

娛樂法

影視音樂IP與合約爭議

林佳瑩、張志朋 著

娛樂產業的經營者與投資者必備

- ◎台灣第一本統整娛樂法的書籍
- ◎完整蒐集台灣影視、音樂、遊戲等娛樂產業的經典案例
- ◎深入淺出的案例分析與介紹
- ◎輕鬆了解IP開發與布局



元照

購書請至：<https://www.angle.com.tw/Book.asp?BKID=14113>

娛樂法

影視音樂IP與合約爭議

林佳瑩、張志朋 著



元元出版公司



推薦

序

PREFACE

娛樂（Entertainment）的範圍相當廣，包括影片、音樂、表演（戲劇、舞蹈、魔術、雜耍等）、節目、遊戲，甚至體育競技等，舉凡可以讓人感覺到愉悅的活動都可能被涵蓋進來，因而和娛樂相關的產業範圍也就非常廣泛。加上近年來科技的發展與運用，造就數位娛樂業的興起，使得娛樂產業在當今各大重要產業中占有一席之地。

由於範圍廣泛，涉及的法律問題也就極為複雜，至少包括民法、著作權法、商標法、不公平競爭法等不同的法律領域，即便在娛樂產業極為發達的國家，也不易以單一的專法（例如娛樂法，Entertainment Law）加以規範。雖然如此，在若干法治發達的國家，經由實務與學說長期的發展，已經在各種不同的娛樂產業形成一套行之有年的運作規範與機制。在我國雖然娛樂產業由來已久且逐漸蓬勃發展，但是由於過去對於所涉及的相關法律領域未能有深入瞭解與研究，因而一直無法形成有效的運作規範與機制，使得娛樂產業的糾紛層出不窮。

正由於娛樂產業涉及許多專業法律的錯綜複雜關係，若非對於這些法律領域都相當熟悉，並無法有效分析探究娛樂產業的相關議題並解決紛爭。本書兩位作者均畢業於台大法律研究所，林佳瑩律師專長於智慧財產權法與競爭法，並



擔任台北律師公會「運動法及娛樂法委員會」主任委員，而張志朋律師更是向來以民法與契約法專長著稱，兩人均為年輕律師中之佼佼者。兩人以他們累積多年的研究與實務經驗為基礎合著本書，正可以完整涵蓋相關法律領域。

本書的特色在於將近年來我國法院有關娛樂產業的判決，有體系地加以蒐集、整理，並類型化為「電影產業」、「電視產業」、「音樂產業」以及「遊戲產業」四類，誠屬不易，更是有志於從事娛樂法研究的重要素材。本書在娛樂產業、司法實務與法學研究上，有重要的意義與貢獻，是值得推薦給關心娛樂產業發展的人的一本好書。

現任司法院大法官

臺灣大學法律學院兼任教授

謝銘洋

2021.11



元照出版

搶先試閱版



推薦

序

PREFACE

隨著韓流在全世界大行其道，數以億計、不同國家的韓粉們，像是中毒成癮一樣的迷戀著、消費著各式各樣，在各種載體上，或線上或線下的娛樂商品。無論是電影的「寄生上流」、網路電視界的「魷魚遊戲」、音樂界的「BTS防彈少年團」、遊戲界的「天堂M」……，為韓國創造了驚人的外匯，更將韓國的文化渲染力推動到史無前例的地位，堪稱為「韓流盛世」。

不知道大家有沒有留意到，前陣子韓國最大的超級娛樂集團「CJ ENM GROUP」在進行企業組織重整時，新任的CEO——Kang Ho Sung，他的出身背景是律師。

一個律師出任一家在全球舉足輕重的娛樂集團執行長，這意味著什麼？IP，智慧財產權管理優先的時代已經到來了！

回過頭來看看台灣，台灣的內容產業存在一個獨特的氛圍與結構——「輕資本、重感情」。具體來說就是這個行業的從業人員是創作者遠多於經營者，右腦比左腦發達。對寫詞寫曲寫劇本都很拿手，但一遇到帳本和合約，就全然的有看沒有懂，也因此衍生出不勝枚舉的法律問題，還沒靠創作賺到錢，可能就要先賠上一筆。



元照出版

搶先試閱版



林佳瑩律師是我在「NMEA台灣新媒體暨影視音發展協會」所結識的好朋友。佳瑩完全沒有一般「律師」給人咄咄逼人的刻板印象，也可能她本身就是個重度影視內容狂熱者，所以在我們協會的活動場合中，總是可以看到她興高采烈與業界朋友們討論著最近在追的劇、聽的音樂、看的漫畫，也順帶用極其通俗的溝通方式來為在法律上有疑難雜症的朋友們給予建議。我覺得她可以說是內容產業中，在創作與法律之間的「靈媒」（笑）。

