

网络游戏规则著作权保护路径研究

顾可凡

南京理工大学知识产权学院, 江苏 南京

收稿日期: 2026年3月13日; 录用日期: 2026年4月6日; 发布日期: 2026年4月15日

摘要

网络游戏“换皮”抄袭现象频发, 其核心在于对游戏规则的复制, 但游戏规则能否获得著作权保护, 在理论与实务界尚存分歧。本文旨在探讨网络游戏规则的可版权性及其著作权保护路径。研究认为, 尽管存在“思想”与“表达”的争议, 但网络游戏规则作为开发者智力劳动的结晶, 当其在具体规则层面达到一定独创性高度时, 能够构成著作权法意义上的独创性表达, 具备可版权性。在保护模式上, 当前司法实践主要存在两种路径: 一是将游戏整体画面认定为视听作品, 对游戏规则进行间接保护; 二是依据《著作权法》中“符合作品特征的其他智力成果”这一兜底条款, 对满足条件的游戏规则进行直接保护。间接保护路径虽在司法实践中较为普遍, 但难以全面覆盖游戏规则的核心价值; 而直接保护路径更能契合网络游戏的集合性与交互性特征, 实现对游戏规则的全方位、高效率保护。因此, 建议在明确区分思想与表达的基础上, 优先采用将符合独创性要求的网络游戏规则直接纳入“其他智力成果”进行保护, 以期在激励创新与维护公平竞争之间寻求平衡, 促进网络游戏产业的健康发展。

关键词

网络游戏规则, 思想与表达二分法, 可版权性, 实质性相似, 符合作品特征的其他智力成果

A Study on the Copyright Protection Path of the Rules of Online Games

Kefan Gu

School of Intellectual Property, Nanjing University of Science and Technology, Nanjing Jiangsu

Received: March 13, 2026; accepted: April 6, 2026; published: April 15, 2026

Abstract

The frequent occurrence of “skin-changing” plagiarism in online games centers on the replication of game rules. However, whether game rules can be protected by copyright remains a point of

文章引用: 顾可凡. 网络游戏规则著作权保护路径研究[J]. 争议解决, 2026, 12(4): 233-240.

DOI: 10.12677/ds.2026.124123

contention in both theoretical and practical circles. This paper aims to explore the copyrightability of online game rules and the corresponding paths for their copyright protection. The study argues that despite the dispute over “idea” and “expression”, online game rules, as the intellectual achievement of developers, can constitute original expression under copyright law when they reach a certain level of originality at the level of specific rules, thereby possessing copyrightability. Regarding protection models, current judicial practice mainly features two paths: one is to recognize the overall game screen as an audiovisual work, thereby providing indirect protection for game rules; the other is to directly protect qualifying game rules based on the catch-all provision of “other intellectual achievements that have the characteristics of a work” in the Copyright Law. This paper analyzes that while the indirect protection path is relatively common in judicial practice, it struggles to fully cover the core value of game rules. In contrast, the direct protection path better aligns with the integrative and interactive nature of online games, enabling comprehensive and efficient protection of game rules. Therefore, it is suggested that, based on a clear distinction between idea and expression, priority should be given to directly incorporating online game rules that meet originality requirements into the “other intellectual achievements” category for protection. This aims to strike a balance between encouraging innovation and maintaining fair competition, thereby promoting the healthy development of the online game industry.

Keywords

Online Game Rules, Idea-Expression Dichotomy, Copyrightability, Substantial Similarity, Other Intellectual Achievements with the Characteristics of Work

Copyright © 2026 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. 网络游戏规则的概念界定

1.1. 网络游戏规则的定义

对网络游戏规则的理解，必须超越传统的文义解释，回归游戏行业的本质与语境中进行界定。作为一种互动媒介的产物，游戏规则的核心并非单纯的文字指令，而是设计者为确保游戏可玩性与玩家体验所构建的一整套机制性说明。其根本目的在于协调游戏中各类元素之间的内在关系，并有效引导玩家在虚拟世界中展开有序、富有策略性的互动行为[1]。可以说，游戏规则不仅界定了“什么可以做、什么不可以做”，更塑造了游戏世界的逻辑结构与审美趣味。

为了在法律层面更清晰地审视游戏规则的属性与保护路径，可以借鉴汉德大法官(Learned Hand)在司法实践中提炼出的“抽象概括法”，将其结构化为三个递进的层次：

