



數位時代著作權侵權對產業衝擊之研究

蔡明誠*

壹、前言

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。

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

收稿日：96年1月8日

* 國立台灣大學法律學院教授兼院長、法律學系系主任



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。¹

貳、數位時代著作權侵權對產業之可能衝擊

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。²

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³），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

¹ 本文完成，需要感謝者為數不少，難以一一列舉。惟於此特別對於經濟部智慧財產局委託計畫及局內同仁，與許忠信、蔡政安、黃珍盈、謝佳純、游國正、對本計畫提供意見專家學者及接受本計畫訪談及問卷調查之人士或公司等熱心協助，謹表萬分謝意。

² See http://news.findlaw.com/ap/ht/1700/3-3-2005/20050303010006_17.html, visited 2005/3/4.

³ 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, visited 2005/3/5).

本月專題



下載檔案高達 30 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）。⁴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)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⁵，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。⁶2005 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

⁴ See http://news.findlaw.com/ap/f/1310/3-4-2005/20050304070011_42.html, visited 2005/3/5.

⁵ Grokster Wins Peer-to-Peer Battle, The Internet Newsletter, September 10, 2004, <http://web.lexis-nexis.com/universe/> (visited 2005/3/6).

⁶ 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).



的後塵。⁷此外，根據網路監測系統公司「大香櫛」執行長迦蘭指出，在線上獲取音樂的總量中，合法下載音樂者占不到一成。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。⁸

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 2005 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 2005 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。⁹

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 1775 台燒錄機、占美國電影協會(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 50 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 6,8000 多張盜版 CD-R 及 DVD-R 和超過 50 台燒錄機，並移送未經許可製造盜版光碟活動 12 人。¹⁰在軟體產業方面，根據台灣商業

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

⁸ <http://www.epochtimes.com.tw/bt/5/11/9/n1113308.htm>(visited 2005/11/23).

⁹ <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).

¹⁰ 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)。

本月專題



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。¹¹

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 48 小時內，該電子書即已被下載 50 萬次¹²，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¹³。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¹⁴，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-Book¹⁵。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

¹¹ 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)。

¹² 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)。

¹³ 參閱侯吉諒，數位文化，2002 年 6 月，第八十二頁。

¹⁴ Jason Cohen, *supra* note 12, at 165.

¹⁵ 參閱侯吉諒，前引註 13，第九十一至九十二頁。



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¹⁶。

參、著作權侵權對產業衝擊之質性實證分析

一、四大產業發展概況

（一）音樂產業

1.台灣地區盜版率及損失

依據美國 301 公報¹⁷，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。

2.廠商平均營收與損益

依據台經院產經資料庫¹⁸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

¹⁶ Jason Cohen, *supra* note 12, at 166.

¹⁷ 美國國際智慧財產權聯盟，<http://www.iipa.com> (visited 2005/05/28)

¹⁸ <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= (visited 2005/10/24)

本月專題



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。

3. 廠商平均報酬率及成長率

依據台經院產經資料庫¹⁹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，其中以 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。

(二) 視聽產業

1. 台灣地區盜版率及損失

依據美國 301 公報²⁰，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。

¹⁹ <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= (visited 2005/10/24)

²⁰ 美國國際智慧財產權聯盟，<http://www.iipa.com> (visited 2005/05/28)



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。

2. 廠商平均營收與損益

依據台經院產經資料庫²¹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，惟比較特別的是，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。

3. 廠商平均報酬率及成長率

依據台經院產經資料庫²²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。

²¹ <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= (visited 2005/10/24)

²² <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= (visited 2005/10/24)

本月專題



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。

（三）軟體產業

1. 台灣地區盜版率及損失

依據美國 301 公報²³，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。

2. 廠商平均營收與損益

依據台經院產經資料庫²⁴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。

²³ 美國國際智慧財產權聯盟，<http://www.iipa.com> (visited 2005/05/28)

²⁴ <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= (visited 2005/10/24)



3. 廠商平均報酬率及成長率

依據台經院產經資料庫²⁵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。

（四）出版產業

1. 台灣地區盜版率及損失

依據美國 301 公報²⁶，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。

2. 廠商平均營收與損益

依據台經院產經資料庫²⁷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

²⁵ <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= (visited 2005/10/24)

²⁶ 美國國際智慧財產權聯盟，<http://www.iipa.com> (visited 2005/05/28)

