

## 13. Sega v. MAPHIA

948 F. Supp. 923 (1996)

### 判 決 要 旨

1. 網路服務的提供者對利用其系統郵寄或發送侵害著作權物之行為不負直接侵權之責任。「雖然著作權法係採嚴格責任制，但仍應以意圖或因果關係為要件，於被告之網路係被第三人用以複製之場合，此等要件顯然不備。」「為侵權之網路使用者既須對其侵權行為直接負其責任，則責令無數對於同一侵權僅扮演網路系統架設與操作角色之人負責實已不具意義。」縱使網路提供對其使用者之漸在著作權侵害有所知情，其結果亦不應有異。

(the Internet provider was not directly liable for copyright infringement of a copyrighted work posted and distributed through its system..... "although copyright is a strict liability statute, there should be some element of volition or causation which is lacking where a defendant's system is merely used to create a copy by a third party."..... "Where the infringing subscriber is clearly directly liable for the same act, it does not make sense to adopt a rule that could lead to the liability of countless parties whose role in the infringement is nothing more that setting up and operating a system that is necessary for functioning of the Internet," even where the Internet provider has knowledge of potential copyright infringement by its subscribers.)

2. 責令網路提供者負輔助侵權責任，著作權人首須證明網路使用者侵害其著作權，其次，須證明(1)提供者知悉使用者之侵權行為，(2)提供者(Sherman)仍引誘、促使或實質協助侵權活動。在此標準下，Sherman 僅於其知悉使用者之侵權行為而仍引誘、促使或實質協助使用者之侵權行為時，始須負責。

(To impose liability .....for contributory infringement, Sega must first establish that the users of .....BBS directly infringed Sega's copyright. Second, Sega must establish that (i) with knowledge of the users' infringing activity, (ii) Sherman induced, caused, or materially contributed to their infringing activity.....Under this standard, Sherman is only liable if he knew of the users' infringing actions, and yet substantially participated by inducing, causing or materially contributing to the users' infringing conduct.)

### 關 鍵 詞

fair use ( 合理使用 ) ; contributory infringement ( 輔助侵權 )

( 本案判決由聯邦地方法院法官 Wilken 主筆撰寫 )

### 事 實

本案原告為電動遊戲機製造商 Sega 企業及美國 Sega 公司，( Sega Enterprises Ltd. & Sega of America Inc.，以下合稱 Sega )，其於加州地方法院向被告( MAPHIA, Parsac, Psychosis 等 BBS 站及 Chad Scherman, Howard Silberg 等人 ) 提起侵害著作權、商標及商品名稱的訴訟及不公平競爭訴訟。Sega 以簡易訴訟提出上述請求並聲請永久禁制令 ( permanent injunction )。

原告 Sega 為電腦動畫遊戲系統及程式的主要製造商及供應

商，使用 Sega 的註冊商標出售其程式及產品( 美國聯邦商標註冊號碼 No. 1,566,116, 1989 年 11 月 14 日核發 )，並擁有其所開發的遊戲程式的著作權，其對部份電動遊戲，包括 Jurassic Park 及 Sonic Spinball，均已完成美國聯邦著作權之登記。Sega 的遊戲軟體設計僅允許使用者 ( user ) 利用 Sega 的卡帶來玩遊戲，並禁止重製遊戲之程式碼。任何重製行為，或是將其遊戲程式儲存在其他記憶媒體上( 例如軟碟機或硬碟機 ) 而散佈之行為，均為未經 Sega 之授權的，亦即程式亦僅以卡帶之形式對外流通。

被告 Sherman 係一個名為 MAPHIA 的電子佈告欄<sup>1</sup> (BBS 站) 的站長 (system operator), 其擁有 MAPHIA 站運作所需之軟體及硬體。MAPHIA 站設置於其在洛杉磯的住所, 不但開放給公眾使用, 並有約四百位經常性以帳號及密碼利用該站上傳或下載檔案之會員。依證據顯示「Brujjo Digital」是 Sherman 在 MAPHIA 站執行站長工作所使用之帳號, 並以此代號與其他使用者溝通。

