



抄襲或致敬 遊戲設計爭議多

2017-04-15 記者 何肇耕 文



商業市場中，同類型商品有時分屬不同廠商製造卻具有同調或近乎完全一致的內容，這樣的情形在遊戲市場同樣屢見不鮮。「抄襲」在世界絕大多數地區或專業領域上都是被嚴格禁止的行為，然而如何判斷是否為抄襲的行為就充滿爭議了，與原案完全相同的情形毫無疑問是抄襲，但如果僅是「部分相同」又該如何去界定呢？

與時並進的抄襲生態

電子遊戲互相「抄襲」的行為其實可以追溯到40年前。早期的電子遊戲由於遊戲類型較少、生產製作遊戲的廠商也不多，再加上遊戲抄襲的「技巧」還不到位，以今天的眼光來看哪些遊戲涉及抄襲行為可說是一目瞭然。



《The Great Giana Sisters》的遊戲畫面，由於酷似《Super Mario Bros》而被玩家廣泛認定為抄襲作品。（圖片來源/Trollunteer）

如今，遊戲除了畫面與音樂之外，愈趨複雜的遊戲系統、劇情或其內容設定由於設計創新需要投入大量時間與人力，也逐漸成為抄襲的主要目標。儘管智慧財產權相關法規也隨著時間逐漸完善，但抄襲的情況仍然相當普遍。

其中，最屬爭議的莫過於遊戲系統。以《寶可夢GO》為例，其結合了GPS地圖系統的捕捉怪物模式算是一個創新而鮮明的遊戲特色。然而，這樣的遊戲特色是否會被視為一種「遊戲專利」？仿效這樣的玩法所製成的遊戲是否會被視為抄襲行為？在遊戲開發歷史中不乏因為遊戲系統抄襲嫌疑而告上法院的例子，也有過法院認證「單就遊戲系統而未涉及遊戲內容、不構成抄襲」的案例。為此，造成了今日許多遊戲可能僅僅是換了介面與美工畫面、遊戲系統卻與某款同類型遊戲十分相似的情形。

致敬的灰色地帶

近年有一種新的型態稱為「致敬」，與抄襲不同的是，遊戲作品當中來自其他作品的概念或元素不會同樣照本宣科，而會用新的模式加以包裝或詮釋。製作廠商不會聲稱他們的作品完全原創，有時甚至還會刻意將遊戲場景引導玩家聯想到那款被「致敬」的作品。

例如，以遊戲公司科拿米（KONAMI）來說，其不少旗下遊戲曾經都有設計過遊戲密技，遊戲把手輸入「上上下下左右左右BA」就會出現一些遊戲特別效果，這樣的指令甚至有名到被玩家暱稱為科拿米密技。這樣的輸入指令曾經被不少娛樂網站作為一個致敬彩蛋使用（例如暴雪娛樂旗下《門陣特攻》網站），刻意使用了與科拿米密技完全相同的輸入指令，但出現的效果則完全不同。

就本質而言，沒有經過原始遊戲製作廠商同意的致敬也能算是廣義的抄襲。遊戲商業市場上的競爭激烈，一般情況而言在不損害對方利益的前提下才能有向其他作品致敬的空間。有些作品會以「二次創作」或是「同人創作」為名義標榜其非抄襲原案的理念，但這些概念在法律條文上仍屬

媒體歷屆廣告

推薦文章

- 抄襲或致敬 遊戲設計爭議多
- 讀劇 演員真實的聲音表情
- 直言不諱 月經革命

總編輯的話 / 張博倫



本期喀報為261期，以「懷念女聲 配音員蔣篤慧」為頭題，深入的介紹配音員蔣篤慧的日常以及工作環境。此外本期兩篇輪播影評都十分精彩，精闢分析人物劇情，讓讀者清楚感受電影魅力。

本期頭題王 / 郭宜婷



台北汐止人，外表精明卻是生活白癡的傻妞，把每件事做好做滿是我的目標。平常看起來臉很臭？假的，我其實是熱情奔放的獅子座。

本期疾速王 / 張巧宜



不感性但哭點很低的雙魚座。不標準的台北人。有笑眼。第六屆金GO盃歌唱大賽，4/23複賽追直播。

本期熱門排行



動物復健 屏科大動物醫院
陳昱彰 / 照片故事



懷念女聲 配音員蔣篤慧
郭宜婷 / 人物特寫



解語花 愛情與謊言
張巧宜 / 影評



目擊者在上 誰殺了知更鳥
李瑞彥 / 影評



百日告別 面對失去的抉擇
林宥成 / 影評

模糊地帶。

尺度的拿捏標準因人而異，致敬的理念也經常被無限上綱，特別是近年手機攜帶型遊戲興起，其遊戲開發時間比起以往的傳統遊戲要來得更快速，一款遊戲可能在上市不久之後，很快就會有類似的作品出現。儘管從設計上沒有完全抄襲，其相似度可能也很高，就算以致敬為名，在商業利益之下的業界其實仍然對此相當敏感。

