

經濟部智慧財產局著作權審議及調解委員會

112 年第 2 次會議紀錄

一、時間：112 年 9 月 22 日(星期五)下午 2 時

二、地點：本局 19 樓簡報室

三、主持人：張副局長玉英

紀錄：李家禎

四、出席人員：如簽到簿

五、主席致詞：(略)

六、討論事項：

案由	遊戲怪獸股份有限公司申請審議社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)「公開傳輸-非以使用音樂為傳輸之主要目的：串流形式-收取資訊服務費-非以經營音樂為主要營利之音樂組合(如線上遊戲等)」使用報酬率案，提請討論。
申請審議項目	「公開傳輸-非以使用音樂為傳輸之主要目的：串流形式-收取資訊服務費-非以經營音樂為主要營利之音樂組合(如：線上遊戲等)」： (本局 101 年 12 月 19 日智著字第 10116005801 號函審定) 以相關營業收入之 1.25%計費或播放或觀看總次數乘以 0.35 元計費(A 費率)。 (MÜST 111 年 11 月 28 日新公告費率) 以相關營業收入之 4%計費或播放或觀看總次數乘以 1.12 元計費(B 費率)。
說明	一、查本局前於 101 年 12 月 19 日審定 MÜST 旨揭使用報酬率，依著作權集體管理團體條例(下稱集管條例)第 25 條第 6 項及第 7 項規定，溯及自 99 年 9 月 12 日生效，並自該日後三年內集管團體不得變更費率，利用人亦不得再申請審議，合先說明。 二、依集管條例第 25 條第 1 項規定，利用人對於集管團體訂定之費率有異議時，應備具書面理由及相關資料向本局申請審

議。遊戲怪獸股份有限公司於 111 年 11 月 7 日（申請書到局日）向本局申請審議上開審定之 MÜST「公開傳輸-非以使用音樂為傳輸之主要目的：串流形式-收取資訊服務費-非以經營音樂為主要營利之音樂組合（如線上遊戲等）」使用報酬率，嗣 MÜST 於 111 年 11 月 28 日針對系爭使用報酬率公告新費率，依本局著作權審議及調解委員會 100 年第 5 次會議決議，將繼續審理原費率(A 費率)，新費率(B 費率)納入本案參考，且新費率將依本案審理結果變更。

三、為釐清本案爭點並凝聚雙方共識，本局於 112 年 3 月 16 日召開意見交流會完畢（會議紀錄詳如附件 1），謹將本案主要爭點及雙方意見摘錄重點如下（申請人及 MÜST 雙方意見彙整表詳如附件 2）：

(一)申請人意見：

(1) 申請人為手機遊戲業者，營運「D4DJ 電音派對」之手機遊戲產品，本款遊戲內容係以偶像養成為主，音樂僅作為 BGM(背景音樂)使用，並已提供其與 MÜST 海外姊妹協會(香港 CASH、日本 JASRAC)簽約之相關費率及類別說明申請人適用本項費率。

(2) 系爭手機遊戲實際營運情況摘要如下：

1. 音樂利用之質與量：遊戲本質上屬角色養成遊戲，角色養成內容佔用戶遊玩此遊戲總時間約 75%，音樂僅作為背景音樂進行節奏玩法使用，進行節奏玩法的時間約佔遊戲總時間 15%左右，故申請人主張應屬非以音樂為主的串流服務類別。
2. 營收模式：收費內容皆與遊戲角色養成相關。
3. 利用音樂著作方式：用戶皆是透過串流方式免費取得所有音樂。

(3) MÜST 於申請人洽商授權時未告知有可適用之 A 費率，逕以單一報價方式要求支付使用報酬，申請人嗣後自行發現有 A 費率而主動提出適用 A 費率時，MÜST 卻表示 A 費率

不適用於手機遊戲利用型態；申請人提出申請審議 A 費率期間，MÜST 又逕行公布調漲 B 費率，且仍表示手機遊戲不適用 MÜST 任何已公告費率。申請人主張 MÜST 應提供申請人可依循之費率標準，不應以個案喊價方式收費。

