

## 經濟部智慧財產局

遊戲怪獸股份有限公司申請審議社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)「公開傳輸-非以使用音樂為傳輸之主要目的：串流形式-收取資訊服務費-非以經營音樂為主要營利之音樂組合(如：線上遊戲等)」使用報酬率案

### 意見交流會會議紀錄

- 一、 時間：112年3月16日(星期四)下午2時整
- 二、 地點：經濟部智慧財產局
- 三、 主席：洪代組長盛毅 紀錄：李家禎
- 四、 出席人員：詳如簽名冊
- 五、 主席致詞：(略)
- 六、 承辦單位報告：(略)
- 七、 出席代表陳述及意見交流：

#### (一) 遊戲怪獸股份有限公司江長益執行長

1. 本公司經營手機遊戲有10餘年歷史，並長期與日本音樂著作權集體管理團體JASRAC及Nextone穩定合作。此次是由JASRAC引薦，如該款手機遊戲(以下簡稱手遊)要在台港澳地區營運，須向在地的集管團體取得授權，本公司很積極與MÜST溝通，也向MÜST說明JASRAC的收費模式和類型，但我們從頭到尾都不知道MÜST有公告的費率並且和JASRAC的公告費率結構類似，MÜST也未和本公司討論適用這項費率的可能性，我們經與律師討論後才認為本公司或許可以適用本案費率。希望藉由本案申請，透過集管條例和費率審議機制能有公開公平的流程取得音樂授權，而不是完全只依賴協商。
2. 申請人是否知悉國內其他手機遊戲業者向各集管團體取得授權的情形及收費標準：目前國內有兩大廠商在做這類型遊戲，另外一家是中國大陸公司，因為雙方為競爭關係，無法向其詢問授權條件，但應該仍是要和MÜST協商。
3. 申請人除日本、香港外是否於其他國家上架，並取得授權：遊戲有在

日本、香港、澳門上架，澳門收費為每年 3000 澳門幣。

4. **針對 MUST 新公告費率是否有具體建議之費率數額或收費標準：**建議費率為維持 MUST 的原費率，主要是本案已經進入審議程序，主管機關已介入協調，此時再調漲費率並不適宜。

(二) 社團法人中華音樂著作權協會(MUST)崔玉琪主任

1. 申請人此次申請費率審議，只是想要釐清手遊是否適用本項費率，並未爭執費率內容，所以本案是否要進行費率審議，本會抱持疑問。
2. **手機遊戲是否適用本項費率：**本案原費率於 101 年審定時主要是參考電腦版線上遊戲的市場情形制定，並不包括手遊；手遊在 106 年度開始才大幅成長，本會 111 年度新公告的費率已將手遊市場納入訂定費率考量，但該項費率仍以「非以使用音樂為主要目的」作為適用前提，而申請人的手遊從其遊戲說明「以混音組曲享受沉浸式電音節奏、收錄大量跨越世代話題名曲」可知是以使用音樂為主要目的，因此不論是原費率或是新費率均不適用。
3. **實務上 MUST 對手機遊戲業者如何收取授權費用：**由於此一類型利用人本會認為現行並無適用費率，假設有利用人欲申請授權，通常是利用人申請後由利用人提供必須的資訊，包括營收資料、遊戲使用態樣、其他地區取得授權之資訊供本會評估，在雙方達成合意後取得授權。在此另補充申請人與本會協商的過程：申請人提供其於香港、日本、澳門支付之費率及在日本營收狀況並希望調降報價，雙方原已達成協議用總收入的 5% 計算使用報酬，申請人卻臨時改為提出申請審議，導致先前的協商無效。
4. **新公告費率與原費率相較，漲幅超過 3 倍，請具體說明調漲之理由：**如前所述，本案申請人並不適用任一項費率，101 年的費率是針對電腦版線上遊戲訂定，111 年新公告費率是針對非以使用音樂為主的手遊訂定，適用對象不同，因此無法特別說明調漲的理由。
5. **小結：**本案費率不論是 1.25% 或是 4%，申請人均不適用；另外申請人只是針對協商過程有意見，本會建議本案改採著作權爭議調解程序較

