

如何在對等式資訊系統下
合法且公平的共享及使用數位內容：
科技創新和著作權保護的均衡點

胡毓忠

國立政治大學資訊科學系教授

台北市文山區指南路二段64號 11605

電子郵件：hu@cs.nccu.edu.tw

公共領域資訊的合法產生、傳播、 取得、和使用

- 網路是資訊提供者和資訊使用者會合處它縮短了也豐富了他們之間的互動
- 網路將同時提供有著作權、沒著作權、CC授權等商業或公共領域的數位內容資訊交換和共享
- 請先確認公共領域的資訊產生、傳播、取得到使用都不會存在現有商業數位內容的爭議
- 資訊保護（含隱私權）、資訊公開、資訊可信、及資訊合法授權都是未來可能的爭議

公共領域資訊的合法產生、傳播、 取得、和使用（續）

- 我們在公共領域的資訊共享和使用將面臨現有商業著作權合法使用同樣的問題
- Brewster Kahle 網路典藏（Internet Archive）合法性就是一個最具體的例子
- 釐清上述的爭議再將網路上有效能且方便的公共領域資訊產生、傳播、取得、和使用的增值服務的工作留給資訊科技

著作權保護 vs. 科技創新

- 你同意Free Culture (Lawrence Lessig) and Promises to Keep (William W. Fisher) 在他們書中的論點是未來爭端的解決方式?
- Internet 和 WWW是沒有申請著作權和專利
- 最近音樂、電影、書等創作進行數位化及網路分享使用時紛爭不斷的原因
- 駭客入侵、電腦病毒、及垃圾郵件 vs. 數位內容在網路合法授權使用的爭議不同點

著作權保護 vs. 科技創新（續）

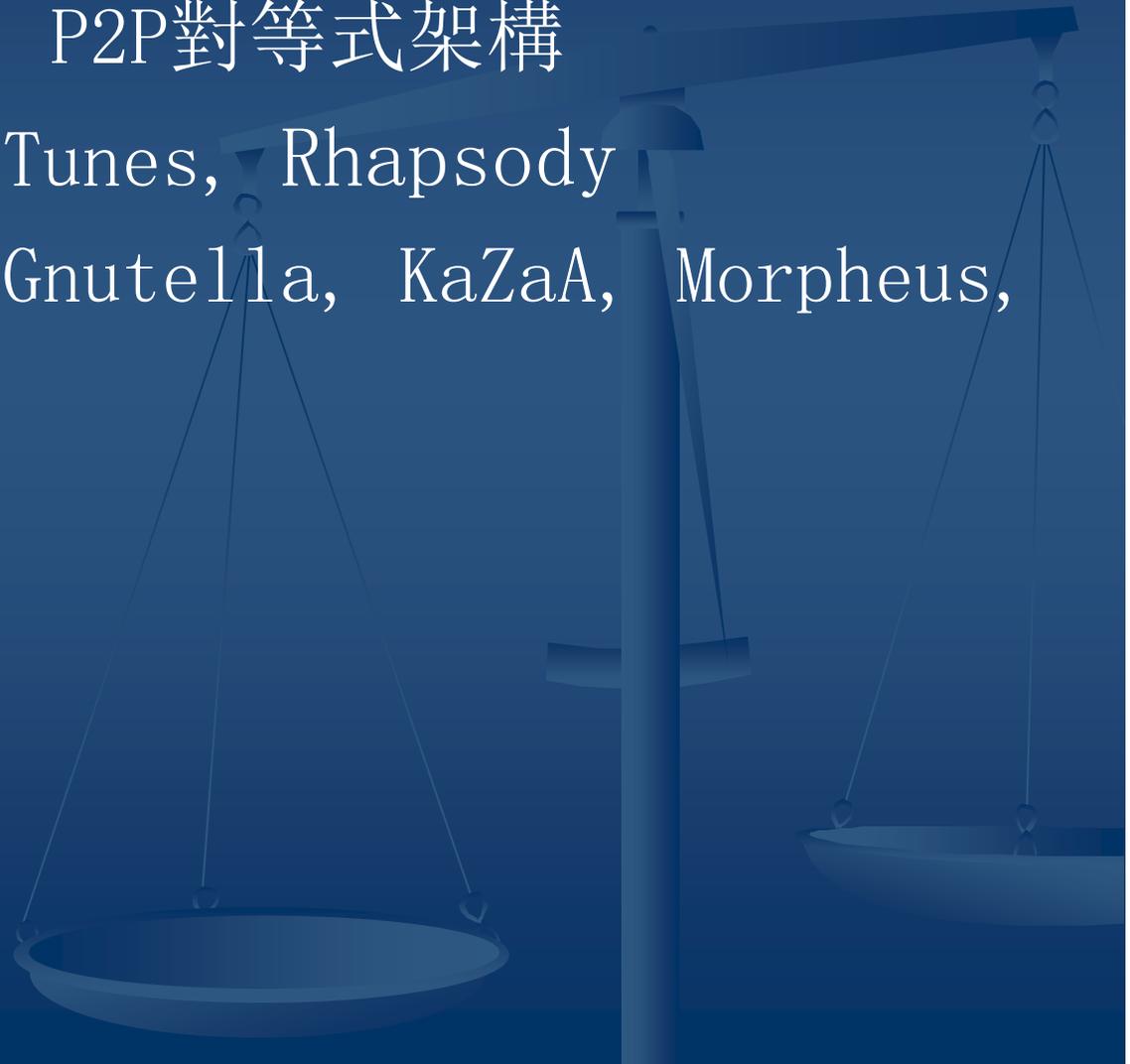
- 停止使用WWW或P2P對等式資訊交換與共享方式並不能解決網路資源合法使用的問題
- 網路和資訊科技的發展是一個人類文明史演進的一環這條路只有往前走沒有往後退的選擇
- 數位內容媒體業者或其仲介業者是否有權剝奪人民使用網路進行言論自由交換和表達的權力

