

# 游戏界面保护模式的困境与出路

曾德国, 杨 茜

(1. 西南政法大学 知识产权研究中心, 重庆 401120; 2. 西南政法大学 民商法学院, 重庆 401120)

**摘 要:** 游戏界面作为玩家操纵游戏内核、了解游戏操作信息以及吸引玩家眼球的窗口, 兼具技术性与艺术性特征。由于《专利审查指南》对游戏界面排除授予外观设计保护, 因此寻求《著作权法》与《反不正当竞争法》保护为最佳途径。结合游戏界面自身的功能性与审美性特点, 灵活运用现有的法律制度框架, 准确认定“思想与表达”“独创性”“知名度”等相关标准, 以求专有设计权利与产业发展之间的平衡。

**关键词:** 游戏界面; 保护模式; 版权保护

中图分类号: P618.3

文献标志码: A

文章编号: 1008-7699(2017)05-0037-07

近日, 暴雪娱乐与网易诉《全民魔兽》侵权《魔兽世界》一案取得初步胜利, 法院判决被告向暴雪娱乐、网易公开道歉并赔偿经济损失 600 万元。吸人眼球的不是其判决赔偿数额, 而是法院在判决中认定《魔兽世界》游戏界面构成知名商品特有装潢。随之, 有关游戏界面保护模式的合理性探讨, 各家言论纷涌四起。计算机用户界面是用户与计算机之间通过符号和动作的方式实现信息交换、进行人机对话的媒介和接口, 一般主要是由窗口 (Windows)、图标 (Icon)、菜单 (Menu) 和指点装置构成。<sup>[1]</sup> 游戏界面作为一种实现玩家在电脑、手机、游戏机等各种装置中进入游戏虚拟世界、进行游戏操作的交互式通道, 对发挥游戏功能起着关键性作用。

## 一、游戏界面保护现状之分析

### (一) 明晰游戏界面特征

《帝国时代》游戏的设计师们曾经提出了“十五分钟法则”, 如果玩家在游戏开始后的十五分钟内不能顺利地把握游戏的基本操作和相应策略, 同时体会到这款游戏的趣味性和挑战性, 他们就会放弃下一步的尝试, 甚至放弃这款游戏。<sup>[2]</sup> 游戏界面不仅要求图形色彩精美搭配、画面布局合理, 还要巧妙地设置简便的操作方法, 以使游戏操作便捷、操控精准、贴近生活, 符合玩家在生活中的认知习惯。所以, 首先游戏界面必须具有实用性与功能性特点, 游戏界面体现玩家与游戏软件之间的信息交流互换, 必须遵守玩家的游戏习惯以及玩家的基本需求, 具体表现为一定的操作手法。早期的游戏受限于软件技术的发展, 游戏界面一般由几行文字构成, 仅仅用短短十几个文字就直接表明游戏的运行基本流程, 可谓实用主义之典型。其次, 游戏界面具有美观性特点。色彩的创造性设计不仅可以优化游戏的风格, 而且避免游戏间雷同的元素出现, 优秀的界面色彩搭配可以使玩家在游戏过程中获得更好的操作与视觉体验。

### (二) 游戏界面保护现状

#### 1. 国外保护现状

##### (1) 美国游戏界面保护现状

游戏界面作为图形用户界面的一种,在上个世纪 80 年代苹果诉微软公司一案正式对图形用户界面的保护模式以及相关保护标准作出认定。1984 年苹果公司研发了 Macintosh 操作系统软件,此软件带有便捷性与高度人性化的图形用户界面设计,而且简化操作手法节省时间。随后,1988 年苹果起诉微软,并称 Windows 2.03 与 Macintosh 有 189 处相似点,微软抄袭 Macintosh 操作系统软件的图形用户界面,侵犯苹果公司对此用户界面享有的版权。法院并没有支持苹果公司的诉求,其判决理由为 Macintosh 的图形用户界面属于发挥此操作系统的“功能”,并且此界面已经成为行业通用的标准,根据“思想表达二分法”原则,不能对其赋予版权保护。