²⁷ <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= (visited 2005/10/24)

本月專題



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。

3.廠商平均報酬率及成長率

依據台經院產經資料庫²⁸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。

二、個案訪談之跨個案分析

本文針對音樂產業、視聽產業、軟體產業及出版產業，各自尋找 4 家具代表性的公司進行個案訪談，音樂產業受訪對象為滾石國際音樂股份有限公司；視聽產業受訪對象為台灣華特迪士尼股份有限公司及宏廣股份有限公司；軟體產業受訪對象為台灣微軟股份有限公司及趨勢科技股份有限公司；出版產業受訪對象為華文網股份有限公司及培生教育出版股份有限公司。以下對個案分析中所觀察之現象進行跨個案分析。

（一）公司基本資料

1.成立時間與銷售產品類型

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

²⁸ <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= (visited 2005/10/24)



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。

2. 公司營業項目

在此 4 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 7 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。

3. 公司研發費用

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。

4. 公司是否經常領先推出新產品

上述 7 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者。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

本月專題



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。

5.公司所擁有的著作權數

上述 7 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。

6.公司是否有財團支持

上述 7 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 家企業共同集資而成；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。

7.公司過去幾年募集資金是否容易

上述 7 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。

8.公司本身成長率及對產業成長率之預期

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。

9. 產業內新增或結束之廠商

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得到成果的；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。

(二) 機制與公司之因應措施

1. 公司面對著作權侵害，主要所採取的因應策略及措施

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 7 家個案訪談廠商可以觀察出幾個共同點：

- (1) 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周邊服務及提升產品本質的方式。
- (2) 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

本月專題



BSA 合作、培生教育出版股份有限公司參與台灣圖書協會。

- (3) 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。

2. 公司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

在糾紛解決方式上，由上述 7 家個案訪談廠商以觀，可以發現以下幾點現象：

- (1) 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。
- (2) 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及華文網。
- (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。

3. 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

上述 7 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。



4. 近來幾年的著作權法修正，對於公司或整體產業打擊盜版是否有幫助

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 7 家個案訪談廠商認為助益不顯著，惟理由各有不同，可區分為以下幾點：

- (1) 政策面問題：滾石表示修法方向似乎偏離本國習俗。
- (2) 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。
- (3) 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。
- (4) 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及市場上的因素而言是很微小的。

5. 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，是否對於公司或整體產業保護著作權實際上有幫助

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 7 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：

- (1) 執行面問題：貫徹性不足，例如警察大隊的人數減少；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）；

本月專題



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)。

- (2) 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。

6. 光碟管理條例是否對於公司保護著作權、防止著作權侵害是否有幫助

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7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：

- (1) 規範上有漏洞（滾石國際音樂股份有限公司）。
- (2) 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）。
- (3) 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。

（三）著作權侵害情形與侵害方式

1. 著作權侵害情形

關於公司面臨到的著作權侵害，上述7家個案訪談廠商之答案可歸納如下：

- (1) 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。
- (2) 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。
- (3) 軟體產業會面臨企業用戶被授權量不足的問題。



- (4) 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）。

2. 最嚴重的侵害方式

關於公司遭受最嚴重的著作權侵害方式，區分產業以觀：

- (1) 音樂產業面臨的較嚴重的是網路傳輸，甚至比光碟盜版還嚴重。
- (2) 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。
- (3) 軟體產業均認為企業用戶的授權不足是主要的侵害。
- (4) 出版產業認為最嚴重的侵害是實體影印。

3. 實體侵害與網路侵害的比例

關於實體侵害與網路侵害的嚴重程度，上述 7 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。

4. 數位時代著作權侵權型態對產業的衝擊大於以往非數位時代傳統型態之侵權嗎

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之侵權型態，經訪談上述 7 家個案廠商時，其均表示肯定，並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

本月專題



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）。

（四）著作權侵害對廠商或產業的影響

1. 產品銷售量的影響

關於產業 5 年間的產品銷售情況，區分產業以觀：

- (1) 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。
- (2) 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。
- (3) 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）。
- (4) 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）。

2. 銷售利潤比

在利潤比的變化方面，區分產業以觀：

- (1) 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。
- (2) 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。
- (3) 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。
- (4) 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



司更表示，相較於實體書店，網路書店的利潤更低。

3.員工成長趨勢

在員工的成長趨勢方面，區分產業以觀：

- (1) 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。
- (2) 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）。
- (3) 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）。
- (4) 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）。

