

## 摘 要

目前，通过政策的鼓励以及市场的供求关系，我国剧本杀产业欣欣向荣，正步入发展快车道，一批批优质的剧本杀作品陆续涌现进入市场，以沉浸式娱乐体验的方式广受年轻人的追捧，在剧本杀作品使用的过程中，有诸多行为存在着侵犯著作权的法律风险，由于法律漏洞和规定的不够具体，剧本杀作品的使用行为在这些方面出现了侵权认定的争议：店家提供盗版剧本杀剧本，店家主持玩家沉浸式体验盗版剧本，玩家发布剧本测评。本文试图对这三个方面进行分析探讨，对这些行为进行定性，明确侵权行为，以促进对剧本杀作品的保护。

本文首先对我国剧本杀产业发展概况及剧本杀构成要素进行介绍，引出剧本杀作品使用行为中的侵权争议，再阐明剧本杀作品中整体以及特定部分的作品属性与著作权归属，之后再对剧本杀作品的使用行为一一进行分析，一是对店家提供盗版剧本这一剧本杀作品使用行为进行讨论，分为店家购买电子版后自行打印和直接购买盗版成品两种情况。二是针对店家主持玩家沉浸式体验盗版剧本这一行为，通过对表演行为和公开表演的分析，来对是否侵犯表演权进行认定，并揭示侵权主体。三是针对剧本杀玩家在进行消费之后，发布剧本测评是否构成合理使用的角度探讨剧本杀玩家的侵权问题。先以“三步检验法”为基础，通过来自美国的“四要素说”作为借鉴，并与“转换性使用”规则结合，将剧本测评是否构成合理使用问题分成三部分进行讨论，即玩家发布剧本测评是否属于合理使用的特定情形（适当引用、转换性使用）、是否影响作品的正常使用（使用目的、被使用的数量和质量）、是否不合理地侵害著作权人合法权益，并由此进一步得出结论。最后对以上行为进行总结。

**关键词：**剧本杀作品；著作权侵权；表演权；合理使用

## ABSTRACT

At present, through the encouragement of policies and the supply and demand relationship of the market, China's script killing industry is thriving, is entering the fast lane of development, a batch of high-quality script killing works have emerged into the market, in the way of immersive entertainment experience widely sought after by young people, in the process of script killing works, there are many behaviors there is a legal risk of copyright infringement, due to legal loopholes and unspecific regulations, the use of script killing works has appeared in these aspects of infringement determination controversy: stores provide pirated scripts to kill scripts, The store hosts players to immerse themselves in pirated scripts, and players publish script reviews. This article attempts to analyze and discuss these three aspects, characterize these acts, and clarify infringement to promote the protection of script killing works.

This article first introduces the development of China's script killing industry and the constituent elements of script killing, leads to infringement disputes in the use of script killing works, and then clarifies the overall and specific part of the work attributes and copyright ownership of script killing works, and then analyzes the use of script killing works one by one, one is to discuss the use behavior of script killing works provided by stores, which is divided into two situations: printing after purchasing electronic versions and directly purchasing pirated finished products. Second, in response to the behavior of the store hosting the player's immersive experience pirated script, through the analysis of performance behavior and public performance, it is used to determine whether the performance right is infringed, and reveal the infringing subject. The third is to discuss the infringement of script killing players from the perspective of whether the release of script evaluation constitutes fair use after consumption. Based on the "three-step test", through the "four-element theory" from the United States as a reference, and combined with the "transformative use" rule, the question of whether the script evaluation constitutes fair use is divided into three parts for discussion, that is, whether the player's release of the script evaluation is a specific situation of fair use (appropriate citation, transformative use), whether it affects the normal use of the work (purpose of use, quantity and quality of use), and whether it unreasonably infringes the legitimate rights and interests of the

copyright owner, and further draws conclusions from this. Finally, the above behavior is summarized.

**Key words:** Script kill; copyright infringement; the right to perform; Fair Use

## 目录

第 1 章 导论.....	1
1.1 剧本杀介绍.....	1
1.2 剧本杀作品使用行为中的侵权争议.....	2
1.2.1 店家提供盗版剧本杀剧本.....	2
1.2.2 店家主持玩家沉浸式体验盗版剧本.....	2
1.2.3 玩家发布剧本杀剧本测评.....	3
第 2 章 剧本杀的作品属性与著作权归属.....	4
2.1 剧本杀的作品属性.....	4
2.1.1 剧本杀整体的作品属性.....	4
2.1.2 剧本杀特定部分的作品属性.....	7
2.2 剧本杀的作品著作权归属.....	9
2.2.1 剧本杀整体的作品著作权归属.....	9
2.2.2 剧本杀剧本的著作权归属.....	10
2.2.3 剧本杀其他部分的著作权归属.....	11
第 3 章 店家提供盗版剧本杀剧本的行为.....	13
3.1 购买电子版后自行打印.....	13
3.2 直接购买盗版成品.....	13
3.2.1 不侵犯复制权和发行权.....	13
3.2.2 不侵犯出租权.....	14
3.2.3 侵犯应由著作权人享有的其他权利.....	15
第 4 章 店家主持玩家沉浸式体验盗版剧本的行为.....	17
4.1 玩家使用剧本过程的行为是表演行为.....	17
4.2 剧本杀构成公开表演.....	19
4.3 剧本杀店家和剧本杀玩家属于公开表演行为的主体.....	22
第 5 章 玩家发布剧本测评的行为.....	26

