

第六章 著作權集體管理機制未來發展趨勢

過去十幾年來，世界各國的著作權集體管理機制面臨相當大的挑戰，部份原因是由於新興數位科技所帶來的衝擊及其應用，部份原因是由於全球經濟發展的集中化、區域化與全球化的交錯影響，⁴²³也因此形成國際間著作權集體管理機制近年來的兩大發展趨勢：一為數位化趨勢，二為整合趨勢。

針對著作權集體管理機制的未來兩大發展趨勢，本章將分兩節逐一探討之。第一節數位化著作權集體管理先行探討有哪些新興的數位科技對著作權集體管理機制帶來衝擊，並評估其影響，其次討論著作權集體管理機制在數位化潮流之下將發生哪些轉變與新角色定位；第二節跨越疆界的著作權集體管理討論整合趨勢及其衍生的問題，包括：單一窗口及跨國界集體管理。期能透過對於國際間發展趨勢之探討，對我國著作權集體管理機制的未來發展有所啟發並提供借鏡。

第一節 數位化著作權集體管理

正如史上伴隨著作權法制發展的各種新興科技多半被援引用來輔助著作權集體管理活動的進行，二十世紀下半葉逐步發展的數位科技，也正逐漸地被著作權集體管理團體所採用，期待透過「數位化著作權集體管理」，做為著作權集體管理機制因應數位化環境的技術解決方案。

然而，一旦援引數位科技進入著作權集體管理機制支援管理活動，將造成相當程度的變革，小則改變日常管理活動作業程序，大則改變整個機制流程與模式，不可不慎之。⁴²⁴是故，著作權集體管理受到哪些數位科技的衝擊影響、著作權集體管理機制將產生哪些轉變、其新角色定位為何，皆為本節探討著作權集體管理機制數位化趨勢的重要課題。

⁴²³ 同前註(6), para. 254, p. 95。

⁴²⁴ 參見謝清佳、吳琮璠著，資訊管理理論與實務，第五版，台北：智勝文化，2003年6月，pp. 19-21。

壹、 衝擊著作權集體管理的新興數位科技及其影響

新興數位科技對著作權集體管理機制帶來莫大的衝擊，對於機制的影響更是深入且全面的，尤其是在各方利害關係人的權力與角色的轉變、應用於管理活動後所造成的權利管理相關成本變動、以及新興科技所催生的新著作利用型態等等方面。而這當中又以網際網路（Internet）、數位權利管理（digital rights management, DRM）及點對點檔案分享（peer-to-peer file sharing）這三類新興數位科技對著作權集體管理機制的衝擊及影響最大，分述如下：

一、 網際網路

網際網路，為全球性、公眾可接觸、互相連結的電腦網路聚合體（metanetwork），這些網路彼此之間利用電線、光纖電纜、或是無線網路互相連結，透過通訊協定以封包交換的方式傳輸資料。自西元 1960 年代就開始發展的網際網路科技，⁴²⁵自始就被視為是一項連結線上社群使用者的「溝通媒介」，⁴²⁶誠如對網際網路發展很有貢獻的電腦科學家 David D. Clark 於西元 1992 年所言：網際網路之所以能取得重大的成功，並不是因為在技術層面上有什麼跳躍式的大進步，反而是因為它帶給人們全新的溝通方式，在人性面向上獲得肯定，因此與其將網際網路視為是「電腦間的連接」，倒不如說是「人與人間的連接」，⁴²⁷並且是一個跨越國界、所有權、硬體的差異，讓人們能在其上簡便、互動、即時進行資訊交換的溝通平台。⁴²⁸而即便網際網路後續的發展在技術層面上越顯複雜，但其最初發展緣起於「溝通」的本質至今仍然沒有改變。⁴²⁹

網際網路的溝通本質使得它被運用於著作權集體管理時能夠發揮強大的力量，最

⁴²⁵ 現今網際網路的鼻祖，源自美國國防部高級研究計畫局（Advanced Research Projects Agency, ARPA）所開發的 ARPAnet（Advanced Research Projects Agency Network）。ARPA 於西元 1958 年成立，由 Dr. J.C.R. Licklider 所領導，該局開發網路最初是為研究目的。經過一連串的努力，西元 1969 年十月第一條網路在美國加州大學洛杉磯分校（UCLA）開始運作，此條網路即所謂的 ARPAnet。然而 ARPAnet 屬於軍方網路，因為軍事機密原因無法開放民間使用，因此西元 1980 年代民間網路便應運民間使用的需求而生，並於西元 1985 年開始開放商用。其次重要的里程碑為 Tim Berners-Lee 所領導的實驗室於西元 1991 年發展出的全球資訊網（World Wide Web），從此網際網路的發展便呈現指數性的快速成長。

⁴²⁶ 參見 Michael Hauben, *The History of ARPA Leading up to the ARPANET*, at:

<http://www.dei.isep.ipp.pt/~acc/docs/arpa--1.html> (last visited: June 9, 2008)

⁴²⁷ 參見 G. Malkin, *Who's Who in the Internet Biographies of IAB, IESG and IRSG Members*, May 1992, p. 14, at: <ftp://ftp.isi.edu/in-notes/rfc1336.txt> (last visited: June 9, 2008)

⁴²⁸ 此為對今日網際網路之通訊協定 TCP (Transmission Control Protocol) / IP (Internet Protocol) 開發甚有貢獻之 Vint Cerf 對網際網路所提出的看法。同上註，p. 12。

⁴²⁹ 同前註(427)。

明顯即為授權成本的降低。在一個網際網路基礎建設已經建置完成的國家，著作權集體管理團體與利用人雙方都不需要花費太龐大的技術成本，就可以大幅度地省卻非網際網路時代協商授權所需花費的時間金錢心力，使得授權活動中需要大量進行的「溝通」更有效率，舉例而言：著作權集體管理團體與利用人得利用網際網路進行即時互動式溝通，以決定使用報酬金額與授權條件，甚至直接進行線上授權。特別當著作權集體管理團體建有持續更新維護的著作財產權線上資料庫並搭配搜尋引擎供利用人查詢時，利用人更可以輕鬆地掌握欲利用著作的相關授權資訊，大幅地降低過去所需的資訊搜尋成本，⁴³⁰因此也使得利用人的資訊力（power of information）大為提升，著作權集體管理團體不再享有資訊獨占(exclusivity of information)。⁴³¹

網際網路甚至打破著作權集體管理的地理疆界。透過網際網路，利用人有能力直接造訪外國著作權集體管理團體的網站，進入他們的資料庫搜尋授權資訊，並且可以直接進行溝通，取得著作利用授權。於是，過去實務上著作權集體管理團體基本上限於國境內授權，再透過互惠基礎所建立起來的跨國授權模式受到相當大的衝擊。

衡諸上述網際網路對著作權集體管理機制帶來的衝擊，有論者便主張很有可能某種程度地減損著作權利必須交由著作權集體管理團體管理的正當性，未來著作權集體管理機制甚至可能從今日的自然獨占(natural monopoly)，趨向於競爭市場(competitive market)的局面。⁴³²西元1997年WIPO於西班牙塞維爾所舉辦的國際論壇中，與會者所共同關切的焦點議題便是著作權集體管理團體如何因應網際網路所帶來的衝擊，⁴³³而該次論壇對於這個議題的初步看法，也是同樣地對著作權集體管理機制的未來感到悲觀，甚至於某些專家更是預測：因為有著數位科技的輔助，即使是以往那些適合集體管理的權利類型，亦可透過網際網路進行權利個別管理，於是著作權集體管理機制將失去其重要性並且可能會消失。⁴³⁴以上這些論點，不論是否為正確的預測，總是相當程度反應過去十年來國際著作權社群正視網際網路對著作權集體管理機制帶來巨大衝擊並開始思考未來發展方向的情形。

⁴³⁰ 參見 Ariel Katz, The Potential Demise of Another Natural Monopoly: New Technologies and the Administration of Performing Rights, *Journal of Competition Law and Economics*, Vol. 2, No. 2, May 2006, p. 247。

⁴³¹ 參見 Michael Geist, Consumer Protection and Licensing Regimes Review: The Implications of Electronic Commerce, January 2000, p. 18, at: <http://aix1.uottawa.ca/~geist/mccrgeist.pdf> (last visited: June 10, 2008)

⁴³² 同前註(430), p. 246。

⁴³³ 參見本研究, p. 2。

⁴³⁴ 同前註(6), para. 258, pp. 96-97。

二、數位權利管理

數位權利管理並非一項單一的技術，而是泛指用以控制、管理著作內容接觸及使用的數位技術之集合，也就是以數位方式進行權利管理(digital management of rights)，⁴³⁵有時亦被稱作技術保護措施(technological protection measures, TPM)，⁴³⁶該等技術乃是網際網路及數位內容蓬勃發展後，為了解決數位內容易於複製並且透過網際網路易於傳輸的特性對著作權利人所造成的損害所應運而生。西元1996年9月，一篇關鍵性論文勾勒出該技術的發展藍圖，Mark Stefik發表的“Letting Loose the Light: Igniting Commerce in Electronic Publication”一文，⁴³⁷提及可信賴系統(trusted systems)⁴³⁸這個概念，描繪出所有內容之權利都將被自動過程定義及操控的世界，⁴³⁹也就是以技術方法來解決新技術所引發的問題，這正是後來數位權利管理技術發展之願景。同一年度WIPO更通過有著「網際網路條約」(Internet Treaties)之稱的兩個條約：世界智慧財產組織著作權條約(World Intellectual Property Organization Copyright Treaty, WCT)及世界智慧財產組織表演及錄音物條約(World Intellectual Property Organization Performance and Phonograms Treaty, WPPT)，兩條約中皆規定締約國必須對數位權利管理技術賦予法律保護。⁴⁴⁰

這過去十年來，數位權利管理技術便在法制的保護下，朝著該願景快速地發展，演進至今至少包含辨識(identification)、驗證(authentication)、後設資料(metadata)、權利語言(rights language)、加密(encryption)、浮水印(watermark)、指紋(fingerprint)、隱私(privacy)、付款(payment)等等技術，這些技術為構成數位權利管理系統(DRM systems)的元素(components)，共同建構以數位技術保護著作內容的安全環境。⁴⁴¹發

⁴³⁵ 要辨別地是，數位權利管理技術並非僅限於數位權利的管理(management of digital rights)，因此適用範圍並不僅限於數位內容，而是遍及所有型態的權利。詳請參見 Renato Iannella, Digital Rights Management Architectures, *D-Lib Magazine*, Vol. 7, No. 6, June 2001, <http://www.dlib.org/dlib/june01/iannella/06iannella.html> (last visited: June 10, 2008)

