

論網路著作權之侵害

The Study for the Infringement of Internet Copyright

曾勝珍 著



元照

論網路著作權之侵害

曾勝珍 著

元照出版公司

感謝誌

這二年（自2006年5月～2008年5月）對網路著作權的研究始自恩師陳文吟教授的指點，博士班畢業迄今，她是我學術生涯中最感激的人，幸運如我能得到她的叮嚀與關懷常伴左右。

嶺東科技大學張台生總執行長及嶺東中學蔡寶倫董事長一向對我疼愛有加，沒有他們夫妻的提拔，我無法堅持至今；財經學院楊永列院長及曾馨瑱老師是我在嶺東科大十八年教職中最信賴的朋友，感謝他們忍耐我的急性子。

溫哥華友人Jey & Fay夫妻，小娟，Alice的友誼是我在異鄉研究的動力。此外，謝謝媽媽以七十高齡陪伴我在溫哥華的恩情，淑敏婆婆、忠星大哥、世娟大嫂，啟賢姊夫、麗蘭姐姐，尤其是怡儒、阿德、阿敬姪子女，是夫家一再為我打氣的生力軍。

最後，以此書感謝心愛的助理群——淑閔、任邦、衍議，面對你們的畢業雖有不捨，但仍以最大的祝福願你們一切順心。Special thanks to the Univ. of British Columbia (Canada) Professor Masui and my good friend, Veronica gave me the opportunity to present my speech and a lot of help.



無限感恩於

嶺東科技大學財經法律所辦公室

2008.03.05

目 錄

感謝誌

第一章 以點對點傳輸技術造成網路著作權 侵害之探討

壹、前 言	4
貳、點對點傳輸技術面之介紹	7
一、P2P技術之運用	9
二、集中式管理目錄系統	10
三、分散式管理目錄系統	16
參、著作權侵害責任之分析	17
一、直接侵權責任	17
二、間接侵權責任	19
三、引誘侵權責任	23
肆、相關立法之介紹	27
一、既有聯邦法規	30
二、制定新法	35
伍、案例比較之總結	37
一、定義不同	38
二、知情要件不同	39
三、侵害責任解讀不同	40
陸、我國實務	42
一、ezPeer案	46
二、Kuro案	47

三、兩案判決之差異.....	48
四、著作權法之修正.....	51
柒、建議暨結論.....	52

第二章 P2P終端使用者之法律探討 ——以美國法及加拿大法為主

壹、前 言.....	60
貳、P2P行為態樣.....	64
一、行為態樣無法達成法律適用的一致性.....	66
二、合法的使用（免責使用）.....	71
三、違法的使用（有責使用）.....	73
參、美國及加拿大相關立法之考察.....	81
一、美國法.....	82
二、加拿大法.....	91
三、美國法及加拿大法之借鏡.....	103
肆、我國著作權法相關規範.....	110
一、著作權法.....	110
二、我國著作權法最新修正.....	116
三、我國案例之比較.....	117
四、與美加兩國法律之比較.....	119
五、建 議.....	121
伍、結 語.....	127

第三章 加拿大著作權法實務與立法之探討

壹、前 言.....	136
貳、實例探討.....	138
一、原創性.....	138
二、著作權侵害.....	141
三、侵害之損害賠償.....	144

參、加拿大現況.....	145
一、著作權委員會.....	145
二、最高法院見解.....	150
肆、著作權之保護——以技術發明為核心.....	157
一、技術創新面向.....	157
二、技術發明面向.....	161
伍、國際趨勢與展望（代結論）.....	165

第四章 著作權侵害罰則之探討

——以美國電子千禧著作權法為主

壹、前 言.....	174
貳、立法緣由.....	175
一、既有法規.....	176
二、DMCA之前案件.....	177
參、立法暨其後發展.....	179
一、DMCA立法暨其後相關法規.....	180
二、DMCA.....	189
肆、案例介紹.....	190
一、DMCA之後案例.....	190
二、電腦詐欺法規相關案例.....	193
伍、評析暨結論.....	195
一、刑罰之妥適性.....	195
二、執行之有效性.....	196
三、未來之修法建議.....	197
四、結 論.....	198

第五章 網路著作權侵害責任之探討 ——以美國案例為主

壹、前 言	204
貳、Sony案	205
一、事 實	206
二、案例分析	207
參、Napster案	211
一、事 實	212
二、案例分析	215
肆、Aimster案	220
一、事 實	220
二、案例分析	222
伍、Grokster案	226
一、事 實	226
二、案例分析	229
陸、案例比較之總結	234
一、定義不同	234
二、知情要件不同	236
三、侵害責任解讀不同	237
四、結 論	239