著作權保護 vs. 科技創新（續）

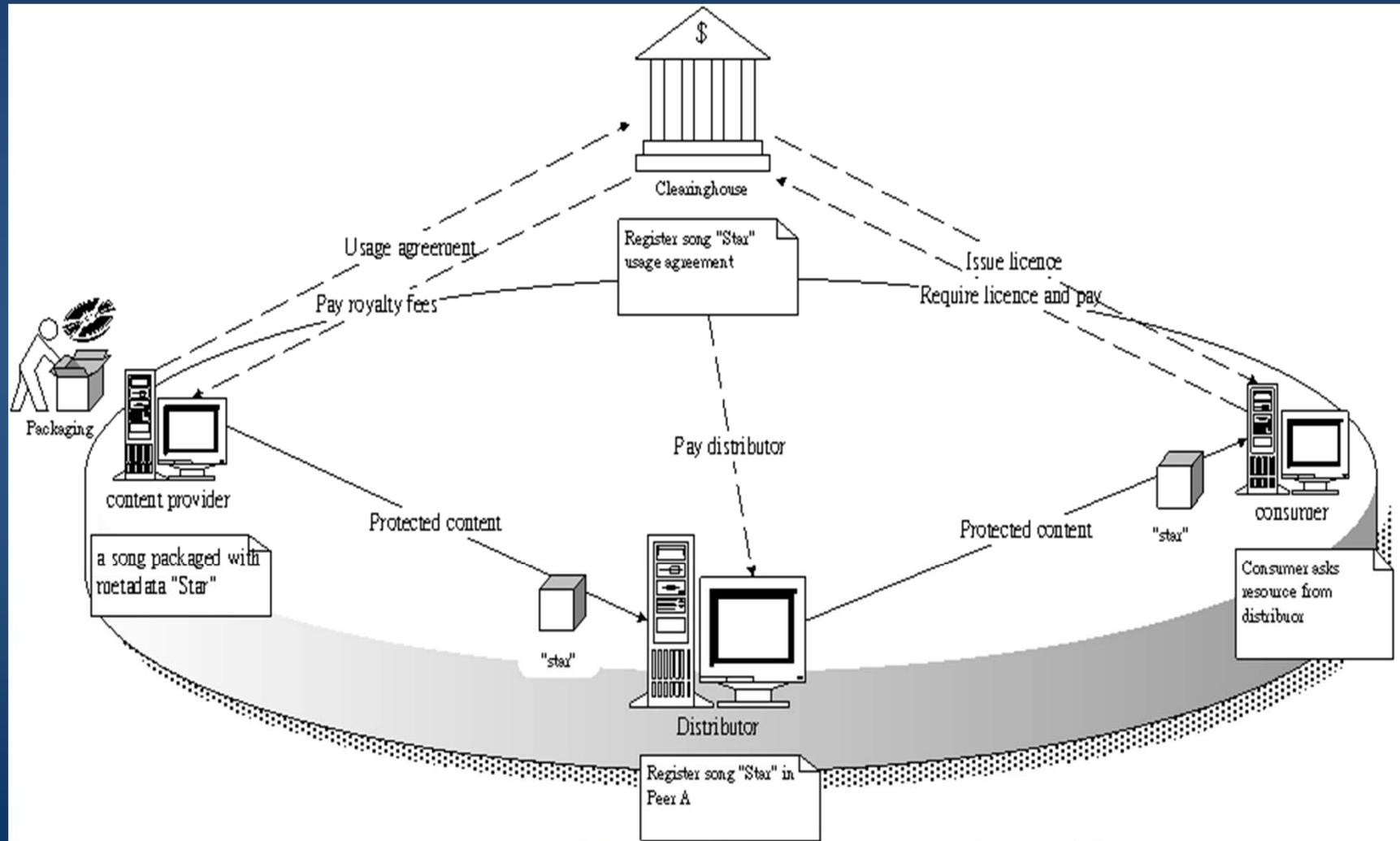
- 數位內容著作權的保護和合法性的議題為何會比原有軟體著作權保護及合法性使用的議題更複雜
- Creative Commons (CC) 對於現有數位內容合法性使用的不斷爭議是否提供一些啟發性
- 開放式軟體 (Open Sources) vs. CC
- 網路上提供合法交換、傳播、分享、及使用數位內容是所有網路使用者的理想和目標