4.營收繳稅方面

關於營收繳稅的成長趨勢，區分產業以觀：

- (1) 音樂產業：嚴重虧損，無須繳納所得稅。
- (2) 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）。
- (3) 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。
- (4) 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。

本月專題



5. 對整體產業競爭力之助益

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7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。

（五）廠商對著作權法修正及主管機關的建議

1. 著作權法修正之建議

對著作權法修正的建議可歸納為下列幾點：

- (1) 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）
- (2) 納入網路行為加以規範（台灣華特迪士尼股份有限公司）
- (3) 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）。

2. 對主管機關之建議

對於著作權主管機關的建議可分為下列幾點：

- (1) 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）
- (2) 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）
- (3) 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）。



肆、著作權侵權對產業衝擊之量化調查與分析

一、產業量化調查

(一) 問卷發放數量

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

(二) 問卷繳回情形

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

本月專題

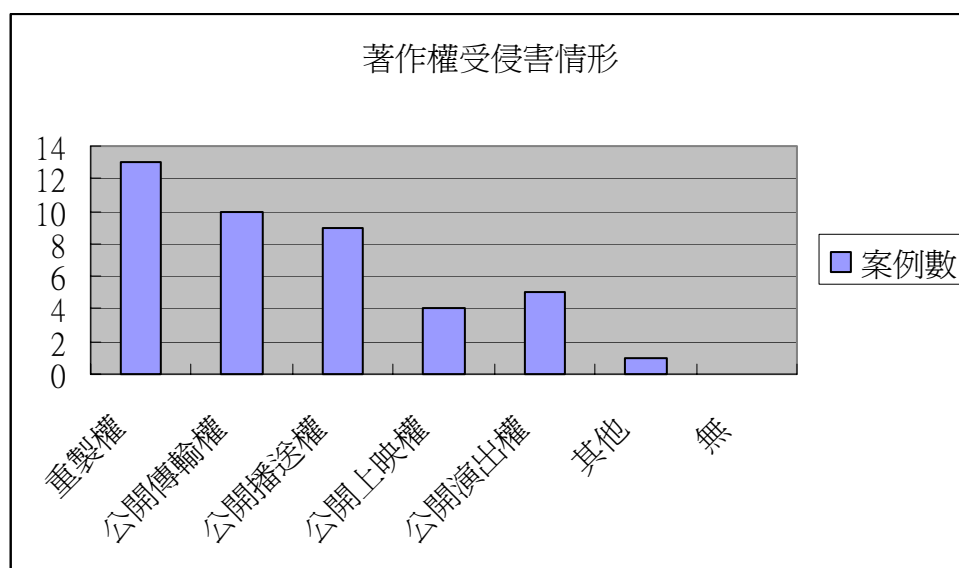


二、廠商回收樣本敘述

(一) 產業主要受侵害情形

1. 音樂及錄音產業

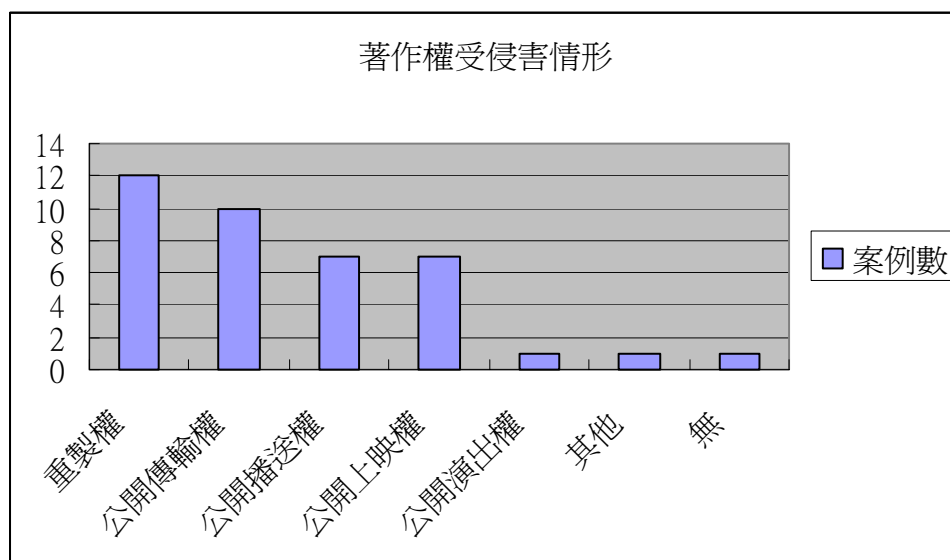
著作權 受侵害 情形	重製權	公開 傳輸權	公開 播送權	公開 上映權	公開 演出權	其他	無	廠商 總數
案例數	13	10	9	4	5	1	0	16
百分比	81.25%	62.50%	56.25%	25.00%	31.25%	6.25%	0.00%	