由于版权不保护思想,而具有高技术性质的图形用户界面不能阻止被抄袭核心功能,所以企业开始寻求高质量的专利保护。1989 年,施乐公司申请计算机程序屏幕显示的外观设计专利。一开始,申请遭到美国专利商标局的驳回。施乐公司随后向专利复审委员会提起复审,但委员会以申请没有指定具体的工业产品载体,并且申请说明描述具有模糊性为由驳回了施乐公司的申请。此理由从另一角度说明,屏幕显示是可以申请外观设计专利的保护,只要清楚表明载体对象,申请理由描述清晰。美国《专利法》第 171 条表明外观专利设计应满足装饰性与新颖性,能应用于工业产品并且非显而易见。随后,1996 年,美国专利商标局颁布了《电脑成像设计专利申请审查指南》,规定:“图像是作用于工业产品之上的成像结果,比如:电子计算器的屏幕显示,搜索引擎的界面显示,ipad 的桌面显示等。”<sup>[3]</sup>但游戏界面属于观赏型图形界面,一般由华丽的图标与色彩绚丽的人物形象或背景构成,供人休闲娱乐,异于应用型图形界面,不能显现于或应用于一定的工业产品,不符合外观设计专利的要求。

## (2) 日本游戏界面保护现状

游戏界面作为美术作品可以享有版权保护,类似于美国版权模式保护,这里不再论述。但是,游戏界面在日本是否可以寻求专利法保护,申请外观设计专利呢? 2006 年修改的《意匠法》规定外观设计的客体是物品的形状、图案、色彩或上述特征结合产生美感的设计,并且规定显示屏幕的图像只要是用于操作产品、发挥产品功能可以申请外观设计专利。可见,图形用户界面作为外观设计专利保护对象,但是必须满足三个条件:第一,与物品相联系,清楚指明设计载体;第二,可用于工业,能够被进行大批量生产;第三,由产品本身的显示屏幕所显示,并且紧密联系产品的功能。<sup>①</sup> 随后,颁布的《意匠审查基准》指出电子游戏机显示的图像、网页排版界面以及软件界面由于不符合外观设计专利的条件被排除保护客体之外。因此,游戏界面在日本不能申请外观设计专利保护。

## 2. 国内保护现状

### (1) 排除外观设计专利保护

《专利审查指南 2010》(以下简称“《指南》”)还未进行修改前,明确排除“产品通电后显示的图案——图形用户界面”作为外观专利设计权的客体范围。《指南》修改后,图形用户界面被纳入外观设计专利保护客体,但是必须满足两个条件:排除游戏界面;界面必须“与人机交互、与实现产品功能有关”。<sup>②</sup> 另外,

① 《意匠法》第 2 条:意匠是物品(整体或部分)的形状、图案、色彩或上述特征的结合,通过视觉产生美感的设计。

产品的形状、图案或色彩以及其上述特征的结合也可以是显示屏上的图像,但是前提是该图像是用于操作产品(仅限于操作产品而使产品发挥功能),并且,该图像可以在产品自身上进行显示,也可以在与产品一体使用的其他产品上进行显示。

② 《专利审查指南 2010》第一部分第三章 7.4(11)将“产品通电后显示的图案,例如,电子表盘显示图案、手机显示屏上显示的图案、软件界面等”排除在外观设计的保护范围外。

删除第一部分第三章第 7.2 节第三段最后一句:“产品的图案应当是固定的、可见的,而不应当是时有时无的或者需要在特定的条件下才能看见的。”

对第一部分第三章第 7.4 节第一段第(11)项进行修改“(11)游戏界面以及与人机交互无关或者与实现产品功能无关的产品显示装置所显示的图案,例如,电子屏幕壁纸、开关机画面、网站网页的图文排版。”

《指南》规定外观设计专利的申请必须以整体产品的视图进行提交,即排除对部分外观设计予以专利保护。<sup>①</sup>这样,游戏界面彻底排除在整体外观设计与部分外观设计专利客体外。

