

日本案例

簡介著作權侵權個案分析研究輔導企業建立智財權管理研究計畫 第三年

在選擇日本案例時，我們試圖由著作權法保護的各個面向，挑選具有代表性的案例。此外，為反映著作權法在環境變化下所產生的新問題，我們也嘗試選擇一些具有指標性的案例。在日本部份，介紹了十個案例：

- 一、 案例 1 是關於著作人格權的保護。原作者所創作的人物藤崎詩織，乃是清純善良、品學兼優的學生，卻被改成赤裸由的性愛故事動畫，公開販售。法院認為被告之行為侵害著作權人之人格權（同一性保持權）。
- 二、 案例 2 是關於著作權受侵害時，損害賠償金額的計算。被告未經同意，擅自重製大力水手卜派漫畫。法院針對侵害程度、使用期間等因素，提出賠償金額的計算標準。
- 三、 案例 3 討論了「POP 字體」的法律保護。過去法院判決均不認為 POP 字體是著作權法保護的對象。本件判決則進一步認為 POP 字體也不是不正競爭防止法所保護的著名商標。
- 四、 案例 4 所涉及的案件，是有關著名作家三島由紀夫的私人書信。三島友人擅自發表其生前的私人信函，法院認為其行為已構成重製他人著作，判決中止其散布、出版。判決並認為私人信函可享有著作權。
- 五、 案例 5 所討論的問題乃是在外國侵害在日本所完成的著作，日本法院是否有管轄權。判決認為無論由「侵權行為地」或「財產所在地」來看，日本法院均不應有管轄權。
- 六、 案例 6 是有關將丘比娃娃製成食物容器之問題。法院認為系爭著作乃是依據已無著作權的原作品，稍加改變而成，創作性極低，對於侵害物品的近似性判斷，應適用較高之標準。
- 七、 案例 7 所討論的是電視遊樂器軟體是否「電影著作」的問題。判決肯定這種主張，但認為電視遊樂器並不是電影著作「散佈權」的規範對象。
- 八、 案例 8 則是關於歌曲著作實質近似的認定方法及標準。作者肯定其認定的步驟，但對其認定標準，則提出批評。
- 九、 案例 9 中，以兩件不同判決加以對比，以說明日本法院對「編輯著作」構成要件的最新見解。雖然判決結果不同，但均揭示編輯著作的創作性必須展現在素材的選擇及編排上。
- 十、 案例 10 所涉及的問題是裝置出租人的防止危險義務。判決所示，卡拉 OK 裝置的出租業者有義務採取有效措施，防止發生利用卡拉 OK 裝置侵害著作權的行為。

本件報告希望使讀者閱後，對於日本著作權法的最新發展，能有相當的瞭解。限於所選案例件數，當然無法反映法律進展的全面。不過，如能對讀者產生啟發作用，應已達成作者的目的。