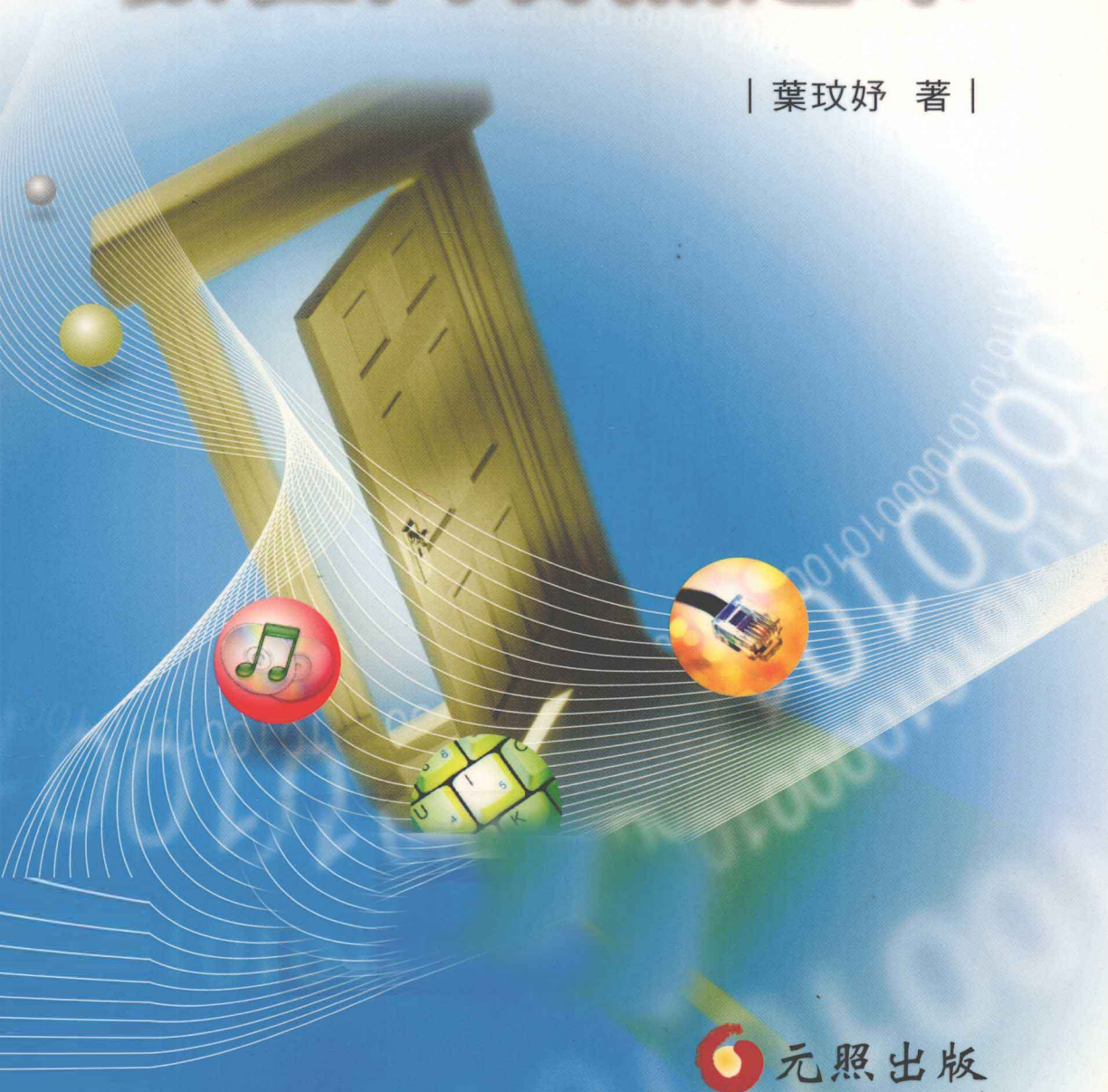


科技法律系列

數位內容照過來

| 葉玟妤 著 |



 元照出版

國家圖書館出版品預行編目資料

數位內容照過來 / 葉玫好著. -- 初版 -- 臺

北市 : 元照, 2005[民 94]

面 : 公分

ISBN 986-7279-43-3 (平裝)

