

游戏玩法的法律保护路径研究

刘康宁

青岛科技大学法学院, 山东 青岛

收稿日期: 2025年8月22日; 录用日期: 2025年9月8日; 发布日期: 2025年10月28日

摘要

随着游戏产业的飞速发展,“换皮”游戏引发的法律纠纷频发,司法实践和学术界对于玩法是否应受法律保护、以及如何保护,尚未形成统一共识。本文清晰地介入了这一前沿法律争议,试图为解决行业痛点问题提供一个明确的法律方案,对司法实践和产业健康发展均有参考价值。

关键词

玩法, 思想, 法律保护, 反不正当竞争法

Research on the Legal Protection Path of Game Playing

Kangning Liu

School of Law, Qingdao University of Science and Technology, Qingdao Shandong

Received: Aug. 22nd, 2025; accepted: Sep. 8th, 2025; published: Oct. 28th, 2025

Abstract

With the rapid development of the game industry, legal disputes arising from “skinning” games are frequent, and judicial practice and academia have not yet formed a unified consensus on whether and how the gameplay should be protected by law. This article clearly intervenes in this cutting-edge legal dispute, and tries to provide a clear legal solution to the industry’s pain point, which is of reference value to both judicial practice and the healthy development of the industry.

Keywords

Way of Playing, Ideology, Legal Protection, Unfair Competition Law



1. 引言

随着数字娱乐产业的蓬勃发展,游戏已成为文化产业的重要组成部分。而玩法作为游戏的核心,不仅凝聚了开发者大量的智力投入,也基本决定了游戏的吸引力。当然,一款成功的游戏往往会吸引众多模仿者,这也是商业市场不变的铁律。有人试图通过抄袭、模仿他人游戏的玩法来获取不当利益,这不仅损害了原创游戏开发者的合法权益,也扰乱了市场竞争。因此,解决如何为游戏玩法提供法律保护的问题已经成为理论界、实务界的共同愿望。部分学者认为玩法在一定条件下可构成著作权法意义上的作品从而获得保护,笔者认为该观点存在值得商榷之处。本文将展开论述游戏玩法不应受著作权法保护的原因,并结合实务来阐述如何通过《反不正当竞争法》合理保护游戏玩法,以期为我国游戏产业的健康有序发展提供相关建议。

2. 游戏玩法与游戏表达的区分

2.1. 游戏玩法的内涵

游戏玩法是指游戏运行所遵循的一系列逻辑架构和规则体系,它规定了游戏的目标、玩家的操作方式、游戏的进程推进以及胜负判定等核心要素。从游戏类型来看,不同类型游戏的玩法各具特色。例如,在角色扮演类游戏(RPG)中,玩法通常包括角色创建、升级系统、技能学习与运用、任务体系以及战斗机制等。玩家通过创建角色,在虚拟游戏世界中完成各种任务,获得经验值以提升角色等级、学习新技能,从而增强角色能力,与其他角色或怪物进行战斗。而在即时战略类游戏(RTS)里,玩法涉及资源采集与管理、基地建设、兵种训练与搭配、战术布局与执行等方面。玩家需要合理分配资源,建设基地以发展经济和军事力量,训练不同兵种并根据战场形势制定战术,指挥部队与对手展开对抗。这些玩法共同构成游戏的基本框架,引导玩家的游戏行为,决定游戏的体验乐趣。

2.2. 与游戏表达的区分

游戏表达主要是指游戏中能够被玩家直观感知的外在呈现形式,包括游戏画面、音乐、音效、角色形象设计、场景绘制等元素。以《原神》这款游戏为例,其精美的游戏画面,无论是奇幻绚丽的提瓦特大陆场景,还是风格各异、设计独特的角色形象,都属于游戏表达的范畴,构成了视听作品,可以受到著作权法的保护。游戏中的音乐与音效同样也是重要的表达元素,《原神》的配乐根据不同的场景与情节进行创作,如在热闹繁华的蒙德城,背景音乐欢快活泼,充满生机;而在神秘幽深的秘境探险时,音乐则变得紧张刺激,增强了玩家的沉浸感,构成了音乐作品,同样受到著作权法的保护。相比之下,游戏玩法是隐藏在这些外在表达背后的抽象逻辑,它决定了玩家如何与游戏世界进行交互,如在《原神》中,玩家通过操控角色进行探索、战斗、解谜等行为,这些行为的操作方式、顺序以及所依据的规则体系,便是游戏玩法的体现。玩法并不直接呈现给玩家,属于思想范畴,通过游戏表达得以实现并被玩家所感受。

