

新加坡法律出版社研究院出品 | 电子游戏知识产权司法保护研究报告 (下)

Law Review 2026年4月29日 08:16 新加坡

编者荐语：

本文系新加坡法律出版社研究院“数字内容知识产权司法保护研究系列”阶段性成果之一，作者为朱玮洁律师。本文为报告下篇，曾首发于“知产前沿”，现由新加坡法律出版社研究院正式发布。本文聚焦电子游戏侵权裁判标准、美国司法实践及中美规则比较。

以下文章来源于知产前沿，作者新加坡法律出版社



知产前沿

中国领先的知识产权会议策划主办方及知识产权媒体



目录

第一章 中国电子游戏产业概况

第二章 中国电子游戏法律保护的现状

第三章 电子游戏的侵权裁判标准

第四章 美国游戏侵权案件的裁判规则

编者按

本报告由新加坡法律出版社研究院出品，系该院“数字内容知识产权司法保护研究系列”的重要成果之一。

本文为报告下篇（第三章第二节至第六章），在上篇（第一章至第三章第一节）讨论的基础上，将继续分析电子游戏的侵权裁判标准、美国司法实践及中美比较研究。

报告的英文版 *Research Report on the Judicial Protection of Intellectual Property for Video Games in China* 将于2025年12月由新加坡法律出版社正式出版，并收录于国际出版体系。

新加坡法律出版社研究院聚焦于知识产权和法律科技（人工智能与电子数据取证等）前沿领域。研究院秉持跨学科视角，深度整合法律、技术与产业知识，通过发布研究报告、白皮书与学术专著，持续为学界、实务界及政策制定者提供兼具学术与实务价值的深度洞察。

相关阅读：  新加坡法律出版社研究院出品 | 电子游戏知识产权司法保护研究报告（上）

第三章 电子游戏的侵权裁判标准

二

电子游戏的整体画面的保护模式

电子游戏系由计算机软件及图像、音乐、文字、音频等多样化素材构成的复合作品。其复合性特征使其承载了多种表达形式，而在游戏运行过程中呈现的动态画面，则是玩家最能直观感知的表达形式。

在司法实践中，如何保护此种游戏整体画面已成为一个核心问题。下文将探讨电子游戏的作品属性、表达方式，以及法院对其整体画面的著作权保护路径。

（一）电子游戏的性质与表达

电子游戏的本质是计算机软件程序 (包括服务器端程序和客户端程序)和游戏信息数据 (图片、音乐、文字等) 的集合, 该本质决定了电子游戏一个复合作品呈现两种表现形态, 一种为静态的计算机代码和信息数据形式的集合, 一种是动态的在智能终端中由玩家操控运行游戏软件程序呈现的视听输出, 且皆可以有形形式复制。

而电子游戏最终显示在屏幕中的整体画面, 是以其计算机程序为驱动, 将其文字、音乐、图片、音频、视频等多种可版权元素, 以体现和服务游戏玩法和游戏规则为目的形成的有机、连续、动态组合的呈现, 其整体运行画面才是电子游戏作品完整的呈现方式, 也是玩家所认知和感知的整体作品形态^[1]。

由此可见, 电子游戏可以连续运行画面形式进行表现, 而连续运行画面可作为电子游戏的整体表达, 在司法实践中, 目前主流观点认为电子游戏可以视听作品的形式对游戏画面进行整体保护。

(二) 游戏整体画面作为视听作品的法律保护

2021年6月开始实施的新《著作权法》取消了电影作品和类电影作品, 取而代之的是视听作品, 而新增的视听作品含义等于修法前的电影作品和类电作品总和。在这一法律框架下, 电子游戏的整体画面可以通过视听作品获得整体保护。所谓“游戏画面”, 是指游戏程序自动或者应游戏用户操作指令, 临时调取游戏中预设的文字、图片、视频、音频等素材片段, 并借助技术设备实时呈现出的影像画面(常伴有声音), 而游戏的整体画面是指游戏运行后形成的全部游戏画面的整体^[2]。

自广州维动网络科技有限公司、广州硕星信息科技股份有限公司与上海壮游信息科技有限公司侵害著作权纠纷、不正当竞争纠纷的(奇迹MU案)^[3]游戏侵权案判决以来, 法院逐渐倾向于以视听作品的形式对电子游戏进行整体保护。然而, 由于游戏类型多样, 例如角色扮演游戏(RPG)、沙盒类游戏、第一人称射击(FPS)游戏、卡牌类游戏等, 每种类型的游戏玩法和呈现画面均存在差异, 即便是同类游戏, 因加入创新元素, 其画面表现亦可能大相径庭。由此, 并非所有游戏整体画面都能自动构成视听作品, 对于游戏整体画面是否具备视听作品资格, 仍需根据具体案情进行个案认定。在这一过程中, 熟悉法院认定时所考量的因素尤为重要。

