

电子游戏规则的著作权保护探析

毛一鸣

浙江农林大学文法学院(外国语学院), 浙江 杭州

收稿日期: 2025年4月14日; 录用日期: 2025年6月3日; 发布日期: 2025年6月12日

摘要

电子游戏规则是电子游戏的核心要素。我国现行法律体系尚未就游戏规则抄袭行为进行规制, 加之权利主体对知识产权保护的意识不强, 导致相关权益维护存在现实困境, 游戏规则被换皮抄袭的现象层出不穷。对此, 首先应灵活适用思想表达二分法, 认可符合作品构成要件的具体规则构成作品, 其次应根据具体游戏的类型选择合适的保护模式, 同时灵活适用兜底条款, 最后运用综合抽象测试与数值设计评估相结合的方法判断电子游戏规则是否遭受侵权。

关键词

电子游戏规则, 著作权, 思想与表达

An Analysis of Copyright Protection for Electronic Game Rules

Yiming Mao

School of Law and Humanities (School of Foreign Languages), Zhejiang A&F University, Hangzhou Zhejiang

Received: Apr. 14th, 2025; accepted: Jun. 3rd, 2025; published: Jun. 12th, 2025

Abstract

Electronic game rules are the core elements of video games. In China's current legal system, there is no regulation governing the plagiarism of game rules. Coupled with insufficient awareness of intellectual property protection among rights holders, there are practical difficulties in safeguarding related rights and interests, leading to rampant reskinning plagiarism of game rules. To address this issue, first, we should flexibly apply the idea-expression dichotomy principle by recognizing specific rules that meet the requirements of copyrightable works as protected creations. Second, appropriate protection models should be selected based on specific game genres while making flexible use of catch-all provisions. Finally, a combined approach of comprehensive abstraction test and

numerical design evaluation should be employed to determine whether infringement has occurred in electronic game rules.

Keywords

Electronic Game Rules, Copyright, Idea and Expression

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

近年来, 游戏产业蓬勃发展, 电子游戏的种类日益多元。为开拓更广阔的游戏市场, 游戏厂商不断创新游戏玩法和游戏规则。然而, 囿于反制游戏规则抄袭行为法律的缺失, 游戏“换皮”侵权层出不穷。这些抄袭游戏的行为不仅会降低在先游戏创作者的创作积极性, 还会导致游戏同质化加剧, 为我国游戏产业带来负面影响。为保护具有创新性的游戏规则, 避免同行瓜分游戏市场, 在先游戏创作者希望通过著作权法来保护自己的游戏规则。故本文以此为背景, 试图深入分析电子游戏规则的底层逻辑, 探讨电子游戏规则是否有必要进行保护以及如何进行保护。

2. 电子游戏规则的保护现状

2.1. 电子游戏规则的概念与分类

电子游戏规则作为玩家与虚拟环境的交互范式, 其内涵包含基础操作逻辑、界面交互系统、叙事框架结构、关卡进程设计以及数值平衡模型等核心游戏架构元素。电子游戏规则是游戏设计的基础与核心, 定义了玩家在游戏中如何进行游戏和如何达成游戏的目标[1]。电子游戏规则是一个游戏最重要、最核心的组成部分, 它将游戏中的其他要素串联起来, 成为一个游戏。若没有游戏规则的整合, 则它们单纯只是美术、音乐、文本、代码等素材的堆积。

美国纽约大学齐尔默教授在游戏学研究领域提出, 电子游戏的规则体系可划分为三个维度: 首先是基础性规则。这类规则构成了游戏运行的核心算法, 定义了虚拟世界的物理定律与交互范式, 为玩家构建了基本的游戏行为边界。其次是操作性规则。该层面聚焦人机交互的实现方式, 包括输入端的操控适配与输出端的感知呈现。这些规则将抽象的代码语言转化为视听化的沉浸体验, 是连接数字世界与人类感官的枢纽。最后是隐匿性规则。这类规则通过概率算法、动态难度调节或隐藏成就系统等设计, 诱导玩家在反复试错中自发形成策略认知[2]。例如《文明》系列的战争迷雾机制, 或是《黑暗之魂》的敌人行为模式学习曲线, 都属于设计师为实现特定游戏体验而埋设的隐性引导系统。由此可见, 电子游戏规则设计并非以游戏玩法的抽象概念直接载入策划文档, 亦非通过说明性文本进行线性表述。其实质是通过多元化的表达体系(含视觉艺术呈现、声效韵律构建及关卡空间叙事)将游戏机制具象化为动态交互模型, 最终形成具有沉浸特质的可玩性系统架构。电子游戏规则设计在游戏中规定了游戏玩家可选择的行为, 限定了玩家在游戏范围内可以做出的一切操作, 并以此构建出游戏中玩家与游戏本体或玩家与玩家间的交互机制[3]。

