

經濟部智慧財產局 函

地址：台北市大安區辛亥路2段185號3樓
承辦人：李家禎
電話：23767355
傳真：27365061
電子信箱：lee00681@tipo.gov.tw

受文者：如正副本行文單位

發文日期：中華民國112年10月19日

發文字號：智著字第11233001041號



11233001041999

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：使用報酬率對照表

主旨：有關本局辦理遊戲怪獸股份有限公司申請審議社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)「公開傳輸-非以使用音樂為傳輸之主要目的：串流形式-收取資訊服務費-非以經營音樂為主要營利之音樂組合(如：線上遊戲等)使用報酬率」之審議結果，詳如說明，請查照。

說明：

- 一、依據著作權集體管理團體條例(下稱集管條例)第25條第1項、第4項、第5項規定及遊戲怪獸股份有限公司111年11月7日(申請書到局日)使用報酬率審議申請書辦理。
- 二、本案之使用報酬率，決定如下：
 - (一)「公開傳輸-非以使用音樂為傳輸之主要目的：串流形式-收取資訊服務費-非以經營音樂為主要營利之音樂組合(如：線上遊戲等)使用報酬率」：以相關營業收入之1.25%計費或播放或觀看總次數乘以0.35元計費。
 - (二)備註：本項費率所稱之「線上遊戲」，指「線上遊戲、手機遊戲…等不同裝置或平台上以串流形式提供服務之電子遊戲」。

三、旨揭審議案本局辦理過程說明如下：

- (一)查本局前於101年12月19日審定MÜST旨揭使用報酬率，依集管條例第25條第6項及第7項規定，溯及自99年9月12日生效，並自該日後三年內集管團體不得變更費率，利用人亦不得再申請審議，合先說明。
- (二)依集管條例第25條第1項規定，利用人對於集管團體訂定之費率有異議時，應備具書面理由及相關資料向本局申請審議。遊戲怪獸股份有限公司於111年11月7日（申請書到局日）向本局申請審議上開審定之MÜST「公開傳輸-非以使用音樂為傳輸之主要目的：串流形式-收取資訊服務費-非以經營音樂為主要營利之音樂組合（如線上遊戲等）」使用報酬率，復經本局於11月22日公告於本局布告欄及局網徵求參加人，迄今未有其他相同利用情形之利用人參加審議。嗣MÜST於111年11月28日針對系爭使用報酬率公告新費率，依本局著作權審議及調解委員會100年第5次會議決議，將繼續審理原費率，新費率納入本案參考，且新費率將依本案審理結果變更。
- (三)為釐清本案爭點並凝聚雙方共識，本局除依程序請雙方對本案表示意見外，並於112年3月16日召開意見交流會完畢，由於會中雙方意見差異甚大，故會後再請雙方就本局所提各項待釐清問題提出資料及說明。謹將本案主要爭點及雙方意見摘錄重點如下：
- 1、申請人意見：
- (1)申請人為手機遊戲業者，營運「D4DJ電音派對」之手機遊戲產品，本款遊戲內容係以偶像養成為主，音樂僅作為BGM(背景音樂)使用，並已提供其與MÜST海外姊妹協會(香港CASH、日本JASRAC)簽約之相關費率及類別說明申請人適用本項費率。

(2) 系爭手機遊戲實際營運情況摘要如下：

甲、音樂利用之質與量：遊戲本質上屬角色養成遊戲，角色養成內容佔用戶遊玩此遊戲總時間約75%，音樂僅作為背景音樂進行節奏玩法使用，進行節奏玩法的時間約佔遊戲總時間15%左右，故申請人主張應屬非以音樂為主的串流服務類別。

乙、營收模式：收費內容皆與遊戲角色養成相關。

丙、利用音樂著作方式：用戶皆是透過串流方式免費取得所有音樂。

(3) MÜST於申請人洽商授權時未告知有可適用之原費率，逕以單一報價方式要求支付使用報酬，申請人嗣後自行發現而主動提出適用原費率時，MÜST卻表示原費率不適用於手機遊戲利用型態；申請人提出申請審議原費率期間，MÜST又逕行公布調漲為新費率，且仍表示手機遊戲不適用MÜST任何已公告費率。申請人主張MÜST應提供申請人可依循之費率標準，不應以個案減價方式收費。

(4) MÜST新公告之費率僅限於公開傳輸權並不包含重製權，日本音樂集管團體JASRAC及Nextone之公告費率皆含重製權，MÜST公告之費率4%不僅高於JASRAC之同類別費率(2.8%)且不含重製權，對於利用人來說MÜST收費基礎及標準不僅不與利用人溝通，甚至相較於其他已開發國家如日本之收費內容(包含公開傳輸及重製權)實屬不公平，台灣地區的利用人需要負擔更加沉重的公開傳輸權利費率還要額外支付音樂使用的重製費用。