第一层是基础规则，它决定了一款游戏的核心玩法与基本胜负逻辑。例如，回合制对战、资源积累、卡牌类型等规则，这些构成了一款游戏的“骨架”，也是其类型归属的根本。由于基础规则往往涉及玩法思想，过于抽象，通常被归入“思想”范畴，难以获得著作权法的直接保护。

第二层是具体规则，它是基础规则在游戏界面、角色能力、数值系统、成长路径等方面的具体呈现与执行逻辑。这一层次的内容不仅是玩家交互的直接对象，也是游戏系统实现可操作性的关键。相较于基础规则，具体规则在表达方式上更为细化与具象，更有可能构成著作权法意义上的“表达”，因而成为法律定性分析的重点区域。

第三层是隐性规则，主要指玩家在长期游戏过程中总结出来的策略、经验或社群默契。这些规则并

非由设计者明示编码，却深刻影响着实际游戏进程与体验，反映出规则与玩家行为之间的互动反馈[2]。隐性规则更接近于一种“游戏玩法文化”的产物，其法律属性更偏向思想或事实层面，一般不落入著作权保护的范畴。

通过上述分层，我们可以更清晰地辨识出游戏规则中哪些部分属于不可垄断的“思想”，哪些部分具有独创性而可能构成“表达”。这不仅为后续探讨游戏规则的著作权定性提供了理论框架，也为司法实践中判定侵权与否奠定了分析基础。游戏规则的法律评估，应从类型化的视角出发，基于其功能属性与表现形式，做出更为专业和符合产业逻辑的判断。

1.2. 网络游戏规则著作权保护的必要性

在当前的数字内容产业中，网络游戏已不仅仅是娱乐产品，更是集合了代码、美术、音乐与叙事的复杂智力成果。然而，在关于游戏作品的著作权讨论中，一个长期被忽视的核心要素是游戏的“规则”。实际上，游戏规则作为区别于外在视听画面的“内在表达元素”，构成了玩法的骨架与血肉，是游戏之所以成为“这个”游戏的根本所在[3]。

首先，必须对游戏规则进行法律层面的解构与辨析。并非所有的游戏规则都应当落入著作权法的保护范围。简单操作规则，如“点击屏幕使角色跳跃”“滑动屏幕调整视角”，属于思想与功能层面的有限表达，若对其进行垄断将阻碍基本交互逻辑的通用。同样，那些存在于类型游戏中的抽象隐性规则，例如“角色具备生命值与魔法值”“击败怪物可获得经验值”，也已属于公共领域的常用设定，不具备独创性。

真正应当受到著作权法保护的是“具体规则”。这类规则具有高度的可感知性与可体验性，是玩家在游玩过程中能够直接互动的对象。更重要的是，当一系列具体的属性相克、数值配比、成长路径、随机事件等规则元素通过精妙的组合形成一套逻辑自洽、富有节奏且能产生独特感官体验的体系时，这套体系便构成了著作权法意义上的“独创性表达”。例如，某款游戏独特的装备合成树、技能连击判定机制或资源循环系统，其细节的排列组合本身就是一种创造性的智力劳动成果。

从产业经济的角度来看，具体规则体系正是游戏的核心竞争力所在。在当下竞争激烈的游戏市场中，玩家追求的早已不仅仅是精致的画面或震撼的音效(这些极易被更高规格的技术替代)，而是玩法本身带来的沉浸感与挑战性。一套成熟的、经过市场验证的具体规则体系，意味着极高的研发成本与试错成本，是开发者智慧的结晶。

然而，当前游戏产业中屡禁不止的“换皮”抄袭现象，正是对这种核心竞争力的公然窃取。所谓“换皮”，即抄袭者通过替换游戏的美术资源、界面设计与音乐音效，却完整复刻了原作的数值体系、成长线、玩法循环与具体规则组合。“若著作权保护范围过窄，作者创作作品的动力就会不足；若保护范围过宽，就会形成垄断，减少社会从作品中获得的知识与信息，使得著作权法无从实现促进文化发展繁荣的目标。”[4]在同样的游戏体验下，大多数消费者倾向于选择价格较低的游戏，投入更多资源开发的原创游戏的受众被分流，厂商利益受损；复制原创游戏的厂商反而投入更少、获益更多。按照该理论以效率性为目标的分析，在游戏开发过程中，游戏厂商投入大量时间和资金，设计出具有吸引力的独特游戏规则，投入市场后获益。其他厂商从市场获取该优秀游戏作品，复制其规则设计，再换一种外观，变成一款新游戏以更低的价格投入市场。在同样的游戏体验下，大多数消费者倾向于选择价格较低的游戏，投入更多资源开发的原创游戏的受众被分流，厂商利益受损；复制原创游戏的厂商反而投入更少、获益更多。这种行为不仅直接损害了原创开发者的合法利益，使其投入产出比严重失衡，更破坏了市场的公平竞争秩序。如果“换皮”抄袭无需承担法律代价，那么将无人愿意投入高昂的成本进行玩法创新，整个产业将陷入同质化的恶性竞争，最终导致“劣币驱逐良币”。

