

## 電子遊戲技術與知識產權法：專利中的問題

作者：James Carlson

本系列文章將重點介紹電子遊戲公司面臨的各種知識產權問題。該系列不是要強調一些狹隘的法律問題，而是要針對與電子遊戲行業有關的知識產權提供更全面的觀點。作為律師，我們經常脫離實際地關注許多法律問題，例如特定技術是否具備美國法律規定的專利適格性。然而，客戶通常將法律問題視為更宏觀層面的一部分。在律師可能樂於經手多方面的法律複雜性的情況下，電子遊戲開發人員可能希望就他們是否可以提供產品或服務給出簡單直接的答案。如果公司提供此類產品或服務，則該公司還希望了解公司面臨的整個法律後果，即有關該產品或服務可以獲得的法律保護以及任何潛在風險。考慮到這一點，第一篇文章涉及與電子遊戲技術相關的專利保護和專利權行使。

相對來說，與電子技術相關聯的電子遊戲公司是專利領域的新來者。然而，美國遊戲公司在用專利保護其產品方面擁有悠久的傳統。例如，已有各種大富翁遊戲類型的棋盤遊戲被授予了多項專利，第一項此類專利於 1904 年 1 月 5 日授權公告<sup>1</sup>。USPTO 已就各種紙牌遊戲（例如《萬智牌》紙牌遊戲）<sup>2</sup>、兒童玩偶（例如逼真的“芭比”娃娃）<sup>3</sup>、玩具積木（例如，最初的樂高專利）<sup>4</sup>以及無數的其他遊戲授予專利。關於電子遊戲專利，可以說第一個專利是 1947 年授權的《陰極射線管娛樂設備》<sup>5</sup>，當目標（例如飛機圖片）被擊中時，該設備會製造陰極射線束的“可見爆炸”。繼這一突破之後，又有其他電子遊戲專利被授權，例如 1972 年授權的關於一種電視遊戲裝置的專利（Magnavox 獲得該專利許可）<sup>6</sup>、操縱杆控制器專利<sup>7</sup>和遊戲機專利<sup>8</sup>。

儘管有著這樣廣泛的專利傳統，但一些專利從業者仍將電子遊戲發明視為不

---

<sup>1</sup> U.S. Pat. No. 748,626; U.S. Pat. No. 1,509,312; U.S. Pat. No. 2,026,082; U.S. Pat. No. 2,174,058; U.S. Pat. No. 4,012,045.

<sup>2</sup> U.S. Pat. No. 5,662,332.

<sup>3</sup> U.S. Pat. No. 3,009,284.

<sup>4</sup> U.S. Pat. No. 3,009,284.

<sup>5</sup> U.S. Pat. No. 2,455,992.

<sup>6</sup> U.S. Pat. No. 3,659,284.

<sup>7</sup> U.S. Pat. No. 4,469,330.

<sup>8</sup> U.S. Pat. No. 4,799,635.

在可獲得專利的技術發明範圍之內。然而，與傳統的遊戲專利不同，電子遊戲技術與許多“硬”科技緊密地集合在一起，這些“硬”科技例如為電路、高級圖形處理、複雜機械設備、觸摸感應、增強和虛擬現實、人工智能以及眾多軟件學科。即使具有這些技術優勢，許多電子遊戲專利的申請人仍面臨其他技術領域不常見的獨特挑戰。因此，電子遊戲專利和專利申請中出現的一些常見問題涉及（1）專利適格性，（2）克服現有技術，以及（3）與不同電子遊戲收益模型相關的侵權問題。

關於專利適格性，美國最高法院在 *Alice Corp. v. CLS Bank Int'l*, 573 U.S. 208 (2014) (“*Alice*”) 中的判決為保護電子遊戲發明製造了罕見的法律障礙。作為對 *Alice* 的回應，眾法院認為請求保護“一套遊戲規則”是引發專利適格性審查的抽象概念<sup>9</sup>。因此，任何提及“遊戲規則”的專利權利要求都落入專利申請人應避免的危險區域。通過了解可能對專利申請有不利影響的遊戲特徵（例如遊戲規則），聰明的專利申請人可以避免在 USPTO 審查時的艱難角力。在專利授權後，專利權的行使在很大程度上取決於您的電子遊戲專利是否看起來更像是經過聯邦巡迴法院審查而倖免的專利，而不是被無效的專利<sup>10</sup>。考慮到這一點，針對電子遊戲發明，最好將專利適格性描述為一種法律平衡。一方面，專利申請人必須強調電子遊戲技術中被審查員和法院認可的某些特徵（例如，遊戲硬件、機器學習等）。在平衡的另一方面，專利申請人必須避開發明人通常喜歡的、但會使專利無效更加容易的某些特徵。

