

网络游戏规则的可版权性及其保护路径探究

黄芷晴

暨南大学, 广东 广州 511400

摘要：网络游戏规则应当包含“游戏元素的设计”以及“游戏元素之间的串联编排方式”两方面。在思想表达二分法的语境下，网络游戏规则的分层尚不能清晰划分属于“思想”的游戏规则与具体表达的“游戏规则”，判断网络游戏规则的可版权性仍应当通过独创性的判断，在排除公有领域的有限表达后，讨论某规则是否在足够多的表达中进行了个性化地选择。有剧情类游戏的游戏规则创作空间更大，应当结合其游戏情节进行独创性判断；无剧情游戏的游戏规则创作空间较小，具备一定的增量要素可认定其独创性。网络游戏规则作品类型应当纳入“符合作品特征的其他智力成果”。以汇编作品的形式对游戏规则保护受到一定的限制，但是可以在一定程度上保护网络游戏规则。

关键词：游戏规则；汇编作品；独创性

Study on the copyability of online game rules and its protection path

Huang Zhiqing

Jinan University, Guangzhou, Guangdong 511400

Abstract： Online game rules should include "the design of game elements" and "the way of series arrangement between game elements" two aspects. In the context of dichotomy of thought expression, the stratification of online game rules cannot clearly distinguish the game rules belonging to "thought" and the "game rules" of concrete expression. The copyright of online game rules should still be judged by originality, and after excluding the limited expression in the public domain, it is discussed whether a certain rule has been personalized among enough expressions. There is a larger space for the creation of game rules in story games, so the originality judgment should be made according to the game plot. The creation space of game rules in non-story games is small, and there are certain incremental elements to identify its originality. The type of work of online game rules should include "other intellectual achievements that meet the characteristics of the work". In the form of compilation works, the protection of game rules is limited to a certain extent, but the online game rules can be protected to a certain extent.

Keywords： game rules; compilation works; originality

引言

一款大型网络游戏从孵化到最终推向市场，需要耗费创作者大量的人力物力和资金来进行开发与宣传。然而，有游戏厂商通过“换皮”的形式，对已经有大量热度的游戏以较低的成本巧妙地形式上的更换后便将其推向市场，使得市场中出现多款同质化的游戏。换皮游戏一定程度上抄袭了他人的游戏设计，挫伤游戏原创设计者的原创积极性。如何把握游戏规则的保护与否以及采用何种形式的保护方式，涉及到游戏“换皮”这一现象的打击与否和打击力度，这对游戏产业的发展有着重要的影响。

一、网络游戏规则定义

网络游戏规则并不像其他游戏元素一样，能够较为直接地让玩家感受到其表达的外在形式与内容。游戏规则依托于游戏的连续动态画面表现在游戏的全过程之中。游戏规则外在在表现形式的难以感知的性质，使得学界对于游戏规则的定义存在争论。如果仅从表面意思来理解游戏“规则”，容易让人先入为主地认为游戏规则属于思想范畴而不受著作权法保护。我们可以从不同类型的游戏看游戏规则有何不同，从而寻找其共性。以《我的世界》与《迷你世界》为代表的沙盒类游戏，玩家通过利用游戏开发者

预设的游戏元素，通过合成、搭建等方式获取、积累更高级的游戏元素，得以在游戏世界中生存或者创造出虚拟的物件、建筑乃至整个游戏世界。^[1]以《蓝月传奇》与《烈焰武尊》^[2]为例的角色扮演类游戏，玩家通过扮演游戏中的某个角色，根据不同角色属性具有不同的能力，按照游戏预设的故事情节进行获得物品、取得财物和经验等从而使角色获得升级成长。

结合上述司法案例中换皮游戏的换皮的形式以及原告所主张的权利内容所带来的启示，本文认为游戏规则的范围应当包括两个方面：“游戏元素的设计”以及“游戏元素之间的串联编排方式”。

二、游戏规则的可版权性

目前学界在讨论网络游戏规则的可版权性问题上，争议主要体现在“独创性”上，特别是其中的思想表达二分法。因此下文就针对这两项进行讨论。

（一）对游戏规则思想表达二分法判定的回应

目前的司法判决认为，就如同文字作品存在着主题、情节、具体表达等不同的抽象层次，游戏规则也存在不同的抽象层级，可以运用了思想表达二分法来论证游戏规则属于思想范畴或者具体到一定程度的游戏规则可以纳入到表达的范畴。在FPS类游戏“守望先锋”VS“英雄枪战”案件中，法院采用了五层分层法，认为在第三层和第四层中“游戏地图的行进路线、地图进出口的设计、人物的类型、技能和武器组合等整体已经构成了对FPS游戏规则的具体表达。”在RPG类游戏“蓝月传奇”VS“焰武尊”案，法院采用同样的思路。