3. 游戏玩法不应受著作权法保护

3.1. 思想与表达二分法原则

3.1.1. 思想与表达二分法定义

思想与表达二分法是著作权法的基本原则,是指著作权法并不保护抽象的思想,只保护以文字、音

乐、美术等各种有形的方式对思想的具体表达,思想本身处于公有领域。正如美国版权法第 102 条(b)款所规定:“在任何情况下,对于作者原创性作品的版权保护,都不延及思想、程序、处理过程、系统、操作方法、概念、原则和发现,不论它们在该作品中以何种形式被描述、解释、说明或体现。”这也是民主社会对思想自由的珍视。如果对思想也赋予著作权保护,将会导致创作者对特定思想形成垄断,限制后续创作者基于该思想进行新的创作与创新,阻碍知识的积累与进步。例如,以时间旅行这一思想概念为例,众多文学、影视、游戏作品都可能基于这一思想展开创作。如果某一创作者对“时间旅行”这一思想本身享有著作权,那么其他创作者不得在未经许可的情况下,用“时间旅行”这一思想创作自己的作品,甚至不能以自己的方式去表述和谈论同一思想。因此,思想与表达二分法才将思想排除在著作权保护范围之外。

3.1.2. 游戏玩法属于思想范畴

玩法确定了游戏的基本玩法、操作流程以及游戏世界的运行逻辑,是一种抽象的构思和设计方案。以常见的“消除类”游戏为例,其玩法通常是玩家通过交换相邻元素,使三个或三个以上相同元素连成一线从而实现消除得分,达到一定分数或完成特定任务即可过关。这种玩法只是一种抽象的操作方法和游戏机制的设定,是游戏开发者对于如何构建游戏交互方式的一种思想创意。不同的开发者基于这一玩法,可以创作出画面风格、元素形象、音效配乐等截然不同的消除类游戏。如《开心消消乐》以可爱的动物形象和色彩鲜艳的画面为特色,而《天天爱消除》则采用了 Q 萌的卡通形象和欢快的音乐。因此,依据同一玩法可以创设无数不同的具体表达,玩法本身并不等同于表达,而是指导表达创作的思想。又如策略类游戏“资源管理与建设”玩法,玩家需要收集资源,利用资源建设建筑、发展科技、训练单位等,这同样是一种抽象的游戏机制设计思想。不同的策略游戏在遵循这一玩法的基础上,通过不同的画面呈现、建筑造型设计、资源设定等表达形式,展现出各自独特的游戏风貌。有观点认为^[1],游戏规则可以分为基础游戏规则和具体游戏规则,基础游戏规则属于思想范畴,而具体游戏规则由于具有广阔的创作表达空间,在一定条件下可以构成著作权法意义上的表达。然而,这种观点是对思想与表达二分法的误解。无论游戏规则如何具体,其本质上仍然是一种操作方法和游戏机制的设计,属于思想范畴。以角色扮演游戏中的任务系统规则为例,具体到某个游戏中,可能规定了玩家需要在特定的地图区域找到特定的 NPC,接受任务后按照特定的步骤完成任务目标,如收集一定数量的特定物品、击败指定的怪物等,并获得相应的奖励。虽然这些规则看起来非常具体,但它们只是对游戏任务流程的一种详细设计,是为了实现游戏的任务驱动玩法而制定的操作规则。从本质上讲,它们与基础游戏规则一样,都是指导游戏运行和玩家操作的思想,而不是思想的表达。不同的游戏开发者可以根据相同的任务系统设计思想,通过不同的游戏画面、角色形象、任务剧情等表达形式来呈现任务系统。例如,同样是收集物品的任务,一款游戏可能将物品设计为古代神秘的宝物,在奇幻风格的游戏画面中,玩家需要在神秘的遗迹中寻找;而另一款游戏可能将物品设计为现代科技道具,在科幻风格的游戏画面中,玩家在未来都市的建筑中进行搜索。有学者提出^[2],“游戏的内在结构(如模块组合、要素关联)属内在表达,可通过‘抽象-过滤-对比法’析出保护”。这一观点误将“计算机软件的结构保护”套用于“游戏玩法”,忽视了二者的本质差异,且违背了思想与表达二分法的基本原理,所以游戏玩法应被视为思想,不能受到著作权法的保护。

