

文創產業商標應用與IP經營

益思科技法律事務所 賴文智律師

2023/12/04@社團法人台灣商標協會



益思科技法律事務所
Infoshare Tech Law Office

賴文智律師

wenchi@is-law.com

T. 886-2-27723152 #222

學歷

台灣大學法律學研究所碩士

台灣大學法律系學士

現職

益思科技法律事務所所長

經濟部智慧財產局著作權審議及
調解委員會委員

經濟部智慧財產局智慧財產培訓
學院顧問

台灣商標協會常務理事

台灣網路暨電子商務產業發展協
會 (TiEA) 監事

著作

當文創遇上法律：讀懂IP授權合約

當文創遇上法律：讀懂經紀合約書

當文創遇上法律：智慧財產的運用
從NDA到營業秘密管理

APP產業相關著作權議題（與蕭家捷律師
合著）

企業法務著作權須知

技術授權契約入門（與劉承愚律師合著）

個人資料保護法 Q&A（與蕭家捷律師合著）

企業法務商標權須知

數位著作權法（與王文君合著）

智慧財產權契約

營業秘密法二十講（與顏雅倫律師合著）

圖書館與著作權法



文創產業的IP是什麼？

- 文創產業所談的IP，是源自於Intellectual Property（智慧財產權）的縮寫，但文創產業在談IP時，並不完全等同於智慧財產權
- IP主要指「內容」+「品牌」的整體，並以知名度及愛好者為其基礎進行「授權」、「商品化」等商業活動，長期獲取授權的商業利益，而不是來自於創作者的勞務報酬，文創領域的IP多具有：「文化」、「跨媒體」、「生命週期長」等特色，但並不是第一天就具有這些特色，而需要一定期間的發展、經營
- 文創產業的IP，落實在智慧財產權外顯的保護方式，可能是以商標（小說或遊戲名稱、主角名稱）、著作權（故事腳本、角色、特殊場景）、甚至是創作者的姓名、肖像等呈現，少數也會涉及專利權、營業秘密的保護
- 文創產業的IP，需要透過IP法律來保護，不然，很難去談後續授權的可能





第0集

藤子·F·不二雄



日本小學館正式授權繁體中文版

哆啦A夢 第0集

[130元 36開 平裝] 條碼 : 9 571318 100000

作者 :

原案協力 :

譯者 : 麥茶、伊波、賴曉茵
漫畫編輯部

出版日期 : 2020/06/25

DORAEMON ©2019 Fujik

哆啦A夢50週年紀念奇蹟的
第0集 ●收錄作品

將哆啦A夢送給你 (『好孩
哆啦A夢來我家了 (『幼稚
哆啦A夢登場! (『小學一
來自未來的哆啦A夢 (『小
從抽屜出來的哆啦A夢 (『
來自遙遠的未來 (『小學匹
愛妻胖妹!?