Sega 宣稱收到匿報, 指稱 MAPHIA 站非法重製 (pirated) Sega 未經授權的電動遊戲軟體並有散佈之行為。Sega 乃利用其員工以假名進入 MAPHIA 站進行蒐證工作。地方法院於一九九三年十二月九日核發暫時禁止命令 (Temporary Restraining Order) 與扣押命令 (Seizure Order), 查扣 Sherman 的電腦與周邊設備, 在複製其所記錄的資料並將 Sega 的遊戲程式刪除後返還之。由 MAPHIA 站之資料顯示, 其與另一個名為 Psychosis 的 BBS 站相連結, 其站長之代號為 Caffeine, 另有資料顯示 Sherman 及 MAPHIA 站與名為

Parsac 的 BBS 站因商業目的而相連結。

MAPHIA 站針對其可取得之電動遊戲軟體製作目錄, 包含遊戲的主程式、名稱、製造商, 及許多相關的軟體升級檔 (patches) 或修正檔 (fixes) 等其他資訊。地方法院在 MAPHIA 站內查扣十二種 Sega 研發但未經授權之盜版遊戲, 十種 Sega 已獲專利許可之遊戲, 以及六種 Sega 遊戲的試用版。

MAPHIA 站的會員可以自由下載儲存於該站的盜版 Sega 程式, 其中 Sega 至少擁有 Jurassic Park 及 Sonic Spinball 這兩種遊戲的著作權。MAPHIA 在遊戲目錄上使用 Sega 或 Sega 等註冊字樣, 而自該站下載之 Sega 遊戲, 執行程式時會於螢幕上會出現 Sega 的註冊商標, Sherman 對此亦知情。

從扣押 Sherman 的 BBS 站所印出的資料及由該站在線上查獲的資料顯示, Sherman 明知 Sega 的盜版遊戲玩軟體在站上被上傳及下載之行為, 由印出的使用者上傳及下載的統計資料則顯示, Sherman 可以追蹤, 或有能力追蹤使用者上傳及下載的動作。

<sup>1</sup> 電子佈告欄係由電子記憶媒體所組成, 例如電腦記憶體或硬碟, 經由數據機連接到電話線路, 而由電腦來操控。BBS 站使用者可以在自己的電腦與 BBS 站間上傳 (uploading) 或下載 (downloading) 資訊, 電動遊戲程式亦屬於這些可被上傳或下載的資訊之一。

Sherman 也在站上與 Psychosis BBS 站合作 (合稱 Parsac 或 PARSEC), 出售名為超級神奇磁碟 (Super Magic Drives) 的電玩磁碟機<sup>2</sup> (copiers), 其以 Brujjo Digital 的帳號向會員聲明: 我們的 PARSEC 貿易公司出售各項產品, 從電玩磁碟機、數據機、硬碟、電話卡, 甚至是 Pentium 晶片等等。由我和 COFFEINE 會負責所有的生意及顧客服務等事宜。

另外, 在 Howard Silberg 的電腦中查到的檔案資料, 則顯示 PARSEC 貿易公司的條款為: 凡閱讀本公司條款之客戶可免費下載 10MB 的軟體, 當您用完 10MB 的額度時, 只需花費 35 元即可無限額下載一個月, 或花費 200 元享受全年下載程式之服務。

Sega 曾試圖由 Sherman 的口供 (deposition) 取證, 但 Sherman 在一九九四年三月一日陳述時, 行使憲法增修條文第五條的權利 (Fifth Amendment privilege) 而拒絕回答實質問題, 且對於本案證據提出如下三項抗辯:

(一) 不潔之手 (Unclean Hand)

