

摘要

美國唱片協會（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。

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日判決飛行網（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（Secondary Liability）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。

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，使國內學子普通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（P2P）技術侵害著作權的狀況

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228條）。IFPI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。參閱，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 台北地方法院92年度訴字第2146號判決。

⁸ 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

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。

貳、點對點傳輸技術面之介紹

點對點傳輸（P2P）、文件分享（file-sharing）程式使電子文

「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環境下可以多重並連，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、即時通信技術、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。請參閱，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。

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一案將是決定性的案例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，因此亦可避免使用者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>.

8 論網路著作權之侵害

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¹⁸，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。

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

nationalreview.com/script/printpage.p?ref=/comment/nance200502170751.asp（上網日期：2008年4月16日）。

¹⁶ Alex Veiga, *Unlikely Alliances Form 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。See *Musicians Break Ranks in Grokster Case*, Wash. Times, Mar. 1, 2005, [http://washingtontimeS.com/upi-breaking/20050301-1222226-6223r.htm](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。See 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).

¹⁹ *Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. v. Grokster, Ltd.*, 380 F.3d 1154, 1158 (9th

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，亦將重大限制技術工業的創新，如P2P技術在未運用在市場嘗試消費者反應前，有可能擔憂被視為違法而影響技術的更新²²。更可能

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.

²² Mark Cuban, NBA's Dallas Mavericks 的所有人並且是HDNet的共同創立人，HDNet為DIRECTV的高速軟體。Mark Cuban, Grokster and America's Future, CNT News, Feb. 2, 2005, http://newS.com.com/2102-1028_3-5559340.html (上

造成只有大公司或企業有辦法從事技術更新的範疇，規模較小的公司或發明者在有可能招致娛樂事業不滿的情形下，面對長期或大規模的訴訟程序根本無法招架²³。

面對最高法院判決下產生的第二順位侵權行為責任（Secondary Liability），衡量訴訟成本，包括上訴到聯邦最高法院所耗費的金錢以及時間，當產品或設計尚未成形，而公司必須先和娛樂事業或視聽事業探詢是否有訴訟進行的可能時²⁴，對研發成果的時間或成本絕對是一大耗損及阻礙²⁵。易言之，整體娛樂事業或著作權人企圖掌控技術的研發創新，勢必迫使消費者的選擇受限，產品不再朝多元應用的方式前進，價格亦將不易變動，新的經銷分配方式愈趨減少，更加限制技術的改進。

二、集中式管理目錄系統

1984年聯邦最高法院於Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc.²⁶中，關於電視節目著作權人控告錄影帶製造商，法院發現著作權法授予著作權人某些專屬權，然而「公平交易」（fair dealing）則不在此限²⁷，法院認為VCR機器只是瞬間移轉電視節目，並未實質侵害著作權的使用，即使顧客群使用VCR複製其他有著作權的錄影帶²⁸；Sony一案見解影響其後判決深遠，對

網日期：2008年4月16日）。

²³ Martyn Williams, Mark Cuban to Finance Grokster's Fight, PC World, Mar. 28, 2005, <http://www.pcworld.co/resource/printable/article/0,aid,120198,00.asp>（上網日期：2008年4月16日）。

²⁴ Grant Gross, P-to-P Case May Have Far-Reaching Impact, PC World, Mar. 25, 2005, <http://www.pcworld.com/resource/printable/article/0,aid,120189,00.asp>（上網日期：2008年4月16日）。

²⁵ Id.

²⁶ 464 U.S. 417, 419-20 (1984).

²⁷ Id. at 433.

²⁸ Id. at 446, 456.

於Sony公司控辯之實質非侵害目的之使用（substantial non-infringing use），使第七及第九巡迴上訴法院發展出對共同侵權責任不同見解。

美國聯邦第九巡迴上訴法院於2001年2月12日，宣判Napster²⁹一案涉及著作權侵害，合議庭贊同聯邦地方法院Marilyn Patel法官准許初步禁制令的決定（preliminary injunction），即各唱片公司提出Napster應停止進行網路音樂交換³⁰。合議庭基於「著作權輔助侵害」（contributory copyright infringement）與「著作權替代侵害」（vicarious copyright infringement）兩項原則，維持地方法院判定Napster須對著作權的直接侵害負責，由於合議庭認為地方法院的初步禁制令範圍過寬，舊金山聯邦上訴法院認為地方法院原先發出之禁制令過於廣泛，所以必須將禁制令加以修正。

