

從美國 Oracle America, Inc. v. Google, Inc. 案 探討電腦程式著作之爭議

張俊宏*

摘要

美國聯邦巡迴上訴法院（United States Court of Appeals for the Federal Circuit，以下簡稱 CAFC）歷經兩年審理，於 2014 年 5 月 9 日作出二審判決，認為原告 Oracle（甲骨文）公司擁有的 Java API 套件之「屬性宣告程式碼」（declaring code）及其整個 API 套件之「結構、次序與組織」（Structure, Sequence, Organization，以下簡稱 SSO）等，係受美國著作權法保護之標的。推翻原審加州北區聯邦地方法院（U.S. District Court, Northern District of California），對於 Java API 套件有關著作權適格性保護之認定。2015 年 6 月 29 日聯邦最高法院拒絕接受 Google 上訴，因而就本案系爭 Java API 屬於著作權保護之標的已無疑義，本文亦將以 CAFC 判決為析論之基礎。

關鍵字：電腦程式、著作權適格、合理使用、思想合併、必要場景、相容性、產業標準

* 作者現為經濟部智慧財產局著作權組科員。
本文相關論述僅為作者研究性質之探討，不代表任職單位之意見。

壹、前言

電腦程式隨著電腦科技的發展，逐漸受到世人的重視，1970 年代美國輿論也曾就是否透過著作權法保護電腦程式，引起爭辯。然而 1976 年美國國會通過的新著作權法並未將電腦程式納入保護，惟國會仍於 1974 年成立「著作新科技使用委員會」（National Commission on New Technology Uses of Copyrighted Works，CONTU），並於 1978 年所提出之最終報告建議將電腦程式納入著作權法保護。因此，美國國會於 1980 年修正著作權法第 101 條新增電腦程式之定義，首度開啟電腦程式可受著作權保護之範疇，之後包含我國、歐洲共同體及世界智慧財產權組織著作權條約（WIPO Copyright Treaty）等均予以修法或增訂新法保護電腦程式著作。

貳、案件事實

本案系爭標的 Java 程式語言係由昇陽（Sun Microsystems）所研發，1996 年開始釋出的網路程式語言，目的使程式設計者不用為了相容不同作業系統或裝置撰寫多種版本之負擔。Java 不同於一般的編譯語言（compiled language）和直譯語言（interpreted language）。Java 首先將原始碼編譯成位元組碼（byte code），然後依賴各種不同平台上的虛擬器來解釋執行位元組碼，從而實現了「一次編寫，到處執行」（write once, run anywhere）的跨平台特性。執行 Java 應用程式（Java Application）必須安裝 Java Runtime Environment（JRE），JRE 內部有一個 Java 虛擬器（Java Virtual Machine，JVM）以及一些標準的類別庫（Class Library），且必須透過 JVM 才能在電腦系統執行 Java 應用程式（Java Application）。標準的 Java 平台包含 Java 開發工具箱（Java SE Development Kits，JDK），除了提供編譯器（Compiler）轉換高階語言為較低階的語言之外，尚提供有其它相關的開發、執行、測試等工具，類別庫（含 API 套件），以及 JVM 虛擬器，參見圖 1 說明。

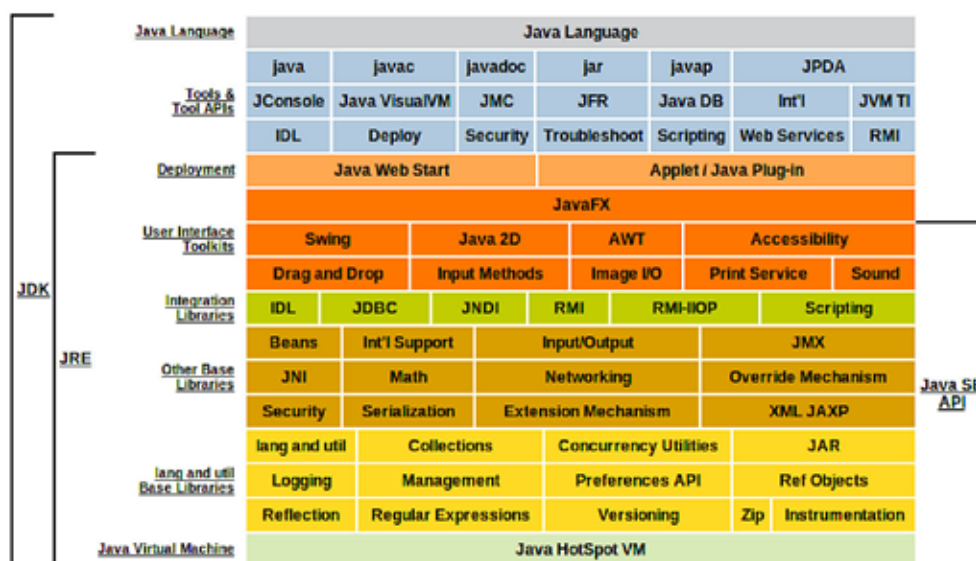


圖 1：Java SE (Standard Edition 標準版) 基本架構¹

2008 年 Java 平台已有 166 個 API 套件，本次具爭議的是其中 37 個套件。API 套件的全名為 Application Programming Interface，中文可稱之為應用程式介面。簡單來說 API 就是一個程式庫 (Library)，以 Java 而言就是個類別庫，具有各方面應用的類別 (Class)，如圖 1 橘色以下每個項目均為一個類別。API 是一種程式與程式間的接口，用來簡化串接程式的困難。例如：火車的售票櫃檯可以想成一種 API。顧客付錢給櫃檯的小姐，說要一張去台東的車票，小姐就敲敲鍵盤，印出一張去台東的車票。顧客不用管小姐怎麼印出車票的，小姐也不用管顧客的錢是哪來的，只要雙方吐出的資訊符合設定，就可以正確接口。惟若如果顧客說：『給我一籠小籠包吧』，小姐是不會理他的，因為這個輸入參數不符合接口的設定²。

2005 年 Google 開始發展智慧型手機的平台選定 Java 語言為開發工具，並與昇陽洽談合作事宜，惟 Google 主張不採用 JVM 虛擬器，昇陽認為此舉有違該公司「一次編寫，到處執行」的跨平台特性。而在虛擬器上，Google 則採用了

¹ CodeData 網站，【Ch.1 認識 Java 技術】，<http://codedata.com.tw/book/java-basic/index.php?p=ch1-3> (最後瀏覽日：2014/10/13)。

² 周欽華，【外國媒體都錯了 -Google 輸掉 Android 抄襲 Java 案其實有道理】，2014-05-13，<http://yowureport.com/?p=11928> (最後瀏覽日：2014/10/13)。

論述

從美國 Oracle America, Inc. v. Google, Inc. 案
探討電腦程式著作之爭議

Dalvik，而非使用 JVM，一方面為了避開昇陽在 JVM 上的專利，另一方面 Dalvik 係採用 Register-base，在節省記憶體空間的表現方面優於 JVM，這對於手持裝置在有限的記憶體空間下是絕佳的選擇。然而 Dalvik 在運行上，仍舊必須處理 Java 程式所產生出來的 Java 位元組碼，其位元組碼格式為 Java 的既定格式，可由 JVM 直接處理。但如果 Dalvik 要處理的話，需先轉成其格式才能處理，而這過程就是甲骨文對於 Google Android 提告的重點，原因是 Java 位元組碼的智慧財產權仍屬於甲骨文（Oracle）所擁有³。甲骨文在 2010 年 1 月購併昇陽，取得數千個專利以及成為 Java 的最大提供者。同年 8 月甲骨文即向美國加州北區聯邦地方法院控告 Google 的 Android 系統侵害 Java 專利及著作權，並要求 Google 26 億美元的賠償。