## (2) 版权保护模式

游戏界面作为计算机软件运行的结果之一,立法虽未规定对此进行保护,但也未明确排除对游戏界面进行版权保护。作品是指在文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以有形形式复制的智力成果。<sup>②</sup>由于游戏界面具有实用性与功能性特征,其是否满足作品的构成要件,必须运用特定方法对游戏界面组成元素进行整体与局部的分析,针对个案得出结论。真正对游戏界面进行版权保护的是2014年暴雪娱乐公司诉上海游易公司侵犯其《炉石传说》著作权一案。法院对《炉石传说》14个游戏界面作出这样的认定:14个界面并非仅由布局构成,而是由色彩、线条、图案构成的平面造型艺术,属于著作权法所称的作品,应受法律保护。<sup>③</sup>此案明确表明,游戏界面只要具有体现作者个性的独创性表达元素可享有著作权。

## (3) 《反不正当竞争法》保护模式

灵活运用《反不正当竞争法》条款保护知识产权在司法实务中已较为成熟,但利用其保护游戏界面实属开创。2016年,暴雪娱乐公司针对《全民魔兽》侵犯其《魔兽世界》著作权起诉成都七游科技有限公司,广州知识产权法院以违反《反不正当竞争法》第5条作出判决,《魔兽世界》系列游戏属于知名服务,七游公司在《全民魔兽》中擅自使用知名服务《魔兽世界》的特有名称“魔兽世界德拉诺之王”以及游戏标题界面、登录界面、人物创建界面等特有装潢,构成不正当竞争。这一判决为游戏界面创造了新的保护模式,利用《反不正当竞争法》作为捍卫权利的武器。姑且不论游戏界面是否可以作为知名商品的特有装潢,但是利用《反法》对游戏界面进行保护,说明游戏界面作为设计者的智力成果结晶不允许被廉价窃取、被模仿抄袭。

# 二、游戏界面保护模式之困境分析

## (一) 透析版权保护模式之难点

### 1. 思想与表达难以划分

汉德法官曾经说过:“没人能在版权法所称的思想与表达之间确定一条固定的边界。”<sup>④</sup>设计合理的游戏界面首先必须突出游戏所传递的信息、发挥的功能,其次是符合视觉的审美性,吸引玩家眼球。《炉石传说》的基本游戏界面分为上线两侧,上方为对手,下方为玩家,上下正中间分别为对手与玩家所选择的角色。角色牌两侧位置分别为武器和法术。<sup>[3]</sup>整个画面基本呈现对称状态的六边形,由色彩绚丽的不同功能性图标、楼阁、功能牌以及文字构成,左右两边留有土黄色的战斗空白地,界面直接突出游戏操作流程且布局合理、色彩搭配相得益彰,给人一种干净、整洁、美观的视觉效果。

虽然游戏界面区别于一般的图形用户界面,具有丰富且美观的视觉特点,但是作为图形界面的实用性与功能性特征还是占据界面设计的主要考量因素。因此,造成游戏界面的思想与表达难以区分,主要包括以下两个方面:第一,游戏界面的基本目标是要实现玩家与游戏操作的互动、交流,反映游戏主要功能,不仅是起到欣赏作用。实现这一系列的操作手法作为思想不受《著作权法》保护,怎样区分操作手法

① 《专利审查指南2010》第一部分第三章7.4节将“产品不能分割或者不能单独出售且不能单独使用的局部设计,例如袜跟、帽檐、杯把等”排除在外观设计保护范围外。

② 来源《著作权法实施条例》第2条:著作权法所称作品,是指文学、艺术和科学领域内具有独创性并能以某种有形形式复制的智力成果。

③ (2014)沪一中民五(知)初字第23号。

④ 汉德法官在“Nichols诉环球电影公司案”的判决中曾经说过一句略显悲观的话:“思想与表达”之间的界限“没人曾经能找到,也没人能够找到”。

以及体现此手法的表达成为难点所在;第二,游戏界面内容受限于显示屏幕的规格,对游戏界面进行优化设计时,内容的表达方式常常受限,这样的界面内容由于思想表达唯一或有限性是不受保护的。界面设计不同于一般文学作品的创作,因此,需要一定的专业水平与技术技能进行认定。