因此，对游戏规则进行著作权保护具有现实的必要性与紧迫性。法律应当明确将游戏规则作为作品的“内在表达”进行考量，确立具体规则体系的可版权性。这不仅是对抄袭行为的强力遏制，更是对创新的根本激励。只有为那些真正创造了独特玩法的开发者提供坚实的法律后盾，才能鼓励更多团队敢于探索未知的游戏边界，投入资源去构建前所未有的规则世界。当创新的果实得到保护，市场的活力才会被真正激活，推动整个游戏产业向着更加丰富、多元、高质量的方向健康发展。

2. 网络游戏规则著作权保护的分歧

关于网络游戏规则的法律保护路径，理论界与实务界长期存在“反不正当竞争法保护说”与“著作权法保护说”两种对立观点。这两种学说的博弈，实质上反映了在产业高速发展的背景下，传统法律框架如何适应新兴业态保护需求的深层矛盾。

2.1. 否认可版权性的“反不正当竞争法保护”说

持“反不正当竞争法保护说”的观点认为，游戏规则本质上属于“思想”范畴，依据“思想与表达二分法”的基本原则，难以将其纳入著作权法的保护客体。王迁认为规则属于思想的范畴，本身无法获得版权保护[5]。有学者反对网络游戏规则具有功能性的观点，指出网络游戏属于娱乐产品，不能在产业制造、使用中产生积极效果，本质仍然是非功能性的美学、娱乐表达[6]。郝敏从利益平衡视角出发，提出若主张游戏规则属于著作权法保护客体，那么在一定程度上会让游戏开发者享受垄断利益，长远看来这不利于行业的健康发展[7]。持这些观点的学者看来，游戏规则通常表现为功能性的逻辑设计与数值体系，这些抽象的方法和流程若通过著作权法进行垄断，可能会阻碍创作自由与文化繁荣[8]。因此，反不正当竞争法以其灵活性和兜底性，成为规制抄袭行为的补充机制，通过对违背商业道德和诚实信用原则的“搭便车”行为进行规制，为游戏开发者提供有限的救济。

然而，随着网络游戏产业的蓬勃发展与商业模式的迭代升级，游戏“换皮”现象——即完全套用核心玩法规则仅替换美术资源——愈发猖獗，严重侵蚀了原创企业的创新动力。在适用反不正当竞争法规制电子游戏领域的模仿行为时，法院应充分考虑电子游戏的行业特征[9]。虽然《反不正当竞争法》不像《著作权法》那样规定了内容和界限相对清楚、明确的专有权利，《反不正当竞争法》也没有类似“互联网专条”那样的专门针对“换皮”的条款，但是反不正当竞争法与著作权法裁判逻辑相互独立，两者并非“补充适用”“一般法与特殊法”等关系。即使游戏规则不能受著作权法保护，法院仍可适用反不正当竞争法规制被告违反商业道德的模仿行为。在此背景下，“反不正当竞争法保护说”的局限性日益凸显。

2.2. 承认可版权性的“著作权法保护”说

吴汉东认为具体到一定程度的游戏规则在满足相应条件时应受版权保护[10]。卢海君认为从思想到表达，存在抽象到具体的层级，而游戏规则也存在相同的层级。不同抽象层级的规则在著作权法中的地位不同，因此不应该将游戏规则完全认定为思想[11]。曾晰、关永红通过对现有保护模式进行分析，认为我国应当对网络游戏规则进行整体直接的保护[2]。支持“著作权法保护说”的学者指出，反不正当竞争法的保护具有被动性、个案性和不确定性，难以形成稳定的权利预期；同时，其构成要件严格证明标准，往往使权利人陷入举证困境，难以应对系统性、产业化的抄袭行为[12]。更重要的是，随着游戏产业的成熟，越来越多的游戏规则在具体设计上已展现出极高的独创性和智力创作高度，完全符合著作权法对“作品”的要求——当规则的具体表达足够详细、细致，形成了对玩法设计的具象化呈现时，它便超越了抽象的“思想”，进入了“表达”的范畴，具备了可版权性的基础。