2001年3月6日地方法院法官Marilyn Patel修正原來之禁制令，要求Napster內部必須建置篩選機制，封鎖受版權保護的歌曲經過伺服器，再進行任何交換存取動作；美國唱片工業協會（Recording Industry Association of America，簡稱RIAA）亦必須提供唱片名單，協助Napster進行篩選識別之動作³¹，修正禁制令為：Napster只有在明知特定侵權檔案為有著作權的音樂作品或錄音唱片，即明知或可得而知，該檔案存於Napster的系統而未能防止其散布時，才須負起著作權輔助侵害的責任。此外，當Napster³²未能有效監督及避免侵權檔案存在其搜索引擎時，

²⁹ A&M Records, Inc. v. Napster, Inc., 239 F.3d 1004-1029 (9th Cir. 2001).

³⁰ Id. at 1001.

³¹ 權平法律資訊網，<http://www.cyberlawyer.com.tw/alan4-1201.html>（上網日期：2005年11月23日）。

³² Napster的網路架構是使用中央集權式的，這網路會有兩個元素：中央的索引伺服器以及使用者端點。Napster的網路架構有一個非常大的弱點——高度的依靠中央索引伺服器。中央集權式網路架構的缺點，影響後續P2P應用程式的發展歷程。為了合法性、安全性、可靠性、匿名性……等原因，越來越多

12 論網路著作權之侵害

Napster亦須負起著作權替代侵害的責任。

Napster公司雖抗辯其為美國1998年電子千禧著作權法所保護之免責的網路服務業者，因其並未直接傳輸錄音著作³³，祇提供連結方法使網路使用者得以獲得錄音著作，本身並未涉及著作重製；法院則認為Napster將MP3檔案分享者的IP位址傳遞給使用者，使用者與分享者之間的連結雖透過網際網路，而非透過Napster系統，卻使使用者的Napster軟體瀏覽器構成系統的一部分，檔案從系統的一部分傳至另一部分，亦非透過系統傳輸（transmit through the system），因此Napster非電子千禧著作權法規定下提供通路的ISPs，因此無法主張免責³⁴。

法院亦檢視Napster一案中對於是否構成實質侵害的使用之探討³⁵。所謂知情侵害情事存在的「知情」，必須要達到何種程度？系爭產品若非提供為非構成實質侵害之使用，著作權人僅須證明推定被告知悉侵害情事即已足（著作權人舉證責任低）；若系爭產品提供為非構成實質侵害之使用，則著作權人必須證明被告明知怠於避免侵害情事之發生（著作權人舉證責任高）。法院發現本案軟體並未提供實質上的侵害使用，進而判斷Grokster是否有合理原因知悉侵害情事之存在³⁶，因為Grokster使用非集中中央伺服器的目錄管理系統，而是透過P2P使用者互相分享檔案，

的P2P程式都是使用分散式網路架構。分散式的架構是P2P軟體發展的趨勢。取代中央伺服器的端點被稱為ultrapeer（又名Supernode，超級端點）。每一個超級端點都是從正常的使用者端點中被選出來，而每一個超級端點負責維護一個群組的使用者。超級端點又會互相溝通來形成混合分散式架構的整個骨幹架構。請參閱，林佳明，分析網路流量揪出P2P內賊，資訊與電腦，第306期，頁108-109，2006年1月。

³³ § 512(a).

³⁴ Id.

³⁵ Grokster, 380 F.3d at 1161.

³⁶ Id. at 1161-62.

Grokster無法明知侵害事實的存在³⁷。

第九巡迴上訴法院首度適用Sony一案理論於P2P案例，A&M Records, Inc. v. Napster, Inc.³⁸，Napster公開使使用人只要下載必須的軟體便可使用及搜尋需要及想要的電子檔³⁹，第九巡迴上訴法院使用Gershwin一案理論使Napster擔負共同侵權行為責任⁴⁰，Napster明知侵害事實存在；再適用Sony一案理論——實質上非侵害目的的使用⁴¹，是否構成實質的侵害應不以目前的使用狀態為限，而應比較侵害現狀與未來不構成侵害使用的部分⁴²。為此，第九巡迴上訴法院發展出二階段知情測試（two-part knowledge test），如果被告的產品並未構成實際的侵害，被告並不會被推斷知情而擔負侵權責任，然而若知情侵害行為，仍須為實質未侵害的結果負責，亦即以被告實際知情與否劃分其責任。

討論被告知情與否部分外，在實質內容的侵害上，地院認為沒有被告提供的服務，Napster的使用者無法發現及下載系爭資訊內容⁴³，因此判定Napster符合「輔助侵權」，對此第九巡迴上訴法院支持地院見解，認定Napster輔助侵害原告的著作權⁴⁴；此外，亦贊同地院認為Napster有權限與能力監督侵害活動之進行並從中取利⁴⁵，Napster未來的預期收益亦直接和已登記註冊的會員

³⁷ Id. at 1163.

