

# 故事角色的著作權保護—— 我國與美國實務見解發展

編目：智慧財產法

主筆人：伊台大(陳琮勛)

## 壹、案例

甲為知名武俠小說家，著作等身，其最知名的作品為《天漠英雄傳》，時代背景設定在南宋末年，主角「郭俊」義薄雲天、武功蓋世，善使丐幫絕技翔龍十八掌，是膾炙人口的小說人物。乙為網路言情小說作家，創作一時空穿越小說「壞壞大俠逼我嫁」，其男主角「郭峻」為南宋人物，俠骨柔情、武功高強，在劇情中曾使出翔龍十八掌的招式，小說劇情為某日郭峻掉進時空裂縫中來到現代與女主角談戀愛的故事。

甲認為乙的小說主角郭峻係抄襲自「郭俊」，人物背景、設定、個性極為相似，已構成侵害著作權。乙主張其所著小說之劇情、表達、時代背景等設定均與甲之小說完全不同，不構成實質近似，而角色僅僅只是「概念、思想」，而非「表達」，並非著作權所要保護之客體，更無侵權可言。

問：兩人主張孰有理由？

## 貳、爭點

著作中的「角色」若抽離於故事之外，是否受到著作權保護？以他人著作中的「角色」，抽離於他人故事之外，獨立發展成與原著作不同的新故事，是否構成侵權？

## 參、問題說明

- 一、本問題是著作權法概念上較為深入的議題，以現今國考出題趨勢來看，出現在國家考試的可能性較低，但近年來台灣的圖文創作風氣日盛，實務上也日益重視此問題，因此相當有機會出現在研究所考試中，爰為文供各位考生作為作答的參考。
- 二、若兩著作的「故事」本身相近，則以抄襲要件之「接觸」、「實質近似」來認定即可，然而，若係擷取他人故事中的「角色」，以該角色獨立發展出與原作截然不同的故事，而與原作不構成實質近似時，是否構成侵權，不

無疑問。另外，故事與角色也並非能夠輕易截然二分，在語文著作中，故事經常是角色的行為與互動所形成而來，兩者之間的界線相當模糊、無法輕易抽離。

- 三、「角色」的著作權保護在法理上的難題在於「概念」還是「表達」的兩難；角色本身具有原創性，是著作權法所保障的對象；而語文著作中描繪的角色係以文字或其他抽象方式呈現，沒有可見的具體形貌，讀者僅能從作者使用的文句中各自想像，因此若襲用他人角色時，襲用者以其他不同的文字描繪出類似他人角色，也就是以不同「表達」方式去表達相同「概念」，則以著作權法保護表達不保護概念的法理而言，是否能將其保護擴張至角色？
- 四、然而，原作者辛苦創作出的知名角色，係屬原著作原創性的一部分，且在利用上顯然具有相當經濟價值，而襲用他人角色時無異於抄襲他人原創性所在，亦可能對他人著作的市場經濟價值產生減損，似有保護必要；但另一方面，對他人原創角色的再利用也已經成為現代創作活動的一環(例如：同人誌)，而有益於文化發展，故若過度保護角色，則可能對著作權法促進文化發展的目標產生阻礙，如何調和角色的保護界線，亦屬難題。
- 五、另外，「角色」在不同類型的著作中有不一樣的保護方式，本篇是以語文著作當作說明的主軸，若是美術著作，如：動畫、漫畫角色，保護的界線較為明確，若有抄襲或改作的情形則較易於比對，問題較小。所以要注意的是不同類型著作的「角色」在此問題上會略有不同。

## 肆、學說實務見解整理

### 一、語文著作的角色保護標準

#### (一)我國實務見解

在法院實務上，我國並未建立具體的語文著作角色著作權判斷標準，但就動漫、卡通、戲劇著作之人物上有部分案例足供參考；語文著作人物部分，智慧局有相關函釋見解。

#### 1.法院見解

##### (1)臺灣高等法院 93 年度智上字第 14 號判決

本案原告為《灌籃高手》漫畫著作權人，主張被告所創作之《SD2 灌籃二部》漫畫以其角色「流川」自美國返回日本後展開，侵害其著作權。法院認為：「於井上公司現場發現被上訴人所創作之灌籃高手作品，其所發行之系爭漫畫中所使用之人物名稱、場景、