2.2. 电子游戏规则保护的发展及现状

在早些时期, 由于“思想”与“表达”之间的界限不清晰, 并且著作权法严格限定了作品的类型, 电

子游戏规则并未能被纳入法定作品类型之中,因此对其进行著作权法保护存在一定的争议。为防止法律的缺失导致游戏产业的不利影响加剧,法院在实践中选择运用反不正当竞争法来间接保护电子游戏规则。在2020年《著作权法》修订之后,作品类型的界定变得更为开放,不少观点认为应适用著作权法来保护电子游戏规则,与局限性较强的反不正当竞争法相比,运用著作权法来保护电子游戏规则更为恰当和合理。

2.2.1. 反不正当竞争法保护路径

在适用《反不正当竞争法》的特别条款进行裁判时,由于抄袭电子游戏规则的行为并不包含在典型不正当竞争行为之内,因此原创游戏厂商在诉讼中往往依据《反不正当竞争法》第6条关于混淆行为的禁止性规定,或第8条关于诱导性虚假宣传行为的禁止性规定,主张对方的法律责任。但是游戏公司若要主张他人存在混淆行为,必须先提供其游戏在玩家群体中具有广泛认知度的证明材料,法院在对商品的知名度进行认定时,主要以商品的销售额、销售区域及销售时长作考量,但是电子游戏行业不同于传统商品销售,故上述需考量的因素在该行业很难得到验证。此外,换皮游戏的宣发内容模仿甚至抄袭原创游戏,这也属于“换皮之事实”,而非“虚假宣传”,法院也难以适用《反不正当竞争法》第8条。

在适用《反不正当竞争法》一般条款时,对商业道德的认定标主要依靠法官的自由心证,以及行业长久形成的公认的商业道德标准[4]。然而电子游戏行业日新月异,其商业道德体系尚未完全定型,商业道德这一般条款的构成要件在电子游戏行业中难以明确界定。学术界主流观点认为反不正当竞争法是对其他知识产权法的“补充保护”或“兜底保护”,负责去补知识产权单行法之漏[5]。因秉持审慎态度,但司法实践中存在过度适用的现象,甚至有观点认为,游戏具体规则由著作权法保护,抽象规则不能被著作权法保护,因此由反不正当竞争法保护[6]。法院在处理相关侵权案件时,通常依赖于诚实信用原则和商业道德作为判断依据,法官的自由裁量权过大,不同法官的知识结构和认知,会导致裁判结果差异很大,这将不利于游戏行业的发展。

2.2.2. 著作权法保护路径

我国著作权法鼓励创作和传播有益社会的作品,然而一款电子游戏的开发周期通常为三至五年,游戏厂商需要投入大量开发成本且在开发期间不会获得任何现金流入,游戏厂商将面临巨大财务风险,即便游戏面世之后若不利用著作权法保护电子游戏规则,不少厂商会选择抄袭已被市场检验的优秀游戏规则来压缩开发时间及成本,规避潜在的财务风险和市场风险,这将劣币驱逐良币,损害行业的良性竞争和发展。其次,游戏技术的快速发展使得如今各种游戏规则的设计和编排具有巨大的创作空间,在相同情况下出现相似度极高的游戏规则的概率极低。著作权法并不会因为保护某些规则而导致无法开发同类型的其他游戏,并且著作权法对电子游戏规则的保护并不是“封锁”式,电子游戏规则仅在其具体表达具备创造性智力成果特征时方构成受保护客体,市场竞争者仍可基于相同玩法内核进行差异化创新。

3. 游戏规则法律保护路径的实证分析

3.1. 电子游戏规则著作权法保护的司法现状

本研究以我国电子游戏规则侵权纠纷的司法实践现状为观察对象,通过筛选北大法宝法律数据库中的代表性裁判文书,对样本案件的基础数据进行系统梳理,并展开类型化特征与裁判要旨的学理分析。