⁴³⁶ 數位權利管理技術發展初期，技術重點在於防範複製的複製保護(copy-protection)，因此被稱作技術保護措施(TPM)，後來內容產業逐漸改稱數位權利管理(DRM)，因為它含有較少的負面意涵。

⁴³⁷ 參見 Mark Stefik, *Letting Loose the Light: Igniting Commerce in Electronic Publication*, *Internet Dreams: Archetype, Myths, and Metaphors* (Cambridge: MIT Press), 1996。

⁴³⁸ 所謂可信賴系統，根據 Mark Stefik 的定義係指能夠信賴電腦去執行某些指令，舉例而言：假設創作者或權利人禁止他人對於某個數位著作所有的複製行為，可信賴系統將能可信賴地、正確無誤地執行上述「禁止複製」的指令。

⁴³⁹ 參見 Bill Rosenblatt, Bill Trippe, and Stephen Mooney, Preface, *Digital Rights Management: Business and Technology* (New York: M&T, 2002), xii。

⁴⁴⁰ WCT 第十一條及第十二條、WPPT 第十八條及第十九條分別規定締約國必須對技術措施(technical measures)及權利管理資訊(rights management information)賦予法律保護。

⁴⁴¹ 參見 Jeffrey Cunard, Keith Hill, and Chris Barlas, Current Developments in the Field of Digital Rights Management, WIPO Doc., SCCR/10/2 Rev., May 2004, p. 14。

展初期，技術發展重點在於安全性（security）及加密（encryption），也就是限制接觸內容以作為解決未經授權重製問題的工具，⁴⁴²因此為許多線上服務業者所採用。然而這類注重內容保護的第一代數位權利管理，卻未被應用於著作權集體管理團體的管理活動，此乃由於技術層面的限制：雖然能夠控制對著作內容的接觸，但是卻不能夠辨別該著作的演出究竟是公開還是非公開的、營利或非營利的；能夠操控是否能將數位檔案轉成類比訊號，卻不能夠操縱類比訊號被轉換成實際的聲音並以擴音器播放後，究竟有多少聽眾聆聽音樂。⁴⁴³

第二代的數位權利管理隨即發展出更加多元的功能，延伸至各種著作利用型態的描述、辨識、交易、保護、監控、追蹤、甚至包含權利人間關係的管理等等，⁴⁴⁴於是開啟數位權利管理技術為著作權集體管理團體採納應用的契機：辨識技術可以協助於線上授權時辨別利用人的身分，使得偽裝身分的利用人授權無效，比方：廣播電台利用人將無法以餐廳利用人的假身分取得授權；⁴⁴⁵交易技術促成線上收取使用報酬安全有效率地進行；⁴⁴⁶監控技術持續監測記錄利用人的實際利用情形，使得據以分配的使用清單更為準確可信；關係管理技術可用以著作權管理集體管理團體與權利人或利用人間的關係，有助於促成著作權產業的團結性。

應用數位權利管理使得著作權集體管理機制的許多環節更加順利地進行，甚至得藉以發展出新的操作模式與流程。然而該技術的應用卻也對著作權集體管理團體帶來相當的負擔，尤其是在成本方面，正如西元2006年6月AIDAA於歐洲執委會（European Commission）召開的利害關係人諮詢會議（Stakeholder Consultation）⁴⁴⁷中所提及，長期以往權利人等都承認：依賴數位技術尋求防堵未經授權的利用，使他們陷入電腦駭客與軟體業者間惡性循環、高成本、且很可能不成功⁴⁴⁸的戰役當中。^{449,450}其次，數位

http://www.wipo.int/documents/en/meetings/2003/sccr/pdf/sccr_10_2.pdf (last visited: June 10, 2008)

⁴⁴² 參見 Renato Iannella, Digital Rights Management Architectures, *D-Lib Magazine*, Vol. 7, No. 6, June 2001, <http://www.dlib.org/dlib/june01/iannella/06iannella.html> (last visited: June 10, 2008)

⁴⁴³ 同前註(430), p. 250。

⁴⁴⁴ 同前註(442)。

⁴⁴⁵ 同前註(430), pp. 250-251。

⁴⁴⁶ 交易技術是所有數位權利管理技術當中僅次於「密碼驗證」最受廣泛使用的工具，通常包含使用者的註冊、信用卡驗證，是故付款系統的安全性及利用人對著作權集體管理團體的信賴程度為線上收費是否能成功運作的關鍵。詳請參見 Marc Fetscherin and Matthias Schmid, Comparing the Usage of Digital Rights Management Systems in the Music, Film, and Print Industry, Proceedings of the 5th International Conference on Electronic Commerce ICEC 2003(Pittsburgh: ACM Press), September 2003, pp. 317, 320。

⁴⁴⁷ 關於該諮詢會議的說明及討論內容，詳請參見 EU, Copyright Levies in a Converging World, June 2006, http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/docs/levy_reform/stakeholder_consultation_en.pdf (last visited: June 11, 2008)

⁴⁴⁸ 至今幾乎沒有數位權利管理技術能夠免於被破解的命運，並且「一旦被破解，全方面損害」(Break once, run everywhere)一直是該技術的一大隱憂。詳請參見 H.L. Jonker and S. Mauw, Core Security of DRM

權利管理技術複雜度高，若欲全面建置必須耗費許多時日，並且數位權利管理目前仍有若干技術議題尚待解決，特別像是：共通性（interoperability）、可延伸性（extensibility）、方便使用（ease of use）等等議題。

更大的問題在於近年來各界對於數位權利管理的反對聲浪。首先，數位權利管理的應用相當程度地限縮合理使用的空間，⁴⁵¹如此一來將可能限制未來創作的潛力，⁴⁵²而且數位權利管理追蹤利用人的電腦操作與活動，從這個角度而言與電腦駭客或某些病毒軟體的操作模式相當近似，引發相關的消費者保護爭議。⁴⁵³再者，數位權利管理不僅沒有達到「打擊盜版」的初衷，⁴⁵⁴甚至開始偏離著作權制度原本的設計，因為應用數位權利管理並不如其擁護者所主張的可以回復著作權在數位盜版侵害以前的原本狀態，反倒使得利益過度向權利人傾斜。⁴⁵⁵綜合言之，數位權利管理技術對於著作權集體管理機制而言，也許帶來前所未有的機會，卻也帶來新的威脅，若要採用該技術用以輔助著作權集體管理，勢必得利害權衡審慎評估之。

三、 點對點檔案分享

網際網路傳輸的發展自西元 1999 年 5 月音樂檔案分享網站 Napster 的誕生後又有

Systems(2005), <http://alexandria.tue.nl/extral/wskrap/publichtml/200524.pdf> (last visited: July 11, 2008)

⁴⁴⁹ AIDAA 提出三點主張：（一）數位權利管理技術稱不上完全的有效，若思及其技術範圍及其中所涉利益的反對力量，可能也永遠無法成功。（二）數位權利管理並非零成本的選擇，軟體業者並從中獲得高額利潤。（三）根據過去的經驗顯示：競爭法的嚇阻規定不能充分確保軟體業者的行為與整個權利人社群的利益一致。

⁴⁵⁰ AIDAA, Copyright Levies in a Converging World: Comment of AIDAA (June, 2006), pp. 1-2, http://circa.europa.eu/Public/irc/markt/markt_consultations/library?l=/copyright_neighbouring/stakeholder_consultation/association_internationa/_EN_1.0_&a=d (last visited: June 11, 2008)

⁴⁵¹ 數位權利管理技術屬於封閉性的設計，超出權利人設定權限以外的利用方式皆不允許，但如此一來封閉了著作權制度當中另有合理使用的可能性，使得內容利用完全必須付費使用，也難有私人重製的可能。

⁴⁵² 參見 Aidan White, Creators' Forum Conference: Digital Rights and Collective Management, February 2004, <http://www.ifj.org/default.asp?index=2283&Language%20=EN> (last visited: June 11, 2008)

⁴⁵³ 近日最有名的案例為 Sony/BMG 在其販售的音樂光碟裡植入“Rootkit”軟體，消費者一旦在電腦播放過 Sony/BMG 的光碟，電腦就會自動植入該監控軟體，使電腦產生安全漏洞，Sony/BMG 並可藉此監測消費者的播放行為。此舉引起普遍的撻伐，最後 Sony/BMG 被迫回收植入該軟體的四百萬張音樂光碟，並對已經售出的二百萬張光碟進行補償措施。

⁴⁵⁴ 事實上並沒有任何證據顯示數位權利管理技術可以減緩盜版猖獗的情形，反倒只是「讓誠實的人保持誠實」（keeps honest people honest），諷刺地是，這些「誠實」的利用人本就不需要數位權利管理技術的監督，應用數位權利管理技術卻增加利用上的不便。詳請參見 Ken Fisher, Privately Hollywood Admits DRM isn't about Piracy (January 2007), at: <http://arstechnica.com/news.ars/post/20070115-8616.html> (last visited: June 11, 2008)

⁴⁵⁵ 參見 Christopher May, *Digital Rights Management: The Problem of Expanding Ownership Rights* (Oxford: Chandos, 2007), p. 127。

了革命性的轉變，⁴⁵⁶ Napster 所採用的技術，正是近年資訊科技界廣泛討論的點對點檔案分享，通常稱作點對點（peer-to-peer，以下簡稱 P2P）。所謂的點對點，意指不同的點（peer）⁴⁵⁷之間直接地交換資訊或服務，以達到預定目標之行為。⁴⁵⁸ 此種讓個人電腦直接進行檔案交換的方式，帶來了全新的網際網路資訊傳輸時代。

網際網路發明的原因本即為了資訊的分享與溝通，然而過去的資訊傳輸方式採用主從式（client/server）架構，也就是連結至網際網路的每台電腦是用戶端（client），各個用戶端必須各自連結至網頁的伺服器（server）方能進行資訊傳輸。第一代的 P2P—Napster 打破這個傳輸規則，採用中央式（centralized）架構：個人電腦先行連結至 Napster 的中央索引伺服器（central index server），伺服器會提供願意分享用戶端請求檔案的個人電腦清單（list），其後兩台個人電腦便直接連線進行檔案傳輸。然而這種中央式架構有個致命傷：一旦中央伺服器當機，整個 P2P 網絡將為之瓦解，因此後續的 P2P 軟體設計上改朝向分散式（decentralized）架構設計，比方：Gnutella⁴⁵⁹、KaZaA⁴⁶⁰、Grokster⁴⁶¹、eDonkey⁴⁶²、BitTorrent⁴⁶³ 等等即是，分散式架構完全不用再透過中央伺服器，就可以直接在個人電腦間進行資訊傳輸（關於三種 P2P 架構的圖示說明，參見圖 6-1）。