³⁸ 239 F.3d 1004 (9th Cir. 2001).

³⁹ Id. at 1010-11.

⁴⁰ Id. at 1019 (quoting Gershwin Publ'g Corp. v. Columbia Artists Mgmt., Inc., 443 F.2d 1159, 1162 (2d Cir. 1971)).

⁴¹ Elizabeth Miles, Note, In Re Aimster & MGM, Inc. v. Grokster, Ltd.: Peer-to-Peer and the Sony Doctrine, 19 Berkeley Tech. L.J. 21, 27-28 (2004).

⁴² Napster, 239 F.3d at 1021.

⁴³ A&M Records, Inc. v. Napster, Inc., 114 F. Supp. 2d 896, 920 (N.D. Cal. 2000).

⁴⁴ Napster, 239 F.3d at 1022.

⁴⁵ Id. (quoting Gershwin Publ'g Corp. v. Columbia Artists Mgmt., Inc., 443 F.2d 1159, 1162 (2d Cir. 1971)).

14 論網路著作權之侵害

數目有關，會員人數的增加則與提供的音樂節目質量皆有相當關聯⁴⁶；Napster有權監督其系統上載文件的結構，並有權終止使用者的使用路徑，而認為其滿足侵害責任的要件⁴⁷。

Napster系統中，若使用者登錄密碼及帳號後，透過目錄搜集其他人的檔案資料，當獲取他人的文件資料後，必須回傳至中央伺服器，當使用者尋求一個特殊的文件，伺服器將資料自他人的資料庫下載，使用者與提供者的IP（網址）經過Napster的中央伺服器，Napster可透過搜集使用者的資訊了解資訊的來源，因此Napster對其使用者利用資訊的情形為知情⁴⁸。Napster有權利並可主動移除有著作權的內容，或凍結大宗使用者的帳戶，但Napster卻未善盡監督責任⁴⁹。

Napster以下述法規主張抗辯，家用錄音法（AHRA）⁵⁰，及電子千禧著作權法（DMCA）⁵¹；在引用AHRA的抗辯中，Napster主張MP3的使用本質並非為商業目的⁵²，法院則駁斥此主張，認為涉及MP3的下載行為並不適用AHRA。Napster又主張DMCA的規範內容可保障網路服務，而不適用共同侵權責任⁵³。本案為第一宗涉及P2P應用的案例，預期將有更多相關案例出現，未來是否應用DMCA以解決此類問題，則留待法院在每個案子上的見解與處理⁵⁴。

⁴⁶ A&M Records, 114 F. Supp. 2d at 902.

⁴⁷ Napster, 239 F.3d at 1024.

⁴⁸ Napster II, 239 F.3d at 1021-22.

⁴⁹ Id. at 1022.

⁵⁰ 17 U.S.C. § 1008 (2000).

⁵¹ 17 U.S.C. § 512 (2000).

⁵² Id. at 1024.

⁵³ Digital Millennium Copyright Act, 17 U.S.C § 512 (2000); Napster II, 239 F.3d at 1025.

⁵⁴ Napster II, 239 F.3d at 1025.

至於主要產品銷售理論，則被第九巡迴上訴法院視為Napster「知情」侵害事實的佐證，因為Napster在出售其產品的當時，必先瞭解其產品可構成正常的非侵權使用之部分與形成侵權部分之使用，地院在調查證據的過程中，發現Napster確實對侵害事實知情且構成參與，因此即使上訴法院曾考慮因Napster設計提供的系統可供使用人下載擁有著作權的內容，是否應科予其輔助侵權責任，然而其後考量Napster「知情」之要件，故仍維持地院判決結果Napster提供的「中央集中型目錄系統」亦是造成使用者能輕易下載，快速交換的主因，同時也是法院認定Napster須負擔輔助侵權責任的佐證⁵⁵。

Napster集中中央伺服器管理系統，使得被告不但知情其系統軟體之侵權使用情形，更無法免責於將數量龐大的侵權檔案與文件，展示於其網路目錄中的行爲⁵⁶，主張美國錄音唱片協會（RIAA）指稱其網路上起碼有12,000個侵權文件檔存在⁵⁷，歸納而言，本案法院採取下列見解：(一)當產品設計非為實質侵害目的而使用時，不能因為產品有侵害使用行爲就擬制推知被告知情該侵害行爲，但(二)本案法官卻發現有足夠證據顯示被告知情該系統提供侵權目的的使用⁵⁸。

三、分散式管理目錄系統

第九巡迴上訴法院之後於Metro-Goldwyn-Mayer Studios, Inc. v. Grokster Ltd.⁵⁹一案重新檢視Sony案中理論及第二順位侵權責

⁵⁵ Napster II, 239 F.3d at 1021-22. (quoting the district court, 114 F. Supp. 2d at 919-20).