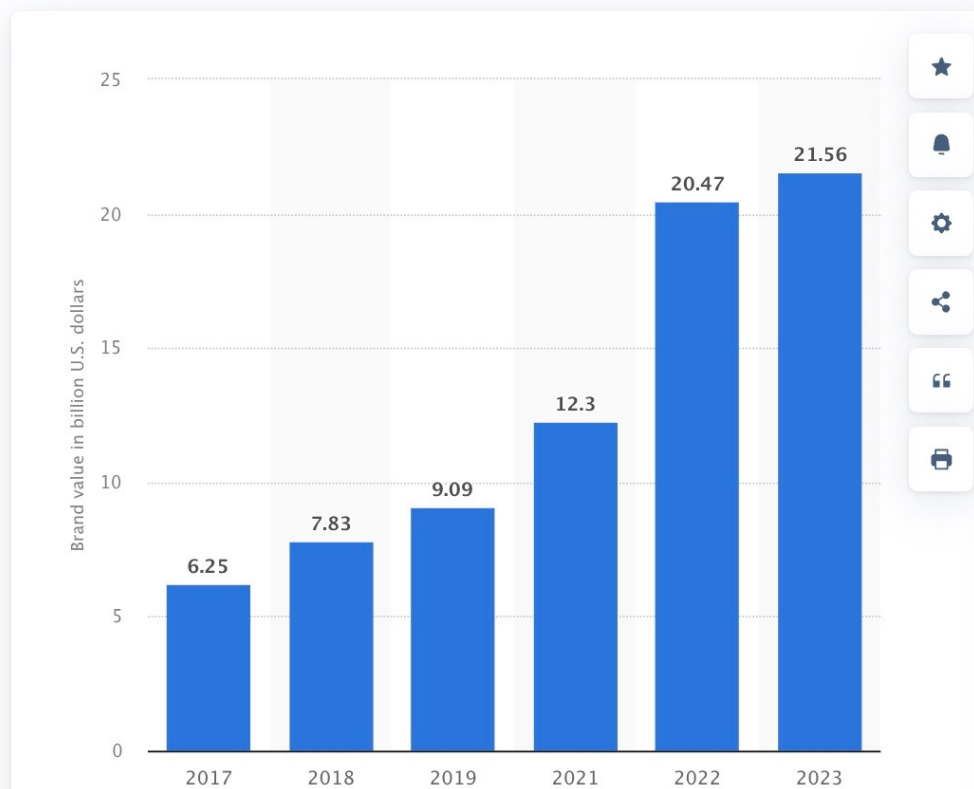
去郊遊

新連載的預告

哆啦A夢誕生

Brand value of Taiwan Semiconductor Manufacturing Company (TSMC) evaluated by Brand Finance from 2017 to 2023

(in billion U.S. dollars)



Additional Information

© Statista 2023

Show source

DOWNLOAD

PDF

XLS

PNG

PPT

Source

- Show sources information
- Show publisher information
- Use Ask Statista Research Service

Release date

May 2023

Region

Taiwan

Survey time period

2017 to 2023

Special properties

in selected years

文創產業IP的思考點

- 內容：文創產業的IP與企業品牌不同之處，即在於必須有文化及其所傳達的基本價值觀
- 圖像≠IP：圖像可以慢慢發展為IP，但一開始就宣稱自己是IP，就有點過頭（過度樂觀）。Hello Kitty一開始也只是Sanrio公司用在文具等商品上眾多的圖像之一，因為受歡迎而開始有自己的設定與故事化（如具有英國血統、男友、朋友），也有形象的轉化（原先是以貓為設計，2015年後強調從來就不是貓，所以，也沒有正式的中文譯名，因為凱蒂貓已太深入人心，直接就稱Hello Kitty）
- 品牌：文創產業的IP其中一個重點就在跨界的行銷能力，品牌化可以讓分散的內容有容易聚焦的核心，IP的經營有許多是向品牌經營學習，會以長期的角度來看，因此，多數文創產業的IP，會設法取得商標註冊
- 跨界：是否成長為IP而具有獨立的生命力，能否順利跨界是很重要的指標，從法律上來看就是進行各種授權活動



文化創意產業

■ 文化創意產業發展法第3條第1項：
本法所稱文化創意產業，指源自創意或文化積累，透過智慧財產之形成及運用，具有創造財富與就業機會之潛力，並促進全民美學素養，使國民生活環境提升之下列產業：

- 一、視覺藝術產業。
- 二、音樂及表演藝術產業。
- 三、文化資產應用及展演設施產業。
- 四、工藝產業。
- 五、電影產業。
- 六、廣播電視產業。
- 七、出版產業。
- 八、廣告產業。
- 九、產品設計產業。
- 十、視覺傳達設計產業。
- 十一、設計品牌時尚產業。
- 十二、建築設計產業。
- 十三、數位內容產業。
- 十四、創意生活產業。
- 十五、流行音樂及文化內容產業。
- 十六、其他經中央主管機關指定之產業。





2021.08.05 | 遊戲/電競

23億元成交！大宇出售中國《仙劍奇俠傳》IP、北京軟星股份，買家為中手游集團

大宇宣布出售中國大陸地區《仙劍奇俠傳》IP的擁有權，其占大宇資集團營收在2020年僅剩28.54%，處置後對於營收與毛利的影響也會在3成以下。

遊戲產業

- 大宇資訊的《仙劍奇俠傳》應該是台灣遊戲原生的內容，成長為IP最成功的案例（當然，中間也有許多不是那麼成功的產品），但最後無論是因為財務的因素或是中國大陸地區遊戲版號控管嚴格，這個IP在中國大陸地區這個最大的市場，IP交易給中手遊集團