## 2. 独创性判定标准僵化运用

表达必须具有“独创性”才能构成著作权法意义上的作品。“独创性”这一词语来源于英语“originality”,可从“独”与“创”这两个词分别进行理解。“独”是指作者自己独立创作,从一般的意义上进行理解可以分为两种情况:一种是作者自己从无到有进行创作;另一种是在他人作品的基础上再进行创作。<sup>[4]</sup>“创”在英美法系国家与大陆法系国家有着不同的要求高度。英美法系国家注重对作品的经济利益进行保护,早期用“额头出汗原则”来认定作品的创造性,即只要作者在创作作品时花费了一定的技能、劳动力和判断力,就达到创造性标准。大陆法系国家则更加侧重对作者的精神利益的保护,因而对作品的创造性标准要求比较高,必须带有作者的“人格”或者“精神”印迹。<sup>[5]</sup>英美法系低标准保护以及大陆法系高标准保护不利于我国作品创作与繁衍,所以实务中一致认为:表达需具有一定程度的创造性——体现作者个性、智力判断即可,但我国立法并没有明确规定“独创性”标准含义,对这样一种解释众说纷纭,导致具体案件中标准不一。

游戏界面只要体现美术作品最低限度的审美标准可以享有著作权,这已由《炉石传说》一案确定。但除了能直接对由色彩、线条、图案组成的这部分界面元素以美术作品作出定义外,游戏界面中反映人们操作习惯的部分往往与具有创造性的部分混杂在一起,这部分正是核心竞争力之体现,但在类似游戏导向趋同化的背景下,实现玩家操作便捷、发挥相似游戏功能必须借鉴于前人游戏设计,这使得后者游戏的独创性部分难以确定。再者,游戏界面中的图标按钮设计有时与实际图形接近,类似游戏的界面设计图案有可能甚至完全相同,而只是在布局、排列等方面存在区别。在这种情况下,怎样才能在有着如此共同要素的游戏界面中寻找界面设计的创造性,这是游戏界面独创性判定的一个难题。

### (二)《反不正当竞争法》模式之难点分析

#### 1. 游戏界面作为产品装潢之合理性

《全民魔兽》侵权《魔兽世界》一案判决过后,不由产生一个问题,游戏界面能构成知名商品特有装潢吗?且先不论游戏界面构成知名商品特有装潢的合理性,首先需要考虑的问题便是,游戏界面是否可以形成商品的外观。

1995 年国家工商行政管理局发布《关于禁止仿冒知名商品特有的名称、包装、装潢的不正当竞争行为的若干规定》(以下简称“《若干规定》”)第 3 条规定:“装潢是指为识别与美化商品而在商品或者其包装上附加的文字、图案、色彩及其排列组合。”再者,2006 年最高院出台《关于审理不正当竞争民事案件应用法律若干问题的解释》(以下简称“《解释》”)第 3 条规定:“由经营者营业场所的装饰、营业用具的式样、营业人员的服饰等构成的具有独特风格的整体营业形象,可以认定为“装潢。”可见,“装潢”是商品或营业场所的外表,由文字、色彩或者图案构成的具有艺术与审美特性的修饰。游戏界面作为游戏的组成部分,隶属于游戏本身,那么游戏本身的显示外观是否可以构成装潢,立法并没有对此予以排除。从游戏界面的前身 GUI(图形用户界面)的保护历程来看,游戏界面可以作为产品的装潢。《指南》被修改后,GUI 纳入外观设计专利保护范围,外观设计与产品的装潢具有法律客体上的部分重合性,与产品功能性无关的外观设计元素在其载体具有知名性且其本身能指示商品来源的情况下,可以被作为知名商品的装潢进行保护。因此,游戏界面可以构成知名商品的特有装潢。

#### 2. 相关术语概念难以认定

正如国内有些学者所言,我国“知名商品特有的名称、包装、装潢的法律规定,已经初步形成体系”,并且这些法律规定对司法实践中相关案例的分析与判断起到一定的积极作用。<sup>[6]</sup>但是,另一方面,法律概念

