

第二章 P2P 網路傳輸科技與著作權法

2.1 P2P 科技意義與種類

2.1.1 P2P 網路傳輸科技簡介

1. P2P 網路傳輸技術的意義

P2P是Peer to Peer的簡稱，是一種網路傳輸技術，在定義上並沒有所謂的一個權威的或官方的定義，所以P2P只是在科技界延用已久而成為一個通用的習慣用語¹⁵，欲了解其意義，必需從多方面去探討。

要了解 P2P 網路傳輸技術，必需先了解它與傳統的主從式(client-server)網路有何不同，並從不同點處了解，為何要有 P2P 網路傳輸技術的出現以及傳統的主從式網路有何不足。傳統的主從式網路(client-server)是由一方架設 server 主機，而另一方的主機連上網路時，對 server 端做出請求，而 server 主機依據不同的請求給予不同的回應。目前就網路上的 Internet Protocol(一般簡稱 IP) address 可分為兩種，一種是固定的，一種是隨機。所謂固定的由 ISP 業者如中華電信所給予的一組位置(如 140.113.6.5)，不論電腦主機是否開關機，這組位置都不會改變；然而隨機式的 IP address 是使用者每次連上網路時，ISP 業者再隨機給予的位置，它不是固定的，所以每次開機原則上都會不一樣。其原理大致上是電腦開機後，會連上網路向所屬的 ISP 業者登記，而 ISP 端的主機接收到請求後便登記並產生一組 IP address 給予該電腦，而使用者的電腦收到 ISP 業者主機所傳回的 IP address 後，就以此自動設定其網路的相關設定，所以這類的網址都是虛擬而不固定的。而且有時就算沒有關機或重新連線，可能因為 ISP 業者本身系統的重新設定，而更改了 IP address。而就一個 server 主機而言，如果沒有固定的 IP address，client 端是無法作網路連線而取得所需的資料，因為非固定的 IP address，client 主機無法產生一個註明清楚目的地的請求，就好像一封沒有地址的信，郵差無法正確地寄到所欲的目的地。亦可比如顧客想去買某商家的產品，可是該商家是流動攤販，而且出現的地點幾乎不重複，這樣是找不到商家的，所以在傳統的架構下，只有擁有固定 IP address 的電腦主機可以架 server 當資訊的散佈者。而這樣的架構下，因為資訊集中於 server，不具備彈性，所有的終端主機如需要相同的資料，都要連上同一 server 去下載取得，其結果造成 server 主機只要使用者多即連上的 client 多，就有可能承受過重的負荷而無法

¹⁵ Jesse M. Feder, *Is Betamax Obsolete?: Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc. in the Age of Napster*, 37 CREIGHTON L. REV. 859 862(2004).

負擔，所以傳統 www 的網路，常聞網路塞車，就是指太多 client 連上同一 server 而 server 無法負擔以致網路服務的速度過慢。

了解了傳統主從式網路的問題，我們便可以探討分散式網路。分散式網路一直有一個概念，就是將分散在網路末端的資源加以整合，例如電腦空著沒用的計算能力，儲存空間等加以利用，把所有的負荷平均分散給各個電腦，例如同時有兩部以上的電腦擁有相同的資料，當其他電腦也請求相同的資料時，就由擁有該資料的電腦群提供資料，而不是只單單向單一的主機請求，如此不但可以分擔單一電腦的使用更可以分散網路的流量而使網路暢通。另外，分散式網路的概念亦可把整個網際網路變成一部超級大電腦，該電腦的cup是螞蟻雄兵式的由各個終端電腦的cup分工合作而成，而記憶單元則是各個連線的終端機所提供的空間，所有的資源都可以快速的存取，就像從自己的硬碟存取一樣。這樣的一個概念，可把整個網路上的主機都被整合起來，所有的資源可以互相分享，而資訊被傳佈、保存或利用的速率會遠遠大於從前。P2P網路傳輸科技就是基於這個分散式網路的理念而加以設計的。一般而言，認為P2P網路傳輸科技是一種網路終端使用者用來分享資訊的應用程式，它的目的是讓每一個終端電腦都可以變成資訊的提供者，因為要有能取得分散於各個終端網路使用者資料的能力，些類的應用程式通常必需處理非固定的連結及不可預測的IP address即dynamic IP address等問題，所以並不會利用domain name system(一般簡稱DNS)系統來分辨或取得連結位置¹⁶。就結構上而言，整個P2P網路可以分成三個部分。請求端與資訊提供端，這兩個部分都是由終端電腦即所謂的Peer的P2P網路傳輸程式擔任，這個P2P網路傳輸程式有類似瀏覽器(browser)的功能，所以同台電腦上的P2P程式同時可以當client做出請求也可以當server給予回應提供資料。另外的一部分是目錄資訊(index)，這一部分不一定存在，也不一定只存在某些特定主機，依各個演算法的不同而不同¹⁷，詳見後述。

2. P2P 網路傳輸科技不是專為規避法律而設計的

對於 P2P 網路傳輸科技，著作權人似乎有一種誤解，認為 P2P 網路傳輸科技就是用來侵害著作權，而且是可以規避幫助犯責任的科技犯罪工具；但事實上 P2P 科技是一種網路交換資料的技術，當初在開發這技術時，所想決解的問題是原來主從式網路架構的問題，如需要大量的資源，網路頻寬要大、主機計算能力(CUP)要強，主機的維護者要大量人力去找資料或讓人可以自由上傳，而需大量的人力去整理資料等。P2P 網路傳輸科技試著從分散式網路架構的觀點來解決這樣的問題，即在網路上是資料分佈在許多的電腦上並非集中於一台 server，而且一分資料也不只有一台電腦擁有。是不是有辦法讓這些資料透過網路合而為一，減少收集整理的成本。

¹⁶ Jesse M. Feder, *Is Betamax Obsolete?: Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc. in the Age of Napster*, 37 CREIGHTON L. REV. 859 863(2004).

¹⁷ 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(2004).