⁴⁵⁶ Napster 的原網址為 <http://www.napster.com>，該網站上提供 Napster 點對點檔案分享軟體的下載，此網站今日已不復存在。

⁴⁵⁷ 所謂的點（peer），係指平等、自治的網路中節點（node），通常為連結至網際網路的各個個人電腦（personal computer）。

⁴⁵⁸ 參見 Dana Moore and John Hebler, *Peer-to-Peer: Building Secure, Scalable, and Manageable Networks* (New York: McGraw-Hill/ Osborne, 2002), p. 4。

⁴⁵⁹ Gnutella 原網址為：<http://www.gnutella.com/>，該網站目前已經關閉。

⁴⁶⁰ 參見 KaZaA 官方網站，<http://www.kazaa.com/us/index.htm> (last visited: June 11, 2008)

⁴⁶¹ Grokster 原網址為：<http://www.grokster.com/>，Grokster 軟體可供下載音樂及電影，然而自西元 2005 年 6 月 27 日美國最高法院重新審視 MGM v. Grokster 一案，判定 Grokster 應對誘引侵權（inducement infringement）的行為負責後，該網站目前已經關閉。

⁴⁶² eDonkey 原網址為：<http://www.edonkey2000.com/>，該網站目前已經關閉。

⁴⁶³ 參見 BitTorrent 官方網站，<http://www.bittorrent.com/> (last visited: June 11, 2008)

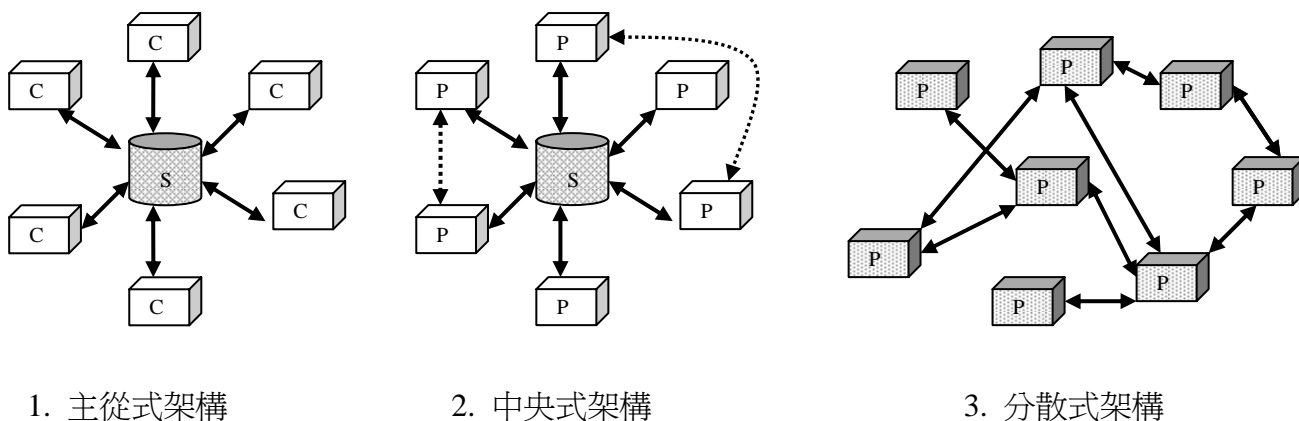


圖 6-1 檔案分享架構的分類

資料來源： Ralf Steinmetz and Klaus Wehrle, *What Is This “Peer-to-Peer” About : Peer-to-Peer Systems and Applications* (Berlin: Springer, 2005), p. 11。

P2P 最初的應用係用於未經授權的網路音樂、電影的分享，對於著作權產業而言是一個典型的破壞性科技 (disruptive technology)，因此過去這些年著作權產業與 P2P 軟體提供者間興訟不斷，P2P 網站也在被宣告違法的情形之下一一關閉。然而，P2P 科技本身是中立的，並不會因為違法判決從此就扼殺它的應用空間，反倒使得它開始走向合法的應用層面，包括學術研究、商業、軍事等等層面的用途，甚至當初非法音樂、電影檔案分享平台的 P2P 業者亦開始轉型為合法業者，也開啟著作權集體管理團體向 P2P 業者收取使用報酬的可能性。不過隨著 P2P 檔案分享架構演進成不需要仰賴中央伺服器的分散式架構後，著作權集體管理團體究竟應向何者收取使用報酬又成為新的問題，曾有論者主張或可由團體向各點 (peer) 終端利用人收取非商業利用補償金 (uncommercial use levy) 的方式來解決，⁴⁶⁴目前國際間對於著作權集體管理機制如何因應 P2P 衝擊的問題仍持續地熱烈討論中。⁴⁶⁵

⁴⁶⁴ 參見 Neil W. Netanel, *Impose a Noncommercial Use Levy to Allow Free P2P File-Swapping and Remixing*, *U of Texas Law, Public Law Research Paper No. 44*, November 15, 2002.

⁴⁶⁵ 參見 WIPO 於西元 2007 年 10/17~10/19 在美國的納士維 (Nashville) 舉辦北美著作權及相關權集體管理會議的討論題綱，http://www.wipo.int/meetings/2007/vanderbilt/en/pdf/vanderbilt_program.pdf (last visited: June 11, 2008)

表 6-1 衝擊著作權集體管理機制的數位科技及其影響

	正面影響	負面影響
網際網路	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 減少授權成本 ◎ 線上即時授權 ◎ 打破地理疆界 ◎ 降低利用人資訊搜尋成本 ◎ 利用人選擇能力提升 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 撼動現有的互惠基礎 ◎ 個別管理可能性大為提升 ◎ 著作權集體管理團體的存續
數位權利管理	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 辨別身分進行差別定價授權 ◎ 促成線上授權 ◎ 監控實際利用情形 ◎ 協助權利金正確分配 ◎ 管理與權利人間的關係 ◎ 管理與利用人間的關係 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 成本高昂 ◎ 軟體業者與權利人利益衝突 ◎ 一旦被破解全方面損害 ◎ 技術議題尚待解決 ◎ 消費者保護議題 ◎ 偏離著作權制度設計
點對點檔案分享	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 促成新著作傳輸型態 ◎ 增加團體收費來源 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 非法檔案分享 ◎ 分散式架構衝擊集體管理

資料來源： 本研究整理

貳、 著作權集體管理團體的轉變及新角色定位

著作權集體管理團體在新興數位科技的劇烈衝擊之下，未來究竟何去何從，是否有繼續存在的必要？倘若有繼續存在的必要性，著作權集體管理團體又將發生什麼轉變？其新角色定位應為何？凡此皆為近年來著作權各界熱烈探討的議題。本研究認為，著作權集體管理團體不僅有繼續存在的必要性，未來更將成為數位中介者，並且持續在特定領域發揮功能，也就是將發展成數位化著作權集體管理團體。

一、 著作權集體管理團體作為數位中介者

(一) 著作權集體管理的再中介--數位中介

西元 1990 年代，新興數位科技挾其強大的功能襲捲整個時代，讓全世界都為之震撼與瘋狂，被稱作「數位科技傳教士」的美國麻省理工學院教授 Nicholas Negroponte 就曾於西元 1995 年他為數位時代所寫的專書《數位革命》(Being Digital) 裡指出：數位革命代表的不僅僅是訊息傳遞方式從原子、類比形式改成 0 與 1 的數位訊號，更代

表人類整體生活方式的劇烈改變。⁴⁶⁶更甚有相信「數位科技萬能」者，認為每逢舊時代遇到的難題，只要用數位科技的角度去看，就一定能找到解決方案，並以此衍生出所謂的六 D 觀點 (6-D vision)：認為數位科技所釋放出來的力量，可達到去大量化 (demassification)、去集中化 (decentralization)、去國家化 (denationalization)、去專門化 (despecialization)、去中介化 (disintermediation)、去集體化 (disaggregation)，最終將社會解構剩下最基本的成分：個人及資訊。⁴⁶⁷

著作權利的管理，是否也會如同這些極度擁抱新科技的論者所言，步向所謂的六 D？此疑問或多或少衝擊國際著作權社群對於集體管理機制的信心，從前文所述對於機制未來的悲觀論點可見一斑，⁴⁶⁸然而從十年後的今天回顧當初憂慮著作權集體管理機制終將消失的主張，將發現顯然並沒有成真。那麼六 D 觀點的預測難道只是危言聳聽的論調？其實也並非如此，在這六 D 觀點當中，沒有一個是原本就錯誤或不值得探討的，實際上這些觀點將數位科技的影響力及其效應，鮮明且具說服力地表達出來，對於數位時代提供很有力的觀察角度。⁴⁶⁹然而六 D 觀點犯了選擇性失明的謬誤，太過專注於數位科技，過分簡化社會背景及其間相互作用的各種力量，並忽略社會與科技間的動態互動。若以「去集中化」和「去中介化」兩個預測為例，實際演變就並非朝著預測的結果發展，過去十年來若干運用數位科技成功提升生產力的企業，⁴⁷⁰採用的正是集中式的資訊系統，組織管理更是越來越走向高度集中決策；另外著作權產業的中介階層非但沒有消失，反倒因為少部份的去中介化，形成整體中介者變少、個別中介者掌控地盤擴大的控制權集中情形，⁴⁷¹唱片業近年來的高度集中即為最好的例子。

數位科技是否對著作權集體管理機制帶來巨大衝擊？答案是相當肯定的，然而面對數位科技對著作權集體管理機制帶來的衝擊也不必過於憂慮，因為正如 Sinacore-Guinn 所言：歷史的經驗顯示，每當一種新興科技被發明，衝突就會在欲運用該新興科技的利用人以及其著作被以該新興科技利用的權利人之間發生。⁴⁷²是故本研究認為，雖然數位科技改變了很多事物，但著作權集體管理機制並不會因為數位科技的功能強大就被完全取代，畢竟除了少數暢銷著作創作者或出版者之外，權利人自

⁴⁶⁶ 參見齊若蘭譯，尼葛洛龐帝(Nicholas Negroponte)著，數位革命，台北：天下，1995年12月。

⁴⁶⁷ 參見顧淑馨譯，約翰·史立·布朗 (John Seely Brown)、保羅·杜奎德(Paul Duguid)著，資訊革命了什麼，台北：先覺，2001年1月，p. 24。

