

# 目 錄

第一章	研究動機與目的 .....	1
第二章	研究方法與範圍 .....	3
第一節	文獻探討.....	3
第二節	研究方法與範圍 .....	4
壹	、社會研究方法與歷程.....	4
貳	、技術性規則(technological rule)研究方法 .....	5
第三章	數位時代著作權侵權對產業衝擊與合法利用之關係.....	7
第一節	數位時代著作權侵權對產業之可能衝擊 .....	7
第二節	著作權法之合理使用原則 .....	12
第三節	著作權法保護數位相關著作之意義 .....	14
第四章	數位相關產業著作權侵權與傳統著作權侵權之差異.....	16
第一節	前言.....	16
第二節	著作(財產)權侵害之概念 .....	17
壹	、侵害(抄襲)之概念.....	17
貳	、直接與間接侵害之概念區分 .....	17
參	、英國法上根據著作權限定行為之種類區分所為之直接與 間接侵害.....	19
第三節	侵害行為(抄襲)之認定模式 .....	23
壹	、概述.....	23
貳	、Arnstein 原則.....	26
參	、接近及實質近似方式.....	28

肆、著作權侵害之成立.....	29
第四節    各著作類型之實質近似之具體認定途徑 .....	58
壹、語文學著作 (Literary work) .....	59
貳、音樂著作 (樂曲部分) .....	61
參、視聽著作.....	63
肆、電腦程式著作.....	63
第五章    著作權侵權對產業衝擊之質性實證分析 .....	77
第一節    四大產業發展概況 .....	77
壹、音樂及錄音產業.....	77
貳、視聽產業.....	81
參、軟體產業.....	86
肆、出版產業.....	89
第二節    個案訪談.....	93
壹、音樂及錄音產業.....	93
貳、視聽產業.....	100
參、軟體產業.....	114
肆、出版產業.....	130
第三節    跨個案分析 .....	147
壹、公司基本資料.....	147
貳、機制與公司之因應措施.....	163
參、著作權侵害情形與侵害方式 .....	179
肆、著作權侵害對於產業及廠商之影響 .....	185
伍、建議.....	196

第六章	著作權侵權對產業衝擊之量化調查與分析 .....	201
第一節	產業量化調查 .....	201
壹、	問卷設計與發放名單蒐集準備 .....	201
貳、	問卷發放數量與方式.....	204
參、	問卷追蹤情形.....	205
肆、	問卷繳回情形.....	208
第二節	回收廠商的樣本敘述 .....	208
壹、	成立年份.....	209
貳、	公司規模.....	211
參、	研發費用 .....	215
肆、	產業類別分配.....	217
伍、	有無進行國外先進廠商投資、營運合作 .....	217
陸、	各產業受侵害情形.....	222
第三節	廠商對著作權衝擊產業的回應 .....	230
第四節	不同情境廠商對著作權衝擊產業的分析 .....	252
第七章	數位時代之著作權侵權對產業衝擊造成各個層面影響之類 型評析 .....	261
第八章	從產業觀點看我國著作權法律規定及侵權救濟實務問題之 檢討 .....	272
第一節	侵害行為類型宜更明確 .....	272
第二節	本法所明文列舉之專有權利宜迅速因應社會與產業 需求.....	272
第三節	法院不宜以其未能證明因損害發生而拒絕請求 .....	273

第四節	損害與侵害行為間須具相當因果關係 .....	274
第五節	行為須不法 .....	274
第六節	侵害人須具責任能力 .....	275
第七節	須有故意或過失 .....	275
第九章	結論與建議 .....	277
第一節	研究結論.....	277
壹	、實證分析方面.....	277
貳	、著作權侵權法制方面.....	290
第二節	研究建議.....	292
附錄：	問卷與訪談資料整理 .....	295
附錄一：	質性訪談問卷 .....	295
壹	、音樂及錄音產業.....	295
貳	、視聽產業.....	299
參	、軟體產業.....	303
肆	、出版產業.....	307
附錄二：	量化問卷.....	312
參考文獻	317	

## 第一章 研究動機與目的

近年來數位技術進步，日新月異。如較深層觀察，由於時空壓縮，時空虛擬，讓「人」與「人」、「人」使用「物」之關係，產生不同於傳統社會之使用器物或溝通之管道，是以難免產生經濟、社會、倫理及法律等方面之衝突或爭議。面對此一新興媒體環境，著作權侵權之行為、型態及問題，自有些特徵異於傳統方式，過去重製技術，是從抄寫、印刷、錄影音到現代數位儲存技術，不論是形式、速度、數量及重製品質顯有不同，因此其對著作權人之權益侵害，更形嚴重。其中法律規制措施方面，特別是著作權之衝突或爭議，於國內外均受到高度之注意，正努力尋求適當解決之道，有關數位時代產生音樂、視聽著作受到大量傳輸及利用導致著作權之糾紛，在許多國家（例如美國、澳洲、荷蘭），亦浮現若干問題及爭議。如何防止侵權活動，因創作人、媒介與利用者之利益不盡相同，甚至存在高度衝突，故其間始終存有爭議。因此，對於數位時代裡著作權侵權對產業之衝擊，值得深入研究。

近來發生盜版行為，例如據聯合財團法人電影及錄影著作保護基金會 (FVWP)對外宣稱，在 2004 年電影及錄影著作保護基金會行動中，在台灣查獲一千七百七十五台燒錄機、佔美國電影協會(MPA)在亞太區查獲的百分之五十六。在軟體產業方面，根據台灣商業軟體聯盟 (BSA) 統計顯示，在 2004 年 1 月至 9 月間，台灣在網路上的軟體侵權行為，比 2003 年成長了 230%，而透過點對點 (P2P) 交換軟體的盜版行為，更是大幅增加了 770%。就語文著作觀之，網路創

作與電子書平台亦為出版產業所重視之一塊市場，如何保障數位內容作者及數位內容提供者之權益，亦屬值得關切之重點。

上述盜版等負面現象，是社會上難免之偏差行為，不容否認其難以完全根絕盜版之侵權行為。祇能努力宣導及執行保護著作權，以杜絕盜版。我國也值得從產業觀察，所以我們希望收集產業資訊及著作權法對代表意義之產業之衝擊程度及影響層面進行調查及研究，檢討數位時代之著作權侵權對我國產業可能產生衝擊，並提出法制及實務之建議，找尋著作權人、技術廠商與消費者等之衝突原因，以及探究可能達成之「三贏」或「多贏」之立法政策與原則，以期著作權法成為數位技術進步之促進者或協助者，而非是障礙物之麻煩製造者，增添著作權人與利用人間之衝突，減少因侵權對產業可能造成之衝擊，以供政府研擬相關制度設計及實務運作上之參考。

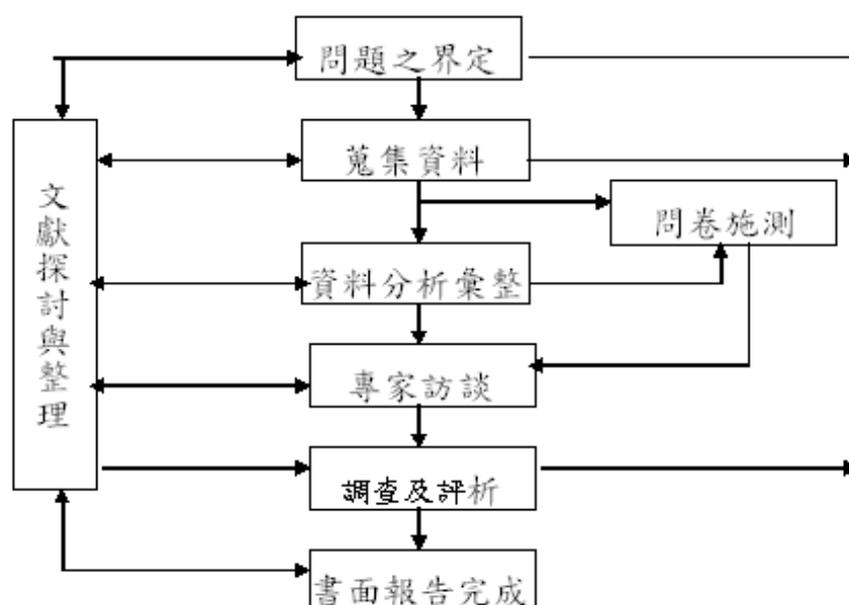
## 第二章 研究方法與範圍

### 第一節 文獻探討

本研究先就著作權侵權對於產業可能衝擊之法制與實務運作問題相關資料進行蒐集與整理，擬採文獻分析、問卷調查及專家訪談等研究方法，就研究大綱所列之相關問題進行比較分析研究。

質化與量化的研究，在社會研究法中均受到重視，以質化研究之目的，為建立研究理論架構及解決問題之模式，以量化研究，則係為檢證理論之可行性。又問題檢討及建議之提出需要有客觀之實證調查。本報告擬採質量研究方法相互運用，以期達成本研究之目標。細言之，先以文獻及資料收集為出發點，進行國內相關數位產業之問卷調查及專家訪談，進一步發掘問題，最後試提出研究結論及建議。

#### 研究流程



## 第二節 研究方法與範圍

### 壹、社會研究方法與歷程

運用科學方法收集及分析社會事實，以解釋數位時代之著作權侵權與產業衝擊之社會現象間之關係。

#### 一、 規劃（五項步驟）

1. 選定研究題目。
2. 初步探索：
  - (1) 收集相關文獻（新聞紙、期刊雜誌、檔案資料、前人研究成果等）。
  - (2) 諮詢相關問題專家。
  - (3) 挑選典型案例為觀察個案：是否先採個案研究(case study)，以先瞭解研究問題。
3. 成立假設（侵權對產業衝擊之可能因素提出假設想法）：  
函數式（如果 A 高，則 B 高）  
差異式（A 不同，則 B 不同）  
探求假設之對或錯
4. 理論解釋與澄清概念（為何 A 對 B 產生衝擊）（A、B 等變項概念之意義界定）（操作定義）。
5. 研究策略：
  - (1) 研究設計：社會調查法(social survey)（敘述性或解釋性調查，是否探討其因果關係決定）。

- (2) 確定如何測量變項（哪些事實作為變項指標）。
- (3) 測量層次（定類、定序、定距、定比測量層次）。
- (4) 界定母體與決定抽樣的步驟。
- (5) 統計分析（敘述統計法與推論統計法）。

## 二、執行（小規模的先導研究(pilot study)、修改計畫與否、大規模研究）

收集資料方法：訪問法（設計問卷、固定或自由答題、郵寄或當面自填或當面或電話詢問之對答）、觀察法、檔案資料。

整理資料：校對(editing)收集資料有無錯誤與編碼(coding)（將資料作簡明的紀錄與分類）。

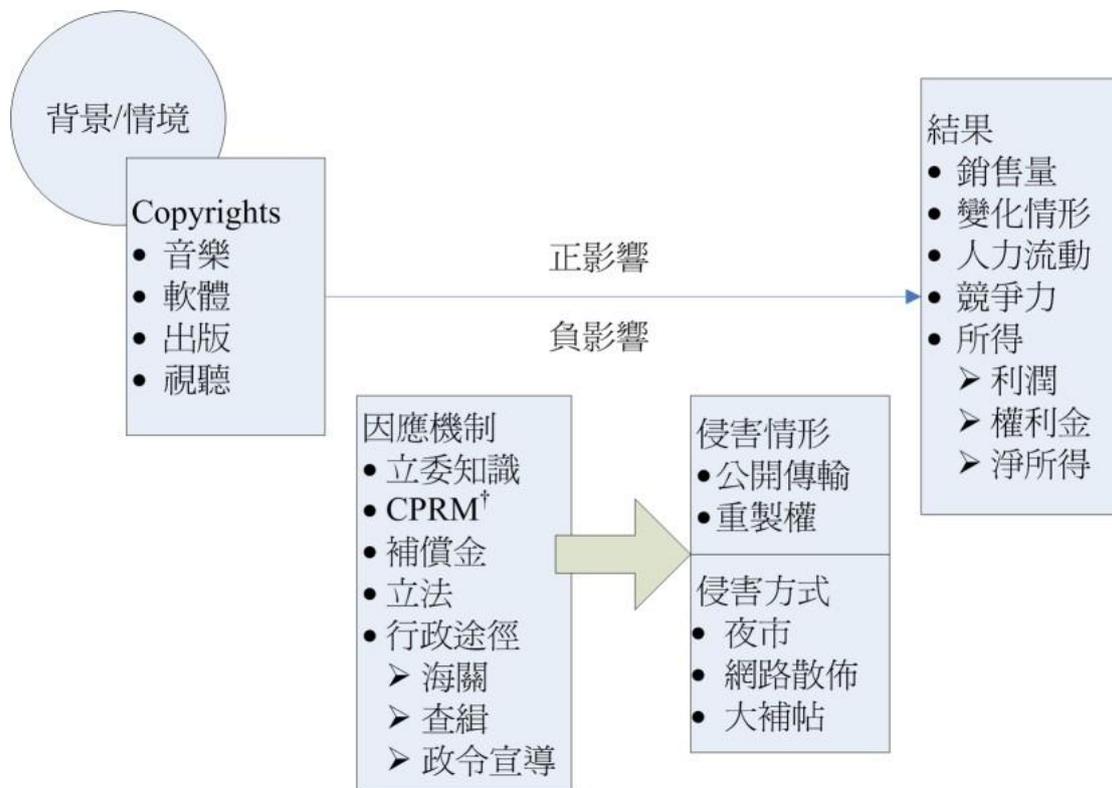
## 三、總結（統計分析、檢驗每項變項之測量信度與效度、解釋研究結果（變項與變項間之關係）、研究之理論或實際貢獻、提出新的研究題目）。

## 貳、技術性規則(technological rule)研究方法

相較於一般 science base 研究方法，本文欲採取之研究方法為技術性規則(technological rule)研究方法。亦即，企圖去探討同樣情況、同樣措施，對不同的情況造成如何不同的影響。

若套入本計畫欲討論之主題，所謂不同的情況即區分四種產業作為探討目標：音樂及錄音著作產業、視聽著作產業、電腦程式著作產業、及語文著作產業，並就此四種產業的創新性高低、資源多寡、產業成長性高低再做區隔。控制同樣情況、措施的標準則在於找出著作

權受侵害的情形（如受侵害的權利類型，是有形的重製還是無形的公開再現）、受侵害的方式（如是在夜市販賣還是以 MP3 方式銷售）、立法（如光碟條例）或行政上（如光碟查緝小組或其他行政措施）之關鍵措施。最後在四種產業中，尋找出在該特定情況、措施下，其產業因著作權侵權而受衝擊的影響程度為何。茲以下圖表示：



### 第三章 數位時代著作權侵權對產業衝擊與合法利用之關係

#### 第一節 數位時代著作權侵權對產業之可能衝擊

數位技術衍生之產品(如數位相機、MP3、數位影音光碟、數位電視)，逐漸進入我們的生活之中。近年來數位技術進步，日新月異。如較深層觀察，由於時空壓縮，時空虛擬，讓「人」與「人」、「人」使用「物」之關係，產生不同於傳統社會之使用器物或溝通之管道，是以難免產生經濟、社會、倫理及法律等方面之衝突或爭議。其中法律規制措施方面，特別是著作權之衝突或爭議，於國內外均受到高度之注意，正努力尋求適當解決之道。

近來美國娛樂公司因深受網路盜版之侵害，透過法律訴訟及遊說國會制定更嚴格之法律或限制規定，藉以阻止透過網際網路非法傳送受到著作權法保護之檔案，並且說服管理者採取必要之反盜拷技術建置於某些未來數位設備（例如數位電視）。如此發展，顯示美國數位娛樂業者對於二十世紀末增修數位千禧年著作權法對於數位盜拷或數位技術最新發展，仍存疑慮，為確保其著作權，不得不採取必要法律策略。

不過，美國最大電腦製造商戴爾（Dell Inc.）之執行長 Kevin Collins 建議國會及聯邦法律應避免制定有關限制消費者使用電腦或其他設備聆聽數位音樂及看電影之法律。其雖反對數位檔案之非法交易，但其建議娛樂業應緊密與技術廠商合作建立新的音樂及電影傳送消費者之營業方式（to build new businesses delivering music and

movies to consumers)。其中尚有很多建立不同標準及鼓勵創新各種傳送數位內容或娛樂給消費者之管道，而非一味構築人工接近使用之障礙。<sup>1</sup>

有關數位時代產生音樂、視聽著作受到大量傳輸及利用導致著作權之糾紛，不只是在美國，近年來在其他國家（例如澳洲、荷蘭<sup>2</sup>），已浮現若干問題及爭議。例如檔案交換之巨人(the file-swapping giant) Kazaa 在澳洲的訴訟，因為 Kazaa 使其利用者在未給付權利金之情形下，每月下載檔案高達三十億筆，並自由交換歌曲、音樂及電視節目，因而引起著作權侵權（copyright infringements）訴訟。此案雖澳洲唱片業對其凍結資產請求遭到法院拒絕，但具有指標意義的著作權盜版爭議，仍在進行中。問題是新興的著作交換平台之服務提供者是否該負著作權之侵權（可能是直接、間接或輔助侵害）之責任，頗值得從產業觀點詳加探究。因為在著作權人、服務提供者與利用者間尚難取得多方滿意之公平合理解決方案。此時有人會說軟體開發者不必直接對其利用者之行為負責，如同 Xerox 不能因使用其機器影印而遭到責難，甚至有人揚言這種爭議，唱片業在世界上絕無法獲勝（The record industry has never won this argument anywhere in the world）。<sup>3</sup>如 2004 年 8 月美國第九巡迴上訴法院即就 Grokster 公司與 StreamCast Networks 公司所建立之 Morpheus 檔案分享軟體(file-sharing computer networking software)，判決其透過網路，利用點對點方式(peer-to-peer)

---

<sup>1</sup> See [http://news.findlaw.com/ap/ht/1700/3-3-2005/20050303010006\\_17.html](http://news.findlaw.com/ap/ht/1700/3-3-2005/20050303010006_17.html) , visited 2005/3/4.

<sup>2</sup> Kazaa already has one major court victory under its belt, with the Dutch Supreme Court ruling in December 2003 that the network's Netherlands division cannot be held liable for copyright infringement, ([http://news.findlaw.com/ap/f/1310/3-4-2005/20050304070011\\_42.html](http://news.findlaw.com/ap/f/1310/3-4-2005/20050304070011_42.html) , visited 2005/3/5).

<sup>3</sup> See [http://news.findlaw.com/ap/f/1310/3-4-2005/20050304070011\\_42.html](http://news.findlaw.com/ap/f/1310/3-4-2005/20050304070011_42.html) , visited 2005/3/5.

提供使用者分享檔案之行為，未侵害視聽著作與音樂著作之著作權<sup>4</sup>，並不對此負有輔助侵害(contributory copyright infringement)與替代履行之著作權侵害(有譯為代理侵害)(vicarious copyright infringement)責任。<sup>5</sup>2005年11月Grokster公司在與美國唱片工業協會、美國音樂出版協會達成的和解中，Grokster同意停止提供其軟體下載服務。換言之，有關提供網路檔案交換程式(peer to peer, P2P)軟體讓使用者免費交換音樂的Grokster公司，在娛樂產業的訴訟壓力下，2005年11月7日關閉其檔案共享服務，並同意支付五千萬美元，以就侵害影視音樂版權案達成和解。娛樂業認為，對於為遏止檔案分享風潮而正進行的相關訴訟案中，這項和解不啻是里程碑。業界希望Kazaa、Morpheus與LimeWire等提供類似服務者也能步上Grokster的後塵。<sup>6</sup>此外，根據網路監測系統公司「大香檳」執行長迦蘭指出，在線上獲取音樂的總量中，合法下載音樂者佔不到一成。而保守估計，非法獲取的音樂每月逾十億首，美國唱片協會則認為此數據應達三十億。

7

網路音樂及手機音樂等線上音樂市場中，社會還是有樂觀的發展或預期，例如參考IFPI國際總會代表全球超過1400家唱片公司發布2005年數位音樂市場研究報告，認為2005年將會是數位音樂市場蓬勃發展重要年度。因為2004年在美國與歐洲喜愛音樂的消費者，下載量已超過2億首，遠超過2003年僅有二千萬首之數量。唱片公司

---

<sup>4</sup> Grokster Wins Peer-to-Peer Battle, The Internet Newsletter, September 10, 2004, <http://web.lexis-nexis.com/universe/> (visited 2005/3/6).

<sup>5</sup> See Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. v. Grokster, Ltd., 380 F. 3d 1157 (2004 U.S. App.), <http://web.lexis-nexis.com/universe/> (visited 2005/3/6).

<sup>6</sup> <http://www.epochtimes.com.tw/bt/5/11/9/n1113308.htm>(visited 2005/11/23).

<sup>7</sup> <http://www.epochtimes.com.tw/bt/5/11/9/n1113308.htm>(visited 2005/11/23).

投資數億元於線上音樂市場，首次於當年從數位音樂之銷售獲得重大收益。Jupiter 市場分析估計數位音樂市場在 2004 年市值 3.3 億美元，預計在 2005 年將達到雙倍以上之價值。其報告總結此一發展成果，合法音樂網站於 2004 年呈現四倍成長，目前已超過 230 家。音樂曲目的提供較去年成長兩倍，已達到 100 萬首歌曲。超過 2 億首單曲付費歌曲被下載，較去年成長十倍以上。消費者願意購買線上音樂之態度大幅提高。<sup>8</sup>

近來發生盜版行為，例如據聯合財團法人電影及錄影著作保護基金會 (FVWP) 對外宣稱，在 2004 年電影及錄影著作保護基金會行動中，在臺灣查獲一千七百七十五台燒錄機、佔美國電影協會 (MPA) 在亞太區查獲的百分之五十六，而 2005 年自 1 月 4 日起進行的取締行動，則查獲超過五十台燒錄機。又如美國電影協會和台灣的檢警調單位配合，結果一個月時間就查獲六萬八千多張盜版 CD-R 及 DVD-R 和超過五十台燒錄機，並移送未經許可製造盜版光碟活動十二人。<sup>9</sup>在軟體產業方面，根據台灣商業軟體聯盟 (BSA) 統計顯示，在 2004 年 1 月至 9 月間，台灣在網路上的軟體侵權行為，比 2003 年成長了 230%，而透過點對點 (P2P) 交換軟體的盜版行為，更是大幅增加了 770%。BSA 並指出，目前常見的網路盜版行為，包括 P2P 交換軟體、網站銷售、電子郵件銷售、FTP 檔案傳輸、序號破解檔案提供等。<sup>10</sup>

此外，就語文著作觀之，網路創作與電子書平台亦為出版產業所

---

<sup>8</sup> <http://www.ifpi.org.tw/news/0120> 總會/IFPI 新聞稿\_國際唱片業看好數位音樂市場%20 合法授權將是發展關鍵\_940120.htm (visited 2005/3/5).

<sup>9</sup> 中央社記者陳蓉台北三日電，引自 <http://www.epochtimes.com/b5/5/2/3/n803183.htm> (visited 2005/3/5) .

<sup>10</sup> 查緝網路侵權鎖定 P2P、FTP，2005 年 2 月 23 日聯合新聞網記者何佩儒台北報導，引自 <http://tw.news.yahoo.com/050223/15/1iusq.html> (visited 2005/3/6).

重視之一塊市場，如何保障數位內容作者及數位內容提供業者之權益，亦屬值得關切之重點。於 2000 年 3 月 14 日時，美國知名的恐怖小說家 Stephen King 將他的作品 *Riding the Bullet* 以純粹電子書而無實體書出版方式，供讀者直接於網路上下載，下載費用為每份 2.5 美元，而在該電子書發表後的短短的四十八小時內，該電子書即已被下載了五十萬次<sup>11</sup>，出書的出版社和承銷的網路書店，以及提供書本下載技術公司的伺服器，都由於下載人數太多，導致網路塞車跟當機<sup>12</sup>。而需要克服的問題是，如何能確保讀者每次下載時僅下載一份，以及就其所下載的每一份付費。不久之後，Stephen King 再度於同年 7 月 24 日將其新作「植物」上載於網路，並採取每章一美元但由讀者自由付費方式於網路上出版，然而，在提供下載第一章時，卻僅有 76% 的讀者有按照規定繳交下載費用，至提供下載第二章時，付費者已降至 70% 以下<sup>13</sup>，因此作者決定中途停止此種出版方式，而有按照規定繳交費用的讀者則抱怨，他們已經給付美金七元，換來的卻是沒有結局的 E-Book<sup>14</sup>。事實上，在 Stephen King 第一本電子書發表時，曾就該電子書使用 40-bit 的加密技術以期防止他人重製，然而此舉並未奏效，該項加密技術仍被駭客於幾小時之內破解，並且使得該書在未經授權的許多網站以及聊天室中均可取得，而其傳輸範圍廣及全球<sup>15</sup>。

此些負面現象，社會上是難免之偏差行為，不容否認其難以完全根絕盜版之侵權行為。祇能努力宣導及執行保護著作權，以杜絕盜

<sup>11</sup> Jason Cohen, *Endangered Research: The Proliferation of E-Books And Their Potential Threat To The Fair Use Clause*, 9 J. INTELL. PROP. L. 165 (2001), <http://international.westlaw.com/welcome/WestlawInternational/> (visited on 2005/3/4).

<sup>12</sup> 參閱侯吉諒，數位文化，2002 年 6 月，第八十二頁。

<sup>13</sup> Jason Cohen, *supra* note ~~11119~~, at 165.

<sup>14</sup> 參閱侯吉諒，前引註 ~~121210~~，第九十一至九十二頁。

<sup>15</sup> Jason Cohen, *supra* note ~~11119~~, at 166.

版。不過長期而言，我們仍期待有更好著作權保護環境及尊重他人著作權之修養。

上述類似的問題、爭議或樂觀預期等現象，在我國也值得從產業觀察，所以我們希望藉此研究，找尋著作權人、技術廠商與消費者等之衝突原因，以及探究可能達成之「三贏」或「多贏」之立法政策與原則，以期著作權法成為數位技術進步之促進者或協助者，而非是障礙物之麻煩製造者，增添著作權人與利用人間之衝突，減少因侵權對產業可能造成之衝擊。

## 第二節 著作權法之合理使用原則

著作權法並非專以保護著作權人之利益為目的，其乃藉保障著作權人之權益而達促進文化發展之終極目的，且著作人於創作其著作時亦常以前人之創作為基礎，因而不能因著作權人之保護而完全剝奪他人使用其著作之機會，否則文化水準將無法提昇。著作權法之終極目的既在於促進國家文化之發展，為達此一終極目的乃賦與著作人就其本身之創作享有著作權，以保障其經濟利益及其他權益，俾對其所為文化上貢獻有所回饋並誘發其繼續創作之動機。著作人之創作每非著作人所獨創，其或多或少受他人或前人之啟發與影響，且學術文化發展之促進，後人亦有使用其著作之必要，因此，著作權實具社會性與公共性，不宜由著作權人所完全獨占。著作權法乃鑒於著作權具有承先之性格與啟後之任務，遂以各種制度於一定條件下試圖調和著作人個人利益與社會公共利益，合理使用原則即為一例。

合理使用原則既為調和著作人個人利益與社會公共利益而為著作財產權之一種制約，本法於第四十四條以下乃稱之為著作財產權之限制，列舉數種著作財產權限制之情況，並於第六十五條第二項例示四種是否符合合理使用之補充性判斷標準。惟查本法之立法體例，於第四十四條以下列舉著作財產權限制之情況與德日立法例較為接近，於本法第六十五條規定合理使用之判斷標準一點，又與美國立法例相似，可謂係兩種立法例之融合。

美國法院長久以來即以合理使用為由，容許一些本應構成著作權侵害之著作使用行為，以免嚴格適用著作權法之結果反而扼殺本為著作權法所鼓勵之創造活動，此即合理使用原則。此原則係美國法院基於衡平觀念，累積歷年判例所逐漸形成，在多數著作權侵害訴訟中由被告提出作為抗辯，直至 1976 年美國現行法，始為實定法所明定，惟此實定法之明文承認僅係重申性質，並非改變、限制或擴張判例法所發展出來之合理使用原則，因此於探討合理使用原則時，尚須參考 1978 年以前之判決。

美國現行聯邦著作權法，除於第一〇七條明文承認合理使用原則並例示四種判斷合理使用之考量因素外，並於該法第一〇八條至第一一九條列舉十餘種著作權限制之情形，此即法定豁免（statutory exemptions）原則。

美國聯邦著作權法第一〇七條規定：「雖有第一〇六條之規定，惟其目的係在於，例如批評、評論、新聞報導、教學（包括為供教室使用之複數重製）、學術或研究之目的而合理使用他人享有著作權之著作，不構成著作權之侵害。在某一特定案件中決定該使用是否構成

合理使用，應該考量之因素包括該使用之目的與性質，包括係為商業目的抑或非營利教育目的。被使用著作之性質。被使用部分占被使用著作全部之質(substantiality)量(amount)關係。該使用對被使用著作之潛在市場或價值之影響。」該條規定可供我國法第六十五條第二項之解釋之參考。

### 第三節 著作權法保護數位相關著作之意義

本計畫在邀請廠商接受個案訪談時，曾經遭遇部分廠商拒絕受訪；於量化問卷電話催交時，亦有許多廠商拒絕填寫問卷。此現象顯示，或許有部分廠商對於著作權保護此議題並不關心，未對於此部分特別投注心力，或是認識不深。實際上，著作權法對於著作權人之保護，在經濟上、文化上及社會生活利益上，均有其必要性與妥當性。在經濟上，著作權法能保護著作權人免於遭受因著作權侵害所造成之損失，使著作權人能利用其著作權，透過授權或著作權讓與，創造最大經濟利益，甚至在其身後五十年使其子孫依舊享有著作權所創造之經濟上利益。在文化上，透過著作權法保護著作權人，能使著作權人享有姓名表示權、公開其著作之權利及禁止他人不當改變其著作，使著作權人能夠有更好的創作環境，並進而促進文化發展。不過，也有認為，法律過度保護著作權人的結果，可能反而造成妨礙文化發展、阻礙文化進步之結果，因此，就社會生活利益層面觀之，亦可以透過本計畫之研究，嘗試觀察在公益與私益之間如何適度調和，並重新思考法律對於著作權人保護的必要性與保護程度的妥當性，究竟其意義

何在。

## 第四章 數位相關產業著作權侵權與傳統著作權侵權之差異

### 第一節 前言

著作權侵害乃指無合法抗辯理由而加害著作權人依著作權法所享有之排他性權利。<sup>16</sup>惟著作權乃屬無體財產權，其侵害究與有體物之受侵害有所不同；且著作權亦與商標權、專利權等工業財產權有殊，其保護並不以客觀的新穎性、識別性之存在為必要。是故，苟非抄襲他人之著作，縱兩者已達雷同之程度，亦純屬巧合而已，仍受著作權法之保護。惟抄襲之認定，我最高法院八十一年度台上字第三〇六三號判決謂其要件有二，即接觸及實質相似，至於何謂抄襲，何謂接觸，以及何種近似構成實質近似，則語焉未詳。按接近及實質近似乃美法院認定著作權侵害之兩項必備要件，<sup>17</sup>其實質內容如何，美國法院、學者及律師對之有詳盡而完整之探討，今我國最高法院既採納此種認定方式，本文擬介紹美國、英國及歐體法制，俾供比較分析。

數位化時代之著作權侵害，其認定除前述之要件外，尚須考量網路上之著作使用型態、重製概念之擴張、散佈概念之界定、網路傳輸之容易與無遠弗屆等特殊問題，以及傳統合理使用抗辯之調整問題。

---

<sup>16</sup> William F. Patry, *Latman's The Copyright Law* 189 (6th ed.1980).

<sup>17</sup> Arthur R. Miller & Michael H. Davis, *Intellectual Property Patents, Trademarks, and Copyright In A Nutshell* (Hereinafter cited as Miller & Davis) 331(1983).

## 第二節 著作（財產）權侵害之概念

### 壹、侵害（抄襲）之概念

著作財產權之侵害（抄襲）以有侵害行為存在為前提，亦即須以他人未經著作財產權人之同意或授權而行使或授權他人行使著作財產權為必要，<sup>18</sup>惟此並非謂侵害人須完全逐字或原原本本地重製或公開演出他人著作才構成抄襲，而是只須侵害人所重製、公開上映或公開演出之著作確係模仿（copy）<sup>19</sup>自著作權人之著作，且達實質近似之程度，即足以構成侵害行為（抄襲），蓋著作權乃保障著作之表達方式不被抄襲，而非僅保障其免於被完全逐字抄襲而已。

另外，所謂抄襲在此乃指廣義，因此，並不以違法重製他人著作為限，舉凡違法公開上映、公開演出、公開播送或改作他人之著作，亦為此處之抄襲概念所涵蓋。<sup>20</sup>因而，縱侵害人所公開演出之著作或所公開上映之視聽著作與著作權人之著作並非逐字相同，只須兩著作乃實質近似且係模仿自原告著作即足以構成抄襲。

### 貳、直接與間接侵害之概念區分

著作權侵害，除上述之直接侵害外，尚有間接侵害之類型，而後者在數位著作權之侵害取締上益為重要，然我國著作權法僅規定直接

---

<sup>18</sup> J. Hazard, Copyright Law In Business And Practice 7-3 (1989) .

<sup>19</sup> 抄襲本非法律用語，惟我國實務界及學者常以之泛指侵害行為，本文從之，至於模仿，於本文乃指廣義之抄襲，必模仿他人著作中受保護之成分且達實質近似程度始構成抄襲。

<sup>20</sup> M.B.Nimmer & D. Nimmer, Nimmer on Copyright A Treatise on the Law of The Protection of Ideas (hereinafter cited as M.B.Nimmer, Nimmer on Copyright) Volume II 8-27 (28th ed. 1991)

侵害類型，而間接侵害則須根據民法第一八五條第二項之侵權行為造意人及幫助人規定加以認定責任有無，有失狹隘。

英國法上著作權侵害有直接侵害(primary or direct infringements)與間接侵害(secondary or indirect infringements)之分，前者乃指未經著作權人授權而從事或授權他人從事本法所限定專屬於著作權人之行為(restricted act)的行為；後者乃指涉及侵權重製物之行為及其他行為，此時須行為人須知悉，或有理由相信，有直接侵權情形的存在，因此與直接侵害乃採無過失責任者不同。著作權之間接侵害大體上可分為以下數種類型：(1)提供製造侵權重製物之工具或方法；(2)允許供公眾娛樂之場所被使用來演出某著作；(3)提供器具以表演、演出、上映某著作等。所謂提供製造侵權重製物之工具或方法，乃指任何人未經著作權人之授權，並知悉或理應知悉其乃用以製造侵權重製物而(a)製造；(b)輸入；(c)在營業(business)中持有；(d)出售或出租或為出售出租而提供或展示，任何特別設計或改裝以製造該著作(that work)之侵權重製物之物品者乃屬間接侵權行為人。<sup>21</sup> 所謂營業，包括貿易(trade)或職業(profession)，而且因本規定乃使用「該著作」一語，故一般用以重製之機器，例如影印機、錄音機，並不屬之，而是專指模子(moulds)等用以重製特定著作之物品。<sup>22</sup> 有關文學、戲劇或音樂著作，允許供公眾娛樂之場所被使用來演出該著作者，亦屬間接侵害，除非其有合理理由相信該表演不構成著作權之侵害。<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> 英國一九八八年著作、設計與專利法 (hereinafter cited as C.D.P.A. 1988), s. 24.

<sup>22</sup> Copinger and Skone James on Copyright (13th ed. 1991), p. 242.

<sup>23</sup> C.D.P.A. 1988, s. 25.

## 參、英國法上根據著作權限定行為之種類區分所為之直接與

### 間接侵害

為根據著作權限定行為之種類有體系地介紹直接與間接侵害之概念，本節試以英國法為例來加以闡釋。英國著作權法並未如我國著作權法將著作財產權明文區分為數項分支權利，而僅於現行 1988 年法第十六條規定著作權人有於英國國內從事下列行為之排他性權利（此些行為稱為著作權限定行為）（acts restricted by the copyright）：重製其著作；向公眾發行其著作重製物(copies)；公開表演(perform)、上映(show)、上演(play)其著作；廣播其著作或將其著作於有線節目服務系統播送；改作其著作或對其著作之改作物為上述之行為。大體上，著作權限定行為可被區分為有關重製或改作的行為（有形體）及表演或廣播等瞬間暫時行為（無形體）兩大類。

#### 一、有關重製(reproduction)與改作的權利（有形體）

##### （一）直接侵害：重製

依現行 1988 年法之規定，所謂直接侵害乃指未經著作權人之授權而從事，或授權他人從事，著作權人依本法所擁有排他權之下述行為：(1)重製(copy)各類之著作；(2)向公眾發行各類著作之重製物(copies)；(3)改作文學、戲劇及音樂著作或對改作著作為上述所列之行為。此外，該法更特別規定，上述行為不論係直接或間接為之，亦不論其係就著作之全部為之或就其實質部分為之，皆屬專屬著作權人

之行為。

所謂重製(copy)，就文學、戲劇、音樂、美術著作而言，乃指以有形方式重製該著作，例如以電子媒介儲存該著作(包括以電腦儲存及以數位化方式儲存)、將美術著作由平面與立體互相轉換；就電影、電視廣播、有線節目而言，重製該撥放內容，包括將該著作中的任何影像(any image)的全部或實質部分製成相片的行為；此外，所謂重製亦包括將各種類別著作以暫時的(transient)方式加以重複製作的行為。<sup>24</sup>

此外，改作若未獲著作權人的同意或授權，亦構成直接侵害，例如將文學著作改作成戲劇著作、將文學著作翻譯成其他文字、將電腦程式轉換成其他電腦語言等。

最後，現行法雖未明文規定，但將錄音物、電影、廣播、有線節目加以作成實質近似的錄音物或電影，應亦構成著作權的直接侵害。

## (二) 直接侵害：公開發行重製物、出租、出借

在英國法上，首次對公眾公開發行著作之重製物，若未得著作權人的同意，則構成直接侵害。此規定原本與真品平行輸入的問題無關，然歐體傾向認為，重製權不應因重製物在歐體外散佈而耗盡，因此，自歐體外將真品平行輸入歐體內，將構成直接侵害。為貫徹此一見解，現行法已在 1996 年修改，規定將真品自歐體外輸入並銷售的行為，屬於首次對公眾公開發行著作之重製物的行為，因此，須獲得著作權人之授權方可。

---

<sup>24</sup>. C.D.P.A. 1988, s. 17.

此外，為提供較可能被侵權而無有效防治對策的著作之著作權人較佳的回報，現行法賦與錄音物、電影及電腦程式出租權(即散佈權在此方面不因第一次銷售而耗盡)，而歐體有關出租、出借及相關權利準則對此加以擴張，因而，現行法在 1996 年修正，而根據第十八條 A 之規定，賦與文學、戲劇、音樂、大部分的美術著作、電影、錄音物出租及出借權。

### (三) 間接侵害：從事侵權重製物之交易

依英國現行法第二十三條之規定，任何人未經著作權人授權而(a)因營業而持有；(b)出售、出租或為出售、出租而提供或展示；(c)於營業中公開展示或散布；或(d)雖非於營業中散布，惟其散布已達有害著作權人之程度，其知悉或理應知悉(或有理由相信)為侵權重製物之物品。此外，任何人非基於個人或家庭使用之目的而將其知悉，或理應知悉，為侵權重製物輸入英國者，亦屬著作權之間接侵害。

## 二、有關表演、廣播與有線播送的權利（無形體）

### (一) 直接侵害：各種表演權

著作權的限定行為於 1833 年由重製行為擴及公開演出的行為，之後隨著科技的發展，並擴及公開上演(playing in public)、公開上映(showing in public)、廣播(broadcast)、有線播送(cable-casting)之行為態樣。從事此些限定行為的權利可被泛稱為"表演權"，其須達公開之程度方屬限定行為之內容，因此，須達公開程度才可能構成侵害。

依 1988 年法之規定，所謂直接侵害乃指未經著作權人之授權而從事或授權他人從事著作權人依本法所擁有排他權之下述行為：(1) 公開演出文學、戲劇及音樂著作及公開上演或上映(play or show)錄音物、電影、廣播及有線節目；(2)廣播或以有線系統播送文學、戲劇、音樂、美術、錄音物、電影、廣播及有線節目著作。

## (二) 公開演出

所謂公開，並不限於向付費的觀、聽眾為之，亦不限於由受有報酬的表演者為之，而是只要該演出是某商業活動的一部分(例如經營旅館或銷售錄音帶)或是工業生產活動的一部分時(例如在工廠內播放歌曲)，即是公開演出、上演、上映。<sup>25</sup>Greene 法官認為判斷基準在於觀、聽眾與著作權人間的關係，而非與表演人、上映人間的關係。換言之，著作權人就其著作權所應享有的經濟利益與報酬是考量的主要重點。<sup>26</sup>

## (三) 廣播

對各類著作所為的(電視及收音)廣播須獲得著作權人的授權，但錄音物的著作權(有別於錄音物所含著作的著作權)則有法定(強制)授權的特別規定。此外，透過人造衛星的廣播，因為可能有很多國家能接收，所以英國現在規定，著作權的授權應以上送(the "up-leg")所在國的法律為準據法，而授權報酬則根據可能接收的國家的聽、觀眾多少來決定。

---

<sup>25</sup>. W. Cornish, para. 11-33.

<sup>26</sup>. W. Cornish, para. 11-33.

#### (四) 有線播送

將著作在有線節目系統加以播送，若未得著作權人同意或授權，是一種直接侵害，包括在網際網路上放置資訊以供他人下載的行為，因為有線廣播既指以有線的方式對兩個以上地方或公眾播送影像、聲音或其他資訊，則以網際網路傳輸亦包括在內。此現為公開傳輸權概念所及。

#### (五) 間接侵害：表演

與上述重製物的交易行為相似地，某些與公開演出或上映有關的行為構成著作權之間接侵害。這些行為(a)包括允許場所被用來從事侵權表演的行為；(b)提供播放錄音物、電影之設備或提供接收電子方法所傳送之聲音、影像之設備亦屬間接侵權行為；然以提供者知悉或理應知悉(基於合理理由應相信)該設備或場所有可能被用以侵害他人著作為限。

### 第三節 侵害行為（抄襲）之認定模式

#### 壹、概述

著作權乃保障著作中構想（idea）之表達（expression），而著作中常含有不受著作權保護之成分，例如構想（包括程序、過程、系統、操作方法、概念、原則或發現）、事實或著作權已消滅之著作成分，

此些不受保護成分之模仿並不足以構成抄襲，而且縱模仿著作中受保護之成分，如未達實質近似之程度亦不足以構成抄襲（illicit copying or unlawful appropriation）。

美國著作權侵害之認定模式主要有 Arnstein 原則、外在一內在原則以及接近（access）與實質近似（substantial similarity）模式。我國現行著作權法對侵害行為之認定方式並未規定，惟最高法院八十一年度台上字三〇六三號判決謂，認定抄襲之要件有二，即接觸與實質相似，似採上述美國著作權侵害認定方式之第三種模式，即接近（access）與實質近似模式。此外，我國學者亦有主張抄襲之認定須（I）實質相似；（II）接觸；（III）實質相似是因接觸而起三要件者。<sup>27</sup>亦有主張（I）必須系爭兩著作受保護的表達方法實質相似，（II）必須被告接觸被害人著作必須接觸與實質相似間有相當因果關係。<sup>28</sup>關於我國實務及學者所採之接觸與實質相似模式，可得而言者有三：（1）所謂接觸乃指完成被告著作之人實際上見過、聽過或知悉原告著作或有合理機會見聞或知悉原告著作而言，<sup>29</sup>並不以確曾「接觸」原告著作為必要，故宜稱為接近。（2）所謂實質相似概念指實質近似（substantial similar），而實質近似之概念乃指原被告著作於受保護之表達方式（expression）上近似，且其近似之程度在量的方面或質的方面可謂相當者（substantially）而言，如依一般人原則加以判斷，一般理性之人除非刻意去注意其間之不同，否則基於自然而直接之反應將傾向忽視該些不同點而認為兩著作近似。（3）我國學者之所以增加一項因果

<sup>27</sup> 張靜，我國著作權法有關保護電腦程式著作之規定與檢討（一九八六年經濟部工業局、資策會電腦智慧財產權研討會），第 3—26 頁。

<sup>28</sup> 資訊工業策進會編，保護電腦軟體智慧財產權之研究，第 97 頁。

<sup>29</sup> M.B.Nimmer, Nimmer on Copyright, Volume III 13—11（28th ed.1991）。

關係之要件，乃因原被告著作如屬獨立創作而因湊巧雷同或達實質近似程度，本皆可分別受著作權保護，必該系爭著作間之實質近似乃因被告接觸而模仿所致，方足以認定被告抄襲。惟證明因果關係本非易事，欲證明實質近似乃因接觸而造成更是難上加難，因此，美國法院於著作權侵害事件每採 Arnstein 原則來認定抄襲。依此原則，原告主張被告抄襲須證明（1）被告模仿（copying）（2）被告模仿原告著作達抄襲之程度（illicit copying or unlawful appropriation），而原告欲證明被告模仿，可以直接證據（例如目擊證人之證言）加以證明或以接近及近似（推論性近似）間接地加以證明或推論，而於證明被告模仿後，再依一般人原則判斷原被告著作是否達實質近似。關於 Arnstein 原則，因原被告著作間之近似性（similarity）在概念上扮演雙重角色，即判斷原被告著作是否達抄襲程度（Arnstein 原則第二要件）時乃以實質近似為標準，而推論被告定模仿（Arnstein 原則之第一要件）通常亦須以兩著作間之近似性，再加上接近要件來加以推論，有些法院及學者基於原被告著作既以達實質近似方可能構成侵害，且通常情形下實質近似即足以與接近一起推論被告有所模仿，故將上述 Arnstein 原則簡化成接近與實質近似模式。此後一方式固然運用上較為便捷，惟於推理上則有待解釋，因為兩著作實質近似，如無模仿抄襲本屬無妨，被告有所接近（含見聞或知悉之合理機會）原屬無辜，因此，必須被告之接近提供被告模仿之機會，而原被告著作間之實質近似顯示被告確曾掌握該機會而模仿，且其模仿已達抄襲之程度，方足以認定被告抄襲。<sup>30</sup>基於上述說明，可知我最高法院所採納之接近與實質相

---

<sup>30</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 8 (1989) .

似模式，在概念上已存有被告模仿之間推論過程，因而，實無庸再證明接觸與實質近似間之因果關係。

美國法院認定抄襲之方式，主要有 Arnstein 原則與接近及實質近似方式，茲簡介如下。

## 貳、Arnstein 原則

Arnstein 原則(Arnstein Test)首見於 *Arnstein v. Porter* 一案，<sup>31</sup>本案原告 Ira Arnstein 控告被告 Cole Porter 侵害其音樂著作權，原告雖主張其音樂作品已發行上百萬張，甚至主張被告可能偷竊其家中所保存的作品，因此，被告已有接近的機會，然而卻苦無直接證據可直接證明被告曾經看過或聽過原告著作。本案法蘭克法官一開始即將構成著作權侵害的要件，清晰地分成二個層面，即模仿(copying) 層面及抄襲(illicit copying or improper appropriation)層面，後者乃指被告模仿原告著作（設已獲得證明）達抄襲(improper appropriation)程度。

關於第一要件，即模仿(copying)要件，其證明方式可為：被告自認其有所模仿，或以間接證據（情況證據）(circumstantial evidence)合理地推論被告模仿，通常是以接近(access)及原被告著作間之近似來間接證明（推論）被告模仿。當然如果被告著作不具近似性，縱有再多之接近證據亦不足以證明被告模仿，相反地，如果原被告著作具近似性且有接近之證據存在，則法院可決定該近似之程度是否足以與接近證據一起構成模仿之證明，此時法院可藉分析或剖析(analysis or

---

<sup>31</sup> Robert A. Gorman & Jane C. Ginsburg, Copyright for the Nineties Cases And Materials, (hereinafter cited as Gorman & Ginsburg) 394 (3th ed.1989).

dissection)方法，或專家鑑定方法(testimony of experts)來輔助判斷。惟如缺乏接近之證據，則該近似必須明顯(striking)到足以排除被告獨立創作之可能性之程度時，該近似方可用以單獨推論被告有所模仿。

當第一要件（即模仿要件）獲得證明，便可進入第二要件，即抄襲（illicit copying or improper appropriation）要件。在此抄襲階段乃採一般人原則，即依一般人之反應為判斷方法，而剖析比對法(dissection)及鑑定方法即不再適用。<sup>32</sup>

Arnstein 法院之上述見解，可歸納整理如下：<sup>33</sup> 認定著作權侵害之兩項要件，即模仿要件及抄襲要件雖彼此相關，惟須加以區別。其次，模仿與否可被直接地證明，例如藉被告的自認來直接證明，其亦可藉間接證據間接地加以證明，此間接證據（或稱情況證據）包括足以推知模仿之近似及接近證據，惟須注意此近似並不須達實質近似之程度。再者，如原被告著作間之近似已達明顯(striking)到足以排除被告屬獨立創作之可能性之程度時，則可不須有接近或接近機會之證據，該明顯近似本身即可單獨用以推論被告有所模仿。在某些情況下，原被告著作已達廣泛而明顯(extensive and striking)的近似時，則該近似本身即可單獨用以推論模仿及證明抄襲，蓋明顯近似已可單獨用以推論被告模仿，加上該近似即已達廣泛程度，則實質近似必已存在。最後，通常模仿要件及抄襲要件適用不同之判斷方法，於模仿要件層次乃適用剖析比對法或專家鑑定方法，而抄襲要件層次乃適用一般人原則。

---

<sup>32</sup> Ibid, at 396.

<sup>33</sup> Latman, "Probative Similarity" As Proof of Copying:Toward Dispelling some Myths in Copyright Infringement, 80 Colum.L.Rev. 1187,1193(1990).

## 參、接近及實質近似方式

Arnstein 原則將認定著作權侵害之要件，清楚地區分為模仿及抄襲要件，為美國甚多法院所採，亦為 Latman 教授，Goldstein 教授等所引用，並為英國法所採用，惟 Nimmer 教授<sup>34</sup>及 Miller 兩位教授<sup>35</sup>，則採用部分法院之認定途徑，即以接近 (access) 及實質近似 (substantial similarity) 來認定被告行為是否構成抄襲，此亦為前述我國最高法院所採之模式，由文義觀之，似與上述 Arnstein 原則不同，惟查其實質內容，實與 Arnstein 原則無甚大差異，蓋模仿 (copying) 之直接證據縱屬存在，亦難以獲得，因而，原告常藉接近及近似來推論被告有所模仿 (copying)；原被告著作間之近似須達實質近似程度，亦即於受保護之表達形式上達到實質近似程度方足以構成抄襲，<sup>36</sup>而原被告著作既須達到實質近似程度才構成侵權，則用以推論模仿之近似性通常即已存在，故以接近及實質近似兩要件為認定侵害之要件亦與 Arnstein 原則異曲同工。

以接近及實質近似為認定著作權侵害之要件或較為簡潔，惟為求條理分明、層次清楚起見，本文擬採模仿 (copying) 及抄襲 (illicit copying, improper appropriation) 二階段模式來進行說明，蓋原被告著作縱達實質近似程度，如被告乃獨立創作而湊巧雷同，其縱曾接近原告著作惟未加以模仿，其著作仍可受著作權保護，必其接近原告著作且

---

<sup>34</sup> Melville B. Nimmer & David Nimmer, Nimmer on Copyright A Treatise on the Law of Literary, Musical and Artistic Property, and the Protection of Ideas (hereinafter cited as M.B. Nimmer, Nimmer on Copyright) Volume III 13-11.23 (28th ed.1991).

<sup>35</sup> Miller & Davis, *loc. cit.*, at 331.

<sup>36</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on Copyright, volume III 13-26 (28th ed.1991).

兩著作間之近似足以合理推論被告因此而掌握該機會進行模仿，且模仿達實質近似程度，方足以認其構成著作權侵害（抄襲），蓋兩著作實質近似本無妨，被告接近原告著作又何辜。

#### 肆、著作權侵害之成立

在英國法上，著作權侵害（抄襲）須被告模仿、盜用（misappropriation）原告著作已達實質程度（substantial extent）。與專利權侵害不同地，原告須證明被告之著作乃直接或間接盜用（抄自）原告著作，但不須證明被告知悉其盜用或模仿（copying）已構成侵權（即抄襲）。當原告證據顯示，原、被告著作間有明顯近似（striking similarities），且被告有機會知悉原告著作，若被告未能提出具說服力的解釋，則法院很可能認定被告盜用或模仿原告著作。<sup>37</sup> 不但原告不須證明被告知悉其盜用或模仿（copying）已構成侵權（即抄襲），有些法官認為下意識模仿（subconscious copying）亦是模仿，因此，若被告忘記曾經讀過、聽過、看過原告著作，而真實相信該創作乃其自己的著作，其著作仍不失為原告著作之盜用，換言之，被告對其模仿行為不須有所認識。此外，間接模仿（indirect copying）亦是模仿或盜用，因此，當原告有一平面圖，並將之轉換為三度空間作品，若被告以立體方式加以模仿、盜用，則被告行為亦是該平面圖的模仿、盜用。最後，證明出被告對原告著作有所模仿，僅是證明出兩作品間有其因果關聯性，被告模仿或盜用的行為須達到原告著作之實質地重製，被告行為

---

<sup>37</sup> W.R. Cornish, *Intellectual Property: Patents, Copyright, Trade Marks and Allied Rights* (4th ed. 1999, London: Sweet & Maxwell), para. 11-03.

方構成侵權行為。

與英國法類似地，美國著作權侵害事件，原告欲獲勝訴判決必須證明下述二點：原告擁有有效之著作權；被告模仿原告著作中受保護之成分已達抄襲之程度。<sup>38</sup>而原告欲證明被告模仿(copying)有二證明途徑，即以直接證據，例如目擊證人之證詞，證明被告模仿，或以接近(access)及近似(similarity) 間接證明(推論)推論被告模仿。其次，有關抄襲(illicit copying、unlawful appropriation or improper appropriation)要件，原告必須證明，<sup>39</sup>被告所模仿自原告著作者乃屬受保護之成分，且原被告著作實質近似(substantially similar)。

## 一、模仿要件

### (一) 模仿及抄襲之概念

關於模仿及抄襲有兩點須特別加以說明。首先，所謂模仿並未必然違法，亦即並非每一模仿皆構成侵權。所謂模仿，只須被告於創作其著作時以原告著作為模型、樣本、受其啟發或腦海中存有原告著作之記憶即足，<sup>40</sup>並不以被告影印原告著作為限，亦不以被告確曾模仿原告著作中受保護之表達方式且達抄襲程度為必要，亦即「模仿」之概念比「抄襲」為廣。

其次，所謂抄襲，在此乃指廣義，非但包括未經授權的重製，亦包括其他專屬權之違法行使之情形，例如被告之表演抄襲原告之著作，亦屬此處之抄襲，因此美國現行聯邦著作權法第一〇六條所規定

<sup>38</sup> William F. Patry, loc. cit., at 191

<sup>39</sup> W.F. Patry, loc. cit., at 196,197.

<sup>40</sup> M.B.Nimmer,Nimmer on copyright volume III 13-8(28th ed.1991).

之五種專屬權之行使，如未經著作權人授權或同意，皆可能構成此處之抄襲。<sup>41</sup>

## （二） 模仿要件之證明方式

原告可以直接證據證明被告模仿，或以接近及近似間接證明或推論被告模仿，分述如下：首先，以直接證據證明被告模仿，著作權侵害之證據法則與他類侵權事件無異，原告宜以從事其他侵權訴訟之真摯，來努力證明著作權侵害事件之每一要件，因而，直接證據之蒐集便不可輕言放棄，雖法院時常認為直接證據縱屬存在仍屬難以獲得，惟如有充分之直接證據，例如目擊證人之證詞、共同侵權行為人之供詞或被告之自認等，則不須再依賴接近及近似之間接推論過程。<sup>42</sup>其次，以間接證據（情況證據）推論被告模仿，原告雖得藉直接證據證明被告模仿，惟直接證據縱屬存在，仍屬難以獲得，蓋被告之模仿常發生於私人寓所，且憑記憶模仿亦屬可能，故法院通常允許原告以間接證據來證明被告模仿，尤其以被告曾接近原告著作之證據以及原被告著作間之近似來推論被告有所模仿。

### I. 間接證明（推論）之正當性

法院之所以容許此種間接證明（推論）方式，其理由乃因，接近提供被告模仿原告著作之機會，而原被告著作間之近似性表示被告確曾掌握該機會從事模仿。<sup>43</sup>因而，在此情況下，模仿僅是一種可能性

<sup>41</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on Copyright, volume III 8-27 (28th ed.1991).

<sup>42</sup> Latman, "Probative Similarity" As proof of Copying : Toward Dispelling Some Myths in Copyright Infringement 80 Colum.L.Rev. 1187, 1194 (1990).

<sup>43</sup> John W.Hazard,, Copyright Law In Business And Practice 7-11 (1989).

的問題，而原告之證據乃在於顯示，因被告曾接近原著作，且原被告著作間具近似性，故被告模仿之可能性應大於未模仿之可能性，亦因為承認這只是一種可能性之問題，故法院准許在原被告著作具強烈近似性(strong similarities)時可不必有接近之證據，該強烈近似本身即足以單獨推論被告模仿。<sup>44</sup>

## II. 接近與近似間互動關係

如果原被告著作間完全不具近似性，則不論有多少之接近證據仍不足以推論出被告有所模仿。<sup>45</sup>如果缺乏接近之證據，則原被告著作間之近似必須明顯(striking)到足以排除被告乃獨立創作之可能性之程度，方可藉該明顯近似本身單獨推論出被告模仿。例如，原告如證明被告之三百頁小說與其三百頁小說逐字相同，則不必有模仿之直接證據或接近之證據，即可由該近似單獨推論被告模仿（此情形亦將構成抄襲），蓋原被告小說間之明顯近似，已有效地顯示，除模仿外無其他合理之解釋。<sup>46</sup>

接近之證據及原被告著作間之近似性兩者結合必須能合理地推知被告模仿，亦即其推論必須具合理的可能性。且接近證據如稍有不足，則近似性須較強；相反地接近證據如甚有證明力則所要求之近似性將可較弱。<sup>47</sup>

最後，縱有接近及近似足以推論被告模仿，惟此並不意謂被告已

---

<sup>44</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 8 (1989).

<sup>45</sup> William F. Patry, Latman's The Copyright Law 192, 193 (6<sup>th</sup> ed. 1986).

<sup>46</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 9 (1989).

<sup>47</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on Copyright, volume III 13-73.74(28<sup>th</sup> ed.1991).

實質地模仿原告著作之表達方式而構成抄襲(illicit copying)。<sup>48</sup>

### III. 接近

#### (I) 接近(access)之意義

接近乃指完成被告著作之人實際上見過、聽過或知悉原告著作，或有合理機會看過、聽過或知悉原告著作而言。有些法院認為接近僅指完成被告著作之人實際見過或知悉原告著作，然此一定義並不正確，蓋接近與近似乃一起用來取代直接證據而間接證明被告模仿，其故在於證明模仿之直接證據甚難獲得，相同地，原告亦難以直接證據證明被告或完成被告著作之人見過、聽過或知悉原告著作，蓋此等行為縱屬存在亦常發生於私人寓所而無人目睹，所以當原告無法提出直接證據證明被告看過、聽過或知悉原告著作時，其亦可證明被告有機會見聞或知悉原告著作，以符合接近要件之要求，惟須注意，有機會見聞或知悉即為接近，而非只是用來推論接近。<sup>49</sup>另外，亦有學者即直接認為接近乃被告見聞或模仿原告著作之合理機會。<sup>50</sup>

#### (II) 接近之肯定例示

所謂有機會知悉或見聞原告著作乃指被告或完成被告著作之人有合理的機會見聞或知悉原告著作，亦即具有合理的可能性或高或然率之可能性，可認為被告可能見聞過原告著作，例如：甲、著作權人證明其曾將著作交付一中盤商而該中盤商涉及被告著作之生產。乙、

---

<sup>48</sup> W.F. Patry, *loc. cit.*, at 196。

<sup>49</sup> M.B. Nimmer, *Nimmer on Copyright*, volume III 13- 11 (28<sup>th</sup> ed.1991).

<sup>50</sup> William F. Patry, *Latman's The Copyright Law* 192 (6th ed.1986).

原告著作被廣為傳播，例如在全國性電台中一再被播送。<sup>51</sup> 丙、原告著作皆由同一人所撰寫時，亦可證明被告接近。<sup>52</sup>

### (III)接近之否定例示

如上所述，接近僅包括有合理機會或可能性見聞或知悉原告著作，因而被告如僅具些微的可能性(a bare possibility)可見聞原告著作，則不能成立接近。蓋接近不可單臆測或猜想。<sup>53</sup>例如以下例示，即不足以構成接近之證明：甲、有法院即拒絕以原告著作曾收藏於國會圖書館而此時期被告公司董事長曾訪問華盛頓特區之證據來證明被告公司曾接近原告著作。<sup>54</sup>乙、原告著作手稿雖曾出現在被告居住過之城市之事實，尚不足以構成被告接近之證明。<sup>55</sup>丙、原告著作僅係區域性地演出或僅於一些書局中少量地出售亦不足以構成接近的充分證明。<sup>56</sup>

### (IV) 接近之證明

由上述接近定義可得知，用以證明接近之證據須能證明被告（或完成被告著作之人）見聞過或有合理的機會見聞系爭原告著作，因而，只要具有此種功能之證據即足以用來證明被告接近，例如原告如曾郵寄其著作至被告辦公處所或住宅，該收件證明文件即可用為被告接近之證據。另外，有些情況證據亦可用來證明被告接近，例如被告

---

<sup>51</sup> Paul Goldstein, *Copyright Principles, Law and Practice*, Volume II 11 (1989).

<sup>52</sup> *Ibid.*, at 12.

<sup>53</sup> John W. Hazard, *Copyright Law In Business And Practice* 7-9 (1989).

<sup>54</sup> Paul Goldstein, *Copyright Principles, Law and Practice*, Volume II 11 (1989).

<sup>55</sup> M.B. Nimmer, *Nimmer on Copyright*, volume III 13-14 (28th ed. 1991).

<sup>56</sup> William F. Patry, *Latman's The Copyright Law* 192 (6th ed. 1986).

完成系爭著作之異常速度、被告其他著作亦與原告著作具有近似性或被告以前抄襲系爭著作的記錄及是否以盜版為業等。<sup>57</sup>

#### IV、近似（推論性近似）

依 Arnstein 原則，近似一語出現重覆使用之情形，在以間接證據推論第一要件（模仿抄襲要件）時，接近與近似乃用以推論被告模仿之間接證據，而在第二要件（抄襲要件）時，乃以一般人之反應來判斷兩著作是否實質近似(substantial similarity)。因為有上述重覆使用之情形，且模仿(copying)之概念可能指抄襲亦可能指尚未達違法程度之模仿，因而文獻上有認為「唯 copying 之直接證據縱屬存在亦難以獲得，因而原告可用證明接近及實質近似(substantial similarity)的方式來證明被告 copying」<sup>58</sup>此一見解，如將 copying 解釋為抄襲，則與上述 Nimmer 教授之主張相符，惟其 copying 如指未必達違法程度之模仿（Arnstein 原則之第一要件）則明顯地其乃將 Arnstein 原則之第二要件中之“實質近似”誤用至第一要件上，蓋依 Arnstein 原則，用以推論模仿之近似（通常伴有接近之證據）雖可為實質近似，惟並不以達實質近似程度為必要。<sup>59</sup>

#### (I) 稱為推論性近似之理由

Latman 教授鑑於上述混用產生相當多的困擾，因而於其遺著 "probative Similarity" 一文中建議在 Arnstein 原則之第一要件，即模仿

<sup>57</sup> Latman, "Probative Similarity" As proof of Copying : Toward Dispelling Some Myths in Copyright Infringement, 80 Colum.L.Rev. 1187, 1209 (1990).