漫畫 [編輯]

由仙劍奇俠傳遊戲製作人姚壯憲規劃的《仙劍奇俠傳》漫畫系列。^[15]

名稱	
《水靈劫》	時間設定在《仙尋找解藥的故事
《憶相逢》	主要講述了《仙
《青荷》	介紹《仙劍奇俠
《照紅妝》	《仙劍奇俠傳六
《少年衡道眾》	
《衡道眾前傳》	
《鎖妖》	鎖妖塔封印被崩
《燕歸來》	在《仙劍奇俠傳
《西江月》	從慕容紫英與劍
《夢千年》	慕容紫英與劍靈
《昔風》	在《仙劍奇俠傳
《仙劍奇俠傳四》	後攜手禦敵的故
	^[16]

小說 [編輯]

2012年6月，姚壯憲與仙俠小說作家管平潮達成合作，把歷代《仙劍奇俠傳》改編成官方小說。

書名	作者	監製	出版社	國際標準書號
仙劍奇俠傳 壹	管平潮	姚	電視劇 [編輯]	
仙劍奇俠傳 貳			2000–2010年代 [編輯]	
仙劍奇俠傳 參			根據仙劍奇俠傳系列遊戲改編的有三款 電視劇 ，分別改編自《仙劍奇俠傳》、《仙劍奇俠傳三》和《仙劍奇俠傳五》，皆由唐人影視亂演投拍。	
仙劍奇俠傳 肆			<ul style="list-style-type: none"> 《仙劍奇俠傳》於2005年上映，由胡歌、劉亦菲、安以軒、劉品言主演； 《仙劍奇俠傳三》於2009年上映，由胡歌、楊冪、劉詩詩、唐嫣、霍建華主演； 《仙劍雲之凡》改編自《仙劍奇俠傳五》，於2016年上映，由韓東君、古力娜扎、鄭元暢、小彩旗等主演。 	
仙劍奇俠傳 伍			2020年代 [編輯]	
仙劍奇俠傳 陸			2020年代又有三部電視劇進行製作 ^[17] ，分別為：	
仙劍奇俠傳 柒			<ul style="list-style-type: none"> 《仙劍》（翻拍《仙劍奇俠傳》）：何與、楊雨潼、徐好主演^[18] 《仙劍奇俠傳四（電視劇）》（又名《天河傳》）：鞠婧禕、陳哲遠主演^[19] 《仙劍奇俠傳六》（又名《祈今朝》）：許凱、虞書欣主演^[20] 	
仙劍奇俠傳 捌			網路劇 [編輯]	

最早改編自仙劍系列遊戲的**網路劇**《仙劍客棧》於2015年在**優酷**上播出，由吳磊、孫雪寧、徐悅、童可可、苑瓊丹等聯袂主演。

《仙劍風雲》是由楊建武執導的玄幻動作電影，是建立在仙劍世界觀上的**前傳**故事，於2022年7月26日在**愛奇藝**全網獨播，由陳浩民、徐冬冬領銜主演。

《仙劍奇俠傳二（電視劇）》是仙劍26周年宣布的作品，由之升影業、登峰國際、潮昇影業、磨鐵娛樂、自由酷鯨影業、二廠影視合作出品^[21]。

舞台劇 [編輯]

與**染空間劇團**合作，2015年4月15日至4月28日期間，在**上海文化廣場**公演。^[22]劇情以一代為主題。主要演員為**文卓**、**屠畫**與**黃曦**等人。^[23]

1995	仙劍奇俠傳
1996	
1997	
1998	
1999	
2000	
2001	新仙劍奇俠傳
2002	
2003	仙劍奇俠傳二 仙劍奇俠傳三
2004	仙劍奇俠傳三外傳·問情篇
2005	
2006	
2007	仙劍奇俠傳四
2008	
2009	
2010	
2011	仙劍奇俠傳五
2012	
2013	仙劍奇俠傳五前傳
2014	
2015	仙劍奇俠傳六
2016	
2017	
2018	
2019	
2020	
2021	仙劍奇俠傳七