通过以下案例, 我们可以看到法院在实际判决中如何将电子游戏整体画面作为视听作品进行保护的判断逻辑。在广州维动网络科技有限公司、广州硕星信息科技股份有限公司与上海壮游信息科技有限公司侵害著作权纠纷、不正当竞争纠纷一案(奇迹MU案)^[4]中, 法院认为原告的“奇迹MU”游戏整体画面构成类电影作品(即现在的视听作品), 且无需对文字作品和美术作品的各类游戏素材作为游戏画面的组成部分做单独保护的必要, 具体分析如下:

法院认定游戏整体画面构成类电影作品 (即现在的视听作品) 的步骤	具体内容
第一步:《奇迹》MU游戏整体画面具有独创性,构成作品。	《奇迹MU》游戏整体画面,在其等级设置、地图名称以及地图、场景图的图案造型设计、职业角色设置及技能设计、武器、装备的造型设计等方面均具有独创性,且游戏画面可以以有形形式复制,符合上述法律规定的作品的构成要件,属于著作权法意义上的作品。
第二步:《奇迹》MU游戏整体画面具有类电影作品的表现形式,即连续活动画面组成。	对于类电影这一类作品的表现形式在于连续活动画面组成,这亦是区别于静态画面作品的特征性构成要件,电子游戏在运行过程中呈现的亦是连续活动画面。
第三步:游戏玩家操作的互动性所形成的游戏画面未超出游戏设置的画面。 结合上述两步,认定《奇迹MU》游戏整体画面构成类电影作品。	类电影作品特征性表现形式在于连续活动画面,电子游戏中连续活动画面因操作不同产生的不同的连续活动画面其实质是因操作而产生的不同选择,并未超出游戏设置的画面,不是脱离游戏之外的创作。因此,《奇迹MU》游戏整体画面构成类电影作品。
第四步:无需对文字作品和美术作品的各类游戏素材作为游戏画面的组成部分做单独保护的必要。	鉴于已将游戏的整体画面认定为类电影作品予以保护,原告所主张构成文字作品和美术作品的各类游戏素材作为游戏画面的组成部分,在该案中并无单独予以保护的必要。

三

电子游戏各要素单独保护模式

在电子游戏侵权案件中,原告可以针对游戏中的各类元素分别主张著作权保护。根据元素的具体性质,这些内容可被认定为美术作品、文字作品、音乐作品等,法院会依照不同作品类型分别进行判断。当被诉侵权作品在整体画面与权利人作品对比时未达到实质性相似时,这种针对单独元素的保护方式便可以发挥作用,为权利人提供补充性的保护手段。

例如,在暴雪娱乐有限公司、上海网之易网络科技有限公司与上海游易网络科技有限公司著作权权属、侵权纠纷一案^[5]中,原告主张保护炉石标识、游戏界面、卡牌牌面设计、卡牌和套牌的组合、视频和动画特效五类作品,具体如下:

各元素	法院认定结果
炉石标识、游戏界面、卡牌牌面设计	作为美术作品进行保护
卡牌和套牌的组合 (实质是游戏的规则和玩法)	对于卡牌上的文字说明,就单个卡牌或者每一句或者每一段而言,由于其表达过于简单,难以达到著作权法所要求的独创性的高度。 但是卡牌上的文字说明是用以说明卡牌在游戏中所具备的技能或功能,将其组合成一个整体,可以视为游戏说明书而作为著作权法所规定的文字作品予以保护。
视频和动画特效	以摄制电影的方法创作的作品,虽然必须要有独创性,但法律并没有规定明确的创作高度。法院认定本案视频和动画特效可以作为以摄制电影的方法创作的作品获得保护。 公众号·Law Review

四

电子游戏源代码的保护模式

在电子游戏侵权案中,电子游戏源代码可作为计算机软件作品进行保护,无论原告是主张整体保护模式还是元素单独保护模式,若电子游戏侵权还构成源代码抄袭,则可主张计算机软件作品侵权。

根据《计算机保护条例》第3条第(1)项规定:“计算机程序,是指为了得到某种结果而可以由计算机等具有信息处理能力的装置执行的代码化指令序列,或者可以被自动转化成代码化指令序列的符号化指令序列或者符号化语句序列。同一计算机程序的源程序和目标程序为同一作品”。

一个源程序只能转化成唯一形式的目标程序,但一个目标程序却有可能来自多种语言以及同种语言多种写法的源程序。换言之,目标程序相同或近似并不等同于其源程序必然相同或近似。由此,在游戏侵犯计算机软件程序案件中,一般就被告游戏软件的源程序与原告游戏软件的源程序是否相同或近似进行比对^[6]。

