智慧財產及商業法院民事判決

110年度民著訴字第20號

原　　告　蕭閎仁即愛撫繆茲可工作室

訴訟代理人　陳郁婷律師
　　高映容律師
複代理人　　李家泓律師
被　　告　鳳翔科技股份有限公司

兼　法　定
代　理　人　洪建忠
共　　同
訴訟代理人　王啓任律師
　　劉彥麟律師

上列當事人間侵害著作權有關財產權爭議事件，經臺灣臺北地方法院以109 年度智字第35號裁定移送前來，本院於110 年8 月3日言詞辯論終結，判決如下：

主　文

一、被告鳳翔科技股份有限公司及洪建忠應連帶給付原告新臺幣柒拾萬元，及均自民國一百零九年九月二十四日起至清償日止，按週年利率百分之五計算之利息。

二、被告鳳翔科技股份有限公司應將民國一百零八年五月三十日上傳至附表1 編號1 至3 所示網頁之「鄰居然自摸」麻將遊戲試玩影片移除並銷毀。

三、被告鳳翔科技股份有限公司應將民國一百零九年五月六日，於附表1 編號4 所示網頁設定連結之「鳳翔科技股份有限公司簡介」檔案當中，如附表2 編號1 至3 「原告著作內容」欄所示之美術著作予以移除並銷毀。

四、被告鳳翔科技股份有限公司及洪建忠應連帶於附表1 編號1、3 所示臉書網頁，以臉書預設字體及字型大小，不限制閱覽權限，連續三十日刊登如本判決附件所示之道歉啟事。

五、原告其餘之訴駁回。

六、訴訟費用由被告鳳翔科技股份有限公司、洪建忠連帶負擔十分之一；被告鳳翔科技股份有限公司負擔二分之一：其餘由原告負擔。

七、本判決第一項於原告以新臺幣貳拾參萬參仟參佰參拾肆元為被告鳳翔科技股份有限公司、洪建忠供擔保後，得假執行；但被告鳳翔科技股份有限公司、洪建忠如以告新臺幣柒拾萬元，為原告預供擔保，得免為假執行。

八、原告其餘假執行之聲請駁回。

事實及理由

壹、程序方面按訴之變更或追加，非經他造同意，不得為之，但請求之基礎事實同一者，不在此限；不變更訴訟標的，而補充或更正事實上或法律上之陳述者，非為訴之變更或追加。民事訴訟法第255 條第1 項第2 款、第256 條分別定有明文。本件原告起訴聲明為：「一、被告鳳翔科技股份有限公司（下稱鳳翔公司）及洪建忠應連帶給付原告新臺幣（下同）775 萬元，暨自起訴狀繕本送達之翌日起至清償日止，按週年利率5%計算之利息。二、被告鳳翔公司及洪建忠應將原證1 影片自附表1 所示網站頁面移除並銷毀。三、被告鳳翔公司及洪建忠應於本判決確定後7 日內，在附表1 編號1 、3 所示臉書網頁，以臉書預設字體及字型大小刊登如附件2 （北院卷第35頁）所示之道歉啟事，不得限制閱覽權限及貼文期限。四、第一項聲明，原告願供擔保，請准宣告假執行。」（臺灣臺北地方法院109 年度智字第35號卷，下稱北院卷，第9 頁），嗣以民國110 年4 月12日民事補充理由三狀（本院卷第293 頁）、110年7 月20日民事言詞辯論意旨狀（本院卷第367 頁）追加民法第184 條第1 項及民法第195 條第1 項後段為請求權基礎及變更訴之聲明為：「一、

被告鳳翔公司及洪建忠應連帶給付原告775 萬元，暨自起訴狀繕本送達之翌日起至清償日止，按週年利率5 %計算之利息。二、被告鳳翔公司及洪建忠應連帶將原證1 影片自附表1 編號1 至3 所示網站頁面移除並銷毀。三、被告鳳翔公司及洪建忠應連帶將原證12第1 頁原告欄所示之阿嬌姨美術圖檔及原證12-1原告欄所示之原告蕭閎仁及越傭美術圖檔自附表1 編號4 所示網站頁面上所建之『被告鳳翔公司簡介2020.05.04.pdf』檔案中移除並銷毀。四、被告鳳翔公司及洪建忠應於附表1 編號1 、3 所示臉書網頁，以臉書預設字體及字型大小連帶刊登如附件2 （北院卷第35頁）所示之道歉啟事，不得限制閱覽權限及貼文期限。五、第一項聲明，原告願供擔保，請准宣告假執行。」原告前揭追加請求權基礎及追加、變更聲明部分，係本於相同著作之著作權遭侵害之基礎事實，及為使其聲明更加明確而調整，揆諸前揭規定，應予准許。

貳、實體方面

一、原告起訴主張：

㈠原告於104 年委任被告鳳翔公司承作「鄰居然自摸」（舊名：「鄰居三缺一」）遊戲（下稱系爭遊戲）之軟體程式設計等工作，被告洪建忠則為被告鳳翔公司負責人，兩造並簽訂委託製作合約書（下稱系爭合約），依據系爭合約第9 條第2 、3 項及第5 項本文約定，系爭遊戲所包含之美術及音樂著作之著作人格權與財產權均屬原告所有，且被告等就系爭遊戲之圖檔等相關資料負有保密義務。由於被告鳳翔公司承作進度不佳，兩造遂於105 年合意終止系爭合約並簽訂合約終止協議書（下稱系爭終止協議書），依系爭終止協議書第3 條第3 項，美術圖檔之智慧財產權歸原告所有。嗣後原告持續開發系爭遊戲，並於107 年6 月16日為系爭遊戲申請註冊第01919682號「鄰居然自摸」商標（下稱系爭商標，如附圖1 所示），原告更於108 年12月28日首次將其針對系爭遊戲製作之宣傳影片（原證6 ）公開上傳至帳號「愛撫繆茲