⁵⁶ Id. at 1011-13.

⁵⁷ Napster, 239 F.3d at 1022 n.6.

⁵⁸ Id. at 1020-22.

⁵⁹ 380 F.3d 1154 (9th Cir. 2004).

任。法院檢驗三種P2P架構⁶⁰：(一)集中在公司所有中央伺服器的目錄系統，其上有所有可供下載的音樂或影片檔案的清單（如Napster公司擁有的系統⁶¹）。(二)非集中在公司的中央伺服器上，公司只維持在其網路上可管理到的清單目錄⁶²。(三)沒有目錄清單，由互相連結的個人電腦記載其擁有的文件檔案⁶³（如Grokster之模式）。

Grokster的模式則為P2P模式的正常運作，使用者彼此之間自由並相互聯繫，並未透過中央伺服器，分散式的伺服器系統，乃多數法院在區分P2P的侵權行為責任的主要爭點⁶⁴。Grokster的系統運作乃使各個使用者分別以最高速度運作且不經過中央伺服器，透過一個接一個的點連接，如此程序乃為使搜尋程序更加順利，取得Grokster的網路資訊更加迅速。Grokster提供自由軟體使電腦使用者透過P2P網路連線，可分享電腦檔案，且不必透過中央伺服器。

Grokster並未提供實質的從事侵害的設備與網路位置，而由用人利用軟體系統，互相連結創造出網路內涵及提供相關途徑，第九巡迴上訴法院最終並未判定Grokster的輔助侵害責任⁶⁵；至於Grokster是否負擔監督之責任，法院以為Grokster並無權終止或關閉使用者的路徑及相互之間的連結⁶⁶，原告引用第七巡迴上訴法

⁶⁰ Id. at 1158-59.

⁶¹ Id.

⁶² Id.

⁶³ Id.

⁶⁴ See, e.g., *In re Aimster Copyright Litig.*, 334 F.3d 643, 646-47 (7th Cir. 2003) [hereinafter *Aimster II*] (holding that Aimster was not a direct infringer because the actual copies of the songs were located on the user's computers rather than on Aimster's servers).

⁶⁵ *Grokster*, 380 F.3d at 1164.

⁶⁶ Id. at 1165.

院所言「惡意視而不見」(willful blindness)，然而，本案第九巡迴上訴法院認為Grokster根本無從管理與監督使用人間直接的侵害行為，何來監督責任可言，最終，希冀藉由立法——Inducing Infringement of Copyrights Act⁶⁷規範第二順位著作權之侵權責任。

參、著作權侵害責任之分析

本章將整理前述案件中的重要爭點，如Napster一案為P2P首宗著名案件，Grokster案亦引發重大迴響，以下將就侵害著作權的類型及責任說明如下：

一、直接侵權責任

Napster主張合理使用包括複製提供樣品、分享空間及經過授權的分配使用⁶⁸，法院認為涉及此案的使用者僅為複製，而非製造一種新的轉換成果⁶⁹，易言之，如此侵害行為有商業目的的使用，上級法院不贊同一審法院的見解，即「商業目的的使用」(commercial use)並非存在因此行為直接造成的經濟利益⁷⁰，上訴法院認為「即使複製後並未販賣，重複及濫用的複製亦構成商業使用⁷¹」，Napster系統使用者藉此管道非法複製，避免購買原始產品，使Napster抗辯不復存在，同時Napster提供免費軟體亦影響市場的銷售能力⁷²。

⁶⁷ 文後特別說明此法案。

⁶⁸ A&M Records, Inc. v. Napster, Inc., 239 F.3d 1004, 1012 (9th Cir. 2001) [hereinafter Napster II].

⁶⁹ Id. at 1015.

⁷⁰ Id.

⁷¹ Id.

⁷² 本案例中認為：1. Napster危害交易市場，因為學生購買CD的數量下降；2. Napster使唱片業者線上銷售業績下降。See A&M Records, Inc. v. Napster, Inc., 114 F. Supp. 2d 896, 913 (N.D. Cal. 2000) [hereinafter Napster I].