3.2 游戏玩法并不是独创性表达

3.2.1. 独创性的判断标准

独创性是作品获得保护的条件之一,其包含“独立创作”和“一定的创作高度”两个方面。“独立创作”要求作品是作者独立完成的,而非抄袭他人。“一定的创作高度”则意味着作品需要体现出作者的个性化选择、判断和一定程度的创造性劳动,这种创造性并非要求达到前所未有的高度,但至少要与已

有作品存在一定区别,具有最低限度的创新。例如,在文学作品中,作者通过独特的叙事结构、人物塑造手法、语言风格等展现其独创性。一部小说若只是简单重复他人作品的情节和人物设定,显然不具备独创性;而若作者运用新颖的叙事视角,如以第一人称和第三人称交替叙述的方式讲述故事,或者塑造出性格复杂、形象鲜明的独特人物形象,就大概率满足独创性的要求。在美术作品中,画家通过独特的色彩运用、线条表现、构图设计等体现独创性。

3.2.2. 游戏玩法难以满足独创性要求

游戏玩法通常难以满足独创性中“一定的创作高度”这一要求。许多游戏玩法是在长期的游戏发展过程中逐渐形成和演变而来的,通用且普遍。例如,常见的“回合制战斗”玩法,在众多角色扮演类游戏中广泛应用,其基本模式是敌我双方轮流进行攻击、防御、释放技能等操作,这种玩法已经成为该类型游戏的一种常规设定。开发者在采用这种玩法时,很难体现出与其他游戏在玩法层面的显著区别。虽然不同游戏可能在具体的技能设计、角色属性等方面存在差异,但这些差异往往是在玩法基础上的细节变化,并非玩法本身的独创性体现。又如“跑酷类”游戏,其玩法一般是玩家操控角色不断向前奔跑,躲避各种障碍物,收集道具以获取分数或增强角色能力。这种玩法在不同的跑酷游戏中基本相似,开发者很难在玩法上进行根本性创新,使其具有区别于其他跑酷游戏的独创性表达。而且,由于游戏玩法的功能主要是为玩家提供游戏操作的指引和构建游戏的基本框架,其本身的性质决定了在满足游戏功能需求的前提下,可创新的空间相对有限,难以达到著作权法所要求的独创性高度,并不满足“创”的要求,因此具体游戏规则本身并不构成表达,只是思想的细化,仍然属于思想范畴,不能受到著作权法保护。