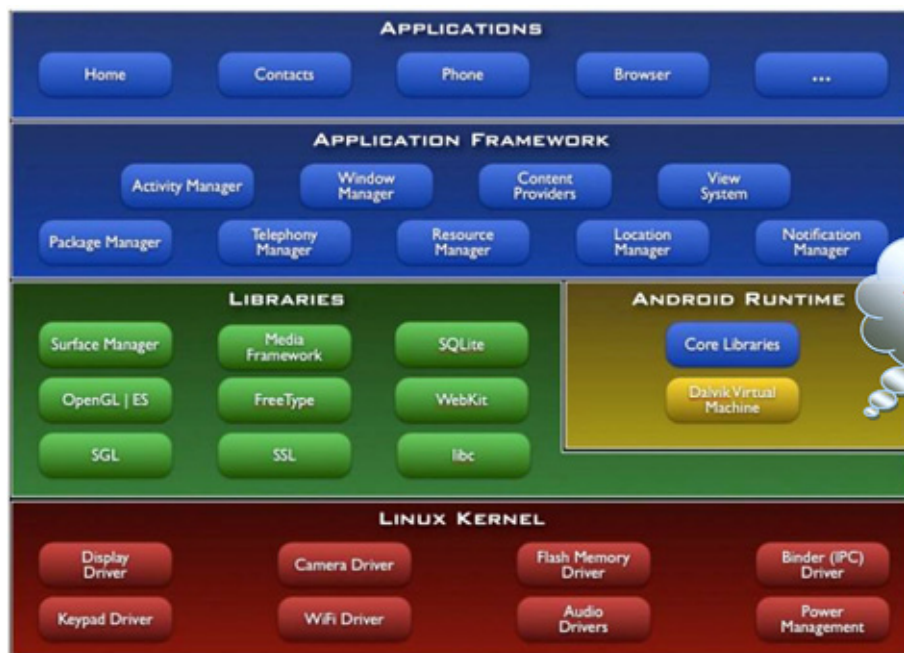


圖 2：Google Android 系統架構

³ Philip C.F. Wen, 【從開放原始碼來看，Oracle 控告 Google Android 侵犯 Java 專利】，2010-08-24，http://cdnet.stpi.org.tw/techroom/pclass/2010/pclass_10_A199.htm（最後瀏覽日：2014/10/13）。

參、原告主張

本案原告甲骨文主張其 Java API 套件程式文字部分，亦即 7,000 多行的屬性宣告程式碼（declaring code）⁴ 與非文字部分，係指 37 個 API 套件的「結構、次序與組織」（SSO）均屬美國著作權法保護之標的。被告 Google 侵害其 37 個 API 套件之程式碼及命名方式、一個特定的電腦排序檢查（rangeCheck），以及 8 個反編譯資安程式（eight decompiled security files）等之著作權。

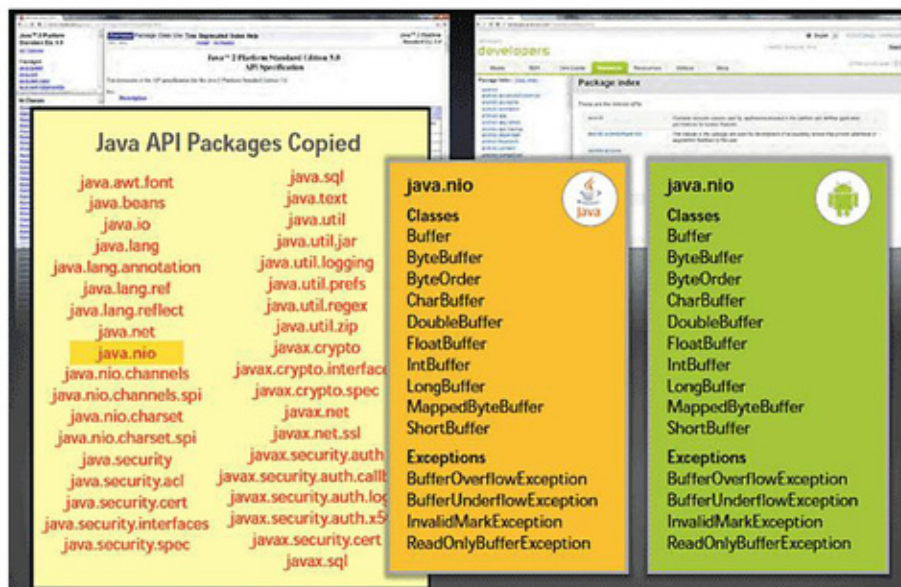


圖 3：甲骨文主張其 37 個 Java API 套件被侵害，並舉 java.nio 為例，最右邊為 Google Android 抄襲 java.nio 部分，可發現其命名皆相同⁵

⁴ declaring code 翻譯自楊智傑，【Oracle v. Google 第二回合：聯邦上訴法院逆轉判決】，2014-06-04/ 北美智權電子報第 108 期，http://www.naipo.com/Portals/1/web_tw/Knowledge_Center/Infringement_Case/publish-94.htm（最後瀏覽日：2014/10/14）。

⁵ Stephen Shankland, *Android, Java, and the tech behind Oracle v. Google (FAQ)*, <http://www.cnet.com/news/android-java-and-the-tech-behind-oracle-v-google-faq/> (last visited Oct. 14, 2014).

論述

從美國 Oracle America, Inc. v. Google, Inc. 案
探討電腦程式著作之爭議

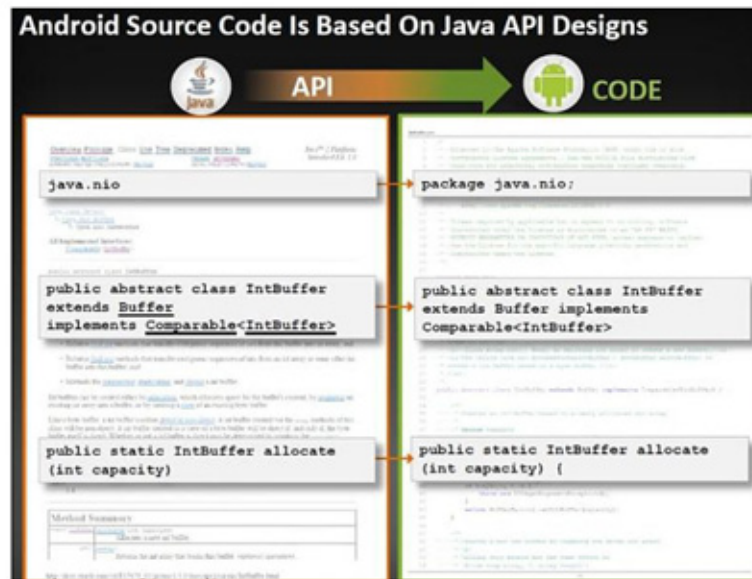


圖 4：Google Android 抄襲甲骨文屬性宣告程式碼

肆、原審判決（初審）

2012 年 5 月 7 日，加州北區聯邦地方法院陪審團認為，Google 確實侵害甲骨文 37 個 Java API 套件，以及 1 個排序檢查程式，但陪審團認為 Google 未侵害 8 個反編譯資安程式。至於合理使用的判斷，陪審團則無法達成多數意見。惟對於陪審團的認定，雙方都不服，要求地方法院依據法律問題自為判斷（motion for judgment as a matter of law，JMOL）。

