

第一章 緒論

1.1 研究背景

近年來，由於網路科技的蓬勃發展，上網似乎已成為資訊時代的人們應具備的基本能力。根據台灣網路中心 2005 年 1 月份使用電話訪問的調查報告推估，就年齡層而言，以 16-25 歲者使用寬頻的比例最高，超過八成（財團法人台灣網路資訊中心，2005），可見上網已成為中學生與大學生的普遍行為。

在各種網路使用行為中，台灣網路中心於 2004 年 7 月份的調查報告指出，使用者最常使用的十大功能依序為瀏覽網頁資訊、電子郵件、網路遊戲、網路聊天、下載軟體資料、搜尋資訊、下載影音檔、網路購物、上傳資料、網路論壇等（財團法人台灣網路資訊中心，2004）。上述網路行為使生活更加多元與便利，但也可能形成網路犯罪，對社會造成負面的影響。對此，林宜隆（2000）認為，目前的網路犯罪呈現多樣化的發展，包括網路色情、毀謗、侵害智慧財產權、賭博、詐欺、入侵他人網站、侵害隱私權等犯罪類型。王皓正（2003）指出，網路迅速發展產生的許多侵權現象幾乎無法遏止，例如，網路上音樂檔案的下載、未經授權在網路上非法散佈文章及圖片、抄襲網站內容等網路盜版行為，且這些現象已引起全球網路界的注意。

就相關新聞事件而言，國際唱片業交流基金會(International Federation of the Phonographic Industry)對全球數碼科技(EzPeer)提出法律告訴，EzPeer 的網站負責人已於 2004 年 12 月初被起訴（陳玲玉、邵瓊慧，2004）。王皓正（2002）更指出，以 Ezpeer 為工具進行下載的前二十名使用者中，超過半數以上是透過教育部的學術網路進行下載，可知使用者中以學生為多數，此情形可能與他們對網路侵權的議題不甚理解，以及網路便利且符合經濟效益的特性有關。在國內外的校園新聞中，美國十七歲學生搶先將院線電影上傳到網路供全球使用者下載，此行為已涉嫌觸犯著作權法（曹國維，2004）。又例如國內某大學生開設盜版工廠，因而依違反著作權法等罪嫌移送法辦（孔令琪，2003）等。黃騰衛（2002）指出，大學生的網路使用行為可能衍生法律問題，例如重製權的侵害。如同江逸之（2004a）的訪談資料顯示，而大學校園甚至已經成為盜版技術的開發中心。由以上這些新聞與相關研究結果可知，網路侵權行為儼然已成為大學生的普遍行為之一，但大學生卻可能犯法而不自知，且這些網路盜版行為也使得相關產業面臨

嚴重的威脅。

承如上述，盜版行為已對各種產業與相關市場造成很大的衝擊，尤以智慧型產業為鉅。根據遠見雜誌的調查報告指出，2003 年間，國內的唱片、電影、商業軟體、遊戲軟體與圖書等產業因盜版而造成近 300 億的損失(江逸之，2004a)；其中，又以網路為媒介進行盜版事業的情形更為嚴重，因此，相關產業為了抵制盜版行為，紛紛擬訂防盜策略以爭取其他商機。例如蘋果電腦便推出經濟實惠的付費方式，以每首單曲 0.99 美元或每張專輯 9.99 美元的價格供消費者自網路下載，並且可接受燒錄在 CD、隨身碟或三台以內的電腦等個人使用行為(許昌平，2004)。其他策略包括唱片公司積極開發華人海外的音樂市場、收費制手機鈴聲下載、全球同步發片、推出校園軟體、發展線上遊戲等(江逸之，2004a)，上述的各個策略皆顯示盜版對產業所造成的影響。

相關單位也致力推動反盜版的工作，以台灣內政部警政署為例，2003 年違反智慧財產權的唱片盜版案件已減少了 42%，從 2002 年的 4511 件減少至 2617 件(Culpan, 2004)。儘管如此，各產業的盜版率仍停留在 40%之間；中華民國反仿冒聯盟(Information Production Anti-Piracy Alliance of the R.O. C.)秘書長張國鴻便強調，高盜版率造成相關產業經濟的鉅額損失，而必須面臨裁員的窘境，如此一來，工作機會的減少將對未來就業的大學生造成直接的影響，而這些大學生正是盜版的罪魁禍首。因此，政大智慧財產所所長劉江彬指出，為有效減少 40% 的盜版率，首要之務在於落實大學生對著作權的認知(引自江逸之，2004a)。

總言之，網路雖然為生活增添許多訊息與便利，卻也對社會造成不少負面的影響。美國貿易代表 Robert 認為，智慧財產是帶領全球創新的一個重要原料(引自 Culpan, 2004)，本應受到合理的尊重與保障，但卻因網路盜版情勢，迫使知識產業之生存面臨危機，因此，落實網路著作權觀念實為刻不容緩的議題。

1.2 研究動機

本研究的研究動機歸納自研究背景、課程需求、相關課程的研究現況、教學策略等四個層面，其中，由於網路盜版的情勢持續高漲，為降低前述之 40% 的盜版率，本研究認為，首先應加強大學生對著作權的認知，因此，網路著作權課程的發展有其必要性。

在網路著作權的課程需求方面，Katsuha (2001)和 McCaffery (2004)表示，大

學生的網路著作權知識不足，且存有迷思概念，例如只要是網路資源皆可以共享。因此，發展相關課程有其必要性與需求性。根據青輔會的研究報告顯示，在「了解竄改網路文章應負的網路責任」問卷調查結果指出，有 47.7% 的大學生認為自己不了解網路行為所應負起的法律責任，此比例高於 37.6% 的高中生，以及 29.1% 的國中生，如此顯示可能教育程度較高的大學生，反而較不了解竄改網路文章所應負的法律責任（梁朝雲，2001）。但本研究認為，上述的問卷調查是否能如實反映受試者對網路法律的認知，有待討論；且大學課程多以各科系的專業知識為主，提供網路法律的相關課程為少數，因此，大學生對網路著作權知識的取得可能缺乏一個直接的學習管道，故網路著作權課程有待發展，以便澄清大學生對網路著作權的迷思概念。

除了以學習者需求的角度探究課程發展的必要性外，政大智慧財產權研究所所長劉江彬指出，為遏止盜版問題，必須充實大專院校生的網路著作權知識（引自江逸之，2004a）。胡至沛（2001）也特別強調，網路應用教育應該再加強，電腦相關課程除了基本的技術能力，例如上網的技能之外，亦應包含上網應注意的禮儀、需遵守的規則、不容侵犯他人資料與權益等內容。此外，莊道明（1998）的相關研究也指出，在 675 位學術網路的使用者中，有 77.4% 的網路使用者認為，網路教育與倫理的實施具有其必要性，有 94% 的網路教學者，例如國內大學圖書館、電算中心、教育部電算中心、資策會等網路教學人員認為，網路著作權的保護非常重要。由此可知，不少學者普遍認為網路著作權知識具有重要性，故應加強相關課程的實施。在國外研究方面，Simpson、Banerjee 及 Simpson (1994) 強調，資訊倫理的相關議題應融入電腦課程，以便有效減少軟體盜版的侵權行為。美國圖書館協會(American Library Association)也設計素養相關課程，主要內容包括智慧財產權、檔案分享的技術(file-sharing technology)、如何分辨剽竊(plagiarism)與合法使用等議題，旨在協助學生了解使用著作權項目時所持有的權利與義務 (McCaffrey, 2004)。可見發展網路著作權課程以培養著作權觀念，具有教學與研究的價值。

在相關課程的研究現況，目前以大學生為主的相關課程與實證性研究仍在少數。林宜隆（2000）在網路犯罪相關研究的結論中明確指出，網路法律常識的教材亟待發展，以便提昇使用者的網路素養。以黃郁涵、王明偉、曹月珍（2003）的網路著作權課程，以及孫建平、羅德興、林宜隆（2003）所設計的「禁止濫用

網路系統」教案為例，其研究主要在提供具體的網路法律課程教案，並透過系統化的設計程序發展課程。但以上課程均以中小學為研究對象，且較缺乏實證性的教學實驗，以及有效的評估程序。在課程系統化發展與評估的相關研究中，張芳綺（2002）首先對網路素養課程的發展與評估進行初探，主要有網路交友、網路禮儀、網路沉迷、網路法律等多種議題，上述課程雖使用系統化的設計模式，且具備形成性評量以確定課程的可行性，但課程內容涵蓋較廣，較難針對一個主題進行探討，因此，以網路著作權為主、且使用系統化發展與評估的課程，仍有待研究與發展。

在教學策略方面，孫建平、羅德興、林宜隆（2003）針對目前網路法律相關網站的設計型態加以分析，認為網路法律的相關教材具有網頁型、問答型、故事型、案例法、練習法、漫畫型、文字型等特色。劉耀源、廖居治（2000）指出，不論型式為何，網路法律教材的編製應結合學生的生活經驗，並取材自校園生活。法務部於推動智慧財產權教育時也強調，相關課程應針對校園常見的網路著作權問題，使教學素材生活化（法務部，2004）。莊道明（1998）的研究也指出，國內大學圖書館與電算中心、教育部電算中心、資策會等網路教學人員認為，資訊倫理教學應透過生活化或經驗分享等方式，有 70.6% 的教學人員最想採用生活化的教材。由此可知，網路法律教材的生活化是課程實施的可行方式之一，此外，生活化的教材應可引起學生之興趣，也可呈現些日常生活中法律相關的迷思概念，以引導學生的反思與討論，針對迷思概念的呈現，Keogh 和 Naylor (1999) 提出之概念卡通是一個可行的方式，可藉由不同的觀點進行概念澄清，進而形成信念。因此，本研究將結合「案例教學法」與「概念卡通」的教學策略，以便發展生活化的教材，並期有效澄清大學生對網路著作權的迷思概念。

1.3 研究範圍

本節將從學習對象、課程內容、著作權物等三方面探討本研究的研究範圍，以下將分別詳述，詳見表 1-3-1。

首先，就學習對象而言，上述的不少研究指出，盜版為大學校園內學生的普遍行為，對此，本研究認為，大學校園中，又以師資培育機構的學生為充實網路著作權知識的優先對象，他們應具備充份的著作權觀念，並了解網路使用行為的合理性，以避免自身不當的侵權行為於無形中對中小學生造成不當的影響，如同

林吉祥(2004)指出,師資教育中應增加網路倫理與禮儀的教育,才能充實教師的知識層面,並為網路倫理教育奠下基礎。且根據教育部於2003年公佈的「國民中小學九年一貫課程綱要六大議題」指出,在資訊教育議題方面,學生必須具備「5-3-2 認識網路智慧財產權相關法律,不侵犯智財權」的資訊能力(教育部國教專業社群網, <http://teach.eje.edu.tw/>)。可見中小學的職前教師應具有網路著作權的相關知識,因此,本研究將以師資培育機構的學生,即職前教師(包括大學生、研究生)為研究對象,設計適合他們的網路著作權課程。

其次,就課程內容而言,本研究將以大學校園常見的盜版行為為教材,包括下載MP3音樂檔、架設FTP、散佈未經授權的檔案給他人、使用未經授權的網路資源等網路使用行為,使法律相關課程更生活化,以利學習者有效學習。至於課程中網路著作權的相關內容,則以著作權的基本內涵、合理使用原則、以及大學生常侵犯的重製權、公開傳輸權為主。

最後,就著作權物而言,目前盜版的相關研究,均以特定的著作權物為研究內容,例如Swinyard、Rinne及Kau(1990)主要探討軟體盜版、Wang(2005)則以DVD/VCD動畫影片為主;本研究將廣泛地探討大學生常使用的著作權物,包括音樂、軟體、電影、文章、圖片等項目。



表 1-3-1 研究範圍摘要

面向	研究範圍
學習對象	大學師資培育機構中之學生
課程內容	下載MP3音樂檔、架設FTP、散佈未經授權的檔案給他人、使用未經授權的網路資源
著作權物	著作權的基本內涵、合理使用原則、重製權、公開傳輸權 音樂、軟體、電影、文章、圖片

資料來源：本研究整理

1.4 研究目的

本研究以發展大學生的網路著作權課程為目的,並使用系統化的教學設計模式發展課程內容與教學策略,課程的實施將藉由形成性評估以確定教學的有效性。因此,本研究的具體研究目的有:

- 一、以系統化教學設計模式發展網路著作權課程。
- 二、調查職前教師的網路盜版行為。

- 三、歸結出職前教師對網路著作權的迷思概念。
- 四、界定職前教師所應學習的網路著作權課程內容。
- 五、設計適合職前教師的網路著作權課程內容、教學指引、學習素材。
- 六、形成性評估網路著作權課程。

1.5 研究步驟與論文章節配置

為達成研究目的，本研究擬定執行步驟以便研究的進行，其執行過程與論文章節的安排如後所述。首先，本研究將於第一章的緒論部份，確定研究問題與研究範圍，進而蒐集相關文獻，並撰寫文獻於第二章；在第三章的部份，則確定研究對象、研究方法與工具，包括編製問卷、訪談大綱、擬定系統化課程設計之模式；之後，於第四章針對相關文獻、問卷分析結果、訪談內容對課程建置過程的分析、設計、發展、實施與評估各階段加以說明，最後，於第五章對本研究的研究結果進行分析與討論，並提出本研究的限制與建議，作為未來相關研究之參考依據。見圖 1-5-1 所示。



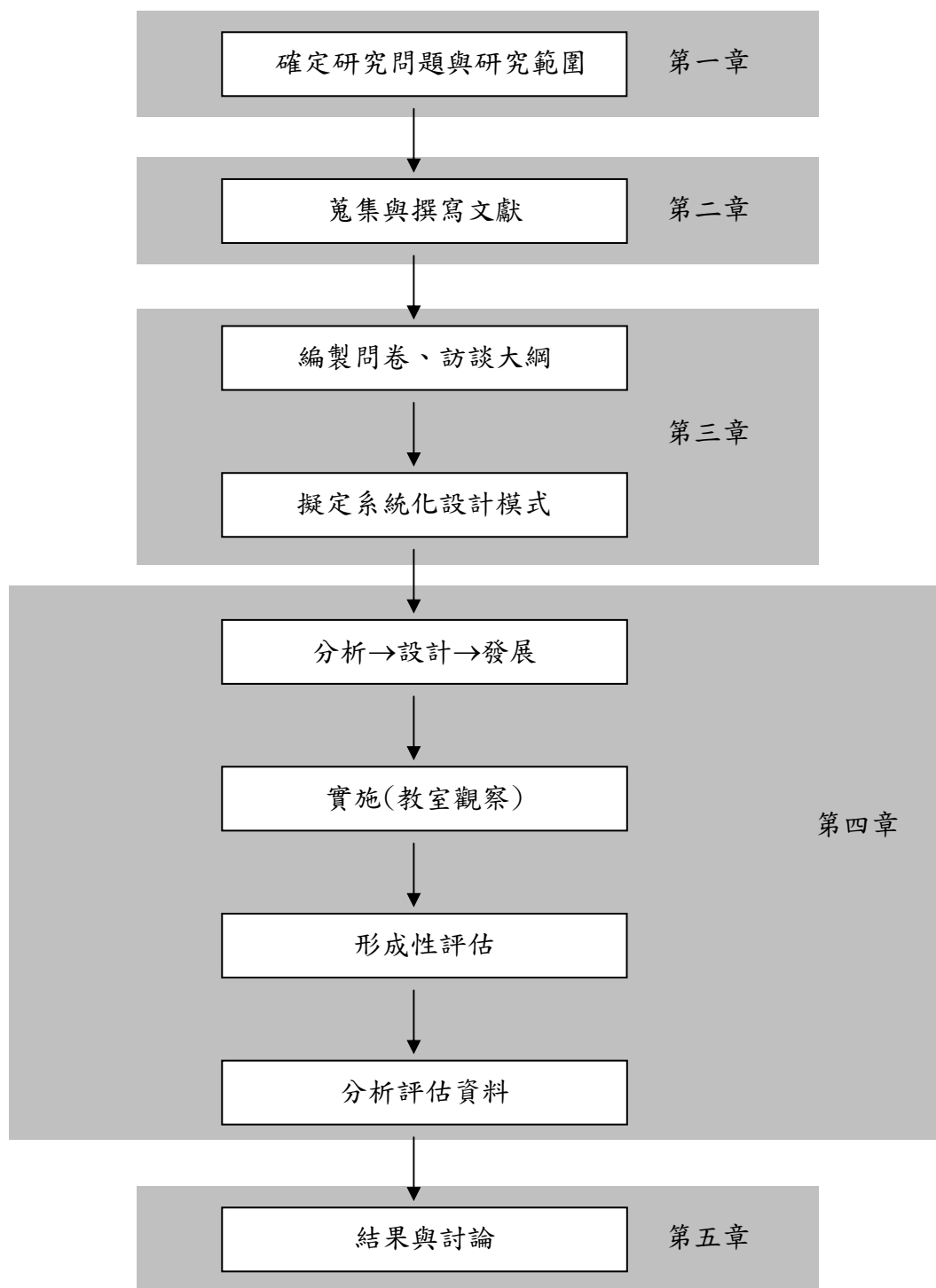


圖 1-5-1 研究步驟與章節配置



第二章 文獻探討

本研究的主要目的在針對大學師資培育機構的學生發展網路著作權課程，以加強他們對著作權的認知。文獻將分成三個面向進行討論，其一以網路著作權為主要內容，本研究首先於 2.1 探討網路著作權的意義，與資訊素養、資訊倫理的關係，進而分析大學生對網路著作權的迷思概念，以及網路著作權的實際內涵，並針對大學生常見的網路行為進行案例剖析，以便歸納他們常侵犯的網路著作權，設計一套符合學習者生活情境之課程內容。其二，本研究於 2.2 對網路法律相關課程之現況進行分析，且針對網路著作權課程擬定可行的教學策略，包括案例教學法與概念卡通等策略的特性與內涵，其三為網路盜版的分析，為了解網路盜版的情勢，並對網路著作權課程的需求性進行確認，本研究於 2.3 定義網路盜版，且針對盜版現況、大學生的網路盜版與侵權行為、盜版相關研究等內容進行探究，藉此確定本研究的方向與範疇，並發展有效的研究工具（如網路盜版行為量表、著作權與盜版態度量表等）。以下分別詳述。

2.1 網路著作權

本節主要探討網路著作權的相關議題，其內容首先對網路著作權加以定義，並說明網路著作權與網路素養、網路倫理的關係，其次，探討大學生對網路著作權的迷思概念，最後，本研究討論網路著作權的實際內涵與相關案例，以下分別詳述。

2.1.1 網路著作權與網路素養、網路倫理之關係

一、網路著作權之意義

林宜隆、黃讚松、楊麒麟（2001）的研究指出，近來國內發生不少以網際網路為工具的犯罪案件，例如網路色情、網路恐嚇、破壞、網路入侵、軍火教父、隱私權侵害、毀謗、侵害著作權等網路犯罪事件。為了維護網路社會的秩序，而有網路法律一名詞的出現，且根據詹佩珊、周倩（2004）的研究指出，網路法律依犯罪行為包括妨害電腦使用罪、竊取準動產罪、毀損罪、竊盜罪、電腦個人資料保護法，妨害秘密罪，散佈猥褻圖片罪、著作權法等。可見網路犯罪的種類繁多，其中，著作權為網路法律的一部份，因而有「網路著作權」名詞的產生，如圖 2-1-1 所示。

著作權法所指的「著作」為何？根據著作權法第二章第五條指出：「本法所稱著作，例示如下：一、語文著作；二、音樂著作；三、戲劇、舞蹈著作；四、美術著作；五、攝影著作；六、圖形著作；七、視聽著作；八、錄音著作；九、建築著作；十、電腦程式著作。」，上述的著作權物皆為有形的著作，而網路上常見的數位著作有文字、圖形、影像、聲音、電腦程式等，皆屬著作權法應保護的著作權內容（汪渡村，2004）。至於著作權的意義，則根據著作權法第一條所示：「旨在保障著作權人著作權益，調和社會公共利益，促進國家文化發展…」。

由此可知，為因應網路上的犯罪行為，法界使用原有的著作權法對網路上的行為加以規範，旨在保護網路上的創作，以維持網路社會中使用者與著作權人的利益與發展，此為網路著作權的主要意義。

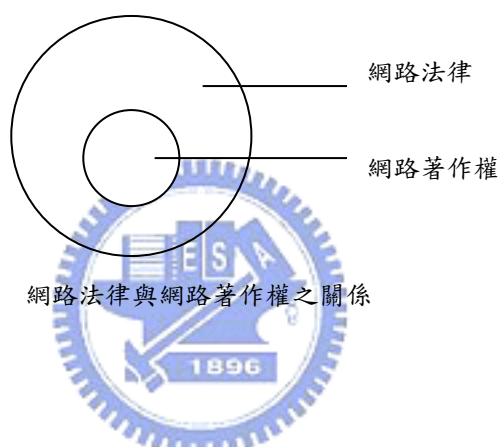


圖 2-1-1 網路法律與網路著作權之關係

二、網路素養

許多研究指出，網路著作權的認知與個人的網路素養、網路倫理有關，因此，本研究將對網路素養與網路倫理的內涵、面向、重點、指標等加以討論並整理於表 2-1-1，內容分述如下。

就素養而言，乃指個人透過閱讀與書寫的過程培養生活能力，且隨著媒介或環境所需的能力將有所改變（許怡安，2000）。例如媒介素養、電視素養、資訊素養、電腦素養、網路素養等。網路素養所需具備的能力有所不同，且各家學者的論述不盡相同。其中，有學者認為，對網路法律了解的能力為網路素養的內容。以國內學者許怡安（2000）為例，其認為，網路媒體素養應具備：（一）網路使用能力；（二）資訊評估能力；（三）網路安全能力；（四）網路法律能力；（五）網路禮儀能力，其中，第四項的網路法律能力意指對網路上的隱私權、著作權、言論攻擊、散佈病毒的了解。何琦瑜（2003）也指出，網路素養包括兩個層次，一是透過網路蒐集資料、運用資料、解決問題的能力；另外則是安全與合理使用的能力，例如：網路上何種行為會觸法，相關的資訊法律知識，或是合理使用的

時間、網路交友的安全守則等，以及涉及最高層次的使用道德。由此可知，對網路法律了解的能力，以及網路的合理使用、不致侵犯他人著作權的能力可視為網路素養。

且根據上述學者對網路素養的定義，本研究認為，素養具有階層性，圖 2-2-2 中較小的圓是指狹義的網路素養，同於 McClure (1994)所指的網路素養，指的是對網路資源的價值有所了解，以及使用檢索工具搜尋特定資訊並加以整理與使用的能力，也就是許怡安（2000）所闡釋的前兩項能力，包括網路使用與資訊評估能力，以及何琦瑜（2003）在第一層所表示的網路素養，有搜集資料、運用資料、解決問題的能力。至於廣義的網路素養，則擴大到圖 2-1-2 中大圓的部份，包涵較高層次的安全與合理使用能力，例如網路安全、網路法律、網路禮儀等內容，甚至牽涉到使用道德（何琦瑜，2004；許怡安，2000）。可見廣義的網路素養與倫理道德有密切的關係，因此，下段將進一步探討與倫理道德相關的網路倫理範疇。

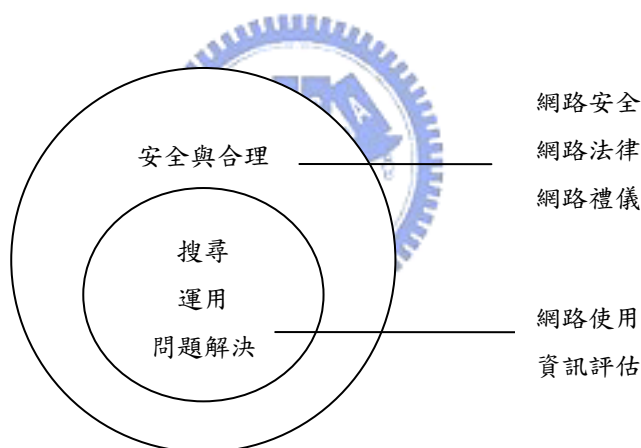


圖 2-1-2 網路素養之內涵
資料來源：本研究整理

三、網路倫理

不少學者將網路著作權視為網路倫理的議題，因此，本段將從倫理的定義、網路倫理的內涵、盜版相關研究的理論基礎等三個方向探討網路著作權與網路倫理的關係，並整理各學者對網路倫理的意義、內涵、面向、重點、指標於表 2-1-1，其內容詳述表後。

表 2-1-1 網路素養與網路倫理之內涵

研究者	意義、內涵、面向、重點、指標
網路素養	McClure (1994) 對網路資源的價值有所了解，以及使用檢索工具搜尋特定資訊並加以整理與使用的能力
	許怡安 (2000) (一) 網路使用能力 (二) 資訊評估能力 (三) 網路安全能力 (四) 網路法律能力* (五) 網路禮儀能力
	何琦瑜 (2003) (一) 蒐集資料、運用資料、解決問題的能力 (二) 安全與合理使用的能力*
網路倫理	Mason (1986) (一) 隱私權 (二) 正確性 (三) 所有權* (四) 使用權
	美國的電腦倫理協會 (1992) (一) 不能使用電腦傷害他人 (二) 不能干涉他人的電腦作業 (三) 不能窺視他人的電腦檔案 (四) 不能使用電腦進行偷竊行為 (五) 不能使用電腦支援不正確的證據 (六) 未經付費不可複製或使用著作權軟體* (七) 未經授權或同意不可使用他人的電腦資源* (八) 不可侵犯他人的智慧結晶* (九) 設計對社會具有影響力的電腦程式與系統 (十) 多利用電腦對朋友進行關心
	莊道明 (1998) (一) 網路言論 (二) 網路檢查與處份 (三) 網路禮節 (四) 網路正義 (五) 網路著作權* (六) 網路隱私保護權 (七) 網路電子郵件規範 (八) 網路安全 (九) 網路資訊傳播行為 (十) 網路資源管理規範
尹政君 (2001) (一) 言論 (二) 隱私 (三) 著作權*	
葉淑菁 (2003) (一) 網路著作權* (二) 網路隱私權 (三) 網路禮儀	
林吉祥 (2004) (一) 隱私權 (二) 散布權 (三) 智慧財產權* (四) 言責權 (五) 資訊正確性 (六) 網路使用權	

*表示與網路著作權相關
資料來源：本研究整理

(一) 倫理的定義

從倫理的意義來看，有學者根據「禮記、樂禮篇」的記載，指出倫理是規範人與人之間應遵循的道理與準則，也是個人行為的是非對錯（任文瑗、陸啟超，2003）。許秋芬（2001）則從倫理的拉丁文加以說明，指出倫理學(ethic)的拉丁文為 ethica，源自西希臘文 ethos，原意是表示風俗習慣，也是社會的一切規範、典章制度、慣例等。其主要意義涵蓋行為性質、行為標準、良心、法律基礎等，目的在探討行為的是非、善惡、好壞。就上述定義而言，不論中國或西方社會對倫理的闡釋都具有「規範」、「行為對錯」等重點，對此，本研究認為，網路著作權的用途在規範網路使用者對他人智慧財產的侵犯，以避免不合理的非法行為，因此可視為網路倫理的一部份。

(二) 網路倫理的內涵

就多位學者對網路倫理的說明，網路著作權應屬於網路倫理的範疇，詳見表 2-1-1。例如國外學者 Mason (1986) 首先以 PAPA 涵括隱私權(privacy)、正確性(accuracy)、所有權(property)、使用權(accessibility)等四大倫理議題。而所有權亦指網路上的資源所有權應受到保護與尊重，也就是網路著作權（許秋芬，2001）。國內也有不少學者認為，網路著作權應屬於網路倫理的議題，如同葉淑菁（2003）將網路倫理分為 1.網路著作權；2.網路隱私權；3.網路禮儀等三個面向。林吉祥（2004）也指出，凡是涉及使用網路行為對與錯的問題，多半可稱為網路倫理，包括：1.隱私權；2.散佈權；3.智慧財產權；4.言責權；5.資訊正確性；6.網路使用權等。

此外，莊道明（1998）也使用因素分析法探討網路倫理的向度，其分析結果指出，網路上的規範應包括：1.網路言論；2.網路檢查與處份；3.網路禮節；4.網路正義；5.網路著作權；6.網路隱私保護權；7.網路電子郵件規範；8.網路安全；9.網路資訊傳播行為；10.網路資源管理規範等，且莊道明表示，網路資訊倫理課程的設計內容應以網路著作權、網路言論自由、色情資訊規範等三大主題為主。尹攻君（2001）的研究也將資訊倫理分為言論、隱私、著作權等三個部份，並探討師範院校生的資訊倫理認知與行為。

在相關單位部份，美國的電腦倫理協會(Computer Ethics Institute)於 1992 年提出電腦倫理的十大戒律，其內容包括：1.不能使用電腦傷害他人；2.不能干涉他人的電腦作業；3.不能窺視他人的電腦檔案；4.不能使用電腦進行偷竊行為；5.不能使用電腦支援不正確的證據；6.未經付費不可複製或使用著作權軟體；7.未經授權或同意不可使用他人的電腦資源；8.不可侵犯他人的智慧結晶；9.設計對社會具有影響力的電腦程式與系統；10.多利用電腦對朋友進行關心（美國電腦倫理協會，1992）。其中，6、7、8 三點與網路著作權有關。總言之，網路倫理應包涵個人對網路資源所有權的尊重，並藉由網路著作權的規範來保護著作權人的智慧財產，因此，許多學者將網路著作權等法律內容歸屬於網路倫理的範疇。

（三）盜版相關研究以倫理決策模式為基礎

最後，從盜版的相關研究發現，許多學者以倫理決策模式為理論基礎，並以相關的倫理決策問卷為研究工具，更視盜版為重要的倫理議題（如許孟祥等人，1990；Shore et al., 2001; Simpson, et al., 1994; Swinyard et al., 1990）。其中，Shore 等人（2001）使用探索性因素分析探討大學生的盜版行為，分析結果共萃取兩個因素，分別為個人盜版(softlifting)與商業性盜版(piracy)，對此，研究者認為，兩種盜版行為的差異在於所危害的倫理程度不同。許孟祥等人（1990）則認為，個人的倫理自我效能會影響盜版行為，因此以不使用、不備份、不傳送、勸導別人等四個向度為倫理效能的深度，以建構軟體盜版倫理效能量表。

綜上分析，本研究認為，網路倫理所包涵的項目不少，其中，網路著作權的落實將有助維護網路上的秩序並規範網路使用者的網路行為，例如大家不會任意下載或使用網路上的著作權物，並給予原創者保護與尊重，因此，身為一個具有網路倫理觀念的網路使用者應具備著作權的知識，以維持網路社會的和諧與公眾利益。