⁴⁶⁸ 參見本研究，p. 134。

⁴⁶⁹ 同前註(467)，p. 25。

⁴⁷⁰ 如威名百貨 (Wal-Mart) 和聯邦快遞 (Fedex)，便是以中央集權式決策著稱。

⁴⁷¹ 同前註(467)，p. 31。

⁴⁷² 同前註(9)，p. 260。

行運用數位科技進行權利管理成功者極為少數，更遑論某些數位科技的運用需要雄厚的財力與技術支援。並且數位科技其實一如過往幾百年來各種資訊通訊科技（information communication technology, ICT）帶給著作權集體管理機制的衝擊一般，不會終極地摧毀了它，而是注入一股改變革新的趨動力，使其演變成再中介化（re-intermediation）——中介的功能仍將持續存在，只是中介的樣態、所傳送的價值、所涉及的利害關係人角色可能已經有所轉變。⁴⁷³至於未來著作權集體管理機制的樣貌，應該是由來勢洶洶的數位科技，與現行的架構與實務，經複雜的互動逐步演變而成，演變的結果很有可能就是數位科技協力運作的「數位中介」，著作權集體管理團體未來亦將成為著作權利的「數位中介者」。

（二） 著作權集體管理數位中介現況與趨勢

目前世界各國的著作權集體管理團體，已陸陸續續開始邁向數位中介。著手進行數位中介的第一要務，就是建置完善的管理著作數位資料庫。國際上幾個頗具規模的著作權集體管理團體皆已建置完整的作品資料庫（work database）供公眾方便地查詢著作授權相關資訊，比方：日本 JASRAC 的 J-WID 資料庫、⁴⁷⁴美國 ASCAP 於西元 1993 年建置的 ACE 著作名稱搜尋資料庫（ACE Title Search）、⁴⁷⁵法國 SACEM 的作品資料庫（Catalogue SACEM）、⁴⁷⁶德國 GEMA 的音樂作品線上資料庫（Online Database—Musical Works）⁴⁷⁷等等。而欲有效建置管理著作數位資料庫，尚需發展著作的獨特數位編碼（digital code），以進行著作的歸檔與辨識，但是倘若不同的著作權集體管理團體各自發展自己的編碼系統，不僅沒有效率且將不利未來與國外姊妹協會資料庫的整合，因此在 CISAC 推動「共同資訊系統」(Common Information System, CIS) 五年發展計畫之下，開始發展全球的資料庫網絡以及能普遍適用於所有 CISAC 會員的編碼系統——包括：國際標準音樂作品編碼（International Standard Musical Work Code, ISWC）、⁴⁷⁸國際標準視聽編號（International Standard Audiovisual Number, ISAN）、⁴⁷⁹國

⁴⁷³ 參見 Richard Hawkins、Robin Manshell and W. Edward Steinmueller, Toward Digital Intermediation in the Information Society, *Journal of Economic Issues*, 33(2), June 1999, p. 389。

⁴⁷⁴ 參見 JASRAC 的 J-WID 資料庫網站，<http://www2.jasrac.or.jp/eJwid/> (last visited: June 11, 2008)

⁴⁷⁵ 參見 ASCAP 的 ACE 資料庫網站，<http://www.ascap.com/ace/> (last visited: June 11, 2008)

⁴⁷⁶ 參見 SACEM 的 Catalogue SACEM 作品資料庫，<https://www.sacem.fr/catel/fwk/main.jsp> (last visited: June 11, 2008)

⁴⁷⁷ 參見 GEMA 音樂作品線上資料庫，<https://mgonline.gema.de/werke/initSearch.do?lan=en> (last visited: June 11, 2008)

⁴⁷⁸ 參見 ISWC 官方網站，<http://www.iswc.org/> (last visited: June 11, 2008)

⁴⁷⁹ 參見 ISAN 官方網站，http://www.isan.org/portal/page?_pageid=168,1&_dad=portal&_schema=PORTAL

際標準文字作品碼 (International Standard Text Work Code, ISTC)⁴⁸⁰ 等等。

而目前國際間成功運用數位科技進行數位中介的團體，當屬美國管理語文著作的 CCC，CCC 的電子權利管理系統使得利用人得以透過全球資訊網選擇所需的利用型態以決定使用報酬費率，並且透過與美國傳媒攝影師協會 (American Society of Media Photographer, ASMP) 合作發展的「媒體圖像資源聯盟」(Media Image Resource Alliance, MIRA) 線上資訊系統，利用人更可以直接在網路上立即取得完整授權及下載取得授權的著作內容，堪稱目前最為著名、最富彈性的客製化著作權利數位中介。⁴⁸¹

然而，數位科技於著作權集體管理活動的全面應用，比如：以數位權利管理技術監控利用人的使用以便更正確地分配權利金等等目前尚未實現，但是數位科技的全面應用正是若干著作權集體管理團體所規劃的願景(如：日本 JASRAC 的 DAWN-ACT⁴⁸² 使用新科技管理著作計畫)，未來這些團體將持續朝向全面數位中介化的趨勢發展。但需提醒地是：現階段尚未全面「去實體化」的著作權集體管理團體並未因此就顯得效率低落，由此可見著作權集體管理團體未來欲援引採納數位科技輔助管理，還是需要經過一連串的審慎評估後再逐步發展，不需一味盲目地追求數位化。

(三) 著作權集體管理團體數位化的考量因素及步驟

著作權集體管理團體的數位化，必須透過一連串的可行性評估、需求分析、資訊設備規劃、組織調整等等步驟，逐漸演化而成，革命性的翻轉並不是一個好的組織變革方式。數位化的過程中，著作權集體管理團體至少必須循序考量下列因素(如圖 6-2)：

1. 是否數位化

首先，著作權集體管理團體必須評估是否進行數位化，此有賴各個著作權集體管理團體的數位化「可行性分析」，包括：經濟可行性—團體的資源能夠負荷多少程度的數位化、技術可行性—欲採用的數位科技能否協助團體達成目標、作業可行性—採用數位科技後團體的作業流程能否適應調整。

(last visited: June 11, 2008)

⁴⁸⁰ 參見 ISTC 官方網站，<http://www.istcinfo.org/default.asp> (last visited: June 11, 2008)

⁴⁸¹ 參見 Tarja Koskinen-Olsson, Daniel Gervais, *Electronic Commerce and Copyright: A Key Role for WIPO*, WIPO Doc. APMC/2/1 PartIII, November 1999。

⁴⁸² DAWN 的原文為 *Designs for the Administration of Works using New technology*，參見 JASRAC 網站對該計畫之說明：http://www.jasrac.or.jp/ejhp/operation/dawn_act.html (last visited: June 11, 2008)

2. 何時數位化

若著作權集體管理團體決定數位化，緊接著必須評估數位化的時機。正如前文所述，數位科技也為著作權集體管理機制帶來若干負面影響，這對團體的數位化帶來風險，因此團體必須評估進行數位化的當下，團體所獲得的利益是否大於可能產生的風險。選擇錯誤的時機點進行數位化，團體將陷於極大的風險當中，舉例而言：團體運作初期尚未站穩腳步，即貿然採用高成本的數位科技，將使團體的運作困難；或當社會公眾輿論普遍反對某類數位科技時，團體卻於該時機點選擇採用該類數位科技，將造成社會公眾負面觀感。

3. 為何數位化

著作權集體管理團體必須考量團體數位化的理由與必要性。必須考量的因素包括：數位化是否可以協助解決傳統管理型態無法解決的問題，並且使得團體運作更有效率，以便在數位化環境下持續保有競爭優勢等等，若評估結果團體現階段尚無數位化的必要性，卻單純為了「數位化」而數位化，反倒將對團體產生不利影響。基本上要抱持著一個原則：著作權集體管理的數位化，是在強化管理的效能，而不是取代過去所有實體的作業。

4. 如何數位化

完成上述三項基本決策後，著作權集體管理團體數位化過程進入實際規劃的階段。團體必須決定：管理活動及日常作業程序中的哪些項目必須數位化、其優先次序、數位化要到何種程度、數位化計畫如何執行等等問題，也就是著作權集體管理團體必須為數位化計畫擘畫大致的願景和藍圖，並且進行初步設計。

5. 選擇承包者

邁入執行階段前的最後決策為決定要由誰來做數位化，該決策與決定數位化的程度、團體的資源密切相關。決定數位化的程度越高，技術越為複雜，越需要仰賴軟硬體技術業者的協助，團體與軟硬體技術業者之間的關係也依結合程度分成傳統的契約上協力關係或是緊密到結成策略聯盟，團體的資源若是十分充沛，甚至可以在內部成立資訊部門，專門負責團體數位化的執行，也就是採行自行數位化，而非資訊委外的作法。

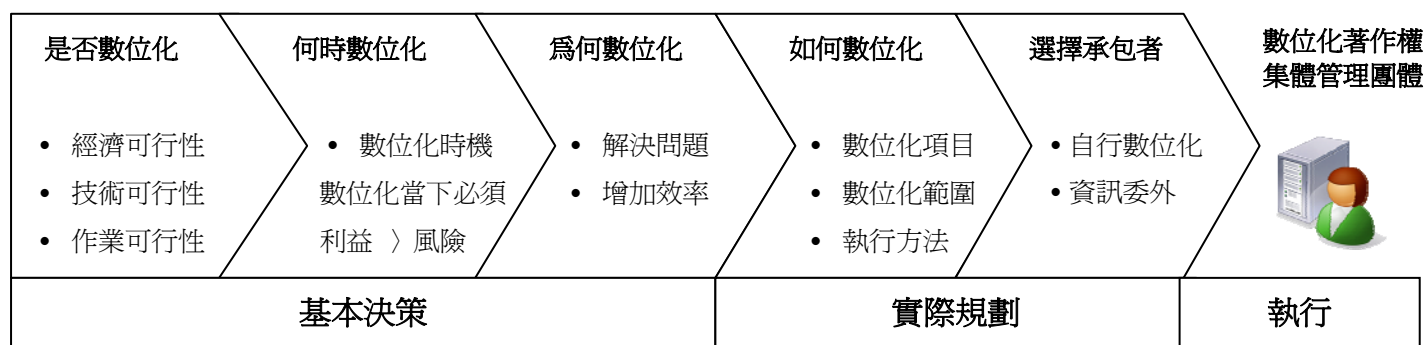


圖 6-2 著作權集體管理團體數位化的考量因素及步驟

資料來源：本研究繪製

二、持續在特定領域發揮功能

即便西元 1997 年 WIPO 西班牙塞維爾國際論壇與會者各方對於著作權集體管理機制的未來抱持悲觀態度，但在後續舉辦的西元 1998 年及 1999 年 WIPO 著作權及相關權利管理諮詢委員會會議(1998 and 1999 Session of the WIPO Advisory Committee on Management of Copyright and Related Rights)的討論中，多數意見卻推翻之前悲觀的想法，做出著作權集體管理團體未來仍然將持續在特定領域發揮功能的結論，特別是數位時代的新興著作種類，如：多媒體著作(multimedia works)的授權。⁴⁸³此外，近年來各界關注的孤兒著作(orphan works)、新興著作利用型態、傳統及未受科技保護著作的授權，也都仍須仰賴著作權集體管理團體持續地發揮功能，分述如下：

