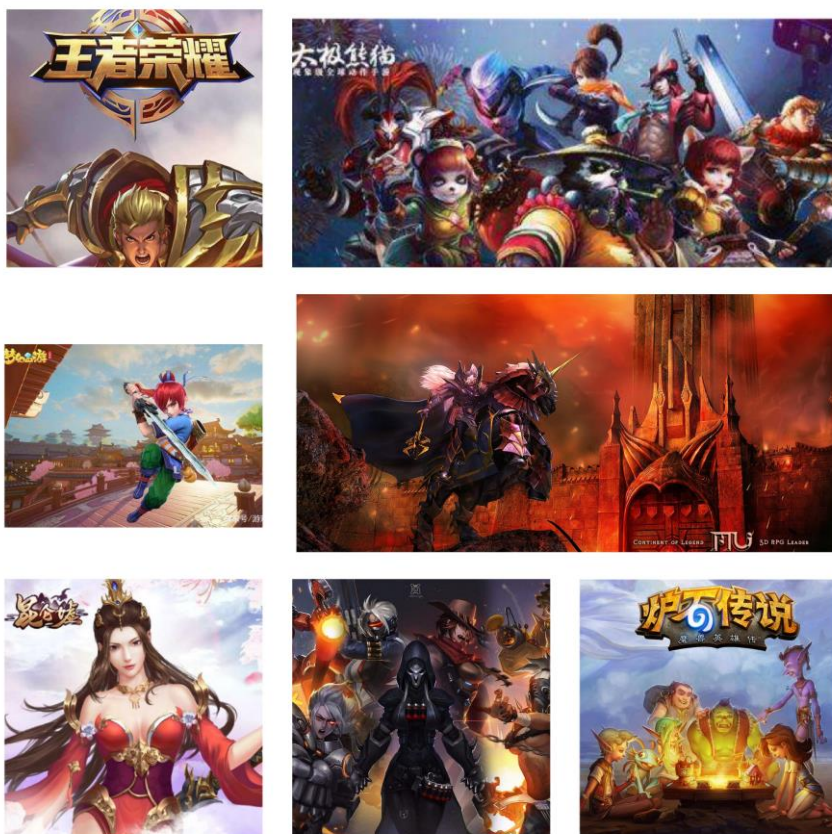


从典型案例看电子游戏的“类电作品”保护路径

邓思涵



“仗剑江湖梦已远，浪漫唯有奇侠传”。《仙剑奇侠传》第一代游戏自 1995 年首次发行以来，20 多年间不断推出“仙剑”系列游戏的单机版、网游、模拟经营类、手游、VR 版本等，在中文游戏史上以惊人的生命力屹立 20 多年不倒。除了人物场景设计、曲折剧情及古典武侠世界观等因素外，在《仙剑奇侠传》第一代游戏之前的国产角色扮演类游戏设计基本是地雷+迷宫+客栈回血+练级+攒钱买武器，而《仙剑奇侠传》第一代游戏人性化的游戏系统让玩家淡忘了“打怪练级变强”，而重视了“身边的两个姑娘”。

中国音像与数字出版协会游戏出版工作委员会发布的《2019 年中国游戏产业报告》显示，2019 年中国游戏市场实际销售收入 2308.8 亿元，游戏用户规模达到 6.4 亿人，中国自主研发游戏在国内市场实际销售收入达到 1895.1 亿元。随着游戏产业的日益成熟，游戏运

营商、网络服务提供平台、竞技组织方、主播等之间的知识产权纠纷也与日俱增。电子游戏的知识产权纠纷涉及的法律关系十分广泛，比如合同纠纷和侵权纠纷。在侵权纠纷中，不同的游戏内容受到保护的权益不同，适用的法律也不同，比如游戏角色、画面、情节、源代码等可以通过《著作权法》保护，游戏本身名称或主要元素名称有可能适用《商标法》保护，游戏设计元素、硬件设计方案、数据库设计通过《专利法》保护，价格信息、发行合作信息等商业秘密通过《反不正当竞争法》保护¹。电子游戏侵权案件最主要的案由是侵害著作权纠纷，本文仅从电子游戏的“类电作品”保护路径这一方面进行介绍，下面就让我们先来看看以下几则案例。