符合雙方需求。

(三) 主席

費率審議之範圍不只費率之數額或比例，最高行政法院判決認為包含整體架構及適用對象均是費率審議可以決定的範圍，因此本局自可審議申請人是否適用本項費率。另外 MÜST 既然也有相類似的費率，為何不以費率為基礎進行協商而要另行報價？請 MÜST 之後補充說明。以下先請著審會委員提問。

(四) 李瑞斌委員

MÜST 稱曾與申請人達成協議，此一協議內容是怎麼計算的？

(五) 遊戲怪獸股份有限公司江長益執行長

談成的協議是最低保證支付 15 萬授權金，同時有給付總收入 5% 的條款，如果總收入之 5% 高於 15 萬時將以 5% 計算。本公司同意的範圍是支付 15 萬，但公司無法同意 MÜST 就合約中的許多細項細則完全不能改動。

(六) 社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)范佩珍經理

因本會並無手遊費率，針對此種新型服務，本會會請利用人提供相關資訊、本會綜合評估後提供定額報價。採取定額報價方式除因無適用費率外，申請人的手遊是第一年在台灣上市的遊戲，並無先前的收入可供計算。定額報價並不代表 MÜST 一定多收，假如申請人的手遊這一年營收很高，MÜST 也有可能少收，這是協商過程中雙方各自要承擔的風險。一開始本會的定額報價為 30 萬，但申請人無法接受此一金額，經雙方協商後用最低保證支付 15 萬外加總收入 5% 費率結算。

(七) 遊戲怪獸股份有限公司江長益執行長

本公司在 MÜST 提出單一報價時即已反映按 JASRAC 的費率以比例計算較為合理，且 JASRAC 的費率也沒有區分電腦版線上遊戲或手遊，而 JASRAC 將本遊戲認定為「非以使用音樂為主」是因為遊戲中的音樂都是免費提供，玩家無須負擔任何費用，本質上是一個角色養成遊戲。

(八) 陳依玫委員

1. 當年費率公告有說明限定於電腦線上遊戲嗎？如果利用載具不同就

要分別訂費率，協會須要訂很多項費率，不利於行政管理。

2. 依 MÜST 之簡報說明，電腦版線上遊戲在 111 年時市占率已較 101 年時下降，但費率卻又提高，似乎互相矛盾。

(九) 金世朋委員

1. 不清楚透過電腦玩線上遊戲和透過手機玩遊戲有什麼差別，須要分別訂費率？同意手遊業者當然可以申請審議。
2. MÜST 以經濟成長率(GDP)高因此要提高費率並不合理，因為經濟成長率提高使用報酬收入也會增加，提高費率等於是雙重漲價。

(十) 賴文智委員

MÜST 現行費率有區分「以使用音樂為主要目的之利用」及「非以使用音樂為主要目的之利用」，即使是「以使用音樂為主要目的之利用」也才收取相關收入的 2.5%，想跟申請人確認申請審議的目的是否為「申請人應有現行費率可適用，MÜST 應告知可適用何項費率」，而不是 MÜST 提出的個案協商方案。

(十一) 李瑞斌委員

想再瞭解 MÜST 目前有沒有跟任何手遊業者簽約，有的話是依照原費率或新公告費率收費？

(十二) 遊戲怪獸股份有限公司江長益執行長

適用「以音樂為主」或是「非以音樂為主」的費率都可以討論，主要目的是希望透過此次審議讓相同情形的案件在處理時可以有依循的標準，而不是洽談授權時都要重頭來過。

(十三) 社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)范佩珍經理

1. 電腦線上遊戲和手遊的成本、產業規模完全不同，屬於不同類型產業，因此要分別訂定費率適用，且國外姊妹協會也在討論應區分線上遊戲與手遊分別訂定費率。
2. 本會與申請人協商時便認為本案無可適用的費率，因此才會個案提出報價。目前尚無其他手遊業者向本會申請授權。

(十四) 社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)崔玉琪主任

1. 智慧局作成費率決定時，也會將經濟成長作為參考因素，故本會才將經濟成長率納為訂定費率之考量因素。
2. 101 年的原公告費率只適用於電腦版線上遊戲，111 年新公告之費率是適用於非以音樂為主的手遊等遊戲，但本案申請人是大量使用音樂的手遊，是不一樣的利用態樣，所以都不適用任何一項費率。