2.1.2 網路著作權之迷思概念

「迷思概念」(misconceptions)一詞通常用於自然科學領域。一般是指學生對自然科學的信念與科學家或正統科學所認定的概念有所差異，但有學者指出，迷思概念也適用於其他領域，包括人文及社會學科（蘇景進，2004）。由此可知，迷思概念是指對特定事實的誤解。

根據迷思概念的定義，本研究認為，大學生的網路盜版行為可能與他們對網路著作權的誤解，或法律知識不足有關，因此對網路著作權存有迷思概念。如同江逸之（2004a）的訪談對象指出，學生對於智慧財產權的觀念薄弱，甚至成為盜版商的共犯而不自知。尹玫君（2001）的研究結果也表示，師範院校學生對著作權的觀念仍有待加強。此外，有相關新聞表示，五名大學生與一名高中生架設十五個色情網站，並且認為他們只是開放網站供網友貼圖以利大家欣賞，並未在網路上販賣大補帖，這樣「利人利己」的行為並未觸法（黃政榮，2001）。

綜上所述，可見大學生對盜版行為的確存有迷思概念，需要相關課程以充實他們對著作權的知識，以便澄清迷思概念，因此，本研究首先對學習者的迷思概念，以及概念不足之處進行分析，以設計符合學習者需求的課程內容。根據相關文獻發現，多數大學生對網路著作權的迷思概念有以下六種。

- （一）網路上的資源可以共享：多數人認為網路是一個開放的環境，其中的資源可以公開給所有人免費使用(Katsuha, 2001; McCaffrey, 2004)。
- （二）下載網路上的資源沒有什麼不對：例如 Snyder (2004)的研究顯示，三分之一的學生認為下載網路資源沒有什麼不對，且大家都在下載，因而形成一個欺騙的文化(cheating culture)。此外，尹玫君（2001）的研究結果也指出，師院學生對於上網下載盜版軟體抱持較贊成的態度。除了個人研究之外，根據美國一項非營利組織的調查顯示，65%的網路使用者並不在乎分享音樂或電影檔案是否違反著作權法（引自李璋，2004）。
- （三）教育用途皆視為合理使用：許多人對網路著作權抱持錯誤的概念，認為網路上的資訊只要不是商業用途便可視為合理使用（陳俊宏、呂豐足，2004），特別是教育用途常被誤認為合理使用。
- （四）盜版不同於偷竊行為：Galuszka (2004)指出，大學生認為，非法下載音樂不同於在唱片行裡偷 CD 的觸法行為。事實上，學生未經許可或付費擅自重製與下載著作權物即可視為偷竊的行為，形同在商店中任意帶走軟體、書、或雜誌等實體行為 (Snyder, 2004)。
- （五）好東西就要和好朋友分享：青少年持有好東西要和好朋友共享的同儕心理，因此可能會複製並四處散佈非法的網路資源，以炫耀和滿足自己四海為家的能力（法務部，2004）。如同吳建和、余靜嫩（2003）

的研究結果表示，大學生的侵權行為頗受同儕影響，他們藉由網路上非法資源的傳送來取得同儕支持。

(六) 盜版不用負法律責任：陳家駿 (2001) 針對 MP3 下載行為探討網路著作權的迷思，指出許多網路使用者認為網路世界並沒有法律加以規範。如同楊舒婷、周倩 (2004) 的研究指出，大學生的網路盜版動機以規避法律責任為其中之一，多數人認為，在網路上從事盜版行為很難被抓到。但盜版並非全然無法追緝，以美國錄音產業協會發展的「緝私」技術為例，執法者在網路上放出有如緝毒犬的程式以擷取盜版使用者的個人資料，因此，於 2003 年九月正式起訴了 261 位使用者，至目前為止，美國已有三千多人因為從事網路盜版被告上法庭 (李瑋，2004)。如同江逸之 (2004b) 表示，目前政府相關單位與業者並不會針對一般消費者的盜版行為起訴，但隨著美國電影產業對盜版行為忍無可忍的態度，將來有可能起訴個別消費者，所以消費者應該明瞭不被起訴並不表示此種行為即合法，個人應該建立起使用正版的習慣。

由此可知，大學生對網路著作權普遍存有迷思概念，他們不但認為網路上的資源可以共享，且視網路下載行為、非商業盜版行為為合理使用行為，更不自覺盜版應負起相關的法律責任，因此，網路著作權的迷思概念有待相關課程加以釐清，以加強正確的網路著作權觀念，研究者茲將上述的分析結果整理如表 2-1-2，並將網路著作權的主要內涵陳述於後。

表 2-1-2 大學生對網路著作權的迷思概念

迷思概念	學者
◆ 網路是一個開放的環境，因此網路上的資源可以共享	尹政君 (2001) Ho & Katsuha (2001) McCaffrey (2004)
◆ 非法下載網路上的資源沒有什麼不對	尹政君 (2001) 李瑋 (2004) Snyder (2004)
◆ 若為教育用途皆視為合理使用	陳俊宏、呂豐足 (2004)
◆ 盜版不同於偷竊行為	Galuszka (2004) Snyder (2004)
◆ 好東西就要和好朋友分享	吳建和、余靜嫻 (2003) 法務部 (2004)
◆ 盜版不用負法律責任	江逸之 (2004b) 李瑋 (2004) 陳家駿 (2001) 楊舒婷、周倩 (2004)

2.1.3 網路著作權之主要內涵

台灣的著作權法採用「創作主義」，意即保障著作人的權益，任何人在網路上的著作完成後，不需經過登記便立即對其作品享有著作權（黃騰衛，2002；Ho, 2003）。因此，網路上的原創作品都具有著作權，以下將對著作權的分類、合理使用原則、重製權與散佈權加以說明。

一、著作權之分類

根據著作權法第一章第三條表示：「著作權：指因著作完成所生之著作人格權及著作財產權。」即著作人於創作完成後，不僅享有著作人格權，並且也享有著作財產權，一方面可以對創作者予以精神上的鼓勵，另一方面可以使其獲得足夠的經濟利益，使其繼續從事創作工作（涂保民，2002）。可知著作權主要分為著作人格權與著作財產權兩大類，有關著作人格權的內容詳見著作權法的第十五條至第二十一條，至於著作財產權的種類、讓與、行使及消滅則明列於著作權法的第三款至第四款。



二、合理使用

汪渡村（2004）指出：「符合著作權法第四十四條至第六十三條，以及第六十五條所規定的合理使用行為者，使用者即使未獲得著作權人同意，仍可利用該著作，亦不會侵犯著作權」。上述內容表示在合理使用的原則下，未經著作權人之允許而重製、改編、散佈等行為是被允許的（陳俊宏，呂豐足，2003）。

什麼是合理使用？合理使用原則在促使人類的文明與智慧得以延續與進步，讓使用者在合理範圍內，具有使用創新物的權利（陳俊宏，呂豐足，2003），因此，合理使用原則的目的在平衡著作權人與使用者的利益。此外，除了以法律保障著作權之外，資訊科技也是另一種保障途徑，亦指透過成熟的科技技術使得網路著作權完全受限，且無法任意使用，但卻因此造成著作權的合理使用受到限制，如何在法律與科技兩者間找到一平衡點，能夠有效保障著作權又不失合理使用的原則，仍視為一個困難的議題（陳俊宏、呂豐足，2003）。由此可知，合理使用原則存在的必要性與限制性。本研究將法律與科技保護著作權物的可能優缺

點加以說明，如表 2-1-3 所示，合理使用原則較科技具有彈性，但卻缺乏效率；反之，科技雖然缺乏彈性可能使合理使用的權利受到限制，但能有效的避免不合理的使用，可見法律與科技的結合將對著作權有所保障。

表 2-1-3 保護網路著作權之管道與優缺點

	優點	缺點
法律	具有彈性，視個案的具體事實是否符合合理使用原則。	缺乏一個快速且明確的判斷原則。
科技	有效避免網路著作權物的不合理使用。	缺乏彈性，使用者合理使用的權利受到侵害。

資料來源：本研究整理

由上述討論發現，網路著作權的合理使用規則不甚明確，多數學者認為，合理使用沒有一個清楚的規範可循（如賴文智，2002；陳俊宏、呂豐足，2003；黃怡騰，無日期），需要視個案的情形作具體事實之認定。因此，轉寄電子郵件、從網頁上下載檔案或歌曲等是否可主張合理使用，仍需要依據許多因素加以判斷（陳俊宏、呂豐足，2003）。如黃騰衛（2002）指出，合理使用是避免侵權的護身符；但它並非一個具體的規範，必須從實際情形中的各種因素加以分析其合理性。

於是，許多學者對合理使用的案例加以分析與探討，並歸納出幾個常見的判斷因素（汪渡村，2004；陳俊宏、呂豐足，2003），如下所述。

- （一）利用之目的性質：包括是否為商業之目的或為非營利之教育之目的，研究顯示，百分之九十以上的美國法院將案例中商業或營利活動視為判斷是否構成合理使用之重要因素（涂保民，2002）。以非營利性視為合理使用的可能性較大，但此兩者無法以二分法加以劃清界線，例如商業性之新聞報導或學術著作引用他人的著作權物，雖為商業性質之利用，但符合社會公益的性質，因而可視為合理使用。而教育目的並非均為合理使用的範疇，如以竊取他人名譽或不願從事艱苦的創作勞動為使用動機，以獲得作者名譽或學術地位者，不屬於合理使用的範疇。
- （二）被利用著作之性質：由於此一判斷標準較易混淆且多數學者未形成一致的意見，因此較少作為合理使用的判斷依據。通常以被利用著作之

性質是否能符合公共利益加以區分，以已經出版的事實性記述作品較易構成合理使用，而尚未出版或創造性高的著作權物較不易視為合理使用。例如在小說創作方面，屬原創性高的著作，因此，會顧及著作人的權益，不被視為合理使用，而實際作品方面，例如宣導短片、SARS新聞，則偏向社會大眾之利益，較易被視為合理使用。

(三) 所利用之質量及其在整個著作所占之比例：有學者認為，在不同類型的作品中皆可發現該作品的核心地位與重要價值，因此，過「量」或損「質」的使用都不滿足「合理使用」的內涵。在質方面，以「福特回憶錄」一案為例，雖然被告僅引用了三百餘字，在全文十二萬字中所佔的比例微小，但該三百餘字可視為全文的精華部份，因此不符合合理使用原則（陳俊宏、呂豐足，2003）。

(四) 利用結果對著作潛在市場與現在價值之影響：利用結果若對市場價值有所損害，則不列入合理使用的原則，其市場價值損害的基本條件有兩者，一為損害必須達到一定程度，即所使用著作的量與質超過法律所認可的範圍，二為損害已經存在。

此外，也有學者將合理使用原則細分成八個可能的判斷因素，例如國內學者黃怡騰(無日期)就依個人對著作權合理使用的比較研究，以及實務案例的分析結果，提出八種合理使用之行為類型，其中，較「易」認定為合理使用的行為包括：

- (一) 「積極使用」行為：例如教育用途、學術研究之用；
- (二) 越屬非虛構性(事實性)或資訊性著作之利用：例如與公益有關，能夠增進公共利益者；
- (三) 利用數量越少或重要性越低；
- (四) 越是「改頭換面之利用類型」；

而較「不易」被認定為合理使用的行為有：

- (一) 完全的複製；
- (二) 損害被利用著作之價值或市場，或引發取代效應者；
- (三) 利用尚未公開發表的著作。

(四) 運用科技設備為手段之利用行為，其審察標準已不同於傳統利用行為：意味著傳統著作權以外，開始進入「e化著作權」或「電子化著作權」的時代。

至於國外研究方面，美國學者 Latman 認為（引自黃怡騰，無日期），著作權合理使用有基於以下幾點的必要性：

- （一）基於「微罪不舉」：利用著作權物的數量屬於微量(de minimis)與部份質量時，也就是「無關緊要或微不足道的使用」時，可視為合理使用；
- （二）事實上之必要性：藉由合理使用理論促進科學與文藝的進步以平衡著作權；
- （三）基於公共政策為護社會利益：例如課堂教學目的、宗教活動、公益慈善、照顧盲聾殘障之需要、司法程序上需要等；
- （四）著作權人的默示同意：例如著作權人為獲得他人的評論或意見來強化其著作的價值，另外，有些富有應用性的表格或記事本，其著作權的目的地反而以歡迎他人善加利用為主。

上述合理使用原則的判斷因素整理如表 2-1-4，並非一個絕對的標準，仍需要依據案例的實際情形加以判斷。

表 2-1-4 合理使用之判斷的可能因素

合理使用之判斷的可能因素	學者
（一）利用之目的性質	陳俊宏、呂豐足（2003） 汪道村（2004）
（二）被利用著作之性質	
（三）所利用之質量及其在整個著作所占之比例	
（四）利用結果對著作潛在市場與現在價值之影響	
易視為合理使用：	黃怡騰（無日期）
（一）「積極使用」行為	
（二）越屬非虛構性(事實性)或資訊性著作之利用	
（三）利用數量越少或重要性越低	
（四）越是「改頭換面之利用類型」	Alan latman（引自黃怡騰，無日期）
不易視為合理使用：	
（一）完全的複製	
（二）因利用而損害被利用著作之價值或市場，或引發取代效應者	
（三）利用尚未公開發表的著作	Alan latman（引自黃怡騰，無日期）
（四）運用科技設備為手段之利用行為	
（一）基於「微罪不舉」	
（二）事實上之必要性	
（三）著作權人的默示同意	Alan latman（引自黃怡騰，無日期）
（四）基於公共政策為護社會利益	

資料來源：本研究整理

三、重製

依著作權法之規定，著作財產權可分為九種，包括了重製權、公開口述權、公開播送權、公開上映權、公開演出權、公開展示權、改作權、編輯權及出租權等，且根據著作權法第三條第五款指出：「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、永久或暫時之重覆製作...」對此，有學者將重製的意義分別以狹義、廣義、最廣義加以闡明。第一為狹義的重製：同一型式有形物的重製，例如盜印書籍。第二為廣義的重製：以創意將原著作重新改作，雖然內容有一致性，但著作型態已不同，例如小說改編為電影。第三為最廣義的重製：包括無形的重製，例如依樂譜演奏之音樂，凡公開演出、公開口述、公開上映、公開播送均屬此一範疇。目前國內的著作權法仍以有形著作物為保障項目（陳俊宏，呂豐足，2001）。由此可知，不論有形無形都視為重製物，而國內的著作權法主要在保護有形的著作物。

有研究便針對使用電腦網路的重製情形加以探討，詳細內容分述如下（陳俊宏，呂豐足，2001）：

- （一）輸入或輸出：輸入包括利用鍵盤輸入文字或圖型等內容，以及經網路與硬碟載入資訊，而輸出則是將資料上傳網路的行為；
- （二）儲存：包括硬碟、軟碟、磁帶、唯讀記憶體、唯讀光碟機(CD-ROM)、可讀寫光碟機(CD-R/CD-RW)、影音光碟(VCD)、數位光碟(DVD)等儲存媒體；
- （三）網路媒介的上載及下載；
- （四）轉貼(post)、轉寄(forward)、黏貼(paste)。

可知電腦網路的重製行為多種且執行容易，因此，網路使用者侵犯重製權的可能性也隨之提高。

四、散佈權與公開傳輸權

透過網路即時且無遠弗屆的傳播特性，使網路資源的散佈變得非常容易，網路使用者因此有侵犯散佈權的可能。根據著作權法第三條第十二款表示「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。」即著作權人

有提供原創或複製品給公眾的權利。且必需符合「第一銷售原則」，即著作財產權人第一次銷售其著作權物或合法重製物給他人時，便獲得合理的經濟回饋，因此與他人的後續行為無關，例如知名作家幾米出售「向左走、向右走」給消費者時，便獲得合理的利潤，因此，購買該書的人將來要如何處理此書，例如轉售、出租或銷毀，原著作將不得干涉（葉茂林，2003）。

上述的立論基礎根據著作權法第五十九條之一：「在中華民國管轄區域內取得著作原件或其合法重製物所有權之人，得以移轉所有權之方式散佈之。」此意義如同路宏平（1997）認為，散佈權的目的在防止或阻止盜版物的流傳，因此行使的對象為違法的複製品，例如在書店發現地下工廠違法複製漫畫出售，則漫畫的著作權人可控訴該工廠對重製權與散佈權的侵害。

至於公開傳輸方面，根據著作權法第三條第十點指出：「公開傳輸：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，以上述方法接受著作內容。」簡言之，網路上的散佈行為可視為公開傳輸行為，例如將文章放在網頁上、使用電子郵件轉寄圖片等行為皆為公開傳輸行為，即利用網路為媒介散佈著作權物，使得網路使用者可任意取得該著作權物的行為。

2.1.4 侵犯著作權之網路行為分析

根據本研究 2.1.5 的分析結果顯示，大學生常見的網路行為有：（一）下載 MP3 音樂檔；（二）架設 FTP 供下載與上傳資料；（三）散佈未經授權的檔案，例如利用 E-mail 轉寄檔案給他人；（四）使用未經授權的網路資源，例如圖片、文章等資料；（五）網頁超鏈結的使用；（六）檔案格式的轉換與壓縮。本段將根據合理使用原則、重製、公開傳輸與散佈等網路著作權的主要內涵對上述行為進行分析，詳細說明分述如下。

- （一）下載 MP3 音樂檔案是否侵權，各學者說法不一。有學者指出，下載 MP3 音樂檔案屬於重製行為，不能援引「供個人或家庭之非營利使用」或合理使用原則，另有學者認為，若為單純下載而無散佈或販賣行為（吳耀宗，2001），且複製的份數在五份內，可視為合理使用原則（許昌平，2004）。如同智慧局表示，若將音樂下載於個人硬碟或加以燒錄，且為個人或家庭使用，為合理使用行為，但把儲存在自己

電腦且未經授權的音樂檔案提供給其他網友下載，則有侵權的可能（許昌平，2004）。但究竟是否侵權，仍視實際的案例內容加以判定。

- (二) 架設 FTP 有兩種形式。一為開放網路空間（無資料）僅供他人上傳資料：由於資料是由他人上傳，因此他人有侵犯重製權的可能。二為開放資源共享區（有資料）供他人下載：若開放的資源為非法的重製物，且有多人下載時，則有侵犯重製權與公開傳輸權的可能（黃騰衛，2002）。
- (三) 利用 E-mail 轉寄網路上的文章、圖畫、音樂、影片給他人時，有重製著作權物的行為，如果僅轉寄給家人或特定的一、二位朋友時，可視為合理使用，否則有侵犯重製權與公開傳輸權的可能（經濟部智慧財產局，無日期）。
- (四) 擅自利用他人在網路上的作品或素材，可能侵犯重製權，例如轉貼文章，除非創作者公開同意他人使用，或是有原創者的行為有「默示授權」的意義（例如將自己的文章貼到網路上的公開討論區），否則必須取得著作人的同意才有使用的權利（葉茂林，2003；黃騰衛，2002）。
- (五) 網頁超鏈結的使用可分為三種，一為超文字鏈結的使用：也就是網址或稱 URL(universal resource locator)不為著作權所保障，因此，寫出他人網頁的網址並加上超文字鏈結不會侵犯到他人權利。二為圖片超鏈結的使用：未經圖片原創者的同意，擅自將他人圖片改為超鏈結的形式，雖不會有直接侵犯重製他人網頁的行為，但有侵犯改作權（著作權法第二十八條）的可能（黃騰衛，2002）。
- (六) 檔案的轉換與壓縮是否有侵權的可能？就轉換檔案而言，轉換檔案格式後，原來的檔案會留下來，而產生另外一個新的檔案格式，這便是重製（黃騰魏，2002）。至於侵權與否，仍需視重製的份數與用途等其他因素是否合乎合理使用原則。在壓縮檔案方面，壓縮檔案本身不是原著作，也不是衍生著作，因此，將檔案壓縮成壓縮檔並無重製的可能，但將壓縮檔案還原時，則有重製的可能（黃騰衛，2002）。

表 2-1-5 侵犯著作權之網路行為分析

大學生的網路行為	形式	可能侵權
(一) 下載 MP3 音樂檔	--	重製權
(二) 架設 FTP 供下載與上傳資料	1. 開放網路空間 (無資料) 僅供他人上傳資料。 2. 開放資源共享區 (有資料) 供他人下載。	重製權 公開傳輸權
(三) 散佈未經授權的檔案給他人	--	重製權 公開傳輸權
(四) 使用未經授權的網路資源	--	重製權
(五) 網頁超鏈結的使用	1. 超文字鏈結的使用。 2. 圖片超鏈結的使用。 3. 框架鏈結的使用。	重製權 改作權
(六) 檔案格式的轉換與壓縮	--	重製權

-- 表示無資料

資料來源：本研究整理

就以上討論發現，大學生常見的網路行為有可能侵犯著作權法，且以重製權與公開傳輸權為主，但仍需視實際情形判斷是否合乎合理使用原則，因此，合理使用、重製權、散佈權與公開傳輸權等內容有待課程的發展與充實。

2.2 網路著作權課程

本節的主要內容為網路著作權課程之探討，包括相關課程之研究現況，以及案例教學法、概念卡通兩個可行教學策略之特性與內涵，以下分別詳述之。

2.2.1 網路著作權課程之研究現況

許多學者認為，大學生對網路著作權的知識有待加強 (如尹玫君，2001；任文媛、陸啟超，2003；林吉祥，2004；吳建和、余靜嫻，2003；法務部，2004；莊道明，1998)，因此，相關課程的發展有其必要性。在網路著作權課程方面，有學者僅對大學生網路著作權的認知加以測量。例如吳建和、余靜嫻 (2003) 與尹玫君 (2001) 主要探討大學生著作權認知與侵權行為的關係。可見不少研究針對大學生對著作權的認知加以探討，但以著作權為內容設計課程，並進一步充實他們對網路著作權認知的研究仍有待證實。

就實際的課程發展而言，黃郁涵、王明偉、曹月珍 (2003) 所設計的網路著作權課程，將法律知識融入社會領域課程，並以國小五年級生為學習對象，其教學活動包括著作權的意義、分組討論、網路抓圖好容易、如何使用網路圖片、網路搜尋、校外參訪法律專家、網路法律大挑戰、重點統整與綜合評量等。此外，

孫建平、羅德興、林宜隆（2003）也設計「禁止濫用網路系統」教案，主要目的在提供中小學一個具體的網路法律教材，內容以散播電腦病毒、擅自截取網路訊息、破解盜用他人密碼、帳號的使用、窺視他人電子郵件、濫用網路資源、散佈毀謗訊息、網路資源的使用等。上述的網路法律課程雖然具備明確且系統化的課程設計，但缺乏具體的實驗性教學與課程評估結果，因此課程的有效性仍有待討論。

在課程的發展與評估方面，張芳綺（2002）以中學生為對象，發展網路素養課程並進行實驗教學，其中，課程具有網路交友停看聽、網路禮節全民運動、網路大執法、形形色色的網路內容、網路合理使用與沉迷預防等五個單元，且課程的發展使用系統教學設計模式，並透過問卷調查及專家評估的方式對教材內容與課程設計加以評估，結果顯示，課程具備內容豐富、教學方式多元、能引發學生興趣等效果。此研究具備系統化的設計與評估方式，但課程內容以網路素養之初探為主，涵蓋的範圍較多元，針對網路著作權的部份較少。與網路著作權相關之課程研究如表 2-2-1 所示。

表 2-2-1 網路著作權相關之課程研究

研究者	研究對象	研究內容
吳建和、余靜嫻（2003）	大學生	著作權認知與盜版行為的關係。
尹玫君（2001）	師範院校學生	網路倫理中著作權認知與盜版行為的關係。
黃郁涵、王明偉、曹月珍（2003）	國小五年級生	將法律知識融入社會領域課程之教案設計。
孫建平、羅德興、林宜隆（2003）	中小學學生	設計「禁止濫用網路系統」教案，以提供中小學一個具體的網路法律教材。
張芳綺（2002）	中學生	以系統化教學設計模式發展網路素養課程，並透過問卷調查及專家評估的方式驗證教材內容與課程設計的可行性。

資料來源：本研究整理

綜合上述的研究現況，目前網路著作權課程發展的研究限制可能有：（一）具有系統化設計的相關課程仍在少數；（二）缺乏教學實驗與課程評估；（三）多以中小學為研究對象。因此，本研究將以師資培育中心的大學生為對象，並採用系統化的教學設計模式發展網路著作權課程，除了確定課程的有效性與可行性，

更企盼未來的教師能將網路著作權課程內容帶入中小學校園中，藉此落實下一代的著作權觀念。

值得注意的是，上述的相關研究中，學者們多以案例的方式設計課程或問卷。如同尹玫君（2001）以實際的案例情境為問卷內容，探討大學生對著作權的了解程度。孫建平、羅德興、林宜隆（2003）也以現有的網站內容為依據，指出網路法律的相關教材具有網頁型、問答型、故事型、案例法、練習法、漫畫型、文字型等特色，因此，將真實的案例應用於法律課程中，例如 CIH 病毒案：「某甲製作出對可將硬碟重新格式化的病毒，公布於網站上，後來經他人下載流傳，導致全球六千多萬台電腦系統受損」為有效之教學策略。綜上所述，以案例為工具進行法律知識的教學是一個可行的教學策略，因此，本研究將於下段對案例教學法之實施內涵進行討論。

2.2.2 教學策略之案例教學法

案例教學法(Case-Based Instruction)是一種以案例為工具並結合理論與實務的教學方法（吳青樺，2003）。其中，案例是指一種描述性的文件，任一重大事件或經驗都可被視為一個案例的內容，並經由完整、語意豐富的描述呈現一個具有故事性的真實情境，不但有助學習者的閱讀與探索外，更具有多重觀點並結合領域知識，以便提供學習者足夠的訊息，進而從認知衝突與討論的過程中引發學習動機並建構知識(Enkenberg, 2001; Oliver, 1999)。由此可知，案例教學法是一個利用真實情境為案例，以便學習者有效學習的教學方法。

案例教學法起源於 1870 年代的美國哈佛法律學院，之後，便廣泛的應用於醫學與商學的教育課程(Williams, 1992)。直到 1985 年，美國教育研究學會主席 Shulman 開始主張運用案例於師資課程中(Shulman & Colbert, 1989)。不少學者也認為案例教學法可應用於師資教育(Carter & Unklesbay, 1989; Merseth, 1991)。自此，案例教學法在教育界形成一股創新教學的趨勢。因此有研究者指出，案例教學法可應用在不同的領域，以不同的形式來呈現，且因為不同專業領域所著重的重點不同，在實施的過程也會有所不同（王千倬，無日期；Williams, 1992）。

因此，研究者將國內外案例教學法的相關文獻加以整理，發現案例教學法的實施可考慮以下九個面向，如表 2-2-2 所列之。

表 2-2-2 案例教學法之實施內涵

面向	內容	學者
基本要素	豐富性 情境性 完整性	Compton & Merseth (1992) Shulman (1992) Shroyer (1997) Wasserman (1994)
呈現的形式	文字、錄影帶、電影、多媒體、網頁	陳淑芳 (2004) Plotnick (2004)
寫作原則	1. 確立寫作的對象 2. 徵求專家或撰寫經驗者的意見 3. 站在讀者的角度與感受思考寫作內容 4. 利於閱讀 5. 句子不要重複且在較長的句子上多做變化 6. 重點放在段落的開始或總結 7. 避免使用過多的贅字等原則	Hansen (1987)
內容	1. 關鍵事件 2. 兩難型 3. 誘餌型 4. 解決型 5. 多層次型 6. 課程制定型 7. 評論型 8. 研究和組織變革型	Munro (1994)
素材來源	研究者本身的經驗分享(第一人稱) 相關資料的系統化分析(第三人稱)	Shulman (1992)
實施對象	一人或是團體(適於大學生)	Enkenberg (2001) Oliver (1999)
學習歷程	1. 明白實際案例，並確認主要議題 2. 從多樣的觀點探索案例，並學習表達在特定情境中所面臨的處境 3. 使用專業知識(包括研究或個人經驗)進行討論 4. 提出可能的方案和計劃來解決兩難情境等問題 5. 決定執行過程的順序 6. 創造一個計劃，以便有效評估可能的解決方案	Benhan (1996) Greenwood (1996)
教學者任務	1. 熟悉教材內容 2. 引導學習者探究的能力 3. 有效的教室管理 4. 接納學習者不同的意見 5. 引導學習者了解案例 6. 鼓勵小組討論 7. 採用多元評量	王千偉 (無日期)
發展的步驟	1. 選定適合的案例發展者 2. 進行案例內容之構思與設計 3. 進行深度訪談，以蒐集並整理案例資料 4. 案例的分析與評量 5. 案例教材之整理	高薰芳 (2002)

資料來源：本研究整理

- (一) 基本要素方面：根據多位學者的論述，案例要具備豐富的情境描述、反映真實事件的故事情節（包含兩難情境、待解決的問題、危機處理）、足夠的相關資訊等要素（引自王千倅，無日期；引自 Lang, 1986; Shulman, 1992）。以供學習者思考與討論，並促進學習者的推理能力與合作性質的活動，以及洞悉事情的能力與溝通的技巧(Enkenberg, 2001)。因此，案例具備豐富性、情境性、完整性等要點，使學習者的注意力集中在案例情境，以促進他們批判思考與討論的能力。
- (二) 在呈現的形式方面：案例的呈現具有多樣性，通常以文字的敘寫為主，但也可以錄影帶、電腦、多媒體工具加以表現（陳淑芳，2004）。如同 Plotnick (2004)的研究便以多媒體的網頁形式充份表達案例的情境。
- (三) 在寫作原則方面：Hansen (1987)認為，一個好的案例需遵循寫作原則，首先，應確立寫作的對象，以專家或有經驗者的意見來撰寫案例，在撰寫的過程中，應以讀者的角度與感受思考寫作內容，使案例內容易於閱讀外，注意句子的重複性不宜太高，可將重點放在段落的開始或總結，避免使用過多的贅字等原則（引自吳青樺，2003）。由此可知，撰寫一個清楚明白的案例需要多方面的考量，以便學習者的閱讀與理解。
- (四) 在內容方面：案例的內容可用多種方式鋪陳。Munro (1994)便將案例的內容分成以下八點（引自陳淑芳，2004）：
1. 關鍵事件：以小品文的方式展現，並從某一個角色的觀點敘述案例情節，以便交待最重要的案例背景，且有助學習者專注在單一的問題；
 2. 兩難型：是一個沒有結局的案例，在尾聲的部份呈現兩難局面，由學習者提出可能的解決方案；
 3. 誘餌型：是一個不完整的案例，但提供許多必要資訊，學習者可以在案例中插入可能的資訊，以改變故事的結局；
 4. 解決型：案例本身已提供一種解決方法，並由學習者評估解決方式的利弊得失；