本書內容就是充分反應了佳瑩律師本人的人格特質與工作方法：以最簡單易懂的實例搭配雅俗共賞的文字，無論是得獎無數的大導演、或是初出茅廬的小編劇，相信都能因為本書而獲益匪淺，對自身的權利義務做好最完備的規劃。

開始要創作之前，先去書店買一本吧～

NMEA台灣新媒體暨影視音發展協會理事長

蔡嘉駿

2021.11



元照出版

搶先試閱版



推薦

序

PREFACE

繼智慧財產「訴訟贏的策略」系列叢書、「時尚法——時尚產業的智慧財產權保護」書籍，林佳瑩律師偕同張志朋律師執筆完成本書——「娛樂法」，帶領讀者體驗娛樂產業中重要及有趣的法律議題。

由內容或主題來看，娛樂產業涵蓋電視、電影、音樂、遊戲、運動賽事等不同面向，可能以實體或線上方式呈現。網際網路及數位科技的廣泛應用，強化線上形式的娛樂活動；Covid-19疫情下，不僅加速線上娛樂活動的多元與蓬勃發展，也打破實體的國家疆界。娛樂產業因此而會觸碰到的法律問題，小至創作人與創作人間、創作人與娛樂業者間的權利歸屬爭執，大至國外娛樂業者與國內廠商間的跨國智慧財產授權或侵權爭議。

台灣在「娛樂法」領域的發展，雖然不像國外般興盛。美國的影視、音樂及運動賽事有關產業，每年創造驚人的產值，娛樂法律師的身價自然也是水漲船高。南韓這幾年在影視、音樂領域的娛樂產業發展，急起而直追美國；日本在動漫及遊戲有關娛樂產業，同樣不容小覷。台灣礙於內需市場規模較小，過往在電影、音樂及運動賽事的娛樂產業發展受限。但數位科技應用而打破國界藩籬後，近年來電視劇及線上遊戲方面，偶有揚名海外的佳作。國內娛樂產業匍匐前進之際，也逐步浮現出法律爭議。



常見的法律爭議是硬梆梆及較為無趣的，但娛樂產業的法律爭議案本身，就具有相當高的「娛樂性」，也因此而受到消費者及民眾關注。「X分鐘看完一部電影」、「YouTuber二次創作『China』與『Taiwan』」事件，廣受新聞報導與媒體輿論的討論。「創作歌手在演唱會上，不能盡情演唱自己創作的歌曲」、「歌手與經紀人分手後，對自己創作的歌曲不享有著作權」，吸足媒體與網路版面，看似違反人民情感，但難道只發生在台灣？因前經紀公司移轉著作權，使得美國知名歌手泰勒絲（Taylor Swift），在2021年不得不重新錄製過往專輯的50首創作歌曲，不也是碰到相同的法律問題？

娛樂產業的法律爭議，主角本身與爭議事實雖然極具「娛樂性」，但參與事件的法律人必須瞭解這個產業的特性，才能正確及清楚的詮釋與適用法律，使娛樂產業能有正向及蓬勃的發展，形成良好的循環。面對這個一直在變化、成長及跨國界的產業，同時涉及消費者、創作人及娛樂業者不同權益主體的產業，觸碰到的法律議題廣泛，不僅僅是著作權、商標權或不公平競爭的智慧財產議題，契約談判與契約條款解釋，更是不容忽略的法律工具。本書其一作者林佳瑩律師不僅耕耘智慧財產法律多年及有豐富實務經驗，同時也是台北律師公會「運動法及娛樂法委員會」主任委員，清楚掌握娛樂產業與娛樂法的精髓。另一作者張志朋律師在契約

購書請至：<https://www.angle.com.tw/Book.asp?BKID=14113>



法及侵權行為法的造詣，有目共睹，由張律師解析娛樂產業涉及的授權契約、讓與契約議題，乃不作第二人想的人選。兩位律師聯手執筆的這本「娛樂法」書籍，讓身處娛樂產業者能「內行看門道」，即便是行外人及對法律不嫻熟者，也能從本書領悟「外行看熱鬧」的樂趣。

臺灣大學法律學院教授

李素華

2021.11



元照出版

搶先試閱版



作者序

PREFACE

由於我協助處理知名音樂製作人與藝人樂團之間的詞曲授權、演藝經紀及商標事宜，同時也擔任唱片公司、藝人、動畫公司的法律顧問，再加上我接任台北律師公會「運動法及娛樂法委員會」主任委員一職，因此，投入影視音樂遊戲等娛樂產業的研究，可以說是一場命中注定。

「娛樂法」（Entertainment Law）在影視音樂遊戲等娛樂產業極為發達的美國，是一項熱門的法領域。也有所謂的「娛樂法律師」，能夠提供客戶橫跨法律面以及商業面的建議。甚至許多娛樂圈的高層也是律師出身。