¹郝敏：《网络游戏要素的知识产权保护》，爱学术网站
<https://www.ixueshu.com/document/066e4e31f770bf78318947a18e7f9386.html>

《炉石传说：魔兽英雄传》										
日期	审理法院	游戏类型	原告/一审原告	被告/一审被告	被诉侵权游戏/侵权行为	作品类型认定	接触+实质性相似			侵权认定
							涉案作品首次发表日期	被诉作品首次发表日期/被诉侵权行为发生日期	实质性相似比对	
2014. 11. 18	上海市第一中级人民法院	卡牌游戏（CAG）	暴雪公司等	上海游易	《卧龙传说：三国名将传》	标识、游戏界面与牌面色彩、线条、图案等；美术作品 视频片段：类电作品 特效、游戏界面与牌面布局不属于作品： 卡牌和套牌的组合不属于作品	2013/3/22	2013/10/25	标识、“牌店及打开扩展包动画”视频片段、牌面布局、卡牌和套牌的组合构成实质性相似	被告侵犯了原告对涉案游戏标识及“牌店及打开扩展包动画”视频片段的复制权与信息网络传播权
《我叫MT》										
2015. 7. 20	北京知识产权法院	卡牌游戏（CAG）	北京乐动卓越	北京昆仑乐享等	《超级MT》	游戏名称、游戏人物名称不构成文字作品 “哀木涕”、“傻馒”、“劣人”、“呆贼”、“神棍德”涉案人物形象构成改编作品	2013/5/17	2014年	涉案五个人物武器及服装不构成实质性相似	被告未侵权原告改编作品的著作权
《奇迹MU》										
2016. 4. 13	上海市浦东新区人民法院	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）	上海壮游	广州硕星等	《奇迹神话》	游戏整体画面构成类电作品	2001年	2014年	游戏整体画面构成实质性相似	被告侵犯了原告对涉案游戏整体画面享有的复制权及信息网络传播权
《奇迹MU》										
2017. 11. 21	上海知识产权法院	大型多人在线角色扮演游戏（MMORPG）	上海壮游	上海朗时等	《暗夜奇迹》	游戏背景、副本、地图及角色介绍构成文字作品 部分场景图、怪物图、道具图构成美术作品	2001年	2014年	剑士、弓箭手的角色介绍；3个场景图、1个怪物图、2个道具图构成实质性相似	一审被告侵犯了一审原告对涉案文字作品及美术作品的复制权及信息网络传播权
《昆仑墟》										
2019. 3. 27	广州互联网法院	动作角色扮演游戏（ARPG）	上海菲狐	霍尔果斯侠之谷等	《青云灵剑诀》等五款游戏	游戏整体画面构成类电作品	著作权登记证书：2017/6/1 文化部运营备案：2017/6/1	著作权登记证书：2017/5/10 文化部运营备案：2018/1/1	任务框架及所对应的级别、主线任务每一级别的推进过程、人物关系、主线任务中场景及场景转换对应的级别、人物技能的解锁级别、数值系统、主角获得装备、坐骑的相应级别、挑战经验副本的画面、部分UI界面、角色技能效果图等构成实质性相似 故事背景、人物名称及形象、技能及场景名称不同	被告行为不构成对涉案游戏复制权及信息网络传播权的侵害
《守望先锋》										
2019. 11. 13	上海市浦东新区人民法院	第一人称团队射击游戏（FPS）	暴雪公司等	广州四三九九等	《英雄枪战》	游戏整体画面构成类电作品	2016/5/24	2017/6/22	五张地图的游戏玩法、行进路线、地图相对位置建筑物的排列、进出口的位置选择、地图取胜条件、胜负裁判等构成实质性相似。	被告侵犯了原告对涉案游戏享有的 改编权
《梦幻西游》										
2019. 12. 10	广东省高级人民法院	多人在线互动角色扮演游戏（MORPG）	广州网易	广州华多	通过网络直播涉案游戏	游戏整体画面构成类电作品	2003/12/18	2011年10月	直播内容为涉案游戏整体画面	适用《著作权法》第十条第一款第十七项的规定，认定一审被告侵犯了一审原告对涉案游戏享有的 其他权利
《太极熊猫》										
2019. 12. 31	江苏省高级人民法院	动作角色扮演游戏（ARPG）	苏州蜗牛数字	成都天象等	《花千骨》	游戏整体画面构成类电作品	2014/10/31	2015/6/19	对战副本、角色技能、装备及灵宠系统等核心玩法的 表达内容 构成实质性相似	一审被告侵犯了一审原告对涉案游戏享有的 改编权
《王者荣耀》										
2020. 03	广州互联网法院	多人在线战术竞技游戏（MOBA）	腾讯公司	某文化公司等	通过网络传播涉案游戏短视频	游戏整体画面构成类电作品			短视频内容为涉案游戏整体画面	被告侵犯了原告对涉案游戏享有的信息网络传播权