- 5.多層次型：案例中分成多個部份（例如 ABCD 四個部份）且具有多個角色，每個角色都有自己的觀點，其案例進的方式依 ABCD 的順序展開，觀點也隨之增加，過程中，學習者可依每個部份的加入與觀點複雜性的提高進行討論；
- 6.課程制定型：此種案例最具實務性，也是一個實際的模範，能明確指出一項工作任務的執行過程，並鼓勵學習者分析案例以行動加以實現；
- 7.評論型：由學者與實務工作者對案例所進行的評論置於案例最後，以提供多重觀點，不同於由學習者進行評論之解決型案例；
- 8.研究和組織變革型：以相當的長度與深度呈現一個研究案例，並包含各種有關的資料和紀錄。

由此可知，案例內容可以不同的方式表達，且就尹玫君（2001）與孫建平、羅德興、林宜隆（2003）等人所發展的案例情境來看，他們網路法律案例多屬於關鍵事件案例。

（五）素材來源方面：可以為第一人稱的個人親身經歷，或是系統化資料分析的個案研究，以及第三人稱的方式表達（見 Shulman, 1992, 引自王千倬，無日期）。因此，案例的產生方式包括研究者本身的經驗分享，以及相關資料的系統化分析，例如詹佩珊（2004）所發展的雙層次測驗，題目的產生便是根據相關文獻與新聞事件加以分析。

（六）實施對象方面：案例的實施對象可以是一人或是團體(Enkenberg, 2001)，且有學者認為，案例教學法較適用於大學生專業知識的學習(Oliver, 1999)。可知案例的實施對象之人數與年齡層沒有特定的限制。

（七）學習歷程方面：Greenwood (1996)與 Benhan (1996)認為，學習者學習案例的歷程具有程序性，首先，學習者必須明白實際的案例，並於確認主要議題後，從多樣的觀點進行案例的探索，以表達在特定情境中所面臨的問題；之後，學習者將使用研究性或個人經驗的專業知識進行討論，並企圖提出可能的方案和計劃來解決兩難情境等問題，最後，於討論的結果方案中決定執行過程的順序，並創造一個計劃，以便有效評估可能的解決方案（引自 Susan, 2002）。上述的學習步驟將

有助於案例教學法的實施，以及學習效率的提昇，學習歷程的簡要步驟請見表 2-2-2。

(八) 教學者方面：王千偉（無日期）認為，教學者必需做好許多工作，以便案例教學法有效地實施，其中，教學者的主要任務包括熟悉教材內容、引導學習者探究的能力、有效的教室管理、接納學習者不同的意見、引導學習者了解案例、鼓勵小組討論、採用多元評量等內容。

(九) 案例發展的步驟方面：案例的來源可透過一個循序性的步驟加以發展。例如高薰芳（2002）便針對師資培育課程發展教學案例，並指出案例發展的過程可細分成以下五個步驟：

1. 選定適合的案例發展者：以教學案例而言，可以現職資深的教師為對象，進行深度訪談以發現可用的案例。因此，案例的產生可能來自相關經驗的專家；
2. 進行案例內容之構思與設計：擬定案例架構與訪談大綱；
3. 進行深度訪談，以蒐集並整理案例資料。將專家訪談的結果轉成逐字稿，並對文字進行修正，以符合案例的原則且有助學習者閱讀；
4. 案例的分析與評量：由多位專家評量案例的可行性，提出有待加強之處，再將專家意見加以整理；
5. 案例教材之整理：案例教材應包含案例描述、討論問題、專家分析、參考資料等內容；

由此可知，案例的發展需要一個系統化的分析與評量，主要是從專家的深度訪談中發現可用的案例，並徵求多位專家的評量對案例進行修正與確認。

綜上分析，案例教學法的實施過程具備彈性與多元性，其中，案例不但具有多種樣貌，學習者也能透過案例得到完整學習歷程；另外，教學者所承擔的任務也較傳統教學更有挑戰，因此，案例教學法的設計可依照所探討的知識議題、教學者的專業、學習者的認知技巧與學習風格、可用的資源與環境設備等各種因素，選擇最能引起互動與討論的實施方式。Enkenberg (2001)強調，一個好的案例教學法必須以學習者為中心，並結合學習者的生活經驗，以便提供他們可能遭遇的實際問題，有效引起學習動機與討論，且經由師生互動的方式提昇批判思考、後設認知、問題解決、合作溝通、主動探究等各個層面的能力，才能有助學習目標的達成。

2.2.3 教學策略之概念卡通

本段將對概念卡通之內涵與相關研究進行文獻分析，藉此探究概念卡通應用於網路著作權課程之可行性。

一、概念卡通之內涵分析

概念卡通(Concept Cartoons)為Keogh與Naylor兩位科學教育學者於1992年所提出(Keogh & Naylor, 1999；亦可參見 http://www.conceptcartoons.com/index_flash.html)。本研究綜合多位研究者的文獻將概念卡通定義為「利用卡通的形式來呈現學習者的迷思概念，並藉此引發學習者表達其各自不同的觀點及理由，進而產生對科學的信念」(Keogh & Naylor, 2000; Len, 2000; Sandra & Katie, 2003)。因此，概念卡通可視為一個教學策略，使學習者有一個具體的探索目標，並藉由卡通的形式引發他們主動參與的學習動機，因此，教師可以很容易地使用概念卡通做為科學課程的基礎，並專注於討論議題而減少心力在教室管理(Keogh & Naylor, 2000; Sandra & Katie, 2003)。就Keogh和Naylor (1999)的研究—「雪人」為例，圖 2-2-1 為Keogh及Naylor於1997年以Tiberghien (1985)的研究為基礎所發展的概念卡通。一般而言，卡通可以利用三或四個人物的對話框(speech bubbles)來展現一個問題或情境中的可能狀況或建議(Len, 2000)。如同圖中的概念卡通便是透過三位人物的不同觀點來釐清一般人以為某些物質具有保暖特性的迷思概念(Keogh & Naylor, 1999)。在這三個人的對話與動作發現，最左邊的人認為，雪人穿上外套將會融化，中間的人則認為，雪人不會有所改變，至於最右邊的人表示，雪人穿上外套可以保溫避免融化。在上述的卡通中，多數人會認同第一位的觀點，認為外套的保暖特性將致使雪人融化，但事實上，外套只是一個遮蔽物，用來減少熱能的移動，因此對人具有保持體溫的功能，但對雪人來說並非如此。

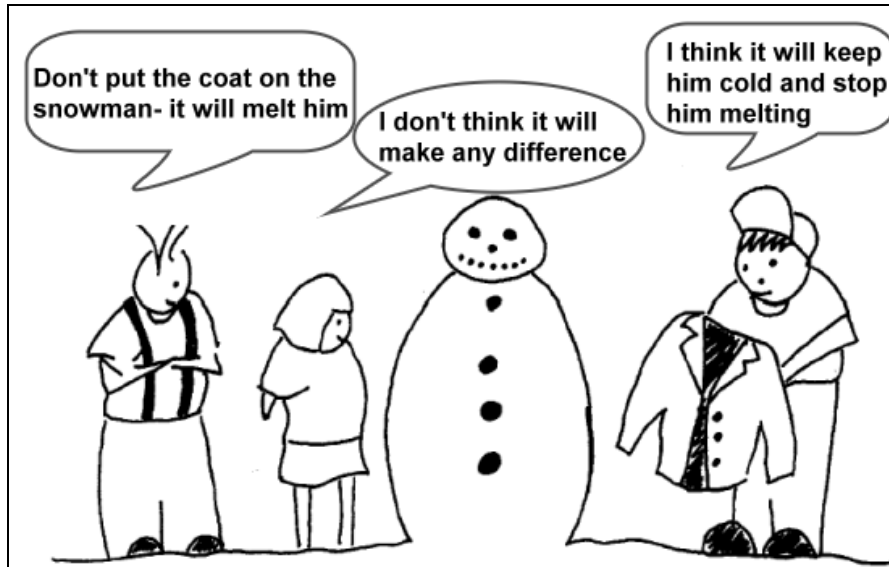


圖 2-2-1 雪人與外套之概念卡通
資料來源：出自 Keogh 和 Naylor (1999)

由以上的例子發現，概念卡通能提供一個符合個人生活經驗的問題情境，並利用卡通人物對話的形式呈現多數人可能的想法，進而學習科學的知識，此外，以概念卡通的方式呈現學習內容，能促進小組的討論與師生的互動，並將迷思概念導向大家所認可的答案。除了上述的功能與特性外，有學者認為，概念卡通中的答案可能並非唯一(Keogh & Naylor, 1999; Sandra & Katie, 2003)。因此，此種教學策略強調過程中概念的澄清與改變，教學者應該對學習者的所有想法給予正面回應與接納，讓他們在一個不受威脅的學習情境中表達自己，並接受他人觀點。

至於概念卡通的內涵為何，本研究將根據文獻的分析整理成以下五個面向，如表 2-2-3 所示，其詳細內容分別說明如下。

- (一) 概念卡通的基本要素：Keogh 和 Naylor (1999)指出多個概念卡通的基本要素，其中，概念卡通主要用來呈現日常生活可能發生的科學信念，並以最少的文字與對話表示多種可能的科學觀點，以便學習者的識讀，此外，概念卡通的內容可以視覺化的卡通形式表示，將有助於師生的概念形成，並確認一般人的迷思與問題所在。由此可知，概念卡通與一般卡通單純的趣味效果有所不同，它必須具備生活化、精簡易讀、視覺化、多重觀點等要素，才能有效幫助學習。
- (二) 概念卡通的學習內容：根據 Keogh 和 Naylor (1999)指出，卡通可被應用在各種學習內容，本研究針對 Keogh 和 Naylor (1999)的研究將

概念卡通的學習內容整理為三大類，第一大類為基本的素養，例如閱讀能力(Demetrius, 1982)、字彙(Goldstein, 1986)的學習等，第二大類為知識領域，例如科學知識(Gutierrez & Ogborn, 1992)，第三大類則為高層次的思考，例如以訓練問題解決(Jones, 1987)、思考技巧(De Fren, 1988)為學習目的的內容，由此可知，概念卡通對教學具有相當的意義，不同於一般卡通幽默與諷刺的性質。

- (三) 概念卡通的功能：一個好的概念卡通對教學具有一定的影響力，如同 Sandra 和 Katie (2003) 的研究發現，概念卡通能增進語文與讀寫能力，並有助學習者從提問的過程中確定想法或激發不同的想法，此外，將概念卡通有效應用於日常生活的科學信念，能提昇學習者的參與度並增強學習動機。因此，教師在應用此一教學策略時，應針對以上幾點對教學進行評估，以確定概念卡通的有效性。
- (四) 概念卡通的範圍：概念卡通是否只能呈現科學概念？Keogh 和 Naylor (1999) 指出，概念卡通應用的範圍很廣，因此，本研究將 Keogh 和 Naylor (1999) 的論述加以整理，發現概念卡通可應用於作業用資料(material for homework)、資料的整合與延伸、第二語言的教學、科學想法的探索與研究、摘要一話題的結論、由學生填達空白的對話串以進行評量、幫助學生了解他們的問題等範圍。
- (五) 概念卡通的學習對象：概念卡通一開始用於孩童的學習，但也可以成人為主要的學習對象(Keogh & Naylor, 1999)。且同一個概念卡通的學習對象可以是六歲學童或科學研究家。但因為學習者的程度和已有的先備知識不同，所要探索的問題深度和可能想法也會有所不同，例如圖一中的概念卡通被成功的應用於年紀較大的學習者，他們考慮到陽光等其他可能因素(Keogh & Naylor, 2000)。可見概念卡通的學習對象不侷限在低年級學生，亦可以應用於成人去思考較高層次的議題。

表 2-2-3 概念卡通之內涵分析表

面向	內涵	研究者
基本要素	生活化、精簡易讀、視覺化、多重觀點	Keogh & Naylor (1999)
學習內容	1. 閱讀能力 2. 字彙 3. 科學知識 4. 問題解決 5. 思考技巧	De Fren (1988) Demetrulias (1982) Goldstein (1986) Gutierrez & Ogborn (1992) Jones (1987)
功能	1. 有助學習者提問 2. 使學習者的想法更明確 3. 激發學習者的想法 4. 應用科學信念於日常生活中 5. 提昇學習者參與並增強學習動機 6. 增進語文與讀寫能力	Sandra & Katie (2003)
範圍	1. 作業用資料 2. 資料的整合與延伸 3. 第二語言的教學 4. 科學想法的探索與研究 5. 摘要一話題的結論 6. 由學生填達空白的對話串以進行評量 7. 幫助學生了解他們的問題	Keogh & Naylor (1999)
學習對象	各種年齡層	Keogh & Naylor (2000)

資料來源：本研究整理

綜合上述的文獻整理，概念卡通必須呈現日常生活的情境，有助學習者的經驗學習，且透過少量的文字將問題加以視覺化，不但能夠強調重點，更能表示問題的多重觀點。此外，在概念卡通的目的、功能、範圍等不同面向中，也具備多種不同的應用與特色，以概念卡通的目的為例，它可以用來達成各種學習目標，非單一目的，並且提高學習效能，包括提問、思考、應用、動機、讀寫等能力的提昇，因此，不論是作業、第二語言等各種學習內容都可被廣泛應用，學習對象更可視學習內容的深度有所不同，由此可知，概念卡通在學習上具有可觀的效益，教師必須對概念卡通的實施重點有所了解，才能將它有效的應用於教學中。

二、概念卡通之相關研究

在國外的相關研究中，有學者對概念卡通的意義與功能進行探討。例如 Keogh 和 Naylor (1999) 的研究使用三角測量法來評估概念卡通在科學教學與學習上的意義，資料來源包括問卷調查的分析結果、教室觀察、對師生的訪談內容、對學生回饋的內容等，其受試者有大學教授、國中教師、小學老師、新手教師、

學生等，其分析結果顯示，概念卡通對教學具有引起動機、激發想法等多種影響力，且可應用在多種學習內容與學習年齡。由此可知概念卡通對學習的效益以及應用的廣泛性。

此外，Naylor、Downing 及 Keogh (2001)以小學三四年級的學生為研究對象，進行為期三年的實證研究，藉以探討概念卡通能否有效激發學習者的辯論，研究過程以教室觀察紀錄學習者的討論內容，並使用系統化的模式進行分析，此研究分別以 Toulmin (1985)與 Mercer、Wegerif 及 Dawes (1999)的模式將討論內容與關鍵的語言特徵加以分類，並使用 Downing 模式來評定討論的品質，研究結果確定概念卡通確實能有效引起學習者的討論，且有不錯的討論品質。上述系統化的分析研究結果表示，概念卡通能充份地激發學習過程中的討論以及師生間的互動。

也有研究以概念卡通為評量工具，用以探討學生各方面的想法。以 Keogh、Naylor、Boo 及 Feasey (1999)的研究為例，他們以概念卡通作為新手教師訓練 (initial teacher training, ITT)課程的形成性評量工具，共計十三個概念卡通，其內容以廣泛的科學概念為主，例如電學、力學、熱量、生態學等，藉此探討四所教育相關科系的實習教師可能有的迷思概念，並重建他們的專業知識，以提供一個評量模式有助於未來的教學。可見概念卡通可以新手教師為學習對象，藉此評量他們的學習成效。

除了成人專業知識的學習外，概念卡通也可應用於基礎科學的概念澄清，以及寫作能力的訓練。Sandra 及 Katie (2003)就以一年級的學童為研究對象，使用概念卡通的教學策略讓學生紀錄並預期植物的成長過程，探索種子沒有發芽的可能因素，經由此活動發展孩童提問、測量、預測、假設、觀察、合作、研究等各種能力與寫作風格。上述兩者研究都以科學知識為概念卡通的主要內容，事實上，概念卡通不只用於科學學習。有學者為檢測受試者的學習者信念便發展概念卡通，研究結果顯示，學生比較喜歡建構式的學習環境，而非目標式(objectivist)的學習(Kinchin, 2004)。

在國內的相關研究中，仍以科學學習為主，見表 2-2-4。其中，許健將 (2003)使用電腦動畫表現概念卡通，以利國中生浮力概念的學習。由此可知，概念卡通的表現形式也包涵電腦或網路多媒體的呈現。此外，賈本惠 (2002)的碩士論文便使用概念卡通表達日常生活中概念衝突的情境，並企圖對國小五年級生在光合

作用的迷思概念進行概念改變；研究結果發現，學生在教學後的相關成績顯著提高，可見此種教學方法的成效。而蔡惠萍（2002）的研究結果也顯示，經由概念卡通及網站建構的教學方式，使國小六年級的學生對遺傳概念有所改變，並認為少數學生仍有迷思概念的原因為教材的選用未考量學習者原有的迷思。可見概念卡通有助學習者迷思概念的澄清。

表 2-2-4 概念卡通相關研究整理

研究者	研究對象	研究內容
Keogh & Naylor (1999)	大學教授、國中教師、小學老師、新手教師、學生	評量概念卡通對教學的影響力。
Keogh et al., (1999)	新手教師	以概念卡通為形成性評量工具，對新手教師的專業知識加以評量。
Naylor et al., (2001)	三、四年級學童	概念卡通能引起有效的討論。
Sandra & Katie (2003)	一年級學童	將概念卡通應用於學生對植物的觀察與成長紀錄。
Kinchin (2004)	七、九年級學生	學生比較喜歡建構式的學習環境，而非目標式。
賈本惠 (2002)	國小五年級	對光合作用的迷思概念進行概念改變。
蔡惠萍 (2002)	國小六年級	對遺傳的迷思概念進行概念改變。
許健將 (2003)	國中生	使用電腦動畫表現浮力的概念卡通。

資料來源：本研究整理

以上三者國內研究皆以概念卡通澄清學習者的科學概念，並強調學習內容與生活經驗的結合將有助學習目標的達成，可見概念卡通用以澄清學習者迷思概念的可行性。綜上所析，概念卡通具有以下重點：(一) 對學習具有有效的影響力；(二) 能激發學習者的討論；(三) 可應用在新手教師等不同學習對象；(四) 可應用於科學以外的學習內容。因此，本研究將以師資培育機構的學生為對象，並發展以概念卡通之特性為教學策略的網路著作權課程，以澄清學習者對網路著作權的迷思概念，此種概念卡通在法律知識的應用可視為一項創新研究。

2.3 網路盜版

本節首先對網路盜版加以定義，其次，將探討網路盜版之現況，包括近來網路的特性促使網路盜版的興起，以及網路盜版對各種產業造成的影響等，並針對大學生的網路盜版行為進行分析，最後，再對國內外的盜版相關文獻加以整理，以下分別論述。

2.3.1 網路盜版之定義

根據 Swinyard、Rinne 及 Kau (1990) 的研究顯示，盜版的具體行為可依保護智慧財產的層級分成使用、備份、傳送等三種行為。此外，不少研究依獲取金錢上的利益與否進一步將盜版行為加以分類，主要分成商業性盜版(piracy)、個人盜版(softlifting)兩類，其中，商業性盜版是以出售謀利為目的之違法拷貝行為；而個人盜版則是指個別非法拷貝以供個人使用之行為(Athey & Zmud, 1987; Shore, Venkatachalam, Solorzano, Burn, Hassan & Janczewski, 2001)。也有研究依謀利與否與盜版對象細分成商業性盜版(commercial piracy)、公司團體盜版(corporate piracy)、個人盜版(softlifting)等三類(Shore, Clifford & Jin, 1997)。就上述分類以及多數國內外的盜版相關研究內容可知(如尹政君, 2001; 周科鈞, 1995; 吳建和、余靜嫩, 2003; 黃騰衛, 2002; Rahim, Seyal & Rahman, 1999; Swinyard et al., 1990)，大學生多以非營利的個人盜版行為為主。因此，本研究主要探討大學生的個人盜版行為，包括著作權物的使用、備份、傳送等行為，而非商業性盜版。

此外，針對盜版的定義而言，盜版是指非法使用和抄襲一個具有著作權的項目，因而違反著作權法(Bulter, 2003)。台灣商業軟體聯盟(Business Software Alliance)將軟體盜版定義為未經授權複製具有商業利益的軟體，或對已開發完成的程式進行複製(台灣商業軟體聯盟, 2003)。Rahim 等人(1999)則指出，軟體盜版意指未經公開和獲得許可而複製未授權的軟體，但上述研究者並未針對特定的盜版工具或媒介加以定義，且基於網路盜版需以網路為媒介，本研究茲將網路盜版定義為「在網路情境中，未經著作權人同意或授權，以網路為媒介進行非法使用、抄襲、複製一項具有著作權項目，因而觸犯著作權法的行為。」

2.3.2 網路盜版之現況

一、網路的特性促使網路盜版興起

近年來，網路的興起使得傳統的盜版起了劇烈的變化，主要原因與網路的各種特性有密切的關係。對盜版業者而言，網路具有匿蹤、匿名與跨國界的特性，可提供盜版商一個絕佳的掩護，甚至形成新世代盜版集團透過網路聯繫走向專業分工的新興模式，致使盜版的查緝工作越形困難(江逸之, 2004a; 江逸之、宋漢威, 2004)。如同高玉泉(2002)指出，網路跨國界、去中心化、匿名性、互

動性、及快速的多種特性，已廣受社會各階層的歡迎，且網路所提供的多樣性服務資源蘊涵著無限的商機。可見網路的多種特性為盜版業者帶來不少的商業利益，對個人盜版而言，汪渡村(2004)也表示，網路上的數位著作具有以下特色：(一)處理、傳輸和使用方便，且透過超鏈結與檢索技術增加使用資料的靈活性，此特色如同楊舒婷、周倩(2004)的研究指出，網路上的資源豐富且取得方便是大學生網路盜版的主要動機之一；(二)複製的成本低廉但仍具有一定的品質；(三)透過壓縮技術使傳輸更方便等。

綜上分析，網路具有隱匿、溝通、便利、資源豐富、低成本、維持品質等，有別於傳統盜版媒體的功能，儼然成為蘊育盜版事業的溫床，並對各種產業造成相當的衝擊，下段將針對此一現象加以討論。

二、網路盜版對各種產業造成的影響

網路盜版的興起對智慧型產業與知識工業的發展造成很大的威脅，當這些智慧資產遭到嚴重的盜用時，將造成經濟上的損失，使得創新的腳步停滯不前。如同交大科法所所長劉尚志指出，盜版侵蝕了以智慧財產權為商品的知識經濟商業，致使相關的軟體、數位內容與設計產業不敢在台灣發展，最後只好步上軟體代工業(引自江逸之，2004b)。

究竟盜版對各種產業帶來如何的傷害？根據國際唱片業交流基金會(International Federation of the Phonographic Industry, IFPI)、電影及錄影著作保護基金會(Motion Picture Association)、台灣商業軟體聯盟(Business Software Alliance)、台灣國際圖書事業交流協會、國際智慧財產權聯盟(International Institute of Predictive Astrology, IIPA)等各個單位的統計資料顯示，在2003年間，國內的唱片、電影、商業軟體、遊戲軟體與圖書等產業因盜版而造成近300億的損失，詳見表2-3-1(江逸之，2004a)。

表 2-3-1 2003 年台灣各產業之盜版情形

產業別	2003 年盜版率	主要盜版方式	正面與負面的影響
音樂	42%	<ul style="list-style-type: none"> ◆ P2P 非授權的網路下載* ◆ 工廠壓片與燒錄 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 全球十大盜版國家之一 ◆ 2002 年市場競爭力退至第 22 名
電影	44%	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 駭客入侵網站下載* ◆ 電影公司內部流出 ◆ 在電影院裡盜錄 ◆ FTP 下載* 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 消費實力落後於紐澳、韓國 ◆ 800 多家戲院減少至 125 家
商業軟體	43%	<ul style="list-style-type: none"> ◆ FTP 下載* ◆ 燒錄光碟片 ◆ 企業授權不足 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 損失金額高達 1 億 3900 萬美金
遊戲軟體	42%	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 線上遊戲：架設私人伺服器，欺騙網友，收取會員點數* ◆ 單機版：燒錄盜版片 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 打造 68 億的產值
圖書	--	◆ 影印店影印為主	--

-- 表示無資料 * 表示以網路為媒介
資料來源：修改自江逸之(2004：78-79)。

其中，在上表的各種產業中，唯有圖書事業較不受網路的影響，而遊戲產業甚至因為線上遊戲的發展有異軍突起的趨勢。根據資策會的預估，遊戲界於 2003 年打造了 68 億的產值，且在今年更有可能創下 93 億的佳績，此外，過去單機遊戲的盜版率也在今年降至 42%，成為數位內容產業中盜版率最低的一項（宋漢威，2004b）。

在唱片業方面，國內蕃薯藤網站於 1999 年的調查報告顯示，有高達 56.2% 的網友透過各種管道使用 MP3（胡至沛，2001）。此種管道是由 P2P 業者所建立，用以下載網路上非授權的音樂檔案，使得台灣唱片市場的競爭力從 1999 年的全球排名第十三，於 2002 年倒退至第二十二名，且 IFPI 的年度報告更指出台灣為全球十大盜版國家之一（江逸之，2004c）。此現象說明了許多網路使用者以非法的方式取得音樂，使得唱片銷售力大減，因而對唱片市場帶來影響。

在電影工業方面，IIPA 於 2004 年的調查報告顯示，台灣在 2003 年的電影盜版率為 44%，但台灣華特迪士尼的總經理曾文泉表示：「這個數字忽略了網路盜版的威脅性」（引自宋漢威，2004a，頁 93）。可知網路盜版對電影造成的損失難以獲得具體的估計，使得以往消費實力在亞洲區僅次於日本的台灣，已遠落後於

紐澳、韓國，此種網路盜版的情勢除了對電影公司造成威脅之外，北市電影戲劇商業同業公會理事長廖治德也指出，近十年來，全國戲院由原先的八百多家減至一百二十五家（宋漢威，2004a），可見網路盜版對電影公司與相關市場造成不小的傷害。

至於軟體工業的部份，台灣商業軟體聯盟委託國際數據資訊公司利用一套系統化的方法計算 2003 年未獲授權而安裝的商業應用軟體數量，例如全世界對個人電腦的套裝軟體消費逾五百億美元，實際安裝於電腦的軟體卻將近八百億美元，因此全球盜版率為 36%，藉此判定全球的商業軟體盜版率、相關的金錢損失以及趨勢，此研究結果顯示，軟體盜版率與金錢上的損失在這幾年有攀升的趨勢，並以亞太地區最為嚴重，其中，台灣在亞太地區的盜版率為 43%，損失金額高達一億三千九百萬美金（台灣商業軟體聯盟，2004；Simmons, 2004）。此數字正明確反應盜版對軟體市場的影響。綜上分析，盜版對音樂、電影、軟體等各種產業造成嚴重的傷害，且經網路下載、工廠燒錄、駭客入侵網站下載、電影公司流出、電影院盜錄、FTP 下載、光碟片燒錄等各種盜版方式中，可能又以網路盜版的取締及損失的估計最為困難。

上述盜版數據的資料來源出自商業性雜誌，因此，部份數據的可信度仍有待商榷，除了軟體盜版率是根據研究報告的描述具有明確的研究方法外，其他著作權物的盜版數據仍有待實證性的研究進一步確認。

2.3.3 大學生常見的網路盜版與侵權行為

由國內外文獻顯示，多數的大學生有盜版的行為，如同政大智慧財產權研究所於 2002 年所進行電話訪問的調查結果指出，軟體與語音盜版的主要族群集中在十九至二十四歲（引自江逸之，2004a）。因此，有許多軟體盜版研究以大學生為對象（如 Rahim et al., 1999; Shore et al., 2001; Simpson, Banerjee & Simpson, 1994; Swinyard et al., 1990）。此外，吳建和、余靜嫻（2003）的部份研究結果顯示，有高達 96% 的大學生表示自己曾經使用過盜版品，且八成的受試者認為，大學生的盜版行為已經成為一個普遍的現象。Swinyard 等人（1990）也指出，三分之二以上的大學生使用盜版軟體。由此可知，盜版可視為大學生的普遍行為，研究者茲將以大學生為對象之相關研究及其盜版行為整理於表 2-3-2。

表 2-3-2 大學生可能盜版與侵權之網路行為

可能盜版與侵權之網路行為	研究者
軟體、語音盜版*	Swinyard et al., (1990) Simpson et al., (1994) Rahim et al., (1999) Shore et al., (2001) 政大智財所 (2002)
從網路下載音樂*	尹玫君 (2001) 吳耀宗 (2001)
透過高速的學術網路架設 FTP，下載盜版軟體與電影*	江逸之 (2004a)
(一) 網路音樂 MP3 的下載*	
(二) 燒錄多媒體影音視訊光碟	吳建和、余靜嫻 (2003)
(三) 非法影印書籍	
(一) 網路應用之行為*	
(二) 網頁製作之行為*	黃騰衛 (2002)
(三) 數位資料轉換之行為*	
(四) 網路上資料的公開與散佈行為*	

* 表示與網路盜版相關

資料來源：本研究整理

其中，多數研究發現大學生有下載音樂 MP3 的行為 (尹玫君，2001；吳耀宗，2001)。江逸之 (2004a) 的訪談資料則顯示，有大學教授指出，校園已成為盜版的技術開發中心，學生們透過高速的學術網路架設 FTP，藉此任意下載盜版軟體與電影。可見大學生以下載未授權之著作權物為主要的網路盜版行為，其項目包括 MP3 音樂、軟體、電影等。在其他相關研究方面，黃騰衛 (2002) 首先對台灣地區大學生的網路使用行為進行調查，再進而對使用網路所產生的著作權問題加以分析，其研究結果顯示，校園網路中，可能侵權的網路使用行為包括：

(一) 網路應用之行為，例如資訊瀏覽閱讀、搜尋檢索、下載、傳送等行為；(二) 網頁製作之行為，例如取用網頁上的素材、超鏈結的使用方式、檔案備份等行為；(三) 數位資料轉換之行為，例如檔案格式的壓縮與轉換、數位掃描、紙張文字轉成數位等行為；(四) 網路資料的公開與散佈行為。另外，吳建和、余靜嫻 (2003) 之研究將大學生可能的侵權行為加以分類，並指出校園中常見的著作權侵權行為包括：(一) 網路音樂 MP3 的下載；(二) 燒錄多媒體影音視訊光碟，例如 CD、DVD；(三) 非法影印書籍等。

綜上分析，本研究認為，大學生可能侵權的網路行為包括：(一) 下載 MP3

音樂檔；(二) 架設 FTP 供下載與上傳資料；(三) 散佈未經授權的檔案，例如利用 E-mail 轉寄給他人；(四) 使用未經授權的網路資源，例如圖片、文章等資料；(五) 網頁超鏈結的使用；(六) 檔案格式的轉換與壓縮，而網路盜版的著作權物則包括音樂、軟體、電影、文章、圖片等。