5.1 剧本测评是否属于合理使用的特定情形.....	26
5.1.1 适当引用.....	27
5.1.2 转换性使用.....	27
5.2 剧本测评是否影响作品的正常使用.....	30
5.2.1 使用目的.....	30
5.2.2 被使用的质量和数量.....	31
5.3 剧本测评是否损害著作权人合法权益.....	31
5.4 剧本测评不成立合理使用时的侵权小结.....	32
第6章 结语.....	34
致 谢.....	35
参考文献.....	36

## 第1章 导论

### 1.1 剧本杀介绍

近些年，剧本杀作为一种新兴的娱乐产业，为广大人群提供了一种不一样的社交方式。剧本杀游戏在内容上是一种类似侦探推理游戏，需要一定的脑力理解，在这个基础上，为了丰富其形式，由真人扮演其剧本杀中的角色，使得玩家有身临其境之感，正是由于这种原因，剧本杀游戏在年轻人之间颇受欢迎，并逐渐在全国火热。

剧本杀的基本游戏规则是：剧本杀玩家在剧本杀门店店家指定的游戏主持人的主持下，选择自己的剧本；拿到剧本之后，剧本杀玩家先熟悉自己的角色的人物性格和相关背景，做好定位后进入游戏环节，在游戏过程中，玩家根据主持人及剧本的指引寻找线索，还原故事情节，与其他玩家进行沟通交流，了解事情经过及原委，从而进行推凶或还原剧本真相。最后，再由主持人对整个故事或案件进行复盘或揭秘。

剧本杀从构成要素上来区分，一般有两种类型：纯剧本式剧本杀和实景剧本杀。纯剧本式剧本杀（笔者把它定义为“小剧本”）比较简单，用到的东西较少，没有过于复杂，只需要一张桌子，多个人围在桌子周围，每个人都有一张卡片，上面有一个特定角色的情节或对话，从中他们可以提取线索，随后进行推理。在形式上，文字是剧本内容的主要体现形式，并散落在多个卡片上。实景剧本杀（笔者把它定义为“大剧本”），与纯剧本式剧本杀不同之处在于，由更多的要素组成，不仅包括书面文字剧本，还包括许多额外的元素，如音乐背景、视频回放、服装、道具、图形显示和非玩家人物互动，所有这些都形成了一个“大剧本”，给玩家一种身临其境的体验。

从产业链的角度来看，剧本杀涉及以下几个方面：剧本杀的上游主要是进行剧本杀内容方面创作，包括了剧本故事创作，配音，背景设置，插图等方面的创作，涉及相关作者的权利。中游连接着上游的创作者和下游的剧本杀消费者，主要包括了发行方、销售平台和展会等。下游则涉及剧本杀店家和玩家，是剧本杀作品使用行为的主体，本文也是围绕店家和玩家两大主体的剧本杀作品使用行为进行展开论述。

## 1.2 剧本杀作品使用行为中的侵权争议

### 1.2.1 店家提供盗版剧本杀剧本

剧本杀剧本作为一种作品，落入著作权法保护范围之内。制作、售卖盗版剧本对作者的复制权和发行权进行了侵害。然而针对剧本杀店家提供盗版剧本杀剧本这一行为，学者对其定性仍有疑问，根据著作权法的相关规定，发行权所规制的行为是出售或者赠与。也就是说必须对作品的所有权进行转移，方可纳入发行权规制的范围之内。但是剧本杀店家并未出售或者赠与剧本给玩家。。因此剧本杀店家的行为不侵犯作者的发行权。对于是否侵犯出租权这一点，对于出租权，意思是对他人的临时使用收取有偿回报，看似店家的行为符合该表述。但根据我国著作权法的规定，出租权的客体只包括计算机软件、视听作品以及录音录像制品，而文字作品被排除在外。所以剧本杀店家的出租行为并不侵犯作者的著作权。这样看来，对盗版剧本杀剧本的使用行为该如何进行定性值得讨论。

### 1.2.2 店家主持玩家沉浸式体验盗版剧本

在剧本杀游戏的过程中，店家安排主持人对玩家进行沉浸式体验剧本，针对这一剧本杀作品使用行为，一种观点认为，在游戏中主持人和非玩家角色主要是引导玩家表演，而不是表演剧本。主持人主要负责引导游戏流程、提醒游戏环节，其作用并不是表演。至于非玩家角色在游戏中某些时刻出现，来执行某些动作（比如忽然出现在一些推理剧本中，来恐吓玩家），依然是怀着为玩家表演提供指导和线索的目的，让情节继续发展。因此，不论是主持人，亦或是非玩家角色，都没有去表演剧本，而是在提供引导给玩家。还有另外一种观点表示，通过卡片里的信息，剧本杀玩家对里面的信息进行一个自我表达并相互问答，这个过程也不是在对作品内容做一个表达，而是对自己的理解做一个表达，这样的情况也不能构成作品“表演”。退一步讲，假如即使卡片上的文字被玩家一字不落的读出来了，其面对的对象也仅仅是参加游戏的一些朋友，并