數位容資訊鏈

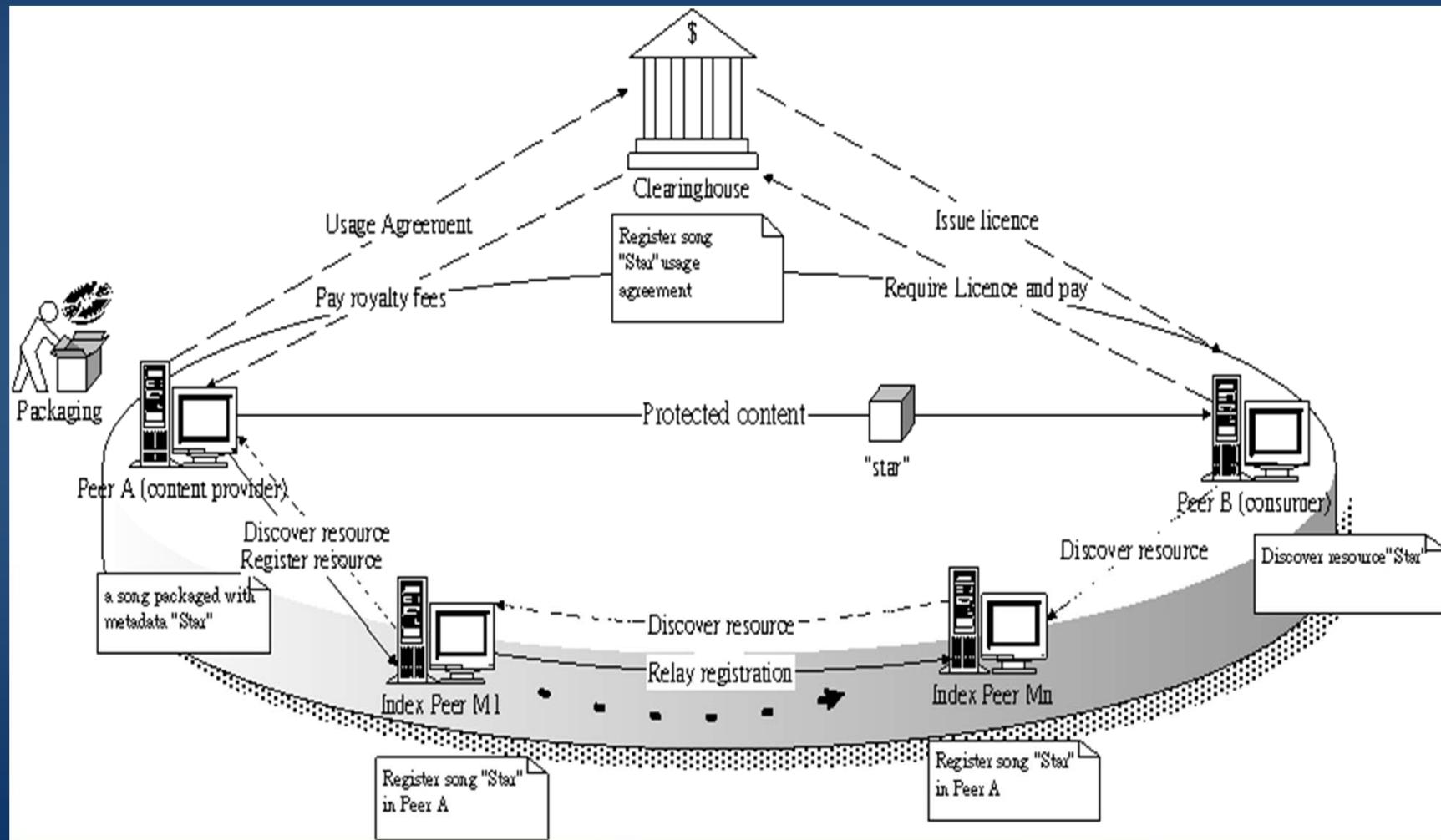
- WWW主從架構 vs. P2P對等式架構
- WWW主從架構: iTunes, Rhapsody
- P2P對等式架構: Gnutella, KaZaA, Morpheus, BitTorrent



