

# 从《黑神话：悟空》版权争议看游戏产业知识产权保护的困境与对策

莫裕俊

浙江万里学院，浙江宁波，315000；

**摘要：**随着数字技术的飞速发展，游戏产业已成为全球文化创意经济的核心增长点，其蕴含的创新价值与商业潜力日益凸显。然而，在产业蓬勃发展的背后，知识产权纠纷频发，成为制约行业可持续发展的关键瓶颈。《黑神话：悟空》作为国产 3A 游戏的标杆之作，其引发的系列版权争议犹如一面镜子，折射出当前游戏产业在知识产权保护领域存在的诸多深层问题。深入剖析这些争议背后的制度缺陷与实践困境，探索行之有效的保护路径，旨在为游戏产业的健康、持续发展提供有益参考。

**关键词：**《黑神话：悟空》；游戏产业；知识产权保护；困境；对策

**DOI：**10.69979/3041-0673.26.02.038

## 引言

随着数字娱乐产业的蓬勃发展，游戏产业已成为文化创意领域的重要支柱。《黑神话：悟空》作为一款备受瞩目的国产 3A 游戏，凭借其独特的中国神话题材、精美的画面和创新的玩法，在全球范围内获得了广泛关注和高度赞誉。然而，伴随其走红而来的是一系列版权争议，这不仅给游戏开发者带来了困扰，也引发了社会各界对游戏产业知识产权保护的深刻反思。知识产权保护是游戏产业创新发展的基石，如何有效应对当前面临的困境，已成为亟待解决的关键问题。

## 1 《黑神话：悟空》版权争议事件回顾

### 1.1 照片使用争议

微博博主@楠山禅指出，《黑神话：悟空》游戏原画中的两处佛像雕塑，源自其出版书籍《独占天下：山西·高平铁佛寺造像》中的照片。该博主认为游戏方在使用这些图片时未获授权，涉嫌侵权。从其表述来看，“游戏原画应该就是我的图片”“你要商用，你需要告知我”，体现出其对自身知识产权被侵犯的质疑。尽管后续博主因受到网民质疑和批评，经历了 ID 名称变更等波折，但这一事件无疑拉开了《黑神话：悟空》版权争议的序幕。

### 1.2 角色服饰侵权争议

微博博主@玄鏐 108 公开喊话，称游戏中孙悟空、杨戬的部分盔甲与自己的作品相似，并亮出律师函。律

师函表明深圳游科互动科技有限公司游戏作品《黑神话：悟空》中的角色服饰侵犯了北京工艺美术大师李某的著作权，要求游戏方在收到函件三日内予以书面回复或协商。这一争议聚焦于角色服饰这一游戏美术元素的原创性和版权归属问题，再次将《黑神话：悟空》推向版权争议的风口浪尖。

## 1.3 国画形象借鉴争议

微博认证为国画博主的“塞上李云中”最初发布微博，疑似质疑游戏中孙悟空形象对其 2012 年出版的《西游记人物图谱》有所借鉴，引发网民热议。不过，博主随后连发两条微博澄清自己并不认为是“抄袭”，只是“借鉴”，并删除了最早引发争议的微博。尽管博主最终态度明确，但这一事件仍反映出游戏产业在角色形象设计等方面，对于借鉴与抄袭界限的模糊，容易引发公众误解和争议。

## 2 游戏产业知识产权保护的困境

### 2.1 法律界定模糊

#### （1）作品类型认定不明确

在我国现行著作权法中，网络游戏没有被明确规定为作品类型。司法实践中，无法直接认定网络游戏为作品并进行保护，通常只能将完整游戏进行分拆，对文字、美术、音乐等元素逐一拆分后分别裁量。这种方式导致诉讼成本过高，取证难度大，不利于游戏开发者维护自身权益。例如，在一些涉及游戏整体侵权的案件中，由于缺乏对网络游戏整体作品类型的明确界定，开发者难

以从整体上主张游戏的知识产权。

### (2) 抄袭与借鉴界限模糊

在游戏创作过程中,借鉴前人作品的元素是常见现象,但抄袭与合理借鉴的界限往往难以清晰划分。以《黑神话:悟空》的相关争议为例,对于游戏中某些形象与其他作品的相似之处,不同主体有不同看法。部分人认为是合理借鉴,而权利人则可能主张抄袭。目前法律对于抄袭与借鉴的判断标准不够细化,在实际操作中,法官需要根据多种因素综合判断,这增加了司法裁判的不确定性。