1. 智慧財產權 2. 數位產品

553.4

94021035

數位內容照過來

56MLK00601

2006 年 1 月 初版第 1 刷

作 者 葉玫好

出 版 者 元照出版有限公司

100 臺北市館前路 18 號 5 樓

網 址 www.angle.com.tw

定 價 新臺幣 320 元

訂購專線 (02)2375-6688 轉 503 (02)2370-7890

訂購傳真 (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 986-7279-43-3

共創數位內容產業的美好前景

在產官學民的共同努力之下，作為「兩兆雙星」核心優勢產業之一的數位內容產業已經奠定了良好的基礎。我國以靈活的產業發展手法，包括：軟體與硬體並進、政策（看得見的手）與市場（看不見的手）互補、虛擬與實體環境同步發展、東方與西方文化及市場共融、創意與創新互為體用、有形產值與行銷台灣的價值並重等多重面向並進模式，希望在有策略、有方法的務實作為下，帶動我國數位內容產業的整體競爭力。而政府也適時地釋出資源，希望產生點火的效應，最終達到燎原的效果。

隨著我國數位內容產業持續成長，國內數位內容業者的舞台，亦逐步擴展到全球，向全世界展現我國在數位內容上累積的實力。今年五月我國業者第二次設館參加E3展，斬獲頗豐，六月底首次設館參與紐約授權展，初試啼聲，更成功擄掠國際買家驚艷的目光與衷心的讚嘆，並帶來可觀的合作商機。辛勤的耕耘與付出，終將轉化成豐碩甘美的果實。

我國數位內容產業的推動有六大構面，包括「環境建置與法規」、「人才培訓與延攬」、「促進投資與金融輔助」、「研究發展與應用」、「產業資訊與國際行銷」及「推廣策進」。此六面向相輔相成、環環相扣，而其中最關鍵的，是建置完善的法制環境，以作為產業整體發展可長可久，永續經營的基礎。

葉玟好律師，博學篤志，擁有扎實深厚的法學素養。葉律師曾任職於資策會，從事與資訊科技及文化創意相關之研究工作，對於數位內容及其相關產業的發展，有直接的瞭解與前瞻的觀

點。本人承乏經濟部數位內容產業推動辦公室主任，在推動產業之餘，很高興能見到這樣一位優秀的法律與產業專業人士，長期以來，持之有恆，一步一腳印地參與我國數位內容產業的發展工作，並做出如此豐碩的成果。

葉律師此部大作，用筆深入淺出，內容豐富完整。從數位內容素材的來源、數位內容的製作到數位內容的成品等等產業價值鏈上各個環節均有涉及。此外，葉律師亦特別著墨於數位內容產業相關的法律議題，包括智慧財產權相關的侵權與授權問題以及其對產業產生的衝擊，尤具深知灼見，深具參酌價值。

閱讀葉律師此部大作，深感收獲良多，故樂于為之序，以推薦予各界。相信讀者一定會和我一樣有「入寶山而滿載歸」的感覺。

經濟部數位內容產業推動辦公室主任
財團法人資訊工業策進會副執行長

黃國俊

數位內容的園丁

如果說音樂與影片的價值與目的，是在帶給人愉悅的感受與經驗，那麼對大多數經歷過膠式唱盤、音樂卡帶及影帶的人來說，一定可以認同那是一個音樂與影片內容相對少量高價、少量交易、低流通、低應用的世代；透過數位科技媒介所產出的CD/DVD/MP3，讓今日成為一個大量低價、大量交易、高流通、高應用並快速汰換的世代，也讓我們體會到所謂數位科技所呈現的能量。

拜數位科技之賜，讓內容的創作可以更易取得且快速流通，同時也激發了更多元更大量的創作作品；數位內容現已創造出八大產業：數位遊戲、電腦動畫、數位學習、數位影音應用、行動應用服務、網路服務、內容軟體、數位出版與典藏等，數位內容的舞台發展，從最早大量數位化的影音內容，進一步朝藝術、知識、遊戲及服務等產業鏈拓展，並使這些產業更緊密的相結合。正是因這樣的美麗舞台，將我拉離台灣最鼎盛的資訊電子業，轉而投入數位內容產業的發展中，且相信未來會更好。

而在此未來之星的產業發展中，總是有些重要的推手及園丁們默默的耕耘及付出，如政府運用各項政策及補助資源，大力推動並輔導國內的數位內容業發展，使數位內容產業能大放異彩，成為數位內容產業能快速發展的重要推手；而為使數位

內容產業能健全發展，遊戲規則的建立與遵循更顯重要，葉玟好律師則是獻身在這領域的美麗園丁之一，在其專業的領域上，協助建立數位內容在法律上的素養與知識，並為台灣在數位內容產業發展與效益共同努力。

欣見葉玟好律師能提供數位內容在著作版權及法律上一個正確的資訊與觀念，盼望透過此書的出版能給所有數位內容的創作者及購買者全新的概念，讓數位內容能大量生產、大量交易、高流通並創造其價值。

育基數位科技總經理

A handwritten signature in black ink, appearing to read '楊中' (Yang Zhong), with a stylized flourish extending to the right.