值得注意的是，司法实践正逐步发生转向，从早期倾向于反不正当竞争法的保守态度，开始审慎地

承认特定情况下游戏规则的可版权性。这一转变不仅是对产业现实需求的有力回应，也体现了著作权法解释论在新技术环境下的自我演进。采用著作权法保护游戏规则，具有显著的制度优势：它不仅能从权利根源上直接规制抄袭行为，明确划定权利边界，降低维权过程中的举证难度，还能通过著作权法现有的侵权判定框架，如“接触 + 实质性相似”规则，为权利人提供更为系统和可预见的法律救济。相较于反不正当竞争法的补充性和模糊性，著作权法保护显然是应对当前游戏“换皮”乱象更为根本、合理且有效的路径选择。

3. 网络游戏规则的可版权性分析

网络游戏规则的著作权法保护问题，是数字时代著作权领域颇具争议但又亟需厘清的重要议题。在满足独创性的条件下，网络游戏规则具备可版权性，应当构成著作权法保护的作品。这一判断不仅符合著作权法激励创新的立法宗旨，也与国际著作权保护的发展趋势相契合。

3.1. 网络游戏规则属于文学艺术科学领域的智力成果

首先，从著作权客体的基本范畴来看，游戏规则属于文学、艺术和科学领域内的智力成果。网络游戏规则并非凭空产生，而是游戏开发者经过反复构思、设计与调试后形成的创造性智力结晶。它与客观存在的自然规律(如万有引力)或社会生活中的行为准则(如交通规则)有着本质区别——后者属于发现或约定俗成，不具备著作权法所要求的智力创造属性。游戏规则是开发者针对虚拟世界运行机制的主观创设，体现了人类智慧的介入，因此具备著作权法保护的主体资格前提[13]。

其次，在表现形式层面，游戏规则通过文字、图形、数据代码等多种形式被固定于各类载体之上。无论是游戏设计文档中的文字描述，还是游戏界面中的图形化示意，抑或是后台服务器运行的代码指令，都使原本抽象的游戏规则获得了外在的可感知形式。这种可感知性与固定性确保了游戏规则不再是纯粹的内心思想，而是能够被他人所接触、认知的客观表达，完全符合作品“以一定形式表现”的法定要件。

3.2. 网络游戏规则可以构成独创性表达

具备独创性是网络游戏规则具有可版权性的实质性条件。我国著作权法未对“独创性”的含义以及判断标准进行解释说明，长久以来，理论界未能就此达成共识，审判中也存在着一定的盲目性和任意性[14]。关于独创性这一著作权保护的核心门槛，尽管单个基础规则(如“击败怪物获得经验值”)可能显得简单平常，但这并不意味着游戏规则整体缺乏独创性。著作权法所关注的并非孤立元素的原创性，而是整体表达的创造性。当设计者对众多基础规则进行富有匠心的选择、编排与组合时，所形成的具体规则体系往往能够达到相当程度的创造高度。例如，某款游戏的数值平衡体系、职业成长路径、物品合成公式、战斗判定机制等构成的有机整体，完全可能使该游戏在玩法体验上与其他同类作品形成显著区别。这种通过规则组合实现的差异化表达，正是独创性的生动体现。

需要强调的是，对游戏规则的著作权保护必须严格遵循“思想与表达二分法”的基本原则。游戏类型的基本玩法(如 MOBA 类的推塔机制)或通用的游戏机制(如角色升级)属于思想范畴，不能为单一主体所垄断；只有开发者对这些思想要素进行的具体化、个性化表达，才属于著作权保护的适格客体。当游戏规则能够体现作者的独立思考与创新设计，并且在具体表达层面具有足够的创作空间时，其所形成的规则体系就构成了著作权法意义上的独创性表达，应当获得相应保护[15]。

综上所述，网络游戏规则作为开发者智力创造的成果，在满足可固定性与独创性要求的前提下，完全具备成为著作权法保护对象的资格。这不仅是对游戏产业创新投入的尊重，也是著作权法在数字时代保持生命力的必然要求。