- 仙劍奇俠傳在民國89年才在臺灣註冊商標
- 民國92年開始將商標擴展到第18類（皮件、雨傘等）、第25類（服飾周邊）、第29類（奶類、雜糧類等），應該是開始覺得有長期經營IP的可能
- 民國99年再將商標註冊第35類（郵購、網路）
- 民國100年註冊第41類
- 民國104年再註冊第2

■ 同樣是原創遊戲，而「返校」，則是在發行遊年文創產業對於商標有因為跨界的授權活

註冊/審定號	商標01853679	正商標註冊/審定號	商標01853679
申請案號	105058489	申請日期	105/10/04
註冊日	106/07/16	專用期限	116/07/15
註冊公告日期(卷期)	106/07/16(44-014)	審定公告日期(卷期)	
優先權日及首次申請國(地區)		展覽會優先權日及展覽會名稱	
商標/標章權人	中文名稱 中文地址 英文名稱 國籍	赤燭股份有限公司 臺北市中正區廈門街46號2樓 RED CANDLE GAMES CO., LTD. 中華民國	
商標名稱	返校 Detention 及圖		
商標樣態/圖樣顏色	平面/墨色		
圖樣中文	返校		
圖樣英文	DETENTION		
圖樣日文			
圖樣記號			
聲明不專用			
商標圖樣描述			
說明文字內容			
類別 009	商品/服務名稱	電腦程式、手機應用程式、行動電話應用程式、電腦軟體、可下載之電腦應用軟體、電腦遊戲軟體、電腦遊戲程式、錄有電腦遊戲程式之光碟、電視遊樂器軟體、從網際網路下載之遊戲程式。	



Yahoo奇摩電影 返校Detention - Yahoo...



維基百科 返校(電影) - 維基百科, ...



維基百科 返校(電視劇) - 維基百科...



ELLE 追劇抓重點】Netflix《...



BBC 台灣電影《返校》破紀錄驚悚和「非政治...



Harper's BAZAAR 返校》影集角色跟電影不一...



ELLE 返校》導演徐漢強：「不要忘記我們現...



遠見雜誌 讓《返校》的感動持續延燒！影音...



想想論壇 國產恐怖遊戲到電影改編：《返校》如何重構敘事...



Lizard的海底影院 記住，但該以什麼樣的...



Harper's Bazaar 返校》影集正式預告釋出！重...



Cosmopolitan.com 哭到慘的驚悚片！《返校》電影揭開台灣人不...



維基百科 返校- 維基百科, 自由的百科全書



LINE TODAY 爆紅國產遊戲改編電影《返校》上映日期、...



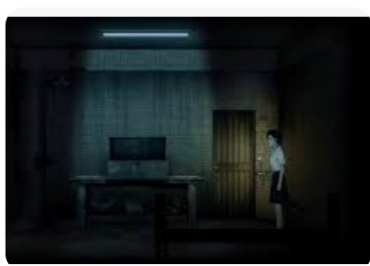
天下雜誌



ETtoday星光雲



JUKSY



TechNews 科技新報



電腦玩物



GNN新聞- 巴哈姆特

- 華特迪士尼公司、華納兄弟、寶可夢公司都是娛樂／角色授權的知名廠商
- 梅瑞迪斯是全球最大雜誌媒體集團、NBC環球也是媒體集團
- Authentic Brands 是品牌管理公司 (Forever 21、Nautica、Nine West、Reebok)、Bluestar Alliance、WHP Global 也都是品牌管理公司
- 孩之寶、美泰兒則是知名的授權玩具商



Top 10 Global Brand Licensing Companies:

Rank	Company	Retail Sales 2022	Retail Sales 2021	Last Year's Ranking
1	The Walt Disney Company	\$61.7B	\$56.2B (E)	1
2	Dotdash Meredith	\$31.5B (E)	\$35.9B	2
3	Authentic Brands Group	\$24.1B (E)	\$21.7B	3
4	Warner Bros. Discovery	\$15.8B	\$15B	4
5	The Pokémon Company International	\$11.6B	\$8.5B	5
6	Hasbro	\$11.5B (E)	\$8.4B	6
7	NBCUniversal/Universal Products & Experiences	\$10.5B	\$8.3B	7
8	Mattel	\$8B (E)	\$7.4B (E)	8
9	Bluestar Alliance	\$7.5B	\$6.5B	9
10	WHP Global	\$6.7B	\$4.2B	11