2012 年 5 月 31 日，加州北區聯邦地方法院法官自為判斷後，判決 Google 未侵害甲骨文 Java API 套件之著作權，主要理由如下：（1）基於思想與表達合併原則（merger doctrine），API 套件之每一行屬性宣告程式碼均不受著作權保護；（2）屬性宣告程式碼屬於短句（short phrases）亦不受保護；（3）API 套件的「結構、次序與組織」屬於美國著作權法第 102 條 b 項的操作方法，同樣不受保護；（4）API 套件之「結構、次序與組織」具功能性元素，且同意 Google 主張之程式相容性（interoperability）見解，因此該 API 套件之「結構、次序與組織」不受著作權保護。

至於排序檢查以及 8 個反編譯資安程式等部分，原審認為 Google 業已承認抄襲，且該抄襲程度非屬於「微量使用」（de minimis），構成侵權。

伍、第二審判決

一、上訴主張

甲骨文對於原審認定系爭標的不受保護之判決不服，縱使其 37 個 API 套件（包含所屬的類別及方法），如原審認定屬於「分類學」（taxonomy），仍應可受到著作權法之保護。甲骨文並進一步指出並非欲對電腦程式的結構功能之思想或抽象的套件（package）、類別（class）、方法（method）等尋求保護，而是要對渠等特殊的命名方式以及 37 個 API 套件主張受保護之權利。甲骨文肯認 Google 可以使用 Java 語言就像作家可以使用語文予以創作，並且 Google 尚可使用套件、類別、方法等建構其 Java，如同作家使用語文之文法規則般，而不必擔心侵權的問題。惟不應允許 Google 使用與相同於甲骨文所選擇的措詞與結構予以充實自行開發之套件。

而 Google 則對 8 個反編譯資安程式侵權的部分，提起上訴並持續主張系爭標的非屬美國著作權法保護之範疇，且 Java API 套件已成為產業標準（industry standard），係為建構相關 API 套件不可避免使用的部分，基於軟體之相容性，Google 並未構成侵權。合理使用部分，Google 主張雖然其抄襲部分的 API 套件並用於商業目的使用，惟其使用具有轉化性（transformative），且對甲骨文市場並無影響。

二、本案爭點

- （一）原告甲骨文公司擁有之 Java API 套件的「屬性宣告程式碼」是否為美國著作權法保護之標的（copyrightability）？
- （二）原告甲骨文公司擁有的 Java API 套件之「結構、次序與組織」，是否為美國著作權法保護之標的？

(三) 被告 Google 公司之利用行為可否構成合理使用 (fair use) ?

三、聯邦巡迴上訴法院 (CAFC) 判決理由

本案受理上訴法院為 CAFC，惟事實上 CAFC 對於著作權案件並無管轄權，由於美國著作權法屬於聯邦法，因此著作權案件一審均由聯邦地方法院審理，上訴後依地區劃分交聯邦第一至第十一或華盛頓哥倫比亞特區巡迴上訴法院管轄，其中著作權案件又以位於加州舊金山的聯邦第九巡迴上訴法院為數最多。

因本案原告甲骨文提起之訴訟標的包含專利侵權，使得管轄專利案件的 CAFC 得以受理審判⁶，由於本案亦屬少數非由其他巡迴上訴法院審理之案件，因此其對著作權法之見解，值得觀察。2014 年 5 月 9 日 CAFC 作出判決，推翻原審加州北區聯邦地方法院見解，認為原告甲骨文擁有的 Java API 套件之「屬性宣告程式碼」及其整個 API 套件之「結構、次序與組織」，均受著作權法保護。此外，由於原審認定系爭標的均不受著作權法保護，因此未對合理使用進行討論，CAFC 認為原審對於本案是否受著作權法保護之見解認定有誤，就被告 Google 是否構成合理使用部分發回地方法院予以重新審理。

(一) 爭點一：原告甲骨文公司擁有之 Java API 套件的「屬性宣告程式碼」，是否為美國著作權法保護之標的？

美國著作權法對於電腦程式並未以獨立的著作類別予以保護，係歸於美國著作權法第 102 條 a 項 (1) 款之「文學著作」(literary works)，且經司法判決肯認電腦程式無論是文字或非文字部分均受著作權法保護，文字部分係指原始碼 (source code) 及目的碼 (object code)⁷，非文字部分則為程式的結構、次序與組織及使用者介面等。本案 CAFC 就系爭標的是否受著作權法保護分析如后：

⁶ 28 U.S.C. § 1295 Jurisdiction of the United States Court of Appeals for the Federal Circuit :
(a) The United States Court of Appeals for the Federal Circuit shall have exclusive jurisdiction—
(1) of an appeal from a final decision of a district court of the United States, the District Court of Guam, the District Court of the Virgin Islands, or the District Court of the Northern Mariana Islands, in any civil action arising under, or in any civil action in which a party has asserted a compulsory counterclaim arising under, any Act of Congress relating to patents or plant variety protection;

⁷ 原始碼是指一系列人類可讀的電腦語言指令；目的碼指電腦科學中編譯器或組譯器處理原始碼後所生成的代碼，一般由機器碼或接近於機器語言的代碼組成。

1. 「思想與表達合併原則」

首先，CAFC 就「思想與表達合併原則」提出說明，「思想與表達合併原則」是思想與表達二分法的例外規定。所謂「思想（觀念）與表達合併原則」，係指若某一「思想」之「表達」極其有限，無法以不同「表達」呈現某一相同「思想」時，「思想」與「表達」即已合一。這些有限的「表達」本身，由任何人完成，均會有相同之呈現，已不具著作權法所要保護的「創作性」，且若保護這些有限的「表達」，實質上會保護到其所蘊涵之「思想」，故這些有限的「表達」不得受著作權法保護。通常，產品說明書或使用手冊，會因其表達呈現結果極其有限，在適用「思想與表達合併原則」下，不予著作權保護⁸。

惟依聯邦法院以往所建立之案例，若仍有其他有效且可執行之方式，該合併原則並不適用，CAFC 並舉 1992 年聯邦第二巡迴上訴法院 *Atari* 案為例指出⁹，該案原告任天堂之專家證言庭訊時表示仍有許多不同的方法可以破解任天堂 NES 遊戲機所設定的資料串流（data stream），因此任天堂撰寫防止他人使用非原廠遊戲卡匣之特別程式碼並不適用合併原則來處理。

原審認為程式宣告之方法係為思想，實施或執行程式才是表達，任何人都不應獨占該思想。根據 Java 語法之規則，程式設計者必須使用相同的宣告或方法標題列，方能達到宣告方法所描述的具體相同功能。換言之，亦即撰寫 Java 套件的「屬性宣告程式碼」僅有一種方式，因此可以適用「思想與表達合併原則」。