WWW主從架構數位內容資訊鏈



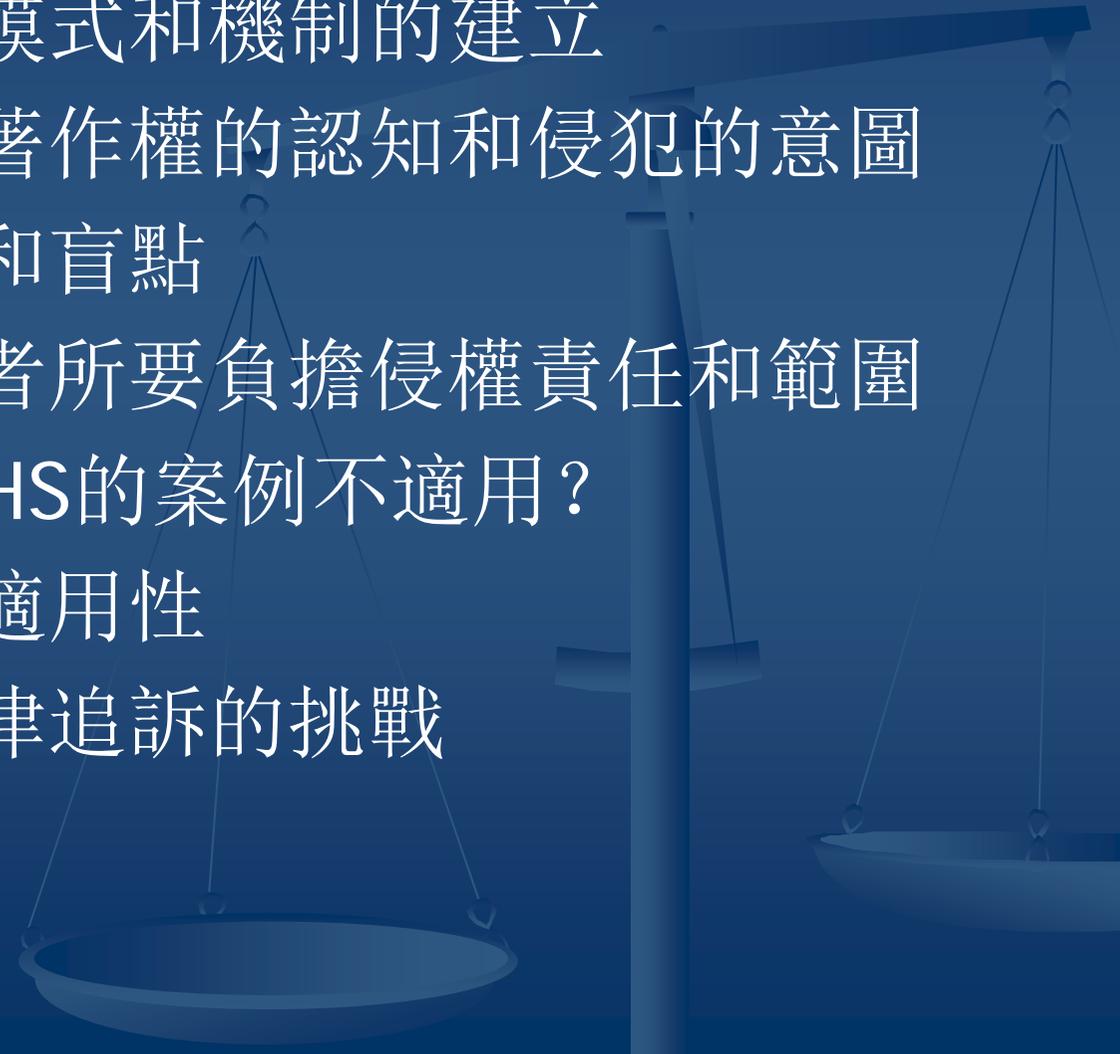
P2P對等式數位內容資訊鏈



數位內容著作權保護

- 數位內容著作權保護機制是一個兩面刃的刀
- 數位內容的原創者或媒體業者是否有遵循合法的方式來執行數位內容著作權保護機制？
- 現有數位著作權管理系統是確保數位內容的再創造誘因還是保護媒體業者既得的利益
- 現有的數位內容著作權保護系統無法解決網路資源合法使用的所有紛爭

確認達成合法資訊共享及交換需要

- 完整網路上授權模式和機制的建立
 - 檢驗使用者對於著作權的認知和侵犯的意圖
 - 合理使用的迷思和盲點
 - 網路通道的提供者所要負擔侵權責任和範圍
 - 為何早期Sony VHS的案例不適用？
 - 合法多數法則的適用性
 - 侵權行為透過法律追訴的挑戰
- 

網路時代黎明前的黑暗

- 我們面臨的是網路時代黎明前的黑暗或是真正黑暗網路 (Darknet) 時代的到來?
- 數位著作權管理 (DRM) 是否可以提供解決之道
- 數位著作權的All Rights Reserved技術是否可以應用到CC的Some Rights Reserved
- 省思MGM vs. Grokster的案例
- 數位內容產銷資訊鏈的再造