## 2.2 侵权行为多样

### (1) 盗版游戏猖獗

一些不法分子通过非法复制、传播正版游戏,严重损害了原作者的利益。盗版游戏不仅在国内市场存在,在国际市场也屡禁不止。例如,在《黑神话:悟空》走红后,电商平台上出现了售卖“离线版”“家庭版”共享游戏账号的商家,这使得游戏开发者无法从正版销售中获得应有的收益,也破坏了游戏市场的正常秩序。

### (2) 抄袭模仿成风

部分开发者为追求短期利益,直接抄袭爆款游戏的设计理念、美术风格甚至源代码。这种行为导致市场上游戏同质化现象严重,创新型游戏的生存空间受到挤压。如“换皮游戏”,侵权者通过替换不同的IP形象、音乐、图画等皮肤元素,抄袭核心知识产权“骨架”的游戏玩法规则和机制,推出侵权竞品。举证此类侵权行为的难点在于证明“换皮游戏”与原游戏构成实质性相似。

### (3) 外挂软件泛滥

外挂软件的存在破坏了游戏公平性,影响用户体验,同时也给游戏运营商造成巨大损失。外挂软件开发者通过破解游戏程序,为玩家提供作弊功能,如自动打怪、加速奔跑等。这不仅损害了游戏的平衡性,还可能导致部分玩家因游戏环境恶化而流失,进而影响游戏的商业价值。

## 2.3 维权难度大

### (1) 证据收集困难

游戏侵权行为往往具有隐蔽性,侵权证据容易被销毁。在涉及游戏代码抄袭、数据窃取等侵权行为中,侵权方可能会迅速删除相关文件或采取加密措施,使得权利人难以获取有效的证据。此外,对于一些网络上传播

的盗版游戏、外挂软件等,其来源广泛,追踪难度大,也增加了证据收集的复杂性。

### (2) 维权成本高昂

游戏知识产权维权需要耗费大量的时间和金钱,权利人不仅要聘请专业律师,还要进行证据保全、司法鉴定等一系列程序。在一些复杂的案件中,维权过程可能长达数年,维权成本甚至可能超过侵权赔偿金额。这使得一些中小游戏企业在面对侵权行为时,因无力承担高昂的维权成本而选择放弃维权。

### (3) 赔偿数额难以确定

在游戏侵权案件中,确定侵权赔偿数额是一个难题。一方面,游戏的商业价值难以准确评估,其收益受到多种因素影响,如游戏的运营时间、用户数量、付费率等。另一方面,现行法律对于侵权赔偿的计算标准不够完善,导致在实际判决中,赔偿数额往往无法充分弥补权利人的损失,无法对侵权行为起到足够的威慑作用。

## 3 游戏产业知识产权保护的对策

### 3.1 完善法律法规

#### (1) 明确游戏作品类型

立法机关应尽快修订著作权法,明确将网络游戏作为一种独立的作品类型进行保护。这样可以避免在司法实践中对游戏进行拆分保护的弊端,从整体上维护游戏开发者的知识产权。同时,应进一步细化网络游戏作品的定义、特征和保护范围,为司法裁判提供明确的法律依据。

#### (2) 细化抄袭与借鉴标准

制定详细的判断抄袭与合理借鉴的标准,明确规定在何种情况下游戏元素的使用构成抄袭,何种情况下属于合理借鉴。可以从使用的目的、比例、对原作品市场价值的影响等多个方面进行考量。例如,如果游戏开发者在借鉴他人作品元素时,能够对其进行创造性转化,且不损害原作品的市场价值,同时注明出处,则可以认定为合理借鉴。

#### (3) 加大侵权惩罚力度

提高游戏知识产权侵权的法定赔偿数额,增加侵权方的违法成本。对于故意侵权、情节严重的行为,应引入惩罚性赔偿制度,使其赔偿数额能够充分弥补权利人的损失,并对侵权行为起到威慑作用。同时,加强对侵权行为的刑事制裁,对于构成犯罪的侵权行为,依法追究刑事责任。