一、游戏元素的“拆分”保护

在以往的司法实践中,对电子游戏的著作权保护方式通常是将游戏资源数据库中的各游戏素材予以拆分,分别认定为《著作权法》中的文字作品、美术作品、音乐作品、图形作品等。以 2014 年 11 月 18 日《炉石传说：魔兽英雄传》vs.《卧龙传说：三国名将传》²为例，上海市第一中级人民法院（以下简称上海一中院）认为，视频及动画特效如果具有独创性与

² 参见上海市第一中级人民法院（2014）沪一中民五（知）初字第 23 号民事判决书。

可复制性,且符合由一系列有伴音或无伴音的画面组成,并借助适当装置或以其他方式传播,则可作为类电作品进行保护,但暴雪公司等主张的动画特效不符合由一系列画面组成的特征,因此不应作为作品予以保护。游戏界面的布局、卡牌牌面的设计布局属于思想范畴,且不具备独创性,因此《著作权法》不予保护。卡牌和套牌的组合也不属于作品,理由是卡牌和套牌的组合实质是游戏的规则和玩法,属于思想。《著作权法》只保护思想的表达,因此卡牌和套牌的组合不属于《著作权法》保护的客体。最终,上海一中院认定上海游易公司侵犯了《炉石传说》游戏标识及“牌店及打开扩展包动画”视频片段的复制权与信息网络传播权。鉴于其仅侵害了两件作品的著作权,暴雪公司等请求判令其停止传播《卧龙传说:三国名将传》游戏的诉讼请求没有得到上海一中院的支持。

但是,网络游戏与传统作品,比如文字、美术、音乐、电影的区别之一在于游戏规则。游戏结构、玩法规则、数值策划、技能体系、界面布局及游戏规则与游戏资源契合度等设计是游戏的核心元素,凝聚了大量创意及智力劳动。虽然对游戏规则不加以区分地进行保护会造成垄断,但从涉案作品与涉诉作品首次发表日期可以看出,对于暴雪公司经多年研发进军移动平台的首款休闲产品,国内公司仅用几个月的时间就完成了完美的换皮复刻。所谓“换皮”,其本质就是在全面改变游戏外部美术造型的基础上,保留对于游戏规则及资源串联的克隆,从而最大限度地简化最耗费经济成本和时间成本的核心游戏资源制作及功能调试阶段,直接实现游戏的逻辑自治。在此案例中,在现行《著作权法》的框架下,采取“拆分”方式对电子游戏进行保护显然较为狭窄。

二、游戏整体画面的“类电作品”保护

1. RPG 游戏的“类电作品”保护

2016 年 4 月 13 日,在《奇迹 MU》vs.《奇迹神话》³(以下简称《奇迹 MU》案)中,上海市浦东新区人民法院(以下简称浦东新区法院)首次将大型多人在线角色扮演(MMORPG)《奇迹 MU》游戏的整体画面认定为类电作品予以保护。浦东新区法院从定义出发,强调了《著作权法》对于类电作品的分类依据是表现形式,而非固定方式,类电作品的特征和表现形式在于连续活动的画面,而连续活动的画面由游戏引擎按照既定规则调取开发商预先创作的游戏素材,并将两个游戏的整体画面进行对比,认定构成实质性相似。浦东新区法院的此观点得到了二审上海知识产权法院的支持。但 2017 年 11 月 21 日,浦东新区法院与上海知识产权法院对于同一游戏《奇迹 MU》vs.《暗夜奇迹》⁴却将游戏元素进行