省思MGM vs. Grokster的案例

- 最高法院是否宣告網路科技創新未來10年寒冬的到來還是它的一個轉機及自省？
- 美國大法官的判例及眾議院立法的機制
- 數位內容資訊鏈成員從此案例所得到的啟示
- 誘導性侵權責任 (Inducement Liability) 在輔助侵權責任 (Contributory Liability) 和間接侵權責任 (Vicarious Liability) 外的意義

科技、商業、和法律的對話



- 科技的創新和發展
- 法律規範的制訂：
 - 美國：Copyright Act, AHRA, NET, DMCA
 - 世界：Berne Convention, TRIPS, WIPS
 - 台灣？
- 商業模式的建立
 - 案件計費
 - 定期定額費率
 - 免付費周邊商品銷售導向

數位內容資訊鏈的多角關係

- 數位內容的原創者
- 媒體製作與包裝業者
- 媒體協會與仲介商
- 網路通道業者
- 末端資訊鏈的消費者



均衡點的創造和穩定的維持

- 這個均衡點不是一個數學的最佳數值
- 下列多個面向會影響到均衡點的穩定狀態：
 - 法律制訂和執行面
 - 政府政策面
 - 數位內容創造面
 - 數位著作權提供面
 - 科技創新面
 - 數位內容消費面