隨著網路科技的進步以及串流平台的興起，電影、電視、音樂、遊戲等娛樂產業的面貌深受「科技」的影響而急遽改變。科技一方面使得盜版更為容易，但一方面也創造了新的商業模式，使得娛樂服務更容易擴散也更為親民。例如，Youtube、Netflix的出現使得電影與電視的區隔不再明顯，消費者可以在自由選定的時間觀賞節目，但此同時也對於傳統媒體帶來極大壓力，將影視產業的競爭提升到國際層次。再例如，KKBOX、Spotify等音樂串流媒體，使得失落將近二十年的音樂產業找到復甦的契機，音樂產業也從演唱會等結合線上線下的實體活動找到獲利的出路，東山再起。

而最近發展成熟的大數據及AI（人工智慧），也為娛樂產業帶來新的改變。例如，大數據可作為劇本田野調查的參



考資料。AI據稱已經可以自行撰寫電影劇本，還可以預測賣座收益，甚至提供選角建議。許多新科技的運用，如VR虛擬實境、互動式節目，也提供電影觀賞者類似電玩的體驗。

娛樂產業因為科技發展而不斷發生改變，所面臨到的法律的挑戰更甚以往，範圍涵蓋從併購到智慧財產權，從數位平台競爭到政府管制議題。

在台灣，雖然存在一些針對娛樂法特定主題的法律專論，但尚未有對於法院相關娛樂判決的資料探勘。本書的出發點在於企圖補強這一塊的法律研究空白。

由於娛樂產業涉及的業別以及法律問題相當廣泛，作為台灣娛樂法的首次嘗試，我們決定從「智慧財產權」以及「合約」的角度出發，分就電影、電視、音樂、遊戲四大主題進行法院判決的整理分析，希望能夠初步回應「屬於台灣的娛樂法到底是什麼？」這個疑問。但我們不會忘記，這只是台灣娛樂產業其中的一個面向。娛樂產業所面臨的問題複雜寬廣，瞬息萬變，絕非三言兩語所能道盡。

本書的完成要感謝恒達法律事務所的所有律師以及行政同仁在案件上的團隊合作以及相互支援，特別是鄭人豪律師主動積極參與本書的撰寫，林姿好律師協助本書的校對。同時也感謝元照出版公司一直以來持續出版法律書籍，對「恒達系列叢書」大力支持。

購書請至：<https://www.angle.com.tw/Book.asp?BKID=14113>



也特別感謝智慧財產及商業法院的法官們寫出這麼多精彩的判決，讓我們可以追隨學習。

期待未來能夠在此基礎上繼續開展更為廣泛也更為深入的法律討論，激發更多在產業面、商業面的交流與火花。

娛樂法的冒險旅程，未完待續。

林佳瑩 律師

2021.11



林佳瑩律師履歷



林佳瑩律師
粉絲團專頁



元照出版

搶先試閱版



作者序

PREFACE

演藝經紀、影劇融資、影劇發行、線上直播、數位平台、商業合約、智慧財產權、劇組勞動，在娛樂產業中都是重要議題。

本書地毯式蒐集電影、電視、音樂、遊戲領域的法院判決加以統整分類，從著作權、商標權、合約及授權的角度對台灣的娛樂法提供一個初步的法律觀察。

我們選擇分享客觀的法院判決，而不是處理案件的八卦秘辛。理由是：娛樂圈裡都是充滿創意的藝術家，感情豐沛，人際關係緊密。相關的爭議案件，因為涉及藝人或是明星，常常引起全民熱議，但事實上卻可能是霧裡看花。在這樣的特殊狀況之下，我們認為，律師更應堅守「為當事人保密」以及「避免利益衝突」的立場。

對於非法律專業的娛樂圈朋友們來說，可能會覺得法院判決「極度乾燥」，但對我們來說，法院判決可是充滿法律智慧的「故事書」。正如同「娛樂」是一門專業，「法律」也是一門專業，光鮮亮麗的演出交給娛樂圈，枯燥無味的法律請交給律師。

恒達法律事務所是一綜合性法律事務所，專業領域橫跨公司證券、刑事辯護、民商事訴訟、智慧財產權等，同時也參與許多社會公益活動。我們代理與娛樂圈相關的爭議案



件、協助娛樂文創業者擬定審閱合約及進行商標布局，也投注大量心力在娛樂文創法律的台灣案例研究及發表。本書即是成果之一。

另外，為了鼓勵更多學生投入娛樂法相關議題的研究，恒達法律事務所在2021年9月成立「娛樂法獎學金」（申請辦法請參考事務所網站www.tmdclaw.com.tw），期待各界共同來關心娛樂法的相關議題，讓法律成為台灣影視音樂遊戲娛樂產業的堅強後盾。