可工作室」之YouTube 頻道頁面，以期能於109 年正式將耗費多年心血之系爭遊戲上市。

㈡詎料，原告於109 年5 月15日發現被告洪建忠竟早已於108年5 月30日即擅自盜用系爭遊戲之人物、音樂及音效等著作，作為其「鄰局然自摸」遊戲使用，更將「鄰局然自摸」遊戲之試玩影片（原證1 ，下稱系爭影片）分別上傳至帳號「Gavin Hong」之YouTube 頻道及帳號「鳳翔」、「鳳翔公司」之臉書頁面供公眾瀏覽（網址如附表1 編號1 至3 所示）。系爭影片當中之音樂、音效、場景及人物，均與系爭遊戲當中之美術著作、音樂著作（下稱系爭美術著作及系爭音樂著作，即附表2編號1、編號4至11及附表3「原告著作內容」欄所示）完全相同或類似，被告洪建忠更公然謊稱「鄰局然自摸」遊戲係由被告等開發：「是我們開發的一款多人連線對打的3D麻將遊戲…」，擅自具名謊稱該遊戲之「全部」權利均為被告等開發及所有，故被告等顯已侵害原告就系爭美術著作及系爭音樂著作所享有之公開發表權及姓名表示權，且被告洪建忠將系爭美術著作及系爭音樂著作使用於「鄰局然自摸」遊戲，並公開上傳系爭影片供公眾瀏覽之行為，亦已侵害原告就系爭美術著作及系爭音樂著作所享有之重製權及公開傳輸權。又被告洪建忠嗣後未經原告之同意或授權，更於109 年5 月6 日於帳號為「鳳翔公司」之臉書頁面張貼「鳳翔公司簡介2020.05.04.pdf 」之檔案（下稱系爭PDF檔案）連結（網址如附表1 編號4 所示），並於系爭PDF 檔案內使用原證12第1 頁、原證12-1之阿嬌姨、原告蕭閎仁及越傭之美術圖檔（即附表2 編號1 至3 「原告著作內容」欄所示圖檔），顯已侵害原告就附表2 編號1 至3 「原告著作內容」欄所示圖檔等美術著作之公開發表權、姓名表示權、重製權及公開傳輸權。

㈢被告洪建忠於108 年5 月30日上傳之系爭影片當中不僅使用系爭美術著作及系爭音樂著作，更使用與系爭商標近似之「鄰居然自摸」商標圖樣（即附表2 編號4 「被告著作內

容」欄所示），且被告洪建忠非但宣稱「鄰局然自摸」遊戲「是我們開發的一款多人連線對打的3D麻將遊戲」、「本遊戲主要是攻略台灣及日本市場，內容完成度在60%」、「預計年底前完成第一版」；更於Youtube 帳號「Gavin Hong」頻道發布之影片標題「鄰局然自摸麻將（台灣十六張）DEMO釋出」，再度使用與系爭商標近似之「鄰局然自摸」為標題，故被告洪建忠不僅表明其欲銷售「鄰局然自摸」遊戲之市場範圍，更向消費者表示目前「鄰局然自摸」遊戲之開發進度，可證被告洪建忠係基於行銷「鄰局然自摸」遊戲之目的，將近似之「鄰居然自摸」、「鄰局然自摸」商標，以數位影音、網路媒介之方式用於「鄰局然自摸」遊戲之廣告，已足使相關消費者認識其為商標而構成商標法第5條第1項第4款及第2項規定之商標使用。被告洪建忠使用之「鄰居然自摸」商標與系爭商標，相較兩者僅有字體背景不同，而其餘如文字內容、字體顏色、大小、字型、樣式等外觀則完全相同；被告洪建忠另外使用之「鄰局然自摸」商標，則與系爭商標「鄰居然自摸」更僅有一字之差，且原告開發之遊戲與被告等廣告之「鄰局然自摸」遊戲均為「麻將」類之手機遊戲，故被告洪建忠使用之「鄰居然自摸」、「鄰局然自摸」商標，客觀上已足致相關消費者混淆誤認該二手機遊戲來自同一品牌或兩造間存有授權、加盟等關係，被告洪建忠之行為顯已構成商標法第68條第3款規定而侵害系爭商標權。

㈣被告等侵害原告就附表2、3所示美術著作及音樂著作之公開發表權、姓名表示權、重製權、公開傳輸權及系爭商標權，被告等就此亦已於民事答辯狀及歷次言詞辯論筆錄中坦承不諱。被告洪建忠係被告鳳翔公司之負責人，其為宣傳被告鳳翔公司「鄰局然自摸」遊戲以促進日後銷量之行銷目的，始於附表1所示之網站上傳系爭影片及使用系爭美術著作、系爭音樂著作，並於系爭影片當中使用與系爭商標近似之「鄰居然自摸」、「鄰局然自摸」商標，依一般社會通念足認被告洪建忠之上開行為係執行公司業務，被告洪建忠於執行職

務時違反著作權法及商標法而致原告受有損害之行為，即屬被告鳳翔公司之侵權行為，堪認本件侵權行為人實屬被告鳳翔公司，故原告爰依著作權法第85條第1項、第88條、商標法第69條第3項及民法第184條第1項規定請求被告鳳翔公司負損害賠償責任，及依公司法第23條第2項規定請求被告洪建忠連帶負責，再依著作權法第84條第1項前段、第85條第2項、第88條之1及商標法第69條第1項前段、第2項、民法第184條第1項、第195條第1項後段及公司法第23條第2項規定請求被告鳳翔公司及被告洪建忠連帶自附表1編號1至3所示網站頁面移除並銷毀系爭影片、自附表1編號4所示網站頁面所連結之系爭PDF檔案中移除並銷毀系爭美術著作並連帶刊登道歉啟事。

㈤損害賠償之計算：

1.著作人格權部分：

系爭遊戲中所有美術及音樂著作之著作權均屬原告所有，且系爭終止協議書第3 條第3 項亦已載明美術圖檔之智慧財產權歸原告所有，被告等明知原告就系爭遊戲之美術及音樂著作享有智慧財產權之情況下，仍擅自於原告公開發表系爭遊戲「前」，於附表1 編號1 至3 之網路頁面發布侵害系爭美術著作及系爭音樂著作之系爭影片，同時宣稱「鄰局然自摸」遊戲係被告自行開發，並表明欲上架銷售「鄰局然自摸」遊戲，致嗣後才公開發表系爭遊戲宣傳影片之原告，反倒有遭消費者誤認為侵害他人著作權之虞，對原告之名譽不僅造成損害，亦使原告受有精神上痛苦，故就被告等侵害原告著作人格權部分，原告依著作權法第85條第1 項規定，請求被告等連帶賠償原告50萬元。

2.著作財產權部分：

原告係知名音樂人，更係首位跨界推出麻將遊戲者而話題性及關注度甚高，媒體亦紛紛以「太愛打麻將　蕭閎仁籌備4 年攻手遊百億市場」之標題報導，足認原告將系爭遊戲上市後預期可獲得之利潤已然可觀，又考量被告洪建忠

