《〈刀塔传奇〉改名〈小冰冰传奇〉 侵权案尘埃落定》,载搜狐网2016年5月16日, https://www.sohu.com/a/75531865_247685。

[11] 忘川:《龙图莉莉丝与暴雪 Valve 和解,〈刀塔传奇〉将更名〈小冰冰传奇〉重新上架》,载4399手机游戏网2016年5月15日, <http://news.4399.com/hangye/zixun/m/631524.html>。

[12] 姚远:《网络游戏运行界面的著作权问题研究——以〈刀塔传奇〉案为例》,浙江大学2017年硕士学位论文,第23页。

[13] 一审判决书参见上海市浦东新区人民法院民事判决书,(2015)浦民三(知)初字第529号;二审判决书参见上海知识产权法院民事判决书,(2016)沪73民终190号。

[14] 在2020年11月11日颁布(2021年6月1日实施)的《中华人民共和国著作权法》第3条中,已经用“视听作品”取代了“电影作品和以类似摄制电影的方法创作的作品”这一表述,由于案例发生时依然沿用2010年生效的著作权法的相关规定,所以法院的判决书中采用当时著作权法中的规定,认定为“类电作品”。

[15] 广东省广州市天河区人民法院民事判决书,(2017)粤0106民初14587号。

战》中游戏地图的布局和结构与《王者荣耀》的游戏地图极为相似，遂以著作权侵权提起诉讼。本案也被有关媒体称为“首例游戏地图著作权侵权案”。^{〔16〕}

法院认为，虽然“三条线路、中路与河道交叉”的形式在 moba 类游戏地图中很常见，但《王者荣耀》游戏地图中道路、草丛、河流、障碍物等元素的运用及外形、位置设计、色彩搭配、整体构图融入了独创性的劳动成果，其具有著作权法意义上的独创性。另外，法院认为虽然《王者荣耀》游戏地图缩略图具有一定的美观性，但其主要起到供玩家了解游戏地图的结构和地图内部的信息的作用，应属图形作品中的示意图范畴。而《王者荣耀》游戏场景地图针对路线、空间、障碍物、距离、高低等具体游戏元素，采用了搭建、修改、装饰、美化等方法，使之更为美观、艺术化，场景地图的主要作用是吸引游戏玩家并传达美感，故应属美术作品。

（四）《穿越火线》诉《全民枪战》案^{〔17〕}

本案中原告腾讯公司的游戏《穿越火线》是一款拥有较高知名度的射击类网络游戏。腾讯公司认为被告开发、运营的手机游戏《全民枪战》中的游戏地图、小地图和道具枪械美术作品与《穿越火线》中的游戏地图、小地图和道具枪械美术作品实质相似，构成著作权侵权，遂于 2017 年 3 月诉至广东省深圳市中级人民法院。在游戏地图和小地图方面，原告一共主张了运输船、火车站、巷战、新年广场、边贸城、巨人城废墟等 6 幅以立体场景、状态所表达的游戏场景地图，以及对应的游戏小地图（平面图）的著作权侵权。

在回答“游戏作品中的立体游戏场景地图（大地图）和平面游戏地图缩略图（小地图）是否属于著作权法意义上的作品以及是何种作品类型”的问题时，法院认为，射击游戏的核心部分是玩法（游戏规则）、场景地图设计（关卡）、游戏角色的能力（即数值数据）。

游戏地图满足著作权法上关于作品要件的规定，这是因为：游戏场景地图的设计包括了游戏地图的路线、掩体设计，以及空间、距离、方位等内容，完成这些设计后，还加入了草木、纹理、贴图等美术效果。游戏场景地图的具体表达，可分为“外在表现形式”和“内在结构中的综合表达”两个层次。第一个层次是最为直接的外在表现形式，即一般公众首先看到的由颜色、线条、图案等表现的模拟场景，如船、广场等。另一个层次是游戏场景地图的整体构图、轮廓、地图内部路径、障碍物形状及布局、掩体形状及布局，这些才是玩家最终关注并实际选择使用的，是赖以完成游戏任务的要素。不同的游戏地图，在线条轮廓、构图、地图内部素材选择、内部结构安排、布局安排、色彩搭配等方面具有独创性空间。因此，游戏地图具有著作权法上要求的独创性，可以成为著作权的客体。