再者許多電腦是 24 小時都開機連上網路的，但電腦的主人不是 24 小時都在用他那 24 小時都開著的電腦，而且事實上的平均使用率是不過半的，所以便出現了一個問題：是不是有可能透過網路讓每台電腦都發揮它的效能，分散單一主機的負擔。還有網路頻寬的問題和電腦一樣，是不是有辦法讓每條網路都發揮它的效用，而不是集中在某幾條上。

其次，原來主從式網路有個問題，即Server必須有固定的IP address，但目前一般用戶都是用動態的IP，即連線後再由ISP業者給予一個虛擬的IP address，這個address每次上線都可能不同，即使使用者未斷線，也可能因ISP中途斷線更換。所以一般無固定IP的用戶並無法成為Server，而P2P網路傳輸技術正可解決這個問題，其方法約有三種，即一般所謂的集中式，超級節點式與完全分散式，詳細的操作方式見下述有關P2P網路傳輸技術的三種模式之說明。惟不論如何，P2P網路傳輸技術解決了不固定IP無法成為Server的問題，讓每一個peer即終端使用者都可以成為資訊的提供者。並且，在分散式的技術下，所想的是網路資源是共享的，可以透過網路可以去整合網路上的資源，用螞蟻雄兵即在網路線上的終端的個人電腦去分散超級電腦的原本才能承受的負擔，要取得一資料不再只能從某固定的server取得，而是可以向任何有該資料的電腦取得，整個網路所連在一起的電腦的資料都整合在一起，原來單一server的負擔、網路的頻寬都分擔出去。所以P2P網路傳輸科技是在這個長久以來的期望下，所出現來解決這樣的一個問題的技術，P2P技術不再是主從式架構，而是讓每台主機都可以當供應(Server)端，在個人電腦使用者所劃分的分享區下，所有的資源是共享的，因為不是一個主要的主機，且資料也不是只在某一台電腦上，因下載取得該資料的終端個人電腦只要把該資料放在分享區內，也立刻可以成為資料的分享者，所以不必固定使用某一網路頻寬，這條網路在塞車，可以走另一條比較寬的網路線，而且一旦一個使用者下載了資料，他也可以提供他的電腦資源給他人使用，而快速地分散了原分享者的負擔，如果搜尋的程式寫的好，它還可以自動將網路的資料分類好，而完全不用人力整理，讓使用者可以快速輕易的去找到他所需要的資料，而主機不再需要存放所有的資料，分佈網路上的電腦都分擔了這個工作，只要有連上P2P網路，資料就可以被分享，免去了傳統必須辛苦收集資料的問題。不過這項技術所必需付出的一些代價是因為資料不再集中在Server主機上，所以對資料的搜尋必需有一套演算法來解決¹⁸。傳統主從式網路想要當Server需要一定的技術門檻，大多數的人都只能當client，但在P2P網路上，只要用該技術連線，就可以當資訊的提供者。另外就經營者的角度而言，傳統主從式網路的控制效果雖好，但成本高需要強大的主機與高速的網路。而P2P如為完全分散式，則根本不需要強大的主機或高速的網路。P2P技術對資訊傳播而言，它是一個偉大的發明，它是長久以來科技界的期望，這是未來網路科技的一個趨勢，它是不該也不可能被阻擋的。

¹⁸ Jesse M. Feder, *Is Betamax Obsolete?: Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc. in the Age of Napster*, 37 CREIGHTON L. REV. 859 863(2004).

3. P2P網路傳輸科技可以視為一種基礎建設(infrastructure)¹⁹

(1)基礎建設的基本特徵

基礎建設的資源可以用以非競爭性方式消費，即可以同時、多人、不被消耗的使用。例如公園，老人、小孩、青年人…都可以依其個別的目的來公園，或運動、或遊玩或約會…而公園不會因為某個人使用而其他人就無法使用。

對下游事業而言該資源可以提供原料輸入。例如高速公路，就是許多事業用以流通其產品的及原料的管道，對事業而言是產生利潤過程中重要的成分之一。

且該資源亦可以為社會上非經濟之私人或公眾貨品或服務之原料輸入，而這樣的機能所產生的社會價值常常是不可估計的。亦即基礎建設常有非營利上的重大功能，例如圖書館，可以提供人們文化上的提昇，充實人們的心靈，而這樣的價值是無法計算估計的。

(2)基礎建設的例子：高速公路，網路，港口、圖書館…等。

(3)基礎建設的分類

一般而言，基礎建設可以分為商業上的、社會公眾的和混合的三種型態分述如下：

- ① 商業上的基礎建設²⁰—以非消耗性之方式提供原料的輸入用以製造各種商品，這類的基礎建設使用者通常必須付費，但也願意付費，如之前所提的高速公路等公眾運輸的基礎建設。
- ② 社會公眾的基礎建設²¹，以非消耗性之方式提供原料的輸入用以製造各種私人使用非商業之產品。惟因為無法清楚地看到利益，使用者通常不太願意付費，一般企業也不會從事這樣的建設，例如公園、圖書館等。

¹⁹ Brett M. Frischmann *Peer-to-Peer Technology an Infrastructure: an Economic Argument for Retaining Sony's Safe Harbor for Technologies Capable of Substantial Noninfringing Uses*, JOURNAL OF THE COPYRIGHT SOCIETY OF THE U.S.A. 329 332 (2005)

²⁰ Brett M. Frischmann *Peer-to-Peer Technology an Infrastructure: an Economic Argument for Retaining Sony's Safe Harbor for Technologies Capable of Substantial Noninfringing Uses*, JOURNAL OF THE COPYRIGHT SOCIETY OF THE U.S.A. 329 334 (2005)

²¹ Brett M. Frischmann *Peer-to-Peer Technology an Infrastructure: an Economic Argument for Retaining Sony's Safe Harbor for Technologies Capable of Substantial Noninfringing Uses*, JOURNAL OF THE COPYRIGHT SOCIETY OF THE U.S.A. 329 335 (2005)

- ③ 多功能混合的基礎建設，惟這類的建設常會被推向商業上的用途²²，如 Internet，但這類的基礎建設有許多功能，常能提供更多的機會產生新的發明或發展出新的市場，所以一般而言是最有價值的基礎建設。