於108 年5 月30日執行職務時，不僅將系爭影片分別上傳至不同之臉書頁面及Youtube網站，更於109年5月6日將附表2編號1至3「原告著作內容」欄所示之美術著作，上傳至附表1編號4網站頁面之公司簡介，且遲至109年6月24日原告提起本件民事訴訟時均尚未移除，被告等不僅侵權行為次數多，且侵權時間極長，且原告耗時逾5年、付出龐大勞力時間費用成本，辛苦創作之高達10餘個美術著作及7個音樂著作，均遭被告等非法盜用，且被告等更係透過網路方式侵權而散布速度快、接觸層面廣，並公然謊稱「鄰局然自摸」遊戲為被告等開發，致原告受有極大損害。況且，被告洪建忠於收受原告本件起訴狀後，亦已於帳號「鳳翔」之臉書頁面自承其知悉附表2、3所示之美術著作及音樂著作之著作權為原告所有，然被告等不思反省，反而對原告嗆聲「是有多貪心及缺錢」，顯見被告係為明知而故意侵權，且侵權情節嚴重，顯已符合著作權法第88條第3項規定「損害行為屬故意且情節重大」之要件。被告等亦已於民事答辯（三）狀中坦承於附表1編號1至3之網站上傳系爭影片，係為增加被告鳳翔公司案源所做之宣傳行為，顯見被告等之侵權行為更有使被告等獲有增加市場曝光度、知名度及增加案源之利益。由於被告等獲得利益之證據均偏在被告等一方，原告不易證明實際損害額，且被告等侵害行為係屬故意且情節重大，原告爰依著作權法第88條第3項規定，請求鈞院酌定損害賠償額為500萬元。

3.商標權部分；依商標法第71條第1 項第3 款本文規定，原告得以商品即系爭遊戲零售單價之1,500 倍計算損害，考量線上遊戲之零售利潤，多係以玩家購買遊戲儲值點數等消費額計算，並參酌108年臺灣網路資訊中心之調查指出，臺灣玩家平均每月於線上遊戲花費約為1,500元，得推知系爭遊戲零售單價以1,500元計算，亦與常情相符，而系爭遊戲售價之1,500倍即為225萬元〔計算式：1,500×

1,500＝2,250,000〕，故原告爰依商標法第71條第1項第3款本文規定，請求被告等連帶給付原告225萬元。

4.綜上，原告就被告等侵害著作權及商標權所生損害，共計請求被告等連帶給付775 萬元損害賠償〔計算式：50萬＋500 萬＋225 萬＝775 萬〕。

㈥並聲明：

1.被告鳳翔公司及洪建忠應連帶給付原告775 萬元，暨自起訴狀繕本送達之翌日起至清償日止，按週年利率5 %計算之利息。

2.被告鳳翔公司及洪建忠應連帶將系爭影片自附表1 編號1至3 所示網站頁面移除並銷毀。

3.被告鳳翔公司及洪建忠應連帶將原證12第1 頁原告欄所示之阿嬌姨美術圖檔及原證12-1原告欄所示之原告蕭閎仁及越傭美術圖檔自附表1 編號4 所示網站頁面上所建之系爭PDF檔案中移除並銷毀。

4.被告鳳翔公司及洪建忠應於附表1 編號1 、3 所示臉書網頁，以臉書預設字體及字型大小連帶刊登如附件2 （北院卷第35頁）所示之道歉啟事，不得限制閱覽權限及貼文期限。

5.第一項聲明，原告願供擔保，請准宣告假執行。

二、被告等答辯則以：

㈠著作權部分：

1.被告等雖不否認有將系爭遊戲試玩版本上傳至帳號「Gavin Hong」YouTube 頻道、帳號「鳳翔公司」、「鳳翔」等臉書頁面，109 年5 月6 日有於帳號「鳳翔公司」臉書頁面發布系爭PDF 檔案連結，作為公司宣傳之用之事實，惟系爭遊戲確實為被告等所製作之作品，被告等實因兩造終止委託後已時隔多年，疏未注意到兩造曾協議著作財產權歸屬已有協議，直覺地以為系爭遊戲當初為其所開發而認定其有權利上傳，被告等確實有未盡注意之處，但被告等

之初衷僅為將以往所開發之產品羅列以作為宣傳公司之用，難認被告等具有重大侵害原告權益之處。

2.被告等於原告起訴後，就立即將涉及侵權之項目逐一撤除並銷毀，並力求與原告和解以彌補原告損失，雖最終未能達成和解，然可從此和解之過程中發現被告等不僅在侵權當下不存在惡意侵權之故意，更在事發後深具悔意。

㈡商標權部分：

1.系爭影片主要在錄製該麻將遊戲試玩畫面，因使用介面關係始將系爭商標顯露於外，惟被告等主要目的為展示被告公司所製作遊戲之使用介面，且「鄰居然自摸」字面解釋上即為鄰居來玩麻將之義，係單純用於解釋、明確化該遊戲類型及內容而已，故被告等主觀上並無表彰商品或服務之意圖，客觀上亦不會使消費者認識其用以表彰商品或服務來源而與他人商品、服務做區別，難認有何商標之使用，自無從論以商標侵權。

2.被告等雖曾表示「預計年底前完成第一版」、「本遊戲主要是攻略台灣及日本市場，內容完成度在60%」、「預計年底前完成第一版」等語，惟被告鳳翔公司身為遊戲製作開發公司，為求吸引更多人委託製作開發，會在網頁上發佈各類型遊戲開發中的進度，並多會附上遊戲示意圖或試玩影片，此舉僅為顯現被告鳳翔公司製作開發能力，而非欲銷售該遊戲，縱系爭影片當中以及標題有出現系爭商標，亦僅單純因展示遊戲畫面以及介紹遊戲名稱所用，並不會讓消費者將該商標認定為用來為識別特定商品或服務來源，符合商業交易習慣之誠實信用方法，而非為商標之使用，自不構成商標權侵害。

㈢原告請求賠償之金額實屬過鉅而不應允准：

1.財產上請求部分：

⑴被告等侵害原告之著作權僅為一時疏於注意，並非故意為之，自無著作權法第88條第3 項後段之適用，且原告與被告等終止開發合作後，積極對外募集資金繼續系爭

麻將遊戲之開發，然而截至109 年2 月28日募資截止日僅募集到18,300元（距離目標價100 萬元僅有不到百分之2 之比例），原告亦在媒體報導中自承系爭遊戲難產中，甚至原告為推出系爭遊戲所特別設立之粉絲專頁按讚數僅有314 人，對比目前市場中同質性的麻將遊戲，例如神來也麻將、明星三缺一等（粉絲專頁按讚人數動輒70、80萬），均為市場上耕耘已久且市占率極高之遊戲，而該類型之手遊除需耗費大量行銷成本外，特重群聚性質（即各玩家在有選擇之情況下均會選擇市佔率高的進行遊玩），縱使系爭遊戲最終如期上線，依照目前市場調查結果來看，原已經不受市場所欽睞矚目之系爭遊戲，加上僅掌握少數資源之原告所面對的對手為擁有龐大資金以及使用者基數之公司，根本無從在市場上生存，故被告等縱有不慎侵害原告之著作權，對原告所造成之財產上損失微乎其微，原告請求之數額顯屬過高而不應准許。