(十五) 主席

判斷「以音樂為主」或是「非以音樂為主」有沒有明確的標準？為何 JASRAC 認定申請人是非以音樂為主的利用，而 MÜST 認定是以音樂為主的利用？

(十六) 社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)范佩珍經理

著作權是採取屬地主義，因此要怎麼判斷應該還是要以當地協會的認定為準，申請人的遊戲內容是電音派對，就是屬於以音樂為主的利用態樣。

(十七) 陳依玫委員

111 年公告的新費率是否已經包含非以音樂為主的手遊可以適用？另外申請人即使支付了 MÜST 授權費用，但是否仍未拿到音樂重製權的授權，申請人還是有面臨侵權的風險？

(十八) 社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)范佩珍經理

MÜST 只負責公開傳輸的授權，不會處理重製權的授權問題。

(十九) 章忠信委員

MÜST 的授權不包括「為公開傳輸目的必要之重製權」嗎？依 MÜST 說法，101 年訂定的費率不包括手遊，是否包含透過 iPad 等其他平台運作的利用行為？MÜST 有打算針對手遊公告新費率嗎？

(二十) 蔡仁惠委員

現在很多遊戲都會同時有電腦線上版和手機遊戲版，MÜST 是如何對這類業者收費？個人覺得即使使用的平台不同，廠商使用的是一樣的音樂內容，應該只要收一樣的費用就可以了。

(二十一) 金世朋委員

一個產業的成本高低與費率無關，因為現行的費率架構是以收入進行計算的，不能以成本高低、產業規模消長作為理由調整費率。

(二十二) 主席

請 MÜST 綜整委員提問進行統答，另與 MÜST 確認協會的立場是否為申請人既無「非以使用音樂為主」之公開傳輸費率適用，也無「以使用音樂為主」之公開傳輸費率適用，所以要另外報價？

(二十三) 社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)范佩珍經理

1. MÜST 管理的權利不包括「為公開傳輸目的必要之重製權」。
2. MÜST 的立場是申請人目前無任何公告費率可以適用。
3. 101 年公告的費率應該不包括電視遊戲、iPad 等其他作業平台。
4. 申請人的利用型態在國內非常少見，MÜST 會考量技術發展、商業型態演變考量是否規劃新費率。
5. 一個服務如果同時有線上版和手機版，應該會區分不同利用型態，討論是否有可以適用的費率後分別收費。

(二十四) 遊戲怪獸股份有限公司江長益執行長

這類的遊戲在日本已有五十多款、十多年的發展歷史，並不算新的利用型態，日本判斷是否屬於「以使用音樂為主要目的」的標準是看音樂在產品內的利用是否會向用戶收費，例如：聽 KKBOX 須要為音樂付訂閱費用，就屬於「以使用音樂為主要目的」；本案遊戲中使用音樂的費用都是由開發商自行負擔，就會被認定屬於「非以使用音樂為主要目的」。

(二十五) 社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)范佩珍經理

本會補充說明，雖然申請人聲稱一直有向 JASRAC 等團體取得授權，但是申請人就其在台灣的利用行為就應該向本會取得授權，至於申請人向 JASRAC 和 Nextone 取得了何種授權本會並不清楚。

(二十六) 遊戲怪獸股份有限公司江長益執行長

本公司從事遊戲製作已 15 年，製作手遊的成本大概是電腦版線上遊戲的 2 倍。本次提出審議的主要目的仍是希望 MÜST 提供公開公平的溝通管道與利用人洽談授權，才能讓利用人合理支出、創作者收到合理分潤，而

不是一遇新興產業就以喊價方式進行協商，這樣將使有心創業的業者裹足不前。

(二十七) 主席

1. 本案如確實無可資適用之費率時，集管條例規定利用人可以書面請求集管團體訂定費率，經書面請求後利用人即免除刑事責任，但集管團體仍應盡快訂定費率。
2. 本次意見交流會除了讓本局與著審會委員瞭解雙方的爭議外，也是提供雙方溝通的機會，希望雙方後續能夠繼續保持協商，尋求達成共識的可能性，今天本場次之會議就到這裡，謝謝大家。

八、 散會：下午3時