

TIPA 智慧財產培訓學院

96 年度種籽師資培訓班結訓測驗試題及答案(更正版)

96.11.14

※答案異動者為單選題第 12 題、複選題第 9 題、第 10 題，請自行參照。

班別:數位內容著作權師資班

課程:數位內容之著作權基本問題及侵權、數位內容之授權與交易機制、線上遊戲之開發與經營之著作權問題、線上音樂與影片之著作權問題、數位出版應注意之著作權問題

說明:本次測驗共分為兩部分：一、單選題 30 題；二、複選題 10 題。合計 40 題，每題 2.5 分。

一、以下為單選題, 共 30 題。每題 2.5 分

(B) 1、下面哪個不是我國著作權保護的要件：

- A. 獨立創作
- B. 固著
- C. 人類精神上的創作
- D. 具有一定之表現形式
- E. 足以表現出作者之個別性

(B) 2、有關線上遊戲與智慧財產權，下述何者為非？

- A. 線上遊戲多受到著作權法保護
- B. 線上遊戲的人物可以申請專利權
- C. 線上遊戲的名稱若取得商標權可擴大線上遊戲的週邊產品效益
- D. 線上遊戲的架構若保護得當，可透過營業秘密的方式保護

(B) 3、陳秋霞在 1976 年香港嘉禾公司的時裝文藝片「秋霞」這部電影中，演唱徐志摩的「偶然」，1991 年張清芳在校園民歌回顧專輯裡也重唱過這首歌。徐志摩所寫的「偶然」，在著作權法的著作類別分類上應該是

- A. 音樂著作
- B. 語文著作
- C. 錄音著作
- D. 視聽著作

TIPA

(C) 4、數位出版之著作人被著作權法加以保護的著作人格權為何？下列何者為非？

- A. 公開發表權
- B. 姓名表示權
- C. 不為拋棄權
- D. 禁止不當變更權

(D) 5、下列關於著作財產權存續期間之敘述，何者錯誤？

- A. 著作財產權存續於著作人之生存期間及死後 50 年
- B. 共同著作之著作財產權，存續至最後死亡之著作人之死後 50 年
- C. 視聽著作之著作財產權存續至著作公開發表後 50 年
- D. 法人為著作人之著作，其著作財產權存續至法人消滅後之 50 年

(C) 6、下列何者不屬於著作權法保護客體：

- A. 風景照片
- B. 電腦程式目的碼
- C. 判決書
- D. 電腦程式原始碼

(A) 7、以創用 CC 授權契約為例，下列哪一種授權標章是代表「姓名標示-非商業性利用-相同方式分享」的意義？



(A) 8、有關自行開發線上遊戲著作權的事宜，下述何者為非？

- A. 著作權應屬於創作者，因此，公司僅得與員工約定著作財產權屬於公司，著作人仍應為員工
- B. 著作人為員工時，公司得與員工約定對公司及公司所同意使用該著作之人不行使著作人格權

TIPA

- C. 著作財產權屬於公司時，公司處理著作，不需要得到員工的同意
- D. 依據西遊記改編成線上遊戲，不需要另外取得授權

(C) 9、有關「私服」，下述何者有誤？

- A. 私服為私設伺服器的簡稱
- B. 私服對於線上遊戲公司的傷害與盜版相差無幾
- C. 私服為玩家自行架構的伺服器供非營利使用，不會侵害原廠的著作權
- D. 私服不一定會涉及妨害電腦使用罪

(B) 10、日本偶像劇「東京鐵塔」在台灣有線電視以中文配音播出，下列何者為非？

- A. 中文版與日文版是同一著作
- B. 影片中的中文對白發音可以被認定是獨立的錄音著作
- C. 影片中的中文對白字幕可以獨立成為語文著作
- D. 主題曲コブクロ（可苦可樂）是獨立的錄音著作

(D) 11、下列何者為非？

- A. 重製係指各種方法直接、間接、永久、暫時之重複製作
- B. 未得著作權人之同意或授權，不得任意重製他人著作
- C. 表演人專有以錄音、錄影或攝影重製其表演的權利
- D. 表演人就其經重製於錄音及視聽著作之表演，專有以移轉所有權方式散布之權利

(B or D) 12、關於數位出版著作權人所享有之散布權，以下敘述何者為非？

- A. 散布權限於有體媒介散布之情形，故僅離線型的數位出版始涉及
- B. 散布係指以移轉所有權方式，散布其著作
- C. 散布權受到耗盡原則的限制
- D. 不論是合法或非法著作重製物之所有人，皆有以移轉所有權方式散布重製物的權利