至于游戏地图属于何种类型的作品，法院认为，游戏场景地图的功能并非以线条、图案或颜色等具有审美意义的平面或者立体的造型艺术作品来吸引观众。玩家或一般公众对游戏场景地图关注的重点是其整体轮廓造型、游戏场景内部元素的形状、组合结构设计以及相对空间位置的布局安排，而非地图场景表层的美术效果。相较于游戏图表层的美术效果，游戏地图整体构图、内部结构和布局方面的取舍、组合与设计，对游戏体验的影响更为显著，也更能体现游戏地图创作者设计水平、独创性程度之高低，因此，游戏场景地图的整体构图、内部组合结构和布局安排，不仅属于游戏地图的基本表达，更是核心表达。游戏场景地图将抽象战术场景进行形象化、具体化地表达的属性，与地图、示意图实质性特征相同，因此游戏场景地图具备认知性

〔16〕 安赫：《案例 | 首例游戏地图著作权侵权案一审有果》，载知产力网 2019 年 9 月 7 日，https://www.sohu.com/a/339434512_99928127。

〔17〕 广东省深圳市中级人民法院民事判决书，（2017）粤 03 民初 559 号。

作品的特征,如同地图、产品设计图等图形作品一样具备认知价值,应当被归入图形作品。据此,法院得出的结论是:游戏场景地图符合《著作权法》图形作品中“说明事物原理或结构”的“示意图”的类型。

但对于平面游戏地图缩略图(小地图),法院认为虽然小地图在实质上与场景地图无异,都是“说明事物原理或结构”的“示意图”,但在立体的游戏场景地图已经获得著作权法保护的前提下,不宜再对反映同一独创性要素的小地图提供著作权保护,否则将会造成重复保护。

三、游戏地图的作品属性分析

游戏地图的作品属性主要涉及两个问题:(1)游戏地图是否满足著作权法对“作品”的要求从而可以成为受著作权保护的客体;(2)如果可以成为作品,应归入哪一类作品?

(一) 游戏地图符合作品构成要件

我国立法上有关作品构成要件的规定,主要体现在《著作权法实施条例》第2条的规定:“著作权法所称作品,是指文学、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。”随着2020年《著作权法》的修订,该条被《著作权法》第3条第1款吸收:“本法所称的作品,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。”其中将“能以某种有形形式复制”修改为“能以一定形式表现”。其实早有学者对“能以某种有形形式复制”这一要件提出过质疑,^[18]而近年来又发生了“西湖十景”发型设计著作权案^[19]、音乐喷泉著作权案^[20]等着眼新型作品的判例,其中有关“可复制性”的讨论也引起了广泛关注。《著作权法》修订之后以“能以一定形式表现”替代了“能以某种有形形式复制”,适当扩大了著作权保护的范围,能够避免相关纠纷的发生,也使得法律的规定更为严谨。学者们进一步概括出作品的构成要件,^[21]包括:第一,属于文学、艺术和科学领域内;第二,具有独创性;第三,能够以某种有形形式复制/能以一定形式表现;第四,属于智力成果。

1. 游戏地图可以落入“文学、艺术和科学领域”

游戏地图的表现形式不同,起到的作用也不相同,因此不同类型的游戏地图,可能落入科学作品或艺术作品的范畴,也可能两种属性兼而有之,但游戏地图属于“文学、艺术和科学领域”应不存在太大争议。

2. 游戏地图的独创性

我国立法上并未对“独创性”给出确切的解释,^[22]学理上曾有将独创性解释为“是指作品是作者独立创作出来的,不是或者基本不是对现有作品的复制、抄袭、剽窃或模仿”。^[23]亦有学者

[18] 也有学者认为将“能够以某种有形形式复制”这一要件解释为“能够被客观感知的外在表达”较为合理。王迁:《知识产权法教程》(第四版),中国人民大学出版社2014年版,第26页。

[19] 浙江省杭州市中级人民法院民事判决书,(2011)浙杭知终字第54号。

[20] 北京知识产权法院民事判决书,(2017)京73民终1404号。

[21] 参见王兵等:《知识产权基础教程》,清华大学出版社2016年版,第31—32页;吴汉东主编:《知识产权法》,北京大学出版社2014年版,第50—51页;刘春田主编:《知识产权法》,高等教育出版社2015年版,第55—57页。

