

數位時代的著作權挑戰

瑪麗貝絲·彼得斯撰

著作權法從一開始就一直在回應技術的變遷。今天凡是佔據頭條新聞的技術改變，均與數位技術及數位通訊網路有關，例如網際網路（Internet）及個人電腦。這些技術與許多創新一樣，對於想要使用書籍、音樂、影片、網頁等等作品，以及從中獲利的各方，既帶來希望，也隱含害處。無疑的，鑑於最近的發展，爲了在這些利益之間取得適當平衡，其間所涉及的問題令人有不知所措的感覺，很可以用「新」或「獨特」來形容。不過在著作權歷史不斷成功應變的過程中，這也只是又向前推進了一步。本文便探討今日著作權所面臨一些數位問題。

數位科技特性以及在著作權上的意義

目前對著作權造成問題的是以數位儲存及傳送作品的相關技術。這些技術對著作權具有多方面的意義，包括：

- 易於複製：作品一旦變成數位形式，即可迅速複製，成本低廉，又不會犧牲任何品質。而每一個複本又可以再複製，同樣不會損失品質。如此，一件作品的單一數位複本，就能供應千百萬使用者的需要。我們已經看到，一九八〇、九〇年代賣給消費者的音樂帶，在近十年來轉換爲錄音原件的數位 CD 後，成爲「母片」，被複製了數以億計的複本，在電腦和網際網路上傳播。
- 易於散播：全球數位網路出現，使數位形式的作品得以迅速在全球散播。數位網路如同廣播，可以從單點傳送給許多個人（不過數位資料不像廣播，不見得同時送達每個人）。然而數位網路允許每個在網路上的接收者，可以繼續轉傳收到的作品，使得該作品以幾何（有時稱爲「病毒」）速率散播。再加上複製容易，代表一件作品的一個數位複本，幾個小時內便可增加千百倍。若以高速傳輸線路傳送，例如同軸電纜網路，甚至光纖線路，這個過程還會更快，傳輸作品的容量也增多。
- 易於儲存：數位儲存很密集，而且每過一年密度就又提高。能夠儲存的資料數量不斷加大，需要的空間卻越來越小。一九九〇年代初，可以儲存六百個百萬位元以上資料的 CD，大概是商業海盜使用的最主要的數位儲存形式，用以存放整組的電腦軟體或錄音作品，總零售價值以千萬美元計。如今流行的 iPod 隨身音樂播放器，可以存放近七十倍於那種容量的內容（約一萬首歌曲），而體積卻只有香煙盒大小。

新運用形式…及非法競爭

新科技在複製、散布和儲存數位資訊，包括有著作權的作品方面的革命，對創作者和權利所有人確實是一把雙面刃。一方面，它可以提供創作者用令人興奮的新方式，方便而便宜的提供其作品的複本，給比過去多出許多的閱聽人。比方說，一位音樂藝術家可以把樂曲放在網站上，供全世界的樂迷上網欣賞，就不必投資很多成

本於製造、包裝和運送有形的產品到遙遠的外地。另一方面，這些新技術也更方便盜版者，以及想要與創作者非法競爭並製作與散布侵犯著作權複本的人。

數位時代的著作權挑戰，在於面對因為侵權者非法使用技術而形成的競爭威脅，如何維繫創作者及權利所有人，仍然願意創作新作品，並使用新技術把作品交到使用者和消費者手上。這也包括確保著作權制度不致因新技術進展而無法有效執行，使作品的有益用途受到不必要的限制。本文說明美國過去如何處理這項挑戰，以及未來打算如何因應。

共同主題

本文討論美國著作權法過去處理技術變革時，所遇到的幾個共同主題，以及過去如何應對新科技構成的挑戰。

擁抱新表達形式：

過去兩百年來，著作權一再面臨新的著作形式。攝影、電影、電子資料庫及電腦軟體只是幾個例子。在每一情況裡，制定政策者最後都能夠超越技術或表現媒體，把眼光放遠，以便看到那條貫穿所有著作權的共同主軸，即創意著作。

維持專有權利架構：

國家及國際著作權制度有一個基本宗旨，就是創作者對於某些與其創意作品有關的活動（如重製、散布或表演）具有專有權。這些權利使創作者得以保有其創意作品的經濟與非經濟利益，那可以促進文學及藝術的創造力，有益於公眾福祉。美國憲法有一條條文特別規定了相同的原則，授權國會給予專有權利「以促進科學及實用藝術的進步」。隨著新技術擴大了運用作品的方式，制定政策者每隔一段時間，就必須重新檢討依著作權給予創作者的專有權利，以確保創作者及著作權所有人能夠繼續對其作品執行專屬的控制權。