造型等要素確與被上訴人作品有相當程度之關聯性，益見井上公司所發行之系爭作品確曾參酌被上訴人著作，並以被上訴人之作品為系爭漫畫發展之骨幹，殊無疑義。此外，井上公司內部並無任何人具有日本『井上』姓氏，即漫畫之繪製者亦然，惟井上公司於設立之初即以『井上』為名，所發行之唯一作品即本件《SD2 灌籃二部》，足見井上公司系爭作品確與被上訴人之作品間具有相當程度之關聯性，足見井上公司所發行之系爭著作，意在使消費者誤認被上訴人於完成原著作《灌籃高手》後繼續繪製之續集甚明。在故事結構、人物設計及場景鋪陳上復與被上訴人《灌籃高手》著作高度雷同，自難使讀者不將系爭著作與被上訴人之《灌籃高手》著作產生聯想，對被上訴人之名譽及人格自亦將產生一定評價。」

(2)臺灣高等法院 96 年度上訴字第 1133 號判決

被告未經授權製作霹靂布袋戲之 Q 版娃娃，被訴侵權，其抗辯霹靂布袋戲之角色係沿用習知之服裝、髮型設計，不具原創性。法院認為：「告訴人所設計之每尊霹靂布袋戲偶皆有其獨特之角色特性，亦堪確立。再由各該尊戲偶之服裝、髮型、飾品等表現出各該特性，尊尊皆是表現出設計者之思想、感情，則從細部觀諸，告訴人之著作，雖有部分擷取歐州服飾、電動玩具、歌仔戲之戲服之裝飾。但仍有創作其他的著作大部分內容，告訴人著作應為有生產力之著作，當可主張合理使用，而具有原創性，自得享有著作權。」

(3)智慧財產法院 97 年度民著上字第 2 號判決

法院認為：「按角色人物，英文稱為「character」，原本意指物品的特徵或人物的性格，惟當漫畫裡的人物角色有非常鮮明的個性，已在人們心目中產生了一個固定的印象時，該角色（character）即可能獨立於漫畫本身以外成為一個獨立之著作。例如：流行漫畫之櫻木花道、蠟筆小新、超人、米老鼠等，無論該「角色」係人或動物之名稱、外觀之特徵、個性特質等均構成漫畫最主要之部分，一般以造型稱之，此等角色造型乃智慧之產物，得另以著作權法上之美術著作保護之。」

(4)小結

我國法院實務案例多為美術著作，自角色外觀、人物名稱、場景、

造型即可明確認定角色具備個性與獨特性，而足認定角色可以單獨抽離於故事之外，具有原創性，可獨立受到著作權法保護。是以模仿他人著作之角色外觀即可依照著作權法之重製或改作之定義認定是否構成侵權，而角色本身的特性，如：造型、人物個性、場景、細節設計等，均是作為認定是否具備原創性之參考因素。

## 2. 智慧財產局見解

### (1) 智慧財產局電子郵件 980710a 號

「……『外面之表現形式』，係將著作人之思想以語言、文字、色彩、聲音、影像加以表現，使人客觀感覺其存在；而『內面之表現形式』，則對應著外面之表現形式，與外面之表現形式密不可分，存在於著作人內心之一定思想之次序，例如：小說故事中人物之性格及情節發展。因此，利用他人電影中之『人物角色』倘已達概念的表達程度，則似會涉及著作權問題……」，該號解釋提到小說故事中人物之性格及情節發展已達表達程度，即屬著作權法所保護著作之表達形式<sup>註1</sup>。