⑵又縱認原告受有不易證明之損害，亦應衡量被告等之行為對於原告實質影響為何作為損害賠償額計算之基礎，而本件被告等之行為至多僅損害到原告搶先公開人物、遊戲介面等之權利，然在原告尚未正式上線銷售系爭遊戲前，除無客觀可判定被告等如何影響原告之經濟利益之依據外，被告等之行為亦全無造成自身任何收益，足認被告等之侵害行為對於原告經濟上損失幾乎不存在，自毋庸負擔任何賠償。

2.非財產上請求部分：被告鳳翔公司已連年呈現虧損狀態，而被告洪建忠身為公司負責人，其收入來源同仰賴公司營收，甚至為求公司營運上順利多有墊付款項之情。懇請鈞院考量被告等之行為並非出於惡意，僅單純因出於宣傳公司之念頭而不慎侵害原告權利，惟對於原告之損害則屬極其有限，事後不僅深感懊悔，且窮盡一切努力嘗試以各種方式彌補原告等因素，為妥適之裁處。

3.商標權部分：原證6 影片僅為系爭遊戲之遊戲人物、場景介紹，難認其為可供販售之商品，被告自無從以商品零售單價去做計算，況且商標權人即原告自應將商品零售單價確切數字詳述清楚，空泛的線上遊戲平均花費並非侵害商標權商品之零售單價，不得作為計算之基礎，故原告關於此部分之請求並無理由。再者，被告之行為可能造成原告之損害微乎其微，原告請求數額尚非合理，應予駁回。

㈣並聲明：

1.原告之訴及假執行之聲請均駁回。

2.如受不利判決，願供擔保，請准宣告免為假執行。

三、兩造不爭執事項：

㈠原告於104 年委任被告鳳翔公司承作系爭遊戲，兩造於104年11月23日簽訂系爭合約，有系爭合約在卷可參（本院卷第285 至291 頁）。

㈡原告與被告鳳翔公司於105 年4 月5 日簽立系爭終止協議書，有系爭終止協議書附卷可參（本院卷第127 至139頁）。

㈢原告為系爭商標之商標權人，此有商標註冊證在卷可稽（北院卷第60頁）。

㈣被告等於108 年5 月30日將系爭影片上傳至帳號「Gavin Hong」之YouTube 頻道、帳號「鳳翔公司」、「鳳翔」等臉書頁面；被告等於109 年5 月6 日在帳號「鳳翔公司」臉書頁面發布系爭PDF 檔案連結，均為被告等所不爭（本院卷第493 頁）。

㈤系爭影片當中有附表2編號1、4至11「被告著作內容」欄所示內容、附表3「被告著作內容」欄所示內容；系爭PDF檔案中有附表2編號1至3「原告著作內容」欄所示圖檔；帳號「Gavin Hong」之YouTube頻道以「鄰局然自摸麻將（台灣十六張）DEMO釋出」為標題上傳系爭影片等情，亦為被告等所不爭（本院卷第493頁）。

四、得心證之理由：本件原告主張被告等未經原告同意或授權，將系爭影片公開上傳至附表1 編號1 、3 所示網站頁面，以標題「鄰局然自摸麻將（台灣十六張）DEMO釋出」將系爭影片公開上傳至附表1 編號2 所示頁面，於附表1 編號4 所示網站頁面所連結之系爭PDF檔案中使用原告之美術著作，侵害原告就附表2、3 所示美術著作及音樂著作之公開發表權、姓名表示權、重製權、公開傳輸權及系爭商標權，為被告等所否認，並以前詞置辯，故本件爭點為：㈠原告請求被告等負連帶損害賠償責任，是否有理由？若有理由數額為何？㈡原告請求被告等連帶將系爭影片自附表1編號1至3所示網站頁面移除並銷毀，是否有理由？㈢原告請求被告等連帶將原證12第1頁原告欄所示之阿嬌姨美術圖檔及原證12-1原告欄所示之原告蕭閎仁及越傭美術圖檔自附表1編號4所示網站頁面上連結之系爭PDF檔案中移除並銷毀，是否有理由？㈣原告請求被告等連帶於附表1編號1、3所示臉書網頁，刊登如附件2（北院卷第35頁）所示之道歉啟事，是否有理由？茲分敘如下：

㈠原告請求被告等負連帶損害賠償責任，是否有理由？若有理由，數額為何？

1.查本件被告等對於原告主張之客觀事實均坦認在卷（本院卷第493 頁），故被告等於108 年5 月30日將系爭影片上傳至帳號「Gavin Hong」之YouTube 頻道、帳號「鳳翔公司」、「鳳翔」等臉書頁面；帳號「Gavin Hong」之YouTu be 頻道上傳系爭影片，係以「鄰局然自摸麻將（台灣十六張）DEMO釋出」為標題；被告等於109 年5 月6 日在帳號「鳳翔公司」臉書頁面發布系爭PDF 檔案連結等情，應堪認定。

2.按法人係以社員之結合或獨立財產為中心之組織團體，基於其目的，以組織從事活動，自得統合其構成員之意思與活動，為其自己之團體意思及行為。查系爭影片於同日上傳至帳號「鳳翔公司」、「鳳翔」等臉書頁面及帳號「Ga

vin Hong」之YouTube 頻道，有公證書影本存卷可查（北院卷第67頁、第76頁、第79頁），而從帳號「鳳翔公司」同時刊登「是我們開發的一款多人連線對打的3D麻將遊戲，但在各界面仍以精美的2D圖像來表現，再結合3D遊戲室裡打麻將，將麻將真實又夢幻的質感完全表達出來，本遊戲主要在攻略台灣及日本市場，內容完成度在60%，目前主要在伺服器部分仍有不少需要修改」等語（北院卷第67頁）；帳號「鳳翔」同時刊登「很台客風的3D麻將遊戲半成品，其實Client/Server 都做好了，但目前沒串接上，所以牌形是亂的，但人物表情生動好笑，一共有十個角色，只能等哪天有足夠的資金來完成它了. . 」等語（本院卷第76頁）；帳號「Gavin Hong」同時刊登「是我們開發的一款多人連線對打的3D麻將遊戲，但在各界面仍以精美的2D圖像來表現，再結合3D遊戲室裡打麻將，將麻將真實又夢幻的質感完全表達出來，本遊戲主要在攻略台灣及日本市場，內容完成度在60%，目前主要在伺服器部分仍有不少需要修改，預計年底前完成第一版」等語（本院卷第79頁），可見帳號「鳳翔公司」、「鳳翔」等臉書頁面及帳號「Gavin Hong」之YouTube 頻道於108 年5 月30日上傳系爭影片，均可認定為被告鳳翔公司之團體意思及行為。又109 年5 月6 日在帳號「鳳翔公司」臉書頁面發布系爭PDF 檔案連結，既係以被告鳳翔公司臉書帳號而為，自當可認定為被告鳳翔公司之團體意思及行為。