3.2.3. 视听作品的保护范围不延及玩法

有观点认为^[3],游戏玩法是内在表现形式,可通过视听作品的整体保护纳入著作权范围。笔者反对该观点,因其混淆了“视听作品的表达”与“视听作品所体现的思想”。我国《著作权法》对视听作品的定义是“由一系列有伴音或者无伴音的画面组成,并且借助适当装置放映或以其他方式传播的作品”,其保护对象是“画面的连续呈现”,并非画面背后的玩法。例如:《原神》的“风元素与火元素触发燃烧反应”玩法,虽通过“风元素攻击+火元素攻击”的画面呈现(如角色释放风刃后再释放火球,画面出现火焰扩散效果),但受保护的是“火焰扩散的动态画面”(视听表达),而非“元素反应”这一玩法(思想);《王者荣耀》的“推塔胜利”规则,通过“防御塔被摧毁的动画”“水晶爆炸的画面”呈现,但视听作品保护的是“塔防摧毁的视觉效果”,而非“推塔获胜”的规则本身。刘维认为“玩法是内在表现形式,可随视听作品整体保护”,但这会导致“保护范围无限扩张”,因为如果视听作品的保护延及玩法,那么电影中的赛车画面可延及赛车规则、纪录片中的烹饪画面可延及烹饪方法,这显然超出了著作权法对视听作品的保护边界^[3]。笔者认为,玩法可通过视听画面表现,但“可表现”不等于“表达”,正如技术方案可通过视频表现,但技术方案仍属思想,并非视听作品的一部分。将玩法纳入视听作品整体保护本质上是试图通过“整体”的名义规避“玩法属思想”的定性,但这一做法存在两处致命缺陷:首先,“整体保护”仍需区分思想与表达。即使对网络游戏进行整体保护,也需先过滤掉其中的思想部分(如玩法),仅保护表达部分(如画面、音乐)。例如,在“上海网之易公司与广州四三九九公司著作权侵权案¹”中,法院认定《守望先锋》的连续画面构成视听作品,但明确排除了“团队技能配比”“血包位置”等玩法的保护——法院指出,这些规则“属于游戏功能设计,不属视听作品的表达范畴”。这说明,“整体保护”并未改变玩法的思想属性,仅是对表达部分的保护;其次,“整体保护”会导致权利归属混乱。若将玩法纳入视听作品整体保护,那么玩法的著作权人应归属于视听作品的制作者(如游戏公司),但玩法的实际创作

¹参见(2017)沪0115民初77945号,暴雪娱乐有限公司、上海网之易网络科技发展有限公司与广州四三九九信息科技有限公司、四三九九网络股份有限公司著作权侵权及不正当竞争纠纷案。<https://www.shzcfy.gov.cn/detail.jhtml?id=10015774>

者可能是独立的游戏设计师(如某设计师为游戏公司提供玩法创意,但未参与画面制作)。按照这一逻辑,玩法的创作者将无法主张权利,违背了著作权法“保护创作者”的立法目的。例如,若某设计师独立设计了“回合制战斗”玩法,游戏公司仅负责制作画面,若玩法被纳入视听作品保护,设计师将无法对“换皮”使用该玩法的行为主张权利,这显然不公平。

3.3. 思想与表达的边界区分

借助“思想与表达的谱系”理论可发现,思想与表达并非绝对对立的两极,而是呈现出从抽象到具体的连续谱系。在谱系的一端,是完全抽象的思想,如“消除类游戏”这一宽泛概念;在谱系的另一端,是具体的、可直接感知的表达,如《开心消消乐》中特定的动物形象消除动画。而游戏玩法可能处于谱系的中间区域,当玩法设计达到极高的具体程度与独创性时,可能向表达端靠近甚至与之融合。

与此同时,“合并原则”指出,当一种思想只有少数几种甚至唯一一种表达形式时,思想与表达将发生合并,此时著作权法无法保护该表达,否则会变相垄断思想。但反过来,若一种玩法的设计极为独特,其实现方式与外在表达高度绑定,不存在其他合理的替代表达来呈现该玩法核心创意,那么玩法与表达便可能出现融合。例如,某款独立游戏设计了“通过玩家实时绘制简笔画,使画中物体拥有临时物理属性并与游戏场景互动”的玩法:玩家需在特定界面用手指绘制“三角形”,该三角形会立即转化为具有坚硬物理属性的实体,阻挡敌人进攻;绘制“波浪线”则会生成水流,熄灭场景中的火焰障碍。这种玩法中,“绘制特定简笔画触发对应物理互动”的规则(思想),与“简笔画的绘制界面设计、物体转化的动态特效、互动时的场景反馈画面”(表达)深度绑定——若改变表达形式(如更换绘制界面布局、修改物体转化特效),会直接导致玩法核心体验丧失;且目前不存在其他可行的表达形式能完整呈现“实时简笔画物理互动”这一玩法创意。此时,玩法与表达已高度融合,难以分割。

为避免“一刀切”,实践中可通过下列三个标准划定玩法与表达的区分界限:

独创性阈值标准:玩法需具备“非通用且高度个性化”的设计,需突破行业现有玩法框架,体现开发者独特的创意构思,而非对通用玩法的简单细化。例如,“回合制战斗”是通用玩法,但若某玩法设计为“玩家根据战场环境温度变化,实时调整角色回合行动顺序,低温环境下近战角色行动延迟,高温环境下远程角色技能冷却加快”,这种结合环境变量的创新设计,便达到了较高的独创性阈值。

表达绑定度标准:判断玩法的核心规则是否必须依赖特定的表达形式才能实现,且不存在合理的替代表达。若更换表达形式后,玩法的核心机制与玩家体验发生根本性改变,则可认定玩法与表达存在高度绑定;反之,若存在多种不同表达形式均能呈现玩法核心规则,则玩法仍属思想范畴。

功能必要性标准:分析玩法中的具体设计是否超出了实现游戏基本功能的必要范围。若玩法设计中的细节(如特定的操作流程、反馈机制)并非为了满足游戏功能需求,而是体现了开发者的创造性选择,且该细节与表达形式紧密结合,则可能构成玩法与表达的融合。

4. 游戏玩法的法律保护路径

笔者在前文中论述,游戏玩法属于思想范畴,无法受著作权法保护,那么对“换皮”抄袭玩法的行为,如何进行规制?答案是通过《反不正当竞争法》这一路径,其既赞同了“玩法属思想,可依反不正当竞争法处理”的观点,又契合司法实践的现有探索^[4]。

4.1. 《反不正当竞争法》规制“换皮”行为的理论基础

《反不正当竞争法》的核心功能是“维护市场竞争秩序,保护经营者与消费者的合法权益”,其第2条规定,经营者在生产经营活动中,应当遵循自愿、平等、公平、诚信的原则,遵守法律和商业道德。而“换皮”游戏抄袭他人玩法的行为,本质上是“以不正当手段攫取他人竞争优势”,违背了商业道德,具

体体现在三个方面：首先，原创游戏的玩法凝聚了开发者大量的智力劳动(如《王者荣耀》的“MOBA 推塔”玩法，需经过多次平衡性测试、用户体验调研)，“换皮”游戏直接抄袭该玩法，省去了核心的研发成本，属于“不劳而获”；其次，“换皮”游戏通过抄袭玩法，以更低的成本抢占原创游戏的市场份额，导致原创开发者的投入无法获得合理回报；最后，“换皮”游戏通常仅替换画面元素，玩法与原创游戏高度相似，无法为消费者提供新的游戏体验，长期看会导致市场上游戏产品同质化，限制消费者的选择空间。

4.2. 《反不正当竞争法》的适用条件

4.2.1. 指导性案例提供的裁判思路

“《炉石传说》游戏侵权案”²，是《反不正当竞争法》规制玩法抄袭的典型案例。本案中，被告《卧龙传说》抄袭《炉石传说》的“卡牌类型”“技能效果”“战斗规则”等核心玩法，法院认为：“游戏规则虽不受著作权法保护，但被告的‘换皮’行为属于‘违背商业道德的模仿’——被告未投入研发成本，直接使用原告的核心玩法，抢占原告的市场份额，构成不正当竞争。”法院最终依据《反不正当竞争法》第2条，判决被告停止侵权并赔偿损失。除此之外，在“苏州蜗牛公司诉成都天象公司案”³中，法院认定被告《花千骨》游戏抄袭《太极熊猫》的“角色成长规则”“战斗技能体系”等玩法，构成不正当竞争；法院指出，“原告的玩法具有较高的商业价值，被告的抄袭行为导致原告游戏的用户流失，损害了原告的竞争优势，违背了诚实信用原则”[5]。