第六章 從美國實務探討網路著作權法 侵權責任

壹、前 言	246
貳、法規與相關案例介紹	247
一、著作權間接侵害責任	249
二、相關案例介紹	252

參、Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. v. Grokster, Ltd.	259
一、事 實	259
二、判決理由	261
三、比較分析	263
肆、本案重要爭點及影響	267
一、引誘侵害責任.....	267
二、經濟利益及衡平考量	270
三、Grokster案後相關判決	271
伍、Grokster案之評析	273
一、產生適用上疑義.....	273
二、當事人犯意之認定	275
三、知情（knowledge）的要件	276
四、結 論	277

第一章



以點對點傳輸技術造成網路 著作權侵害之探討

壹、前 言

貳、點對點傳輸技術面之介紹

- 一、P2P技術之運用
- 二、集中式管理目錄系統
- 三、分散式管理目錄系統

參、著作權侵害責任之分析

- 一、直接侵權責任
- 二、間接侵權責任
- 三、引誘侵權責任

肆、相關立法之介紹

- 一、既有聯邦法規
- 二、制定新法

伍、案例比較之總結

- 一、定義不同
- 二、知情要件不同
- 三、侵害責任解讀不同

陸、我國實務

- 一、ezPeer案
- 二、Kuro案
- 三、兩案判決之差異
- 四、著作權法之修正

柒、建議暨結論

摘 要

美國唱片協會（Recording Industry Association of America，簡稱RIAA）控告Napster公司MP3交換系統，侵害唱片業者的著作權一案，聯邦第九巡迴法院於2001年2月12日，判決同意擁有著作權的各唱片公司對於Napster提出應停止進行網路音樂交換的聲請；2005年6月，美國聯邦最高法院對Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. v. Grokster, Ltd. 做出判決，法院認定Grokster必須負擔第二順位侵權責任（secondary liability），並以此案澄清並更正之前下級法院的若干法律見解。

我國士林地院在2005年6月，針對財團法人國際唱片業交流基金會（IFPI）等三大音樂團體，控告全球數碼科技（ezPeer）一案，判決ezPeer無罪；台北地方法院卻於9月9日判決Kuro，本案是國內P2P業者涉嫌違反著作權法，遭刑事判決有罪的首宗案例，兩案結果完全不同引起極大爭議，目前國內規範點對點傳輸（P2P）技術相關法律規範，單以MP3相關音樂平台、壓縮交換等，已涉及合理使用、重製、公開傳輸及著作權侵害……相關問題。

網路科技發展快速，P2P技術運用造成有關網路著作權侵害的議題，本文觀察美國法院判決意見，並發現美國國會亦希冀藉由立法，補足或彌平現行法規與實務的不足，以下將探討美國著作權法對P2P技術運用相關之法律規範，若能發展成對業者及唱片工業較佳之商業模式，使使用者有能力負擔軟體使用成本，解決目前我國利用網際網路，交換MP3檔案的不特定多數人，所產生的法律問題，降低現今侵權狀況，並讓實質創作者獲得最佳利益的回饋結果，使我國在參考美國經驗之餘，能擴展我國相關議題之省思與建議。

關鍵詞：著作權侵害、著作權法、網際網路、點對點傳輸、音樂檔案下載、智慧財產權、電腦法、電子千禧著作權法

壹、前言

網際網路和真實世界中的差距形成學術界與司法界理論上的不確定性，從一般紙本的契約到網路合約，從實體商店到網路商店，使網路世界、電子商務為商業操作或實體買賣增加更多的可能性，對網路世界的開啓，更是一個充滿期待與想像的空間，其他如網站的架設，文件檔交換系統功能，大大開拓使用者對網路的需求與依賴¹。

然而不健全的環境會鼓勵及帶動盜印、盜錄行為的盛行，雖然免費甚或收費低廉的複製價格對使用者形成誘因，卻大大危害創作者的創作動機；若過度限制使用人，短期保障了著作人，長期卻反而影響作品流通的速度與普及性，反而更不利著作人推展其作品於市場。自1984年美國聯邦最高法院於Sony²一案的判決結果，至今歷經時代變遷、科技轉換對2005年於Grokster一案的引誘責任理論（inducement doctrine），又和前述傳統著作權中的第二順位侵權責任有所不同，因為音樂檔案電子化，加上點對點傳輸技術（Peer to Peer，簡稱P2P）的盛行，美國國會立法通過1998年電子千禧著作權法（Digital Millennium Copyright Act，簡稱DMCA）後積極鼓勵其他國家在與美國簽署貿易雙邊條約時，亦能遵守DMCA之法規內容³。

美國聯邦最高法院在2005年6月27日針對Merto-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. v. Grokster, Ltd.⁴判決認為當經銷或裝置某種設

¹ See Steven a. Heath, Contracts, Copyright, and Confusion Revisiting the Enforceability of 'shrinkwrap' licenses, 5 Chi. — Kent J. Intell. Prop 12 (2005).