### (2) 智慧財產局電子郵件字第 1021016 號

「1. 情節部分：一般而言，對於故事情節究屬「思想」抑或「表達」？查國際大多數的見解認為，如果故事情節，包括故事的主要事件、事件順序、角色人物性格、人物之間的關係及情節發展的描述已經達到足夠具體程度，亦即作者已經創造出一個被充分描述的結構時，就可能構成「表達」而受著作權法保護。他人利用這種表達拍攝為其他電影、電視劇時，就會構成著作權的侵害。

3. 人物角色部分：至於故事中的人物角色是否受著作權法所保護？在我國實務上雖尚無定論，然而參考美國實務，法院認為，**經過作者高度發展、清晰描繪的角色，屬於發展得越完整的角色，此種角色會包含更多的表達成分及較少的思想成分，較能取得著作權之保護。**此外亦有美國法院認為，**故事角色如果已經成為故事本身時，則可獨立取得著作權之保護；但如果該角色只是故事中的一顆棋子時，則無法取得著作權保護。**」

### (1) 智慧財產局電子郵件 1050823b 號

---

<sup>註1</sup>張俊宏，〈我國著作權法對於故事角色著作權保護之探討〉，《智慧財產權月刊》，106年11月，頁31。

「人物角色名稱部分：單純的「名稱」雖不受著作權法保護，惟故事中的人物角色究屬「思想」，或屬於「表達」而受著作權法所保護？在我國實務上雖尚無定論，然而通常而言，著作內容經過作者高度發展、清晰描繪，故事發展得越完整的角色，此種角色會包含更多的表達成分，從而他人欲藉此素材(思想)來發揮之表達空間即較少，例如：金庸小說中的令狐沖、楊過、小龍女、韋小寶等。因此，如利用這種具備民眾所熟知性格與情節色彩之「人物角色」而另行創作，即會涉及「改作」他人著作之行為，因「改作」係著作權人專有之權利，除有本法第 44 條至第 65 條合理使用之規定外，應徵得被利用著作之著作財產權人之同意或授權始得為之，否則將侵害原著作之著作權。」<sup>註2</sup>

## (2)小結

前面所列法院實務見解多屬美術著作角色案例，而此部份僅列出智慧財產局對語文著作角色問題所做的函釋，內容深受美國實務見解之清晰描繪標準以及角色即故事標準影響（詳下述），作為未來可能出現的法院實務問題之指引。

## (二)美國實務見解

### 1.清晰描繪標準（distinctly delineated standard）

此標準的論述依據為一個角色發展投入越多、特色越多，越值得保護，故依照此標準，發展越完整的角色，包含越多的「表達」成分與越少的「思想」成分，也越能取得著作權的保護<sup>註3</sup>。

依據此標準，法院判斷是否侵害他人角色著作權，採取兩階段測試：

- (1)法院會先認定原告主張的受保護角色，是否已經被清楚的描繪，而足以取得著作權保護，如果僅停留在思想的層次，則無法取得著作權保護<sup>註4</sup>。此階段可認為是著作權保護要件之測試。
- (2)如確定系爭角色可以受到著作權保護，則進入第二階段，法院需確認被告所利用的是已經具體發展的角色，而不是只利用了一個抽象的概念，此階段的判斷包含了侵權認定時需判斷的「實質近

【高點法律專班】

版權所有，重製必究！

<sup>註2</sup>相同內容，參見經濟部智慧財產局電子郵件 1070110 號函釋。

<sup>註3</sup>李治安，〈故事角色的第二人生：論著作權法對故事角色之保護〉，《智慧財產權月刊》，2013 年 1 月，頁 112-113。

<sup>註4</sup>同前註，頁 114。

似」與否之分析、比對程序<sup>註5</sup>。此階段可認為是侵權（包含接觸、實質近似）的測試。

## 2. 角色即故事標準(story being told)

此標準謂，若故事角色已經成為了故事本身，則可獨立取得著作權保護，但若該角色只是說故事遊戲中的一顆棋子，則無法取得著作權保護<sup>註6</sup>。此標準係區別，角色究竟是構成故事本身，或僅僅只作為說故事的媒介工具，惟此標準更形抽象，多僅作為輔助判斷標準。