<sup>58</sup> *Ibid.*, at 1188.

<sup>59</sup> *Ibid.*

要件，所用之近似宜採用功能性描述而稱為“推論性近似”(Probative Similarity)，如此不但可避免上述之困擾，亦有以下列優點：使用推論性近似等功能性描述之目的在於提醒除了接近與近似外，尚其他的證據可用來證明模仿，例如被告自認或目擊證人等直接證據。依 Arnstein 原則，在第一要件（模仿要件）時所用之判斷方法為分析或剖析(analysis or dissection)法，且亦可使用鑑定來輔助事實判斷者（可能是陪審團，無陪審團時則為法官）從事判斷，而在第二要件（抄襲）層次則是使用一般人原則為判斷方法。如將第一要件之近似稱為推論性近似，而第二要件之近似仍稱為實質近似，則法院於處理此類問題時，只須根據近似之名稱，即可適度地選擇判斷方法。<sup>60</sup>此外 Latman 教授上述建議亦為 Nimmer 教授所接受。<sup>61</sup>

## （II）明顯的近似

原被告著作間有某程度之近似（未必實質近似），如原告能證明被告曾接近原告著作或有合理機會見聞原告著作，則可間接證明推論出被告模仿，惟如兩著作間之近似明顯到足以排除被告乃獨立創作之可能性之程度時，則不必有接近之證據，該明顯近似(striking similarity)即足以單獨用以推論被告模仿。<sup>62</sup>

所謂明顯之近似，乃指原被告著作間之近似，其產生除了被告模仿外，別無其他例如巧合、獨立創作或使用共同材料等合理解釋之近似。<sup>63</sup>就明顯近似與實質近似之區別而言，明顯近似可能已達實質近

<sup>60</sup> *Ibid*, at 1209, 1210.

<sup>61</sup> M.B.Nimmer, *Nimmer on Copyright*, volume III 13-10.1 (28th ed.1991).

<sup>62</sup> Latman, *loc. cit.*, at 1204.

<sup>63</sup> W.F.Patry, *Latman's The Copyright Law* 195 (6th ed. 1986).

似之程度，例如被告之三百頁小說與原告三百頁小說逐字相同，其近似非但明顯，且已達實質近似之程度（註四十九），<sup>64</sup>惟明顯近似亦可能存在於不受著作權法保護之成分上，亦可能質量上甚為微小但明顯地顯露出被告模仿原告著作，例如一千頁的小說中有一句逐字相同，如未有合理解釋即可以之推論被告模仿，<sup>65</sup>或被告著作中有原告之簽名、著作權通知等，<sup>66</sup>此種在不受保護之成分上之明顯近似或質量上甚為微小之明顯近似，將不致於因其明顯近似本身而構成實質近似。

明顯之近似可單獨用以推論被告模仿，因而，原告可毋庸舉證證明被告接近，該明顯近似本身即可構成接近之證明，並一起推論出被告有所模仿，惟其只得推論被告模仿，並不得以此即謂被告抄襲。<sup>67</sup>明顯近似之所以可免除接近要件之理由在於，接近及近似之所以能用以推論被告模仿，乃因接近提供了被告模仿原告著作之機會而原被告著作間之近似表示了被告確曾或甚有可能掌握該機會進行模仿。被告模仿在此情形下只是一種可能性的問題，因此，法院於近似性達明顯程度時允許原告毋庸證明接近，該明顯近似本身即可構成被告模仿之最佳證明。<sup>68</sup>蓋明顯程度既已達排除被告獨立創作之可能性的程度，則被告獨立創作之可能性已不存在，該近似之存在，除模仿以外別無其他合理解釋。

最後，欲判斷是否構成明顯近似以免除接近要件，其判斷方法有二種見解：

---

<sup>64</sup> Paul Goldstein, *Copyright Principles, Law and Practice*, Volume II 9 (1989).

<sup>65</sup> W.F. Patry, *Latman's The Copyright Law* 193 (6th ed. 1986).

<sup>66</sup> Latman, *loc. cit.*, at 1209.

<sup>67</sup> *Ibid.*

<sup>68</sup> Paul Goldstein, *Copyright Principles, Law and Practice*, Volume II 8 (1989).

甲說：須由專家鑑定。

乙說：在技術領域例如音樂、電腦程式領域中，判斷明顯近似應由專家來鑑定，而在其他領域裡事實判斷者（法官或陪審團）即有權作判斷，不須專家鑑定之輔助。Nimmer 教授認為乙說較可採。<sup>69</sup>

### (III) 共同錯誤

所謂共同錯誤(common error) 乃原被告著作中共同存有原告故意安插之錯誤或因疏忽所造成之筆誤。原被告著作間之共同錯誤如非源於該行業之通常誤解或所使用之共同材料，則其效果如何，有數種見解：(a) 有法院認為該共同錯誤之存在只是模仿的表面證據。(b) 有法院認為該共同錯誤之存在只是模仿的有力證據。(c) 有認為該共同錯誤之存在只是被告接近的表面證據，蓋其只能表示被告曾接近原告著作而抄下該錯誤而已，而未必表示被告在創作其著作時腦海中存有原告之著作，亦即未必模仿。<sup>70</sup> (d) 共同錯誤之存在可能足以構成明顯近似而免除接近要件之要求，惟因共同錯誤本身通常微小而不具實質重要性，且常由不受保護之事實所構成，故其本身尚不足以成立實質近似而構成侵害。<sup>71</sup>

### (IV) 暴露行跡之不近似

所謂暴露行跡之不近似(Telling dissimilarities) 乃指被告蓄意抄襲原告著作並試圖以膚淺的轉化或改變來掩飾其抄襲，然而卻欲蓋彌

<sup>69</sup> M.B.Nimmer, Nimmer on Copyright, volume III 13-18(28th ed.1991).

<sup>70</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 16 (1989).

<sup>71</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on Copyright, volume III 13-71(28th ed.1991).

彰而言。此種暴露行跡之不近似亦可供作證明接近或模仿的基礎。<sup>72</sup>例如有法院即謂「該為使表面上看起來不相近似的粗糙手法本身正是模仿的證明」。

### （三） 模仿推論之推翻

原告如已提出充分的證據證明接近及近似而足以推論被告模仿，此時被告為求勝訴必須提出證據反駁該推論，其方法不外：<sup>73</sup>被告可直接攻擊該據以推論模仿之接近與近似，例如被告可舉證證明原告著作並未在被告所可能接觸之媒體中廣為傳播。被告亦可舉出其所參考之第三著作以減低該推論力量。被告亦可舉證證明其著作之完成早於原告著作。被告亦可舉證證明這近似乃屬普通而平常，故即使獨立創作亦很可能湊巧造成該近似。

### （四） 模仿要件階段的判斷方法

在模仿要件階段，法院可藉剖析法及鑑定方法來輔助事實判斷者（法官或陪審團）來從事判斷，例如可用專家鑑定來判斷原被告著作是否存有故意的不近似或該共同錯誤是否構成明顯之近似。<sup>74</sup>

## 二、抄襲要件（實質近似）

當模仿要件獲得證明後，便可進入第二要件，即抄襲要件，亦即被告是否實質地模仿原告著作中受保護之成分以致原被告著作間具

---

<sup>72</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 17 (1989).

<sup>73</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 18 - 20 (1989).

<sup>74</sup> W.F. Patry, Latman's The Copyright Law 196 (6th ed. 1986).

實質近似。關於此要件，Nimmer 教授稱之為實質近似要件，蓋實質近似既僅存於受保護之成分或表達形式上，且抄襲要件之判斷標準即為兩著作間是否達實質近似，<sup>75</sup>因此，稱其為實質近似要件或較為簡潔。惟 Latman 教授則認為在此要件階段，原告須證明被告所模仿自原告著作之成分乃屬受保護之材料，且原被告著作實質近似，因而其並不贊同以實質近似一語來取代抄襲(unlawful appropriation)之用語。<sup>76</sup>兩說或各有所見，惟其實質內容則並無大異。不過，實質近似既須存於受保護之成分上，則特將被告所模仿者乃受保護之成分獨立成一要件，或具有明示之功能。

關於本要件，不論稱之為抄襲要件或稱之為實質近似要件，其關鍵乃在於被告所模仿自原告著作須屬受保護之成分，且原被告著作須實質近似。

#### 1. 被告所模仿者須屬受保護之成分

此要件乃有關著作權侵害與可受著作權保護性(copyrightability)間之關係，亦即被告如僅模仿原告著作中不受保護之成分則不構成著作權侵害，因此，在判斷實質近似之前，應將不受保護之成分，例如構想、單純事實(bare fact)等排除。蓋著作權法僅保護著作中具原創性之表達形式而不保護構想或觀念本身。惟如採 Arnstein 原則之見解，即在抄襲要件階段不適用剖析(dissection)方法或專家鑑定方法，而應以一般人原則來加以判斷，則將甚難要求一般人於未進行剖析的情況

---

<sup>75</sup> M.B.Nimmer, Nimmer on Copyright, volume III 13-23(28th ed.1991).

<sup>76</sup> Latman, *loc. cit.*, at 1198.

下區別何種成分受保護，而何種成分不受保護，故在此要件有學者即認為階段仍以不排除剖析(dissection)法的適用為宜。<sup>77</sup>

### (1) 構想

構想、概念、過程、運作方法等不受著作權法保護乃長久以來即為美國法院所承認，並為美國現行聯邦著作權法所明文採納。因而，縱被告著作在構想、主題、風格上與原告著作相似，此仍不足以構成侵害。構想之所以不受著作權保護，乃避免因保護構想而妨礙著作權法促進科學及藝術發展之目的，而且著作權法之所以賦與著作人著作權亦有鼓勵作者向公眾公布其構想，俾使該構想能被廣泛用來促進人類之智慧之用意在。

### (2) 事實

著作權保護之要件乃原創性(originality)，因此，著作權之保護範圍僅及於那些原創於該作者之成分，因而，事實本身並不受著作權保護，故他人可模仿該著作內之事實資料，但表達該事實的形式則仍不得模仿，除非該表達方式本身缺乏原創性，例如依字母順序呆板地列出姓名、城市及號碼。<sup>78</sup>

### (3) 表達形式與構想合併

所謂表達形式與構想合併(merger)，乃指某構想與其表達形式緊

---

<sup>77</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 22 (1989).

<sup>78</sup> M.B.Nimmer, Nimmer on Copyright, volume III 13-64 (28th ed.1991).

密結合而不可分離。<sup>79</sup>此時，使用他人之構想將難免抄襲他人之表達形式，因而如嚴格地保護其表達形式將使該構想亦獲得著作權之排他性保護，反而違背了著作權不保護構想之意旨，是以美國法院在此情形下乃依據合併原則(the merger doctrine)而認為該表達形式不獲著作權保護，以免有害公共利益。<sup>80</sup>例如 1971 年美國聯邦第九巡迴法院在 *Herbert Rosenthal Jewelry Corp.v.Kalpajian* 一案中，審理鑲寶石之蜜蜂形別針之著作權爭議時，認為該蜜蜂形別針之構想與表達形式係屬不可分辨，因而判決稱：於構想與表達形式不可分離時，抄襲他人之表達形式將不為法律所禁，蓋於此情況下，法律如保護該表達形式將等於對構想授與無條件及無限制之獨占保護，而此已超越國會立法意圖之範圍。<sup>81</sup>

#### (4) 難免的表達方式

所謂難免的表達形式(indispensible Expression)乃美國聯邦最高法院於 *Baker* 一案所創，其乃指因著作之本質使得表達形式難免近似之情形，亦即該著作構想之任何表達形式必屬近似，此時唯有完全同一地抄襲才構成侵權。<sup>82</sup>

#### (5) 必然情景原則

所謂必然情景(scènes à faire)乃某主題之處理所不可避免之事

---

<sup>79</sup> John W. Hazard, Copyright Law In Business And Practice 7-19 (1989).

<sup>80</sup> M.B.Nimmer, Nimmer on Copyright volume III 13-65 (28th ed.1991).

<sup>81</sup> 羅明通「美國著作權法上判別著作物『抄襲』之基準」，司法周刊，第六六一期（民國八十三年二月二十三日），第二版。

<sup>82</sup> John W. Hazard, Copyright Law In Business And Practice 7- 22 (1989).

件、角色或場景佈置。<sup>83</sup>亦即兩部戲劇著作中，如主題之構想相同或近似，則必要之場景、角色及事件次序縱然相同，亦僅屬構想相似，不構成表達方式之實質近似。舊約傳道書中有言「陽光下並無新鮮事」，假如有兩部戲要描述南 Bronx 一帶之警察生活，那麼他們皆將自然而然地描述一些酗酒、拉皮條、地痞流氓以及警匪追逐等情景。此種必然情景乃該主題構想所必要，因而乃屬不受保護之構想範疇內。<sup>84</sup>惟 Nimmer 教授則認為必然情景原則並非用以限制著作權保護之客體，而是用來界定侵權行為之輪廓，亦即當某著作中之事件、場景被認定為必然情景時，並非意謂該等情景不受著作權保護，而是意謂原被告著作間之近似如僅局限於此些陳腐無創意之事件、情景時，該近似未足以構成實質近似。<sup>85</sup>

## 2. 實質近似之認定

### (1) 實質近似之概念

所謂實質近似乃原告著作雖非完全相同，惟其間之近似於質或量的方面具有相當性而言。有關此一概念有三點須加以特別說明：I、被告所抄襲者縱屬數量上甚為微小，如所抄襲之部分於原告著作具重要性則仍可構成實質近似。<sup>86</sup>II、實質近以與明顯近似不同，其僅存於受保護之成分上，構想或主題之近似並不構成實質近似。<sup>87</sup>III、實質近似之判斷關鍵在於被告抄襲部分是否在原告著作中具實質重要

---

<sup>83</sup> *Ibid.*

<sup>84</sup> John W. Hazard, *Copyright Law In Business And Practice* 7- 22 (1989).

<sup>85</sup> M.B. Nimmer, *Nimmer on Copyright*, volume III 13-70.

<sup>86</sup> M.B.Nimmer, *Nimmer on Copyright* Volume III 13—44 (28th ed.1991) .

<sup>87</sup> Miller & Davis, *loc. cit.*, at 331.

性而與被告著作無關。<sup>88</sup>

## (2) 全面近似

兩著作間全面近似包括全面逐字近似與全面但非逐字的近似。所謂全面的逐字近似(comprehensive literal similarity) 乃指原被告著作非僅於基本內容(fundamental essence)及結構上相同，且已幾近全面逐字近似之程度，<sup>89</sup>例如被告將原告著作全部加以影印等。原被告著作既已全面逐字近似，則被告著作已抄襲原告著作之表達方式並無問題，因此毋庸進行實質近似之判斷。

著作權法乃保障著作之表達方式不受抄襲，因而，兩著作間之近似須至何程度方屬侵害其表達方式而為著作權法所不容，實應具體劃出一道鴻溝，此即實質近似。惟正如 Learned Hand 法官所言「不論界線劃於何處皆感任意而率斷，著作權侵害之判斷乃屬必要之模糊」。所謂全面但非逐字的近似(Comprehensive Nonliteral Similarity) 乃指原被告著作於結構及基本內容(the fundamental essence)上非逐字地近似。<sup>90</sup>被告改寫(paraphrase)原告之著作雖非逐字抄襲，惟仍將被認為與原告著作實質近似，蓋著作權不應被解釋為僅禁止他人逐字抄襲，否則剽竊者將很容易以些微之異動來規避法律之制裁，惟著作權亦不保護構想，<sup>91</sup>因而原被告著作如僅於構想上近似則不應被認為實質近似，故亦不成立著作權侵害。介於此二者間之中間地帶，原被告

<sup>88</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on Copyright Volume III 13-44 (28th ed.1991) .

<sup>89</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on Copyright, volume III 13-25, 43.

<sup>90</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on Copyright Volume III 13-25 (28th ed.1991) .

<sup>91</sup> 本文所稱構想乃指不受著作權保護之構想、觀念、程序、步驟、系統、操作方法、原則及發現等等。

著作須達何程度之近似始構成實質近似？*Peter Pan Fabrics, Inc. v. Martin Weiner Corp.*一案法院認為當被告抄襲原告著作構想之表達(the expression of idea)時，即成立實質近似而構成侵權。<sup>92</sup>惟如何區別表達方式與構想，亦即如何判斷是否實質近似呢？文獻上有抽象原則、形式原則、整體概念及感覺原則、重覆原則等等，分述如下。

## I、抽象原則

Hand 法官於 *Nichols v. Universal Pictures Corp.*，一案，對如何區別構想與其表達形式提供有效指導方針，即所謂抽象原則(Abstractions Test)，其內容概為「當被告未照單全收地抄襲原告著作，而只是對原告著作之全部加以摘要抄襲時便很難作決定。對任何一類著作，特別是戲劇著作，當一樁一樁的事件逐漸地被抽離時，甚多因事件之抽離而漸增其一般性的形式將依舊適於表現該著作，而最後一個形式(pattern)可能是有關該著作主旨之一般性描述，或只餘存著作的標題名稱。然而在此不斷連續地抽離過程中，必存有一刻劃非屬著作人財產而不受保護之範圍之時點，否則著作權人將獨占其著作中所含之構想。」<sup>93</sup>此原則並未具體道出構想與構想之表達形式之分野何在，惟其生動活潑之描述卻也道出尋求表達方式的大方向。

## II、形式原則

形式原則(Pattern Test) 乃 Chafee 教授所創，其認為「無疑地確

<sup>92</sup> R.A.Gorman & J.C.Ginoburg, Copyright for the Nineties Cases and Materials 408, 409(3th ed.1989).

<sup>93</sup> W.F. Patry, Latman's The Copyright Law 198 (6th ed. 1986).

有一界線存在於構想與構想之表達方式之間，吾以為著作權即係保護著作之形式(Pattern)……即事件之順序(the sequence of events)及角色互動的發展(the development of the interplay of characters)」。<sup>94</sup>

### III、抽象原則與形式原則並用模式

Nimmer 教授認為如將抽象原則與形式原則一體並用，將可得到適於判斷實質近似的可行方式，即將著作之一些對話、次要事件、背景等抽離而達到某種抽象程度，然又尚能相當具體地表現出事件的順序以及主要角色互動關係，<sup>95</sup>例如 *Reyher v.Children's Television Workshop* 一案，法院即指出「侵害之本質在於掠取原告作品之主題，而在於作品的處理、細節、背景、事件或角色描述上表現其相似性。」形式原則如果加以適當的運用，將可提供一個可行而合理的指導方針，避免在個案中率依個案事實情況來決定。舉「羅蜜歐與茱麗葉」為例，假設莎士比亞的作品尚享有著作權保護，很明顯地任何人不得以改變對話用語的方式來抄襲其描寫成威洛納命運多舛的情侶此部戲劇(drama concerning the star-crossed lovers of Verona)，惟任何人皆可模仿其「兩個敵對家族間的羅曼史」的構想(idea)。很多故事及戲劇即根據此構想，其中最有多多的莫過於「Abie's Irish Rose」這齣戲劇，然因其與「羅蜜歐與茱麗葉」近似的只是其構想，所以依形式原則，其間並無實質的近似性。相反地，「西部故事」(West Side Story)這部電影，因其乃描述現代紐約市二個青少年幫派成員間一段愛情故事，

<sup>94</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-28 (28th ed.1991).

<sup>95</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-28 (28th ed.1991).

且其對話、背景、角色描述、動作等與「羅蜜歐與茱麗葉」一劇殊不相同，乍看之下，其似乎不構成著作權侵害，然如以形式原則加以檢測，即可發現這二部著作之間，非但基本構想相同，而且其事件的連貫性以及角色的互動亦是如出一轍，因而應具有實質的近似性。其近似之處列舉如下：

男主角與女主角分屬互相敵對的二個群體。

他們在舞會中邂逅。

他們在夜間陽台上坦承彼此的愛慕。

女孩已許配他人。

雙方海誓山盟非君莫娶非卿莫嫁。

女主角的表哥殺死男主角的摯友。

這事件的發生因這男孩想幫其摯友以避免衝突。

男主角殺死女主角的表哥替朋友復仇。

結果男主角流亡他鄉。

有一封信記載了讓男主角與女主角的見面計畫，寄給男孩。

這封信男主角未收到。

男主角接獲女主角已身亡之錯誤消息。

男主角哀傷地自盡（或任自己被殺害）。

上述十三點乃抽離兩作品間不相似的一些細節及故事後所構成的形式，惟其仍能相當具體地描出兩作品的事件順序及角色互動 (character interplay)，且因其乃兩著作所共具，故可謂兩著作間具有實

質近似性。惟並非每一法院皆將認為上述的形式(pattern)乃相當具體的構想表達方式且因而認為該二著作具有實質近似性。有些法院認為上述的情節(plot)並不受著作權保護，且著作權人之專屬權大體上應局限於描寫方式的細節以及表現的方法。惟此等法院之所以認為情節不受保護乃因其將情節視同抽象的構想，然情節應被界定為作者用以表現其主旨或構想之事件順序，且情節構成一相當具體之形式(pattern)，因而如原被告著作間具有相同之情節，應足據以認定該二著作間具實質近似。<sup>96</sup>因此，即有法院明白表示，小說的著作權不僅及於表達方式所用之手法(mechanism employed)，尚且及於故事的形式、情節、策劃、安排、角色及對話。<sup>97</sup>

#### IV、整體概念及感覺原則

所謂整體概念及感覺原則(Total Concept and feel) 乃指被告著作整體組合所散發之情緒(mood)是否實質上與原告著作之整體組合所表現之情緒(mood)近似，<sup>98</sup>亦即原被告原著作之整體特徵及印象是否實質地近似。<sup>99</sup>整體概念及感覺原則乃 1970 年美國第九上訴法院於 *Roth Greeting Cards v. United Card Co.*一案所創，以適用於圖形著作侵害事件中，該判決稱被告公司所製作之卡片已攫取原告公司卡片之整體概念及感覺，因此其表達形式已與原告著作實質近似而構成抄襲。1976 年第二上訴法院於審理有關兩本青少年書籍時亦使用此一原則，該案法院稱「首先我們必須注意此兩本青少年讀物必定比其他適

<sup>96</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-32 (28th ed.1991).

<sup>97</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-33 (28th ed.1991).

<sup>98</sup> W.F. Patry, Latman's The Copyright Law 201 (6th ed. 1986).

<sup>99</sup> John W. Hazard, Copyright Law In Business And Practice 7-18 (1989).

合以形式原則分析判斷之一般書籍來得簡單，因此除了事件之次序外，我們可以適度考量該系爭著作之整體概念及感覺」。<sup>100</sup>

由上述二則案例分析，所謂整體概念及感覺原則大體上係適用於圖形著作以及青少年為對象之著作，惟有些法院卻將之適用於電視遊戲及電腦程式之侵害事件中。然而電腦程式是否實質近似宜以剖析比對方法(Analytic dissection)來作判斷。因此，實不宜適用上述之整體概念及感覺原則。<sup>101</sup>整體概念及感覺原則有破壞構想與表達方式區分原則之危險，<sup>102</sup>且在司法程序使用感覺為判斷依據，必將導致法院捨棄分析途徑，且易助長抄襲者規避其法律責任，故除對視覺著作外實不宜採納。

## V、重覆原則

在電腦軟體侵害領域裡，有些法院認為上述整體概念及感覺原則並不足藉以判斷實質近似，因而有重覆原則(Iterative Test)之提出。依此原則，原告主張被告侵害其軟體必須證明：被告創作其軟體時曾使用(used)原告軟體，此時原告可用接近及足以合理推論被告曾使用之近似來間接證明被告曾使用原告軟體。被告軟體乃原告軟體之重覆品(interactive reproduction)。亦即被告以重覆(by interactive)方式或精確重製(by exact duplication)方式抄襲原告軟體之實質部分。

此原則非但未簡化軟體間的比對程序，反而使其愈趨複雜，蓋：  
甲、此項原則之要件雖採「曾使用」(used)一語，惟與 Arnstein 原則之

---

<sup>100</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-34 (28th ed.1991).

<sup>101</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-36 (28th ed.1991).

<sup>102</sup> John W. Hazard, Copyright Law In Business And Practice 7-18 (1989).

模仿要件之模仿並無多大差異。乙、此原則之第二要件未指出兩軟體間須達何程度之近似方可謂侵害，而只是要求必須完全抄襲或直接翻譯(direct translation)原告軟體才構成侵害，未能充分保障著作權人之權益。<sup>103</sup>雖然如此，但重覆原則建議於判斷二軟體間是否近似或重覆時，皆須由專家來作鑑定，而不應由一般人之反應為準則殊值贊同。

## VI、經濟利益原則

所謂經濟利益原則(economic interests test)乃以被告著作是否與原告著作近似到足以滿足原告著作之消費者之需求，而足以貶低原告著作之經濟價值，作為判斷實質近似之標準。經濟利益原則雖過分強調經濟上因素，且事實上著作權尚含有人格利益上之價值，而不容加以抹煞，惟其卻頗能符合憲法以經濟利益激勵創作之原意，故在前述原則不能作客觀判斷時，經濟利益之考慮似宜作為補充性之判斷依據。<sup>104</sup>

### (3) 局部近似

局部近似包括局部的逐字近似與局部的非逐字近似。所謂局部的逐字近似(fragmented literal similarity)乃指原被告著作雖無全面性近似，然於一行、一段或一部份上幾乎逐字地近似，亦即原告著作之基本內容、輪廓或主旨雖未被抄襲，惟被告已剽竊其著作中之一行、一段、一章節或一部分。<sup>105</sup>所謂局部的非逐字近似(nonliteral similarity of

---

<sup>103</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-38, 39(28th ed.1991).

<sup>104</sup> 賀德芬，「言論自由與著作權之保護」，收入其所編著作權法論文集，第93頁。

<sup>105</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright volume III 13- 43.

limited segments) 乃指原被告著作僅於特定插曲、事件或著作之一部分上有非逐字的近似。<sup>106</sup>

局部的逐字近似與局部的非逐字近似是否構成實質近似，其關鍵在於近似部分是否為原告著作之實質部分(substantial portion)，<sup>107</sup>而與該近似部分在被告著作中之相對價值或重要性無關，否則剽竊者便可因其有所創作而規避法律制裁，殊非著作權法保障著作人權益之本意。而且縱使近似部份相對於原告著作全部在數量上甚為微小，然如在質的方面具重要性時，仍可適度地被認為實質近似。<sup>108</sup>最後，不論近似部分質、量如何，局部近似是否構成實質近似，與全面非逐字近似同，最後仍待法院作一價值判斷。Story 法官曾提出一指導原則「如原著價值因之而被查知減損或原著作者之心血實質上被濫用達有害程度時，則該行為構成侵權行為。」

#### (4) 美國法上之一般人原則

實質近似之判斷雖屬事實問題，惟其判斷之正確程序如何，至今仍屬一團迷霧。究應以剖析比對法(dissection)逐字逐行比對，抑應採美國下級法院所常用之一般人原則來進行判斷，至今仍未統一。因一般人原則流傳已久，使用甚廣，所受之批評亦多，故本文擬對之作一簡介及探討，如下。

#### I、一般人原則之淵源

---

<sup>106</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright volume III 13- 42.

<sup>107</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright volume III 13- 42, 44.

<sup>108</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright volume III 13- 45.

一般認為一般人原則乃部分源於 *Daly v. Palmer* 一案。該案法院認原被告著作如「由觀察者(sepctator)透過該著作所訴諸的感覺加以觀察，如兩著作在相同的前後關係或順序下，能在觀察者心中傳達實質上相同的印象及產生相同的感情」，則該被告著作即已構成侵權。<sup>109</sup>

## II、一般人原則之內容

一般人原則之內容大體上為被告著作如有抄襲原告著作，一般理性之人於閱覽其中一部著作後再閱覽另一著作時，在未有他人幫助、暗示或分析的情況下，基於自然而直接的反應是否能發現該抄襲之事實。<sup>110</sup>所謂一般人乃指該著作之消費者，<sup>111</sup>在訴訟上亦宜由陪審團來進行。<sup>112</sup>

## III、一般人原則之妥當性

一般人原則可謂貫徹了著作權法保障著作人經濟利益以激勵創作之美意。<sup>113</sup>正如法蘭克法官於一涉及音樂著作侵害事件中所言：「此爭議之適當判斷程序不宜由訓練有素之音樂家來進行分析比對，而應以一般人原則來進行，蓋此時原告所被法律保障之利益，並非原告身為音樂家之聲譽，而係其著作因獲得大眾讚賞所帶來之潛在經濟利益。因而成為問題者乃是被告是否竊用原告著作中滿足大眾耳目需求之成分，以致不當竊取那些原應屬於原告財產之利益。」<sup>114</sup>

<sup>109</sup> 轉引自 Paul Goldstein, *Copyright Principles, Law and Practice Volume II* 32 (1989).

<sup>110</sup> M.B. Nimmer, *Nimmer on copyright volume III* 13- 75, 76.

<sup>111</sup> Paul Goldstein, *Copyright Principles, Law and Practice Volume II* 34 (1989).

<sup>112</sup> Latman, *loc. cit.*, at 1195.

<sup>113</sup> Paul Goldstein, *Copyright Principles, Law and Practice Volume II* 32 (1989).

<sup>114</sup> Latman, *loc. cit.*, at 1195.

#### IV、一般人原則之批評

在沒有他人輔助、暗示或分析之情況下一一般人自然而直接的反應乃一般人原則之重點所在，亦是其令人詬病之處，蓋一般人並非鉅細靡遺地進行檢驗，而是全憑感覺印象來作判斷，因而可能忽視了一些用分析比對的方法本可發現的近似處。其所遭受之詬病整理如下：

( I ) 其例外不適用之情形過多，且不適宜應用於高科技產品之侵害事件上。<sup>115</sup> ( II ) 美國聯邦最高法院於 1991 年 *Feist* 一案將著作權侵害之要件界定為原告擁有著作權且被告抄襲原告著作中具原創性之成分，則一般人原則用能否仔細區別被告所抄襲之成分中何者是原告所原創，何者非原告所原創，實甚令人懷疑。( III ) 一般人原則在以不同媒介(medium)侵害他人著作權之事件上容易產生錯誤，蓋不論由小說改編成戲劇或電影，不可能不對原著作些改變、調整，例如將對話加以修飾或改變一些動作等等，以適合衍生著作之要求。此時如因此即謂其未侵害原告之著作權（改作權），則對著作權人之保障實有不周。( IV ) 一般人原則乃企圖將侵權行為法上之「通常合理之人原則」(reasonable person)運用於著作權侵害事件上，惟在侵權行為法上，通常合理之人原則乃要求判斷者以其本身在相同之環境、情況下所將為之行為與被告之行為作一比較，惟一般人原則則是就被告之著作，用一般人反應來判斷被告是否侵害原告著作權，因而其所得之結果只是侵權與否之印象而非侵權與否本身。<sup>116</sup>

<sup>115</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright volume III 13- 78.1.

<sup>116</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright volume III 13- 78.7.

## V、一般人原則之修正

### ( I ) Arnstein 原則

*Arnstein v. Porter* 一案首先對一般人原則提出修正。本案將侵害之判斷分成二個要件，即模仿要件及抄襲要件。在第一要件之判斷上，乃用專家鑑定或剖析(dissection)法，就兩著作全部，包括受保護之成分與不受保護之成分，加以分析比對以判斷其間是否近似。如存有足以推論模仿之近似及接近證據，即可間接證明被告模仿。在第二要件即抄襲(illicit copying)之要件層面，則以一般人原則判斷被告是否已剽竊原告著作中愉悅聽眾或觀眾耳目之材料而達剽竊原告財產之程度。<sup>117</sup>

### ( II ) 外在一內在原則

1977年美國第九巡迴法院根據上述 Arnstein 原則建構了所謂的外在與內在原則(extrinsic-intrinsic approach) 以判斷被告是否構成著作權侵害。依該案法院之見解其判斷要件為：甲、外在原則。此階段乃判斷被告是否抄襲原告之構想。即以專家鑑定或分析比對(analytic dissection)方法來判斷一些可列出加以分析之特定標準，例如著作之類型、著作所使用之素材、著作之佈景等等。

<sup>118</sup>乙、內在原則：如已證明原被告著作在構想上實質近似，則再依一般人原則判斷原被告著作是否在表達形式(expression)上實質近

---

<sup>117</sup> R.A.Gorman & J.C.Ginoburg, Copyright for the Nineties Cases and Materials 396-398 (3th ed.1989).

<sup>118</sup> M.B. Nimmer, Cases And Materials On Copyright And Other Aspects of Entertainment Litigation Including Unfair Competition, Defamation, Privacy Illustrated 352 (3th ed. 1985).

似。此時不適用專家鑑定及分析比對方法。<sup>119</sup>

依外在與內在原則必須被告抄襲原告之構想及表達形式方構成著作權侵害，蓋其誤認 Arnstein 原則第一要件之模仿(copying)所以尚不構成侵權乃指構想之抄襲。<sup>120</sup>惟此種將構想抄襲列入侵害要件之主張實嚴重違反著作權法不保護構想之大原則。

#### (5) 英國法上之實質近似認定

英國 1988 年法第十六條(3)(a)規定，實質部分(substantial part)的盜用或模仿亦構成侵害。何謂實質部份，判斷上甚為困難，最後常取決於法官的公平正義感。所謂實質部分，其判斷乃一事實問題，關鍵在於被告著作是否使用原告著作技巧與心血(skill and labour)之實質部分，<sup>121</sup>不但被告使用部分之量大小是考量因素，縱屬被告使用部分數量甚小，但卻是原告著作之主要特徵或商業價值所在時，亦可能是實質部分之使用。<sup>122</sup>有法院甚至認為被被告所盜用的部分的「質」如何，反而比所被盜用的「量」多少來得重要。

首先，就逐字模仿(unaltered copying)而言，若被告未經增刪、修改而盜用、模仿原告著作的一部分，則該部分佔全著作的比例不必高，被告行徑即可能構成著作權侵害。<sup>123</sup>

其次，就非逐字模仿而言，當被告非逐字的盜用原告著作的一部分，其盜用是否已達實質部分而構成侵權，須綜合考量以下的因素：

---

<sup>119</sup> *Ibid*, at 353.

<sup>120</sup> *Ibid*.

<sup>121</sup> M. Flint, *A User's Guide to Copyright* (2nd ed. 1985), p. 46.

<sup>122</sup> J. Phillips & A. Firth, *Introduction to Intellectual Property Law* (2nd ed. 1990), p. 160.

<sup>123</sup> W.R. Cornish, *Intellectual Property: Patents, Copyright, Trade Marks and Allied Rights* (4th ed. 1999, London: Sweet & Maxwell), para. 11-08.

(1) 被告修改的程度。當被告將原告著作或其素材加以重新創作，則在某種程度之後，原告不得主張被告侵害其著作權。然而在此須特別注意，即使被告有投入足夠的技巧、勞力、投資與判斷而擁有自己的著作權，此並不代表被告即因此未侵害原告著作權。侵權與否，取決於被告著作是否盜用原告著作之實質部分，而與被告本身的技巧、勞力、投資與判斷的投入是否足夠，並因而享有著作權，無涉。但戲劇情節、小說與判例等的摘要，英國法官則曾以該摘要是否已成一新著作來認定是否構成侵權，Cornish 教授則認為如果該摘要為戲劇情節、小說與判例等素材的非常實質的濃縮、修改，則不構成侵權。筆者以為，摘要如只使用原著作的素材與內容，而不涉其表達方式的抄襲，則不構成侵權。

(2) 原告或被告著作的特性。某些著作類別有其特別強調的價值或特色，因此盜用此一價值或特色較易構成侵害。就戲劇著作與電影著作而言，不必被逐字抄襲其全部或一部分，只要抄襲其情節(plot)，即可構成侵權。此原則亦適用於電腦程式的非逐字抄襲。<sup>124</sup>就美術著作而言，若法院透過視覺來判斷其近似程度，則法院有時會強調原告著作的「感覺與美術特色」(feeling and artistic character)"。

(3) 原告努力與心血的性質。有時候原告的「技巧、勞力與判斷」形成其作品的獨特的部分，尤其是當原告的著作是選擇、編輯某些素材而成的衍生著作時。法院雖視該作品全部為著作權標的，但於判斷被告是否實質使用其著作而構成侵權時，會參酌原告的貢獻何在。因此若被告僅使用原告著作中的素材而未盜用原告選擇、編輯該些素材的文

---

<sup>124</sup>. W.R. Cornish, *Intellectual Property: Patents, Copyright, Trade Marks and Allied Rights* (4th ed. 1999, London: Sweet & Maxwell), para. 11-12.

學貢獻時，將不構成侵害。

(4)原告努力與心血的程度。若原告的"技巧、勞力與判斷"的投入程度恰足以使其著作受著作權保護時，被告唯於精確模仿其具個人特性的特徵時方構成侵權。

(5)被告利用原告著作的方式。當原告著作為資訊的收集與記錄時，若被告使用原告著作作為構想或資訊的來源，則被告未侵害原告著作權；若被告盜用原告所從事的工作以取代其本身的"技巧、勞力與判斷"的投入，則被告已侵害原告之著作權。

(6)被告的使用是否會嚴重影響到原告對其著作的利用。所謂影響，以具有潛在影響為已足，並不以原被告著作間具有實際競爭關係為必要。此考量因素在判斷被告使用是否為合理使用時較適宜。

(7)原著作人的重製行為。為鼓勵著作人繼續其創作，即使著作人已不再擁有某著作之著作權(例如已讓與之)，法律允許其以較大的程度於其嗣後之著作使用原著作。現行法第六十四條規定，美術著作之著作人只要不重覆其先前著作之主要設計(main design)，可實質、大量地於新作中重製其原作。其他著作類別雖無類似之規定，Cornish 教授認為此原則很可能亦會被接納。<sup>125</sup>

### 三、小結

美國著作權侵害事件，原告主張被告侵害其著作權，首先須證明其擁有有效之著作權，此時原告如提出著作權登記證書，則該證書可成為其著作權有效存在之表面證據。其次，原告須證明被告模仿其著

---

<sup>125</sup>. W. Cornish, para. 11-17.

作中受保護之成分並達抄襲之程度，亦即原告須以直接證據證明被告模仿，或以接近及推論性近似間接證明被告模仿，於被告著作間具有明顯近似時，則不必有接近之證據，該明顯近似本身即可用以單獨推論被告模仿。惟並非每一模仿皆構成抄襲，因而原告尚須證明被告所模仿自原告著作者乃屬受保護之成分，且已達實質近似之程度。關於實質近似之判斷，美國下級法院常以一般人原則為之，惟因一般人將難以區別何為受保護之成分，何為不受保護之成分，且隨著科技發展，著作權保護客體漸趨複雜而不易為一般人所理解，造成一般人原則之妥當性漸受懷疑。因而，判斷兩著作是否實質近似，有美國學者建議以連續過濾原則取代一般人原則，英國法上亦不採一般人原則為判斷基準。

#### 第四節 各著作類型之實質近似之具體認定途徑

我國實務界及學者大體上乃採上述之接近與實質近似模式來認定被告有否抄襲。而實質近似與否，僅與受保護之表達形式有關，亦即原被告著作僅於受保護之成分上近似才有可能構成實質近似，<sup>126</sup>惟原告著作中那些成分為該著作受保護之成分？兩著作間實質近似與否究應如何判斷？此問題之解決實與系爭著作種類及性質有關。有些著作類別訴諸人類之聽覺或訴諸人類之視覺，有些著作類別以功能取勝，有些著作類別以內容令人賞心悅目而受寵，其性質本有不同，再加上其所用之媒介不同，所得使用之語彙（Vocabulary）多寡亦有所

---

<sup>126</sup> Arthur R. Miller & Michael H. Davis, Intellectual Property Patents, Trademarks and Copyright in a nutshell 331 (1983).

差異，故何為該著作所受保護之成分，何種程度之近似構成實質近似，每因著作種類與性質而異，由於本研究之對象乃針對語文、音樂、錄音、視聽及電腦程式著作，因此，以下試區分文學著作（literary work）、音樂著作、視覺著作（visual work）、功能性著作（functional work），而依著作之類別，分述其受保護成分以及實質近似之判斷方式，俾供參考。

## 壹、語文學著作（Literary work）

### I 不受保護之成分

#### （ I ）主題（theme）

文學著作之主題，例如愛情的力量（love's redeeming power）通常不具原創性，且縱然具原創性法院亦常以其乃他人創作所不可或缺而認為其不應受保護，<sup>127</sup>惟亦有學者認為其乃相對地不受保護（relatively unprotected）。<sup>128</sup>

#### （ II ）基本情節結構（basic plot structure）

文學著作之情節（plot）是否受保護有所爭議，惟該情節如屬基本情節結構時，例如一柔情少女以愛改變一不良少年，此基本情節結構則不受保護。<sup>129</sup>

---

<sup>127</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 48 (1989).

<sup>128</sup> Arthur R. Miller & Michael H. Davis, Intellectual Property Patents, Trademarks and Copyright in a nutshell 339 (1983).

<sup>129</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 50 (1989).

(III) 平凡佈景 (stock settings)、角色以及此些平凡佈景、角色所自然形成之事件：

此亦不受保護，蓋其乃屬文學上之一般通常技巧。<sup>130</sup>惟有學者則認為角色 (character) 是否受保護應視其於著作中之發展情況及所具之重要性以為斷，例如角色之一般構想或通俗角色 (stock figures) 雖不受保護，然當角色人物之描述越增其細節，則其受保護之可能性越高。<sup>131</sup>

(IV) 必然情景

必然情景雖具有某程度之表達方式性 (expressive)，然亦不受保護，蓋其受所描述之情況之本質所必然支配。<sup>132</sup>

上述成分雖不受保護，唯當作者將上述之成分予以精心設計，增添具原創性之對話以及描述並結合成一著作，在此過程之某一時點，即形成該著作構想之表達形式而應受保護。<sup>133</sup>

## II 實質近似之判斷

關於語文、戲劇等文學著作之侵害事件，Nimmer 教授認為適合以抽象原則 (abstraction test) 配合形式原則 (pattern test)，來加以判斷原被告著作是否達實質近似，亦即將原被告著作中之一些對話、次要事件、背景等加以抽離而達到某種抽象之程度，惟必須尚能相當具

---

<sup>130</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 50 (1989).

<sup>131</sup> Arthur R. Miller & Michael H. Davis, Intellectual Property Patents, Trademarks and Copyright in a nutshell 339 (1983).

<sup>132</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 50 (1989).

<sup>133</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 50 (1989).

體地表現事件之順序以及主要角色之互動關係，<sup>134</sup>然後再比較兩部著作是否近似，如為肯定則原被告著作實質近似。

## 貳、音樂著作（樂曲部分）

### I 受保護之成分

音樂著作侵害之判斷上有二特殊之困難問題。第一，音樂著作領域內可資運用之語彙（vocabulary）遠比語文、戲劇著作領域來得少，雖然音階（musical scale）上之十二個音調（notes）在數學運算上可排列成無窮盡之組合，惟僅有有限數目之組合可謂悠美悅耳，因而縱被告乃獨立創作亦很有可能產生與原告著作雷同之處。<sup>135</sup>且很多音樂著作現已屬於公共財產領域，被告時常抗辯其乃抄襲模仿自該公共財產領域內之著作而非抄襲原告著作。

音樂創作過程中原創性主要源於節奏（rhythm）、旋律（melody）及和聲（harmony），蓋此三者能對聽者之感覺產生迴響。

#### （I）節奏

節奏乃音樂之物理因素，穩定之節奏能使聽者手腳隨之打拍，亦能使交際舞者因華爾滋與狐步舞曲之不同而異其舞步，節奏亦如詩詞之韻律能以強弱拍之方式進行組合，惟其組合可能性本屬有限，復受制於音樂創作上之習慣或慣例，其變化更是受限，故法院通常不會僅因節奏近似即認為被告抄襲。

<sup>134</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on Copyright, Volume III 13–28 (28th ed.1991) .

<sup>135</sup> Miller & Davis, *loc. cit.*, at 336, 337.

## （Ⅱ）旋律

名曲家 Copland 曾謂：「如果節奏與身體動作有關，則旋律必是與心靈感受相結合。」音樂著作中之旋律乃音樂著作中最令人餘音繞樑且最易於令人記憶而哼哼上口之部分，因此其乃音樂著作侵害判斷之關鍵所在。<sup>136</sup>

## （Ⅲ）和聲

和聲乃賦與音樂著作以伴奏（support）、共鳴（resonance）以及低沉（depth）之部分，其雖非音樂著作表達方式之主要部分，惟其本身如已具相當之原創性，則雖僅抄襲該音樂著作之和聲部分，亦可能構成侵權。<sup>137</sup>

## Ⅱ 實質近似之判斷

被告模仿原告音樂著作中受保護之成分是否達實質近似之程度，其判斷方法宜採一般人原則加以判斷，<sup>138</sup>正如美國法院於 *Arnstein v. Broadcast Music, Inc.* 一案所言「不論聽眾為何人亦不論是那件著作，讓聽眾賞心悅耳者為歌曲之旋律、節奏、嚴肅或輕快，大部分的聽者絕非因被告著作有一二小節與原告著作近似而悅耳而且音樂乃為大眾而創，而非為少數評論家或判斷者而寫，因此，在侵害之最後分析與判斷上，應是一般人是否會認為兩著作間具有相同的感受（air）

<sup>136</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 84 (1989).

<sup>137</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 84 (1989).

<sup>138</sup> Note, A New Spin On Music Smpling: A Case for fair pay, 105 Harv.L.Rev.1157, 1161-62(1993).

以致構成實質的抄襲。」

## 參、視聽著作

### I 受保護之成分

關於電影、電視遊樂器視及卡通等視聽著作，其乃屬平面之動態著作且通常含有主題、角色、事件、情節等戲劇成分，故法院宜於此類侵害事件中先區別出該著作中受保護之成分，例如在電影的侵害事件中，法院應先確認被告電影中是否存有原告電影之故事重點（story points）、主要角色、事件連貫性、視覺效果及上述成分的互相作用。

<sup>139</sup>另外電視遊樂器之侵害事件中原告對形狀、大小、色澤、前後次序、處理手法及聲音等成分之組合方屬受保護之表達方式。<sup>140</sup>

### II 實質近似之判斷

此類視覺性著作宜於區別出上述受保護之成分後，再依一般人原則判斷原被告著作是否於此些受保護之表達方式上實質近似，如為肯定則構成抄襲（當然須有接近之證據）。

## 肆、電腦程式著作

功能性著作雖亦具有構想之表達形式，惟其表達形式並非著眼於引起一般聽眾或觀眾之感受或共鳴，而只是附隨於著作主要目的，即

---

<sup>139</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 72 (1989) .

<sup>140</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 73 (1989) .

完成特定功能或任務。蓋功能性著作之主要價值在於其著作內所含系統、概念、方法或設計之精巧、正確與效率，亦即實用性。且當某一功能的達成僅有唯一或少數有效的表達形式可資運用時，基於合併原則（The doctrine of merger）該有效達成功能之表達形式亦不受著作權法所保護。

有關電腦程式以外之功能性著作，例如司法表格（legal form）及（建築）設計圖等，美國法院一般皆認為須被告逐字或幾近逐字（close to literally）的抄襲才屬對原告著作表達方式的抄襲，因此，沒有必要進行實質近似之判斷。<sup>141</sup>本段僅就電腦程式著作權侵害問題作一介紹。

## 一、電腦程式著作之定義與內容

依「著作權法第五條第一項各款著作內容例示」第二點第十款，「電腦程式著作：包括直接或間接使電腦產生一定結果為目的所組成指令組合之著作」。惟依美國聯邦著作權法第一〇一條之定義，電腦程式乃指直接或間接使電腦產生一定結果為目的所組成指令組合之著作，<sup>142</sup>試依此定義解釋電腦程式如下：

### 甲、指令

使用者下達命令予電腦，電腦依此命令而操作完成特定動作，此命令謂之指令。指令不論以任何電腦語言或以人類語言寫成，均屬指

---

<sup>141</sup> Paul Goldstein, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II 124 (1989) .

<sup>142</sup> 17 U.S.C. Sec.101

令。

## 乙、產生一定結果

指令輸入電腦後，可以使電腦執行計算、邏輯運算、儲存、傳送、處理資料等工作而達成特定功能。因著作權法僅保護特定構想之表達形式，而非構想本身，因此不能以著作之功能、價值或結果來決定有無著作權，故只須創作者主觀上欲產生一定之結果為已足，而不問該程式客觀上是否能達成該結果或功能。

## 丙、直接或間接

程式有多層次之形態，有些層次之程式未得直接使電腦產生一定之結果，惟仍不失為電腦程式。直接或間接包括三種情形：(1) 直接或間接乃指非但目的程式 (object program) 而且原始程式 (source program) 亦屬此處所謂之電腦程式著作；(2) 直接或間接乃指應用程式與操作程式雖須彼此協助結合才能在電腦上操作，仍屬此處之電腦程式；(3) 直接或間接乃指程式所附著之媒體而言，例如程式雖製作於無法直接呈現著作內容之媒體，仍屬此處之程式。<sup>143</sup>

本法第五條第一項第十款僅泛稱電腦程式著作且上述內政部所公布之例示內容使用包括兩字，因此，目的程式、操作程式及鑄於韌體 (Firmware) 上之程式，例如鑄於唯讀記憶體 (ROM) 之程式亦應包括在內。惟電腦程式以外之其他電腦軟體，例如程式說明 (program description) 及輔助資料 (supporting material) 則不屬之，

---

<sup>143</sup> 張靜，前揭註，第2-4頁。

因此，流程圖（flowchart）、程式規範（program specification）、操作手冊或使用者手冊，依其性質應分屬本法第五條第一項第六款圖形著作及第一款語文著作之範疇。

## 二、不受保護之成分

### 甲、電腦程式之構想

著作權乃保障構想之表達形式而非保障構想本身，惟電腦程式中何種成分屬於構想範圍，至今尚無明確而可普遍令人接受之見解。美國法院於 *Whelan* 一案認為程式之目的或功能乃程式之構想，而該目的及功能所不必要之程式成分則為程式構想之表達形式。至於何為該目的或功能所必需？何為該目的或功能所不必必需？該案法院則認為當有數種表達方式可完成該項功能或目的時，該表達方法則非該功能或目的所必須，因而其乃屬表達形式而非構想。<sup>144</sup>

上述 *Whelan* 一案之見解並未能明確指出何項程式成分屬於程式之構想，蓋基本上某程式既為設計師所設計及採納，即係對該程式功能或目的之達成有所作用。因此，美國電腦業及電腦法律專家大多採用抽象原則（abstraction test）將電腦程式分成程式層次（program level）、模組層次（module level）、次常式層次（subroutine level）、演譯法（algorithm）以及字碼（coding）層次。程式層次、模組層次及次常式層次僅功能敘述純屬著作之構想<sup>145</sup>演譯法亦屬構想領域之內，<sup>146</sup>但演譯法之選擇與排列則屬表達方式，而且以指令表現之演譯

<sup>144</sup> A.L.Clapes & P.Lynch & M.R. Steinbery, *Silicon Epics and Binary Bards : Determining the Proper Scope of Copyright Protection For Computer Programs*, 34U.C.L.A.L.Rev. 1493, 1551 – 52 (1987) .

<sup>145</sup> 資策會編，*保護電腦軟體智慧財產權之研究*，第九九頁。

<sup>146</sup> M.B. Nimmer, *Nimmer on Copyright*, Volume III at 13–78.32 (28th ed.1991) .

法即程式碼，亦是程式的表達方式，另外數模組與次常式間之選擇與順序亦可能屬於表達（expression）方式之範疇。<sup>147</sup>

## 乙、其他不受保護之成分

在電腦程式中有些成分本應屬受保護之成分，惟因功能性考量，例如該表達方法乃達成該程式功能所唯一最有效率的方式時，依合併原則，該表達形式亦不受保護。另外，依必然情景原則，有些受當時硬體或軟體環境因素支配之程式成分或表達方式亦不受保護。<sup>148</sup>

## 三、判斷電腦程式是否實質近似之連續過濾原則

於電腦軟體之侵害事件，實質近似之判斷乃是關鍵，蓋接近要件甚為容易證明，因電腦程式極易從零售店中獲得，而寫作電腦程式的設計師對現存軟體的功能、設計相當熟悉且通常根據現存的構想以變更或擴張的方式來設計新的程式，因而欲證明接近或接近的機會並無困難。也因為如此，電腦程式的侵害判斷，無可避免地幾乎變成實質近似之判斷。然而基於底下的原因，傳統的判斷方法並不適用，須由專家們根據連續過濾原則(successive filtering method)來作判斷，而不宜再以一般人原則來決定。甲、一般人或法官通常並不甚了解電腦程式，尤其在侵害形態並非完全抄襲時，要求一般人去了解該程式的設計、結構或功能更有困難。乙、電腦程式與其他文學、藝術作品不同，其並非訴諸人類的情感或共鳴，因而更不宜由一般人原則來從事判

<sup>147</sup> 資策會編，保護電腦軟體智慧財產權之研究，第九九頁。

<sup>148</sup> M.B.Nimmer, Nimmer on Copyright, Volume III 13-78.37. (28th ed.1991) .

斷。丙、電腦程式非但是一種藝術，而且是一種科學，因而程式設計師並未得如藝術家一般，有甚多表達方式可資憑以表達其構想，且外在因素，例如該程式所適用之電腦，該程式所欲解決的問題...等等，皆會限制程式的設計、結構及實際碼(actual code)的形式。丁、於電腦軟體市場上，存在相當激烈的競爭情況，因而甚多程式為達競爭目的，可能會具有相同的功能，是以縱二程式係分別獨立創作，亦可能在甚多方面相當近似。戊、最後，著作權乃保護著作中具原創性之表達方式，而不保護構想或不受保護的素材，故必須於受保護之表達方式上實質近似方足以構成侵害，而非兩作品間整體性的近似，因而在判斷二程式間是否實質近似前，必須先濾除原告程式中不受保護之成分後，方進行比較判斷，因而，不宜由一般人原則來進行。

著作權乃保護著作中具原創性之表達形式，而不保護構想或不受保護的素材，此一原則對電腦程式亦有其適用。TRIPs 第十條第一項規定，「電腦程式，不論係原始碼或目的碼，均應以伯恩公約所規定之文學著作保護之。」因此，上述頗適用於文學著作之抽象原則與形式原則對電腦程式亦應合用。美國法院實務見解即採此一見解，只不過在名稱上稱為連續過濾原則 (levels of abstraction or successive filtering method) 而非抽象原則。連續過濾原則乃連續濾除原告著作中不受保護之成分，留存受保護的成分核心以與被告著作比較判斷其間是否存有實質的近似性，如肯定則構成侵害。此原則非僅適用於電腦程式侵害事件，基於其與美國最高法院 *Feist* 一案新近見解甚能吻合，其應適於取代一般人原則而適用於著作權之全部領域。<sup>149</sup> 依此

---

<sup>149</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-78.30 (28th ed.1991).

原則，在電腦程式的侵害事件中，其應濾除以下之程式成分，且其順序並無限制，分析如下：

#### 1. 濾除程式中僅由構想所構成之成分。

如前所述，著作權乃保護構想之表達形式而非構想本身，因而於判斷二程式是否實質上近似前須先區別構想與構想之表現形式，而將構想排除在外。此步驟在電腦程式領域尤為重要，蓋電腦程式的發展與成長相當依賴既存構想的進一步研發。通常電腦程式設計師於設計程式之際，常取所謂“結構的或由上而下的方法”(a structured or top-down approach)，亦即設計師起初只有該程式將作何用途之構想，然後一步一步地朝向設定特定碼(specific code)以正確操作電腦目標前進，為利於區別構想與其表達方式起見，茲將程式設計步驟簡略介紹。在實務上，設計師通常先對該程式之功能作一一般性描述，然後依使用者之需要繪出，解決該問題之大概方法，進而設計師將開始其程式大綱以及所使用之資料結構、演譯法(Algorithms)，於此階段，設計師常使用流程(flow charts)、虛擬碼(pseudo-code)及其他代號來輔助其組成程式之結構。此後設計師將再解析其程式成組成單位或次常式，而每一組成單位或次常式可再繼續解析成更多更小的程式模組(modules)或次常式(subroutines)，最後設計師會完成一些特定的原始碼(specific source code)來操作這些組成單位或次常式及協調其間的互動關係。

一開始設計師通常只有一個該程式要作何用途的想法，以及那種演譯法(algorithms)是其所希望的，此二者乃不受著作權保護之構想，

<sup>150</sup>而當程式將完成時，設計師將設計一些操作組成單位或次常的原始碼(source code)，這乃屬受保護的表達形式，而在此二者間必有一界線畫分著構想與表達方式的差異。

上述電腦程式設計的過程正好可提供一些符合抽象原則的各種抽象程度(the various levels of abstraction)以便分析判斷。雖然在電腦程式領域用抽象原則並非易事，惟如周詳而有系統地運用，則可幫助法院區別構想與表達方式，並且將作品中不受著作權保護的成分排除於實質近似的判斷之外。

## 2.排除因邏輯因素、效率考量所形成之程式成分

依合併原則(the merger doctrine)，如構想只有一種表達方式可加以表達等，則該表達方式將不受著作權保護，以免使構想亦被納入著作權保護範圍內。在電腦程式領域內，雖然理論上特定構想將有甚多表達方式，然基於效率的考量，通常將迫使設計師放棄其他的表達方式。於此情形下，根據混同原則，該特定的表現形式將不再受保護，因而不可列入判斷實質近似的判斷因素中。用以搜尋及歸類的演算法(Algorithms)可作為一個適例。任何用以處理大量資料的電腦系統，將耗費相當多的時間於資料的搜尋及歸類上，此將重大地影響了程式的操作速度，如何有效地處理該等資料便為設計師所期待並將投注相當多時間精力於此方法的研發上。雖然有甚多搜尋及歸類此等資料的方法，然研究發現，唯有少數數種方法才真正迅速有效，故理論上該構想雖有甚多表達方式，惟基於效率考量，設計師往往只採納該效率

---

<sup>150</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-78.32(28th ed.1991).

最高的表達方式，於此情形下，依混同原則，該最有效的方式（表達方式）便不受著作權保護，並且被列為判斷實質近似之因素。<sup>151</sup>

### 3.排除因外在因素考量所形成之電腦程式成分。

依必然情景原則，著作權拒絕保護那些非著作人原創而係該主題所常用之素材。這原則通常適用於以事實或歷史事件為題材之著作(factual or historical works)因該事實或歷史事件常支配該著作之表達方式。此原則在電腦程式領域內亦有其適用，蓋在特定的電腦環境下，設計某程式來完成某項任務，幾乎完全不可能不使用當時的標準技術(standard techniques)。因此在電腦程式的侵害判斷中，法院必須將這些非原告原創而是源於當時電腦環境下標準技術的成分剔除。<sup>152</sup>這些外在因素通常為下述的限制：<sup>153</sup>

#### 甲、硬體標準

程式所適用之電腦常影響該程式中的某些成分，蓋為使某程式適於某特定電腦，設計師必須依該電腦的設計標準來設計其程式，以便能操作該電腦，因此二套適用於同一類型電腦之程式必存有一些近似性。例如當電腦程式必須使用標準指令以便使用該電腦之功能而無其他適宜之指令時。舉 IBM 個人電腦為例，欲於其電腦螢幕(monitor)上產生影像(Video display)必須使用特定格式(a precise format)之字母(characters)或符號(graphics)，任何使用於 IBM 電腦之程式，如果想在

---

<sup>151</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-78.36 (28th ed.1991).

<sup>152</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-78.37 (28th ed.1991).

<sup>153</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-78.37 - 42 (28th ed.1991).

其螢幕上顯示影像，必須使用這些指令。因此二程式間之近似性如係導源於此種硬體標準，則不應以之判斷二程式是否實質近似。另外，程式設計之較高階層成分，外表上似為設計師之創作成果，其實亦可能是由於硬體標準所產生，例如 IBM 個人電腦即含有十或十二個功能鍵，(如 F1、F2、F3、...)可被設計入程式中以便執行為數甚多的功能，在甚多程式中，這些功能鍵被用來取代 menu (螢幕上所顯示之一系列的使用者選項)來讓使用者從各種不同的程式功能或選項中作選擇。因該功能鍵之目的，即為使程式設計師能以之為設計基礎，因而二程式間使用相同的功能鍵界面不應被認為是抄襲的證據。因硬體標準(規格)所形成之成分，範圍可能甚為廣泛，法官於此情形下應藉專家鑑定的輔助，將之排除於實質近似之判斷之外。

## 乙、軟體標準

正如電腦硬體將影響程式的成分，一般發展程式的環境或使用程式的環境亦可能支配程式的成分，任何消費者程式(end user program)，例如文書處理系統，必須與電腦操作系統溝通、合作，因而該程式在某些方面會受此操作系統之支配，且因此很容易造成與使用相同操作系統之程式相近似。此種近似性實非因程式抄襲所形成，故不應以之作為判斷實質近似的證據。另外，該程式所使用的電腦語言，亦會支配或影響該程式的成分，例如程式設計師所使用之資料結構形態(the type of data structure)將取決於其所使用之語言。此時亦將產生二程式間之近似，但其亦非抄襲之結果。

### 丙、電腦廠商的設計標準

有時電腦廠商會設定一些標準以供其他設計師於設計程式時參考，這些標準通常並非關於程式的重要事項，例如通常只是關於使用者界面(user interface)或只是關於螢幕顯示的風格。廠商之所以如此做，無非為了使其電腦使用者，不論他們向廠商或是向其他人購置程式，皆能有一致而熟悉的界面。故如果二程式之近似乃因使用該廠商所設定之標準所造成，實不應被認為係抄襲之結果，故該近似性亦應排除於實質近似判斷之外。

### 丁、使用事業的實踐

程式使用者之商業實踐或技術要求可能是影響程式設計之最重要外在因素，例如打算用於證券交易所之程式必然會根據證交所的運作方式及規則來設計，因而二個適用於同一事業的程式，必會有相當大的近似性，然此等外在因素所造成之近似性不應被用來判斷該二程式是否實質近似。

### 戊、電腦軟體事業於程式設計上的實踐

電腦軟體事業所廣泛接受及使用之程式設計方式及技術亦是構成二程式間近似的原因之一，因大部分的程式設計師會依一些傳統的方法來解決程式設計方面的問題。例如在面對一堆數量究竟多少事先並不知道之大量資料時，程式設計師將會運用一種稱為連結串列(linked list)的資料架構法，依此方法只要電腦記憶體充足，可無限制地增加、刪除或取回任何系列上的資料，因為其乃最受歡迎之程式設

計技術。

二程式使用近似的方法或技術之單純事實本身，最多只是抄襲的微弱證據，至於標準的程式設計技術，則如必然情景中之主題、事件或情節成分一般，只是電腦程式中平凡不具創意的成分。唯程式設計乃是一種高度創造性及獨特性的活動，因而法院於排除此項外在因素所造成的近似性時，須格外地小心。

#### 4.排除屬於公共財範圍內之程式成分

屬於公共財範圍內的資料，縱使被使用於著作中亦不受著作權保護，這原則於分析比較兩程式的近似性時，亦須深銘於心。因為很多電腦軟體現已屬於公共財領域，故於比較兩程式間是否實質近似時，法院必須將此些屬於公共財的材料或程式成分排除於判斷基礎之外。<sup>154</sup>

#### 5.分析排除後所餘存之近似性。

適用上述連續過濾原則後，將只留存原告作品中受保護的材料，以與被告之程式相比較，以判斷其近似是否已達實質程度而構成抄襲。在近似程度的判斷上，基本上乃是對被抄襲之材料之重要性作價值判斷，如被抄襲模作之材料乃微不足道時，則不足以成實質近似，然而縱使被抄襲之成分數量上甚少，惟對原告程式卻異常重要時，仍可能構成實質近似。<sup>155</sup>

---

<sup>154</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on Copyright Volume III 13—78.43, 78.44. (28th ed.1991).