³ 参见上海市浦东新区人民法院(2015)浦民三(知)初字第 529 号民事判决书。

⁴ 参见上海知识产权法院(2017)沪 73 民终 241 号民事判决书。

拆分，认定分别构成文字作品与美术作品。可以看出，此时，法院对大型网络游戏作品类型认定还存在不确定性。

2. 挂机游戏的“类电作品”保护

2019年3月27日，业界瞩目的广州互联网法院第一案，《昆仑墟》vs.《青云灵剑诀》等五款游戏⁵以“驳回原告全部诉讼请求”落下帷幕，此前披露的内容无一例外地呈现有利于原告上海菲狐公司的态势，而最终判决结果令人愕然。此案有以下四点值得关注。

第一，认定游戏整体画面构成类电作品。涉案游戏《昆仑墟》前81级游戏画面采取挂机方式，按照预先设定的程序以“自动寻路”方式展现，不需玩家介入和操作，具有一定的故事情节、相应的人物形象、场景、台词等。广州互联网法院从创作过程、表现形式、作品内容、传播利用方式、创作手段5个方面将游戏与电影作品进行对比，认定《昆仑墟》前81级画面构成类电作品。同样强调了著作权法保护电影作品的目的不是保护创作的方法，而是保护创作的结果，即连续动态画面。

第二，被告霍尔果斯侠之谷公司等是否有接触原告上海菲狐《昆仑墟》的可能性。被诉侵权游戏的著作权登记证书上载明的首次发表日期为2017年5月10日，早于《昆仑墟》的首次发表时间，但文化部运营备案时间为2018年1月1日，晚于《昆仑墟》的备案时间。因版权登记机关不会对游戏的首次发表时间做实质审查，而在文化部运营备案系统进行运营备案的过程中，需要提供游戏开放下载地址、测试账号、联运平台盖章确认的公函等资料，与著作权登记证书相比，公信力更高。最终广州互联网法院采信了文化部运营备案日期，认定被告具有接触《昆仑墟》的可能。

第三，被诉侵权游戏在故事背景、人物名称及形象、技能及场景名称等方面与《昆仑墟》不同，是在利用《昆仑墟》游戏基本表达的基础上进行了新的创作，体现了一定的独创性，被诉侵权游戏不是《昆仑墟》游戏的复制品，因此，霍尔果斯侠之谷公司等未侵犯上海菲狐公司对《昆仑墟》享有的复制权。而信息网络传播过程实质上是复制品的传播过程，故也未侵犯信息网络传播权。上海菲狐公司仅主张了霍尔果斯侠之谷公司等侵犯了《昆仑墟》游戏的复制权及信息网络传播权并据此承担民事责任，因此，广州互联网法院判决驳回上海菲狐公司全部诉讼请求。如果上海菲狐公司将诉讼请求中的权项改为改编权，结果可能会大不相同。

第四，广州互联网法院对《昆仑墟》游戏规则的保护。此部分会在以下第四点“游戏规

⁵ 参见广州互联网法院（2018）粤0192民初1号民事判决书。

则及元素名称的《著作权法》保护”部分详述。

3. 射击游戏的“类电作品”保护

2019年11月13日，在《守望先锋》vs.《英雄枪战》⁶中，浦东新区法院首次将第一人称团队射击类游戏（FPS）整体画面作为类电作品进行保护。FPS游戏与RPG游戏最大区别在于无剧情或仅有少量剧情，与挂机游戏的区别在于游戏用户的交互性操作。浦东新区法院结合《伯尔尼公约》第二条第一项对于类电作品的描述（*assimilated works expressed by a process analogous to cinematography*，即以类似摄制电影的方法表现的作品）解释《著作权法实施条例》对类电作品定义⁷中的“摄制在一定介质上”是指“将连续的影像固定在物质载体上”，网络游戏通过电脑进行设计和传播，符合上述定义。所以在考虑游戏整体画面是否构成类电作品时，是否通过摄像装置进行拍摄制作不是必要条件，很多科幻电影或动画电影全部或绝大部分镜头均在计算机中绘制、编辑、合成，已经脱离了摄像机拍摄技术。有无剧情也不是必要条件，有些风光片与记录片也无预先设定的剧情。在著作权权属方面，浦东新区法院认为玩家的操作本身不是“创作”，不产生游戏资源数据库中未预先制作或设定的内容，故玩家操作导致的游戏动态画面的差异不会动摇游戏整体画面的相对确定性。简言之就是玩家的行为是制造而非创造。