2.視聽產業

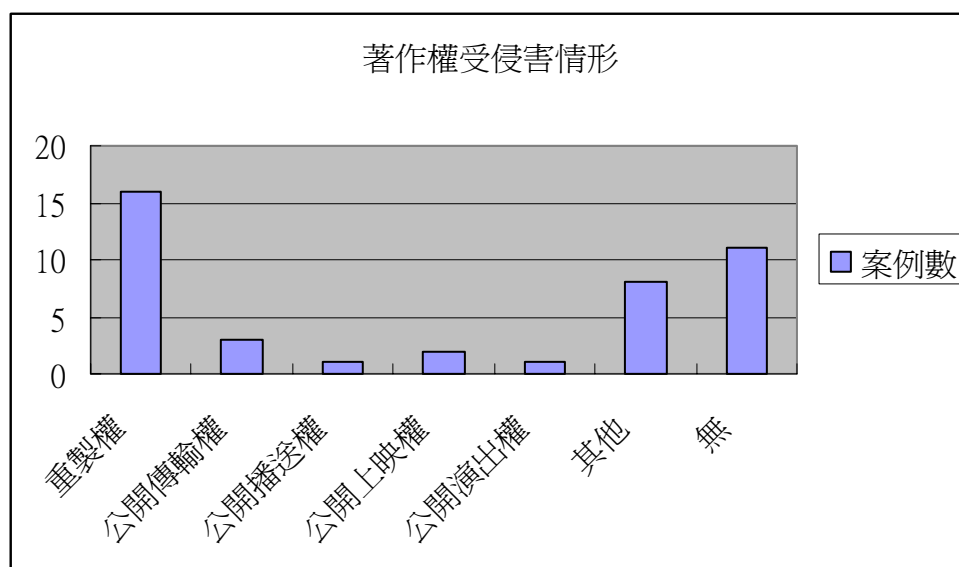
著作權 受侵害 情形	重製權	公開 傳輸權	公開 播送權	公開 上映權	公開 演出權	其他	無	廠商 總數
案例數	12	10	7	7	1	1	1	17
百分比	70.59%	58.82%	41.18%	41.18%	5.88%	5.88%	5.88%	





3.軟體產業

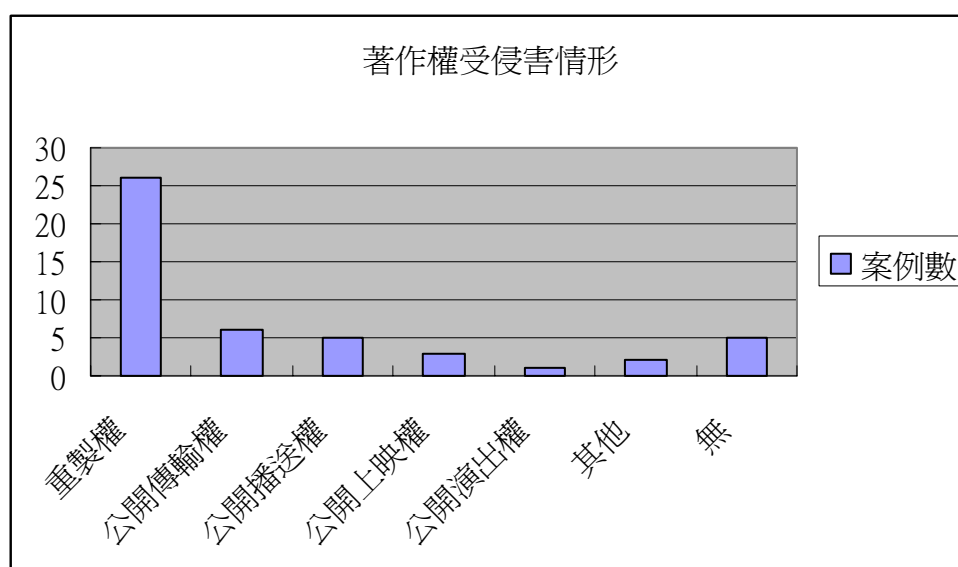
著作權 受侵害 情形	重製權	公開 傳輸權	公開 播送權	公開 上映權	公開 演出權	其他	無	廠商 總數
案例數	16	3	1	2	1	8	11	39
百分比	41.03%	7.69%	2.56%	5.13%	2.56%	20.51%	28.21%	