<sup>155</sup> M.B.Nimmer, Nimmer on Copyright Volume III 13—78.44. (28th ed.1991) .

## 6. 結論

上述排除方法，並無一定順序，且並非每一電腦程式侵害事件皆有該種成分待排除。惟如果真存在該種近似，則被告應舉證證明其近似乃因前述因素所造成。<sup>156</sup>惟 *Whelan Associates v. Jaslow Dental Laboratory* 一案則不採上述抽象原則，而在電腦程式事件中採取一種最簡單的方法來區別構想與表達方式，依此法院之見解，其認為「實用作品(utilitarian work)之目的或功能係屬作品之構想，而此功能或目的所不需要之其他成分則屬構想之表達方式」。此種見解，其有甚多缺點，首先，何為電腦程式之目的或功能所不需要，似乎並無明確範圍，一般而言，既為程式設計師所擇定而植入之成分，皆對程式目的有所助益。其次，電腦程式之功能或目的通常有數種，而本院似認為只有一種構想，最後，依本院之見解，只要構想可區別出來，其餘皆係表達方式，實則不然，蓋程式結構、設計等之其他成分亦可能係構想。<sup>157</sup>*Whelan* 一案之見解是否得被其他法院廣為接受，現今並未可知，惟第五迴法院在 *Goodpasture* 一案已明白反對之。<sup>158</sup>

## 四、連續過濾原則在英美法院之實踐

美國法院在 *Computer Associates v. Altai* 一案，<sup>159</sup>即採用所謂連續過濾原則 (levels of abstraction)，將電腦程式中屬於公共領域之成分、基於效率考量所必然使用之成分、必然情景成分加以排除，而

<sup>156</sup> M.B.Nimmer, Nimmer on copyright volume III 13-78.47 (28th ed.1991)

<sup>157</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-78.34 (28th ed.1991).

<sup>158</sup> M.B. Nimmer, Nimmer on copyright, volume III 13-78.35 (28th ed.1991).

<sup>159</sup> 982 F. 2d 693 (1992).

留下可受保護之表達形式之核心（a core of protectable expression），然後再判斷被告是否使用了原告程式之此一核心成分。英國法院在 *John R Chandson Computers v. Flanders* 一案，(Ferris J.) 亦接受美國法院在 *Computer Associates* 一案所採之「抽離、過濾及分析」（abstraction, filtration & analysis）的途徑。<sup>160</sup>

## 五、我國法上的規定

表達形式與構想應予區別之基本原則在我國八十七年的著作權法修正前已為我國實務所接受，例如台灣高等法院八十七年度上訴字第三二四九號刑事判決即已指出，「所謂表現形式即作品內構想與事實、所用之言語、闡發（development）、處理、安排及其順序，構想及事實本身則非著作權法所保護之對象」。因此，我國著作權法第十條之一規定，「依本法取得之著作權，其保護僅及於該著作之表達，而不及於其所表達之思想、程序、製造、系統、操作方法、概念、原理、發現。」僅是為配合 TRIPs 第九條第二項之規定而增列之宣示性說明而已，並非創設新的法律概念。

---

<sup>160</sup>. D. Bainbridge, *Introduction to Computer Law* (3<sup>rd</sup>. ed., 1996), p. 32.

## 第五章 著作權侵權對產業衝擊之質性實證分析

### 第一節 四大產業發展概況

#### 壹、音樂及錄音產業

##### 台灣地區盜版率及損失

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
盜版率(%)	13	8	12	20	35	40	48	47	42
損失金額 (百萬美元)	5.0	8.0	10.0	55.0	60.0	60.5	51.7	98.6	58.0

數據來源：美國 301 公報<sup>161</sup>

##### 廠商數量（母體數與樣本數）

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
母體數	208	197	273	240	272	272	273	273	288
樣本數	164	152	211	188	215	243	253	246	262

數據來源：台經院產經資料庫<sup>162</sup>

<sup>161</sup> 美國國際智慧財產權聯盟，<http://www.iipa.com> (visited 2005/05/28)

<sup>162</sup> <http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp> (visited 2005/10/24)。其中關於產業財務指標資料庫主要說明在 [http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp?data\\_base\\_id=DB002&per=](http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp?data_base_id=DB002&per=) (visited 2005/10/24)

### 廠商平均營收與損益

	營業收入淨額 (新台幣千元)	營業成本 (新台幣千元)	營業毛利 (新台幣千元)	營業淨利 (新台幣千元)
1995	37,773	24,168	13,604	599
1996	27,285	15,589	11,696	42
1997	29,734	18,026	11,708	1,440
1998	24,937	14,736	10,201	-217
1999	25,589	12,953	12,636	-1,891
2000	21,235	11,647	9,588	-1,638
2001	17,178	11,211	5,967	-1,986
2002	21,656	12,501	9,155	-601
2003	21,653	11,892	9,761	-361

數據來源：：台經院產經資料庫

### 廠商平均報酬率及成長率

	營業毛利率(%)	營業淨利率(%)	毛利成長率(%)	營業利益成長率 (%)
1995	36.02	1.59	111.96	930.82
1996	42.87	0.16	-14.03	-92.92
1997	39.38	4.84	0.10	3,293.46
1998	40.91	-0.87	N/A	N/A
1999	49.38	-7.39	23.87	769.37
2000	45.15	-7.71	-24.12	-13.38
2001	34.74	-11.56	-37.76	21.29
2002	42.28	-2.77	53.42	-69.75
2003	45.08	-1.67	N/A	N/A

數據來源：：台經院產經資料庫

### 成本指標

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
研究發展費用率 (%)	0.01	0.00	0.00	0.15	0.23	0.02	0.01	0.00	0.00
用人費用率(%)	9.66	9.95	9.23	10.46	11.84	14.84	14.42	13.78	13.23

數據來源：台經院產經資料庫

## 員工指標

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
員工人數(人)	12	9	8	8	8	9	8	9	9
每人營業淨利 (新台幣千元)	12	-244	230	21	-194	-236	-387	-41	89

數據來源：台經院產經資料庫

### 一、盜版率及損失

依據美國 301 公報，音樂產業的盜版率由 1995 年開始成長，至 2001 年達到高峰為 48%，2002 年及 2003 年為衰退，盜版率各為 47% 及 42%。至於損失金額，自 1998 年遽增至 55 百萬美元，於 2002 年更遽增至 98.6 百萬美元，2003 年回歸 58 百萬美元。

由以上分析數據可見，音樂產業的盜版率看似已由高峰開始下降，但至於損失則仍高，且損失最高的年度與盜版率最高的年度並非同一年度，表示盜版率之高低與損失之高低並無完全關聯。

### 二、營收及損益

依據台經院產經資料庫關於產業營收及損益的統計，音樂產業的營業收入淨額由 1995 年開始持續下滑，到 2001 年達到最低點，為 17,178 千元。2002 年及 2003 年則些微回升，維持在 21,000 千元左右。至於營業成本部分則持續呈現下降狀態，由 1995 年的 24,168 千元降至 2003 年的 11,892 千元，其中 1995 年至 1999 年下降幅度較為快速，2000 年至 2003 年維持在 11,000 至 12,000 千元左右。營業毛利部分

亦由 1995 年開始下降，由 13,604 千元降至 2003 年的 9,761 千元，其中 1995 年至 2000 年下降幅度較為快速，2001 年至 2003 年維持在 9,500 至 10,000 千元左右。營業淨利部分，除了 1995 至 1997 年為正數以外，自 1998 年開始呈現負數，其中又以 1999、2000 及 2001 年最為嚴重，2002 年至 2003 年較為回穩，各為-601 千元及-361 千元。

由以上分析數據可見，音樂產業的營業收入淨額逐年下降目前是較穩定狀態，營業成本亦由下降至目前較穩定的狀態，然而營業淨利則還是處於負數的狀態。

### 三、報酬率及成長率

依據台經院產經資料庫關於產業營業報酬率及成長率的統計，音樂產業的營業毛利率呈現波動狀態，其中以 2001 年的 34.74% 為最低，其餘大致為 36.02%（1995 年）至 49.38%（1999 年）之間。營業淨利率部分，1995 至 1997 年為正數，而 1998 年以後皆為負數，期中以 2001 年的-11.56% 為最低，2002 年及 2003 年似乎有上升趨勢，各為-2.77% 及-1.67%。在毛利成長率及營業利益成長率部分波動則更為劇烈。

由以上分析數據可見，營業淨利率於 1998 年後呈現負數的狀態，顯現出音樂產業目前呈現負成長的狀態。

### 四、成本指標

依據台經院產經資料庫關於研究發展費用率及用人費用率的統計，音樂產業的研究發展費用率，由 1995 年的 0.01% 至 1999 年的

0.23%，之後持續衰退，並且在 2002 年及 2003 年均為 0.0%。在用人費用率方面，1995 年至 2000 年為成長，由 9.66% 成長至 14.84%，2001 年之後則些微衰退，至 2003 年為 13.23%。

由以上分析數據可見，研究發展費用率及用人費用率自 1995 年開始升高至 2000 年達到高峰，之後開始衰退，顯示音樂產業對研究發展投入減少的情況。

## 五、員工指標

依據台經院產經資料庫關於員工人數及每人營業淨利的統計，音樂產業的員工人數，除了 1995 年為特別高的 12 人以外，之後維持在 8 至 9 人之間。在每人營業淨利的部分，1996 年及 1997 年為最高點的 244 千元及 230 千元，自 1999 年後開始虧損，最嚴重為 2001 年的 -387 千元，之後稍微緩和，2002 及 2003 年分別為 -41 千元及 89 千元。

由以上分析數據可見，音樂產業員工人數雖然維持穩定狀態，但每人之營業淨利先是持續下降至最嚴重的 2001 年後開始些微回升，2003 年僅有 89 千元。

## 貳、視聽產業

### 台灣地區盜版率及損失

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
盜版率(%)	15	10	10	10	20	30	30	44	44
損失金額 (百萬美元)	29.0	17.0	15.0	15.0	20.0	30.0	35.0	42.0	42.0

數據來源：美國 301 公報<sup>163</sup>

### 廠商數量（母體數與樣本數）

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
母體數	734	644	636	578	555	528	501	468	501
樣本數	525	490	444	425	384	443	430	391	445

數據來源：台經院產經資料庫<sup>164</sup>

### 廠商平均營收與損益

	營業收入淨額 (新台幣千元)	營業成本 (新台幣千元)	營業毛利 (新台幣千元)	營業淨利 (新台幣千元)
1995	16,803	12,490	4,313	-1,256
1996	16,086	11,353	4,733	-600
1997	19,755	14,373	5,382	-170
1998	19,421	14,115	5,306	-1,068
1999	20,888	14,094	6,794	-193
2000	20,645	13,709	6,936	138
2001	17,839	12,479	5,360	-828
2002	20,880	13,855	7,024	-1,323
2003	17,882	10,594	7,288	-1,409

數據來源：台經院產經資料庫

<sup>163</sup>美國國際智慧財產權聯盟，<http://www.iipa.com> (visited 2005/05/28)

<sup>164</sup> <http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp> (visited 2005/10/24)。其中關於產業財務指標資料庫主要說明在 [http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp?data\\_base\\_id=DB002&per=](http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp?data_base_id=DB002&per=) (visited 2005/10/24)

## 廠商平均報酬率及成長率

	營業毛利率(%)	營業淨利率(%)	毛利成長率(%)	營業利益成長率(%)
1995	25.67	-7.47	18.65	42.02
1996	29.42	-3.73	9.74	-52.22
1997	27.25	-0.86	13.72	-71.59
1998	27.32	-5.50	N/A	N/A
1999	32.53	-0.92	28.05	-81.92
2000	33.60	0.67	2.09	-171.73
2001	30.04	-4.64	-22.72	-697.73
2002	33.64	-6.34	31.06	59.82
2003	40.76	-7.88	N/A	N/A

數據來源：台經院產經資料庫

## 成本指標

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
研究發展費用率(%)	0.00	0.00	0.00	0.03	0.45	0.63	0.45	0.56	0.00
用人費用率(%)	12.48	11.91	11.05	12.10	12.38	11.15	10.87	11.71	12.84

數據來源：台經院產經資料庫

## 員工指標

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
員工人數(人)	9	12	13	15	13	14	13	13	11
每人營業淨利(新台幣千元)	-108	-34	-45	-60	116	34	-158	-135	-184

數據來源：台經院產經資料庫

## 一、盜版率及損失

依據美國 301 公報，視聽產業的盜版率除了 1995 年為 15% 外，

1996 至 1998 均為 10%，1998 年後開始成長，至 2002 年達到高峰為 44%，而 2003 年仍維持。至於損失金額，除 1995 年較高為 29 百萬美元外，1996 至 1998 維持穩定狀態，大約為 15 百萬美元，1999 而後開始成長，至 2002 年達到高峰為 42 百萬美元，而 2003 年仍維持。

由以上分析數據可知，視聽產業的盜版率看似已達到高峰但無下降趨勢而維持穩定狀態，至於損失隨著盜版率升降，盜版率高的年度損失相對較高，故目前損失金額也為高峰且穩定狀態。

## 二、營收及損益

依據台經院產經資料庫關於產業營收及損益的統計，視聽產業的營業收入淨額由 1995 年開始上升，到 1999 年達到最高點，為 20,888 千元，之後呈現波動狀態，其中 2000 年及 2002 年較高，2001 年及 2003 年則較低。至於營業成本部分與營業收入淨額呈現相同趨勢，自 1995 年開始上升，到 1999 年達到高峰，之後呈現波動狀態。營業毛利部分，原則上與營業收入淨額及營業成本趨勢相同，自 1995 年開始上升，至 2000 年達到高峰，為比較特別的是，2002 年及 2003 年兩年均為 7,000 千元左右，為最高峰。營業淨利部分，一直呈現負數的狀態，雖然有波動狀態，但是 2002 年至 2003 年為負成長狀態，且為 1995 年以來的最嚴重虧損狀態。

由以上分析數據可知，視聽產業的營業收入淨額、營業成本及營業毛利均為成長後波動狀態，而營業淨利部分則持續虧損，在 2002 及 2003 年尤其虧損嚴重。

### 三、報酬率及成長率

依據台經院產經資料庫關於產業營業報酬率及成長率的統計，視聽產業的營業毛利率呈現持續成長狀態，由 1995 年的 25.67% 成長至 2003 年的 40.76%。營業淨利率部分，除了 2000 年為正數（0.67%）以外，其餘年度均為負數，且自 2001 年後有虧損日趨嚴重的趨勢，至 2003 年營業淨利率為-7.88%。在毛利成長率及營業利益成長率部分波動則更為劇烈。

由以上分析數據可知，營業淨利率持續呈現負數的狀態且虧損日趨嚴重，顯現出視聽產業目前呈現負成長的狀態。

### 四、成本指標

依據台經院產經資料庫關於研究發展費用率及用人費用率的統計，視聽產業的研究發展費用率，於 1995 至 1997 年維持 0.0%，之後開始上升，至 2002 年達到高峰 0.56%，比較特別的是 2003 年又回歸到 0.0% 的狀態。在用人費用率方面較為穩定，維持在 11% 到 12% 之間。

由以上分析數據可知，研究發展費用率及用人費用率自 1995 年開始升高至 2000 年達到高峰，之後開始衰退，顯示視聽產業對研究發展投入減少的情況。

### 五、員工指標

依據台經院產經資料庫關於員工人數及每人營業淨利的統計，視聽產業的員工人數，由 1995 年開始增加，至 1998 年達到高峰為 15

人，之後有緩慢下降的趨勢，至 2003 年則為 11 人。在每人營業淨利的部分，1995 年虧損-108 千元後呈現上升狀態，至 1999 年達到高峰為 116 千元，之後持續下降，自 2001 年開始呈現負數，2003 年達到 -184 千元。

由以上分析數據可知，視聽產業員工人數有成長後下降的趨勢，每人之營業淨利則是先上升之後持續下降至今為最嚴重，為-184 千元。

## 參、軟體產業

### 台灣地區盜版率及損失

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
盜版率(%)	70	72	63	59	54	53	53	43	43
損失金額 (百萬美元)	115.2	111.7	104.6	112.1	97.6	127.3	106.8	91.2	83.0

數據來源：美國 301 公報<sup>165</sup>

<sup>165</sup>美國國際智慧財產權聯盟，<http://www.iipa.com> (visited 2005/05/28)

## 廠商平均營收與損益

	營業收入淨額 (新台幣千元)	營業成本 (新台幣千元)	營業毛利 (新台幣千元)	營業淨利 (新台幣千元)
1995	13,139	7,773	5,366	-11
1996	11,862	6,283	5,578	65
1997	14,213	8,425	5,788	500
1998	16,767	9,535	7,232	565
1999	16,587	9,748	6,839	165
2000	20,756	13,840	6,916	-2,014
2001	23,433	15,694	7,739	-2,638
2002	23,961	15,748	8,213	-782

數據來源：台經院產經資料庫<sup>166</sup>

## 廠商平均報酬率及成長率

	營業毛利率(%)	營業淨利率(%)	毛利成長率(%)	營業利益成長率 (%)
1995	40.84	-0.08	21.94	-94.55
1996	47.03	0.55	3.95	-712.09
1997	40.72	3.52	3.76	663.77
1998	43.13	3.37	N/A	N/A
1999	41.23	0.99	-5.57	-580.80
2000	33.32	-9.70	-17.89	525.12
2001	33.03	-11.26	10.52	-7.11
2002	34.28	-3.27	27.51	-65.19

數據來源：台經院產經資料庫

### 一、盜版率及損失

依據美國 301 公報，軟體產業的盜版率由 1995 年的 70% 開始持續下降，至 2003 年達到最低點為 43%。至於損失金額，則呈現兩波

<sup>166</sup> <http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp> (visited 2005/10/24)。其中關於產業財務指標資料庫主要說明在 [http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp?data\\_base\\_id=DB002&per=](http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp?data_base_id=DB002&per=) (visited 2005/10/24)

下降的趨勢，第一波為 1995 年至 1999 年，第二波為 2000 年至 2003 年，而 2003 年的損失金額為 1995 年來最低點。

由上述分析數據可知，軟體產業的盜版率持續下降，損失金額雖然波動但是呈現兩波下降趨勢，2003 年達到 1995 年以來最低點，似乎盜版狀況有改善。

## 二、營收及損益

依據台經院產經資料庫關於產業營收及損益的統計，軟體產業的營業收入淨額由 1995 年的 13,139 千元開始持續上升，至 2003 年達到 35,577 千元。至於營業成本部分亦呈現上升狀態，由 1995 年的 7,773 千元成長至 2003 年的 23,412 千元。營業毛利部分亦呈現上升狀態，由 1995 年的 5,366 千元成長至 2003 年的 12,166 千元。營業淨利部分，相較於營業收入淨額、營業成本、營業毛利呈現持續上升的狀態，反而呈現波動的狀態，1995 年至 1998 年為成長，但自 1999 年開始下降，至 2000 及 2001 年最為嚴重，分別為-2,014 千元及-2,638 千元，2002 及 2003 年則有緩和的趨勢，2003 年回復正數為 78 千元。

由上述分析數據可知，軟體產業的營業收入淨額、營業成本、營業毛利持續上升，營業淨利則從下降到緩慢回復的狀態。

## 三、報酬率及成長率

依據台經院產經資料庫關於產業營業報酬率及成長率的統計，軟體產業的營業毛利率呈現下降的狀態，由 40.84% 降至 34.19%。營業淨利率部分，由 1997 年的 3.52% 開始下降至 2001 年的-11.26% 為最

低點，之後緩慢上升，2002 年及 2003 年分別為-3.27%及 0.22%。在毛利成長率及營業利益成長率部分波動則更為劇烈。

由上述分析數據可知，營業淨利率由下降到緩慢回升，顯現出軟體產業目前呈現些微成長的狀態。

## 肆、出版產業

### 台灣地區盜版率及損失

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
盜版率(%)	N/A								
損失金額 (百萬美元)	6.0	5.0	5.0	19.0	21.0	20.0	20.0	20.0	20.0

數據來源：美國 301 公報<sup>167</sup>

### 廠商數量（母體數與樣本數）

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
母體數	904	904	1,053	1,169	1,208	1,200	1,198	1,227	1,112
樣本數	664	670	725	874	857	988	1,037	1,060	977

數據來源：台經院產經資料庫<sup>168</sup>

<sup>167</sup>美國國際智慧財產權聯盟，<http://www.iipa.com> (visited 2005/05/28)

<sup>168</sup> <http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp> (visited 2005/10/24)。其中關於產業財務指標資料庫主要說明可參考 [http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp?data\\_base\\_id=DB002&per=](http://tie.tier.org.tw/tie/index.jsp?data_base_id=DB002&per=) (visited 2005/10/24)

### 廠商平均營收與損益

	營業收入淨額 (新台幣千元)	營業成本 (新台幣千元)	營業毛利 (新台幣千元)	營業淨利 (新台幣千元)
1995	13,540	8,048	5,491	258
1996	10,133	6,436	3,697	132
1997	10,858	6,912	3,946	435
1998	13,599	8,170	5,429	438
1999	14,239	8,477	5,762	597
2000	18,302	11,009	7,292	613
2001	19,511	11,648	7,863	693
2002	21,256	12,840	8,417	1,027
2003	18,985	11,502	7,483	605

數據來源：台經院產經資料庫

### 廠商平均報酬率及成長率

	營業毛利率(%)	營業淨利率(%)	毛利成長率(%)	營業利益成長率 (%)
1995	40.56	1.91	60.23	-1,533.83
1996	36.49	1.30	-32.67	-49.02
1997	36.34	4.01	6.72	230.19
1998	39.92	3.22	N/A	N/A
1999	40.47	4.20	6.13	36.30
2000	39.85	3.35	26.55	2.58
2001	40.30	3.55	7.83	13.08
2002	39.60	4.83	7.04	48.25
2003	39.42	3.19	N/A	N/A

數據來源：台經院產經資料庫

## 成本指標

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
研究發展費用率 (%)	0.18	0.23	0.19	0.23	0.12	0.33	0.53	0.66	1.12
用人費用率 (%)	18.32	16.94	15.59	16.38	16.35	16.30	15.17	13.91	14.68

數據來源：台經院產經資料庫

## 員工指標

	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001	2002	2003
員工人數 (人)	8	8	7	9	11	12	13	14	16
每人營業淨利 (新台幣千元)	55	68	84	85	118	133	118	163	119

數據來源：台經院產經資料庫

### 一、盜版率及損失

依據美國 301 公報，出版產業因為盜版產生的損失金額，自 1997 年開始增加，由 5.0 百萬美元升至 21.0 百萬美元，之後維持穩定狀態，包括 2000、2001、2002 及 2003 年均維持 20.0 百萬美元。

由上述分析數據可知，出版產業因為盜版產生的損失金額成長後呈現穩定狀態。

### 二、營收及損益

依據台經院產經資料庫關於產業營收及損益的統計，出版產業的營業收入淨額由 1996 年的 10,133 千元開始上升，至 2002 年達到高點 21,256 千元，但是 2003 年似乎有下滑趨勢，回到 18,985 千元。至於營業成本部分亦同，由 1996 年開始上升至 2002 年達到最高點，2003

年有下滑趨勢。營業毛利部分亦同，由 1996 年開始上升至 2002 年達到最高點，2003 年有下滑趨勢。營業淨利部分亦同，由 1996 年開始上升至 2002 年達到最高點，2003 年有下滑趨勢。

由上述分析數據可知，出版產業的營業收入淨額、營業成本、營業毛利及營業淨利趨勢均相同，由 1996 年開始上升至 2002 年達到最高點，2003 年有下滑趨勢。

### 三、報酬率及成長率

依據台經院產經資料庫關於產業營業報酬率及成長率的統計，出版產業的營業毛利率呈現波動狀態，大約維持在 39% 至 40% 之間。營業淨利率部分大約維持在 3% 至 4% 之間。在毛利成長率及營業利益成長率部分波動則更為劇烈。

由上述分析數據可知，營業毛利率及營業淨利率均維持穩定狀態。

### 四、成本指標

依據台經院產經資料庫關於研究發展費用率及用人費用率的統計，出版產業的研究發展費用率，由 1995 年的 0.18% 開始持續上升，至 2003 年已 1.12%。在用人費用率方面，似乎有緩慢下降的趨勢，1995 年為 18.32%，但至 2002 年及 2003 年下降至 13.91% 及 14.68%。

由上述分析數據可知，研究發展費用率持續上升，顯示出版產業對研究發展投入增加的情況。

## 五、員工指標

依據台經院產經資料庫關於員工人數及每人營業淨利的統計，出版產業的員工人數有持續增加的狀態，由 1995 年的 8 人上升至 2003 年的 16 人。在每人營業淨利的部分，雖有波動，但整體是成長的趨勢，由 1995 年的 55 千元至 2002 年甚至有 163 千元的表現，2003 年回到 119 千元。

由上述分析數據可知，出版產業員工人數有成長趨勢，每人之營業淨利整體而言也是成長狀態。

## 第二節 個案訪談

### 壹、音樂及錄音產業

#### 一、科藝百代股份有限公司

科藝百代經選為受訪之代表性廠商，由於該公司不同意接受訪問，因而無從分析其看法，惟其失去一次表達產業界對政府政策建言之機會，殊為可惜！

#### 二、滾石國際音樂股份有限公司

##### (一) 公司簡介

##### 1、成立和發展<sup>169</sup>

滾石的創立可溯源至 1976 年「滾石雜誌」的成立，1981 年成立

---

<sup>169</sup> <http://www.228.com.cn/webedit/Example/NewsSystem/yanchang1.asp?id=1062> (visited 2005/10/23)

「滾石有聲出版社有限公司」，正式投入音樂事業之經營，交由世界五大唱片公司之一的 BMG 發行。1985 年，滾石從日本引進了鐳射唱片技術，生產了首批 5 張 CD。「回聲」成為滾石第一張，同時也是台灣流行音樂史上的第一張 CD 唱片。1986 年 1 月 28 日成立本公司「滾石國際音樂股份有限公司」並合併滾石有聲出版社，同時台灣著作權法修正草案公布，台灣樂壇進入空前繁榮的時期。

## 2、主要營業項目

音樂 CD、VCD、DVD、錄影帶、明星商品、書籍等等

## 3、資本額

新台幣一億八千六百四十萬元

## 4、員工人數

員工數為 81 人，業務員大約佔 10%

## 5、員工成長

2000 年為 307 人，從 2001-2005 年由 185 人減至剩 81 人，少了 104 人，蔡琰儀小姐表示是因為市場的嚴重衰退，無法繼續支應原人數，僅能減縮規模繼續困難經營。

## 6、近年的營收

處於負成長，2001-2002：-47%，2002-2003：-21%，2003-2004：

-39%，2004-2005：-1%。雖然銷售價格增加 7%，但利潤比從賺錢到虧損。也因為 2001 年及 2002 年的嚴重虧損，滾石因彌補虧損，除兩稅合一財稅差異須繳部分 10% 盈餘加徵外，所得稅無須繳納。

產業銷售量：2001-2002：-24%，2002-2003：-11%，2003-2004：-14%，2004-2005：22%。2004 年到 2005 年是成長的，蔡琰儀小姐表示是因為滾石在網路上做相關的授權，網路下載或網路傳輸，還有手機那一塊，平衡掉實體唱片的虧損。

## (二) 所屬產業競爭與著作權侵權狀況

### 1、產業的變動性

滾石唱片代表蔡琰儀小姐表示，唱片產業目前廠商並不須要以變動的方式去追趕同業之競爭者，因為在唱片產業，產品所須的技術並無很大的變動，產品及服務被更新取代的速度並不快。

### 2、產業的營運風險及投資機會

蔡琰儀小姐表示，唱片產業的需求正在衰退中，並沒有太多新進的競爭廠商，同時整個產業的投資與市場機會並不大，相對上是穩定的狀態，因此營運風險也不大，不會產生一個錯誤的政策導致危及生存的情形。

蔡琰儀小姐表示，數位時代對產業之衝擊大於以往非數位時代，理由在於，以前唱片界較為景氣的時候，整個唱片業在台灣可以賣到 20 億左右，現在即使將所有的數位都合法化，頂多只能賣十億，中間十億的金額在於說可能有形的 CD 裡面，數位的方式可能造成實體

量的減少，生產成本的減少，但同時公司會少掉這一部份的利潤，整體來看利潤還是下滑的。

雖然銷售價格是增加的，但利潤比從賺錢到虧損，整體產業變化應該跟滾石有一樣的情況。

員工人數方面，因為市場的嚴重衰退，無法繼續支應原人數，整體產業皆是採精簡策略，減縮規模繼續困難經營，或直接結束營業。

(依量化問卷調查第二部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄)

### (三) 廠商創新狀況與著作權侵害情形

#### 1、廠商的創新程度

滾石唱片代表蔡琰儀小姐表示，滾石從早期開始就是以創作為主，是有一些領先的曲風出來，比如走韓風，翻韓歌，其實是從滾石這邊開始的，早期的徐懷鈺翻譯韓歌就是從滾石開始。蔡琰儀小姐表示，以目前滾石所擁有的著作權數來看，視聽的話可能有三千多，錄音的話有至少有八千左右，總數若加上音樂詞曲的部份則可能有上萬。

但是蔡琰儀小姐認為，滾石目前並沒有推出非常多的新產品及服務，改變產品或服務對公司而言目前不是最重要的事，因此研究發展、技術領先與創新並不是被強調的重點。

#### 2、廠商的競爭行動策略

蔡琰儀小姐表示，滾石相較於同業競爭者並未採取比較主動的行動，在新產品、營運模式、促銷活動的推出，或新穎創意的展現上與

同業其他競爭者差不多。政策上採取謹慎、逐步的行動。

在資金來源方面，滾石比起競爭者而言，因為本身為一家族企業，並不容易尋找外來的經營合作，也不易尋找外來資金的投資，故其並不偏向利用外部資源。雖然資源的有無不會強烈影響公司的策略，但若缺乏資源，即使認知到市場上機會的存在，公司也不會設法取得資源去做投資。其認為在機會的利用上，資源的有無比起新創意而言更為重要。

在經營的方向上，雖然公司並不因此就偏好發展已有成功經驗的產品，但原則上亦不偏好高風險高報酬之計畫。

### 3、目前廠商的營運表現

在營運的表現上，蔡琰儀小姐表示，滾石並不認為其相較競爭者擁有更多著作權，其行銷費用、市場佔有率、毛利率及資產報酬率也並未高於同業競爭者。甚至在成長率及獲利率的表現上，滾石認為其比同業競爭者表現更為困難。

（依量化問卷調查第三部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄）

#### （四）著作權法律與行政措施對產業廠商的助益

##### 1、廠商面臨的著作權侵害狀況

蔡琰儀小姐表示，目前滾石唱片公司遭遇較嚴重的著作權侵害情形包括重製權、公開傳輸權、公開播送權、公開上映權及公開演出權之侵害，其中又包括實體的盜版和網路上的侵害〔例如 MP3 的下載或 P2P 的傳輸〕，甚至包括利用音樂最為廣告的背景音樂這樣侵害公

開播送權及公開傳輸權的情況。其方式也從實體的光碟盜版、影印到網路下載模式、P2P 平台下載模式、EMAIL 等均有。

侵害中最嚴重的網路侵害方面，P2P 十分難以查緝，因為缺乏伺服器，即使抓到了，要計算侵害了多少的利益也是困難點。相對而言，傳統的光碟這樣的實體侵害因為警察抓的比較嚴，因此情況也較為緩和。

## 2、廠商對公司措施之有效性的看法

目前滾石唱片對著作權侵害採取的動作主要為，先去查這是不是授權的，那假設是授權的，合約的權利來源為何，因為如果是公司的權利，在製作過程中每一個環節都會要求著作權聲明書的簽署，調查後會寄發存證信函，做一個催告的動作，若仍沒有辦法處理就會提出訴訟。在提出告訴的過程中，也會帶警察去搜證。公司曾經有訴訟經驗，不過基本上採取和解的方式，不論在法庭內或法庭外。對象上不論是同業競爭者或消費者者都有過訴訟或和解的情況。

至於公司內部採取的著作權保護措施，蔡琰儀小姐表示，實際上對於防止著作權侵害或是增加收入來源無法有顯著助益，因為不管怎麼去做都還是會被破解，而且若做到太精細其實對產品本身也是一種傷害。

## 3、廠商對著作權法修正及有關主管機關的行政措施之有效性的看法

關於著作權法律修正是否對於滾石及整體唱片產業打擊盜版是否有幫助，蔡琰儀小姐表示，成果並不顯著，其認為現在的修法方向

常因為一方的施壓而使得修法方向偏離了本國的習俗，無法完全適應社會的現狀。

至於在行政措施（例如主管機關所作之政令宣導、教育宣導，以及設置「保護智慧財產權警察大隊」（2003年成立）或是與檢、警、調相關機關建立「聯合專案查緝小組」）是否對於滾石及整體唱片產業打擊盜版是否有幫助方面，滾石整體而言採取較中立的看法。蔡琰儀小姐表示，主管機關所採取的行政措施對滾石是有幫助的，但是對於整體唱片產業是否有幫助就不得而知，因為唱片界可能不知道有這樣的設置。蔡琰儀小姐表示，即使是有光碟管理條例這樣的法令，其實幫助仍然不大，因為人破解的速度永遠比較快，而規範也總是有漏洞產生，並無法做到周延且有效的保護。但對於檢警單位及司法單位對著作權權利的稽查及防護方面，蔡琰儀小姐表示對整體產業競爭力非常有助益。

整體而言，滾石唱片對於主管機關有關著作權修法、行政措施是否有助於增加產業的就業機會、降低產業的失業率、助於產業的成長、助於政府的稅收這幾方面仍報持悲觀的態度。

（依量化問卷調查第四部份配合訪談文字稿摘錄）

#### （五）對主管機關的建議

滾石唱片代表蔡琰儀小姐表示，在合理使用範圍究竟為何的部份，之前曾經定為「5份」，但此「5份」的定義為何？是五張唱片算五份？還是一首歌下載五次算五份？對於唱片業者的授權會造成困擾，因為唱片業者多認為三次才是合理使用合理的範圍，五次已經是

超過合理使用的範圍了。定義還要在做協調，且盡量能更明確為宜。

(依訪談摘錄)

## 貳、視聽產業

### 一、台灣華特迪士尼股份有限公司

#### (一) 公司簡介

##### 1、成立和發展

台灣華特迪士尼在 2002 年進行改組。之前 1994 年成立的是博偉家庭娛樂，專門發行錄影帶、VCD、DVD。2002 年改組後，將其他相關的部門全部涵蓋在裡面，才成為現在的台灣華特迪士尼。

##### 2、主要營業項目

影音產品的發行。

1994 年時主要為 VHS(錄影帶)。之後為 VCD。現在又增加 DVD 的銷售。

##### 3、組織

華特迪士尼有很多製片公司，像皮克斯也是一個簽約合作的工作室。

台灣華特迪士尼是分公司，代理華特迪士尼在台灣發行。主要從事行銷、業務與製造。而電影的拍攝、迪士尼卡通的繪製，都是在美國進行。

#### 4、資本額

500 萬。

#### 5、員工人數

17 人。業務員為 4 人。

#### 6、員工成長

屬於平穩狀態，因為外商公司在其他市場對於人員的控制會就比較嚴格。

#### 7、近年的營收

起伏的狀態。每年平均 50 部到 60 部片子，但是這 50 到 60 部中間又有強片跟弱片的分別，因此並不一定。利潤的部分則是下降，因為產品的價格明顯的在下降。

### (二) 所屬產業競爭與著作權侵權狀況

#### 1、產業的變動性

台灣華特迪士尼熊家薇總監表示，迪士尼認為在視聽的產業中，廠商必須要時常變動才能夠趕上市場上的競爭者，因為產品或服務被更新取代的速度很快，包括競爭者的行為不容易被預測，產品或服務的需求預測性亦不易。且在產品或服務的技術上，變動性亦非常大。雖然並沒有很多新進廠商進入此產業，但整體而言產業的競爭和商品

及服務的變動屬於較為激烈的狀態。

## 2、產業的營運風險及投資機會

熊家薇總監表示，目前產業並沒有充滿投資與市場機會，營運風險雖然不大，並不會使一個錯誤的決策產生危及公司生存的結果，但是也沒有一個主導性的廠商，沒有獲益機會的明確方向。熊家薇總監更表示，目前視聽產業的需求正在衰退中，主要的原因為盜版問題的猖獗，在 2001 年到 2005 年之間，在發行的部分福斯家庭娛樂結束了，通路的部分經銷商的零售點明顯減少，更明顯的是介於發行商跟通路商中間的經銷商，像亞洲唱片，在兩三個禮拜之前才倒閉。

（依量化問卷調查第二部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄）

### （三）廠商創新狀況與著作權侵害情形

#### 1、廠商的創新程度

熊家薇總監表示，台灣華特迪士尼努力推出許多新產品及服務，例如皮克斯(PIXAR)，3D 等都是屬於迪士尼公司。公司也認為改變產品或服務是公司目前最重要的事。公司強調研究發展、技術領先與創新，也就是在產品內容的表現上尋求改變。其深信過去五年來對產品或服務的改變是讓消費者印象深刻的。

#### 2、廠商的競爭行動策略

在競爭行動策略方面，熊家薇總監表示，台灣華特迪士尼常採取比競爭者更為主動的行動，不但努力比競爭者更早推出新產品、營運

模式或促銷活動，在新穎創意產品或服務的推出也採取很積極的態度。儘管如此，台灣華特迪士尼在競爭行動上原則盡量的謹慎、逐步，偏好發展已經有成功經驗的產品或服務，同時也避免與競爭者競爭到粉身碎骨的雙輸地步。

在資金運用上，台灣華特迪士尼比同業競爭者更容易尋找外來的經營合作，也更容易尋找外來資金的投資，但是其並不會偏好高風險高報酬的計畫，原則上資源的有無會強烈影響公司的策略，並不會因為認知到機會的存在而去設法取得額外的資源，也不偏向利用外部資源。易言之，資源的有無在機會利用上比新創意更為重要。

### 3、目前廠商的營運表現

熊家薇總監表示，目前台灣華特迪士尼在著作權方面，比同業競爭者表現較為優異，擁有較多的著作權，一年只有台灣部分大概就發行 50 到 60 個產品，真正在美國製作出來的產品更大過於這個數字。在專利權部分則沒有這樣的表現。

台灣華特迪士尼並未投資比同業競爭者高的研發費用及行銷費用。

熊家薇總監表示，目前台灣華特迪士尼在同業的市場佔有率並沒有強烈的優異表現，甚至在毛利率、資產報酬率、成長率及獲利率方面相較於同業表現上還略差。不過熊家薇總監也表示，因為在台灣沒有一個主管機關或者是說相關單位來做數字的統計，整個產業的統計基於商業機密，數字大部分都只是廠商自己猜測，原則上台灣華特迪士尼應該是有主導性、領先的公司。

(依量化問卷調查第三部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄)

#### (四) 著作權法律與行政措施對產業廠商的助益

##### 1、廠商面臨的著作權侵害狀況

熊家薇總監表示，目前台灣華特迪士尼面臨的著作權侵害主要為重製權侵害及公開傳輸權之侵害。主要的侵害方式則為光碟盜版及網路下載模式。

在光碟盜版部分，因為 VCD 和 DVD 是相當快的拷貝方式，加上體積小又快速，因此盜版非常快速容易，侵害也相對很嚴重。在網路下載的侵害部分，熊家薇總監表示，其認為最大的侵害在於盜版者並不覺得這是什麼大不了的侵害，觀念上的問題更為嚴重。

熊家薇總監表示，MPA 有個統計數字，在 2003 年台灣的盜版率是百分之四十四，最新 2004 年的統計數字則是百分之四十，可能大家會覺得下降的原因是因為警察大隊的成立，因此稍稍減低了盜版的行為，但是實際上是改用了網路下載的侵害方式，因此絕對不是表示盜版減少了，而是侵權轉化成另外一個型式。

##### 2、廠商對公司措施之有效性的看法

面臨著作權的侵害，台灣華特迪士尼主要採取查緝並提起訴訟的方式。熊家薇總監表示，美商有八大營業公司，華特迪士尼美國總部委託一個財團法人基金會--MPA，在台灣叫做 The Motion Picture Association，統合處理盜版的問題，基金會本身有查緝的人員，或是當公司本身有查緝到盜版產品的時候，會授權給該基金會，由其代表

到法院去進行訴訟等動作，而八大的一貫的做法是如果有實質的證據而進行訴訟，原則上不和解，但是對於公司若依著作權法向法院請求救濟是否能夠保護公司的著作權方面，台灣華特迪士尼並沒有特別樂觀的看法。

至於網路下載的侵害方面，MPA 有一個的搜尋引擎架設於 Yahoo 或是各大入口網站，如果搜尋非法的下載，他們會通知該網站，要求其直接把這些網站關掉，但是這非常費工，而且也要看網路業者的配合意願。

至於公司本身所採取的保護著作權措施，目前台灣華特迪士尼認為對於防止著作權侵害並沒有助益，因為緩不濟急，因此也無法產生增加營業收入、利潤的效果。

### 3、廠商對著作權法修正及有關主管機關的行政措施之有效性的看法

關於近年來著作權法的修正及有關主管機關的行政措施(例如保護智慧財產權警察大隊、著作權法說明會、政令教育宣導、聯合查緝專案小組等等)，台灣華特迪士尼認為對該公司防止著作權侵害有幫助，例如熊家薇總監表示，前一次修法把盜版列為公訴罪就是明顯的例子。

但是在提昇公司競爭優勢、增加公司營收、利潤方面台灣華特迪士尼仍認為並無顯著幫助，因為執法人員的人數和政府推行政策的貫徹性，又會影響當初修法的美意。熊家薇總監表示，比如警察大隊在成立之初有 220 人，但是人數在逐漸減少當中，且這些人必須要兼任其他的任務，另外業績的加分點數也會是個問題。或是光碟管理條

例，雖然規定要各個光碟廠要有 SID 碼啊、識別碼等，但是是否有真正的被執行或是有多少人力去執行也不得而知。

至於對產業的影響，不論在產業競爭力提升、產業就業機會的增加、產業失業率的降低或產業的成長方面，台灣華特迪士尼也不抱持樂觀的態度。在對於政府稅收增加部分，台灣華特迪士尼也不認為有特別助益。

（依量化問卷調查第四部份配合訪談文字稿摘錄）

#### （五）對主管機關的建議

熊家薇總監表示，關於網路下載的侵權模式應該如何查緝取締並執行，是台灣華特迪士尼認為修法可以增加的部分，因為相較傳統盜版，網路下載的侵權方式更為嚴重，而且更難查緝，問題是更大的。希望透過法律清楚的規範，使法官適用法律時能避免歧異的判決。

第二個是校園的宣導。熊家薇總監表示，從成大 MP3 事件之後，大家比較不敢去糾舉學生又有所謂的司法不能進入校園，因此導致學生的觀念很模糊的，不覺得是真的在做什麼絕對違法的行為，他們會覺得沒有偷一個實質的東西，因此應該比較不嚴重，無傷大雅，這個部分應該要從教育開始做起。

最後是執行的問題，熊家薇總監表示，例如保智大隊，既然已經設置，應該努力貫徹政策的執行，人數就算不增加也不應該再減少，並且人力不要作其他用途。

（依訪談摘錄）

## 二、宏廣股份有限公司

### (一) 公司簡介

#### 1、成立和發展<sup>170</sup>

宏廣公司，成立於 1978 年，是一家橫跨台灣、大陸及泰國三地的跨國企業。總公司位於台北新店，在泰國曼谷、大陸蘇州各設有分公司，為世界最大的卡通製片廠，主要承接美國、加拿大、西班牙等歐美地區的電視網、電影動畫片集。1984 年起與美國開始合作，自己資金 51%，美國那方資金 49%。

1996、1997 年由宏廣公司專案小組與宏廣文教基金會，連續主辦全國首創的「卡通夏令營」、「動畫藝術月」，並計畫長期提供愛好動畫、漫畫、美術、電腦動畫等各界人士一個學習專業技術的管道，希望能對國內的動畫藝術發展有所貢獻。

另外，宏廣公司還特別成立了自製片企劃部，先後與國內知名導演吳念真、小野等導演合作過七爺八爺、學仙記等片，以及由資深導演李百智先生企劃監製的「小和尚」卡通影集錄影帶，此外，獲得廣大迴響並榮獲 1999 年「金馬獎最佳動畫影片」的「少年噶瑪蘭」，也都是宏廣推動國內動畫產業所努力的成績。

宏廣公司擬積極朝向成為 21 世紀亞太華文數位內容和相關商品的領導開發提供者暨全球數位內容動畫事業行銷、創意、製作中心之目標努力。

#### 2、主要營業項目

---

<sup>170</sup> <http://www.wangfilm.com.tw/tw/aboutus.php> (visited 2005/10/29)

卡通影片的製作跟衍生產品、週邊產品。

主要作品包括：紅孩兒決戰火燄山、太空西遊記、林旺爺爺的故事、非常武俠、昆蟲小學、神奇 QB、少年葛瑪蘭、神仙妖、小和尚等等。

### 3、資本額

四億五千萬。

### 4、員工人數

公司整體目前員工總數達一千多位，包括 600 多位卡通專業畫家（含導演、構圖、原畫、動畫、背景）、400 多位行政和其他專業技術人員（如：電腦著色、掃圖、特殊效果、合圖等部門）。

台灣母公司目前為 320 人，其中業務員為 10 人。因為業務面而言，宏廣成立已久，客戶源較穩定（如迪士尼、華納、福斯公司，派拉蒙，Universal 等），比較少去開發新的市場。研發部門大概有 27 人（主要為製片，包括故事的構想、造型的構想、情節的構想、場景等等）。

### 5、員工成長

減少。因為用電腦取代，比如着色，以前完全是人力去調色然後着色，但是現在電腦直接可以着好幾千色，因此人力就減少了。10 年前台灣母公司的員工有 1000 人，但是現在只有 300 人，但相對的設備要增加。

## 6、近年的營收

近八年來就沒有什麼成長，因為純代工競爭非常激烈，目前營業額就差不多維持在美金一、兩千萬左右。

營收繳稅的部分甚至是負成長，因為競爭者太多，包括韓國和印度等。

### (二) 所屬產業競爭與著作權侵權狀況

#### 1、產業的變動性

宏廣股份有限公司認為，在視聽產業中，廠商必須要時常變動才能夠趕上市場上的競爭者，產品或服務被更新取代的速度雖然不快，但是因為競爭者的競爭行為容易被預測，產品或服務所需的技術變動很快，產業的相關法令規定變動也大，因此廠商因應於此必須時常變動方能維持競爭力。

#### 2、產業的營運風險及投資機會

其亦表示，視聽產業的需求目前正在衰退中，但是整個市場還是充滿投資與市場機會，很多新競爭廠商進入產業。謝麗玉小姐表示，目前幾個比較大的新競爭廠商第一個是從美國 L.A 回來的得利：另一個是最近兩三年出來的電視豆，但是因為製作行銷都在日本，台灣產業還是沒辦法出來：另外還有一家以太極，過去號稱要自己做片子，但是到現在為止沒有看到成果。

產業上的營運風險仍大，一個錯誤的決策可能危及公司的存亡，

但是產業中有主導性的廠商存在，只要跟隨主導性廠商的腳步即有獲利機會。

（依量化問卷調查第二部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄）

### （三）廠商創新狀況與著作權侵害情形

#### 1、廠商的創新程度

宏廣股份有限公司表示，近幾年來該公司推出許多新產品及服務，因為公司非常強調研究發展、技術領先與創新，並認為改變產品或服務是公司最重要的事。

法務謝麗玉小姐表示，在這個行業目前宏廣股份有限公司一家獨大，因為指有宏廣自己有出自己製作做的片子，一年花費在研發費用上大約 2000 萬，主要內容為製片，包括故事的構想、造型的構想、情節的構想及場景等等。公司一年大約有 135 部片，包括長片和短片，短片就是我們一般看到的卡通影片，30 分鐘，一年有 127 部；長片一年有八部。

#### 2、廠商的競爭行動策略

相較於同業其他競爭者，宏廣股份有限公司認為其採取更為主動的行動，例如努力比其他競爭廠商更早推出新產品、營運模式或促銷活動。

但是其亦認為公司原則上仍採取謹慎、逐步的行動，不偏好高風險高報酬之計畫，而會偏好發展已經有成功經驗的產品或服務，也會避免與競爭者競爭到粉身碎骨的雙輸地步。

在資金的運用上，宏廣股份有限公司並不容易尋找外來的經營合作或外來資金的投資，因此整體上公司不會偏向利用外部資源，謝麗玉小姐表示，除了初期行業剛起步時較為容易，近幾年來就公司的觀察取得資源並不那麼容易，在銀行貸款的取得方面，國內即使是數一數二的賣座大片，因為票房在台灣也不過是 1000 萬元以內，又因為播放時間短使回收變慢，銀行要依照報表去決定是否為貸款時，取得貸款相對的困難。法務謝麗玉小姐表示，是否有資源原則上會強烈影響公司的策略，但是公司的策略並不會受限於資源之有無，如果認知到有機會，即使沒有資源，公司也會設法取得資源去推動。

### 3、目前廠商的營運表現

目前的營運表現，在著作權及專利權的數量上，宏廣股份有限公司認為其較同業競爭者有較為優異的表現。法務謝麗玉小姐表示，在著作權方面，有公司自己製作的、永久的、被授權的…，因為每個授權的期間、地域、或是專屬、非專屬都不同，因此很難計算，大約 54 項左右。

在市場佔有率及毛利率的表現上，亦認為較為優異。但在公司的資產報酬率、成長率及獲利率方面則持保留態度，認為無明顯優異表現。謝麗玉小姐表示，近八年來沒有什麼成長，主要原因在於純代工競爭很激烈，我國不像像韓國有政府資助，也不像印度有很多科技人員很多而且語言上沒有障礙，因此營業額就差不多維持在美金一、兩千萬左右就很難再上去。

（依量化問卷調查第三部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄）

#### **(四) 著作權法律與行政措施對產業廠商的助益**

##### **1、廠商面臨的著作權侵害狀況**

宏廣股份有限公司目前面臨的著作權侵害情形包括重製權侵害、公開傳輸權侵害、公開播送權侵害、公開上映權侵害及公開演出權之侵害。

主要受侵害方式則為光碟的盜版。網路侵害的比例還不算嚴重，因為通常在網路上只會播放片段，影響並不大。

##### **2、廠商對公司措施之有效性的看法**

面對著作權受侵害，宏廣股份有限公司目前尚未採取過訴訟或任何途徑。謝麗玉小姐表示，雖然紅孩兒剛開始放映時，在中部發現有被盜版，但因為數量不多，公司認為抓了他也沒有太大的實益，就沒有採取太激烈的手段，只有勸告一下。至於若公司依著作權法向法院請求救濟是否有助於保護公司著作權這方面，宏廣採取悲觀的態度。

關於公司自己的著作權保護措施，宏廣股份有限公司不認為有助於防制著作權侵害或增加營業收入。目前公司主要的保護措施包括，在公司跟員工的聘僱合約中，研擬了著作人格權及著作財產權均歸公司所有等，但是公司的商品還沒有使用數位防盜拷措施。

##### **3、廠商對著作權法修正及有關主管機關的行政措施之有效性的看法**

近年來之著作權法修正對產業或對公司是否有助於防止著作權侵害，宏廣股份有限公司採中立的態度，謝麗玉小姐表示，不能說沒

有助益，但是助益真的非常小，常常有片子還沒有上映，盜拷片子已經出來的情況。即使是光碟管理條例，因為光碟盜拷實在太方便，品質也不因此而下降，又不可能從燒錄機去做管理，助益上非常小。

至於有關主管機關採取之行政措施（例如保護智慧財產權警察大隊、著作權法說明會、政令教育宣導、聯合查緝專案小組等）是否有助於產業防止著作權侵害，宏廣股份有限公司則採取較為正面的態度，認為有所助益。

然而關於著作權法之修正、有關主管機關的行政措施，是否有助於公司的利潤、有助於提升產業的競爭力、有助於增加產業的就業機會、降低產業的失業率、有助於產業的成長、甚至有助於政府的稅收這幾方面，宏廣股份有限公司亦採取保留之態度。

（依量化問卷調查第四部分配合訪談文字稿摘錄）

#### （五）對主管機關的建議

宏廣股份有限公司法務謝麗玉小姐表示，要取得銀行融資時會面對著作權當質權融資卻不易獲得融資的困難，即使有鑑價公司存在，因為不是政府的鑑價單位，沒有人敢承認，保險公司也不敢保。因此希望有個政府的著作權鑑價單位。

另外，希望恢復 82 年以前的著作權登記謄本，例如美國也是採創作保護主義，只是登記後推定你的著作權有效，這樣對業者來講比較容易證明自己的權利。目前宏廣股份有限公司採取去美國登記著作權的方式，以在全球使用並證明自己的權利。

此外，謝麗玉小姐表示，企業的成長要看整個大環境、全球性，

是國際競爭的問題。例如韓國政府用官股投進去去帶動整個產業的發展，因此希望政府能夠真正開創文化創意產業喔。

最後是教育部分，謝麗玉小姐表示，此產業中懂得著作權的人太少，教育宣導應該擴及非法律界的人士，讓大家產生共識。

（依訪談摘錄）

## 參、軟體產業

### 一、台灣微軟股份有限公司

#### （一）公司簡介

##### 1、成立和發展<sup>171</sup>

微軟公司成立於 1975 年，董事長暨軟體總技術長為比爾蓋茲，執行長為史帝夫·包爾默。微軟多年來在全球個人電腦與商用軟體、服務與網際網路技術上居領導地位。目前全球超過 70 個國家設有分公司，員工總人數為 59,854 人。2005 年第三季營運績效為：Total revenue：9.62billion（美金）；Net income：2.56billion（美金）。

1989 年台灣微軟公司成立。目前主要與本土廠商進行技術移轉的合作，甚至包括與中研院或金控公司的合作。

##### 2、主要營業項目

微軟目前有七大產品線：WINDOWS、OFFICE、MOBILE DEVICE、BUSINESS SOLUTION、SERVER、GAME、MSN。

---

<sup>171</sup> [http://www.microsoft.com/taiwan/misc/mstc/about\\_microsoft.htm](http://www.microsoft.com/taiwan/misc/mstc/about_microsoft.htm) (visited 2005/10/23)

### 3、組織

微軟主要的組織可分為如下<sup>172</sup>：

<b>營運暨行銷處</b>	統籌台灣微軟公司軟體產品及解決方案營運計畫，擬定並執行相關行銷策略，善用各種行銷及傳播管道以強化與客戶之連繫。
<b>大型企業業務暨經銷事業處</b>	國內大型企業用戶之業務及各種量身訂作之全方位專屬服務；支援經銷商提升產品知識及專業能力並協助企業輕鬆自在的運用資訊科技來提升競爭優勢並降低成本。
<b>微軟技術中心</b>	微軟技術中心的目標與任務是協助客戶與合作夥伴在展望與建置新世代解決方案的能力。透過客戶，夥伴，與微軟三方緊密有效的合作，使政府單位或民間企業能夠充分運用資訊技術來因應快速變化的競爭環境。
<b>公共業務事業處</b>	台灣微軟於國內各政府機關與教育單位用戶之業務與行銷。
<b>中小企業解決方案暨經銷事業處</b>	國內中小企業用戶之業務，並支援代理商、經銷商、獨立軟體開發商、系統建置廠商等廣大微軟業務夥伴之銷售及技術能力。
<b>OEM 事業處</b>	推廣及協助台灣電腦硬體廠商使用 Microsoft 隨機版軟體授權之業務。

<sup>172</sup> <http://www.microsoft.com/taiwan/misc/mstc/organization.htm> (visited 2005/10/23)

開發工具暨平台推廣處	微軟開發工具及系統平台解決方案推廣業務，並提供程式開發人員各種專屬的技術資訊及社群服務。
MSN 事業處	MSN 網站的規劃，業務與行銷。
HED 事業部	微軟家庭、娛樂及 Xbox 相關產品業務與行銷。
企業服務處	提供國內企業與協力廠商各種量身訂作的全方位顧問與技術支援服務。從資訊系統的規劃、建置、導入到上線後的管理與維護，提供專業而完整的服務。並協助企業輕鬆自在的運用資訊科技來提升競爭優勢並降低成本。
技術支援處	微軟全產品線、技術及解決方案之技術支援服務，並針對個人、程式開發人員、專業資訊人員、經銷聯盟夥伴、技術社群及企業用戶，提供各種專屬之技術支援服務。
法務暨公共事務部	對內提供法律相關之諮詢管理服務，對外針對智慧財產權之保護配合政府推動教育推廣等行動，並負責資訊產業政策相關公共事務議題的參與，為政府政策及公協會對應窗口。
管理處	財務、採購、總務行政、資訊管理、產品生產及售後支援等行政業務。
人力資源部	人力資源管理及組織。

研究開發處	負責微軟在中文化軟體的研究/開發/測試業務。
-------	------------------------

#### 4、資本額

1000 萬。

#### 5、員工人數

367 人。業務員佔 27%。研發人員 60 人。

#### 6、員工成長

從 2001 年到 2005 年，台灣增加 120 個正職員工，全球大約增加了一萬兩千人。

#### 7、近年的營收

施立成律師表示，分公司不能獨立揭露財務的訊息。

### (二) 所屬產業競爭與著作權侵權狀況

#### 1、產業的變動性

台灣微軟法務總監施立成律師表示，微軟認為在軟體產業中競爭是十分激烈的，必須要時常變動才能夠趕上市場競爭者，因為產品或服務被更新取代的速度很快，產品所需的技術變動很快，且預測競爭者的競爭行為是不容易的。

## 2、產業的營運風險及投資機會

也因為產品及服務所需之技術變動快，同時也有很多新進廠商進入軟體產業，軟體產業之營運風險相對而言較大，且一個錯誤的措施很可能產生危及生存之結果。

但是因為軟體產業充滿投資與市場機會，若能跟隨產業主導性廠商之腳步，亦可有獲利之機會。施立成律師表示，未來的競爭會更激烈，因為現在的軟體業不只是軟體，可稱為軟體服務業也不為過，例如這一年最明顯的例子就是 GOOGLE，從他的發展方向來看，在軟體服務業這塊領域裡佔的餅會越來越大，因為他從 SEARCH 慢慢衍生出來，已經開始嘗試作做 TALK、MESSENGER 等等。

比較特別的是，施立成律師表示，微軟已經算是進入成熟期，其產品線較為廣泛，相較於軟體產業中其他較小的公司，其營運風險是比較小的，因為一個產品的推出，必須要跨越一定的鴻溝變成主流產品之後，才能有獲益的機會，若無法跨過則整個產品的投資將失敗，造成的風險和損害相對較大，但因為微軟的產品線廣泛且豐富，風險因而分散。

（依量化問卷調查第二部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄）

### （三）廠商創新狀況與著作權侵害情形

#### 1、廠商的創新程度

台灣微軟法務總監施立成律師表示，近幾年來微軟推出許多新產品及服務，並認同改變產品及服務是微軟認為公司最重要的事，因此公司同時也強調研究發展、技術領先與創新，努力比競爭廠商更早推

出新產品、營運模式或促銷活動。

施立成律師表示，目前公司的研發可以分為三大部分，一為技術研究；二為技術中心，主要是將一些研究後的成果或是現有的一些產品分享出來跟其他廠商進行合作；第三塊是更接近產品的部分，屬於廣義的 RD，做的與產品直接相關，例如把產品中文化、或是設計中文化的介面等等。

## 2、廠商的競爭行動策略

微軟在競爭行動上也比競爭者更為主動，傾向推出更為新穎創意的產品，而不受限於發展已有成功經驗的產品。但是微軟同時也避免與競爭者競爭到雙輸的地步，而在此方面採取謹慎、逐步的行動，不偏好高風險高報酬之計畫。

在資金方面，微軟並不會受限於資源的取得而影響投資意願，但是也不會積極尋找外來的經營合作或外來資金的投資，因為微軟本身是一間足夠大的公司，其人流、金流、物流可以完全由公司支援。其認為在機會利用上，是否有新創意比是否有足夠資源更重要。

## 3、目前廠商的營運表現

在產業的表現上，微軟相較於同業競爭者，擁有較多的專利權、著作權，其投入的研發費用也較競爭者為高。

比較特別的是，公司的毛利率、資產報酬率、成長率及獲利率表現上並非高於競爭者，微軟的蔡文宜小姐表示，因為微軟的產品線廣泛，經營者又遍布全球，因此如果要算毛利率、資產報酬率、成長率

及獲利率，以一個平均的數值來看，並不會顯著高於其他競爭者。

（依量化問卷調查第三部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄）

#### （四）著作權法律與行政措施對產業廠商的助益

##### 1、廠商面臨的著作權侵害狀況

台灣微軟法務總監施立成律師表示，目前微軟所遭遇的著作權侵害主要為重製權之侵害，其中又以光碟盜版為主要侵害方式，雖然大眾可能認為在北部光碟盜版的情形已有改善，但其實在中南部，光碟盜版的情況仍相當普遍。第二個比較嚴重的侵害模式是企業用戶的授權不足問題，但是以目前微軟所採的授權模式，是否為授權不足並不容易偵測也不容易查緝。最後一種侵害模式則是網路上的傳輸和下載。

在上述三種侵害模式中，以企業用戶的授權不足最為嚴重。但是查緝上並不容易；在個人用戶的侵權方面，其實對營收也有影響，但是因為比較難量化，無法得知對實際營業上收益有多少影響，而且因為經濟效益不高，因此公司也很少主動對個人用戶進行稽查，除非是經由檢舉，其中若侵害人是學生身分，公司又會特別謹慎處理，原則上不會選擇執法的方式，而採取學校當局溝通、透過學校教育的方式去處理。

##### 2、廠商對公司措施之有效性的看法

微軟目前因應著作權侵害的措施主要為教育宣導，不只是公司自己的宣導，同時也和其他的聯盟（商業軟體聯盟或是軟協），去做宣

導，強調 IPR 保護的重要性、為什麼要重視智慧財產權。另外的方式是推出鼓勵正版使用者的額外增值服務，鼓勵消費者使用正版軟體。若真要走執法的途徑，原則上仍避免用自己的名義，而是透過商業軟體聯盟去處理。

目前微軟本身內部所採取的保護著作權措施則可分為幾方面，一個是公司的政策部分，例如公司內部規定公司員工使用的任何資產絕對不可以有任何來路不明的軟體；另一個是訓練的部分，每年會有一個 ON-LINE 的訓練，另外真人的訓練；最後是技術面上、執行面，每半年公司的 IP 部門都會掃一次，如果有安裝一些不是公司原來有的產品的話，會提醒該員工要自己做一個確認，如果是公事上需要的話，必須確認你有合法的授權證明，且一定要保存在辦公室。

在關於法院救濟的部分，台灣微軟法務總監施立成律師表示，其並不認為若公司依照著作權法向法院請求救濟能夠保障公司的著作權。施立成律師表示，比較困難的地方在執行面，包括稽查，即使授權契約有稽查條款本身都很難實行；若要從刑事責任的角度出發，法官發不發搜索票也是一個困難點。