Sherman 主張 Yang (Sega 的員工) 已非正當之目的, 利用代號進入 MAPHIA 站獲取資料而告密, 因此所得之證據不足以為本案判決之證據。

(二) 違反美國法第 2701(a)條( 18 U.S.C. §2701(a) )

Sherman 主張 Sega 利用化名接近 MAPHIA 站的行為已違反了存取電線與電子通訊及交換紀錄法案 (Stored Wire and Electronic Communications and Transactional Records Act<sup>3</sup>) 之規定, 因為在保全系統 (security system) 中使用密碼的目的是保護該系統及使用者, 原使用者以外之人使用密碼會危及此系統的安全並違背了第 2701 條之目的。

(三) 違反美國法第 2702 條 ( 18 U.S.C. §2702 )

Sherman 抗辯 Sega 獲得 MAPHIA 站的使用者之私人電子郵件, 以及以 Jane Quayle Keene

---

<sup>2</sup> 要玩從 BBS 站下載的遊戲必須使用電玩磁碟機 (copier), 才能利用軟碟片執行遊戲程式而不需透過遊戲卡帶。

<sup>3</sup> 詳見 18 U.S.C. § 2701(a)。

的電子郵件內容為證據之行為，已違反美國法第 2702 條<sup>4</sup>之規定。

### 判 決

原告勝訴，准予核發永久禁制令。

### 理 由

本案原告以被告侵害著作權、商標及商品名稱以及不公平競爭行為等主張提起簡易訴訟，並同時聲請頒佈永久禁制令（permanent injunction）。承審之地方法院 Wilken 法官判決前揭 BBS 站之站長之行為構成故意輔助侵權行為、因違反藍能法（Lanham Act）而構成商標權侵害及不公平競爭，因違反加州法而構成商品名稱之侵害及不公平競爭等責任，並裁定准許永久禁制令之聲請。

Sega 主張 Sherman 應分別依據直接（direct）輔助（contributory）及替代（vicarious）責任理論，成立對其著作權之侵害責任。Sherman 承認 MAPHIA 站的使用者被允許利用授權密碼來上傳並下載 Sega 的遊戲，但主張這些重製行為應屬合理使用之範圍，因其僅在家中使用，幾乎毫無侵害著作權之行為。法院就兩造之主張分別判斷如下：

#### （一）直接侵害（Direct Infringement）

要證實著作權受到直接侵害，Sega 須證明（1）其對被侵之著作享有有效之著作權（ownership of a valid copyright）；（2）被告有重製行為<sup>5</sup>。

依第 410(c)條之規定，有著作權登記證者，推定其著作權為有效。Sega 提出遊戲軟體的著作權登記證明書，故可推定其對於這些軟體擁有著作權<sup>6</sup>。

<sup>4</sup> 相關見解可參考 Sony Corporation of America v. Universal City Studios, Inc., 464 U.S. 417, 448, 454, 104 S.Ct. 774, 78 L.Ed.2d 574 (1984)、Harper & Row, Publishers, Inc. v. Nation Enterprises, 471 U.S. 539, 549, 105 S.Ct. 2218, 85 L.Ed.2d 588 (1985)。

<sup>5</sup> 該條文係規定，對於公眾提供電子通訊服務的個人或實體（equity）不得故意洩露其他個人或實體儲存於該媒體之通訊內容；對公眾提供電腦遠端服務（remote computing service）的個人或實體不得故意洩露任何個人或實體經由該媒體傳送或維護保存（maintain）的任何通訊內容。

<sup>6</sup> 詳見 Sid & Marty Krofft Television Productions, Inc. v. McDonald's Corp., 562 F.2d 1157, 1162 (9th Cir.1977)案，Religious Technology Center v. Netcom On-Line Communication Services, Inc., 907 F.Supp. 1361, 1366-67 (N.D.Cal.1995)案。