(4) P2P 是一種多功能的基礎建設

P2P 網路傳輸科技是基於原有的網路骨幹，所開發的一種新的網路通訊模式，以 P2P 程式建立起的網路可以同時讓許多使用者使用該網路而為資料之分享是非競爭性方式消費。且有別於傳統的主從式網路，P2P 網路可以使每一個人成為資訊的提供者，而且是限定於某些特別的檔案如文字檔，使用者可以於其上為各種資料的傳輸，不論是有著作權或無著作權，且亦可用於溝通思想，表達意見，建立群社，甚至開發的事業。而目前可見的 P2P 網路服務業基本上是利用 P2P 網路加搜尋引擎。雖然目前多數利用 P2P 科技所交換者為著作權保護之著作，然 P2P 網路傳輸技術不應否認其作為一種基礎建設的本質及將來的發展性，亦不應只看到侵權使用之數量而忽略 P2P 科技其他的社會功能。

2.1.2 P2P 的三種架構²³與相關問題

一般而言會把 P2P 網路傳輸技術分為三種，即集中式，分散式及超級節點式，這類的稱呼雖然簡單，但容易為資訊產業所誤解。因為分散式與集中式在資訊產業有特別的意義，雖然沒有標準的定義，但已為資訊產業常用之術語，一般而言分散式是指分散式系統，其特徵就是沒有一個中央的處理主機，把所欲處理的工作做切割，分散在個各電腦，分別處理，並用網路把各個電腦處理的結果互相溝通整合。而集中式系統是指傳統的 Client-Server 系統，有中央的處理主機，如 Server 主機。然而一般在文章上看到所謂的集中式 P2P 系統並不是集中式系統也不是分散式系統，它有部分是集中式的，有部分是分散式的，所以說一個 P2P 網路系統是集中式的並不精確。事實上，一般稱 P2P 網路系統為集中式、分散式、超級節點式是指該 P2P 網路如何處理終端電腦的連線資訊包括如 IP 位置、連線速度等還有終端電腦所欲分享的資料名稱之紀錄(本文稱此紀錄與目錄資訊)。集中於單一或數個中央主機者稱集中式，將一部分的目錄資訊集中於某些運算及傳輸功能較強的終端電腦者稱超級節點式，完全不集中紀錄，由各個終端電腦負責各自的資訊者，稱分散式。本文基於希望能用語精確並能和科技業者溝通，稱集中式為目錄資訊集中式，分散式為完全分散式，超級節點式為部分目錄資訊集中於超級節點式。並詳述如下：

1. 目錄資訊集中式

²² Brett M. Frischmann *Peer-to-Peer Technology an Infrastructure: an Economic Argument for Retaining Sony's Safe Harbor for Technologies Capable of Substantial Noninfringing Uses*, JOURNAL OF THE COPYRIGHT SOCIETY OF THE U.S.A. 329 336 (2005)

²³ 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, 864-68 (2004).

以目錄資訊集中式的P2P網路傳輸服務為主的網站經營者代表為Napster。目錄資訊集中式的模式是由中央集中的一個或多個主機負責整個P2P網路目錄資訊的收集與更新，當使用者連上P2P網路時，該P2P連線程式會自動把自己電腦的IP address的資訊還有可分享的資料資訊(通常是存放在特定的資料夾下的所有資料)提供給中央主機，中央主機便會把該資訊作成一個目錄以供將來搜尋用。當一個終端電腦提出搜尋某個資訊的請求時，該請求會先傳到中央主機處理，該中央主機會在其建立的目錄下尋找符合的資料，如在目錄中有發現所請求的資料時，便會回報相關資訊，其中最重要的就是IP address，通常會不止一筆資料符合需求，而欲與那一部擁有該資料的終端電腦連線由發出請求之使用者自行決定，當然中央主機也會提供一些相關的資訊，如預計從那一部終端電腦連線下載的速度會最快等。經過使用者或程式決定後，P2P程式便會將該提出請求的終端電腦與擁有該筆資料的終端電腦建立連結，開始傳輸資料²⁴。

此類的P2P系統須要一個或數個中央的主機來負責建立紀錄目錄資訊和搜尋的工作，好處是因為所有在P2P網路上的終端電腦的相關資訊都以建立目錄，所以可以搜尋整個P2P網路，但相對的其缺點就是必須存在中央主機且如果所有的中央主機關閉或當機時，整個網路就無法使用²⁵。然而也因為所有的搜尋請求都會透過中央的主機，所以有可能可以在中央主機上做過濾程式，以停止相關之傳輸行為。但是需特別注意者，中央主機知道正在進行何種搜尋並不代表該P2P網路傳輸服務業負責人知道正在進行何種搜尋，最多僅是可得而知，這個差別會表現在故意責任或過失責任的不同。

另外，一開始P2P網路開發出來時，那時的網路使用者，多是利用撥接的方式，所以通常是連上線下載所需的資料後，便斷線(disconnect)，當時的網路速度慢，而且常常斷線，使用者一般也不會常常在線，其結果是當有其他人正在分享該撥接者的資料時，會因為其斷線而跟著下載中斷無法順利完成，這樣的情況讓P2P網路無法運作的很順利，後來的解決方案是，因為P2P網路上的資料多半是重複的，所以一個終端電腦下線，其他的電腦裡可能還有相同的資料，所以P2P網路連線程式便自動地轉換P2P的連結，而得已繼續下載所需的資料²⁶。

此類的P2P系統，在搜尋上所花的時間最短，可以搜尋整個網路，所消耗的網路資源最少。因為終端的電腦不論上下線其P2P程式都會通報中央主機，故中央主機對於整個P2P網路目前的連線狀態及有能提供的資料有完整的目錄資訊，搜尋上

²⁴ 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 (2004).

²⁵ 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, 866 (2004).

²⁶ 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, 867(2004).