註：原答案為 D

(B) 13、有關製版權之保護何者不正確：

- A. 只能保護十年
- B. 必須有加入圈批、註解才能受保護
- C. 必須是對無著作財產權或著作財產權消滅之文字著述或美術著作所為者
- D. 利用電腦製的版亦可受保護

(D) 14、有關線上遊戲的代理，下述何者正確？

TIPA

- A. 線上遊戲代理契約，至少應包括對線上遊戲的重製權、公開傳輸權之授權
- B. 是否可以修改線上遊戲之程式原始碼，須視著作權人是否有授權
- C. 線上遊戲代理商若超出契約授權範圍外為著作利用，可能構成著作財產權的侵害
- D. 以上皆是

(A) 15、有關外掛程式，下述何者有誤？

- A. 外掛程式必定會使用到線上遊戲的程式碼，故構成著作權的侵害
- B. 外掛程式可能會涉及妨害電腦使用罪
- C. 外掛程式若使用到原廠已註冊的商標圖樣，可能構成商標權的侵害
- D. 宣傳外掛程式的網站，即使是原廠提供無償下載的圖示，也不能未經授權在網站上使用

(D) 16、下列哪一項不是國際間關於鄰接權(neighboring rights)保護的客體？

- A. 錄音物製作人就其錄音物享有的權利
- B. 表演人就其表演享有的權利
- C. 廣播機構就其所播出內容享有的權利
- D. 導演對於其電影片所享有的權利

(A) 17、在音樂舞會上，配合氣氛需要，播放音樂 CD 助興。試問下列敘述何者為非？

- A. 錄製於音樂 CD 上之歌手可主張其公開演出權，請求支付費用
- B. 播放行為涉及錄音著作之公開演出報酬請求權之侵害
- C. 播放行為亦涉及音樂著作的公開演出權之侵害
- D. 若屬非以營利為目的，未對觀眾間接或直接收取費用，且未對表演人支付報酬者，可主張合理使用

(D) 18、下列哪一些行為不屬於公開傳輸行為？

- A. 以 P2P 軟體進行 MP3 音樂檔案交換
- B. Webcasting
- C. KKbox
- D. Broadcasting

(D) 19、下列哪一些不屬於我國著作權法所稱的「公眾」？

- A. 班上同學聚餐四桌
- B. 軍營內部隊集合
- C. 醫院候診室病人
- D. 奶奶八十大壽宴客五桌

TIPA

- (D) 20、下列關於公開傳輸權之敘述，何者不正確：
- A. 包括 making available to the public
 - B. 在於規範互動式傳輸
 - C. 在於規範非同步傳輸
 - D. 包括公開播送
- (A) 21、下述何種利用方式屬於合理使用？
- A. 玩家將遊戲中的角色人物抓圖做成 MSN 大頭貼來使用
 - B. 出版社發行線上遊戲攻略本
 - C. 電玩雜誌用線上遊戲的角色當作封面插圖
 - D. 以上皆非
- (A) 22、有關線上遊戲社群活動，下述何者有誤？
- A. 玩家在遊戲社群上發表遊戲的經驗，因為遊戲內容屬於廠商所有，故不受著作權法保護
 - B. 玩家在遊戲社群張貼遊戲攻擊魔王成功畫面，可能構成合理使用
 - C. 玩家在遊戲社群張貼外掛程式的使用方式，不會構成著作權的侵害
 - D. 玩家在遊戲社群張貼出售虛擬寶物的廣告，不會構成著作權的侵害
- (A) 23、依我國現行著作權法規定，下列哪一個著作權是在參與 YouTube 網路活動中最不可能牽涉的議題？
- A. 散布權
 - B. 公開傳輸權
 - C. 重製權
 - D. 姓名表示權
- (D) 24、甲將其購入之合法遊戲光碟，以出租方式供他人利用，試問甲之行為侵害哪些著作財產權？
- A. 重製權
 - B. 公開上映權
 - C. 散布權
 - D. 出租權
- (D) 25、將他人創作之音樂，重製後，放置網路上供人點選之，關於此行為之敘述何者為非？
- A. 該行為應獲得著作權人之重製權及公開傳輸權的授權
 - B. 公開傳輸係指公眾得於其各自選定之時間地點，接觸利用該著作的情形
 - C. 表演人只限於「經重製於錄音著作之表演」，始享有公開傳輸權
 - D. 本題之行為，尚涉及散布權之侵害