⁸ 章忠信，「著作權侵害之鑑定」，月旦法學雜誌第一九〇期，頁 53，2011 年 3 月。

⁹ *Computer Associates International, Inc. v. Altai, Inc.*, 982 F.2d 693, at 707-08 (2d Cir. 1992). 該案原告任天堂公司生產名為 NES 電視遊戲器系統（臺灣暱稱紅白機），該系統控制主機（console）含有 10NES 電腦程式，以防止 NES 主機讀取未經授權之遊戲卡匣軟體。被告 Atari 公司原專門生產與 NES 主機相容之卡匣（game cartridges）軟體。嗣後因 Atari 公司不願接受任天堂公司之授權條件，檢視原告之半導體晶片亦無法破解該電腦程式，乃以不實陳述向美國著作權局騙取原告公司之原始碼，經由該原始碼終得複製 NES 晶片之目的碼，解析後開發出與 NES 主機相容之遊戲卡匣軟體。參見羅明通，電腦程式還原工程合理使用之界線，頁 8，智慧財產權月刊第十九期，2000 年 7 月。

對此 CAFC 質疑原審誤用「思想與表達合併原則」，並表示除非甲骨文的程式只有一種或有限的方式予以撰寫，否則系爭套件每一行的「屬性宣告程式碼」不應適用「思想與表達合併原則」。且從證據顯示，Google 所複製的 7,000 多行程式碼，為甲骨文可以多種不同選項的撰寫方式來完成，例如：“java.lang.Math.max”就可改寫為“Math.maximum”或“Arith.larger”。CAFC 並進一步指出原審錯誤的套用「思想與表達合併原則」，其適用考量之重點係指甲骨文於創造 API 套件時有無其他的選擇方式予以完成，而非 Google 從事侵權行為之判斷，同時 Google 亦承認業已開發與 Java API 套件相同功能的「屬性宣告程式碼」。因此，CAFC 明確表示本案不適用「思想與表達合併原則」。

2. 短句

此外，原審亦認為甲骨文的「屬性宣告程式碼」均由非受著作權保護（uncopyrightable）之短句所組成，惟 CAFC 指出原審對此有所誤解，參酌實務及學說見解，並非所有的短句均自動落入不受著作權法保護之範疇，仍應考量的是所謂的短句有無創作性¹⁰。換言之，即使是一個簡單的短句如該表達具有足夠的創作力¹¹，仍可受著作權法保護。CAFC 並以英國作家狄更斯著名的雙城記為例，雙城記開頭引言：「那是最好的時代，也是最壞的時代；是智慧的年代，也是愚蠢的年代……」均是係由短句所組成的段落¹²，但是沒有人會質疑其引言分解成短句後就不受著作權法保護。

本案重點應是被抄襲的 7,000 行程式碼，而非僅 Java API 套件的每一行程式碼，Google 的 Java 大師（係指該公司設計 Java 程式之人或顧問）亦承認每個單一的宣告方法都具有創意和藝術性。CAFC 認

¹⁰ Soc'y of Holy Transfiguration Monastery, Inc. v. Gregory, 689 F.3d 29, 52 (1st Cir. 2012).

¹¹ MELVILLE B. NIMMER & DAVID NIMMER, NIMMER ON COPYRIGHT § 2.01[B] (2013).

¹² It was the best of times, it was the worst of times, it was the age of wisdom, it was the age of foolishness, it was the epoch of belief, it was the epoch of incredulity, it was the season of Light, it was the season of Darkness, it was the spring of hope, it was the winter of despair, we had everything before us, we had nothing before us, we were all going direct to Heaven, we were all going direct the other way--in short, the period was so far like the present period, that some of its noisiest authorities insisted on its being received, for good or for evil, in the superlative degree of comparison only.

為甲骨文對於創建 Java API 套件以及選擇「屬性宣告程式碼」其宣告方法之撰寫方式具有創意，已包含可受著作權法保護的表達，因此應該予以保護。原審錯誤的把短句原則套用在「屬性宣告程式碼」，使其不受著作權法保護，係屬不當。

3. 必要場景原則（Scenes a Faire）

Google 於地方法院審理時另提出必要場景原則予以主張系爭 API 套件非屬著作權法保護之標的。所謂「必要場景原則」為前述「思想與表達合併原則」之補充，仍指在處理某一類戲劇、小說主題時，實際上不可避免而必須採用某些事件、角色、布局或布景，雖該事件、角色、布局或布景之表達方法與他人雷同，但因為係處理該特定主題不可或缺或至少是標準之處理方式，故其表達方法不構成著作權之侵害。舉例而言，如有人想撰寫劇本描述紐約 South Bronx 區警察之生活，他們將很自然地僅能描繪「醉鬼、妓女、歹徒、廢棄車輛」與具有愛爾蘭血統且善於飲酒之警察追逐犯罪者之情景並列。此種主題、情節、事件之順序太過普遍，以致於雖然相似，但仍不受著作權保護。此原則嗣後為甚多案例所引用，以作為判斷著作權抄襲之基準¹³。

Google 主張程式設計者均已習慣且適應 Java API 套件，業界普遍認為這已經成為撰寫 Java 平台時不可或缺的表達方式，因此該程式實則為思想而非表達，應不受保護。惟因證據力不足，原審並未接受 Google 本項之抗辯。CAFC 則指出必要場景原則如同前述的「思想與表達合併原則」一樣均屬侵權行為之分析，而非用於判斷系爭標的是否受著作權法保護。且 Google 亦無法提出明確證據指摘 Android 使用原告甲骨文之 37 個 Java API 套件的必要性，因此 CAFC 維持原審見解，必要場景原則並不影響 Java API 套件的「屬性宣告程式碼」及其整個 API 套件之「結構、次序與組織」是否受著作權法保護的分析判斷。

¹³ 羅明通，「思想與表達之區別、合併及電腦程式侵權判斷之步驟——最高法院 94 年度台上字第 1530 號刑事判決評析」，科技法學評論六卷二期，頁 29，2009 年 10 月。

（二）爭點二：原告甲骨文公司擁有的 Java API 套件之「結構、次序與組織」，是否為美國著作權法保護之標的？

原審認為 Java API 套件的「結構、次序與組織」雖具有原創性和創作性，其僅是將 6,000 個指令分層結構以執行預設功能的操作方法，依美國著作權法第 102 條 b 項之規定不受保護¹⁴。原審並舉 1995 年聯邦第一巡迴上訴法院 *Lotus* 案為例說明¹⁵，若表達屬於操作流程之方法，依美國著作權法之規定，屬於非受保護之標的，而不應賦予著作權保護。在該案中，原告 *Lotus* 公司所主張之電腦程式為“*Lotus 1-2-3*”係一會計軟體，該軟體採用獨特的指令選單（menu commands）以便利使用者操作軟體（例如：print、copy、quit 等），而 *Borland* 公司被控侵權之軟體係為了與“*Lotus 1-2-3*”競爭及使消費者便於操作、轉換不同軟體產品，故在其中採用了與“*Lotus 1-2-3*”階層結構（hierarchy）相同的指令選單，但該軟體之程式碼皆已重新改寫。該案一審是原告 *Lotus* 勝訴，惟聯邦第一巡迴上訴法院審理後認為，系爭“*Lotus 1-2-3*”軟體之功能選單之階層結構本身即為使用者操作該軟體之手段，故即便其屬於一種思想的表達，且具有一定的創意程度，但仍屬非受著作權保護之標的，故判決被告 *Borland* 公司不構成侵權¹⁶，該案上訴至聯邦最高法院後仍維持二審見解。