4. 游戏直播画面的“类电作品”保护

2019年12月10日，广东省高级人民法院（以下简称广东高院）在广州网易公司与华多公司游戏直播著作权侵权纠纷案⁸中，将涉案游戏《梦幻西游》的游戏整体画面认定为类电作品进行保护，认定直播内容为《梦幻西游》整体画面。广东高院认为，首先，游戏的连续动态画面虽非“摄制在一定介质上”，但游戏素材由开发者创作并储存在游戏资源库中，连续动态画面是以各种游戏素材的形式固定在计算机或其他设备中，《著作权法》保护的是类电作品的独创性表达，及连续动态画面，而非创作手段。其次，针对网络游戏的“交互性”，《著作权法实施条例》对于类电作品的定义着眼于“连续动态画面”，并未排斥交互性，游戏玩家的交互性操作导致的画面差异并未超出开发商在游戏画面表达层面上的预设范围，从《梦幻西游》游戏表达层面整体来看，应当认定为类电作品。王迁和袁锋老师在《论网络游戏整体画面的作品定性》中也表达了相同观点，即使是不同玩家的画面显示有个别差异也都

⁶ 参见上海市浦东新区人民法院（2017）沪0115民初77945号民事判决书。

⁷ 《中华人民共和国著作权法实施条例》第四条第十一项规定“电影作品和以类似摄制电影的方法创作的作品，是指摄制在一定介质上，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者以其他方式传播的作品。”

⁸ 参见广东省高级人民法院（2018）粤民终137号民事判决书。

是网络游戏开发人员预先设计和安排好的,无论玩家如何操作都不会对游戏整体画面的内容要素起到任何增添或修改作用,因此玩家的交互性操作并不会对网络游戏整体画面的独创性认定产生实质性的影响。另外,此案值得一提的还有以下三点。

第一,广东高院认为虽然游戏主播未经许可通过网络向不在传播最初发生地的公众定时单向直播《梦幻西游》的行为虽然未侵犯《著作权法》第十条第一款规定的任一有名权项,但我国已于 2006 年批准加入《世界知识产权组织版权条约》,该条约第八条规定,文学和艺术作品的作者享有“向公众传播权”之专有权,著作权人可以控制以任何技术手段进行的传播,因此直播平台的主播侵犯了广州网易公司“应当由著作权人享有的其他权利”。

第二,广东高院认为,本案中,游戏直播的价值和功能在相当程度上仍来源于游戏著作权人的创造性劳动。而且,被诉游戏主播的直播行为具有明显的商业性、竞争性使用性质,即使其使用目的存在转换性,显然也不占主导地位,因此不构成合理使用。

第三,广东高院认定华多公司作为游戏直播平台运营者开设直播专区、提供直播工具,组织主播人员进行被诉侵权行为,对主播进行排行、点评、推荐等以及直接从直播中抽成获利,构成直接侵权。

5. MOBA 游戏的“类电作品”保护

2020 年 3 月,广州互联网法院审理了国内首例多人在线战术竞技游戏(MOBA)短视频著作权侵权案⁹,并认定涉案游戏《王者荣耀》整体画面构成类电作品。广州互联网法院认为,尽管《王者荣耀》游戏画面在某种意义上难以穷尽,但其游戏整体画面是开发者思想或情感的表达,并非实用性的物品或解决技术问题的技术方案,具有独创性与可复制性,属于受《著作权法》保护的作品。

三、游戏规则及元素名称的《反不正当竞争法》保护

2014 年 11 月 6 日,在《炉石传说:魔兽英雄传》vs.《卧龙传说:三国名将传》¹⁰不正当竞争案中,上海一中院认为《卧龙传说》整体抄袭了《炉石传说》,两款游戏所涉卡牌、界面相似度极高,视觉效果差别不大,区别仅在于角色形象由魔兽世界中的角色被替换为三国人物。两款游戏在卡牌构成及使用规则、战斗规则上基本一致。上海一中院适用《反不正当竞争法》(1993)第二条的规定“经营者在市场交易中,应当遵循自愿、平等、公平、诚实信用的原则,遵守公认的商业道德。”认定上海游易公司构成不正当竞争。判决上海游易公司停止通过信息网络向公众传播或以任何其他形式传播抄袭《炉石传说》游戏的《卧龙传

