

电子游戏技术和知识产权法：现在你将玩版权法了

作者：James Carlson

在我们上一篇关于电子游戏专利的文章之后¹，我们现将检视版权法在保护电子游戏作品方面的角色。虽然有些版权问题是电子游戏技术特有的，但许多法律问题涉及软件版权保护的一般规则。举例来说，几个软件问题最近出现在德克萨斯州东部地区由 SAS Institute Inc. (“SAS”)对 World Programming Limited (“WPL”)提起的版权诉讼²中。在该诉讼中，SAS 声称 WPL 复制了 SAS 系统的多个非文字元素，该 SAS 系统提供了“一系列集成的软件产品”，使用户能够执行与数据访问、数据管理、数据分析和数据呈现相关的多种任务³。被诉侵权人 WPL 要求 SAS“通过注册号指明每个受版权保护的作品（和）受版权保护并被侵权的部分。”针对 WPL 的请求，SAS 仅列举了 2139 个不同的版权注册，而没有解释相关版权的哪些部分受到保护和哪些部分不受保护。为确定版权作品的哪些部分是可保护的，法官 Gilstrap 举行了一次针对版权适格的庭审。法院援引第十一巡回法院在 *Compulife Software v. Newma* 一案⁴中的意见，认为被告有责任明确版权作品的哪些部分不可保护以及为什么不可保护。在 WPL 完成该任务之后，法官 Gilstrap 否定了 SAS 关于这些部分因为是作者的创造性成果而应受保护的意見，并认为 SAS 未能证明所指明的项目事实上受到保护。因此，法官 Gilstrap 做出了有利于被控侵权方的不存在版权侵犯的即决判决（summary judgement）⁵。

电子游戏是一种有趣的版权组合。电子游戏源代码可以是文学作品，而实际的电子游戏可能是类似于戏剧电影的视听作品。电子游戏还可能包括高度表达性的元素，如独特的角色、故事情节和图形场景，这些往往会让法院采取强有力的版权保护。另一方面，电子游戏还包括具有非常具体的功能目的软件元素，这些功能目的通常使用在电子游戏行业之外。例如，就电子游戏玩家的乐趣而言，一款游戏能否在任天堂 Switch 或 PlayStation 上运行而不崩溃，可能与表达性内容同等重要。了解版权保护如何适用于不同的电子游戏元素，对于理解知识产权组合的优势和劣势非常重要。

通常，电子游戏版权保护分为文字元素和非文字元素。举例来说，美国第九巡回上诉法院审查了热门在线电子游戏 Blizzard’s World of Warcraft (WoW)的版权保护⁶。法院分析

¹ 上篇文章请参见：<https://www.obwbip.com/newsletter/video-game-technology-and-ip-law-problems-in-patents>。

² *SAS Institute Inc. v. World Programming Ltd.*, 496 F. Supp. 3d 1019 (E.D. Tex. 2020)。

³ *SAS Institute* 案第1022 页。

⁴ 959 F.3d 1299 (11th Cir. 2020)。

⁵ 对这种备案做即决判决是否恰当尚存争议，目前已上诉至美国联邦巡回上诉法院。

⁶ *MDY INDUSTRIES, LLC v. Blizzard Entertainment, Inc.*, 629 F. 3d 928, 942-943 (9th Cir. 2010)。

认为，受保护的文学元素包括存储在游戏玩家硬盘上的 WoW 源代码。对于单独的非文字元素，法院认为游戏的 40 多万个独立的视觉和听觉部分也受保护，例如怪物的视觉图像或怪物的听觉咆哮。法院还认为某些动态非文字元素要也可受保护，例如“穿越不同世界、听到它们的声音、看到它们的结构、遇到它们的居民和怪物以及遇到其他玩家这些实时体验。” 尽管有这些受保护的元素，上诉法院认为软件“bot”开发者没有侵犯任何 WoW 版权。然而，非文字的版权元素让电子游戏的开发者 Blizzard Entertainment Inc. 有权基于数字千年版权法(DMCA)起诉“bot”开发者规避保护性技术措施。

除了 World of Warcraft，其他法院也认可了电子游戏作品中大量可保护的表达。在 *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.*⁷一案中，地区法院认定，一名 iPhone 手机游戏开发商因将著名俄罗斯方块游戏（Tetris）的元素复制到你智能手机应用程序中而侵犯了版权和商业外观（trade dress）。虽然俄罗斯方块游戏的规则不符合版权保护的条 件⁸，但俄罗斯方块游戏的“整体外观和感觉”是可以保护的，例如“方块的风格”、方块移动的“外观和方式”、俄罗斯方块游戏对亮色的使用、游戏由单独构造的方块组成的方式以及“表示光线投射到方块上”的阴影和颜色渐变⁹。此外，法院认为游戏场景的比例、垃圾行（garbage lines）的显示、“幽灵”或阴影方块的外观、下一个要落下的方块的显示、方块在与堆叠的方块锁定时的颜色变化以及游戏结束时方块自动填充游戏板的外观也具有可保护的表达¹⁰。总之，法院认为“单独来看，这些单独的元素可能不构成侵权”，但是“大量地复制俄罗斯方块游戏的外观”足以构成版权侵权。

在可保护范围的另一端，一些版权所有者未能满足所述可保护表达的要件。在 *DaVinci Editrice SRL v. ZiKo Games, LLC* 一案¹¹中，法院认为一款中国古代题材纸牌游戏的制作者抄袭了一款西部荒野题材角色扮演纸牌游戏的游戏规则，并不构成对受保护表达的侵权。由于“艺术品和书面说明有本质的不同”，地区法院认定没有可保护的表达被复制。地区法院认为，“版权不保护游戏规则，因为它们属于第 102 条(b)款关于思想、程序、过程、系统（或）操作方法的例外情形。”¹²

综上所述，电子游戏作品包含众多受版权法保护的要素，但理解保护的范 围可能涉及复杂的分析。仅注意到版权登记中包含的各种元素可能不足以说服法官相信版权侵权的存在，正如德克萨斯州东部地区的版权所有者所遭遇的境况。识别受保护的电子游戏表达可能涉及认清有多少元素被侵权方复制以及该表达在游戏的特定题材中的背景。任天堂的

⁷ *Xio Interactive*, 863 F. Supp. 2d 394 (D.N.J. 2012)。

⁸ *Xio Interactive* 案第 409 页。

⁹ *Xio Interactive* 案第 410 页。

¹⁰ *Xio Interactive* 案第 413 页。

¹¹ *Ziko Games*, 183 F. Supp. 3d 820 (S.D. Tex. 2016)。

¹² *Ziko Games* 案第 830 页(内部案号和引文已删除)。

Link from the Legend of Zelda 系列的故事情节可能有许多可保护的元素，但这不会让任天堂无限地垄断斗剑、魔法和尖耳朵英雄。