本身具有模糊性与不确定性,在对知名商标特有装潢进行认定时,不可避免地会在具体案件中会使用不同的法律概念,形成不同的认定标准,因此也增添了实务中仿冒行为导致混淆的认定难度。再者,由于当下行政机关为了创造业绩,推广本地企业的发展,大力倡导一些不具备相应知名度的商标、商品纳入著名商标与知名商品的范畴,导致法院根据相关因素进行知名性判定时与行政机关认定相矛盾。所以,“如何认定商品知名性”“装潢是否为同类产品特有”“对其装潢的仿冒是否导致混淆”这三类问题的认定成为保护这类案件的难题。

### 三、游戏界面保护模式的出路

#### (一)明确界定版权保护要件标准

##### 1. 思想表达划分联系实际——借鉴国外相关认定经验

思想表达二分法最早产生于版权产业发达的英美国家。正值流行的题材与思想永久吸引着作者与读者的目光,伴随这一主题会连绵不绝产生大量类似作品,著作权法不保护思想,但是思想与表达的界限在最高层次的主题与最低层次的细节描写中飘忽不定且难以捉摸,为了确定类似作品是否具有独特表达,英美法官在司法实践中提出了一系列区分思想与表达的重要原则。

首先,“抽象测试法”是由美国大法官汉德在 *Nichols v. Universal Pictures Corporation* 一案中提出:在任何作品上,尤其是一个剧本,随着越来越多的情节被剥离,随后剧本或许除了一般的陈述外再没有什么;然而在这一系列的抽象中仍然有这么一点,在这里它们将不再受保护,剧作家的财产权永远不应延及表达的思想。”<sup>①</sup> 在游戏界面中,界面的思想就是纯指向游戏功能与实用的元素,比如在《炉石传奇》卡牌类游戏中,组卡界面的布局设计、战斗界面的左边图标布局以及游戏空白场地的大小等这些都是为了实现游戏功能不可改变的设计范畴,属于界面思想内容不可进行保护。其次,Merger 原则也称为“合并原则”,国内一般称为唯一表达或是有限表达,其基本含义是,当思想与表达密不可分的时候,或者说当某种思想只有一种或有限的几种表达时,则著作权法既不保护思想,而且也不保护表达。<sup>[7]</sup> 在文字占主要元素的游戏界面中,为了直观简单地描述游戏图标、按钮的功能且让玩家能够快速进入游戏场景,设计者一般会使用比较简洁且大众化的用语,这类文字一般由于其表达有限不可受保护,但是组合性的文字在选取、排列上具有创造性,可以作为一种表达。

##### 2. 独创性标准之灵活运用

以《炉石传说》游戏对战界面为例,其界面由 10 种按钮图案以及装饰战斗场地的画面组成,每个按钮图案均显示一定的文字来表示其功能。<sup>②</sup> 对游戏界面的独创性进行判定时,联系界面设计现状分别从不同的方面对其进行判定,由绚丽色彩、粗细线条构成且具有艺术性与审美性的按钮图案以及场地画面满足美术作品最低创造性要求,一般具有独创性;上述已谈到,文字说明因受制于便捷性功能要求一般不受保护;游戏界面布局的独创性判定需要联系此类游戏界面设计的技术水平,例如:手游区别于一般的电脑游戏,手游的设计布局受制于显示屏幕大小,导致局部设计方式受到一定的限制,对其进行独创性认定必须灵活运用“抽象-过滤-比较”三步法,首先考虑手游自身的限制因素并抽象出游戏技术性元素,排除局限性的表达以及借鉴的公共元素,对剩余的表达性元素判断比较是否具有独特的选择与编排,体现设计者个性。总之,游戏界面的独创性判定需要考虑不同载体、不同消费人群习惯以及界面设计技术的现有水平等实际因素,在综合的基础上认定开发者的创造性设计。

① *Nichols v. Universal Pictures Corp.*, 45F. 2d119, 7U. S.P. Q. 84(2d Cir. 1930). 8-9.

② 炉石传说游戏界面及玩法详细图文攻略,见 <http://game.yesky.com/mbgame/36/35386036.shtml>.