2.3.4 盜版之相關研究

在檢視相關文獻後，本研究發現，完全以網路為媒介進行之研究甚少，但是關於一般盜版之國內外研究很多，本研究檢視這些相關研究後發現，盜版的議題已涵蓋在許多領域中，例如法律、經濟、資訊管理、資訊倫理、電腦教育等，且不同領域所切入的角度有所不同，因此，本研究為有效地對研究現況有所了解，將盜版相關研究大致分為：一、盜版之跨國性研究；二、盜版因素之研究；三、態度、認知、行為相關性研究等，詳見表 2-3-3，其研究重點論述如下。

表 2-3-3 盜版之相關研究整理

盜版之研究	研究者	主要研究結果
跨國性研究	Swinyard et al. (1990)	美國與新加坡的大學生在盜版的認知、態度、意圖上有所差異。
	盧龍泉 (1993)	文化因素對不同國家的盜版行為與意向具有影響力。
	陳韻如 (1999)	部份盜版因素對台灣與美國學生的軟體盜版態度與意圖有所不同。
	Shore et al. (2001)	在九種不同的軟體盜版倫理情境中，因為國家、性別、電腦經驗有所不同。
	Simmons (2004)	文化因素會顯著的影響盜版態度。
盜版因素之研究	許孟祥等 (1990)	資源匱乏、社會規範、個人利益、環境刺激。
	Simpson et al. (1994)	工作或課業的需要、社會文化的普遍行為、法律規範、個人因素、環境。
	周科鈞 (1995)	同儕團體、行為後果評估、個人的道德強度、過去經驗。
	Rahim (1999)	娛樂、性別、電腦經驗、個人有無電腦。
	李欣蕙 (2003)	道德強度、風險知覺、產品屬性、偶像崇拜、法律知識、對正版的滿意度。
盜版因素之研究	楊舒婷、周倩 (2004)	便利性、規避法律責任、課業需求等動機。
	林凱安 (2004)	理性動機 (經濟效益)、非理性動機 (追求流行)
	Limayem et al. (2004)	社會因素、知覺結果的信念、習慣、情感、環境刺激、盜版意圖。
	Wang (2005)	經濟利益、行為風險、被檢舉風險、道德考量、社會規範。
態度、認知、行為之相關性研究	Swinyard et al. (1990)	著作權的認知與行為具有負相關。
	周科鈞 (1995)	盜版態度與意圖的關係不明顯。
	尹玫君 (2001)	著作權的認知與行為具有負相關。
	吳建和、余靜嫻 (2003)	著作權態度並未直接影響盜版行為。
	楊舒婷、周倩 (2004)	著作權態度並未直接影響盜版行為。

資料來源：本研究整理

一、盜版之跨國性研究

盜版可視為全球性的議題，因此，許多研究針對不同國家的盜版行為與態度進行比較分析。例如 Swinyard 等人(1990)的研究以東西方文化的歷史淵源為出發點，並採用倫理決策模式與問卷調查法探討 221 名新加坡與 150 名美國大學生的盜版態度與行為。研究結果顯示，在著作權認知方面，新加坡學生對著作權法的認知顯著高於美國學生($t=4.70, p<0.001$)，但在著作權態度方面，新加坡學生卻低於美國學生($t=7.78, p<.001$)，至於盜版行為方面，新加坡學生盜版的意圖較美國學生強烈($t=10.59, p<.001$)，此研究指出，美國人對盜版態度與盜版意圖較合於法律規範，而新加坡的大學生則視行為結果所帶來的利益，有較頻繁的盜版行為。可見東西方文化對盜版的態度與行為有所差異。

此外，不少研究以 Hofstede (1980)的國家文化價值觀為理論基礎進行研究。以 Shore 等人(2001)的研究為例，此研究以美國、紐西蘭、巴基斯坦、香港等四個國家的大學生為受試者，並使用國家文化價值觀量表、盜版態度量表、九種盜版情境等研究工具進行問卷調查，其研究結果發現，受試者在軟體盜版倫理情境的決策會因為國家、性別、電腦經驗而有所不同，其差異性檢定結果皆達顯著水準($p<.001$)。

Simmons (2004)也修改 Hofstede (1980)的理論架構，並探討美國、香港、新加坡、台灣等國大學生的個人主義與集權主義(individualism-collectivism, IND)、權力距離(power distance, PD)、長期定向(long term orientation, LTO)等三個面向，與軟體盜版態度間的關係，研究結果顯示，上述的三個面向可用來預測盜版態度，其中，美國的 PD 與 LTO 會影響盜版態度，達顯著水準($p<.001$)，而在其他三個亞洲國家方面，則以 IND 與 LTO 顯著影響盜版態度($p<.05$)。可見各國的文化內涵會顯著的影響盜版態度。綜合上述的國外研究發現，盜版的議題具有文化上的差異。

國內也有盜版的跨國性研究，陳韻如 (1999) 以台灣與美國的大學生為研究對象，並探討不同國家文化的軟體盜版因素是否有所差異，經由統計分析結果指出，不同的盜版因素使得台灣與美國學生的軟體盜版態度與意圖有所不同，例如個人的電腦專業知識對台灣學生的盜版態度有所影響，但對美國學生並沒有顯著影響，而家庭經濟狀況較好的台灣學生會傾向支持盜版行為，與美國學生相反，且台灣學生的盜版意圖較受法律規範影響，而美國學生則受學校校規的影響。

盧龍泉(1993)則以科技接受模式與計劃行為理論為依據,探討文化對軟體盜版意圖與行為的影響,並以台灣與美國的大學生為研究對象進行訪談與問卷調查,經由迴歸分析的結果顯示,文化指標中不確定之規避(uncertainty avoidance)、個人主義(individualism)、男性主義(masculinity)等因素可預測盜版意圖,其檢定值分別為.000、.001、.001,達顯著水準,而權力距離(power distance)、不確定之規避、男性主義的程度可有效預測盜版行為,檢定值分別為.003、.000、.011,均達顯著水準。可見盜版的意圖與行為在不同國家與文化中有所差異。

綜上分析,盜版已成為國際性的議題,因而備受學術界相關領域的關注,且藉由不少跨國性的實證研究發現,文化因素的確會影響各國的盜版行為與意向,因此,盜版的全球化相關議題具有相當的研究價值。

二、盜版因素之研究

國內外探討盜版因素的研究不少,多數研究以結構方程模式為統計工具進行分析,例如周科鈞(1995)的分析結果表示,影響軟體盜版行為的因素包括同儕團體、行為後果評估、個人的道德強度、過去經驗、法律常識、情境因素、盜版意圖、盜版態度等,且此研究結果指出,法律常識會影響個人的盜版態度,但在盜版的態度與行為方面,卻出現不一致的現象,對此,周科鈞認為,除了應從教育面加強宣導智慧財產權的觀念之外,相關產業也必須發展其他有效的行銷策略以吸引消費者的購買力。

此外,李欣蕙(2003)也使用結構方程模式對青少年進行問卷調查,分析結果顯示,影響青少年的音樂盜版態度有道德強度、風險知覺、產品屬性、偶像崇拜、法律知識、對正版的滿意度等因素,其中,道德強度、消費者的知覺風險對盜版的整體態度有負相關,而產品屬性則與盜版態度呈現正相關,且消費者因為崇拜偶像的程度越高,購買正版產品的可能性就越大。由此可見,影響盜版態度的因素可能來自個人、產品等不同層面。

此外,Wang(2005)也使用結構方程模式探討經濟利益、行為風險、被檢舉風險、道德考量、社會規範等因素與購買正版意圖的關係,研究結果指出,經濟利益與被檢舉的風險越高,購買正版的意圖也越高,具有正相關,而行為風險、道德考量、與社會規範越高,購買正版的意圖則越低,呈現負相關。

除了使用結構方程模式進行研究之外,許孟祥、郭峰淵、孫思源(1990)則

以自我效能為理論基礎，並使用探索性因素分析建構盜版的潛在情境，分析結果共萃取資源匱乏、社會規範、個人利益、環境刺激等四個因素，且發現個人的軟體自我效能越高，不使用、不持有、不傳送的盜版行為頻率較低，而勸導他人不盜版的頻率則較高。

國外研究方面，Limayem、Khalifa 及 Chin (2004)以 TRA (theory of reasoned action)為理論基礎發展盜版行為模式，並以美國、加拿大、香港、英國、澳洲、泰國、新加坡、汶涑八個國家的大學生為對象進行長期的研究，研究結果顯示，社會因素、知覺結果的信念、習慣、情感、環境刺激、盜版意圖等因素會影響盜版行為，其中，社會因素與知覺結果的信念顯著影響盜版意圖，其檢定值分別為 $t=.308(p<.01)$ 、 $t=.551(p<.01)$ ；個人習慣與環境刺激會顯著影響盜版行為，其檢定值分別為 $t=1.91(p<.05)$ 、 $t=3.49(p<.01)$ 。

Rahim 等人(1999)的研究結果則顯示，有三分之二的學生有軟體盜版行為，主要為娛樂用途，且性別、電腦經驗、個人有無電腦等因素顯著影響大學生的軟體盜版行為，其差異性檢定的結果中， p 值分別為 .0052、.0001、.001。由上述盜版因素的研究結果顯示，影響盜版態度或意圖行為的因素有許多，大致涵蓋個人、產品、社會環境、同儕朋友等四大層面。

不少研究也針對盜版動機探討盜版行為。如同 Simpson 等人(1994)的研究建構一個軟體盜版統計模式，並發現以下五個盜版動機：(一)工作或課業的需要；(二)社會文化的普遍行為；(三)法律規範；(四)個人因素；(五)環境因素，上述動機將會影響個人的倫理決策與盜版行為。國內楊舒婷、周倩 (2004) 探討大學生的網路盜版行為，其分析結果表示，網路盜版可能來自便利性、規避法律責任、課業需求等動機，且盜版動機越高，盜版的行為頻率也隨之提高。另有林凱安 (2004) 比較網路使用者下載 MP3 音樂的理性與非理性動機，研究結果指出，理性動機 (經濟效益) 與非理性動機 (追求流行) 確實會影響盜版行為，此外，提高網路使用者的道德水準雖然無法直接遏止下載 MP3 的行為與意圖，但仍有干擾的效果，可減少使用者的盜版意圖。

綜合上述研究結果顯示，影響盜版的因素有多種，主要來自環境與個人等兩大層面，且依照各研究領域的不同將此兩大層面切分成不同的因素加以探討，以環境因素而言，可能包括網路的便利性、社會文化、法律規範、同儕等，以個人因素而言，則有工作與課業需求、知覺結果的信念、習慣、情感、認知等多種因

素，可知盜版成因的多源性與複雜性。

三、認知、態度與行為之相關性研究

在上述的盜版因素中，不少研究以受試者對法律的認知探討盜版意圖與行為，其中，周科鈞（1995）的研究結果指出，法律常識的認知對盜版意圖的影響力較小，但卻顯著影響盜版態度。其次，李欣蕙（2003）的研究結論則表示，較充份的法律知識能遏止青少年的盜版行為。且法律的規範可能對盜版行為具有影響力（陳韻如，1999；Simpson et al., 1994）。因此，充實大學生的法律知識是否能有效影響個人的態度與行為，仍有待討論。

也有研究針對盜版的態度、認知、行為進行討論。在認知與行為方面，尹孜君（2001）的研究使用問卷調查法，發現師範院校生對著作權的認知與行為具相關性，顯示學生對著作權的認知越少，盜版的可能性則越高。因此，如果認知可能有效影響行為，本研究將設計相關課程以提高學生的認知。

此外，在態度與行為方面，國外 Swinyard 等人（1990）以大學生為對象進行盜版態度的測量，在研究方法中提供盜版的情境由受試者進行抉擇，例如「當我擁有未授權的軟體時，會感到罪惡」等，研究結果發現，個人對盜版的態度會決定其盜版行為，若對盜版抱持不支持的態度，其盜版行為的頻率也會減少，因此，本研究將於課程實施過程中進一步驗證盜版態度與盜版行為間的關係。

不少研究也發現，態度與行為有不一致的關係。例如有研究結果顯示，盜版態度與意圖間的關係不明顯（周科鈞，1995；Limayem, Khalifa & Chin, 2004），且個人對著作權的態度與盜版行為也無相關性（周科鈞，1995）。如同楊舒婷、周倩（2004）在大學生網路盜版動機、行為、著作權態度的相關性初探發現，大學生對著作權普遍持有肯定的態度，多半認為應允以尊重和肯定，但此一正面態度並沒有直接影響個人的盜版行為。吳建和、余靜嫩（2003）的研究也顯示，大學生對侵權的態度與行為有所偏差，即使多數學生肯定著作權有受到保障的必要性，但盜版行為仍不斷發生。

綜合上述的研究與討論，大學生雖然對著作權持有肯定的態度，認為保障他人的著作是對著作權人應有的尊重與肯定，但仍有普遍的盜版行為，對此，本研究認為，造成此一矛盾結果可能與大學生對著作權的認知不足有關，因而有待相關課程的發展，以便網路著作權概念的提昇。

根據本段的整理與討論，本研究的意義與重點可歸結為以下三點，並顯示網路著作權之課程設計與發展有其必要性與研究價值：

- (一) 跨國性研究突顯了盜版議題的普世性與全球化，可見盜版相關研究具有研究價值；
- (二) 多數學者僅針對特定的盜版項目進行探討，本研究將針對以網路為媒介的盜版行為，以及大學生常見的盜版項目為主，包括音樂、軟體、電影、文章、圖片等著作權項目，以設計符合日常生活的案例內容與教案進行教學；
- (三) 現有的盜版文獻多以量化研究進行分析，目前針對網路盜版現象，並進一步設計相關課程的研究仍有待發展。





第三章 研究方法與實施

本章將針對研究方法、研究工具與實施對象進行說明，首先，本研究為達成研究目的，將依照研究目的擬定可行的研究方法與研究工具，如表 3-1 所示，為達成研究目的一的以系統化教學設計模式發展網路著作權課程，研究者將使用 ADDIE 模式建置網路著作權課程，所使用的模式共分為分析、設計、發展、實施、評估等五個階段，各階段工作任務的詳細內容將於 3.1 加以闡述，並於 3.2 中依部份階段介紹本研究所使用的工具、方法與對象；其次，為調查大學生的網路盜版行為，本研究除了以相關文獻進行分析外，也以師資培育機構的學生為對象進行網路盜版行為的問卷調查；再者，為達成研究目的三與四，本研究以文獻分析法與專家訪談法歸結出職前教師對網路著作權的迷思概念，並界定職前教師所應學習的網路著作權課程內容，對於研究目的五的達成，本研究則以文獻分析法、雙層次測驗、系統化教學設計模式加以進行，最後，為形成性評估本研究的網路著作權課程，研究者使用教室觀察法、專家檢視與評估法、訪談法、問卷調查法等研究方法以確認課程的有效性與可行性。

表 3-1 本研究之研究方法與研究工具整理

研究目的	研究方法	研究工具
一、以系統化教學設計模式發展網路著作權課程。	系統化教學設計	系統化教學設計模式(圖 3-1-1)
二、調查職前教師的網路盜版行為。	文獻分析法 問卷調查法	相關文獻(表 2-1-2) 網路盜版行為量表(附錄一)
三、歸結出職前教師對網路著作權的迷思概念。	文獻分析法 專家訪談法	相關文獻(表 2-2-2) 專家訪談稿
四、界定職前教師所應學習的網路著作權課程內容。	文獻分析法 專家訪談法	相關文獻(2.2.3) 專家訪談稿
五、設計適合職前教師的網路著作權課程內容、教學指引、學習素材。	文獻分析法 雙層次測驗 系統化教學設計	相關文獻(2.2.3) 網路著作權雙層次測驗(附錄四) 系統化教學設計模式(圖 3-1-1)
六、形成性評估網路著作權之教材與課程。	教室觀察法	教室觀察紀錄表(附錄五) 小組討論規準(附錄六)
	專家檢視 專家評估	課程與教學素材評估表(附錄七)
	訪談法	學習者訪談稿 教學者訪談稿
	問卷調查法	網路著作權雙層次測驗(附錄四) 學習者滿意度量表(附錄三)

3.1 系統化教學設計模式

Smith 和 Ragan (1999)表示，系統化教學設計是經由系統性與反思性的過程將教學原理轉變成一個計劃，以便產生教學素材、教學活動、教學資源與評估的一個程序。為使教學設計者有效了解教學設計的進度，故有不少系統化教學設計模式的產生。Andrews 和 Goodson (1980)便歸納出四十種的系統化教學設計模式，各模式所劃分的階段與任務有所不同，以 Dick 和 Cary (1985)與 Davis、Alexander 及 Yelon (1974)所提出的教學設計模式為例，此模式具有三個階段，一為分析階段：以學習環境、學習者、學習任務為主要的分析項目；二為策略階段：以決定組織策略、教學策略、管理策略為階段性任務；三為評估階段：教學設計者需執行形成性評估，以便對教學、策略階段與分析階段加以修正(引自 Smith & Ragan, 1999)。因此，教學設計者可依據系統化教學設計模式所提供的程序進行階段性任務，以便課程的發展與修正。此外，使用系統化教學設計模式的優點有：一、鼓勵學習者參與教學設計；二、證明教學的有效性、充份性、有趣性；三、有效協助發展者、設計者與教學者；四、有助教學的使用與推廣；五、有助教學媒體的選擇；六、使教學目標、教學活動與測驗具有一致性；七、提供系統化的結構，以便解決學習的問題(Smith & Ragan, 1999)。基於上述的功能與優點，本研究將使用系統化教學設計模式進行課程的設計與發展，以期課程能夠發揮最大的學習功效。

根據 Instructional Technology Services(2001)的文章指出，ADDIE 模式是一個普遍且系統化的教學設計程序，它包括所有其他教學設計模式的組成元素，因此，可提供教學設計者一個具體的架構，以便確定課程的有效性，使課程的建置得以充份發展。Hegstad 和 Wentling (2004)的研究結果也指出，ADDIE 模式是一個有效的概念架構，可用來發展並維持代表性的教學程序。綜上討論，本研究將使用 ADDIE 模式為教學設計的程序架構，以確定課程發展的可行性與有效性。

ADDIE 模式的命名是根據以下五個階段的名稱組合而成，分別為：一、分析(Analysis)；二、設計(Design)；三、發展(Development)；四、實施(Implementation)；五、評估(evaluation)(Molenda, 2003)。在上述的各個階段中包涵不同的工作任務，且各階段具有循序性，每個階段的輸出是下一階段的輸入；因此，教學設計者必須逐一完成工作任務。Revees (1994)認為，各階段的任務應視實際的課程發展需

求進行安排。徐立芬也表示，ADDIE 模式可用於任何形式的教學設計，大方向的方法不變，只是執行的細節不同（引自徐新逸、施郁芬，2003）。

因此，本研究對各階段的工作任務加以擬定，如圖 3-1-1 所示，在分析階段，將對課程需求、學習者需求、學習者行為、學習內容、學習目標進行分析；在設計階段，依分析階段的結果對教學策略、教學內容、教學素材加以設計；在發展階段，依設計階段的結果發展教材與評估工具；在實施階段，將實施前測、教學與後測，最後，在評估階段，Smith 和 Ragan (1999)認為，評估的方法與步驟可分為四個程序：一、教學設計檢視；二、專家檢視；三、學習者確認；四、持續評估，對此，本研究基於研究時間的限制，將以前三者為形成性評估的主要方式，且教學設計檢視將執行於課程發展與教學實施階段之間，如圖 3-1-1 的箭號所示，以便課程的有效實施，至於專家檢視與學習者確認的評估任務則於課程實施後加以進行，以確定教學成效與課程有待修正之處。

為完成教學設計模式中各階段的工作任務，本研究於各階段中擬定適當的研究方法與研究工具，其中，以分析、設計與評估階段所使用的方法與工具較多種，因此，本研究將針對一、分析、設計階段；二、評估階段等階段的方法與工具進行說明於 3.2。



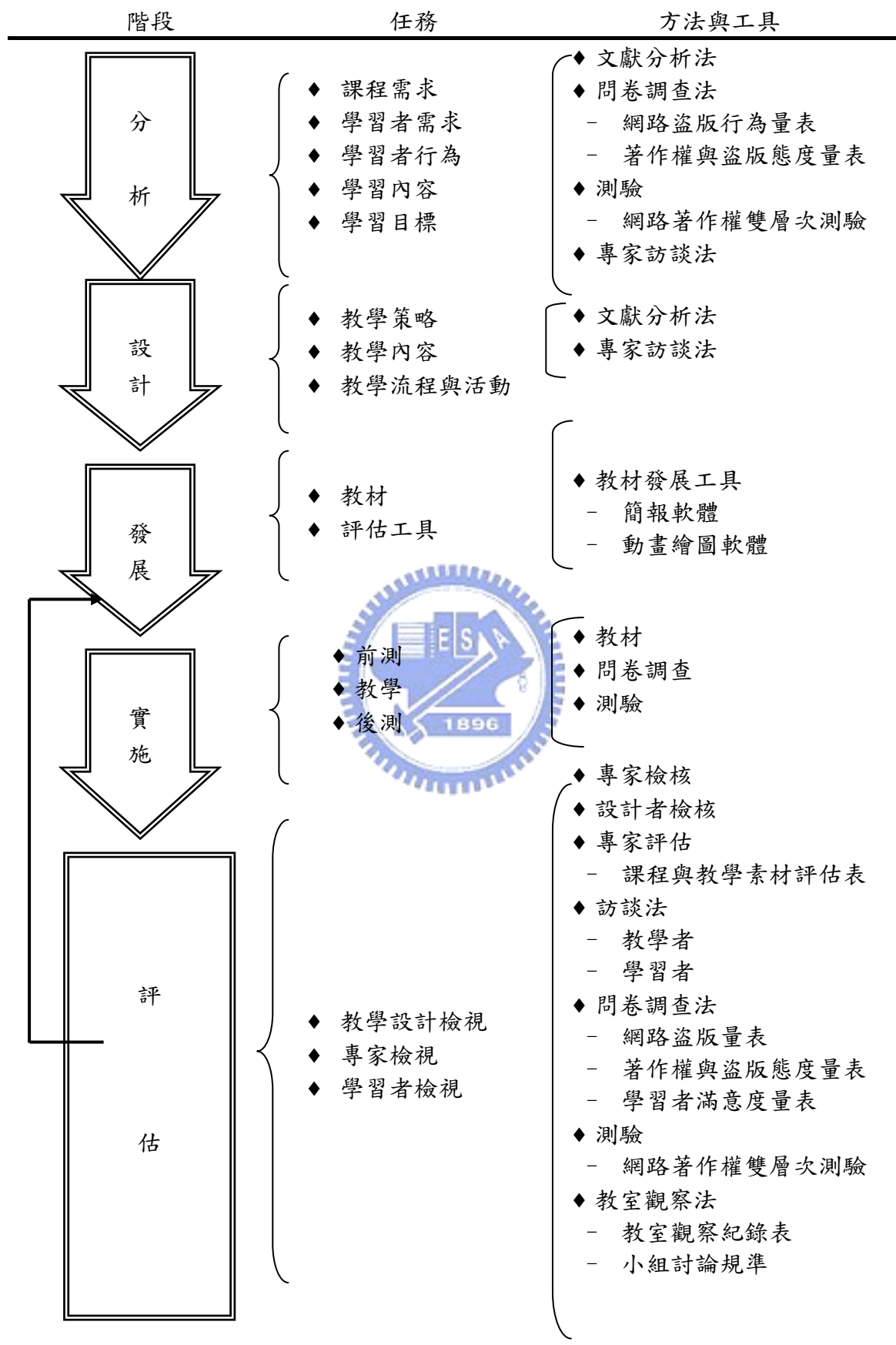


圖 3-1-1 本研究之課程發展各階段內涵示意

3.2 資料的蒐集與分析

3.2.1 分析與設計階段

一、文獻分析法

王年燦、趙貞怡、鄭琨鴻(2003)在發展多媒體教材的研究中，以文獻分析法為分析與設計階段的研究方法之一。基於此，本研究也以相關文獻對課程需求、學習者需求、學習者行為、內容、目標進行分析，並對教學策略加以設計，以利各階段工作的順利進行。

二、問卷調查法與調查對象

在教育研究中，調查法為重要的實徵性方法，且常以問卷為主要的工具(黃光雄、簡茂發，1991)。因此，本研究於分析階段使用問卷調查法進行資料的搜集與分析，所使用的問卷包括：一、網路盜版行為量表；二、著作權與盜版態度量表兩種，其中，量表的答題型式以封閉性答題為主，分析對象則為交通大學師資培育機構的學生，包括大學部與研究所學生，藉此分析他們的網路盜版行為、著作權與盜版之態度，問卷回收結果如表 3-2-1 所示，共計發出 89 份，在刪除無效問卷之後，有效問卷率達 86.51%。

研究對象的背景資料，如表 3-2-1 所示，在性別分佈方面，女生的人數較男生多；在年級方面，填答案表的大學部與研究生分別為 57.1%、42.9%；在就讀學院的分佈情形方面，受試者中以人文背景的學生較多，詳細資料請參見表 3-2-1，至於量表的發展過程與內容將於表後加以詳述。

表 3-2-1 預試之問卷調查對象背景資料摘要

人數 (人)	性別(%)		年級(%)		學院(%)		平均年齡(歲)
	男	女	大學	研究所	人文	理工	
77	35.1	64.9	57.1	42.9	64.9	35.1	23.76

(一) 網路盜版行為量表

本研究所使用的「網路盜版行為量表」是由研究者依相關文獻加以編製，主要內容是以 Swinyard 等人(1990)對盜版行為的定義，以及多位學者(例如 Athey & Zmud, 1987; Shore et al., 2001)對盜版行為的分類為基礎。為有效蒐集資料，本研究採用不計名的方式進行調查，量表的內容包括 A、B 兩個部份：A 部份的

個人基本資料，包括受試者的背景資料、每天上網時數、是否接觸過著作權或智慧財產權課程，B 部份的網路使用相關行為，用以調查受試者的網路盜版行為(使用、傳送、複製、販賣)(Swinyard et al., 1990)、曾使用的網路資源等。其中，網路盜版行為的答題型式為類別法，分為「是」、「否」兩種選擇，例如你是否曾經使用未經授權的網路資源；至於曾經使用的網路資源部份，本研究則採用複選題的檢核法，以便初步了解相關的多種行為。本量表共計十二題，主要目的用來分析大學生的網路使用與侵權行為，量表的詳細內容見附錄一的網路盜版行為量表。

(二) 著作權與盜版態度量表

就態度而言，許多學者對此提出不同的定義，其中，Thurstone (1931)認為，態度是某人贊同或反對某心理標地物的情感效果總合（引自楊舒婷、周倩，2004）。Swinyard 等人（1990）為探討個人盜版態度，便以盜版情境模式為研究工具進行問卷調查，題目內容例如「當我擁有未授權的軟體時，會感到罪惡」。因此，本研究依據上述的定義與問卷內容，將態度定義為「一種主觀的個人感受，指個體內在對特定的事物內涵贊同與否的情感表現」，並以此為量表編製的理論基礎發展「著作權與盜版態度量表」。

承上所述，本研究所編製的「著作權與盜版態度量表」共分為「著作權態度」與「盜版態度」兩個部份，量表的實施旨在探討受試者對著作權與盜版所持有的態度，以著作權態度為例，量表的部份內容為「我覺得電影公司拍攝電影很辛苦，我們應該尊重他們的創作」，以盜版態度為例，量表的部份內容為「當我有不錯的盜版電影（或音樂、文章、軟體、漫畫、圖片）時，我會傳送給朋友」，上述兩者分別為著作權與盜版態度之量表內容，且根據王文科（1995）表示，教育研究中常使用的態度量表可以李克特式量表(Likert scale)為問卷型式，因此，在分析階段中，本研究使用李克特式量表進行問卷調查，量表共分為五點，1 至 5 點分別代表「非常不同意」、「不同意」、「沒意見」、「同意」、「非常同意」，共計 20 題，其中，11、15 題為反向題，在著作權態度方面，分數越高代表越支持與贊同著作權的意義，在盜版態度方面，分數越高則代表越認同盜版行為，信度分析結果顯示，Cronbach α 值分別為.87、.71，表示本量表具有可信度。

三、網路著作權雙層次測驗與施測對象

雙層次測驗是一個兩階段的選擇題，用來診斷學生對科學的多種想法(Tsai & Chou, 2002)。本研究所採用的雙層次測驗是修改自詹佩珊、周倩（2004）的網路法律雙層次測驗，此測驗是根據相關新聞、文獻、專家意見等資料編製而成，用以探究中學生對法律的迷思概念。本研究僅保留上述測驗中網路著作權的相關題目，作為分析學習者對網路著作權先備知識的預試工具，測驗題數共計十三題，其中，各題的測驗內容以案例呈現，且答題部份共分為兩個層次，第一層為是非題，第二層為選擇題，計分方式為答對一題(兩層皆對，才表示概念正確)得一分，滿分為十三分，分析的對象為師資培育機構的學生，包括大學生與研究生，所發放問卷共 62 份，有效問卷為 53 份，因此，有效問卷率達 85.48%。

至於受測學生的背景資料，如表 3-2-2 所示，以女生的人數較男生多，且填答測驗的大學部學生有 43.4%，研究所學生則為 55.6%，至於就讀學院的分佈情形方面，受試者中以人文背景的學生較多。

表 3-2-2 預試之測驗對象背景資料摘要

人數(人)	性別(%)		年級(%)		學院(%)		平均年齡(歲)
	男	女	大學	研究所	人文	理工	
53	37.7	62.3	43.4	55.6	86.7	13.3	24.61

為了解預試結果，本研究針對答題總分進行描述性的統計分析，並對背景變項與總分進行差異性檢定，根據表 3-2-3 的統計資料顯示，在滿分 13 分的測驗結果中，受試者的平均分數為 6.02 分，且最低為 2 分，最高為 11 分，可見受試者對著作權認知的程度不一，有待課程的發展與實施。

表 3-2-3 預試之雙層次測驗成績分析

人數	最小值	最大值	平均數	標準差
53	2.0	11.0	6.02	2.18

單位：分

此外，本研究也進一步對受試者的個人背景與測驗總分進行差異性檢定，其分析結果如表 3-2-4 所示，在性別方面，男生的平均分數為 6.55 分，女生為 5.69 分，檢定值未達顯著水準($t=1.39, p>.05$)。顯示男女對網路著作權的認知並無顯著