² Sony Corp. of Am. v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417, 442 (1984).

³ Matthew Rimmer, Hail to the Thief: A Tribute to Kazaa, 2. U. Ottawa L. & Tech. J. 173 (2005).

⁴ Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. v. Grokster, Ltd., 125 S. Ct. 2764, 2775 (2005).

備，目的乃為侵害他人著作權時，即使採取相當手段以避免侵害，仍應對第三人因其侵權行為的結果負責⁵。針對網際網路之興起，著作權法規範的行為客體、態樣，變化多端，視聽及影音業者控告P2P業者，希望聯邦最高法院的判決不僅能產生禁制令的效果，亦能促使如Stream Case及Sharman Networks等視聽業者成立侵權責任，提供予大眾判定侵權責任的標準。

我國於2001年4月發生成大學生MP3事件⁶，當時引發社會各界之討論，在各大學的BBS上更是群情激忿，使國內學子普遍利用電腦程式下載音樂的現象公開化，對我國的著作權法相關規範產生極大衝擊；2005年9月9日台北地院亦宣告Kuro飛行網違反著作權⁷，不同於同年6月30日於士林地院宣告ezPeer不成立民事侵權之裁判⁸，不擔負民事侵權及刑事責任，同時更首遭認定使用者須負刑事罪責⁹。

本文主要探討美國點對點傳輸¹⁰（Peer to Peer，簡稱P2P）技

⁵ Seth. A. Miller, P2P File Distribution: An Analysis of Design, Liability, Litigation, And Potential Solutions, 25 Rev. Litig. 183 (winter, 2006).

⁶ 國際唱片交流協會（IFPI）於2001年5月23日，正式向台南地檢署提出告訴，控告成大14名涉及下載MP3的學生，其中一名學生，指涉其擅自架設網站供他人下載版權音樂，違反著作權法。台南地檢署於昨日收狀後，已將「他」字案改為「偵」字案，由承辦成大學生MP3下載案檢察官陳昆廷偵辦（刑事訴訟法第二二八條）。IFPI國際唱片交流協會指出，這名被提出告訴的學生，涉嫌自行架設私人網站，讓其他人可從此網站下載版權音樂，嚴重侵害唱片業者權益；至於其他13名涉案學生，只是單純利用MP3下載版權音樂，侵害著作權的情形較不嚴重，因此未提告訴。台南地檢署檢察官因為侵害著作權案件，搜索成大學生宿舍，權平法律資訊網，2001年4月，www.cyberlawyer.com.tw（上網日期：2005年11月15日）。

⁷ 台灣台北地方法院92年度訴字第2146號判決。

⁸ 台灣士林地方法院92年度訴字第728號判決。

⁹ 「IFPI大戰Kuro」，元照法律網，<http://www.angle.com.tw/focus/focus117.htm>（上網日期：2005年11月23日）。

¹⁰ P2P全名為Peer-to-Peer，有譯為「點對點」、「端點對端點」，所謂的

6 論網路著作權之侵害

術侵害著作權的狀況，文中並以美國最高法院在Grokster案的見解說明美國判決的趨勢，對照我國相關案件法院的判決理由，首先介紹點對點傳輸技術之運用——以集中式管理及分散式管理目錄系統為主，其次說明Napster、Aimster及Grokster¹¹等案件中，法院見解形成不同侵權責任類型，再針對既有聯邦法規的內容及新法案的提出，做出建議暨結論，希冀提供我國相關案件另種思維及觀察。