(4) MÜST 新公告之 B 費率僅限於公開傳輸權並不包含重製權，日本音樂集管團體 JASRAC 及 Nextone 之公告費率皆含重製權，MÜST 公告之費率 4% 不僅高於 JASRAC 之同類別費率(2.8%) 且不含重製權，對於利用人來說 MÜST 收費基礎及標準不僅不與利用人溝通，甚至相較於其他已開發國家如日本之收費內容(包含公開傳輸及重製權)實屬不公平，台灣地區的利用人需要負擔更加沉重的公開傳輸權利費率還要額外支付音樂使用的重製費用。

(5) 本遊戲自 111 年 5 月 26 日上市，預估至 112 年 4 月實際總營收約新台幣(下同)350 萬元，如以 101 年核定之 A 費率 1.25% 計算，授權金額約為 4 萬 3,750 元，以新公告之 B 費率 4% 計算為 14 萬元(申請人與 MÜST 111 年協商支付之金額為 15 萬元)。

(二) MÜST 意見：

(1) 原費率(A 費率)僅係適用電腦版的線上遊戲，並不包括手機遊戲，新費率(B 費率)係適用「非以使用音樂為主」的線上遊戲/手機遊戲，申請人為「以使用音樂為主」的手機遊戲業者，不適用本案 A 費率或 B 費率，而應另行報價。

(2) A 費率係適用電腦版的線上遊戲，101 年訂定費率時電腦遊戲已經發展 10 餘年，始有足夠資料可以評估並訂定費率；而手機遊戲自 96 年始在台灣萌芽，107 年才首度突破整體電子遊戲市場之 50%，可知手機遊戲在 A 費率訂定時並不在評估範圍內。

(3) 判斷是否為「使用音樂為主」是以「音樂是否為該款遊戲之主軸」進行判斷，以申請人為例，本款 APP 如無音樂或關掉音樂便無法進行，自然屬「使用音樂為主」。如音

	樂屬遊戲進行因素之一或因應不同情節搭配不同音樂，亦可能屬「使用音樂為主」；如僅使用一首音樂為背景音樂，或音樂關掉亦不影響遊戲進行，即屬「非以使用音樂為主」。 (4) 106 年(2017 年)時，我國 GDP 就已有遠高於鄰近各國之趨勢，以日本為例，西元 2017 年 Q4 之 GDP 為 2.2 時，我國 GDP 就已達 3.7、同年香港為 3.4，亦低於我國，顯見修正系爭 B 費率確有其依據及需求。 (5) 參考亞洲近年遊戲產業蓬勃發展國家之協會對於線上遊戲所訂定之費率，韓國協會 KOMCA(銷售額×5%×曲目比例)、泰國協會 MCT(收入×15%)，由此可知，MÜST 調整費率確有符合國際標準。
提請諮詢事項	本案擬提請諮詢事項如下： 一、參酌當事人雙方提供之資料及說明，手機遊戲是否適用本案費率？MÜST 現行費率是否適當？ 二、本案源起於集管團體與利用人對是否適用本局審定之費率有爭議，本局對於經審定之費率的案件，是否有權以行政解釋決定費率適用之對象，而無須提請費率審議？
結論	一、關於本案費率，經出席委員討論後，結論如下： (一)、本案建議費率如下： 「公開傳輸-非以使用音樂為傳輸之主要目的：串流形式-收取資訊服務費-非以經營音樂為主要營利之音樂組合(如:線上遊戲等)」： 以相關營業收入之 1.25%計費或播放或觀看總次數乘以 0.35 元計費。 (二)、建議智慧局於處分時加註說明適用對象為：線上遊戲、手機遊戲...等不同裝置或平台上以串流形式提供服務之電子遊戲業者。 二、智慧局決定之費率係通案適用於特定之利用型態，惟因特定

	利用型態中個別利用人的實際利用情形亦相當多樣化，無法事先於費率決定中逐一系列，於費率審定後對適用範圍發生爭議時，智慧局應可立於主管機關之地位，依照審議決定內容以行政函釋解釋特定利用人是否屬於某一利用型態而適用特定費率。由於此種解釋並非審議新費率，應無須依集管條例第 25 條第 4 項規定一律提請著審會討論，惟必要時智慧局得諮詢著審會之意見。
--	--