### (三) 小結

比對智慧局見解與美國實務見解可知，智慧局係完全援引美國實務見解以解決角色著作權問題。美國實務見解係以清晰描繪標準為主、角色即故事標準為輔，然而兩標準均有適用上抽象不明確的問題，具體操作應如何描繪角色方能達到清晰描繪、高度發展的程度，仍有賴實務見解的累積，如故事本身著重的是角色的內在衝突，則上述兩標準適用上就會有困難。

就考試而言，此部分是答題核心，主要還是以兩標準之內涵作為解答，考生可以用智慧局函釋作為簡答，或是直接以美國實務見解的兩個標準整理出比較完整的擬答。結論部分要注意，出題者在題目中應該會對原告角色本身的描繪多所著墨，而被告角色的描寫就能用以與原告角色描寫一起進行實質近似的比對，此時**考生在涵攝階段有必要去論述比對過程與結果，方能得到被告侵權的結論。**

## 二、美術著作

美術著作的故事角色，例如：哆啦 A 夢、皮卡丘等等，因係透過視覺外觀而有更多的「表達」成分，故前述思想、表達區分爭議較小，在我國司法實務上多認為可主張為美術著作而受到保護，知名動漫人物大多會註冊為商標，則可依商標法規定獲得保護。

如：臺灣高等法院臺南分院 94 年度上更(一)字第 625 號判決：「『哆啦 A 夢』、『史努比』、『小熊維尼』圖樣，係以自然動物貓、狗、熊形態予以卡通化、擬人化、玩偶化，體態自成，並賦予命名，與貓、狗、熊自然動物形態顯然不同，其具有原創者獨特自思想、感情及意境之表現甚明，屬我國著作權法第五條第一項第四款所規定之美術著作無訛。」僅以卡通人物為動物

---

<sup>註5</sup>同前註。

<sup>註6</sup>同前註，頁 121。

擬人化並投注原創者之個性，即認定其為美術著作；另前揭智慧財產法院 97 年度民著上字第 2 號判決、臺灣高等法院 96 年度上訴字第 1133 號判決等均類此見解，美術著作之人物角色，在外觀設計上能夠體現更多原創性於「表達」成分中，較易受到保護。

利用他人美術著作角色，是否構成侵權，亦回歸接觸、實質近似的要件判斷，而美術著作實質近似之判斷標準，在實務上是以「整體觀念及感覺」標準判斷之。例如：智慧財產法院 98 年度刑智上更(三)字第 2 號判決：「對美術、圖形等具藝術、抽象美感之著作，著作權法予以保護之程度較高，在判斷圖形、攝影、美術、視聽等具有藝術性或美感性之著作是否抄襲時，如使用與文字著作相同之分析解構方法為細節比對，往往有其困難度或可能失其公平。因此在為質之考量時，尤應特加注意著作間之『整體觀念與感覺』，即就著作予人之意境、外觀及感覺判斷是否相似，以決定是否構成著作權之侵害。」在判斷動漫人物的實質近似，亦係以「整體觀念與感覺」之判斷標準，例如：臺灣高等法院臺南分院 94 年度上更(一)字第 625 號判決、智慧財產法院 97 年度民著上字第 2 號判決均係以此標準判斷動漫人物侵權之實質近似。