### 3、廠商對著作權法修正及有關主管機關的行政措施之有效性的看法

而政府近年來對於著作權法之修正，微軟對其採中立之態度，主要原因在於前前次著作權法關於合理使用的部分（三萬、五套）模糊不清而對營業造成負面的影響，因此施立成律師表示，若著作權法律對明確保障著作權的部分有更明確的定義、或更明確的規範，則對於產業著作權保護或營收有幫助是毫無疑問的，相反的，若是模糊而導

致爭議的修正，則幫助可能就是負面的。

但是對於政府近年來的行政措施，例如設置保護智慧財產權警察大隊、建立聯合查緝專業小組，微軟採正面的態度，認為對防止著作權侵害有相當之幫助。微軟蔡文宜小姐表示，成立一個專責的警力，其對於執行的模式、證據、需要掌握的程度等等都很熟悉，成效就會不錯，不需要公司另外再做配合。但是因為其在網路訓練的部分可以再加強。

整體而言，微軟對於近年來主管機關有關著作權法的修正、行政措施是否有助於提升軟體產業的競爭力、增加產業的就業機會、降低產業的失業率或助於產業的成長，採取較悲觀的看法。施立成律師表示，這幾年來，軟體業界，尤其是本土的軟體業界，生存越來越困難。

（依量化問卷調查第四部分配合訪談文字稿摘錄）

#### （五）對主管機關的建議

台灣微軟法務總監施立成律師表示，希望政府能增加教育的宣導，告訴國人其實智慧財產權的保護是為了本土產業的發展，包括數位產業和文化產業均然，並不是為了保障外商公司或純粹因應美國301條款而做的保護。但是這個其實是跨部門的問題，包括智財局、經濟部、甚至新聞局、NCC 等等，只要與跟文化產業、數位產業相關，整個政府要有個配套、一個策略，一起聯繫在一起。

在產業政策面方面，施立成律師表示，政府應該本身要把軟體當成一個資產，第二個就是在政府採購裡面應把軟體單獨列出來，不要永遠將軟體附在硬體下面。比如韓國對遊戲產業的扶植，含括政府把

整個跨部門的部分聯合在一起，從上游的人才培養、到中游的整個商業模式設計、一直到整個下游政府的稅收、其他優惠方案的部分，一整套的配套措施下來造成韓國的遊戲產業蓬勃發展。但是這樣的努力在台灣似乎沒有看到。如果要靠業者單打獨鬥去生存，是較為困難的。

另外一個可以加強的部分是對 ISP 業者的要求，比如國外已採行的 NOTICE&TAKE DOWN 機制，目前 ISP 業者和著作權人團體尚無共識，對 ISP 業者來說，會覺得至少要有一個法令的規範，因為這樣的要求已經是限制人民的自由權利，必須要用法律來做，同時也是避免其被客戶依據電信法二十二條控告的可能。數位內容發展條例草案是否有加入 ISP 業者的豁免規定？或是要加入豁免規定時的法理爭議也尚未解決，希望政府能加強這一塊的處理。

最後，在執行面部分，真的產生著作權侵害時的一些補救措施，比如專責的執法機關、或者智慧財產權專責法院，希望能慢慢朝向這方面來努力。

（依訪談摘錄）

## 二、趨勢科技股份有限公司

### （一）公司簡介

#### 1、成立和發展<sup>173</sup>

趨勢科技 1988 年成立於美國加州，創辦人張明正鎖定電腦保全、病毒防治為趨勢科技的主要利基市場。

目前趨勢科技全球約有 2000 名員工，包含亞洲、美國、南美洲

---

<sup>173</sup> 整理自 <http://www.trendmicro.com/tw/about/profile/overview.htm> (visited 2005/10/23)

和歐洲等 25 國皆設有據點。成立以來，平均每年成長率逾 80%，是一家自 PC、network server 至 Internet gateway 的全方位電腦防毒領導廠商。近年來趨勢科技更鎖定網路防毒服務，以「Internet Security Service-網路安全服務」為其主要經營方向，積極的為使用者打造一道過濾 Internet 資訊的病毒防火牆（VirusWall）。在 1990 年率先推出病毒防治套裝軟體—PC-cillin 病毒免疫系統，並以自有品牌行銷世界四十餘國，其間相繼推出十多種不同語文的版本，打開了公司在世界各地的知名度，近年更以 Server 端的相關技術成為全球防毒軟體領導品牌。

## 2、主要營業項目

包括防毒委外服務（eDoctor Service）、電子郵件安全管理軟體（eManager）、網站安全管理軟體（WebManager）、Y2K 掃瞄器（Y2K Scanner）、企業網路防毒管理工具（Trend Virus Control System 趨勢防毒中央控制系統）、網際網路及企業內部網路閘口（InterScan Virus Wall 網際網路病毒防火牆）、群組配備（ScanMai 電子郵件伺服器防毒軟體）、企業伺服器（Server Protect 檔案伺服器防毒軟體）、工作站（PC-cillin 個人電腦防毒軟體）、線上掃毒（Housecall 線上掃毒）、主機板上的病毒防護（Trend Chip Away Virus 趨勢防毒晶片）。

趨勢科技的產品主要分為三大部分，消費者的部分、SMB 的部分、及企業用戶的部分，其中 SMB 及企業用戶的部分比例大約為 60%~70%。

### 3、資本額

5 億以上

### 4、員工人數

550 人左右

### 5、員工成長

成長最快在最近兩三年。隨著業績的成長而快速增加。

### 6、近年的營收

2004 年：1072million。

2003 年：692million。

2002 年：692million。

2001 年：616million。

因為產品的種類變多，單價也變高，因此相對帶動整個營業額的上昇。加上趨勢科技近幾年來開始做防毒方面的硬體，而硬體的單價相對較高，也有帶動營業額上昇的作用。

## (二) 所屬產業競爭與著作權侵權狀況

### 1、產業的變動性

趨勢科技法務陳姿蓉小姐表示，公司必須要時常變動才能夠趕上市場競爭者，因為在軟體產業中產品及服務被更新取代的速度很快，

同時產品及服務所需的技術也變動很快。

## 2、產業的營運風險及投資機會

陳姿蓉小姐表示，此產業中雖然取得通路的經銷商很多，但是從研發開始做起的新進廠商並不多。整個產業處於穩定的狀態。

在整個產業的營業風險與投資機會方面，陳姿蓉小姐表示，此產業目前的需求每年仍有 10% 以上的成長率，但是產業的投資與市場機會並不大，並沒有一個主導性的廠商。此產業營運風險並不大，不會有因為一個錯誤措施而導致危及公司存亡的現象。

（依量化問卷調查第二部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄）

### （三）廠商創新狀況與著作權侵害情形

#### 1、廠商的創新程度

法務陳姿蓉小姐表示，趨勢科技在近幾年來推出許多新產品及服務，公司認為改變產品及服務是公司最重要的事，因此公司非常強調研究發展、技術領先與創新，也相信在近五年來產品及服務上的改變是讓人印象深刻的。

#### 2、廠商的競爭行動策略

陳姿蓉小姐表示，相較於同業競爭者，趨勢科技採取較為主動的行動，努力比競爭廠商更早推出新產品、營運模式或是各項促銷活動。但是原則上公司的策略仍採取謹慎而逐步的行動，偏好發展已有成功經驗的產品及服務，並且不會偏好高風險高報酬之計畫。原則上

公司規定除了自己營業上必要的投資，不會做其他的投資，整個政策是非常非常保守。

在資金運用方面，陳姿蓉小姐表示，趨勢科技相較於同業其他競爭者，在尋找外來的經營合作或是外來資金的投資上，並沒有特別顯著的優勢。但是原則上，趨勢科技並不會因為資源的有無而影響公司的策略，只要認知到市場上有機會存在，會盡力去取得資源來推動，易言之，對外部資源的利用採取正面的態度。

### 3、目前廠商的營運表現

陳姿蓉小姐表示，趨勢科技相較同業競爭者，並沒有擁有比較多的專利權或著作權。

在研發費用及行銷費用方面，研發費用所佔營收之比例與同業競爭者差不多，行銷費用則較同業競爭者為少。

但是趨勢科技並不認為其市場佔有率高於同業競爭者，甚至在公司的毛利率、資產報酬率、成長率及獲利率方面，採取中立的態度，並不認為趨勢科技有較為優異的表現。陳姿蓉小姐表示這是因為整個軟體產業非常的競爭，所以各個廠商的表現及獲利都差不多，除了初期的成長率會比較高之外，之後成長率都是差不多的狀態。且在排名的表現上，不論是在世界各地區的銷售排名，趨勢科技都差不多在第三、第四的名次。

（依量化問卷調查第三部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄）

#### （四）著作權法律與行政措施對產業廠商的助益

## 1、廠商面臨的著作權侵害狀況

趨勢科技法務陳姿蓉小姐表示，目前趨勢科技所遭遇的著作權侵害情形主要為重製權侵害，其中又以網站下載模式為最主要的侵害方式。

陳姿蓉小姐表示，趨勢科技的產品主要分為三大部分，其中侵害最為嚴重的在於企業用戶的授權不足情形，意即購買授權數不足的問題。因為企業用戶和中小企業這兩部分佔整體營收有 60%~70%，因此侵害所造成的影響也因而最為嚴重，目前著作權法在實際的操作面而言，對像趨勢科技這樣以企業用戶為主的廠商幫助並不大。在個人重製的部分，對軟體業者而言，以光碟盜版的方式去侵害已經較為落後，目前最嚴重的方式是以電子媒體方式為侵權。

## 2、廠商對公司措施之有效性的看法

趨勢科技面對著作權之侵害主要採取訴訟的方式。但是其對於向法院請求救濟是否能夠保護公司著作權採取中立的態度。

陳姿蓉小姐表示，面對著作權的侵害，在個人侵害的部分，公司會有特別的考量，其一是市場上的考量，第二是競爭對手的考量。因為如果公司直接對這些消費者採取法律行動，可能造成消費者對公司形象、聲譽的排斥，因此目前採取的方式是委託專業機構，譬如 BSA 或中華軟協，去做稽查的動作還有訴訟的進行。在企業授權不足的著作權侵害方面，雖然以公司角度而言，在技術上可以清楚發現授權不足的狀況，但是公司只能採取道德勸說、循序漸進的方式，理由在於公司治理的問題，因為一旦公司採取訴訟的途徑，企業用戶會轉而尋

求其他廠商，對公司本身並沒有好的影響。

至於公司自己所採取的保護著作權措施是否有助於防止著作權侵害或增加公司本身營業收益方面，陳姿蓉小姐表示，在防止著作權侵害部分的確是有幫助，但在增加營業收益或是利潤方面則較無明顯趨勢。主要的方式包括，盡量使公司與消費者間隨貨品出去的合約、定型化契約是完整且有效的；此外，對新進人員必上 IPR 的介紹、專利的訓練、營業秘密等課程，並需通過考試；對保密的文件，公司會要求按照營業秘密法的規定去做處理；在因職務上必要而交付第三人或跟第三人交換保密文件時的 NDA 簽訂等，公司也都有一定的程序；聘僱合約裡也有競業禁止的規定；對在職人員也有進修的規定。

### 3、廠商對著作權法修正及有關主管機關的行政措施之有效性的看法

關於著作權法律的修正或有關主管機關的行政措施（例如保護智慧財產權警察大隊、著作權法說明會、政令教育宣導、聯合查緝專案小組等等）是否有助於公司或產業防止著作權侵害，趨勢科技抱持樂觀的態度，並認為這樣法律的修正及行政措施的採用有助於提昇公司的競爭優勢。但在是否可以達到增加公司營收及利潤方面則採取中立保守的看法。陳姿蓉小姐表示，雖然短期內看不到成效或是明確的數據，但是影響是長遠且正面的。

陳姿蓉小姐表示，如上述，因為企業用戶和中小企業這兩部分佔整體營收有 60%~70%，因此侵害所造成的影響也因而最為嚴重，目前著作權法在實際的操作面而言，對像趨勢科技這樣以企業用戶為主的廠商幫助並不大。

至於修法及行政措施的採用是否有助提升整體產業的競爭力、增加產業的就業機會、降低產業的失業率、有助於產業的成長或是政府的稅收方面，陳姿蓉小姐表示，趨勢科技原則上也採取肯定的態度。  
(依量化問卷調查第四部份配合訪談文字稿摘錄)

### (五) 對主管機關的建議

陳姿蓉小姐表示，如上述因為廠商積極的對客戶採取主張權利的途徑可能導致喪失市場這樣更大的損害，因此導致廠商不願意主張並行使自己的權利，因此希望能有一個公正的單位代替廠商行使權利。  
(依訪談摘錄)

## 肆、出版產業

### 一、培生教育出版股份有限公司

#### (一) 公司簡介

##### 1、成立和發展<sup>174</sup>

1724 Thomas Longman 在倫敦創立 Longman 朗文出版社

1755 Longman 朗文出版了全球第一本英文字典：Dr Samuel Johnson 著作的 A Dictionary of the English Language。

1958 Longman 朗文在香港成立亞洲第一個分公司。

1968 Longman 朗文被世界著名的傳媒公司 Pearson plc 收購。

---

<sup>174</sup> [http://www.pearsoned.com.tw/index\\_aboutus.asp](http://www.pearsoned.com.tw/index_aboutus.asp)(visited 2005/10/23)

1988 香港小學教科書系列 Welcome to English 推出市場即取得傲人的成績，成為市場領導品牌，繼而推出五個適合不同國家需求的版本。

◎ Longman 朗文出版第一本【英英·英漢】雙解辭冊-『朗文當代英漢雙解辭典』

◎ Longman 朗文成立台灣辦事處

1996 Addison-Wesley 和 Longman 朗文合併為艾迪生·維斯·朗文出版社，成為全球最大的英語教材出版機構。

1998 艾迪生·維斯·朗文出版社和 Simon & Schuster 的教育、商業、參考書和專業書籍出版業務合併，成為全球最大的教育出版機構—培生教育出版集團。培生在四十個家聘有 10,000 位以上員工，以 18 種語言出版逾 40,000 種教育文本和課程。

1999 培生教育出版（北亞洲區）成立，總部設在香港。

2000 台灣培生教育出版股份有限公司正式成立，專業出版和行銷以 Longman 朗文為品牌的英語教材【英英·英漢】雙解辭典。

◎ 推出符合台灣九年一貫課程標準的國小英語科教材 Go SuperKids!，並獲得教育部審定。

2002 推出九年一貫課程標準的國小英語科教材 Welcome，並獲得教育部審定、國小一至四年級英語科教材 Longman English，以及國中九年一貫英語科教材 Go SuperTeens!

## 2、主要營業項目

台灣培生主要營業項目可分為三大部門。

第一為「高教部門」，出版國內技術學院以上的專業用書，內容包括理工商管，類型包括英文、中文書。

第二為語言教材，其中可再區分為兩個部門，一為「九年一貫課程教材的開發」，另一則為「銷售國外已經出版好而進口的語言教材」。

## 3、組織

台灣培生是一個標準的美商公司。

美商培生公司最早期（大約 1991 年左右）在台灣是「代表」，不算是分公司，而只是一個外商在台的辦事處。之後進行多次併購，才達到目前的規模。

## 4、資本額

500 萬以下

## 5、員工人數

約 80 人

## 6、員工成長

1995 年員工人數為 4 人。

1998 年第一次跟朗文（longman）進行規模較大的合併，員工

人數增為 12 人。

1999 年與 prentice hall 合併，員工人數達到 24 人左右。

1999 年之後公司開始進行投資並參與九年一貫課程教材之開發，因為屬於進入本土化的過程，比較需要更多的人力，於是這一段開始人數增加較為快速，2000 年員工人數約為 40 人，且相較於早期人數因為併購而大多增加在業務和行銷的情形，進入九年一貫課程教材開發之後，人數主要增加在編輯部門和後勤支援的行政部門（包括財務部門、客服部門、人事行政部門等等）。

2002 年到 2004 年中人數維持在 60 人左右。

現在 2005 年員工人數為 80 人。其中編輯部門增加的員工人數，主要以語言教材為主，比例高達 70%。業務員為 25 人。

## 7、近年的營收

每年營業額目前差不多為五億新台幣。

利潤在減少。理由在於出版業的通路增加，除了傳統的實體書店，還有網路書店。傳統的實體書店又新增的連鎖書店。連鎖書店為了競爭所提供消費者的折扣，其實都由出版業者去吸收，但是出版業者的成本因為印刷、紙張、邀稿費用都在增加，成本往上提升，相對的價格因為是固定的，甚至因為連鎖書店要求的折扣而降低，整個利潤是在縮減。

### （二）所屬產業競爭與著作權侵權狀況

#### 1、產業的變動性

培生教育出版股份有限公司何偉安經理表示，公司必須要時常變動才能夠趕上市場上的競爭者，因為產品及服務被更新取代的速度很快。

以培生目前的狀況而言，在高等教育用書這一部份，因為內容的變動快，且國內大專院校開課的多元化趨向，加上國內學生偏好閱讀已翻譯為中文的原文書籍，因此量及內容變動的需求相對而言更大。在語言教材的部分，雖然變動量並無高教部門的快，然而因為國內老師對教學資源的要求增加及教學理念的改變，認為教材應該隨時加入國外一些新的教學活動或教學方法，因此為了適當配合老師的需要，此部分也屬於較有變動的一塊。最後，因為網路教學、或是利用電腦教學已較為普及，老師也會希望有這樣新產品的開發可以去協助他們做教學。

## 2、產業的營運風險及投資機會

何偉安經理表示，雖然因為教育圖書出版業有一定的進入障礙，除了要進入產業的投資量很大之外，此產業要求必須具備一定的瞭解，與出版者（比如要找到編輯者，例如教授或專業人員）和消費者關係之建立也非常重要，因此，並沒有非常多新進競爭廠商進入該產業，且營運風險相較其他產業而言，一步措施的錯誤並不會導致危急生存的情況。

但是其同時表示教育圖書出版業的需求已相當穩定，產品及服務之需求預測性和市場投資的機會並不高。比如在大專院校這一塊，除了因為學生人數沒有太大的變動，可能因為學生程度的關係，造成英

文書的使用是近乎停滯的狀態，這是整個結構的改變。只有在語言這一塊，在補習班的市場或是自修的市場，對培生而言是有成長的空間。

（依量化問卷調查第二部分與第四部分配合訪談文字稿摘錄）

### （三）廠商創新狀況與著作權侵害情形

#### 1、廠商的創新程度

培生教育出版股份有限公司何偉安經理表示，培生在這五年內推出許多新產品和服務，也認為改變產品及服務是公司所認同最重要的事，因此公司強調研究發展、技術領先與創新，每年的研究開發費用約佔營業收入的 3% 至 5%，差不多 3500 萬台幣。因此培生也相信在消費者眼中過去五年來，公司對產品及服務的改變是有目共睹的。

#### 2、廠商的競爭行動策略

何偉安經理表示，培生並不會明顯比同業競爭者採取更主動的行動，也不會特意傾向推出新穎及創意的產品，原則上培生仍偏好發展已經有成功經驗的產品及服務，採取謹慎、逐步行動，不偏好高風險高報酬的計畫，因為相較於大部分的本土廠商會認為只要有基本市場就值得去嘗試與投資，外商公司如培生會要求必須投資高獲利的商品。

在資金的利用上，培生是美商公司，有強大的資源，因為翻譯公司在國外已經出版的外文書是一種快速建立產值的方式，同時相較競爭者更容易尋找外來的經營合作。但原則上是否有足夠的資源會強烈影響公司的投資意願，培生並不會偏向利用外部資源，也不會因為認

知到機會的存在而設法取得資源去推動機會的把握。

### 3、目前廠商的營運表現

在公司目前的營運狀況上，培生教育出版股份有限公司相較同業之競爭者，擁有較多的著作權。何偉安經理表示，目前一年在台灣發行的新書（包括教科書加語言教材）大約在一百本上下，如果包括從國外引進的，保守估計有五百本。

行銷費用及研發費用方面則與競爭者表現相差不大。

在市場佔有率、毛利率、資產報酬率、成長率或利率上都較同業競爭者有優異的表現，在獲利率方面甚至有本土廠商的 1.5 至 2 倍的成績。

（依量化問卷調查第三部分與第四部份配合訪談文字稿摘錄）

## （四）著作權法律與行政措施對產業廠商的助益

### 1、廠商面臨的著作權侵害狀況

培生教育出版股份有限公司何偉安經理表示，目前培生遭遇的著作權侵害情形主要為重製權之侵害，其中又以遭受影印為主要侵害方式，另一種侵害方式為同業之模仿編修，製作類似的產品。

何偉安經理並表示，因為數位時代的來臨，出版業所受到的著作權侵權比以往更為嚴重，不只是數位化的商品容易被侵害，即使是傳統實體書籍，也會有被做成文字檔或是掃瞄後在網路上散布的情形發生，甚至在網路上用數位方式散播的侵權更難查緝。

## 2、廠商對公司措施之有效性的看法

但是原則上培生所採取的因應措施以加強週邊服務為主，意即加強對老師的服務或對產品品質的要求，或是以更快速推出新產品的方式。之所以採取加強週邊服務或是更快速推出新產品的方式作為因應的主因，在於證據取得的不易，因為模仿的編修要去證明有著作權侵害並不容易。

在尋求解決方式上，出版業界組成了「台灣圖書協會」，會員約有 30 個，裡面一些因為登記成社團法人的一些必要人員，例如理事、監事、幹部等加起來大概十個左右。協會成立的目的是希望能夠透過該有力量的團體，來協助智慧財產權的宣導和遏止影印的狀況。

目前協會主要業務為統一進行盜版查緝的行動、代理會員進行著作權侵害訴訟，或是代表所有會員去跟官方作拜訪。其中在糾紛解決方面，主要處理方式為調解，因為會員均有第一共識為不接受和解，希望透過一些比較強烈的方式反應出盜版嚴重的問題，所以一開始進行的會是訴訟，訴訟後如果因應法院的要求，或是看情節輕重，才會考慮尊重司法體系的建議而進行調解。但是何偉安經理表示，向法院請求救濟似乎無法保護公司的著作權。而且從整個查緝的成效來看，查緝的成功率在這三年來由 90% 降至 30%，而原因不是因為盜版的情況有改善，而是正走向地下化。

因此何偉安經理表示，公司本身採取的保護著作權措施，並無法有助於防止著作權侵害或是增加營業收入。

## 3、廠商對著作權法修正及有關主管機關的行政措施之有效性的看法

對於近年來有關著作權法律修正或是主管機關的行政措施（例如保護智慧財產權警察大隊、著作權法說明會、政令教育宣導、聯合查緝專案小組等）是否對培生及整個出版產業的著作權保護、利潤增加、提升產業競爭力、增加產業的就業機會、降低產業的失業率、增加政府稅收、助於產業成長有正面的幫助，培生不只對於公司本身，甚至整個出版業均抱持較悲觀的態度。

關於法律的部分，何偉安經理表示，因為定義不夠明確且不實際，例如何為侵權何為合理使用界線不明，甚至檢察官或法官對於產業的運作也不夠瞭解。在法律的執行方面，一方面因為不容易查緝，另一方面就算經由查緝，但事後的程序進行也不容易。當中可能遭遇的問題包括，警察機關因為對書的盜版之查緝相較於查緝光碟因為業績較少因此欠缺動機去查緝，或是法官認為證據不夠充分不願意輕易發搜索票等。即使經由訴訟而獲勝訴的判決，目前法院所為刑之科處，常常是用緩刑或易科罰金，即使科處罰金，金額也多半不高，無法達到嚇阻作用。

培生教育出版股份有限公司何偉安經理表示，唯一比較有幫助的可能是防盜拷措施或數位著作權保護措施的採用，原因在於可使證據更為清楚。其並認為，如果真能改善盜版的情況，對整個公司營收的增加至少有 20%，而即使是 15% 的成長對廠商而言都是很大的，因為整個產業每年的成長幅度可能 5% 不到，若能增加 15% 的營收對廠商而言是非常大的幫助。

（依量化問卷調查第四部分配合訪談文字稿摘錄）

## （五）對主管機關的建議

培生教育出版股份有限公司何偉安經理表示，首先希望主管機關能訂出一個明確的合理使用標準，香港的合理使用標準似乎是一本書的 20%，可以值得參考。訂出合理使用標準之後，再來是罰則，以及如何去執行。

最後最重要的是宣導，比如主管機關能夠透過一些行政的原則，由學校方面去做宣導，然後把這些宣導的成果列入學校的評鑑，使學校的行政單位能夠真正重視這樣的問題，用教育去改變大家的價值觀。（依訪談摘錄）

## 二、華文網股份有限公司

### （一）公司簡介

#### 1、成立和發展

「華文網文化集團(www.book4u.com.tw)」係由「華鴻創投集團」、「華彩網路創投」、「和通創投集團」、「利通創投有限公司」、「新絲路科技事業群」、「常春藤電訊事業」、「凱立資訊事業群」、「調和國際資訊集團」、「閱世界國際集團」、「台芝文化集團」、「漢湘文化事業群」、「台灣廣廈出版集團」、「黎光文化事業群」、「朝日文化事業群」、「知遠文化集團」、「創智圖書代理事業群」、「柏源關係企業」、「正元印刷集團」、「均洋印刷公司」、「貞德圖書集團」、「乙順精裝事業群」、「俊昇製版公司」、「吉翔裝訂廠」等二十一家知名企業，於西元 2000 年 8 月 29 日共同集資成立。「華文網文化集團」之股東組成團隊涵括國內外各資訊、科技、電訊、出版、物流、印刷、通路、圖書、媒體

等各相關領域之專業背景企業，可稱為為一國際性「資訊增值服務」之網際網路事業集團。

## 2、主要營業項目

「華文網」於成立初期，即鎖定以目前全球正方興未艾之「線上文化」相關事業為策略切入點。並擬定「原創數位文化產品」、「增值數位文化產品」、「文化相關資源經紀」、「文化相關資源流通」、「文化產品流通」、「文化相關產項流通」與「教育學習」等七大服務部分，作為集團進入線上文化事業相關領域之先期發動點。

在線上仲介平台方面，華文網推出了「華文網線上原創仲介平台」之服務機制，希望藉由線上文化產物仲介平台服務，為所有消費者、出版企業與文化工作者的出版同業尋找交易機會。

在線上版權仲介平台方面，華文網成立了全球首座的「華文網線上版權仲介平台」，以媒合機制的角色為出版同業之間作各種版權交易或交換的服務。目前，在仲介海峽兩岸繁簡體華文之版權市場上，已約有 15% 之市場占有率，預估明年將可達 30%。

在網路書店方面，華文網於旗下建置線上文化輸出管道——「華文網路書店」，不論於各種專業、休閒等類別中，均是台灣規模最大的華文網路書店，同時華文書數量也將突破三十萬種。

在電子書方面，「華文網」全面開發最新規格的新型電子書，在建置初期，即已向消費者同時一次推出多達數千種之各類電子書，且以每月至少新推出 500 冊電子書的規模，成為華文 Contents 的最大供應者。其在電子書服務的機制上、型態上，已成為華文世界的領導品

牌。

### 3、組織

華文網是一個集團化的發行平台。上游差不多有三十家小出版社，產生內容、企畫是完全分開且主要是靠內容創意，下游的印刷、編輯（文編、美編）則全部集中，包括通路，即總經銷也是採集中方式，然後再配送給各書店。

### 4、資本額

5000 萬。

### 5、員工人數

50~60 人。主要集中在創意編輯這一塊。

### 6、員工成長

剛成立只有 10~20 人。但在初期兩三年因為有創投資金（例如合通跟華彩），成長很快，後來進入穩定期。這一兩年因為在大陸已經有六、七個文化公司，員工人數主要成長在大陸地區。

### 7、近年的營收

實體書店的毛利仍然比較高，因為網路書店的售價比較低。但是網路書店的營業額從兩年前的 3000 多萬到現在一年 5000 萬以上營業額，可說仍然漲且無停止的趨勢。

## (二) 所屬產業競爭與著作權侵權狀況

### 1、產業的變動性

華文網代表矽緯科技王豐田先生認為，在出版業中，廠商必須要時常變動才能趕的上市場上的競爭者，因其認為出版業產品或服務被更新取代的速度很快，在產業中競爭者的競爭行為容易被預測，但是產品及服務的需求則很不容易被預測。

### 2、產業的營運風險及投資機會

王豐田先生認為，出版業目前有很多新競爭廠商進入，因為門檻低，使有意願出書者只要找不到願意替其出版的出版公司時，傾向同時也容易自己開小出版社。但因為產品所需的技術變動性不大，且產品的需求易於預測，使此產業之營運風險相對較小，並不會有一個錯誤的措施導致危及企業存亡的結果。其並表示，出版業中有主導性廠商，只要跟隨其腳步即有獲利之機會，所謂主導性廠商比如說城邦，目前營業額大約將近三十億，因為現在的城邦已經加上原本的城邦出版、新新聞、商周、尖端等原本就很大的出版社，目前在大陸也已經買了兩個出版社，以正式的出版社身分在經營。

王豐田先生表示，整個產業目前的狀況充滿了投資與市場機會，除了虛擬通路之外，大陸市場也很有發展空間，整個產業的需求至少每年有 10% 以上的成長率。

(依量化問卷調查第二部分與第四部分配合訪談文字稿摘錄)

### （三）廠商創新狀況與著作權侵害情形

#### 1、廠商的創新程度

華文網代表矽緯科技王豐田先生認為，華文網在近幾年中推出許多新產品，因為華文網也認為改變產品和服務是該公司重要考量，在台灣每年大約出版 800 本新書，若加上在大陸出版的數量，一年大約出版 1200~1500 本。

因此公司強調研究發展、技術領先及創新，投入相當高的研發費用（幾乎佔營業收入的 20%），努力嘗試比其他競爭廠商更早推出新產品、營運模式或促銷活動。

#### 2、廠商的競爭行動策略

在競爭行動策略上，相對其他競爭者而言，華文網採取更主動的行動，因其認為出版業尚在發展整合的階段，不去競爭就會失敗，這是整個產業結構轉型的過程。因此公司傾向比競爭者推出更新穎創新的產品。儘管如此，華文網原則上仍採取謹慎、逐步的競爭行動，原則上避免與競爭者競爭到雙輸的地步，並偏好發展已有成功經驗的產品及服務。

在資金運用方面，華文網不偏好高風險高報酬的投資，在尋找外來經營合作或外來資金投資的方面採取中立保守的態度，原則上公司的策略是以資源的存否為主要原則，並不會因為認知到機會而努力去尋求其他資源來推動，意即，資源的存否會強烈影響公司的策略，是否有足夠的資源在機會利用上比新創意更為重要。王豐田先生表示，華文網在成本控管上有明顯的成效，例如雖然主要經營網路書店，但

卻去開一個實體書店，把實體書店當成網路書店的倉庫，同時此書店又有實體書店功能，加上所有人員的辦公也在書店裡，只用了一個成本，卻同時達到網路書店、辦公室及倉庫的功能。

### 3、目前廠商的營運表現

但相對於競爭者，華文網擁有數量較多的專利權和著作權。

在研發費用與行銷費用方面則與同業競爭者差不多。

在營業表現方面，雖然華文網不認為其市場佔有率高於同業競爭者，但是在毛利率、資產報酬率、成長率及獲利率方面表現較同業競爭者傑出。

（依量化問卷調查第三部分與第四部分配合訪談文字稿摘錄）

#### （四）著作權法律與行政措施對產業廠商的助益

##### 1、廠商面臨的著作權侵害狀況

華文網代表矽緯科技王先生認為，華文網目前所遭遇著作權侵害之情形主要為重製權之侵害，其中以大陸的問題最為嚴重。台灣地區的重製權侵害之所以較以往緩和，原因在於早期出版業營收較高，重製書籍有高獲利可圖，然而現在因為印刷成本和印刷編輯成本的降低，出版業的門檻降低，而書卻不像以往那樣好賣，整個市場需求量是固定的，因此市場是被擠爆的狀態，使整個出版的獲利減少。

較特別的是，相較於實體出版，數位出版的部分遭受的重製權侵害更為嚴重。但是因為數位出版本身回收不大，因此即使遭受較嚴重的重製權侵害，其影響程度仍不及實體出版的重製權侵害。在大陸地

區，不只數位出版會有網站下載方式的重製權侵害，即使是在實體出版方面，因為也有專人將實體出版的書籍做成文字檔或掃描後上傳，甚至如果是較好賣的書，還會派專人定期買回大陸去製作文字檔，因此受網路下載方式的重製權侵害反而是最嚴重的情況。

至於面對著作權之侵害，華文網主要採取和解的方式。因為預期的金額若不大，訴訟的成本反過大於預期的獲益。且華文網亦不認為公司依著作權法向法院請求救濟時對於保護著作權會有正面的幫助。

## 2、廠商對公司措施之有效性的看法

華文網對於本身採取的保護著作權措施，認為足以防止著作權侵害，並增加公司營業收入及利潤。

## 3、廠商對著作權法修正及有關主管機關的行政措施之有效性的看法

對於近年來著作權法律的修正、主管機關的行政措施（如保護智慧財產權警察大隊、著作權法說明會、政令教育宣導、聯合查緝專案小組）、數位著作權保護措施等等，王豐田先生表示，對華文網及整個出版產業的營收、利潤、著作權的保護、競爭力之提升應該有幫助。甚至對於是否能夠提升產業的競爭力、增加產業的就業機會、降低產業的失業率、助於產業的成長、增加政府的稅收等議題亦均採取正面肯定的態度。

王豐田先生表示，實體出版這一塊，政府有積極作為在改善，比如論文期刊的列印必須經過申請而不開放網路列印，對整體產業有加分作用。然而其亦認為，在數位圖書這一塊，政府的行為相對上對產

業的幫助較小，因為數位圖書領域需要很激烈的改革。可能最後要像音樂產業一樣走向訴訟的途徑，去迫使民眾重視這樣的問題。政府方面困難點在於若要改變必須經過激烈的改革，例如德國對燒錄機要求課複製稅，這樣會帶來成效，但是恐怕目前國內還有困難。

（依量化問卷調查第四部分配合訪談文字稿摘錄）

### （五）對主管機關的建議

華文網代表矽緯王豐田先生表示，目前華文網採取的策略是封閉的取向，即不在網路零售，而採取電子書閱讀會員的方式，退到一個比較有控制能力的範圍，累積其版權及資源，等待消費者對於電子閱讀付費意願提高之後，再進入市場。政府所能做的，是鼓勵產業進行數位出版的投資。

在法令或行政措施方面，需要建立一個產業共通的組織，比如金融業的金資中心，另一個是版權清算的中心，比如目前的日本、美國、甚至中國的國家版權局。

在法的執行部分，目前似乎仍偏重於軟體業著作權侵害的防制，對出版業的保護較為不足，即使是去查緝校園的盜印行為，也多是原文書的盜印侵害行為，對本土書籍的盜印行為較無保護作用。（依訪談摘錄）

### 第三節 跨個案分析

#### 壹、公司基本資料

以下題目之目的在於了解受訪公司基本資料、創新性高低、所擁有資源多寡、以及產業成長性之高低。

請問貴公司成立多久？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	1976 年成立「滾石雜誌」，1981 年成立「滾石有聲出版社有限公司」，正式投入音樂事業之經營，1986 年成立本公司並合併滾石有聲出版社。
台灣華特迪士尼股份有限公司	1994 年成立博偉家庭娛樂，專門發行錄影帶、VCD、DVD，於 2002 年改組，將其他相關部門全部涵蓋在內，更名為台灣華特迪士尼。
宏廣股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 27 年·1978 年開始經營，1984 年時與美國公司合作，從公司執照看是 1984 年，因為前面那一段我們將公司關閉後重新再登記</li> <li>2. 與美國合作方式為董事長這邊是 51%，美國那邊是 49%，所以有一部份是外資</li> </ol>
台灣微軟股份有限公司	1989 年成立
趨勢科技股份有限公司	1988 年

華文網股份有限公司	2000 年集資成立
培生教育出版股份有限公司	1. 1724 年在倫敦成立朗文出版社 2. 2000 年在台灣成立本公司

請問貴公司銷售之產品為？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	音樂 CD、VCD、DVD、錄影帶、明星商品、書籍
台灣華特迪士尼股份有限公司	1994 年時有很多 VHS，接著有 VCD、DVD
宏廣股份有限公司	卡通影片
台灣微軟股份有限公司	軟體 (WINDOWS、OFFICE、MOBILE DEVICE、BUSINESS SOLUTION、SERVER、GAME、MSN)
趨勢科技股份有限公司	1. 軟體 (可以分三個部分來講，一個是比較 CONSUMER 的部分，就是大家平常可能比較知道的 PC-cillin 那些，第二個是 SMB 的 PRODUCT，第三個是 ENTERPRISE 的 PRODUCT) 2. 開始作硬體 (防毒方面的硬體)，單價較高，利潤因此會提高
華文網股份有限公司	1. 「原創數位文化產品」、「加值數位文化產

公司	<p>品」、「文化相關資源經紀」、「文化相關資源流通」、「文化產品流通」、「文化相關產項流通」與「教育學習」等七大服務部分作為進入線上文化事業相關領域之先期發動點</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 推出「華文網線上原創仲介平台」之服務機制；</li> <li>3. 成立「華文網線上版權仲介平台」機制，以媒合機制的角色為出版同業之間作各種版權交易或交換的服務。</li> <li>4. 華文網路書店</li> <li>5. 電子書</li> </ol>
培生教育出版股份有限公司	出版與行銷以朗文為品牌的英語教材、推出九年一貫課程標準的國小、國中英語科教材

各產業隨著時間而在產品上做演進，比如音樂廠商從錄音帶到 CD、VCD；視聽廠商從 VHS 到 VCD、DVD；軟體產業在產品上會區分個人用戶及企業用戶，並推出新的產品及服務，比如趨勢科技開始進行硬體、防毒軟體的研發，微軟開始進行軟體服務業的拓展；出版產業亦然，例如華文網研發電子書或網路書店，培生教育出版公司跟著政府政策推出九年一貫英語教材。由此可發現，不論何種產業，因應時代變化及市場需要，產品及服務都會做出調整。

請問貴公司之主要營業項目為？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	音樂 CD、VCD、DVD、錄影帶、明星商品、書籍等
台灣華特迪士尼股份有限公司	影音產品的發行
宏廣股份有限公司	卡通影片的製作跟衍生產品、週邊產品
台灣微軟股份有限公司	七大產品線：WINDOWS、OFFICE、MOBILE DEVICE、BUSINESS SOLUTION、SERVER、GAME、MSN
趨勢科技股份有限公司	包括防毒委外服務（eDoctor Service）、電子郵件安全管理軟體（eManager）、網站安全管理軟體（WebManager）、Y2K 掃瞄器（Y2K Scanner）、企業網路防毒管理工具（Trend Virus Control System 趨勢防毒中央控制系統）、網際網路及企業內部網路閘口（InterScan VirusWall 網際網路病毒防火牆）、群組配備（ScanMai 電子郵件伺服器防毒軟體）、企業伺服器（Server Protect 檔案伺服器防毒軟體）、工作站（PC-cillin 個人電腦防毒軟體）、線上掃毒（Housecall 線上掃毒）、主機板上的病毒防護（Trend Chip AwayVirus 趨勢防毒晶片）

<p>華文網股份有限公司</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「原創數位文化產品」、「增值數位文化產品」、「文化相關資源經紀」、「文化相關資源流通」、「文化產品流通」、「文化相關產項流通」與「教育學習」等七大服務部分作為進入線上文化事業相關領域之先期發動點</li> <li>2. 推出「華文網線上原創仲介平台」之服務機制；</li> <li>3. 成立「華文網線上版權仲介平台」機制，以媒合機制的角色為出版同業之間作各種版權交易或交換的服務。</li> <li>4. 華文網路書店</li> <li>5. 電子書</li> </ol>
<p>培生教育出版股份有限公司</p>	<p>一為「高教部門」，出版國內技術學院以上的專業用書，內容包括理工商管，類型包括英文、中文書，另一為語言教材，其中可再區分為兩個部門，一為「九年一貫課程教材的開發」，另一則為「銷售國外已經出版好而進口的語言教材」。</p>

在此四種產業比較上，音樂產業及視聽產業在產品種類上較為單純；出版產業中的華文網及培生教育出版公司均推出多樣化的產品及服務，培生教育出版公司是在產品的內容上做出調整，比如因應教育政策及需求，華文網則更積極推出不同的產品型態，比如電子書；產品種類最為多樣化的是軟體產業，例如微軟有七大產品線，其中除了

一般軟體產業的軟體研發外，還進行軟體服務業，例如 MSN 等消費者服務取向的產品，趨勢科技雖然以防毒軟體為主，但在產品的提供上也是多元化，例如有線上掃毒、主機板上的病毒防護、網站安全管理軟體等。

請問貴公司之員工人數為？業務員之比例為？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	員工數為 81 人，業務員大約佔 10%
台灣華特迪士尼股份有限公司	在博偉家庭娛樂這個部分目前有 17 人，業務部有四個同事
宏廣股份有限公司	1. 在國內應該是 320 人左右，台灣為獨立的母公司，在泰國、在蘇州，有我們的公司 2. 業務員大概有十人
台灣微軟股份有限公司	367 人，業務員比例為 27%
趨勢科技股份有限公司	台灣部分 550 人左右，全球有 2000 多人
華文網股份有限公司	50-60 人，主要集中在創意編輯
培生教育出版股份有限公司	約 80 人，業務員為 25 人

請問貴公司之資本額為？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	新台幣一億八千六百四十萬元
台灣華特迪士尼股份有限公司	500 萬
宏廣股份有限公司	四億五千萬
台灣微軟股份有限公司	1000 萬
趨勢科技股份有限公司	5 億以上
華文網股份有限公司	5000 萬
培生教育出版股份有限公司	1. 500 萬以下 2. 事實上每個月維持營運的資金應該上千萬

請問貴公司之研發部門人數為？每年之研發費用約為多少？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	0 人、0 元
台灣華特迪士尼股份有限公司	台灣分公司此部份為 0 人、0 元，研發部門均在美國

宏廣股份有限公司	研發（指製片）部門大概有 27 人，費用大概一年是台幣 2000 萬
台灣微軟股份有限公司	台灣分公司為 60 人，亞洲四所研究院約有 800 人，研發費用全球為 61.8 億美金
趨勢科技股份有限公司	研發費用投入蠻高的，研發費用所佔營收之比例與同業競爭者差不多
華文網股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 研發人員約 30-40 人</li> <li>2. 公司研發費用少，但如果出版創意算研發，那就很高（約 20%）</li> </ol>
培生教育出版股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 進入九年一貫後增加很多編輯人員，增加的人數在語言教材部分佔了 70%，差不多 12 人，語言學習部分為 4 人，高教部份為 3 人</li> <li>2. 研發費用約佔營業收入的 3-5%，約 3500 萬台幣</li> </ol>

除了台灣華特迪士尼公司及台灣微軟股份有限公司因為是外商所以研發費用是以全球計算或是在國外的總公司之外，其他個案訪談的廠商均有投入研發費用，公司原本上也認為研發費用的投入和產品的研發對公司是重要的，例如在出版產業，不論華文網或是培生教育出版公司其編輯創意在公司發展上是重要的，投入的研發也高；在軟體產業上，趨勢科技也認為其公司研發費用的投入比例高；視聽產業的宏廣股份有限公司每年也有 2000 萬的研發費用投入。比較特別的是音樂廠商中的滾石國際音樂股份有限公司表示，並沒有投入研發費

用也沒有編列研發人員。

請問貴公司在產業界裡是否經常領先推出新產品？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	滾石早期是以創作為主，所以是有一些領先的曲風，並且走韓風，翻韓歌，是從滾石開始。
台灣華特迪士尼股份有限公司	是，如皮克斯(PIXAR)，3D 這些應該都是屬於迪士尼公司
宏廣股份有限公司	這個行業目前是我們一家獨大，那也只有我們公司一家自己有出自己做的片子，那在過去我們當然是代工，OEM 多
台灣微軟股份有限公司	是
趨勢科技股份有限公司	公司非常強調研究發展、技術領先與創新，也相信在近五年來產品及服務上的改變是讓人印象深刻的。採取較為主動的行動，努力比競爭廠商更早推出新產品、營運模式或是各項促銷活動。
華文網股份有限公司	華文網雖排的到前十名，但還不算很主導產業發展
培生教育出版股份有限公司	是，在國外新東西出來的速度比別人快

上述七家個案訪談廠商均認為其公司在產業界中屬於較早推出

新產品及服務的。除了在原有產品上再發揮創意以外，音樂廠商比如滾石表示會推出新曲風或是產品的新走向（比如翻譯韓國歌曲）；視聽產業的台灣華特迪士尼除了推出新片以外，更嘗試製作 3D 的動畫，宏廣股份有限公司以台灣本土廠商而言，可說是唯一自己製作片子上映的獨大廠商；軟體產業包括微軟及趨勢科技均表示，公司重視研發、新產品新服務的推出，認為公司在這方面的表現上很醒目；出版產業方面，華文網及培生教育出版公司也都認同其公司在同業中屬於較積極推出新產品者。

請問貴公司所擁有之著作權數為？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	視聽著作約有三千多，錄音著作至少有八千左右，並有音樂著作（詞曲）
台灣華特迪士尼股份有限公司	台灣分公司此部份的著作權數，一年約發行 50 到 60 部，總公司部分則為成千上萬
宏廣股份有限公司	大約有 54 項為公司自己作的
台灣微軟股份有限公司	相較於同業競爭者，微軟擁有較多的專利權、著作權
趨勢科技股份有限公司	相較同業競爭者，並沒有擁有比較多的專利權或著作權。
華文網股份有限公司	在台灣每年大約出版 800 本新書，若加上在大陸出版的數量，一年大約出版 1200~1500 本。

培生教育出版股份有限公司	與同業相較擁有較多著作權數
--------------	---------------

上述七家個案訪談廠商原則上對於自己公司的著作權及專利權數在同產業其他競爭者中是有自信的。公司對於這方面也採取重視的態度。

請問貴公司是否有其他財團支持？或是為獨立工作室？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	為家族企業
台灣華特迪士尼股份有限公司	美國公司部分有很多合作的製片公司，就所知的至少有四個，如皮克斯也是一個簽約合作的工作室
宏廣股份有限公司	中華開發與工業銀行是我們的投資者，聯成化科是我們的大股東
台灣微軟股份有限公司	與本土廠商的合作，主要是技術移轉，對象如工研院、金控
趨勢科技股份有限公司	2000年-2005年與國外先進廠商有進行策略聯盟的經驗
華文網股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>華文網是一個集團化的發行平台，包含21家企業共同集資而成</li> <li>初期兩三年有創投資金（例如合通跟華彩），</li> </ol>

	佔的比例約 20%，現在不太會去找外面的資源，採生意分享方式，不是用投資方式做，不太做自己成本資源以外的事
培生教育出版股份有限公司	公司本身為外商公司，只是外商在台辦事處，不算是分公司

上述七家個案訪談廠商，除了滾石國際音樂股份有限公司以外，其他廠商都有接受財團支持或與其他工作室、廠商合作，例如華文網是由 21 加企業共同集資而成；趨勢科技與國外廠商有進行策略聯盟，台灣微軟股份有限公司與本土廠商有技術移轉的合作；宏廣接受工業銀行的投資；華特迪士尼與其他工作室有簽約。

請問貴公司過去幾年募集資金是否容易？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	唱片業不容易
台灣華特迪士尼股份有限公司	基本上容易
宏廣股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 十年前的時候還算 ok，這幾年來並不那麼容易，開發資金是目前政府在推，但還是有限制沒有那麼容易</li> <li>2. 多靠著自有資金自己來，著作權當質權融資，不易獲得融資</li> </ol>

台灣微軟股份有限公司	對於公司本身比競爭者更容易尋找外來資金的投資與經營合作，採中立看法
趨勢科技股份有限公司	中立看法
華文網股份有限公司	並無募集資金
培生教育出版股份有限公司	為外商公司，資金來源沒有問題

上述七家個案訪談廠商，對於募集資金的問題可分為幾個層面來觀察。第一是，外商公司在募集資金上面較為容易，例如培生教育出版股份有限公司及台灣華特迪士尼股份有限公司；本土廠商在募集資金上則較為困難，例如滾石國際音樂股份有限公司及宏廣股份有限公司。至於軟體產業則較為特別，包括微軟及趨勢科技對於募集資金是否容易都採取中立看法。

請問就貴公司所知，整體產業成長率為多少%？又請問貴公司本身之成長率為多少%？	
<b>廠商名稱</b>	<b>回答</b>
滾石國際音樂股份有限公司	沒有成長
台灣華特迪士尼股份有限公司	1. 因基於商業機密，同業間不易得知對方資料，因此整體產業成長率不易得知，感覺是

	<p>沒有成長</p> <p>2. 就公司本身成長率部份，過去幾年來也是起起伏伏，因每年發片數量不一，且發片又有強片與弱片之分（發行強片如海底總動員時銷售數字即很高）</p>
宏廣股份有限公司	<p>成長率在過去比較高，近七、八年來沒有什麼成長，因為 OEM 就純代工，國際競爭很激烈，我們公司在這個行業裡頭可算是龍頭，可是感到很大的壓力，因為營業額就差不多維持在美金一、兩千萬左右就很難再上去了，所以那個成長要看整個大環境，全球性，如韓國政府用官股投入推動產業</p>
台灣微軟股份有限公司	<p>公司的毛利率、資產報酬率、成長率及獲利率表現上並非高於競爭者。因為微軟的產品線廣泛，經營者又遍布全球，因此如果要算毛利率、資產報酬率、成長率及獲利率，以一個平均的數值來看，並不會顯著高於其他競爭者。</p>
趨勢科技股份有限公司	<p>1. 整體產業的每年成長率約 10% 以下</p> <p>2. 公司這兩三年成長最快，因產品的增加、業績的成長，Sales amount 於 04 年是 1072 個 million，03 和 02 都是 692 個 million，01 年是 616 個 million</p>
華文網股份有限公司	<p>整個產業目前的狀況充滿了投資與市場機會，除</p>

公司	了虛擬通路之外，大陸市場也很有發展空間，整個產業的需求至少每年有 10% 以上的成長率。
培生教育出版股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 在大專院校的需求是穩定的成長，但英文書的使用是近乎停滯，中文書則有所成長，此關係到學生程度。語言這一塊有成長空間，除學校教科書外，補習班市場與自修市場，公司有成長的空間</li> <li>2. 就整個產業而言，在台灣的成長空間如果以教育圖書來看並不會太大，算是蠻穩定的，整個產業的成長幅度不到 5%</li> </ol>

關於產業及公司的成長率，區分產業以觀可發現：音樂產業對於成長率較為悲觀，滾石認為並無成長率可言；視聽產業部分，不論是台灣華特迪士尼或是宏廣股份有限公司均認為近幾年來視聽產業並沒有什麼成長，個別廠商的公司成長率也幾乎停滯；軟體產業部分，比較特別的是，微軟因為產品線及競爭者廣泛，因此使得整體成長率並無顯著優勢，但是趨勢科技因為這兩年對產品的推出增加，公司成長率較為顯著；出版產業方面，綜合華文網及培生教育出版股份有限公司的意見，在台灣的成長空間已有限，只有在大陸市場或虛擬通路上還有發展的空間。

請問就貴公司所知，在此產業裡，有哪些新增廠商以及已結束營業廠商？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	亞洲唱片已倒閉
台灣華特迪士尼股份有限公司	福斯家庭娛樂這個部門，在大概三年多四年之前已結束營業。產業通路的零售點明顯減少。經銷商如亞洲唱片亦倒閉
宏廣股份有限公司	新增的廠商如得利、電視豆，但電視豆的製作跟行銷都在日本，因為是日本人投資的公司，另還有太極，但目前為止未看到成果。
台灣微軟股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 就軟體產業觀之，新興公司進來時，營運風險很大，但就公司本身而言，因公司已進入成熟期，因此認為風險不大。另外就軟體產業是否充滿投資與市場機會之問題，表示肯定、同意</li> <li>2. 軟體產業裡不斷有新的小廠商出現，也有很多廠商死掉，認為此種情形未來會更激烈，現在已經不單純是軟體產業，變成是軟體服務業</li> </ol>
趨勢科技股份有限公司	新進的廠商（指真正從研發開始做出產品的）很少，有消失的應該是被併購掉的，賣的廠商很多
華文網股份有限公司	出版業目前有很多新競爭廠商進入（每年會新開

公司	幾百家)，因為門檻低，使有意願出書者只要找不到願意替其出版的公司時，傾向同時也容易自己開小出版社。但因為產品所需的技術變動性不大，且產品的需求易於預測，使此產業之營運風險相對較小，並不會有一個錯誤的措施導致危及企業存亡的結果。
培生教育出版股份有限公司	無，都還蠻穩定的，只是生意多少差別，在教育圖書此產業有一些進入障礙（如對於此產業的了解，以及要有關係），他進入的投資要很大，要真正進入教育圖書市場不容易，產品開發也不容易

在新進及結束營業的廠商部分，區分產業以觀可發現：音樂產業目前有很多結束營業的廠商，滾石國際音樂股份有限公司對此表示悲觀的看法；視聽廠商部分，產業通路的零售點減少，也有廠商結束營業，而新進的廠商很少有從創意做起且看的到成果的；軟體產業部分，雖然有很多新進的小廠商，但是真正從研發做起的很少，且新進公司營運風險大、競爭激烈，不易成功；出版產業部分，因為門檻低故進入出版業者多，但是要進入教育圖書產業則有進入障礙。

## 貳、機制與公司之因應措施

以下題目之目的在於了解受訪者面對著作權侵害時通常採取之

因應措施與機制，以及其是否知道目前政府所採取之保護著作權機制，而了解就受訪者主觀上感覺，政府之機制對於保護著作權是否有所助益。

請問貴公司面對著作權侵害，主要所採取的因應策略及措施有哪些？採取這樣的因應措施原因為何？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	先發存證信函，催告後無效者則提起訴訟；另在製作過程中每一個環節，都要求簽署著作權聲明書，藉此證明滾石具有著作權
台灣華特迪士尼股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 委託 The Motion Picture Association (MPA) 代表公司到法院進行訴訟，公司與 MPA 均有查緝人員。</li> <li>2. VCD、DVD 裡面有防拷裝置，但無法全面防堵盜版</li> <li>3. 另外就網路部份，用搜尋引擎搜尋違法網站，通知該入口網站公司（如 Yahoo）將該站關閉，但有的入口網站公司因擔心損失業務收入而較不願意配合（如中華電信）</li> </ol>
宏廣股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 發現盜版時採勸告方式，沒有訴訟過</li> <li>2. 無防盜拷機制（我們做 OEM 不可能，也不能這樣做）</li> </ol>
台灣微軟股份有	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 針對企業用戶很少主動告，因成本很高效益</li> </ol>

<p>限公司</p>	<p>很低，目前大部分是與 BSA 合作，不會主動偵察，大多是有人檢舉才會去處理，但後續的處理困難度也是很高，不過對於比較嚴重的 CASE 還是用訴訟方式</p> <ol style="list-style-type: none"><li data-bbox="528 546 1343 1061">2. 另從經濟效益來看，針對個人要大費周章的去申請搜索票看看到底有沒有安裝非法軟體，這個更不可能針對個人去做，特別如果是學生的話會特別的謹慎，通常如果是學生的話不會選擇執法的方式，如果真的證據很充分的話，會跟學校當局溝通，透過學校教育的方式</li><li data-bbox="528 1106 1343 1375">3. 進行教育宣導，強調 IPR 保護的重要性，包含我們公司自己推出鼓勵正版使用者他有額外的加值服務，可能用一些這種區別點來鼓勵消費者使用正版軟體</li><li data-bbox="528 1420 1343 2020">4. 就公司內部員工清楚規定員工使用的任何資產絕對不可以有任何來路不明的軟體，且每半年公司 IP 部門會掃一次，知道每個人所使用的，如果有安裝一些不是公司原來有的產品，會把他挑出來，提醒你要自己做一個確認，如果是公事上需要的話，要確認你有合法的授權證明，一定要保存在辦公室。從這個角度來看覺得公司內控還做的不錯</li></ol>
------------	--

趨勢科技股份有  
限公司

1. 在 CONSUMER 這一塊的話，公司會有市場上與競爭對手的考量，如果公司動作太大，對這些 CONSUMER 直接採取法律行動的話，對我們市場上的 IMAGE、REPUTATION 會讓人覺得排斥，會採取比較間接的方式，就是委託一些比較專業的機構，譬如像 BSA，去做稽查的動作
2. 就企業方面，不可能去告自己的客戶，只能慢慢的道德勸說，你要告這個客戶，你其他的客戶可能就通通跑掉了，等於是用 BARGAINING POWER 的方式跟客戶 NEGOTIATE 的方式去進行
3. 透過跟消費者的合約、定型化契約，在隨貨品出去的時候，盡量寫的完整，盡量符合定型化契約的規定，讓這個合約盡量是有效的，目前這方面都還蠻 OK
4. 事業機密的保護（新進人員進來有一定必上的課就是 IPR 的介紹，還有專利的訓練，還有一些營業秘密的課，一定要上而且要通過考試。聘僱合約裡有競業禁止規定）、企業道德的建立
5. 在電腦中心有做 PROXY 的設定，不過那個東西其實應該說業界大家都有，做一個監控

	管理
華文網股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主要採取和解的方式，不認為公司依著作權法向法院請求救濟時對於保護著作權會有正面的幫助。</li> <li>2. 開始走封閉，只針對自己認同的會員，技術上也克服掉，不走網際網路，不在網路零售，如果一樣做電子出版，我做電子書閱讀的會員，已經躲到圖書館裡面，在圖書館裡收數位閱讀會員，在我的經營範圍內，退回來到一個比較能控制的範圍內來做，在自己管制的範圍內，特定的人群、特定的網域裡，然後等什麼時候時機成熟（等電子閱讀這件事情人家付費的意願提高的時候）再出去，因為隨時可以出去，並且繼續累積版權資源</li> <li>3. 技術上防止盜拷</li> </ol>
培生教育出版股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組成台灣圖書協會來協助智慧財產權的宣導與遏止影印，協會有共同律師來進行訴訟，目前會員有 30 多人，由協會代理進行訴訟，不接受和解</li> <li>2. 九年一貫的產品，競爭者看到後就會依照類似的內容去編修，此時公司只能從周邊進行加強，如對老師的服務、對產品本身品質的要求更高等</li> </ol>

	<p>3. 不容易採取法律行動，要說人家侵權也不容易（編寫中文教科書的人在編寫過程中，幾乎是參考原文書架構去編寫），在證據上困難度高</p> <p>4. 對學生進行宣導與規勸</p>
--	---

在公司面對著作權侵害所採取的因應策略及措施方面，由上述七家個案訪談廠商可以觀察出幾個共同點：

第一、各廠商原則上努力尋求訴訟以外的解決方式：例如台灣華特迪士尼尋求通知搜尋網站以關閉違法網站的方式、宏廣股份有限公司採取勸告的方式、台灣微軟股份有限公司面對學生的侵權行為盡可能透過學校教育、對使用正版的消費者提供額外服務、趨勢科技對於企業客戶原則上採取道德勸說方式、華文網股份有限公司主要採取和解的方式、培生教育出版股份有限公司採取加強公司週邊服務、提昇產品本質的方式。

第二、各廠商尋求協會以代理訴訟方式進行訴訟：例如台灣華特迪士尼委託 MPA、台灣微軟股份有限公司與趨勢科技股份有限公司與 BSA 合作、培生教育出版股份有限公司參與台灣圖書協會。

第三、公司內部的管理方式：例如台灣華特迪士尼採取在 VCD、DVD 上裝置防盜拷措施、台灣微軟股份有限公司對公司內部員工的資產有嚴格控管、趨勢科技透過改善與消費者的定型化契約方式及公司內部事業機密的保護、企業道德的建立等方式去做監控、華文網以在可控管的範圍內經營之方式經營等。

過去是否有打官司經驗或曾向主管機關請求調解、法庭外和解或法庭內和解？為什麼會尋求和解之道？

廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	有訴訟經驗，且曾請求過法庭內與法庭外和解，對象包含同業競爭者及消費者。
台灣華特迪士尼股份有限公司	有訴訟經驗，如果有實質的證據然後進行訴訟的話我們是不和解的，且八大營業公司都是採取不和解的政策。
宏廣股份有限公司	均無，沒有訴訟過
台灣微軟股份有限公司	大部分是與 BSA 合作，不會主動偵察，透過 BSA 做處理而盡量避免用微軟自己的名義進行（避免在媒體上產生爭論）
趨勢科技股份有限公司	會採取比較間接的方式，就是委託一些比較專業的機構，譬如像 BSA，去做稽查的動作、由 BSA 代理進行訴訟
華文網股份有限公司	主要採取和解的方式。因為預期的金額若不大，訴訟的成本反過大於預期的獲益。
培生教育出版股份有限公司	有打官司經驗，組成台灣圖書協會來協助智慧財產權的宣導與遏止影印，協會有共同律師來進行訴訟，目前會員有 30 多人，由協會代理進行訴訟，不接受和解，視情節輕重，尊重司法體系的

	建議，才進行調解
--	----------

在糾紛解決方式上，由上述七家個案訪談廠商以觀，可以發現以下幾點現象：

第一、廠商多委託協會進行訴訟：例如台灣微軟股份有限公司及趨勢科技委託 BSA 進行訴訟，培生教育出版股份有限公司委託台灣圖書協會。

第二、委託協會進行訴訟者原則上不採取和解方式，相反的若以公司自己名義進行糾紛解決者，較容易尋求和解的途徑，例如滾石國際音樂股份有限公司、華文網。

第三、不委託協會但堅持不採取和解方式者為台灣華特迪士尼股份有限公司，其表示八大營業公司均採取不和解的政策。

請問貴公司所採取的保護著作權措施，實際上對於防止著作權侵害或是增加收入來源是否有助益？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	雖有做防盜拷措施，但仍會被破解，且如做的太精細對自己賣的 CD 可能都是傷害。
台灣華特迪士尼股份有限公司	多多少少有，但緩不濟急
宏廣股份有限公司	多多少少有助益
台灣微軟股份有	1. 即使有科技保護措施，依舊會被破解

限公司	2. 感覺大補帖現在在光華商場可能較少看到，但在網路上越來越多，但難以量化，無法估計實際對營業收益影響有多少
趨勢科技股份有限公司	採中立看法，因為整個性質的關係，覺得蠻間接的，幫助不大
華文網股份有限公司	對於本身採取的保護著作權措施，認為足以防止著作權侵害，並增加公司營業收入及利潤。
培生教育出版股份有限公司	認為向法院請求救濟方式對保護著作權沒什麼幫助，但防盜拷有幫助

上述七家個案訪談廠商對於公司採取的保護著作權措施，多認為多少有幫助，但是幫助不大。例如雖然有防盜拷措施，但廠商均認為仍會被破解且緩不濟急。比較特別的是華文網股份有限公司，對於該公司本身採取的保護著作權措施，認為足以防止著作權侵害並增加公司營業收入。

請問貴公司人員了解近來著作權法修正情形嗎？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	應該了解，會不定期上課。且公司內有五至六位法律背景人員，對於智慧財產權有所涉獵
台灣華特迪士尼股份有限公司	非常了解，加入 MPA 的成員定期會進行開會跟交流會議，相當清楚現在修法修到哪裡，政府的大概的想法是什麼，或者哪一些立委的工作室或

	者是他們傾向的看法是怎樣，應該都還滿清楚的
宏廣股份有限公司	常常有這樣子的資訊，比如報章雜誌，或是跟事務所聯繫
台灣微軟股份有限公司	是，非常同意
趨勢科技股份有限公司	知道
華文網股份有限公司	知道
培生教育出版股份有限公司	知道