文化創意產業與授權市場

- 依據國際授權組織（ Licensing International ）對於授權（ Licensing ）的分類及2022年的統計
 - 娛樂 / 角色Entertain/Character : \$138.1 billion (a 40.5% share)
 - 企業 / 品牌Corporate/Brand : \$87.6 billion (a 25.7% share)
 - 運動Sports : \$37.3 billion with an 11% share
 - 其他還有流行Fashion、出版Publishing等領域
- Licensing International統計的範圍主要為授權商品與服務，2022年全球授權市場達\$340.8 billion（美金3408億），較2021年成長8.02%
- 文創產業的IP，主要會落在Entertain/Character、Fashion、Publishing這些領域，約全部授權市場的60%左右，但這個統計比直接依據文創產業的產值統計來得準確，例如：lativ取得各種IP授權製造服飾銷售，最多只有授權金列入文創產業的產值，服飾銷售無法全部列入



- 著作權法在民國81年修正，國外的作品不再能夠自由翻譯出版
- 日本小學館在臺灣註冊包含小叮噠（當年台灣出版社參考香港叮噠的譯名）、ドラえもん、Doraemon及圖從錄音帶、唱片開始註冊商標

註冊/審定號	商標00668853	正商標註冊/審定號	商標00668853
申請案號	083039821	申請日期	083/06/10
註冊日	084/01/16	專用期限	114/01/15
註冊公告日期(卷期)	084/02/16(22-004)	審定公告日期(卷期)	083/10/16(21-020)
優先權日及首次申請國(地區)		展覽會優先權日及展覽會名稱	
商標/標章權人	中文名稱	日商小學館集英社製作股份有限公司	
	中文地址	日本	
	英文名稱	SHOGAKUKAN-SHUEISHA PRODUCTIONS CO., LTD.	
	國籍	日本	
代理人	中文名稱	王芳蘭	
	中文地址	臺北市中山區中山北路2段129號12樓之2	
商標名稱	小叮噠DORAEMON及圖ドラえもん		
商標樣態/圖樣顏色	平面/墨色		
圖樣中文	小叮噠		
圖樣英文	DORAEMON		
圖樣日文	ドラえもん		
圖樣記號			
聲明不專用			
商標圖樣描述			
說明文字內容			
類別 094	商品/服務名稱	錄音帶、空白錄音帶、卡（匣）式錄音帶、盤式錄音帶、已錄之錄音帶、錄音機清潔機、雷射唱片、音碟。	

- 日本小學館陸續在民國86、88、89，一直到98年，新註冊的商標都還是結合小叮噠的字樣
- 民國86年大然出版社取得授權，即開始使用「哆啦A夢」作為譯名
- 民國107年重新以頭像、Doraemon進行新的商標註冊

註冊/審定號	商標01953569	正商標註冊/審定號	商標01953569
申請案號	107013400	申請日期	107/03/06
註冊日	107/11/16	專用期限	117/11/15
註冊公告日期(卷期)	107/11/16(45-022)	審定公告日期(卷期)	
優先權日及首次申請國(地區)		展覽會優先權日及展覽會名稱	
商標/標章權人	中文名稱	日商小學館集英社製作股份有限公司	
	中文地址	日本	
	英文名稱	SHOGAKUKAN-SHUEISHA PRODUCTIONS CO., LTD.	
	國籍	日本	
代理人	中文名稱	王芳蘭	
	中文地址	臺北市中山區中山北路2段129號12樓之2	
商標名稱	Doraemon 及圖		
商標樣態/圖樣顏色	平面/墨色	 Doraemon	
圖樣中文			
圖樣英文	DORAEMON		
圖樣日文			
圖樣記號			
聲明不專用			
商標圖樣描述			
說明文字內容			
	商標/服務名稱	空氣芳香劑、防汗劑【化粧品】、芳香精油、非醫療用浴鹽、非醫療用沐浴劑、面膜、口氣清新片、香皂塊、清潔劑、眼睫毛用化粧品、化粧品組、化粧筆、皮膚保養用化粧製劑、化粧品、化粧用棉棒、化粧棉、化粧用裝飾轉印圖、石膏、香精油、化妝化粧品、口筆、假睫毛、潤髮乳、洗髮劑、髮	