日出東海落西山

自從決定放棄節拍器的那一刻起，我就知道我得做古典音樂的「中輟生」了。法律是一個看似枯燥無味的工作，每當在書桌前案牘勞形，腸思枯竭的時候，我總是離開電腦鍵盤，改敲（PLAY）琴鍵，用即興演奏來讓自己左右腦平衡一下。

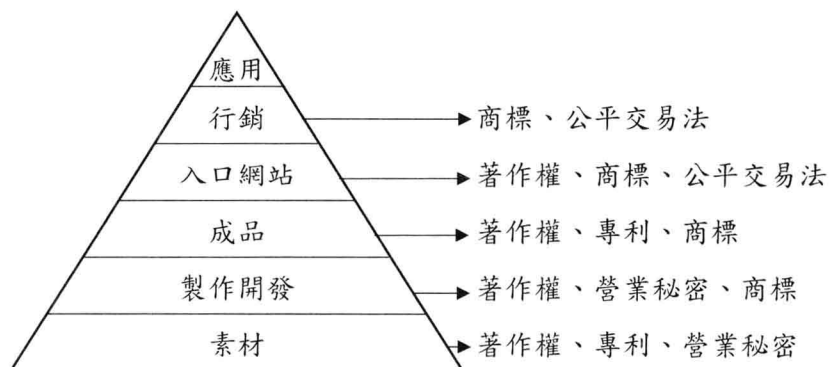
有一種訓練創意的的方法是，用不同的方式，做同樣的事情。比如說用五十種方法來彈小星星，同樣的旋律，每一次都有不一樣的彈法。把大悲咒配上迪斯科，看看嚴肅的修行可不可以活潑一點。用進行曲來彈情歌，把軟綿綿的抒情歌變得雄糾糾，氣昂昂。在西方節奏中滲入中國古音，融合出中西薈萃的曲風。左腦的理性思維時而山窮水盡，透過彈性速度和不規則的節奏，在玩樂（PLAY）的過程中，右腦常常會冒出柳暗花明又一村的靈感。

「蕭規曹隨」像是規律的節拍器，所有的事情都在固定的節奏裡循序漸進地進行，井然有序，不得逾矩。但自從網路這種虛擬世界出現後，偏偏所有的事情都不是按照既有的規律發生。日出東海落西山，誰說太陽底下沒有新鮮事？10年前，誰知道古典國畫中的人與物，可以在3D動畫中栩栩如生地出現。10年前，誰知道三國誌、西遊記和金庸的武俠小說，都可以濃縮在數位遊戲裡自己玩。10年前，誰知道可以用手機聽數位音樂、看電視。10年前，誰知道會有網路這種虛擬的世界，而遊戲（PLAY）軟體更是創造了虛擬實境（Virtual Reality）的天堂。

這幾年，數位內容產業像是小而美的尖兵，靠著技術、創意和小額資金，迅速崛起，在高門檻、高規格的科技界裡占有一席之地。政府大力推動數位內容產業，運用各項政策補助資源，促進國內的數位內容業發展。IP（Intellectual Property）議題，是數位內容產業核心因素之一。而這些議題，除了數位內容本身的八大產業（數位遊戲、電腦動畫、數位學習、數位影音應用、行動應用服務、網路服務、內容軟體、數位出版與典藏）重要之外，文化創意產業及其他相關數位化產業，都會面臨共同的難題。例如素材的來源、使用方式、內容的製作、格式標準、資料壓縮、特效的處理等數位化的問題，還有融資、鑑價、投資等。未來這些IP議題更將著重於推動數位內容智財權評價機制，強化產業智財分享與加值，並促進產業進行合理買賣交易及購併。

本書以數位內容產業的製作及使用面為主，至於數位內容成品的行銷面，像是販賣及授權他人的問題，雖然不在本書討論之列，但是書中所提供的見解，例如搭售的限制、權利金的計算、新興付款機制等問題，仍然是重要的考量的因素。