### 三、結語

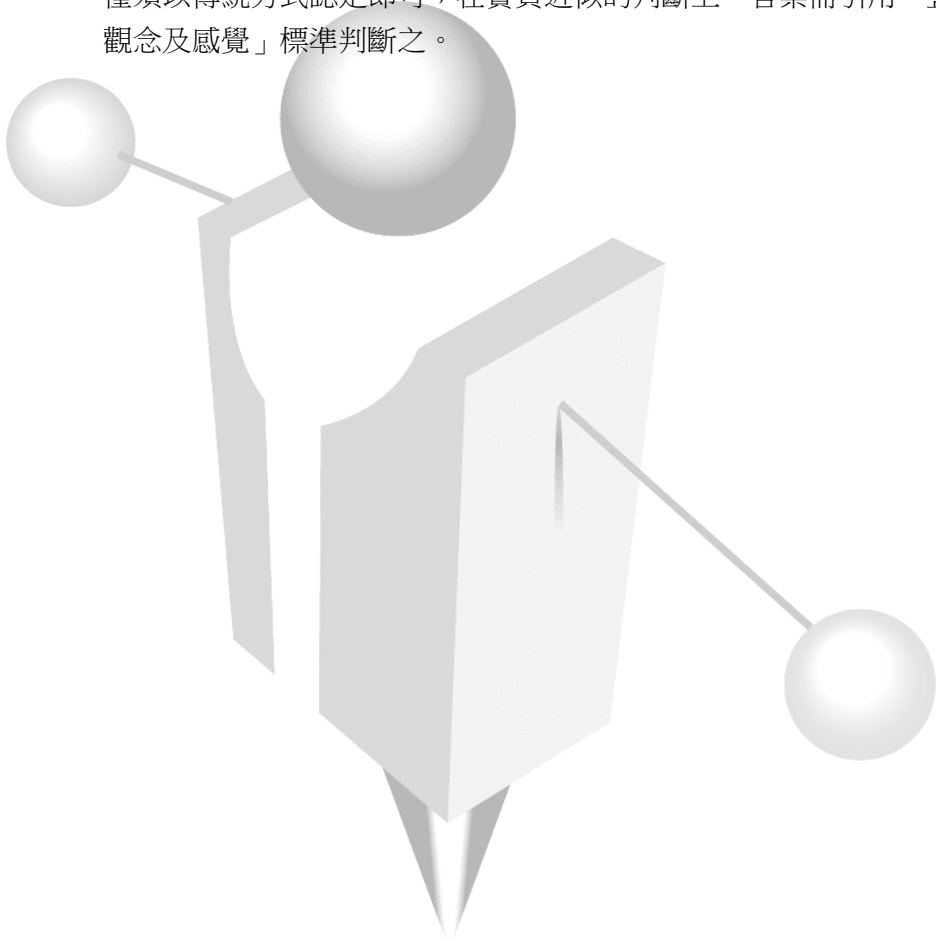
(一)本案例中，「郭俊」之角色是否受到著作權法保護？應以美國實務之標準即「清晰描繪標準」、「角色即故事標準」認定之；郭俊經甲之小說設定相當程度之描繪，其人物背景、個性、設定資料均已高度發展，又是甲之小說中的主角，帶動故事發展，足徵「郭俊」一角具原創性、亦含有高度表達成分，符合著作權保護要件。

(二)乙之「郭峻」角色是否抄襲甲之「郭俊」角色，應以清晰描繪標準的三階段測試法認定之，確認兩者間的表達是否構成實質近似。「郭俊」與「郭峻」兩角色間時代背景、個性與設定極為相似<sup>註 7</sup>，應足認定構成實質近似。進一步再視是否有其他合理使用事由，例如：戲謔仿作等。

(三)另須提醒者，不同著作種類有不同的認定，本題是語文著作，係以前

<sup>註7</sup>另附帶說明，武功招式的部分，智慧局函釋認為非著作權標的，智慧財產局電子郵件字第 1041202 函：「另門派與武功招式名稱部分，例如：少林、武當、降龍十八掌等，為事實上存在的派別或係屬通用之名詞，本身並不具有原創性，或屬於著作權法第 9 條所規定不得為著作權之標的，因此理財投資小冊子中如使用前揭門派與武功招式之名稱，並不會侵害著作權。」

述美國標準認定，若是出美術著作的題目，則原創性的認定上較簡單，僅須以傳統方式認定即可；在實質近似的判斷上，答案需引用「整體觀念及感覺」標準判斷之。



## 【高點法律專班】

版權所有，重製必究！