哆啦A夢



<https://www.dora-world.com.tw>

益思科技法律事務所
Infoshare Tech Law Office

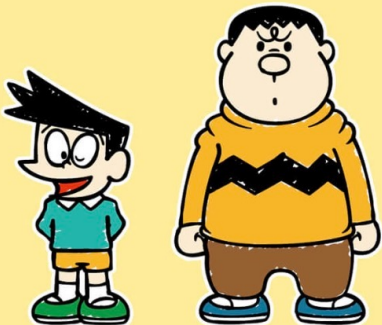
■ 但台灣與日本的官網，並沒有出現台灣這個註冊商標圖樣

DORAEMON Channel
ドラえもんチャンネル

おすすめ情報

- 映画: 芳根京子さんが『映画ドラえもん』の声
- お知らせ: 入館チケットの購入や入館方法がより便
- 電子書籍: 『ドラえもんカラー作品集』(全6巻) 電 【毎月1

I'm Doraemon



裏フリース
ジャージ

DORAEMON hates mice so much, because a mouse bit his ears



I'm DORAEMON



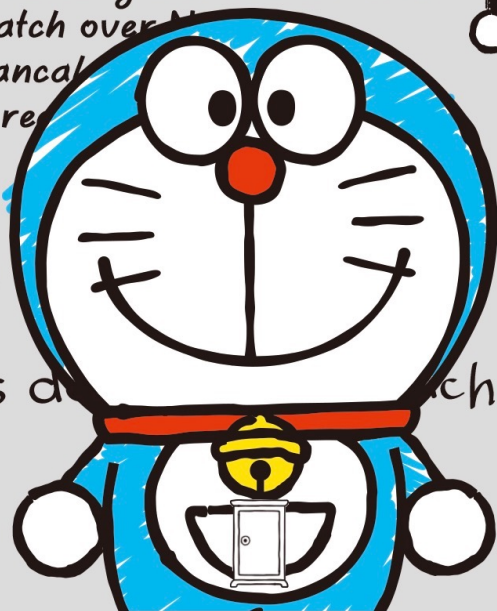
A robot cat from the 22nd century who has traveled back in time to watch over us. He loves doraemon, a pancake with sweet red bean paste.



Floweringが「I'm Do...



Doraemon likes doraemon.



Nice to meet you.

GOODS



ドン・キホーテ限定



從漫畫連載到IP經營

- 哆啦A夢由藤子不二雄（筆名）中的藤本弘（後來的筆名使用「藤子·F·不二雄」），自1970年1月小學館發行的兒童學習雜誌開始連載
- 1973年開始電視影集播出
- 1987年藤子不二雄創作組合拆夥，哆啦A夢的著作權另由新成立的「有限會社藤子·F·不二雄創作」管理
- 1996年藤子·F·不二雄過世，「有限會社藤子·F·不二雄創作」改組為「株式會社藤子·F·不二雄創作」，由旗下漫畫家繼續從事漫畫創作
- 2005年至止漫畫製作業務，旗下漫畫家全部另行獨立，轉型為哆啦A夢等著作權製作、管理公司
- 自1980年迄今，幾乎每年都會推出哆啦A夢動畫電影



從漫畫連載到IP經營

- 102年利用哆啦A夢誕生前100年的名義，在世界各地舉辦的展覽，是在每年例行的動畫電影以外，很值得注意的IP經營活動



售票 / 哆拉A夢誕生前100年特展@高雄駁二

已結束



展覽期間

2013 08.03 (週六) → 2013 11.10 (週日)

在台北創造每日近萬人參觀的「哆啦A夢誕生前100年特展」，前進高雄要與大家見面囉！

快準備好POSE，跟100隻造型各異的「哆啦A夢」，玩起創意及藤子•F•不二雄老師的手稿區，保證讓你大開眼界！

踏進漫畫世界的街道場景、穿梭在大雄、靜香、小夫的家、感受夢幻神奇的祕密道具。最後再和大家一起參加驚悚的胖虎演唱會

一場結合美麗夢想、珍貴友情，擁有全台灣民眾共同兒時記憶的一起前來觀賞！

活動時間/地點：

活動時間：2013/08/03 ~ 2013/11/10
平日上午9時至下午5時；假日上午9時至下午6時（天天開館）
活動地點：駁二藝術特區蓬萊倉庫B3、B4棟
（高雄市鹽埕區七賢三路底，近捷運橘線西子灣站2號出口）