4. 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%	

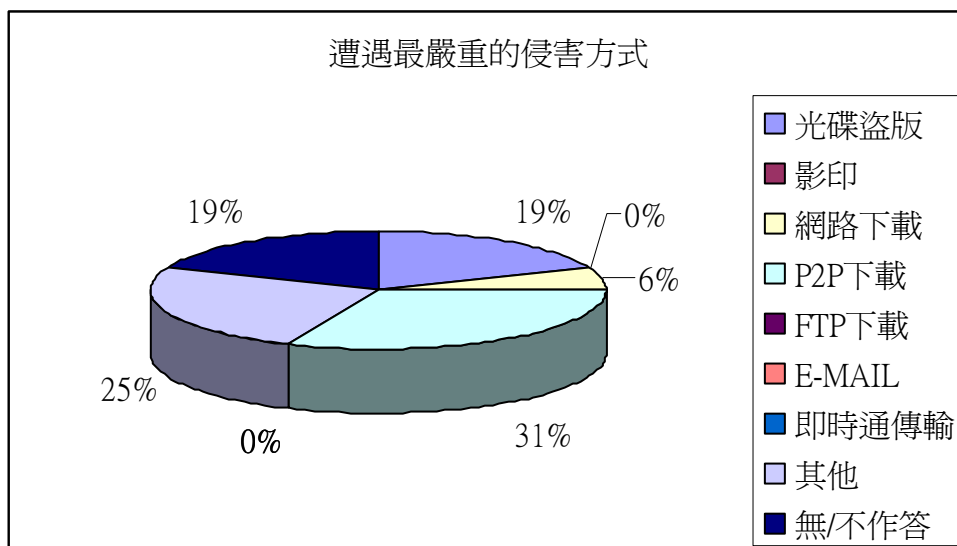




(二) 產業主要受侵害方式

1. 音樂產業

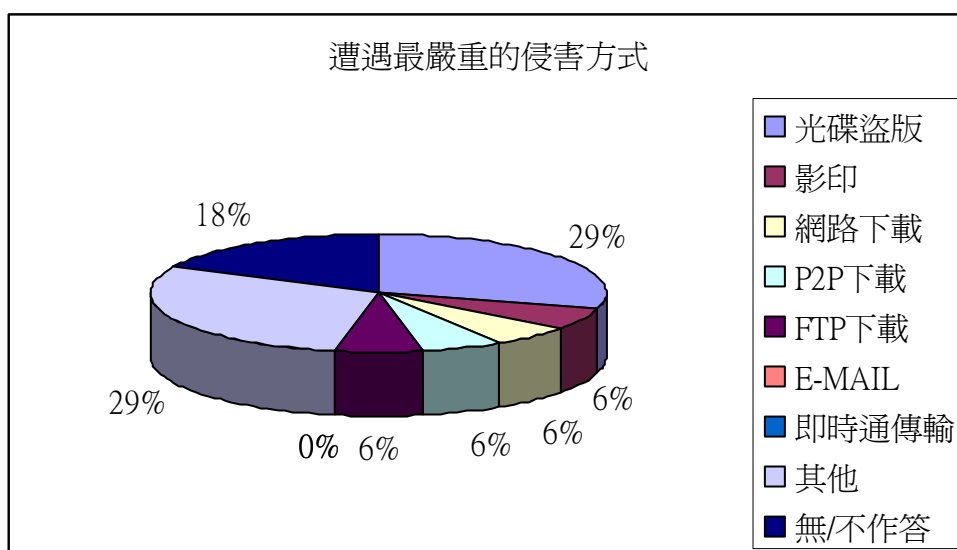
遭遇到最嚴重的侵害方式	光碟盜版	影印	網路下載	P2P下載	FTP下載	E-MAIL	即時通傳輸	其他	無/不作答	總計
案例數	3	0	1	5	0	0	0	4	3	16
百分比	18.75%	0.00%	6.25%	31.25%	0.00%	0.00%	0.00%	25.00%	18.75%	100%