有時候解決方法是擴大解釋既有權利。以美國為例，既有的公開表演權就被解釋為包括廣播和電視播放。有時候則是加入新的著作權項目，譬如為因應廣播電視的發達，主要的國際著作權條約伯恩公約，便增加了各種傳播權。

同時立法者必須檢討免除專有權的性質與範圍。例如美國著作權法第 117 條規定，電腦軟體可以有限度排除專有權而加以複製，這被視為是針對科技需要而調整專有權的適當作法，此處的需要是指合法授權使用時製作複本，以及製作備份以防止機械故障或意外刪除。同樣的，美國在 2002 年修訂及調整了作品做教育用途的排除條款，以因應新的「遠距教學」技術，使教師得以透過像 Internet 這類通訊網路接觸到學生。

簡言之，新科技經常引發以下的辯論：爲了使著作權繼續能夠達到其目的，授予創作者及著作權所有人的專有權應否加以修正，有時辯論的是更新更擴大的權利，有時辯論的是更新更擴大的豁免權。

市場導向的解決方案：

在歷史上，像著作權這類的專有權制度，非常成功的提供了鼓勵創意活動的工具，其原因之一是，它使著作權所有人能夠依賴市場機制，爲其創意工作找到財力支援。特別是當技術變化日新月異，市場機制的彈性往往是確保有人繼續創作作品、並繼續散布作品給公眾的最有效率的方式。

不過每個市場都有其效率不彰之處，這是有待各國設法解決的挑戰。舉例來說，如果市場欠缺效率，使權利執行有困難，專有權就不一定對權利所有人有利。美國利用音樂作品公開表演權的方式，就是一個典型的例子。一般而言，單一音樂作品的任何一次公共表演，其價值不高。但是使用者包羅廣泛，有廣播電視業者、酒吧、餐廳、超市等等。所以總計起來這種利用類型的價值十分可觀，可是針對這麼廣泛的使用者，管理相關權利的費用也很高。

這個市場機制欠缺效率對問題，在美國透過一種熟悉的市場導向制度，已大致獲得解決，此即集體管理公開播放權。這個制度是由收費團體向每個使用者收取授權費，然後再分配給創作者和發行者。比方在美國，有美國創作者及出版人協會（American Society of Composers, Authors, and Publishers, ASCAP）及廣播音樂公司（Broadcast Music, Inc., BMI），對許多場所授予概括公開播放權，再把這些授權的收入分配給會員。

對重製權的管理，如影印、電子重製，也曾嘗試類似作法，並獲得部分成功。例如著作權結算中心（Copyright Clearance Center）彌補了這個領域的市場真空，成爲授權給各種廣泛用途的中介團體。強制授權是另一種解決市場效率不彰的作法，由政府設置及管理使用著作權的授權制度。例如美國著作權法 111 和 119 條，對電視訊號的再傳輸給予強制授權，因爲取得必要的再傳輸許可費用極高。

不過美國在這方面的經驗顯示，集體管理著作權最理想的形式，是盡可能保留最多專有權市場特色的形式。其必要條件爲，任何集體管理制度必須出於自願、不排他、並能夠回應市場力量（包括因技術變化帶來的市場力量）。所有這三個要素均指向，在競爭環境中運作的民間實體較適於從事集體管理。此外，第三個要素顯示，對權利的集體管理必須分散化，才能因應不同國家的不同市場狀況。

另一方面，由政府管理的強制授權，社會可能爲此付出高昂代價。一則，強制授權大幅損及專有權的常規。其次，強制授權可能引起市場嚴重扭曲，因爲那會直接透過設定權利金比例的機制，以及間接透過控制供給，使價格受到控制。第三，一旦

強制授權設定完成，與之有關的一群利益隨之而生，日後即使採取強制授權的正當理由消失後，也很難加以去除。

基於以上原因，在國際著作權條約中允許強制授權的情況不多，在全國層次處理此事也必須非常謹慎。市場效率不彰或許是採用強制授權的一種理由，例如有線電視及衛星電視再傳輸市場，由於費用高到難以執行，便必須如此。