數位內容產業開發流程中可能涉及的智財權



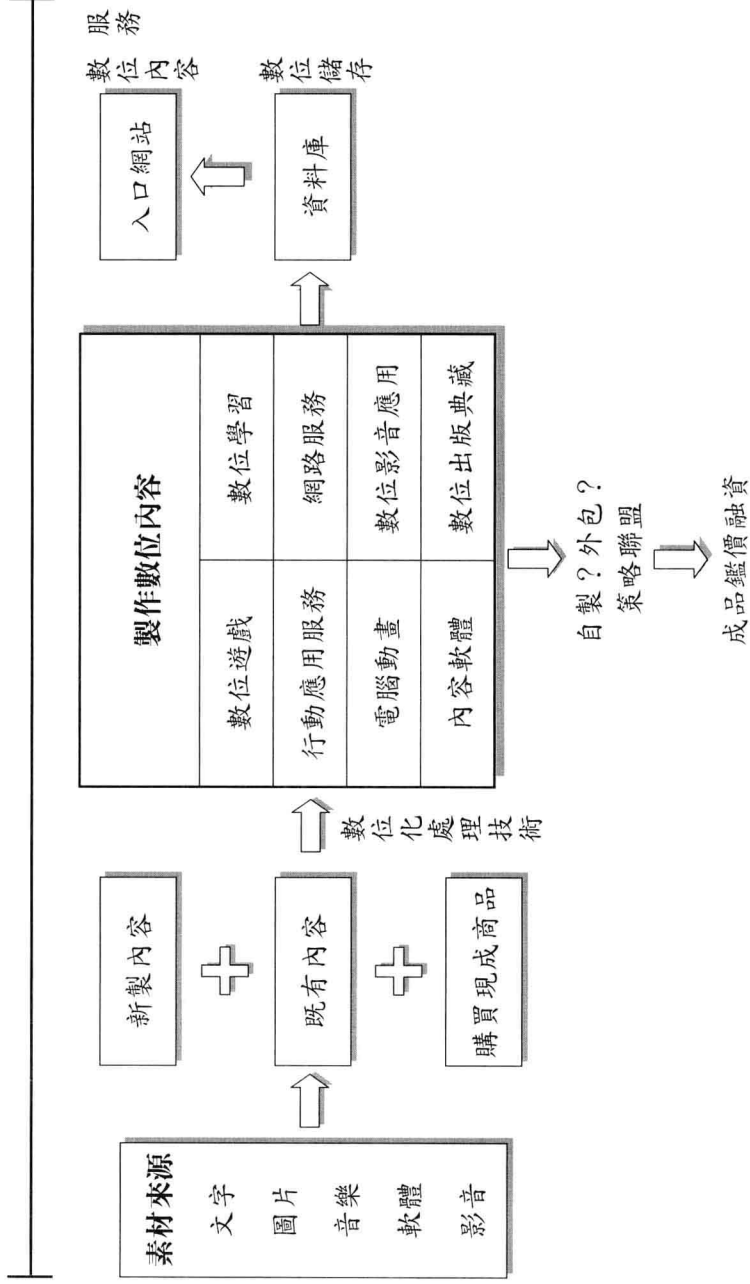
實體世界裡的策略著重在邏輯分析，在動態虛擬的數位世界裡，好的策略則是仰仗創意與直覺。流程、邏輯的左腦時代過去了，創意、想像的右腦時代來臨了。數位科技讓舊有的規則全然不適用，下一個10年會出現什麼？誰也不知道。預測未來最好的方法，就是創造未來。當沒有節拍器的規則時，不妨參考即興演奏最高指導原則：那就玩（PLAY）吧！

葉玟妤

2005 年 8 月 31 日 泰利颱風夜

本書流程圖

侵權？授權？以管理制度控制風險



經濟部國貿局，我國加入WTO對產業的影響與因應措施，http://ekm92.trade.gov.tw/BOFT/web/report_detail.jsp?data_base_id=DB009&category_id=CAT1136&report_id=62649。

陳家駿、李永瑞、陳立勝，網路軟體科技著作權答客問，律師雜誌第258期，3月號。

法務部檢察司檢察官葉奇鑫，企業智慧財產權法律風險防範，2003年4月，http://www.bsa.org.tw/activity2003_0.html。

鄭君翔，軟體資產管理研討會，眾慶企管顧問有限公司，92年4月30日，http://www.bsa.org.tw/activity2003_0.html。

經濟部智慧財產局副局長盧文祥，認識智慧財產權與反仿冒政策，2003年5月5日，http://www.bsa.org.tw/activity2003_0.html。