2.視聽產業

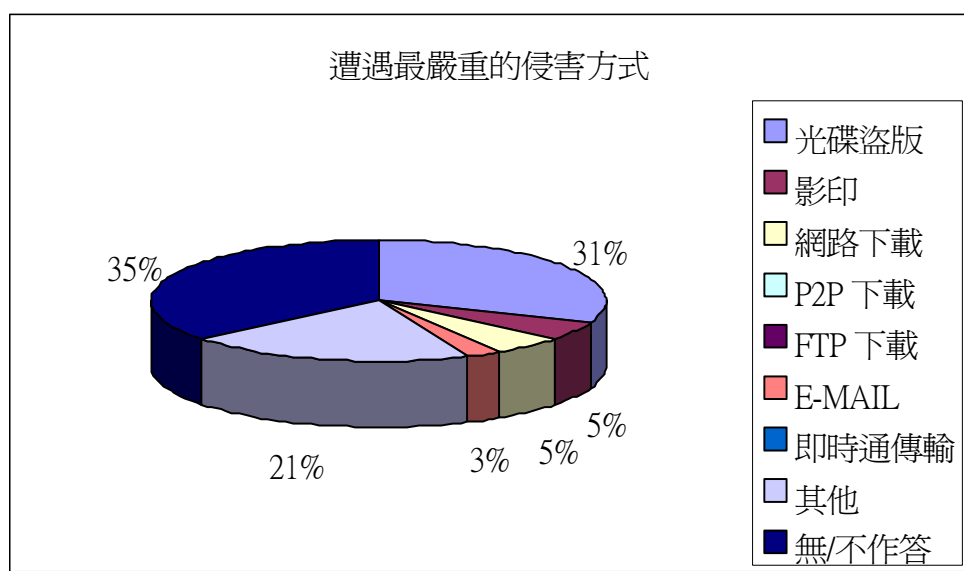
遭遇到最嚴重的侵害方式	光碟盜版	影印	網路下載	P2P下載	FTP下載	E-MAIL	即時通傳輸	其他	無/不作答	總計
案例數	5	1	1	1	1	0	0	5	3	17
百分比	29.41%	5.88%	5.88%	5.88%	5.88%	0.00%	0.00%	29.41%	17.65%	100%





3.軟體產業

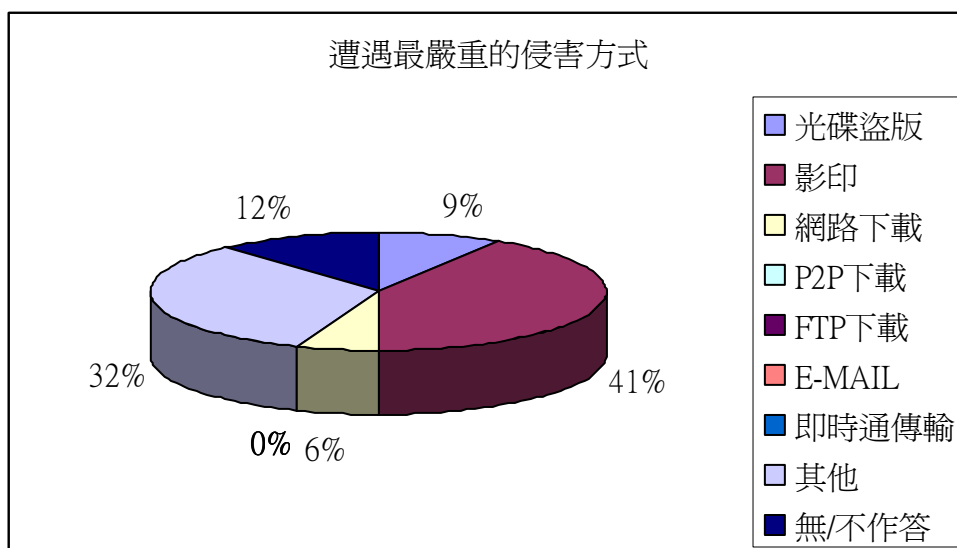
遭遇到最嚴重的侵害方式	光碟盜版	影印	網路下載	P2P 下載	FTP 下載	E-MAIL	即時通傳輸	其他	無/不作答	總計
案例數	12	2	2	0	0	1	0	8	14	39
百分比	30.77%	5.13%	5.13%	0.00%	0.00%	2.56%	0.00%	20.51%	35.90%	100%