3. 查系爭終止協議書第3 條第3 、4 款約定：「就本專案美術圖檔，其智慧財產權悉歸乙方（即原告）所有，甲方（即被告鳳翔公司）應遵守保密協定，不得擅自變賣或變造使用。就本專案程式文件含APK 執行檔，其智慧財產權悉歸甲方所有，乙方應遵守保密協定，不得擅自變賣或變造使用。」有系爭終止協議書在卷可參（本院卷第127頁），故被告鳳翔公司知悉附表2 、3 所示美術著作、音樂著作之著作權為原告所有。

4.而系爭影片為麻將遊戲試玩影片，有系爭影片光碟存卷可查（光碟隨卷置放），系爭影片播放內容出現附表2 編號1 、4 至11及附表3 「被告著作內容」欄所示之美術著作及音樂著作，而系爭影片得以上開內容播放，自有電腦程式以為運作，可見系爭影片可區隔為數項著作存在其中，而原告主張其遭被告等以系爭影片上傳作為而侵害之著作，係附表2 編號1 、4 至11「原告著作內容」欄及附表3「原告著作內容」欄之「美術著作」及「音樂著作」，而非系爭影片或電腦程式著作，此據原告陳明在卷（本院卷第163 頁）。

5.次查，系爭影片當中有附表2 編號1 、4 至11「被告著作內容」欄及附表3 「被告著作內容」欄所示圖案、配樂，而與原告擁有著作權之美術著作、音樂著作內容相同或重要特徵一致乙節，為被告等所不爭，並有附表2 編號1 、4 至11及附表3 之表列對比內容可參，則被告鳳翔公司知悉附表2 、3 所示美術著作、音樂著作之著作權為原告所有，卻未經原告同意或授權，於108 年5 月30日同時刊登「是我們開發的一款多人連線對打的3D麻將遊戲，但在各界面仍以精美的2D圖像來表現，再結合3D遊戲室裡打麻將，將麻將真實又夢幻的質感完全表達出來」等語、「很台客風的3D麻將遊戲半成品，其實Client/Server 都做好了，但目前沒串接上，所以牌形是亂的，但人物表情生動好笑，一共有十個角色，只能等哪天有足夠的資金來完成它了」等語，而將系爭影片上傳至帳號「鳳翔公司」、「鳳翔」等臉書頁面及帳號「Gavin Hong」之YouTube 頻道，並以公開方式供不特定人觀覽，以展現系爭影片內容之著作權均為被告鳳翔公司擁有，自屬故意侵害原告就系爭美術著作、系爭音樂著作之重製權、公開傳輸權、姓名表示權及公開發表權。

6.再查，被告鳳翔公司於109 年5 月6 日在帳號「鳳翔公司」臉書頁面發布系爭PDF 檔案連結，以供不特定公眾點

擊連結而瀏覽系爭PDF 檔案，所連結之PDF 檔案當中出現附表2 編號1 至3 「原告著作內容」欄之圖案（北院卷第73頁），而出現前開圖案之檔案併同記載「是我們開發的一款多人連線對打的3D麻將遊戲，但在各界面仍以精美的2D圖像來表現，再結合3D遊戲室裡打麻將，將麻將真實又夢幻的質感完全表達出來，本遊戲主要在攻略台灣及日本市場，內容完成度在60%，目前尚缺遊戲核心運算及後台」等語（北院卷第73頁），故被告鳳翔公司前開作為，自屬侵害原告就附表2 編號1 至3 「原告著作內容」欄之美術著作之重製權、公開傳輸權、姓名表示權及公開發表權。

7.按「商標之使用，指為行銷之目的，而有下列情形之一，並足以使相關消費者認識其為商標：一、將商標用於商品或其包裝容器。二、持有、陳列、販賣、輸出或輸入前款之商品。三、將商標用於與提供服務有關之物品。四、將商標用於與商品或服務有關之商業文書或廣告。前項各款情形，以數位影音、電子媒體、網路或其他媒介物方式為之者，亦同。」商標法第5 條定有明文，因此商標之使用，應具備：①使用人須有表彰自己之商品或服務來源之意思；②使用人需有行銷商品或服務之目的；③需有標示商標之積極行為；④所標示者需足以使相關消費者認識其為商標。而判斷是否作為商標使用，應綜合審酌其平面圖像、數位影音或電子媒體等版（畫）面之前後配置、字體字型、字樣大小、顏色及設計有無特別顯著性，並考量其使用性質是否足使消費者藉以區別所表彰之商品或服務來源，暨其使用目的是否有攀附商標權人商譽之意圖等客觀證據綜合判斷。又商標法第68條之侵害商標權，係以「使用」商標為要件，自應符合前開商標使用之定義，才有侵權可言。

8.本件被告等雖抗辯系爭影片當中以及標題有出現系爭商標，僅單純因展示遊戲畫面以及介紹遊戲名稱所用，並不

會讓消費者將該商標認定為用來為識別特定商品或服務來源，符合商業交易習慣之誠實信用方法，而非為商標之使用，自不構成商標權侵害云云。然查，系爭影片內容為麻將遊戲試玩影片，被告鳳翔公司對該影片內容自當知悉，而登入遊戲之畫面即為附表2 編號4 「被告著作內容」欄所示圖案置於畫面中央位置，顯然將附表2 編號4 「被告著作內容」欄所示圖案用以表彰該遊戲之來源，相關消費者觀看該圖案會認識其為商標，被告鳳翔公司更於系爭影片之介紹，置有「是我們開發的一款多人連線對打的3D麻將遊戲」等語以吸引軟體開發業務，更見具有行銷之目的。而「鄰局然自摸」五字並無連貫觀之而特定表達之意，將之冠於「麻將」商品之前，會使人認知其為表彰該商品之來源，參以該標題之下更有關於麻將遊戲之介紹文案（北院卷第79頁），故以「鄰局然自摸麻將（台灣十六張）DE MO釋出」作為標題上傳介紹麻將遊戲軟體之系爭影片，應係將「鄰局然自摸」作為商標使用。被告等前開所辯，難認可採。