在我国首例司法裁定构成著作权侵权的《混沌与秩序之英雄战歌》诉《三界魂》案中[7],《三界魂》因未经授权复制《混沌与秩序之英雄战歌》的源代码及核心架构,导致两款游戏在运行逻辑与核心玩法上出现实质性相似,最终法院裁定该行为侵害了原告对游戏软件依法享有的著作权权益。由此可见,本案裁判要点主要聚焦于游戏外在视听元素的实质性相似比对,尚未延伸至游戏规则体系本身的独创性表

达。2018年《太极熊猫》诉《花千骨》案^[8]开创性地确立了电子游戏著作权保护的新标准，法院在判决中突破性地认定，当游戏玩法规则通过特定的视听表达形式整合于整体画面时，这种独创性的综合呈现构成受著作权法保护的表达形式。基于这一裁判要旨，法院最终判定《花千骨》手游对《太极熊猫》构成实质性抄袭。在这之后，权利人针对游戏规则设计主张著作权侵权之诉逐渐增多，法官不再拘泥于对游戏规则进行外在表达形式的审查边界，而是逐步转向游戏核心玩法机制与规则架构的独创性判定维度展开实质审查。

在这些典型案例中，除了《消灭星星》之外的游戏均为角色扮演类游戏。司法实践表明，角色扮演类电子游戏因具有完整的叙事结构与沉浸式剧情体验，其表达形态与《著作权法》第三条第六项规定的视听作品构成要件存在实质契合。基于此，审判机关在侵权判定中多采用“整体画面”测试法，将游戏动态运行画面作为类电作品实施整体性保护，不过度拘泥于游戏规则本身是否属于思想范畴的学理争议。值得关注的是，此类游戏往往构建了多维互动规则系统，涵盖角色成长机制、技能树设计、数值平衡体系及任务解锁逻辑等具象化规则架构。司法判例已逐步确认，当特定规则通过参数配置、交互反馈等具体设计形成独创性表达时，其已突破“思想-表达二分法”中抽象规则的限制，符合《伯尔尼公约》对文学艺术作品“具象化呈现”的要求。此类侵权行为对权利人核心竞争利益的损害具有穿透性，在符合“接触+实质性相似”要件时，具有给予著作权保护的正当性基础。

3.2. 电子游戏规则的著作权法保护困境

3.2.1. 作品属性不明确

我国《著作权法》虽未明文规定著作权仅保护表达而不涉及思想，但思想表达二分法常常被用来界定著作权法的保护范围。然而，随着游戏技术的发展，现在的电子游戏非常复杂，司法实践所普遍认同的思想/表达二分法难以划分表达与思想的界限。尽管法官试图将抽象概括法运用到电子游戏规则的分类中，按照抽象层次的不同对其进行分类，都认可电子游戏规则属于智力成果，但并没有正面回应其是否可构成作品，也没有以作品构成要件来对具体游戏规则的作品性进行判断。

此外，根据作品类型法定原则，我国现行《著作权法》第三条虽以开放式列举方式规定作品类型，然尚未将电子游戏整体纳入法定作品类型之列。有不少观点认为可将电子游戏规则视为文字作品来进行保护，因为文字作品在一定程度上能体现电子游戏规则。事实上，电子游戏规则远不止于此，它们以各种形式存在，其中很多已经超越了文字的界限。电子游戏规则以文字作品的形式进行著作权保护，其门槛相较于普通文字作品会更高。还有观点将游戏归入视听作品间接保护游戏规则。视听作品主要指的是通过连续的图像和声音来传达信息和情感的作品，游戏动态画面虽然也包含图像和声音元素，但其主要功能是作为游戏规则的视觉和听觉表现，而非独立传达信息和情感，游戏的核心在于玩家与游戏规则的互动，而非仅仅是观看画面和听取声音，因此，将游戏动态画面视为一种独立的视听作品进行保护可能会忽略游戏的本质特性和核心价值。还有观点将游戏归入计算机软件作品间接保护游戏规则。电子游戏的复杂性和外部艺术性也已难以为计算机软件所涵盖，这种保护模式未能全面考虑电子游戏的本质属性，亦没有充分理解电子游戏规则表达的方式。

3.2.2. 侵权认定的裁判思路不确定

著作权包括信息网络传播权、复制权与改编权，游戏权利人在主张“换皮”游戏侵犯著作权时，往往将以上权利杂糅在一起，这不仅增加了自身收集证据的难度，又增加了诉讼成本和周期，法院在裁判时也大相径庭，同案不同判的情形时有发生^[9]。在《昆仑墟》诉《灵剑苍穹》著作权纠纷案中^[10]，原告主张被告侵害其复制权与信息网络传播权。经比对，虽然两游戏在整体视听效果层面存在实质性相似，