「Peer」就是同時可以當伺服器也可當客戶端。其應用範圍為資訊資源共用、分布式計算（在P2P環境下可以多重並聯，集結眾多分散在網路上的電腦，貢獻各自一部分的運算能力，共同結合成具有強大計算力的超級電腦。利用網路連結而成的網路電腦，電腦中閒置之CPU及儲存空間皆可充分使用）協同工作、實時通信技術、搜索引擎，Peer原意指「具有相同地位、能力、年齡的人」，從Peer to Peer的意義便可知曉是「兩個地位平等的人」進行交往互動，所以Peer to Peer本身即意謂著兩個連結的點間以平等的地位存在，而非網際網路常見的主從式架構。這就是「分散式伺服器」的概念，將個人電腦轉變為同時具有網路伺服器跟客戶服務端雙重功能的技術，打破原本網路架構中，一直使用一台或多台伺服器提供內容、分享資源的中央伺服器模式，讓資料在電腦跟電腦兩點間直接傳輸。請參閱，葉允斌，P2P概念及其社會實踐意義初探，南華大學社會學研究所資訊社會研究期刊，第7期，頁223，2004年7月；由於當初撰寫點對點傳輸軟體的作者將原始碼開放，因此目前多個知名下載軟體都是由此而來，包括eMULE、eDONKEY、BT、Kuro與ezPeer等軟體，都是運用點對點傳輸技術，甚至盛行的即時訊息傳輸軟體，如MSN與ICQ等也是該技術的變形，一是集中式，業者將用戶端可下載目錄集中存放伺服器搜尋找到需要下載項目後，再到用戶端存取速度較快，Kuro與ezPeer即是運用集中式技術；另一種則是分散式，以eMULE、eDONKEY為主，該技術用戶需要到伺服器搜尋其他用戶可下載資源，因此速度較慢。何祥裕，P2P點對點傳輸，聯合報，第A7版，2006年1月3日。關於本文主題，另可參閱曾勝珍、許雅惠，線上音樂之相關問題分析——以P2P技術下載MP3音樂為核心，2006年第二屆資訊管理學術暨專案管理實務研討會，頁33-1，開南大學資訊學院主辦，2006年5月5日。

11 案例將於本文第參部分加以介紹。

貳、點對點傳輸技術面之介紹

Peer-to-Peer (P2P) 文件分享 (file-sharing) 程式使電子文件的複製與分配快速而便宜，極短時間內可送達眾多接受者的手裡，然而著作權法對著作人所授予的專屬權，卻需證明侵害人要有獲利的意圖，才能主張其侵害成立，著作人專有的重製與散布權也才得以確保，快速的散布與複製其實也同樣地帶給著作權人財富與名聲，然而P2P系統的運用對網際網路的技術提昇有極大影響與貢獻，對傳統著作權法產生重大衝擊，著作權分配與散布的模式重新建立。

P2P技術應用的案件中首宗適用Sony一案見解，被告Napster使用第一代點對點傳輸網路架構，中央目錄伺服器系統¹²，每位使用者或該系統顧客，連接到網路形成一個連結點 (node)，中央目錄伺服器維持在每個點上有可供瀏覽的完整內容明細，而每個點有其獨特專用的網址¹³，為維持功能及控制，使用者每次進入皆須註冊以獲得最新的文件目錄索引，中央伺服器可接收及傳送所有的搜尋資料及指令，當供需相對應時，提出要求的顧客會收到與其要求呼應的另台電腦網址，藉以滿足所需¹⁴。

以著作權人立場觀之，音樂家、律師團，包括一些專業的運動團體亦紛紛發表其意見，他們堅信Grokster將是決定性的案例¹⁵，眾多流行音樂的歌手¹⁶，亦表態支持¹⁷該案判決結果。以消

¹² See Jesse M. Feder, Is Betamax Obsolete?: Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc. in the Age of Napster, 37 Creighton L. Rev. 859, 864-65 (2004).

¹³ Id. at 864.

¹⁴ 此系統運作優點在於中央目錄包含完整目錄，並且搜尋迅速、有效，Id. at 865. 因為憑藉中央伺服器的功能，因此亦可避免使用人使用彼此間分享檔案，Id. 也因此功能上不足促使新科技的發展與非中央集中管理的P2P文件分享方式。See Tim Wu, When Code Isn't Law, 89 Va. L. Rev. 679, 726-36 (2003).