不能说是公开表演。但是，表演权只能对公开表演作品的行为有约束力。这样看来，剧本杀店家无法归为表演的组织者。所以，那对于剧本杀玩家和剧本杀店家的剧本杀作品使用行为，如何进行评判呢。

### 1.2.3 玩家发布剧本杀剧本测评

在消费之后，有些玩家会根据剧本杀剧本，把相应的剧本测评发布到网络之上，内容涉及到作者的写作风格、故事的类型、人物角色及背景的设置等，这种测评无可厚非，不涉及剧本剧情和结局，也并不会导致其他玩家产生与体验剧本杀游戏相类似的体验，其表达形式与豆瓣、知乎中的书评相似，没有对剧本杀作品内容进行剧透，因而不构成侵权。

而一些玩家发布了包含剧本内容的剧透的测评，也可以被称之为剧本杀复盘解析。这种情况下，复盘解析经常包括推凶的方法、剧情的还原、结局的真相解析等。在剧本杀测评涉嫌剧透的此种情况下，玩家介绍某一作品，是否构成“适当引用”，需要具体问题具体分析。



## 第 2 章 剧本杀的作品属性与著作权归属

### 2.1 剧本杀的作品属性

纯剧本式剧本杀，即“小剧本作品”，作者对故事进行独立创作，其内容通过文字形式表达出来，作品完成后即受我国著作权法保护<sup>1</sup>。即便该作品是由众多卡片组成，卡片上包含作品的分散内容，但是，作品的认定并不受这种形式影响。

实景剧本杀，即“大剧本作品”，相对于纯剧本式剧本杀，由更丰富的要素组成，除了有剧本，还有各种多种多样的图片、服饰、特定布景和背景音乐等元素，其中游戏规则设计巧妙、场景逼真，机械及声光电技术复杂，还可以通过真人 NPC（Non-Player Character，非游戏玩家的角色）<sup>2</sup>互动，让玩家在剧本杀游戏中获得很强的沉浸感和代入感，来实现最优的沉浸式体验。剧本故事在表达内容的形式上，除了文字表达的形式，还充分结合了以上的种种要素，通过这种整体的表达，最终形成了特定主题的剧本杀。

对于纯剧本式剧本杀而言，其构成简单明了，在认定作品时不会产生不同的看法。相反实景式剧本杀，由多种元素构成，认定起来比较复杂。所以应该综合各方面的规定去进行其作品属性的判断<sup>3</sup>。

#### 2.1.1 剧本杀整体的作品属性

《著作权法》保护的客体是作品，同时，作者享有权利的前提也是作品。<sup>4</sup>《著作权法》在 2020 年通过了第三次修改，对我国的作品的定义和类型这方面的相关条款，有三处修改较为突出，对长期以来的作品条款的实践争议进行了解决：第一点，对什么是作品进一步明确，是一种有独创性的智力成果，并且属于文学、艺术和科学的范围之内；第二点，增加了“视听作品”以代替原来

<sup>1</sup> 王迁.商家在经营“剧本杀”中使用盗版的定性问题[J], 中国版权,2021(05):23.

<sup>2</sup> NPC=Non-Player Character, a video game character that is not controlled by a player of the game. See Oxford Advanced Learner's Dictionary 1049 (9th ed. 2016).

<sup>3</sup> 下文论述中涉及剧本杀整体表达的作品及特定部分的作品中的剧本杀，均指实景剧本杀。

<sup>4</sup> 吴汉东.著作权法第三次修改草案的立法方案和内容安排[J].知识产权,2012(05):14.

的“电影作品和类似摄制电影的方法创作的作品”；第三点，补充了“其他作品”，对作品类型进行适当放开。对于此次法律的修改，全国人民代表大会常务委员会法制工作委员会的石宏曾发文进行了专业的解释，满足以下四个条件，才能构成作品：一是智力成果；二是可以通过一定的形式进行表现；三是具有独创性；四是该创作必须属于以下领域：文学、艺术和科学。<sup>5</sup>我国《著作权法》保护的作品通过以上充分的讨论和立法的确认，采用了开放的模式来评判作品类型。换句话说，《著作权法》保护的作品包括了所有能以有形形式表现的智力成果，并具有独创性的文学、艺术和科学领域内的作品，《著作权法》中明确列举了八类，具体展开来说有十三种作品，作为作品的主要类型，但这些法定类型并不能覆盖所有的作品，所有在某些特殊情况下，也会存在着其他作品符合作品特征，这种情况下，该作品理应受到《著作权法》的保护<sup>6</sup>。所以，对于特定主题的剧本杀，其整体的表达能否受到《著作权法》的保护，第一步是要判断其能不能符合整体作品的构成要素，然后再对其表现形式进行判定，属于哪种类型的作品。