TIPA

- (B) 26、下列哪一項是對創用 CC 授權契約的正確敘述？
- A. 著作權人採用之後，仍可以將契約撤回
 - B. 一旦將著作交由著作權仲介團體處理，便無法再將該著作採用創用 CC 授權契約釋出
 - C. 屬於點選同意授權契約的一種
 - D. 創用 CC 授權契約可適用於所有著作上
- (C) 27、離線型數位出版所涉及公開展示之敘述，下列何者為非？
- A. 公開展示係指向公眾展示其著作內容
 - B. 須係美術著作或攝影著作之著作人始有之
 - C. 不論是已發行或未發行之美術著作或攝影著作皆享有
 - D. 所謂公眾，係指不特定人或特定之多數人，但家庭及正常社交之多數人，不在此限
- (A) 28、下列哪一項行為不必獲得著作權人授權？
- A. 洗澡時高歌一曲
 - B. Call in KTV 電台高歌一曲
 - C. 在音樂工作室幫客人錄製個人 CD
 - D. 在自己部落格播放偶像新歌幫忙打歌
- (A) 29、有關線上遊戲的描述，下述何者為非？
- A. 線上遊戲免費提供下載，故任何人皆可任意利用
 - B. 線上遊戲可用於解決單機版遊戲盜版的問題
 - C. 線上遊戲的人物屬於受保護的美術著作
 - D. 線上遊戲可透過商標申請擴大保護範圍
- (C) 30、表演的著作財產權人對於下列哪些行為可以主張著作權？
- A. 現場表演的網路播出
 - B. 演唱會 DVD 的網路傳輸
 - C. 演場會 CD 的網路傳輸
 - D. 演唱會電視轉播的重播。

二、以下為複選題,共 10 題,每題 2.5 分。

- (A、D) 1、違反防盜拷措施之責任,下面何者是正確的:
- A. 破解電腦程式安裝之序號,有民事責任
 - B. 破解 CD 禁止拷貝之保護裝置者,有民事責任
 - C. 提供電腦程式破解序號給他人者,只有民事責任
 - D. 提供如何破解 CD 禁止拷貝之方法給公眾者,有民刑事責任
- (A、B、D) 2、衍生性數位內容
- A. 如構成改作,亦可獨立受保護
 - B. 如使用到他人著作,應先徵得他人同意
 - C. 只是構成單純之重製
 - D. 必須達到另為創作之程度始構成改作
- (A、B) 3、判斷是否構成抄襲之因素有:
- A. 是否構成實質近似
 - B. 是否有接觸
 - C. 是否具有創作高度
 - D. 是否足以表現出作者之個別性
- (A、B、C、D) 4、未經同意,從他人資料庫中下載部分資料,用以充實自己之資料庫:
- A. 可能違反著作權法
 - B. 可能違反公平交易法
 - C. 可能構成不當得利
 - D. 可能有刑事責任
- (A、B、D) 5、下列哪些是對數位內容授權交易的正確敘述?
- A. 修法增定「申請授權」之機制,可以解決數位內容「孤兒著作」的問題
 - B. 數位內容有搜尋成本高的問題
 - C. 數位內容即是指視聽著作而言
 - D. 由於數位內容的權利歸屬與授權交易資訊往往不明確,造成數位內容授權交易的困難
- (B、C、D) 6、下列哪些方式可以降低數位內容授權交易的成本?
- A. 降低數位內容的授權金
 - B. 採用定型化的授權交易契約

TIPA

- C. 透過著作權仲介團體進行授權交易
- D. 建立數位內容權利登錄資料庫

(A、B、C、D) 7、數位內容交易，可能會涉及的智慧財產權權利有哪些？

- A. 著作財產權
- B. 專利權
- C. 商標權
- D. 著作人格權

(A、B、C、D) 8、下列哪些事項，是數位內容授權契約可能出現的特別約定事項：

- A. 權利瑕疵擔保
- B. 數位內容更新服務
- C. 著作利用人的資格限制
- D. 對第三人侵權行為之監控與訴訟權。

(A、B、C、D)

(或 B、C、D) 9、下列哪些是創用 CC 授權契約使用於數位內容授權交易平台所具有的優勢？

- A. 契約條款淺顯易懂，一般民眾均可瞭解、使用
- B. 契約條款包含有大多數的數位內容著作利用權利
- C. 授權標籤可伴隨著作流通於數位環境
- D. 授權標章可以被網路搜尋引擎所辨識

註：原答案為 A、B、C、D



(送分) 10、如果張愛玲將其小說「傾城之戀」標示「」，則

下列哪些著作利用行為是被允許的？

- A. 將「傾城之戀」拍攝成電影
- B. 將「傾城之戀」的一小章節，列印給學生做上課教學之用
- C. 將「傾城之戀」全文公開於網路上
- D. 將「傾城之戀」與其他小說收編於「近代小說選」內

註：原答案為 B、C、D