

在聆聽演講之前，網路上就有許多關於作家或遊戲廠商是否抄襲了別人的作品的議題，也了解到了智慧財產權，商標權。專利權及創用 CC 等概念。但我其實不太了解的是關於作品的運用，像是有些手機遊戲的對戰機制基本上都大同小異，但為什麼這些遊戲並不會構成抄襲，或是畫風類似會不會構成抄襲之類的，這些問題我還是很不解。

這次演講有討論到關於二次創作的使用範圍以及商標的識別性等議題，像是愛迪達的商標原本是只有三條斜線，但後面因為識別性的原因，所以把三條線改成三葉草。或是關於一些電影畫面和電影海報等加入一些時事梗或是解釋一些現象所做的修改和添加並不會造成侵權，雖然演講的內容都讓人印象深刻，但還是沒有消除我的疑惑。

聽完了這次演講之後，我思考了許久，在一些論壇上尋找了一些文章，看到每個人對於遊戲玩法抄襲的看法，有些人認為玩法相同算是抄襲，是侵害遊戲廠商的權益，也有些人認為在玩法上增加更多元素是改良，並不算抄襲，每個人的標準都不同。有人說「法律只是最低限度的道德，就算有些抄襲別人遊戲廠商沒受到法律的制裁，但會受到有一定道德標準之人的譴責。