但被告作品通过对基础表达元素的创造性编排,形成了具有个性化特征的新表达形式。从普通玩家视角观察,二者在界面设计、操作逻辑等核心要素上存在显著区分度,难以产生来源混淆的认知后果,故不符合复制权侵权的构成要件。关于信息网络传播权主张,鉴于该权利控制的是通过交互式传播形成新复制件的行为,而涉案传播行为本质上系既有复制件的网络分发,未产生新的作品复制载体,故亦不构成对该项权利的伤害。基于上述事实与法律依据,本院对原告提出的全部诉请不予支持。

著作权侵权判定的核心要件遵循“接触可能性+实质性相似”二元标准体系。在要件解构层面,“接触”属于客观要件范畴,本案中在先游戏通过官网公示下载渠道已构成公开传播状态,满足社会公众接触的盖然性要求;“实质性相似”则属于主观要件范畴,其认定需依托裁判者的专业认知能力与电子游戏规则解构技术。在司法实践中,法院通常采取以下两种判定路径:其一为思想与表达二分法,要求通过要素解构将游戏中的通用元素、规则原理等不受保护的思想层面内容予以剔除,重点比对具有独创性的具体表达要素;其二为整体比对原则,以普通理性玩家的认知体验为标准,综合判断在后作品是否攫取了在先作品具有市场价值的核心表达要素。在《热血传奇》诉《王者传奇》一案中^[11],法院认为界定作品著作权边界时,应当对不具备原创性创作特征的表达形式进行甄别,将受制于技术功能或行业惯例的表达方式受限元素予以排除,因此本案依法对涉案电子游戏的视觉呈现规则与交互机制中符合上述特征的构成要素作出了排除性认定。而在《蓝月传奇》诉《烈焰武尊》一案中^[12],法院在裁判中指出,被告游戏的整体设计框架挪用了原告作品中具有独创性的叙事表达形式。从一般游戏用户的体验视角来看,两款作品的核心情节架构呈现出显著的同质化特征,即便将涉案作品中涉及公有素材或非版权保护要素予以剔除,仍不影响对两作品构成整体性实质相似的司法认定。由于类案裁判中比对要素选取标准不统一、法律适用方法存在分歧,导致司法尺度缺乏一致性,进而产生同案不同判的现象,这将对司法公信力造成实质性损害。

4. 完善电子游戏规则著作权法保护的建议

4.1. 建立间接保护与直接保护并行的保护模式

在既有著作权法框架下,为电子游戏专门设立一种新的权利客体较为困难,而对游戏规则适用作品类型的兜底条款进行保护的做法具有可行性与合理性^[13]。我国法官在对电子游戏规则适用著作权法兜底性条款时,应当强化论证说理的深度和广度。此类裁判文书因涉及新型智力成果的司法认定,本质上具有创设裁判规则的示范效应。可以通过以下三个维度进行论证。首先是遵循著作权法宗旨。电子游戏发展数年,其产值已经远远超过电影作品,然而其并没有获得与电影作品相匹配的著作权法地位,而著作权法的立法本意为鼓励作品的创作与传播,从而实现促进人类文化、科学和艺术事业繁荣的社会公共利益^[14]。因此有必要将电子游戏纳入著作权法的保护范围。其次是符合一般的作品定义。在著作权法框架下,受保护作品需满足四重要件:主体须为智力活动产生的成果,存在可被外界识别的表达载体,创作内容隶属于文艺科三大领域,且在表现形式上具备区别于现有作品的独创性特质。设计电子游戏规则需要耗费制作者大量心力,自然符合智力成果、艺术领域和独创性。游戏规则的可被客观感知的外在表达也能在使用二分法后体现。最后是排除其他既有作品类型的适用可能。电子游戏规则因其特殊性 & 复杂性,自然被排除在其他既有作品类型之外。因此,可以将游戏规则作为新类型作品适用作品类型兜底条款。

广东高院发布的《关于网络游戏知识产权民事纠纷案件的审判指引(试行)》中的第五条和第六条规定,应结合游戏类别、形式、内容、运行方式等进行全面客观的审查,最终依法确定具体权益性质、基础、范围以及保护规则,权利人可以主张他人侵害整体内容的相关权益,也可以主张他人侵害网络游戏特定部分或游戏元素的相关权益。不同类型的电子游戏核心机制差异很大,大型游戏通常会设计多个游戏玩法。