CAFC 認為原審以 *Lotus* 案比附援引本案並非妥適，其理由在於首先該案被告 *Borland* 公司並未重製任何原告所擁有的程式碼，惟 *Google* 在本案業已承認一字不差的抄襲甲骨文之「屬性宣告程式碼」；其次，*Lotus* 案中有爭議的部分是 print、copy 等操作方法，本身係不具創作性，但本案的「屬性宣告程式碼」和 API 套件之結構與組織具有原創性和創作性是不爭的事實。此外，雖然法院於 *Lotus* 案認為系爭操作方法是必不可少的方式，但在本案中除三個核心套件外，*Google* 並無必要抄襲 Java API 套件之「結構、次序與組織」至 *Android*。

¹⁴ 17 U.S.C. § 102 (b) : In no case does copyright protection for an original work of authorship extend to any idea, procedure, process, system, **method of operation**, concept, principle, or discovery, regardless of the form in which it is described, explained, illustrated, or embodied in such work.

¹⁵ *Lotus Development Corp. v. Borland International, Inc.*, 49 F.3d 807 (1st Cir. 1995).

¹⁶ 廖嘉成，【自美國實務檢視我國電腦程式著作實質近似之判斷原則】，2012-10，<http://www.saint-island.com.tw/news/shownewsb.asp?seq=507&stat=y>（最後瀏覽期：2014/10/17）。

CAFC 亦指出聯邦第九巡迴上訴法院與聯邦第一巡迴上訴法院於 *Lotus* 案就電腦程式之「結構、次序與組織」是否受保護的見解並不一致，參酌以往實務案例，該法院對於電腦程式之「結構、次序與組織」係屬思想的表達方式而非思想本身，因此應受著作權法保護。此外，*Lotus* 案一成不變的將具有功能性元素之電腦程式列為不受保護，此與前述 *Atari* 案所建立的「抽離—過濾—比較測試法」（Abstraction-Filtration-Comparison）亦有未洽¹⁷；聯邦第十巡迴上訴法院同樣拒絕適用 *Lotus* 案對於操作方法的分析判斷，反而適用 *Atari* 案所建立的「抽離—過濾—比較測試法」¹⁸，亦即縱使著作之元素被視為操作方法，若該元素包含的表達方式具有創作性，其仍可構成著作權之保護。

其他法院亦同意若程式的組成係屬操作方法，仍可受著作權保護。CAFC 以 1983 年 *Apple* 案為例¹⁹，審理該案之聯邦第三巡迴上訴法院駁斥被告 Franklin 主張操作系統程式本身不受著作權保護之論點，法院認為應區分操作方法是被用以指示電腦執行亦或係指方法本身，如程式是被用

¹⁷ 同前註。「抽離—過濾—比較測試法」（Abstraction-Filtration-Comparison, AFC）之標準，該標準分三步驟進行，係指：

第一步，須將系爭軟體程式解構，並建立一階層化的比較基礎，該階層中自最下位之程式碼（code）之檢視開始，逐步、逐級往上抽象建構出各該上位子程式或結構之意匠與設計，此抽象化之建構將直至達到最上位（抽象）之階段，即得出該軟體之目的或功能為止；此步驟在於將電腦程式之內容依抽象到具體重新解構審視，以劃定分級比較之基礎。

第二步，逐一審視第一步中所建立的各個級別中所蘊含之內容是否屬於應受著作權保護之創作，若屬應不受保護者（non-protectable material），即應將之濾除。此步驟著眼於界定著作權保護之範圍。此際，法院應關注：一，是否有思想與表達混同的情形：系爭內容是否屬於表達？該思想之表達是否僅有有限的表達方式之一而有表達與思想混同之情形（doctrine of merge）？二，若干外部因素：例如，該表達之選擇是否係肇因於該軟體所安裝之硬體規格之要求？為達成與其他軟體之相容性之要求？係因電腦設備製造者之規格要求？係因應業界普遍之規格？或係因程式軟體業之慣行使然等因素；三，該表達之內涵是否屬於公共領域。

第三步，在依照第二步濾除不符合著作權保護之表達內容後，再將剩餘的部分互相比較，比較之基準除包含相似的比例程度外，亦包含近似部分占整體受保護部分的重要性程度。此時，法院並應思考上該三步驟之適用結果與著作權法之政策目的是否相符，亦即該內容之保護會否造成過度保障而抑制了學術創作之發展。

¹⁸ *Mitel, Inc. v. Iqtel, Inc.*, 124 F.3d 1366, at 1372 (10th Cir. 1997).

¹⁹ *Apple Computer, Inc. v. Franklin Computer Corp.*, 714 F.2d 1240 (3d Cir. 1983)。蘋果電腦公司創業的初期，一家稱為 Franklin 的小廠擬進占蘋果的個人電腦市場。以確定其機器與蘋果電腦相容為目標，Franklin 就逐字抄襲了蘋果電腦的作業系統微代碼（microcode）。然而，原來蘋果在作業系統（Operating System, "OS"）微代碼中設計了若干陷阱密碼；結果 Franklin 的唯讀記憶體晶片（ROM）就不但帶有 Apple OS 的陷阱，連 Apple OS 的缺錯（bugs）以及甚至於 "Apple" 本字的字樣均被抄襲進去。此 ROM 顯然就當了無可抗拒的侵權證據。參見陳歆，「著作權的保護範圍」，智慧財產權月刊第十六期，頁 57，2000 年 4 月。

來執行實施並不影響其受保護之可能性，CAFC 明白表示未見其他法院採用 *Lotus* 案，將具有功能性元素之電腦程式列為不受保護之見解。

綜上，CAFC 認為美國著作權法第 101 條定義電腦程式時，便已知悉程式將可能包含功能性。若 CAFC 接受原審見解認為 Java API 套件之「結構、次序與組織」僅因含有預設功能就不予以保護，已違反聯邦第九巡迴上訴法院以往判決見解及美國著作權法第 101 條的立法精神。且從美國著作權法第 102 條及立法歷史而言，原創著作之作者能以多種方法表達潛在的思想，即使該著作包含功能性元素，仍有權受著作權法保護。因此，CAFC 同意 Java API 套件之「結構、次序與組織」具有原創性和創作性。

此外，Google 另抗辯主張係為使 Java 可順利於 Android 運作，才使用與甲骨文 API 套件之相同的名稱、分類法以及規格功能等，並分別以聯邦第九巡迴上訴法院於 1992 年 *Sega* 案²⁰ 及 2000 年 *Sony* 案²¹ 提出為達

