

## 智慧財產法院 106 年度民著訴字第 15 號 「網路遊戲之美術著作侵權」民事判決

### 【爭點】

- 一、系爭著作（共計 60 個）是否具有原創性？
- 二、被告星宇公司發行營運之網路遊戲是否構成侵害原告之重製、散布權？
- 三、被告星宇公司等之侵權行為是否具有故意過失？
- 四、如原告可向被告等請求侵權行為損害賠償，其金額為何？

### 【案件事實】

本案原告傳奇網路遊戲股份有限公司享有「幻想神域」與「狩龍戰紀」遊戲之著作權，發現被告星宇公司於 104 年 6 月發行營運之「Fly High 女神之歌」網路遊戲（下稱被告遊戲）場景、地圖、建築、物品、自然景觀等內容，與原告遊戲之 3D 美術圖像高達 60 件極為相似。被告抗辯部分系爭著作於其他 3D 遊戲場景普遍存有類似造型物件，應不具創作高度，而不具備著作權之創作性要件。另外，被告僅獲中國大陸成都公司（下稱成都公司）授權被告遊戲在臺灣之營運、推廣及宣傳，而研發、更新、技術維護之權仍歸屬於成都公司，被告等於代理遊戲前均經事前評測，本件確實未發現與系爭著作近似之內容，且經原告發函通知，被告即要求成都公司直接移除涉有侵權疑慮之圖像，並獲成都公司回覆「撤除所有侵權內容」，是被告等無侵害系爭著作之故意或過失。

### 【判決見解】

- 一、系爭著作除編號 11，其餘均為著作權法所保護之著作
  - （一）編號 11 所示之 3D 美術圖像「城鎮樓梯」，其外型、紋路、色澤均與一般石磚樓梯無異，無法與前已存在作品有可資區別之變化，而足以表現著作人之個性或獨特性之程度，故不為著作權法所保障之著作。

(二) 附表編號 1-10、12-60 之 3D 美術圖像造型，其設計、材質之表現與色調之安排，已足以展現著作者之個性或獨特性，透過美術技巧的展現，附表編號 1-10、12-37 表現出西洋奇幻風格，而附表編號 38-60 則表現出可愛畫風與狩獵冒險元素，足以展現著作者之美術技巧、獨立思維與個性。準此，附表編號 1-10、12-60 之 3D 美術圖像具有原創性，應受著作權保護。

## 二、法院認定被告遊戲侵害系爭著作

- (一) 兩者外觀實質明顯近似：經法院比對後認定計有 42 個 3D 美術圖像「成立實質近似」，構成著作重製權、散布權之侵害。
- (二) 被告有「接觸」系爭著作之可能：法院審酌兩造均係線上遊戲產業之公司及從業人員，故被告之上游供應商成都公司及被告等因業務及工作所需而接觸系爭著作之可能性極高，況本件被告遊戲曾經原告發函通知有侵權之虞，且業經數度修改，有許多圖像確與系爭著作之相關圖像「成立實質近似」，故實難想像被告之上游供應商成都公司及被告等並未接觸原告之系爭著作，是應可合理推斷被告與上游供應商等均曾接觸系爭著作。

## 三、法院認定本件被告遊戲侵害系爭著作部分，並無侵權故意，但具有過失

- (一) 被告星宇公司在正式代理系爭遊戲前，曾做過評測，且在收受涉嫌侵害原告著作權之通知後，即積極聯繫處理相關事宜，因此被告對於本件被告遊戲侵害系爭著作部分，並無侵權故意。
- (二) 法院認為遊戲產業係屬具有高度侵害著作權風險之行業別，故被告等係線上遊戲之經營業者及相關產業之專業從業人員，自應有防免侵害他人著作權之高度注意義務，且亦具有此能力。被告等縱使於評測時，未發現該遊戲內容涉及侵害原告之著作權，然此僅能說明其未盡到應有之注意義務，尚不得推諉不具侵害原告著作權之過失。是被告等就本件被告遊戲侵害系爭著作部分，具有過失。

#### 四、原告得請求酌定損害賠償額

- (一) 本件被告等對原告造成之損害，因無合理授權金或所失利益等相關證據資料，而難以計算其實際損害額，故原告得依著作權法第 88 條第 3 項前段、民事訴訟法第 222 條第 2 項規定請求法院酌定賠償額。
- (二) 法院審酌 (1) 原告依其自行製作與委外製作之各項成本考量；(2) 幻想神域及狩龍戰紀遊戲中使用之 3D 美術圖形件數分別為 7,327 件、6,028 件，共 13,355 件，而本件經認定侵害系爭著作之圖形為 42 件之所占比例情形；(3) 被告經原告通知後即迅速請上游供應商將大部分涉及侵權之著作刪除或修改；(4) 被告星宇公司於原告指涉侵權期間營運被告遊戲之獲利情形；(5) 原告就其損害之發生與擴大與有過失；(6) 侵權之美術圖形為遊戲背景之建築造型或花草樹木等自然景觀圖形，而非刻劃細緻之人物或表情圖形；(7) 每件圖形呈現之畫面複雜程度高低；(8) 原告提供的形之遊創意科技有限公司外包報價單（總平均之單價每件約 32,628 元）等一切情狀，認總平均每件侵權美術圖形以賠償 2 萬元，42 件侵權圖形合計共 84 萬元為合理。原告逾此部分之請求為無理由，應予駁回。