第九巡迴法院 (the Ninth Circuit) 認為，著作權法所訂之重製行為，係規範電腦程式從固態儲存記憶體 (permanent storage device) 傳送到電腦的隨機存取記憶體 (random access memory) 的過程<sup>7</sup>。本案中 Sega 遊戲的重製品係經由 Sherman 的 BBS 站上傳或下載，因此，已符合特定人有重製行為之要件。

有直接侵害之行為發生，尚無法認定 Sherman 應對重製行為直接負責。在 Netcom 案<sup>8</sup>中，法院認為網路服務的供應者對於受侵害之著作在其系統上的郵寄或發送行為負直接責任，著作權侵害之認定雖係採嚴格責任法則 (strict liability statute)，仍應具有意圖 (volition) 或因果關係 (causation) 之要件。如第三人僅利用被告的系統來產生重製品，而被告僅從事網

路運作所必需之設定與管理行為，尚不生直接侵害著作權之責任<sup>9</sup>。Sega 並未主張 Sherman 本人上傳或下載這些檔案，或直接造成上述行為之發生，僅陳述 Sherman 明知有上述侵權行為發生，並促使他人上傳或下載這些遊戲，因此 Sherman 尚不構成對 Sega 遊戲的著作權直接侵害<sup>10</sup>。

#### (二) 輔助侵權 (Contributory Infringement)

雖然著作權法 (Copyright Act) 並未明定對直接侵害著作權之行為人以外之第三人課以責任，但法院長期以來均認定幫助侵害著作權之行為係屬有責<sup>11</sup>。如被告係知悉侵害活動、引起、造成或實質上促成他人的侵害行為者，應構成輔助侵權著作權之責任<sup>12</sup>。

<sup>7</sup> 詳見 MAI Systems Corp. v. Peak Computer, Inc., 991 F.2d 511, 518 (9th Cir.1993)案，於 510 U.S. 1033, 114 S.Ct. 671, 126 L.Ed.2d 640 (1994) 案中確定駁回。

<sup>8</sup> 詳見 Netcom, 907 F.Supp. at 1368-70。

<sup>9</sup> Id. at 1370, 1372-73.

<sup>10</sup> 與此採同一見解的尚有 Sega Enter. Ltd. v. MAPHIA, 857 F.Supp. 679 (N.D.Cal.1994)

<sup>11</sup> 詳見 Fonovisa, Inc. v. Cherry Auction, Inc., 76 F.3d 259, 261 (9th Cir.1996) 案 ( 引用 Sony Corp. v. Universal City Studios, 464 U.S. 417, 435, 104 S.Ct. 774, 785, 78 L.Ed.2d 574 (1984) 案 )。

<sup>12</sup> Id. ( 引用 Gershwin Publishing Corp. v. Columbia Artists Management, Inc., 443 F.2d 1159, 1162 (2nd Cir.1971) 案 ) ; 另詳見 Religious Technology Ctr. v. Netcom On-Line Communication Serv., Inc., 907 F.Supp. 1361, 1372 (N.D.Cal.1995)案 ( 引用 Gershwin, 443 F.2d at 1162)

要成立 Sherman 的共同侵權責任，Sega 應證明下列事實：

1. MAPHIA 站的使用者有直接侵害行為：

依前所述，Sega 已證明 Sherman 的 BBS 站之使用者有直接侵害著作權之行為。

● Sherman 知悉其使用者的活動  
對於知悉與否的認定係屬客觀，如被告明知 (know) 或可得而知 (has reason to know) 此等侵害活動<sup>13</sup>，即要件即屬該當。由於 Sherman 承認使用者可由其 BBS 站上傳或下載 Sega 的遊戲，且從該站印出的統計資料顯示，Sherman 可追蹤，或有能力追蹤使用者的上傳或下載行為，故可得知 Sherman 知悉其使用者的侵權活動。

● Sherman 參與其使用者之活動  
第九巡迴法院最近之見解認為，對已知的侵權活動提供網址及設備，即足以成立輔助侵權著作權之責任<sup>14</sup>。本案被告 Sherman 提供