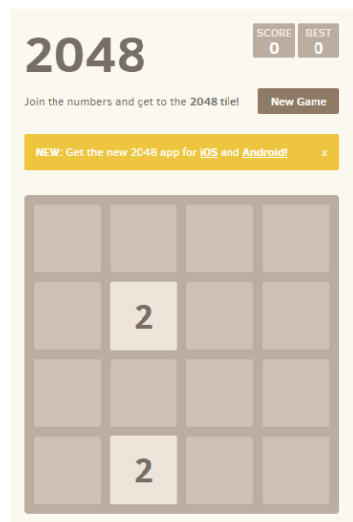


《刀塔傳奇》被暴雪娛樂指控其遊戲角色與場景與旗下遊戲過度相似，向法院提出違反著作法等控訴。(圖片來源/TVBS)

對產業的影響

一款遊戲之所以經典，很可能是它在遊戲內容、畫面或操作上有足以吸引玩家之處，但這些要素似乎都不見得要完全出於原創。

以一款手機遊戲《2048》來說，遊戲本身可以說是非常知名的，曾經在全球擁有超過千萬名玩家。但是，風靡全球的《2048》這款遊戲並不是原創，它完全按照另一款同樣稱為《2048》的遊戲製作並放上APP市場，而第一版的《2048》則是將一款稱為《1024!》的理念加以改良並套用。然而《1024!》同樣也不是原創，它的創意與遊戲模式完全來自一款叫做《Threes!》的遊戲。從《Threes!》發布到著名的「第二版」《2048》上架只有短短一個半月的時間，《Threes!》的開發人員卻花了14個月的心血，而他們幾乎什麼也沒有得到。



遊戲《2048》的畫面。(圖片來源/何肇耕攝)

當《Threes!》的製作團隊對此發表沉痛的聲明，表示不會再投入遊戲創作的同時，大部分的玩家並沒有意識到原創遊戲團隊的處境，而是持續給予抄襲者更多的利潤與營收。以手機遊戲而言，有部分製作者公然表示手機遊戲要崛起的最佳方式並不是從零開始土法煉鋼設計遊戲，而是直接選擇市面上的一款基礎不錯的遊戲並加以「優化改良」成「自己的作品」。如此的業界風氣已經讓許多創作者望之卻步，同時使很多可能的優秀作品就此消失。

以台灣遊戲市場來說，《神魔之塔》絕對是耀眼的一顆星，甚至也有人指出台灣手機遊戲熱潮就是由《神魔之塔》的成功所點燃。就同類型的轉珠遊戲而言，經常會將日本Gungho公司所製作的《龍族拼圖》作為經典代表。《神魔之塔》與《龍族拼圖》由於其遊戲內容與視覺畫面上的高

度相似性，前者經常被視為後者的致敬、甚至抄襲之作。



Puzzle and Dragon

神魔之塔

《龍族拼圖》與《神魔之塔》的遊戲畫面對照。(圖片來源/水色小築)

《神魔之塔》被玩家發現並指出的「致敬」之處還不單單只來自於同類型的《龍族拼圖》。就算《神魔之塔》擁有屬於自己遊戲的獨特系統、或是開發出有別以往的新類型玩法，它都很難自稱遊戲百分之百皆是原創。但反過來說，與《龍族拼圖》內容「相似」的遊戲百百款，唯獨就《神魔之塔》在營收上獲得了巨大成功，顯見其經營策略與在滿足市場需求上的獨到之處。

今日的遊戲市場大餅持續增長，但可觀的整體市場利益多半都被不到1%的遊戲廠商拿走。遊戲業界競爭之激烈，智慧財產權的官司甚至也越打越頻繁。遊戲創作者的熱忱在商業利潤爭奪之下，也漸顯疲態。



讀劇 演員真實的聲音表情

抽掉大量的動作表達，回歸文本的純粹，讀劇演員以聲音傳達出文本的情感。

一例一休上路 利弊大解析

2017年新上路的一例一休法案，對勞工權益有害無益嗎？本篇以新聞圖表詳盡解析一例一休修法後，對勞工的權益影響。



▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2017 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by DODO v4.0