剧本杀构成要件众多，其整体表达主要是通过以下几个要素组合起来。第一，剧本。剧本杀的关键要素是剧本，其中的推进情节流程、剧本杀故事的内容、剧情等都是通过文字的方式来进行描述。第二，场景设计及各种相关的施工图纸，包括效果场景图、装修施工图、设计灯点图、平面布局图和其他图纸。其中一些是由设计公司进行专门设计。开发者通过对剧本进行自己的理解来对剧本杀的主题进行设计，根据自己想象。来进行现场施工。从而，把自己的设计风格运用到剧本杀主题设计之中。第三，NPC表演。少数的NPC表演会有改编或者即兴创作的情况，但是大多数的NPC表演没有自由发挥和即兴表演。他们只是根据剧本中的安排，严格执行某些特定的表情、动作和声音。以便更顺利地推动剧情发展。第四，游戏规则。剧本杀规则是通过把完整的故事情节，分割为一个个小的文字片段，并分发给游戏玩家，剧本杀玩家通过自己手中剧本的内容和线索来进行推理，并与其他玩家互动，整合整个故事，并对故事予以还原，该游戏规则是剧本推进必不可少的要素。第五，在场景内的物品摆放和道具摆放、光电效果和机关设计。大部分的通用机关和道具物品都是通过外

<sup>5</sup> 石宏.《著作权法》第三次修改的重要内容及价值考量[J].知识产权,2021,(02):5.

<sup>6</sup> 《著作权法》第3条。

部来进行采购，接着组合搭配起来，来对剧情进行呈现。只有少部分是由开发者自己来设计研发道具机关，然后把故事和场景结合起来创造出一种特殊的氛围效果。第六，音频，音效和视频。背景里的音频一般是由配音演员根据录制好的、写好的台本，在剧本杀店铺的雇佣或聘请下进行录制。而背景音效和视频，少部分是由剧本杀开发者制作而成；大部分是直接从上下载。剧本杀整体的表达，包括了上面的几个要素，根据现行的著作权法以及著作权法实施条例。该剧本杀整体表达构成了作品。第一，其整体表达并不是一次性的，其可以予以复制，并通过一定的形式表达出来。第二，这种剧本杀整体表达是一种智力成果。通过作者的独特想象和设计而形成。第三，该作品包含着众多的独创性内容。比如说，多媒体的效果展示，物品的陈列，场景环境的设置。第四，该作品属于艺术、文学、科学领域之中的创作类型，给人一种精神和文化的享受。通过多个角度和维度，使得剧本杀玩家能够在剧本杀场景中有立体沉浸式体验感。所以，从这个角度来说，其整体表达的构成落入了著作权法保护的范围之内，可以作为一种整体作品来看待。

剧本杀整体表达落入著作权法的作品保护范围，但应该属于哪种类型的作品。关于这一点，有不同的看法。在本文中，剧本杀的整体作品，被定义为一种戏剧作品。

根据现行著作权法实施条例的相关规定,戏剧作品是指歌剧、话剧、地方戏等供舞台演出的作品。所以，其定义不仅包括了传统的戏剧作品，还包括了在时代发展中，可能出现的其他新型类似戏剧的作品。关于戏剧作品在著作权法中的定义，有一定的争议，有人认为，戏剧作品是一种复杂的、多层次的艺术<sup>7</sup>，它包括了时间和空间的结合。有机的把音乐、文学、舞蹈、建筑、灯光各种各样的艺术表现手段结合了起来。<sup>8</sup>相反，另一种观点认为，戏剧作品是仅仅指剧本。该剧本由多种元素，比如说：音乐、配词、对话、旁白、舞蹈等多种元素构成，而不是在舞台上所呈现出来的视觉效果。<sup>9</sup>本文认为，前一种观点更值得肯定。戏剧作品不单单是指文字剧本，此种定义过于狭窄。而应该是包括呈现在大众面前的故事情节。音乐美术舞蹈建筑等各种元素的有机体。随着时代的发展，剧本杀整体作品的出现，正好包含了以上内容，成为一种新型的戏剧作

<sup>7</sup> 刘春田.谈谈戏剧表演艺术家的权利[J].中国戏剧,1993, (08): 40-42.

<sup>8</sup> 刘春田.知识产权法（第3版）[M]，高等教育出版社、北京大学出版社,2007.

<sup>9</sup> 郑成思.版权法[M]，中国人民大学出版社,1997.

品，给人以沉浸式的感受。来自伦敦的研究者曾经根据《不眠之夜》这一戏剧作品。对沉浸式戏剧中的五个方面进行了总结。1.该戏剧有一个故事主线，所有戏剧参与者都按照此故事主线进行演出配合，从而完成该戏剧作品。2.其设计逼真，可以让普通观众产生忘我，从而体验到戏剧中的情节和人生，观众有自己的一个特殊感受。3.这些戏剧演出既包括根据具体场景而做出的道具，也包括各种艺术背景等其他元素。4.该戏剧中通常人数较多，戏剧中的人物可以相互交流、互动来探讨剧情，或者完成相应的任务，以推动剧情的发展。5.沉浸式的戏剧不仅仅是视觉和听觉上的刺激，它至少延伸到了五种感官。如触觉、味觉、听觉、视觉、感官。<sup>10</sup>因此，这五种元素，在实景剧本杀中都有了相应的体现，使得剧本杀玩家进入了剧本杀剧情，并与其他玩家发生互动，而不单纯是作为一个旁观者进行观看。也就是说，剧本杀玩家在观看的同时，自己也是剧本戏剧中的一个角色。实景剧本杀，相对于玩家来说是一个戏剧作品，给玩家相应的作品体验。因此，该实景剧本杀落入了戏剧作品的范畴。