系爭 BBS 站作為這些盜版遊戲的存取站，並允許使用者下載之實質散佈行為，實已構成參與其使用者之活動。

即使另以「實質上參與」(substantial participation) 之較高責任標準論之，Sherman 仍屬有責。如果其明知使用者的侵權活動，而仍引起、造成其行為或對其行為為實質重要之幫助，即構成實質參與之要件該當<sup>15</sup>。本案中，Sherman 除對已知的侵權活動提供網址及設備，尚主動的要請使用者上傳遊戲，並提供易於檢索到 Sega 遊戲而下載之路徑圖。此外，其亦透過 MAPHIA 站銷售電玩磁碟機，即有法院認為此種銷售行為已構成共同侵權<sup>16</sup>。而且 Sherman 經營的 Parsec Trading 也對購買磁碟機的客戶提供免費下載遊戲的優惠權限，因此 Sherman 的行為包括提供設備、指引、明知、鼓勵且意圖營利，已足以構成輔助侵權著作權之要件該當。

因被告已成立前揭責任，本案已無討論有無代理責任之必要。

<sup>13</sup> 詳見 Casella v. Morris, 820 F.2d 362, 365 (11th Cir.1987) 案，(引用 Gershwin, 443 F.2d at 1162 案)。

<sup>14</sup> 詳見 Fonovisa, 76 F.3d at 264。

<sup>15</sup> 詳見 Netcom, 907 F.Supp. at 1382。

<sup>16</sup> 詳見 Nintendo of America, Inc. v. Computer and Entertainment, Inc., 1996 WL 511619, \*4 (W.D.Wash.1996) 案。

(三) 合理使用之抗辯<sup>17</sup>

Sherman 辯稱 MAPHIA 站的使用者所為的重製行為,既無證據顯示他們有超出家庭範圍使用,更無進一步散佈這些遊戲,故應屬於合理使用之範圍。此時,一個人即使違反著作權人排除他人使用之權利,亦不構成著作權之侵害。而要評斷是否為合理使用,應符合下列四個要件<sup>18</sup> :

2.使用的目的與性質

證據顯示 Sherman 為促銷電玩磁碟機而鼓勵使用者下載 Sega 的遊戲,此種使用具有營利性 (commercial),蓋其意圖直接由資訊之內容營利,因其客戶能利用

BBS 上的資訊來玩遊戲,便毋須購買 Sega 的遊戲卡帶,此使得 Sherman 有別於 Netcom 案中並未自資訊內容中得利之提供者,因此, Sherman 之行為並不符合此一要件<sup>19</sup>。

3.受著作權保護之著作性質

此要件規定,與受保護著作保障的核心目的愈接近,愈難成立合理使用為抗辯理由<sup>20</sup>。其判斷的考量是受保護著作係屬新聞性的 (informational) 抑或是創造性的 (creative)<sup>21</sup>。因為 Sega 的電動遊戲係供娛樂之用,包含許多功能與奇幻想法,性質較富創造性,故

<sup>17</sup> 此為積極抗辯 (affirmative defense),故提出抗辯者(在本案為被告 Sherman)應負舉證責任。詳見 Acuff-Rose, 510 U.S. at 589-91, 114 S.Ct. at 1177。

<sup>18</sup> 詳見 Title 17 U.S.C. § 107; Campbell v. Acuff-Rose Music, Inc., 510 U.S. 569, 576-80, 114 S.Ct. 1164, 1170-71, 127 L.Ed.2d 500 (1994) 案。