然而,若被告拒不提供被诉侵权游戏的源代码,则法院无法进行源代码比对。但是,当原告尽力举证后,若被告仍不提供其源代码进行比对,则被告将承担举证不能的后果。

例如,在智乐软件(北京)有限公司与重庆梦呓科技有限公司侵害著作权纠纷一案^[7]中,法院认为,原告的HOC游戏,与被告的三界魂游戏在程序文件方面,存在文件夹及其下级文件夹(文件)的文件命名格式相同,且原、被告游戏的登陆及运行界面,除页面背景图案及人物名称不同外,界面的主体框架和功能相似,“建立队伍”、“选择英雄”、“对阵列表”、展开小地图模式、返回游戏主页等等,所显示界面框架、栏目、提示内容以及“选项”的“操作”子界面、“聊天界面”等页面结构、名称、图标等相似。而且被告三界魂游戏软件的配置文件中,也出现了与原告公司相关的“gameloft”等内容。

在原告举证大量相似情形外，原告向法院提出申请，就被告的三界魂游戏软件与原告的“HOC”游戏软件的源程序、代码及文档的内容等进行鉴定,并向法院提交了“HOC”游戏相关文档光盘和程序光盘、HOCSVN工作日志数据光盘等材料以供鉴定使用。而被告应当对其独立创作完成三界魂游戏负有举证责任，但被告并未举证相应证据予以证明。从举证责任角度讲，被告应当承担举证不能的后果。由此，法院认为，被告侵犯了原告“HOC”游戏软件著作权。

五

电子游戏的比对方法

在电子游戏的侵权案件中，法院采取以下比对方法。

（一）元素比对+整体感知

在苏州仙峰网络科技有限公司与上海恺英网络科技有限公司、浙江盛和网络科技有限公司侵害著作权纠纷、不正当竞争纠纷一案^[8]中，法院认为，认定在后游戏是否实质利用了在先游戏的独创性表达，应先判断两者单个子系统的特定呈现方式是否构成相同或实质性相似，再看整体游戏架构中对于单个子系统的选择、安排、组合是否实质性相似。例如：

比对方法	具体内容
元素比对	1. 角色养成系统的装备、技能属性及属性数值、等级功能开放节奏、阶星架构、升级所需材料等与原告的《蓝月传奇》的对应设置存在相同或相似。 2. 消费奖励系统的活动类型和内容、等级提升所需条件的设置，材料的属性构成及数值、获得路径等与原告的《蓝月传奇》的对应设置存在相同或相似。 3. 场景(副本)段落的任务条件、副本类型、等级开放条件和节奏、任务奖励经验值与原告的《蓝月传奇》的对应设置存在相同或相似。相应的，呈现以上内容的操作界面和动态画面视觉效果也存在部分相似性。
整体感知	对于角色扮演类游戏而言，具体的玩法规则、属性数值策划、技能体系等属于游戏设计的核心部分，美术、配乐等形象设计服务于游戏情节的需要，尽管被告的《烈焰武尊》进行了美术、动画、音乐等内容的再创作，但其在玩法规则的特定呈现方式上利用了《蓝月传奇》的独创性表达，对于普通游戏玩家而言，其所感知到的游戏整体情节相似度极高，故两者整体上构成实质性相似。  公众号 · Law Review

又如，在苏州蜗牛数字科技股份有限公司与北京爱奇艺科技有限公司、成都天象互动科技有限公司侵害著作权纠纷一案^[9]中，法院认为，涉案两款ARPG类手机游戏均具备结构庞大、复杂的玩法系统，认定在后游戏是否实质利用了在先游戏玩法规则的整体表达，应就玩法规则体系进行整体比对，先判断单个玩法系统的特定呈现方式上是否构成相同或实质近似，再看整体游戏架构中对于单个玩法系统的整体选择、安排、组合是否实质相似。整体判断时不仅应当考虑构成实质性相似的单个玩法系统的数量，还应考虑不同玩法系统对于游戏玩赏体验影响程度以及是否属于游戏设计重点、游戏盈利点等因素以综合判断。

再如，在上海菲狐网络科技有限公司与深圳侠之谷科技有限公司、广州柏际网络科技有限公司、霍尔果斯侠之谷信息科技有限公司著作权权属纠纷、侵害著作权纠纷一案^[10]中，法院认为，如果各种游戏规则与游戏情节相互结合，推动游戏的故事情节不断发展，表现出了特定的人物关系、任务主线、场景转换顺序和游戏效果等，情节足够丰富细致，有完整的个性化表达，那么这种足够具体的人物设置、任务主线、情节结构和游戏效果等有机结合形成的整体，符合著作权法上的表达时，就应该予以保护。

这时所保护的就不是游戏规则本身，而是一系列游戏规则经过整合、编排后与游戏资源库的元素相结合所表现出来的内容。如果被诉侵权作品中包含这些相同或相似的内容，且达到一定数量、比例，足以使普通观察者感知到来源于特定作品时，可以认定两部作品构成实质性相似。