上述七家個案訪談廠商，對於近來著作權法修正均有瞭解。

請問貴公司覺得近來幾年的著作權法修正，對於貴公司打擊盜版是否有幫助？又貴公司認為對於整體軟體產業打擊盜版是否有幫助？	
<b>廠商名稱</b>	<b>回答</b>
滾石國際音樂股份有限公司	還好，覺得現在修法方向會因一方施壓而偏離本國習俗
台灣華特迪士尼股份有限公司	公訴罪通過之後當然是有幫助，但是這些執法人員的人數和政府推行這些政策的貫徹性，又影響到了當初修法的美意
宏廣股份有限公司	多多少少有但助益很小，因為我們必須把母帶送

司	<p>出去，在送的過程就已經被拷了。所以我們跟中國大陸都是以賣斷的方式，你要怎麼拷你自己去負責，我就跟你賣斷。否則的話抓不勝抓。</p>
台灣微軟股份有限公司	<p>1. 前前次的著作權法修正時 CREATE 一個營利、非營利，然後三萬、五套，那個條款對我們負面影響比較大，比較模糊不清的修正的話，反而會對我們的營業造成影響。但是後來前一次的修正把他修正回來原來的規範了，這樣就會比較好。</p> <p>2. 對整個軟體產業都會有同樣的感覺</p>
趨勢科技股份有限公司	<p>著作權法雖然很好，這幾年有在改，有一些草案、一些修正案，其實就實際的操作面來講，如果你不是以 CONSUMER 為主的一些企業的話，他其實幫助是有限的。法令變動影響是蠻間接的，還有很多競爭上的因素、市場上的考量、大環境的影響等因素</p>
華文網股份有限公司	<p>認為在實體出版部分對於公司本身與整個出版產業應該均有幫助，但對數位部分沒有什麼幫助，即使改法令，對於侵權者仍很難抓</p>
培生教育出版股份有限公司	<p>沒有幫助，因法律規定模糊不明確(如合理使用)</p>

對於著作權法修正是否有助於公司或整體產業打擊盜版方面，上

述七家個案訪談廠商認為助益不顯著，唯理由各有不同，可區分為以下幾點：

第一、政策面問題：滾石表示修法方向似乎偏離本國習俗。

第二、執行面問題：例如執法人員的人數、政府推行政策的貫徹性可能不足。

第三、立法面問題：可能因為著作權法修正不夠明確反而對產業造成負面影響，例如台灣微軟股份有限公司表示前前次的「三萬、五套」就是不明確的修正；培生教育出版股份有限公司表示合理使用的規定不明確。

第四、實際面問題：有廠商表示對於數位部分的侵權沒有幫助（例如華文網，）有廠商則表示抓不勝抓（例如宏廣股份有限公司），有廠商表示對於以企業用戶為主的廠商，法令變動的影響其實相較於競爭上、市場上的因素而言是很微小的。

請問貴公司覺得目前著作權主管機關所作之政令宣導、教育宣導，以及設置「保護智慧財產權警察大隊」（2003年成立）或是與檢、警、調相關機關建立「聯合專案查緝小組」統一執行查緝仿冒事權以打擊盜版等，是否對於貴公司保護著作權實際上有幫助？又貴公司認為對於整體產業打擊盜版是否有幫助？

廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	對公司有幫助，但對整體產業很難說，因唱片界可能不知道有這樣的設置
台灣華特迪士尼	警察大隊成立之初有 220 人，但人數在逐漸減少

<p>股份有限公司</p>	<p>中而並無增加，且這些人必須要兼任其他的任務，加上智慧財產權的取締，警察加的分數是相當少的，當其有業績壓力時，這些就可能不是他們的主力工作重點項目</p>
<p>宏廣股份有限公司</p>	<p>有幫助但不明顯，因為盜拷實在太多</p>
<p>台灣微軟股份有限公司</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="544 703 1337 1704"> <p>1. 覺得他們成效比較好的就是，現在有個專責的警力，好處是因為他們案子作多了，他們對於整個 IPR 案件，包含執行的模式、證據他們需要掌握的程度，他們其實都很熟悉，所以成效好的原因在於說，一個案件給他們，可能因為他們做了二、三十個案件，他們很熟悉，所以這個成效就不錯，我們不需要重新再配合。可是在網路案件方面，因為保智大隊的成立有一些政治上的考量，他們可能是從偵九、偵八，就是各大隊集合了兩百三十個警力在這裡，所以他們做的訓練可能並不是專責在網路，所以在網路的部分可能他們還是需要再加強</p> </li> <li data-bbox="544 1742 1337 2024"> <p>2. 可以感覺到他們的努力。雖然就實際的執行面還是有些空間，但是至少有這樣一個行政措施，比如說設置一個專職的保智大隊，至少從聯絡上面來看、從實際的宣示效果來</p> </li> </ol>

	看，還是有幫助。
趨勢科技股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 政府宣導的這部分可能在 CONSUMER 這一塊如果說有一些 IMPACT 的話，可能會在這方面。</li> <li>2. 警察大隊其實好像也有業績的壓力，所以通常也會配合這些協會（如 BSA）去抓一些個案。這方面有，但是對我們來講影響並不大，因為他們抓到的時候都是一個兩個，而且抓來起訴的都是剛踏入社會的年輕小夥子，當然這是違法的行為沒有錯，但是對我們來講我們反而會希望他去抓大宗的，大量的東西對我們才是有直接的影響</li> <li>3. 政府這幾年一直在提倡著作權法，可以在廣告上面看到，覺得有在教化人心，多多少少有影響，但是這影響應該是長遠，沒有辦法短期看的到</li> </ol>
華文網股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 認為對於公司本身與整個出版產業應該均有幫助</li> <li>2. 實體出版這一塊，政府有積極作為在改善，比如論文期刊的列印必須經過申請而不開放網路列印，對整體產業有加分作用。然亦認為，在數位圖書這一塊，政府的行為相對上對產業的幫助較小，因為數位圖書領域需要</li> </ol>

	<p>很激烈的改革。可能最後要像音樂產業一樣走向訴訟的途徑，去迫使民眾重視這樣的問題。</p> <p>3. 實體 COPY 他們去抓影印店，校園旁邊的影印店真的有被抓。外商的教科書廠商真的會跳出來講，所以一定要去校園旁邊的影印店抓一抓。主要是外文書，本土書不太有這種情形</p>
<p>培生教育出版股份有限公司</p>	<p>沒有幫助</p>

關於著作權主管機關所為之行政措施是否對於公司或產業保護著作權有幫助，上述七家個案訪談廠商均表示，有微小幫助，但是不顯著，理由可區分如下：

第一、執行面問題：貫徹性不足，例如警察大隊的人數在減少；或是因為業績壓力使得警察大隊只去進行某幾樣產業的盜版查緝(台灣華特迪士尼股份有限公司)；盜拷實在太多(宏廣股份有限公司)；對於網路案件的查緝能力要再加強(台灣微軟股份有限公司)；查緝應該要對犯罪量大的進行查緝才会有顯著幫助(趨勢科技股份有限公司)。

第二、產業面問題：趨勢科技股份有限公司認為主管機關的行政措施對於以企業客戶為主的廠商並無太大幫助。華文網表示，數位圖書領域還需要很激烈的改革才能達到改善盜版的情況。

請問貴公司是否知道光碟管理條例之存在及其內容？又貴公司覺得此條例是否對於貴公司保護著作權、防止著作權侵害是否有幫助？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	知道，但覺得有規範的漏洞
台灣華特迪士尼股份有限公司	大概都知道他的內容，但執行情形如何以及有多少人力不得而知
宏廣股份有限公司	是啊，可是現在光碟盜錄這麼方便，其實如果真的要管的話，從機器（燒錄機）去管還是怎樣
台灣微軟股份有限公司	知道，未表示意見
趨勢科技股份有限公司	知道，但覺得對公司影響不大，因為現在其實軟體的傳播都是靠電子媒體，數位時代有很多方式，光碟反而是很 low-end 的東西
華文網股份有限公司	知道，但無法執行，真正能幫到的是軟體業，書的盜版不太走光碟，對於網路這一塊沒什麼幫助
培生教育出版股份有限公司	知道，未表示意見

對於光碟管理條例是否有助公司或產業防止著作權侵害，上述七家個案訪談廠商均瞭解其存在及內容，但多認為助益不大，理由主要有下列幾點：

第一、規範上有漏洞（滾石國際音樂股份有限公司）。

第二、執行面：不知道真正執行情形如何（台灣華特迪士尼股份有限公司）光碟管理條例能幫到的是軟體產業，對出版產業較無幫助（華文網股份有限公司）；現在多靠電子媒體傳播，因此光碟管理條例對軟體業幫助不大（趨勢科技股份有限公司）。

第三、政策面：宏廣股份有限公司建議可以嘗試從機器面去進行管制。

### 參、著作權侵害情形與侵害方式

下列題目之目的在於了解受訪者所遭遇之著作權侵害情形與侵害方式。

請問貴公司所遭遇到的著作權侵害情形有哪些？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	重製（盜版）、公開播送、公開傳輸、未經授權而將其著作當作廣告背景音樂或競選音樂
台灣華特迪士尼股份有限公司	1. 實體的 VCD、DVD 盜拷 2. 網路下載
宏廣股份有限公司	重製，在大陸是公開上映
台灣微軟股份有限公司	大補帖、盜軟，企業用戶被授權數量不足（購買 100 套卻安裝於 1000 台電腦），網路上販賣盜版

	光碟與網路提供傳輸下載
趨勢科技股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 企業用戶被授權數量不足</li> <li>2. 大補帖、光碟盜拷、網路上販賣非法下載的東西、網路下載</li> </ol>
華文網股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 主要為重製權之侵害</li> <li>2. 數位化的部分，如電子書，授權到期或是不足，但是被授權者繼續在賣</li> </ol>
培生教育出版股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 被影印</li> <li>2. 有學生或老師將公司的產品數位化，放在網路上提供傳輸下載</li> <li>3. 九年一貫的產品，競爭者看到後就會依照類似的內容去編修</li> </ol>

關於公司面臨到的著作權侵害，上述七家個案訪談廠商之答案可歸納如下：

第一、傳統的重製權侵害：例如音樂產業面臨的盜版、視聽產業面臨的盜拷、軟體產業面對的大補帖、光碟盜拷行為、出版產業面臨的被影印等等。

第二、音樂產業及視聽產業還會面臨公開播送、公開傳輸、公開上映等侵權行為。

第三、軟體產業會面臨企業用戶被授權量不足的問題。

第四、數位時代新的侵害方式：例如網路下載(台灣華特迪士尼、台灣微軟股份有限公司、趨勢科技股份有限公司)、電子書授權到期

或不足（華文網股份有限公司）、傳統產品被數位化在網路上提供下載（培生教育出版股份有限公司）。

請問貴公司覺得目前對貴公司著作權侵害時，遭受到最為嚴重的侵害方式是哪一種？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	網路傳輸，過去光碟盜版方式比較少了
台灣華特迪士尼股份有限公司	過去最嚴重的為實體侵害，就 MPA 統計數字觀之，2003 年台灣盜版率為 44%，2004 年為 40%，盜版率下降並非因盜版減少，而是轉化為數位型式的侵害
宏廣股份有限公司	盜版光碟，網路上侵害的還不至於，因為像我們在網路上只是播一小段的樣片，所以我們還無所謂，可是那個整個完整的片子（指盜版光碟），比較嚴重
台灣微軟股份有限公司	1. 光碟盜版 2. 以經濟上來說應該是企業體盜版最嚴重，且稽核困難，且即使有科技保護措施，依舊會被破解
趨勢科技股份有限公司	企業用戶被授權數量不足較個人的侵害為嚴重
華文網股份有限公司	重製權侵害（大陸較多，台灣問題不太嚴重，因

公司	沒有什麼書是真的很大賣，且重製技術很普遍而無什麼與眾不同，印刷門檻降低很多)
培生教育出版股份有限公司	書籍影印

關於公司遭受最嚴重的著作權侵害方式，區分產業以觀：

一、音樂產業面臨得較嚴重的是網路傳輸，甚至比光碟盜版還嚴重。

二、視聽產業中，台灣華特迪士尼認為侵權方式由光碟轉為數位型式的侵害，宏廣股份有限公司則認為因為其在網路上只播放片段，因此光碟盜版侵害仍較大。

三、軟體產業均認為企業用戶的授權不足是主要的侵害。

四、出版產業認為最嚴重的侵害是實體影印。

上述實體侵害與網路侵害之比例估約各占多少？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	網路侵害的部份很難查也很難計算
台灣華特迪士尼股份有限公司	無法估計，因網路的部分完全無法統計，但是網路升的比例應該比實體降的比例部分多的多才是
宏廣股份有限公司	沒有算過，因為對我們公司來講我們網路沒有太嚴重

台灣微軟股份有限公司	感覺大補帖現在在光華商場可能較少看到，但在網路上越來越多，但難以量化，無法估計實際對營業收益影響有多少
趨勢科技股份有限公司	網路下載較光碟盜拷多
華文網股份有限公司	相較於實體拷貝，數位拷貝的部分較為嚴重。但其無關營收，因為數位出版本身回收不大，因此即使遭受較嚴重的重製權侵害，其影響程度仍不及實體出版的重製權侵害。在大陸地區，不只數位出版會有網站下載方式的重製權侵害，即使是在實體出版方面，因為也有專人將實體出版的書籍做成文字檔或掃描後上傳，甚至如果是較好賣的書，還會派專人定期買回大陸去製作文字檔，因此受網路下載方式的重製權侵害反而是最嚴重的情況。
培生教育出版股份有限公司	公司多半為平面出版，數位東西較少（輔助教學產品），因此數位被侵權的狀況還好（目前都是免費提供使用，有使用公司的教科書才會用到公司數位的產品，數位產品非核心商品）

關於實體侵害與網路侵害的嚴重程度，上述七家個案訪談廠商表示，雖然網路侵害部分難以估計，但是廠商一致表示，網路的侵害上升的比例非常高且嚴重，甚至有認為網路侵權上升的比例比實體侵權

下降的比例還要多（台灣華特迪士尼股份有限公司）。

至於網路侵權對公司營收造成的影響，有廠商表示因為難以量化因此無法估計（台灣微軟股份有限公司），有廠商表示因為數位出版本身回收就不大，因此對公司營收影響不大（華文網股份有限公司），有認為因為數位產品非核心商品因此影響不大（培生教育出版股份有限公司）。但是侵權的情況是嚴重的則為所有廠商所同意。

貴公司覺得數位時代著作權侵權型態對貴產業的衝擊大於以往非數位時代傳統型態之侵權嗎？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	數位化後，可能造成實體量的減少，公司會減少一些相對的 cost 如印製、印刷等生產成本，但此部分的 profit 亦會同樣的減少，結果為唱片公司整體營業量往下掉，利潤亦往下掉
台灣華特迪士尼股份有限公司	應該是
宏廣股份有限公司	好像，過去盜拷沒有這麼容易
台灣微軟股份有限公司	感覺大補帖現在在光華商場可能較少看到，但在網路上越來越多，但難以量化，無法估計實際對營業收益影響有多少
趨勢科技股份有限公司	網路下載較光碟盜拷多

華文網股份有限公司	相較於實體出版，數位出版的部分遭受的重製權侵害更為嚴重。但是因為數位出版本身回收不大，因此即使遭受較嚴重的重製權侵害，其影響程度仍不及實體出版的重製權侵害。在大陸地區，不只數位出版會有網站下載方式的重製權侵害，即使是在實體出版方面，因為也有專人將實體出版的書籍做成文字檔或掃描後上傳，甚至如果是較好賣的書，還會派專人定期買回大陸去製作文字檔，因此受網路下載方式的重製權侵害反而是最嚴重的情況。
培生教育出版股份有限公司	是，有學生或老師將公司的產品數位化，放在網路上提供傳輸下載

關於數位時代著作權侵權型態對產業之衝擊是否大過以往非數位時代傳統型態之侵權，上述七家個案訪談廠商均表示肯定。認為數位時代的來臨使盜拷更為容易（宏廣股份有限公司），網路下載的侵害比光碟盜拷更多（趨勢科技股份有限公司），侵害程度卻難以量化（台灣微軟股份有限公司）。

#### 肆、著作權侵害對於產業及廠商之影響

以下題目之目的在於了解著作權侵害對於受訪者本身（個別廠商）以及就受訪者角度觀察整體產業之銷售量、價格變化，以及對於

失業率、政府稅收與國家競爭力是否有影響。

請問貴公司在 2001 年至 2005 年此五年間之產品銷售量情形如何？  
 又就貴公司所知，貴產業五年間之產品銷售量如何？又貴公司認為  
 貴公司本來的銷售量應該是多少？

廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	這幾年為負成長，-47%、-21%、-39%、-1%、而產業銷售量是-24%、-11%、-14%、22%，而 2003 至 2004 年呈現正成長原因為公司在網路部分做相關的授權，網路下載或網路傳輸，還有手機部分（鈴聲）賺很多錢
台灣華特迪士尼股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. DVD 產品平均一年 50 到 60 部</li> <li>2. 五年間的銷售量起起伏伏，如獅子王 VHS 銷售量為 40 萬支，近年來的 DVD 銷售量數字最好的為約 10 萬支，當被盜拷數字越大時，銷售數字就越少，而每年產品銷售量可能又看每一個影片的強度，比如賣最強的是十萬支，賣最差的可能是兩千支，各個片子的差異是差很大的</li> </ol>
宏廣股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 一年可能是製作一部（公司自己製片部份），就紅孩兒這部片新聞局補助 1500 萬</li> <li>2. 每一年大概有 135 部的片子（含長片 8 部與短片 127 部），過去有一年做到 200 部的片</li> </ol>

	子，甚至到 250 部
台灣微軟股份有限公司	推出許多新產品或服務，讓人印象深刻
趨勢科技股份有限公司	產品種類變多，產品單價也變高，所以相對帶動整個營業額的上昇。
華文網股份有限公司	台灣每年大約出版 800 本新書，若加上在大陸出版的數量，一年大約出版 1200~1500 本
培生教育出版股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 一年新書（單本書）應該在 100 種上下，不含國外引進的，如果含國外引進的，保守估計可能有 500 種，如為國外一年的出書量，可能高達 2000-3000 種</li> <li>2. 預估如果執法嚴格，將增加 15% 左右的銷售額</li> </ol>

關於產業五年間的產品銷售情況，區分產業以觀：

一、音樂產業：滾石國際音樂股份有限公司表示公司整體為負成長。

二、視聽產業：宏廣股份有限公司表示近幾年產品的數量有減少；台灣華特迪士尼股份有限公司表示，各個片子本身的銷售量就有差異，但是盜拷越嚴重者銷售量越少。

三、軟體產業：基本上還是努力推出多樣的新產品及服務，因此營業額還是上升（趨勢科技股份有限公司）。

四、出版產業：新書的發行人量仍然很多，但是認為盜版還是嚴重，

如果執法嚴格，可以增加 5%左右的銷售額（培生教育出版股份有限公司）。

請問貴公司在 2001 年至 2005 年此五年間的銷售價格變化情況？利潤比為何？又就貴公司所知，貴產業五年間之銷售價格與利潤比變化情況如何？而貴公司是如何決定價格？有無考量到著作權因素？如有考量，考量的著作權因素有哪些？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	增加 7%，利潤比從賺錢到虧損，且產業變化應該與本公司一樣
台灣華特迪士尼股份有限公司	利潤的部分應該是下降，銷售價格亦在下降（如在 7-11 賣的 VCD 零售價為 199），DVD 平均較高價格是 650 元，但較便宜的賣 399 元，這中間的下降是很明顯的
宏廣股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 過去都是 OEM，不是自己的片</li> <li>2. 自己的片子這個可以說是第一部（紅孩兒），是第一次銷售，還無法做比較，有一些小的片子，可是都沒有正式的推出去，都保留在自己的片庫裡面</li> </ol>
台灣微軟股份有限公司	研發費用高於競爭者，行銷費用不一定高於競爭者，對於毛利率、獲利率與資產報酬率高於競爭者表示不同意
趨勢科技股份有	產品種類變多，產品單價也變高，所以相對帶動

限公司	整個營業額的上升。
華文網股份有限公司	實體書店的毛利較高，因為網路書店的售價比較低。
培生教育出版股份有限公司	國內對於教科書有價格上限，單價受到限制，有市場給的既定價格，能成長的空間不大，且利潤在減少，減少原因蠻多，牽扯到這個產業它的trend的問題，因為書店為了取得它的生存，書店裡面任何所做的折扣活動都會回到出版社自己去吸收，書店一般是這幾個大的連鎖書店，它們不會自己去吸收這些折扣，全部都是出版社在吸收，壓縮了公司出貨的價格，而成本會增加，價格卻無法上升，因此利潤空間減少，產品也變少

在利潤比的變化方面，區分產業以觀：

一、音樂產業：滾石從賺錢到虧損，並認為整體音樂產業也是相同情況。

二、視聽產業：台灣華特迪士尼股份有限公司認為銷售價格在下降，利潤也在下降；宏廣股份有限公司因為是第一次推出自己的片子因此無數據可供比較。

三、軟體產業：台灣微軟股份有限公司因為產品線廣泛、競爭者眾，因此認為利潤相較同業競爭者無顯著優勢；趨勢科技則認為近幾年來該公司的產品種類變多，單價也變高，營業額也上升。

四、出版產業：培生教育出版股份有限公司認為出版產業的銷售

價格有上限，但是成本在增加，因此利潤在減少。華文網股份有限公司更表示，相較於實體書店，網路書店的利潤更低。

請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，公司人員是否有增加或縮減？其增減數為多少？如有縮減，其原因為何？又就貴公司所知，貴產業五年間之產業人員增減趨勢如何？

廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	從 185 人減至剩 81 人 (2000 年時 307 人)，少了 104 人，因市場嚴重衰退，無法繼續支應原人數，僅能減縮規模繼續困難經營。且整體產業上皆是採精簡策略，或直接結束營業
台灣華特迪士尼股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 公司本身大概就是 15 至 17 人，沒有什麼增減</li> <li>2. 產業方面，代理商如業績不好，業務員可能減少，減少比例較大，另如亞洲唱片倒閉。另外通路如玫瑰唱片，店面縮小後，店員也相對減少</li> </ol>
宏廣股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 公司的員工流動率很低</li> <li>2. 應該是減少，因為可以用電腦取代人工，10 年前在台灣這邊的員工有 1000 人，後來縮到只剩下 300 人，但是設備增加滿多的</li> </ol>
台灣微軟股份有限公司	增加 120 個正職員工，全球增加約 12000 人

趨勢科技股份有限公司	成長最快在最近兩三年，隨著業績的成長而快速增加
華文網股份有限公司	剛成立只有 10-20 人。但這一兩年成長到 50-60 人，因為在大陸已經有六七個文化公司，員工人數主要成長在大陸地區
培生教育出版股份有限公司	1995 年時為 4 人，1998 年合併後為 12 人，1999 年合併後為 24 人，2000 年時約為 40 人，2002-2004 年時維持在 60 人左右，2005 年目前為 80 人(2000 年後人數增加一倍原因除了公司進行企業併購外，公司參與國內九年一貫教材英文科，需要較多人力而增加很多人力)，2000 年前增加的是 sales 跟 marketing，進入九年一貫後增加的是編輯部門，增加的人數在語言教材部分佔了 70%

在員工的成長趨勢方面，區分產業以觀：

一、音樂產業：滾石國際音樂股份有限公司表示，因為市場嚴重衰退，因此產業只能縮減規模繼續經營，員工人數減少。

二、視聽產業：在產業方面，如果業績不好，業務員減少的比例較大（台灣華特迪士尼股份有限公司），因為電腦可以取代人工，員工也因此減少（宏廣股份有限公司）。

三、軟體產業：員工人數增加。隨著業績的成長而快速增加（趨勢科技股份有限公司）。

四、出版產業：員工人數增加。近幾年來員工人數主要成長在大

陸地區（華文網股份有限公司），另外則是因為本土化（增加人事行政、財務部門）或是增加編輯部門因此使員工人數增加（培生教育出版股份有限公司）。

<p>請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，就營收繳稅部分，是呈正成長或負成長？又就貴公司所知，貴產業於營收繳稅部分，是呈正成長或負成長？</p>	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	2001 年及 2002 年嚴重虧損，公司因彌補虧損，除兩稅合一財稅差異須繳部分 10% 盈餘加徵外，所得稅無須繳納。
台灣華特迪士尼股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 公司本身五年間的業績跟預算就是上上下下，可能就是沒有持續成長或持續下降的這樣一個單一的趨勢</li> <li>2. 產業的話，政府的稅收應該是減少，因為業者的收入減少，因為盜版的關係，相對賣出去的就減少</li> </ol>
宏廣股份有限公司	應該是負成長，過去幾年 OEM 利潤還挺高的，這兩三年利潤就下滑了
台灣微軟股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 礙於分公司性質，不能獨立揭露財務訊息</li> <li>2. 獲利率與競爭者比較起來較不好，同業間競爭非常激烈</li> </ol>
趨勢科技股份有	1. Sales amount：04 年是 1072 個 million，03 和

限公司	<p>02 都是 692 個 million，01 年是 616 個 million</p> <p>2. 產品種類變多，產品的單價也變高，所以相對帶動整個營業額的上昇。最主要的 REVENUE 是在 SMB 跟 ENTERPRISE 兩部分，占 60-70%。</p>
華文網股份有限公司	<p>總營業額為 3 億（包含全部，如總經銷部分），網路書店的營業額從兩年前的 3000 多萬到現在一年 5000-6000 萬營業額，可說仍然漲且無停止的趨勢，其餘的為實體書店營業額（毛利較高）</p>
培生教育出版股份有限公司	<p>1. 目前一年營業額約 2400 萬美金，每年營業額約 5 億</p> <p>2. 獲利可能是競爭者的 1.5-2 倍</p>

關於營收繳稅的成長趨勢，區分產業以觀：

一、音樂產業：嚴重虧損。無須繳納所得稅。

二、視聽產業：負成長。因為業者的收入減少（台灣華特迪士尼股份有限公司），利潤減少（宏廣股份有限公司）。

三、軟體產業：台灣微軟股份有限公司因為是分公司無法獨立揭露財務訊息。趨勢科技股份有限公司表示，該公司產品種類多且單價變高，整體營業額上升。

四、出版產業：華文網股份有限公司表示網路書店的營業額在成長中。培生教育出版股份有限公司則表示其獲利是競爭者的 1.5 至 2 倍。

請問在 2001 年至 2005 年間，貴公司之產品市占率為何？又貴公司認為國家修正著作權法，是否對於整體產業之競爭力有所助益？

廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	從 16% 降至 12% (2000 年 23.6%)，檢警單位及司法單位對著作權權利的稽查及防護對整體產業競爭力非常有助益
台灣華特迪士尼股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 整個產業間的市場占有率我們應該沒有一個可靠的數據可以依據，但是我們公司 1994 年就在台灣成立分公司算是較早，其他廠商較慢，或者是說他們只是透過中間的代理商經營，所以並不知道真正的比例，各家公司是佔多少，但是公司本身應該是領先的、最大的公司。</li> <li>2. 修法部分是有一些幫助，但是侵害的部分是比較大的</li> </ol>
宏廣股份有限公司	市占率怎麼說，也就是這麼一家，也就是這麼一部片子。修正法律就是看要怎麼樣協助產業，這才是一個根本
台灣微軟股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 對於台灣軟體產業的競爭力採悲觀看法，因為整個市場環境加上政府政策不明，例如政府不將軟體當成資產</li> <li>2. 修法與行政措施對於公司本身競爭力的提</li> </ol>

	<p>升，採中立看法，對於整體產業競爭力的提升則採 NEGATIVE (不同意)，因為這幾年本土軟體產業生存越來越困難，執法困難度很高，我們覺得政府部門可以發揮比較大的作用 (扶植產業)，如果單靠業者單打獨鬥的話真的蠻困難的。</p>
趨勢科技股份有限公司	<p>修法對於整個產業的競爭力，就長期來講一定是有幫助。因為人民觀念的改變，但是要算出一個正確的數據可能比較難。</p>
華文網股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 不認為公司的市場佔有率高於同業競爭者</li> <li>2. 修法對於產業競爭力的提升持肯定看法</li> </ol>
培生教育出版股份有限公司	<p>如果真的能從法律面有比較好的執行，來對著作權作保護，相信對我們的營業額至少有 20% 以上的成長</p>

關於國家修正著作權法對整體產業之競爭力是否有助益，上述七家個案訪談廠商多數認為助益不大；即使認為有助益者，其亦認為助益不明顯 (台灣華特迪士尼股份有限公司)、需要長期觀察 (趨勢科技股份有限公司) 或是還需要在執行上努力 (培生教育出版股份有限公司)；其中明白表示悲觀看法者為台灣微軟股份有限公司，認為執法困難度高，用扶植產業的方式可能可以發揮較大的作用。

## 伍、建議

以下題目之目的在於詢問受訪者對於著作權法之修正建議，以及對於主管機關之建議。

對於未來著作權法修正有何建議？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 就合理使用部分，對於 5 份的定義為何，是整張算五份還是一首歌算五份，對於我們的授權會造成困擾，因為我們的授權只願意讓別人下載到只有三份，覺得五份已超過合理使用範圍。</li> <li>2. 主管機關規定授權一定的金額，此金額部分幾十年未修正，與現在唱片公司成本不符，應予修正。</li> </ol>
台灣華特迪士尼股份有限公司	網路下載部分變成是我們下一階段希望政府修法的目標，可以把網際網路上面的行為很清楚的納入規範
宏廣股份有限公司	目前這樣也不會太差，保護業界倒是真的，感覺有的公司了解智慧財產權很深入的人員不多，需要宣導，讓全民都有這樣子的概念
台灣微軟股份有限公司	就 ISP 業者方面，ISP 業者至少是受到著作權人或是著作權團體的控制的話，你可以做一些比較

	<p>積極的行動，Notice 跟 Take Down，這在國外其實已經算是蠻成熟的機制，但是台灣目前還沒有。從 ISP 業者的立場，你至少要有個法令的規範或者最低程度你行政機關至少要有一個不管是行政命令，或是行政指導，你要讓他們有一個規範去做，才不會讓他們動輒被他們自己的客戶告</p>
趨勢科技股份有限公司	<p>因為廠商積極的對客戶採取主張權利的途徑可能導致喪失市場這樣更大的損害，因此導致廠商不願意主張並行使自己的權利，因此希望能有一個公正的單位代替廠商行使權利</p>
華文網股份有限公司	<p>法令部分還好，但欠缺一個產業裡共通的組織，需要去建立一個產業共通的組織，如金融業的金資中心，另一個是版權清算中心，如日本、美國、中國的國家版權局</p>
培生教育出版股份有限公司	<p>1. 對於合理使用範圍規定模糊且不明確，很多檢察官或法官他們對於這樣的東西，或這樣產業的運作也不瞭解。我們在進行開學期間行政的查緝已經差不多有三四年了，現在的查緝行動通常是配合調查局、檢察官，但是你要申請搜索一定要經過法官，那我們發現這兩年來法官對於搜索的程序越來越刁難，比如他認為證據不足，所以他不願意開具搜</p>

	<p>索票，所以在查緝行動上是相當困難的。而且即使你當場查緝到，可是很多在法律上的程序警察機關他們也不一定能夠配合。</p> <p>2. 期望能訂出合理使用的原則與標準，以及罰則與如何執行</p>
--	--

對著作權法修正的建議可歸納為下列幾點：

一、合理使用的再明確（滾石國際音樂股份有限公司、培生教育出版股份有限公司）

二、納入網路行為加以規範（台灣華特迪士尼股份有限公司）

三、其他機制：例如 Notice & Take Down(台灣微軟股份有限公司)、公正的單位替廠商行使權利（趨勢科技股份有限公司）、出版業的產業共通組織及版權清算中心（華文網股份有限公司）。

對於著作權主管機關有何建議？	
廠商名稱	回答
滾石國際音樂股份有限公司	作他該做的事（以 VHS 轉成 BOD 之解釋為合理使用為例，認為不該屬智慧財產局應置喙事項）
台灣華特迪士尼股份有限公司	相關的部會應該配合，如教育部推動校園的宣導，對象包含老師與學生。另外如大廈管委會公開上映影片給住戶看卻未經授權，需要主管機關多加宣導。另外保智大隊人數不應再減少，且應不要作其他用途

宏廣股份有限公司	希望再恢復以前的著作權登記謄本，如此可以提出一個 certification
台灣微軟股份有限公司	希望主管機關或其他政府單位能多一點教育宣導，保護智慧財產權與數位產業的發展是直接相關的，整個政府要有配套與策略，政府各部門要聯繫在一起
趨勢科技股份有限公司	因為廠商積極的對客戶採取主張權利的途徑可能導致喪失市場這樣更大的損害，因此導致廠商不願意主張並行使自己的權利，因此希望能有一個公正的單位代替廠商行使權利
華文網股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 政府機關鼓勵產業進行數位出版</li> <li>2. 需要建立一個產業共通的組織，如金融業的金資中心，另一個是版權清算中心，如日本、美國、中國的國家版權局</li> <li>3. 在法的執行部分，目前似乎仍偏重於軟體業著作權侵害的防制，對出版業的保護較為不足，即使是去查緝校園的盜印行為，也多是原文書的盜印侵害行為，對本土書籍的盜印行為較無保護作用</li> </ol>
培生教育出版股份有限公司	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 對書籍的侵權方面，對國內的檢調單位來講「業績」不大，抓光碟他有多少積點，可是抓書沒有，所以對他來說經濟效果不大，他不會特別去查緝</li> </ol>

	<p>2. 希望能加強宣導，作出規範讓學校方面進行宣導，將宣導成果列入學校評鑑</p> <p>3. 應該是存在一個機制可以這樣做。就像開學老師準備講義，他可以把它列明出處，怎樣的機制是可以讓他怎樣去付給原作者版稅</p>
--	--

對於著作權主管機關的建議可分為下列幾點：

一、加強教育宣導（台灣華特迪士尼股份有限公司、台灣微軟股份有限公司、培生教育出版有限公司）

二、政府單位的配套和策略（台灣華特迪士尼股份有限公司、台灣微軟股份有限公司）

三、其他特殊建議：恢復著作權登記謄本（宏廣股份有限公司），公正的單位代替廠商行使權利（趨勢科技股份有限公司），數位出版的鼓勵、出版產業的共通組織、版權清算中心（華文網股份有限公司）。

## 第六章 著作權侵權對產業衝擊之量化調查與分析

### 第一節 產業量化調查

#### 壹、問卷設計與發放名單蒐集準備

本計畫之研究對象，雖為四種不同產業，但是在量化問卷設計上，四種產業仍可以以同一份問卷內容進行調查，並且在問卷題目設計中以勾選公司基本資料的產業類別（量化問卷第一部分第7題）來作為判別該公司產業別的依據，如此亦可對於不同產業在同一問題上的回答是否異同進行分析研究。因此，本計畫乃設計一份問卷供各產業之廠商作答，不同產業之廠商所收到之問卷題目為相同，先予敘明。

再則，量化問卷之題目設計，乃是以質性訪談問卷題目為基礎，區分為四部份，第一部分主要針對公司基本資料，諸如公司成立時間、員工數、實收資本額、是否有外資或與國外廠商進行營運合作、公司之研發費用所占營業收入比例，以及請廠商自行勾選適合的產業別等問題進行調查。第二部分則是針對產業的競爭狀況做一調查，藉由受訪者對於產業狀況的認知，來進一步了解該產業目前的競爭狀況如何，諸如廠商是否需要時常變動才能趕上市場競爭者、產品或服務被取代速度是否很快、此產業是否很容易預測競爭者的競爭行為、產品或服務需求是否很不容易預測、其所需技術是否變動很快、有關產業的法令規定變動是否大、是否有許多競爭廠商進入此產業、產業營運風險是否很大、是否充滿投資與市場機會、是否有主導性廠商，只

要跟隨其腳步就會有獲利機會，以及產業銷售之產品或服務是處在產業需求正開始，或是已相當穩定，或是需求已經在衰退中等問題。問卷之第三部分乃針對廠商情況進行調查，請受訪者就其公司與其他競爭廠商相較後進行回答，共計二十六題，諸如公司是否非常強調研發與技術上領先創新、是否比較爭者更早推出新產品、營運模式或各項促銷活動、是否避免與競爭者競爭到粉身碎骨的地步、是否偏好高風險高報酬的計畫、是否比競爭者擁有更多專利權與著作權，其研發費用、行銷費用、市場佔有率、毛利率、資產報酬率、成長率、獲利率等是否高於競爭者等，藉由以上問題來進一步了解受訪者與其他競爭者之競爭情形如何，在產業裡是否屬於較積極的廠商。第四部分亦為問卷最後一部分，則是就廠商目前所遭遇的著作權侵害情況，其所採取之因應措施，以及對於目前著作權法修正與主管機關所採取保護著作權之行政措施對其公司本身與整體產業是否有幫助等問題進行調查，希望藉此能了解目前產業所面臨的著作權侵害情形與方式為何，以及著作權法與行政措施在執行成效上如何，對於產業保護著作權上是否在實際面上有幫助。

就問卷發放名單部分，本計畫發放問卷之廠商名單資料來源，由於以一般搜尋引擎（如 Yahoo 奇摩或是 Google 等入口網站）搜尋名單之結果並不利於容易將本計畫研究對象找出，因此主要乃利用 104 公司資訊中心之工商名錄公司資料庫<sup>175</sup>搜尋本計畫研究對象之產業廠商，且廠商分布並不設限於北部地區，而是對於全台灣廠商做一搜

---

<sup>175</sup> <http://www.104info.com.tw/>.

尋；由於有些廠商可能為跨領域廠商<sup>176</sup>，因此各產業名單會有重複廠商名單出現（共 20 家重複），但發放問卷時已注意重複名單部分，一個廠商僅發放一份而不重複發放。以下分別就各產業名單之蒐集過程分別說明之：

### 一、音樂及錄音產業名單蒐集：

利用 104 公司資訊中心工商名錄公司資料庫裡之產品查詢項，鍵入關鍵字為「音樂」<sup>177</sup>，共 340 筆；鍵入關鍵字為「唱片」，共 57 筆；鍵入關鍵字為「錄音」，共 135 筆。另外自國際標準錄音錄影資料代碼查詢系統(International Standard Recording Code)<sup>178</sup>搜尋到部分 104 公司資訊中心之資料庫所沒有登錄的唱片公司，經比對刪除之後，經整理後共 195 家音樂及錄音產業廠商名單。<sup>179</sup>

### 二、視聽產業名單蒐集：

利用 104 公司資訊中心工商名錄公司資料庫裡之產品查詢項，鍵入關鍵字為「電影」，共 154 筆；鍵入關鍵字為「錄影帶」，共 84 筆；鍵入關鍵字為「電視劇」，共 5 筆；鍵入關鍵字為「戲劇」，共 60 筆；鍵入關鍵字為「影音」，共 397 筆；鍵入關鍵字為「視聽」，共 166 筆；鍵入關鍵字為「影視」，共 50 筆；鍵入關鍵字為「DVD」，共 402 筆，經整理後共 145 家視聽產業廠商名單。<sup>180</sup>

<sup>176</sup> 例如一家公司同時出版電腦書籍與軟體之情形。

<sup>177</sup> 先查華納國際音樂股份有限公司，其產品說明關鍵字為音樂，因此以「音樂」作為關鍵字查詢相關產業廠商名單。

<sup>178</sup> <http://isrc.ncl.edu.tw/query/uapplquer.asp?listall=1>.

<sup>179</sup> 音樂及錄音產業之廠商名單搜尋時間為 94 年 9 月 12 日，因搜尋關鍵字時出現有許多為與研究對象無關的廠商，例如樂器廠商或音樂學習教室，則將其排除在本計畫發放問卷廠商名單之外。

<sup>180</sup> 視聽產業之廠商名單搜尋時間為 94 年 9 月 13 日，因搜尋關鍵字時出現有許多為與研究對象

### 三、出版產業名單蒐集：

利用 104 公司資訊中心工商名錄公司資料庫裡之產品查詢項，鍵入關鍵字為「出版」<sup>181</sup>，共 681 筆，鍵入關鍵字為「電子書」，共 42 筆，經整理後共 365 家出版產業廠商名單。<sup>182</sup>

### 四、軟體產業名單蒐集：

利用 104 公司資訊中心工商名錄公司資料庫裡之產品查詢項，鍵入關鍵字為「軟體」，共 1212 筆，經整理後共 670 家軟體產業廠商名單<sup>183</sup>，為避免與前三種產業發放問卷比例上輕重失衡，因此就此產業，本計畫再利用 EXCEL 軟體抽樣出 400 家軟體廠商，作為實際發放問卷對象。

## 貳、問卷發放數量與方式

就本計畫研究對象之四種產業發放廠商名單數量，茲以下表表示：

---

無關的廠商，例如賣空白光碟之廠商，則將其排除在本計畫發放問卷廠商名單之外。

<sup>181</sup> 先查三民書局，其產品說明關鍵字為出版，因此以「出版」作為關鍵字查詢相關產業廠商名單。

<sup>182</sup> 出版產業之廠商名單搜尋時間為 94 年 9 月 8 日，因搜尋關鍵字時出現有許多為與研究對象無關的廠商，例如補習班或文具店，則將其排除在本計畫發放問卷廠商名單之外。又就財團法人自身出版品，本計畫不列入發放問卷廠商名單中。

<sup>183</sup> 軟體產業之廠商名單搜尋時間為 94 年 5 月 22 日，因該產業名單較多，花費較長時間作篩選，於搜尋關鍵字時出現許多為與研究對象無關的廠商，例如僅是有軟體販賣營業項目廠商（例如賣場或電腦補習班），則將其排除在本計畫發放問卷廠商名單之外。

產業類別	發放問卷數量
音樂及錄音產業	195 家
視聽產業	145 家
出版產業	365 家
軟體產業	670 家中抽樣出 400 家發放問卷

上述產業廠商名單共計 1105 家廠商，跨領域廠商共計 20 家，就此 20 家廠商，每家僅發放一份問卷，因此本計畫實際發放問卷數量共計 1085 家廠商，又本計畫之問卷發放採平信郵寄，並附回郵信封方式藉以回收問卷，於寄出信件時並寫上請廠商能於 10 月 15 日前寄回問卷之字樣，初步以該日作為問卷回收截止日。

### 參、問卷追蹤情形

本計畫於 94 年 9 月 30 日正式將問卷發放於廠商，截至 10 月 15 日止，本計畫所回收問卷中，出版廠商與軟體廠商已達可供開始進行研究分析之份數（出版廠商 31 份，軟體廠商 36 份），但就音樂及錄音廠商與視聽廠商兩種產業之回收數則是不足（音樂及錄音廠商 5 份，視聽廠商 13 份），因此本計劃自 10 月 18 日起，開始以每日撥打電話聯絡廠商之方式，向廠商追蹤問卷之回收，並主要以音樂及錄音廠商與視聽廠商兩類廠商為主要追蹤對象，又因本計畫研究期間較為緊迫，因此本計畫僅能將所有可能聯絡到的廠商均聯絡一次，聯絡時間至 10 月 27 日止，其聯絡情形如下：

### 一、音樂及錄音廠商

聯絡情形	數量
已撥出電話	142
表示已寄回	9
表示已收到，填完會寄回	13
表示未收到須補寄	42
不願意做問卷	24
表示已收到但是不確定是否會寄回	6
電話一直未接或忙線中	27
空號或電話號碼錯誤	16
電話未接且變為 FAX 聲音	2
該電話暫停使用	1
公司暫時歇業	1
老師研究室電話無法撥出其分機	1
外縣市電話	18

### 二、視聽廠商

聯絡情形	數量
已撥出電話	99
表示已寄回	2
表示已收到，填完會寄回	10

表示未收到須補寄	38
不願意做問卷	16
表示已收到但是不確定是否會寄回	5
電話一直未接或忙線中	9
空號或電話號碼錯誤	14
電話未接且變為 FAX 聲音	0
該電話暫停使用	1
公司暫時歇業	0
老師研究室電話無法撥出其分機	4
外縣市電話	8

在追蹤過程中，如表中所見，因有許多廠商表示並未收到問卷，因此本計畫於 10 月 20 號、21 號及 27 號分別又補寄出問卷 36 份、13 份、27 份，共計補寄 76 份，並於 27 日起陸續開始回收到補寄之問卷回函。而追蹤過程中，追蹤人員對於每家廠商均有表明研究單位與委託單位，以及簡單介紹計畫內容與研究目標，並表明問卷作答採匿名方式，然自上表可知，仍有部份廠商拒絕接受問卷調查表示無法配合，或是對於此議題採較不關心之態度。此外，追蹤人員在電話連絡廠商時，並非僅直接與接電話公司人員進行問卷追蹤，而是盡量能追蹤到負責該問卷之收信或填寫之人員，以確實確認問卷是否寄達，以及問卷是否已填寫完畢寄回，在此補充說明之。

## 肆、問卷繳回情形

本計畫最後總回收問卷數量共計 135 份，有效問卷共計 118 份，音樂及錄音產業共計 24 份，視聽產業共計 19 份，出版產業共計 35 份，軟體產業共計 40 份。

茲將問卷發放數量及回收數量，整理如下：

產業類別	發放問卷數量	回收問卷數量 (有效問卷)
音樂及錄音產業	195 家	24 份
視聽產業	145 家	19 份
出版產業	365 家	35 份
軟體產業	670 家中抽樣出 400 家發放問卷	40 份

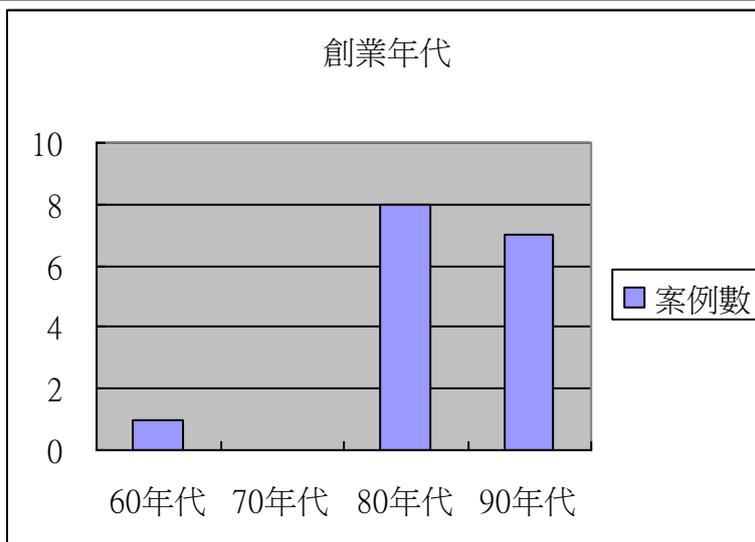
## 第二節 回收廠商的樣本敘述

以下乃就本計畫之研究對象，以產業類別作為區分，分別就著作權侵權對於產業的衝擊，所造成各層面之影響，包含產業盈虧、失業率高低、政府稅收、國家之競爭力，以及措施（含公司本身所採取之保護著作權措施與主管機關之行政措施）對保護著作權侵害之幫助成效等部分，進行比較分析。

## 壹、成立年份

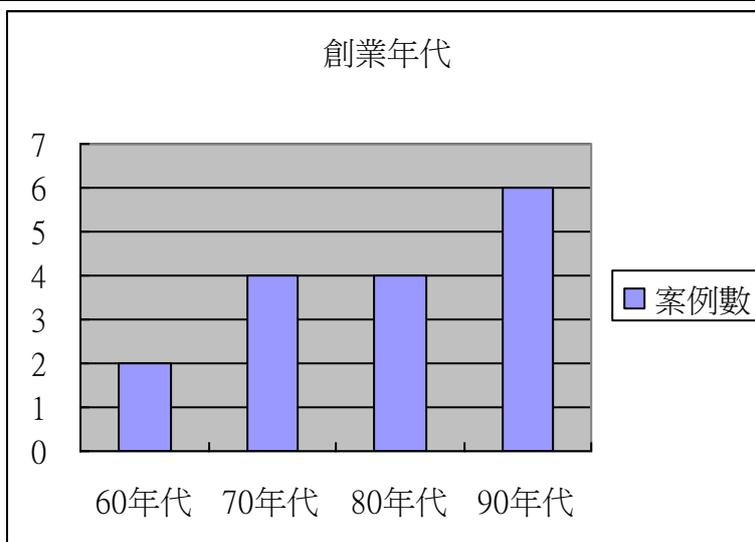
### 一、音樂與錄音產業

創業年代	60年代	70年代	80年代	90年代	廠商總數
案例數	1	0	8	7	16
百分比	6.25%	0.00%	50.00%	43.75%	100%



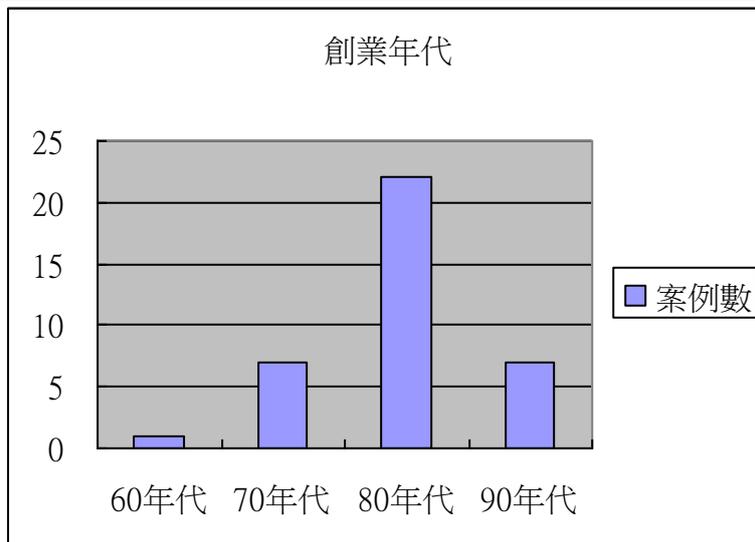
### 二、視聽產業

創業年代	60年代	70年代	80年代	90年代	廠商總數
案例數	2	4	4	6	17
百分比	11.76%	23.53%	23.53%	35.29%	100%



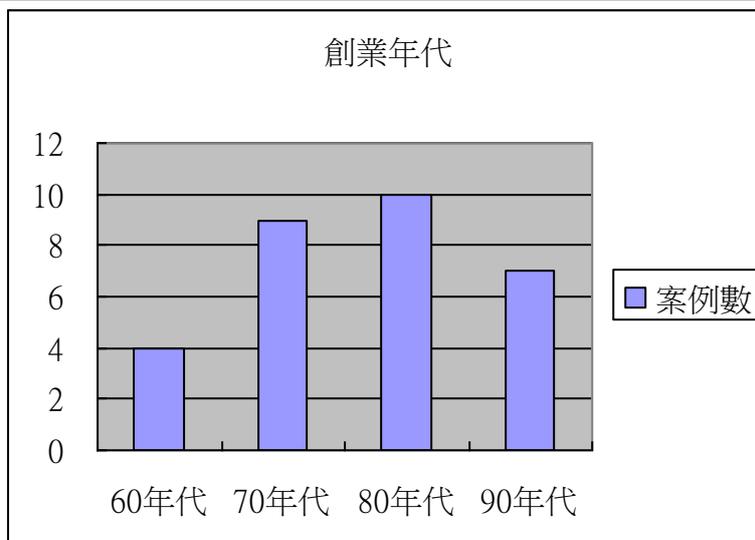
### 三、軟體產業

創業年代	60年代	70年代	80年代	90年代	廠商總數
案例數	1	7	22	7	39
百分比	2.56%	17.95%	56.41%	17.95%	100%



### 四、出版產業

創業年代	60年代	70年代	80年代	90年代	廠商總數
案例數	4	9	10	7	34
百分比	11.76%	26.47%	29.41%	20.59%	100%

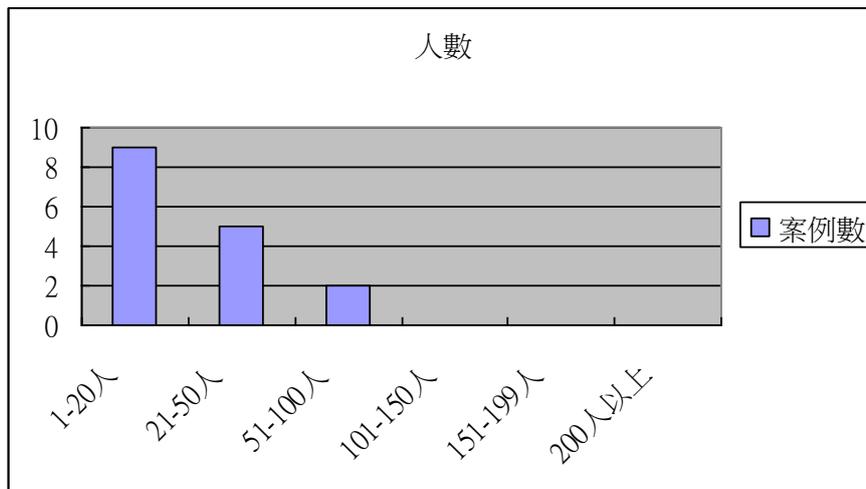


## 貳、公司規模

### 一、員工人數

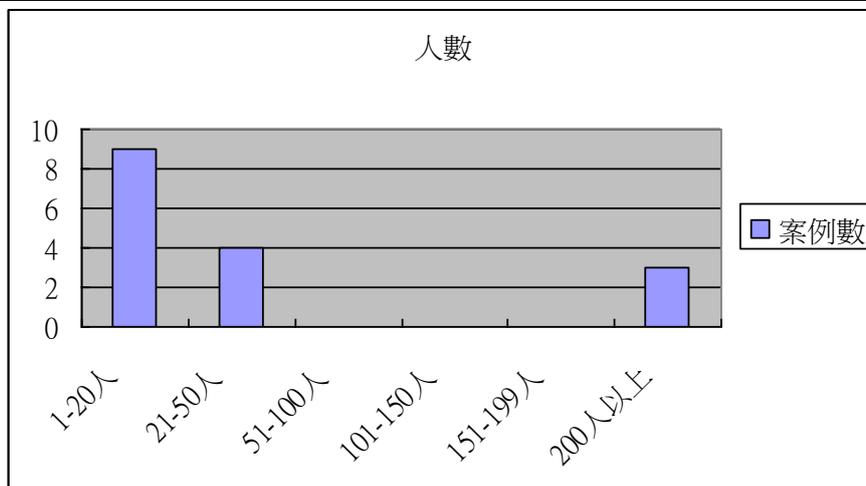
#### (一) 音樂與錄音產業

人數	1-20 人	21-50 人	51-100 人	101-150 人	151-199 人	200 人以上	廠商總數
案例數	9	5	2	0	0	0	16
百分比	56.25%	31.25%	12.50%	0.00%	0.00%	0.00%	



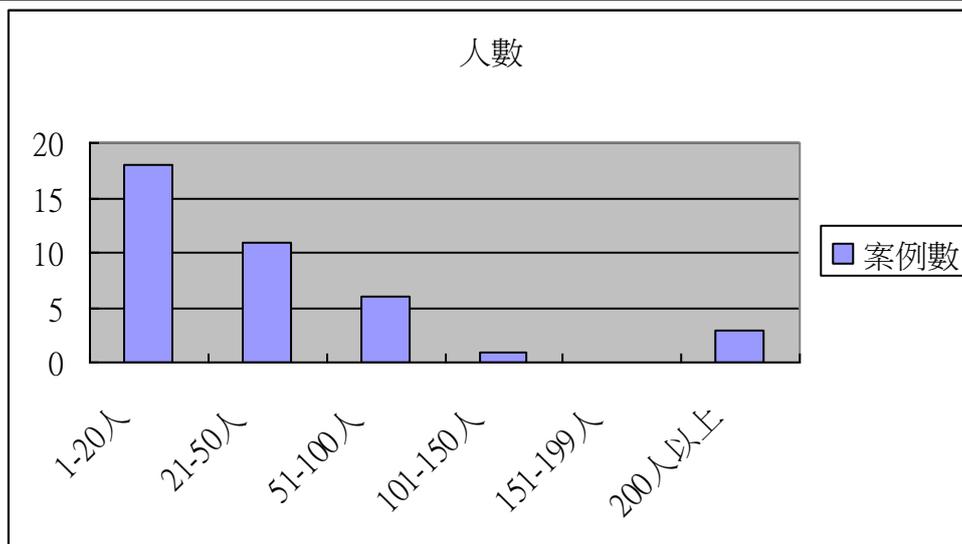
#### (二) 視聽產業

人數	1-20 人	21-50 人	51-100 人	101-150 人	151-199 人	200 人以上	廠商總數
案例數	9	4	0	0	0	3	17
百分比	52.94%	23.53%	0.00%	0.00%	0.00%	17.65%	



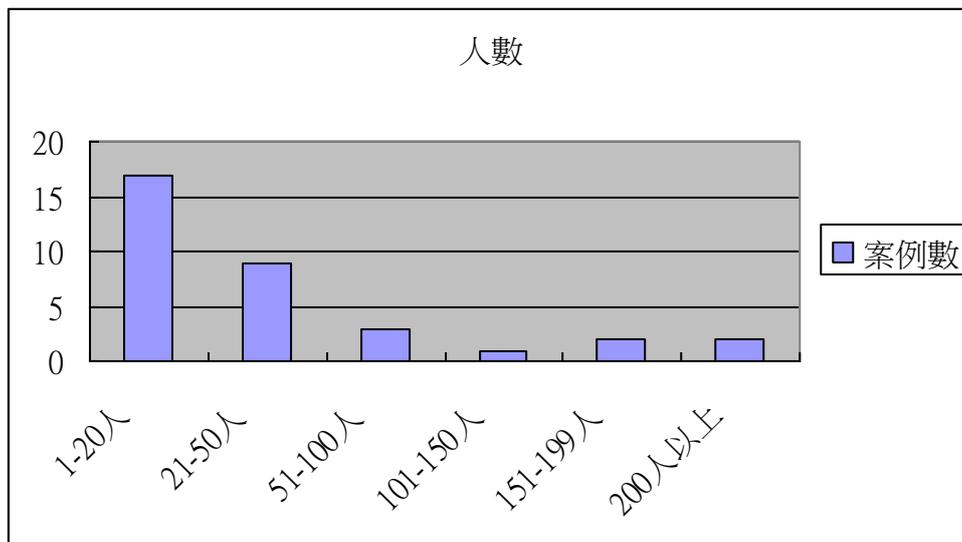
### (三) 軟體產業

人數	1-20 人	21-50 人	51-100 人	101-150 人	151-199 人	200 人以上	廠商總數
案例數	18	11	6	1	0	3	39
百分比	46.15%	28.21%	15.38%	2.56%	0.00%	7.69%	



### (四) 出版產業

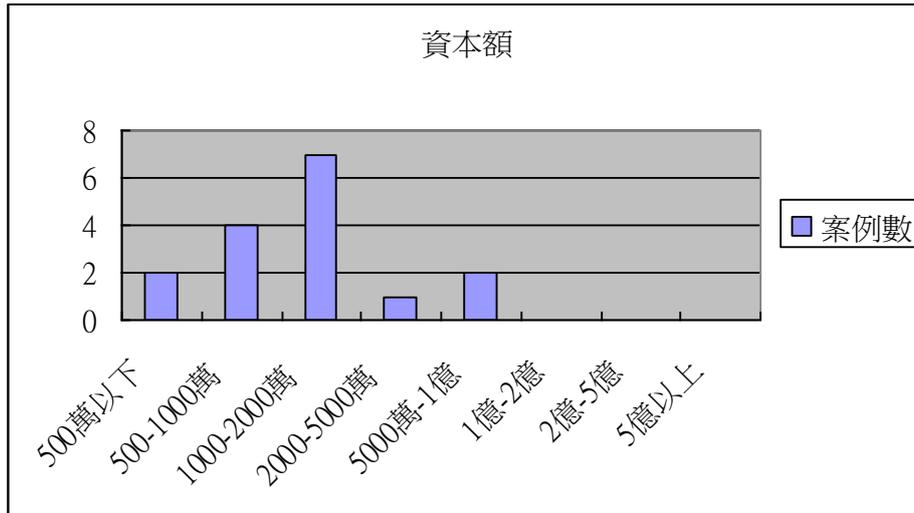
人數	1-20 人	21-50 人	51-100 人	101-150 人	151-199 人	200 人以上	廠商總數
案例數	17	9	3	1	2	2	34
百分比	50.00%	26.47%	8.82%	2.94%	5.88%	5.88%	



## 二、資本額

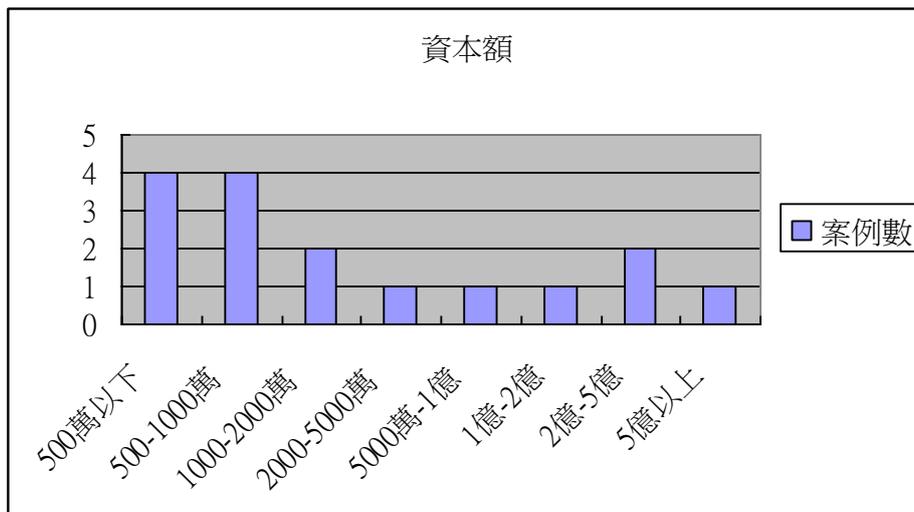
### (一) 音樂與錄音產業

資本額	500 萬以下	500-1000 萬	1000-2000 萬	2000-5000 萬	5000 萬-1 億	1 億-2 億	2 億-5 億	5 億以上	廠商總數
案例數	2	4	7	1	2	0	0	0	16
百分比	12.50%	25.00%	43.75%	6.25%	12.50%	0.00%	0.00%	0.00%	



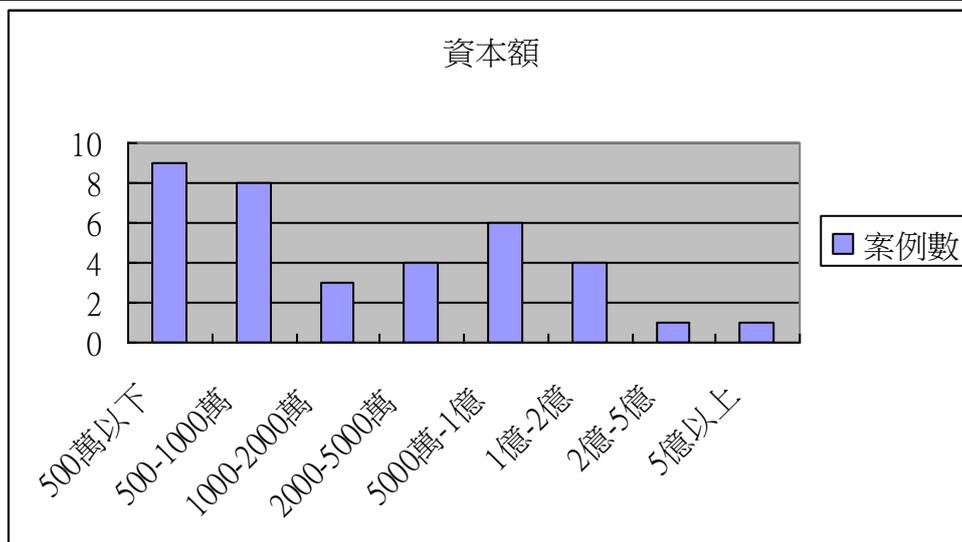
### (二) 視聽產業

資本額	500 萬以下	500-1000 萬	1000-2000 萬	2000-5000 萬	5000 萬-1 億	1 億-2 億	2 億-5 億	5 億以上	廠商總數
案例數	4	4	2	1	1	1	2	1	16
百分比	25.00%	25.00%	12.50%	6.25%	6.25%	6.25%	12.50%	6.25%	