差異。

表 3-2-4 預試之背景變項與總分差異性檢定

	人數	平均數(分)	<i>t</i> 值
男	20	6.55	1.39
女	33	5.69	

在學院與總分方面，本研究將受試者就讀的學院分為人文社會(人文學院、法學院、商學院/管理學院、教育學院、社會科學院)與理工(理學院、資訊電機學院、工學院、農學院、醫學院)兩大類別，其差異性檢定結果如表 3-2-5 表示，社會相關學院的受試者平均分數為 6.08 分，理工相關學院則為 5.88 分，未達顯著水準($t=.31, p>.05$)，因此，人文社會與理工兩類學院學生對網路著作權的認知並無差異。

表 3-2-5 預試之學院與總分差異性檢定

	人數	平均數(分)	<i>t</i> 值
人文社會	37	6.08	.31
理工	16	5.88	

在年級與總分方面，本研究依受試者的年級分為大學部與研究所(碩士班、博士班)兩級，統計分析結果顯示，大學生對網路著作權認知的平均分數為 6.39 分，研究生則為 5.73 分，未達顯著水準($t=1.09, p>.05$)，如表 3-2-6 所示，可見大學生與研究生對網路著作權的認知並無顯著差異。

表 3-2-6 預試之年級與總分差異性檢定

	人數	平均數(分)	<i>t</i> 值
大學	23	6.39	1.09
研究所	30	5.73	

綜上分析，無論受試者的性別、就讀學院、年級等背景變項，在網路著作權認知得分上皆無差異，而課程實施的網路著作權雙層次測驗內容詳見附錄四。

四、專家訪談法與訪談對象

訪談(interview)是一種研究性的晤談，由研究者經由口頭談話的形式，從訪談對象身上蒐集或建構第一手資料的研究方法(方正一, 2004)。其中，訪談的形式可分成結構式訪談(structured interview)、非結構式訪談(unstructured interview)、半結構式訪談(semi-structured interview)。其中，半結構式訪談是鑒於結構式問題無法深入了解問題癥結而衍生的(王文科, 1996)。研究者需要擬定基本的訪談問題，以便訪談的有效進行，並於訪談過程中，依訪談內容適當地調整問題，以便蒐集更多層次的資料。因此，本研究將使用半結構式訪談法對專家進行訪談，且訪談後的資料蒐集與分析將依照徐式寬、林佩貞(2003)的研究模式，將訪談資料經過錄音後轉譯成逐字稿，再經由逐句、逐段的分析產生不同層次的類別。

本研究專家訪談的對象為三名不同領域背景的專家，包涵課程與教學、資訊教育、法律等專長的專家，訪談的目的在了解大學生的侵權行為與迷思概念，並確定網路著作權的課程內容與教學策略，詳細的訪問日期，以及專家的職稱、專長如表 3-2-7 所示。

表 3-2-7 專家訪談對象之背景與經歷

代號	職稱	專長	訪問日期
B2	新竹市建功高中資訊教師	程式設計 資訊教育	2005/2/4
B3	曾任台灣台北地方法院智慧財產權專庭法官	智慧財產權相關 法律	2005/2/18
B4	法務部檢察司檢察官	電腦犯罪與智慧 財產相關法律。 程式設計。	2005/4/1

為有效對專家進行訪談，本研究將依分析目標擬定訪談稿，並於訪談過程中針對訪談內容與專家的背景經驗調整問題，詳細的訪談稿內容請如下所示，共計四題：

- (一) 您覺得大學生在網路上的侵權行為可能有哪些？
- (二) 您覺得身為一個國中或高中教師應該具備哪些網路著作權的知識，或是他們最缺乏哪些概念？例如？
- (三) 您覺得網路著作權的課程內容可能包含哪些？

(四)您覺得網路著作權課程要用什麼樣的教學策略或教學方式比較適合？

3.2.2 評估階段

一、教學設計檢視

Smith 和 Ragan (1999)認為，評估的方法與步驟可分為四個程序：一、教學設計檢視；二、專家檢視；三、學習者確認；四、持續評估，對此，本研究基於研究時間的限制，將以前三者為形成性評估的主要方式，其中，在教學設計檢視的部份，由研究者於課程實施前對所發展的教材進行檢視，以確認教材的正確性與適當性，以便課程的有效進行。

二、專家檢視與專家背景資料

專家檢視的目的在蒐集有課程設計經驗者對教材的具體建議，並作為教材修正的參考依據，檢視的內容有教學指引、教學素材（包括學習單與投影片）、測驗等，對此，由於時間的限制，本研究將專家檢視的任務分成課前、課後兩個階段進行，一為課程實施前的專家檢視，由一名具有網路學習、電腦輔助學習、教學媒體、教育傳播等專長的專家對教材進行初步的評估，評估內容包括教材內容的版面配置與安排、教學指引的完整性、教學流程的適切性等，以便課程能夠順利實施，二為課程實施後的專家檢視，本研究也於課後，由三名不同的背景與專長的專家進行評估，以確定課程的一致性、內容性、設計性、可行性等，專家的專長與背景如表 3-2-8 所示，在專長方面，有網路學習、數位學習課程設計與評估、資訊教育等專長者，在背景方面，則包括教育工學博士、資訊科學與學習科技博士、高中資訊教師等。

表 3-2-8 專家評估對象之專長與背景

代號	專長	背景
A1	網路學習、電腦輔助學習、教學媒體、教育傳播	◆ 國立交通大學教育研究所教授 ◆ 教育工學博士
A2	數位學習課程設計與評估、網路學習社群	◆ 國立交通大學助理教授 ◆ 資訊科學與學習科技博士
A3	程式設計、資訊教育	◆ 新竹市建功高中資訊教師 ◆ 國立交通大學教育研究所研究生

上述為專家的背景說明，至於評估表的發展方面，本研究所使用的評估工具為「課程與教學素材檢核表」，該評估表的編製是以 Dick、Cary 及 Cary (2001) 的理論為基礎，將檢核內容分成四個面向，分述如下：

- (一) 一致性：學習需求、學習目標是否與教學內容一致，如同 Smith 和 Ragan (1999)認為，教學設計的過程必須具備一致性，例如教學策略必需適用於教學活動、測驗必須有助學習者達成學習目標等；
- (二) 內容性：教材內容是否具備完整、正確、清楚等條件；
- (三) 設計性：例如教材是否能夠引起動機、教學策略是否有助學習者學習；
- (四) 可行性：教材是否適當可行。

評估方式採用李克特式量表(Likert scale)，量表的尺度共分為四點，1 到 4 點分別為非常不同意、不同意、同意、非常同意，由專家依自身感受加以填答，並提出個人建議，以便教材的修正與改進，評估表的詳細內容請見附錄七。

三、訪談法與訪談對象

本研究於課後對教學者與學習者進行訪談，以評估教材內容與學習者的課堂表現，並作為課程調整與修正的參考內容，教學者與學習者的個人基本資料如表 3-2-9 所示，其中，本研究訪談三名年級與專長不同的學習者，分別為數學系、外文系、資訊工程學系的大學生與研究生，以便從不同背景的學習者中了解學習者對課程的感受與具體建議。

表 3-2-9 教學者與學習者訪談專長與背景

對象	代號	職稱	專長	日期
教學者	C1	新竹市建功高中資訊教師	程式設計 資訊教育	2005/6/2
學習者	D1	大學生	數學	2005/5/24
	D2	大學生	外文	2005/5/30
	D3	研究生	資訊工程	2005/6/1

為有效訪談教學者與學習者，本研究擬定訪談大綱，其中，訪談教學者旨在了解課程有待修正之處，以及教學策略的可行性，並有效評估學習者的課堂表現，訪談大綱如下所述：

- (一) 您覺得教材內容有何待改進的地方？
- (二) 您對此教材是否有何建議？
- (三) 您覺得此種教學策略對您的教學是否有幫助？
- (四) 您覺得教材對您的教學是否有幫助？
- (五) 您覺得學生在這堂課的反應如何？

在學習者方面，為了解學習者對課程的意見與個人的學習成效，並作為評估課程的參考依據，本研究以下列三題作為訪談大綱，並依訪談時的情形對訪談問題進行調整，訪談內容詳述如下：

- (一) 您覺得課程內容有何待改進的地方？
- (二) 您對此教材是否有何建議？
- (三) 您覺得教材對您是否有幫助？
- (四) 您在此課程中學到哪些概念？

四、問卷調查法、網路著作權雙層次測驗與施測對象

本研究於 2005 年 5 月 2 日及 5 月 9 日於交通大學師資培育機構所開設之「教學媒體與操作」課程中進行網路著作權課程，共四堂課，並於課堂中進行問卷調查與雙層次測驗，課程實施的對象共 35 人，教學者為資訊教育專長且具備教學經驗的專家，如表 3-2-10 所示。

表 3-2-10 課程實施細節

課程名稱	班級人數	教學者	上課時間	實施日期
教學媒體與操作	35 人	資訊教育專長 與教學經驗者	四節課	5/2 5/9

實施班級的問卷與測驗回收率如表 3-2-11 所示，其班級人數為 35 人，故發出 35 份問卷，回收率為 100%，並於實際收回的問卷中刪除兩份無效問卷，共計回收 33 份有效問卷，因此，本研究的有效問卷率達 94.28%。

表 3-2-11 實施班級之問卷發放情形摘要

班級人數	回收問卷	有效問卷	問卷回收率	有效問卷率
35 人	35 份	33 份	100%	94.28%

實施班級的受試者背景中，在性別分佈方面，男生為 21.2%，女生為 78.8%；在年級方面，大學部學生佔 69.7%，研究所學生則佔 30.3%；在學院別方面，以人文背景的學生較多，佔總受試者的 60.6%，而理工背景的學生則有 39.4%；受試者的平均年齡為 23.12 歲，詳細的背景資料如表 3-2-12 所示，至於實施課程中所填答的量表將於表後加以說明。

表 3-2-12 課程實施對象之背景資料摘要

人數	性別(%)		年級(%)		學院(%)		平均年齡(歲)
	男	女	大學	研究所	人文	理工	
33	21.2	78.8	69.7	30.3	60.6	39.4	23.12

(一) 學習者滿意度量表

本研究所使用的「學習者滿意度量表」是依據高薰芳(2002)的案例教材評量表為基礎加以修改，並將問卷內容分成三個層面，包括教材的有趣性、教材的有效性、整體教材滿意度，例如「上完網路著作權課程後，我覺得頗有收穫」。量表實施的主要目的在了解學習者有效學習的程度，以及他們對教學素材的感受與滿意度。因此，本研究採用李克特式量表進行教材滿意度調查，評定的等級分為四點，1 至 4 點分別為「非常不同意」、「不同意」、「同意」、「非常同意」，共計十二題，分數越高代表學習者對教材越滿意，根據信度分析的結果顯示，本量表的 Cronbach α 值為.86，表示本量表具有可信度，量表的詳細內容可參見附錄三。

(二) 著作權與盜版態度量表之前後測

為於評估階段有效調查學習者對著作權與盜版態度，本研究將採記名方式進行問卷調查，且依分析階段的結果將著作權與盜版態度量表加以修改為李克特式四點量表，1 至 4 點分別為「非常不同意」、「不同意」、「同意」、「非常同意」，以便受試者能夠明確表示個人對著作權與盜版所持有的態度，且刪去題意不明確與不易填答的題目，量表共計 15 題，其中，第 9、11、14 題為反向題，在著作權態度量表方面，分數越高代表越支持著作權的意義，例如「如果我們尊重網路小說作家的創作，他們會寫更多好的文章」，在盜版態度方面，分數越高代表越認同盜版行為，例如「當我有不錯的盜版電影(或音樂、文章、軟體、漫畫、圖

片)時,我會傳送給朋友」。分析結果發現,Cronbach α 值分別為 .95 與.71,顯示量表具有可信度,量表的詳細內容請見附錄二。

(三) 網路著作權雙層次測驗之前後測

為探究本課程的有效性,本研究將以分析階段所使用的十三題雙層次測驗(詹佩珊、周倩,2004)為基礎,並依分析與設計階段的結果對測驗內容進行修改,刪去概念相同以及較具爭議性的題目,分別為題號3、6、9的三題,共計十題,且測驗的實施將以前測與後測的模式進行,並採用記名的方式,分別於課前、課後對學習者進行測驗,測驗的結果將用來評估學習者的認知程度,以及課程的有效性,完整的測驗內容請見附錄四。

五、教室觀察法

(一) 教室觀察紀錄表

王文科(1996)表示,觀察可分為結構性觀察(structured observation)與非結構性觀察(unstructured observation)兩種,而非結構性觀察比較沒有明確的研究目的、程序與研究工具,是較有彈性的觀察方式。因此,本研究將以課程實施的班級為觀察情境,並以非結構式的教室觀察形式對學習者的行為表現進行觀察,在觀察的程序中,研究者首先將教學的過程加以錄製,並於課後對錄製的實際情形進行觀察與紀錄,其觀察的工具為教室觀察紀錄表,由研究者依觀察目的自行發展,紀錄表採用開放式的填答方式,以便紀錄學習者在課堂中的反應與提問內容,並作為課程評估用資料,紀錄表的內容包括提問時間、學習者主動提問內容、學習者被動提問內容等,詳細內容請見附錄五。

(二) 小組討論規準

觀察的整體信度是指,兩名觀察者所作的觀察結果具有一致性(王文科,1996)。因此,本研究為評估學習者在教學活動的表現,將由兩名觀察者對小組討論情形加以觀察與紀錄,以便進行課程的評估,觀察者的專長與背景資料如表3-2-13所示,其觀察工具為「小組討論規準」,對於觀察工具的說明與內容將敘述如下。

表 3-2-13 觀察者之專長與背景摘要

代號	專長	背景
E1	網路學習、電腦輔助學習、教學媒體、教育傳播。	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 國立交通大學教育研究教授 ◆ 教育工學博士
E2	英語、資訊教育。	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 交通大學教育研究所研究生 ◆ 交通大學外文系學士

規準(rubric)是一種評估工具，通常以一組量表的形式呈現，用來評估一個複雜的行為，並提供豐富的訊息來改進行為表現(Jonassen, Howland, Moore & Marra, 2003)。此外，一個有效的規準，其評估項目應包涵一、重要性；二、唯一性；三、明確性；四、溝通性：評估的結果可作為學習者行為改進的依據；五、豐富性：能夠提供學習者充份的訊息，以便改進行各方面的行為表現。

因此，本研究為評估小組討論的行為表現，使用「小組討論規準」加以紀錄，其中，評估的面向以 Jonassen 等人（2003）的論述為理論基礎，並修改自他們訂定的小組討論規準，包括一、組員參與度；二、組員互動度；三、討論內容切題度，其規準分為 1.不足(inadequately)、2.充份(adequately)、3.非常充份(exceptionally)三個等級，等級越高代表小組討論的行為表現越好，且以開放式欄位紀錄學習者的特殊行為與情形，以利資料的蒐集與分析。詳細內容請參見附錄六。

第四章 系統化教學設計結果

為達成本研究的研究目的之一：以系統化教學設計模式發展網路著作權課程，本章將針對課程的分析、設計、發展、實施、評估等五個階段進行說明，其各階段的任務內容如表 4-1 所示。在分析階段，本研究分析課程需求、學習者需求、學習者行為、內容、目標，藉此產出學習者檔案、課程大綱、課程目標等課程元素，作為設計階段的參考內容。在設計階段，本研究將對教學策略、教學內容、教學流程與教學活動進行設計，以便發展教材與評估工具。在實施階段，本研究使用發展階段所發展的教材進行教學，教學過程中包括前測、教學、後測等三個部份；而評估階段則利用網路著作權雙層次測驗之比較、著作權態度量表之比較、課後滿意度分析結果、學習者對課程的感受與建議、專家評估結果、小組討論評估結果、學習單評估結果、態度、認知與行為之相關性結果等多層面的資料來確定課程的成效，各個階段任務的執行與說明詳述於後。

表 4-1 各階段任務、方法或工具、產出整理表

階段	任務	方法或工具	結果
分析	課程需求	文獻分析(表 4-1-1) 專家訪談	學習者檔案(表 4-1-9) 課程大綱(表 4-1-10) 課程目標(表 4-1-11)
	學習者需求	文獻分析(表 2-2-2) 專家訪談 網路盜版行為量表 著作權與盜版態度量表 網路著作權雙層次測驗	
	學習者行為	文獻分析(表 2-1-2) 專家訪談 網路盜版行為量表	
	內容	文獻分析(表 2-2-4、表 2-2-5) 專家訪談	
	目標	文獻分析	
	設計	教學策略	
教學內容		網路著作權雙層次測驗 分析階段的產出	教學內容之概念澄清(表 4-2-4)
教學流程與活動			教學計畫(表 4-2-5) 教學內容關係圖(圖 4-2-1)

階段	任務	方法或工具	結果
發展	教材 評估工具	設計階段的產出	投影片(附錄八) 學習單(附錄十、十一) 教學指引(附錄九) 網路雙層次測驗(附錄四) 學習單規準(表 4-3-1) 小組討論規準(附錄六)
實施	前測 教學 後測	發展階段的產出	個人與小組學習單(附錄十、十一) 小組討論評估結果 教室觀察紀錄結果 測驗結果 學習者滿意度調查結果
評估	教學設計檢視 專家檢視 學習者檢視	實施階段的產出 專家檢核表 課程與教學素材評估表 學習者訪談 教學者訪談	網路著作權雙層次測驗之比較(表 4-5-3) 著作權態度量表之比較(表 4-5-4) 學習者課後滿意度分析結果(表 4-5-5) 學習者對課程的感受與建議(表 4-5-6) 小組討論評估結果(表 4-5-7) 小組學習單評估結果(表 4-5-8) 個人學習單評估結果(表 4-5-9)

4.1 分析階段

4.1.1 課程需求分析

一、文獻分析結果

分析課程需求旨在確定課程發展的必要性(Smith & Ragan, 1999)。因此，本研究以文獻分析、專家訪談為研究方法探討課程的需求性。在文獻分析方面，本研究已於文獻探討中闡述課程的需求性，因此本段不另贅述，所參考的專家建言整理於表 4-1-1，結果顯示，多數學者皆認同大學生的著作權知識有待充實，因此，本研究所發展的網路著作權課程確有實質的需求性與必要性。

表 4-1-1 課程需求之相關文獻整理表

對課程需求之闡述、措施	學者/單位
◆ 研究結果顯示，師院學生對著作權的觀念與行為仍有待教育，推動資訊教育之首務在於落實師院學生的著權知識。	尹玫君 (2001)
◆ 預防犯罪行為最好的方式在於培養網路倫理的情操，因而網路倫理教育在現在社會顯得格外重要。	林宜隆、黃讚松、楊麒麟 (2001)
◆ 加強大學生對著作權的知識與相關法律的認知。	吳建和、余靜嫻 (2003)
◆ 教導學生尊重並具備網路著作權的觀念，是當今資訊教育應重視的主要議題。	莊道明 (1998)
◆ 為因應時代的需求，師資培育課程中應加入以智慧財產權為內容的網路倫理與禮儀的相關議題。	林吉祥 (2004)
◆ 現今的高等教育缺乏足夠的師資與課程設計環境，此為資訊教育成敗的重要關鍵。	任文瑗、陸啟超 (2003)
◆ 訂 2001 年為「智慧財產權行動年」，並研編智慧財產權課程教材，實施網路法律知識宣傳種子人員培訓計劃。	法務部 (2004)

資料來源：本研究整理

二、專家訪談之結果分析

除了以文獻分析探討課程需求之外，根據徐新逸、施郁芬 (2003) 之建議，需求分析可透過自填式問卷、直接訪談、焦點團隊訪談、排序技巧、觀察等方法蒐集資料。因此，本研究以專家訪談的內容進一步驗證網路著作權課程的需求性，其中，訪談內容的分析過程是以逐字稿內容為依據，並對訪談的資料加以分類與編碼，例如下段為訪談稿的其中一段陳述，本研究將此內容編為「課程需求」碼，代表專家對網路著作權課程的需求提出個人的看法：

我覺得在現在這個數位時代裡面，可能不只說是老師，包括學生都要有一點著作權的觀念，因為現在的複製方式太容易了，這跟我們以前那個時代不一樣，我要印整本書很累呀，但現在不是，你一個檔案滑鼠按兩下就出來了，你就完成一個複製動作，那這個就有可能會侵權，對，所以我也發現，就是我在外面演講，人家最喜歡聽的就是網路著作權，因為跟大家切身相關，對，所以我贊成他們必須要了解 (專家 B4)。

由上述學者的闡述發現，資訊時代的來臨改變了我們使用資訊的方式與習慣，因此，不論是學生或教師都應該要有網路著作權的觀念以因應時代的轉變，且網路著作權議題與生活密切相關，故網路著作權課程的發展有其需要性。

4.1.2 學習者需求分析

本研究使用相關文獻、專家訪談內容，以及預試階段的研究結果，包括網路盜版行為量表、著作權與盜版態度量表、網路著作權雙層次測驗，以便了解學習者是否有網路著作權的修課經驗，以及他們對著作權與盜版的態度，更重要的是分析學習者對網路著作權的認知程度與迷思概念，以確認學習者對網路著作權課程的需求性，詳細說明將分述如下。

一、網路盜版行為量表之結果分析

本研究於預試期間對 77 名師資培育中心的學生進行問卷調查，並以網路盜版行為量表為研究工具進行學習者需求分析，分析結果發現，85.7% (65 人) 的受試者未上過著作權或智慧財產權的相關課程，僅有 14.3% (12 人) 的受試者有接觸相關課程的經驗，課程名稱包括法律與生活、科技管理與法律、智慧財產權概論等，可見受試者中有超過八成五的人沒有相關的課程經驗；另一方面，有相關課程經驗的受試者所接觸的課程內容並非以網路著作權為主，此結果顯示多數的大學生沒有網路著作權的課程經驗，至於網路著作權對他們是否具有需求性，本研究於下段對學習者的態度與認知進行分析。

二、網路著作權雙層次測驗之結果分析

教學設計者必須藉由測驗獲得與學習者相關的資訊(Smith & Ragan, 1999)，且透過前測較能準確的了解學習者的起點水準(張祖忻、朱純、胡頌華, 1995)。因此，本研究為了解學習者對網路著作權的需求程度，便以網路著作權雙層次測驗為工具分析受試者對網路著作權的認知程度，測驗結果如表 4-1-2 所示，在十三題的答對率中，無論第一層或第二層均沒有受試者完全答對者，顯示受試者對網路著作權的認知仍有待加強，其次，各題第二層的答對率皆低於第一層，以第六題為例，受試者在第一層的答對率高達 94.3%，也就是知道此行為「是、否」侵權的人數較多，但在第二層的答題結果僅有 13.2% 的答對率，表示能明確指出侵權理由的人數較少，由此可知，受試者對網路著作權的概念模糊，他們雖然能夠辨識題目中的行為是否侵權，但無法正確說明侵權的理由，顯示學生對著作權具有迷思概念，詳細的預試結果如表 4-2-2 所示。

表 4-1-2 預試之雙層次測驗各題答對率摘要

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
第一層	百分比	71.7	84.9	90.6	67.9	83.0	94.3	81.1	83.0	58.5	50.9	73.6	98.1	54.7
	(人數)	(38)	(45)	(48)	(36)	(44)	(50)	(43)	(44)	(31)	(27)	(39)	(52)	(29)
第二層	百分比	32.1	62.3	88.7	67.9	49.1	13.2	45.3	58.5	41.5	41.5	69.8	30.2	24.5
	(人數)	(16)	(33)	(47)	(36)	(26)	(7)	(24)	(31)	(22)	(22)	(37)	(16)	(13)

預試之受試者人數：53 人

表 4-1-3 預試之雙層次測驗結果分析

題目	第一層	答率 %	第二層	答率 %
1. 小山老師為了講解歐洲的地理，從網路上下載一張歐洲地圖，註明出處後印製給學生以做為上課之用，請問小山老師是否觸法？	是	28.3	1 網路上的資料亦有受到「著作權法」保護，除非該網站已事先聲明可供免費使用，因此小山老師之下載地圖使用行為可能觸犯「著作權法」	9.4
			2 小山老師應先經作者同意後方能將資料印給學生或公開播放地圖，如果沒有，則觸犯「著作權法」	15.1
			3 網路上的資料受到「著作權法」的保護，因此小山老師不可以下載地圖印給學生，應該告訴學生地圖所在網址，讓學生自行參閱	3.8
			4 其他	0.0
	否	71.7	1 由於小山老師是為教育用途使用他人著作資料，況且並非下載全部資料，應屬於合理使用，因此不會觸犯「著作權法」	32.1
			2 只要小山老師是用於教育用途且有註明資料來源，印再多給學生都不會觸犯「著作權法」	20.8
2. 某學校的資訊老師教學生製作網頁，將來會放在學校的網站公開展覽，為了練習學做網頁，學生們可以使用他人的網站資料或圖片來製作他們的網站，這樣的行為有沒有觸法？	是	84.9	3 小山老師所用的資料只用於教育用途，並非作為商業用途或另外收費，所以不會觸犯「著作權法」	15.1
			4 小山老師所用的地圖是從網路下載，原本網路上的資料就是公開免費，況且是用於教育用途，理所當然	3.8
			5 除非該網站有明文規定不可以用，如果沒說，任何用於教育都不會觸犯「著作權法」	1.9
			6 其他	1.9
			1 由於學生所製作的網頁將公開展示，因此，仍需取得原作者同意，否則即侵害了原作者的人權	18.9
			2 他人網站資料屬個人辛苦結晶，隨意複製放到個人製作的網頁中，可能觸犯妨害他人名譽罪	3.8
	否	15.1	3 由於學生所製作的網頁將公開展示，因此，欲使用他人網站資料或圖片，需取得原著作人同意，否則即會侵犯原作者的著作權	62.3
			4 他人網站資料或圖片都是個人的心血結晶，未經同意而取用將會觸犯竊盜罪	1.9
			5 他人網站資料或圖片都是個人的心血結晶，所以學習製作網頁直接使用會觸犯隱私權	1.9
			6 其他	0.0
			1 學生練習製作網頁，是屬於教育用途的合理使用，所以沒有觸法	1.9
			2 除非原網站註明不可使用，否則不算是侵犯他人著作權	5.7
			3 他人網站上的資料或圖片，也可能是別人網站上的東西，所以沒有觸法	3.8
			4 網路的東西本來就是要大家分享、供人學習用，所以沒有觸法	1.9
			5 其他	1.9

3. 小律在寫一份有關臺灣日據時代的報告，她在網路上找到了一些資料，由於是做學術研究(交學校的報告)，所以小律可以摘錄其內容並註明出處，成為小律報告的內容，請問小律的行為是否觸法？	是	9.4	1 雖然已註明內容的出處，但摘錄他人網頁上的內容仍是侵犯到智慧財產權	3.8
			2 只要未經著作人同意，就會觸犯智慧財產權	5.7
			3 由於是做學術研究，就必須是自己的想法，怎能引用他人的東西，所以觸犯「著作權法」	0.0
			4 其他	0.0
4. 小竹在網路上找到某公司取得合法授權的免費圖庫，將圖庫內的圖來放在自己的設計的網頁中，請問小竹有沒有觸法？	否	90.6	1 做學術報告並沒有涉及商業利益關係，所以沒有觸法	1.9
			2 由於小律是進行學術研究，可以適度引用他人資料並註明出處，這樣是沒有觸法的	88.7
			3 如果網頁中有說明可以供學術研究，就可以放心使用不會觸法	1.9
			4 其他	0.0
4. 小竹在網路上找到某公司取得合法授權的免費圖庫，將圖庫內的圖來放在自己的設計的網頁中，請問小竹有沒有觸法？	是	28.3	1 圖庫是他人辛辛苦苦創作的心血結晶，所以小竹可能侵犯「智慧財產權」	1.9
			2 由於小竹未經原作者書面同意，所以仍可能觸犯「著作權法」	5.7
			3 即使是免費圖庫，也需要事先取得原作者同意，所以小竹可能觸犯「著作權法」	15.1
			4 其他	7.5
5. 小松買了一片 CD，將其中的幾首歌轉成 MP3，放在電腦內給自己聽，請問小松有沒有觸法？	否	67.9	1 圖庫既是放在網路上，即表示是供分享自由使用，所以小竹並沒有觸法	1.9
			2 網路上的免費圖庫，無論有無授權均可免費使用，所以小竹並沒有觸法	5.7
			3 小竹所使用的是經授權的免費圖庫，所以小竹沒有觸法	67.9
			4 其他	0.0
5. 小松買了一片 CD，將其中的幾首歌轉成 MP3，放在電腦內給自己聽，請問小松有沒有觸法？	是	17	1 CD 內的每一首歌都有版權，小松將其轉成 MP3，可能觸犯「著作權法」	9.4
			2 買了 CD 之後可以因備份之故燒一份起來，但是不可以改變原來的格式。CD 中的曲子原本並非 MP3 的格式，小松將其轉成 MP3，可能觸犯「著作權法」	7.5
			3 其他	0.0
			4 由於小松已買了原版的 CD，所以他可以將其中幾首轉成 MP3 以方便聆聽，所以小松沒有觸法	49.1
6. 小若買了一片 CD，將其中的幾首歌轉成 MP3，獨樂樂不如眾樂樂，所以將這幾首歌以電子郵件傳送給幾個好友，小若此舉是否觸法？	否	83	2 由於小松已買了原版的 CD，原本就可以複製一份，況且小松並沒有拿去賣給他人	28.3
			3 CD 包裝上並沒有說不可以轉拷成 MP3，所以小松沒有觸法	1.9
			4 其他	5.7
			1 小若買了 CD 之後，可轉成其他格式以方便使用，沒有觸法，但是傳送給好朋友可能會觸犯「著作權法」中的「散布權」	71.7
6. 小若買了一片 CD，將其中的幾首歌轉成 MP3，獨樂樂不如眾樂樂，所以將這幾首歌以電子郵件傳送給幾個好友，小若此舉是否觸法？	是	94.3	2 由於 CD 及 MP3 是屬於不同媒體，若需 MP3 格式，應另行購買，再者，小若又轉寄給好友，可能會觸犯「著作權法」中的「重製罪」	13.2
			3 小若買了 CD，就只能放在 CD Player 或電腦中聽，但不可以轉換成其他型式，轉換成其他型式將觸犯「著作權法」中的「重製權」	11.3
			4 其他	0.0
			1 有福同享，況且小若已經買正版軟體，所以沒有關係	0.0
7. 小如將買來的 CD 內的其中一首歌轉成 wav，當作自己個人網站首頁的背景音樂，請問小如此舉是否觸法？	否	5.7	2 小若只是分享幾首好聽的歌給好友，並沒有涉及到商業利益，所以沒有觸法	1.9
			3 小若買 CD 轉成 MP3，要寄給誰聽是他個人自由	0.0
			4 小若轉寄時只要註明曲子是從何轉拷下來，並聲明僅供試聽，就沒有觸法	3.8
			5 其他	0.0
7. 小如將買來的 CD 內的其中一首歌轉成 wav，當作自己個人網站首頁的背景音樂，請問小如此舉是否觸法？	是	81.1	1 如果 CD 的原作者有說明文規定不可以，那小如即可能侵犯「著作權法」的「重製權」	5.7
			2 小如沒經過原作者同意，所以可能侵犯「著作權法」中的「著作財產權」	30.2
			3 小如已經將曲子的格式轉成 wave 檔，即已侵犯「著作權法」的「重製權」	1.9
			4 將 CD 轉錄成其他格式，並當作個人網站首頁的背景音樂，會侵犯「著作權法」的「重製權」及「公開傳輸權」	45.3
7. 小如將買來的 CD 內的其中一首歌轉成 wav，當作自己個人網站首頁的背景音樂，請問小如此舉是否觸法？	否	18.9	5 其他	0.0
			1 小如只是拿來當背景音樂，並沒有說是自己創作，所以不會觸法	3.8
			2 小如自己買 CD、自己聽、自己用，是天經地義的事，所以沒有觸法	1.9