(一) 多媒體著作

數位科技使得過去必須附著於不同媒體的著作，通通都可以數位化(digitize)成位元(bits)型態，因此著作可以輕易地從一種媒體流動轉換到另一種媒體，多媒體著作此數位環境下全新的著作種類於焉誕生。⁴⁸⁴所謂多媒體著作(multimedia works)，為包含數種不同著作種類且以數位型態結合(digitized combination)的著作，所包含的著作種類可能有文字、音樂、繪畫、圖形、視聽著作等等，通常能與利用人互動，⁴⁸⁵

⁴⁸³ 同前註(6), p. 97。

⁴⁸⁴ 同前註(466), pp. 91-93。

⁴⁸⁵ 參見 Charles Clark and Tarja Koskinen-Olsson, *New Alternatives for Centralized Management: One-stop-shops*, WIPO Doc. WIPO/MCR/SEV/97/3, May 1997, p. 8。

簡言之，也就是單一媒體包含多數數位化、互動性的著作種類。⁴⁸⁶多媒體著作有時為全新的創作，比方：新的文字內容、圖形、或是視覺佈局等等，但更多時候為利用先前已經存在的著作為素材製作，因此多媒體著作的作者多為同時身兼利用人與權利人雙重身分的製作者，⁴⁸⁷製作者如何取得所利用素材的授權正是多媒體著作領域的核心議題。

多媒體素材涉及的著作種類及數量繁多，製作者難以自行一一向個別權利人洽商授權，於是便需要透過著作權集體管理團體取得授權，使得著作權集體管理團體於多媒體著作授權領域扮演重要的角色。然而透過個別著作權集體管理團體取得授權仍有許多不便，此乃因為多媒體著作的授權同時牽涉到不同著作種類及權利類型，必須向多個不同著作權集體管理團體分別取得授權，於是將著作權集體管理團體進一步的整合，建立授權聯盟（licensing coalition）的呼聲便日益升高。授權聯盟，可以是聯合不同著作權集體管理團體進行授權的「單一窗口」（one-stop-shop），或是著作權集體管理團體彼此建立合作關係，而此合作關係甚至可延伸至不屬於團體的權利人。不論型態為何，未來此種著作權集體管理團體授權聯盟將能夠或多或少程度地解決多媒體著作授權的難題。

（二）孤兒著作

所謂孤兒著作（orphan works），意指受著作權保護、但找出其權利人有困難或甚至不可能的著作，⁴⁸⁸其產生最主要原因乃是因為著作權保護係採「創作保護主義」，無須經過註冊登記等形式程序。由於其權利歸屬不明的狀態，使得後續的著作利用產生爭議：欲利用這類著作的潛在利用人（would-be users），面臨難以取得授權的情況，並且由於未能取得授權利用的法律責任甚至是訴訟風險，將會使得已進行合理努力搜尋（reasonably diligent search）的善意（good faith）利用人放棄該著作的利用，也就是孤兒著作的著作權保護反而阻礙了後續的文化創作活動，造成「著作權失靈」⁴⁸⁹的局面。進入數位時代後，網際網路上更是充斥著這類不知作者的孤兒著作，更突顯孤

⁴⁸⁶ 同前註(29), p. 235。

⁴⁸⁷ 參見本研究, p. 76。

⁴⁸⁸ 此定義乃沿用美國著作權局（Copyright Office）立法過程調查通知書（Notice of Inquiry）中對孤兒著作的描述：Orphan works are “copyrighted works whose owners are difficult or even impossible to locate”。詳請參見 Notice of Inquiry, 70 Fed. Reg. 3739, January 26, 2005。

⁴⁸⁹ 基於「功利主義」核心思維認為：著作權制度從來即非單純為保護權利人權益而存在，保護權利人權益只是為了促進社會上著作流通利用的一種手段，倘若保護權利人卻反而妨礙整體社會文化的進步時，即違反著作權制度的原意，或可稱之為「著作權失靈」（copyright failure）。

兒著作議題解決的迫切性，日前包括美國、歐洲都嘗試對孤兒著作議題進行討論，期望找出適當的解決方案，⁴⁹⁰預計將分別採取立法⁴⁹¹及非立法⁴⁹²的方式來解決孤兒著作授權利用的爭議。

雖然適合著作權集體管理團體管理的權利類型較少發生孤兒著作的情形，⁴⁹³然而著作權集體管理團體卻可能協力解決孤兒著作的爭議。首先，著作權集體管理團體通常會建置的著作財產權資料庫，就可以作為利用人搜尋著作所有權的資訊資源（information resource），提供查詢相關資訊，當團體的資料庫建置得越完善，就越能夠減少孤兒著作發生的情形，⁴⁹⁴且於判斷利用人是否已盡合理努力搜尋義務時，利用人有無搜尋過著作權集體管理團體的資料庫可以作為其中的一個判斷標準。⁴⁹⁵再者，除了欲利用著作的潛在利用人飽受孤兒著作苦尋不得其主的困擾，個別、獨立的創作者更是弱勢的一群，相較於大型的出版商、媒體公司等等，這些創作者沒有資源和影響力表彰自己的所有權，使得他們的著作更容易成為流落在外的「孤兒」，因此便有學者主張未來孤兒著作的授權爭議或可運用集體授權的延伸效果（extension effect to collective license）⁴⁹⁶加以解決，一方面孤兒著作具備適於著作權集體管理權利特徵之一——作者或權利人不能合理地被找到，⁴⁹⁷另一方面得以貫徹著作權集體管理團體保護弱勢創作者的社會責任，此種作法也就是利用人向著作權集體管理團體取得合法利用孤兒著作的授權，倘若孤兒著作的權利人出現，再由團體進行權利金分配，不失為未來解決孤兒著作授權爭議可以參考的方法。

⁴⁹⁰ 然研擬孤兒著作解決方案時，必須特別注意是否符合著作權相關國際條約之規範：(1) 對著作權的保護不得加諸任何形式要件（formality）。(2) 對著作權的限制或例外必須符合三步驟檢驗（three-step test）。(3) 對權利人提供救濟（remedies）之相關規定。

⁴⁹¹ 美國分別在西元 2006 年孤兒著作草案（Orphan Works Act of 2006, H.R. 5439）及西元 2006 年著作權現代化草案（Copyright Modernization Act of 2006, H.R. 6052）規定限制孤兒著作之侵權訴訟救濟，以促進對孤兒著作之利用。

⁴⁹² 參見 Copyright Subgroup of High Level Expert Group, Report on Digital Preservation, Orphan Works, and Out-of-Print Works (April 2007), http://ec.europa.eu/information_society/newsroom/cf/document.cfm?action=display&doc_id=295(last visited: June 12, 2008)

⁴⁹³ 參見 Register of Copyrights, Report on Orphan Works, January 2006, p. 31, <http://www.copyright.gov/orphan/orphan-report-full.pdf> (last visited: June 12, 2008)

⁴⁹⁴ 同上註，p. 47。

⁴⁹⁵ 其他判斷標準可以包括：知名的網際網路搜尋引擎、官方或國際組織的記錄資料等等。若以美國為例，美國著作權局網頁即列出了三大類著作權網際網路資源（Copyright Internet Resource）：(1) 政府機構 (2) 國際組織 (3) 提供表演或出版權利清算功能的團體，at: <http://www.copyright.gov/resces.html> (last visited: June 12, 2008)

⁴⁹⁶ 同前註(485), p. 5。

⁴⁹⁷ 參見本研究，p. 35。

(三) 新興著作利用型態

數位科技帶來許多新興著作利用型態，目前大致上有下述幾種：

1. 同步播送 (simulcasting)：

“simulcasting”此新用詞為「同步」(simultaneous)與「廣播」(broadcast)兩個字詞的結合，係指節目或活動同時間在超過一個媒體以上進行播送、或是多個服務同在一個媒體上，舉例而言：新聞節目同時間透過電視及廣播電台播送，即屬同步播送。進入數位時代，數位媒體也加入了同步播送的行列，最普遍的例子是電視台節目或廣播電台在播送的同時，透過網際網路也可同步地收視收聽，而這種透過網際網路進行的影音傳送，又被稱作網路播送 (webcasting)。

2. 串流 (streaming)：

透過網際網路分段傳輸多媒體影音資訊，使用者不必等待整個影音檔案傳送完即可即時 (just-in-time) 觀賞，並且檔案不會被下載到使用者的電腦中。

3. 線上隨選服務 (online on-demand service)：

一種由使用者主導的線上服務，使用者可以在網際網路上隨時隨地主動地選擇所需要的內容觀賞。網路上的隨選視訊 (video on demand, VOD) 或隨選電影 (movie on demand, MOD) 即屬於此類服務。

4. 行動影音 (music and video on mobile telephone)：

行動通訊領域歷經第一代的類比系統、第二代的數位系統後，由於數位訊號處理技術及積體電路製程的成熟，加以多媒體產業蓬勃發展，第三代行動通訊於是結合資訊及消費性電子產品，提供高速傳輸行動多媒體影音服務。目前提供的行動影音服務大致有：手機鈴聲 (ringtone)、來電答鈴 (ringbacktone)、手機影片 (mobisode)⁴⁹⁸、音樂下載、手機卡拉 OK 等等。