### 2.1.2 剧本杀特定部分的作品属性

剧本杀整体作品其作品属性可归为剧本作品。在此整体作品之中，是由各个不同类型元素要件组成。他们分别也有可能构成相应的作品。<sup>11</sup>因此，剧本杀的特定部分，比如说剧本、场景、设计图纸、原创图片以及在剧本杀中使用的音乐背景，都有可能构成相应的作品。具体来说，自己写的富有独创性的剧本，可能构成文字作品。在剧本场景里面使用的一些自身设计的实体，可以归纳为模型作品。在玩家玩剧本杀的过程中，按照图纸进行线索手记。其使用的图纸可能构成图形作品。至于剧本杀中使用到的图片以及剧本文字中插入的图片。还有，为了推进故事情节而使用的背景音乐，都有可能纳入美术作品和音乐作品的范畴，以上是其特定部分的作品属性。

另外，剧本杀作为一种真人扮演角色的游戏。在此过程中使用的游戏规则。是否应归入作品的范畴，这一点值得一提。游戏规则它本身是在游戏中一种通用型的标准，按理说是属于思想范畴。然而，在剧本杀中其运用到的游戏规则

<sup>10</sup> See Jonathan Mandell, *Immersive Theater, Defined: Five Elements in Sleep No More, Then She Fell, and More*, HowlRound, Feb.6, 2016, p4.

<sup>11</sup> 丛立先.网络游戏直播画面的可版权性与版权归属[J].法学杂志,2020:12.

并不一样。因为，在剧本杀游戏中，每个玩家的剧本都是一小部分，并不是一个完整的剧本，每个玩家无法看到完整的剧本。而是需要在游戏的推进中进行体验，有一个还原过程。再者，每个玩家都不知道整个剧本的完整剧情，而只能对自己手中的部分剧本进行理解以及解析，通过与其他玩家进行交流沟通，去了解整个故事框架。从而能够知道自己的部分剧本是属于在整个剧本中的什么样的位置<sup>12</sup>。通过这样巧妙的设计，可以把各种游戏玩法，道具，陷阱设置。推理技巧进行串联，从而构成多种多样的剧本杀剧情。正是由于这种游戏规则，使得剧本杀独特具体的特点能够更好的展现出来，成为剧本杀游戏尤为重要的要素。然而，在这样的情况下，游戏规则的编排是否属于作品就值得研究。在 *Mazerv.Stein* 这个案件<sup>13</sup>里面，产生了一个普遍被认可的保护界限标准，即著作权法仅保护思想的表达，对思想本身并不予以保护的思想/表达二分法理论。因此，对于剧本杀中设计的游戏规则能否属于著作权法中作品的范畴。按照美国思想表达二分法的理论来说，首先就是要分析剧本杀游戏中游戏规则的编排到底是抽象思想后面的表达还是思想本身。在这里，本文的观点是，剧本杀游戏中的游戏规则是一种思想表达。其具有其独创性，原因在于剧本杀游戏规则相对于其他游戏的区别性。比如说，在其他的桌盘游戏（例如三国杀、狼人杀纸牌游戏里的游戏规则是通用的。但剧本杀的游戏规则不同，几乎每个剧本杀游戏都有着特定的场景、剧本以及剧情。相应的，其游戏规则与剧本杀内容上相匹配。只有这样，才能使得整个剧本杀游戏能够串联起来，并且让玩家通过剧本杀具体的游戏规则来进行寻找线索、还原剧情、拼凑真相等行为。所以从这个角度上来看，剧本杀的游戏规则并不同于一般性的、通用性的游戏规则。而是按照每个剧本杀的具体情况进行修改、调整，使得游戏规则有其他独特性。除此之外，在剧本杀中的游戏规则基本上是由开发者在剧本原有的基础之上，通过自己对剧本杀剧情的了解，并根据特定的剧本杀内容另外编写而成。完成之后，还要进行一个调试的过程。在正式的剧本杀游戏规则形成之前，要经过一个漫长的试玩过程<sup>14</sup>。在剧本杀测试里，对其中的台词、人物装扮以及相应的性格进行修改、调整。此外，还包括场景道具等各种线索的适应调整。所以，

<sup>12</sup> 叶青. 扮演、戏剧化及其空虚：剧本杀作为文化现象[J].艺术评论.2021,139.

<sup>13</sup> "A copyright protection is given only to the expression of the idea—not the idea itself." See *Mazer v. Stein*, 347 U.S. 201 (1954), p.217.

<sup>14</sup> 臧梦璐. 剧本杀：三分靠硬件,七分靠软件[J].光彩.2021,(10):34.