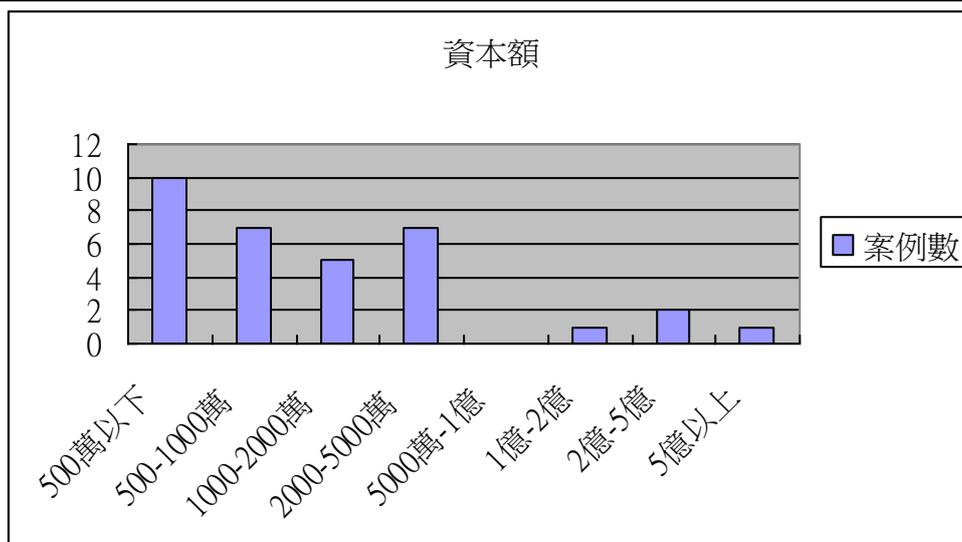
### (三) 軟體產業

資本額	500萬以下	500-1000萬	1000-2000萬	2000-5000萬	5000萬-1億	1億-2億	2億-5億	5億以上	廠商總數
案例數	9	8	3	4	6	4	1	1	39
百分比	23.08%	20.51%	7.69%	10.26%	15.38%	10.26%	2.56%	2.56%	



### (四) 出版產業

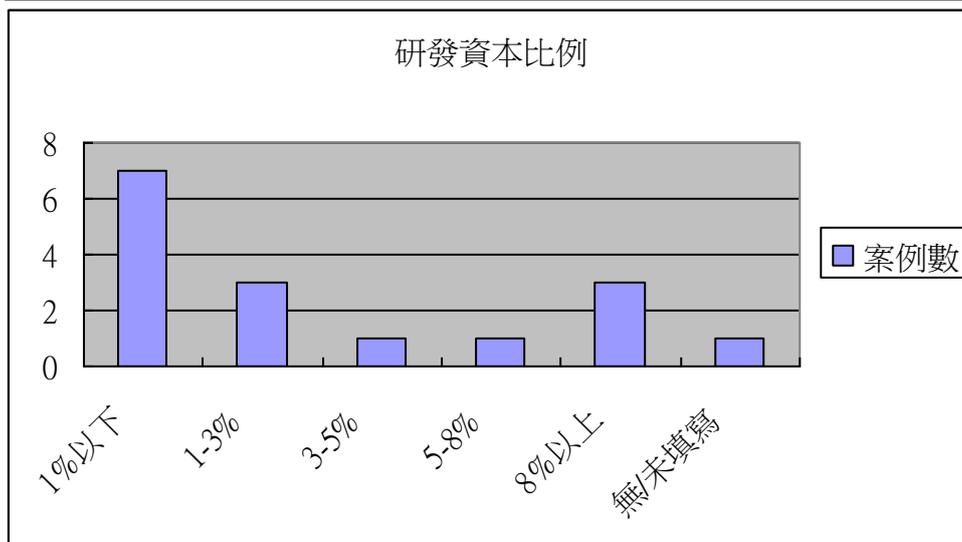
資本額	500萬以下	500-1000萬	1000-2000萬	2000-5000萬	5000萬-1億	1億-2億	2億-5億	5億以上	廠商總數
案例數	10	7	5	7	0	1	2	1	34
百分比	29.41%	20.59%	14.71%	20.59%	0.00%	2.94%	5.88%	2.94%	



## 參、研發費用

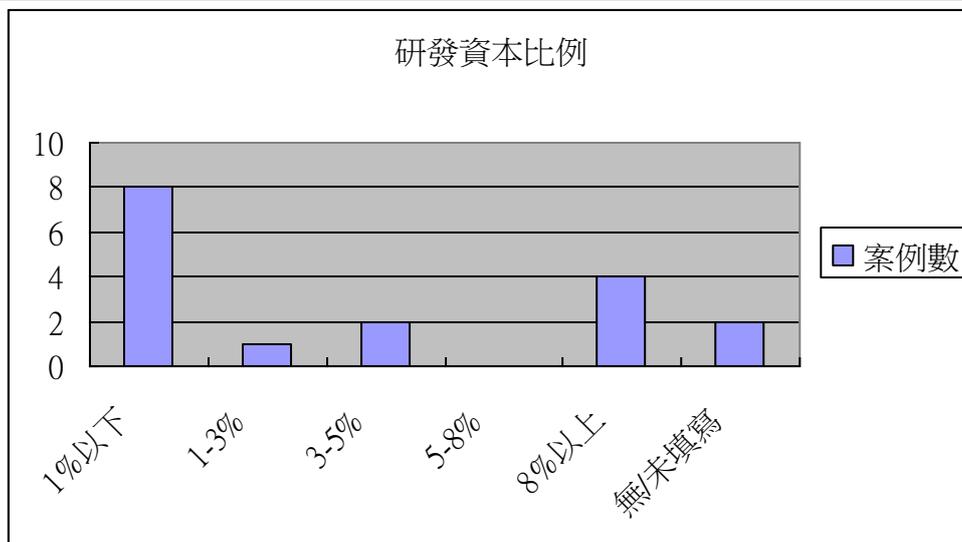
### 一、音樂與錄音產業

研發資本比例	1%以下	1-3%	3-5%	5-8%	8%以上	無/未填寫	廠商總數
案例數	7	3	1	1	3	1	16
百分比	43.75%	18.75%	6.25%	6.25%	18.75%	6.25%	



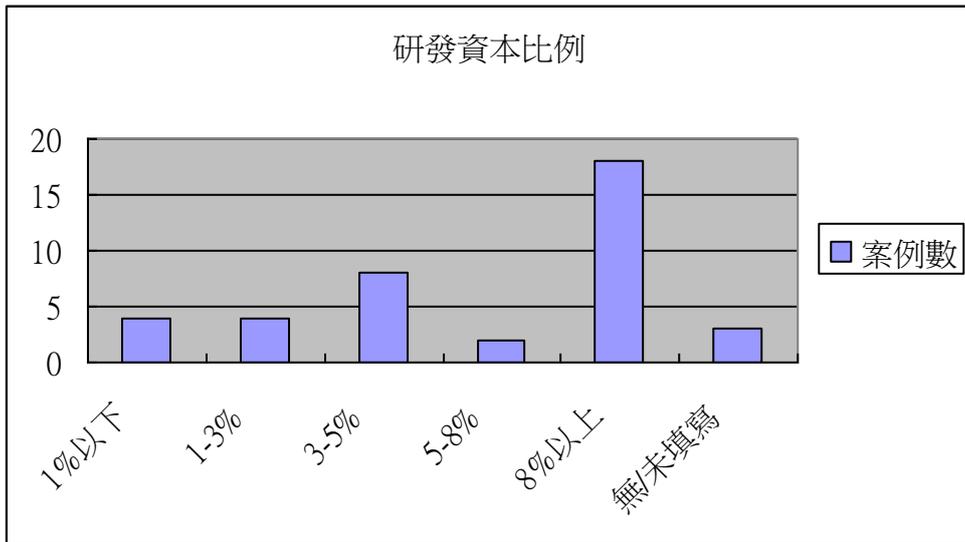
### 二、視聽產業

研發資本比例	1%以下	1-3%	3-5%	5-8%	8%以上	無/未填寫	廠商總數
案例數	8	1	2	0	4	2	17
百分比	47.06%	5.88%	11.76%	0.00%	23.53%	11.76%	



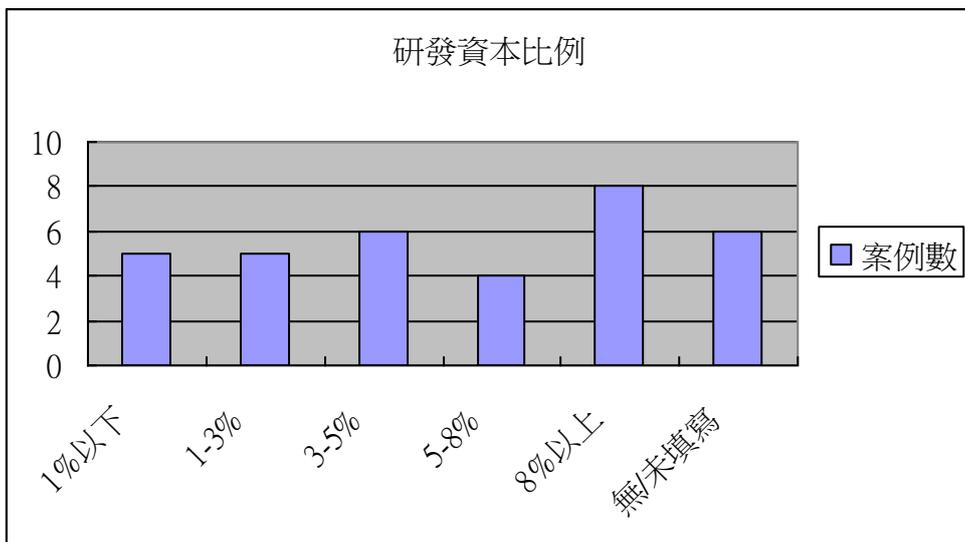
### 三、軟體產業

研發資本比例	1%以下	1-3%	3-5%	5-8%	8%以上	無/未填寫	廠商總數
案例數	4	4	8	2	18	3	39
百分比	10.26%	10.26%	20.51%	5.13%	46.15%	7.69%	



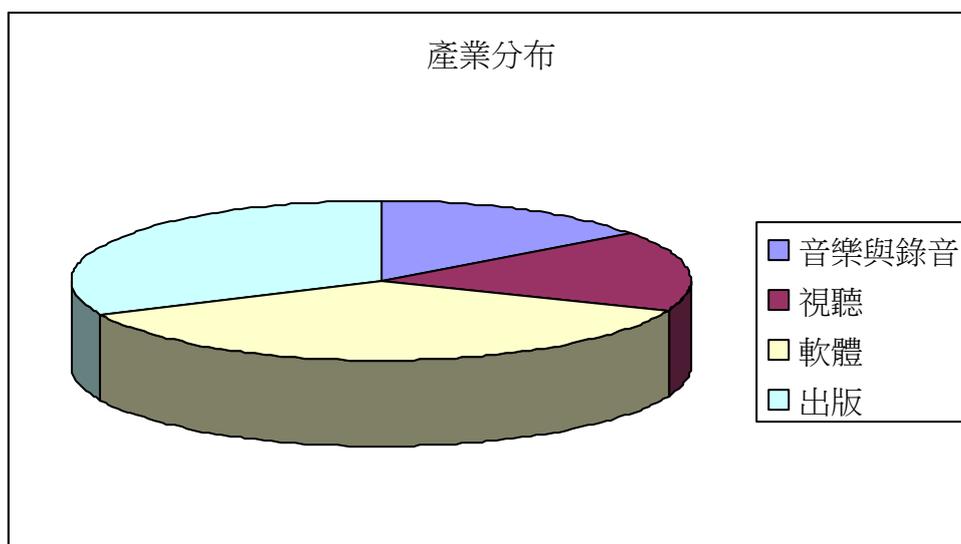
### 四、出版產業

研發資本比例	1%以下	1-3%	3-5%	5-8%	8%以上	無/未填寫	廠商總數
案例數	5	5	6	4	8	6	34
百分比	14.71%	14.71%	17.65%	11.76%	23.53%	17.65%	



## 肆、產業類別分配

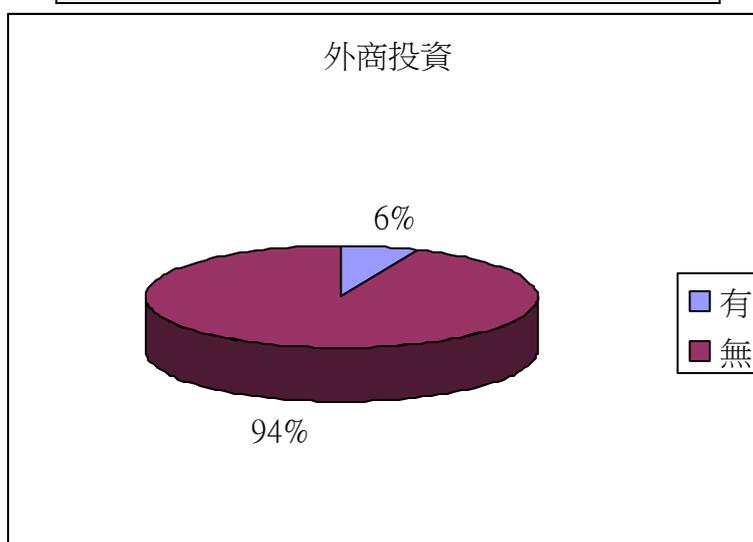
產業	音樂與錄音	視聽	軟體	出版	廠商總數
案例數	16	17	39	34	106
百分比	15.09%	16.04%	36.79%	32.08%	



## 伍、有無進行國外先進廠商投資、營運合作

### 一、音樂與錄音產業

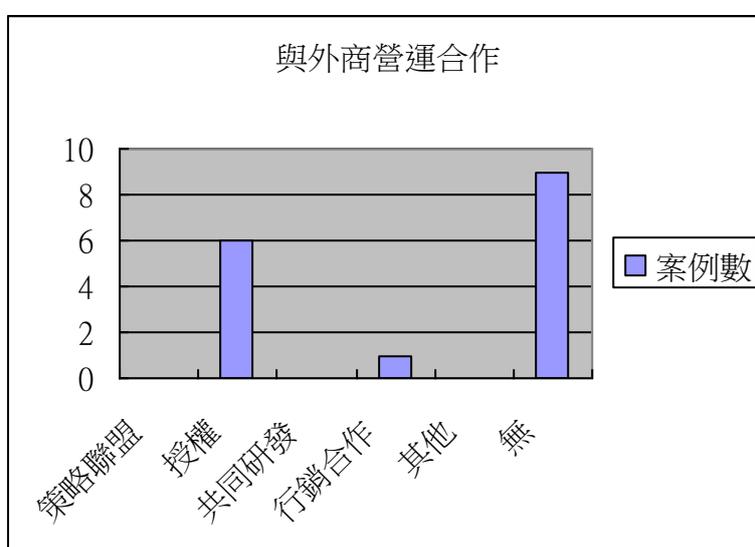
外商投資	有	無	總計
案例數	1	15	16
百分比	6.25%	93.75%	100.00%



受訪的 16 家公司當中，外商投資的比例僅 1 家，占 6.25%。

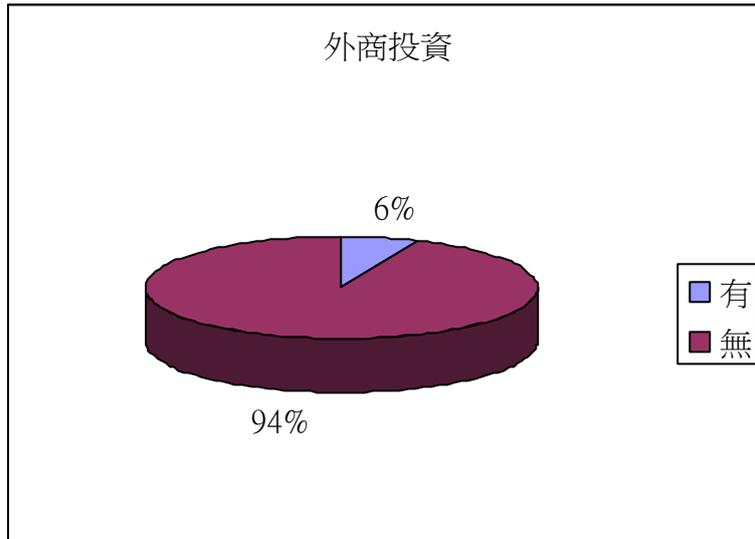
其中有 6 家公司選擇以授權方式與外商公司合作；1 家公司採行銷合作的方式；9 家公司沒有與外商營運合作。

與外商營運合作	策略聯盟	授權	共同研發	行銷合作	其他	無	總計
案例數	0	6	0	1	0	9	16
百分比	0.00%	37.50%	0.00%	6.25%	0.00%	56.25%	



## 二、視聽產業

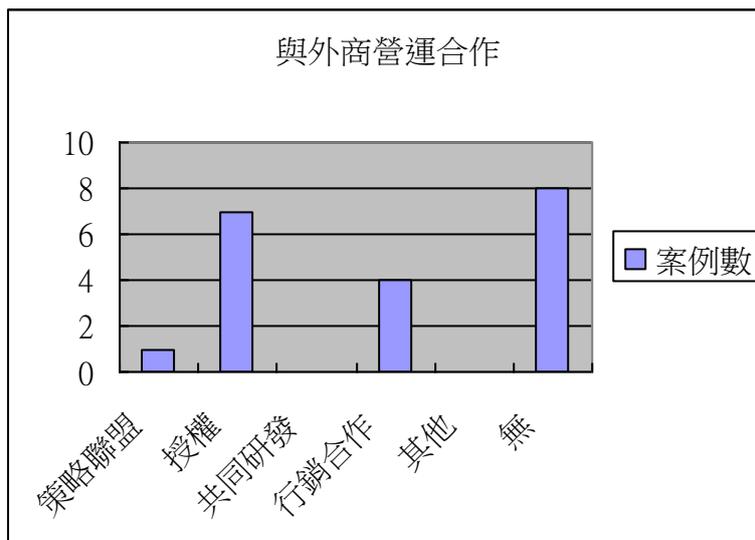
外商投資	有	無	總計
案例數	1	16	17
百分比	5.88%	94.12%	100.00%



受訪的 16 家公司當中，外商投資的比例僅 1 家，占 5.88%。

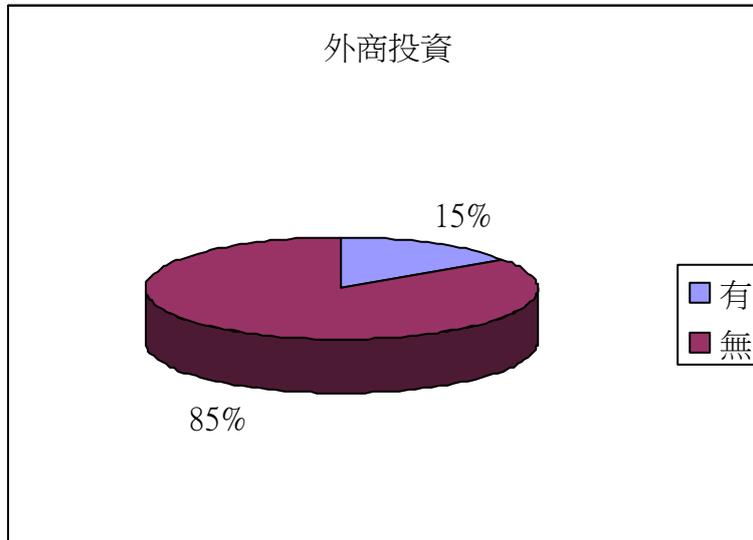
其中有 1 家公司選擇以策略聯盟與外商公司合作；7 家公司以授權方式；4 家公司採行銷合作的方式；8 家公司沒有與外商營運合作。

與外商營運合作	策略聯盟	授權	共同研發	行銷合作	其他	無	總計
案例數	1	7	0	4	0	8	17
百分比	5.88%	41.18%	0.00%	23.53%	0.00%	47.06%	



### 三、軟體產業

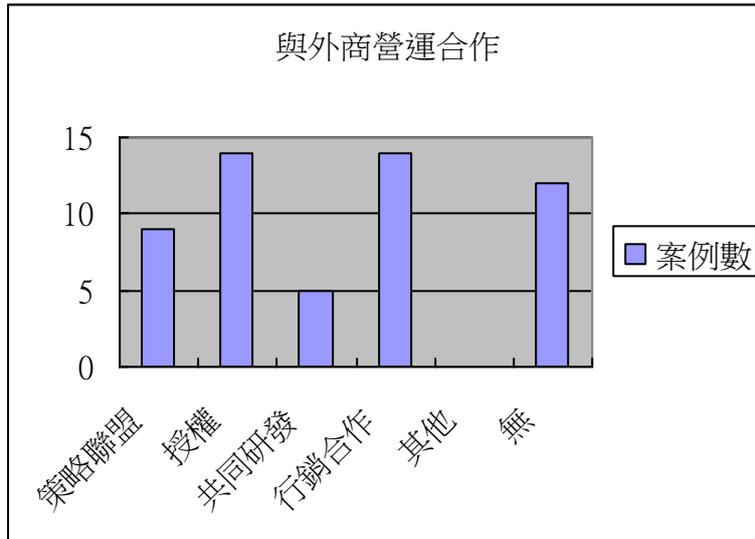
外商投資	有	無	總計
案例數	6	33	39
百分比	15.38%	84.62%	100.00%



受訪的 39 家公司當中，外商投資的比例有 6 家，占 15.38%。

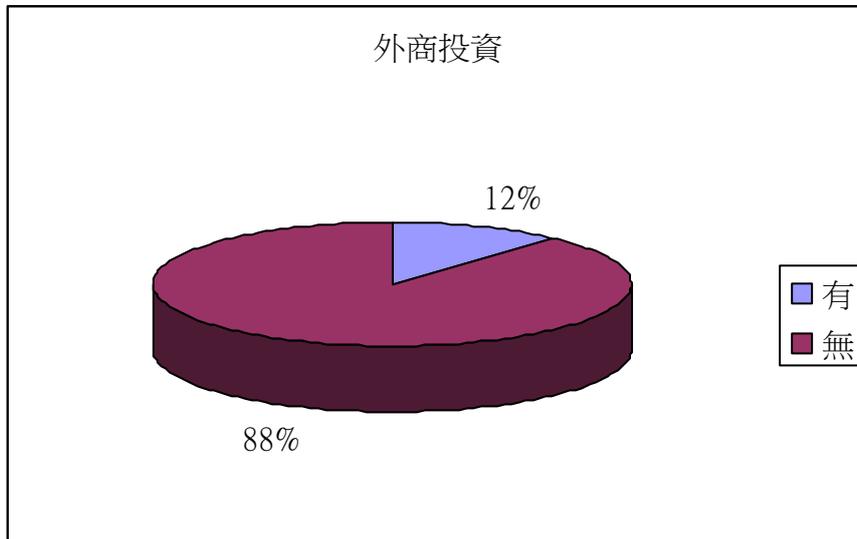
其中有 9 家公司選擇以策略聯盟與外商公司合作；14 家公司以授權方式；5 家公司採共同研發的方式；14 家公司採行銷合作的方式；12 家公司沒有與外商營運合作。

與外商營運合作	策略聯盟	授權	共同研發	行銷合作	其他	無	總計
案例數	9	14	5	14	0	12	39
百分比	23.08%	35.90%	12.82%	35.90%	0.00%	30.77%	



#### 四、出版產業

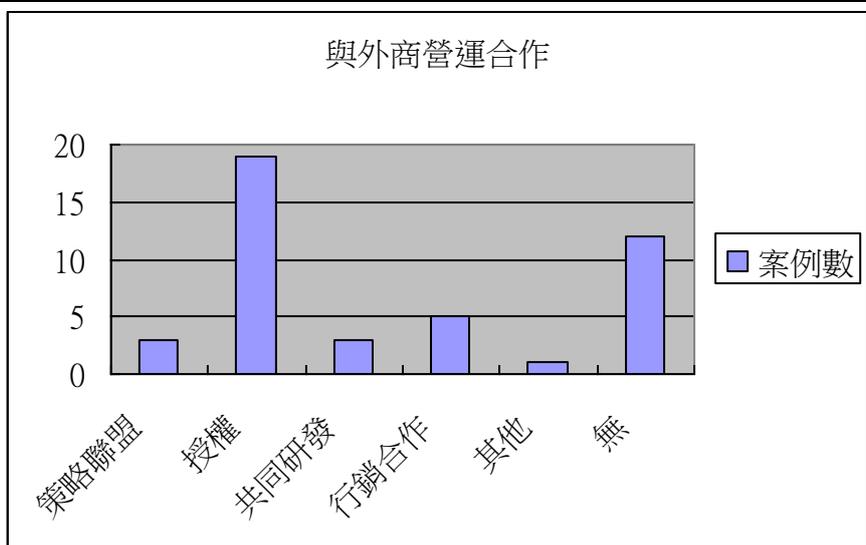
外商投資	有	無	總計
案例數	4	30	34
百分比	11.76%	88.24%	100.00%



受訪的 34 家公司當中，外商投資的比例有 4 家，占 11.76%。

其中有 3 家公司選擇以策略聯盟與外商公司合作；19 家公司以授權方式；3 家公司採共同研發的方式；5 家公司採行銷合作的方式；12 家公司沒有與外商營運合作。其他方式則有 1 家。

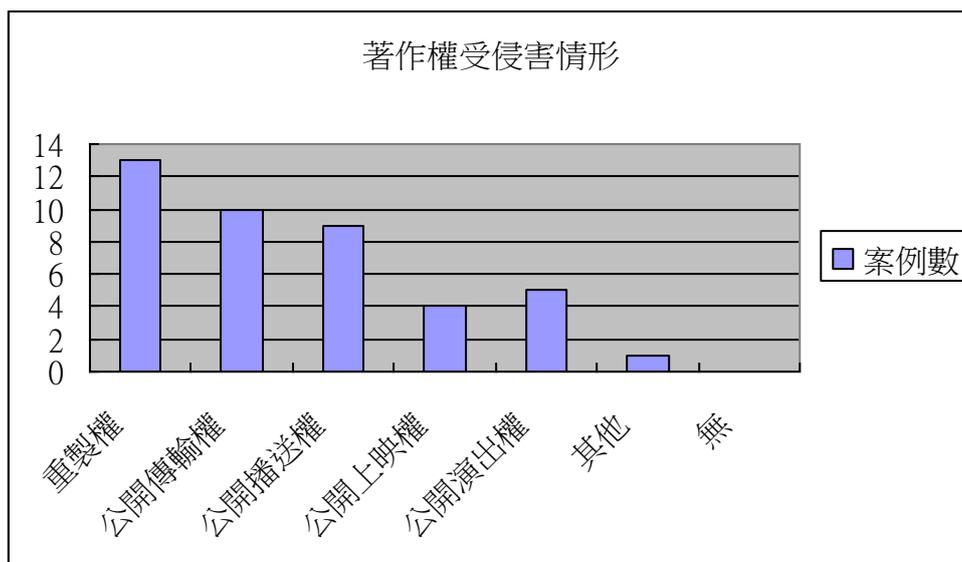
與外商營運合作	策略聯盟	授權	共同研發	行銷合作	其他	無	總計
案例數	3	19	3	5	1	12	34
百分比	8.82%	55.88%	8.82%	14.71%	2.94%	35.29%	



## 陸、各產業受侵害情形

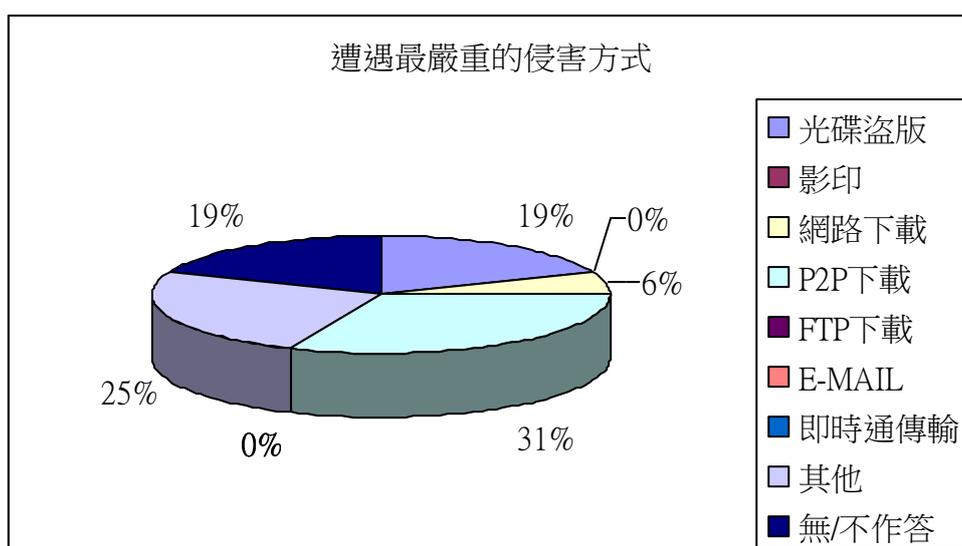
### 一、音樂與錄音產業

著作權受侵害情形	重製權	公開傳輸權	公開播送權	公開上映權	公開演出權	其他	無	廠商總數
案例數	13	10	9	4	5	1	0	16
百分比	81.25%	62.50%	56.25%	25.00%	31.25%	6.25%	0.00%	



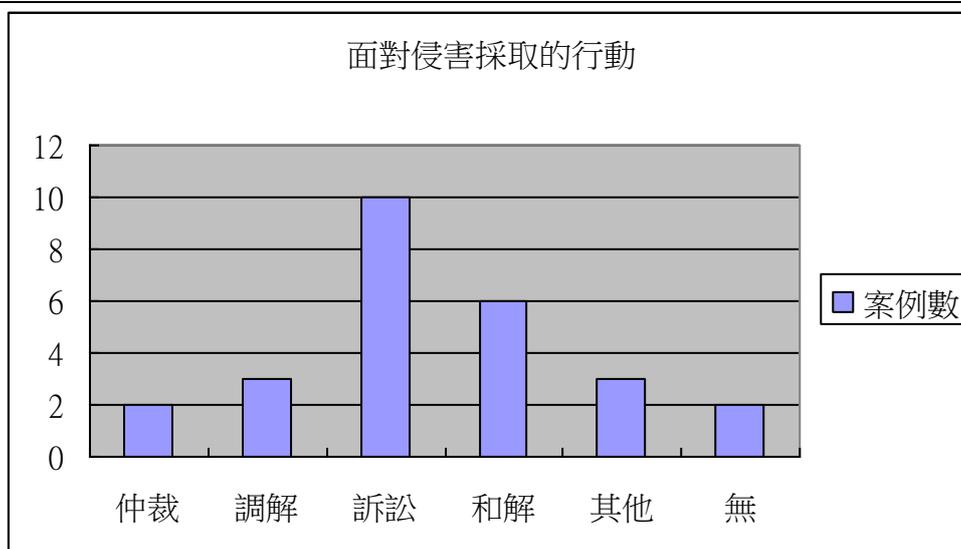
音樂與錄音產業的受訪 16 家公司當中，以重製權受侵害的情形最為嚴重，占 81.25%。

遭遇到最嚴重的侵害方式	光碟盜版	影印	網路下載	P2P 下載	FTP 下載	E-MAIL	即時通傳輸	其他	無/不作答	總計
案例數	3	0	1	5	0	0	0	4	3	16
百分比	18.75%	0.00%	6.25%	31.25%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	18.75%	100%



音樂與錄音產業的受訪 16 家公司當中，以 P2P 下載是最嚴重的侵害方式，占 31.25%。

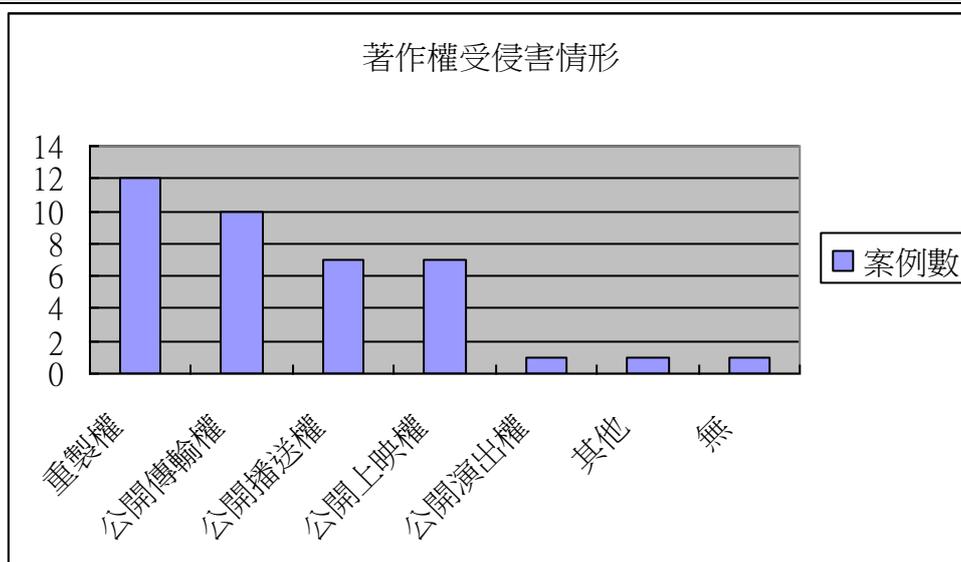
面對侵害採取的行動	仲裁	調解	訴訟	和解	其他	無	廠商總數
案例數	2	3	10	6	3	2	16
百分比	12.50%	18.75%	62.50%	37.50%	18.75%	12.50%	



音樂與錄音產業的受訪 16 家公司當中，選擇訴訟作為面對侵害採取的行動居多，占 62.50%。

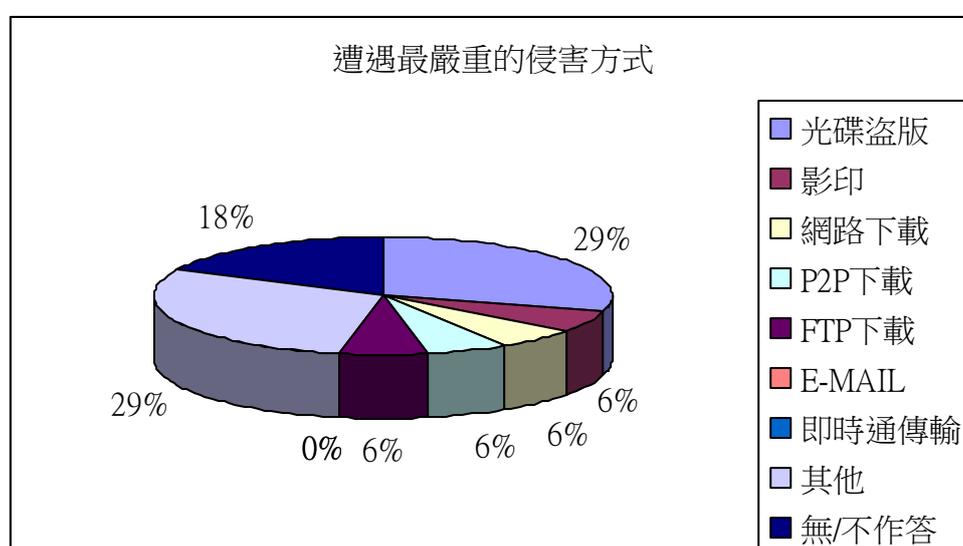
## 二、視聽產業

著作權受侵害情形	重製權	公開傳輸權	公開播送權	公開上映權	公開演出權	其他	無	廠商總數
案例數	12	10	7	7	1	1	1	17
百分比	70.59%	58.82%	41.18%	41.18%	5.88%	5.88%	5.88%	



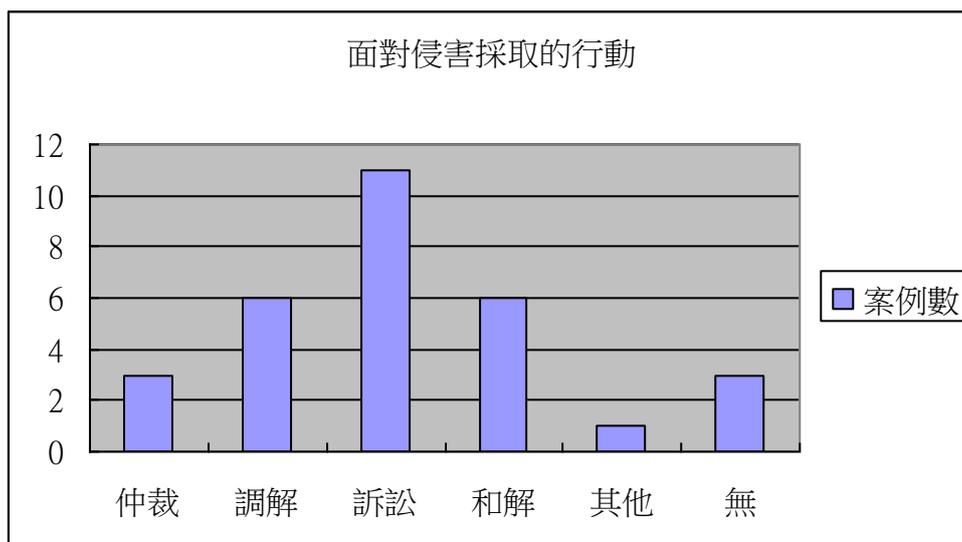
視聽產業的受訪 17 家公司當中，以重製權受侵害的情形最為嚴重，占 70.59%。

遭遇到最嚴重的侵害方式	光碟盜版	影印	網路下載	P2P 下載	FTP 下載	E-MAIL	即時通傳輸	其他	無/不作答	總計
案例數	5	1	1	1	1	0	0	5	3	17
百分比	29.41%	5.88%	5.88%	5.88%	5.88%	0.00%	0.00%	29.41%	17.65%	100%



視聽產業的受訪 17 家公司當中，以光碟盜版是最嚴重的侵害方式，占 29.41%。

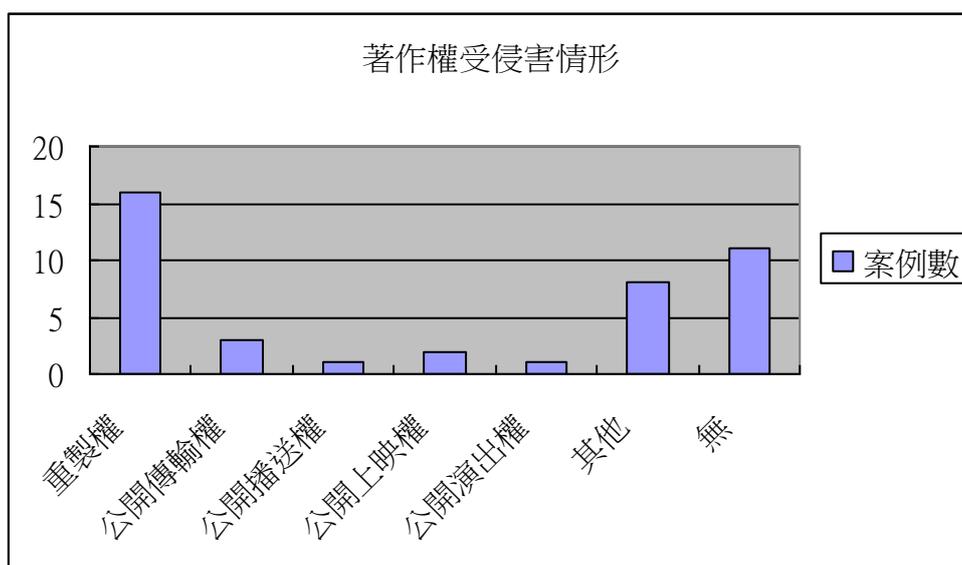
面對侵害採取的行動	仲裁	調解	訴訟	和解	其他	無	廠商總數
案例數	3	6	11	6	1	3	17
百分比	17.65%	35.29%	64.71%	35.29%	5.88%	17.65%	



視聽產業的受訪 17 家公司當中，選擇調解與和解作為面對侵害採取的行動居多，各占 35.29%。

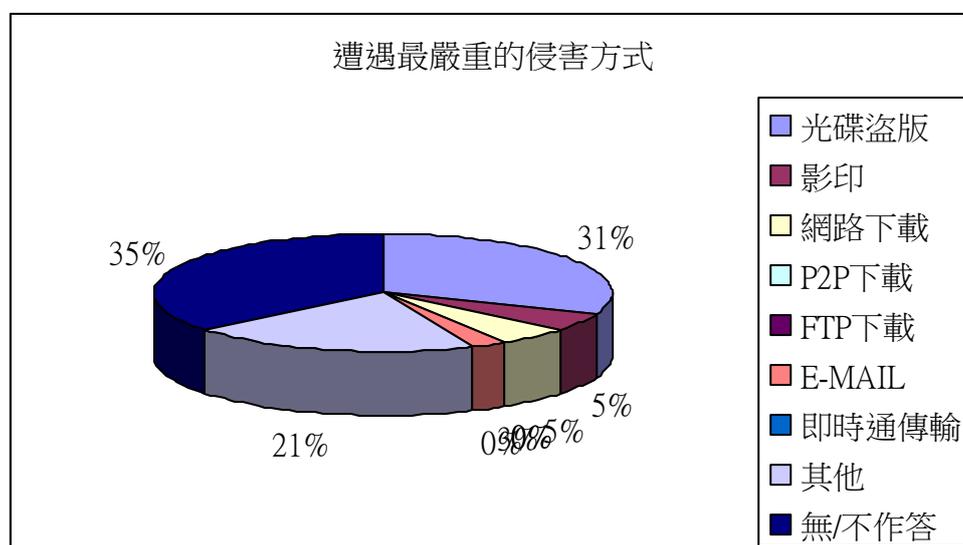
### 三、軟體產業

著作權受侵害情形	重製權	公開傳輸權	公開播送權	公開上映權	公開演出權	其他	無	廠商總數
案例數	16	3	1	2	1	8	11	39
百分比	41.03%	7.69%	2.56%	5.13%	2.56%	20.51%	28.21%	



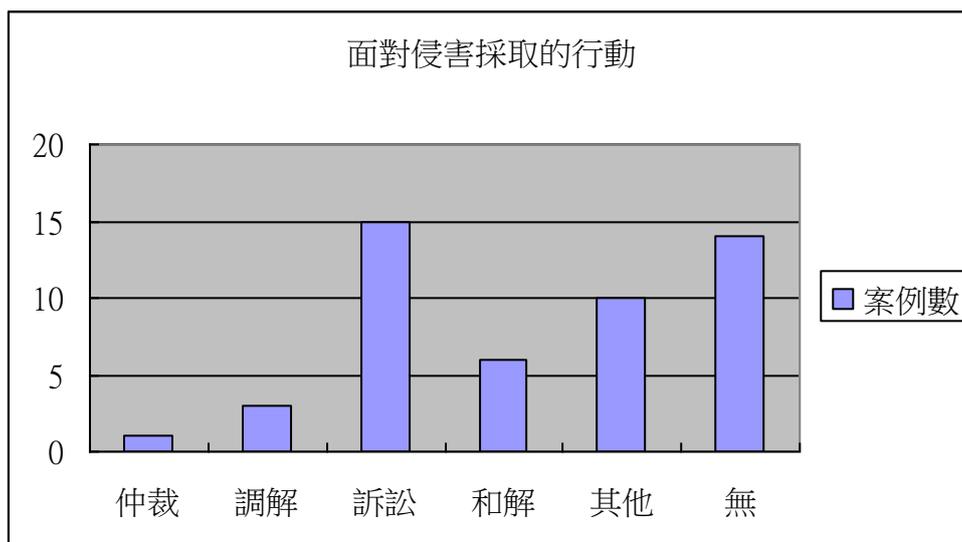
軟體產業的受訪 39 家公司當中，以重製權受侵害的情形最為嚴重，占 41.03%。但也有 28.21%的廠商認為沒有受到侵害。

遭遇到最嚴重的侵害方式	光碟盜版	影印	網路下載	P2P 下載	FTP 下載	E-MAIL	即時通傳輸	其他	無/不作答	總計
案例數	12	2	2	0	0	1	0	8	14	39
百分比	30.77%	5.13%	5.13%	0.00%	0.00%	2.56%	0.00%	20.51%	35.90%	100%



軟體產業的受訪 39 家公司當中，以光碟盜版是最嚴重的侵害方式，占 30.77%。但也有 35.90%的廠商不願作答。

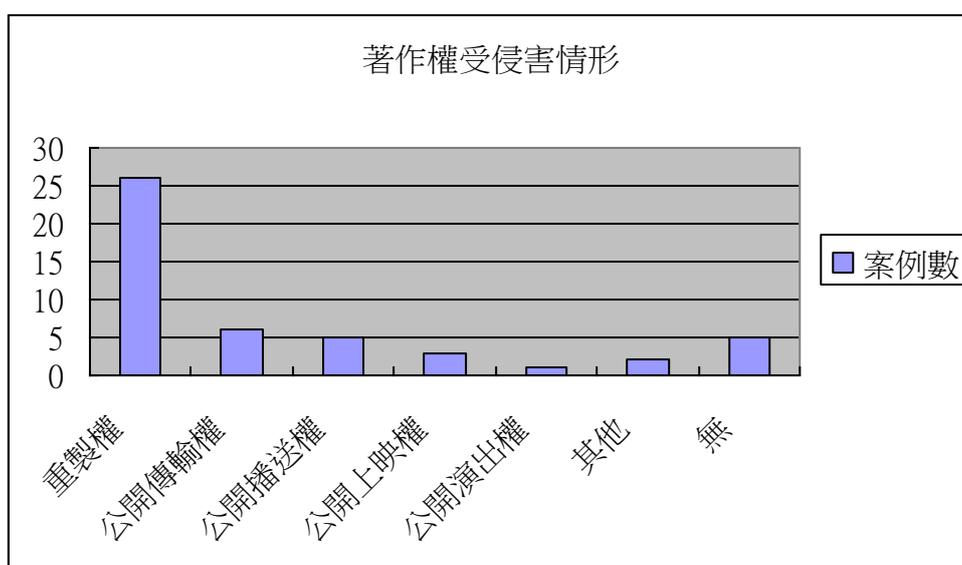
面對侵害採取的行動	仲裁	調解	訴訟	和解	其他	無	廠商總數
案例數	1	3	15	6	10	14	39
百分比	2.56%	7.69%	38.46%	15.38%	25.64%	35.90%	



軟體產業的受訪 39 家公司當中，選擇訴訟作為面對侵害採取的行動居多，占 38.46%。但也有 35.90% 不採取行動。

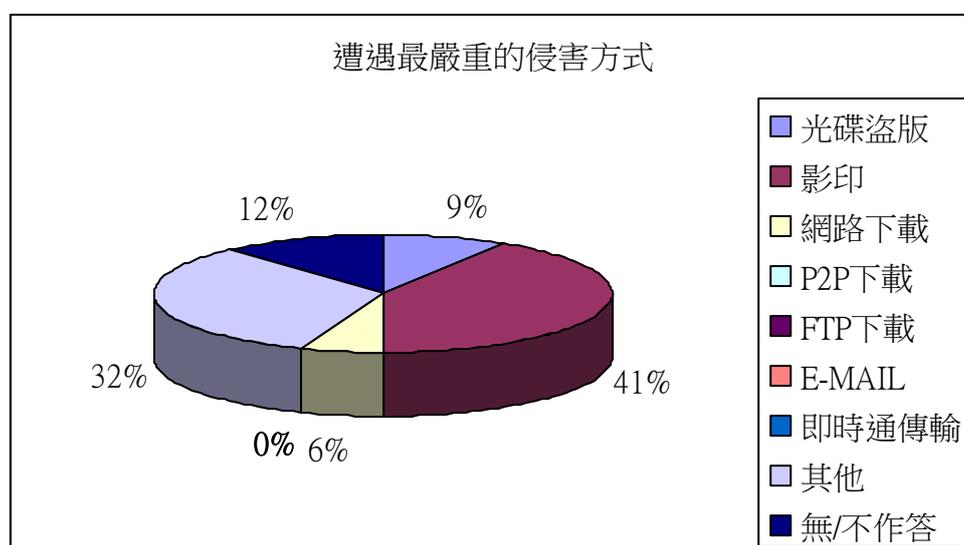
#### 四、出版產業

著作權受侵害情形	重製權	公開傳輸權	公開播送權	公開上映權	公開演出權	其他	無	廠商總數
案例數	26	6	5	3	1	2	5	34
百分比	76.47%	17.65%	14.71%	8.82%	2.94%	5.88%	14.71%	



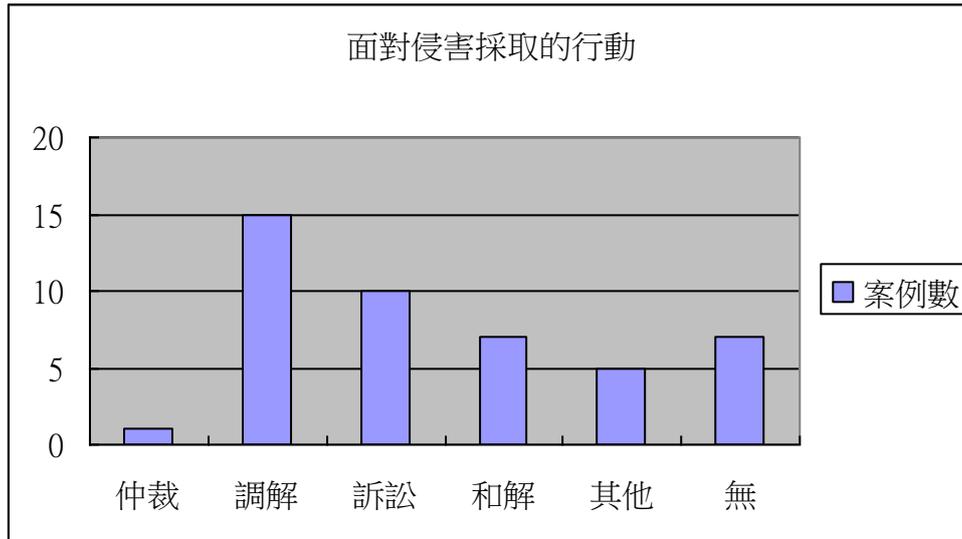
出版產業的受訪 34 家公司當中，以重製權受侵害的情形最為嚴重，占 76.47%。

遭遇到最嚴重的侵害方式	光碟盜版	影印	網路下載	P2P 下載	FTP 下載	E-MAIL	即時通傳輸	其他	無/不作答	總計
案例數	3	14	2	0	0	0	0	11	4	34
百分比	8.82%	41.18%	5.88%	0.00%	0.00%	0.00%	0.00%	32.35%	11.76%	100%



出版產業的受訪 34 家公司當中，以影印是最嚴重的侵害方式，占 41.18%。

面對侵害採取的行動	仲裁	調解	訴訟	和解	其他	無	廠商總數
案例數	1	15	10	7	5	7	34
百分比	2.94%	44.12%	29.41%	20.59%	14.71%	20.59%	



出版產業的受訪 34 家公司當中，選擇調解作為面對侵害採取的行動居多，占 44.12%。

### 第三節 廠商對著作權衝擊產業的回應

以下就四大產業回答有關著作權侵害對產業衝擊的問題進行分析，每一個問項都進行描述性統計、產業差異分析與產業間變異數分析；由描述性統計中可以看出回答的廠商個數個數不一，原因是因廠商未填答屬於哪一個產業或是屬於 2 個以上的產業；由平均數中可以看出廠商填答的偏向，只要平均數小於 3 就是代表廠商偏負向；產業變異數分析中可以看出對於同一題目是否會因產業別而異，變異數中的顯著性  $< 0.01$  代表非常顯著用 \*\*\* 表示， $< 0.05$  代表很顯著用 \*\* 表示， $< 0.1$  代表顯著用 \* 表示；若是顯著時可以再看 Duncan 檢定，看是否分成多少子集，由子集中可以看出到底是哪一產業與其他產業有不同。分別分析如下：

(一) 我們公司依著作權法向法院請求救濟時，能夠保護我們公司的著作權

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.71	1.14	2.71	
視聽	16	3.69	0.95		3.69
軟體	35	2.89	1.05	2.89	
出版	33	2.82	1.36	2.82	
總產業	98	2.97	1.19	.658	1.00

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	10.162	3	3.387	2.512	.063**
組內	126.747	94	1.348		
總和	136.908	97			

產業間顯然對此問題有不同看法，不同的是視聽產業，平均數遠高於產業總平均 2.97，表示只有視聽產業同意「依著作權法向法院請求救濟時，能夠保護我們公司的著作權」，產業的平均值是 2.97 小於 3，可以說對此問題持中立或是偏負向。

(二) 我們公司所採取的保護著作權措施，對於防止著作權侵害有助益

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.93	1.14	2.93	
視聽	16	3.88	0.89		3.88
軟體	36	3.00	1.10	3.00	
出版	34	3.03	1.19	3.03	
總產業	100	3.14	1.14	.784	1.00

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	10.391	3	3.464	2.826	.043**
組內	117.649	96	1.226		
總和	128.040	99			

產業總平均的分數是 3.14，對此問題廠商偏向正向的結果，但視聽產業分數高達 3.88 明顯認為「公司所採取的保護著作權措施，對於防止著作權侵害有助益」，其餘產業則是處於中性的結果，在產業間的差異由變異數分析中 F 檢定顯著性及 Duncan 檢定可以分成兩個子集中看出。

(三) 我們公司本身所採取的保護著作權措施，對於增加營業收入有助益

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.50	1.16	2.50	
視聽	16	3.81	0.75		3.81
軟體	36	2.89	1.06	2.89	
出版	33	2.82	1.16	2.82	
總產業	99	2.96	1.12	.273	1.00

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	15.436	3	5.145	4.509	.005***
組內	108.402	95	1.141		
總和	123.838	98			

產業總平均是 2.96，整體而言廠商並不認為「本身所採取的保護著作權措施，對於增加營業收入有助益」；但由產業間的差異性可以看出視聽產業與其他三個產業明顯有差異，視聽產業的廠商較同意所採取的著作權措施是有利於營收的增加。

(四) 我們公司所採取的保護著作權措施，對於增加利潤有助益

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.64	1.28	2.64	
視聽	16	3.81	0.83		3.81
軟體	36	2.89	1.01	2.89	
出版	33	2.64	1.03	2.64	
總產業	99	2.92	1.09	.461	1.00

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	16.510	3	5.503	5.184	.002***
組內	100.844	95	1.062		
總和	117.354	98			

產業總平均是 2.92，整體而言廠商並不認為「本身所採取的保護著作權措施，有助於增加營業利潤」；相同地，由產業間的差異性可以看出視聽產業與其他三個產業明顯有差異，視聽產業的廠商較同意所採取的著作權措施是有利於利潤的增加。

(五) 我們公司了解近年來著作權法律修正的情形

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	3.50	1.16	3.50	
視聽	16	3.50	1.21	3.50	
軟體	36	3.06	1.12	3.06	
出版	34	3.41	1.02	3.41	
總產業	100	3.31	1.11	.243	

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	3.766	3	1.255	1.025	.385
組內	117.624	96	1.225		
總和	121.390	99			

此提產業的平均分數高達 3.31，顯然所有的廠商都非常的注了解近年來著作權法律修正的情形，在產業間也無法分出不同之處，但若就平均分數而言，軟體產業反而是較差一點，只是再統計上並沒有顯著性的差異。

(六) 近年來有關著作權法律修正，對我們公司防止著作權侵害有幫助

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	3.00	1.30	3.00	
視聽	16	3.38	.89	3.38	
軟體	36	2.97	1.00	2.97	
出版	34	2.91	1.14	2.91	
總產業	100	3.02	1.07	.211	

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	2.502	3	.834	.718	.543
組內	111.458	96	1.161		
總和	113.960	99			

此題總平均分數 3.02 接近中間值 3，顯然廠商不太認為近年來有關著作權法律修正，對廠商防止著作權侵害有幫助，在產業間也沒有明顯差異。

(七) 近年來有關著作權法律修正，對產業防止著作權侵害有幫助

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.57	1.28	2.57	
視聽	16	3.44	0.89		3.44
軟體	36	2.94	0.98	2.94	2.94
出版	34	2.97	1.24	2.97	2.97
總產業	100	2.98	1.12	.277	.179

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	5.734	3	1.911	1.552	.206
組內	118.226	96	1.232		
總和	123.960	99			

此題總平均分數 2.98 接近中間值 3，顯然廠商不太認為近年來有關著作權法律修正，對廠商所處的產業防止著作權侵害有幫助，在產業間也沒有明顯的差異。

(八) 近年來有關主管機關的行政措施，如設置「保護智慧財產權警察大隊」，對產業防止著作權侵權有幫助

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.50	1.02	2.50	
視聽	16	3.44	1.03		3.44
軟體	36	3.19	0.95		3.19
出版	33	2.88	1.11	2.88	2.88
總產業	99	3.03	1.05	.238	.101

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	8.318	3	2.773	2.618	.055**
組內	100.592	95	1.059		
總和	108.909	98			

此題總平均分數 3.03 接近中間值 3 偏正，整體而言，顯然廠商對於近年來有關行政措施，如設置「保護智慧財產權警察大隊」，對產業防止著作權侵權的有幫助程度持中性的看法，產業間則是有顯著的差異，視聽產業及軟體產業對此問題持較正向的反應。

(九) 近年來有關主管機關的行政措施，如著作權法說明會、政令教育宣導，對產業防止著作權侵權有幫助

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定		
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性	子即 3 顯著性
音樂及錄音	4	2.21	0.89	2.21		
視聽	6	3.56	1.09			3.56
軟體	6	3.08	1.02		3.08	3.08
出版	3	2.85	1.18	2.85	2.85	
總產業	9	2.96	1.12	.059	.481	.153

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	14.551	3	4.850	4.216	.008***
組內	109.287	95	1.150		
總和	123.838	98			

此題總平均分數 2.96 是中間值 3 偏負，整體而言，顯然廠商對於近年來有關主管機關的行政措施，如著作權法說明會、政令教育宣導，對產業防止著作權侵權有幫助的程度是中間偏負，但產業間則是有顯著的差異，視聽產業及軟體產業對此問題持較正向的反應。

- (十) 近年來有關主管機關的行政措施，如檢警調建立「聯合查緝專案小組」，對產業防止著作權侵權有幫助

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.64	1.08	2.64	
視聽	16	3.63	1.09		3.63
軟體	36	3.08	0.94	3.08	3.08
出版	33	2.91	1.16	2.91	
總產業	99	3.05	1.08	.209	01.2

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	8.306	3	2.769	2.471	.067*
組內	106.442	95	1.120		
總和	114.747	98			

此題總平均分數 3.05 是中間值 3 偏正，整體而言，顯然廠商對於近年來有關主管機關的行政措施，如檢警調建立「聯合查緝專案小組」，對產業防止著作權侵權有幫助的程度是持正向看法，且產業間則是有顯著的差異，視聽產業及軟體產業對此問題持較正向的反應。

(十一) 數位著作權保護措施(例如：CPRM) 的採用，有助於避免整體產業著作權受侵害

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.93	1.21	2.93	
視聽	16	3.75	0.86		3.75
軟體	36	3.28	1.03	3.28	3.28
出版	33	3.12	.99	3.12	3.12
總產業	99	3.25	1.03	.302	0.62

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	6.021	3	2.007	1.932	.130
組內	98.666	95	1.039		
總和	104.687	98			

此題總平均分數 3.25 是中間值 3 偏正，整體而言，顯然廠商對於近年來有關主管機關數位著作權保護措施(例如：CPRM) 的採用，有助於避免整體產業著作權受侵害是持正向看法，但產業間則沒有顯著的差異。

(十二) 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提昇我們公司的競爭優勢

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.64	1.22	2.64	
視聽	16	3.69	.87		3.69
軟體	36	2.81	.95	2.81	
出版	33	2.88	1.05	2.88	
總產業	99	2.95	1.05	.484	1.00

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	10.942	3	3.647	3.543	.018**
組內	97.806	95	1.030		
總和	108.747	98			

此題總平均分數 2.95 是中間值 3 偏負，整體而言，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提昇廠商的競爭優勢」，但產業間對此問題是有顯著差異，視聽廠業的廠商顯然很認同「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提昇廠商的競爭優勢」。

(十三) 整體而言，近年來主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於增加我們公司的營收

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.71	1.14	2.71	
視聽	16	3.44	0.89		3.44
軟體	36	2.61	0.77	2.61	
出版	34	2.35	1.01	2.35	
總產業	100	2.67	.99	.241	1.00

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	12.995	3	4.332	5.003	.003***
組內	83.115	96	.866		
總和	96.110	99			

此題總平均分數 2.67 是中間值 3 偏負，而且偏離許多，整體而言，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於增加廠商的營收」，但產業間對此問題是有非常顯著差異，視聽廠業的廠商顯然非常認同「近年來主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於增加廠商的營收」。

(十四) 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加我們公司的利潤

#### 產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.43	1.22	2.43	
視聽	16	3.25	1.13		3.25
軟體	36	2.58	.77	2.58	
出版	31	2.55	1.03	2.55	
總產業	97	2.66	1.01	.640	1.00

#### 產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	6.917	3	2.306	2.360	.076*
組內	90.856	93	.977		
總和	97.773	96			

此題總平均分數 2.66 是中間值 3 偏負，而且偏離許多，整體而言，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加廠商的利潤」，但產業間對此問題是有非常顯著差異，視聽廠業的廠商顯然較認同「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加廠商的利潤」。

(十五) 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提升產業的競爭力

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.64	1.08	2.64	
視聽	16	3.50	.97		3.50
軟體	36	2.75	.94	2.75	
出版	31	2.71	1.10	2.71	
總產業	97	2.85	1.04	.753	1.00

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	8.329	3	2.776	2.680	.051*
組內	96.351	93	1.036		
總和	104.680	96			

此題總平均分數 2.85 是中間值 3 偏負，整體而言，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提升產業的競爭力」，但產業間對此問題是有非常顯著差異，視聽廠業的廠商顯然較認同「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提升產業的競爭力」。

(十六) 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加產業的就業機會

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.29	1.38	2.29	
視聽	16	3.31	1.01		3.31
軟體	36	2.67	1.01	2.67	
出版	31	2.58	.92	2.58	
總產業	97	2.69	1.07	.275	1.00

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	8.879	3	2.960	2.703	.050**
組內	101.843	93	1.095		
總和	110.722	96			

此題總平均分數 2.69 是中間值 3 偏負，整體而言，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加產業的就業機會」，但產業間對此問題是有非常顯著差異，視聽廠業的廠商顯然較認同「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加產業的就業機會」。

(十七) 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於降低產業的失業率

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.21	1.19	2.21	
視聽	16	2.69	1.08	2.69	
軟體	36	2.36	.80	2.36	
出版	31	2.45	.93	2.45	
總產業	97	2.42	.94	.149	

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	1.892	3	.631	.700	.554
組內	83.778	93	.901		
總和	85.670	96			

此題總平均分數 2.42 是中間值 3 偏負，且偏離許多，整體而言，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於降低產業的失業率」，對此問題四個產業看法一致。