4. 出版產業

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%

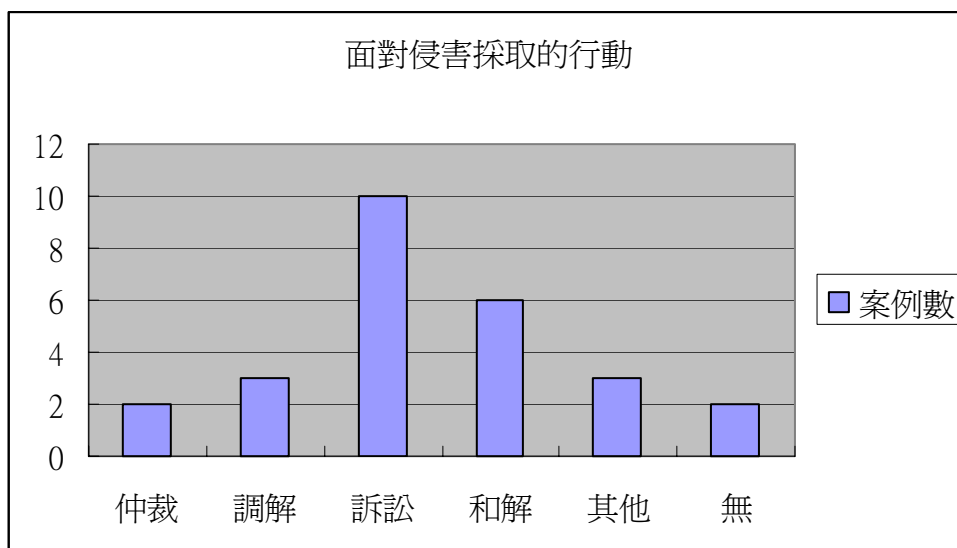




(三) 面對侵害採取之行動

1. 音樂產業

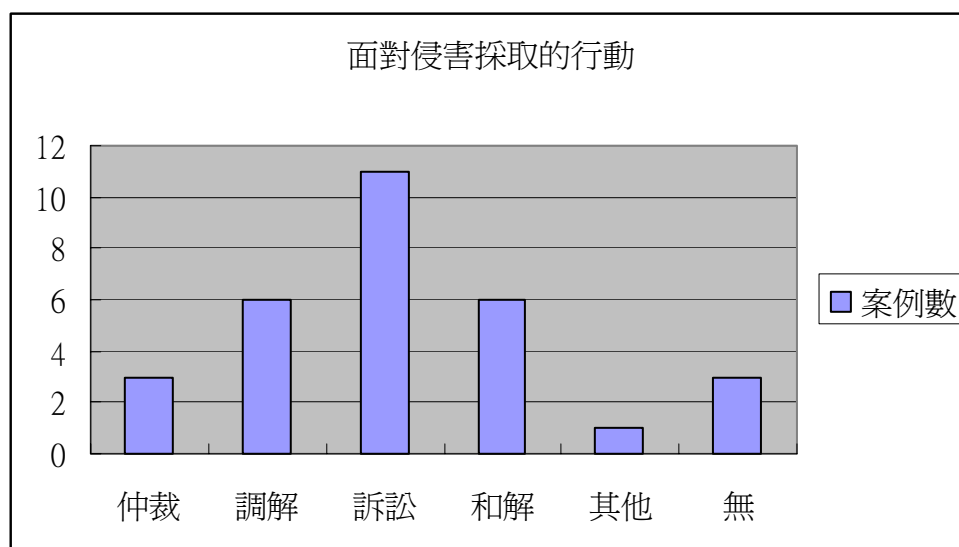
面對侵害採取的行動	仲裁	調解	訴訟	和解	其他	無	廠商總數
案例數	2	3	10	6	3	2	16
百分比	12.50%	18.75%	62.50%	37.50%	18.75%	12.50%	