9.查附表2 編號4 「被告著作內容」欄所示圖案，係以經過設計之「鄰居然自摸」文字與後方之建物、電線桿為結合，經過設計之「鄰居然自摸」文字佔據該圖案大部分空間；系爭商標則為經過設計之「鄰居然自摸」文字。附表2編號4 「被告著作內容」欄所示圖案當中經過設計之「鄰居然自摸」文字，與系爭商標字型、字體、大小、排列等均一致，兩者近似程度極高；又系爭商標指定使用於第9類電腦軟體、電腦遊戲軟體、電腦遊戲程式等商品，被告鳳翔公司係將附表2 編號4 「被告著作內容」欄所示圖案作為商標用於介紹麻將遊戲軟體，兩者商品相同，相關消費者觀看系爭影片，對於系爭影片之麻將遊戲來源與系爭商標表彰之來源有誤認之虞，故被告鳳翔公司於系爭影片使用附表2 編號4 「被告著作內容」欄所示圖案，自構成商標法第68條第3 款之商標權侵害。另系爭影片標題

當中「鄰局然自摸」文字，雖係由左至右排列之未經設計文字，而與系爭商標外觀有異，但其中「局」與「居」字型相近，綜觀「鄰局然自摸」與「鄰居然自摸」，兩者外觀形狀相近，而讀音一為「鄰局然自摸」、一為「鄰居然自摸」，故以外觀、讀音綜合觀之，相關消費者異時異地施以普通注意為觀察，應為近似程度高之商標。又「鄰局然自摸」作為商標用於麻將遊戲軟體，與系爭商標指定使用之第9 類電腦軟體、電腦遊戲軟體、電腦遊戲程式等商品，兩者商品相同，相關消費者觀看用以上傳系爭影片之前開標題，對系爭影片之麻將遊戲軟體來源與系爭商標表彰之來源存有誤認之虞，故被告鳳翔公司以「鄰局然自摸」為標題上傳系爭影片，構成商標法第68條第3 款之商標權侵害。

10.按「因故意或過失不法侵害他人之著作財產權或製版權者，負損害賠償責任。」、「前項損害賠償，被害人得依下列規定擇一請求：一、依民法第216 條之規定請求。但被害人不能證明其損害時，得以其行使權利依通常情形可得預期之利益，減除被侵害後行使同一權利所得利益之差額，為其所受損害。二、請求侵害人因侵害行為所得之利益。但侵害人不能證明其成本或必要費用時，以其侵害行為所得之全部收入，為其所得利益。」、「依前項規定，如被害人不易證明其實際損害額，得請求法院依侵害情節，在新臺幣1 萬元以上1 百萬元以下酌定賠償額。如損害行為屬故意且情節重大者，賠償額得增至新臺幣5 百萬元。」著作權法第88條定有明文。次按著作權法第85條第1 項規定：「侵害著作人格權者，負損害賠償責任。雖非財產上之損害，被害人亦得請求賠償相當之金額。」。

11.本件被告鳳翔公司於108 年5 月30日上傳系爭影片，侵害原告就系爭美術著作、系爭音樂著作之重製權、公開傳輸權、姓名表示權及公開發表權；於109 年5 月6 日張貼連結之系爭PDF 檔案，侵害原告就附表2 編號1 至3 「原告

著作內容」欄之美術著作之重製權、公開傳輸權、姓名表示權及公開發表權，業如前述。原告雖主張就著作財產權遭侵害部分請求500 萬元，但原告並未具體陳明其依著作權法第88條第2 項哪款規定為損害賠償之主張，而逕依同法第3 項規定請求酌定為500 萬元（本院卷第169 頁），然依同法第3 項規定為酌定之前提，係依同法第2 項規定而被害人不易證明實際損害額，並非無庸證明損害。而通常取得他人美術著作、音樂著作得以重製、公開傳輸而使用，均需給付費用，原告倘將附表2 、3 所示之美術著作及音樂著作授權他人為重製、公開傳輸，依通常情形可獲得一定數額之金額，但被告鳳翔公司全無支付原告任何費用，即擅自重製、公開傳輸附表2 、3 所示之美術著作及音樂著作，造成原告受有依通常情形可獲得之授權金之損害，而因原告並未實際授權他人重製、公開傳輸附表2 、3 所示之美術著作及音樂著作，而不易證明實際損害額，故本院審酌被告鳳翔公司同日上傳系爭影片至三網頁、系爭影片當中存有系爭美術著作9 項、系爭音樂著作7 項、系爭PDF 檔案存有附表2 編號1 至3 之「原告著作內容」欄之美術著作、附表2 所示美術著作為單一人物或場景之圖檔、部分音樂著作僅為10秒以內之創作等，就被告鳳翔公司以前開作為侵害附表2 、3 所示之美術著作、音樂著作之重製權、公開傳輸權部分，酌定賠償額為40萬元。又被告鳳翔公司侵害原告就附表2 、3 所示美術著作、音樂著作之姓名表示權及公開發表權，原告因被告鳳翔公司未正確表示創作者姓名並擅自發表上開美術著作、音樂著作，受有精神上痛苦而受有非財產上損害之部分，經審酌原告身分、原告與被告鳳翔公司之經濟地位等，認以賠償20萬元為適當。至於原告雖主張被告鳳翔公司侵害著作權在前，又以帳號「鳳翔」刊登「是有多貪心及缺錢」，顯見是明知且故意侵權，且侵權情節嚴重，應依據著作權法第88條第3 項後段規定，賠償額得增至500 萬元等語，查

帳號「鳳翔」於108 年9 月23日張貼「又被告了，事隔多年，當初麻將只付35萬元，現在提告要我公司賠7 百多萬元，而且當初在終止協議時內文說明只接回美術，現在宣稱連程式碼都是他的？？是有多貪心及缺錢啊」等語，有網頁翻拍資料在卷可參（本院卷第327 頁），然此份內容係本件原告主張侵害著作權及商標權之行為之後所張貼，如何以該侵害行為後之作為而推論業已完成之侵害行為「情節嚴重」？又依系爭終止協議所載內容，被告鳳翔公司取得專案程式文件含APK 執行檔之智慧財產權，業如前述，但民事起訴狀原本主張受侵害之著作包含電腦程式著作（北院卷第11頁），則上開貼文內容除卻「是有多貪心及缺錢啊」之評價外，亦非全然為虛，故原告以上開貼文內容而主張應依著作權法第88條第3 項後段規定予以酌定賠償額云云，難認有據。