張志朋 律師

2021.11.1



張志朋律師履歷



恒達法律事務所
娛樂法獎學金



元照出版

搶先試閱版



推薦序	謝銘洋
推薦序	蔡嘉駿
推薦序	李素華
作者序	林佳瑩
作者序	張志朋

壹、跨界娛樂，多元IP

如何定義「娛樂法」？	1
一、娛樂產業與著作權法	3
(一)產生多種作品及衍生改編	4
(二)權利細分多樣授權	4
(三)經常為共同創作	5
(四)抄襲爭議頻生	5
【娛樂新聞 魷魚遊戲】	7
【娛樂新聞 刻在我心底的名字】	8
【娛樂新聞 寵我 v. 怪胎】	9
【娛樂新聞 谷○莫五分鐘看完一部電影】	10
(五)創作概念	10
(六)人物角色	11
(七)電視節目版式	14
(八)盜版問題未解	14

二、娛樂產業與商標法／不公平競爭	15
(一)取得註冊商標優點多	15
(二)電影名稱及相關元素可取得註冊商標	16
【娛樂新聞 我的少女時代】	20
【娛樂新聞 魷魚遊戲、Squid Game】	20
(三)樂團名稱可註冊商標	21
(四)遊戲產業也重視商標布局	22
(五)不公平競爭	23
三、娛樂產業與合約	25
(一)複雜的授權關係	26
(二)魔鬼藏在細節裡	26
(三)不要閉著眼睛簽約	27
(四)權利是爭取來的	29

貳、電影產業

一、電影劇本	37
(一)【目擊者】	37
(二)【奇幻同學會】	44
(三)【台北大空襲】	46
【娛樂新聞 刻在你心底的名字】	49
【娛樂新聞 無聲】	51
二、漫畫小說改編電影	52
(一)【Young Guns】	52
(二)【白夜行】	57
(三)【楚留香傳奇】	60



光復出版

搶先試閱版

三、電影代理發行與上映	65
(一)【超時空戰警3D】	65
(二)【真愛神出來】	71
(三)【角頭2——王者再起】	74
(四)【盛情款待】	76
四、人物角色	78
(一)【灌籃高手二部】	78
(二)【史艷文、哈麥二齒】	84
五、A片產業.....	92
(一)【夢工廠Dream DVD】	92
(二)【情趣夢天堂】	95
(三)【吳○夢無碼A片】	97
六、電影產業商標議題	98
➤【Gotham】	98

參、電視產業

一、授權範圍	108
(一)【風雲之雄霸天下】	108
(二)【媽祖拜觀音】	112
(三)【超級星期天】	114
(四)【2014世足賽轉播】	119
二、履約過程	126
(一)【三房兩町】	126
(二)【來我家吧、薔薇之戀】	130
(三)【超級金賣客選秀節目】	133

三、電視節目版式	137
(一)【挑戰101】	137
(二)【華視LIVE有GO站】	145
四、機上盒	147
(一)【全視福TV電視盒】	147
(二)【樂活第五台】	152
(三)【安博盒子機上盒】	155
五、追劇APP	158
(一)【韓劇任意依戀】	158
(二)【三立世間情】	162

肆、音樂產業

一、著作權歸屬	170
(一)【蒼芎】	170
(二)【心肝寶貝】	175
(三)【搖滾吧，微笑！編曲】	178
(四)【月亮代表我的心「詞」】	181
(五)【LOVER專輯MV】	184
(六)【就在今夜節目錄影帶】	186
二、著作權轉讓及授權	188
(一)【請跟我來 梁○志】	188
(二)【多少歡笑多少淚 劉○昌】	194
(三)【大約在冬季 齊○】	197
(四)【嘿黑嘿 林○離、熊○玲】	202



光熙出版

搶先試閱版

三、音樂抄襲與合理使用	204
(一)【睡美人 v. 到底愛怎麼了】	204
(二)【下輩子 v. 後世人】	213
【娛樂新聞 帥到分手】	218
四、演唱會	219
(一)【MÜST v. Arcadia Landing Taipei 2016電子 音樂節活動】	219
(二)【MÜST v. 2016無懼音樂祭】	220
五、伴唱機	228
(一)【咪嚙電話亭KTV】	228
(二)【雲端串流KTV】	230
(三)【伴唱機合約條款「營業市場」解釋爭議】	234
六、音樂補助款	237
➤【有料音樂】	237
七、音樂產業商標議題	241
【娛樂新聞 S.H.E註冊商標】	241
【娛樂新聞 F.I.R.註冊商標】	241

伍、遊戲產業

一、遊戲抄襲	245
(一)【武林群俠傳 v. 俠客風雲傳】	245
(二)【海神 v. 海神戰紀】	258
(三)【幻想神域、狩龍戰紀 v. Fly High女神之歌】	264
(四)【三國志 v. 三國志一統天下】	271
二、授權爭議	275
➤【石器時代掌機版遊戲】	275