			3 小如只是拿來當背景音樂，並沒有商業行為，所以不觸法	5.7	
			4 因為小如只是拿來當背景音樂，並沒有散播給他人，所以不觸法	7.5	
			5 其他	0.0	
8. 小中從網路上購買軟體大補帖，將之安裝於自己的電腦中使用，請問小中是否觸法？	是	83	1 購買大補帖的人需要擔負刑事責任，所以小中可能觸犯著作法的「公開傳輸權」	11.3	
			2 大補帖是非法的東西，所以買非法的東西可能觸犯刑法「贓物罪」	15.1	
			3 大補帖內的軟體是非法的，小中雖以金錢買來，但將之安裝於自己電腦中使用，已觸犯著作權法的「重製」權	58.5	
			4 其他	0.0	
	否	17	1 每個人都有此方面的需求，所以沒有觸法	1.9	
			2 由於小中購買大補帖是屬你情我願的買賣，所以沒有觸法	1.9	
			3 小中購買大補帖是拿來自己用，亦沒有轉賣，所以沒有觸法	11.3	
			4 其他	1.9	
	9. 小莉在製作個人網頁時，連結其他網站到自己的頁框中使用，請問小莉是否觸法？	是	41.5	1 應該先取得原作者的同意，因為他人網站資料屬於「電腦個人資料」，受到法令保護的，所以不能隨便連結	20.8
				2 萬一他人網站上的資料和個人隱私有關，小莉的行為可能侵犯到網站原作者的隱私權	5.7
3 由於將他人網頁顯示在自己的頁框下，有點像是自己做的，所以可能觸犯「著作權法」				17	
4 其他				0.0	
否		58.5	1 只是做個超連結沒有關係，況且此舉也算是幫該網站打廣告	3.8	
			2 因為連結出來的畫面仍是原作者製作的網站，所以沒有觸法	41.5	
			3 只要原作者同意就可以，所以沒有觸法。	13.2	
			4 其他	0.0	
10. 小湖在網路上看到某篇文章很令人感動，將全文放在自己的個人網站中，並著明出處，請問小湖是否觸法？		是	50.9	1 即使已註明出處，但仍應先取得作者同意，才能將他人的全文放在個人網頁，所以小湖還是會觸犯「著作權法」	41.5
				2 由於個人所寫的文章是屬於個人智慧財產，因此只要未經作者同意便將全文置於個人網站正如同竊取他人財物般，因此可能觸犯「偷竊罪」	3.8
	3 將他人文章一字不漏的複製到個人網站中，雖有註明出處，但仍可能觸犯「電腦處理個人資料保護法」			3.8	
	4 他人文章雖令人感動，但未經作者同意，將全文置於個人網站中仍可能侵犯他人「隱私權」			1.9	
	5 其他			0.0	
	否	49.1	1 獨樂樂不如眾樂樂，更何況只是想和別人分享文章，且已註明出處，所以沒有觸法	3.7	
			2 有註明出處，就不算抄襲別人的文章，因此小湖並沒有侵犯「著作權」	35.5	
			3 小湖為尊重原作者，是將全文放於個人網站中，並沒有更改文章內容，所以沒有觸法	7.5	
			4 其他	0.0	
11. 小春非常喜歡「大頭狗」，特別申請了一個免費網頁空間，特定為其製作專題網站，將自己收集的有關「大頭狗」相片掃成 jpg，製作成網頁放到申請的免費網頁空間，請問小春是否觸法？	是	73.6	1 大頭狗的圖是別人拍的，所以任意使用會觸犯「著作權法」	3.8	
			2 大頭狗是有著作權的，所以未取得授權或原作者的同意，就直接放到網站上，可能會觸犯著作權法	69.8	
			3 大頭狗是有著作權的，所以放在自己的網頁上是會觸法的，不過只要原作者不告就沒事	1.9	
			4 其他	0.0	
	否	26.4	1 小春把自己蒐集圖片掃成 jpg 檔上傳，並不是直接抓別人網頁的圖，所以沒有觸法	11.3	
			2 好東西要與大家一起分享，這是共襄盛舉的行為，所以小春沒有觸法	13.2	
			3 小春只是分享自己的收藏，並沒有靠這網頁賺錢，沒有商業行為，所以小春沒有觸法	1.9	
			4 小春這樣等於是幫大頭狗免費打廣告，所以小春沒有觸法	0.0	

			5 其他	0.0
12. 小文架了一個 MP3 下載網站, 在網路上分享其精心收集來的音樂, 請問小文有無可能會觸法?	是	98.1	1 MP3 是不合法的東西, 無論是下載或是上傳都會觸犯「著作權法」	9.4
			2 架設 MP3 網站必須經過出版的唱片公司及原收錄網站之同意, 否則即會觸犯「著作權法」	50.9
			3 若小文所架設的 MP3 下載網站有收費, 則會觸犯「著作權法」, 如果沒收錢則沒有觸法	3.8
			4 小文可以從網路上收集 MP3 音樂, 但是在網路上分享就會觸犯「著作權法」	1.9
			5 網路上所收集來的音樂, 原作者都有著作權, 所以小文在網路上分享非自己創作的音樂, 可能會觸犯「著作權法」	30.2
			6 其他	0.0
	否	1.9	1 好東西要與大家一起分享, 這是共襄盛舉的行為, 所以小文沒有觸法	1.9
			2 小文所收集 MP3, 於網路上分享時都保留原作者名稱, 並沒有說是自己做的, 所以沒有觸法	0.0
			3 小文只是分享 MP3 音樂, 並沒有商業行為, 所以沒有觸法	0.0
			4 因為小文幫那些音樂打知名度, 所以沒有觸法	0.0
			5 其他	1.9
13. 小法在網路上看到好玩的動畫, 趕快轉寄給親朋好友, 小法有無有可能觸法?	是	54.7	1 如果小法轉寄時沒有註明原動畫的網址, 則會觸犯「著作權法」	5.7
			2 除非網站寫明公開供人下載, 否則轉寄即違反了著作權法	26.4
			3 網路上的動畫是有智慧財產的, 除非作者同意, 否則轉寄給他人是會觸犯「著作權法」	24.5
			4 其他	1.9
	否	43.4	1 小法只是轉寄動畫, 並沒有變賣獲得商業利益, 所以沒有觸法	7.5
			2 下載的動畫要轉寄給誰是屬於個人自由, 別人無權過問, 更不會觸法	0.0
			3 只是轉寄給親朋好友, 並非公開散播, 所以小法沒有觸法	9.4
			4 因為網路上的動畫多半是供人下載的, 所以小法沒有觸法, 除非該動畫有明文規定不能下載轉寄	26.4

□ 表示正確答案

三、著作權與盜版態度量表之結果分析

Smith 和 Ragan (1999)指出, 分析學習者特性可考慮學習者在認知、心理、情意、社會化等四個層面的特性, 其中, 情意方面的特性包括興趣、學習動機、對學習主題的態度等。由此可知, 分析學習者情意特性的目的在了解學習者是否能夠接受課程內容, 因此, 為有效了解學習者對著作權議題的接受程度, 本研究使用著作權與盜版態度量表分析學習者對著作權的意義是否抱持贊成的態度, 以及他們是否認同盜版行為, 此量表所使用的量尺為五點量表, 分數越高代表越同意著作權的精神, 例如「我覺得軟體公司開發軟體帶給我們很多好處, 他們的權益應該受到保護」, 預試的分析結果顯示, 受試者的著作權態度平均分數為 4.06 ($SD=0.58$), 可見大學生對著作權普遍抱持「同意」的態度, 此分析結果顯示學習者對著作權的學習主題抱持認同的態度, 因此, 學習者應可接受網路著作權的課程內容。

至於盜版態度量表的部份, 本研究於預試階段採用李克特式五點量表, 題目

內容例如「我覺得傳送未經授權的網路資源對我非常有幫助」，分數越高代表越認同盜版行為，此量表的分析結果顯示，受試者對盜版態度的平均分數為3.12($SD=0.46$)，偏向「沒意見」，可見受試者對盜版的態度較不明確，有待進一步討論，詳細的分析結果如表 4-1-4 所示，對此，為有效了解學習者的態度意向，本研究依此分析階段的結果對著作權與盜版態度量表進行修改，將五點量表改為四點量表，1 至 4 分別為「非常不同意」、「不同意」、「同意」、「非常同意」，用以蒐集課程實施班級的學習者態度。

表 4-1-4 著作權與盜版態度平均分數分析

	人數	平均分數	標準差
著作權態度	77	4.06	.58
盜版態度	77	3.12	.46

量表尺度：五點量表

此外，根據 Swinyard 等人 (1990) 的研究結果指出，大學生對盜版的態度與盜版行為具有正相關。即個人越認同盜版行為，盜版的頻率越高，因此，本研究以盜版態度量表與網路盜版行為量表為研究工具進一步探究學習者盜版態度與盜版行為間的關係，兩個量表的分數越高，分別代表越認同盜版行為，以及盜版行為越頻繁。本研究以皮爾森相關係數為統計方法，分析結果如表 4-1-5 所示，盜版態度與盜版行為間的相關係數為.44($p<.001$)，此結果根據邱皓政 (2002) 表示，相關係數介於.4 至.69 代表兩變項具有中度相關，可知學習者的盜版態度與盜版行為間呈現中度正相關，換言之，當學習者認同盜版對個人有所幫助且願意與他人分享盜版資源時，盜版行為越頻繁。

表 4-1-5 態度與行為相關性分析

	人數	相關係數	<i>p</i>
盜版態度與行為	77	.44	.000***

*** $p<.001$

四、文獻與專家訪談之結果分析

根據上述的雙層次結果發現，受試者對網路著作權存有迷思概念，為確認他們具體的迷思概念為何，本研究已於文獻探討的 2.2.2 中歸納出大學生對網路著作權的迷思概念有：一、網路是一個開放的環境，因此網路上的資源可以共享；

二、下載網路上的資源沒有什麼不對；三、若非商業用途均為合理使用；四、盜版不同於偷竊行為；五、好東西就要和好朋友分享；六、盜版不用負法律責任。詳細的內容請見表 2-2-2，除了上述的文獻分析外，本研究也進一步蒐集專家學者的意見，以確定大學生對網路著作權的具體迷思概念，訪談結果發現，有專家認為，多數人有「教育用途均為合理使用」、「只要註明出處即可使用」的迷思概念，訪談的詳細內容如下：

還有教育用途的合理使用，很多老師都認為只要冠上「教育用途」，就一切合法，所以剪貼講義、播放家用版錄影帶都覺得合理。老師可能會從網路上找圖片製成投影片播給學生看、從網路上剪輯文章作為補充教材、租用錄影帶轉拷成 VCD 播給學生看、使用大補帖這些（專家 B2）。

還有很多人認為教育用跟註明出處就可以，都錯，都不對，所以這講起來真的很複雜，但是我覺得一般人最容易誤會的就是這兩點，就是我假如沒有拿來賺錢，就是非商業性使用或者是教育使用，我就構成合理使用，這是不對的觀念，那還有就是註明出處就以為就可以合法的引用，不對，這兩個觀念不對（專家 B4）。

綜合上述的文獻與訪談結果，本研究將大學生對網路著作權的迷思概念進一步分類與解釋，將相似的迷思概念予以整理，並針對專家的闡述重新詮釋部份的迷思概念，最後，本研究將大學生主要的迷思概念歸結如表 4-1-6 所示：大學生常誤以為（一）教育用途均為合理使用；（二）只要註明出處即可使用網路上的資源；（三）網路是一個開放的環境，因此好東西和好朋友分享；（四）任意使用網路上的資料不用負法律責任。

表 4-1-6 網路著作權迷思概念之分析結果

大學生對網路著作權的迷思概念	參考文獻與訪談專家
◆ 教育用途均為合理使用。	陳俊宏、呂豐足（2004） 專家 B2
◆ 只要註明出處即可使用網路上的資源。	專家 B4
◆ 網路是一個開放的環境，因此好東西和好朋友分享。	吳建和、余靜嫻（2003） 法務部（2004） 江逸之（2004a）
◆ 任意使用網路上的資料不用負法律責任。	李瑋（2004） 陳家駿（2001） 楊舒婷、周倩（2004）

資料來源：本研究整理

根據本段的分析結果發現，大學生少有網路著作權的課程經驗，在態度方面，他們對著作權普遍抱持正面的態度，且越認同盜版行為所帶來的好處時，盜版行為則越頻繁，此外，在受試者的認知程度方面，經雙層次測驗的分析結果指出，受試者對網路著作權的認知不足，且普遍存有迷思概念，可見學習者對網路著作權的概念有充實的必要。

4.1.3 學習者行為分析

分析學習者行為旨在確定學習者之行為表現可能產生的問題，以及如何解決該問題(Dick et. al., 2001)。基於上述理由，本研究首先對預試階段中的網路盜版行為量表之結果進行分析，藉此探討學習者每天平均上網的時數，分析結果如表 4-1-6 所示，學習者平均每天上網至少 1 小時，平均達 4.53 小時，可知受試者每天都有使用網路的行為。

表 4-1-7 預試受試者每天上網時數分析

人數	最小值	最大值	平均數	標準差
77 人	1	20	4.53	3.39

單位：小時

其次，本研究將以相關文獻、專家訪談內容、網路盜版行為量表來分析學習者行為，藉此了解大學生的網路行為可能產生的侵權問題，並作為課程案例設計的參考依據，亦使教材內容更符合學習者的生活情境，分析結果詳述如下。

一、網路與盜版行為量表、專家訪談之結果分析

承如上述的分析結果表示，大學生有上網的習慣，對於他們上網可能的侵權行為，有專家表示：

大學生在網路上最有可能的侵權行為就是侵害著作權，那著作權來講就是違法的上載和下載、傳輸，那現在法定的用語就是公開傳輸的行為，把一些有著作權的音樂或是文章下載下來，或是 Ezpeer 這些東西大家比較常...，因為其他的網路上的行為大學生...可能最主要還是著作權的部份，因為其他的案例大學生比較有法治的概念比較多，那這方面可能是比較具備（專家 B3）。

由此可知，大學生的網路行為可能侵犯著作權，至於具體的著作權侵權行為，本研究已於第二章進行文獻探討與分析，所使用的相關文獻如表 2-1-2 所示，大學生可能侵權的網路行為有：(一) 下載 MP3 音樂檔；(二) 架設 FTP；(三) 散佈未經授權的檔案；例如以 E-mail 為工具轉寄檔案給他人；(四) 使用未經授權的網路資源，例如圖片、文章等資料；(五) 網頁超鏈結的使用；(六) 檔案格式的轉換與壓縮。以上的行為可作為本課程的案例內容，藉此連結學習者的生活經驗。

為明確了解大學生架設 FTP、散佈檔案給他人等行為可能使用的網路資源，本研究以網路盜版行為量表為研究工具進行探究，在常用的網路資源中，以 MP3 或音樂最普遍，有 94.8% 的受試者表示曾經使用過 MP3 或音樂檔案，其次，分別有 88.3%、83.1% 的受試者使用影片與軟體，在圖片的部份，也有超過半數的受試者有使用網路上的圖片的經驗，至於文章或小說、漫畫則少於半數的受試者，詳細資料如表 4-1-8 所示。

表 4-1-8 預試之受試者常用的網路資源

	MP3 或音樂	電影或影片	軟體	圖片	文章或小說	漫畫
百分比	94.8	88.3	83.1	62.3	46.8	45.5
(人數)	(73)	(68)	(64)	(48)	(36)	(35)

預試之受試者人數：77 人

此外，不少學者依獲取金錢上的利益與否，將盜版行為分為商業性盜版 (piracy) 與個人盜版 (softlifting) 兩類，其中，商業性盜版是指企業所從事的盜版行為，以出售謀利為目的之違法拷貝行為；而個人盜版則是指個別非法拷貝軟體供個人使用之行為 (Athey & Zmud, 1987; Shore, Venkatachalam, Solorzano, Burn, Hassan & Janczewski, 2001)。因此，為了解大學生的網路盜版行為類型，本研究以網路盜版行為量表為工具對受試者的盜版行為進行調查，調查結果如表 4-1-9 顯示，受試者中使用、傳送、複製多份未授權網路資源的行為非常普遍，均達 50% 以上，而以販售未授權網路資源的行為較少，為 3.9%。除了統計資料的分析以外，亦有專家表示：

就是現在新的著作權法規定，如果非意圖營利，而侵犯著作權行為的法律的話，一般大學生裡面主要是以非意圖營利為主，因為他們可能並不會藉著這個來賺錢，獲得利

益，他可能會去下載之後在同學之間流傳……（專家 B3）。

因此，本研究的網路著作權課程主要以個人的盜版行為為內容，而非商業性盜版，如同 Rahim 等人（1999）與周科鈞（1995）的研究皆以個人盜版來探討大學生的盜版行為。

表 4-1-9 預試結果之盜版行為整理表

	使用	傳送	複製多份	販售
百分比	97.4	90.9	57.1	3.9
(人數)	(75)	(70)	(44)	(3)

預試之受試者人數：77 人

本研究根據上述的學習者需求與行為分析結果，歸納出學習者的主要特性，亦為本課程學習者的起點能力與行為，詳細內容見表 4-1-10 的學習者檔案，共分為認知、態度、行為三個面向，在認知方面，學習者對網路著作權的知識不足或存有迷思概念；在態度方面，學習者認同著作權的意義，對課程內容抱持較正面的態度，且越認同盜版所帶來的好處，則盜版行為越頻繁；在行為方面，學習者的盜版行為以個人盜版為主，且大多未接觸過網路著作權課程，他們平常有上網的習慣，上網的目的包括下載 MP3 音樂檔、架設 FTP、散佈未經授權的檔案給他人、使用未經授權的網路資源、網頁超鏈結的使用、檔案格式的轉換與壓縮等，並以音樂、影片、軟體、圖片等內容為最常使用的網路資源。

表 4-1-10 學習者檔案

面向	學習者特性
知識	網路著作權的知識
認知	不足、有迷思概念 1. 教育用途均為合理使用。 2. 只要註明出處即可使用網路上的資源。 3. 網路是一個開放的環境可和好朋友分享資源。 4. 使用網路上的資料不用負法律責任。
態度	對著作權的態度 盜版態度與盜版行為之關係
認同	越認同盜版行為所帶來的好處，盜版行為越頻繁
面向	學習者特性
經驗	網路著作權的課程經驗
上網習慣	無
常用的網路資源	有
盜版行為	音樂、影片、軟體、圖片
行為	個人盜版 1. 下載 MP3 音樂檔 2. 架設 FTP 3. 散佈未經授權的檔案給他人 4. 使用未經授權的網路資源 5. 網頁超鏈結的使用 6. 檔案格式的轉換與壓縮
網路使用行為	

資料來源：本研究整理

4.1.4 內容分析

教學內容分析的目的是為了確定學習內容的範圍與深度，並揭示學習內容中各項知識與技能的相互關係，為教學順序的安排奠定基礎（張祖忻、朱純、胡頌華，1995），因此，本節將對網路著作權的課程內容進行分析，藉此界定課程範圍並探究課程的主要內容；為有效進行內容分析，研究者根據文獻分析結果、專家訪談內容等資料對網路著作權的相關概念加以整理，並將課程劃分成著作權的基本意涵、常侵犯的著作權、合理使用原則等三個部份，以下將依此分別詳述。

一、著作權的基本意涵

網路著作權的課程首先應讓學習者認識什麼是著作權？基本意涵為何？因此，本研究的課程內容應包涵著作權法第一章第一條：「為保障著作人著作權益，調和社會公共利益，促進國家文化發展，特制定本法」，用以解釋著作權的意義

與功能。其次，台灣的著作權法採用「創作主義」，表示任何人在網路上完成著作後，不需經過登記便立即對其作品享有著作權（黃騰衛，2002; Ho, 2003），此概念與專家 B3 所認為大學生對著作權的觀念相對映：

但是一個很重要的觀念就是，網路上面的文章或音樂，不管他有沒有標示這個著作權是誰有的，基本上通通都是有著作權的保護，不會因為說這個文章它作者是誰看不大出來，或作者他沒有進一步標明這個是誰的著作權而不受著作權的保護、而沒有著作權，對，這是一個很重要的觀念，就是大學生可能會覺得說網路上的東西是屬於公共的物件，是屬於一個 public domain 的問題，那所以他就比較覺得說他可以重製下載的、他愛印多少就印多少（專家 B3）。

可見創作主義為專家所認為的重要概念，應於課程內容中加以說明，此外，著作權尚包括著作財產權與著作人格權，此概念的重要性備受專家 B2 認同：

一定要知道的，第一個就是教育用途，就是合理使用那個概念，還有一個是什麼叫著作權，包含著作人格權，還有著作財產權，例如老師寫參考書，那我到底對這參考書可以有哪些權利主張，就是說他有著作人格權是不可以賣的，財產權是可以賣的，這個部份要讓老師很清楚知道，還有就是關於一個著作的產生可能有哪些權產生，例如財產權、人格權……（專家 B2）。

就上述內容指出，著作權可分為不同種類，亦為學習者應獲得的核心概念。綜上分析，本研究在著作權的基本意涵中將以著作權的意義、創作主義、著作財產權與人格權三個概念為課程的詳細內容。

二、常侵犯的著作權

根據文獻探討中的表 2-2-5 所示，大學生的網路行為可能侵犯到重製權與公開傳輸權，此外，在專家 B3 的訪談過程中也提到：

第三個要加強的網路著作權觀念就是現在新的著作權法有規定，關於公開傳輸它已經有明確的規定，就是著作權法第三條的第五款的重製、第七款的公開播送，還有第十款的公開傳輸，這是大學生在網路上比較容易犯的特殊條款……（專家 B3）。

因此，本課程將對重製權與網路傳輸權的內容進行說明，在重製權方面，根

據著作權法第三條第五款：「重製：指以印刷、複印、錄音、錄影、攝影、筆錄或其他方法直接、間接或暫時之重製製作……。」在網路傳輸權方面，有專家 B4 指出：

(傳輸權)是虛擬的散佈權，散佈我們講的是實體的東西，像書這種叫作散佈，那網路上這種就叫作公開傳輸，那這個權也是權利人的權利之一，所以當你用 E-mail 寄給別人的時候，就犯了兩個嘛，一個是侵犯人家重製權，一個是侵犯人家的公開傳輸權，所以現在還多一個權，又多一條罪了…… (專家 B4)。

上述的散佈權定義，如著作權法第三條第十二款所示：「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」。因此，本研究所發展的網路著作權課程應以網路上的公開傳輸權為主要內容，並對有形著作權物的散佈權與數位著作權物的公開傳輸權進一步釐清與說明。

三、合理使用原則

合理使用原則為網路著作權概念之一，也將是課程的核心內容，如同兩位專家 B2 與 B3 的闡釋：



另外一個是用於合理使用的那個範圍，例如我們把 mp3 轉拷下來，就是說我為了個人使用，我買了一塊 CD，我把兩三首轉到到我的 mp3 player，那我可能可以主張說是合理使用，那我把他轉拷下來給我的學生聽，那是合理使用還是侵權的，那這個部份可能要让老師很清楚，這是侵權的，除非他寫信去給公司獲得同意，所以是合理使用還是侵權的要很清楚…… (專家 B2)。

有的學生就會拿這個跟合理使用混為一談，這個跟著作的合理使用是兩回事，就是要加強一個網路著作權的觀念就是說，著作的合理使用，在網路上面著作的合理使用如果一旦構成的話就根本不會侵犯到他所謂的意圖或非意圖營利的問題…… (專家 B3)。

上述兩段均呈現合理使用原則的重要性，且根據陳俊宏、呂豐足 (2003) 指出，合理使用原則在促使人類的文明與智慧得以延續與進步，讓使用者在合理範圍內，具有使用創新物的權利。簡言之，合理使用原則旨在著作權人與使用者對著作權物的使用上取得一個平衡點，且根據表 2-2-4 的文獻分析結果顯示，合理

使用原則的判斷因素不一，但最基本的判斷方式為著作權法第六十五條第二項內容表示，合理使用的判斷基準為：一、利用的目的及性質，包括商業目的或非營利教育目的；二、著作之性質；三、所利用之質量及其在整個著作所占之比例；四、利用結果對著作潛在市場與現在價值之影響。

綜上所述，網路著作權的課程大綱應包括 4-1-11 的三個主要部份；首先，在著作權的基本意涵中，應詳細說明著作權的意義、創作主義、財產權與人格權的辨別方法；第二，在常侵犯的著作權部份，則以重製權與公開傳輸權為主，並對公開傳輸權與散佈權加以辨別；至於第三部份的合理使用原則，可視為課程的核心部份，除了對合理使用原則的意義進行說明外，如何判斷合理使用為重要的課程內容。

4-1-11 課程大綱

主要內容	詳細內容	參考文獻與訪談專家
著作權的基本意涵	◆ 意義	著作權法第一章第一條 黃騰衛 (2002)
	◆ 創作主義	Ho (2003)
	◆ 辨別財產權與人格權	專家 B2 專家 B3
常侵犯的著作權	◆ 重製權	表 2-2-5 著作權法第三條第五款
	◆ 公開傳輸權	著作權法第三條第十二款
	◆ 辨別公開傳輸權與散佈權	專家 B3 專家 B4
	◆ 意義	
合理使用原則	◆ 判斷原則	表 2-2-4
	- 利用的目的及性質	著作權法第六十五條第二項
	- 著作之性質	陳俊宏、呂豐足 (2003)
	- 所利用之質量	專家 B2
	- 利用結果對著作潛在市場與現在價值之影響	專家 B3

資料來源：本研究整理

4.1.5 目標分析

徐新逸、施郁芬 (2003) 認為，撰寫一個清楚且可測驗的目標，是發展一個有效課程的關鍵，且目標可分為情境、學到的能力、學習的事物、行為動詞、工具、限制與情況等五個元素。因此，本研究將依照上述的五個元素擬定網路著作

權的課程目標為：學習者在網路著作權課程中，了解網路著作權的基本意涵、常侵犯的著作權、合理使用原則等學習內容，並於網路著作權雙層次測驗中指出、分辨或說明案例中的網路行為是否侵權，以及侵權的理由，此課程目標的主要元素與詳細內容如表 4-1-12 所示。

表 4-1-12 課程目標說明表

目標要素	課程目標
情境	本次網路著作權課程中
學習的事物	網路著作權基本意涵、常侵犯的著作權、合理使用原則
工具、限制與情況	網路著作權雙層次測驗
行為動詞	指出、分辨、說明
學到的能力	說明案例中的網路行為是否侵權，以及侵權的理由

資料來源：本研究整理

綜合分析階段的討論，本研究於學習者行為與需求分析階段歸納出學習者起點行為，詳見表 4-1-10 的學習者檔案，包括認知、態度、行為三個層面的學習者特性，例如學習者對網路著作權的知識不足或存有迷思概念、學習者同意著作權的意義、學習者有上網與使用網路資源的行為等，上述的學習者起點行為經由本課程的實施後將達到終點行為，亦為學習目標，即學習者了解網路著作權的基本意涵、常侵犯的著作權、合理使用原則等學習內容，並指出、分辨或說明案例中的網路行為是否侵權，以及侵權的理由，圖 4-1-1 是學習者的起點與終點行為說明圖。

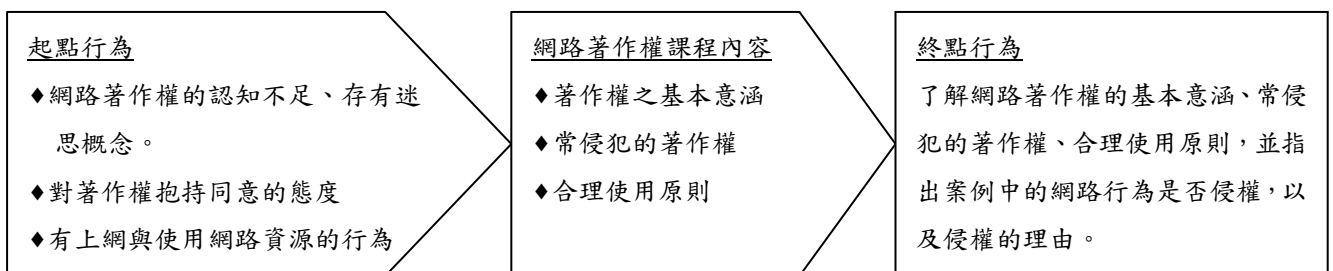


圖 4-1-1 學習者起點與終點行為說明

4.2 設計階段

4.2.1 教學策略設計

本研究使用相關文獻與專家訪談結果設計教學策略，以下為本課程所使用的

教學策略，以及教學策略的實施步驟。

一、結合案例教學法與概念卡通

法律方面的知識應從實際的生活案例去學習，以符合個人的生活經驗，如同專家 B3 與 B2 認為：

我想單純只是照本宣的話，可能會比較枯燥，那法律的生命在於實際的生活的實踐，所以如果能夠確實的很具體的把一些網路上面常見的行為囊括在日常生活裡面，來讓同學解釋，哪些行為在著作權裡面已經構成哪些特定的樣式，比如說這個行為叫作上傳、叫作重製，這個行為叫作公開傳輸，這些行為是所謂著作的合理使用的話，那我覺得比較更能夠具體的展現出著作權法的意涵，在網路的使用上面，那就是以一些具體的案例來彰顯每一個不同的法律他所代表的意義（專家 B3）。

討論或是給案例及相關法條，令其引用法條來說明案例所可能觸犯之法律（專家 B2）。

綜上所述，網路著作權課程若單就法條內容進行講授，無法有效達到學習成效，因此，使用案例教學法實為本課程可行的教學策略之一，此外，根據本研究第二章對教學策略之概念卡通的分析結果顯示，概念卡通的各個內涵有助迷思概念的澄清，詳細內容如表 2-3-3 所示，因此，本研究為使學習內容生活化並有效澄清學習者對著作權的迷思概念，便結合「案例教學法」與「概念卡通」為教學策略。