2.視聽產業

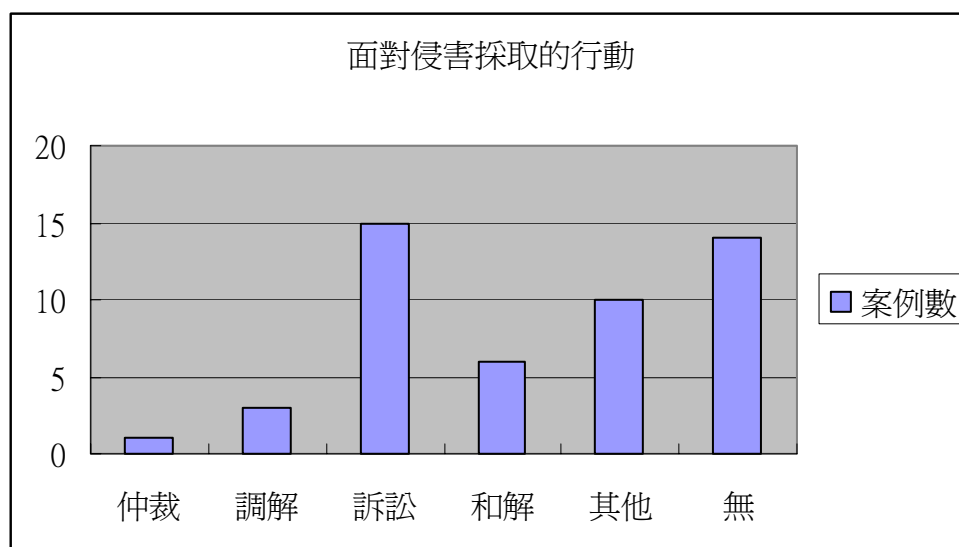
面對侵害採取的行動	仲裁	調解	訴訟	和解	其他	無	廠商總數
案例數	3	6	11	6	1	3	17
百分比	17.65%	35.29%	64.71%	35.29%	5.88%	17.65%	





3.軟體產業

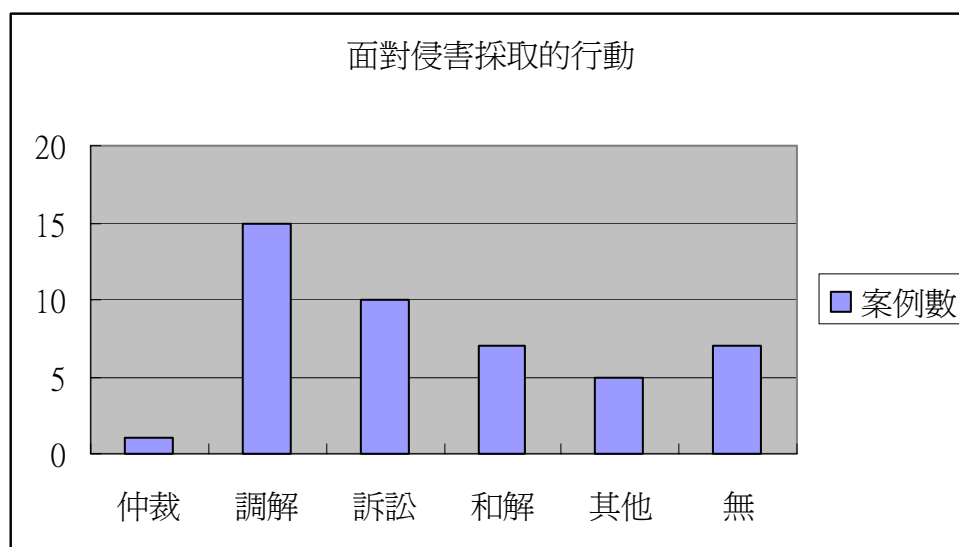
面對侵害採取的行動	仲裁	調解	訴訟	和解	其他	無	廠商總數
案例數	1	3	15	6	10	14	39
百分比	2.56%	7.69%	38.46%	15.38%	25.64%	35.90%	





4. 出版產業

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%	



三、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<

本月專題



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」



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

本月專題



出。

(三) 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。



(四) 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。

本月專題



(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」，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。



(六) 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	14	2.21	0.89	2.21		
視聽	16	3.56	1.09			3.56
軟體	36	3.08	1.02		3.08	3.08
出版	33	2.85	1.18	2.85	2.85	
總產業	99	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

本月專題



的差異，視聽產業及軟體產業對此問題持較正向的反應。

(七) 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。



(八) 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。



本月專題

數位時代著作權侵權對產業衝擊之研究



(九) 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位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。

伍、結論

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，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及版權清算中心等。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，

本月專題



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、增加利潤及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。