[22] 无独有偶,美国1976年版权法第101条“定义”以及国会立法说明中,唯独少了对“original work”即“独创性”一词的解释。

[23] 见前注[21],吴汉东书,第50页。

认为“具有独创性”，“也就是说，一件作品的完成是该作者自己的选择、取舍、安排、设计、综合的结果，既不是依已有的形式复制而来，也不是依既定的程式或程序（又称手法）推演而来”。〔24〕有学者直言“‘独创性’的概念以及判断‘独创性’的标准比较复杂”。〔25〕甚至在世界知识产权组织编写的《著作权与邻接权法律术语汇编》中，也未对“独创性”的解释进行细化与深入。〔26〕立法上未有清晰界定，加之学理上百花齐放、百家争鸣，导致司法实践中对于“独创性”的认定基本属于“个案认定”，尺度掌握不一，未有统一适用的标准。一般而言，对于“独创性”的理解分成两个方面，一为“独”，二为“创”。“独”的含义是“独立完成、源自本人”，它强调作品由作者独立完成，而非抄袭或模仿已有作品获得。“创”的含义较难表述，一般理解为“创”要求作品是作者“智力创造”的成果，具有一定程度的“创造性”，通过作者不同于他人的选择和判断，〔27〕展现其个性。

如果游戏地图是由游戏策划师与其他创作者独立完成，并非抄袭得来，那么其显然符合独创性中“独”的要求。而游戏地图的创作过程，至少能在以下几个方面反映出地图设计者进行的选择和取舍，从而使得最后呈现出来的游戏地图体现出创作者的个性，符合独创性中“创”的要求：（1）地图场景风格、核心玩法、构成要素等的设计，初步反映地图设计者对游戏难度、游戏路线和游戏地图基本呈现的思路；（2）在将抽象的游戏地图的总体结构以及各要素之间的关系进行可视化的具体呈现，即，将其以3D模型的方式表现时，不同的设计师对视线、空间、距离、通路、掩体等要素的具体形象的选择是不同的；（3）在对该3D模型中的各要素进行美化时，不同的设计师对色彩、贴图、纹理、草木等元素的选择也不相同。当然，游戏地图，尤其是仅起到功能性作用的游戏地图示意图，如果线条与色彩的运用过于简单，会导致留给设计者进行选择 and 取舍的空间并不大。在构成有限表达或通用表达的游戏地图上，很有可能因为适用融合理论而无法获得著作权保护。

3. 游戏地图可以有形形式复制/能以一定形式表现

这一要件在立法上的变化，对游戏地图的影响并不大，游戏地图既然满足“能以某种有形形式复制”，当然也满足“能以一定形式表现”。无论游戏地图是以卡带、光盘为存储载体，还是通过下载的方式直接存储在计算机硬盘上，甚或是以“云游戏”的方式直接存储在服务器端，都可以认为其已经以有形形式复制在了相应的载体上。除此之外，在游戏运行的过程中，也可以用截图、录像等多种方式对游戏地图进行复制。既然游戏地图可以以有形形式复制，而由于“以有形形式复制的形式表现”本身即属于“能以一定形式表现”，故而游戏地图可以满足“能以一定形式表现”，这并不需要太多论证。

4. 游戏地图属于智力成果

有学者用自然界中现存之物进行对比来说明“智力成果”，例如长江三峡上的神女峰无疑是一

〔24〕 刘春田主编：《知识产权法》（第二版），高等教育出版社2003年版，第45页。

〔25〕 王迁：《知识产权法教程》（第五版），中国人民大学出版社2016年版，第25页。

〔26〕 世界知识产权组织将“独创性”解释为：“就作品而言，原创性指它是作者本人的创作，而非对他人的作品完全或实质模仿。”其英文解释为：“Originality in relation to a work means that it is the author's own creation and is not copied totally or essentially from another work.”世界知识产权组织编：《著作权与邻接权法律术语汇编》，刘波林译，北京大学出版社2007年版，第171页。

〔27〕 郑成思先生曾有论述：“判断与选择如果真的体现在作品中，人们就再难否定作品的独创性，即难否定其可受版权保护的资格了。”郑成思：《临摹、独创性与版权保护》，载《法学研究》1996年第2期，第78页。

座自然天成的艺术品,但因为并非由人雕刻、创作完成,因此不能被认为是著作权法所称的作品。^[28] 著作权法所称的作品必须是一种智力成果,这意味着作品必须是经过人类的智力创作之后的产物,它应该是人类内心情感或思想的表达。而在游戏地图产生的过程中,从地图结构、场景风格、核心玩法的设计,到地图构成要素的安排和布局,再到美术效果的选择等,都凝聚着人类的智力创作。因此,游戏地图属于智力成果。