（二）元素比对

在广州维动网络科技有限公司、广州硕星信息科技股份有限公司与上海壮游信息科技有限公司侵害著作权纠纷、不正当竞争纠纷一案^[11]中，法院认为，电子游戏的连续活动画面变化的是场景视角、角色动作等等，游戏地图、等级设置、角色技能、武器装备、怪物、NPC等元素是角色扮演类电子游戏基本固定的构成元素，这些元素的相似程度能够决定电子游戏整体画面的相似程度。经比对，两款游戏前400级三大角色剑士、魔法师、弓箭手的所有技能均与权利游戏中的部分技能相同或基本相同，而等级设置、角色名称及技能、地图场景、武器装备、怪物及NPC等方面均基本相同，足以认定两款游戏整体画面实质性相似。

（三）以游戏整体视听表达来判断

侵权裁判标准：以游戏整体视听表达来判断，以及整体保护模式只保护以画面表达为限，不能延伸至非画面内容。

1. 以游戏整体视听表达来判断标准，即若游戏元素相似，亦不能直接推定游戏整体视听画面构成实质性相似，要以游戏整体视听表达来判断。

在广州网易计算机系统有限公司、深圳市迷你玩科技有限公司、上海网之易吾世界网络科技有限公司侵害著作权纠纷、不正当竞争纠纷一案^[12]中，法院认为，游戏开发者按照相同的玩法规则来设计游戏资源或元素时，可以形成不同的表达。两款游戏中存在多处游戏元素及其组合的设计相同、相似但画面表达却有较大差异的情形。除此以外，两款游戏中大量游戏资源/元素在平面图标、建模造型、动画效果上有较大差异，仅有个别相近，但两者基本参照现实中相应物品、动植物等的形象和动作所设计，各有独创性视听表达。两款游戏中工具箱/工作台、熔炼炉/熔炉、融合附魔箱/附魔台、修理台/铁砧等有单独操作界面，虽然展示的合成、烧炼、附魔或修理过程存在相似之处，但在美术形象及动画效果上有较大差异。

权利作品：《我的世界》	侵权作品：《迷你世界》
游戏画面偏暗、色温偏冷，整体呈现像素方块的风格。	游戏画面明亮、色温偏暖，整体呈现卡通可爱的风格。
游戏资源/元素在形象上较方正且边缘锐利，大部分建模造型简单粗糙、细节较少。	游戏资源/元素在形象上较圆润且边缘柔和，大部分建模造型丰富立体、细节较多。

法院认为，判断视听画面构成实质性相似，应着眼于游戏视听表达来判断游戏整体画面是否实质性相似。因此，综合来看，两款游戏整体画面不构成实质性相似。

2. 整体保护模式只保护以画面表达为限，不能延伸至非画面内容。

在广州网易计算机系统有限公司、深圳市迷你玩科技有限公司、上海网之易吾世界网络科技有限公司侵害著作权纠纷、不正当竞争纠纷一案^[13]中法院认为，视听作品通过特定顺序的画面衔接和串联来表达某个孤立静止画面难以表达的内容，其独创性源于作者将各式作品或非作品的内容要素转化为连续动态画面的创作过程，而非来自于内容要素本身。画面可能构成对内容的演绎，但两者之间的独创性没有必然关系。例如，不同的导演就同一故事所拍摄制作的电影画面可能完全不同，这是因为不同创作者在视听画面的拍摄制作过程投入了非机械性、个性化的智力劳动。由此，对视听作品的著作权保护要限于画面表达，而不能延伸至非画面内容，否则将偏离视听作品独创性表达之所在。换言之，判断视听作品是否构成实质性相似，必须基于视听画面表达上的异同，且要排除非画面内容的干扰。

第四章 美国游戏侵权案件的裁判规则

近年来，美国法院在电子游戏著作权保护领域审理了数个代表性案件，为界定游戏规则、游戏机制与表达性内容之间的界限提供了重要先例。诸如《俄罗斯方块》案 (*Tetris Holding, LLC v.*

Xio Interactive)、《三重小镇》案 (*Spry Fox v. 6Waves*) 以及《砰!》案 (*DaVinci Editrice v. Ziko Entertainment*) 等标志性案件, 清晰地展示了法院如何分析被控侵权行为、区分不受保护的思想与受保护的表达, 并运用系统性方法来评估“实质性相似”。这些案例共同提供了一个结构化的视角, 有助于理解美国法院在保护电子游戏中独创性表达的同时, 如何将基础规则和核心机制排除在著作权保护范围之外。



美国电子游戏著作权侵权代表性案例分析

本部分对美国电子游戏著作权保护领域的代表性案例进行了系统性分析, 旨在阐明法院如何区分不受保护的游戏规则与受保护的表达元素, 以及如何运用特定方法来判定游戏间的“实质性相似”。

通过考察《俄罗斯方块》案 (*Tetris case*)、《三重小镇》案 (*Triple Town case*) 和《砰!》案 (*Bang! case*), 本部分不仅突出了每项判决背后的法律推理, 也追溯了司法界在游戏规则、游戏机制和特定表达内容保护问题上的态度演变。

综上, 这些案例为理解美国法院在裁决电子游戏著作权纠纷时所运用的原则和实践方法提供了一个分析框架。

(一) 《俄罗斯方块》案分析 (*Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive*)