只要就中央主機的目錄資訊進行搜尋，即能得到如同搜尋整個網路相同的結果而且快速。因為在搜尋時只涉及中央主機的運算，不會使用到網路資源，真正會用到網路資源的只有在終端電腦間即 Peer 間進行連線傳輸時才會發生，所以消耗的網路資源與其他型式的 P2P 網路系統比較上較為節省。

2. 完全分散式

以完全分散式的 P2P 網路傳輸服務為主的網站經營者代表為 Morpheus、BearShare。而這類的程式以 Gnutella 網路系統最著名。Gnutella 程式屬 open-source software，所謂的 open-source software 簡單而言是指該程式的程式碼是公開的，可以在網路上取得其原始的程式碼並得自行加以修改，也就是這類的應用程式不一定會有維護整個 P2P 網路的企業，可能只有一些基於私人興趣的人為無營利的開發行為。此類 P2P 系統搜尋資料的方法是在網路上用類似廣播的方法一個接一個傳遞其請求，當一個終端主機接到請求時，會先查看自己有沒有所需的資料，如果有便回報回去，不論有沒有者會把請求傳遞給一個或數個與其連線的其他終端電腦，整個 P2P 網路就是以這樣的方式搜尋資料，只要一找到所要的資料，便將擁有該資料的終端電腦的連線資訊回傳給發出請求的終端電腦，並據此進行連線及傳輸資料²⁷。運用這個搜尋的演算法明顯地，會發生虛耗網路資源的問題，簡單地說，其搜尋的演算法會直接使用到網路的資源，一個請求發出後，傳遞的範圍會以指數的速度成長，如果該搜尋的資料不容易尋得，或根本不存在現有的 P2P 網路上，其結果會造成該請求會在網路上不斷的傳遞而虛耗網路資源。在解決這個問題，一般而言會設定一個搜尋的時間或傳遞次數，這個搜尋的時間或次數一到，即一個搜尋的要求，在傳遞一定的電腦數或秒數後，便不再傳出去，以防過度使用網路資源。使用這個方法雖然解決了虛耗網路資源的問題，但相對的所付出的成本是此類的 P2P 網路通常無法搜尋整個網路，搜尋的時間比較長久，而且通常經營此類 P2P 網路傳輸服務的事業並無控制能力，也就是無法去過濾阻止一些有著作權的資料在 P2P 網路上傳播。

此類的 P2P 網路並不需要一個中央主機便可以運作，所以並無法以關閉網站或中央主機的方式關閉整個 P2P 網路。

3. 目錄資訊部分集中於超級節點(Supernodes)型式

以目錄資訊部分集中於超級節點式的 P2P 網路傳輸服務為主的網站經營者代表為 Kazaa、Grokster。而這類的程式以 FastTrade 網路系統最著名。其模式是由類似投票的方法在整個網路上找出頻寬較寬，運算速度較快的某些終端電腦來當超級節點(Supernodes)，被決定的各個超級節點(Supernodes)主要的工作類似目錄資訊集中式

²⁷ 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, 865(2004).

的中央主機，其將會收集目前網路上的可提供資料的終端電腦的相關資訊²⁸，以供將來搜尋資料用。所謂的節點(node)其實就是P2P網路上每一個終端主機，而超級節點，是指該節點的功能異於其它一般的節點，有類似於部分網路的中心的的作用。以超級節點的方式來運作P2P網路，其搜尋資料的方法是使用者向超級節點(Supernodes)提出請求，該請求會被在超級節點(Supernodes)間處理，例如，一個終端主機向其所屬的超級節點發出請求，該超級節點收到請求後會先搜尋自己所擁有的目錄資訊中是否可以滿足請求，如果不行，該超級節點會將請求轉而傳給附近的超級節點，當找到所需的資訊時便回傳相關的資訊，再由peers間依該資訊建立連結傳輸資料。

此類的 P2P 網路並不需要一個中央的主機便可以運作，所以並無法以關閉網站或中央主機的方式關閉整個 P2P 網路。但由於大部分的工作會由超級節點來運作，所以當關閉作為超級節點的主機時，會對網路產生不小的影響，雖然不會整個網路停擺，但在網路選出新的超級節點來代替被關閉的超級節點前，整個網路會非常非常的慢，因為其搜尋模式會變回完全分散式或者等待新的超級節出現且建立好目錄資訊後再進行搜尋。

此類的 P2P 網路搜尋時間、網路資源的消耗與搜尋的範圍都介於目錄資訊集中型與目錄資訊完全分散型之間，它雖然不會在整個網路做廣播的動作，但也會在超級節點間做廣播行為，無法像目錄資訊集中式 P2P 網路那樣只做中央主機的搜尋就可以完整的搜尋整個 P2P 網路，但也不需像完全分散式那樣一個個廣播慢慢傳開來。

4. 商業策略與架構選擇

基於不同的策略會選擇不同的架構，每一個架構都有其優點與缺點。一個事業提供網路傳輸的服務要選擇傳統的主從式架構還是 P2P 網路架構？如果是選擇 P2P 網路架構那要選擇那一種 P2P 網路，目錄資訊集中式？完全分散式？還是目錄資訊集中於超級節點的型式？這必需要視其事業所從事的交易的本質、事業的資本、所欲運用的策略…等等，當然也有法律上的議題。這背後實有一個錯縱複雜的目的，並不是單單為了規避法律責任。

就資本的問題而言，小資本的事業可能會選 P2P 網路架構，甚至是 P2P 網路的完全分散式架構，因為這幾乎不需要強大的主機或網路頻寬，所有的硬體幾乎是使用者提供的，所以可以節省資本。

²⁸ Jesse M. Feder, Is Betamax Obsolete?: Sony Corp. of America v. Universal City Studios, Inc. in the Age of Napster, 37 Creighton L. Rev. 859 865(2004).

就對服務品質而言，要求較高服務品質的事業通常會選傳統主從式的架構，如果是選 P2P 網路架構，通常也會選目錄資料集中型或目錄資料集中於超級節點的型式，這樣不論就搜尋的完整性或速度都有比較好的效果。就收益來源的問題而言，如果收益來自於直接向顧客收取，則需要較強的控制能力，會選傳統主從式或目錄資訊集中型的架構。如果是從廣告等非直接向顧客收取，則沒有太大的差別，只要能讓會員人數可以快速的擴張就符合需求，就可以考完全分散式或超級節點式這類擴張較快的軟體。

最後就法律的層面而言，依目前的法律通常建議兩種經營模式，一是有完全的控制能力以防成為重製罪或公開傳輸罪的正犯或幫助犯，另一是完全的切斷關係不要有任何控制能力，使企業的運作簡單化，不要有機會涉入相關的犯罪行為。