(二) 游戏地图的作品归类

相对于游戏地图是否可以构成著作权法上的作品,游戏地图可以归入何种类型的作品是更难回答的问题,也更具著作权法上的意义。主要表现在:^[29]第一,不同类型作品的构成条件不同,例如法院在认定美术作品时,往往需要其达到一定水准的艺术创作高度,而认定图形作品时,则无须满足这一要求;第二,不同类型作品的认定也有利于进行作品登记;第三,不同的作品类型可能导致所获保护不同,如美术作品存在展览权,而图形作品则与此无涉;第四,不同的作品类型的认定也将影响作品的利用方式以及侵权的认定,以游戏地图为例,如果游戏地图可以被认定为美术作品,则其权利人享有展览权、放映权,若他人未经许可进行了受展览权、放映权控制的行为,则构成著作权侵权。而图形作品的权利人因为不享有展览权、放映权,故亦无权阻止他人未经许可以展览、放映的方式利用作品。

在司法实践和学理讨论中,游戏地图的作品归类主要集中在美术作品和图形作品这两大类。虽然有学者认为如果“游戏地图与游戏中的其他元素结合达到了以类似摄制电影的方法创作的作品时,可以将其作为类电作品来予以保护”,^[30]但本文认为,此时是将游戏地图与其他游戏要素结合起来的整体作为类电作品,而非单独讨论游戏地图本身的作品类型。据笔者目前所知,司法实践中也没有将游戏地图单独认定为类电作品的判例,因此本文不讨论游戏地图是否可以构成类电作品。

1. 美术作品

在电子游戏诉讼的早期,权利人往往倾向于对所有以线条、色彩构成的游戏要素都以美术作品侵权来提起诉讼,这其中当然也包括游戏地图。游戏地图可以构成美术作品是最直观,也被认为最理所当然的结论。《著作权法实施条例》第4条对美术作品的定义为:“……是指绘画、书法、雕塑等以线条、色彩或者其他方式构成的有审美意义的平面或者立体的造型艺术作品。”因此,要构成著作权法上的美术作品,除了应以“线条、色彩或者其他方式构成”之外,还需要满足“具有审美意义”和是“造型艺术作品”两个条件。这两个条件要求可以被归入美术作品的表达不能只是为了功能性,艺术元素的表达也不能仅仅为其功能性服务。要求实用艺术品中蕴含的实用元素必须和艺术元素可以分离,才能作为美术作品受到著作权的保护正是基于这一原因。而在我国的司法实践中,又往往要求实用艺术品应当达到较高水准的艺术创作高度,^[31]也在一定程度上体现着《著作权法实施条例》中对于“具有审美意义”和“造型艺术作品”这两个要件的要求。

游戏地图,尤其是立体的场景地图,虽然也能起到提示玩家的作用,但这种功能性的作用主

[28] 参见前注[18],王迁书,第25页。

[29] 此处有关作品类型和专有权利的表述,采用《著作权法》(2020年11月11日颁布、2021年6月1日实施)第3条、第10条的规定。

[30] 祝建军:《网络游戏地图的反不正当竞争法保护》,载《人民司法(应用)》2018年第10期,第26页。

[31] 参见前注[18],王迁书,第85—86页。

要通过与游戏地图示意图的结合来实现。这类游戏地图对线条和色彩的运用,主要是为了实现美感,以给玩家沉浸式体验。对游戏地图中各种元素的装饰和美化、独特的灯光、特效的选择等,都使得这一类游戏地图具备了艺术性和审美性,达到了一定的美术效果,可以认为符合《著作权法实施条例》要求的“具有审美意义”和“造型艺术作品”这两个要件,因此可以认定为美术作品。

2. 图形作品

在游戏地图中,虽然有些游戏地图是由线条、色彩构成的,但并非为了展现美感。如在某些游戏示意图中,不同的色彩用来区分不同的阵营,不同的线条和形状用来提示通道和障碍物等。这些线条和色彩虽不能说完全不具有美感,但主要起到的作用并非向玩家传递线条和色彩组合产生的美感,而是提示玩家自己所处位置、场景内的通路等,玩家对这些地图的利用也仅仅是看中其游戏辅助功能,而不是去欣赏游戏地图的造型艺术美感。从这个意义上讲,主要实现功能性的游戏地图难以满足《著作权法实施条例》中“美术作品”需“具有审美意义”的要件要求。但结合《著作权法实施条例》中对于图形作品的定义,“为施工、生产绘制的工程设计图、产品设计图,以及反映地理现象、说明事物原理或者结构的地图、示意图等作品”,可见,我国图形作品既包括“为施工、生产绘制的工程设计图、产品设计图”,也包括“反映地理现象、说明事物原理或者结构的地图、示意图”。游戏地图显然不属于前者,且游戏地图虽然也叫“地图”,但与事实上的“地图”其实相去甚远,这一点前文已述,此处不赘。但将主要起到功能性作用的游戏地图归入“说明事物原理或者结构”的“示意图”应不存在太大争议。