自由軟體vs.商用軟體，台灣軟體平台發展策略探索，http://www.bsa.org.tw/activity2003_0.html。

「尋找台灣軟體產業的加速器」高峰論壇，http://www.bsa.org.tw/activity2003_0.html。

陳瑞琦律師，營業秘密保護及法律責任，台灣法律網電子報：第1398期。

林雅慧，日本數位內容產業融投資政策介紹－以日本政策投資銀為例，科技法律透析，2005年5月，第17-21頁。

陳一芳，技術作入股課稅之商榷，台灣產業技術鑑價協會，技術鑑價半年刊，2004年2月，第43-45頁。

李婉萍，淺析數位典藏計畫中「維度轉換」數位化之著作權法定性，科技法律透析，2004年7月，第7-11頁。

李婉萍，著作權授權的新興模式－Creative Commons創意公用授權淺介，科技法律透析，2004年10月，第2-5頁。

楊婉艷，數位商品交易金流機制之法律問題，科技法律透析，2004年11月，第2-5頁。

項潔，數位數位典藏國家型計畫應用分項計畫，2003數位內容創意增值研討會，2004年11月。

何鈺璨，經濟部智慧財產局著作權組，GPL授權條款適用著作權法之分析。

目錄

Contents

共創數位內容產業的美好前景

黃國俊

數位內容的園丁

楊中旗

日出東海落西山

葉玟好

數位內容素材來源篇

The Sources of Digital Content Materials

- ❖ 素材的使用 5
- ❖ 軟體知多少 17
- ❖ 使用盜版軟體 27
- ❖ 數位音樂 39
- ❖ 公司資料放上網 55

數位內容製作篇

On Creating Digital Content

- ❖ 暢銷與非暢銷商品成套搭售 67
- ❖ 自製／外包／策略聯盟 77

數位內容成品篇

The Products of Digital Content

- ❖ 保護數位內容 95
- ❖ 無形資產融資新契機 107

數位內容入口網站智財權篇

A Sample of IPR Cases on the Internet

❖ 網頁LINK問題多	123
❖ 鏈結新聞網站	137
❖ 網路商標權問題	147
❖ 到螞蟻市場登廣告	161
❖ 剽竊其他網站內容	171
❖ 網站提供免費資料	181
❖ 自BBS截取文章	191

數位內容侵權授權篇

On Licensing & Infringement of Digital Content

❖ 權利金壓迫下待宰的羔羊	203
❖ 合理使用怎麼用	213
❖ 發展DRM解決授權困擾	223
❖ 記得索取保證書	237
❖ 盜版侵權不可小覷	247

管理制度篇

Risk Control through the Corporate Management Mechanism

❖ 以管理制度控制風險	259
-------------------	-----

附 錄

Appendix

❖ 數位內容國家資源彙整	
❖ 參考文獻	

數位內容照過來



葉玫妤 著

元照出版公司

數位內容
素材來源

數位內容素材來源篇

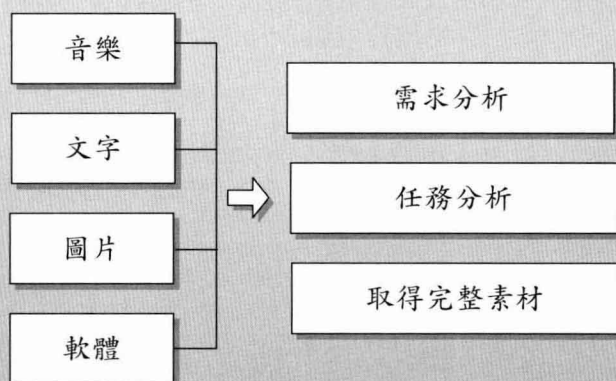
The Sources of Digital Content
Materials

管理制度

數位內容產業包括了內容製作、數位娛樂、數位學習，2D/3D動畫、影像、有線寬頻網路內容服務、無線通訊網路內容服務、寬頻影音電視等，都是以多媒體內容為主。而每一種數位內容，都是綜合多項素材所完成的結合體。例如一個遊戲軟體就要包含了3D繪圖、網路資料庫、音效音樂、數學物理運算、人工智慧等。數位內容是技術複雜而且製作過程嚴謹的工藝，本篇分析數位內容素材的來源，以及各種素材使用的方法。

數位內容
侵權授權

數位內容
製作



數位內容
成品

數位內容
入口網站
智財權



就從選材料
開始吧！