觀察上述數位時代新興著作利用型態，將發現其本質與類比時代的廣播、電視實

⁴⁹⁸ “mobisode”此新用詞乃由「行動」(mobile)及「影集」(episode)組合而成，意指為手機特別製作的影片。

有異曲同工之妙，只是利用場域改換成網際網路空間及行動通訊服務。雖然新興數位利用型態相較於與過去類比利用型態有一些差異存在，比方如：破除時間空間的限制、被侵權風險較高、利用的型態更為多元複雜等等，然而基本上所需取得的授權仍脫不了表演權的授權範疇，因此目前部份著作權集體管理團體已經陸續地掌理新興著作利用型態的管理與授權。然而需注意地是，現行著作權集體管理團體仍是遵循類比時代所建構的基本運作原則進行權利管理，若欲妥善管理新興著作利用型態的授權，勢必得因應數位科技的特質進行若干調整，比方研究可否進行跨國授權、線上事業究竟需要取得哪些授權等等，而不宜依樣畫葫蘆地逕行適用舊時代的運作方式。

（四） 傳統及未受科技保護著作

即便數位化的潮流改變過去許多事物，但至今尚不能創造一個全面虛擬化、去實體化的數位世界，大多數的著作商品仍然還是以傳統及未受科技保護型態繼續存在。以音樂領域為例即可發現：雖然數位音樂下載一直持續成長，⁴⁹⁹實體光碟仍然繼續地發行販售，並且人們目前也還未捨棄以傳統音響播放音樂的方式，只要利用人仍然以音響播放這些實體光碟，個別權利人就無從利用數位科技追蹤記錄利用情況，也就無法自行進行授權收費，仍然需要著作權集體管理團體代為收取權利金收入，繼續執行過往的任務。而即便是數位音樂，今日網際網路上流傳著數以百萬計未附加數位科技保護的音樂，這些音樂利用的授權更不是個別權利人自行可以掌控的，因此著作權集體管理團體除了數位時代新興著作種類的授權之外，也將持續對於傳統及未受科技保護著作的授權發揮功能。

第二節 跨越疆界的著作權集體管理

歐盟執委會內部市場及服務業官員 Charlie McCreevy 在西元 2005 年十月所發表的演說中曾指出：「歐洲今日的著作權清算模式還停留在十九世紀，並不適合二十一世紀的現況，以國家為基礎的授權方式一度是十分合理的，但網際網路卻推翻這個假定。...雖然科技進步了，但我們授權音樂的方式卻沒有齊頭並進，...我們必須讓提供與取得

⁴⁹⁹ 若以專門調查北美音樂市場銷售調查的 Nielsen Soundscan 近年來持續公布的調查數據顯示：數位音樂下載持續提升，西元 2007 年數位音樂即成長了 45%。

合法線上服務更為簡單、更實用、更節省成本。」⁵⁰⁰美國著作權局局長 Marybeth Peters 亦主張：數位時代著作權面對的挑戰之一，乃是必須減少現行著作利用「無效率」的情形。⁵⁰¹由上述這些歐美官員的論點可見，現在仍持續運作的、類比時代所建構的授權模式，已經變得過時不符合數位時代的需求，導致無效率、不便利、高成本等等弊病，而其中很大一部份原因是類比時代授權模式所建構的重重「疆界」，被認為不再適合於數位時代。

以往在各國境內及世界不同國家間林立的著作權集體管理團體所形成的疆界，在數位科技打破許多既有事物疆界的時代，卻變成授權利用上重重的「障礙」。世界各國為了尋求更適合數位時代的新授權模式，在國家境內或跨國間破除這些障礙，尋求跨越疆界、更有效率的集體管理，便成為近年國際著作權集體管理界的熱門趨勢。是故本節將針對此項「跨越疆界的著作權集體管理」趨勢加以分析研究，第一部份探討跨越團體的疆界：一國境內著作權集體管理團體的單一窗口整合；第二部份為跨越國界的疆界：分析目前在歐盟正被熱烈討論的跨國界著作權集體管理。

壹、 單一窗口整合

所謂單一窗口，亦即所謂的 one-stop-shop，目前尚未發展出十分明確的樣態，在世界各國現已採行或正在推動的單一窗口，樣態上各自有相當程度的差別，概念意涵也廣狹不一，可從最廣泛的意涵：聯合提供進一步相關資訊的檔案庫（a repository of relevant further information），⁵⁰²到狹義的意涵：對於許多不同著作種類及權利類型的權利清算機制（Clearance Mechanism for Rights）。⁵⁰³不論廣義或狹義的意涵，基本上皆是指個別著作權集體管理團體透過某種聯盟（coalition）的方式提供集中的服務以利授權快速簡便地進行，⁵⁰⁴並且其中都蘊含一個核心概念：只要透過該窗口就可以解決所有的問題（one stop do it all）。

⁵⁰⁰ 參見 Charlie McCreevy, Music Copyright: Commission Recommendation on Management of Online Rights in Musical Works, October 2005, pp. 2-3, <http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=SPEECH/05/588&format=PDF&aged=1&language=EN&guiLanguage=en> (last visited: June 12, 2008)

⁵⁰¹ 參見 Marybeth Peters, The Challenges of Copyright in the Digital Age, January 2006, <http://usinfo.state.gov/products/pubs/intelprp/challenge.htm> (last visited: June 12, 2008)

⁵⁰² 參見 Charles Clark and Tarja Koskinen-Olsson, New Alternatives for Centralized Management: One-stop-shops, WIPO Doc. WIPO/MCR/SEV/97/3, May 1997, p. 3。

⁵⁰³ 同上註，p. 20。

⁵⁰⁴ 參見 WIPO 對於 one-stop shop 的說明，http://www.wipo.int/about-ip/en/about_collective_mngt.html#P67_8306 (last visited: June 12, 2008)

以下我們將先探討著作權集體管理分散管理帶來哪些弊病，繼則探討單一窗口整合過程中可能遭遇哪些困難以及整合上應該注意的事項，最後介紹世界各國目前的單一窗口整合現況與趨勢。

一、著作權集體管理分散管理的弊病

之所以需要發展單一窗口，乃是由於過度分散的著作權集體管理所帶來的種種弊病亟需改善，以及數位時代新興著作種類及利用型態更需要著作權集體管理團體進一步整合以聯合行使權利。關於著作權集體管理分散管理的弊病分述如下：

(一) 代表性不足無法形成規模經濟

當一國著作權集體管理機制同時存在多個著作權集體管理團體，特別是團體的數目已經超出該國著作權產業規模足以負載的容量時，將難以形成具規模經濟的著作權集體管理團體，而演變成多數規模小、代表性不足的團體林立的情形，一旦此種情形發生，將嚴重地影響到著作權集體管理機制原本應當發揮的功能。⁵⁰⁵首先，各該著作權集體管理團體將被利用人質疑代表性不足，而失去實施概括式授權的正當性基礎，倘若一個著作權集體管理團體無法施以概括式授權，該集體管理機制所能發揮的優點也就相當有限；⁵⁰⁶另外，由於團體規模過小，無法發揮規模經濟的種種好處，反倒變成不經濟、沒效率的管理。⁵⁰⁷

(二) 造成複雜的授權局面

著作權被法律賦予各式各樣的經濟權利，如：重製權、散布權、改作權、公開演出權、公開播送權、公開傳輸權等等權能，倘若所利用者牽涉超過一種以上的著作種類或權利類型，就必須分別取得授權，於音樂產業的授權利用自然也不例外，然而卻也使得授權實際情況變得相當複雜，網際網路服務提供者的取得授權情況尤然。舉例而言：線上音樂業者若欲提供單曲下載販售數位音樂給消費者，該業者就必須同時取得音樂著作（musical composition）和錄音著作（sound recording）的表演權及重製權

⁵⁰⁵ 巴西的著作權集體管理機制即曾出現過多的著作權集體管理團體同時併存，難以發展出具領導、獨占地位的組織，幾乎使得機制無法運作，最後巴西政府透過官方介入加以整合。詳請參見前註(9), p. 818。

⁵⁰⁶ 參見本研究，p. 43。

⁵⁰⁷ 參見本研究，pp. 27-28。

授權，交涉對象可能將廣及管理音樂著作的著作權集體管理團體或詞曲版權公司、管理錄音著作的著作權集體管理團體或各家唱片公司。⁵⁰⁸而當一國境內同時存在多個著作權集體管理團體時，更將造成多數作品、多數權利、多數中介者（multiple works, multiple rights, multiple intermediaries）的複雜局面，使得取得授權變成一件極為棘手的任務，⁵⁰⁹並且著作權集體管理團體也同樣承受複雜授權局面所帶來的種種不利益，比方重複建置的行政管理、多次協商、多次授權的成本等等。

（三） 授權費用重複收取

著作權集體管理的分散管理並且會使得授權費用與市場價格脫節，人們將只會注意到必須向各個著作權集體管理團體一一取得授權，卻忽略重複收取的費用已經超出該項利用的經濟價值。也由於各該著作權集體管理團體在制定自身的授權費率時，會追求自身利益的極大化並且忽略外部效應，更使得最後總和的授權費用遠高於由單一獨占團體授權的費用。是故唯有將這些切割得過細的授權管道集中起來，所訂出的授權費用才能較為貼切地反映該項著作利用應有的市場價格。⁵¹⁰

二、 單一窗口整合可能遭遇的困難及注意事項

（一） 團體內部的抗拒力量

雖然著作權集體管理團體本係代表權利人的利益行使著作權利而存在，但不可否認地，團體中的行政人員自然十分重視保有工作、增加個人收入、捍衛目前在著作權產業當中作為重要中介者的名望等等「自利」（self-interest）目標，並且將相當程度地影響著作權集體管理團體的運作與未來走向。

為了維持現況，現行的著作權集體管理團體不僅會極力遊說力保未來團體持續存在的法律基礎，在整合的推動過程中，團體內部也會因為需要被整併而相當程度地抗拒。也因此，推動著作權集體管理團體的整合必須以循序漸進的方式（incremental form）

⁵⁰⁸ 以我國情況舉一實例：某線上音樂下載公司欲提供知名歌手張惠妹「姊妹」這首歌的單曲下載服務，需要取得這首歌「詞」的重製權及公開傳輸權、「曲」的重製權及公開傳輸權、「錄音物」的重製權及公開傳輸權授權，只要任何一個授權沒有合法取得，就會引發著作權侵害的糾紛。詳請參見賴文智、王文君，數位環境的著作權法制思考，圖書館學與資訊科學，33期，2007年四月。

⁵⁰⁹ 參見 W. Jonathan Cardi, Uber-Middleman: Reshaping the Broken Landscape of Music Copyright, 92 Iowa L. Rev., March 2007, pp. 839, 852-853。