<sup>19</sup> 詳見 American Geophysical Union v. Texaco Inc., 802 F.Supp. 1, 14-16 (S.D.N.Y.1992) 案,經 60 F.3d 913 (2nd Cir.1994) 案予以維持,而於 516 U.S. 1005, 116 S.Ct. 592, 133 L.Ed.2d 486 (1995) 案中確定駁回。與其相對的是 Lewis Galoob 案,使用者仍需購買授權的遊戲卡帶,詳見 Lewis Galoob Toys, Inc. v. Nintendo of America, Inc., 964 F.2d 965, 970 (9th Cir.1992) 案,經 507 U.S. 985, 113 S.Ct. 1582, 123 L.Ed.2d 149 (1993) 案確定駁回。另外,與本案有別者是,法院曾認定軟體反組譯工程(reverse engineering)係屬合理使用,因其促進創造性表達。詳見 Sega Enter. Ltd. v. Accolade, Inc., 977 F.2d 1510 (9th Cir.1992) 案,另參考 Triad Systems Corp. v. Southeastern Express Co., 64 F.3d 1330, 1336 (9th Cir.1995) 案,經 516 U.S. 1145, 116 S.Ct. 1015, 134 L.Ed.2d 96 (1996) 案予以駁回。

<sup>20</sup> 詳見 Acuff-Rose, 510 U.S. at 586-87, 114 S.Ct. at 1175。

<sup>21</sup> 詳見 Netcom, 907 F.Supp. at 1379。



考量其著作特質<sup>22</sup>，他人主張合理使用即難以成立。

#### 4. 著作複製的程度

本要素同時考量原著 (original work) 被複製的比例，以及所複製的是否構成著作的中心要素<sup>23</sup>。全部重製通常即無法主張合理使用之抗辯。Sega 已證明 BBS 站的使用者實質上透過上傳及下載 Sega 的遊戲而複製其全部之著作，Sherman 則藉由其 BBS 站使這些著作任由其使用者所取得，故 Sherman 若未對該全部重製行為證明有公共利益 (public interest) 或其他解釋，及無法主張合理使用之抗辯。

#### 5. 使用結果對市場的影響

第四個法定要件在於是否被告這種不受限制的散佈行為會使受保護著作的潛在市場造成實質上的不利影響<sup>24</sup>。上述四個要件須同時符合，但第四個要件是最重要

的考量<sup>25</sup>。使用者可利用 MAPHIA 站上的單一複製品下載並散佈一個以上的複製品，並因此獲得未經授權的 Sega 程式複製品。Sega 遊戲卡帶的銷售量將因而降低，因為「超級神奇磁碟」使其遊戲軟體可在磁片上運作。Sherman 承認使用者可由 MAPHIA 站下載 Sega 遊戲到磁片上，並直接利用電玩磁碟機來玩，但主張它們仍有非侵權的用途 (non-infringing uses)。這些電玩磁碟機係由 Sherman 的 Parsec 貿易公司所銷售及宣傳，贈送客戶免費下載權限並使其可自 MAPHIA 站下載 Sega 有著作權的電玩軟體。買磁碟機的人因此可不必購買 Sega 的卡帶就能重製並使用該公司的遊戲軟體。因此，電玩磁碟機加上 MAPHIA 站便足以消除消費者購買 Sega 正版遊戲軟體的需求。加上其售價只要 30 至 70 美元，根本顧客不會願意花 350 美元支持正版軟體。職是之故，法院判定電玩磁碟機並無其他侵害

<sup>22</sup> 詳見 Harper & Row Publishers, Inc. v. Nation Enterprises, 471 U.S. 539, 563, 105 S.Ct. 2218, 2232, 85 L.Ed.2d 588 (1985) 案；Stewart v. Abend, 495 U.S. 207, 237-38, 110 S.Ct. 1750, 1768-69, 109 L.Ed.2d 184 (1990) 案；Playboy Enter., Inc. v. Frena, 839 F.Supp. 1552, 1558 (M.D.Fla.1993) 案。

<sup>23</sup> 詳見 Netcom, 907 F.Supp. at 1379 (引用 Harper & Row, 471 U.S. at 564-65, 105 S.Ct. at 2232-33)。

