

角色扮演（cosplay），通常是指利用服裝、配件及化妝等手段，將真人裝扮成漫畫、卡通角色，所涉著作權相關問題

發文機關：經濟部智慧財產局

發文字號：經濟部智慧財產局 108.07.30. 電子郵件字第1080730號

發文日期：民國108年7月30日

關於您所詢角色扮演（cosplay），通常是指利用服裝、配件及化妝等手段，將真人裝扮成漫畫、卡通角色，所涉著作權相關問題，說明如下：

- 一、僅使用向廠商購買之現成服裝、道具，單純穿搭進行角色扮演，因不涉及著作之利用，並無著作權侵害問題，先予陳明。
- 二、倘該等漫畫或卡通角色具有原創性及創作性，屬著作權法保護之著作，則依其造型自行製作服裝及配件等道具，可能涉及「重製」或「改作」原著作之行為，除有符合著作權法第44條至第65條合理使用規定外，應取得著作財產權人的同意或授權，始得為之。
- 三、又依著作權法第65條第2項合理使用規定，著作利用行為是否構成合理使用？需綜合審酌「利用之目的及性質、所利用著作之性質、質量及其在整個著作所占比例、利用結果對著作潛在市場與現在價值之影響」等事項判斷。一般而言，動漫同好間進行角色扮演同樂，因非涉及商業活動，綜合衡酌上開要件後，如不致影響著作財產權人之權益，似有主張合理使用的空間；但如屬為商業性活動營利之目的，而進行角色扮演或製作周邊商品販售，成立合理使用的空間則可能相當有限。
- 四、因著作權係屬私權，在具體個案中，是否屬於本法所保護之著作？是否符合合理使用？有無構成侵害？等，如有爭議，仍應由司法機關調查具體事實認定之。