(十八) 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於產業的成長

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.57	1.22	2.57	
視聽	16	3.19	1.17	3.19	
軟體	36	2.86	1.05	2.86	
出版	31	2.55	.96	2.55	
總產業	97	2.77	1.08	.082	

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	5.161	3	1.720	1.512	.217
組內	105.849	93	1.138		
總和	111.010	96			

此題總平均分數 2.77 是中間值 3 偏負，整體而言，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於產業的成長」，對此問題四個產業看法一致。

(十九) 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於政府的稅收

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	2.93	1.27	2.93	
視聽	16	3.38	.96	3.38	
軟體	36	3.03	.97	3.03	
出版	31	2.71	.97	2.71	
總產業	97	2.97	1.03	.056	

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	4.869	3	1.623	1.572	.201
組內	96.038	93	1.033		
總和	100.907	96			

此題總平均分數 2.97 是中間值 3 偏負，整體而言，顯然廠商對「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於政府的稅收」持中立看法，對此問題四個產業看法一致。

## (二十) 數位時代產業所受到的著作權侵權比以往更嚴重

產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	14	4.07	1.33	4.07	4.07
視聽	16	4.50	.63		4.50
軟體	36	3.56	1.27	3.56	
出版	30	4.00	1.02	4.00	4.00
總產業	96	3.93	1.15	.169	.182

產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	10.672	3	3.557	2.826	.043**
組內	115.817	92	1.259		
總和	126.490	95			

此題總平均分數 3.93 是中間值 3 偏正，而且偏離很多，整體而言廠商普遍認為數時代產業所受到的著作權侵權比以往更嚴重，尤其是視聽產業認為被侵害是非常嚴重的。

### 廠商採取著作權管理有效性認知

另外本研究對廠商所採取著作權相關的管理措施進行調查，期係向如下表所示，這五項指標定義為廠商的「著作權管理有效性認知」，把此五項指標調查所得分數加權平均會進行描述分析、變異數分析及 Duncan 檢定。

### 廠商著作權管理有效性認知

廠商採取著作權法律相關的管理措施的有效性自我評估	我們公司依著作權法向法院請求救濟時，能夠保護我們公司的著作權
	我們公司所採取的保護著作權措施，對於防止著作權侵害有助益
	我們公司本身所採取的保護著作權措施，對於增加營業收入有助益
	我們公司所採取的保護著作權措施，對於增加利潤有助益
	我們公司依著作權法向法院請求救濟時，能夠保護產業的著作權

### 產業間描述性統計與差異分析

產業	個數	平均數	標準差	Duncan 檢定	
				子集 1 顯著性	子集 2 顯著性
音樂及錄音	13	2.58	1.17	2.5897	
		97	18		
視聽	16	3.45	.901		3.4583
		83	6		
軟體	36	2.66	.776	2.6667	
		67	6		
出版	31	2.59	.872	2.5914	
		14	2		
總產業	96	2.76	.929	.799	1.00
		39	0		

### 產業間變異數分析

	平方和	自由度	平均平方和	F 檢定	顯著性
組間	9.373	3	3.124	3.959	.011**
組內	72.609	92	.789		
總和	81.981	95			

由產業平均分數 2.7639 低於中間值 3，顯然廠商認其所採用的著作權相關的管理有效性是普遍不足的，但在產業間有很大的差異，視聽產業的廠商普遍認為他們所採取的措施是較有效益的。

## 第四節 不同情境廠商對著作權衝擊產業的分析

本小節說明產業的廠商在不同情境下，著作權對產業衝擊的分析。首先定義出可能影響廠商及產業成長、增加營收、增加競爭力、增加利潤、有效防止著作權被侵害等，進而促進產業成長、競爭力、就業機會、減少失業率、增加政府稅收的相關廠商行為變數如表所示。

行為變數	說明	衡量指標
廠商創新性	廠商對於產品或服務。技術、研究發展的創新的先進程度	我們公司推出許多新產品或服務
		改變產品或服務是我們公司最重要的事
		我們公司非常強調研究發展、技術領先與創新
		過去五年來改變產品或服務是讓人印象深刻的
廠商主動競爭性	廠商對於競爭上主動出擊的程度	我們公司常比競爭廠商更早推出新產品、營運模式或是各項促銷活動
		我們公司常比競爭者採取更主動的行動
		我們會比競爭者推出各項新穎創意的傾向
廠商冒險性	廠商再進行是業營運時冒風險的程度	我們公司避免與競爭者競爭到粉身碎骨的雙輸地步（反）
		我們公司偏好發展已有成功經驗的產品或服務（反）
		我們公司相信競爭必須採取謹慎、逐步的行動（反）
		我們公司偏好高風險高報酬的計畫
廠商機會利用	廠商是否追求機會以創造成長	我們公司的策略不受限於是否有資源，只要認知到機會就會設法取得資源來推動
		是否有資源會強烈影響公司的策略（反）
		在機會利用上新創意比是否有足夠資源更重要
		我們公司偏向利用外部資源
著作權	廠商採取著作	我們公司依著作權法向法院請求救濟時，能夠保護我們公司的著作權

管理有效性認知	權法法律相關的管理措施的有效性自我評估	我們公司所採取的保護著作權措施，對於防止著作權侵害有助益
		我們公司本身所採取的保護著作權措施，對於增加營業收入有助益
		我們公司所採取的保護著作權措施，對於增加利潤有助益
		我們公司依著作權法向法院請求救濟時，能夠保護產業的著作權
廠商修法了解性	廠商對著作權法律修訂的了解程度	我們公司了解近年來著作權法律修正的情形

以這些變數操作化成指標問卷進行問卷調查，共得到 119 筆數據，以這些行為變數作為獨立變數，而把本研究所要回答的問題做為依變數，進行回歸分析後結果如下：

### (一) 主管機關有關著作權的修法、行政措施對提昇廠商競爭優勢的影響

模式	非標準化係數		標準化係數	T值	顯著性
	Beta	標準差r	Beta		
常數	.941	.771		1.220	.225
廠商法律管理措施有效性	.600	.110	.516	5.455	.000***
廠商創新性	.073	.131	.061	.552	.582
廠商主動性	-.032	.126	-.029	-.257	.797
廠商冒險性	-.169	.164	-.094	-1.033	.304
廠商機會追求	-.049	.149	-.003	-.033	.974
廠商修法了解性 <sup>1</sup>	.136	.086	.140	1.574	.119*

依變數:近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提昇我們公司的競爭優勢

由表中的數據顯示：主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提昇廠商的競爭優勢，僅有廠商法律措施的有效性是非常

顯著，另外對於廠商對法律修定的了解也是顯著。

換言之，主管機關著作權的修法、行政措施對提昇廠商競爭優勢的影響，不受廠商是否創新、主動、冒風險或是追求機會的廠商行為所影響，而會受到廠商本身採著作權法管理措施的有效性及對修法的了解性所影響，而廠商本身的措施是一個正向影響的重要因素。

## (二) 主管機關有關著作權法的修法、行政措施對增加廠商營收的影響

模式	非標準化係數		標準化係數	T值	顯著性
	Beta	標準差r	Beta		
常數	.256	.671		.381	.704
著作權管理有效性認知	.590	.096	.535	6.154	.000***
廠商創新性	.058	.115	.005	.051	.960
廠商主動性	.072	.110	.068	.657	.513
廠商冒險性	.181	.143	.106	1.266	.209
廠商機會追求	-.210	.130	-.141	-1.619	.109*
廠商修法了解性 <sup>1</sup>	.220	.075	.239	2.915	.004***

依變數:近年來主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於增加我們公司的營收

由表中顯示主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於增加廠商的營收，僅有廠商法律措施的有效性及廠商對法律修訂的了解是非常顯著，另外對於廠商是否採用機會追求的行為也是顯著。

換言之，主管機關著作權的修法、行政措施對提昇廠商競爭優勢的影響，不受廠商是否創新、主動的廠商行為所影響，而會受到

廠商本身採著作權法管理措施的有效性、對修法的了解性及廠商採用機會追求的廠商行為所影響，而廠商本身的著作權管理措施是正向影響的一個重要因素。

### (三) 主管機關有關著作權的修法、行政措施對增加廠商利潤的影響

模式	非標準化係數		標準化係數	T值	顯著性
	Beta	標準差r	Beta		
常數	-.095	.703		-.136	.892
著作權管理有效性認知	.493	.101	.430	4.894	.000***
廠商創新性	.078	.117	.068	.664	.509
廠商主動性	-.001	.112	-.001	-.011	.992
廠商冒險性	.278	.150	.158	1.854	.067**
廠商機會追求	-.220	.133	-.146	-1.655	.101*
廠商修法了解性 <sup>†</sup>	.350	.080	.368	4.368	.000***

依變數：近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加我們公司的利潤

由表中顯示主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於增加廠商的利潤，僅有廠商法律措施的有效性及廠商對法律修訂的了解是非常顯著，另外廠商的冒險性是很顯著，而對於廠商採用機會追求的行為則是顯著。

換言之，主管機關著作權的修法、行政措施對提昇廠商競爭優勢的影響，不受廠商是否創新、主動的廠商行為所影響，而會受到廠商本身採著作權法管理措施的有效性、對修法的了解性的正向影響，廠商採用冒風險是一個正向的影響，機會則是負向的影響，而廠商本身的著作權管理措施是正向影響的一個重要因素。

(四) 主管機關有關著作權的修法、行政措施對提升產業競爭力的影響

模式	非標準化係數		標準化係數	T值	顯著性
	Beta	標準差r	Beta		
常數	1.045	.789		1.325	.189
著作權管理有效性認知	.437	.113	.380	3.865	.000***
廠商創新性	.053	.132	.046	.401	.689
廠商主動性	.092	.126	.084	.733	.466
廠商冒險性	-.034	.168	-.019	-.199	.842
廠商機會追求	-.232	.149	-.153	-1.556	.123*
廠商修法了解性 <sup>†</sup>	.251	.090	.263	2.786	.007***

依變數：近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提升產業的競爭力

由表中顯示主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於提升產業的競爭力，僅有廠商法律措施的有效性及廠商對法律修訂的了解是非常顯著，另外對於廠商採用機會追求的行為則是顯著。

換言之，主管機關著作權的修法、行政措施對提昇產業競爭力的影響，不受廠商是否創新、主動、冒風險或是機會追求作為所影響，而會受到廠商本身採著作權法管理措施的有效性、對修法的了解性的正向影響，而廠商本身的著作權管理措施是正向影響的一個重要因素。

(五) 主管機關有關著作權的修法、行政措施對增加產業就業機會的影響

模式	非標準化係數		標準化係數	T值	顯著性
	Beta	標準差r	Beta		
常數	-.278	.877		-.317	.752
著作權管理有效性認知	.248	.126	.206	1.974	.052**
廠商創新性	-.055	.146	-.045	-.373	.710
廠商主動性	.297	.140	.259	2.122	.037**
廠商冒險性	.299	.187	.162	1.600	.113*
廠商機會追求	-.077	.166	-.048	-.463	.644
廠商修法了解性 <sup>†</sup>	.289	.100	.289	2.892	.005***

依變數：近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加產業的就業機會

由表中顯示主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於增加產業的就業機會，僅有廠商對法律修訂的了解是非常顯著，另外廠商的法律措施有效性及廠商主動性是很顯著，而對於廠商冒險性則是顯著。

換言之，主管機關著作權的修法、行政措施對增加產業就業機會，不受廠商是否創新、冒風險或是機會追求作為所影響，而會受到廠商本身採著作權法管理措施的有效性、對修法的了解性與主動性廠商作為的正向影響，而廠商本身的著作權管理措施是正向影響的一個重要因素

(六) 主管機關有關著作權的修法、行政措施對降低產業失業率的影响

模式	非標準化係數		標準化係數	T值	顯著性
	Beta	標準差r	Beta		
常數	.792	.770		1.028	.307
著作權管理有效性認知	.190	.110	.191	1.721	.089**
廠商創新性	-.063	.129	-.064	-.494	.623
廠商主動性	.195	.123	.206	1.589	.116*
廠商冒險性	.213	.164	.139	1.296	.199*
廠商機會追求	-.113	.146	-.087	-.777	.439
廠商修法了解性 <sup>†</sup>	.155	.088	.188	1.766	.081**

依變數：近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於降低產業的失業率

由表中顯示主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於降低產業的失業率，僅有廠商的法律措施有效性及廠商對法律修訂的了解是很顯著，另外及廠商主動性及廠商冒險性則是顯著。

換言之，主管機關著作權的修法、行政措施對於降低產業失業率，不受廠商是否創新或是機會追求作為所影響，而會受到廠商本身採著作權法管理措施的有效性、對修法的了解性、冒風險性與主動性廠商作為的正向影響，而廠商本身的著作權管理措施是正向影響的一個重要因素

(七) 主管機關有關著作權的修法、行政措施對產業成長的影響

模式	非標準化係數		標準化係數	T值	顯著性
	Beta	標準差r	Beta		
常數	0.049	.798		.062	.951
著作權管理有效性認知	.437	.114	.370	3.819	.000***
廠商創新性	.112	.133	.095	.839	.404
廠商主動性	.110	.127	.098	.863	.391
廠商冒險性	.125	.170	.069	.733	.466
廠商機會追求	-.151	.151	-.097	-.997	.321
廠商修法了解性 <sup>†</sup>	.267	.091	.272	2.929	.004***

依變數：近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於產業的成長

由表中顯示主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於產業的成長，僅有廠商的法律措施有效性及廠商對法律修訂的了解是非常顯著。

換言之，主管機關著作權的修法、行政措施對產業成長，不受廠商是否創新、主動、冒風險或是機會追求作為所影響，而會受到廠商本身採著作權法管理措施的有效性、對修法的了解性的正向影響，而廠商本身的著作權管理措施是正向影響的一個重要因素

(八) 主管機關有關著作權的修法、行政措施對提升政府稅收的影響

模式	非標準化係數		標準化係數	T值	顯著性
	Beta	標準差r	Beta		
常數	3.159	.874		3.615	.001
著作權管理有效性認知	.275	.125	.245	2.198	.031**
廠商創新性	-.078	.146	-.070	-.537	.593
廠商主動性	.118	.139	.110	.848	.399
廠商冒險性	-.253	.186	-.147	-1.360	.177
廠商機會追求	-.286	.165	-.193	-1.732	.087*
廠商修法了解性 <sup>†</sup>	.111	.100	.119	1.118	.267

依變數：近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於政府的稅收

由表中顯示主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於政府的稅收長，僅有廠商的法律措施有效性是很顯著，另外，廠商對機會追求的行為則是顯著。

換言之，主管機關著作權的修法、行政措施對提昇政府稅收，不受廠商是否創新、主動或是冒風險作為所影響，而會受到廠商本身採著作權法管理措施的有效性、對修法的了解性的正向影響，及廠商機會追求的付向影響，而廠商本身的著作權管理措施是正向影響的一個重要因素。

## 第七章 數位時代之著作權侵權對產業衝擊造成各個層面影響之類型評析

數位時代有關著作權侵害對產業衝擊，經上述研究可見，各產業所產生衝擊不盡然相似，茲進一步彙總重點如下：

### (一) 我們公司依著作權法向法院請求救濟時，能夠保護我們公司的著作權

由量化的問卷調查結果顯示：產業的平均值是 2.97 小於 3，可以說對此問題持中立或是偏負向；且產業間顯然對此問題有不同看法，視聽產業較同意「依著作權法向法院請求救濟時，能夠保護我們公司的著作權」。

### (二) 我們公司所採取的保護著作權措施，對於防止著作權侵害有助益、對增加營業收入或利潤有助益

由量化的問卷調查結果顯示：在防止著作權侵害有助益部分，產業平均的分數是 3.14，對此問題廠商偏向正向的結果，但視聽產業分數高達 3.88 明顯認為「公司所採取的保護著作權措施，對於防止著作權侵害有助益」。在增加收入部份，產業總平均是 2.96，整體而言廠商並不認為「本身所採取的保護著作權措施，對於增加營業收入有助益」；但視聽產業的廠商較同意所採取的著作權措施是有助於營收的增加。在增加利潤部分，產業總平均是 2.92，整體而言廠商並不認

為「本身所採取的保護著作權措施，有助於增加營業利潤」，但視聽產業的廠商較同意所採取的著作權措施是有助於利潤的增加。

個案訪談中則呈現，廠商對於公司採取的保護著作權措施，多認為多少有幫助，但是幫助不大。例如雖然有防盜拷措施，但廠商均認為仍會被破解且緩不濟急。比較特別的是華文網股份有限公司，對於該公司本身採取的保護著作權措施，認為足以防止著作權侵害並增加公司營業收入，此可能與前述其在數位閱讀部份採取封閉式經營模式有關。

### **(三) 我們公司了解近年來著作權法律修正的情形**

量化問顯示，產業的平均分數高達 3.31，顯然所有的廠商都非常的注了解近年來著作權法律修正的情形，在產業間也無法分出不同之處。

由個案訪談中可知各廠商都清楚，尤其是迪士尼認為是非常了解，不僅是加入 MPA 的成員定期會進行開會跟交流會議，相當清楚現在修法修到哪裡，政府的大概的想法是什麼，或者哪一些立委的工作室或者是他們傾向的看法。

### **(四) 近年來有關著作權法律修正，對廠商或產業防止著作權侵害有幫助**

由量化調查資料顯示，在廠商方面總平均分數 3.02 接近中間值 3，顯然廠商不太認為近年來有關著作權法律修正，對廠商防止著作權侵害有幫助。在產業方面，總平均分數 2.98 接近中間值 3，顯然廠

商不太認為對廠商所處的產業防止著作權侵害有幫助。

由個案訪談中顯示：廠商認為助益不顯著，唯理由各有不同，可區分為以下幾點：

第一、政策面問題：滾石表示修法方向似乎偏離本國習俗。

第二、執行面問題：例如執法人員的人數、政府推行政策的貫徹性可能不足。

第三、立法面問題：可能因為著作權法修正不夠明確反而對產業造成負面影響，例如台灣微軟股份有限公司與培生教育出版股份有限公司均表示前前次關於合理使用的修正規定「三萬、五套」定義模糊不明確。

第四、實際面問題：例如認為對於數位部分的侵權沒有幫助，或是實際上對於侵權者是抓不勝抓，也有廠商因為客戶是以企業用戶為主，因此法令變動的影響相較於競爭上、市場上的因素而言是很微小的。

**(五) 近年來有關主管機關的行政措施，如設置「保護智慧財產權警察大隊」、著作權法說明會、政令教育宣導或檢警調建立「聯合查緝專案小組」，對產業防止著作權侵權有幫助**

由量化調查資料顯示，在設置「保護智慧財產權警察大隊」方面，平均分數 3.03 接近中間值 3 偏正，顯然廠商對於近年來有關此行政措施，對產業防止著作權侵權的有幫助程度持中性的看法，視聽產業及軟體產業對此問題持較正向的反應。在說明會、政令教育宣導方面，平均分數 2.96 是中間值 3 偏負，顯然廠商對此行政措施，對產

業防止著作權侵權有幫助的程度是中間偏負，視聽產業及軟體產業對此問題持較正向的反應。在檢警調建立「聯合查緝專案小組」方面，平均分數 3.05 是中間值 3 偏正，顯然廠商對於近年來有關主管機關的行政措施，對產業防止著作權侵權有幫助的程度是持正向看法，視聽產業及軟體產業對此問題持較正向的反應。

個案廠商訪談顯示七家廠商均表示，有些許幫助，但是不顯著，理由可區分如下：

第一、執行面問題：貫徹性不足，例如警察大隊的人數在減少；或是因為業績壓力使得警察大隊只去進行某幾樣產業的盜版查緝（例如可能主力在查緝光碟盜版，對於盜版書籍查緝較少）

第二、盜拷實在太多可能抓不勝抓；而就執行人力素質觀之，可能對於網路案件的查緝能力需要再加強，且應該要對犯罪量大的進行查緝才会有顯著幫助

第三、產業面問題：趨勢科技股份有限公司認為主管機關的行政措施對於以企業客戶為主的廠商並無太大幫助。華文網表示，數位圖書領域還需要很激烈的改革才能達到改善盜版的情況

#### （六）數位著作權保護措施(例如：CPRM<sup>184</sup>) 的採用，有助於避免

---

<sup>184</sup> CPRM

所謂 CPRM 是指，對「只可錄製一次節目」實施保密錄影的著作權保護技術。在錄製「只可錄製一次節目」時，需要使用支援 CPRM 的 DVD-RW 光碟等。(參照 [http://www.pioneer-twn.com.tw/dvd\\_rw/faq8.htm#2](http://www.pioneer-twn.com.tw/dvd_rw/faq8.htm#2)) (visited 2005/11/27) .亦有將之稱為” Content Protection for Removable Media (CPRM)” is a hardware-based technology designed to enforce copy protection restrictions through built-in mechanisms in [storage media](#), such as recordable CDs ([CD-R](#), [CD-RW](#)) and [flash memory](#) cards

## 整體產業著作權受侵害

由量化調查顯示，平均分數 3.25 是中間值 3 偏正，整體而言，顯然廠商對於近年來有關主管機關數位著作權保護措施(例如：CPRM)的採用，有助於避免整體產業著作權受侵害是持正向看法。

由個案廠商訪談顯示，七家廠商均瞭解其存在及內容，但多認為助益不大，理由主要有下列幾點：

第一、規範上有漏洞（滾石國際音樂股份有限公司）。

第二、執行面：部份廠商並不知道此條例真正執行情形如何（台灣華特迪士尼股份有限公司），或者如出版廠商華文網股份有限公司認為，光碟管理條例能幫到的是軟體產業，對出版產業較無幫助；但軟體廠商如趨勢科技股份有限公司則是認為，現在多靠電子媒體傳播，因此光碟管理條例對軟體業幫助並不大。

第三、政策面：宏廣股份有限公司建議可以嘗試對於機器（燒錄機）進行管制著手。

**（七）整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提昇廠商的競爭優勢、營收與利潤**

由量化調查顯示，在增加廠商競爭力方面，平均分數 2.95 是中間值 3 偏負，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提昇廠商的競爭優勢」，但視聽產業的廠商顯

---

for MP3 players, that would prevent unauthorized file copying. CPRM was developed by 4C Entity, an industry consortium originally made up of Intel, IBM, Matsushita, and Toshiba. (See [http://searchstorage.techtarget.com/sDefinition/0,,sid5\\_gci539236,00.html](http://searchstorage.techtarget.com/sDefinition/0,,sid5_gci539236,00.html), visited 2005/11/27).

然很認同。在增加營收方面，平均分數 2.67 是中間值 3 偏負，而且偏離許多，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於增加廠商的營收」，但視聽產業的廠商顯然非常認同。在增加利潤方面，平均分數 2.66 是中間值 3 偏負，而且偏離許多，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加廠商的利潤」，但視聽產業的廠商顯然較認同。

由個案訪談也顯示，廠商認為著作權法法律的修正是提升經營環境必要的條件，與經營績效不必然存在直接關係，基本上並不認為「著作權的修法、行政措施是有助於提昇廠商的競爭優勢、營收與利潤」，主要原因是因為廠商的競爭優勢或影響營收利潤的原因有許多，廠商策略、產業景氣循環、競爭激烈程度、廠商能耐等這些因素都比法律因素更直接影響廠商績效。

#### **(八) 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提升產業的競爭力**

由量化調查顯示，平均分數 2.85 是中間值 3 偏負，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提升產業的競爭力」，但，視聽產業的廠商顯然較認同。

由個案訪談中顯示競爭力的最重要指標是廠商的利潤，此方面的變化方面如下：

第一、音樂產業：滾石從賺錢到虧損，並認為整體音樂產業也是相同情況。

第二、視聽產業：台灣華特迪士尼股份有限公司認為銷售價格在

下降，利潤也在下降；宏廣股份有限公司因為是第一次推出自己的片子因此無數據可供比較。

第三、軟體產業：台灣微軟股份有限公司因為產品線廣泛、競爭者眾，因此認為利潤相較同業競爭者無顯著優勢；趨勢科技則認為近幾年來該公司的產品種類變多，單價也變高，營業額也上升。

第四、出版產業：培生教育出版股份有限公司認為出版產業的銷售價格有上限，但是成本在增加，因此利潤在減少。華文網股份有限公司更表示，相較於實體書店，網路書店的利潤更低

**(九) 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加產業的就業機會或降低產業的失業率**

由量化調查顯示，增加就業機會部分，平均分數 2.69 是中間值 3 偏負，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加產業的就業機會」，但產業間對此問題是有非常顯著差異，視聽產業的廠商顯然較認同。在降低失業率部分，平均分數 2.42 是中間值 3 偏負，且偏離許多，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於降低產業的失業率」。

由個案訪談顯示，產業的員工就業因產業別而不同，主要差別如下：

第一、音樂產業：滾石國際音樂股份有限公司表示，因為市場嚴重衰退，因此產業只能縮減規模繼續經營，員工人數減少

很多。

第二、視聽產業：在產業方面，如果業績不好，業務員減少的比例較大（台灣華特迪士尼股份有限公司），又因為電腦出現後可以取代人工，員工也因此減少（宏廣股份有限公司）。

第三、軟體產業：員工人數隨著業績的成長而快速增加（趨勢科技股份有限公司）。

第四、出版產業：員工人數增加。近幾年來員工人數主要成長在大陸地區（華文網股份有限公司），另外則是因為本土化（增加人事行政、財務部門）或是增加編輯部門因此使員工人數增加（培生教育出版股份有限公司）。

#### **（十）整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於產業的成長**

由量化調查顯示，平均分數 2.77 是中間值 3 偏負，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於產業的成長」。

由個案訪談廠商意見認為，

第一、音樂產業：滾石國際音樂股份有限公司表示公司整體為負成長。

第二、視聽產業：宏廣股份有限公司表示近幾年產品的數量有減少；台灣華特迪士尼股份有限公司表示，各個片子本身的銷售量就有差異，但是盜拷越嚴重者銷售量越少

第三、軟體產業：基本上還是努力推出多樣的新產品及服務，因此營業額還是上升（趨勢科技股份有限公司）

第四、出版產業：新書的發行人量仍然很多，但是認為盜版還是嚴重，如果執法嚴格，可以增加 5% 左右的銷售額（培生教育出版股份有限公司）。

**（十一） 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於政府的稅收**

由量化調查顯示，平均分數 2.97 是中間值 3 偏負，顯然廠商對「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於政府的稅收」持中立看法。

由個案廠商訪談顯示，關於產業營收繳稅的各有不同狀況：音樂產業是嚴重虧損，無須繳納所得稅；視聽產業是負成長，業者的收入減少（台灣華特迪士尼股份有限公司），利潤減少（宏廣股份有限公司）；軟體產業中台灣微軟因為是分公司無法獨立揭露財務訊息，趨勢科技則是，該公司產品種類多且單價變高，整體營業額上升；出版產業中華文網股份有限公司表示網路書店的營業額在成長中，培生教育出版股份有限公司則表示其獲利是競爭者的 1.5 至 2 倍。

**（十二） 數位時代產業所受到的著作權侵權比以往更嚴重**

由量化問卷顯示，平均分數 3.93 是中間值 3 偏正，而且偏離很多，廠商普遍認為數時代產業所受到的著作權侵權比以往更嚴重，尤其是視聽產業任未被侵害是非常嚴重的。

由個案廠商訪談也顯示，廠商均肯定認為數位時代的來臨使盜拷更為容易（宏廣股份有限公司），網路下載的侵害比光碟盜拷更多（趨勢科技股份有限公司），侵害程度卻難以量化（台灣微軟股份有限公司）。

### **（十三） 廠商採取著作權管理有效性認知**

由量化調查顯示平均分數 2.7639 低於中間值 3，顯然廠商認知其所採用的著作權相關的管理有效性是普遍不足的，但在產業間有很大的差異，視聽產業的廠商普遍認為他們所採取的措施是較有效益的。

但在個案廠商的調查中顯示，廠商偏向認為其所採用的著作權管理相關措施是相當有效的，會有此差異可能是個案廠商偏向規模較大廠商，有建構資源與能力進行各項有效的管理活動。

### **（十四） 廠商對修法的了解程度及廠商採取著作權管理的有效性認知，是影響主管機關各項修法行政措施對產業衝擊的重要因素**

第七節分析廠商行為對廠商及產業成長、增加營收、增加競爭力、增加利潤、有效防止著作權被侵害等，進而促進產業成長、競爭力、就業機會、減少失業率、增加政府稅收的影響，發現廠商對修法的了解程度及廠商採取著作權管理的有效性認知都扮演一個正向、且重要的影響。

換言之，廠商本商的行為決定廠商的競爭力、營收多寡、利潤多寡、競爭優勢等而產業的成長、競爭力、就業機會、減少失業率、增

加政府稅收等是個別廠商的總合。法律的修訂即採取各項行政措施，是一個塑造良好經營環境的必要條件，與廠商或市場業績效與成長無必然關係。

## 第八章 從產業觀點看我國著作權法律規定及侵權救濟實務問題之檢討

著作權之侵害之成立要件與其損害賠償成立要件並不一致。我國著作權法第八十八條第一項規定：「因故意或過失不法侵害他人著作財產權或製版權者，負損害賠償責任。數人共同不法侵害者，連帶負損害賠償責任。」依此規定，著作財產權侵害之損害賠償責任之成立要件可分為，須有侵害行為、須侵害本法所明文承認之著作財產權，須有損害發生、侵害行為與損害間須具相當因果關係、行為須不法、責任能力以及故意或過失等七項要件，試分別依前述要件將探討可能改進看法分別討論如後。

### 第一節 侵害行為類型宜更明確

著作權之侵害行為，包括直接侵害與間接侵害行為，如前所述，但我國法律規定僅稱著作權侵害，但特別規定間接侵害或輔助侵害，2005年有關網路音樂之P2P之EzPeer與Kuro案件，士林地方法院將民刑責任區分，其論及中性幫助及間接正犯等觀念，以及網路平台可能為不法行為，亦可能為合法行為，故不能逕認為其犯罪，反之，台北地法院判決則直接由著作權法推論其構成侵害，可見國人對P2P之合法性尚存不同見解。惟事實上是否不法，為期明確起見，並使產業界有預見可能其行為效果，未來修法時，宜有更明確規定或交代。

### 第二節 本法所明文列舉之專有權利宜迅速因應社

## 會與產業需求

著作財產權之須侵害行為須係侵害著作權法所明文列舉之專有權利，但不包括法定授權因而發生之報酬請求權，詳言之，著作財產權包括重製權、改作權、公開口述權、公開播送權、公開上映權、公開演出權、公開展示權、編輯權、改作權、散布權及公開傳輸權等權利。蓋著作財產權乃國家對著作人之精神創作所特別以法律賦與之利用權與禁止權，故其權利種類以法律明文承認者為限，著作人不能任意創設。<sup>185</sup>但上述權利類型，國內向來認為是列舉規定，不能擴張，但如將不易因應日新月異之數位時代利用著作之新興權利類型，所以未來應經常討論，如達共識時，可透過擴張解釋或法律補充，或迅速修法因應社會與產業需求。

### 第三節 法院不宜以其未能證明因損害發生而拒絕

#### 請求

侵害他人著作財產權亦屬侵害他人權利之行為，而損害之發生為侵權行為責任成立之要件，蓋侵權行為之責任以彌補損害為目的，倘無損害之發生，雖有侵害行為，亦不構成侵權行為。因此「有損害始有賠償」之損害償原則於著作財產權之侵害亦有其適用，唯著作權屬無體財產權，性質特殊，其受侵害所生之損害每不易證明，甚至未能

---

<sup>185</sup> 謝銘洋.陳家駿.馮震宇.陳逸南.蔡明誠合著,著作權法解讀,第一二二頁。

證明，因此侵害著作財產權之損害賠償責任概念上雖以損害發生為必要，然衡諸著作權人「不能證明其損害」時本法第八十八條第二項第一款後段特為其得以行使權利依通常情形可得預期之利益，減除所得利益之差額為其所受損害之規定，以及第八十八條第三項所為著作權人亦得於「不易證明其實際損害額」時請求法院依侵害情節於法定限制內酌定賠償額之規定，如著作財產權人已證明侵害人之侵害行為，此時法院不宜以其未能證明損害發生即拒絕其所請。

#### **第四節 損害與侵害行為間須具相當因果關係**

著作財產權人如依民法第二一六條之規定請求計算損害賠償（本法第八十八條第二項第一款前段），其損害之發生與範圍與侵害行為間須具有相當因果關係（四十八年台上字第四八一號判例參照），如依其他方式請求，例如依差額說、總價額說或酌定損害賠償說請求，則因果關係似已為法律所擬制其存在。從產業觀點，如有產業之著作權受到侵害而為損害賠償之請求時，應注意證明其遭受損害，並與其侵害行為之間應有因果關係。

#### **第五節 行為須不法**

除法律明文規定為合法外，侵害他人著作權之行為原則上係屬不法行為，唯如經著作權人同意，則阻卻其違法性。<sup>186</sup>而經著作權人授

---

<sup>186</sup> H.Hubmann,Urheber – und Verlagsrecht, 7. Aufl., 1991, Rdnr 58.

權之行為，以及符合強制授權規定之行為，既已有權行使該著作權，宜認為根本不構成侵害行為。<sup>187</sup>另外，符合本法著作財產權限制之行為，例如符合本法四十四條以下之行為，概念上亦不構成著作財產權之侵害，蓋著作財產權僅於法律所賦予之範圍內存在。<sup>188</sup>惟宜注意者，經本研究調查顯示，有些產業廠商對於合理使用原則之不明確問題，甚為關切。

## 第六節 侵害人須具責任能力

責任能力之有無以識別能力（意思能力）之有無為準。侵害人如為成年人，其有識別能力固較無問題，如為未成年人以其有識別能力為限始與其法定代理人連帶負責，如無識別能力，則由其法定代理人負責（民法第一八七條參照）。從產業觀點，如不是法人，便是獨資或合夥之商號，此與自然人不同，無所謂識別能力問題，宜注意法人與行為人之兩罰規定，且法人應依我國法設立或外國公司經過認許，是具有權利能力，但其侵權行能力方面，可參考公司法第二十三條及民法第二十八條或第一八八條等，則可能構成侵權行為。

## 第七節 須有故意或過失

侵害著作財產權之損害賠償責任以侵害人具故意或過失為前題，所謂故意乃指行為人對於構成侵權行為之事實，明知並有意使其

---

<sup>187</sup> G. Schrcker, Urheberrecht, Komm., § 97 Rdnr. 17 f..

<sup>188</sup> ebenda.

發生；或預見其發生而其發生並不違反其本意而言。至於過失則指行為人雖非故意，但按其情節應注意，並能注意而不注意；或對於構成侵權行為之事實，雖預見其能發生而確信其不發生者而言，唯行為人如已盡善良管理人之注意義務，仍不能避免該侵害行為之發生者，即無過失可言。亦即侵權行為須負抽象輕過失責任。德國法上在過失侵害之場合，有輕過失（*leichte Fahrlässigkeit*）即成立侵權行為，且德國法院認為在專業領域裡，例如出版商、唱片商、電影製作人以及傳播事業等，負有知悉事實情況（*Sachlage*）及法律情況（*Rechtslage*）之較高注意義務，<sup>189</sup> 惟有法院則強調非定期出版之刊物，發行人（*Verleger*）有義務檢查其所出版之刊物之內容是否有侵害他人著作權；而在定期出版之刊物，因僱用獨立之編輯，故該檢查義務應由編輯負擔。<sup>190</sup> 就我國法而言，因侵權行為責任以填補損害為目的，並不具懲罰之性質且著作財產權屬著作權人之財產，他人之財產或權利應受法律之保護，故宜認為著作財產權之侵害行為人應負抽象輕過失責任，亦即行為人須負善良管理人之注意義務，尤以專業領域內，例如出版商、傳播專業等之從業人員更應課以較高之注意義務。因此，從產業觀點，因為從事音樂、出版、視聽、錄音、軟體等業者屬於專業人士，如依上述見解，則應有較高注意義務之要求。

---

<sup>189</sup> E.Ulmer, *Urheber— und Verlagsrecht*, § 131.

<sup>190</sup> *Ebenda*.

## 第九章 結論與建議

### 第一節 研究結論

#### 壹、實證分析方面

本研究除為著作權法制層面探討之外，尚進行質化及量化調查與分析。茲分別就研究成果說明如下：

A. 質化研究，以四種產業為研究對象，原來預計每產業各訪談具有代表性廠商，但有一家廠商不同意接受訪談，所以僅採訪七家，茲以七家廠商訪談結果分析如下：

##### 一、音樂產業

1. 盜版率看似已由高峰開始下降，但至於損失則仍高。
2. 營業收入淨額逐年下降目前是較穩定狀態，營業成本亦由下降至目前較穩定的狀態，然而營業淨利率於 1998 年後呈現負數的狀態，顯現出音樂產業目前呈現負成長的狀態。
3. 研究發展費用率及用人費用率自 1995 年開始升高至 2000 年達到高峰，之後開始衰退，顯示音樂產業對研究發展投入減少的情況。
4. 員工人數雖然維持穩定狀態，但每人之營業淨利先是持續下降至最嚴重的 2001 年後開始些微回升，2003 年僅有 89,000 元。

##### 二、視聽產業

1. 盜版率看似已達到高峰但無下降趨勢而維持穩定狀態，至於損失隨著盜版率升降，盜版率高的年度損失相對較高，故目前損失金額也為高峰且穩定狀態。
2. 營業收入淨額、營業成本及營業毛利均為成長後波動狀態，而營業淨利部分則持續虧損，在 2002 及 2003 年尤其虧損嚴重。
3. 營業淨利率持續呈現負數的狀態且虧損日趨嚴重，顯現出視聽產業目前呈現負成長的狀態。
4. 研究發展費用率及用人費用率自 1995 年開始升高至 2000 年達到高峰，之後開始衰退，顯示視聽產業對研究發展投入減少的情況。
5. 員工人數有成長後下降的趨勢，每人之營業淨利則是先上升之後持續下降至今為最嚴重，為-184,000 元。

### 三、軟體產業

1. 盜版率持續下降，損失金額雖然波動但是呈現兩波下降趨勢，2003 年達到 1995 年以來最低點，似乎盜版狀況有改善。
2. 營業收入淨額、營業成本、營業毛利持續上升，營業淨利則從下降到緩慢回復的狀態。
3. 營業淨利率由下降到緩慢回升，顯現出軟體產業目前呈現些微成長的狀態。

### 四、出版產業

1. 盜版產生的損失金額成長後呈現穩定狀態。
2. 營業收入淨額、營業成本、營業毛利及營業淨利趨勢均相同，由

1996 年開始上升至 2002 年達到最高點，2003 年有下滑趨勢。

3. 營業毛利率及營業淨利率均維持穩定狀態。
4. 研究發展費用率持續上升，顯示出版產業對研究發展投入增加的情況。
5. 員工人數有成長趨勢，每人之營業淨利整體而言也是成長狀態。

比較上述四種產業，音樂產業及視聽產業在產品種類上較為單純；出版產業中通常會推出多樣化的產品及服務。在產品種類最為多樣化者，係屬軟體產業，例如微軟有七大產品線，其中除了一般軟體產業的軟體研發外，還進行軟體服務業，例如 MSN 等消費者服務取向的產品，趨勢科技雖然以防毒軟體為主，但在產品的提供上也是多元化，例如有線上掃毒、主機板上的病毒防護、網站安全管理軟體等。在研發費用投入方面，均認為研發費用的投入和產品的研發對公司是重要的。

受本研究訪談的上述七家廠商均認為其公司在產業界中屬於較早推出新產品及服務的。又對於自己公司的著作權及專利權數在同產業其他競爭者中是有自信的，並重視其權利保護。在募集資金上，例如培生教育出版股份有限公司及台灣華特迪士尼股份有限公司等外商公司較為容易；滾石國際音樂股份有限公司及宏廣股份有限公司等本土廠商在募集資金上則較為困難。至於軟體產業則較為特別，包括微軟及趨勢科技對於募集資金是否容易都採取中立看法。

關於產業及公司的成長率，音樂產業對於成長率較為悲觀，滾石認為並無成長率可言；視聽產業部分，不論是台灣華特迪士尼或是宏

廣股份有限公司均認為近幾年來視聽產業並沒有什麼成長，個別廠商的公司成長率也幾乎停滯；軟體產業部分，比較特別的是，微軟因為產品線及競爭者廣泛，因此使得整體成長率並無顯著優勢，但是趨勢科技因為這兩年對產品的推出增加，公司成長率較為顯著；出版產業方面，綜合華文網及培生教育出版股份有限公司的意見，在台灣的成長空間已有限，只有在大陸市場或虛擬通路上還有發展的空間。

在新進及結束營業的廠商部分，音樂產業目前有很多結束營業的廠商，滾石國際音樂股份有限公司對此表示悲觀的看法；視聽廠商部分，產業通路的零售點減少，也有廠商結束營業，而新進的廠商很少有從創意做起且看的到成果的；軟體產業部分，雖然有很多新進的小廠商，但是真正從研發做起的很少，且新進公司營運風險大、競爭激烈，不易成功；出版產業部分，因為門檻低故進入出版業者多，但是要進入教育圖書產業則有進入障礙。

在公司面對著作權侵害所採取的因應策略及措施方面，由上述七家廠商有下列相近看法：

1. 各廠商原則上努力尋求訴訟以外的解決方式，例如尋求通知搜尋網站以關閉違法網站的方式、採取勸告或和解的方式、面對學生的侵權行為盡可能透過學校教育、對使用正版的消費者提供額外服務、對於企業客戶原則上採取道德勸說方式或採取加強公司週邊服務、提昇產品本質等解決方式。
2. 各廠商有尋求協會以代理訴訟方式進行訴訟，例如台灣華特迪士尼委託 MPA、台灣微軟股份有限公司與趨勢科技股份有限公司與 BSA 合作、培生教育出版股份有限公司參與台灣圖書協會。但委

託協會進行訴訟者原則上不採取和解方式，相反的若以公司自己名義進行糾紛解決者，較容易尋求和解的途徑。

3. 不委託協會但堅持不採取和解方式者為台灣華特迪士尼股份有限公司，其表示八大營業公司均採取不和解的政策。
4. 公司內部的管理方式，例如採取在 VCD、DVD 上裝置防盜拷措施、對公司內部員工的資產有嚴格控管、透過改善與消費者的定型化契約方式及公司內部事業機密的保護、企業道德的建立等方式去做監控、以在可控管的範圍內經營之方式經營等。
5. 七家個案訪談廠商，對於近來著作權法修正均有瞭解。
6. 對於著作權法修正是否有助於公司或整體產業打擊盜版方面，七家個案訪談廠商雖因政策、執行力不足、修法不明確等之理由略有差異，但均認為助益不顯著，此點值得政府重視。
7. 關於著作權主管機關所為之行政措施是否對於公司或產業保護著作權有幫助，七家個案訪談廠商認為雖有些微幫助，但是不顯著，其理由不外公權力之執行不力、選擇查緝特定產業的盜版、盜拷情形嚴重等。
8. 對於光碟管理條例是否有助公司或產業防止著作權侵害，七家個案訪談廠商均瞭解其存在及內容，但多認為助益不大。
9. 關於公司面臨到的著作權侵害型態，重製權侵害較多，音樂產業及視聽產業還會面臨公開播送、公開傳輸、公開上映等侵權行為。又軟體產業會面臨企業用戶逾越授權範圍而不法利用軟體的問題。
10. 關於公司遭受最嚴重的著作權侵害方式，音樂產業面臨得較嚴重

的是網路傳輸，甚至比光碟盜版還嚴重。視聽產業中，侵權方式通常是由光碟轉為數位型式的侵害，也有認為其在網路上只播放片段，因此光碟盜版侵害仍較大。至於軟體產業均認為企業用戶逾越授權範圍而不法利用軟體是主要的侵害。出版產業認為最嚴重的侵害是實體影印。關於實體侵害與網路侵害的嚴重程度，七家個案訪談廠商表示，雖然網路侵害部分難以估計，但是廠商一致表示，網路的侵害上升的比例非常高且嚴重，甚至有認為網路侵權上升的比例比實體侵權下降的比例還要多。

11. 至於網路侵權對公司營收造成的影響，有廠商表示因為難以量化因此無法估計（台灣微軟股份有限公司），有廠商表示因為數位出版本身回收就不大，因此對公司營收影響不大，有認為因為數位產品非核心商品因此影響不大，但均認為侵權的情況嚴重。
12. 關於數位時代著作權侵權型態對產業之衝擊是否大過以往非數位時代傳統型態之侵權，七家個案訪談廠商均表示肯定。認為數位時代的來臨使盜拷更為容易，網路下載的侵害比光碟盜拷更多，侵害程度卻難以量化。
13. 關於產業五年間的產品銷售情況，音樂產業，滾石公司表示公司整體為負成長。視聽產業，近幾年產品的數量有減少；盜拷越嚴重者銷售量越少。
14. 在利潤比的變化方面，音樂產業，如滾石從賺錢到虧損，並認為整體音樂產業也是相同情況。視聽產業銷售價格在下降，利潤也在下降。軟體產業如台灣微軟因為產品線廣泛、競爭者眾，因此認為利潤相較同業競爭者無顯著優勢；趨勢科技則認為近幾年來

該公司的產品種類變多，單價也變高，營業額也上升。出版產業：培生教育出版股份有限公司認為出版產業的銷售價格有上限，但是成本在增加，因此利潤在減少。華文網股份有限公司更表示，相較於實體書店，網路書店的利潤更低。軟體產業基本上還是努力推出多樣的新產品及服務，因此營業額還是上升（趨勢科技股份有限公司）。出版產業之新書的發行人數仍然很多，但是認為盜版還是嚴重，如果執法嚴格，可以增加 5% 左右的銷售額。

15. 在員工的成長趨勢方面，音樂產業只能縮減規模繼續經營，員工人數減少。視聽產業如果業績不好，業務員減少的比例較大，因為電腦可以取代人工，員工也因此減少。軟體產業員工人數增加。隨著業績的成長而快速增加。出版產業之員工人數增加。近幾年來員工人數主要成長在大陸地區，另外則是因為本土化（增加人事行政、財務部門）或是增加編輯部門因此使員工人數增加。
16. 關於營收繳稅的成長趨勢，音樂產業嚴重虧損，達到無須繳納所得稅地步。視聽產業負成長，因為業者的收入減少，利潤減少。軟體產業方面台灣微軟公司因為是分公司無法獨立揭露財務訊息。趨勢科技股份有限公司則表示，該公司產品種類多且單價變高，整體營業額上升。出版產業華文公司表示網路書店的營業額在成長中。培生教育出版公司則表示其獲利是競爭者的 1.5 至 2 倍。
17. 關於國家修正著作權法對整體產業之競爭力是否有助益，七家個案訪談廠商多數認為助益不大；即使認為有助益者，其亦認為助益不明顯、需要長期觀察或是還需要在執行上努力；其中明白表示悲觀看法者為台灣微軟公司，認為執法困難度高，用扶植產業

的方式可能可以發揮較大的作用。

- 18.對著作權法修正的建議，例如合理使用原則應更明確、將網路行為加以規範、採取 notice and take down、期待有公正的單位替廠商行使權利、設置出版業的產業共通組織及版權清算中心。
- 19.對於著作權主管機關的建議，例如加強教育宣導、政府單位應有的配套和策略、恢復著作權登記制度，期待有公正的單位代替廠商行使權利、獎勵數位出版、設置出版產業的共通組織、版權清算中心。

B.在**量化調查研究**方面，產業廠商名單共計 1105 家廠商，跨領域廠商共計 20 家，就此 20 家廠商，每家僅發放一份問卷，因此本計畫實際發放問卷數量共計 1085 家廠商。本計劃所回收問卷中，出版廠商與軟體廠商已達可供開始進行研究分析之份數（出版廠商 31 份，軟體廠商 36 份），但就音樂及錄音廠商與視聽廠商兩種產業之回收數則是不足（音樂及錄音廠商 5 份，視聽廠商 13 份），因此自 10 月 18 日起，開始以每日撥打電話聯絡廠商之方式，向廠商追蹤問卷之回收，並主要以音樂及錄音廠商與視聽廠商兩類廠商為主要追蹤對象。在追蹤過程中，因有許多廠商表示並未收到問卷，因此補寄 76 份，並陸續開始回收到補寄之問卷回函。而追蹤過程中，追蹤人員對於每家廠商均有表明研究單位與委託單位，以及簡單介紹計畫內容與研究目標，並表明問卷作答採匿名方式，然仍有部份廠商拒絕接受問卷調查表示無法配合，或是對於此議題採較不關心之態度。

本計畫最後總回收問卷數量共計 135 份，有效問卷共計 118 份，

音樂及錄音產業共計 24 份，視聽產業共計 19 份，出版產業共計 35 份，軟體產業共計 40 份。

將回收問卷分析後，發現有下列之結果：

### 一、音樂與錄音產業

1. 音樂與錄音產業以重製權受侵害的情形最為嚴重，佔 81.25%。
2. 音樂與錄音產業以 P2P 下載是最嚴重的侵害方式，佔 31.25%。
3. 音樂與錄音產業選擇訴訟作為面對侵害採取的行動居多，佔 62.50%。

### 二、視聽產業

1. 視聽產業以重製權受侵害的情形最為嚴重，佔 70.59%。
2. 視聽產業以光碟盜版是最嚴重的侵害方式，佔 29.41%。
3. 視聽產業選擇調解與和解作為面對侵害採取的行動居多，各佔 35.29%。

### 三、軟體產業

1. 軟體產業以重製權受侵害的情形最為嚴重，佔 41.03%。但也有 28.21%的廠商認為沒有受到侵害。
2. 軟體產業以光碟盜版是最嚴重的侵害方式，佔 30.77%。但也有 35.90%的廠商不願作答。
3. 軟體產業的受訪 39 家公司當中，選擇訴訟作為面對侵害採取的行動居多，佔 38.46%。但也有 35.90%不採取行動。

#### 四、出版產業

1. 出版產業以重製權受侵害的情形最為嚴重，佔 76.47%。
2. 出版產業以影印是最嚴重的侵害方式，佔 41.18%。
3. 出版產業選擇調解作為面對侵害採取的行動居多，佔 44.12%。

四種產業間之比較分析如下：

- 一、依著作權法向法院請求救濟時，是否能夠保護其著作權：只有視聽產業同意「依著作權法向法院請求救濟時，能夠保護我們公司的著作權」，其他產業可以說對此問題持中立或是偏負向。
- 二、採取的保護著作權措施，對於防止著作權侵害是否有助益：對此問題廠商偏向正向的結果，但視聽產業明顯認為「公司所採取的保護著作權措施，對於防止著作權侵害有助益」，其餘產業則是處於中性的結果。
- 三、採取的保護著作權措施，對於增加營業收入是否有助益：整體而言廠商並不認為「本身所採取的保護著作權措施，對於增加營業收入有助益」；但由產業間的差異性可以看出視聽產業與其他三個產業明顯有差異，視聽產業的廠商較同意所採取的著作權措施是有利於營收的增加。
- 四、採取的保護著作權措施，對於增加利潤是否有助益：整體而言廠商並不認為「本身所採取的保護著作權措施，有助於增加營業利潤」；相同地，由產業間的差異性可以看出視聽產業與其他三個

產業明顯有差異，視聽產業的廠商較同意所採取的著作權措施是  
有利於利潤的增加。

五、是否了解近年來著作權法律修正的情形：調查顯示所有的廠商都  
非常的關注且了解近年來著作權法律修正的情形，在產業間也無  
法分出不同之處，但若就平均分數而言，軟體產業反而是較差一  
點，只是再統計上並沒有顯著性的差異。

六、近年來有關著作權法律修正，對其防止著作權侵害是否有幫助：  
調查顯示廠商不太認為近年來有關著作權法律修正，對廠商防止  
著作權侵害有幫助，在產業間沒有明顯差異。

七、近年來有關著作權法律修正，對產業防止著作權侵害是否有幫  
助：調查顯示廠商不太認為近年來有關著作權法律修正，對廠商  
所處的產業防止著作權侵害有幫助，在產業間沒有明顯的差異。

八、近年來有關主管機關的行政措施，如設置「保護智慧財產權警察  
大隊」，對產業防止著作權侵權是否有幫助：整體而言，顯示廠  
商對於近年來有關行政措施，如設置「保護智慧財產權警察大  
隊」，對產業防止著作權侵權的有幫助程度持中性的看法，產業  
間則是有顯著的差異，視聽產業及軟體產業對此問題持較正向的  
反應。

九、近年來有關主管機關的行政措施，如著作權法說明會、政令教  
育，對產業防止著作權侵權是否有幫助：整體而言，顯示廠商對  
於近年來有關主管機關的行政措施，如著作權法說明會、政令教  
育宣導，對產業防止著作權侵權有幫助的程度是中間偏負，但產  
業間則是有顯著的差異，視聽產業及軟體產業對此問題持較正向

的反應。

十、近年來有關主管機關的行政措施，如檢警調建立「聯合查緝專案小組」，對產業防止著作權侵權是否有幫助：整體而言，顯然廠商對於近年來有關主管機關的行政措施，如檢警調建立「聯合查緝專案小組」，對產業防止著作權侵權有幫助的程度是持正向看法，且產業間則是有顯著的差異，視聽產業及軟體產業對此問題持較正向的反應。

十一、數位著作權保護措施（例如：CPRM）的採用，是否有助於避免整體產業著作權受侵害：整體而言，顯示廠商對於近年來有關主管機關數位著作權保護措施（例如：CPRM）的採用，有助於避免整體產業著作權受侵害是持正向看法，但產業間則沒有顯著的差異。

十二、近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是否有助於提昇我們公司的競爭優勢：整體而言，顯示廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提昇廠商的競爭優勢」，但產業間對此問題是有顯著差異，視聽產業的廠商顯然很認同「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提昇廠商的競爭優勢」。

十三、近年來主管機關有關著作權法的修法、行政措施是否有助於增加我們公司的營收：整體而言，顯然廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權法的修法、行政措施是有助於增加廠商的營收」，但產業間對此問題是有非常顯著差異，視聽產業的廠商顯然非常認同「近年來主管機關有關著作權法的修法、行政措施是

有助於增加廠商的營收」。

十四、 近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是否有助於增加我們公司的利潤：整體而言，顯示廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加廠商的利潤」，但產業間對此問題是有非常顯著差異，視聽產業的廠商顯然較認同「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加廠商的利潤」。

十五、 近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是否有助於提升產業的競爭力：整體而言，顯示廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提升產業的競爭力」，但產業間對此問題是有非常顯著差異，視聽產業的廠商顯然較認同「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於提升產業的競爭力」。

十六、 近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是否有助於增加產業的就業機會：整體而言，顯示廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加產業的就業機會」，但產業間對此問題是有非常顯著差異，視聽產業的廠商顯然較認同「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於增加產業的就業機會」。

十七、 近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是否有助於降低產業的失業率：整體而言，顯示廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於降低產業的失業率」，對此問題四個產業看法一致。

十八、 近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是否有助於產業的成長：整體而言，顯示廠商並不認為「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於產業的成長」，對此問題四個產業看法一致。

十九、 近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是否有助於政府的稅收：整體而言，顯示廠商對「近年來主管機關有關著作權的修法、行政措施是有助於政府的稅收」持中立看法，對此問題四個產業看法一致。

二十、 數位時代產業所受到的著作權侵權是否比以往更嚴重：整體而言，廠商普遍認為數時代產業所受到的著作權侵權比以往更嚴重，尤其是視聽產業認為被侵害是非常嚴重的。

二十一、 廠商採取著作權管理有效性認知方面：調查顯示廠商認知其所採用的著作權相關的管理有效性是普遍不足的，但在產業間有很大的差異，視聽產業的廠商普遍認為他們所採取的措施是較有效益的。

## 貳、著作權侵權法制方面

一、本報告比較美英著作權侵害認定之實務與學理見解，探討接近及實質近等認定要件，並採模仿(copying)及抄襲(illicit copying, improper appropriation)二階段模式來進行探討，因為原被告著作縱達實質近似程度，如被告乃獨立創作而湊巧雷同，其縱曾接近原告著作惟未加以模仿，其著作仍可受著作權保護，必其接近原告著作且兩著作間之近

似足以合理推論被告因此而掌握該機會進行模仿，且模仿達實質近似程度，方足以認其構成著作權侵害（抄襲）。我國實務界及學者大體上亦採上述之接近與實質近似模式來認定被告有否抄襲。而實質近似與否，僅與受保護之表達形式有關，亦即原被告著作僅於受保護之成分上近似才有可能構成實質近似，惟原告著作中那些成分為該著作受保護之成分？兩著作間實質近似與否究應如何判斷？此問題之解決實與系爭著作種類及性質有關。有些著作類別訴諸人類之聽覺或訴諸人類之視覺，有些著作類別以功能取勝，有些著作類別以內容令人賞心悅目而受寵，其性質本有不同，再加上其所用之媒介不同，所得使用之語彙（Vocabulary）多寡亦有所差異，故何為該著作所受保護之成分，何種程度之近似構成實質近似，每因著作種類與性質而異，因此本報告分別針對語文、音樂、錄音、視聽及電腦程式著作探討其侵害認定之要件及個別差異所在。

二、美國聯邦著作權法第一〇七條規定目的係在於批評、評論、新聞報導、教學、學術或研究之目的而合理使用他人享有著作權之著作，不構成著作權之侵害。在某一特定案件中決定該使用是否構成合理使用，應該考量之因素包括該使用對被使用著作之潛在市場或價值之影響。美國法有關衡量判準及見解可供我國法第六十五條第二項之解釋參考。

三、表達形式與構想應予區別之基本原則，在我國八十七年的著作權法修正前已為我國實務所接受。惟我國著作權法第十條之一規定，「依

本法取得之著作權，其保護僅及於該著作之表達，而不及於其所表達之思想、程序、製造、系統、操作方法、概念、原理、發現。」僅是為配合 TRIPs 第九條第二項之規定而增列之宣示性說明而已，並非創設新的法律概念。

四、在侵權責任之主觀要件方面：我國因侵權行為責任以填補損害為目的，並不具懲罰之性質且著作財產權屬著作權人之財產，他人之財產或權利應受法律之保護，故宜認為著作財產權之侵害行為人應負抽象輕過失責任，亦即行為人須負善良管理人之注意義務，尤以專業領域內，例如出版商、傳播專業等之從業人員更應課以較高之注意義務。

## 第二節 研究建議

有些廠商不是因為對著作權不甚瞭解，則可能是對政府誤解，而拒絕受訪，或是因不甚熱心表達看法而不願回答與寄回問卷。不論原因為何，若干業者失去一次提供表達意見機會，不無可惜。又此對著作權相關產業調查之冷漠現象，頗值得國人關切，並思考改進之道。

著作權侵害（如盜版等）負面現象，是現代影印或重製技術進步後難免發生之偏差行為，事實上不容否認其似乎難以完全根絕此等侵害行為。因此為有效防止此類行為，實難以完全仰賴著作權法，尚須透過其他管道，例如政府或教育機構採取教育措施，努力宣導尊重他人著作權。在產業界方面，透過此次收集產業資訊及著作權法對代表意義之產業之衝擊程度及影響層面進行調查及研究後，是一個好的開

始，期盼政府能定期檢討數位時代之著作權侵權對我國產業可能產生衝擊，並提出法制及產業之建議，找尋著作權人、技術廠商與消費者等之衝突原因，以及探究可能達成之「三贏」或「多贏」之立法政策與原則。我國著作權法之立法政策通常會因應社會需要及外國立法例與國際發展趨勢等，而為修法或為法律之解釋，但採取相關政策或措施時，宜特別考量，政府、產業界與消費者間如何建立溝通管道與互信基礎，政府能積極關心產業界之發展與傾聽民意，產業界也宜有更正面的態度與政府合作，並適時提供建言，而非採取冷漠或沈默的態度對待。至於消費者應更加強尊重著作權之觀念，設身處地想想著作人或著作權人之心血及資金投入、辛苦與困境，以同理心善待他人之創作成果。最後，期待著作權法不但能保護著作人或著作權人之個人權益，同時也能促進國家文化與產業發展，換言之，將之成為數位技術進步之促進者或協助者，政府應時時注意避免著作權人與利用人間之衝突，及減少因侵權對產業可能造成之衝擊。

有些業者對於著作權制度建議，亦值得主管機關或國人之留意者，例如合理使用原則應更明確、將網路行為加以規範、採取 notice and take down、恢復著作權登記制度、獎勵數位出版、設置出版產業的共通組織、版權清算中心等。當然有些對產業有正面意義之措施，政府或相關產業團體宜及早因應與施行。惟如有關著作登記制度之恢復，固有助於著作權歸屬之明確，但此涉及著作權取得制度及創作保護原則之變革，故此宜深入研究下列若干問題，例如應由誰掌理登記事務，是由主管機關，或主管機關委託之團體，或民間團體掌理等；又如登記之性質為何，是生效要件、對抗要件或證據推定效力等；他

如登記事項是否包括著作權取得登記，還是對著作權之授權、讓與、設質、繼承或匿名創作之姓名而延長保護期間等登記。此等問題均值得再深思，特別宜從比較法觀點，探討其目的、規範體系、功能及比較各國立法例優缺點等議題，但也宜留意避免重回過去著作註冊或登記始發生取得著作權效力之老路，因而產生「走回頭路」之疑義。

本研究定義出可能影響廠商成長、增加營收、增加競爭力、增加利潤、有效防止著作權被侵害等，進而促進產業成長、競爭力、就業機會、減少失業率、增加政府稅收的相關廠商行為等問題，進行比較分析，雖獲得初步大致政府修法政策及行政措施對產業發生一定影響或有顯著關係存在，但未來仍然值得找尋更多議題及業者與民眾關心事務進行更深廣之研究。

## 附錄：問卷與訪談資料整理

### 附錄一：質性訪談問卷

#### 壹、音樂及錄音產業

##### 一、公司基本資料

1. 請問貴公司成立多久？
2. 請問貴公司銷售之產品為？
3. 請問貴公司之主要營業項目為？
4. 請問貴公司之員工人數為？業務員之比例為？
5. 請問貴公司之資本額為？
6. 請問貴公司之研發部門人數為？每年之研發費用約為多少？
7. 請問貴公司在產業界裡是否經常領先推出新專輯（產品）？
8. 請問貴公司所擁有之著作權數為？
9. 請問貴公司是否有其他財團支持？或是為獨立工作室？
10. 請問貴公司過去幾年募集資金是否容易？
11. 請問就貴公司所知，整體產業成長率為多少%？又請問貴公司本身之成長率為多少%？
12. 請問就貴公司所知，在此產業裡，有哪些新增廠商以及已結束營業廠商？

目的：了解受訪公司基本資料，藉由上列題目了解受訪者之創新性高低、所擁有資源多寡、以及產業成長性之高低

## 二、機制與公司之因應措施

1. 請問貴公司面對著作權侵害，主要所採取的因應策略及措施有哪些？（例如採取行政、司法等法律途徑，或是發展科技保護措施等）採取這樣的因應措施原因為何？
2. 過去是否有打官司經驗或曾向主管機關請求調解、法庭外和解或法庭內和解？為什麼會尋求和解之道？
3. 請問貴公司所採取的保護著作權措施，實際上對於防止著作權侵害或是增加收入來源是否有助益？
4. 請問貴公司人員了解近來著作權法修正情形嗎？
5. 請問貴公司覺得近來幾年的著作權法修正，對於貴公司打擊盜版是否有幫助？又貴公司認為對於整體唱片產業打擊盜版是否有幫助？
6. 請問貴公司覺得目前著作權主管機關所作之政令宣導、教育宣導，以及設置「保護智慧財產權警察大隊」（2003年成立）或是與檢、警、調相關機關建立「聯合專案查緝小組」統一執行查緝仿冒事權以打擊盜版等，是否對於貴公司保護著作權實際上有幫助？又貴公司認為對於整體產業打擊盜版是否有幫助？
7. 請問貴公司是否知道光碟管理條例之存在及其內容？又貴公司覺得此條例是否對於貴公司保護著作權、防止著作權侵害是否有幫助？