¹⁵ 如Jim Backlin，為Christian Coalition的法律部門副總裁，認為保障其產業的同

費者而言，Grokster一案的決定引領並加速新科技的升級。在最高法院的判決後，消費者希望得到下載僅為分享檔案不造成對著作權侵害的結果，單獨的下載擔心被當成個別的侵害者，使用者希冀確知下載造成侵權行為的責任範圍，以娛樂事業而言，好萊塢相信Grokster一案結果打擊其基本及未來結構，2003年音樂工業損失2.4億美元，電影工業則損失3億美元¹⁶，企業體相信非法下載是構成損害的主因，若最高法院不同意娛樂工業的看法，好萊塢必須改變其經營的方式和重建另一個成功的企業經營模式。

時，避免兒童運用不當的網路資訊同等重要，避免企業體被訴訟纏身，因此妥善規劃對網際網路文件傳送的法規相當重要。Penny Nace, Ernie Allen & Chuck Canterbury, P2P Pressure: A Copyright Case Has Implications for Tracking Down Child-Porn Brokers, Nat.Rev. Online, Feb. 17, 2005, <http://www.nationalreview.com/script/printpage.p?ref=/comment/nance200502170751.asp>.

（上網日期：2008年4月16日）

- ¹⁶ Alex Veiga, Unlikely Alliances From in File-Sharing Case, Associated Press, Feb. 27, 2005, <http://www.post-gazette.com/pg/05058/463051.stm>. （上網日期：2008年4月16日）

- ¹⁷ 所有音樂工作者，從事智慧財產權有關的創作者，消費者團體皆支持Grokster及P2P技術，如圖書館員即恐懼若娛樂事業最終獲勝，言論自由將受限制，如Jeff. Tweedy為搖滾樂團的主唱，仍支持Grokster的立場，藝術創作者應受保護，然而P2P的使用使得網際網路提供如同現在視聽的圖書館的功能。其他的藝術家如Steve Winwood, Chuck D及Heart則以為如Grokster及Kazaa提供合法及重要的管道使其作品能暢行於一般銷售管道外的世界。Musicians Break Ranks in Grokster Case, Wash. Times, Mar. 1, 2005, <http://washingtontimes.com/upi-breaking/20050301-1222226-6223r.htm>. （上網日期：2008年4月16日）曾經頗負盛名或尚未成名的音樂家認為P2P引進新的聽眾，藉由另一個舞台呈現其創作及才華，吸引更多的聽眾。Lorraine Woellert, Hobbling Grokster—and Innovation, Too, Bus. Week, Mar. 24, 2005, http://www.businessweek.com/print/technology/content/mar2005/tc20050324_0001.htm. （上網日期：2008年4月16日）

- ¹⁸ Anna E. Engelman & Dale A. Scott, Arrgh! Hollywood Targets Internet Piracy, 11 Rich. J. L. & Tech. 3 (2004).

一、P2P技術之運用

傳統非P2P網際網路的運用，使用者透過網際網路聚集或聯繫商家¹⁹，資訊必須透過使用者間伺服器向接受者散發訊息，亦即透過伺服器傳送資料。正常情形下，不會發生使用者之間直接的傳遞，最重要的是伺服器會留下雙方的網址及使用者名稱，而P2P系統絕對不可能發生此種現象。通常非P2P的技術運用呈現幾項問題：(一)如此的頻繁聯繫會增加伺服器的負擔並降低其速度，伺服器要處理來自四方的詢問並回覆²⁰。(二)極易遭受駭客侵入，因此當有政治或法律上的考量時，會運用技術終止內容的散布或傳遞²¹。反觀P2P技術則透過各個終極點，點與點之內可自由的聯繫，P2P電腦系統需要密集及不被輕易中斷的聯繫，因此更多的使用者樂於交換文件，並且使其速度更為迅速。

此外，P2P系統中並未儲放資訊於中央伺服器，相反地，運用眾多電腦同時扮演顧客與伺服器的功能，P2P軟體運用在下述方向上：(一)運用客戶，伺服器及目錄客戶端如同網路搜尋者，使使用者進行搜尋及收集資訊。(二)伺服器則詮釋及充滿來自網際網路各端的請求。(三)目錄充滿各式各樣適當的資訊及其可被發現的網址，客戶端及伺服器以各自點對點傳輸的方式運作，法院認為Napster與Grokster二案中的最大差異在於分散式或集中管理的目錄系統，以下說明在Napster及Grokster二案中扮演極重要角色的此部分。

最高法院見解若相反，對整體技術工業將造成巨大衝擊，亦

¹⁹ Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. v. Grokster, Ltd., 380 F.3d 1154, 1158 (9th Cir. 2004) [hereinafter Grokster II].

²⁰ Andrew Kantor, File-Sharing Is a Lot More than Stolen Music, USA Today, Mar. 29, 2005, http://www.usatoday.com/tech/columnist/andrewkantor/2005-03-16-kantor_x.htm. (上網日期：2008年4月16日)

²¹ Id.