综合以上来看，在剧本杀里面的游戏规则具有其独创性，应当归之为演绎作品<sup>15</sup>。从表现形式上看可以认为是口述作品或者是文字作品。

## 2.2 剧本杀的作品著作权归属

完成作品创作时，其作品著作权归属被称为著作权的原始归属。<sup>16</sup>在我国，对作品著作权原始归属的规定是：以著作权属于作者为原则，以特殊规定为补充，以合同约定的为例外。<sup>17</sup>很明显，剧本杀作品并不属于上面提到的特殊作品。比如说电影作才属于该句中的特殊规定品，剧本杀的作品著作权归属不适用特殊规定，而适用原则性规定。整体来说，剧本杀的作品属于一个大的作品，归于戏剧作品的范畴。但细分之下，大作品是由各种小的类型的作品组成，其中包括剧本、场景布置、音乐、演员表演，其中可能涉及到很多作品类型。除了剧本，开发者可以行使整体作品的著作权之外，每一个对作品具有独立权利的权利人都可以对其独创性作品行使权利。因此我们需要从大作品往细分作品的方向去研究剧本杀作品的相应权利归属。

### 2.2.1 剧本杀整体的作品著作权归属

剧本杀文创公司作为开发者，一般是剧本杀整体作品的作者，因此是剧本杀整体作品的著作权人。开发者在创造整个剧本杀作品时，对其中的整体设计、故事情节、场景布置、道具分配等方面，花费了巨大的经济成本，并承担了相应的经济风险、行政责任和民事责任<sup>18</sup>。在纯剧本式剧本杀的基础之上，实景沉浸式剧本杀依据其中的内容情节，通过自我想象的一些设计，设置了与剧本杀内容相适应的场景结构，并糅合了音乐视频和相应的表演，来带领剧本杀玩

<sup>15</sup> 关于演绎，根据我国《著作权法》第13条规定，在获得原作品著作权人授权许可的情况下，可以进行演绎创作，演绎形成的新作品的著作权归演绎者所有；对于演绎的具体表现形式，《著作权法》明确界定为“改编、翻译、注释、整理”四种形式。

<sup>16</sup> 曹新明.我国著作权归属模式的立法完善[J].法学,2011,(06):81.

<sup>17</sup> 同注释16.

<sup>18</sup> 《上海市密室剧本杀内容管理暂行规定》于2022年3月1日正式施行，第5条规定：密室剧本杀文化业态经营单位应当建立健全内容自审制度，配备内容审核人员，实施相应的技术监管措施，对经营中使用的剧本、设置的场景、提供的服装和道具等内容和活动进行自查与管理，保障内容和活动的合法性。

家进入故事情节并推动剧情发展。游戏结束前，开发者通过对剧本杀游戏进行一个复盘过程，比如说主持人讲解、放印音频视频的方式，来给玩家复盘整个故事。总的来说，剧本杀游戏就是在开发者的设计之下，使得玩家经历整个流程来收获到身临其境的一种精神文化体验。由于剧本式的作品涉及到的著作权人非常多，为了将其进行一个平衡，剧本杀的整体作品的著作权归属，原则上可以参照视听作品中的著作权归属，也即剧本杀整体作品，由开发者享有著作权。特定部分的作品由作者享有作品署名权，并可按照合同约定，作者有权获得相应的报酬<sup>19</sup>。开发者的角色是组织者、主持者、运营者，是剧本杀整体作品的著作权人。如此设置可以对开发者增加投入，进行一个激励作用，使得其可以有动力创造更多优秀的剧本杀作品<sup>20</sup>。

## 2.2.2 剧本杀剧本的著作权归属

作为剧本杀的核心要素——实体剧本，一般有两种方式来源：第一，开发者自己创作或者委托他人创作。第二，购买现成的剧本。其中购买现成的剧本，其著作权依然归原著作权人所有，剧本杀开发者可以通过合同获得许可并注明。即剧本著作权的使用期限和权限。开发者取得实体剧本著作权还可以通过受让的方式，但其著作权只能是作品的财产权。

剧本杀剧本的质量高低决定着客源的多少，因而剧本成为剧本杀开发者最为重视的部分。然而高质量的剧本为数并不多且价格方面较高，因此剧本杀开发者会更倾向于自己去进行剧本创作。其创作的方式多种多样，包括合作创作、职务创作、委托创作和自行创作。第一、合作创作剧本。合作作品是多个合作创作者在一个创作和意向一起进行的创作性投入而完成的作品<sup>21</sup>。其著作权归属于多个合作作者<sup>22</sup>。剧本杀剧本符合两个条件才能构成合作作品。1. 多个合作作者对该作品有实质性的参与并进行创作<sup>23</sup>。2. 多个合作作者在意识思想上有共同创作的一致性合意。此外，可以分开单独使用的合作作品，其可以

<sup>19</sup> 张革新.舞剧作品的著作权及其法律保护[J].社会科学家.2019(09): 116.

<sup>20</sup> 张革新.论戏剧作品的权利归属与行使[J].甘肃政法学院学报.2012(03): 74.

<sup>21</sup> 左梓钰.论合作作品的著作权法规范[J].知识产权,2020(07):81.