⁵¹⁰ 同上註，p. 877。

進行，不宜貿然以激進方式整併，可以先從聯合提供資料庫開始，逐步發展到單一窗口受理再轉介到適當的著作權集體管理團體，最終待環境成熟，方可以單一窗口直接進行授權。

（二） 整合後的運作難題

除此之外，整合之後的單一窗口要如何進行運作亦是一個不容小覷的複雜問題。由於單一窗口整合原本不同著作種類或權利類型、差異性大的著作權集體管理團體，潛在的利益衝突問題將對運作產生困擾，比方像是：不同授權費率的制訂、資源的分配等等問題，都有可能導致該授權聯盟內部的衝突，此外新組成的單一窗口的權力結構是否應反映原本各著作權集體管理團體的規模大小，也是設計上必須注意的課題。

三、 各國單一窗口整合的現況與趨勢

以下將概略介紹現正於美國、法國、及德國等國家所進行的單一窗口整合現況與發展趨勢，以一窺國際間跨越團體疆界的著作權集體管理情形。

（一） 美國

美國的著作權集體管理機制是典型的同時存在多個團體的複雜授權局面，雖然過去的運作經驗證明美國的著作權產業規模足以同時支撐多個團體運作，但進入數位時代後，線上事業需要更有效率、更節省成本的取得授權方式，便開始逐漸有改革整併的呼聲出現。

有論者主張應該對線上事業的授權進行相當程度的整合，像是 Anthony Reese 便倡議兩種解決方案，第一種方案是較激進地組成一個新的集體授權機構（collective licensing agency），能夠一次授權經營線上事業所需要的各種權利；第二種方案則是擴張現有著作權集體管理團體的管理範圍，比方原本僅管理表演權授權的 ASCAP 於授權線上串流音樂時，不僅能授權網路傳輸的表演權，關於伴隨發生的伺服器重製及各種暫時性重製也能一併授權，而原本僅管理重製權授權的 HFA（Harry Fox Agency）於授權線上音樂下載時，除了授權重製外，也能一併授權下載過程中由於技術上的傳輸所需的表演權。⁵¹¹

⁵¹¹ 參見 R. Anthony Reese, Copyright and Internet Music Transmission: Existing Law, Major Controversies, Possible Solutions, 55 U. Miami L. Rev., January 2001, pp. 265-268。

除了學界的整合建議之外，在法制層面也顯現整合的趨勢。2006 年音樂授權改革草案 (Section 115 Reform Act of 2006, SIRA)⁵¹² 增訂美國聯邦著作權法第 115 條第 (e) 項，規定任何數位音樂提供者可向指定代理人 (designated agent)⁵¹³ 申請授權，數位音樂提供者不再需要一一向個別權利人取得授權，即可獲得授權使用所有的音樂著作，此授權方式被稱作「地毯式授權」(blanket licensing)。⁵¹⁴ 雖然該草案後來又涵括於另一個範圍更大的草案—2006 年著作權法現代化草案 (Copyright Modernization Act of 2006)⁵¹⁵ 中，但上述規範內容終究在各界擔心指定代理人權力過大、⁵¹⁶ 過度限制著作權利人的私有權利、⁵¹⁷ 線上音樂附隨重製物 (incidental copy) 的授權認定限縮合理使用等等爭議下未獲通過，但提案過程也顯示：即便是同時併存多個著作權集體管理團體的美國，在解決數位時代線上事業授權取得困難的需求下，亦展現嘗試進行單一窗口整合的努力。

(二) 法國

為了因應多媒體著作亟需以某種型態的授權聯盟進行授權的需要，⁵¹⁸ 法國採取的方式為：以單一的著作權集體管理團體來聯合所有的權利人，並且不僅僅用以辨識權利人，更希望能透過該單一組織即可授權、收取、分配權利金。⁵¹⁹

由於法國之前已有將 SACEM、SACD、及 SCAM/SGDL 三個著作權集體管理團體聯合成立 SDRM⁵²⁰ 的經驗在先，⁵²¹ 在擴大整合的需求下，西元 1996 年七月便根據法國智慧財產權法典 (French Code of Intellectual Property Law) 將不同領域著作權集體管理團體加以進一步整合，成立新的授權聯盟—SESAM，以作為取得多媒體授權的權利清算中心。SESAM 整合了法國現有各個領域的著作權集體管理團體，包括：

⁵¹² H. R. 5553(2006).

⁵¹³ 指定代理人分成總指定代理人 (general designated agent, GDA) 及其他指定代理人，前者為著作權局指派所管理音樂權利市佔率最高者擔任，後者為所管理音樂權利超過 15% 市佔率者擔任。

⁵¹⁴ 關於 SIRA 規範內容及 blanket licensing 概述，請參見美國著作權局官方網站的說明：

<http://www.copyright.gov/docs/regstat051606.html> (last visited: June 15, 2008)

⁵¹⁵ H. R. 6052(2006).

⁵¹⁶ 參見 Wallace Collins, Pending Legislation 115 Reform Act of 2006, at:

<http://www.wallacecollins.com/lnkra2006.html> (last visited: June 15, 2008)

⁵¹⁷ 當著作權利人未積極選擇指定代理人時，將自動由總指定代理人代表之，也就是採行無從選擇退出 (opt out) 的強制管理。詳請參見 Skyla Mitchell, Reforming Section 115: Escape from Byzantine World of Mechanical Licensing, 24 Cardozo Arts & Ent LJ, 2007, p. 1272。

⁵¹⁸ 參見本研究，p. 146。

⁵¹⁹ 同前註(500), p. 12。

⁵²⁰ 參見 SDRM 官方網站，<http://www.sdrm.fr/> (last visited: June 12, 2008)

⁵²¹ SACEM、SACD 及 SCAM/SGDL 分別將其重製權授權部份統一交由 SDRM 管理。

SDRM—重製權、SACEM—音樂著作、SACD—戲劇著作、SCAM/SGDL—多媒體及語文著作、SDI—攝影家、ADAGP—畫家、雕塑家、攝影家。然而此著作權集體管理聯盟尚未十分完整，主要原因乃是書籍的作者及出版商仍然習慣於個別締結契約的權利管理方式，尚未被包含入該集體管理系統之故。⁵²²

（三） 德國

在法國整合各領域著作權集體管理團體行動的刺激下，德國於西元 1996 年十一月亦成立一個幾乎包含德國所有著作權集體管理團體的多媒體清算中心 Clearingstelle Multimeia (簡稱為 CMMV)，旗下團體及所涉及的著作種類包括：GEMA—音樂著作、GVL—表演者及錄音物製作者、VG WORT—語文著作、GÜFA—電影表演權、GWFF—電影及廣播權、VG BILD-KUNST—雕塑家攝影家電影作者、VFF—電影及電視製作者、VGF—電影利用、AGICOA—電影製作者有線再播送權等九個團體。

CMMV 的發展是有計畫的分階段進行。第一階段 CMMV 僅作為資訊平台，讓需要取得授權的利用人得透過該單一窗口取得資訊，第二階段利用人尚可透過 CMMV 的引介，向適當的團體取得授權，終極的目標乃是 CMMV 本身可直接統一地授權。⁵²³目前 CMMV 的功能為促進多媒體製作者與著作權集體管理團體之間的接觸聯繫，以辨識權利人以利取得授權，可見目前現階段的整合成果仍僅屬於「資訊中心」(information center)，⁵²⁴也就是尚處於預定發展計畫的第一階段，足見整合發展之緩慢與不易。

貳、 跨國界集體管理

現行存在於各國的著作權集體管理團體性質上屬於國家團體 (national organization)，⁵²⁵也就是以國界為疆界，授權範圍基本上限於國境內，對於他國利用人的授權，則透過互相簽署互惠代表協定委由海外姊妹協會代為授權，此乃十九世紀以來各國著作權集體管理團體基於「互惠基礎」所發展而成的全球著作權集體管理網絡。

⁵²² 同前註(500), p. 12。

⁵²³ 同上註, p. 13。

⁵²⁴ 參見 CMMV 官方網站關於 CMMV 資訊, at: <http://www.cmmv.de/cmmve-indexe.htm> (last visited: August 15, 2007)

⁵²⁵ 參見前註(6), para. 304, p. 111。

⁵²⁶然而近年來，現行互惠代表架構卻受到接二連三的挑戰，除了運用新興科技的利用型態所帶來的授權爭議現行架構不足以因應之外，各國團體之間所簽署的互惠代表協定並受到競爭法制的質疑，在著作權集體管理機制誕生的歐洲大陸自西元 2005 年以來針對線上音樂的授權更有跨越國界的疆界、直接進行跨國界集體管理的建議，包括歐洲議會及歐盟執委會皆積極地提倡之。

以下我們將分別討論此跨國界集體管理的趨勢議題。首先討論面對新興科技的衝擊，現行的互惠代表架構進行如何之調整以資因應，此初步的解決方式又如何受到競爭法制的挑戰；其次將探討直接跨國界集體管理建議的問題背景及其優缺點，以瞭解目前跨國界集體管理趨勢的發展狀況。

一、 現行互惠代表架構對新興科技的回應

首度對原先國際間著作權集體管理團體的互惠代表結構造成衝擊的新興科技，為二十世紀的兩大新技術—衛星直播及網際網路，它們無所不在（ubiquity）、跨越疆界（cross-border）的本質，使得運用這兩類技術提供內容服務的利用人對於應向哪個國家的著作權集體管理團體取得授權感到困惑。

衛星直播技術使得節目不僅僅於訊號發送國國內可以被接收，更及於其他同樣可以接收訊號的國家，並且這些國家又可分成單純因為鄰國衛星訊號的外溢（marginal overspill）、或是真正為衛星訊號涵蓋範圍而可以接收訊號的不同情形，節目提供者究竟應向上述哪些國家的著作權集體管理團體取得授權不無疑問。全球性的網際網路問題更是複雜，因為一旦建置網路基礎建設的國家即可接觸其上的內容，網際網路內容提供者究竟應該向伺服器位處的國家、內容所使用的語文國家、還是網域名稱的國家團體取得授權，更是困擾著利用人。