### 3.2 加强技术保护

#### (1) 利用区块链技术

区块链具有去中心化、不可篡改、可追溯等特点,可以应用于游戏知识产权保护领域。游戏开发者可以将游戏的创作过程、代码、素材等信息记录在区块链上,形成不可篡改的证据链。一旦发生版权争议,可以通过区块链上的记录快速确定作品的原创性和归属。例如,一些游戏公司已经开始使用区块链技术进行游戏资产的登记和管理,有效防止了资产被盗用。

#### (2) 强化加密技术应用

游戏企业应加强对游戏程序、数据和素材的加密处理,提高游戏的安全性。采用先进的加密算法,防止游戏代码被破解、数据被窃取、素材被盗用。同时,定期更新加密技术,以应对不断变化的侵权手段。例如,一些大型游戏公司通过对游戏客户端进行多层加密,有效抵御了外挂软件的攻击。

#### (3) 建立监测预警系统

利用大数据、人工智能等技术建立游戏知识产权监测预警系统,实时监测市场上的游戏产品,及时发现侵权行为。通过对游戏的代码特征、美术风格、玩法规则等进行比对分析,快速识别出抄袭、盗版等侵权行为,并向权利人发出预警。例如,一些知识产权服务机构已经推出了针对游戏产业的监测预警平台,为游戏企业提供了有力的技术支持。

### 3.3 提高企业与公众意识

#### (1) 加强企业知识产权管理

游戏企业应建立健全知识产权管理制度,设立专门的知识产权管理部门或岗位,负责企业知识产权的申请、保护、运营等工作。在游戏开发过程中,注重对游戏元素的原创性保护,及时进行版权登记。同时,加强对员工的知识产权培训,提高员工的知识产权保护意识,防止因员工疏忽导致知识产权泄露或侵权。

#### (2) 提升公众知识产权认知

通过各种渠道,如媒体宣传、公益讲座、学校教育等,普及知识产权知识,提高公众对游戏知识产权保护的认知度。让公众了解游戏知识产权保护的重要性,认识到使用盗版游戏、传播侵权内容等行为是违法的。鼓励公众积极参与游戏知识产权保护,对发现的侵权行为及时举报。例如,一些地方政府联合媒体开展知识产权

保护宣传周活动,通过多种形式向公众宣传知识产权保护知识。

#### (3) 发挥行业协会作用

游戏行业协会应发挥积极作用,制定行业自律规范,引导游戏企业自觉遵守知识产权法律法规。加强行业内企业之间的交流与合作,共同应对知识产权保护问题。例如,组织开展知识产权保护经验分享会、研讨会等活动,促进企业之间的信息共享和经验借鉴。同时,行业协会可以代表游戏企业与政府部门、司法机关进行沟通协调,推动游戏产业知识产权保护政策的完善。

## 4 结论

《黑神话:悟空》版权争议事件为游戏产业知识产权保护敲响了警钟,当前游戏产业知识产权保护面临着法律界定模糊、侵权行为多样、维权难度大等诸多困境,这些困境严重制约了游戏产业的创新发展。通过对困境的分析,提出了完善法律法规、加强技术保护、提高企业与公众意识等一系列应对策略。只有政府、企业、行业协会和公众共同努力,形成合力,才能构建起完善的游戏产业知识产权保护体系,为游戏产业的健康、持续发展创造良好的环境。在未来的发展中,随着技术的不断进步和法律的日益完善,游戏产业知识产权保护将迎来新的机遇和挑战,我们需要持续关注并不断探索新的保护路径和方法。

## 参考文献

- [1] 谢芬. 对游戏玩法知识产权保护的思考[J]. 西部学刊, 2025, (03): 77-80.
- [2] 王圣华. 网络游戏知识产权保护的困境及技术治理新路径[J]. 新闻与写作, 2021, (09): 92-98.
- [3] 李萌媛. 网络游戏知识产权保护问题研究[J]. 河南科技, 2020, (12): 101-104.
- [4] 殷明君. 文化创意产业知识产权的保护现状及对策研究——以网络游戏的版权保护为例[J]. 黑龙江教育(理论与实践), 2019, (10): 85-86.
- [5] 陈正, 郭思哲. 产业链视角下的网络游戏知识产权保护[J]. 科技和产业, 2018, 18(10): 33-37.

作者简介: 莫裕俊(2003.01-), 男, 汉族, 江西鹰潭, 学历: 第二学士学位, 专业: 计算机科学与技术, 研究方向: 知识产权, 职称讲师。