<sup>22</sup> 我国《著作权法》第14条规定了合作作品，第1款规定两人以上合作创作的作品，著作权由合作者共同享有。

<sup>23</sup> 同注释22.

分开独立的部分由其作者单独享有著作权<sup>24</sup>。比如说附有内含图画剧本杀剧本作品。美术部分和文字部分可以分别由其创作作者单独地享有相应的著作权。第二、委托创作。顾名思义，是由剧本杀开发者与剧本创作者之间的一个委托合同来确定彼此之间的权利义务关系。委托创作的剧本的著作权人，如果合同有约定，按合同约定。如果未约定或者是约定不清，则受托人是该剧本的著作权人<sup>25</sup>。另外，如果开发者是为了在剧本杀门店使用进行委托创作作品时，在此种情况下，著作权人仍是受托人，但委托人可以在其委托目的范围内，即在门店使用的范围内免费使用委托作品<sup>26</sup>。第三、职务创作。很多写手受雇于剧本杀开发者，为开发者编写撰写剧本杀剧本，在此种情况下，剧本杀写手为了完成公司的工作任务而进行创作的作品，除特殊职务作品之外。该剧本杀剧本的著作权人仍为该作者，但公司有权在两年内，对其在业务范围中优先使用<sup>27</sup>。

### 2.2.3 剧本杀其他部分的著作权归属

实景剧本杀里面的场景设计，比如说：灯光、道具、场景布置都对剧本杀的剧情有着极为重大的作用。它可以创造氛围、衬托剧情，为剧本杀玩家和 NPC 创建提供了特定的背景。通过对环境的再现以及对表演的支持，剧本杀场景的设计对剧本杀游戏所表现的艺术美感和思想都极为重要。然而场景设计并不是场景设计人员的创造性智力产物<sup>28</sup>。而是在开发者的指引下，场景设计人员通过对该剧本杀剧情、内容的了解进行的一种技术性舞台设计。所以。灯光道具、舞台背景的设计人员不能作为剧本杀整体作品的著作权人。但是，由其独立创作的背景图片、游戏图纸可以构成图形作品美术作品。在没有合同约定的情况下或者约定不清时，设计人员是该作品的著作权人。

<sup>24</sup> 我国《著作权法》第 14 条第 3 款规定，合作作品可以分割使用的，作者对各自创作的部分可以单独享有著作权，但行使著作权时不得侵犯合作作品整体的著作权。

<sup>25</sup> 我国《著作权法》第 19 条规定了委托作品，即受委托创作的作品，著作权的归属由委托人和受托人通过合同约定。合同未作明确约定或者没有订立合同的，著作权属于受托人。

<sup>26</sup> 同注释 25。

<sup>27</sup> 我国《著作权法》第 18 条第 1 款规定了职务作品，即职务作品是自然人为完成法人或者非法人组织工作任务所创作的作品，其著作权除了该条第 2 款规定的特殊职务作品之外，一般由作者享有著作权，但法人或者非法人组织就该职务作品享有两年的优先使用权。

<sup>28</sup> 张革新.舞剧作品的著作权及其法律保护[J].社会科学家.2019(09):115.



对于实景剧本杀的背景音效、视频和录音等其他部分，其作为独立的作品，在没有明确约定归开发者所有的情况下，著作权亦归其原创作者所有，在此不再赘述。

## 第3章 店家提供盗版剧本杀剧本的行为

### 3.1 购买电子版后自行打印

剧本杀店家在经营剧本杀的过程中，第一种取得盗版剧本杀剧本的方式。主要是通过在网上购买盗版剧本杀的电子版，之后再下载打印。毫无疑问，这种行为构成复制行为。因为自行下载并打印的行为产生了新复制件在物质载体上，而且这种情况的复制并不能免责。因为只有在商家为了个人的欣赏、研究和学习的条件下，才可以免责。所以，剧本杀店家的行为侵犯了著作权人的复制权，应当承担相应的侵权责任并予以赔偿。退一步来说，剧本杀店家在购买电子盗版剧本杀后，没有进行打印行为，而只是将电子版盗版剧本杀储存于电子载体之中后直接提供给玩家，这种情况下的下载行为仍然属于复制行为。因为电子介质里面产生了新的作品复制件，所以剧本杀店家仍然构成对复制权的侵权。

### 3.2 直接购买盗版成品

剧本杀店家取得盗版剧本杀，还有第二种方式，即其直接购买盗版产品，然后提供给玩家进行娱乐，在此种情况下，剧本杀店家的行为是否侵犯了著作权。针对这一点，仍然要对店家的行为进行分析。有人认为，店家对相关作品进行了“使用”。但是日常用语中的使用和著作权法中规定的使用，其含义并不一致。著作权法中的使用是指某些特定的行为，比如说，表演、复制、信息网络传播等等，这些都是著作权法所规制的行为。如果说在口语中的使用，不属于著作权法所规制的行为，那么该口语中的使用就不是著作权法中规定的使用。比如说，日常生活中人们阅读盗版书籍，在口语上可以说是在使用盗版，但著作权法中并不存在相应的阅读权，所以该阅读行为并没有落入著作权法规制的行为范围之内，也即该行为不能纳入使用的范围。