12.又按商標權人對於因故意或過失侵害其商標權者，得請求損害賠償，商標法第69條第3 項定有明文。再按商標法第71條第1 項第3 款規定：「．．三、就查獲侵害商標權之產品之零售單價一千五百倍以下之金額。但所查獲商品超過一千五百件時，以其總價定賠償金額。」本件原告雖主張就系爭商標權遭侵害部分請求225 萬元，但被告鳳翔公司係以系爭影片而侵害系爭商標權，業如前述，系爭影片係麻將遊戲試玩影片，均非開發完成之麻將遊戲，故原告主張以麻將遊戲零售價1,500元之1,500倍計算賠償金額為225 萬元（本院卷第407 至409 頁），自無理由。再按當事人已證明受有損害而不能證明其數額或證明顯有重大困難者，法院應審酌一切情況，依所得心證定其數額，民事訴訟法第222 條第2 項定有明文，本件原告業已舉證證明被告鳳翔公司於系爭影片之商標使用行為侵害系爭商標權，雖未主張所受之具體損害為何，而僅稱：受有損害。但原告依通常情形可因授權他人使用商標而取得授權金額，被告鳳翔公司前開作為造成原告無法取得授權他人使

用商標之授權金額而受有損害，然證明損害確切數額顯有重大困難，則本院自得依上開規定審酌一切情況，依所得心證定其數額。茲審酌上開侵害商標權之行為自108 年5月30日持續至本院審理期間約1 年餘、系爭影片並非完整而得以銷售之麻將遊戲、被告鳳翔公司資本額為100 萬元等，認被告鳳翔公司侵害商標權所致之財產上損害，以10萬元為適當。

13.又按公司法第23條第2 項規定「公司負責人對於公司業務之執行，如有違反法令致他人受有損害時，對他人應與公司負連帶賠償之責」，此一公司負責人對於第三人之責任，係基於法律特別規定所生，不以公司負責人有故意、過失為要件。被告洪建忠為被告鳳翔公司負責人，被告洪建忠對於原告主張被告鳳翔公司前開侵害著作財產權、著作人格權及系爭商標權之作為，屬於其公司業務之執行，並無爭執，故原告主張被告洪建忠應依公司法第23條第2項規定，就被告鳳翔公司侵害著作財產權、著作人格權及系爭商標權所致之損害，對原告負連帶賠償之責，自屬有據。

㈡原告請求被告等連帶將系爭影片自附表1 編號1 至3 所示網站頁面移除並銷毀，是否有理由？

1.按著作權法第84條規定：「著作權人或製版權人對於侵害其權利者，得請求排除之，有侵害之虞者，得請求防止之。」、同法第88條之1 規定：「依第84條或前條第一項請求時，對於侵害行為作成之物或主要供侵害所用之物，得請求銷毀或為其他必要之處置。」；商標法第69條第1項前段規定：「商標權人對於侵害其商標權者，得請求除去之；有侵害之虞者，得請求防止之。」同條第2 項規定：「商標權人依前項規定為請求時，得請求銷毀侵害商標權之物品及從事侵害行為之原料或器具。但法院審酌侵害之程度及第三人利益後，得為其他必要之處置。」而前開規定，均係因著作權、商標權為準物權，具有排他性及

支配性而來，其與損害賠償請求權均為著作權或商標權受侵害時之民事救濟途徑。

2.被告鳳翔公司上傳至附表1 編號1 至3 所示網頁之系爭影片，侵害原告就附表2 編號1 、4 至11「原告著作內容」欄所示美術著作及附表3 「原告著作內容」欄所示之音樂著作之重製權、公開傳輸權、姓名表示權、公開發表權及系爭商標權，業如前述，而附表2 編號1 、4 至11「被告著作內容」欄所示美術著作及附表3 「被告著作內容」欄所示之音樂著作，構築成為系爭影片呈現於公眾可見之內容，故系爭影片為侵害行為作成之物、侵害商標權之物品，原告依據前開規定，請求被告鳳翔公司將系爭影片自附表1 編號1 至3 所示網站頁面移除並銷毀，自屬有據。被告鳳翔公司雖抗辯：附表1 編號3 之臉書粉絲專頁業已撤除，已將附表1 編號1 、2 網頁上之系爭影片予以移除等語，並提出於臉書搜尋未得「鳳翔科技」為名之粉絲專頁及附表1 編號1 、2 帳號於108 年5 月30日發布訊息已無系爭影片之資料為據（本院卷第449 頁、第450 頁及第363 頁），然臉書粉絲專頁具有隱藏功能，臉書亦有儲藏盒之功能設定，以便將貼文儲藏其中而暫時未見，YOUTUBE頻道亦有瀏覽功能之設定，若未設為公開，一般搜尋雖未可見，然並無法代表已不存在該頻道；況且，被告鳳翔公司目前持續營業中，附表1 所示網頁均為被告鳳翔公司業務經營所用，故被告等雖提出前開資料，尚難認其抗辯可採。

3.按民法第184 條第1 項前段所稱之損害包括財產上損害及非財產上損害，財產上之損害得以金錢加以計算；非財產上損害指損害不能以金錢核量的精神或肉體痛苦，以法律有特別規定者為限，始得請求相當金額的賠償（慰撫金）。同法第184 條第1 項後段則應具有：⑴加損害於他人⑵背於善良風俗⑶侵害的故意。其所保護者，除權利外，尚包括利益在內，所謂利益，兼指純粹經濟上損失及

精神自由等非財產利益。故原告以民法第184 條第1 項規定為請求權基礎，請求被告鳳翔公司將系爭影片自附表1 編號1至3 所示網站頁面移除並銷毀，難認有據。另權利受侵害狀態之排除，與權利人受有損害之填補，應屬兩事，原告更以請求損害賠償係以回復原狀為原則，金錢賠償為例外，而主張將系爭影片自附表1 編號1 至3 所示網站頁面移除並銷毀，係屬於損害賠償之回復原狀云云，恐有誤會。

4.又被告洪建忠為被告鳳翔公司負責人，雖依公司法第23條第2 項規定，應與被告鳳翔公司連帶負損害賠償責任，然原告以公司法第23條第2 項規定，請求被告洪建忠與被告鳳翔公司連帶將系爭影片自附表1 編號1 至3 所示網站頁面移除並銷毀云云，自無理由。

㈢原告請求被告等連帶將原證12第1 頁原告欄所示之阿嬌姨美術圖檔及原證12-1原告欄所示之原告蕭閎仁及越傭美術圖檔自附表1 編號4 所示網站頁面上連結之系爭PDF 檔案中移除並銷毀，是否有理由？

