



開發出新玩法的電動遊戲時，究竟如何進行保護？（第 331 期 2023/09/07）

施禧榕*

一、前言：

在過去幾年中，遊戲界推出許多不同玩法的電動遊戲，尤其在 COVID-19 疫情的影響下，遊戲市場的需求日益增加，許多人投入了開發遊戲的領域中，在花費時間及心力開發了新玩法、新遊戲後，該如何保護自己投注心血的創作呢？以下提供我國與美國相關法規規定並搭配案例進行說明。

二、相關國家：

1. 我國

根據我國《著作權法》第 10-1 條：「依本法取得之著作權，其保護僅及於該著作之表達，而不及於其所表達之...、操作方法、...。」以及經濟部智慧財產局於 110 年 6 月出版的《專利法逐條釋義》第 54 頁中關於專利法第 21 條之二之(四)：「申請專利之發明係利用自然法則以外之規律者，例如...、遊戲或運動之規則或方法等人為之規則、方法或計畫...，該發明本身不具有技術性，不符合發明之定義。」乍看之下，遊戲的玩法似乎既不受著作權法、也不受專利法所保護；不過，在前述內容的後文中指出：「惟遊戲機具或實施規則、方法或計畫的設備本身可能具有技術性，而符合發明之定義。」由此來看，雖然抽象的玩法不能直接申請專利，但進行玩法時涉及存在技術性的實體是具有可專利性的。

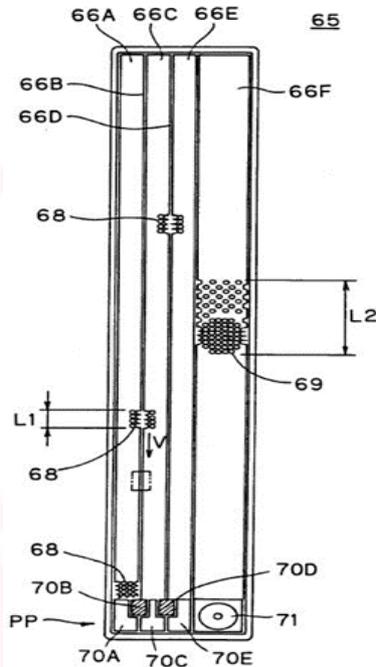
案例一： TW 356429 B (KONAMI)

日本著名的電子遊戲製造商 KONAMI，在 21 世紀初期透過對音樂遊戲進行專利佈局，近乎是稱霸了音樂遊戲的市場，其中日本特許第 2922509 號專利更是成為 KONAMI 進行專利戰的強力武器，其在我國亦提出對應的專利申請案-TW 第 356429 號專利—《音樂動作遊戲機、音樂動作遊戲用之表演操作指導系統及可由電腦讀取之儲存裝置》，以下為申請專利範圍請求項 36 之表演操作指導系統的內容：

「一種表演操作指示系統，其指示玩遊戲者在有關一預定樂曲之演奏進行之一預定時間操作至少一操作構件；一指示器，其設有至少一軌道沿一預定方向延伸；及一標幟指示裝置，其能指示索引標幟，各設置用以指示操作構件之操作時間，俾使每一索引標幟沿軌道上移動，而後當有關每一索引標幟之操作時間到了時，到達軌道上所訂定之一固定操作位置。」

將上述文字轉換為畫面可如下圖所示，也就是我們常見的音樂遊戲畫面，標幟 68、69 沿著軌道 66A~66F，讓使用者在標幟 68、69 到達操作位置 PP 時對應操作操作構件，以此進行遊玩。

* 任職台一國際智慧財產事務所專利國內部



TW 356429 B2 第 10 圖

由上述可以看出，KONAMI 藉由界定系統中涉及遊戲玩法的操作構件、指示器等實體技術特徵，將遊戲玩法隱含在申請專利範圍中；此外，KONAMI 在申請專利範圍的請求項 1、請求項 39 中還分別主張了進行音樂遊戲的音樂動作遊戲機、用來儲存音樂資訊與進行操作的時間數字等不同資料的儲存裝置，將遊玩音樂遊戲時所涉及、使用到的具備有可專利性的實體物件都囊括在本案中，若後續有其他遊戲開發商想要開發類似的遊戲時，就必須思考如何同時與本案中的遊戲機台、系統及資訊儲存裝置產生區隔及差異，所需要耗費的心力或許已不亞於開發一款新遊戲，因此，KONAMI 實際上已達到了保護遊戲玩法的目的及效果。