²⁰ *Sega Enterprises v. Accolade, Inc.*, 977 F.2d 1510 (9th Cir. 1992). 1992 年美國第九巡迴上訴法院審理的 *Sega* 與 *Accolade* 二公司有關著作權侵害案件，就有同樣的爭議。原告 *Sega* 公司生產的遊戲主機中附有一項電腦軟體，要與該公司的遊戲卡匣中之電腦軟體結合後，才能產生運作，因此，僅有 *Sega* 公司的遊戲卡匣才能在其公司的遊戲主機玩樂，其他公司的遊戲卡匣不能使用於 *Sega* 公司生產的遊戲主機，以此造成壟斷。被告 *Accolade* 公司的遊戲卡匣重製了 *Sega* 公司遊戲卡匣中之電腦軟體，以便消費者可以在 *Sega* 公司生產的遊戲主機上使用。*Sega* 公司起訴主張 *Accolade* 公司侵害其電腦程式著作權，最後法院認定 *Accolade* 公司使用 *Sega* 公司遊戲卡匣中之電腦程式著作構成「合理使用（fair use）」。²⁰ 章忠信，【「科技保護措施」與著作的「合理使用」】，<http://www.copyrightnote.org/crnote/bbs.php?board=4&act=read&id=61>（最後瀏覽日：2014/10/20）。

²¹ *Sony Computer Entertainment, Inc. v. Connectix, Corp.*, 203 F.3d 596 (9th Cir. 2000). 原告 *Sony Computer* 是「*Sony PlayStation*」及「*Sony PlayStation* 遊戲」之開發者、製造商與銷售商。*Sony* 也授權其他公司製造可以在 *PlayStation* 上執行的遊戲。*PlayStation* 系統包括一個操作台（基本上就是一個迷你電腦）、控制器、可以產生三度空間感而可以在電視機上進行的遊戲。*PlayStation* 遊戲是儲存在 CDs 中，而安裝在操作台之上方。韌體為 *Sony BIOS*（基本數輸出入標準），*Sony* 有該 *BIOS* 的著作權。被告 *Connectix* 的 *Virtual Game Station* 為一套與 *PlayStation* 操作台在功能上相容的軟體。對此，消費者可以將 *Virtual Game Station* 軟體安裝於電腦中，儲存 *PlayStation* 遊戲於電腦的 CD-ROM 光碟機中而遊玩 *PlayStation* 的遊戲。該案中 *Connectix* 的工程師購買了一台 *Sony PlayStation* 的控制台並將儲存在控制台晶片之 *BOIS* 取出。工程師再複製該 *BOIS* 於其電腦中的記憶體內，並觀察 *Sony BIOS* 在與其所發展 *Virtual Game Station* 硬體模擬軟體（hardware emulation software）整合後的功能。工程藉由除錯程式可以讓工程師觀察 *BIOS* 與其硬體模擬軟體之間所傳送之訊號，而瞭解 *BIOS* 之運作。在此過程中，*Connectix* 工程師複製了額外的備份，並在每次開機時將 *Sony BIOS* 複製到記憶體內。法院認為在從事 *Virtual Game Station* 之開發過程中，被告 *Connectix* 雖重製 *Sony* 的 *BIOS*，惟該複製屬於中間產物，在最終產品 *Virtual Game Station* 並未有上述的 *BOIS* 存在，法院最終認定被告 *Connectix* 的重製行為係屬合理使用。耿筠、劉江彬，『美國著作權合理使用之重要判例研究』，智慧財產權月刊第四十四期，頁 69-70，2002 年 8 月。

程式之相容性目的可構成合理使用之見解，主張本案系爭程式應不受著作權保護並為原審所採。CAFC 則認為原審以 *Sega* 案和 *Sony* 案比擬本案情節並非妥適，首先 *Sega* 案未討論原告 *Sega* 公司之程式碼有無功能性元素，是否受著作權保護等之議題；其次，*Sony* 案中法院雖確認系爭程式碼包含功能性元素，惟亦未討論是否屬表達，此外被告 *Connectix* 公司重製的 BIOS 係一中間產物，換言之，無任何 *Sony* 享有著作權之內容被複製或呈現於 *Connectix* 之最終產品 *Virtual Game Station* 中。

CAFC 指出本案被告 *Google* 並非以還原工程之方式取得程式碼，而係選擇重製甲骨文所擁有的 37 個 Java API 套件及「屬性宣告程式碼」之問題。原審錯誤的將相容性分析運用於 *Google* 渴望的 *Android* 軟體，此與甲骨文之軟體是否受著作權法保護並無關連。

Google 甚至試圖以 Java API 套件已成為產業標準 (industry standard)，因此不受著作權保護之論點來說服法官，惟 CAFC 並未被說服，以聯邦第九巡迴上訴法院判決予以駁斥²²，認為 *Google* 已可自行開發相容的 API 套件，並遊說程式設計者採用，然而 *Google* 卻選擇抄襲甲骨文的「屬性宣告程式碼」及 Java API 套件之「結構、次序與組織」，以利程式設計者習慣業已存在於業界的 Java。綜上，CAFC 指出相容性分析同樣屬合理使用之分析，而非系爭標的受著作權法保護與否之判斷方式。

（三）爭點三：Google 是否構成合理使用？

由於原審認為甲骨文之「屬性宣告程式碼」及其 Java API 套件之「結構、次序與組織」均不受著作權保護，因此並未對 *Google* 抄襲甲骨程式碼之行為是否構成合理使用進行討論。CAFC 引述 1939 年 *Dellar* 案²³ 承審法官 *Learned Hand* 名言，「合理使用是整部著作權法中最不易處理

²² *Practice Mgmt. Info. Corp. v. Am. Med. Ass'n*, 121 F.3d 516, 520 n.8 (9th Cir. 1997) (noting that the district court found **plaintiff's medical coding system entitled to copyright protection, and that, although the system had become the industry standard**, plaintiff's copyright did not prevent competitors "from developing comparative or better coding systems and lobbying the federal government and private actors to adopt them. It simply prevents wholesale copying of an existing system.").

²³ *Dellar v. Samuel Goldwyn, Inc.*, 104 F.2d 661, 662 (2d Cir. 1939).

的議題」，認為本案有討論合理使用的必要性，並且一一解釋美國著作權法第 107 條有關合理使用的四個要素分析，第一要件「利用之目的及性質」，若有轉化性（transformative），改變原著作增加新的表達、訊息及其他目的，關鍵在於新著作是否僅取代原著作之表達還是有加入新的創作。

本案 Google 有無構成轉化性，具有爭議，此外原審不適當的把重點放在系爭套件有無功能性元素，以及相容性分析等見解顯有錯誤，該等因素均可能影響合理使用的判斷分析，尤其是第二及第三要素之判斷。第四要素部分，原審認為甲骨文從未使用 Java 技術成功開發過智慧型手機平台，惟 CAFC 指出當 Google 複製系爭 API 套件，便影響了甲骨文在行動和智慧型手機市場之授權機會，Android 的推出大大損害了甲骨文授權 Java API 套件相關技術的商業機會以及潛在的市場利益。綜上，CAFC 認為有必要對於 Google 合理使用之抗辯予以分析判斷，因此發回地院進一步審理。