在 *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive* 案 (下称“《俄罗斯方块》案”) 中^[14], 俄罗斯方块公司起诉Xio公司在iOS平台发布的“Mino”游戏涉嫌侵犯其版权。本案的核心争议在于, 游戏的规则和玩法是否属于受版权保护的表达。法院在判决中明确区分了游戏思想与游戏表达, 引用美国版权法第102条对思想表达二分法的规定: 版权保护限于作者的原创表达, 而不延伸至思想、规则、程序或系统本身。

该案中, Wolfson 法官采纳了第七巡回法院在 *Altai* 案中发展的“三步法”——抽象 (Abstraction)、过滤 (Filtration)、比较 (Comparison), 对俄罗斯方块与Mino进行系统分析。

首先, 抽象阶段, 法院将涉案游戏从具体实现上升到概念层面, 对游戏进行逐层抽象。例如, 将俄罗斯方块抽象为“玩家操作不同形状的方块, 使其堆叠填平底层并消除水平线以获取分数”, 这一描述仅概括游戏的核心机制和玩法, 而未涉及具体方块样式、颜色或界面布局。通过抽象, 法院明确了哪些内容属于游戏的思想和规则, 从而不受版权保护。

其次，进入过滤阶段。法院剔除了抽象阶段所识别的思想内容，同时考虑了版权保护中不适用的例外：

- 1. 思想本身：**游戏的基本规则、操作方法和玩法机制属于思想，不受版权保护。
- 2. 混同原则：**当表达与思想不可分离时，该表达也不受保护。本案中，游戏规则和具体视觉表现可分离，由此不适用混同原则。
- 3. 场景原则：**某些必须存在的常见元素或惯用表现不受保护。俄罗斯方块的游戏界面与动画并非必然固定的元素，由此场景原则亦不适用。

经过过滤，剩余的元素包括方块的具体形状、颜色与渐变效果、方块旋转和下落的动画方式、界面布局等，这些属于原创表达。

最后，进行比较阶段。法院将过滤后的表达进行逐项比对，观察两款游戏是否存在实质性相似。判决指出，Mino的方块设计、动画、界面风格与俄罗斯方块几乎完全相同，普通用户难以区分，两者在视觉效果和操作体验上呈现出高度一致性。这一比对结果确认了Mino复制了原作的受保护表达，从而构成版权侵权。

通过抽象-过滤-比较三步法，法院在Tetris案中明确了版权保护的边界：规则和玩法属于思想，不受保护；而具体的表现形式、界面设计和动画效果属于表达，受到版权法保护。该方法为电子游戏版权案件提供了系统化的分析框架，也为后续判断游戏侵权提供了可操作的判例参考。

（二）《三重小镇》案分析 (*Spry Fox v. 6Waves*)

在 *Spry Fox 诉 6Waves* 案（下称“《三重小镇》案”）^[15] 中，法院对 Triple Town 与 Yeti Town 的版权侵权争议进行了详细分析，其核心在于如何判断两款游戏是否在受保护的表达上“实质性相似”。法院采用了外部测试和内部测试两步法。

外部测试关注作品中客观、可分析的表达元素，而非纯粹的游戏理念或功能。法院在该案中，将 Triple Town 的游戏元素拆解出来，包括物体层级顺序（草→灌木→树→小屋）、反派角色（熊）、特殊功能物体（可消除其他物体的机器人）、游戏场景（草地或田野的布局）、视觉呈现（各类物体的形象设计）以及得分、货币系统等。法院通过“分析性剖析”，识别哪些元素属于受保护的表达，哪些属于思想、功能或标准惯例而不受保护。外部测试的结果是，Spry Fox 对 Triple Town 的表达方式，包括物体排列、角色设计和场景布置，属于版权保护范围。

内部测试则从普通观察者的角度，主观感受两款作品的整体概念和感觉。在本案中，法院指出，即便忽略非受保护的元素，普通玩家仍可能觉得 Yeti Town 与 Triple Town 的整体“游戏体验”非常相似：游戏机制、物体进阶逻辑、场景布局和角色设置组合在一起，形成了与 Triple Town 相似的主题与氛围。法院参考了游戏博主和玩家的评价，这些评价表明两款游戏在普通观察者看来存在明显相似性，从而支持了内部测试的认定。

此外，该案明确了游戏规则在具体表达上可以获得版权保护的条件。尽管游戏核心理念——通过匹配低层级物体生成高层级物体——属于抽象思想，不能独占，但 Spry Fox对这一理念的具体呈现方式，如物体层级顺序、反派与辅助物体的设计、视觉呈现和场景布局，使游戏规则“具体化”到类似文学作品的情节。换言之，当游戏规则不仅是理念，而是通过具体排列、角色设定、视觉表现等方式“讲述”游戏的故事体验时，这种具体表达受版权法保护。法院在判决中强调，只有“几乎完全复制或非常接近的改写”才可能构成侵权，这一原则类似于文学作品中情节和角色受保护的逻辑。