3. 符合作品特征的其他智力成果

2020年11月颁布,2021年实施的《著作权法》对规定作品类型的第3条进行了修正,将第9款“法律、行政法规规定的其他作品”修改为“符合作品特征的其他智力成果”。这一修改使得符合《著作权法》第2条规定的作品构成要件的表达,即便无法被归入到任何一种既有作品类型中去,也可以获得著作权的保护。

对于游戏地图而言,前文已述,其符合作品构成要件,因而在2021年6月1日新法实施后,即便其无法被认定为美术作品或图形作品,也可以划入“符合作品特征的其他智力成果”获得保护。当然,由于目前的司法实践中,还未有适用修改后的著作权法的判决,所以只涉及美术作品和图形作品的讨论。

综上,对待游戏地图的作品分类,目前司法实践的经验是结合游戏地图的不同类型进行具体分析,如果游戏地图的作用主要是向玩家展现其艺术造型和美感,则可归入美术作品;如果游戏地图的作用主要是向玩家进行游戏功能的提示,如标识位置,指示通道,那么游戏地图应归入图形作品中的“示意图”,而非美术作品。如果游戏地图兼具提示游戏功能和展现美学表达两种作用,则需要具体分析:如果游戏地图的艺术性与实用性无法分离,由于著作权法无法保护实用性的那部分功能,则此时游戏地图无法获得著作权保护;如果游戏地图的艺术性与实用性要素可以分离,且两者兼而有之,则可由法院根据具体案情和实际需要,在美术作品和图形作品中择其一进行保护。

结 论

上述案例可见,目前我国司法实践对游戏地图——包括场景地图和缩略地图——是否构成著作权法中的作品,以及构成何种具体类型作品的问题,基本形成了以下结论:

第一,不论是立体的游戏场景地图还是平面的游戏地图缩略图,都有可供设计者进行选择、判断和取舍的空间,应可满足著作权法上对作品独创性的要求。

第二,在确定游戏场景地图所属的具体作品类型时,法院会综合考量游戏类型、游戏场景地图在游戏中起到的作用、设计者设计的步骤和基本目标等要素。在射击类游戏中,场景地图主要起到提示玩家相关信息、帮助玩家安排战略等作用,此时,场景地图并非为了传达作为美术作品的色彩和线条组合成的造型,而是为了“说明事物原理或结构”,此时,应将其归入图形作品中的“示意图”。而在MOBA、RPG等游戏中,场景地图起到的主要作用是向玩家展现其美学表达,有些玩家甚至会将游戏中的场景地图截取后作为电脑桌面、手机屏保等,此时场景地图并非为了“说明事物原理或结构”,而宜归入美术作品。

第三,游戏地图缩略图(小地图)主要是对场景地图整体轮廓和内部结构的简单呈现,往往位于游戏画面的一角,在不同类型的游戏中,起到的作用都是提示玩家其所在位置,可能遇到的障碍、通道、行进方向等信息。因此游戏地图缩略图并不是为了向玩家传递线条和色彩组成的造型艺术的美感,而主要是起到提示作用的“示意图”,因此游戏地图缩略图多被归入图形作品而非美术作品。

Abstract With the rapid development of the game industry, disputes and lawsuits on the video games are constantly emerging in China. These judicial practices make the problem on the attributes of video-game maps, one of the most important elements in the video games, become very apparent. Discussions on the attributes of video-game maps mainly focus on the following two questions: (1) Whether video-game maps can be the works defined in the copyright law or not? (2) If the answer is yes in the first question, what type of the works shall the video-game maps belong to? Under the premise that there are no explicit legislative guidelines, Chinese judicial practices have gradually accumulated valuable experience via continuous exploration on the above two questions. This paper attempts to collect and review the cases on the attributes of game maps, and summarize the answer of the above two questions, hoping to improve the legal system of copyright.

Keywords Video-Game Maps, Attributes, Works of Fine Art, Graphic Works

(特邀责任编辑:曹丽荣)