⁹ 本案判决尚未公开,裁判规则系根据法院官方报道内容归纳。

¹⁰ 参见上海市第一中级人民法院(2014)沪一中民五(知)初字第 22 号民事判决书。

说》游戏。

2015年7月20日，在《我叫MT》vs.《超级MT》¹¹中，北京知识产权法院认为涉案游戏《我叫MT》的游戏名称与角色名称不构成文字作品，因为文字过短，属于普通或常用的词组或短语，且不能表达出作者的思想感情，不具有独创性，不受《著作权法》保护。另一方面，游戏名称与角色名称虽然不属于严格意义上的服务名称，但起到了区分服务来源的作用，北京知识产权法院结合《我叫MT》的知名度、获奖情况等认定游戏名称与角色名称构成在手机游戏服务上的知名服务特有名称，适用《反不正当竞争法》（1993）第五条的规定认定北京昆仑乐享使用与《我叫MT》相近的游戏名称及角色名称的行为构成不正当竞争。

从《炉石传说》案与《我叫MT》案中可以看到，游戏规则与游戏元素名称都是通过适用《反不正当竞争法》得到了保护。但后续有学者提出反思：如果有一个东西，《商标法》、《著作权法》、《专利法》都不能提供保护，那么为什么还必须通过适用《反不正当竞争法》的原则性条款保护？它是不是就不应该受到保护？

四、游戏规则及元素名称的《著作权法》保护

在《奇迹MU》案中，浦东新区法院虽然也认可涉案游戏《奇迹MU》中的地图、角色、技能、武器、NPC等单个名称或简介过于简单，难以达到《著作权法》要求的独创性，但浦东新区法院认为不应将游戏元素拆分进行分析，而应将其组合成一个整体作为文字作品予以保护，适用《著作权法》解决了被诉侵权游戏《奇迹神话》使用与《奇迹MU》游戏元素名称相同或近似名称的问题。

认定类电作品的比对与认定传统作品逐一进行比对的思路是不同的，其比对过程与结果很大程度来自法官整体感知，而这种“整体感知”其实就掺杂了游戏设计与规则。在《昆仑墟》案中，广州互联网法院在论述被诉侵权游戏与《昆仑墟》在整体观感上构成实质性相似时提到“（被诉侵权游戏）运用了和《昆仑墟》几近相同的游戏规则，采取了基本一致的整合和编排方式。”所以广州互联网法院将“场景转换对应的级别、人物技能的解锁级别、数值系统、主角获得装备、坐骑的相应级别、部分UI界面等”纳入了相似性比对范围。但在说明游戏规则的“思想”与“表达”时，广州互联网法院采取了较为抽象的方式，总结起来为以下3点：（1）网络游戏的世界观、游戏背景、游戏规则、角色设定等框架设计属于“思想”，不受《著作权法》保护。（2）如果各种游戏规则与游戏情节相互结合，表现出足够具体的人物设置、任务主线、情节结构和游戏效果等，在此情况下，一系列游戏规则经过整合、

¹¹ 参见北京知识产权法院（2014）京知民初字第1号民事判决书。

编排后与游戏资源库的元素相结合所表现出来的内容，就是受《著作权法》保护的表达。⁽³⁾ 如果被诉侵权游戏中包含了上述表达且达到一定数量，足以使普通观察者感知到来源于特定作品，可以认定两部作品构成实质性相似。在这里借用孙磊法官在《游戏诉讼中如何确定“思想”和“表达”》中的一句话概括为“当思想的描述具体到一定程度，那么它就构成了表达；同理，当表达抽象到一定程度，它就沦为了思想。”