虽然这个案件系法院在反对被告有关驳回原告诉讼请求的动议时提出的，并非来自认定原告或被告胜诉的正式判决中提出，虽然该案并非正式判决，但也有一定参考价值，该Triple Town案件的价值在于两点：一是通过外部测试和内部测试系统化判断游戏作品的版权侵权问题；二是确认了当游戏规则具体到一定程度、通过表达手段呈现为整体体验时，这种规则的表达可以像故事情节一样获得保护，为游戏规则版权保护提供了重要参考。

（三）《砰！》案分析 (*DaVinci Editrice v. ZiKo Entertainment*)

在*DaVinci Editrice*诉*ZiKo Entertainment*案^[16]中，原告为意大利公司DaVinci Editrice，其桌面游戏Bang! 在国际上广为流行；被告为中国公司游卡桌游（Yoka Games）及其美国代理ZiKo Entertainment，被指开发发行的《三国杀 (*Legends of the Three Kingdoms*) 》抄袭了Bang! 的核心规则与玩法结构。案件的争议焦点在于 Bang! 游戏中警长、副手、歹徒和叛徒等角色之间的互动设计，是否属于版权法所保护的“表达性内容”，以及游戏规则本身是否受到版权保护。被告方主张，这些角色身份和交互设计仅属于游戏规则，通用且非原创，由此不应受版权保护。

法院在审理过程中参考了Spry Fox案的判例逻辑，指出某些视频游戏可以通过事件的进程和角色的发展体现出创造性的表达性，这与书籍或电影情节的发展类似。例如，《塞尔达传说》(Legend of Zelda) 系列游戏中的主角在虚构世界中完成特定任务，如拯救公主或复仇，沿着预定或可预测的路径与其他角色互动，每个角色拥有明确的背景故事和性格设定，这类游戏的叙事与角色塑造符合版权法保护的“表达性内容”。相比之下，Bang! 游戏的角色设置和交互设计缺乏底层脚本或细节，游戏事件并非预设情节，角色之间的互动仅限于玩家根据游戏规则进行操作，而未形成具体的情节或故事发展。法院认为，Bang! 的角色交互和游戏规则更接近通用规则和抽象机制，其创造性表达不足以构成版权保护。

在判决中，法院还引用了*National Basketball Ass'n v. Motorola (1997)* 一案的观点，以进一步说明体育比赛等具有规则性的活动并不受版权保护。正如篮球比赛虽有固定规则、球员分工及互动，但比赛结果和球员行为均由实时竞争决定，而非预设脚本或创造性表达，由此不受版权保护。同理，Bang! 的角色交互设计和胜负条件也是规则性活动，而非可版权化的叙事表达。

法院最终判决驳回原告的版权侵权主张，认为被告游戏未侵犯Bang! 的版权。该案在实质上推翻了之前Triple Town案中对类似元素可能受保护的较宽松观点：① 即使类似的游戏规则再具体，也不构成版权保护。② 游戏规则本身不属于情节或表达性内容。该判决为后续游戏版权案件确立了更严格的表现性标准和版权排除原则，明确了游戏规则和角色互动机制在版权法下的边界。



美国案例比较

通过上述三个案例可以看出，美国法院在电子游戏版权保护方面对游戏规则与具体表达的态度呈现出明显的演进和分化。Tetris案明确界定，游戏规则和玩法机制属于思想层面，不受版权保护，保护范围仅及于具体的视觉表现、界面设计和动画效果；这一立场体现了版权法对抽象规则的排除原则。随后，Triple Town案在一定程度上拓宽了规则保护的边界，法院认为当游戏规则通过具体排列、角色设定和视觉呈现形成可感知的整体故事或体验时，可以类比文学作品的情节，从而获得版权保护。这一观点体现了规则具体化与表达性的结合标准。

然而，Bang! 案对Triple Town案的宽松立场进行了实质性修正。法院指出，即使游戏规则在表面上具有一定的具体性，例如为角色设定了不同身份和对抗关系，这些仍属于游戏的基本机制或规则，而非版权法所保护的表达性内容。Bang! 游戏中的角色和交互设计并未形成预设的情节或详细叙事，玩家的行动和游戏进程并不依赖于具体脚本，由此不能作为受版权保护的对象。该判决明确限制了规则和机制类元素的版权保护范围，从而对Triple Town案提出了更严格的表现性标准和版权排除原则。

在判断游戏是否存在实质性相似性方面，美国法院主要采用两种方法：一是外部对比与内部对比相结合的方法，外部对比分析作品的客观元素，内部对比则考察普通玩家的主观整体感受；二是抽象-过滤-比较方法，将游戏内容逐层抽象，剔除不可保护元素后对剩余表达进行比对。这两种方法在实践中互为补充，既区分思想与表达，又为判定作品之间的版权侵权提供了系统化框架。