运用“思想表达二分法”与“独创性标准”对游戏界面的版权性进行判定时,必须考虑游戏界面设计领域技术的发展。早期游戏界面不受版权法保护的重要因素就是计算机软件技术只能支撑几种游戏表达模式,排除其独创性。但是随着互联网技术高水平、高精度发展,同类游戏的界面布局、画面大小设置、图标摆放位置以及色彩元素的运用均呈现五彩斑斓设计风格,同种思想元素可由多种方式进行表达,并且具有强烈的个性化特征,应联系实际从游戏界面功能与表达的实质上进行区分,巧妙运用“抽象测试法”与“Merger 原则”过滤表达性元素,灵活运用“抽象-过滤-比较”三步法,避免僵化排除版权保护。

## (二)《反不正当竞争法》保护相关概念之辨析

### 1. 综合性认定游戏知名性

无论是在学术界还是在实务界,知名商品的认定众说纷纭,但是由于《若干规定》以及《解释》进行了相关规定,大致的认定方向还是一致的,只是有些概念还比较模糊。《解释》规定,在中国境内具有一定的市场知名度,为相关公众所知悉的商品为知名商品,并且在认定知名性时,应该考虑该商品的销售时间、销售区域、销售额和销售对象以及任何宣传的持续时间、程度和地域范围,进行综合性判断。<sup>①</sup>在司法实践中,一般从以下四个方面进行认定:经过相关部门而取得驰名商标或者著名商标的商品;经过国家主管部门认定的名优商品;在国内外或者本地区为消费者所广为知悉的商品;根据《若干规定》第 4 条,商品的名称、包装、装潢被他人擅自作相同或者近似使用,足以造成购买者误认的,该商品即可认定为知名商品。<sup>[8]</sup>

游戏作为一种服务类的娱乐项目没有经过国家行政部门认定为知名服务与名优服务的先例,应当从相关游戏公众、游戏宣传力度、游戏持续时间、游戏热搜排行榜以及被模仿的次数与程度等方面综合进行认定。法院在认定游戏的知名度时,把握相关公众的范围,成为关键之所在,相关公众范围应局限于热衷特定类型游戏的玩家以及与特定类型游戏营销有密切关系的经营者,以相关公众的认知度作为知名性判定的一个重要准则。当然,针对不同类型、不同面向范围、不同推行渠道游戏的知名度进行认定时,应遵循不同的判断方法。就网游这一类型的游戏而言,可以从网络下载量、网上评议热度、媒体宣传力度、游戏厂家交易额等进行综合判定,采用联系实际原则避免直接套用相关概念。

### 2. 准确界定游戏界面设计是否“特有”以及“混淆”

“特有”从字面上进行理解为特别具有,独有,区别于一般类别。《若干规定》指出“特有”是指商品名称、包装、装潢非为相关商品所通用,并具有显著的区别性特征。<sup>②</sup>从《若干规定》的定义中可以得出,“特有”需考虑两个因素:“非通用性”与“显著性”。通用性在游戏界面中体现在同类游戏界面设计中公有的元素,尤其是由游戏界面功能性与实用性决定的元素以及由计算机软件实际技术水平所限定的设计元素,这些元素都应该被排除在特有装潢元素之外。“显著性”在《商标法》领域中被理解为该标志使用在具体的商品或服务时,标注该标志能够让消费者根据其一般或特殊的消费体验认为它应该或者实际指向特定的商品或服务提供者,起到标示来源的作用。<sup>[9]</sup>游戏界面是否具有显著性,必须考虑游戏界面的设计是否具有独特性,区别于同种类型的游戏界面设计,并能起到指向此游戏的作用。因此,可以从以下两个方面进行认定:第一,游戏界面本身设计的独特性强弱,显著性越强,指示作用越强;第二,知悉游戏相关玩家的规模。当然,熟悉或操作此游戏的玩家越多,那么游戏界面的显著性越强,这是在弥补游戏界面本身

① 《最高人民法院关于审理不正当竞争民事案件应用法律若干问题的解释》第 1 条:“在中国境内具有一定的市场知名度,为相关公众所知悉的商品,应当认定为反不正当竞争法第五条第(二)项规定的‘知名商品’。人民法院认定知名商品,应当考虑该商品的销售时间、销售区域、销售额和销售对象,进行任何宣传的持续时间、程度和地域范围,作为知名商品受保护的情况等因素,进行综合判断。原告应当对其商品的市场知名度负举证责任。”