2. 美國

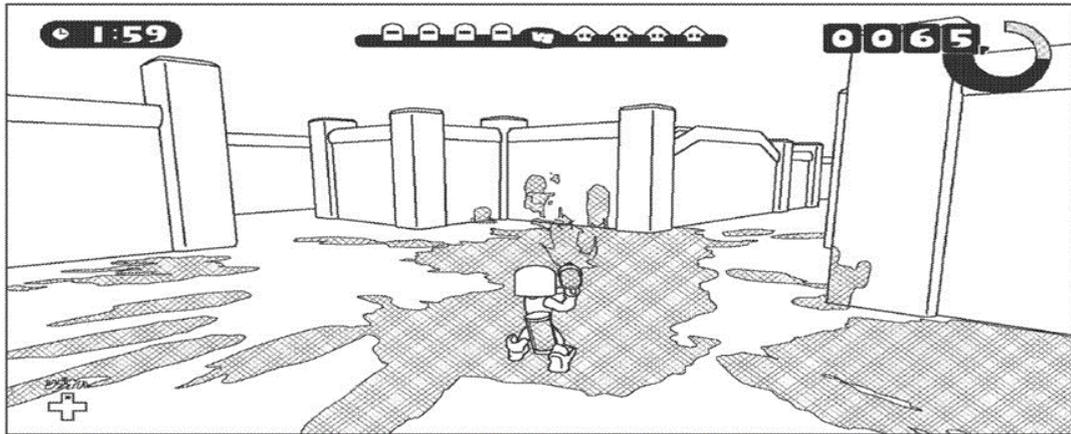
美國《專利法》第 101 條 (35 U.S.C. §101) 描述了對於申請標的之專利適格性的要求，在《專利審查程序手冊》(Manual of Patent Examining Procedure, MPEP) 的相關篇章中，則進一步說明如何判斷適格性，主要是透過兩步測試法，第一步驟：「判斷申請標的是否包含法定例外事項」，其中，在第一步驟的法定例外事項中有一項為「抽象概念」，而遊戲玩法在一般認知下，容易被判斷屬於抽象概念，因而需要進行隨後的第二步驟：「判斷此一法定例外事項是否可以整合於實際應用中」，從第二步驟可以看出，只要遊戲玩法可整合到實際應用上，例如遊戲設備、系統、甚至系統的運行方法，應可符合專利適格性的規定，由此看來，美國專利法對於遊戲玩法在專利適格性上的判斷與我國有一定的相似之處。

案例二：US 9,943,758 B2 (Nintendo)

日本知名遊戲開發商任天堂 (Nintendo) 作為全球知名的遊戲商，開發了許多不同系列的遊戲，於 2015 年首度發行的《Splatoon》(以下稱斯普拉遁) 系列便是其中一款玩法



相當新穎的熱銷作品，以第三人稱的視角在遊戲場地中噴塗色塊、佔領場地，依據佔領場地的大小來決定勝負，而對於智慧財產權相當重視的任天堂也在遊戲發行的前一年 (2014) 向美國專利商標局 (USPTO) 提出專利申請，即 US 第 9,943,758 B2 號—《資訊處理系統、非暫態電腦可讀取記錄媒體、資訊處理裝置以及資訊處理方法 (Information processing system, non-transitory computer-readable storage medium, information processing apparatus, and information processing method)》，以下為申請專利範圍中請求項 1 資訊處理系統的內容：「一種資訊處理系統，包括：操作輸入接收器，被配置為接收用戶的操作輸入；以及至少一個硬體處理器，被編程為：基於操作輸入控制虛擬空間中的自身角色，以將虛擬空間的至少一部分繪製為自身角色的顏色；根據與己方角色的顏色不同的敵方角色的顏色的繪製狀態以及自身角色的顏色的繪製狀態來進行戰鬥判定，其中，根據自身角色所在的虛擬空間區域的顏色與自身角色的顏色的比較來控制自身角色。」



US 9,943,758 B2 圖 2

從申請專利範圍的內容中可以看到，任天堂透過輸入接收器、硬體處理器等實體物件在申請專利範圍中架構出了簡單的系統內容，並在硬體處理器下定義遊玩時的相關運行過程，達到專利適格性中「將遊戲玩法整合到實際應用上」的要求；此外，任天堂在申請專利範圍中，分別在請求項 17 界定了存儲有資訊處理程序（即遊戲程序）的非暫態電腦可讀取記錄媒體、在請求項 18 界定了包含有前述資訊處理系統的裝置，以及在請求項 19 界定了資訊的處理方法，分別對應存有遊戲程序的光盤、遊戲機具以及遊玩遊戲時系統與相關程式的運行方法，可以說幾乎將遊玩時所有可能涉及的實際應用都進行了主張，對《斯普拉遁》遊戲的玩法形成了完整的保護範圍。

三、結語：

近年隨著 AI、元宇宙、ChatGPT 等不同技術的發展，想必在未來將有更多不同玩法的遊戲因應而生，在開發出一款新穎、獨特的遊戲玩法，需要透過專利保護時，申請人必須根據遊戲所欲發行的遊玩平台、販售的方式、對應遊玩的設備等進行綜合考量，以規劃符合專利適格性的標的、申請專利範圍，方能有效地對自身的心血結晶進行最妥善的保護。