#### 3.2.1 不侵犯复制权和发行权

剧本杀店家直接购买了盗版产品，在这个过程中并没有实施著作权法专有权利规制的行为，比如说复制行为。因为店家拿到的是盗版成品，复制行为是由盗版的制作人实施的。因此店家并不构成对著作权人的复制权侵犯，无法追究其侵权责任。另一方面，店家作为盗版产品的持有者，把该盗版剧本提供给玩家进行娱乐的这个过程中。也并不存在发行行为，根据著作权中发行行为的定义，只有出售、赠与等行为才构成对发行权的侵犯。店家没有出售、赠与剧本杀成品给玩家，因此，店家也没有侵犯相应作品的发行权。

### 3.2.2 不侵犯出租权

在以前，《著作权法》中的出租权是包括发行权的内容。后来我国将发行权从出租权中分离出来，但对美术、文字、音乐作品的出处却没有进行规定。因此在实际受理案件的过程中，我国对涉及盗版作品的复制件的行为存在疑惑。

根据1991年《著作权法实施条例》中的相关规定，发行的意思是向公众提供一定数量的作品复制件，通过某些方式比如说出租、出售方式来实现。所以在这种情况下，出租行为是包含在发行行为的范围之内的。尽管发行权会一次性用尽，对合法售出的作品复制件进行出租并不会构成侵权，但如果对盗版作品的复制件进行出租，就会构成侵犯发行权。在2001年，《著作权法》修改之后，将出租权从发行权中分离，使之成为独立的专有权利，此时发行权里的发行只包括，通过赠与或者出售的方式，给公众提供作品的原件或者复制件对有形载体的所有权进行转移的行为。这样，在他人出租盗版的文字作品、音乐作品、美术作品复制件的情况下，作者就不能向其主张出租权。因为出租权的客体只能是计算机软件和影视作品。同时，也没有办法主张发行权，因为出租行为不在发行权的规制范围之内。此外《著作权法》第59条规定，出租者不能证明其出租的复制品是有合法来源的，应当承担相应的法律责任。这一规定对文字作品、美术作品并不适用。即使出租者对其出租的美术作品、文字作品的复制件无法证明其合法来源的此种情况下，也无法根据直接的法律依据对其进行追究。在存在情况下，就打击出租盗版作品复制件的行为来说就更加不利。

例如，上海普陀区人民法院和上海知识产权法院分别在一审、二审审理的同一场侵权纠纷一案里面，其主要涉及的是，对出租盗版的美术作品复印件进行展览而产生的侵权纠纷。被告世盟公司把某美术作品模型出租给被告欢歌公

司，被告欢歌公司将该美术作品模型进行展示行为，由于该模型属于非法复制而来，被认定明显侵犯了著作权人的展览权。另一方面，展览方租赁该非法复制的模型，此时，出租方没有对展览方进展览授权行为，因此而不侵犯展览权。同时该出租行为并未落入发行权的控制范围之内，因而也不侵犯相应的发行权。对美术作品的出租并不构成对出租权的侵犯，亦无法证明非法复制行为是由出租者自行实施的，所以，出租者也没有侵犯复制权。这样看来，出租者的行为就不能被追究任何法律责任。该案的一审、二审判决均认为被告欢歌公司没有侵犯发行权，复制权，出租权。<sup>29</sup>然而，此种案件里的出租者被判定不侵权，显然就不合理。

对于剧本杀店家提供盗版剧本给玩家进行娱乐的行为，毫无疑问是属于一种出租行为，但对于此类行为是否落入著作权人的专有权利范围之内，存在一定的疑问。根据我国《著作权法》的相关规定，出租和发行权被明确区分，剧本杀的店家向玩家临时提供盗版剧本的行为该如何定性，显然剧本杀剧本并不属于出租权中规定的计算机软件或者是视听作品。所以剧本杀店家提供盗版剧本复制件给玩家进行游戏的行为并不侵犯发行权，同时也不侵犯出租权。

### 3.2.3 侵犯应由著作权人享有的其他权利

在本文中的观点是，剧本杀店家提供盗版剧本杀剧本给玩家进行娱乐的行为，可以将其归为《著作权法》第十条第一款第十七项规定的“应当由著作权人享有的其他权利”所控制的行为。

一方面，盗版复制件不论是以什么方式在市场上流通，例如买卖、出借、出租，都是未著作权人的许可，所以不论复制件的所有权是否在转移，在市场上流通的复制件数量都已都已经超过了原本著作权人许可时市场上流通的复制的数量。相应的，著作权人潜在的市场机会和潜在的经济收入都一定程度上造成了损害，这种情况在出租的情况下表现得更为明显。所以为了激励著作权人有动力持续进行新的创作。对未经著作权人许可复制而产生的复制件往市场流动这一现象有必要进行规制并控制复制件数量。因此在著作权的其他权利没有办法规制的情况之下，第17条的规定可以很好的对这一缺陷进行兜底性弥补。

<sup>29</sup> 上海知识产权法院民事判决书（2017）沪73民终41号。

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/155323122022011103>