

電玩遊戲技術和知識產權法：現在你將玩版權法了

作者：James Carlson

在我們上一篇關於電玩遊戲專利的文章之後¹，我們現將檢視版權法在保護電玩遊戲作品方面的角色。雖然有些版權問題是電玩遊戲技術特有的，但許多法律問題涉及軟件版權保護的一般規則。舉例來說，幾個軟件問題最近出現在德州東部地區由 SAS Institute Inc. (SAS) 對 World Programming Limited (WPL) 提起的版權訴訟²中。在該訴訟中，SAS 聲稱 WPL 複製了 SAS 系統的多個非文字元素，該 SAS 系統提供了「一系列集成的軟件產品」，使用戶能夠執行與數據訪問、數據管理、數據分析和數據呈現相關的多種任務³。被訴侵權人 WPL 要求 SAS 「通過註冊號指明每個受版權保護的作品（和）受版權保護並被侵權的部分。」針對 WPL 的請求，SAS 僅列舉了 2139 個不同的版權註冊，而沒有解釋相關版權的哪些部分受到保護和哪些部分不受保護。為確定版權作品的哪些部分是可保護的，法官 Gilstrap 舉行了一次針對版權適格的庭審。法院援引第十一巡迴法院在 *Compulife Software v. Newma* 一案⁴中的意見，認為被告有責任明確版權作品的哪些部分不可保護以及為什麼不可保護。在 WPL 完成該任務之後，法官 Gilstrap 否定了 SAS 關於這些部分因為是作者的創造性成果而應受保護的意見，並認為 SAS 未能證明所指明的項目事實上受到保護。因此，法官 Gilstrap 做出了有利於被控侵權方的不存在版權侵犯的簡易判決（summary judgement）⁵。

電玩遊戲是一種有趣的版權組合。電玩遊戲源代碼可以是文學作品，而實際的電玩遊戲可能是類似於戲劇電影的視聽作品。電玩遊戲還可能包括高度表達性的元素，如獨特的角色、故事情節和圖形場景，這些往往會讓法院採取強有力的版權保護。另一方面，電玩遊戲還包括具有非常具體的功能目的軟件元素，這些功能目的通常使用在電玩遊戲行業之外。例如，就電玩遊戲玩家的樂趣而言，一款遊戲能否在任天堂 Switch 或 PlayStation 上運行而不崩潰，可能與表達性內容同等重要。了解版權保護如何適用於不同的電玩遊戲元素，對於理解知識產權組合的優勢和劣勢非常重要。

通常，電玩遊戲版權保護分為文字元素和非文字元素。舉例來說，美國第九巡迴上訴法院審查了熱門在線電玩遊戲 Blizzard's World of Warcraft (WoW) 的版權保護⁶。法院分析

¹ 上篇文章請參見：<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 頁。

⁴ 959 F.3d 1299 (11th Cir. 2020)。

⁵ 對這種備案做簡易判決是否恰當尚存爭議，目前已上訴至美國聯邦巡迴上訴法院。

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

認為，受保護的文字元素包括存儲在遊戲玩家硬盤上的 WoW 源代碼。對於單獨的非文字元素，法院認為遊戲的 40 多萬個獨立的視覺和聽覺部分也受保護，例如怪物的視覺圖像或怪物的聽覺咆哮。法院還認為某些動態非文字元素要也可受保護，例如「穿越不同世界、聽到它們的聲音、看到它們的結構、遇到它們的居民和怪物以及遇到其他玩家這些實時體驗。」儘管有這些受保護的元素，上訴法院認為軟件“bot”開發者沒有侵犯任何 WoW 版權。然而，非文字的版權元素讓電玩遊戲的開發者 Blizzard Entertainment Inc.有權基於數字千年版權法(DMCA)起訴“bot”開發者規避保護性技術措施。

除了 World of Warcraft，其他法院也認可了電玩遊戲作品中大量可保護的表達。在 *Tetris Holding, LLC v. Xio Interactive, Inc.*⁷一案中，地區法院認定，一名 iPhone 手機遊戲開發商因將著名俄羅斯方塊遊戲（Tetris）的元素複製到其智能手機應用程序中而侵犯了版權和商業外觀（trade dress）。雖然俄羅斯方塊遊戲的規則不符合版權保護的條件⁸，但俄羅斯方塊遊戲的「整體外觀和感覺」是可以保護的，例如「方塊的風格」、方塊移動的「外觀和方式」、俄羅斯方塊遊戲對亮色的使用、遊戲由單獨構造的方塊組成的方式以及「表示光線投射到方塊上」的陰影和顏色漸變⁹。此外，法院認為遊戲場景的比例、垃圾行（garbage lines）的顯示、「幽靈」或陰影方塊的外觀、下一個要落下的方塊的顯示、方塊在與堆疊的方塊鎖定時的顏色變化以及遊戲結束時方塊自動填充遊戲板的外觀也具有可保護的表達¹⁰。總之，法院認為「單獨來看，這些單獨的元素可能不構成侵權」，但是「大量地複製俄羅斯方塊遊戲的外觀」足以構成版權侵權。

在可保護範圍的另一端，一些版權所有者未能滿足所述可保護表達的要件。在 *DaVinci Editrice SRL v. ZiKo Games, LLC* 一案¹¹中，法院認為一款中國古代題材紙牌遊戲的製作者抄襲了一款西部荒野題材角色扮演紙牌遊戲的遊戲規則，並不構成對受保護表達的侵權。由於「藝術品和書面說明有本質的不同」，地區法院認定沒有可保護的表達被複製。地區法院認為，「版權不保護遊戲規則，因為它們屬於第 102 條(b)款關於思想、程序、過程、系統（或）操作方法的例外情形。」¹²

綜上所述，電玩遊戲作品包含眾多受版權法保護的要素，但理解保護的範圍可能涉及複雜的分析。僅注意到版權登記中包含的各種元素可能不足以說服法官相信版權侵權的存在，正如德州東部地區的版權所有者所遭遇的境況。識別受保護的電玩遊戲表達可能涉及認清有多少元素被侵權方複製以及該表達在遊戲的特定題材中的背景。任天堂的 Link

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

⁸ *Xio Interactive* 案第 409 頁。

⁹ *Xio Interactive* 案第 410 頁。

¹⁰ *Xio Interactive* 案第 413 頁。

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

¹² *Ziko Games* 案第 830 頁(內部案號和引文已刪除)。

from the Legend of Zelda 系列的故事情節可能有許多可保護的元素，但這不會讓任天堂無限地壟斷鬥劍、魔法和尖耳朵英雄。