4.2.2. 适用《反不正当竞争法》的核心条件

综合上述案例，如果对玩法抄袭行为适用《反不正当竞争法》第2条，需满足三个条件：首先，原告与被告需处于同一游戏市场，提供同类游戏产品(如均为MOBA类游戏、均为策略类游戏)。例如，在“《炉石传说》案”中，原被告均开发卡牌对战游戏，存在直接竞争关系；若被告开发的是休闲益智游戏，即使部分玩法相似，也不构成不正当竞争；其次，原告的玩法需具备“非通用性”与“商业价值”，“非通用性”指玩法不是行业通用规则(如“回合制战斗”是通用规则，不具竞争优势；而“元素反应+开放世界探索”的组合玩法是非通用规则，具有竞争优势)；“商业价值”指玩法能为原告带来用户流量、收入等实际利益(如某玩法使原告游戏的日活跃用户达千万级)；最后，被告需存在“故意抄袭”且“未进行创新”的行为，“故意抄袭”指被告明知原告的玩法，仍直接使用(如被告团队曾参与原告游戏的研发，了解玩法设计)；“未进行创新”指被告仅替换画面元素，玩法与原告高度相似(如被告游戏的“角色技能效果”“任务流程”与原告完全一致)。

4.2.3. 《反不正当竞争法》与著作权法的关系

《反不正当竞争法》与著作权法并非替代关系，而是互补关系；著作权法保护游戏的表达部分(如画面、音乐、代码)，《反不正当竞争法》规制玩法抄袭的不正当竞争行为，二者共同构成游戏表达和玩法的法律保护体系：当被告抄袭游戏的画面、音乐等表达(如《原神》诉某“换皮”游戏抄袭角色形象)时，直接适用著作权法进行规制，而当被告仅抄袭玩法，未抄袭表达时(如《率土之滨》诉某游戏抄袭“武将克制”玩法)，适用《反不正当竞争法》；当被告同时抄袭表达与玩法时(如《王者荣耀》诉某游戏抄袭画面与“推塔”玩法，可同时主张著作权侵权与不正当竞争)，可同时适用两部法律，该模式既避免了“著作权法保护思想”的法律错误，也防止了“玩法抄袭无法律规制”的漏洞，符合游戏产业的发展需求。

²上海市第一中级人民法院. 暴雪娱乐有限公司与上海游易网络科技有限公司侵害著作权纠纷案民事判决书[(2014)沪一中民五(知)初字第22号].

³江苏省高级人民法院. 苏州蜗牛数字科技股份有限公司与成都天象互动科技有限公司等著作权侵权纠纷案民事判决书[(2018)苏民终1054号].

5. 结语

游戏玩法的法律保护路径,必须回归“思想与表达二分法”的核心原理:玩法作为“操作方法”,属思想范畴,无论其具体程度如何、是否通过画面表现、是否具备内在结构,均无法构成著作权法意义上的表达,不能作为作品受保护。理论界与实务界中,“玩法类似情节”、“玩法属内在表达”、“玩法可纳入视听作品”等观点,均混淆了“思想”与“表达”的界限,导致难以成立。对“换皮”抄袭玩法的行为,应通过《反不正当竞争法》进行规制,以第2条,“商业道德”与“公平原则”为依据,对“故意攫取他人玩法竞争优势”的行为予以禁止,既保护原创开发者的合法权益,又避免“规则垄断”阻碍行业创新。这种保护路径既符合著作权法的立法目的,也契合游戏产业的发展规律,是当前最合理的法律选择。未来随着游戏产业的不断创新,玩法的形态可能更加复杂,但“思想与表达二分法”的基本原理仍需坚守;著作权法的使命是保护“表达的创新”,而非“思想的垄断”;《反不正当竞争法》的使命是维护“竞争的公平”,而非“创新的阻碍”。唯有明确两部法律的适用边界,才能为游戏产业的健康发展提供稳定、可预期的法律环境。

参考文献

- [1] 邵天朗. 游戏规则著作权法保护路径之否定[J]. 知识产权, 2024(9): 91-109.
- [2] 朱冬. 游戏著作权保护中思想与表达的界分方法[J]. 法学研究, 2025(4): 69-111.
- [3] 刘维. 论网络游戏的视听作品属性[J]. 知识产权, 2025(6): 91-108.
- [4] 王迁. 游戏规则著作权保护之否定[J]. 法学, 2024(3): 123-139.
- [5] 张伟君. 呈现于视听作品中的游戏规则依然是思想而非表达——对若干游戏著作权侵权纠纷案判决的评述[J]. 电子知识产权, 2021(5): 68-75.