5. 主觀認知與系統架構之關係

不同的網路架構會有不同的控制與認識程度，會影響主觀是否故意之判斷。

就對使用者之幫助程度觀查，如果為完全分散式，對使用者的幫助與控制能力僅在販賣時，之後並沒有任何關連。即使提供 login 的功能，也未必能控制後續的使用情形，其中所謂 login 是指登入的功能，一般常認為只要有 login 的功能，就有主機處理相關的網路行為，但事實上 login 主機可能只是檢查使用者的身份，是否有付費，對於後續的網路行為可能並不理會，也就是登入後使用者要如何使用 P2P 網路，不是處理 login 的主機可以管理的，還是與原來 P2P 網路的架構有關，雖然說處理 login 的主機可以決定是否讓使用者登入開始使用 P2P 網路，但因為無法了解之後是否有侵權的行為，所以也無法在 login 時擋下可能為侵權行為的使用者。

就控制程度觀查，目錄資訊集中型，對使用者的控制能力較好，網路服務的品質亦較高，因為基本上所有的搜尋動作都在中央主機中進行，所以經營者可以對中央主機作程式上的設計，讓主機只做經營者許可的行為，也因為控制能力較高，速度較快，所以可以有一定的品質。

就對內容之了解程度觀查，目錄資訊集中型比較有可能了解使用者欲傳輸的內容名稱，但實際上傳什麼還是不清楚，所以規避者可以很輕易的自己改名字，或幾個使用者約定一起改某種特定的名字或密語就可以規避檔名的過濾程式。

2.1.3 小結

了解事實方能適用法律。一個訴訟的進行不論是審方還是辯方都應對事實有一定的了解，才能正確地適用法律，而這也正是科技訴訟的難點，因為這類的訴訟實事常是不

易為一般人所了解。本文花了相當的篇幅就訴訟上有關之點介紹了 P2P 網路傳輸科技的相關知識，目的就是希望接下來在法律適用時，能讓讀者易於了解為何如此適用法律。另外兩造當事人對於事實的不了解不但常常會造成誤會，而不易合解，也可能使訴訟因一造的不了解事實而為不必要的延滯。至於不了解事實的一造也會因為無法提出正確的法律適用或他造所為的爭執而感到被突襲。

另外，P2P 網路傳輸技術有其自有之目的，並不是只是為了規避著作權侵權責任而為的設計，許多著作權人對於 P2P 科技的不了解，常常認為該科技唯一的用途就是侵害著作權，下載免費流行音樂，實有嚴重的誤會，殊不知 P2P 網路傳輸科技實是網路傳輸上革命性的重要科技發展。

2.2 著作權法的相關規定

2.2.1 涉及數位著作、網路與電腦的相關著作權

1. 重製權

關於重製的定義於著作權法第 3 條第 1 項第 5 款規定：「重製：指以印刷、複印、錄音、錄影、攝影、筆錄或其他方法直接、間接、永久或暫時之重複製作。於劇本、音樂著作或其他類似著作演出或播送時予以錄音或錄影；或依建築設計圖或建築模型建造建築物者，亦屬之。」而著作權人對於重製行為的專有權利(即重製權)於著作權法第 22 條第 1 及第 2 項規定：「(第 1 項)著作人除本法另有規定外，專有重製其著作之權利。(第 2 項)表演人專有以錄音、錄影或攝影重製其表演之權利。」在個人電腦與網路行為的操作中，幾乎不離重製的行為，例如一個在微軟公司的 Windows 作業系統下把資料檔案從 A 目錄拖拉到 B 目錄的行為就包含了複製(重製)與刪除的行為。在網路的行為中，上傳與下載行為也會有在被上傳的主機或於下載的主機上的重製行為，所以 P2P 網路傳輸服務第一個可以想到會違反著作權法的就是非法重製行為。而目前網路的相關行為中少數可以在寬鬆的解釋下認為沒有重製行為的，比較常見的只有網路廣播行為，這類的行為一般的操作下不會在收聽者的個人電腦主機硬碟內留下內容檔案，所以沒有重製行為，惟事實上也會在記憶體(RAM)中留下當時欲執行的內容，所以嚴格的說還是有重製的行為。在 92 年著作權法修法前通說認為在電腦 RAM 中的暫時性重製行為是機器行為沒有人為的意識在內不屬著作權法所欲規範的行為。而 92 年修法後已於著作權法第 3 條第 1 項第 5 款明文承認暫時性重製行為於屬著作權法所規定的重製行為，然而在同法第 22 條增訂第 3 及第 4 項將網路中繼性傳輸的暫時性重製排除了，而於 93 年修法時，再於「網路中繼性傳輸」的中繼二字前增加「合法」二字，使得著作權法得規範網路

非法的中繼性傳輸行為²⁹。

2. 公開播送權

關於公開播送的定義於著作權法第 3 條第 1 項第 7 款規定：「公開播送：指基於公眾直接收聽或收視為目的，以有線、無線電或其他器材之廣播系統傳送訊息之方法，藉聲音或影像，向公眾傳達著作內容。由原播送人以外之人，以有線電、無線電或其他器材之廣播系統傳送訊息之方法，將原播送之聲意或影像向公眾傳達者亦屬之。」而對於公開播送權，著作權法第 24 條第 1 項：「著作人除本法另有規定外，專有公開播送其著作之權利。」目前網路的傳輸服務中有以串流式的方式就使用者在線上收看或收聽影音節目，這類的行為目前解釋上類似於一般的廣播或電視節目，故在解釋上有機會屬於公開播送行為，而非公開傳輸行為。

3. 公開上映權

關於公開上映的定義於著作權法第 3 條第 1 項第 8 款規定：「公開上映：指以單一或多數視聽機或其他傳送影像之方法於同一時間向現場或現場以外一定場所之公眾傳達著作內容。」，而關於公開上映權著作權法第 25 條規定：「著作人專有公開上映其視聽著作之權利。」，因為電腦週邊設備愈來愈先進，也愈來愈大眾化，許多消費者可能在不知不覺中就會侵害到著作權人的公開上映權，例如以訊號轉換器將電視節目的類比訊號轉換成數位訊號，再以電腦處理播出，而輸出端則接上單槍投影機投影於映幕上，如此一來小則可以在小房間供親朋好友一同觀看，大則可以於大禮堂供全校師生觀看³⁰。當然行為人很可能對於自己違法著作權法而不自知。