② 《关于禁止仿冒知名商品特有名称、包装、装潢的不正当竞争行为的若干规定》第 3 条第 2 款:“本规定所称特有,是指商品名称、包装、装潢非为相关商品所通用,并具有显著的区别性特征。”

的显著性较低的情况下。

造成相关公众的混淆误认,是作为游戏界面是否能利用《反不正当竞争法》进行权利保障的最终决定因素。《若干规定》第5条指出混淆认定需要考虑两方面的因素:一方面需要根据主要部分与整体印象结合进行判断,另一方面要以一般购买者的普通注意力的误认度进行综合判定。当然,造成混淆误认只要求“可能”造成混淆误认就行。对相似游戏界面混淆可能性的认定需要基于游戏市场的真实情况,并结合游戏界面的显著性进行认定。游戏本身知名度越高且界面设计显著性越强的界面被混淆、借用的可能越大,而知名度越低界面设计显著性越弱的界面被混淆、借用的可能性越小。在具体案件中,除考虑游戏的知名度以及游戏界面的显著性外,还需要考虑以下几种因素:游戏类型的相似度,越相似的游戏,被混淆的可能越大;双方游戏界面元素的近似程度,从色彩、布局、颜色、图标、按钮以及文字等各个方面进行综合判断;游戏的营销方式、渠道等,是时间收费、道具收费、交易收费还是其他的收费方式;玩家的注意力,玩家在操作游戏时的主观心理状态。因此,在司法实践中,对游戏界面的混淆可能性进行认定时,不但要考虑游戏本身知名度以及界面的显著性,还要结合法律规定对客观与主观要素进行综合判定。

#### 参考文献:

- [1]董士海,王衡.人机交互[M].北京:北京大学出版社,2004:1.
- [2]叶展,叶丁.游戏的设计与开发——梦开始的地方[M].北京:人民交通出版社,2003:142.
- [3]程静.用户界面的知识产权法律保护问题研究——以美国立法沿革为借鉴[D].沈阳:辽宁大学,2013:1-20.
- [4]佚名.《炉石传说》游戏属性界面[EB/OL].(2013-10-12)[2016-11-04] [http://hs.pcgames.com.cn/305/3055654\\_all.html#content\\_page\\_1](http://hs.pcgames.com.cn/305/3055654_all.html#content_page_1).
- [5]王迁.著作权法[M].北京:中国人民大学出版社,2015:20-21.
- [6]李明德,黄晖,闫文军等.欧盟知识产权法[M].北京:法律出版社,2010:140.
- [7]种明钊.竞争法[M].北京:法律出版社,2008:128.
- [8]李明德,许超.著作权法[M].北京:法律出版社,2003:29.
- [9]倪振峰.竞争法案例教程[M].上海:复旦大学出版社,2005:68.
- [10]黄晖.商标法[M].北京:法律出版社,2015:57.

## Difficulty and Improvement of the Protection Mode of Game Interface

ZENG Deguo<sup>1</sup>, YANG Qian<sup>2</sup>

(1. Intellectual Property Research Center, Southwest University of Political Science and Law, Chongqing 401120, China;

2. Civil and Commercial Law School, Southwest University of Political Science and Law, Chongqing 401120, China)

**Abstract:** As a pattern to master the game essence, realize the relevant information about games for game players and grab the game player's attention, the game interface possesses both the artistic quality and technical nature. In practice, when the Patent Examination Guidelines excludes the protection of appearance design of the game interface, it is best to seek the protection of the game interface in copyright law and anti-unfair competition law. However, the game interface can hardly satisfy some necessary criteria, such as "idea and expression", "originality" and "well-knownness". As a result, on the basis of considering foreign judicial experience, this essay tries to discuss the questions mentioned above and seek a kind of balance between industries development and the right to design.

**Key words:** game interface; protection mode; copyright protection

(责任编辑:董兴佩)