因此，在司法实践中，应充分考量电子游戏的游戏类型，对于不同类型的电子游戏用不同的评价标准和视角进行衡量，抓住其核心要素，并采取更为细致和差异化的分析策略。

本文尝试对以下典型类型游戏的电子游戏规则进行差异性保护分析。文字冒险类游戏虽常辅以角色立绘、背景图像、背景音乐及剧情动画等多媒体元素，但其核心表达形式仍以文字叙事为主导。区别于传统电子游戏，该类作品通常不设置数值系统，其游戏机制本质是通过文本分支构建叙事网络，玩家通过阅读文字内容并作出关键选项来推动剧情发展。鉴于其核心创作成果以文字载体呈现，故在著作权保护范畴内更适宜归入文字作品类别。音乐类电子游戏则呈现出不同的创作特征。此类作品通过视听同步机制构建核心玩法，要求玩家依照音乐节奏与屏幕提示进行交互操作。其创作重点集中于原创音乐曲目的编创与节奏型态设计，游戏规则深度融入乐曲的旋律结构、节奏型态与演奏技法之中。由于音乐元素构成其核心创作成果，因此适用音乐作品著作权保护模式更为契合创作实质。对于互动式电影类游戏而言，其创作呈现出影视化制作特征。制作团队通过动作捕捉、表情捕捉等数字技术将真人表演转化为游戏动画，或直接采用实拍影像素材构建叙事主体。此类作品通常具有强线性叙事结构，游戏进程通过影视片段的串联展开，其商业价值主要依托于影视内容的制作水准与剧情吸引力^[15]。基于其以动态影像为核心载体的表达形式，采用视听作品著作权保护机制能够有效覆盖其创作成果的核心要素。

4.2. 完善实质性相似的裁判标准

在美国司法体系中，电子游戏的规则体系并未被单独列为受版权保护的作品类别，司法机关通常采用分解式分析方法，将游戏拆解为美术、代码、音效等具体构成要素进行个案审查。随着电子游戏产业知识产权争议的激增，司法实践开始对复制比较敏感的电子游戏规则提供更大的保护范围，对于具有独创性编排的游戏规则组合，即使其中个别元素属于公共领域，法院仍可能基于整体架构的创造性表达给予版权保护^[16]。美国法院更倾向于运用混同原则和场景原则来判断电子游戏规则是否“抄袭”，讨论的重点往往放在实质性相似的对比之上。对此，本文借鉴西方经验，通过整体观感法和数值设计来完善实质性相似的裁判标准。

4.2.1. 将整体观感法作为抽象测试法的补充进行判断

目前我国司法实践中涉及的游戏以角色扮演类为主，其游戏规则十分复杂，因此需先将游戏规则进行分类概括，再采用抽象测试三步法进行具体比对。抽象测试法在实践中可分为抽象、过滤、对比三步流程。第一步抽象，电子游戏的规则体系可依据抽象层级差异划分为四个维度，分别是基础规则、具体规则、隐性规则以及游戏运营规则，其中仅有具体规则具备表达的可能性，因此需要将基础规则、隐性规则以及游戏运营规则进行剥离。第二步过滤，需要将公有领域表达、因表达方式有限而与思想混同的表达以及描述特定场景必要的表达进行过滤，过滤后得到作品中应受著作权法保护的内容。第三步对比，经法律要件筛选后，若两款电子游戏作品在具有独创性特征的表达要素层面存在系统性比对重合，且该相似性同时满足质与量的司法认定标准时，应认定构成著作权侵权。

4.2.2. 以数值设计作为具体规则

数值设计在电子游戏规则中至关重要，各个部分都需要在特定的数值设定下才能进行交互。数值设计不仅关乎游戏的平衡性和娱乐性，还直接影响到玩家的体验和游戏的整体质量，需要具备足够的逻辑性和合理性，一套优秀的数值设计能够体现游戏设计的专业性和深度，具有独创性^[17]。因此，法官在判案时可以将数值设计作为判断游戏规则具体性的标准。其次，电子游戏的数值设定通常包括角色的属性、关卡难度、奖励机制等核心要素，在电子游戏规则侵权案例中，抄袭游戏的数值设定会留下明显的痕迹，容易找到案件裁判的突破口，当一款游戏在数值设定上与另一款游戏高度相似，甚至完全一致时，这很