在案例教學法方面，如文獻探討中的表 2-3-1 所示，案例具有豐富性、情境性、完整性，因此能清楚呈現法律案例的發生情境與重點，但是，單就上述特性不能有效表達學習者的多重觀點，也無法對網路著作權的概念加以澄清，因此，本研究除了以案例的形式清楚描述問題情境外，並使用概念卡通的方式表現學習者在日常生活可能發生的迷思概念；反之，若僅以概念卡通為教學策略，雖然能呈現學習者的多重想法，但可能缺乏問題情境的具體描述，以致學習者無法有效了解案例內容，由此可知，結合案例與概念卡通並應用於網路著作權課程有實質的意義。簡言之，本研究使用「案例」呈現問題，並利用「概念卡通」的多重觀點釐清迷思概念，以收問題解決之成效。

此外，本研究所使用的案例與概念卡通之特性是依循文獻分析的結果進行設

計，如表 4-2-1 所示，在案例教學法方面，本研究的案例應具備豐富性、情境性、完整性等基本要素，且使用文字呈現案例內容，並配合圖片對情境加以描述，此外，案例應具備利於閱讀的原則，此點同於概念卡通的基本要素，至於本研究的案例內容則採用關鍵事件，針對特定的問題加以闡釋，例如「小山老師為了講解歐洲的地理，從網路上下載一張歐洲地圖，註明出處後印製給學生以做為上課之用，請問小山老師是否觸法？」，上述案例的來源為詹佩珊、周倩(2004)所編製的網路著作權雙層次測驗；在概念卡通方面，本研究的概念卡通則依照生活化、有助識讀、視覺化、呈現多重觀點等基本要素進行設計，主要目的在解決問題與衝突，並增進學習動機與教學互動，以利學習者澄清網路著作權的迷思概念，其中，概念卡通的來源是以網路著作權雙層次測驗的預試結果為基礎，包括一個正確答案與兩個答率較高的選項，分別代表三個卡通人物不同的觀點，詳細的案例內容與多重觀點將於 4.2.2 的教學內容設計階段進行說明。

表 4-2-1 教學策略設計之參考文獻與訪談專家

策略	面向	內涵	參考文獻與訪談專家
案例教學法	特性	生活化	專家 B2、專家 B3、專家 B4
	基本要素	豐富性	引自王千倖（無日期）
		情境性	
		完整性	
	呈現形式	文字 多媒體	陳淑芳（2004） Plotnick（2004）
	基本原則	利於閱讀	引自吳青樺（2003）
內容	關鍵事件	引自陳淑芳（2004）	
來源	網路著作權雙層次測驗	詹佩珊、周倩（2004）	
概念卡通	基本要素	呈現日常生活可能發生的概念。	Keogh & Naylor (1999)
		有助識讀。	
	視覺化。		
主要目的 與功能	呈現多重觀點。	Sabdra & Katie (2003) 引自 Keogh & Naylor (1999)	
	解決問題。		
	解決衝突。		
	增進動機		
來源	增進互動。	詹佩珊、周倩（2004）	
	澄清概念。		
來源	網路著作權雙層次測驗的預試結果。		


資料來源：本研究整理

二、教學策略之實施步驟

Greenwood (1996)和 Benhan (1996)將案例教學法的學習歷程分為六個步驟：一、明白實際案例，並確認主要議題；二、從多樣的觀點探討案例，並學習表達在特定情境中所面臨的處境；三、使用專業知識進行討論；四、提出可能的方案和計畫來解決兩難情境等問題；五、創造一個計畫，以便有效評估可能的解決方案，本研究以上述的步驟為基礎，並針對表 4-2-1 所整理的內涵發展一套案例教學法結合概念卡通的教學策略實施步驟，如表 4-2-2 所示，教學者首先呈現案例的內容與情境，如步驟一右邊的呈現內容所示，並引導學習者確認案例中的問題。接著，由卡通人物依序對案例中的問題表示不同的觀點，並由教學者藉此調查學習者的想法，使學習者應用自身所具備的概念和知識提出個人觀點，之後，教學者公佈此案例的正確觀念，並對其他不正確的觀點進行說明，最後，學習者可利用案例中習得的概念解決其他案例中所遭遇的問題。

表 4-2-2 教學策略之實施步驟

步驟	實施方法	呈現內容
一	教學者呈現案例的內容與情境，並引導學習者確認案例中的問題。	<p>案例1 小山老師為了講解歐洲的地理，從網路上下載一張歐洲地圖，註明出處後印製給學生以做為上課之用，請問小山老師是否觸法，為什麼？</p> 
二	由卡通人物依序表示不同的觀點的同時，使教學者藉此調查學習者的想法。	<p>案例1 小山老師為了講解歐洲的地理，從網路上下載一張歐洲地圖，註明出處後印製給學生以做為上課之用，請問小山老師是否觸法，為什麼？</p> 
三	學習者應用自身所具備的概念和知識提出個人觀點。	

步驟	實施方法	呈現內容
四	由教學者公佈正確觀念，並對其他觀點進行說明。	<p>素例1 小山老師為了講解歐洲的地理，從網路上下載一張歐洲地圖，註明出處後印製給學生以做為上課之用，請問小山老師是否觸法，為什麼？</p>
五	學習者利用案例中習得的概念解決其他案例的問題。	

資料來源：本研究整理

4.2.2 教學內容設計

根據分析階段產出的課程大綱顯示，網路著作權的課程內容包括一、著作權的基本意涵；二、常侵犯的著作權；三、合理使用原則等三大主題，此外，為依照上節所討論的教學策略進行教學內容的設計，本研究將於課程內容中加入第四大主題：案例探究，旨在藉由生活化的案例學習其他三大主題，包括著作權的基本意涵、常侵犯的著作權、合理使用原則等內容。因此，本研究以詹佩珊、周倩（2004）的網路著作權雙層次測驗為案例內容，此測驗中案例所描述的情境與行為經本研究的檢視均符合學習者行為分析的結果，例如下載 MP3、使用網路上的圖片、轉寄電子郵件等，不但可以滿足案例的情境性，更可藉此設計生活化的教學內容，所使用的測驗共十三題，本研究刪除三題概念較模糊與重覆性較高的題目，例如超鏈結的使用、MP3 的使用等，題號分別為 3、6、9，最後共保留十題，並依預試階段的測驗結果分析各題的答率，如表 4-2-3 所示，正確答案以□表示，每個案例共保留三個選項作為概念卡通三個人物的對話，分別為一個正確答案與兩個答率較高的選項。

表 4-2-3 案例內容設計

案例內容	選項	答率
案例 1 小山老師為了講解歐洲的地理，從網路上下載一張歐洲地圖，註明出處後印製給學生以做為上課之用，請問小山老師是否觸法？	1. 否，由於小山老師是為教育用途使用他人著作資料，況且並非下載全部資料，應屬於合理使用，因此不會觸犯「著作權法」。	32.1
	2. 否，只要小山老師是用於教育用途且有註明資料來源，印再多給學生都不會觸犯「著作權法」。	20.8
	3. 否，小山老師所用的資料只用於教育用途，並非作為商業用途或另外收費，所以不會觸犯「著作權法」。	15.1
案例 2 小湖在網路上看到某篇文章很令人感動，將全文放在自己的個人網站中，並註明出處，請問小湖是否觸法？	1. 否，有註明出處，就不算抄襲別人的文章，因此小湖並沒有侵犯「著作權」。	35.5
	2. 是，即使已註明出處，但仍應先取得作者同意，才能將他人的全文放在個人網頁，所以小湖還是會觸犯「著作權法」。	41.5
	3. 否，小湖為尊重原作者，是將全文放於個人網站中，並沒有更改文章內容，所以沒有觸法。	7.5
案例 3 學校的資訊老師教學生製作網頁，將來會放在學校的網站公開展覽，為了練習學做網頁，學生們可以使用他人的網站資料或圖片來製作他們的網站，這樣的行為是否觸法？	1. 是，由於學生所製作的網頁將公開展示，因此，欲使用他人網站資料或圖片，需取得原著作人同意，否則即會侵犯原作者的著作權。	62.3
	2. 否，除非原網站註明不可使用，否則不算是侵犯他人著作權。	5.7
	3. 是，由於學生所製作的網頁將公開展示，因此，仍需取得原作者同意，否則即侵害了原作者的人權。	18.9
案例 4 小法在網路上看到好玩的動畫，趕快轉寄給親朋好友，小法是否觸法？	1. 是，除非網站寫明公開供人下載，否則轉寄即違反了著作權法。	26.4
	2. 否，因為網路上的動畫多半是供人下載的，所以小法沒有觸法，除非該動畫有明文規定不能下載轉寄。	26.4
	3. 是，網路上的動畫是有著作權的，除非作者同意，否則轉寄給他人是會觸犯「著作權法」。	24.5
案例 5 小春非常喜歡「大頭狗」，特別申請了一個免費網頁空間，特定為其製作專題網站，將自己收集的有關「大頭狗」相片掃成 jpg，製作成網頁放到申請的免費網頁空間，請問小春是否觸法？	1. 是，大頭狗是有著作權的，所以未取得授權或原作者的同意，就直接放到網站上，可能會觸犯著作權法。	69.8
	2. 否，好東西要與大家一起分享，這是共襄盛舉的行為，所以小春沒有觸法。	13.2
	3. 否，小春把自己蒐集圖片掃成 jpg 檔上傳，並不是直接抓別人網頁的圖，所以沒有觸法。	11.3
案例 6 小文架了一個 MP3 下載網站，在網路上分享其精心收集來的音樂，請問小文是否觸法？	1. 是，網路上所收集來的音樂，原作者都有著作權，所以小文在網路上分享非自己創作的音樂，可能會觸犯「著作權法」。	30.2
	2. 是，架設 MP3 網站必須經過出版的唱片公司及原收錄網站之同意，否則即會觸犯「著作權法」。	50.9
	3. 是，MP3 是不合法的東西，無論是下載或是上傳都會觸犯「著作權法」。	9.4
案例 7 小中從網路上購買軟體大補帖，將之安裝於自己的電腦中使用，請問小中是否觸法？	1. 是，購買大補帖的人需要擔負刑事責任，所以小中可能觸犯著作法的「公開傳輸權」。	11.3
	2. 是，大補帖是非法的東西，所以買非法的東西可能觸犯刑法「贓物罪」。	15.1
	3. 是，大補帖內的軟體是非法的，小中雖以金錢買來，但將之安裝於自己電腦中使用，已觸犯著作權法的「重製」權。	58.5

案例內容	選項	答率
案例 8 小竹在網路上找到某公司取得合法授權的免費圖庫，將圖庫內的圖來放在自己設計的網頁中，請問小竹是否觸法？	1. 是，即使是免費圖庫，也需要事先取得原作者同意，所以小竹可能觸犯「著作權法」。	15.1
	2. 否，小竹所使用的是經授權的免費圖庫，所以小竹沒有觸法。	67.9
	3. 否，網路上的免費圖庫，無論有無授權均可免費使用，所以小竹並沒有觸法。	5.7
案例 9 小松買了一片 CD，將其中的幾首歌轉成 MP3，放在電腦內給自己聽，請問小松是否觸法？	1. 是，買了 CD 之後可以因備份之故燒一份起來，但是不可以改變原來的格式。CD 中的曲子原本並非 MP3 的格式，小松將其轉成 MP3，可能觸犯「著作權法」。	7.5
	2. 否，由於小松已買了原版的 CD，所以他可以將其中幾首轉成 MP3 以方便聆聽，所以小松沒有觸法。	49.1
	3. 否，由於小松已買了原版的 CD，原本就可以複製一份，況且小松並沒有拿去賣給他人。	28.3
案例 10 小如將買來的 CD 內的其中一首歌轉成 wav 檔，當作自己個人網站首頁的背景音樂，請問小如此舉是否觸法？	1. 否，因為小如只是拿來當背景音樂，並沒有散播給他人，所以不觸法。	7.5
	2. 是，小如沒經過原作者同意，所以可能侵犯「著作權法」中的「著作財產權」。	30.2
	3. 是，將 CD 轉錄成其他格式，並當作個人網站首頁的背景音樂，會侵犯「著作權法」的「重製權」及「公開傳輸權」。	45.3

資料來源：本研究整理

□表示正確答案

除了上述的四大主題外，由於本課程旨在澄清學習者對網路著作權的迷思概念，因此，本研究依照學習者需求分析的產出，對表 4-1-5 的迷思概念與本課程的網路著作權內容允以整合，設計出網路著作權之迷思概念與正確概念對照表，並列為教學內容的第五大主題：概念澄清，詳細內容請見下表 4-2-4。

表 4-2-4 教學內容之概念澄清

網路著作權之迷思概念	正確概念
◆ 教育用途均為合理使用。	◆ 並非教育用圖就為合理使用，需考量合理使用的四個判斷原則。
◆ 只要註明出處即可使用網路上的資源。	◆ 註明出處不代表經過著作權人的同意與合法授權。
◆ 網路是一個開放的環境，因此好東西和好朋友分享。	◆ 可能侵犯重製權與公開傳輸權。
◆ 任意使用網路上的資料不用負法律責任。	◆ 著作權採創作主義，且為告訴乃論。

資料來源：本研究整理

綜上所述，本研究的教學內容共有一、著作權之基本意涵；二、常侵犯的著作權；三、合理使用原則；四、案例探究；五、概念澄清等五個部份，且以上五

大主題的關係如圖 4-2-1 所示，首先，學習必須對著作權之基本意涵有所了解，此為本課程內容的重要基礎，接著，學習者藉由對案例內容的探究認識常侵犯的著作權與合理使用原則，最後，再以習得的知識為基礎進行網路著作權之概念澄清。

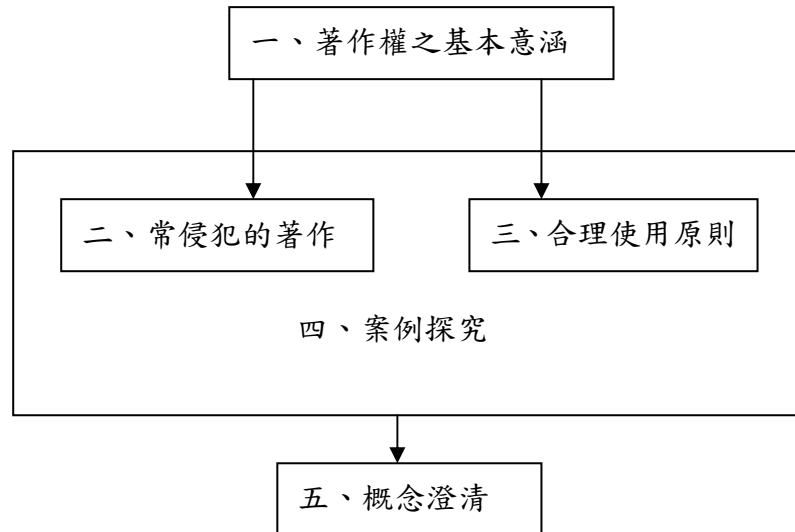


圖 4-2-1 教學內容之關係

註：→ 表示一主題為另一主題的基礎

4.2.3 教學流程與活動設計

本研究的教學計畫如表 4-2-5 所示，其中，課程所需時間為四節課，至於起點行為、學習目標、內容大綱等資料來源則為分析階段的產出結果；在教學資源方面，包括投影片、教學指引、學習單；在設備與器材方面，則使用電腦、投影機；至於評量工具方面，本研究將於 4.3 的發展階段進一步說明；而教學活動方面，本研究共分成課前準備、引起動機、介紹著作權之基本意涵、案例探究、分組討論、案例報告、概念澄清等六個部份，以下將依流程對教學活動進行說明，詳細的流程與教學指引請見附錄九。

一、課前準備

在課前準備方面，教學者必須對教學內容有所了解並熟悉教學流程，因此，本研究將課程的提問內容、名詞解釋、案例的詳解，相關實例、法條內容等說明整理於教學指引中（附錄九），以供教學者參考。

二、引起動機

為有效引起學習動機，教學者可提問符合學習者生活經驗的問題，例如：「同學有沒有為了交作業去複製網路上的文章？」藉由上述的提問展開課程內容。

三、介紹著作權之基本意涵

教學者從新聞事件介紹課程的學習目標與著作權的基本概念，包括著作權的意義、著作財產權與人格權的不同、創作主義、著作權為告訴乃論等內容，使學習者配合學習單的填答有效維持學習者的注意力，並對著作權有基本的認識。

四、案例探究

教學者以案例教學法與概念卡通為教學策略進行案例探究，其實施過程是依據本研究所設計的教學策略實施步驟，並由教學者配合教學現場的情形發揮本身的教學專業能力作適當的調整，藉由案例問答與解析的過程，使學習者了解本課程的兩大學習內容，一為合理使用原則的判斷方式、二為常侵犯的著作權：包括重製權與公開傳輸權，以及公開傳輸權與散佈權的不同。



五、分組討論

在學習者對網路著作權有基本的概念後，本課程將以分組討論的方式加強學習者對網路著作權的認知，每組以五到六人為一組，各組將針對不同的案例進行討論，並由各組組長帶領組員進行討論，討論內容將由紀錄員記載於小組學習單，使小組藉由習得的網路著作權知識歸納出討論結果。

六、案例報告

在小組討論活動完成後，各組將由一位同學報告小組的討論結果，報告過程中，報告者將呈現小組的案例內容與概念卡通，並帶領同學討論，之後，由教學者對各組報告的結論與案例進行說明，以加強學習者對網路著作權的認知。

七、概念澄清

課程最後，由教學者引導大家進行概念澄清，使學習者透過本課程所學的網路著作權知識對原有的迷思概念進行澄清，以便有效達成學習目標。

表 4-2-5 網路著作權教學計畫

網路著作權課程		
所需時間	四節課（約 200 分鐘）	
學習對象	師資培育中心學生（包括大學生、研究生）	
起點行為	認知：網路著作權的認知不足、存有迷思概念	
	態度：對著作權抱持認同的態度、盜版態度與行盜版行為具正相關 行為：有上網與使用網路資源的行為	
學習目標	了解網路著作權的基本意涵、常侵犯的著作權、合理使用原則，並指出案例中的網路行為是否侵權，以及侵權的理由。	
內容大綱	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 著作權之基本意涵 ◆ 常侵犯的著作權 ◆ 合理使用原則 教學資源 <ul style="list-style-type: none"> ◆ 投影片（附錄八） ◆ 個人與小組學習單（附錄十、十一） ◆ 教學指引（附錄九） ◆ 設備/器材：投影機、電腦 	
時間	教學活動	教學方法
--	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 課前準備 教師需在課前對教學流程與課程內容有所了解，為使課程的實施更有效率，可先行確定分組名單，以便討論活動的進行。	--
30 分	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 分組與測驗 ◆ 測驗回收 	講述法
10 分	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 引起動機 藉由提問與閱讀新聞事件引發學習動機，並從中說明本次課程的學習目標，讓學生了解上完該課程可學習到哪些知識。	問答法 講述法
10 分	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 介紹著作權基本概念 藉由新聞事件，介紹著作權的基本概念，包括著作權的意義、著作財產權與著作人格權的不同、著作權為告訴乃論、在台灣屬創作主義等內容，並配合學習單的填答，讓學生認識著作權。	問答法 講述法
30 分	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 案例探究一、二 ◆ 介紹合理使用原則 呈現案例一、二的內容，並藉由案例探究與教學策略的應用，使學習者認識合理使用原則的意義及判斷方法。	案例教學法 概念卡通
30 分	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 案例探究三、四 ◆ 介紹重製權與散佈權 呈現案例三、四的內容，並藉由案例探究與教學策略的應用，使學習者認識重製權與散佈權。	案例教學法 概念卡通

時間	教學活動	教學方法
10 分	◆ 分組討論 各組將針對不同的案例進行討論，討論過程中，組長將引導同學藉由之前所習得的概念進行討論，討論結果將由各組紀錄加以詳記。	小組討論
45 分	◆ 案例報告 各組派一位同上台報告小組討論結果，其他同學配合個人學習單有效學習。	小組報告 概念卡通 案例教學
10 分	◆ 概念澄清 藉由本課程習得的概念澄清大學生對著作權的迷思概念，並統整本課程的學習內容，以加強學生對著作權的概念澄清。	問答法 講述法
10 分	◆ 學習單複習 學生藉由個人學習單對課程內容進行反思，以便澄清網路著作權的迷思概念，達到有效的學習。	--
15 分	◆ 課後學習評量 ◆ 課後意見表填答	--

資料來源：本研究整理

--表示無資料



4.3 發展階段

4.3.1 教材發展

本研究將依據設計階段的產出結果發展教材，包括投影片、個人與小組學習單、教學指引等內容，以下將針對各教材發展時所使用的工具與程式進行說明。

一、投影片的發展

本課程以投影片為主要的教學素材，投影片的發展工具為簡報軟體，在投影片的內容編排方面，本研究將以圖 4-2-1 的教學內容關係圖為基礎進行發展，並依教學流程與活動的設計結果加以編排，呈現的次序與內容詳見附錄八。在投影片的案例內容方面，本研究依照設計階段中教學策略的模式進行發展，其中，案例內容為內容設計階段的產出結果，詳見表 4-2-3 的十題案例，將以文字配合圖片的形式呈現案例情境，如圖 4-3-1 所示，概念卡通的部份則以動畫軟體為工具進行發展，分別以三個卡通人物代表不同的觀點，有助學習者澄清網路著作權之概念。

案例1

小山老師為了講解歐洲的地理，從網路上下載一張歐洲地圖，註明出處後印製給學生以做為上課之用，請問小山老師是否觸法，為什麼？

案例內容



圖 4-3-1 投影片案例內容之範例

二、學習單的設計

為使學習者有效學習，本研究將發展個人與小組學習單，在個人學習單的部份，將依照投影片的播放流程進行編排，以利學習者的填答，填答的形式包括填充題與開放式的筆記欄，使學習者能專注於課程內容外，亦可作為教學評估的參考依據，個人學習單的詳細內容請見附錄十。在小組學習單的部份，則採用開放式的填答形式，以便紀錄員對每個組員的意見加以紀錄，並摘要小組討論的結論以便小組成員上台報告，小組學習單如附錄十一所示。

三、教學指引的設計

設計教學指引旨在使教學者有效了解教學內容，因此，本研究將以教學流程與活動設計、內容設計的產出為基礎編製教學指引，內容包括名詞解釋、法條、案例解析、相關實例、補充等多方面的資料，使教學者於教學前能夠獲得充份的準備，詳細內容請見附錄九。

4.3.2 評估工具發展

本課程將以網路著作權雙層次測驗、學習單規準、小組討論規準為工具進行課後的教學評估，藉此了解教學成效並作為課程修正的參考內容。其中，網路著作權雙層次測驗的內容將依據詹佩珊、周倩(2004)與內容設計的結果加以發展，共計十題，並於課前、課後對學習者進行測驗，用以驗收學習成效，測驗內容詳見附錄四。其次，本研究以學習單規準為工具對個人與小組學習單進行評估，個

人學習單的評估規準如表 4-3-1 所示，評估內容以學習單的完整性與正確性為主，規準共分為 1.有待加強、3.佳、5.優等三個等級；至於小組學習單的評估內容則為完整性與一致性，用以了解各組的小組學習單是否紀錄完整，且討論結果是否達成共識。此外，討論過程中的各組表現情形，本研究將以小組討論規準為工具進行評估，評估內容為組員的參與性、互動性、切題性，規準共分為 1.不足、2.充份、3 非常充份等三個等級，詳細的評估內容請見附錄六。

表 4-3-1 學習單評估規準

	評估內容	評估規準			得分
		1.有待加強	3.佳	5.優	
個人學習單	完整性	超過 3 處未填	少於 3 處未填	填答完整	
	正確性	超過 3 處不正確	少於 3 處不正確	完全正確	
小組學習單	完整性	超過 3 處未填	少於 3 處未填	填答完整	
	一致性	兩個以上的結論	兩個結論	結論一致	

4.4 實施階段

為進行形成性評估，可使用前測、後測、課後反應問卷等資料(Dick et. al., 2001)，因此，本課程的實施以師資培育中心的學生為對象，有效樣本為 33 名學生，實施的內容依課程程序為前測、課程、後測與滿意度問卷等三個部份，在前測階段，本研究以網路雙層次測驗為測驗內容，共計十個案例，旨在蒐集並分析受試者對網路著作權的迷思概念。在課程階段，由網路法律專長之教學者進行案例探究、分組討論、小組報告、概念澄清等教學活動，以充實學習者對網路著作權的認知；此外，為使學習者有效學習，學習者需配合課程內容填答學習單，且本研究亦於課程實施過程進行教室觀察，並由兩名紀錄員對小組討論的情形加以紀錄，以分析各組組員的參與性、互動性、切題性。最後，在後測階段，本研究所使用的測驗內容同於前測的網路雙層次測驗，藉此評估學習者的學習表現，並藉由學習者滿意度問卷確認課程的可行性與有效性。

綜上所述，本研究於實施階段產出：個人與小組學習單結果、小組討論評估結果、教室觀察紀錄結果、測驗結果、學習者滿意度調查結果等項目，此為下一階段的評估內容。

4.5 評估階段

評估可分為形成性評估與總結性評估，Dick 等人（2001）認為兩者間有許多的不同點；其中，形成性評估較強調教學的問題與弱點，以便進一步修正，至於總結性評估則考量到教材的優點與缺點兩方面，作為教材是否繼續使用的決定關鍵。在形成性評估的方法與步驟方面，Smith 和 Ragan (1999)將教學設計的形成性評估分為一、教學設計檢視；二、專家檢視；三、學習者確認；四、持續評估，目的在了解發展之教材品質，以及教學成效之試行狀況（高薰芳，2002）。綜合上述討論，本研究基於時間限制的考量，僅進行形成性評估的一、教學設計檢視；二、專家檢視；三、學習者確認，藉此確定課程的問題，以作為教材修正與調整的方向，以下將依上述的三個評估方式對評估結果進行說明，如表 4-5-1 所示。

表 4-5-1 形成性評估方法、工具與結果

檢視內容	方法與工具	結果
教學設計檢視 實施前的課程與教材	 <ul style="list-style-type: none"> ◆ 專家檢核 ◆ 設計者檢核 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 文字為主、圖片為輔 ◆ 安全框之使用 ◆ 概念澄清之學習單編排 ◆ 測驗之要點提示 ◆ 教學指引內容之增加 ◆ 課程內容之調整
專家檢視 課程與教學素材	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 專家評估 ◆ 教學者訪談 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 達一致性 ◆ 內容性 <ul style="list-style-type: none"> - 教學指引需更清楚明白 - 教材的案例可不同於測驗的案例 ◆ 設計性 <ul style="list-style-type: none"> - 增加小組討論 ◆ 可行性 <ul style="list-style-type: none"> - 教學者需了解教學策略 - 教學者盡可能具備專業知識 ◆ 教學者建議 <ul style="list-style-type: none"> - 蒐集大學生的著作權概念 - 測驗內盡量呼應課程內容

	檢視內容	方法與工具	結果
學習者檢視	網路著作權雙層次測驗之前後差異	◆ 網路著作權雙層次測驗	網路著作權雙層次測驗之比較(表 4-5-3)
	著作權態度之前後差異	◆ 著作權與盜版態度量表	著作權態度之比較(表 4-5-4)
	學習者滿意度	◆ 學習者滿意度量表 ◆ 學習者訪談	學習者課後滿意度分析結果(表 4-5-5) 學習者對課程的感受與建議(表 4-5-6)
	小組討論與報告之表現結果	◆ 小組討論規準 ◆ 小組學習單 ◆ 學習者訪談	小組討論評估結果(表 4-5-7) 小組學習單評估結果(表 4-5-8)
	教室觀察與個人學習單結果	◆ 教室觀察紀錄表 ◆ 個人學習單	學習者三個與課程相關的主動提問 個人學習單評估結果(表 4-5-9)

4.5.1 教學設計檢視

高薰芳(2002)表示,教材發展完畢後,應先由教學設計專家及教育專家分別針對教材內容及教學模式之設計給予初步評估。本研究經由課程設計專家的檢視結果發現,教材有以下幾點需加以注意與修正,包括:

- (一) 投影片中的案例,應以文字為主,圖片為輔,因此,案例的文字應放大,而概念卡通的卡通人物應調整為小,且投影片需留安全框以確保教學內容的完整呈現;
- (二) 個人學習單與投影片中應加入教學指引中概念澄清的表格,以利學習者有效學習;
- (三) 小組學習單應儘可能保留空格,使紀錄員能有效紀錄組員與小組討論的結果;
- (四) 測驗的重要內容應允粗體或放大字體來強調其重要性;
- (五) 對於合理使用原則中的「福特回憶錄」一例,應將詳細的內容與參考資料列於教學指引,以供教學者參考。
- (六) 為使教學能有效進行,第一堂課的教材內容可調整為較清楚易懂,以便提高學習者對教學內容的熟悉度。

上述的評估結果為教材實施前的修正依據,本研究依照此評估內容對教材加以調整與修改,以便課程的有效實施。

4.5.2 專家檢視

本研究基於課前時間與人力的限制，將專家檢視的工作置於學習者檢視之後，且 Smith 和 Ragan (1999)認為，教學設計的過程必須具備一致性、內容性、設計性、可行性。因此，本研究於課後由三名課程與資訊教育方面的專家依上述的四個面向對課程與教學素材進行評估，評估量表為四點量表，分別為「非常同意」、「同意」、「不同意」、「非常不同意」等四個等級，量表的詳細內容請見附錄七，評估結果如表 4-5-2 所示，以下將對各個面向的評估結果與專家的具體建議進行說明。

(一) 一致性

在課程與教學素材的一致性面向，三名專家的評估結果一致，各題的平均分數皆達 4.0，顯示專家對此部份的設計表示「非常同意」，例如教材內容符合學習者需求與學習目標、學習單與測驗內容有助學習者達成學習目標、課程的起點行為符合學習者行為等，可見本次的課程與教學素材的設計符合一致性的原則。

(二) 內容性

在課程與教材的內容性方面，評估結果顯示，「學習者目標清楚明白」與「所有教材內容的編排合宜」的平均分數分別為 3.67、3.33，對此，有專家提出具體的建議，如下所述：