综上，通过三个案例的比较可知，美国法院对游戏规则版权保护的立场经历了从排除到宽松再到严格收紧的过程，明确了游戏规则、胜负条件及角色交互机制通常不构成版权保护对象，实质性相似性的判断则依赖于具体表达的客观分析与玩家感受的主观认定，为后续游戏版权案件提供了可操作的判例参考。

第五章 中美电子游戏著作权保护的比较分析

本章对中美电子游戏著作权案例进行了比较分析，旨在揭示两国在司法方法、法律推理以及界定著作权保护与侵权的实践路径方面的异同。通过考察判例法的发展、“实质性相似”的评估方法以

及司法风格，本章阐明了中美如何在保护独创性表达与排除通用游戏规则及机制之间寻求平衡。该分析亦表明，中国的司法实践日益与国际标准接轨。



游戏规则可版权性的中美发展轨迹的对比

通过对中美典型游戏版权案件的梳理可以发现，两国在对游戏规则与表达性内容的认定上经历了高度相似的演变过程，但呈现出细微的司法风格差异。总体来看，美国和中国的案件均经历了三个阶段：初期严格排除、随后尝试放宽、最终严格收紧。

在美国，Tetris案明确将游戏规则与玩法机制界定为思想层面，不受版权保护，仅保护具体的视觉表现、界面设计及动画效果。随后Triple Town案在一定程度上拓宽了规则保护边界，认为当游戏规则通过角色设定、关卡设计、视觉呈现等形成整体可感知的游戏体验时，可以类比文学作品的情节而获得版权保护。然而，Bang! 案对这一宽松立场进行了实质性修正，法院明确指出，即便游戏规则表面上具有一定具体性，例如角色身份和互动关系，这些仍属于游戏机制或规则，而非版权法保护的表达性内容。Bang! 案确立了更严格的表现性标准和版权排除原则，使规则和机制类元素通常不受保护。

在中国，发展路径与美国类似，但呈现更集中化的演变。早期炉石传说案严格认定游戏规则属于思想范畴，不受保护；随后太极熊猫案尝试放宽认定，认为当游戏规则具体化、融入角色设定、玩法逻辑、关卡设计和视觉表现时，可以形成受版权保护的表达，甚至曾将游戏规则或含有规则的作品认定为“其他具有智力成果的作品”予以保护。然而，这一宽松态度在最高人民法院典型案例万国觉醒案^[17]中被全面推翻。该案明确指出，无论规则如何具体化，其本质仍属于玩法机制设计，属于思想范畴，不构成版权保护对象。

总体来看，中美两国在发展路径上高度一致，均经历了从严格排除到尝试放宽再到严格收紧的过程；不同之处在于，中国在中期阶段尝试通过“其他智力成果”延伸规则保护，美国则主要依赖严格界定表现性标准收紧规则，但最终趋势一致，即规则和机制不受版权保护。



实质性相似认定方法的中美比较

在判断电子游戏是否构成实质性相似时，中美两国均注重区分思想性内容与可受版权保护的表达性内容，但在方法上略有差异。

（一）美国方法

美国法院主要采用两类方法：

- 1. 外部对比与内部对比相结合：**外部对比分析作品的客观元素，如视觉表现、角色设计、关卡布局等；内部对比则考察普通玩家对作品整体“概念与感觉”的主观体验。
- 2. 抽象-过滤-比较方法：**通过逐层抽象游戏内容，剔除不可保护元素后对剩余表达进行比对。此方法既区分思想与表达，又提供系统化分析框架，为判断版权侵权提供可操作依据。

（二）中国方法

在中国，法院在审理电子游戏侵权案件时，主要采用三种方法来判定“实质性相似”：

- 1. “元素比对 + 整体感知”法：**法院首先会评估各个游戏子系统或模块的具体呈现方式是否构成相同或实质性相似，进而考察这些元素在游戏整体架构中的选择、编排和组合是否构成了受保护的表达。
- 2. “元素比对”法：**法院会分析游戏中相对固定的元素，例如地图、关卡、角色技能、武器装备和NPC（非玩家角色）。这些元素的相似程度可以反映出游戏整体画面的相似度。
- 3. “整体视听表达”法：**法院会考量游戏的整体视听呈现效果，并强调即使部分元素相似，是否构成实质性相似仍取决于整体画面的表达，包括动画、视觉风格和界面设计。非画面内容或游戏规则本身则不受保护。

（三）中美实质性相似认定方法的比较

尽管中美两国法院都旨在判定后开发的游戏是否侵犯了在先作品的著作权，但两国的方法在侧重点和操作路径上表现出明显差异。

美国法院侧重于系统性的法律分析，该分析清晰地区分了不受保护的思想（例如游戏规则和机制）与受保护的表达。其“外在测试”与“内在测试”相结合的方法，既评估了客观元素，也考量了玩家的主观体验；而“抽象-过滤-比较”法则提供了一个结构化框架，用以分离受保护的表达并过滤不受保护的内容。这种路径强调了在识别“可版权元素”时的法律严谨性和一致性。