購書請至：<https://www.angle.com.tw/Book.asp?BKID=14113>

三、架設遊戲私服	280
(一)【RO新仙境傳說 v. 晨曦仙境】	280
(二)【天堂 v. 惡夢天堂】	282
四、遊戲產業商標議題	284
➤【真人快打】	284
陸、結 語	289



元照出版

搶先試閱版

壹、跨界娛樂，多元 IP

電影、電視、音樂、遊戲、出版（如小說動漫）、運動、以及最近相當熱門的電競（e-sport），都可以算是廣義娛樂產業的一環。

在美國，雖然沒有一部法典叫做「娛樂法」，但娛樂法（entertainment law）已經形成一個特殊的法律研究領域，所有與娛樂產業相關的法令及案例（如著作權、商標權、肖像權、演藝經紀等各式合約等）都可以被吸納在娛樂法的框架之下。也因為美國在全球影視音樂遊戲產業居於龍頭地位，娛樂法的研究相當興盛。

在台灣的法領域當中，也沒有一部法典叫做「娛樂法」。雖然已經有一些娛樂相關法律議題的討論¹，但數量相對較少。

如何定義「娛樂法」？

台灣的文化創意產業發展法當中，將「視覺藝術產業、音樂及表演藝術產業、文化資產應用及展演設施產業、工藝產業、電影產業、廣播電視產業、出版產業、廣告產業、產品設計產業、視覺傳達設計產業、設計品牌時尚產業、建築設計產業、數位內容產業、創意生活產業、流行音樂及文化內容產業」都歸類於文化創意產業，或許可以作為我們定義「娛樂產

¹ 經濟部智慧財產局、TIPA智慧財產培訓學院、台北律師公會、台灣智慧財產法學會在2021年4月23日舉辦「娛樂產業與智慧財產（IP）研討會」，分別探討「品牌形象營與IP」、「新興媒體與IP」、「娛樂產業經紀契約與IP」、「娛樂產業授權契約與IP」等諸多議題（協辦單位為：國立台灣大學法律學院科技、倫理與法律研究中心、元照出版公司、月旦講座）。請參見：<https://activity.tipo.gov.tw/ct.asp?xItem=39432&ctNode=817&mp=1>（最後瀏覽日：2021年9月12日）。

2 娛樂法——影視音樂IP與合約爭議

業」的參考。而本書將選擇以電影、電視、音樂、遊戲為主要研究對象。

在不久的以前，電影、電視、音樂、遊戲各產業可以說是涇渭分明，我們去電影院看電影，在家裡看電視，用CD聽音樂，用遊戲機打電動。

但隨著網路、智慧型手機、新媒體等科技的普及與進步，電影除了在戲院上映，也可以在手機或平板透過各種新興媒體平台看到。音樂也不再是靠傳統的實體唱片傳播，也無需下載檔案到電腦當中，而是透過網路串流技術即可聆聽。而小說動漫除了可以改編為電影遊戲，電影遊戲也可以反過頭來出版小說動漫。遊戲產業甚至發展出電競產業，除帶動電腦週邊硬體產品的銷售外，電競賽事的舉辦及其轉播，更是形成了特殊的產業鏈²。

如今，我們只需要擁有智慧型手機和網路，就可以把各種影視節目、音樂和遊戲打包帶走並隨時享用。科技徹底改變娛樂產業的風貌，顛覆消費者接觸娛樂的方式，此導致各數位平台之間的競爭加劇，引發對於「內容」的追逐戰爭，「IP開發」一詞成為市場的熱門關鍵字。

在娛樂產業常聽到的一句話是「Content is King. Distribution is Queen.」（內容為王，傳播為后）。意思是，沒有新創的內容，就無以發展娛樂產業，但即使有再好的內容，如果沒有辦法傳播出去，也無法發揮其經濟價值，因此，「通路」與「內容」同等重要。換句話說，娛樂產業的核心是「內容」，而「內容」可以在上開各種產業之間互相轉換、衍生開發，並透過各種數位平台傳播出去，以求在消費者已經「碎片化」的有

² 遊戲電競產業的相關法律議題，請參考：林佳瑩，遊戲、電競產業與相關法律議題，全國律師雜誌，2021年8月號，28-38頁。

限時間當中，吸引消費者的目光以帶來經濟利益。

相同的觀念在法律領域可以翻譯成「IP is King. Contract is Queen.」（IP為王，合約為后）。因為娛樂產業的核心「內容」可以用智慧財產權（IP）加以保護，而當「內容」對外散布出去的時候，可以用「合約」去規範流程當中各該當事人間的法律關係及利益，在娛樂產業當中最常遇到的「授權合約」正是合約重要性的具體展現。