4. 网络游戏规则的著作权法保护模式的路径选择

网络游戏本质上是一种集合性作品，其运行不仅涉及计算机程序代码，还融合了美术、音乐、文字以及最为核心的玩法规则。在著作权法框架下，如何对游戏规则进行保护，一直是理论与实践的焦点。当前主要存在两种保护路径：一种是通过将游戏整体画面认定为视听作品进行间接保护；另一种则是将游戏规则本身作为独立客体，纳入“其他智力成果”进行直接保护。相较而言，后者在逻辑自治性与保护力度上更具优越性。

4.1. 以视听作品间接保护

“间接保护”路径，是指将网络游戏在运行过程中产生的连续动态画面，整体归入视听作品(或类电作品)进行著作权保护。这一路径在近年来的司法实践中逐渐兴起，有效地解决了游戏画面被盗用、盗录等问题。然而，当用这一路径去涵盖游戏规则时，其局限性便暴露无遗。游戏规则是抽象的、功能性的设计架构，而视听作品保护的是具体的、连续的视觉表达[16]。两者之间的关联性较弱，导致保护路径出现“隔靴搔痒”的论证困境。侵权者完全可以在不复制游戏画面的情况下，完全抄袭其核心玩法机制，这恰恰是视听作品保护所无法触及的盲区。因此，间接保护虽为游戏提供了临时的“避风港”，却难以实现对规则本身的全面、根本性保护[17]。

4.2. 以“符合作品特征的其他智力成果”直接保护

相较于间接保护的局限性，“直接保护”路径则展现出更强的适应性。该路径主张将游戏规则作为独立的智力成果，依据2020年《著作权法》修订后增设的“符合作品特征的其他智力成果”(即学界常称的“兜底条款”)予以保护。这一路径具有以下三大核心优势：第一，照顾了网络游戏的集合性与交互性。网络游戏并非单一画面的堆砌，而是由代码、数据与规则构成的动态系统。直接保护路径能够穿透画面，直指游戏的“灵魂”——即驱动游戏运行的玩法规则，从而实现对游戏机制的全方位、深层次保护。第二，统一裁判标准，避免法律适用的碎片化。将游戏简单归入视听作品，容易忽略其作为交互式软件的独特属性。而直接保护路径则将游戏规则作为一种独立的智力表达来审视，有助于形成统一的裁判尺度，减少因作品类型固定所带来的解释困境[7]。第三，契合著作权法的立法精神。兜底条款的设计初衷正是为了容纳技术进步催生的新作品形态，网络游戏作为数字时代的重要文化产品，其规则设计凝结了开发者大量的创造性劳动，理应获得著作权法持久、稳定的确认与保护。

综上所述，视听作品间接保护路径在特定历史阶段发挥了积极作用，但面对日益复杂的游戏侵权形态，其保护力度与范围已显不足。将游戏规则作为“其他智力成果”进行直接保护，不仅能够弥补间接保护的固有缺陷，更能从根本上为网络游戏产业提供清晰、稳定的法律预期，激励更多的创新与创作[18]。

5. 结语

网络游戏规则作为游戏的“灵魂”与核心竞争力，其著作权保护问题已从单纯的学理探讨延伸至司法裁判与产业发展的深层互动[19]。面对日益猖獗的“换皮”抄袭现象，如何在激励创新与维护公共利益之间寻求平衡，成为著作权法回应数字时代挑战的重要命题[20]。考虑到我国是当今世界上最大的电子游戏生产国和消费国，我国法院如何裁决游戏抄袭行为，对电子游戏权利人、抄袭游戏的创作者以及电子游戏产业的影响都非常重大。

在理论层面，应秉持开放的著作权客体观念，完善作品的认定标准。传统的作品类型体系在面对网络游戏这一集合性、交互性的新型创作物时，已显露出一定的滞后性。我国《著作权法》第三次修订后增设的“符合作品特征的其他智力成果”条款，为接纳新型表达提供了规范依据。理论上应当进一步厘

清“独创性”的内涵，明确其指向的是表达本身而非思想，并肯认在网络游戏这一特定领域内，经由对基础规则的选择、编排与具体化设计所形成的规则体系，足以构成区别于思想的情感交流与审美意涵，从而满足作品的构成要件。唯有在观念上打破对法定作品类型的路径依赖，才能在体系内为网络游戏规则寻求恰当的安放之所。

