

## 智慧財產法院 106 年度民著訴字第 48 號判決

### 「電玩遊戲著作權侵權事件」民事判決

#### 【爭點】

- 一、原告公司是否為「武林群俠傳」遊戲之著作財產權人？
- 二、被告公司發行之「俠客風雲傳」遊戲是否侵害「武林群俠傳」遊戲之語文著作、美術著作？
- 三、原告公司主張被告公司與被告 A 應負連帶損害賠償責任，是否有理由？應賠償之金額為何？

#### 【案件事實】

原告公司主張其於 90 年 8 月 27 日發行「武林群俠傳」遊戲著作（下稱據爭著作），嗣因接獲玩家詢問被告公司於 104 年間發行之「俠客風雲傳」遊戲著作（下稱系爭著作）是否為據爭著作之重製版，經查驗後發現二者具有極高相似性，被告公司甚至以系爭著作是據爭著作的「新置版」作為行銷用語，可見系爭著作係以據爭著作為基礎的抄襲或改作，已侵害原告之著作權，經原告於 105 年 1 月 18 日以律師函通知被告等侵權情事並請求損害賠償，但未獲置理，爰依著作權法第 84 條、第 88 條第 1 項、第 2 項第 2 款、第 3 項、第 89 條及公司法第 23 條第 2 項等規定，請求被告公司及其負責人被告 A 連帶賠償損害、刊登判決書於新聞紙、排除及防止侵害等。

被告公司則以：原告公司並非據爭著作之著作財產權人、系爭著作未侵害據爭著作之著作權等，為其主要之答辯。

#### 【判決見解】

- 一、原告公司為據爭著作之著作財產權人：

原告公司於據爭著作以通常表示著作財產權的方法宣示其為著作財產權人，依著作權法第 13 條規定，推定原告是據爭著作之著作財產權人。又縱使被

告 A 否認與原告係僱傭關係，惟依雙方所訂定的委製合約書，約定原告公司出資聘請被告 A 完成電腦遊戲著作，並約定著作財產權歸於原告公司，依著作權法第 12 條規定，原告公司依契約約定亦享有據爭著作的著作財產權。

## 二、系爭著作侵害據爭著作之語文著作、美術著作：

- (一) 按法院於認定有無侵害著作權之事實時，應審酌一切相關情狀，就認定著作權侵害的兩個要件，即所謂「接觸」及「實質相似」為審慎調查，其中「實質相似」不僅指量之相似，亦兼指質之相似。在判斷圖形、攝影、美術、視聽等具有藝術性或美感性之著作是否涉及抄襲時，在為質之考量時，應特加注意著作間之「整體觀念與感覺」。所稱「整體觀念與感覺」，即不應對二著作以割裂之方式，抽離解構各細節詳予比對，二著作間是否近似，應以一般理性閱聽大眾之反應或印象為判定基準。
- (二) 查被告 A 曾參與據爭著作的開發，且據爭著作有公開上市，是被告等有合理機會閱讀及聽聞據爭著作，已足構成「接觸」。
- (三) 次查，二著作之語文著作達到實質近似程度：系爭著作係有意利用據爭著作劇情框架、角色性格及人物組織關係、主線任務事件之劇情結構、鋪陳次序、場景與角色的聯結互動關係、人物對話內容、武功招式名稱等重要核心部分，作為系爭著作語文部分的創作重點，且其利用據爭著作語文部分的分量，已足以使人產生對據爭著作的聯結，衡諸其利用據爭語文著作的質與量足以達到實質近似程度。
- (四) 再查，二著作之美術著作構成實質近似：「角色造型」、「武器道具」及雕像等美術著作部分，亦與據爭著作高度相似，二者在整體構圖、配色、髮型、臉部特徵、身體姿勢及道具設計特徵等幾乎相同，僅作形似而同的變動，其整體外觀與感覺相同，構成實質近似。
- (五) 綜上，被告等有接觸據爭著作，且系爭著作與據爭著作的語文與美術著作部分構成實質近似，已侵害據爭著作的改作權及重製權。

三、被告公司與被告 A 應對原告負連帶損害賠償責任，及損害賠償額之計算：

(一) 被告 A、被告公司所製作、販售之系爭著作有抄襲據爭著作的語文著作及美術著作，已侵害據爭著作的改作權及重製權，自對原告造成損害，依著作權法第 88 條第 1 項、公司法第 23 條第 2 項規定，被告公司與被告 A 應對原告負連帶損害賠償責任。

(二) 又關於損害賠償額之計算：

1. 原告依著作權法第 88 條第 2 項第 2 款「請求侵害人因侵害行為所得之利益，但侵害人不能證明其成本或必要費用時，以其侵害行為所得之全部收入，為其所得利益」規定，請求被告等損害賠償，於法有據。
2. 因原告於 105 年 1 月 18 日委請律師發函請被告公司停止侵權行為並協商賠償事宜，然於其後原告卻未停止為被告公司銷售系爭著作，就該部分主張被告公司故意侵權而請求損害賠償，實非有據。是本件原告得請求被告公司因侵權行為所得的利益，限於被告公司發送前開律師函前之銷售所得利益。因此，被告公司銷售所得合計為新臺幣（下同）56,903,948 元，扣除被告公司所主張薪資支出 8,308,236 元之必要費用，故被告公司因侵害行為所得利益為 48,595,712 元。
3. 至於被告辯稱原告僅主張部分系爭著作侵害其著作權，自不得逕以系爭著作整體的售價，作為計算損害賠償額的基礎云云。法院認系爭著作與據爭著作均是包括影像、音樂、美術、語文及電腦程式等多個著作結合所呈現的多元著作，而原告主張據爭著作上開美術著作與語文著作部分被侵害，自不得以系爭著作全部所得的利益計算作為被侵害的損害賠償額，而原告既已證明受有損害，且系爭著作侵害據爭著作上開語文及美術著作部分所得之利益如何定其比例實有重大困難，爰依民事訴訟法第 222 條第 2 項規定，審酌被告公司利用據爭著作作為商業目的使用，其利用據爭著作的語文著作與美術著作的質與量概況，對原告電腦遊戲市場的潛在及未來市場的影響

響，及被告公司的銷售數量、區域等一切情況，認被告公司應賠償  
原告之所得利益為 24,000,000 元。

四、關於排除、防止侵害及登載新聞紙部分，原告係分別依著作權法第 84 條、  
第 89 條規定請求，於法並無不合；惟，關於登載新聞紙之範圍，法院則審  
酌被告等係故意侵害原告之著作財產權，及其侵害期間、範圍等情節，認原  
告請求被告等連帶負擔費用，將本件民事最後事實審判決書之當事人、案由  
及主文，以 5 號字體刊載於蘋果日報全國版頭版一日，洵屬有據，而逾此範  
圍之請求，不應准許。