相比之下，中国法院采用了三种并行的方法。“元素比对”法允许对相对固定的组成部分进行详细比较；而“元素比对 + 整体感知”相结合的方法，则考虑了这些元素在完整游戏结构中的互动方式。而“整体视听表达”法，则是着重考量整体画面的表达，而不仅仅是判断是否存在相似元素。

本质而言，美国的方法优先考虑结构化的法律抽象和客观-主观测试；而中国的方法则更注重对游戏视听表达的综合评估及其对玩家感知的影响。总之，这些方法共同为评估电子游戏著作权纠纷中的“实质性相似”提供了具有可操作性的可靠标准。

通过对中美游戏版权案件及判例方法的分析可以得出以下结论：

- 1. 游戏规则保护立场：**中美均经历从严格排除到宽松尝试再到严格收紧的演变，最终明确规则和玩法机制不属于版权保护对象。中国在中期尝试将游戏规则纳入“其他智力成果”保护，但现已被法院否定。
- 2. 实质性相似性判断：**美国侧重法律方法的系统性分析，通过抽象-过滤-比较和外部/内部对比判断表达；中国则兼顾元素比对、整体感知和视听表达，注重普通玩家的感知和整体游戏体验。
- 3. 司法实践风格：**美国强调规则与表达的分层分析与理性推理；中国强调游戏体验整体性与具体元素的综合判断。尽管方法有所不同，两国均力求在保护创作表达的同时，避免规则和玩法机制被不当垄断。

总体而言，中美游戏版权保护在核心理念上高度一致，但在方法和司法风格上存在差异，中国更侧重综合判断整体玩法体验，美国更强调系统化法律分析。两者均为游戏版权纠纷提供了可操作的判例和方法指导。

最高人民法院在2024年的典型案例——万国觉醒案^[18]中明确，游戏规则和游戏玩法机制并不构成著作权法保护的客体。该判决不仅回应了国内长久以来关于游戏规则应否受保护的争议，也与包括美国在内的国际主流司法立场相一致。国际实践普遍认为，游戏规则、游戏逻辑及抽象思想不具备“可版权性”，著作权保护仅延及具体的表达形式。

这项司法原则的确立，标志着中国在电子游戏著作权保护的路径上与国际实践实现了实质性接轨。通过清晰界定受保护的独创性表达与不受保护的游戏规则，中国司法实践不仅有效保障了原创者的合法权益，也避免了对游戏玩法机制和规则的不当垄断。这反过来亦强化了行业内的公平竞争，促进了游戏产业的健康可持续发展。

第六章 结语

伴随电子游戏产业的迅速发展，其内容创作与商业模式日益复杂，游戏作品的版权保护问题也变得更加突出。通过对中美典型案例和司法实践的分析，可以清晰地看到，游戏规则和玩法机制本质上属于思想或方法范畴，不应成为版权保护的對象，而剧情安排，角色形象，游戏音乐，游戏

连续画面，游戏软件源代码等表达才构成可受保护的内容。这一原则既保障了创作者的合法权益，又避免了对通用玩法和抽象规则的不当垄断，为产业创新提供了明确边界。

未来，伴随虚拟现实、元宇宙以及跨平台互动游戏的不断涌现，版权保护的挑战将更加多样化和复杂化。在此背景下，明确规则与表达的边界、完善实质性相似性判断方法、平衡创新与竞争，将成为司法实践和立法完善的重要方向。对法律工作者而言，这意味着需要持续关注技术演变与游戏产业发展，并在实践中不断探索科学、合理的判断标准；对游戏开发者而言，则意味着在创作过程中要注重原创表达，同时遵循版权规则，为自身创新成果提供有效保护。

由此可见，电子游戏版权保护不仅是法律问题，更是产业发展、创新激励与文化价值的重要保障。中美实践经验的借鉴与对比，为中国电子游戏版权制度的完善和国际接轨提供了有力支撑，也为未来数字创意产业的规范化发展提供了理论与实践参考。

(本报告至此完成，期望为电子游戏知识产权保护体系的完善提供参考。)

注释（上下滑动阅览）

【1】江苏省高级人民法院民事判决书，(2018)苏民终1054号

【2】广东省高级人民法院民事判决书，（2021）粤民终1035号

【3】上海知识产权法院民事判决书，（2016）沪73民终190号

【4】上海知识产权法院民事判决书，（2016）沪73民终190号

来源：新加坡法律出版社

编辑：Sharon



新加坡法律出版社研究院

— Singapore-Law-Press Research Institute —

新加坡法律出版社旗下研究与中文内容发布平台

聚焦知识产权 | 互联网争议 | 数字经济法律实务 | 法律科技与法律出版



官网: www.chinalegal.com.sg/slp



邮箱: sglawpress@chinalegal.com.sg



地址: 7500A Beach Road, #08-305,
The Plaza, Singapore 199591

公众号: Law Review