以音樂產業為例，詞曲創作者因為創作詞曲而產生了著作權，但因為詞曲創作者面對來自四面八方的利用者需求，在創作之餘根本無法應付繁雜的授權事務，因而出現音樂版權公司以及集管團體（如MÜST社團法人中華音樂著作權協會）協助處理詞曲版權的授權以及利潤分配。詞曲創作者、音樂版權公司、集管團體、各方利用者之間，都透過授權合約規範詞曲的利用狀況，使「內容」的傳播最大化。

娛樂產業在開發IP的過程當中，「著作權」可以說是最早產生的權利，隨之而來可能就會用「商標權」保護品牌，而為了要讓作品通往商業市場進行傳播，透過「合約」確立權利的歸屬、轉讓或授權更是不可或缺的法律手段。

接下來，我們將從「著作權法」「商標法／不公平競爭」以及「合約」三大法律領域切入娛樂產業。

一、娛樂產業與著作權法³

娛樂產業的核心為「內容」，而與「內容」最密切相關的智慧財產權莫過於「著作權」，因為著作權法就是以「內容」為主要保護對象。

³ 有關著作權法的基本介紹，請參考：林佳瑩，著作權訴訟贏的策略，元照，2020年增訂2版。

4. 娛樂法——影視音樂IP與合約爭議

娛樂產業當中的著作權議題，具有以下特色：

(一)產生多種作品及衍生改編

在IP的開發過程當中，常常會隨著時間進展而產生新的著作權。

例如，影視作品常常是改編小說、劇本而來，小說和劇本是「語文著作」，而影視節目則是「視聽著作」。基於他人作品進行改編，也涉及到「衍生著作」。

以偶像劇「必娶女人」的片尾曲「兜圈」為例。該首歌曲是林宥嘉作曲（產生音樂著作／曲），再搭配上陳信延的作詞（產生音樂著作／詞），再由林宥嘉演唱（產生表演著作），再經過參與後續的編曲、配樂、錄音、混音後才能完成我們聽到的歌曲（產生錄音著作）。接著還可以再搭配上MV畫面（產生視聽著作）上架到YouTube供大眾觀賞，或者與偶像劇（視聽著作）進行結合。

而最終的成品可能也同時集合多種不同的著作權，像是遊戲常常是「電腦程式著作」、「語文著作」、「美術著作」、「音樂著作」的結合。一場演唱會，可能結合了「音樂著作」、「錄音著作」、「視聽著作」、「美術著作」、「攝影著作」、「表演著作」、「戲劇著作」等等。

(二)權利細分多樣授權

著作權法對於不同著作所賦予不同的權利或權利範圍有所差異。我們所說的「著作權」，實際上是由很多具體的權利所構成（a bundle of rights），例如：重製／改作權、公開播送／演出／傳輸，以及散布／發行權利等，而這些權利都可以再細分具體條件或依據不同用途授權出去而將利益最大化。影視音樂產業對此應該並不陌生。

因此，釐清自己想要／擁有哪些作品權利、釐清對方擁有哪些權利，都是進行後續授權時所必須確認清楚的前提。

(三)經常為共同創作

影視音樂作品的完成，通常都必須集合眾人之力。在今日，參與影視作品的角色，除了我們熟知的製作人、導演、編劇、演員之外，還有美術、攝影、燈光、化妝、動畫、特效、後製等等專業人員的參與，有些人可能也產出了著作權。要如何統整這些權利歸屬以利進行後續授權，必須透過眾多合約的安排。

在過去，一首歌的詞或曲可能由單一作者完成。但現代的創作方式改變，一首歌曲可能是由多人一起創作而形成「共同著作」。「究竟誰才是著作權利人？」的爭執，在訴訟上屢見不鮮。例如F.I.R樂團前主唱與其他團員間，就曾針對「蒼穹」、「神曲」、「河畔」等歌曲「曲」的著作權究竟是前主唱的個人創作還是與其他團員的共同創作發生爭執。鳳飛飛演唱的「心肝寶貝」一曲，也發生了究竟是單獨創作還是共同創作的爭議。

(四)抄襲爭議頻生

在娛樂新聞當中，最引人熱議的就是抄襲爭議。

例如，電影「目擊者」就曾發生電影劇本是否涉及抄襲的問題（請見後述的【目擊者】案例）。台灣電影「怪胎」也曾因為描述「強迫症」時使用雨衣、口罩、手套、垃圾袋等元素，而遭馬來西亞的電影公司指控抄襲⁴。2021年魅力席捲全球

⁴ 「《怪胎》導演發聲明反駁抄襲《寵我》：對創作人最大的污辱」，香港01新聞，2020年11月20日，<https://www.hk01.com>（最後瀏覽日：2021年9月16日）。新聞報導記載：「台灣電影《怪胎》於昨日（19/11）在