關於現有技術問題，一些很少在其他技術領域中找到的對比資料（例如 YouTube 視頻、遊戲手冊和電子遊戲屏幕截圖）經常被用來駁回電子遊戲發明的專利申請。儘管《美國專利法》關於新穎性和創造性的規定對所有技術都是相同的，但根據不同的事實，該法律也以不同的方式實施。為了說明這一點，專利對比資料總是被視為用於現有技術駁回的有效印刷出版物。相反，通常認為非專利對比資料（例如 YouTube 視頻）由於缺乏有效的現有技術要求而喪失對比資格。

---

<sup>9</sup> *In re Smith*, 815 F.3d 816, 819 (Fed. Cir. 2016); *In re Marco Guldenaar Holding BV*, 911 F.3d 1157 (Fed. Cir. 2018)（認為一種玩骰子遊戲的方法不具備專利適格性）

<sup>10</sup> *Amdocs, Ltd. v. Opennet Telecom, Inc.*, 841 F.3d 1288, 1300 (Fed. Cir. 2016)（認為當“有些表面相似的權利要求”指向具備專利適格性的類似改進時，其具備專利適格性）

例如，一個法院認為《暗黑破壞神 II 用戶手冊》為有效的現有技術對比資料<sup>11</sup>。另一方面，另一個法院認為，對該技術領域感興趣的普通技術人員無法“公開訪問”上傳到網站的技術報告，因此該技術報告不是現有技術<sup>12</sup>。面對非傳統的現有技術時，可以針對非傳統的對比資料進行各種法律攻擊，例如缺乏可實現性、公眾可訪問性、實際公開日期證明以及該非傳統對比資料是否確實教導涉案的技術特徵。特別是對於電子遊戲的屏幕截圖，軟件開發人員可能無法在不進行過多實驗的情況下，簡單地通過觀看其他人玩電子遊戲就編寫出類似遊戲功能的代碼。

此外，重要的是要注意，專利申請程序的最終目標可能不只是獲得專利，而是保護產品或服務。考慮到這一點，有幾種專利原則與獲得實際的專利保護有關，例如專利權用盡原則和共同侵權。正如最高法院指出的那樣：“專利權人一旦決定出售（無論是自己出售還是由被許可人出售），該出售就使其專利權用盡<sup>13</sup>。”隨著 21 世紀遊戲的發展，玩電子遊戲不再局限於在擠滿電視機的小房間裡的幾個玩家。在線遊戲為電子遊戲創造了各種新機會，但也引入了與專利權有關的新法律問題。因此，撰寫有價值的專利權利要求通常需要知道電子遊戲發明是否將用於沒有互聯網訪問的家庭平台、智能手機應用程序內和/或多玩家的大型在線角色扮演遊戲（MMORPG）中。因此，有效的專利保護通常取決於知道侵權者將是提供與特定遊戲相關的遊戲服務的另一電子遊戲開發商還是第三方發行商。同樣，撰寫的專利權利要求最好能避免起訴電子遊戲公司的顧客，即實際的電子遊戲玩家。

總之，電子遊戲的發明與其他“硬”技術的發明一樣，也應當能獲得專利保護。為了獲得有效的電子遊戲專利保護，通常面臨的主要挑戰來自電子遊戲公司所使用的技術的多樣性和收益模型的多樣性。為了克服這些挑戰，經驗通常是最好的老師。與 USPTO 打交道的法律經驗可能很有價值。然而，對電子遊戲為什麼既具有創新性又具有高科技性的了解可能更有價值。在某些情況下，律師通常需要做很多數十年來律師未曾做過的事情。那就是，享受玩電子遊戲。一旦人們欣賞電子遊戲技術，那麼電子遊戲就開始看起來不像遊戲，而是更像其他高度複雜的技術領域。

---

<sup>11</sup> *Game and Technology Co., Ltd. v. Activision Blizzard Inc.*, 926 F. 3d 1370, 1374-1375 (Fed. Cir. 2019).

<sup>12</sup> *Acceleration Bay, LLC v. Activision Blizzard Inc.*, 908 F. 3d 765, 774 (Fed. Cir. 2018)

<sup>13</sup> *Impression Products v. Lexmark Intern.*, 581 U.S. \_\_\_, 137 S. Ct. 1523, 1535 (2017)