在《守望先锋》案中，浦东新区法院对游戏规则进行了分类，定位游戏类型及围绕游戏类型的基础规则属于思想范畴，不受《著作权法》保护。而具体的游戏规则的表达有可能落入《著作权法》保护范围，比如对于射击类游戏，玩家看重的是团队成员技能配比、行进路线的选择与运用、取胜条件权衡等。这些设计要素大部分存在于用户界面整体布局中，并在资源串联中与游戏规则融合。游戏规则通过以游戏设计要素为内核的游戏资源制作得以外在呈现，这种呈现即表达，应受《著作权法》保护。所以浦东新区法院剥离了具体外观美术表达后对地图行进路线、进出口位置、胜负裁判等功能性要素的表达进行比对并认定被诉侵权游戏《英雄枪战》与涉案游戏《守望先锋》构成实质性相似，认定被告广州四三九九等侵犯了原告暴雪公司等对《守望先锋》享有的改编权。

2019 年 12 月 31 日，在《太极熊猫》vs.《花千骨》¹²中，江苏省高级人民法院（以下简称江苏高院）也同样认定涉案游戏《太极熊猫》游戏整体画面构成类电作品，并认定了被诉侵权游戏《花千骨》对《太极熊猫》的具体玩法规则设计的特定表达进行了整体照搬和复制，成都天象公司等侵犯了苏州蜗牛数字公司对《太极熊猫》享有的改编权。江苏高院在判决书中直接写道“《太极熊猫》游戏中玩法规则的特定呈现方式可以被认定为著作权法保护的客体”。江苏高院进一步举例说明，角色扮演游戏中通过道具提升角色属性的设计可以认定为“思想”，所有游戏设计者均可使用。但如果该规则中包含了具体的触发条件、道具数量、界面布局、操作流程等，可以认定为具有独创性，受《著作权法》保护。

五、结语

从以上的案例分析可以看出，如果把电子游戏各元素进行拆分保护，就需要拿某一种作品的思想与表达“二分法”标准逐一衡量判断，但不能说只有“皮”（美术作品等）是表达，此外的全是思想。当然，并非针对所有类型的游戏或不同情况的案件，类电作品保护方式就一定比拆分对比及认定更有利。权利人寻求类电作品保护的目的在于举证简化，也不在于比对环节的省略，而是在于，将电子游戏整体画面认定为类电作品进行保护，承认了游戏

¹² 参见江苏省高级人民法院（2018）苏民终 1054 号民事判决书。

连续画面作为作品的整体性和连贯性，不但考虑了外在部分（美术作品等），也考虑了内在部分，通过对连续画面中角色技能、地图路线、数值系统、功能性物品的放置位置等设计进行比对，使得游戏设计及规则也受到了保护。

虽然将电子游戏整体画面认定为类电作品进行保护是目前著作权法律法规体系下较为妥当的一种选择并有其合理性，但也有学者认为类电作品的内涵和外延并不能涵盖所有类型的游戏，“类电作品”保护模式仅为当前权宜之计。更有不少学者开始对游戏作品性质进行重新审视并研究直接保护的可能性。日本法学界亦有为电子游戏量身定制法律的呼声。

一个产业持续性地健康发展需要学术研究为其保驾护航，但由于立法的滞后性，随着科技的发展，法定作品类型必然无法囊括现实中出现的各种新类型作品。对于哪些可能成为《著作权法》潜在的规范对象，应当留给实践探索，给文学艺术创作留下发展空间。从鼓励创作的角度考虑，任何文学、艺术和科学领域的新探索都是值得鼓励的。如果一种新类型表达符合作品的一般构成要件，立法上亦未明确排除或作特别规定，仅仅因为难以将其严丝合缝地归入《著作权法》规定的任一“有名”作品类型，就拒绝对其提供《著作权法》保护，无异于因噎废食。随着技术革新，新游戏类型的出现会使电子游戏与传统作品的区别愈加明显，比如应用了 VR 技术的体验感游戏，或支持用户原创内容的游戏，比如《帝国时代 2》和《魔兽争霸 3：冰封王座》具有完善的地图编辑器，供玩家自己构造景观、编辑剧情、自定义战役等。《我的世界》也给玩家提供了极大的创作空间，玩家可以通过像素方块以类似使用乐高积木的方式搭建游戏场景。届时，我国法院如何对电子游戏进行既符合《著作权法》立法目的，也能适应游戏产业迅速发展的知识产权保护，让我们拭目以待。