6. 娛樂法——影視音樂IP與合約爭議

的Netflix夯劇「魷魚遊戲」也被網友指稱遊戲方法和畫面抄襲日本電影「要聽神明的話」。

在音樂產業當中，創作歌手藍○時與王○如之間的歌曲抄襲爭議，導致雙方對簿公堂。歌手黃○真為了諷刺周○豪所演唱的「帥到分手」而創作同名歌曲，也遭控侵權。歌手盧○仲演唱的電影主題曲「刻在我心底的名字」遭資深藝人質疑抄襲西洋老歌「Reality」與「自由が丘」鋼琴曲，引發各界熱議。

而在遊戲產業中，抄襲的情況也很常見。

法律上判斷抄襲的要件是「接觸」以及「實質近似」，而被告可以提出「獨立創作」或「合理使用」加以反駁⁵。

然而，是否構成抄襲？是否構成合理使用？只有法院能夠進行最終認定。許多案件，如谷○莫的「五分鐘看完一部電影」，以及博○的「TAIWAN」歌曲是否構成合理使用的爭議，常以和解收場，因此，也難以得知法院在個案當中的判斷標準以及結果。

香港正式上映，電影在今屆金馬獎更獲得6項提名，視為大熱之一。不過上星期就被香港電影公司（JK Holding Limited），指控《怪胎》抄襲該公司於2017年出品的一套舊作《寵我》，於是入稟高等法院，控對方製作公司、編劇侵權，要求法庭禁止電影在港上映、銷毀侵權作品等。……《怪胎》導演廖○毅發表的聲明全文：……我從來沒看過『寵我』，據我的印象，這部片並沒有在台灣上映過，我也不知道有哪個平台可以看到這部電影，期間我也沒有離開過台灣，根本就沒有機會看到這部電影，既然沒看過，何來抄襲之說？……怪胎在11月19日在香港上映，據了解，因『寵我』的指控上了新聞，『怪胎』被撤下了十幾家戲院，在此我必須聲明，『怪胎』是我本人的原創作品，在8月19號收到對方指控之前，我並不知道『寵我』這部電影的存在，當然也沒看過『寵我』，但抄襲這項指控已經嚴重影響我個人的信譽，也影響了所有參與這部電影的工作人員的心血，以及電影上映的利益。」

⁵ 有關著作權抄襲的判斷、是否構成合理使用，請參考：林佳瑩，著作權訴訟贏的策略，元照，2020年增訂2版。

娛樂新聞

【魷魚遊戲⁶】

「魷魚遊戲」是一部以生存闖關遊戲為主軸的韓劇，於2021年在Netflix上映後在全球屢創收視佳績。有網友認為「魷魚遊戲」劇中的「123木頭人」等闖關遊戲，無論是「畫面」或是「遊戲手段」都與日本於2014年上映「要聽神明的話」電影相似。對此，「魷魚遊戲」的導演黃○赫

6 「《魷魚遊戲》被批抄7年前電影！網友揭『6個畫面』超像」，自由時報，2021年9月16日，<https://ent.ltn.com.tw/news/breakingnews/3684098>（最後瀏覽日：2021年10月28日）。新聞報導指出：「……韓國網路論壇《The qoo》上，有網友認為《魷魚遊戲》與《要聽神明的話》的故事內容大致相同，主線是透過遊戲對抗決定最後的生存者，第一個遊戲是『123木頭人』，甚至都拍出人偶眼睛特寫、倒數計時、主角飛撲終點線、女人被噴滿身血大叫的畫面。……（導演）黃○赫曾在發布會回應抄襲爭議：『我在2009年完成了這個劇本，由於當時沒有人願意投資，劇本被擱置了很久，直到現在才拍攝。』還說如果真要追究，他才是先寫下這類型故事的人。」「《魷魚遊戲》抄襲《要聽神明的話》？從『123木頭人』到『木槿花開了』，源自『不倒翁跌倒了』都是歷史的軌跡！」，marieclaire網站，2021年9月22日，<https://www.marieclaire.com.tw/entertainment/tvshow/60648?atcr=1f18a>（最後瀏覽日：2021年10月28日）。新聞報導指出：「……不少人認為，《魷魚遊戲》中的『木槿花開了』（123木頭人），是抄襲日本2015年由獵奇大師三池崇史電影《要聽神明的話》，《魷魚遊戲》不管在畫面或是遊戲手段上，都非常類似《要聽神明的話》的開場遊戲『不倒翁跌倒了』。《魷魚遊戲》導演黃○赫也跳出來說話，認為自己在2008年時就開始構思《魷魚遊戲》，自己並無抄襲。……綜觀歷史的軌跡來看，如果『木槿花開了』是源自『不倒翁跌倒了』，那麼這個遊戲老早就深植在兩國的國民心中，並且使用這個遊戲作為劇情設計，如果能馬上讓觀眾進入狀況，要強調『抄襲』這樣貶義的字眼話，似乎有點太過嚴重了。或許有人會說，那畫面相似要怎麼說？一動就會死的設計也一樣？試問如果是這樣的遊戲，不是一來一往的剪接畫面，還有什麼更厲害的畫面呈現方式嗎？《要聽神明的話》中的死法是演員自爆，而《魷魚遊戲》則是被射擊，兩者間不太一樣。要說其他內容的話，《魷魚遊戲》與《要聽神明的話》兩個故事的開端跟走向，更是兩個世界……」