從漫畫連載到IP經營

- 跨界與名人合作，也是IP經營常見的方式
- 比較有趣的是與藝術家的合作，並不僅是創作上的合作，還有另外授權像UNIQLO製作與藝術家合作的商品，後續也還有再延伸舉辦實體展覽，不是一次話題性的合作，而是有後續的延展

THE哆啦A夢展台北2023中正紀念堂12/16開展！村上隆、奈良美智、蜷川實花帶大家想像未來

2023-09-01 09:30 詹筱苹

「THE哆啦A夢展台北2023」將於2023年12月16日至2024年4月7日在中正紀念堂展出，展覽將以「我心中的哆啦A夢」為題，邀請村上隆、奈良美智、蜷川實花等28組日本知名藝術家，創作屬於他們的哆啦A夢，2023年底「哆啦A夢展」將來台，準備腦洞大開，開啟對未來無限綺想。9月3日預售票線上開賣！



哆啦A夢的商標思考

- 哆啦A夢的著作權與商標權分屬不同公司，這是在以「內容」為核心的文創IP常見的問題，創作者在創作小說、漫畫時，並不會特別去思考作品名稱或角色的商標註冊的問題
- 日本小學館註冊商標時，或許是有取得創作者同意，但也同樣會回過頭來限制創作者後續註冊商標
- 株式會社藤子·F·不二雄創作要採取什麼樣的商標策略？
 - 維持以著作權為核心的IP經營？著作財產權保護屆滿前同樣會面臨是否改以商標權保護的問題
 - 透過著作授權的合約與小學館協商商標併存事宜？是否會影響品牌識別？
 - 針對大雄或其他角色註冊商標
 - 註冊特殊型態的商標，如立體商標、聲音商標



IP經營不容易

- IP影視化是由作品轉變成IP的重要關鍵，透過不同媒體的呈現，可以讓受眾擴大
- 日本具有成熟動漫的市場與影視製作的制度（製作委員會）因此，漫畫具有一定的市場接受度之後，就會推出電視卡通動畫電影，幾乎都是成功的
- 但「真人化」就見仁見智，因為早期日系的漫畫創作時，並不考慮真人化的問題（創作主題也較不受限）

■ 日網友票選最失敗的動畫改編真人電影版TOP 30全整理！

最後幫大家整理「失敗」真人電影版 TOP 30 片單：

名次	中文片名	日文片名	上映年份
第1名	進擊的巨人	進撃の巨人 Attack on Titan	2015年
第2名	七龍珠：全新進化	ドラゴンボールエボリューション	2009年
第3名	北斗神拳	北斗の拳	1995年
第4名	黑執事	黒執事	2014年
第5名	死亡筆記本：決戰新世界	デスノート Light up the NEW world	2016年
第6名	JoJo的奇妙冒險：不滅鑽石	ジョジョの奇妙な冒険 ダイヤモンドは砕けない	2017年
第7名	科學小飛俠	ガッチャマン	2013年
第8名	魯邦三世	ルパン三世	2014年
第9名	鋼之鍊金術師	鋼の錬金術師	2017年
第10名	冰菓	氷菓	2017年
第11名	宇宙戰艦大和號	スペースバトルシップヤマト	2010年
第12名	超級瑪利歐兄弟	スーパーマリオ 魔界帝国の女神	1993年
第13名	火星異種	テラフォーマーズ	2016年
第14名	複製人卡辛	CASSHERN	2004年
第15名	GANTZ殺戮都市	GANTZ	2011年

IP經營不容易

- 文創產業的IP因為涉及內容及其所承載的故事、價值觀、世界觀等，影視化成功與否的關鍵也在於「內容」的品質，與一般的品牌或圖像授權不同
- 選角永遠是真人化最重要的關鍵因素
- 原創或改編的判斷標準不同，原創劇本不能背離IP既有的世界觀、價值觀，要提供與原著相當的感受；改編則一定要改（表達形式不同），但又要忠