4. 公開傳輸權

關於公開傳輸的定義於著作權法第 3 條第 1 項第 10 款規定：「指以有線電、無線電之網路或其他通訊方法，藉聲音或影像向公眾提供或傳達著作內容，包括使公眾得於其各自選定之時間或地點，以上述方法接收著作內容。」而公開傳輸權規定於著作權法第 26 條之 1：「(第 1 項)著作人除本法另有規定外，專有公開傳輸其著作之權利。(第 2 項)表演人就其經重製於錄音著作之表演，專有公開傳輸之權利。」

²⁹ 其實所謂的暫時性重製行為大部分是為了規定電腦與網路的暫時性重製行為，所以 92 年修法時不論合法或非法的網路或電腦暫時性重製行為都排除了，結果就使得條文形同虛設，而於 93 年條法時加上了「合法」二字，這樣的結果會使未授權的數位著作權不能執行，因為一執行就會重製於電腦的記憶體(RAM)上，而違反了禁止暫時性重製之規定。

³⁰ 之前在新聞上曾看到旅美棒球投手的國小母校即以此方式公開上映時況轉播，當然這很可能該當著作權法第 55 條關於公開上映的合理使用規定屬不罰之行為。另外比較有爭議的可能是一些TV酒吧，以TV或上述之方式在酒吧內公開上映電視節目，在有特別的節目的(例如世界杯足球賽冠軍戰)，會有一大群顧客為了看該節目而付費入場，當然在名目上，該等費用是在酒吧的飲料費，但事實上消費者是為了看電視節目而來的，這樣的行為很可能不屬合理使用而為應罰之行為。

P2P 網路傳輸服務第 2 個會想到違反的著作權就是公開傳輸權。由於公開傳輸權沒有類似於著作權法第 55 條對於公開播送權的合理使用規定，所以現今網路上的免費線上音樂多半以串流式的方式讓使用者直接於線上收聽而不許下載到個人電腦，在解釋上便有機會屬於合理使用。

5. 改作權

關於改作的定義於著作權法第 3 條第 1 項第 11 款規定：「改作：指以翻譯、編曲、改寫、拍攝影片或其他方法就原著作另為創作。」而改作權規定於著作權法第 28 條前段：「著作人專有將其著作改作成衍生著作或編輯成編輯著作之權利。」由於數位著作有易於改作的特性，常常可以看見網路上有人以戲謔或色情的方法改作他人之作品，並提供下載以供大眾娛樂，當然這樣的行為不但侵犯了改作權，更侵犯了著作人格權³¹。

6. 散佈權

關於散佈的定義於著作權法第 3 條第 1 項第 12 款規定：「散佈：指不問有償或無償，將著作之原件或重製物提供公眾交易或流通。」而散佈權規定於著作權法第 28 條之 1：「著作人除本法另有規定外，專有以移轉所有權之方式，散布其著作之權利。表演人就其經重製於錄音著作之表演，專有以移轉所有權之方式散布之權利。」，所以利用 P2P 網路傳輸服務，將自己所有之音樂著作物販售與他人，或免費分享與(贈與)他人在法律上除了有複製行為外，尚可認有散佈之行為，自屬侵犯著作權人散佈權之行為。

7. 權利管理電子資訊

關於權利管理電子資訊的定義於著作權法第 3 條第 1 項第 17 款規定：「權利管理電子資訊：指於著作原件或其重製物，或於著作向公眾傳達時，所表示足以確認著作、著作名稱、著作人、著作財產權人或其授權之人及利用期間或條件之相關電子資訊；以數字、符號表示此類資訊者，亦屬之。」另外著作權法第 80 條之 1 規定：「(第 1 頁前段)著作權人所為之權利管理電子資訊，不得移除或變更。(第 2 項)明知著作權利管理電子資訊，業經非法移除或變更者，不得散布或意圖散布而輸入或持有該著作原件或其重製物，亦不得公開播送、公開演出或公開傳輸。」因為在 P2P 網路上不止可以傳輸數位音樂，尚可傳輸圖形、攝影或其他視聽著作，此類著作，如圖形或攝影著作，常於邊角會有權利管理電子資訊，而影視著作會於節目之前或之後加上權利管理電子資訊，如將這類的資訊除去或修改再予以分享散佈，則

³¹ 當然以色情的方式改作他人之作品置於網路供他人下載觀看更可能會觸犯刑法及兒童及少年性交易防制條例，行為人不能不注意。

有違反著作權法第 80 條之 1 第 1 項前段及第 2 項之虞。

8. 防盜拷措施

關於防盜拷措施的定義於著作權法第 3 條第 1 項第 18 款規定：「防盜拷措施：指著作權人所採取有效禁止或限制他人擅自進入或利用著作之設備、器材、零件、技術或其他科技方法。」同法第 80 條之 2 另規定：「(第 1 項)著作權人所採取禁止或限制他人擅自進入著作之防盜拷措施，未經合法授權不得予以破解、破壞或以其他方法規避之。(第 2 項)破解、破壞或規避防盜拷措施之設備、器材、零件、技術或資訊，未經合法授權不得製造、輸入、提供公眾使用或為公眾提供服務。」一般使用者在傳輸數位檔案時，有許多是有防盜拷措施的³²，所以要將這類的數位檔案從光碟複製到個人電腦通常需要破解、破壞或規避之，然後才能提供到P2P網路中與其他使用者分享，另外P2P網路也可能可以作為分享這類破、破壞或規避程式的通路，自然也違反了著作權法第 80 條之 2 的規定。

9. 著作人格權

關於著作人格權計有公開發表權³³、姓名表示權³⁴及著作內容、形式、名目之保護權³⁵。關於網路與個人電腦上的使用，最常見的就是因為改作而生侵犯著作人格權的問題。



2.2.2 涉及數位著作、網路與電腦相關著作權之限制或例外規定

除了著作權法第 65 條合理使用之概括規定外，本文將相關的權利的例外或限制規定分述如下：

1. 重製權

關於重製權之限制或例外規定計有暫時性重製³⁶、立法行政目的所需之重製

³² 影視著作和電腦遊戲多半都有防盜拷措施

³³ 著作權法第 15 條第 1 項前段規定：「著作人就其著作享有公開發表之權利。」

³⁴ 著作權法第 16 條第 1 項規定：「著作人於著作之原件或其重製物上或於著作公開發表時，有表示其本名、別名或不具名之權利。著作人就其著作所生之衍生著作，亦有相同之權利。」

