

## 美國簡介

著作權侵權個案分析研究 輔導企業建立智財權管理研究計畫 第三年

本章蒐集美國最近幾年最重要及最具代表性的著作權案例十五件。這十五件案例涵蓋美國及目前全世界最重要的著作權法律問題。若說這些案例，每一件都曾引起國際智慧財產界的極度重視，並不為過。由以下涉及的問題，其重要性可知：合理使用、MP3 著作權侵權、替代侵權（案例 1.1）；家用錄音（案例 1.2）；網路程式（案例 1.3）；實質相似（案例 1.5）；資料庫（案例 1.6）；平行輸入（案例 1.7）；電子出版之衍生著作（案例 1.8）；還原工程（案例 1.9）；操作方法（method of operation）（案例 1.10）。

事實上，所有十五案例，每一個案例都觸及國內法學界及企業界嚴重關切的問題。

事實上，所有十五案例，每一個案例都觸及國內法學界及企業界嚴重關切的問題。

- 一、 案例 1.1 A&M Records 案例是著名的 Napster 案件，牽涉輔助侵權（contributory infringement）、替代侵權（vicarious infringement），及合理使用等法律問題。
- 二、 案例 1.2 RIAA 案例是一名案，法律問題相當複雜，引起有關家用錄音及 Internet 公眾傳播（communication to the public）之法律辯論。
- 三、 案例 1.3 為 Sun Micro 有關 Java 著作權侵權及違約之爭。
- 四、 案例 1.4 為 UMG Recording 控告 MP3 有關音樂轉錄為 MP3 格式，所涉及的種種著作權合理使用問題。
- 五、 案例 1.5 為 Playboy 控告 Frena 案例。  
本案為 Frena 將花花公子雜誌中圖片著作上載於所經營之網站，是否為合理使用之爭執。
- 六、 案例 1.6 本案為著名之 Feist 案件，涉及電話號碼、姓名等的選取與編排是否具備原創性而可享有著作權。
- 七、 案例 1.7 Quality King 之法律問題包括著作進口權、權利耗盡、第一次銷售、平行輸入等大問題。
- 八、 案例 1.8 Tasini 控告 New York Time's 有關電子出版之衍生著作案件，最重要法律爭執在於電子資料庫是否涉及著作物之改作（Revision）。
- 九、 案例 1.9 Sony 控 Connetix，是有關 Virtual Game Station 還原工程與合理使用問題。
- 十、 案例 1.10 為 Borland 控 Lotus 一案，是有關操作方法（method of operation）之著作權適格問題。
- 十一、 案例 1.11 至 1.15 分別為美國高科技及著名公司之間有關著作權法律問題之訴訟。當事人包括美國的 Sony, Universal Studio, Netcom On-line, Sega, West Publishing 及 Matthew Bender 等公司。這些案例常為法院一再引用，因所觸及的問題相當重要。Sony 一案涉及「時段挪移」是否屬於合理使用，對後來的判例有重大影響；Sega 一案的參與侵害問題，法院與 Sony 案有不同看法。West Publishing 一案涉及編輯著作的合理使用與侵權如何分野問題。