<sup>24</sup> 詳見 Campbell, 510 U.S. at 589-91, 114 S.Ct. at 1177。

<sup>25</sup> 詳見 Los Angeles News Service v. Tullio, 973 F.2d 791, 798 (9th Cir.1992) 案 (引用 Harper & Row, 471 U.S. at 566, 105 S.Ct. at 2233-34)。

著作權以外的用途,其唯一實質用途是在於消除顧客購買 Sega 軟體的需要,因為透過重製下載的軟體即可以玩未授權的遊戲<sup>26</sup>。

Sherman 也抗辯只有有限的 BBS 站的使用者擁有這些電玩磁碟機,他們也只在家庭使用,故他們的使用行為對市場之影響根本微乎其微。然法院認為,即便如此,此種不受限制的散佈行為仍造成 Sega 遊戲的銷路實質不利之影響<sup>27</sup>。

#### 6.分析

綜上所述,本案被告無法主張合理使用為抗辯理由,亦即 Sega 已證明 Sherman 有輔助侵權著作權責任,法院爰同意 Sega 就其著作財產權所為之請求。

#### (四)故意

Sega 主張 Sherman 的行為已顯示其為故意侵害原告著作權,依美國法第 504(c)(2)條,將會造成原告更大的損害。也就是有責的一方當事人如對侵害行為有所認識,其侵害行為即屬故意<sup>28</sup>。如侵害行為係因不注意的漠視著作財產權人之權利而仍為之者,亦屬之<sup>29</sup>。此種認識可由其行為來推斷<sup>30</sup>,一般而言,判斷行為是否出於故意,須依當事人的心智狀態來評估,如有事實上之爭點,通常不容許以簡易判決為之<sup>31</sup>。

本案中之證據顯示 Sherman 係故意侵害 Sega 的著作權,因其自用或有認識的允許他人使用 Sega 的商標來辨識 MAPHIA 站上的 Sega 遊戲,並且使他人上傳或

<sup>27</sup> 詳見Playboy, 839 F.Supp. at 1558-59, 本判決認定被告因提供使用者一個可下載 Playboy 有權圖片的 BBS 站,當此下載行為開始普遍,會影響其銷售情形。

<sup>28</sup> 詳見Peer Intl. Corp. v. Pausa Records, Inc., 909 F.2d 1332, 1335 (9th Cir.1990) 案,經498 U.S. 1109, 111 S.Ct. 1019, 112 L.Ed.2d 1100 (1991) 判決駁回確定; Twin Peaks Productions, Inc. v. Publications Intern., Ltd., 996 F.2d 1366, 1382 (2nd Cir.1993) 案。此觀念類似我國刑法中之直接故意,參見我國刑法第 13 條第 1 項。

<sup>28</sup> 詳見Video Views, Inc. v. Studio 21, Ltd., 925 F.2d 1010, 1020-21 (7th Cir.1991)案,經502 U.S. 861, 112 S.Ct. 181, 116 L.Ed.2d 143 (1991) 判決駁回確定。此觀念類似我國刑法中之間接故意,參見我國刑法第 13 條第 1 項。

<sup>30</sup> 詳見N.A.S. Import, Corp. v. Chenson Enter., Inc., 968 F.2d 250, 252 (2nd Cir.1992) 案。

<sup>31</sup> 詳見Silverman v. CBS Inc., 632 F.Supp. 1344, 1352-53 n. 11 (S.D.N.Y.1986) 案;另詳見 Frank Music Corp. v. Metro-Goldwyn-Mayer, Inc., 772 F.2d 505, 515 (9th Cir.1985), 經 494 U.S. 1017, 110 S.Ct. 1321, 108 L.Ed.2d 496 (1990) 判決駁回確定(故意的判決結果係屬實體判決)。