早期挑戰

數位技術發達對國際著作權社會構成若干挑戰。

維持專有權架構

基於數位技術進步，促成作品迅速廣泛的重製與散布，已經到達不容忽視的地步，近年來國際社會十分重視，針對新技術調整現有專有權架構的必要性。國際上得到的結論是，總體而言現有架構已足以因應新技術，只須做小幅修正，不必大刀闊斧的改革。這反映在數位技術開始普及後不久即完成的 WIPO 著作權條約（WIPO Copyright Treaty, WCT），此約雖然重要但範圍不大。

這個條約規定，針對 Internet 這類新興數位通訊網路所產生的活動，若干為此設計的專有權各會員國應予承認。其中包括規定創作者享有與公眾的溝通權，溝通權包含使其作品「可以被取得」的權利，例如提供自 Internet 網站上下載。許多現行著作權法雖然透過較傳統的重製或表演權，賦予這種權利，但 WCT 明文規定，這項權利無論以什麼形式，必須授予創作者。

保護著作權的技術衍生問題

雖然 WCT 大致未更動現行專有權架構，卻包含某些保護著作權的技術衍生條款，那對國際著作權協定而言是相當新的規定。這些衍生條款是為確保著作權可在線上有意義的執行及授權，以促進數位網路發展。

根據 WCT，各國必須針對規避所有權人用於保衛其權利的技術性措施，訂定有效的法律救濟。著作權所有人附加在其作品上的權利管理資訊，若有人加以刪除或更改，各國也必須對此提供法律救濟。美國為執行 WCT 所完成的立法，對美國法律最主要的修訂，就是增加有關保護著作權的技術附加條款。數位千禧年著作權法（Digital Millennium Copyright Act, DMCA）第一部分，針對受保護作品限制其取用或控制其重製、散布、公開表演或公開展示等，凡是為規避此目的所採取的技術措施，需要負起一種新形式的法律責任。

所以說，WCT 體認到所有權人無法只靠技術措施保護其作品，因為任何技術設計均可能被決心取用一件作品的人打敗。換言之，現有財產權架構雖仍然適用，但是

像在 Internet 上使用等等新用途的背景下，有意義的行使這些權利，需要補足一些法律規定，以禁止他們的技術遭到破壞。

市場與著作權管理

如上所論，集體管理著作權是針對把大量作品對大量使用者個別授權，而個別使用的價值較小，以致不合成本效益，所以有此種市場回應。傳統上，對這類作品進行個別授權，將導致交易費用超過授權價值。

乍看之下，集體管理著作權似乎至少是管理數位網路上的某些作品的好辦法。但是我們不清楚這種作法可以適用到什麼程度。能夠讓作品快速、廉價的散播的資訊基礎設施，或許也能提升權利所有人個別管理其權利的能力。民間部門正在研發新技術，可以幫助權利所有人和使用者個別交易。密集使用自動化，可以把這類交易的成本，降低至個別管理著作權在經濟上可行的水準。這類技術可以另外或額外的用在集體管理架構之內，做為對傳統概括授權的輔助。

不過這類技術如果要在市場上充分發揮其潛能，就必須令其在干預最少的情況下發展。應該由市場力量而非政府來決定，對著作權採集體管理、個別管理或某種混合方式，哪一種應該勝出。

未來的挑戰

確立數位時代從屬責任的適當範圍

過去十年數位技術快速演變的另一個有趣面向，就是新技術的個別性。單一個人現在只要很少的投資，即可複製和在 Internet 上散播數以百萬計的作品複本，特別是易於數位化的作品，如音樂或電影或照片。在美國我們看到許多公司採取點對點網路技術，那就是在善用這個事實，尤其是以前所未有的規模，把數以百萬計的消費者引進一個侵犯著作權的網絡。許多個別的行動即可造成廣泛大規模的侵權行為，這個事實令我們對執行工作產生嚴重疑問。著作權所有人很難從廣大的可能侵犯其作品著作權的個人當中，去辨別和找到對象，然後採取執行行動。即權利使所有人得以採取這類行動，那些個人恐怕也付不出其行動造成的損害賠償。

為有效率的處理這類侵權行為，美國著作權所有人已轉向從屬責任原則，要求促成這類網絡的形成者為侵權行為負起責任。這些公司如過去的 Napster、Aimster、Grokster、Morpheus 和 Kazaa 等等，提供使用者軟體和服務，並根據其侵權行為吸引的人潮多寡賺取廣告費。從屬責任原則一直是美國著作權習慣法的一部分。這套原則提供有效的執行工具，把責任放在因侵權而獲利、並處於可控制或約束此種行為的地位者身上。隨著越來越多的技術發展使公司可以利用個人的侵權行為，這些原則未來在著作權方面的角色將大為重要。