8. 娛樂法——影視音樂IP與合約爭議

則澄清：「魷魚遊戲」劇本早在2009年就已完成，時間較「要聽神明的話」電影還要早，否認有抄襲的事實。也有網友認為，不論是在日本、韓國或是台灣，「123木頭人」遊戲都是許多人的童年回憶，使用類似的童年遊戲作為劇情設計，應不致於構成抄襲。

【刻在我心底的名字⁷】

根據新聞報導，由歌手盧○仲演唱的電影主題曲「刻在我心底的名字」，於榮獲第57屆金馬獎最佳原創電影歌曲及第32屆金曲獎年度歌曲獎後，遭資深藝人吳宗憲質疑抄襲西洋老歌「Reality」，部分網友則指出該歌曲與2019年「自由が丘」鋼琴曲旋律更為相近。有網友透過網路詢問「Reality」歌曲的原唱者Richard Sanderson是否有覺得遭抄襲的疑慮，Richard Sanderson表示：「I listened to the song, apart from 2 lines of the chorus where there is a little resemblance, I cannot say there is any plagiarism, it's a very

⁷ 林佳瑩、林姿好，談「刻在我心底的名字」歌曲著作權抄襲爭議，2021年10月11日，https://ipcase.blogspot.com/2021/10/blog-post_11.html（最後瀏覽日：2021年10月28日）。相關新聞報導請見：「《刻在》爆抄襲大陸鋼琴曲！PTT挖出『鐵證對比』網怒戰：一模一樣」，ETtoday星光雲，2021年8月29日，<https://star.ettoday.net/news/2066941#ixzz77pgipS6D>（最後瀏覽日：2021年10月28日）。「挖不停！『刻在』再被爆抄襲這首歌網諷：抄襲你的抄襲」，噓！星聞，2021年8月30日，<https://stars.udn.com/star/story/10092/5708582>（最後瀏覽日：2021年10月28日）。「《刻在》遭控抄襲！西洋老歌原唱聽完說話了」，NOWnews今日新聞，2021年9月1日，<https://www.nownews.com/news/5370287>（最後瀏覽日：2021年10月28日）。「《刻在》除了老歌又爆抄襲大陸鋼琴曲 網掀論戰作者說話了」，中時新聞網，2021年8月29日，<https://www.chinatimes.com/realtimenews/20210829001315-260404?chdtv>（最後瀏覽日：2021年10月28日）。謝○旺臉書聲明，2021年8月30日，<https://www.facebook.com/keon.chia.5/posts/10165549363605324>（最後瀏覽日：2021年10月28日）。

購書請至：<https://www.angle.com.tw/Book.asp?BKID=14113>

國家圖書館出版品預行編目資料

娛樂法——影視音樂IP與合約爭議／
林佳瑩, 張志朋著. -- 初版. -- 臺北市：
元照, 2021.11
面：公分
ISBN 978-957-511-625-5 (平裝)
1.文化產業 2.文化法規
542.292 110017471

娛樂法

影視音樂IP與合約爭議

5H156RA

2021 年 11 月 初版第 1 刷

作 者 林佳瑩、張志朋
出 版 者 元照出版有限公司
100 臺北市館前路 28 號 7 樓
網 址 www.angle.com.tw
定 價 新臺幣 420 元
專 線 (02)2375-6688
傳 真 (02)2331-8496
郵政劃撥 19246890 元照出版有限公司

Copyright © by Angle Publishing Co., Ltd.

登記證號：局版臺業字第 1531 號

ISBN 978-957-511-625-5

娛樂法

影視音樂IP與合約爭議

本書綜覽電影、音樂、遊戲、電視等娛樂產業，蒐集了超過60個台灣的經典判決，從著作權法、商標法等IP及合約多個角度切入，透過深入淺出的案例介紹，帶您一探娛樂產業的法律面貌。

在娛樂產業高度蓬勃發展與變動的現今，「IP開發」已經成了熱門詞彙。您可以透過本書了解如何事前做好「IP布局」，避免不必要的法律糾紛。無論您是娛樂產業從業人員，或是想一探娛樂產業神秘面紗的消費大眾，本書都能讓您收穫滿滿。



定價：420 元



元照網路書店



元照讀書館



元照出版公司

地址：臺北市館前路28號7樓

電話：(02)2375-6688

網址：www.angle.com.tw