但是如何划分不同层数的规则从而找到思想表达的分界线，这些判例并没有提供思路。这样的划分并没有实质上解决思想表达“二分”的问题。创作经历的一个过程就是作者将自己脑海中的思想进行取舍与判断，不断地进行具体化，最终以一定的可被外界感知的表达形式呈现，使之成为一种表达。我们所能感知到的都是外在的具体的表达形式。所谓的思想表达二分法，仅仅是价值判断之后的修辞技巧，而非一种事实判断，其更多被认为是法官形成了内心的判决之后论证判决合理性的一个理由。^[3]思想与表达之间的界限模糊，并非是作品产生后将此划分进入公有领域还是专有权保护领域的原理，而是一种事后的描述。^[4]从利益平衡的角度出发，越接近于公有领域的内容越容易被认定为思想，而与作者个性的创作行为更密切的联系的内容更有可能被认定为表达。因此著作权不予以保护的，并非抽象的思想，而是不具有独创性的、惯常的智力成果，或极其伟大的成果，使其不成为个人的私人财产。

因此，玩法规则可以被具体地表达并不等于其可以成为著作权法保护的对象，对玩法规则的属性仍然是应该回归到独创性的判断中。

（二）不同游戏规则的独创性判断

融入了游戏开发者的个性化的选择与判断的游戏规则，才是此游戏区别于彼游戏的关键所在。游戏规则独创性的判断关键应当在于判断该智力成果在排除其有限的表达外，是否有足够广阔的创作表达空间，并且足够多的表达可能性中通过涉及编排形成被充分表述的结构。^[5]因此，本文对游戏规则包含的两个方面内容分别讨论游戏规则表达形式变化空间的大小以及其是否在足够多的表达可能性中进行了个性化地选择。

1. 设计游戏基础要素。在游戏产品中，游戏规则需要游戏开发者通过计算机软件代码，并添加文字、音乐等视听元素，将其抽象的创意具象化，供玩家沉浸式体验，一方面，游戏具有虚拟性，可以创造出不同于现实世界的丰富资源，另一方面，为了使玩家能够理解游戏，游戏元素的设计又会取材于生活。每一个游戏资源的设计都有可能具有无限的创作空间。创作者需要对游戏

规则的元素进行大量设计，从游戏中的界面设计、角色的人物特点、道具的功能属性、获得这些道具的要求等等。人物、角色、武器装备等的技能名称往往单一短小，很难具有独创性，但是淡化、剥离其美学表象，开发这些元素时，需要设置属性并对其说明内容、介绍其功能特点，则可能具有独创性。但是游戏设计中也有行业内默认、惯常的表达，应当属于公共领域，如用红色进度条表示人物生命值，这部分的内容即使再复杂，也不具有独创性。

2. 游戏元素的串联、编排方式。对于有无剧情的游戏应当分别考虑其串联编排的独创性。遵守游戏规则进行游戏时必然会推动剧情发展，对游戏规则的讨论往往不可以脱离其情节来讨论，结合了游戏情节的规则表现的信息量会更大，牵一发而动全身，独创性空间更大，因此判断其独创性标准应当更严苛。游戏规则中比较的并非单一的作品，而是需要比对几百上千个客体以及这些客体构成的整体。这样的情况下，司法实践中，很难认定将信息量如此大的素材进行串联编排时没有作者的个性化选择。《蓝月传奇》案中，法院认为角色扮演类游戏《昆仑墟》游戏中的其他角色及技能、道具和及人物关系、情节推进等方面仍体现出了有针对性地选择、编辑和安排，类似电影的复合表达，具有独创性。然而，信息量足够大并不意味着其有独创性。在大型的网络游戏中，都会存在各个系统之间的切换、不同场景的切换，同一场景中的元素匹配都会部分还原现实世界等。因此实践中应当结合其游戏故事情节的推动，判断该游戏规则的元素中连串联编排的独特性，需要足够多的元素的编排具备出游戏开发者的个性化选择才能认定具有独创性。

相比于有剧情类的大型游戏，纯竞技类的游戏、休闲益智类游戏没有相应的故事情节的游戏，其规则往往更为简单，创作空间较小，存在增量要素可认定其存在独创性。如果某智力成果中的无形的结构以及围绕着结构而展开的、决定价值的核心要素中增加一定的增量要素时，也应当具有独创性。^[6]在“俄罗斯方块案”^[7]中，法院认为即使方块消除类的游戏规则较为简单，创作空间较小，但是仍可以有其他创造性的表达方式。前几年火爆的小游戏《羊了个羊》，涉嫌抄袭国外《3 Titles》。“移动元素使得三个相邻的元素相同即可完成消除”的游戏类型主题，属于思想而不属于著作权法的保护，但是简单的“三消”类游戏中，本身进行内容上再创作空间较小，《3 titles》相较于之前的平面式内部消除的布局设计，将游戏的元素设计中设置了多层次布局，可以将元素拉入7个储备槽进行消除，实现了对传统三消游戏的设计改变，存在一定的增量要素，大大增加了游戏的趣味性，具有独创性。《羊了个羊》至少应当对该游戏规则由其他的创新空间来表达新的要素。