從針對這些公司所提出的各項訴訟顯示，法院可能不易找到數位時代適當的從屬責任標準。在美國，著作權侵權行為有涉及從屬責任的可能性，那傳統上是一種重要的防衛措施，可以阻止企業在未獲允許下，利用有著作權的作品做為招攬顧客的「賣點」。可是須負擔這種責任的可能性，須與參與大致與商業無關的領域之間取得平衡，這一點有賴法院來達成。

美國最高法院二十多年前，在《美國新力公司對環球電影公司》一案中，就處理過這些議題。從那時起這個判例就引導法院適當引用引導侵權原則。新力涉及銷售 Betamax 錄影機，購買這個產品的人可以「轉換時間」，即錄下電視節目以後再觀賞。法院判定該公司沒有導引責任，並表示產品只要是「具商業意義」或「大量的非侵權使用」，就不必負此責任。由於法院發現，Betamax 錄影機最主要的用途不具侵權性質，它便無須進一步澄清所謂「大量的非侵權使用」意所何指。但是法院也指出，所有人有權受到有效而非「僅屬象徵性質」的著作權保護。

最近的案例《米高梅電影公司對 Grokster》中，美國最高法院考量的問題是，點對點軟體供應商在從屬責任理論下是否應有責任。最高法院一致判決，若供應商「散布一種裝置是以推廣其侵犯著作權的用途為目的，例如反映在明白表示或採取其他明確步驟促成侵權」，則可以要求其負責。換言之，技術提供者若誘導顧客違反著作權，則可以被要求為此種侵權負責。最高法院指示下級法院檢視所有事實及情況，以判定是否發生過此種誘導，並認定被告若被發現有誘導侵權之實，則《新力案》的判決不得免除被告的責任。此一判決應使著作權所有人，得以針對想要鼓勵違反著作權，以便從中獲利的軟體及服務供應商，獲得有效的執行著作權。許多評論家已經稱此判例，為美國著作權法歷史上最重要的案例之一。

就國際而言，各國有關從屬責任的法律，亦即一家公司利用點對點技術鼓勵侵權，或是像美國在 DMCA 的第二部分所針對的，Internet 服務供應商提供他人侵權用的設施，是否應負從屬責任，完全是各行其事。這個領域可能需要對有關此種責任的國際標準進行檢視，特別是基於 Internet 無遠弗屆的性質，一家公司可以在某一國設立助長侵權的作業，卻對全世界的顧客提供服務。在數位時代維持對著作權有效的保護，或許需要這類國際標準。

減少後續使用著的不方便

如同我們在過去十年所看到的，Internet 使個人得以接近取用龐大的資料庫，裡面有各式各樣的資訊，從文字到圖片到音樂到視聽作品。更何況，數位技術也使個人得以創作及散播其作品而成為創作者。創作者往往想要用一些在網上找到的材料，可是又不確定這材料的著作權狀況，或是應該向誰去要求許可。上面曾提到，作品集體授權可以提供有效率的機制，協助創作者取得使用許可。

然而也有些作品，甚至是很多作品，找不到所有權人或管理集體授權的機構，創作者就解決不了著作權法允不允許使用該作品的問題。將來有一個挑戰就是，法律應

該如何處理所謂的「孤兒作品」。如果這類作品的著作權所有人確實不再在乎今後別人如何使用它，那使用這類作品就不應該只因為不確定作品的狀況而受到限制。這種結果會剝奪公眾對這類作品進行新而有用的用途，而任何有效率的制度，其最終的目的便是為了這種用途。

在美國，著作權局已開始對孤兒作品問題進行調查，以判定這個問題的性質和範圍，以及可能需要什麼法規來加以解決。包括加拿大在內的其他國家，也已建立與孤兒作品問題相關的機制。解決這種問題的挑戰之一，在於如何確保解決辦法，完全與創作者及權利所有人的正當利益完全一致，不致損害到這些利益，同時又符合相關國際規定，即禁止採行做為享有及執行著作權條件的正式手續。

瑪麗貝絲·彼得斯（Marybeth Peters）現任美國國會圖書館著作權局局長