在司法层面，应确立统一的裁判规则，细化实质性相似的认定方法。当前司法实践中对游戏规则的保护路径尚存分歧，或采用视听作品的间接保护，或尝试以“其他智力成果”予以直接保护，裁判标准的不统一降低了法律的可预期性。未来司法实践应在区分思想与表达的基础上，构建层次化的侵权判定规则。建议采用“抽象-过滤-对比”三步法，首先将属于思想的通用规则、基础玩法予以抽象剥离，再将属于公有领域或表达有限的素材予以过滤，最终就剩余的独创性表达部分进行整体比对。同时，可辅以“整体观感法”作为补充，从普通玩家的视角判断两款游戏在规则体系所带来的体验上是否构成实质性相似。通过精细化、类型化的裁判思路，逐步积累具有指导意义的案例，为游戏产业提供清晰的行为边界。

在产业层面，应构建良性竞争的版权生态，引导从“流量驱动”向“创新驱动”转型。著作权保护的最终目的不在于垄断，而在于激励更多更好的创作。对于游戏企业而言，应当将核心竞争力锚定在玩法机制的深度创新、规则体系的精妙设计以及技术美术的有机融合之上，而非依赖于对成功作品的简单“换皮”。一个健康的产业环境，需要司法保护与行业自律的双重支撑：一方面，通过有力的著作权保护，使原创者的智力投入获得合理回报，遏制“劣币驱逐良币”的恶性竞争；另一方面，也应预留充足的创作空间，允许对已有玩法类型的借鉴与改良，避免因过度保护而阻碍游戏类型的演进与发展。唯有在保护与共享之间达成动态平衡，方能激发整个游戏产业的创新活力，推动中国从游戏大国迈向游戏强国。

综上所述，网络游戏规则的著作权保护并非简单的“是”与“否”之问，而是一项涉及法律解释、司法技术与产业政策的系统工程。通过理论的开放包容、司法的精准裁判与产业的自觉创新，我们有理由期待一个更加尊重原创、鼓励创新的网络游戏版权时代的到来。

参考文献

- [1] 李晏,熊骏浩. 电子游戏规则的著作权保护研究[J]. 江苏工程职业技术学院学报, 2025, 25(1): 96-103.
- [2] 曾晰,关永红. 网络游戏规则的著作权保护及其路径探微[J]. 知识产权, 2017, 27(6): 68-73.
- [3] 张伟君. 电子游戏规则作为“其他作品”保护的误区——兼对作品定义的反思[J]. 知识产权, 2024(9): 27-39.
- [4] 冯晓青. 著作权法的利益平衡理论研究[J]. 湖南大学学报(社会科学版), 2008, 22(6): 113-120.
- [5] 王迁. 电子游戏规则著作权保护之否定[J]. 法学, 2024(3): 123-139.
- [6] 傅钢,曾祥欣. 电子游戏“游戏规则”著作权保护的澄清与研究[J]. 娱乐法内参, 2022(12): 12.
- [7] 郝敏. 网络游戏要素的知识产权保护[J]. 知识产权, 2016, 26(1): 69-77.
- [8] 徐俊. 网络游戏作品实质性相似的判定研究——以游戏“换皮”的规制为中心[J]. 知识产权, 2024(9): 40-57.
- [9] 宋亚辉. 论反不正当竞争法的一般分析框架[J]. 中外法学, 2023, 35(4): 963-982.
- [10] 吴汉东. 知识产权法[M]. 北京: 法律出版社, 2021.
- [11] 卢海君. 版权客体论[M]. 北京: 知识产权出版社, 2014.
- [12] 邵天朗. 电子游戏规则著作权法保护路径之否定[J]. 知识产权, 2024(9): 91-109.
- [13] 郭壬癸. 论著作权视域下网络游戏内容之知识产权保护[J]. 西部法学评论, 2018(4): 58-65.
- [14] 李伟文. 论著作权客体之独创性[J]. 法学评论, 2000, 18(1): 84-90.
- [15] 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.
- [16] 崔国斌. 认真对待游戏著作权[J]. 知识产权, 2016, 26(2): 3-18.

- [17] 曾德国, 杨茜. 网络游戏规则侵权的司法鉴定——以暴雪、网之易诉游易案为例[J]. 三峡大学学报, 2017, 39(3): 81-85.
- [18] 金方斐. 论网络游戏著作权的保护模式及其侵权判定标准[J]. 中财法律评论, 2017, 9(00): 345-368.
- [19] 王迁. 著作权法[M]. 第2版. 北京: 中国人民大学出版社, 2023: 137.
- [20] 朱艺浩. 论网络游戏规则的著作权法保护[J]. 知识产权, 2018, 28(2): 67-76.