- 日本高評價真人版電影 | TOP10 《賭博默示錄：人生奪回遊戲》（カイジ 人生逆転ゲーム）
- 日本高評價真人版電影 | TOP9 《帝一之國》（帝一の國）
- 日本高評價真人版電影 | TOP8 《阿拉丁》（アラジン）
- 日本高評價真人版電影 | TOP7 《乒乓》（ピンポン）
- 日本高評價真人版電影 | TOP6 《羅馬浴場》（テルマエ・ロマエ）
- 日本高評價真人版電影 | TOP5 《流星花園F：皇冠的秘密》（花より男子ファイナル）
- 日本高評價真人版電影 | TOP4 《神劍闖江湖》（るろうに剣心）
- 日本高評價真人版電影 | TOP3 《王者天下》（キングダム）
- 日本高評價真人版電影 | TOP2 《銀魂》
- 日本高評價真人版電影 | TOP1 《死亡筆記本》（DEATH NOTE デスノート）

IP經營不容易

- 《屍戰朝鮮》是Netflix首部原創韓劇，因為Netflix出資製作，因此，IP握在Netflix手上，雖然《屍戰朝鮮》大獲成功，但製作公司Astory卻沒有其他IP授權的收入
- 《非常律師禹英禑》僅授權Netflix播出，IP仍握在Astory手上，周邊的經濟效益即由Astory自行掌控
- 高品質的影視製作需要高成本，這樣的決定也具有高風險

拒絕《禹英禑》變Netflix原創劇 他狂掀240億經濟效益

文 | 王怡文



贊助本文

加入訂閱會員

自閉症

Netflix

韓劇

娛樂透視

朴恩斌

IP

LINE WEBTOON

非常律師禹英禑

漫畫



IP經營不容易

- IP經營絕對必須為粉絲考慮，因為沒有粉絲的支持，IP經營就是空談
- 任天堂是一家既照顧粉絲，又得罪粉絲的公司，可以將庫存的一台Game Boy送給因為故障無法維修而困擾的95歲老奶奶，也可以在影音平台上頻繁的檢舉玩家分享的遊戲畫面，甚至禁止玩家自辦的比賽使用eSports字樣
- 最後還是回到IP的核心是什麼

任天堂「非官方社群賽事」申請限制超嚴格！公開活動規則，名稱不得使用「電競」



MrSun

更新時間：2023年10月26日 週四 上午10:54



任天堂在去年無預警關閉《任天堂明星大亂鬥》全球最大社群賽事 SWT，引起社群玩家抵制新主辦方。而近日任天堂公開社群申請舉辦非官方賽事的規定，除了相關收費與獎品規定外，還提到禁止使用「eSports」（電競）做為比賽名稱。

- 相關新聞：《任天堂明星大亂鬥》SWT 停辦事件持續延燒，全球社群開始抵制任天堂
- 相關新聞：任天堂無預警關停《任天堂明星大亂鬥》全球最大社群賽事，並且只說：「那些時代結束了」



線下賽的限制非常多。（圖源：Nintendo）

文創產業的IP授權思考

- IP授權交易的「目的」會決定合約談判方向
 - 擴展IP宣傳管道
 - 延長IP生命週期
 - 增加IP變現能力
- 是否做好對外授權IP的準備
 - 法律保護層面：不同屬性的IP可能需要規劃不同的保護手段；權利是否集中
 - 內容積累層面：IP本身內容積累不夠，沒有足夠可以支持、傳達「IP」理念的內容時，對外進行授權可能也只會是一場災難
 - 品牌管理層面：IP對外授權交易之前，應該嘗試建立品牌管理手冊，或統一的指導準則，如：哪些商品或服務領域優先合作、哪些的領域原則禁止合作，標準設計、是否接受與其他角色或商標聯名、衍生商品的審查原則等
- IP授權交易是整個生態系，適當的利益分配是重要的





 益思科技法律事務所
Infoshare Tech Law Office

106433 台北市忠孝東路四段290號8樓

8/F., No. 290, Sec. 4, Jungshiau E.Rd., Taipei, Taiwan, R.O.C.

T. 886-2-27723152 F. 886-2-27723128

www.is-law.com