2、集管團體MÜST意見：

(1) 原費率僅係適用電腦版的線上遊戲，並不包括手機遊戲，新費率係適用「非以使用音樂為主」的線上遊戲或手機遊戲，申請人為「以使用音樂為主」的手機遊

戲業者，不適用本案A費率或B費率，而應另行報價。

(2)原費率係適用電腦版的線上遊戲，101年訂定費率時電腦遊戲已經發展10餘年，始有足夠資料可以評估並訂定費率；而手機遊戲自96年始在台灣萌芽，107年才首度突破整體電子遊戲市場之50%，可知手機遊戲在原費率訂定時並不在評估範圍內。

(3)判斷是否為「使用音樂為主」是以「音樂是否為該款遊戲之主軸」進行判斷，以申請人為例，本款遊戲如無音樂或關掉音樂便無法進行，自然屬「使用音樂為主」。如音樂屬遊戲進行因素之一或因應不同情節搭配不同音樂，亦可能屬「使用音樂為主」；如僅使用一首音樂為背景音樂，或音樂關掉亦不影響遊戲進行，即屬「非以使用音樂為主」。

(4)106年時，我國GDP就已有遠高於鄰近各國之趨勢，以日本為例，106年第4季之GDP為2.2時，我國GDP就已達3.7、同年香港為3.4，亦低於我國，顯見修正系爭費率確有其依據及需求。

(5)參考亞洲近年遊戲產業蓬勃發展國家之協會對於線上遊戲所訂定之費率，韓國協會KOMCA(銷售額×5%×曲目比例)、泰國協會MCT(收入×15%)，由此可知，調整費率確有符合國際標準。

四、本案經綜合考量下列因素，依集管條例第25條第4項之規定，對本案使用報酬率為決定如說明二所示，說明如下：

(一)手機遊戲與電腦版線上遊戲屬同一利用型態，應適用相同費率：

1、依照我國遊戲產業概況，電腦版線上遊戲與手機遊戲同屬「內容創作與產製」之產業上游供應者，二者僅係開發裝置或平台之區別，且我國遊戲開發商就所開發製作

之遊戲，內容多數同時提供玩家以電腦、手機或其他行動裝置使用。

- 2、不論電腦版線上遊戲或手機遊戲，均以串流形式傳輸，營收模式亦多係向消費者收取資訊服務費或廣告費，就利用音樂之質與量，亦係利用音樂作為遊戲陪襯，以提供消費者遊戲娛樂為主，兩者並無因網路環境變化而有實質差異，故兩者均應屬於非以使用音樂為主之利用行為。
- 3、另參考國際集管團體相同或類似之費率架構，亦均未就線上遊戲使用之裝置而有區別，宜認為手機遊戲與其他裝置或平台上之線上遊戲性質相同，可在同一費率架構下予以適用即可。

(二)費率訂為「相關營業收入之1.25%計費或播放或觀看總次數乘以0.35元計費」：

- 1、查101年審議本項費率時MÜST說明係參考日本音樂集管團體JASRAC之費率，目前JASRAC之費率與101年時相同，仍為相關營業收入2.8%(包含重製權及公開傳輸權)，相較MÜST公告後之新費率調漲為相關營業收入4%(僅公開傳輸權)，顯遠高於日本JASRAC收費。MÜST調漲之理由略以：我國GDP發展高於亞洲鄰近各國而有必要調整費率云云，惟僅舉出106年單季之GDP成長率作為說明，未完整說明近年各國經濟成長變化趨勢，調漲理由並不充分。
- 2、又參考MÜST其他公開傳輸使用報酬率，「以使用音樂為傳輸之主要目的：下載型式-收取資訊服務費」之費率為「以相關營業收入扣除廣告收入之3.76%」，本項費率適用對象為「非以使用音樂為主」之公開傳輸型為利用人，MÜST新公告之費率反較「使用音樂為主要目的」之利用人為高，顯造成費率架構輕重失衡。

3、MÜST調漲費率理由並不充分如上述，故本項費率仍以維持MÜST原費率為妥。況本項費率架構係以「相關營業收入」作為使用報酬之計算基礎，國內經濟發展狀況及個別產業消長趨勢已可適當反映在個別業者相關營業收入之變化中，併予敘明。

五、隨函檢附經本局審議通過之使用報酬率對照表1份，依集管條例第25條第6項規定，前揭作成費率決定之使用報酬率自111年11月7日生效。

六、如不服本處分，得於處分書送達之次日起30日內，備具訴願書正、副本(均含附件)，並檢附本處分書影本，經由本局向經濟部提起訴願。

正本：社團法人中華音樂著作權協會(MÜST)、遊戲怪獸股份有限公司

副本：

抄本：本局著作權組(集管團體管理科)(含附件)