目的：藉由上列題目，了解受訪者面對著作權侵害時通常採取之因應措施與機制，以及其是否知道目前政府所採取之保護著作權機制，而政府之機制就受訪者主觀上感覺是否對於保護著作權有所助益

### 三、著作權侵害情形與侵害方式

1. 請問貴公司所遭遇到的著作權侵害情形有哪些？（含有形之重製以及無形之公開再現）
2. 請問貴公司覺得目前對貴公司著作權侵害時，遭受到最為嚴重的侵害方式是哪一種？（實體侵害，例如盜版光碟？還是網路侵害？包括網路傳輸及以網路作為行銷管道）
3. 上述實體侵害與網路侵害之比例估約各佔多少？
4. 貴公司覺得數位時代著作權侵權型態對貴產業的衝擊大於以往非數位時代傳統型態之侵權嗎？
5. 貴公司是否因應數位時代改變行銷模式？

目的：藉由上列題目，了解受訪者所遭遇之著作權侵害情形與侵害方式

### 四、著作權侵害對於產業及廠商之影響

1. 請問貴公司在2001年至2005年此五年間之唱片銷售量情形如何？又就貴公司所知，貴產業五年間之唱片銷售量如何？又貴公司認為貴公司本來的銷售量應該是多少？

2. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年此五年間的銷售價格變化情況？利潤比為何？又就貴公司所知，貴產業五年間之銷售價格與利潤比變化情況如何？而貴公司是如何決定價格？有無考量到著作權因素？如有考量，考量的著作權因素有哪些？
3. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，公司人員是否有增加或縮減？其增減數為多少？如有縮減，其原因為何？又就貴公司所知，貴產業五年間之產業人員增減趨勢如何？
4. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，就營收部分（營收包含營業淨收入、授權權利金等），是呈正成長或負成長？又就貴公司所知，貴產業於營收部分，是呈正成長或負成長？
5. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，就繳稅部分（營收包含營業淨收入、授權權利金等），是呈正成長或負成長？又就貴公司所知，貴產業於繳稅部分，是呈正成長或負成長？
6. 請問在 2001 年至 2005 年間，貴公司之唱片市占率為何？又貴公司認為國家修正著作權法，是否對於整體產業之競爭力有所助益？

目的：藉由上列題目，了解著作權侵害對於受訪者本身（個別廠商）以及就受訪者角度觀察整體產業之銷售量、價格變化，以及對於失業率、政府稅收與國家競爭力是否有影響

## 五、建議

1. 對於未來著作權法修正有何建議？

## 2. 對於著作權主管機關有何建議？

目的：詢問受訪者對於著作權法之修正建議，以及對於主管機關之建議

## 貳、視聽產業

### 一、公司基本資料

1. 請問貴公司成立多久？
2. 請問貴公司銷售之產品為？
3. 請問貴公司之主要營業項目為？
4. 請問貴公司之員工人數為？業務員之比例為？
5. 請問貴公司之資本額為？
6. 請問貴公司之研發部門人數為？每年之研發費用約為多少？
7. 請問貴公司在產業界裡是否經常領先推出新產品？
8. 請問貴公司所擁有之著作權數為？
9. 請問貴公司是否有其他財團支持？或是為獨立工作室？
10. 請問貴公司過去幾年募集資金是否容易？
11. 請問就貴公司所知，整體產業成長率為多少%？又請問貴公司本身之成長率為多少%？
12. 請問就貴公司所知，在此產業裡，有哪些新增廠商以及已結束營業廠商？

目的：了解受訪公司基本資料，藉由上列題目了解受訪者之創新性高低、所擁有資源多寡、以及產業成長性之高低

## 二、機制與公司之因應措施

1. 請問貴公司面對著作權侵害，主要所採取的因應策略及措施有哪些？（例如採取行政、司法等法律途徑，或是發展科技保護措施等）採取這樣的因應措施原因為何？
2. 過去是否有打官司經驗或曾向主管機關請求調解、法庭外和解或法庭內和解？為什麼會尋求和解之道？
3. 請問貴公司所採取的保護著作權措施，實際上對於防止著作權侵害或是增加收入來源是否有助益？
4. 請問貴公司人員了解近來著作權法修正情形嗎？
5. 請問貴公司覺得近來幾年的著作權法修正，對於貴公司打擊盜版是否有幫助？又貴公司認為對於整體視聽產業打擊盜版是否有幫助？
6. 請問貴公司覺得目前著作權主管機關所作之政令宣導、教育宣導，以及設置「保護智慧財產權警察大隊」（2003年成立）或是與檢、警、調相關機關建立「聯合專案查緝小組」統一執行查緝仿冒事權以打擊盜版等，是否對於貴公司保護著作權實際上有幫助？又貴公司認為對於整體產業打擊盜版是否有幫助？
7. 請問貴公司是否知道光碟管理條例之存在及其內容？又貴公司覺得此條例是否對於貴公司保護著作權、防止著作權侵害是

否有幫助？

目的：藉由上列題目，了解受訪者面對著作權侵害時通常採取之因應措施與機制，以及其是否知道目前政府所採取之保護著作權機制，而政府之機制就受訪者主觀上感覺是否對於保護著作權有所助益

### 三、著作權侵害情形與侵害方式

1. 請問貴公司所遭遇到的著作權侵害情形有哪些？（含有形之重製以及無形之公開再現）
2. 請問貴公司覺得目前對貴公司著作權侵害時，遭受到最為嚴重的侵害方式是哪一種？（實體侵害，例如盜版光碟？還是網路侵害？包括網路傳輸及以網路作為行銷管道）
3. 上述實體侵害與網路侵害之比例估約各佔多少？
4. 貴公司覺得數位時代著作權侵權型態對貴產業的衝擊大於以往非數位時代傳統型態之侵權嗎？
5. 貴公司是否因應數位時代改變行銷模式？

目的：藉由上列題目，了解受訪者所遭遇之著作權侵害情形與侵害方式

### 四、著作權侵害對於產業及廠商之影響

1. 請問貴公司在2001年至2005年此五年間之製片量或代理電影數量(每年有幾部電影)為？

2. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年此五年間之產品銷售量情形如何？又就貴公司所知，貴產業五年間之產品銷售量如何？又貴公司認為貴公司本來的銷售量應該是多少？
3. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年此五年間的銷售價格變化情況？利潤比為何？又就貴公司所知，貴產業五年間之銷售價格與利潤比變化情況如何？而貴公司是如何決定價格？有無考量到著作權因素？如有考量，考量的著作權因素有哪些？
4. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，公司人員是否有增加或縮減？其增減數為多少？如有縮減，其原因為何？又就貴公司所知，貴產業五年間之產業人員增減趨勢如何？
5. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，就營收部分（營收包含營業淨收入、授權權利金等），是呈正成長或負成長？又就貴公司所知，貴產業於營收部分，是呈正成長或負成長？
6. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，就繳稅部分（營收包含營業淨收入、授權權利金等），是呈正成長或負成長？又就貴公司所知，貴產業於繳稅部分，是呈正成長或負成長？
7. 請問在 2001 年至 2005 年間，貴公司之產品市占率為何？又貴公司認為國家修正著作權法，是否對於整體產業之競爭力有所助益？

目的：藉由上列題目，了解著作權侵害對於受訪者本身（個別廠商）以及就受訪者角度觀察整體產業之銷售量、價格變化，以及對於失業率、政府稅收與國家競爭力是否有影響

## 五、建議

1. 對於未來著作權法修正有何建議？
2. 對於著作權主管機關有何建議？

目的：詢問受訪者對於著作權法之修正建議，以及對於主管機關之建議

## 參、軟體產業

### 一、公司基本資料

1. 請問貴公司成立多久？
2. 請問貴公司銷售之產品為？
3. 請問貴公司之主要營業項目為？
4. 請問貴公司之員工人數為？業務員之比例為？
5. 請問貴公司之資本額為？
6. 請問貴公司之研發部門人數為？每年之研發費用約為多少？
7. 請問貴公司在產業界裡是否經常領先推出新軟體（產品）？
8. 請問貴公司所擁有之著作權數為？
9. 請問貴公司是否有其他財團支持？或是為獨立工作室？
10. 請問貴公司過去幾年募集資金是否容易？
11. 請問就貴公司所知，整體產業成長率為多少%？又請問貴公司本身之成長率為多少%？

12. 請問就貴公司所知，在此產業裡，有哪些新增廠商以及已結束營業廠商？

目的：了解受訪公司基本資料，藉由上列題目了解受訪者之創新性高低、所擁有資源多寡、以及產業成長性之高低

## 二、機制與公司之因應措施

1. 請問貴公司面對著作權侵害，主要所採取的因應策略及措施有哪些？（例如採取行政、司法等法律途徑，或是發展科技保護措施等）採取這樣的因應措施原因為何？
2. 過去是否有打官司經驗或曾向主管機關請求調解、法庭外和解或法庭內和解？為什麼會尋求和解之道？
3. 請問貴公司所採取的保護著作權措施，實際上對於防止著作權侵害或是增加收入來源是否有助益？
4. 請問貴公司人員了解近來著作權法修正情形嗎？
5. 請問貴公司覺得近來幾年的著作權法修正，對於貴公司打擊盜版是否有幫助？又貴公司認為對於整體軟體產業打擊盜版是否有幫助？
6. 請問貴公司覺得目前著作權主管機關所作之政令宣導、教育宣導，以及設置「保護智慧財產權警察大隊」（2003年成立）或是與檢、警、調相關機關建立「聯合專案查緝小組」統一執行查緝仿冒事權以打擊盜版等，是否對於貴公司保護著作權實際上有幫助？又貴公司認為對於整體產業打擊盜版是否有幫

助？

7. 請問貴公司是否知道光碟管理條例之存在及其內容？又貴公司覺得此條例是否對於貴公司保護著作權、防止著作權侵害是否有幫助？

目的：藉由上列題目，了解受訪者面對著作權侵害時通常採取之因應措施與機制，以及其是否知道目前政府所採取之保護著作權機制，而政府之機制就受訪者主觀上感覺是否對於保護著作權有所助益

### 三、著作權侵害情形與侵害方式

1. 請問貴公司所遭遇到的著作權侵害情形有哪些？（含有形之重製以及無形之公開再現）
2. 請問貴公司覺得目前對貴公司著作權侵害時，遭受到最為嚴重的侵害方式是哪一種？（實體侵害，例如盜版光碟？還是網路侵害？包括網路傳輸及以網路作為行銷管道）
3. 上述實體侵害與網路侵害之比例估約各佔多少？
4. 貴公司覺得數位時代著作權侵權型態對貴產業的衝擊大於以往非數位時代傳統型態之侵權嗎？
5. 貴公司是否因應數位時代改變行銷模式？

目的：藉由上列題目，了解受訪者所遭遇之著作權侵害情形與侵害方式

#### 四、著作權侵害對於產業及廠商之影響

1. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年此五年間之軟體銷售量情形如何？又就貴公司所知，貴產業五年間之軟體銷售量如何？又貴公司認為貴公司本來的銷售量應該是多少？
2. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年此五年間的銷售價格變化情況？利潤比為何？又就貴公司所知，貴產業五年間之銷售價格與利潤比變化情況如何？而貴公司是如何決定價格？有無考量到著作權因素？如有考量，考量的著作權因素有哪些？
3. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，公司人員是否有增加或縮減？其增減數為多少？如有縮減，其原因為何？又就貴公司所知，貴產業五年間之產業人員增減趨勢如何？
4. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，就營收部分（營收包含營業淨收入、授權權利金等），是呈正成長或負成長？又就貴公司所知，貴產業於營收部分，是呈正成長或負成長？
5. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，就繳稅部分（營收包含營業淨收入、授權權利金等），是呈正成長或負成長？又就貴公司所知，貴產業於繳稅部分，是呈正成長或負成長？
6. 請問在 2001 年至 2005 年間，貴公司之軟體市占率為何？又貴公司認為國家修正著作權法，是否對於整體產業之競爭力有所助益？

目的：藉由上列題目，了解著作權侵害對於受訪者本身（個別廠商）

以及就受訪者角度觀察整體產業之銷售量、價格變化，以及對於失業率、政府稅收與國家競爭力是否有影響

## 五、建議

1. 對於未來著作權法修正有何建議？
2. 對於著作權主管機關有何建議？

目的：詢問受訪者對於著作權法之修正建議，以及對於主管機關之建議

## 肆、出版產業

### 一、公司基本資料

1. 請問貴公司成立多久？
2. 請問貴公司銷售之產品為？
3. 請問貴公司之主要營業項目為？
4. 請問貴公司之員工人數為？業務員之比例為？
5. 請問貴公司之資本額為？
6. 請問貴公司之研發部門人數為？每年之研發費用約為多少？
7. 請問貴公司在產業界裡是否經常領先推出新書（產品）？
8. 請問貴公司所擁有之著作權數為？
9. 請問貴公司是否有其他財團支持？或是為獨立工作室？
10. 請問貴公司過去幾年募集資金是否容易？

11. 請問就貴公司所知，整體產業成長率為多少%？又請問貴公司本身之成長率為多少%？
12. 請問就貴公司所知，在此產業裡，有哪些新增廠商以及已結束營業廠商？

目的：了解受訪公司基本資料，藉由上列題目了解受訪者之創新性高低、所擁有資源多寡、以及產業成長性之高低

## 二、機制與公司之因應措施

1. 請問貴公司面對著作權侵害，主要所採取的因應策略及措施有哪些？（例如採取行政、司法等法律途徑，或是發展科技保護措施等）採取這樣的因應措施原因為何？
2. 過去是否有打官司經驗或曾向主管機關請求調解、法庭外和解或法庭內和解？為什麼會尋求和解之道？
3. 請問貴公司所採取的保護著作權措施，實際上對於防止著作權侵害或是增加收入來源是否有助益？
4. 請問貴公司人員了解近來著作權法修正情形嗎？
5. 請問貴公司覺得近來幾年的著作權法修正，對於貴公司打擊盜版是否有幫助？又貴公司認為對於整體出版產業打擊盜版是否有幫助？
6. 請問貴公司覺得目前著作權主管機關所作之政令宣導、教育宣導，以及設置「保護智慧財產權警察大隊」（2003年成立）或是與檢、警、調相關機關建立「聯合專案查緝小組」統一執行

查緝仿冒事權以打擊盜版等，是否對於貴公司保護著作權實際上有幫助？又貴公司認為對於整體產業打擊盜版是否有幫助？

7. 請問貴公司是否知道光碟管理條例之存在及其內容？又貴公司覺得此條例是否對於貴公司保護著作權、防止著作權侵害是否有幫助？

目的：藉由上列題目，了解受訪者面對著作權侵害時通常採取之因應措施與機制，以及其是否知道目前政府所採取之保護著作權機制，而政府之機制就受訪者主觀上感覺是否對於保護著作權有所助益

### 三、著作權侵害情形與侵害方式

1. 請問貴公司所遭遇到的著作權侵害情形有哪些？（含有形之重製以及無形之公開再現）
2. 請問貴公司覺得目前對貴公司著作權侵害時，遭受到最為嚴重的侵害方式是哪一種？（實體侵害，例如盜版光碟？還是網路侵害？包括網路傳輸及以網路作為行銷管道）
3. 上述實體侵害與網路侵害之比例估約各佔多少？
4. 貴公司覺得數位時代著作權侵權型態對貴產業的衝擊大於以往非數位時代傳統型態之侵權嗎？
5. 貴公司是否因應數位時代改變行銷模式？

目的：藉由上列題目，了解受訪者所遭遇之著作權侵害情形與侵害方

式

#### 四、著作權侵害對於產業及廠商之影響

1. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年此五年間之紙本著作發行量與數位形式著作發行量為何？
2. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年此五年間之紙本著作銷售量與數位形式著作銷售量情形如何？又就貴公司所知，貴產業五年間紙本著作與數位形式著作之銷售量如何？又貴公司認為貴公司本來的銷售量應該是多少？
3. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年此五年間的紙本與數位形式著作之銷售價格變化情況？利潤比為何？又就貴公司所知，貴產業五年間就紙本與數位形式著作之銷售價格與利潤比變化情況如何？而貴公司是如何決定價格？有無考量到著作權因素？如有考量，考量的著作權因素有哪些？
4. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，公司人員是否有增加或縮減？其增減數為多少？如有縮減，其原因為何？又就貴公司所知，貴產業五年間之產業人員增減趨勢如何？
5. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，就營收部分（營收包含營業淨收入、授權權利金等），是呈正成長或負成長？又就貴公司所知，貴產業於營收部分，是呈正成長或負成長？
6. 請問貴公司在 2001 年至 2005 年間，就繳稅部分（營收包含營業淨收入、授權權利金等），是呈正成長或負成長？又就貴公司所知，貴產業於繳稅部分，是呈正成長或負成長？

7. 請問在 2001 年至 2005 年間，貴公司之市占率為何？又貴公司認為國家修正著作權法，是否對於整體產業之競爭力有所助益？

目的：藉由上列題目，了解著作權侵害對於受訪者本身（個別廠商）以及就受訪者角度觀察整體產業之銷售量、價格變化，以及對於失業率、政府稅收與國家競爭力是否有影響

## 五、建議

1. 對於未來著作權法修正有何建議？
2. 對於著作權主管機關有何建議？

目的：詢問受訪者對於著作權法之修正建議，以及對於主管機關之建議

## 附錄二：量化問卷

### 數位時代之著作權侵權對產業衝擊之研究

您好，我們是國立台灣大學法律學院科際整合法律學研究所，接受經濟部智慧財產局之委託，設計本份問卷，以研究著作權侵權對於相關產業之衝擊，並評估著作權保護與產業發展之正負面效應關聯性。謝謝您的撥空填寫，將使我們的研究能更臻完備，您的回答將僅供本研究分析使用，貴公司的資料與成果我們絕不會外洩。

#### 第一部分 公司基本資料

請回答或勾選適當的選項

- 1.我們公司成立於民國\_\_\_\_\_年
- 2.我們公司現有員工人數（單選）：  
a. 1-20 人 b. 21-50 人 c. 51-100 人 d. 101-150 人 e. 151-199 人  
f. 200 人以上
- 3.我們公司現有實收資本額（單選）：  
a. 500 萬以下 b. 500-1000 萬 c. 1000-2000 萬 d. 2000 萬-5000 萬  
e. 5000 萬-1 億 f. 1 億-2 億 g. 2 億-5 億 h. 5 億以上
- 4 我們公司在 2000 年-2005 年間是否有國外先進廠商投資（單選）：  
a. 有 b. 無
- 5 我們公司在 2000 年-2005 年間是否有與國外先進廠商進行營運合作（複選）：  
a. 策略聯盟 b. 授權 c. 共同研發 d. 行銷合作 e. 其他 \_\_\_\_\_
- 6.我們公司在 2000 年-2005 年間研究開發費用占營業收入的比例約在（單選）：  
a. 1%以下 b. 1-3% c. 3-5% d. 5-8% e. 8%以上
- 7.依公司 2000-2005 年營收比例，我們公司較適合屬於以下哪一個產業（單選）：  
a. 音樂及錄音產業 b. 視聽產業 c. 軟體產業 d. 出版產業

#### 第二部分 產業競爭狀況

請依所勾選的產業，就 2000-2005 年的產業情境，回答該產業的競爭狀況，勾選最右邊表示同意程度最高，反之是最低

不同意  $\longleftrightarrow$  同意

- |    |                         |     |     |     |     |     |
|----|-------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1  | 廠商必須要時常變動才能夠趕得上市場上的競爭者  | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| 2  | 產品或服務被更新取代的速度很快         | ■   | ■   | ■   | ■   | ■   |
| 3  | 很容易可以預測競爭者的競爭行為         | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| 4  | 產品或服務的需求很不容易預測          | ■   | ■   | ■   | ■   | ■   |
| 5  | 產品或服務所需的技術變動很快          | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| 6  | 產業的法令規定變動大              | ■   | ■   | ■   | ■   | ■   |
| 7  | 有許多新競爭廠商進入此產業           | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| 8  | 該產業上的營運風險很大，一步錯可能危及生存   | ■   | ■   | ■   | ■   | ■   |
| 9  | 產業充滿投資與市場機會             | ___ | ___ | ___ | ___ | ___ |
| 10 | 產業有主導性廠商，只要跟隨其腳步即會有獲益機會 | ■   | ■   | ■   | ■   | ■   |

11. 產業銷售的產品或服務是處在以下何種情境（單選）：

- a.  產品或服務對大部分的使用者仍不太熟悉，產業的需求正要開始
- b.  產業的需求每年有 10% 以上的成長率
- c.  產品或服務對大部分的使用者已熟悉，產業的需求相當穩定
- d.  產業的需求正在衰退中

### 第三部分 廠商情況

在 2000-2005 年間，請與貴公司所屬產業的其他競爭廠商比較，回答以下問題，勾選最右邊表示同意程度最高，反之是最低

- |    |                                |     |     |     |     |
|----|--------------------------------|-----|-----|-----|-----|
|    |                                | 不同意 | ←   | →   | 同意  |
| 1  | 我們公司推出許多新產品或服務                 | ___ | ___ | ___ | ___ |
| 2  | 改變產品或服務是我們公司最重要的事              | ■   | ■   | ■   | ■   |
| 3  | 我們公司非常強調研究發展、技術領先與創新           | ___ | ___ | ___ | ___ |
| 4  | 過去五年來改變產品或服務是讓人印象深刻的           | ■   | ■   | ■   | ■   |
| 5  | 我們公司常比競爭廠商更早推出新產品、營運模式或是各項促銷活動 | ___ | ___ | ___ | ___ |
| 6  | 我們公司常比競爭者採取更主動的行動              | ■   | ■   | ■   | ■   |
| 7  | 我們會比競爭者推出各項新穎創意的傾向             | ___ | ___ | ___ | ___ |
| 8  | 我們公司避免與競爭者競爭到粉身碎骨的雙輸地步         | ■   | ■   | ■   | ■   |
| 9  | 我們公司偏好發展已有成功經驗的產品或服務           | ___ | ___ | ___ | ___ |
| 10 | 我們公司相信競爭必須採取謹慎、逐步的行動           | ■   | ■   | ■   | ■   |

11	我們公司比競爭者更容易尋找外來的經營合作	<input type="checkbox"/>				
12	我們公司比競爭者更容易尋找外來資金的投資	<input checked="" type="checkbox"/>				
13	我們公司偏好高風險高報酬的計畫	<input type="checkbox"/>				
14	我們公司的策略不受限於是否有資源，只要認知到機會就會設法取得資源來推動	<input checked="" type="checkbox"/>				
15	是否有資源會強烈影響公司的策略	<input type="checkbox"/>				
16	在機會利用上新創意比是否有足夠資源更重要	<input checked="" type="checkbox"/>				
17	我們公司偏向利用外部資源	<input type="checkbox"/>				
18	我們公司比競爭者擁有更多的專利權	<input checked="" type="checkbox"/>				
19	我們公司比競爭者有更多的著作權	<input type="checkbox"/>				
20	我們公司的研發費用高於競爭者	<input checked="" type="checkbox"/>				
21	我們公司的行銷費用高於競爭者	<input type="checkbox"/>				
22	我們公司的市場佔有率高於競爭者	<input checked="" type="checkbox"/>				
23	我們公司的毛利率高於競爭者	<input type="checkbox"/>				
24	我們公司的資產報酬率高於競爭者	<input checked="" type="checkbox"/>				
25	我們公司的成長率高於競爭者	<input type="checkbox"/>				
26	我們公司的獲利率高於競爭者	<input checked="" type="checkbox"/>				

#### 第四部分 有關著作權的問題

請貴公司所了解的狀況回答或勾選以下的問題，勾選最右邊表示同意程度最高，反之是最低

1. 目前我們公司所遭遇到著作權侵害的情形主要有（複選）：
  - a.  重製權侵害（重製：指以印刷、複印、錄音、錄影、攝影、筆錄或其他方法直接、間接、永久或暫時之重複製作。於劇本、音樂著作或其他類似著作演出或播送時予以錄音或錄影）
  - b.  公開傳輸權侵害（公開傳輸：指以有線電、無線電之網路或其他通訊方法，藉聲音或影像向公眾提供或傳達著作內容，包括使公眾得於其各自選定之時間或地點，以上述方法接收著作內容）
  - c.  公開播送權侵害（公開播送：指基於公眾直接收聽或收視為目的，以有線電、無線電或其他器材之廣播系統傳送訊息之方法，藉聲音或影像，向公眾傳達著作內容。由原播送人以外之人，以有線電、無線電或其他器材之廣播系統傳送訊息之方法，將原播送之聲音或影像向公眾傳達者，亦屬之）
  - d.  公開上映權侵害（公開上映：指以單一或多數視聽機或其他傳送影像之方

法於同一時間向現場或現場以外一定場所之公眾傳達著作內容)

- e.  公開演出權侵害 (公開演出：指以演技、舞蹈、歌唱、彈奏樂器或其他方法向現場之公眾傳達著作內容。以擴音器或其他器材，將原播送之聲音或影像向公眾傳達者，亦屬之)
- f.  其他 \_\_\_\_\_
2. 目前我們公司所遭遇到著作權侵害最嚴重的方式是 (單選)：
- a.  光碟盜版 b.  影印 c.  網站下載模式 d.  P2P 平台下載模式
- e.  FTP 站下載模式 f.  e-mail g.  用即時通傳輸 h.  其他: \_\_\_\_\_
3. 面對著作權的侵害，我們公司主要採取的措施有 (複選)：
- a.  仲裁 b.  調解 c.  訴訟 d.  和解 e.  其他: \_\_\_\_\_

不同意 ←————→ 同意

- |    |   |   |   |   |   |   |
|----|---|---|---|---|---|---|
| 4  | 我們公司依著作權法向法院請求救濟時，能夠保護我們公司的著作權                | _ | _ | _ | _ | _ |
| 5  | 我們公司所採取的保護著作權措施，對於防止著作權侵害有助益                  | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 6  | 我們公司本身所採取的保護著作權措施，對於增加營業收入有助益                 | _ | _ | _ | _ | _ |
| 7  | 我們公司所採取的保護著作權措施，對於增加利潤有助益                     | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 8  | 我們公司了解近年來著作權法律修正的情形                           | _ | _ | _ | _ | _ |
| 9  | 近年來有關著作權法律修正，對我們公司防止著作權侵害有幫助                  | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 10 | 近年來有關著作權法律修正，對產業防止著作權侵害有幫助                    | _ | _ | _ | _ | _ |
| 11 | 近年來有關主管機關的行政措施，如設置「保護智慧財產權警察大隊」，對產業防止著作權侵權有幫助 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 12 | 近年來有關主管機關的行政措施，如著作權法說明會、政令教育宣導，對產業防止著作權侵權有幫助  | _ | _ | _ | _ | _ |
| 13 | 近年來有關主管機關的行政措施，如檢警調建立「聯合查緝專案小組」，對產業防止著作權侵權有幫助 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| 14 | 數位著作權保護措施(例如：CPRM) 的採用，有助於避免整體產業著作權受侵害        | _ | _ | _ | _ | _ |
| 15 | 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政                       | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

- 措施是有助於提昇我們公司的競爭優勢
- 16 整體而言，近年來主管機關有關著作權法的修法、行政  
措施是有助於增加我們公司的營收 \_\_\_\_\_
- 17 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政  
措施是有助於增加我們公司的利潤 ■■■■■
- 18 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政  
措施是有助於提升產業的競爭力 \_\_\_\_\_
- 19 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政  
措施是有助於增加產業的就業機會 ■■■■■
- 20 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政  
措施是有助於降低產業的失業率 \_\_\_\_\_
- 21 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政  
措施是有助於產業的成長 ■■■■■
- 22 整體而言，近年來主管機關有關著作權的修法、行政  
措施是有助於政府的稅收 \_\_\_\_\_
- 23 數位時代產業所受到的著作權侵權比以往更嚴重 ■■■■■

本問卷到此結束，再次感謝您的幫忙與合作！

## 參考文獻

### 一、 中文書籍

1. 丁懋松編印，國際著作權法令暨判決之研究：貳、英國、香港著作權法令暨判決之研究，內政部八十五年度研究報告，台北:內政部，民國 85 年 4 月初版一刷。
2. 內政部著作權委員會，著作權法修正草案，第二稿：民 78 年 10 月 29 日 \ 第三稿：民國 79 年 3 月 16 日 \ 第四稿：民國 79 年 12 月 20 日行政院送立法院審議稿。
3. 內政部編印，各國著作權法令彙編（續編一），民國 82 年 6 月。
4. 內政部編印，各國著作權法令彙編，民國 76 年 6 月。
5. 內政部編印，認識著作權，民國 83 年 10 月三刷。
6. 內政部編印，認識著作權，第二冊，民國 83 年 10 月三刷。
7. 內政部編印，認識著作權，第三冊，民國 83 年 12 月。
8. 文魯彬編印，國際著作權法令暨判決之研究：壹、美國著作權法令暨判決之研究，內政部八十五年度研究報告，台北:內政部，民國 85 年 4 月初版一刷。
9. 王泰詮編印，國際著作權法令暨判決之研究：伍、法國著作權法令暨判決之研究，內政部八十五年度研究報告，台北:內政部，民國 85 年 4 月初版一刷。
10. 史尚寬，著作權法論，台北：中央文物供應社，民國 43 年。
11. 甘龍強，電影著作權，蔚理法律出版社，民國 77 年。
12. 立法院秘書處編印，著作權法修正案，立法院公報法律案專輯，

- 第一百五十二輯（上）（下），內政（七十），民國 82 年 2 月。
- 13.立法院秘書處編印，著作權法案，立法院公報法律案專輯，第八十二輯，內政（二十三），民國 74 年。
- 14.行政法院判例要旨彙編，民國 81 年 6 月。
- 15.克雷頓·克里斯汀生著，創新的兩難 The Innovator's Dilemma When New Technologies Cause Great Firms to Fail，台北:商周，2000 年 06 月 01 日初版。
- 16.克雷頓·克里斯汀生，邁可·雷諾著，李田樹，李芳齡譯，創新者的解答 The innovators solution : creating and sustaining successful growth，台北:天下，2004 年 01 月 15 日。
- 17.克雷頓·克里斯汀生、艾力克·羅斯、史考特·安東尼著，李芳齡譯，創新者的修練 SEEING WHAT'S NEXT，台北:天下，2005 年 01 月 24 日。
- 18.呂基弘，著作權標的之研究，作者發行，民國 75 年。
- 19.呂榮海、陳家駿，著作權、出版權，蔚理法律出版社，民國 76 年。
- 20.呂榮海、陳家駿、蘇盈貴，著作權法實用，台北：蔚理，民國 76 年初版；81 年修訂版。
- 21.林以舜譯，萊斯莉·艾倫·哈里斯著，www.數位智慧財.\$ Digital Property--currency of 21st Century，台北：美商麥格羅·希爾（McGraw-Hill）國際出版公司，1999 年。
- 22.施文高，比較著作權法制，作者發行，民國 82 年。
- 23.施文高，國際著作權法制析論（上）（下），作者發行，民國 74 年。
- 24.施文高，著作權法制原論，作者發行，民國 70 年。

- 25.施文高，著作權法概論，台灣商務書局，民國 64 年。
- 26.紀振清、蕭雄淋譯，有線電視與著作權，作者發行，民國 81 年 1 月。
- 27.秦瑞玠，著作權律釋義，上海商務印書館，民國 3 年再版。
- 28.財團法人資訊工業策進會（陳錦全執行編輯）智慧財產權判決彙編（一）：著作權判決，財團法人資訊工業策進會資訊市場情報中心（MIC）出版，民國 82 年 6 月。
- 29.財團法人資訊工業策進會編，保護電腦軟體智慧財產權之研究。
- 30.張 靜，著作權法評析，水牛出版社，民國 72 年。
- 31.張 靜，新著作權法釋論，中華徵信所，民國 77 年。
- 32.理律法律事務所，智慧新憲章—著作權與現代生活，台北：天下，1992 年。
- 33.莊勝榮，著作權法實用，台北：書泉，1993 年。
- 34.陳介玄，台灣產業的社會學研究—轉型中的中小企業，台北：聯經，1998 年。
- 35.陳家駿、徐宏昇、馮震宇、謝穎青、陳君慈、顧立雄、許智誠，著作權契約範例，台北市：月旦，1992 年。
- 36.陳清秀編印，國際著作權法令暨判決之研究：參、日本著作權法令暨判決之研究，內政部八十五年度研究報告，台北：內政部，民國 85 年 4 月初版一刷。
- 37.著作權法修正草案（最近一次修正之各種版本），民國 78 年—83 年。
- 38.賀德芬，我國智慧財產權之研究—著作權法之立法檢討，七十五

- 年度行政院研考會研究報告。
- 39.賀德芬，著作權法論文集，台大法學論叢。
  - 40.賀德芬，著作權面面觀，幼獅出版，民國 76 年。
  - 41.賀德芬研擬，著作權法修正草案（第一稿），民國 78 年 10 月 22 日。
  - 42.楊崇森，(研究主持人)，著作權法修正之研究，行政院研考會編印，民國 79 年 11 月。
  - 43.楊崇森，著作權之保護，正中書局，民國 68 年台二版。
  - 44.楊崇森，著作權法論叢，華欣書局，民國 72 年。
  - 45.劉尚志、劉耀仁等，從產業面觀察研究著作權侵權對產業的衝擊，經濟部智慧財產局委託研究計畫，臺灣科技法學會執行，93 年 12 月 25 日。
  - 46.蔡明誠編印，國際著作權法令暨判決之研究：肆、德國著作權法令暨判決之研究，內政部八十五年度研究報告，台北:內政部，民國 85 年 4 月初版一刷。
  - 47.蔡英文編印，國際著作權法令暨判決之研究：陸、歐盟著作權法令暨判決之研究，內政部八十五年度研究報告，台北:內政部，民國 85 年 4 月初版一刷。
  - 48.蕭雄淋，中美著作權談判專輯，作者發行，民國 78 年增訂再版。
  - 49.蕭雄淋，兩岸著作權法之比較研究，內政部委託，民國 81 年。
  - 50.蕭雄淋，著作權法研究（一），作者發行，民國 78 年增訂再版。
  - 51.蕭雄淋，著作權法逐條釋義，作者發行，民國 75 年修正再版。
  - 52.蕭雄淋，新著作權法逐條釋義（一），台北:五南，民國 85 年 5 月

初版一刷。

- 53.蕭雄淋，新著作權法逐條釋義（二），台北:五南，民國 85 年 5 月初版一刷。
- 54.蕭雄淋，新著作權法逐條釋義（三），台北:五南，民國 85 年 12 月初版一刷。
- 55.蕭雄淋，錄影帶與著作權法，作者發行，民國 77 年。
- 56.蕭雄淋主編，著作權裁判彙編（一），內政部印行，民國 83 年 7 月。
- 57.蕭雄淋主編，著作權裁判彙編（二）上/下冊，內政部印行，民國 85 年 10 月。
- 58.聯廣公司譯，日本著作權法，台視文化公司，民國 73 年。
- 59.謝銘洋、陳家駿、馮震宇、陳逸南、蔡明誠，著作權法解讀，台北：月旦，民國 83 年。
- 60.羅明通，著作權法論，台北：作者發行，2000 年 1 月三版。

## 二、 中文期刊

1. 王以國摘錄整理，從 Napster 案看網路利用與合理使用的未來，競爭政策通訊，第五卷第三期，2001 年 5 月，頁 18-32。
2. 何鈺臻著、郭文仁記錄整理，合理使用範圍協議之探討，科技法律透析，第十六卷第八期，2004 年 8 月，頁 39-43。
3. 吳建和、余靜嫩，大學生對著作權認知與侵權行為之研究，長榮大學學報，第七卷第二期，2003 年 12 月，頁 95-110。
4. 呂全民、洪端聯、許績添、陳明泉，網際網路著作權之探討--以

- mp3 為例，華岡印刷傳播學報：印刷傳播管理，第三十四期，2003 年，頁 28-35。
5. 李婉萍、鄭菟瓊，數位內容分享之商業模式與政策規範--以 Peer to Peer 音樂分享為例，萬國法律，第一三三期，2004 年 2 月，頁 95-99。
  6. 李漢銘、羅正棠，我國數位內容著作權管理、授權及交易流通機制之探討，檔案季刊，第三卷第一期，2004 年 3 月，頁 50-66。
  7. 李耀中，從 MP3 下載與網路咖啡店看網路著作權問題，智慧財產權，第三十四期，2001 年 10 月，頁 49-54。
  8. 汪渡村，論網際網路時代著作權法因應之道--以合理使用制度為中心，智慧財產權，第六十二期，2004 年 2 月，頁 102-123。
  9. 周慧蓮、簡維克，著作權法中公開播送權之探討--以 WTO 爭端解決機構裁決美國違反 WTO/TRIPS 為例 (下)，萬國法律，第一二七期，2003 年 2 月，頁 52-60。
  10. 周慧蓮、簡維克，著作權法中公開播送權之探討--以 WTO 爭端解決機構裁決美國違反 WTO/TRIPS 為例 (上)，萬國法律，第一二六期，2002 年 12 月，頁 49-56。
  11. 林志峰，多媒體於著作權法之定性及其法律問題，資訊法務透析，1994 年 4 月 (民國 83 年 4 月)，頁 22-29。
  12. 林發立，從 A & M Records, Inc. v. Napster, Inc. 一案看著作權法修正草案第八十七條之二，萬國法律，第一一五期，2002 年 2 月，頁 31-37。
  13. 林發立，網路服務提供者責任淺探--比較我國著作權法修正草案第八十七條之二及中國最高人民法院「關於審理涉及電腦網路著作

- 權糾紛案件適用法律若干問題的解釋」，萬國法律，第一一六期，2001年4月，頁21-26。
14. 邵瓊慧，科技保護措施之著作權法爭議及挑戰，智慧財產權管理，第三十四期，2002年9月，頁12-18。
15. 阿丹，內容產業的前世今生，網路通訊雜誌，第一三六期，2002年11月，頁117-120。
16. 洪盛毅，新加坡著作權仲介團體實務運作之研究，智慧財產權，第六十四期，2004年4月，頁16-31。
17. 胡至沛，網際網路侵權行為之探討--以盜版MP3侵犯著作權為例，研考雙月刊，第二十五卷第三期，2001年6月，頁75-82。
18. 孫遠釗，美國智慧財產權法最新發展與評析（2000~2003），政大智慧財產評論，第一卷第一期，2003年10月，頁143-214。
19. 耿筠、劉江彬，美國法院對於網際網路服務業者著作權輔助侵權重要判例之研究，智慧財產權，第六十三期，2004年3月，頁79-101。
20. 張嘉麟，論我國著作權法之強制授權許可機制--以強制授權許可之結構分析為中心，智慧財產權，第四十五期，2002年9月，頁71-89。
21. 張靜，我國著作權法有關保護電腦程式著作之規定與檢討，1986年經濟部工業局，資策會電腦智慧財產權研討會，頁3-26。
22. 張懿云，WTO/TRIPs之著作權與鄰接權保護，輔仁法學，第二十一期，2001年6月，頁273-313。
23. 梁志文，科技保護措施著作權保護：歐洲的發展，萬國法律，第一三五期，2004年6月，頁63-66。

- 24.陳人傑，Napster 案引發著作權爭議的探討，商業現代化，第四十五期，2001 年 3 月，頁 40-43。
- 25.陳人傑，科技保護措施與著作權保護面面觀，智慧財產權管理，第三十期，2001 年 9 月，頁 18-24。
- 26.陳秀峰，P2P 方式交換音樂檔案與著作權之侵害--以日本 File Rogue 事件為例 (下)，司法週刊，第一一八七期，2004 年 6 月 3 日，頁 2-3。
- 27.陳秀峰，P2P 方式交換音樂檔案與著作權之侵害--以日本 File Rogue 事件為例 (上)，司法週刊，第一一八六期，2004 年 5 月 27 日，頁 2。
- 28.陳俊宏、呂豐足，網路著作權的合理使用原則概觀，資訊、科技與社會學報，第三卷第一期，2003 年 6 月，頁 107-125。
- 29.陳柏如，國際著作權仲介團體制度之研究，智慧財產權，第六十九期，2004 年 9 月，頁 102-117。
- 30.陳家駿，從 MP3 下載談網路著作權之迷思，電工資訊雜誌，第一二六期，2001 年 6 月，頁 64-67。
- 31.陳家駿，對網路 P2P 業者著作權補償金制度提議之意見，智慧財產權，第六十四期，2004 年 4 月，頁 88-96。
- 32.陳家駿、李永瑞，Napster 案與網路音樂著作權，電工資訊雜誌，第一二五期，2001 年 5 月，頁 60-63。
- 33.陳淑美著、郭文仁記錄整理，散布權、權利耗盡及合理使用，科技法律透析，第十六卷第八期，2004 年 8 月，頁 44-49。
- 34.陳淑美著、鄭嘉逸記錄整理，新修正著作權法簡介兼論暫時性重

- 製及科技保護措施，科技法律透析，第十六卷第八期，2004年8月，頁21-28。
- 35.陳雅玲，淺介網路數位內容交易與著作權之關係，智慧財產權管理，第三十四期，2002年9月，頁6-11。
- 36.陳曉慧著、鄭嘉逸記錄整理，公開傳輸權及其合理使用，科技法律透析，第十六卷第八期，2004年8月，頁29-38。
- 37.章忠信，成大MP3事件之法律議題，萬國法律，第一一七期，2001年6月，頁75-85。
- 38.章忠信，著作權法中「散布權」之檢討，萬國法律，第一一六期，2001年4月，頁74-91。
- 39.章忠信，著作權與數位網路科技發展--從MP3.com案及Napster案談起，智慧財產權，第二十六期，2001年2月，頁61-76。
- 40.章忠信，新著作權法「散布權」相關規定之檢討，政大智慧財產評論，第二卷第一期，2004年4月，頁49-72。
- 41.章忠信，網路科技與著作權法之修正，智慧財產權管理，第三十期，2001年9月，頁11-14。
- 42.彭琦珍，國家標準與著作權保護之問題研析，標準與檢驗，第六十八期，頁93-102。
- 43.馮達發，淺論著作權侵害要件，萬國法律，第一三六期，2004年8月，頁45-52。
- 44.馮震宇，從MP3法律爭議論網路著作權保護之未來，月旦法學，第七十四期，2001年7月，頁115-139。
- 45.馮震宇，從著作權法論檔案開放應用的法律問題，檔案季刊，第

- 三卷第一期，2004年3月，頁1-18。
- 46.馮震宇，著作權之授權與救濟，月旦法學，第八十三期，2002年4月，頁24-25。
- 47.馮震宇，網路著作權之保護與發展趨勢，研考雙月刊，第二十五卷第二期，2001年4月，頁54-61。
- 48.馮震宇，數位內容之保護與科技保護措施--法律、產業與政策的考量，月旦法學，第一零五期，2004年2月，頁68-91。
- 49.黃中慧，日本解決多媒體衍生著作權問題現況，資訊法務透析，五週年特刊—日本特刊，1994年4月（民國83年4月），頁3-11。
- 50.黃騰衛，臺灣地區大學生使用網際網路關於著作權之法律問題分析，公民訓育學報，第十三期，2003年1月，頁205-224。
- 51.楊波九主講，著作權法律保護與打擊侵權盜版，出版界，第六十四期，2002年6月，頁59-62。
- 52.楊海平，日本音樂著作權協會之介紹，智慧財產權，第六十四期，2004年4月，頁5-15。
- 53.楊錦潭、洪懷謙，數位權利管理面面觀--以線上教材為例，中等教育，第五十五卷第四期，2004年8月，頁14-25。
- 54.葉文博，多媒體素材授權問題之解決—建立完善的著作權集體管理制度，資訊法務透析，1994年8月（民國83年8月），頁25—31。
- 55.葉玟妤，數位時代的授權合約，智慧財產權管理，第三十四期，2002年9月，頁19-23。
- 56.葉茂林，新著作權法對於網際網路使用者的影響，出版界，第六十八期，2003年11月，頁29-33。

- 57.廖又生，網路著作權之刑事訴究問題，中國圖書館學會會報，第七十二期，2004年6月，頁13-22。
- 58.劉尚志、陳佳麟，由Napster案評析新興科技對網路著作權之衝擊，萬國法律，第一一六期，2001年4月，頁2-20。
- 59.劉承慶，反盜版大執法，檢警還是得依法，網路資訊，第一二七期，2002年6月，頁122-124。
- 60.劉晉豐，從網路科技看著作權法之重製權，書苑，第四十九期，2001年7月，頁23-37。
- 61.蔡玉玲、許綾殷，從MP3.com與Napster案例談科技創新與法律，法令月刊，第五十二卷第一期，2001年1月，頁17-29。
- 62.蔡如琪，新修正著作權法「防盜拷措施」問題之探討--以美國法制經驗為借鏡，法令月刊，第五十五卷第十二期，2004年12月，頁67-84。
- 63.蔡明誠(主持人)、洪麗玲、黃中慧、程明仁(研究員)，多媒體著作權仲介團體規範之研究，財團法人資訊工業策進會委託國立臺灣大學法律學研究所，1996年6月。
- 64.蔡明誠(主持人)、洪麗玲、黃中慧、許忠信(研究員)，多媒體智慧財產權之研究，財團法人資訊工業策進會委託，1995年6月。
- 65.蔡明誠，兩岸著作權法制之比較——以著作權保護規範比較研究為中心，發表於政治大學法律學系暨法律研究所與行政院大陸委員會、海基會合辦「兩岸智慧財產權法制比較學術研討會」，1992年3月22日，收刊於「政大法學評論」第46期（1992年12月），頁187—220。

66. 蔡明誠，從成大 MP3 事件論著作權之侵害及限制問題，台灣本土法學雜誌，第二十三期，2001 年 6 月，頁 53-62。
67. 蔡明誠，從法院判決探討著作財產權之授權，法官協會雜誌，第五卷第一期，2003 年 6 月，頁 1-26。
68. 蔡明誠，智慧財產保護法制的發展與展望，智慧財產權創刊號：慶祝智慧財產局成立論文集，第 1 期，1999 年 1 月，頁 13-38。
69. 蔡明誠，評民國七十九年著作權法修正草案，政大法學評論，第 40 期，1989 年 12 月，1990 年 11 月出版，頁 203—215。
70. 蔡明誠，數位時代著作權法律問題，智慧財產權，第二十八期，2001 年 4 月，頁 47-71。
71. 蔡明誠，數位時代著作權相關法律及管理問題之探討，國家政策季刊，第二卷第一期，2003 年 3 月，頁 131-150。
72. 蔡明誠，論多媒體與數位著作，台大法學論叢，第 25 卷第 2 期，1996 年 1 月，頁 309-329。
73. 蔡明誠，論智慧財產權仲裁的適用範圍，工業財產與標準，第 27 期，1995 年 6 月，頁 1—13。
74. 蔡東廷，數位內容產業下著作權與著作鄰接權保護之初探，智慧財產權管理，第三十四期，2002 年 9 月，頁 24-29。
75. 蔡東亭，電子化著作權該怎麼管?--以美國著作權清算中心為例，網路通訊雜誌，第一三六期，2002 年 11 月，頁 34-39。
76. 蔡東賢，多媒體節目 (Title) 開發契約通常應注意事項，資訊智財權管理季刊 (夏季)，1994 年 6 月，頁 56—62。
77. 鄭中人，論我國著作權法上之使用報酬請求權，月旦法學，第一

- 零五期，2004年2月，頁92-107。
- 78.鄧迺騰，以比較法之角度看ISP業者架設網站並提供他人免費檔案交換軟體以便其在網際網路中傳輸他人著作之行為的評價，智慧財產權，第六十七期，2004年7月，頁107-132。
- 79.賴文智，科技與著作權制度發展之回顧與展望，律師雜誌，第二八零期，2003年1月，頁31-47。
- 80.賴文智，催生數位著作權集體管理機制，網路資訊，第一二六期，2002年5月，頁63-66。
- 81.賴文智，數位科技對著作權制度的衝擊，網路資訊，第一二二 / 一二三期，2002年1-2月，頁61-66。
- 82.賴文智，數位科技對著作權授權契約及合理使用範圍之影響之研究，智慧財產權，第六十五期，2004年5月，頁119-139。
- 83.賴文智、劉承慶，著作權的預防侵害請求權--試論著作權人請求網路業者移除侵害著作權網頁的法律基礎，全國律師，第六卷第三期，2002年3月，頁69-73。
- 84.賴文智、顏雅倫，數位著作權--電子書與電子資料庫的著作權爭議，網路資訊，第一一八期，2001年9月，頁105-109。
- 85.龍美安，顛覆傳統著作權的MP3 淺談成功大學MP3事件，智慧財產，第四十五期，2003年5月，頁70-73。
- 86.謝銘洋，成大MP3事件相關著作權法問題探討，月旦法學，第七十三期，2001年6月，頁77-87。
- 87.謝銘洋，成大MP3事件相關著作權法問題探討，資訊安全通訊，第七卷第四期，2001年9月，頁13-23。

- 88.謝銘洋，網路發展與未來我國著作權法之修正方向，全國律師，第六卷第十二期，2002年12月，頁29-38。
- 89.簡榮宗，Napster MP3 訴訟看兩岸著作侵權，資訊與電腦，第二五零期，2001年5月，頁125-129。
- 90.簡榮宗，從 Tasini 案談投稿文章電子化權利之歸屬，全國律師，第五卷第十二期，2001年12月，頁59-63。
- 91.簡榮宗，談兩岸有關網路服務提供業者之著作權侵害免責規定，高雄律師會訊，第六卷第六期，2001年12月，頁31-36。
- 92.顏妃琇、廖家宏，論「散布權」的相關問題，法令月刊，第五十五卷第八期，2004年8月，頁42-50。
- 93.羅明通，「美國著作權法上判別著作物『抄襲』之基準」，司法周刊，第六六一期，1994年2月23日，頁2。
- 94.羅明通，P2P 資源共享架構之傳輸及重製在著作權法上之評價--兼論折衷式與無階式(NO-TIER)P2P 之技術差異，月旦法學，第九十四期，2003年3月，頁212-225。
- 95.羅明通，從 Napster 案論「公開傳播權」建立之必要性，智慧財產權，第二十九期，2001年5月，頁69-85。
- 96.蘇玉櫻，音樂公開播送與仲介團體授權問題探討，智慧財產，第三十六期，2001年1月，頁71-72。

### 三、 中文博碩士論文

1. 司徒嘉恆，數位權利管理系統的法律與經濟分析，中央大學產業經濟研究所碩士論文，2003年7月。

2. 石運成，以經濟學奧國學派之經濟與法律觀點，從 Copyleft 探討著作權體系之發展，義守大學管理科學研究所碩士論文，2003 年。
3. 江明珊，聽 MP3，何罪之有？—台灣數位音樂科技、法律與流行音樂工業之角力的開戰，成大藝術研究所碩士論文，2002 年 7 月。
4. 吳志揚，電腦多媒體著作權問題之研究，台灣大學法律學研究所碩士論文，民國 85 年 1 月。
5. 吳俊幟，論科技保護措施與反規避條款--以美國 DMCA 為核心，清華大學科技法律研究所碩士論文，2004 年。
6. 呂基弘，著作人格權之研究，台大法律研究所碩士論文，民國 70 年版。
7. 汪昱緹，網路上 MP3 音樂著作權之研究，東吳大學法律學系研究所碩士論文，2001 年。
8. 林承宗，論網際網路上音樂著作權侵害之研究，中山大學中山學術研究所碩士論文，2002 年 8 月。
9. 林勇奮，音樂著作權管理團體之研究，中興大學法律碩士論文，民國 74 年 12 月。
10. 林政佑，著作人格權保護之比較研究，中國文化大學法律學研究所碩士論文，民國 84 年 6 月。
11. 胡心蘭，論科技發展對合理使用與著作財產權限制之影響，中原大學財經法律研究所碩士論文，2001 年 6 月。
12. 張世明，高科技公司建立智慧財產權管理準則之研究，義守大學管理科學研究所碩士論文，2004 年。
13. 張基銘，美國著作權保護制度之研究----以網際網路著作權為中

- 心，淡江大學美國研究所，2003 年。
- 14.許忠信，著作權侵害之損害賠償責任，政大法律學研究所碩士論文，民國 83 年 6 月。
  - 15.許富雄，數位時代合理使用之再探討—以反規避條款為中心—，中原大學財經法律研究所碩士論文，2004 年 8 月。
  - 16.郭威君，台灣流行音樂唱片產業的未來在何方？，台大新聞研究所碩士論文，2003 年。
  - 17.陳佑寰，著作技術保護措施之法規範--從分散式重製著作之多元管制談起，台大法律學研究所碩士論文，2001 年。
  - 18.陳幸潔，我國著作權仲介團體實務運作問題之探討—以法制面為中心，銘傳大學法律研究所碩士論文，2004 年。
  - 19.陳柏如，數位時代著作權集體管理之研究，台大法律學研究所碩士論文，2002 年。
  - 20.彭洪英，有線電視與著作權保護，政大法律學研究所碩士論文，民國 82 年 6 月。
  - 21.游智良，歐洲聯盟數位著作法之研究，南華大學歐洲研究所碩士論文，2004 年 6 月。
  - 22.黃珍盈，網路語文著作之研究，政治大學法律學研究所碩士論文，2003 年 7 月。
  - 23.黃章典，音樂著作之研究，政治大學法律學研究所碩士論文，民國 85 年 12 月。
  - 24.黃聖元，由 MP3 相關爭議探討我國著作權法之規範-以美國法為主，中正大學財經法律學研究所碩士論文，2004 年。

- 25.黃騰衛，台灣地區大學生使用網際網路關於著作權之法律問題分析，台灣師範大學公民訓育研究所碩士論文，2002年。
- 26.萬麗慧，台灣地區出版業線上國際著作權交易之研究，南華大學出版學研究所碩士論文，2002年。
- 27.葉文博，著作權集體管理及其立法之研究，東海大學法律學研究所碩士論文，民國83年6月。
- 28.葛一璇，不當使用MP3音樂所引發之刑事法問題，台北大學法學學系碩士論文，2002年。
- 29.廖文慈，網路服務提供者責任之研究，輔仁大學法律學研究所碩士論文，2002年。
- 30.廖偉迪，資訊時代著作權合理使用原則演變之探討--以美國著作權法為中心，中正大學電訊傳播研究所，2003年。
- 31.劉秋絹，網路上著作權及其刑事責任之探討，銘傳大學法律研究所碩士論文，2004年。
- 32.樊季康，從德國出版權法觀點論我國出版權保護制度，政大法律學研究所碩士論文，民國81年6月。
- 33.蔡偉逸，網路服務業者之著作權侵害責任，東吳大學法律學系研究所碩士論文，2002年。
- 34.鄭立中，網際網路對音樂產業智慧財產權的影響，政大科技管理研究所碩士論文，2003年。
- 35.謝亨莉，網路外部性、著作權保護及軟體廠商最適訂價策略，政大財政研究所碩士論文，2003年7月。
- 36.韓岱均，日本音樂著作權、著作鄰接權規範之研究—以私人錄音

錄影補償金制度為中心—，淡江大學日本研究所碩士論文，2001年。

- 37.嚴裕欽，著作財產權之限制—以美國著作權法合理使用為中心，政治大學法律學研究所碩士論文，民國85年6月。

#### 四、 國外參考文獻

1. Bainbridge, D., Introduction to Computer Law (3<sup>rd</sup>. ed. 1996).
2. Beier, F.-K./ Schricker, Gerhard, GATT or WIPO ? :New Ways in the International Protection of Intellectual Property: Symposium at Ringberg Castle, July 13-16, 1988, Weinheim; Basel; Cambridge; NewYork: VCH, 1989.
3. Brown,Andrew / Grant,Anthony, The Law of Intellectual Property in New Zealand, Wellington, N.Z.: Butterworths, 1989.
4. Clapes, A.L. & Lynch, P. & Steinbery, M.R., Silicon Epics and Binary Bards: Determining the Proper Scope of Copyright Protection For Computer Programs, 34U.C.L.A.L.Rev. 1493 (1987).
5. Copinger and Skone James on Copyright (13th ed. 1991).
6. Cornish, W.R., Intellectual Property: Patents, Copyright, Trade Marks and Allied Rights (4th ed. 1999, London: Sweet & Maxwell).
7. Dreier/Schulze,Urheberrechtsgesetz:Kommentar, München: Beck, 2004.
8. Eugen Ulmer, Urheber- und Verlagsrecht, 3. Aufl., Berlin; Heidelberg; New York:Springer, 1980.

9. Flint, M., A User's Guide to Copyright (2nd ed. 1985).
10. Fromm/Nordemann, Urheberrecht, 7 Aufl., Stuttgart; Berlin; Köln; Mainz: Kohlhammer, 1988.
11. Gerhard Schricker, Urheberrecht: Kommentar, 2. Aufl. München: Beck, 1999.
12. Goldstein, P., Copyright, Patent, Trademark and Related State Doctrines: Cases and Materials on Law of Intellectual Property, Westbury, New York: The Foundation Press, Inc..
13. Goldstein, Paul, Copyright Principles, Law and Practice, Volume II, Boston, Toronto, London: Little, Brown and Company (1989).
14. Gorman, Robert A. & Ginsburg, Jane C., Copyright for the Nineties Cases And Materials (3th ed. 1989).
15. Göttingen/Volkman, Die zivilrechtliche Störerhaftung der Internet-Provider, WRP - Wettbewerb **in** Recht und Praxis, WRP 2003, 1.
16. H. Hubmann, Urheber – und Verlagsrecht, 7. Aufl., 1991.
17. Hazard, John W., Copyright Law In Business And Practice (1989).
18. Hertin, Paul W., Urheberrecht, München: Beck, 2004.
19. Latman, "Probative Similarity" As Proof of Copying: Toward Dispelling some Myths in Copyright Infringement, 80 Colum.L.Rev. 1187 (1990).
20. Leaffer, Marshall, Understanding Copyright Law, New York: Matthew Bender (3rd ed., 1999).

21. Manfred Rehbinder, Urheber- und Verlagsrecht, 13. Aufl., München: Beck, 2004.
22. Melville B. Nimmer/David Nimmer, Nimmer on Copyright, New York: Matthew Bender. (1963年起每年更新)
23. Mestmäcker/Schulze, Urheberrechtskommentar, 2 Bde, Frankfurtam Main: Alfred Metzner 1989.
24. Miller, Arthur R. & Davis, Michael H. Intellectual Property, Patents, Trademarks & Copyright in a Nutshell. 3rd ed. (Nutshell Ser.) , St. Paul, Minn.: West Publishing Company, 2000.
25. Miller, Arthur R. & Davis, Michael H., Intellectual Property Patents, Trademarks, and Copyright In A Nutshell (1983).
26. Nimmer, M.B. & Nimmer, D., Nimmer on Copyright A Treaties on the Law of The Protection of Ideas Volume II & III (28th ed. 1991).
27. Nimmer, M.B., Cases And Materials On Copyright And Other Aspects of Entertainment Litigation Including Unfair Competition, Defamation, Privacy Illustrated (3th ed. 1985).
28. Nimmer, Melville B. & Nimmer, David, Nimmer on Copyright A Treaties on the Law of Literary, Musical and Artistic Property, and the Protetion of Ideas Volume III (28th ed. 1991).
29. Note, A New Spin On Music Smpling : A Case for fair pay, 105 Harv.L.Rev. 1157 (1993).
30. Patry, William F., Latman's The Copyright Law (6th ed. 1986).
31. Phillips, J. & Firth, A., Introduction to Intellectual Property Law (2nd

- ed. 1990).
32. Troller, Alois, Immaterialgueterrecht, Helbing & Lichtenhahn, Band 1: 3. Aufl., 1983; Band 2: 3. Aufl., 1985.
  33. von Rosenberg, Oliver, Liability of Internet providers in the framework of the U.S. Digital Millennium Copyright Act, K&R, (Kommunikation & Recht), 1999, 399.
  34. 中山信弘, デイアと著作権, 岩波書店, 1996年1月。
  35. 半田正夫, 著作権法概説 第七版 東京:一粒社 1994年。
  36. 半田正夫, 著作権法概説 第十版 東京:一粒社 2001年11月。
  37. 半田正夫, 著作物の利用形態と権利保護 東京:一粒社 1989年。
  38. 半田正夫, 紋谷暢男編 著作権のノウハウ 第4版 東京:有斐閣 平成2年。
  39. 齊藤博, 概説 著作権法 [第三版] 東京:一粒社 1994年3版。
  40. 齊藤博, 著作権法, 初版 東京 有斐閣, 2000年3月。
  41. 清野正哉, 解説 著作権等管理事業法, 中央経済社, 2001年8月。
  42. 著作権法令研究会, 逐條解説著作権等管理事業法, 初版 東京 有斐閣, 2001年9月。
  43. 久保利英明、内田晴康, 著作権ビジネス最前線, 中央経済社, 七訂版第二刷, 2000年5月。
  44. 尾中普子 久々湊伸一 千野直邦 清水幸雄, 三訂著作権法 東京:學陽書房 平成1年。
  45. 文化廳文化部著作権課内著作権法令研究会編, 著作権法入門(第

- 2版) 東京：著作權情報センター平成5年。
- 46.文化廳長官官房著作權課內著作權法令研究會、通產商業省知的財產政策室，著作權法.不正競爭防止法改正解說—  
デジタルコンテンツの法的保護，有斐閣，1999年12月。
- 47.荒竹純一，インターネットと著作權，中央經濟社，1997年。
- 48.加戸守行，著作權法逐條講義 新版發行 東京：著作權資料協會 平成3年。
- 49.清水幸雄 編，著作權實務百科 東京：學陽書房 1993年5月初版2刷。
- 50.山本桂一，著作權法 東京：有斐閣 昭和44年。
- 51.中川善之助 兼子一 監修，特許、商標、著作權 東京：青林書院新社。
- 52.紋谷暢男 無體財產權法概論 東京：有斐閣。

## 五、 網路資源

1. 經濟部智慧財產局網站 <http://www.tipo.gov.tw/>
2. 世界智慧財產組織 World Intellectual Property Organization  
<http://www.wipo.int>
3. 世界貿易組織 WTO/TRIPS  
[http://www.wto.org/english/tratop\\_e/trips\\_e/trips\\_e.htm](http://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/trips_e.htm)
4. 美國著作權局 <http://www.copyright.gov/>
5. 司法院法學資料檢索系統 <http://nwjirs.judicial.gov.tw/Index.htm>
6. 全國法規資料庫 <http://law.moj.gov.tw/>

7. 中國國家知識產權局 <http://www.sipo.gov.cn/>
8. 台灣商業軟體聯盟(BSA) <http://www.bsa.org.tw/reference.html>
9. 財團法人國際唱片交流基金會<http://www.ifpi.org.tw/>
10. 中華民國資訊產品反仿冒聯盟 ( IPAPA ) ( Information Product Anti-Piracy Alliance of the R.O.C. )  
<http://www.cisnet.org.tw/ipapa/hotline.htm>
11. The International Intellectual Property Alliance (IIPA)  
<http://www.iipa.com/>
12. The Motion Picture Association of America (MPAA)  
<http://www.mpa.org/about/>
13. Max-Planck-Institut für Geistiges Eigentum, Wettbewerbs- und Steuerrecht  
<http://www.ip.mpg.de/Enhanced/Deutsch/Homepage.HTM>
14. 德國 GEMA(Gesellschaft für musikalische Aufführungs- und mechanische Vervielfältigungsrechte or society for musical performing and mechanical reproduction rights) 德文  
<http://www.gema.de/> 英文 <http://www.gema.de/engl/home.shtml>