下載 Sega 的遊戲，除此之外，更公開邀集他人將遊戲上傳至其經營之 BBS 站，同時亦提供可複製或玩 Sega 遊戲的電玩磁碟機，並由其經營的 Parsec 銷售或計劃銷售此種磁碟機，且提供其顧客部份免費下載權限。凡此證據均顯示其有意幫助使用者對 Sega 著作權之侵害行為，且意圖藉由出售磁碟機而獲利。因此，法院認定 Sherman 的幫助侵權行為係出於故意，乃判決其敗訴。

#### 譯者註

本案例中被告所提出的抗辯僅有對證據取得之合法性，以及合理使用之抗辯。但在本案例中均為地方法院法官所不採認。由於本案並無事實上之爭點，因此法院根據原告舉證之事實及被告自認之事實即為簡易判決。在美國著作權侵害之客觀要件，包含侵害行為及其是否該當合理使用之範圍而為法律所容許；主觀意識則可由行為事實來推斷。而在我國著作權法上，著作財產權之侵害係屬特殊侵權行為之一種<sup>32</sup>，並另有

特別刑法之規定。本案被告明知其使用者在 MAPHIA 站上為系爭遊戲軟體之上傳及下載行為並提供相關網址及設備，復從事電玩磁碟機的行銷宣傳，以鼓勵其會利用其網站上傳或下載軟體之方式來獲取利益，此已構成輔助侵權著作財產權之責任。且其使用係基於商業目的，實質上亦影響著作權人的商品在市場上的銷售，故無法主張合理使用之抗辯，本案法院之見解，實屬正確。

又，依我國著作權法第八十七條之規定，被告明知上揭情事而有意促使其網站使用者重製系爭電腦程式，應依本條第一項第五款而構成對著作所有人之著作財產權之侵害。被告雖抗辯其使用者之使用範圍應屬合理使用而應排除其不法性，但經檢討我國著作權法第六十五條第二項之四大要件，應認其與合理使用之情形有別，故應對原告負擔輔助侵權著作權之損害賠償責任。本案承審法院所採取之判斷標準，與我國著作權法第六十五條第二項之規定相同<sup>33</sup>，而承審法院就此四項要件均對被告做成不利之認定與解釋，因此被告敗訴之結果至為明顯。

另外，美國係以著作權登記推定當事人有著作權，而我國則以著作人於著作完成時即享有著作權，尚無著作權登記制度，故無法以登記推定權利之存在，此為兩制度差異之所在。

<sup>32</sup> 我國民法第一百八十四條及著作權法第八十八條參照。

<sup>33</sup> 我國著作權法第六十五條為八十一年六月修正時所增訂之條文，惟當時僅有現行法第二項之規定，且尚未將合理使用之概念放入條文中，導致無法因應日趨複雜之著作態樣，為擴大合理使用之範圍，爰於八十七年一月修正著作權法時，增訂第一項，並將第二項改為概括性之規定，亦即利用之樣態符合新法（現行法）第二項各款之一時，即屬合理使用。詳見羅明通，著作權法論，台英國國際商務法律事務所，民國八十七年八月，497~508 頁；羅明通，著作權法法令彙編，台英國國際商務法律事務所，民國八十六年二月，256~258 頁及 363~364 頁；蕭雄淋，著作權法判解決議、令函釋示、實務問題彙編，五南圖書出版有限公司，民國八十九年七月，1028~103 頁及 1602~1609 頁。

我國對於電腦程式著作財產權的保障，主要在於禁止直接營利之使用。本案被告係意圖營利而成立輔助侵權著作權之行為，因此，發生地如於我國，亦構成侵害他人著作財產權之責任。

另有關舉證責任部分，被告主張合理使用之抗辯係積極性抗辯，須由主

張者舉證證明其重製行為係屬合理使用之範圍始可免責，此對著作權所有人之保護自然較為周到，我國民事訴訟法及著作權法本身並未就此部分之舉證責任予以明定，故美國法就該部份之規定，實值我國實務運作及將來修法方向之參考。