三、网络游戏规则的保护路径

（一）法定作品类型分析

1. 计算机软件作品

计算机程序是游戏的引擎部分，可单独构成计算机软件作

品。游戏开发的程序员按照游戏策划对各部分内容的逻辑关系、设定了指令与资源库元素之间的调用关系等的要求，编写可被计算机识别执行的代码。这些代码被运行后可被玩家感知。虽然计算机软件作品并没有涉及到游戏素材的“皮”的形式，并且其是通过一定逻辑形式推进游戏发展，看似可以保护游戏的“骨”，但是游戏规则与计算机软件作品的代码并没有一一对应的关系，以不同的代码实现相同或者近似的程序功能具有技术可能性。以计算机软件作品的形式来实现对游戏规则的整体保护，并不可行。

2. 将游戏整体构成类电作品 / 视听作品来保护游戏规则

作品类型的区分对于明确不同类型作品的特殊权属规则、侵权认定方法等有着重要意义。既然把游戏作为视听作品来保护，就必须按照视听作品的保护逻辑来保护。因此我们讨论的仅仅能是外层的连续画面艺术美感形式，而不能是其中的内容。换皮游戏都把“皮”换了，其视听效果必然与原游戏不同。将游戏规则视为视听作品所包含的受保护的内容，并在视听作品著作权的名义下整体保护，实际上是将视听作品的保护延伸到了非画面因素，这是不可取的。^[8]

3. 符合作品特征的其他智力成果

现行著作权法已经将作品的类型体系开放，是否符合法定作品类型已不是判断某智力成果是否构成作品的阻碍，司法实践可以直接将游戏规则纳入到“符合作品特征的其他智力成果”这一兜底条款中。当然兜底条款的适用并不能使得法院明确游戏规则保护的權利范围与侵权范围，也并不有利于游戏开发商积极主动地采用特定的类型表现形式来保护其游戏规则。

（二）特殊作品类型分析：认定构成汇编作品来保护游戏规则

讨论网络游戏规则能否采用汇编作品的形式保护前，需要先理清汇编作品与法定作品类型之间的关系。本文认为，汇编作品与法定作品类型的分别认定并不矛盾。第一，两者逻辑起点不

同，两者处于不同的分类体系，前者是按照作品的表现形式进行分类的，后者则是按照创作的形式分类；第二，两者保护的侧重点不同。根据国际条约规定，对汇编作品的保护并不延及数据或资料本身。汇编作品的表达是以体系化的方式呈现信息的集合，这种体系化的信息集合如果是对既存信息进行偏离常规的、有个性的选择或编排，能够展示汇编者对信息价值和呈现方式的独特认识，即具有独创性。^[9]具有独创性的汇编信息受到单独保护与汇编作品实现整体保护并不矛盾。

然而，汇编作品独创性并不能脱离所选择和编排的内容单独存在。司法实践的观点认为单独的“选择与编排”的框架性的结构，并不能得到保护。^[10]因此，如果要通过汇编作品来保护游戏规则，往往是需要将汇编的信息也要进行考虑。具体到游戏规则的侵权比对中，往往需要在有一定比例的游戏元素实质性相似的前提下，游戏规则的串联编排方式也相同，才能构成两者的实质性相似。不同的是，此时汇编的部分游戏元素可以不具有独创性。因此，在判定是否与汇编作品构成实质性相似时，应当将选择、编排与内容相结合整体比对，只有在既使用了汇编者采用的选择或编排又实质性地使用了汇编者采用的内容时，才构成对汇编作品的侵害。

四、结语

换皮游戏的存在极大打击了原创游戏的发展，对换皮游戏的同质化现象必须要予以整治，但是采用著作权法、专利法抑或是反不正当竞争的手段进行保护，则各有其讨论空间。从游戏开发商的角度而言，由于目前对于游戏规则的作品类型保护认定模糊，开发商应该构建较为全面的知识产权布局，同时可以多层次开发游戏周边，减少他人搭便车行为，更好地维护游戏行业的蓬勃发展。

参考文献

- [1] (2021) 粤民终 1035 号。
- [2] (2018) 浙 01 民初 3728 号、(2019) 浙民终 709 号。
- [3] 熊文聪：《被误读的“思想 / 表达二分法”——以法律修辞学为视角的考察》，载《现代法学》2012 年第 6 期。
- [4] 李雨峰：《思想 / 表达二分法的检讨》，载《北大法律评论》2007 年第 2 期。
- [5] 参见陈中山：《游戏玩法规则与视听画面司法保护的老问题与新动向》，载微信公众号“知产力”，2022 年 12 月 28 日。
- [6] 王坤：《论作品的独创性——以对作品概念的科学建构为分析起点》，载《知识产权》2014 年第 4 期。
- [7] Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc., 863 F.Supp.2d 394.
- [8] 崔国斌：《视听作品画面与内容的二分思路》，载《知识产权》2020 年第 5 期。
- [9] 王迁：《论汇编作品的著作权保护》，载《法学》2015 年第 2 期。
- [10] (2013) 宁知民终字第 9 号、(2010) 朝民初字第 13143 号。