亦即，面對利用人運用新興科技利用著作的跨國授權問題，雖然於現行的互惠代表架構下仍可運作，卻也因為新興科技的特性遺留不少灰色地帶，進行回應與調整勢在必行。

（一） 國際協會會員互惠代表協定的調整追加

針對新興科技對現行互惠代表架構帶來的衝擊，旗下會員主要為音樂表演權著作權集體管理團體的國際協會 CISAC，便挺身而出促成會員團體之間達成數個協定，對

⁵²⁶ 參見本研究，pp. 16, 42。

會員互惠代表協定範本進行調整追加，以對上述兩類新興科技帶來的衝擊予以回應，並做為新的操作準則。

率先達成共識的乃是關於衛星直播的授權問題。CISAC 行政理事會於西元 1986 年通過「有關衛星直播 CISAC 公開表演權團體會員之間互惠代表契約範本追加」(Addendum to Model Contract of Reciprocal Representation between Public Performance Rights Societies of CISAC concerning direct broadcasting satellite)，通常被稱做「雪梨協定」(Sydney Agreement)。根據該協定，節目內容透過衛星直播對公眾傳達 (communication to the public) 僅僅始於訊號發送國，因此應由衛星訊號發送國的著作權集體管理團體負起授權所有相關權利之責。⁵²⁷他國若是單純因為鄰國衛星訊號的外溢而接收到訊息，原本的互惠代表協定尚不需做更動，但倘若衛星訊號涵蓋範圍包括數個國家，則著作權集體管理團體之間的互惠代表協定則必須追加雪梨協定的內容，⁵²⁸訊號涵蓋範圍內國家的著作權集體管理團體有幾種選擇方案：直接同意訊號發送國團體的授權同樣適用於該國(直接適用)、要求訊號發送國團體必須事先向他國團體就授權條件取得同意(事先同意)或事先就授權條件進行協商(事先協商)。⁵²⁹

雪梨協定之後，國際 IFPI 於西元 2002 年採納雪梨協定的觀點用於同步播送協定 (Simulcasting Agreement)，以促成國際間廣播及電視的同步播送。另外，CISAC 和 BIEM 又分別陸續簽署聖地牙哥協定(Santiago Agreement)、⁵³⁰巴塞隆納協定(Barcelona Agreement)，⁵³¹這兩項協定的共同核心概念皆是：利用人應向經濟居住地 (economic residence) 的國家團體取得跨國的授權，使其簽署會員團體有所依循。

(二) 與競爭法的衝突與調和

然則前述協定卻產生與歐盟競爭法衝突與調和的爭議。由於著作權集體管理團體屬於歐洲共同體條約第 81 條第(1)項 (Art. 81(1) EC Treaty) 所規定的「事業」(undertaking)，因此歐洲執委會認為同步播送協定的內容屬於該條項所禁止的影響會員國之間貿易的事業聯合行為 (concerted practice)，因此曾遭到歐洲執委會暫時停止

⁵²⁷ 同前註(6), para. 305, p. 111。

⁵²⁸ 同上註, para. 306, p. 112。

⁵²⁹ 同上註, para. 307, p. 112。

⁵³⁰ 聖地牙哥協定為五個 CISAC 會員團體 BMI、GEMA、PRS、SACEM、BUMA (荷蘭) 於西元 2000 年於智利聖地牙哥的 CISAC 議會上通過，爾後超過四十個以上的會員團體亦加入簽署該協定。

⁵³¹ 西元 2001 年九月 BIEM 的會員團體通過與聖地牙哥協定相類似的協定—巴塞隆納協定，用以調整機械重製權互惠代表跨國授權的架構。

適用。然而歐洲共同體條約第 81 條第(3)項 (Art. 81(3) EC Treaty) 亦訂有豁免條款，當事業之間的協定能夠增進貨物的製造或流通、或促進技術或經濟之進步，消費者並從中享有相當的利益時，可以宣稱不適用第 81 條第(1)項的禁止規定。簽署同步傳送協定的著作權集體管理團體於是執此規定向歐盟執委會尋求豁免，最終得到歐盟執委會的認同。⁵³²

然而聖地牙哥協定及巴塞隆納協定就沒有這麼幸運。關鍵點在於這兩個協定要求利用人僅限於向經濟居住地的國家著作權集體管理團體取得授權，完全沒有選擇的空間，也因此歐盟執委會對發出通知並邀請各方表示意見後，於西元 2004 年四月二十九日發佈「異議書」(Statement of Objections) 表示：基於上述兩項協定所造成的單一團體獨占地位，將使得表演權團體沒有任何誘因去增加效率及減少成本，並且協定將利用人取得授權的管道封鎖於本國境內所造成的以國家為界線的獨占，已經不再適用於數位時代。根據此異議書中的理由，歐盟執委會於是做出初步性的裁決：上述協定不符合歐洲共同體條約第 81 條第(3)項的豁免規定，雖然此僅為初步性的決定，關於此議題的爭議後來也因為歐盟內部市場及服務業指令的立法過程而中止討論，但歐盟執委會反對上述兩項協定的態度是顯而易見的。⁵³³

事實上不僅歐洲的著作權集體管理團體面對與競爭法衝突的爭議，美國也同樣有類似的問題。雖然美國不若歐洲內部有跨國互惠代表的問題，但美國同時併存多個著作權集體管理團體的整合問題亦引起反托拉斯法相關爭議。西元 2005 年 ASCAP、BMI 與 HFA 曾提出的「單一授權提案」(uni-license proposal) 中，即尋求反托拉斯法的豁免 (antitrust exemption)。⁵³⁴ 並且最具爭議性的問題乃是：在未來著作權集體管理團體之間以某種形式統一授權的新功能上，是否現行的反托拉斯合意判決應該加以擴張規範之，比如：介入檢視由該組織所制定的單一授權費率是否有違反反托拉斯法的情形。關於這些反托拉斯爭議目前美國各界的意見仍然十分分歧，釐清這個爭議的關鍵就在於之後美國司法部反托拉斯局 (Antitrust Division of the Department of Justice) 的態度。

535

⁵³² 參見 Philippe Gilliéron, *Performing Rights Societies in the Digital Environment*, Master Thesis Stanford University, May 2006, pp. 65-66。

⁵³³ 同上註, pp. 66-67。

⁵³⁴ 單一授權提案旨在使得線上音樂提供者得以一次取得音樂表演權及重製權的授權，而無須在分別向 ASCAP、BMI 及 HFA 分別取得，然而此提案不可否認地將違反 ASCAP 與美國司法部的反托拉斯合意判決 (antitrust consent decree)，在合意判決之下 ASCAP 將被禁止以單一授權提案中的方式。單一授權提案後來也在各方利害關係人無法對單一授權的費率達成共識情形下不了了之。

⁵³⁵ 參見 Marybeth Peters, *Statement of Marybeth Peters—The Registry of Copyrights*, before the

二、 歐盟直接跨國界集體管理的建議

著作權集體管理機制的發源地歐洲大陸，更在歐洲統合的風潮下，而有直接跨國界集體管理之議。歐洲統合的進程雖始於第二次世界大戰後的西元 1950 年代，然而在西元 1980 年代以前，統合的腳步是遲緩甚至是停滯的，直至西元 1980 年代後期，面對全球化競爭下歐洲逐漸失去的競爭力，歐洲內部遂逐漸有檢討過度分散、不整合的市場削弱歐洲競爭力的批評聲浪，希望進一步強化統合以重拾競爭力，因此將歐洲推向高度整合的顛峰。⁵³⁶西元 1987 年七月一日《單一歐洲法案》(Single European Act) 生效，直接促成歐體形成單一市場，復於西元 1993 年十一月一日《馬斯垂克條約》(Treaty of Maastricht) 生效後，歐洲共同體成為歐洲聯盟，自此以後歐洲統合繼續往廣化與深化的方向發展，⁵³⁷立法的腳步也越來越快，一步步地擁抱競爭概念。⁵³⁸

然則著作權集體管理團體通常具有法律上或事實上的獨占地位，於歐盟會員國的情形也是如此，會員國當中除義大利及奧地利賦予著作權集體管理團體法律上的獨占地位，其他國家的團體也都傾向具有事實上的獨占地位。但這種獨占地位顯然遭受歐盟執委會的反對，其於西元 2005 年五月十八日提出的「合法線上音樂服務著作權及其相關權利跨國界集體管理建議書」(Commission Recommendation of 18 May 2005 on Collective Cross-border Management of Copyright and Related Rights for Legitimate Online Music Services) 中即主張：不同團體之間的競爭應是可行的，⁵³⁹並且傳統的著作權集體管理互惠代表架構不符合數位時代取得跨國授權的需求。以一個欲提供英國 PRS 所管理著作的線上音樂服務提供者為例，其若欲取得泛歐區域的合法授權，在現行架構下將是一件複雜的工程，因為 PRS 的授權範圍僅限於英國國內，在另外二十六個歐盟會員國(西元 2007 年 1 月)國內的授權則透過互惠代表協定由各該國家的著作權集體管理團體授權。於是乎不論歐洲執委會或歐洲議會，除了一邊以歐盟競爭法制質疑過去的互惠代表架構的反競爭之外，一邊更是積極推動線上音樂服務的直接跨

Subcommittee on Courts, the Internet, and Intellectual Property, Committee on the Judiciary, June 21, 2005, <http://www.copyright.gov/docs/regstat062105.html> (last visited: June 15, 2008)

⁵³⁶ 參見郝培芝，歐盟與全球化學術圓桌座談—圓桌座談論文評論，2004 年 11 月，

<http://www.aboutweb.org/canc/data/pub/content/vol7/7-4.pdf> (last visited: June 15, 2008)

⁵³⁷ 參見張亞中，歐洲統合：政府間主義與超國家主義的互動，台北：揚智文化，1998 年 10 月，pp. 84, 193。

⁵³⁸ 同前註(302), p. 33。

⁵³⁹ 參見 Josef Drexler, *Collecting Societies and Competition Law*, p. 1,

http://www.ip.mpg.de/shared/data/pdf/drexler_-_crosms_and_competition.pdf (last visited: June 15, 2008)

國界集體管理。

綜合歐盟相關的研究報告、評估分析及指令，指出直接進行跨國界集體管理的好處包括：更能符合線上音樂業者的授權需求、權利人得自由選擇著作權集體管理團體、強化團體運作上透明度與當責性、且徹底落實平等原則等等。然而，歐盟執委會的直接跨國集體管理建議卻也引發各界的反對意見。首先，歐盟各國著作權法制仍有相當差異，於歐盟各國的實體著作權法制尚未充分調和、仍存有相當的差異時，即貿然推動著作權集體管理的跨國直接授權，將是徒具形式、過於躁進之舉。並且反對意見認為推動直接跨國界管理將使得少數強勢著作權集體管理團體將橫行於其他國家，弱勢團體無法生存的情形下，競爭概念的追求不僅陪葬了文化多樣性（culture diversity），更導致文化帝國主義的疑慮，畢竟著作權集體管理團體本身肩負著社會文化功能，具有濃厚的公益色彩，不宜與歐盟先前推動統合的金融服務業一概而論。