1.查被告鳳翔公司於109 年5 月6 日在帳號「鳳翔公司」臉書頁面發布系爭PDF 檔案連結，系爭PDF 檔案未經授權而使用附表2 編號1 至3 「原告著作內容」欄之美術著作，侵害原告就上開美術著作之重製權、公開傳輸權、姓名表示權及公開發表權，業如前述，故原告本於著作權法第84條、第88條之1 規定，請求被告鳳翔公司將附表2 編號1至3 「原告著作內容」欄所示美術著作，自附表1 編號4所示網頁於109 年5 月6 日刊登連結之系爭PDF 檔案當中移除並銷毀，自有理由。

2.而民法第184 條第1 項規定係關於損害賠償之請求權，而損害賠償雖以回復原狀為原則、金錢賠償為例外，然此與本於準物權而來之侵害排除請求，並非一事，業如前述，故原告以民法第184 條第1 項規定為據，請求被告鳳翔公司將附表2 編號1 至3「原告著作內容」欄所示美術著

作，自附表1 編號4 所示網頁於109 年5 月6 日刊登連結之系爭PDF 檔案當中移除並銷毀，難認有據。又原告依公司法第23條第2 項規定為據，請求被告洪建忠與被告鳳翔公司連帶將附表2 編號1 至3 「原告著作內容」欄所示美術著作，自附表1 編號4 所示網頁於109 年5 月6日刊登連結之系爭PDF 檔案當中移除並銷毀，自無理由。

㈣原告請求被告等連帶於附表1 編號1 、3 所示臉書網頁，刊登如附件2（北院卷第35頁） 所示之道歉啟事，是否有理由？

1.按著作權法第85條第2 項規定：「前項侵害，被害人並得請求表示著作人之姓名或名稱、更正內容或為其他回復名譽之適當處分。」此為著作人格權遭侵害時之回復原狀方法，實質上屬於損害賠償之方法。

2.被告鳳翔公司於108 年5 月30日上傳系爭影片至附表1 編號1 至3 所示網頁，及於109 年5 月6 日在帳號「鳳翔公司」臉書頁面發布系爭PDF 檔案連結，系爭PDF 檔案未經授權而使用附表2 編號1 至3 「原告著作內容」欄之美術著作，各侵害原告就附表2 編號1 、4 至11「原告著作內容」欄所示美術著作及附表3 「原告著作內容」欄所示之音樂著作、附表2 編號1 至3 「原告著作內容」欄之美術著作之姓名表示權、公開發表權，業如前述。而原告目前持續利用附表2 、3 所示美術著作、音樂著作開發麻將遊戲，原告為受媒體關注之公眾人物，若未匡正附表2 、3 所示美術著作、音樂著作之著作權人為何，縱原告之著作人格權受侵害所受之非財產上損害以金錢賠償，亦難完整回復其著作人格權未受侵害之狀態，故原告依前開規定，請求被告鳳翔公司於附表1 編號1 、3 所示臉書網頁刊登道歉啟事，應有理由。而被告鳳翔公司上傳系爭影片至附表1 編號1 至3 之網頁及於附表1 編號4 網頁連結系爭PDF 檔案，侵害原告如附表2 、3 所示「美術著作、音樂著作」之著作人格權，系爭影片所據之電腦程式相關權利則

為被告鳳翔公司所有，故認被告鳳翔公司於附表1 編號1、3 所示臉書網頁，以臉書預設字體及字型大小，不限制閱覽權限，連續30日刊登如本判決附件所示之道歉啟事已為回復名譽之適當處分。

3.又原告雖同時以民法第184 條第1 項及第195 條第1 項後段規定為請求被告鳳翔公司刊登道歉啟事之請求依據，然本院認原告以著作權法第85條第2 項規定為據，已有理由，故不另論述關於以民法前開規定為據之部分。至於被告洪建忠為被告鳳翔公司負責人，依公司法第23條第2 項規定，對於公司業務之執行，如有違反法令致他人受有損害時，對他人應與公司負連帶賠償之責，故原告依公司法第23條第2 項規定，請求被告洪建忠與被告鳳翔公司連帶於附表1 編號1 、3 所示臉書網頁，以臉書預設字體及字型大小，不限制閱覽權限，連續30日刊登如本判決附件所示之道歉啟事，自有理由。

五、按給付無確定期限者，債務人於債權人得請求給付時，經其催告而未為給付，自受催告時起，負遲延責任。其經債權人起訴而送達訴狀，或依督促程序送達支付命令，或為其他相類之行為者，與催告有同一之效力；債務人遲延者，債權人得請求其賠償因遲延而生之損害，民法第229 條第2 項、第231 條第1 項分別定有明文。查本件原告請求被告鳳翔公司、洪建忠為損害賠償，並無確定期限，起訴狀繕本已於109年9 月23日送達被告洪建忠及鳳翔公司，有北院送達證書及具領登記簿影本在卷可參（北院卷125 、126-1 頁），已生催告給付之效力，依前開法律規定，被告洪建忠及鳳翔公司應負遲延責任，原告得請求自起訴狀送達翌日（即109 年9月24日）起至清償日止，按週年利率5 %計算之利息。

六、綜上所述，被告鳳翔公司上傳系爭影片至附表1 編號1 至3 所示網頁，及於附表1 編號4 所示網頁連結系爭PDF 檔案，侵害原告就附表2 、3 所示美術著作、音樂著作之重製權、公開傳輸權、姓名表示權、公開發表權及系爭商標權。因

此，原告請求被告鳳翔公司及洪建忠連帶給付70萬元及法定遲延利息，被告鳳翔公司將系爭影片及如附表2 編號1 至3「原告著作內容」欄所示之美術著作自系爭PDF 檔案移除並銷毀，被告鳳翔公司及洪建忠連帶於附表1 編號1 、3 所示臉書網頁，以臉書預設字體及字型大小，不限制閱覽權限，連續30日刊登如本判決附件所示之道歉啟事，均有理由，應予准許。逾前開部分之請求，則無理由，應予駁回。

七、本件兩造均陳明願供擔保請准宣告假執行及准予宣告免為假執行，均於法有據，爰分別酌定相當之擔保金額宣告之；至原告敗訴部分，原告之訴既經駁回，其假執行之聲請亦失所依據，應併予駁回。

八、本件事證已臻明確，兩造其餘攻擊防禦方法及所提證據，核與判決結果不生影響，爰不一一論述，併此敘明。

九、訴訟費用負擔之依據：依智慧財產案件審理法第1 條，民事訴訟法第79條、第85條第2 項。

中　　華　　民　　國　　110　　年　　8　　月　　24　　日

智慧財產第三庭

法　官　何若薇

以上正本係照原本作成。

如對本判決上訴，須於判決送達後20日內向本院提出上訴狀。

如委任律師提起上訴者，應一併繳納上訴審裁判費。

中　　華　　民　　國　　110　　年　　8　　月　　24　　日

書記官　張君豪