

## 美國加州地方法院日前判決宣告追及權立法違反聯邦憲法

「追及權」起源於1921年的法國，又名An artist resale royalty、Droit de suite，在美國則稱為Resale royalty right，是指藝術創作品轉手後，原來的藝術家仍享有一定比例抽成的權利。立法之初在於保護弱勢的藝術創造家，以梵谷的畫作《農婦》為例，原始賣價僅為1000日圓，惟卻在拍賣會場上以6千6百萬日圓創下當時的天價。然而，獲利的僅是收藏家與投資客，梵谷與其後代沒有享受到絲毫利益。再者，藝術創造家不似出版業者或音樂製作者可藉由「授權」或「締約」的方式保護其經濟利益，一件藝術品不僅製作時間長、成本高、且為世界獨一無二，有必要藉由追及權或相類似制度完善權利體系的保障。

歐盟在2001年要求會員國制定追及權相關法律，截至今日，包括歐洲、拉丁美洲、韓國、日本、澳洲、甚至北韓等全球超過165個國家，都採納追及權制度。然而美國則僅有加州針對追及權有立法的規定。雖於1991年美國國會要求著作權局針對此制度之可行性進行調查報告，但結論顯示並無足夠的經濟、政策理由予以支持；此外是否要保護或補償投資者或收藏家的貢獻亦無共識，故未開展立法程序。

相關討論於2012年3月17日再度引起關注。美國加州地方法院宣告Civil Code Section 986（即追及權部分）違憲，其所持理由為此一法條造成其他州的負擔以及違反美國聯邦憲法之商業條款（Commerce Clause），惟此案仍在第九巡迴法院上訴程序中，尚未定讞。相同見解以為，此一制度將會降低藝術品的起始價格且阻礙流通，進而造成整體市場的傷害；況且與傳統自由交易模式有所扞格，又不能強制加諸追及權更是否定的重要理由。

未來我國是否引進追及權制度，加強對藝術創造者的保護，實有待各界深入研究與討論。

### 相關連結

[Copyright Office Requests Comments on Creating a Resale Royalty Right for Visual Artists, Oct. 16, 2012](#)

[Has Time Come for Congress to Create Federal Resale Royalty Right?, Nov. 21, 2012](#)

章忠信，〈美國關於追及權之判決與立法〉，著作權筆記，2012/5/22

### 相關附件

[Resale Royalty Right, Sep. 9, 2012 \[pdf\]](#)

林柏霖 編譯整理

上稿時間：2012年12月

### 資料來源：

Has Time Come for Congress to Create Federal Resale Royalty Right?, Nov. 21, 2012, <http://ncjolt.org/has-time-come-for-congress-to-create-federal-resale-royalty-right/> (last visited Dec. 18, 2012).

Resale Royalty Right, Sep. 9, 2012, <http://www.copyright.gov/fedreg/2012/77fr58175.pdf> (last visited Dec. 18, 2012).

Copyright Office Requests Comments on Creating a Resale Royalty Right for Visual Artists, Oct. 16, 2012, <http://www.techlawjournal.com/topstories/2012/20121016.asp> (last visited Dec. 18, 2012).

### 延伸閱讀：

蔡政霖，〈著作權法之追及權兼論制度引進〉，逢甲大學財經法律研究所碩士論文（2011）。

章忠信，〈美國關於追及權之判決與立法〉，著作權筆記，2012/5/22，<http://www.copyrightnote.org/cmote/bbs.php?board=4&act=read&id=247>（最後瀏覽日期：2012/12/18）。





### 2006年世界智慧財產權組織大會會議關於「商標法條約」的議題

世界智慧財產權組織（WIPO）大會第三十三屆會議於2006年9月25日（星期一）在瑞士日內瓦正式開幕，有來自全球183個會員國共襄盛舉，此次會議將於9月25日至10月3日間舉行。本次世界智慧財產權組織大會將審查該組織的工作進展，還有討論未來的政策方向，包括今年3月間在新加坡外交會議中所協商通過的「商標法條約（the Singapore Treaty on the Law of Trademarks，故本條約又被簡稱為新加坡條約 Singapore Treaty）」、網域名稱、保護廣播組織與視聽表演之規定等議題。其中今年協商通過的新加坡條約規範中，納入雷射圖樣（3D）商標、動作商標、顏色、氣味及聲音等不同

### 美國俄亥俄州推出「個人隱私法草案」

2021年7月13日，美國俄亥俄州（下稱俄州）副州長Jon Husted宣布推出《俄州個人隱私法》（Ohio Personal Privacy Act, OPPIA，下稱本法），這是美國近期最新州級別的個人隱私保護法草案，並提出企業可資遵循隱私標準俾該州消費者隱私之保護。首先，本法草案除賦予該州消費者知悉權、近用權、刪除權外，更賦予資料銷售退出權（right to opt out sales）及不受歧視權（right to discrimination）。並於俄州境內規範三種企業：（一）年營收逾2,500萬美元；（二）單一年度內經手10萬名以上消費者個資；（三）年營收半數源自於個人資料銷售且經手2.5萬名以上消費者個資。惟所稱企業，排..

### 美國FDA計畫舉辦3D列印技術於醫療運用下之法制探討會議

隨著3D印表機的價格日趨親民、3D列印設計檔案於網際網路交流越趨頻繁，以及預期3D列印技術在未來的應用會更加精進與複雜化，3D列印技術於醫療器材製造面所帶來的影響，已經逐漸引起美國食品藥物管理局(FDA)的關注。在近期FDA Voice Blog posting中，FDA注意到使用3D列印所製造出的醫療器材已經使用於FDA所批准的臨床干預行為(FDA-cleared clinical interventions)，並預料未來將會有更多3D列印醫療器材投入；同時，FDA科學及工程實驗辦公室(FDA's Office of Science and Engineering Laboratories)也對於3D列印技術就醫療器材製造所帶來的影響進行調查，且CDRH功能表現與器材使用實..

### 知名線上遊戲公司Blizzard放棄推動網路論壇實名制度

因製作「星海爭霸」(StarCraft)、魔獸世界(World of Warcraft)等名作而廣受玩家喜愛的線上遊戲公司Blizzard Entertainment，於2010年7月7日對外宣布，將針對旗下遊戲的官方網路論壇(Game Forum)，推動實名制度(Real ID System)，引發各界議論。Blizzard對外表示遊戲論壇旨在提供一個供玩家交流遊戲資訊的管道，玩家亦得透過論壇提供Blizzard改進遊戲內容的建議或發表其他意見。然而，部分使用者卻肆意透過論壇散布人身攻擊言論，或從事其他不法行為。Blizzard希望透過推動論壇實名制度，約束人們透過論壇發表攻擊性言論的現象。然而，論壇實名制度訊息公布未久，Blizzard旋即..

## 最 多 人 閱 讀

- 二次創作影片是否侵害著作權-以谷阿莫二次創作影片為例
- 美國聯邦法院有關Defend Trade Secrets Act的晚近見解與趨勢
- 何謂「監理沙盒」？
- 何謂專利權的「權利耗盡」原則？

- ▶ 隱私權聲明
- ▶ 徵才訊息
- ▶ 網站導覽
- ▶ 聯絡我們
- ▶ 資策會
- ▶ 相關連結

財團法人資訊工業策進會 統一編號：05076416