可能就是抄袭行为的铁证。

4.3. 对不同主体区别设置侵权责任

4.3.1. “换皮”游戏开发商的侵权责任

随着游戏产业知识产权保护意识的提升,当前游戏侵权行为已从早期的源代码复制、美术素材盗用等表层侵权形态,逐渐转向对游戏核心机制的系统性模仿。具体而言,若后发游戏完整复现了原创作品的数值平衡体系、战斗反馈机制、技能释放逻辑等深层交互规则,即便其通过优化画面品质、升级视听效果等方式形成差异化表现,这种对游戏规则独创性表达的实质性挪用仍构成著作权侵权。由于此类深度模仿行为通过移植原作的底层设计框架来获取不当竞争优势,玩家感知的“创新性”实则建立在剽窃基础之上,因此司法实践中应当穿透表层差异,对模仿者课以侵权责任。

4.3.2. “换皮”游戏运营商的侵权责任

游戏运营商对其平台上架的游戏需承担内容审核与风险防范职责,但基于“避风港”原则的适用边界,其只有在被诉侵权时才能下架游戏。具体而言,平台在未收到有效侵权通知前,通常不主动承担对“换皮”游戏侵犯信息网络传播权的审查责任。根据现行法律框架,“换皮”作品的合法性需结合独创性表达等要素综合判定,不能简单推定构成侵权。当平台方存在明知或应知侵权行为的主观认知,且在具备处置能力的情况下未及时采取删除、屏蔽或下架等合理措施时,运营商方需就其过错行为承担相应责任,并可能面临与开发者共同承担连带赔偿的法律后果。

5. 结语

目前,电子游戏规则的著作权保护问题还处于探索之中,学界和立法尚未对游戏规则中思想/表达二分原则的应用、游戏规则的保护路径以及实质性相似的判断等核心问题形成共识,无法有效指导“游戏换皮侵权”纠纷的解决,只能依靠司法实践中的经验积累。笔者认为,针对我国有关电子游戏规则著作权侵权纠纷问题,需要把握好对于思想与表达二分法的运用。司法实践中可通过系统化分类电子游戏规则与表达方式,并确立统一的实质性相似判定标准,从而为具体案件裁决提供裁判指引。同时需要注意,应区分游戏开发商与游戏运营商的侵权责任,唯此才能彰显法律的客观公正。

参考文献

- [1] 孙晓麒. 对游戏作品“游戏规则”著作权保护的反思[J]. 电子知识产权, 2023(7): 80-82.
- [2] Salen, K. and Zimmerman, E. (2004) Rules of Play: Gam Design Fundamentals. The MIT Press, 155-158.
- [3] 赵亦凡. 论电子游戏规则的著作权保护[J]. 传播与版权, 2021(9): 113-115.
- [4] 孔祥俊. 反不正当竞争法补充保护知识产权的有限性[J]. 中国法律评论, 2023(3): 19-32.
- [5] 郑成思. 反不正当竞争——知识产权的附加保护[J]. 知识产权, 2003(5): 3-6.
- [6] 韦国庆. 论电子游戏规则的保护[D]: [硕士学位论文]. 广州: 华南理工大学, 2023: 26.
- [7] 重庆市第五中级人民法院(2015)渝五中法民初字第 00046 号判决书[Z].
- [8] 江苏省高级人民法院(2018)苏民终 1054 号判决书[Z].
- [9] 卢海君. 论作品实质性相似和版权侵权判定的路径选择——约减主义与整体概念和感觉原则[J]. 政法论丛, 2015(1): 138-145.
- [10] 广州知识产权法院(2021)粤 73 民终 1245 号判决书[Z].
- [11] 上海市普陀区人民法院(2017)沪 0107 民初 24009 号判决书[Z].
- [12] 浙江省高级人民法院(2019)浙民终 709 号判决书[Z].
- [13] 何培育, 李源信. “换皮游戏”司法规制的困境及对策探析[J]. 电子知识产权, 2020(9): 17-28.

-
- [14] 冯晓青. 知识产权法的价值构造: 知识产权法利益平衡机制研究[J]. 中国法学, 2007(1): 67.
- [15] 来小鹏, 贺文奕. 论电子游戏画面的作品属性[J]. 电子知识产权, 2019(11): 30-40.
- [16] 蒋舸. 论著作权法的“宽进宽出”结构[J]. 中外法学, 2021, 33(2): 327-345.
- [17] 卢海君. 网络游戏规则的著作权法地位[J]. 经贸法律评论, 2020(1): 134-143.