電玩角色身上之「刺青」著作權歸屬議題

隨著遊戲產業不斷提升遊戲畫面的精緻程度，遊戲角色也更加貼近於真實。近期，一款由Take-Two(遊戲開發商)推出名為「NBA 2K」的遊戲，遭到Solid Oak（集合刺青家授權，保護刺青著作權）控告遊戲角色（NBA球星）身上的刺青出現在遊戲中，是侵害刺青圖案著作權的行為。

本案之爭點為遊戲中出現的刺青是否納入著作權保護範圍內及遊戲開發商對於刺青的再次使用及展示有無違著作權法。Solid Oak顯然符合關於著作權法對於原創性（original works）的要求，惟由於刺青師與運動員並無任何著作權協議，因此推斷刺青師仍保有著作權。Take-Two主張在遊戲的使用上屬於公平且微量的。他們在遊戲中所呈現之畫面，其唯一目的是保持運動員真實性形象，若不去暫停或者放大畫面，幾乎看不清楚那些圖案（刺青）。由於本案仍在訴訟中，未來是否能肯認此為合理使用，並未明確。現階段如要避免此類爭訟，或許遊戲開發商得考慮直接向刺青師（藝術家）取得授權，或由運動員與刺青師簽約並取得授權，進而使遊戲開發商出版遊戲時，得透過與運動員或聯盟等簽訂使用球員形象之合約，間接使用該等圖案。

隨著科技的發展，從虛擬實境內容涉及實體藝術品之著作權，到真實人物形象於遊戲中呈現的著作權歸屬，智財權議題越趨多元。未來在快速變遷的時代，在智財權保護及科技發展之衡平上，更應保留彈性不設限範圍。

相關連結

- Take-Two Defends Use of Tattoos As Fair Use, Cinema Blend
- NBA 2K's real tattoos are taking it to a different to a different kind of court, Venture beat

你可能會想參加

→ 「跨域數位協作與管理」講座活動
→ 品牌企業商標管理實務課程
→ 【北部場】營業秘密保護實務座談會

王凱嵐
法律研究員 編譯整理

上稿時間：2017年11月

資料來源：

Take-Two Defends Use of Tattoos As Fair Use, Cinema Blend, https://www.cinemablend.com/games/1691959/take-two-defends-use-of-tattoos-as-fair-use（最後瀏覽日：2017/10/30）

NBA 2K's real tattoos are taking it to a different to a different kind of court, Venture beat, https://venturebeat.com/2017/10/19/nba-2ks-realistic-tattoos-are-taking-it-to-a-different-kind-of-court/（最後瀏覽日：2017/10/30）

文章標籤

著作保護與流通 智財風險

推薦文章