陸、我國對電腦程式之相關規定與實務判決

我國著作權法對於電腦程式係以獨立之著作類型保護。查我國著作權法第 3 條第 1 項第 19 款明定「電腦程式著作」係指直接或間接使電腦產生一定結果為目的所組成之指令。所謂指令之組合，係指一系列之指令，其間有一定之邏輯順序關係，能命令電腦產生一定之結果或解決特定之問題²⁴。因此，不論以何種電腦程式語言寫成，亦不論是否為原始碼或目的碼的方式呈現，不限儲存於何種媒介物上，凡構成「直接或間接使電腦產生一定結果為目的所組成指令組合」，就是著作權法所稱的「電腦程式著作」，符合著作權法的保護要件。惟用以撰寫電腦程式所用的「程式語言」（如 COBOL、BASIC、FORTRAN、C++、JAVA）、程式語言用法上的規則、和程式演算法（program algorithm），由於並非「直接或間接使電腦產生一定結果為目的所組成指令」，不屬於所謂的「電腦程式著作」。以下爰就本案相關見解探討我國實務可供參照之處。

²⁴ 內政部著作權委員會，80 年 12 月 2 日台（80）內著字第 8073630 號解釋函。

一、「思想與表達合併原則」之適用

依著作權法第 10 條之 1 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、製程、系統、操作方法、概念、原理、發現。」明確界限了著作權在保護對象上的效力射程。亦即創作的結果必須以客觀化之表達形諸於外，而能為人類感官所能感受得知其內容者，才給予保護。惟表達與思想間如何區別卻是實務上長久以來之難題，思想與表達之區別源自美國著作權法，1879 年美國聯邦最高法院在 Baker 案即基於構想與表達之法理駁回原告之訴²⁵，自該案後為國際著作權法理論所採用。

然而在某些情形下，思想與表達緊密不可分而互為連結，倘如嚴格地保護表達，將等於使構想之擁有者壟斷其構想，而妨害國家文化之發展，與著作權法之立法目的不符。欲防止如此之結果，著作權法乃又發展出「思想與表達合併原則」，使在一定情形下，思想與表達合併而不予保護²⁶。我國實務見解亦採之，如臺灣高等法院 91 年度上易字第 952 號刑事判決首度明白揭示該原則：「易言之，著作權法保護思想之表達，但不及於思想本身之展現，蓋著作權法之立法目的雖在於保護著作人之精神創作，但亦兼及整體文化之提昇，為達此目的，對於自由利用他人著作中所傳達之構想及觀念，並不加以限制。再者，著作之表達固受著作權法之保護，惟為免不當限縮他人就相同或類似題材之創作空間，若表達某一觀念之方法僅有一種或少數幾種時，該表達方法即不受著作權法之保護。」

以智慧財產法院 101 年度民著訴字第 39 號民事判決為例，原告網前科技有限公司前為華碩公司開發製作運籌物流（eLogistics）系統軟體，96 年 6 月被告和碩聯合科技股份有限公司自華碩公司分割出的公司，未經原告同意，使用並改作系爭 eLogistics 軟體，被告亦爭執其系爭標的是否受著作權保護，法院審理後認為被告於開發 eLogistics 系統時，既必須與華碩公司內部 ERP 系統共同使用相同之資料庫（即使用同一個資料庫內的資料、欄位及資料設定等內容，並非於開發 eLogistics 系統時，額外地再建置另一個專屬於 eLogistics 系統之資料庫），則在開發專屬於 eLogistics 系統之參數設定以及資料庫呼叫等原始程式碼部分時，

²⁵ 羅明通，「著作權法論【II】」，頁 349，自版（第 7 版），2009 年 9 月。

²⁶ 同前註 25，頁 384。

自必須根據其系統所共同使用之相同資料庫（此即華碩公司內部 ERP 系統所共同使用之資料庫）而去呼叫資料庫的標準函式、資料庫函式以及自訂資料庫函式等功能函式，進而讀寫資料庫中的資料以及參數設定等內容。據此，上開專屬於 eLogistics 系統的參數設定、資料庫呼叫等原始程式碼部分，在必須與華碩公司內部 ERP 系統使用相同資料庫的前提下，其資料庫參數設定以及資料庫呼叫等原始程式碼的開發設計上，實已受到既有資料庫內之既定內容（如參數設定以及資料庫呼叫等內容）而產生有限的表達方式，無法用不同的程式碼撰寫表達方式去讀寫同一個資料庫中的資料內容，自有「思想與表達合併原則」之適用，是縱有抄襲之情形，亦不構成著作權之侵害。

是以，目前我國實務已頻繁地適用「思想與表達合併原則」²⁷，至於自然界生物是否因其表達方式有限，較易與思想合併，司法實務亦表不同見解，例如：橙果設計公司之喜餅盒設計被控抄襲他人的「金魚圖形」著作一案，智慧財產法院即認為²⁸：「查金魚雖有其固定特徵，然基於「金魚」此一概念而能發想獲得之靈感思緒，實甚為廣泛，縱「金魚」之外觀確具某些固定特徵，然就表現該特徵之方法手段亦所在多有、非僅一端，巧妙亦因創作者之個人獨特智巧而各有不同乃至天差地別。在「金魚」此一寬廣概念下，客觀上本有多種表達其固定特徵之方法及可能性，並無所謂表達形式甚為限定稀少之問題。正如同對於花草鳥獸之寫生臨摹，吾人亦不會且不能因所描繪者係具有相同特徵之特定動植物品種，即謂該相同特徵之動植物品種之描繪之表達形式甚為限定，進而認該描繪不受著作權法保護。是以被告辯稱本件應有「思想與表達合併」原則之適用，附件一金魚圖樣非著作權法保護之著作云云，顯非可採。」

由此知表達是否有限應依個案具體事實判斷，縱使屬表達自然界生物之創作亦並非均可適用該原則，應參酌本案 CAFC 見解「思想與表達合併原則」是否適用，需視創作者於創作時選擇之表達方式有限與否為判斷，不以侵權者之侵權行為時點為斷。

²⁷ 臺灣高等法院 92 年度上易字第 2916 號判決、智慧財產法院 97 年度民著訴字第 6 號判決、98 年度民著訴字第 36 號判決、98 年度民著訴字第 41 號判決、98 年度民著訴字第 42 號判決、98 年度民著上字第 22 號判決、98 年度民著上字第 25 號判決、98 年度民著上字第 26 號民事判決、100 年度民著上易字第 10 號判決、100 年度民著上易字第 4 號判決、101 年度民著訴字第 45 號判決、101 年度刑智上易字第 53 號判決、102 年度民著上易字第 1 號判決、102 年度民著上易字第 7 號判決、102 年度民著上易字第 10 號判決、最高法院 99 年度台上字第 1024 號裁定。

²⁸ 智慧財產法院 100 年度刑智上訴字第 39 號判決。

二、短句是否受著作權法保護之問題

依著作權法第9條第1項第3款之規定，標語及通用之符號、名詞、公式、數表、表格、簿冊或時曆，不得為著作權之標的。因此，實務見解多認為短句如同標語不受著作權保護，如臺灣高等法院88年度上易字第2740號刑事判決謂²⁹：「有關自訴人所指訴『文字』部分——系爭『好頻連連、不容錯過』、『想一想為什麼緯來電視網的頻道都登上消基會金榜前三十名』及『長德、龍馳、寶福在台北市為您服務：〇八〇—〇八八—九〇九』三短句，因不具最低創造力要件，且僅為單純事實之傳達，非著作權所保護之『著作』：蓋因簡短之成語、標題、標語或短句，因不具最低創造力要件，依著作權法第九條第一項第三款規定，不受著作權之保護……」。