³⁵ 著作權法第 17 條規定：「著作人享有禁止他人以歪曲、割裂、竄改或其他方法改變其著作之內容、形式或名目致損害其名譽之權利。」

³⁶ 著作權法第 22 條第 3 及 4 項規定：「(第 3 項)前二項規定，於專為網路合法中繼性傳輸，或合法使用著作，屬技術操作過程中必要之過渡性，附帶性而不具獨立經濟意義之暫時性重製，不適用之。但電腦程式著作，不在此限。(第 4 項)前項網路合法中繼性傳輸之暫時性重製情形，包括網路瀏覽、快速存取或其他為達成傳輸功能之電腦或機械本身技術上所不可避免之現象。」關於暫時性重製原來是電腦、網路等科技設備在使用著作物時常見的爭議問題，然而在立法後，已承認暫時性重製有合理使用的空間屬重製權的例外。

37、專為司法程序使用必要之重製³⁸、學校授課目的之重製³⁹、編製教科書目的之重製⁴⁰、文教機構收藏著作之重製⁴¹、以公開發表著作摘要之重製⁴²、時事報導之利用而為之重製⁴³、中央或地方機關或公法人名義公開發表著作之重製⁴⁴、非營利目的之重製⁴⁵、正當目的必要之引用而為之重製⁴⁶、增進盲人福利目的之重製⁴⁷、供試題用之重製⁴⁸、廣播傳送目的而錄音錄影著作之重製⁴⁹。

2. 公開播送權

關於公開播送權之限制或例外規定計有表演著作之再公開播送⁵⁰、中央或地方機關或公法人名義公開發表著作之公開播送⁵¹、非營利目的之公開播送⁵²、社區共同天線及有線電視系統之播送⁵³、新聞紙、雜誌揭載時事問題論述之播送⁵⁴。

3. 公開上映權

關於公開上映權之限制或例外規定為非營利目的之公開上映⁵⁵。

4. 公開傳輸權

關於公開傳輸權之限制或例外規定計有中央或地方機關或公法人名義公開發表著作之公開傳輸⁵⁶、新聞紙、雜誌揭載時事問題論述之傳輸⁵⁷。

5. 改作權



³⁷ 詳見著作權法第 44 條之規定

³⁸ 詳見著作權法第 45 條之規定

³⁹ 詳見著作權法第 46 條之規定

⁴⁰ 詳見著作權法第 47 條之規定

⁴¹ 詳見著作權法第 48 條之規定

⁴² 詳見著作權法第 48 條之 1 之規定

⁴³ 詳見著作權法第 49 條之規定

⁴⁴ 詳見著作權法第 50 條之規定

⁴⁵ 詳見著作權法第 51 條之規定

⁴⁶ 詳見著作權法第 52 條之規定

⁴⁷ 詳見著作權法第 53 條之規定

⁴⁸ 詳見著作權法第 54 條之規定

⁴⁹ 詳見著作權法第 56 條之規定

⁵⁰ 詳見著作權法第 24 條第 2 項之規定

⁵¹ 詳見著作權法第 50 條之規定

⁵² 詳見著作權法第 55 條之規定

⁵³ 詳見著作權法第 56 條之 1 之規定

⁵⁴ 詳見著作權法第 61 條之規定

⁵⁵ 詳見著作權法第 55 條之規定

⁵⁶ 詳見著作權法第 50 條之規定

⁵⁷ 詳見著作權法第 61 條之規定

關於改作權之限制或例外規定計有著作權法第 28 條但書規定：「但表演不適用之。」編製教科書目的之改作⁵⁸、合法電腦程式著作重製物所有人之修改重製權⁵⁹、依法利用他人著作之改作權⁶⁰。

6. 散佈權

關於散佈權之限制或例外規定為權利耗盡原則⁶¹。

7. 權利管理電子資訊

關於權利管理電子資訊之限制或例外規定於著作權法第 80 條之 1 第 1 項後段規定：「但有下列情形之一者，不在此限：一、因行為時之技術限制，非移除或變更著作權利管理電子資訊即不能合法利用該著作。二、錄製或傳輸系統轉換時，其轉換技術上必要之移除或變更。」

8. 防盜拷措施

關於防盜拷措施之限制或例外規定於著作權法第 80 條之 2 第 3 項規定：「前二項規定，於下列情形不適用之：一、為維護國家安全者。二、中央或地方機關所為者。三、檔案保存機構、教育機構或供公眾使用之圖書館，為評估是否取得資料所為者。四、為保護未成年人者。五、為保護個人資料者。六、為電腦或網路進行安全測試者。七、為進行加密研究者。八、為進行還原工程者。九、其他經主管機關所定情形。」

9. 著作人格權

關於著作人格權的例外規定，公開發表權於著作權法第 15 條第 1 項但書規定：「但公務員，依第十一條及第十二條規定為著作人，而著作財產權歸該公務員隸屬之法人享有者，不適用之。」又同條第 2、3 及 4 項亦有視同同意公開發表之規定⁶²。

⁵⁸ 詳見著作權法第 47 條之規定

⁵⁹ 詳見著作權法第 59 條之規定

⁶⁰ 詳見著作權法第 63 條之規定

⁶¹ 詳見著作權法第 59 條之 1 之規定

⁶² 其詳文如下：「(第 2 項)有下列情形之一者，推定著作人同意公開發表其著作：

- 一 著作人將其尚未公開發表著作之著作財產權讓與他人或授權他人利用時，因著作財產權之行使或利用而公開發表者。
- 二 著作人將其尚未公開發表之美術著作或攝影著作之著作原件或其重製物讓與他人，受讓人以其著作原件或其重製物公開展示者。
- 三 依學位授予法撰寫之碩士、博士論文，著作人已取得學位者。

(第 3 項)依第十一條第二項及第十二條第二項規定，由雇用人或出資人自始取得尚未公開發表著作之著作財產權者，因其著作財產權之讓與、行使或利用而公開發表者，視為著作人同意公開發表其著作。

而姓名表示權於著作權法第 16 條第 2 項、第 3 及 4 項規定：「(第 2 項) 前條第一項但書規定，於前項準用之⁶³。(第 3 項)利用著作之人，得使用自己之封面設計，並加冠設計人或主編之姓名或名稱。但著作人有特別表示或違反社會使用慣例者，不在此限。(第 4 項) 依著作利用之目的及方法，於著作人之利益無損害之虞，且不違反社會使用慣例者，得省略著作人之姓名或名稱。」