1. 可加強學習目標的敘述、認知、情意、技能等部份。
2. 為有助教學的進行，可將各案例的詳解放入投影片中說明，以提醒對課程較不熟悉的教學者進行講解。
3. 教學指引的部份，可提供簡易的時間規劃表(不包括教學參考資料)，以供教師對課程先有個完整的教學樣貌；也就是先有大綱，後面再加上詳細的說明。
4. 課程中所使用的案例盡可能不要以雙層次測驗當作講解素材，以留待學生測驗時去思考與應用。
5. 可將測驗題適度改寫成教學案例，並將情況簡化，以一個概念一題的原則進行。

(三) 設計性

在課程與教材的設計層面，有專家對「教材內容有趣，能夠引起學習者的興趣」、「教材內容有助學習者學習」、「教學策略有助學習者學習」、「教學活動有助學習者學習」等評估項目提出以下具體的建議：

1. 教學設計可考慮多一點時間進行分組討論，例如尚未正式介紹著作權法之前即先給案例討論，之後教師再依各組討論情形引出著作權法。另外在引起學生動機的部份，可以多舉幾個學生較熟悉的例子，例如成大 MP3，或者可使用一個模擬情境劇開頭，可能會比閱讀新聞來得生動吸引人。

(四) 可行性

在課程與教材的可行性部份，以「本課程可用於個人學習與團體學習」、「本課程的教學者需要具備特殊的教學能力」的評估項目未獲得專家們的一致同意，其平均分數分別為 3.67、3.0，專家們對此提出以下幾點具體的建議：

1. 由於法律的議題教具專業性，因此，教者需具備特殊的專業知識與能力，例如法律、資訊教育等。
2. 教學者除了對法律內容精熟外，尚需對教學技術與教學策略有所了解。

除了上述各層面的評估分析與具體建議外，專家亦對整體課程提出其他意見，承如下段所述：

1. 本教案中包括多種教學方式，也許得視教師上課的習慣而定，如果是比較喜歡以講述法進行教學的教師，學生在聽到範例二的時候，可能就昏昏欲睡了。因此，有無可能在教學指引中，加上教學示範影片，以幫助教師了解團體、個人學習單的進行。
2. 課程內容已對著作權法作了精簡的重組與安排，因此，教學者可於課程最後提醒學生著作權法範疇的廣泛性，使得很多內容無法在課堂中涵蓋，如有興趣或需要可進一步研讀。

為進一步對本課程加以修正與調整，本研究將教學者於訪談內容中所提出的課程建議整理如下：

1. 以大學生為對象蒐集他們對網路著作權的概念，以發展完全適用於他們的案例選項。
2. 教學活動可增加小組討論的部份，且小組討論可採用兩組同一題的方式進行，藉由各組的衝突釐清網路著作權概念。
3. 課堂中所使用的案例內容應有所調整為切合課程內容的選項，例如「人權」改為「著作財產權」，侵犯著作權的何種權？等更明確的答題選項，以符合學習內容，並有效評估學習者的認知程度。

4-5-2 專家評估結果

面 向	評 估 內 容	平 均 分 數
一 致 性	1.教材內容符合學習者需求。	4
	2.教材內容符合學習目標。	4
	3.學習單內容有助學習者達成學習目標。	4
	4.測驗內容有助學習者達成學習目標。	4
	5.課程起點行為符合學習者行為。	4
內 容 性	1.學習目標清楚明白。	3.67
	2.所有教材內容（投影片、學習單、測驗）正確。	4
	3.所有教材內容完整。	4
	4.所有教材內容的編排合宜。	3.33
	5.教材內容適當，符合學習者特性（性別、知識、技能、背景等）。	4
設 計 性	1.教材能夠引起學習動機。	4
	2.教材內容有趣，能夠引起學習者的興趣。	3.67
	3.教材內容有助學習者學習。	3.67
	4.教學策略有助學習者學習。	3.67
	5.教學活動有助學習者學習。	3.67
可 行 性	1.教材齊全，包括教學指引、教學流程、投影片、學習單、測驗。	4
	2.本課程可用於個人學習與團體學習。	3.67
	3.本課程可用於傳統教室。	4
	4.本課程的教學者需要具備特殊的教學能力。	3
	5.本課程所使用的設備與器材非常普遍。	4
	6.在教學時間內可完成教學與測驗。	4
	7.本課程使學習者能有效達成學習目標。	4

4.5.3 學習者檢視

一、網路著作權雙層次測驗之前後差異

本研究將學習者前後測的結果進行相依樣本 t 檢定，檢定結果發現，在滿分 10 分的測驗結果中，前後兩次測驗的平均數各為 4.72、9.61，其差異達顯著水準 ($t=-14.63, p<.001$)，如表 4-5-3 所示，學習者的後測成績顯著高於前測，表示課程的實施能有效充實學習者對網路著作權的認知，並達到課程目標。

表 4-5-3 網路著作權雙層次測驗之前後比較

	人數	平均分數	標準差	t 值
前測	33	4.72	2.07	-14.63***
後測	33	9.61	0.86	

***<.001

二、著作權態度之前後差異

在著作權的態度方面，本研究使用修改後的四點量表進行問卷調查，並使用相依樣本 t 檢定加以分析，研究結果發現，學習者在課前的著作權態度平均分數為 2.72，課後則顯著增加為 3.53，達統計上的顯著水準($t=16.26, p<.001$)，如表 4-5-4 所示。

表 4-5-4 著作權態度之前後比較

	人數	平均分數	標準差	t 值
前測	33	2.72	.30	16.26***
後測	33	3.53	.50	

***<.001

三、學習者課後滿意度分析

就學習者對課程的滿意度而言，本研究以學習者滿意度量表為工具進行描述性統計分析，分析結果顯示，在教材的有趣性方面，學習者偏向「非常同意」、「同意」的態度，且平均分數達 3.48，表示學習者普遍認為此課程的教材內容有趣；在教材的有效性方面，學習者中表示「非常同意」、「同意」的比例較高，平均分數為 3.58，可見不少人認為自己在本次課程中能藉由案例與課程活動有效學習；在整體課程滿意度方面，大多數的學習者對本課程抱持「非常同意」或「同意」的態度，整體滿意度的平均分數為 3.34，偏向同意，可知本課程的學習者普遍滿意本次的課程，整體而言，學習者同意本次課程的有趣性、有效性，並對教學活動與內容表示滿意，詳細的分析結果如表 4-5-5 所示。

表 4-5-5 學習者課後滿意度分析結果

面向	內容	非常同意	同意	不同意	非常不同意
		% (人)	% (人)	% (人)	% (人)
教材的 有趣性	1.我覺得投影片使用案例配合卡通的方式很有趣。	30.3 (10)	69.7 (23)	0 (0)	0 (0)
	2.我覺得分組討論案例很有趣。	39.4 (13)	57.6 (19)	3 (1)	0 (0)
	3.我覺得老師使用許多有趣的例子。	51.5 (17)	48.5 (16)	0 (0)	0 (0)
	4.我覺得網路著作權課程很有趣。	39.4 (13)	57.6 (19)	3.0 (1)	0 (0)
平均分數： 3.48					
教材的 有效性	5.上完網路著作權課程後，我覺得頗有收穫。	78.8 (26)	21.2 (7)	0 (0)	0 (0)
	6.我覺得課堂中的案例很生活化，有助於學習。	78.8 (26)	21.2 (7)	0 (0)	0 (0)
	7.透過分組討論，讓我更了解課程內容。	24.2 (8)	72.7 (24)	3.0 (1)	0 (0)
	8.透過學習單的填答，讓我更了解課程內容。	54.5 (18)	45.5 (15)	0 (0)	0 (0)
平均分數： 3.58					
整體 滿意度	9.我覺得這堂課的教材難易度適中。	57.6 (19)	42.4 (14)	0 (0)	0 (0)
	10.我很喜歡投影片中的案例和卡通。	36.4 (12)	54.5 (18)	9.1 (3)	0 (0)
	11.我很喜歡學習單的編排。	33.3 (11)	57.6 (19)	9.1 (3)	0 (0)
	12.我很喜歡分組討論案例的學習方式。	30.3 (10)	66.7 (22)	0 (0)	0 (0)
平均分數： 3.34					
有效樣本：33 人					

除了以量表的方式對學習者滿意度進行調查，本研究也採用開放式的答題型式訪談了三名學習者 (D1-D3)，以蒐集學習者對本次課程的具體建議，資料分析結果發現，學習者對課程的感受大致包涵三個層面：

(一) 教材生活化：不少學習者認為，本次課程的案例內容生活化，此結果顯示本課程符合案例教學法情境性與生活化的設計原則；

(二) 課程具有幫助：學習者表示，在本課程對個人有所收穫，例如使用網

路上的資源製作教材要更謹慎小心、個人在網路上的著作受到哪些保護等；

(三) 對課程表示滿意：學習者普遍滿意本課程內容，認為教材的設計能夠引起學習動機，且內容生動、清楚易懂。

至於學習者對課程具體建議的部份，則包括課程內容可再多使用一些案例、小組學習單的填答不易、教學活動可更充實等，可見本課程獲得學習者接受的同時，尚有改進的空間，詳細的問卷結果與訪談內容如表 4-5-6。

表 4-5-6 學習者對課程的感受與建議

面向	內容	
對課程的感受	由於初次接觸，所以沒有特別意見，但是由生活實例探討著作權是不錯的方式。	
	很生活化的例子，收益良多。	
	覺得法律相關的著作權法律課程很實用，相當有生活上的幫助。	
	案例都很接近生活。	
	上課內容生活化，本堂課獲益良多。	
	討論了許多生活化的例子，覺得很實用。	
	就是簡單易懂呀，然後基本的一些常識都知道這樣，就告訴我們這樣，還有一些我們平常搞不清楚的東西老師用很簡單的例子告訴我們（學習者 D2）。	
	有呀，幫助就是說以後在做一些教材或教案的時候，不可能全部的東西都自己生出來呀，那一定會去網路上抓一些東西，或者是去做一些比較能夠引起同學注意的東西，去把他加入自己的一個教材，那這樣子在使用上就是比較會去注意說，會不會去觸犯的所謂的著作權法，但是只能說就是多一點小心跟態度在就對了，那幫助就是這樣（學習者 D3）。	
	因為或多或少是比較了解法律的地方，那我自己是沒有做那種違法的事情……，比較少啦，因為大部份都是我寫文章然後被人家拿去亂改啦（學習者 D1）。	
	我個人是很滿意，而且老師他舉的就是現在都有的例子（學習者 D1）。	
因為我都還滿認真上的，所以我還記得，應該是，我是覺得 ok 啦，而且都還滿清楚的呀，那例子也都有，就是，因為我們在寫那個問卷的時候，一開始他給我們選項很多，阿然後老師上課的時候就是把選項中比較有可能的先挑出來，然後才講說特別是哪一個是哪一個，我覺得這種方法給人兩層的思考就還不錯學（習者 D1）。		
像這種設計讓同學去學一些東西的話，同學比較不容易睡著，所以滿不錯的，對阿，然後投影片也滿好的，就是還滿可愛的，投影片還滿生動的（學習者 D3）。		
面向	內容	
具體建議	可再多一些案例，可更了解著作權法。	
	可以多更多案例，學習單的印製可更節約一些。	
	希望可以聽到更多案例。	
	例子可以多一些。	
	涉及範圍可以更廣，更深入些。	
	可給更多大學生可能會碰到的例子，會更了解著作權法。	
	可以增加「法律對著作權的規定」的部份。	
	學習單	小組學習單不太好，可明確要求學生該寫什麼。
	教學活動	建議課程節奏加快，多給予討論時間，老師可以將法律有問題的地方重點提示即可，發問時間長一點。

四、小組討論與報告之表現結果分析

小組討論過程中，由兩名評估者對小組討論的組員參與性、互動性、切題性加以評估，以確定評估結果的一致性，根據表 4-5-7 的評估結果顯示，各組在討論時的互動性與切題性均非常充份，至於組員參與性的部份，以第二組與第五組的評估結果較不一致，對此，有評估者於紀錄表上表示，第二組與第五組的討論氣氛「較嚴肅」，這可能是減低組員參與性的主要原因，但就整體的小組討論表現情形而言，各組多半能積極參與討論，且與組員共同探討該案例的結論。

表 4-5-7 小組討論評估結果

評估內容	評估規準			各組平均分數					
	1.不足	2.充份	3.非常充份	1	2	3	4	5	6
參與性	◆ 無人參與 ◆ 漠不關心 ◆ 安靜	◆ 參與人數同於其他小組 ◆ 1-3 人參與	◆ 參與人數多於其他小組 ◆ 4-6 人參與	3	2.8	3	3	2.8	3
互動性	◆ 組員完全不討論	◆ 組員有時會討論	◆ 組員努力討論並共同找出答案	3	3	3	3	3	3
切題性	◆ 與案例無關 ◆ 閒聊	◆ 幾乎貼切 ◆ 有時離題	◆ 完全貼切	3	3	3	3	3	3

除了上述的小組討論評估外，本研究亦對各組的小組討論學習單進行檢核，檢核的內容分為完整性與一致性，檢核結果如表 4-5-8 所示，在完整性方面，各組都能有效紀錄組員的意見與討論的結果，至於一致性方面，以第二組與第四組未能達成一致的結論，此結果可能與討論案例的難易度有關，雖然造成組員認知上的衝突，但於課堂報告與教師講解時，可能有助學習者的概念澄清，小組學習單範例請見附錄十一。

表 4-5-8 小組學習單評估結果

評估內容	評估規準			各組得分					
	1.有待加強	3.佳	5.優	1	2	3	4	5	6
完整性	超過 3 處未填	少於 3 處未填	填答完整	5	5	5	5	5	5
一致性	兩個以上的結論	兩個結論	結論一致	5	3	5	3	5	5

人數：33 人

另外，教學者於訪談內容中也表示對教學活動中的小組報告大致給予肯定，如下段所述：

分組報告的部份，後來上來討論有些組還不錯，那馬上把我帶討論的那個方式就拿來用，例如說我們用表決的，用什麼的，然後也表現不錯啦，然後各組可以把自己的衝突點講出來這樣子，就是說有些人贊成這樣，有些人贊成那樣，那可能是那天上課的時候我沒有很明確的告訴同學，你們這一組可以有不同的意見，然後我們起來再跟全班一起講，所以有些組可能自己就達成協議以後，才出來講說我們是認為是這樣，所以這個部份就是說還可以再鼓勵學生，就是說多多發表不同意見……（教學者 C1）。

五、教室觀察與個人學習單結果

在教學實施的過程中，本研究以教室觀察表與個人學習單為工具探究學習者的表現情形，其中，教室觀察的紀錄結果顯示，有少數幾位學習者提出與自身網路使用經驗相關的問題，以下是不同學習者的提問內容：

- 
- (一) 如果說他拿那個圖片呀，他只拿一部份，這樣算不算是合理使用？就是說他只拿圖片的中間某一個地方，截取一塊然後放在網站上，或是他文章只能中間的一段，那算是合理使用嗎？
 - (二) 那如果把他改作呢？如果蒙娜麗莎的微笑把他的鼻子改成別人的鼻子呀？
 - (三) 那電影海報的人頭換上其他的呢？

此外，為有效對學習者的學習過程進行評估，研究者亦對學習者的個人學習單進行檢核，檢核結果如表 4-5-9 所示，其中，學習單完整性的平均分數為 3.94，有部份同學未填答完整，其次，學習單正確性的平均分數則達 4.94，表示大多數學習者均能正確地填答個人學習單，個人學習單的範例請參見附錄十。

表 4-5-9 個人學習單評估結果

評估內容	評估規準			平均分數
	1.有待加強	3.佳	5.優	
完整性	超過 3 處未填	少於 3 處未填	填答完整	3.94
正確性	超過 3 處不正確	少於 3 處不正確	完全正確	4.94

人數：33 人

第五章 結論與建議

本章將針對研究結果進行說明，首先，將依照本研究的六個研究目的加以討論，其次，闡述本研究的研究限制，最後，提出具體的建議作為未來相關研究的參考依據。

5.1 結果與討論

一、以系統化教學設計模式發展網路著作權課程

為達成本研究的研究目的之一，研究者採用系統化教學設計模式建置網路著作權課程，並依分析、設計、發展、實施、評估等五個階段逐步進行，在各個階段中，本研究依據蒐集的資料與課程的需求訂定不同的工作任務，且每項階段性工作任務完成後的輸出結果即為下一階段的輸入，如此，本研究依循此一程序完成課程發展的工作，以確定課程設計的可行性與有效性。

在整體的設計過程中，分析階段的工作任務為課程發展的首要之務，對此，本研究藉由課程的需求分析初步確定網路著作權課程的需要性，之後，再進一步規劃學習者需求、學習者行為、內容、目標等分析任務，使得本研究於分析階段產出學習者檔案（包括學習者的起點行為、著作權態度、認知程度等內容），以及課程大綱與課程目標，上述的分析結果旨在設計符合學習者與學習目標的網路著作權課程。

在設計階段，本研究依照學習者檔案、課程大綱、課程目標等結果設計教學策略、教學內容、教學流程與活動，其中，在教學策略方面，研究者結合案例教學法與概念卡通的特性發展可行的策略，在教學內容部份，則設計了五大教學主題，並以小組討論與報告、案例探究等教學活動實施課程；其次，在發展階段中，本研究依照設計階段所產出的教學策略實施步驟、案例內容、教學內容關係圖等資料發展教材與評估工具，此階段的產出內容有投影片、學習單、教學指引、網路雙層次測驗、學習單規準、小組討論規準等，於課程實施前由專家與研究者對教材加以檢核與修正，以便課程實施時能有效進行，並作為課程實施時所需的教學資料與評估標準；第三，在實施階段，本研究實施網路著作權雙層次測驗的前後測，以及主要的課程教學，並於課後蒐集個人與小組學習單、小組討論評估結果、教室觀查紀錄、測驗結果、學習者滿意度調查等資料，以作為下一階段的評

估內容；最後，在評估階段，除了根據課程實施的結果進行評估外，也由專家針對整體教材與課程的一致性、內容性、設計性、可行性加以評估，並提出具體的建議以利課程的改進與調整。

整體而言，各階段的任務內容環環相扣，具有循序性，因此，研究者需對各個工作任務作好事先的規劃與安排，以便教學設計的有效進行，此外，評估階段為決定課程是否有效的關鍵性任務，因此，為有效執行評估工作，應以各個層面的資料為評估內容，例如測驗結果、教學者與學習者訪談內容、問卷調查結果、專家評估、學習單評估結果等，以便了解課程實施結果，並作為課程修正的參考依據。

二、大學生的網路盜版行為以個人盜版為主

網路盜版為大學生的普遍行為，就本研究的研究結果顯示，大學生的網路盜版行為以個人盜版行為為主，包括網路資源的使用、傳送、重製多份等行為，至於商業用途的盜版行為則較少，此結果同於周科鈞(1995)、Swinyard 等人(1990)的研究，且大學生較常盜版的著作內容為音樂檔案、電影、軟體、圖片等。由此可知，大學生藉由校園網路的便利進行個人的盜版行為，此行為已嚴重侵犯了網路著作權，對此，本研究認為，網路時代的來臨已迅速地改變了我們的資訊使用行為，使得大學生在未具有健全的網路著作權觀念的同時，便養成了盜版的行為與習慣，因此，欲在短時間內有效扼止他們的盜版行為實為一個難題，除了對大學生加強宣導著作權觀念並開設相關課程外，以師資培育機構的學生為課程實施對象，藉此落實他們對網路著作權的觀念是一可行的解決途徑，如此一來，便能加強未來教師對網路著作權的認知。

三、大學生對網路著作權存有迷思概念

大學生在使用網路資源的同時，對網路著作權存有迷思概念，其中，「教育用途為合理使用」為一主要的迷思概念，學生們以為將網路資源應用於教育或課業的行為就屬於合理使用範圍，亦不會侵犯著作權，此觀念對於師資培育機構的學生而言尤為重要，因為未來教師可能有較多的機會使用網路上的資源進行教學素材的製作，並公開播放給課堂上的學生，此行為可能侵犯著作權法，更有誤導

學生對著作權觀念的可能，因此，身為未來教師應具備網路著作權知識，除了清楚網路行為的適法性外，更應考量自身行為可能對學生造成的影響。

此外，大學生對網路著作權存在的迷思概念還包括：「只要註明出處即可使用網路上的資源」、「網路是一個開放的環境，可和好朋友分享資源」、「使用網路上的資料不用負法律責任」等，事實上，著作權法採用創作主義原則，因此，網路上的任何創作都受到著作權法的保護，使用者若對網路上的資料加以重製、傳送或改作雖不會立即受的法律的制裁，但仍舊觸犯著作權法，此一觀念應針對大學生進一步釐清，讓他們了解著作權人所應享有的權利，以及個人行為可能侵犯的著作權，以便建立正確的著作權觀念。

四、網路著作權課程內容之界定

網路著作權的內容很廣泛，本研究針對初次接觸網路著作權的學生設計課程內容，共分為五個主題，在第一大主題中，學生應首先對網路著作權的基本意涵有所認識，包括著作權的意義、創作主義、屬於告訴乃論、著作人格權與著作財產權的辨別等，是為本課程的基礎知識，此主題的安排旨在使學生藉由基本概念進一步學習常侵犯的著作權與合理使用原則兩大主題，其中，大學生較常侵犯的著作權為重製權與網路上的公開傳輸權，對於散佈權與公開傳輸權的不同亦加以說明，另外，合理使用原則為個人網路行為是否侵權的判斷標準，故視為課程的主要內容之一，上述的兩大學習內容安排於案例探究的課程主題中進行學習，且案例的內容除了以大學生的網路行為為主外，更包涵教師可能的網路行為，例如轉寄電子郵件、使用網路上的圖片製作教材等，以便學生從日常生活的案例中達到有效學習，亦符合經驗學習的意義，最後，學生可藉由上述習得的概念進行概念澄清的課程主題，藉此澄清學生對網路著作權的迷思概念。

綜上所述，本研究的網路著作權課程有：一、著作權之基本意涵；二、常侵犯的著作權；三、合理使用原則；四、案例探究；五、概念澄清等五大主題，且課程內容的學習主要經由案例探究的方式進行，並以案例教學法結合概念卡通的教學策略實施教學，以便澄清迷思概念並有效引起學習者興趣。

五、網路著作權課程與教材的發展

本研究的教材包涵投影片、個人與小組學習單、教學指引等部份，其中，在投影片方面，本研究依照課程內容的設計加以編排，並使用投影片的動作設計功能使播放的過程更能引起學習動機；在個人學習單方面，則依循投影片的播放順序加以編製，以便維持學習者的注意力，並能有效達成學習目標；在小組學習單方面，則包括小組討論的案例內容與紀錄欄位，使紀錄員能有效紀錄討論結果，上述學習單的部份為課程評估的參考資料；在教學指引方面，為使教學者對課程內容有所了解，教學指引的安排是依照教學流程進行設計，包括專有名詞的解釋、相關實例、案例解析、法條內容、補充資料等，以便教學者熟悉教學內容，並有效作好課前的準備。

在教學活動的部份，除了課前準備外，本研究共有六個教學活動，一、引起動機：以學習者的相關網路經驗為提問內容引起學習者動機，並藉提問展開課程內容；二、介紹著作權之基本意涵：為使學習者對著作權有基礎的概念，課程首先藉由相關新聞事件引起學習者興趣，並以教師講授與提問的教學方式介紹著作權的相關內容；三、案例探究：教學者以案例教學法與概念卡通為教學策略探討案例中的網路侵權行為，過程中，可以提問或表決的方式引起學習者注意，並使教學有效進行；四、分組討論：各組針對不同的案例進行討論，並共同歸結討論結果；五、小組報告：由各組同學報告討論結果，並由教學者總結報告內容，以便學習者獲得明確的著作權知識；六、概念澄清：學習者藉由課程中習得的網路著作權知識對迷思概念進行澄清，以便有效達到學習目標。

綜合上述，本課程使用的教學媒體普遍性高，投影片以有效呈現教學內容為目的，課程的進行方式多以教師講授或提問為主，並藉由小組討論與小組報告等教學活動提昇學習者的注意力與參與度。

六、網路著作權課程之評估結果

(一)學習者的態度與認知提昇

課程評估的結果發現，學習者的前後測平均分數有顯著差異，表示學習者對著作權的認知程度有所提昇，至於著作權態度方面，學習者對著作權認同的態度也有增加的情形，達顯著差異，表示學習者藉由本次課程體認著作權的意義，且

普遍認為創作者的著作權應允以尊重並受到法律的保護。整體而言，不論是認知或情意層面，學習者在本次課堂中有所獲得。

(二)學習者普遍滿意網路著作權課程

多數學習者對教材的有趣性、有效性、整體滿意度抱持「非常同意」與「同意」的態度，且不少學習者肯定教材內容的生活化，由此可知，學習者對本次課程的接受度佳，認為課程不但能引起學習者興趣，更有助學習者有效學習，但也有部份學習者對課程提出建議，例如希望能多舉一些例子、增列法條等。對此，本研究認為，此一建議間接證實學習者能從案例中獲得有效學習外，本課程內容也應增加相關的例子與法條，以利學習者學習。

(三)學習者的整體表現情形尚有進步空間

教學過程中，學習者主動提問的部份較少，是否與班級氣氛與對教學者的熟悉度有關，仍有待討論，但就學習單的填答情形而言，在個人學習單部份，填答的完整性與正確性平均分數分別為 3.94、4.94（滿分五分），且部份學習者能以圖文的方式紀錄上課筆記，顯示學習者在課堂的專注程度，至於小組學習單部份，有兩組未達成一致的結論，對此，本研究認為，可能與討論案例的難易度有關，此結果雖然造成組員認知上的衝突，但於課堂報告與教師講解時，反而有助學習者的概念澄清。至於小組討論的情形，在互動性與切題性方面都有不錯的表現，有兩組的組員參與度不夠充份，可能與學習者性格、討論氣氛、學習者彼此的熟悉度有關。但整體而言，學習者能有效填答學習單並討論案例，且就教學者的訪談內容得知，部份小組報告的情形不錯，若學習者能於課程中充份提問，更能表現他們對課程的興趣及參與度。

(四)課程設計具有一致性

在專家對課程與教材評估的結果顯示，課程設計的一致性均獲得專家的認同，包括教材內容能符合學習者需求、學習目標、教材有助學習目標的達成、課程起點行為符合學習者行為等，至於內容性、設計性與可行性方面，有專家表示「非常同意」或「同意」，對此，本研究綜合專家與教學者的具體建議，分述如下：

- 1.內容性：教學素材的內容可更清楚明白，且課堂上所使用的案例內容可有別於測驗內容，以便有效了解學習成效，對於測驗內容的部份，則可調整為更加符合著作權內容，例如「人權」修改為「著作財產權」。

2.設計性：可增加分組討論活動，讓學習者從討論的過程中澄清概念。

3.可行性：教學者需了解教學策略，且盡可能有法律方面的專業知識。

整體而言，本研究的課程與教材具有一致性，在內容性、設計性與可行性可參考專家與教學者的建議對部份內容加以調整，以求課程的有效性。

5.2 研究限制

在研究限制方面，由於法律的制定將因時、因地、因人而有修改的可能性，因此，本課程中法條內容的時效性為本研究的主要限制，此外，在受測者抽樣的限制、課程導向的限制、測驗的限制、課程安排的限制、課程涵蓋的範圍將分述如下。

一、受測者抽樣的限制

本研究在預試與課程實施的研究對象皆為北部研究型大學的學生，其抽樣方式為便利取樣，因此，在研究結果的推論上有其限制性。

二、課程導向的限制

本研究的教學方式主要為教學者主導式，對於部份案例的講解與討論，雖然有小組討論與小組報告，但課程的進行中，少有學習者主動提問或發表意見，因此，較少以學習者為中心的學習模式。

三、測驗的限制

本研究所使用的網路著作權雙層次測驗原適用於中學生，但因時間與人力的考量，本研究並未針對大學生的概念以系統化的方式進行蒐集，因此，在資料的蒐集方面有所限制。

四、課程安排的限制

由於人力與時間的因素，本研究僅以一個班級為對象進行教學實驗，因此，無法比較不同班級在同一課程的表現情形是否有所差異，此亦為研究限制之一。

五、課程涵蓋的範圍

著作權所包涵的內容很廣，但本研究基於自身的能力與限制，無法將著作權

的內容完全包涵與本課程中，且多數學者認為，合理使用沒有一個清楚的規範可循（如陳俊宏、呂豐足，2003；賴文智，2002；黃怡騰，無日期）。再者，侵權與否的裁定往往與犯罪事實發生的當時狀況與細節有密切的關係，本研究的案例僅提出一般學習者的通常網路行為，因此，合理使用的判斷原則無法很清楚詳盡的於課程中講述，例如使用的質、量的標準為何？此亦為課程的限制之一。

六、教學者的專業限制

由於法律的相關問題具有專業性，因此，實施網路著作權課程的教學者應具備法律的專長與背景，以便對學習者所提出的問題作完整的說明，進而營造一個互動的教學環境。

5.3 建議

最後，本研究將提出以下幾點建議，作為未來相關研究的參考依據。

一、增加相關課程內容

身處資訊時代的人們應具備著作權的常識，以便尊重自己與他人，因此，除了本課程所探討的著作權重要概念外，與著作權相關之法條內容，例如公開口述權、公開上映權、公開演出權、改作權等教師可能侵犯的著作權教材仍有待發展。

二、發展以一般大學生為對象的著作權雙層次測驗

大學生的盜版行為十分普遍，且對網路著作權存有迷思概念，為發展與大學生認知相符的雙層次測驗，研究者建議可進一步以系統化的方式蒐集大學生對著作權的迷思概念，以便更明確地設計適用於大學生的網路著作權雙層次測驗。

三、增加教學班級以檢視本課程之適用性

由於時間與人力上的限制，本研究僅以一個班級為對象進行教學，對此，本研究建議可針對其他地區師資培育機構的學生加以施測，以確定課程的有效性與有待修改之處。

四、採用學習者為中心的教學模式

案例教學法與概念卡通的目的之一在促進學習者的主動參與，且法律相關課題更需要學習者共同討論以了解法律的精神與意義，因此，本研究建議未來實施的班級可採用學習者為中心的教學模式，盡可能增加小組討論與小組報告的活

動，以促進學習者反思與問題解決的能力。

「時代的巨輪不斷地向前轉動，人類的智慧也不斷地開花結果」，身處資訊時代的我們，應順應此一潮流不斷地創新與進步，但是，由於網路科技的快速發展，已迅速的改變了我們的資訊使用行為，同時也使得網路的侵權行為在無形中越形嚴重。針對此一現象，我們一方面要循求一個立即遏止與管制盜版行為的法律途徑，另一方面也希望教育能在有形無形中培養學生對著作權的正確觀念，使他們學會尊重他人的權益，並體認到自身行為可能造成的傷害，以維持網路社會的和諧，此為本研究的期許，希望藉由個人的一己之力收拋磚引玉之效，讓更多研究者投入此議題。