揆諸我國實務見解，短句不論有無創作性，依著作權法第9條之規定，仍非屬著作權之標的。按著作權法第9條之各款規定係74年修正著作權法時增訂，81年修法移列至現行法第9條，然而經查美國、日本、韓國、德國等國之著作權法，有關不受保護之標的，均無如類似我國將標語及通用之符號、名詞、公式、數表、表格、簿冊或時曆，不得為著作權之標的之規定。因此，有論者主張就立法的妥適性而言，著作權法第9條第1項第3款至第5款所規定不得為著作權標的之除外客體，在國際上至為少見，有加以檢討、限縮之必要³⁰。且參酌本案審理之CAFC亦認為並非所有的短句均自動落入不受著作權法保護之範疇，仍應考量的是所謂的短句有無創作性，故未來可供我國修法之參考。

三、必要場景原則之適用

此原則通常適用於以事實或歷史事件為題材之著作，因該事實或歷史事件常支配該著作之表達方式。但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，欲設計某程式以完成特定任務，幾乎完全不可避免地必須配合或使用當時之標準技術。因此在判斷電腦程式著作權之侵害時，法院必須將這些完成該程式特定功能所不可或缺或至少是標準處理方式之成分剔除³¹。我國實務對於該

²⁹ 蕭雄淋主編，「著作權法判解決議令函釋示實務問題彙編」，頁1582，五南圖書公司，2001年10月第3版。

³⁰ 劉孔中，「著作人格權一些新舊問題的探討」，律師雜誌第二五八期，頁24，2001年3月。

³¹ 羅明通，同註25，頁378。

原則以往並未多所著墨，惟 2014 年 9 月智慧財產法院針對電腦程式著作權侵害案件予以深入探討³²，該案對於系爭程式碼是否受著作權保護，均分析是否適用必要場景原則及前述之思想與表達合併原則，為目前我國實務對於必要場景原則甚為詳盡之討論，其立論具有參考之價值，可供未來我國司法實務之借鏡。

四、「結構、次序與組織」是否受保護之問題

本案 CAFC 認為 Java API 套件之「結構、次序與組織」縱使含有預設功能仍應受著作權保護。我國著作權法有關電腦程式之非文字部分是否受保護雖未明文規定，然學說及實務見解均肯認之，如最高法院 94 年度台上字第 1530 號刑事判決謂：「然自七十四年七月十日著作權法修正，電腦程式著作列入著作權保護之對象以來，隨電腦科技之日新月異，對於非文字之結構（structure）、次序（sequence）及組織（organization）、功能表之指令結構（menu command structure）、次級功能表或輔助描述（long prompts）、巨集指令（marco instruction）、使用者介面（user interface）、外觀及感覺（look and feel）是否均在著作權保護之範圍，審理之法院自應或委由鑑定機關將（自訴人或告訴人主張享有著作權保護）電腦程式予以解構，過濾或抽離出其中應受保護之表達部分，將具有高度抽象性之思想或概念等公共財產及基於效率或電腦軟硬體功能外部因素所限制部分予以濾除……」

該判決是我國實務首度對電腦程式之非文字部分是否受保護之闡明，雖並非所有的「結構、次序與組織」必然均受保護，惟依判決意旨係將電腦程式予以解構，過濾或抽離出其中應受保護之表達部分。換言之，「結構、次序與組織」具有抽象性之思想或概念之部分，仍非屬著作權保護之標的。此乃肇因於 1986 年美國 *Whelan* 案承審法官 Becker 認為電腦程式著作之最終目標或功能為構想，其餘為達成此該目標或功能所非必須之結構、順序、組織等，均為表達而非構想，為著作權法所保護之範圍，該見解稱為「最終功能測試法」³³。惟因該測試法對於思想及表達之區分過於寬鬆簡略，易導致保護太過而影響文化、科學之進步，後續美國法院均已揚棄，目前係以前述之 *Altai* 案所建立的「抽離—過濾—比較測

³² 智慧財產法院 102 年度民著上字第 20 號判決。

³³ *Whelan Assocs., Inc. v. Jaslow Dental Lab., Inc.*, 797 F.2d 1222, 230 U.S.P.Q. 481 (3d Cir. 1986), cert. denied, 479 U.S. 1031(1987). 羅明通，同註 25，頁 366-367。

試法」(AFC)為主流³⁴。經前揭最高法院判決後，自此我國實務對於電腦程式著作侵害案件，漸漸採以與 *Altai* 案所建立的「抽離—過濾—比較測試法」相同之分析方式³⁵。

柒、結論

CAFC 判決本案系爭標的甲骨文 Java API 套件之「屬性宣告碼」和「結構、次序與組織」均受著作權保護，Google 有無構成合理使用則發回地院並交由陪審團判斷之。至於排序檢查程式以及 8 個反編譯程式部分，CAFC 維持原審自為判決結果，認為 Google 確實構成侵權。

在著作權侵權案件中，尤以電腦程式相關侵害認定最為困難。本案 CAFC 之見解，業界人士認為甲骨文的勝訴結果無異是打開軟體開發領域中 API 套件使用方式的潘多拉之盒，將使其變得更加複雜，以此來規避侵權問題。如此將造成一個雙輸的局面，也可能導致該領域全新的智慧財產權戰爭。

本案被告 Google 於 2014 年 10 月上訴至美國聯邦最高法院，2015 年 1 月聯邦最高法院已向美國司法部徵詢本案之意見，5 月該部建議聯邦最高法院應拒絕接受聽審。在最高法院未受理本案後，對於未來軟體產業是否將造成衝擊與影響性，值得持續關注其後續發展。

³⁴ 廖嘉成，同註 17。

³⁵ 智慧財產法院 102 年度民著上字第 20 號判決謂：「判斷被上訴人已琳公司「DIRECTOR」電腦程式，是否侵害上訴人「GALAXY」及「COSMOS」電腦程式著作之使用者介面及程式碼，可採用抽象測試法，以抽離、過濾及比較程序，作為認定基準。詳言之：第一步驟為抽離，因任何作品均包含不同之諸類事件，將該等事件逐漸抽離，隨著抽離事件之增加，會產生越來越多之普遍性或高度抽象性之模式，此普遍性之抽象模式，為公共財之構想，不為著作權法所保護，得作為決定構想與表達之基準。第二步驟為過濾，逐步抽離著作權保護之著作與被控侵權之著作後，應過濾具有普遍性之抽象模式部分，濾除不受著作權保護之成分。第三步驟為比較，應就兩作品之共同特徵或模式部分加以比較，其所篩選比較之特徵或模式，應達到合理程度之細微模式，比較細微模式時，必須注意量之要素與質之要素，兩者有相當程度或數量相同時，且不具備普遍性，始構成著作權表達之侵害。職是，本院應將上訴人「GALAXY」及「COSMOS」電腦程式著作，予以解構，經抽離、過濾程序，認定應受保護之表達部分，將具有高度抽象性之思想或概念等公共財產，暨基於效率或電腦軟硬體功能外部因素所限制部分，予以濾除。繼而就「DIRECTOR」電腦程式及「GALAXY」、「COSMOS」電腦程式著作間，比較著作權保護之表達部分及程式間實質相似程度，判斷「DIRECTOR」電腦程式，是否侵害「GALAXY」、「COSMOS」電腦程式著作之著作權。」