2.2.3 涉及數位著作、網路與電腦相關著作權之刑事罰責

目前著作權法對於非法侵害他人著作權之行為多有刑事之罰責，略計如下：(1)著作權法第 91 條規定對於違反重製權之刑事罰責⁶⁴。(2)著作權法第 91 條之 1 規定對於違反散佈權之刑事罰責⁶⁵。(3)著作權法第 92 條規定對於違反專屬著作權人之其他公開權利⁶⁶。(4)著作權法第 93 規定對於違反著作人格權之刑責⁶⁷。(5)基於合理使用利用他人著作而未標明出處者，亦有刑事罰責⁶⁸。(6)非法移除變更管理電子資訊或防盜拷措施亦有刑事之罰責⁶⁹。

2.2.4 小結

對於著作權人之權益，我國在著作權法上可謂保護相當嚴密，凡舉著作權人所專有之權利幾乎皆有刑事罰責之規定，除了著作權法第 96 條對於合理使用未標明出處及喪

(第 4 項)前項規定，於第十二條第三項準用之。」

⁶³ 即著作權法第 15 條第 1 項但書關於公務人員之例外規定。

⁶⁴ 著作權法第 91 條規定：「(第 1 項)擅自以重製之方法侵害他人之著作財產權者，處三年以下有期徒刑、拘役，或科或併科新臺幣七十五萬元以下罰金。(第 2 項)意圖銷售或出租而擅自以重製之方法侵害他人之著作財產權者，處六月以上五年以下有期徒刑，得併科新臺幣二十萬元以上二百萬元以下罰金。(第 3 項)以重製於光碟之方法犯前項之罪者，處六月以上五年以下有期徒刑，得併科新臺幣五十萬元以上五百萬元以下罰金。(第 4 項)著作僅供個人參考或合理使用者，不構成著作權侵害。」

⁶⁵ 著作權法第 91 條之 1 規定：「(第 1 項)擅自以移轉所有權之方法散布著作原件或其重製物而侵害他人之著作財產權者，處三年以下有期徒刑、拘役，或科或併科新臺幣五十萬元以下罰金。(第 2 項)明知係侵害著作財產權之重製物而散布或意圖散布而公開陳列或持有者，處三年以下有期徒刑，得併科新臺幣七萬元以上七十五萬元以下罰金。(第 3 項)犯前項之罪，其重製物為光碟者，處六月以上三年以下有期徒刑，得併科新臺幣二十萬元以上二百萬元以下罰金。但違反第八十七條第四款規定輸入之光碟，不在此限。(第 4 項)犯前二項之罪，經供出其物品來源，因而破獲者，得減輕其刑。」

⁶⁶ 著作權法第 92 條規定：「擅自以公開口述、公開播送、公開上映、公開演出、公開傳輸、公開展示、改作、編輯、出租之方法侵害他人之著作財產權者，處三年以下有期徒刑、拘役、或科或併科新臺幣七十五萬元以下罰金。」

⁶⁷ 著作權法第 93 條規定：「有下列情形之一者，處二年以下有期徒刑、拘役，或科或併科新臺幣五十萬元以下罰金：

一、侵害第十五條至第十七條規定之著作人格權者。

二、違反第七十條規定者。

三、以第八十七條第一款、第三款、第五款或第六款方法之一侵害他人之著作權者。但第九十一條之一第二項及第三項規定情形，不包括在內。」

⁶⁸ 著作權法第 96 條規定：「違反第五十九條第二項或第六十四條規定者，科新台幣五萬元以下罰金。」

⁶⁹ 著作權法第 96 條之 1 規定：「有下列情形之一者，處一年以下有期徒刑、拘役，或科或併科新臺幣二萬元以上二十五萬元以下罰金：一、違反第八十條之一規定者。二、違反第八十條之二第二項規定者。」

失所有權後未銷燬修改重製之電腦程式著作之刑責比較低只有罰金之刑責外⁷⁰，多半都有1到2年以下的自由刑的規定。著作權包括財產權與人格權，對於財產權的保護，刑法有竊盜、搶奪、強盜、海盜、侵占、詐欺、背信、重利、恐嚇、擄人勒贖、贓物及毀損等罪，對於目前在P2P網路傳輸行為中最常見的是重製行為，本文認為與重製行為比較接近的是竊盜行為，因為都是在他人不知情的情況下，非法取得他人的財產，刑法竊盜罪的刑責自由刑部分是五年以下有期徒刑，和著作權法相比，著作權法其實是比較寬待的，也許是非法重製行為並未使原著作權人喪失所有權，且對於著作權人的人身安全的危險性也較低。而著作權人的則認為重製行為類似於海盜行為，所以常稱非法重製行為為盜版行為或海盜行為，對於海盜罪，刑法的規定是死刑、無期徒刑或七年以上有期徒刑，所以可以看出，著作權人對於非法重製行為之痛惡，希望以重刑禁止之心情。在著作權法周密的保護下，網路上的行為幾乎都是犯罪行為，不過還好此類的行為除了重製於光碟的方式侵害重製權與散佈權外皆屬告訴仍論之罪⁷¹，否則在於著作權相關知識低落，對於違反著作權法沒有罪惡感，違反著作權之情況嚴重的現今社會，司法的資源實在無法負擔。



⁷⁰ 我在查看法典時，較舊的法典有的將著作權歸類於行政法類，可能是舊時認為著作權是國家授予創作者的一個專屬權，屬國家與私人間關係，故為行政法，而現在幾乎找不到把著作權法規類在行政法類的編輯，現在可看到的似乎皆歸類於民事類的，可能是現在編輯法典者多認為著作權是著作權人的財產權與人格權，而他人與著作權人間如何利用著作權的關係是著作權法的重點，而私人與私人間的問題應屬民事法類，所以著作權法現多歸類於民事類。然而著作權的相關刑責愈來愈重，愈來愈多，也許有一天著作權法會著重於刑事的相關規定以防止不法侵害著作權之行為，且近來對於著作權法有關刑事的論文也愈來愈多(本文也是其一)，所以將來有可能會歸類為刑事類的法科。

⁷¹ 著作權法第 100 條

