

動畫角色的著作權保護—以中國大陸 「汽車人總動員」侵權案為中心

許弘毅*

摘要

知名動畫所創造出來的角色人物，由於眾所皆知，往往商機龐大，能帶來可觀的商業收入，而有擅自使用他人之動畫人物，另行再為創作新的故事劇情之案例，2016年中國大陸所發生之Disney訴「汽車人總動員」侵權一案即屬之。該案承審地方法院認為各類常見賽車車型部位與配件為不受著作權法保護之「公共領域」範疇，然而對賽車動畫角色所設計的擬人化的眼部、嘴部以及特定色彩的多重設計組合之表達，具獨創性而受著作權法保護，據以認定被告動畫電影中的角色與原告電影角色人物構成實質性相似，判決被告侵害著作權。本文首先回顧過往動畫角色著作權保護之思考要點，其次簡介「汽車人總動員」侵權案之法院著作權判決重點，最後評析本案中國大陸法院對動畫角色之著作權保護情形。

關鍵字：動畫角色、思想與表達二分原則、實質近似、著作權保護標準、汽車人總動員、賽車總動員、公共領域

* 作者現為經濟部智慧財產局著作權組科員。
本文相關論述僅為一般研究探討，不代表任職單位之意見。

壹、前言

中國大陸於 2016 年發生 Disney 訴「汽車人總動員」侵權案¹，承審上海浦東法院審認原告 Disney 之「賽車總動員」(Cars)²、「賽車總動員 2」(Cars 2) 中的「閃電麥坤」、「法蘭斯高」角色形象，其擬人化的眼部、嘴部以及特定色彩的設計組合的「表達」深具獨創性，兩動畫角色形象為受著作權法保護之美術作品。該法院指出雖然賽車通常具有的一般結構與樣式已進入公共領域範圍，而不受著作權法保護，然而被告動畫電影中的角色「K1」、「K2」，已抄襲了原告動畫角色中的眼睛、嘴巴擬人設計以及車殼配色的設計組合，因而認定其與原告電影角色人物構成實質性相似，判決被告侵害著作權。

在中國大陸對於智財權之重視日益高漲的今日，其法院實務對動畫角色之著作權見解，對於外商知名動畫角色或是中國大陸本地獨創角色之保護，深具商業上之重要性，因此該案法院對於動畫角色之保護標準與是否構成抄襲之論理與判斷方式，值得深入探究與思考。

本文以下首先就動畫角色著作權保護之重要原則加以說明，其次簡介「汽車人總動員」侵權案之案例事實與法院著作權判決重點，最後分析本案中國大陸對動畫角色之保護情形。

貳、動畫角色著作權保護之重要原則

一、思想與表達二分原則

角色人物為故事鋪陳展開的必要元素安排，為避免思想上的壟斷，在角色人物之著作權保護標準方面，依思想與表達二分原則，如果角色人物仍停留在抽象的「思想」層次，例如僅僅是角色類型上的區別，尚不受著作權法保護；必須要達具體的獨創「表達」程度，才屬著作權法保護之對象。

¹ 上海市浦東新區人民法院 (2015) 浦民三 (知) 初字第 1896 號。

² 該動畫電影片名在中國大陸與台灣有不同的譯名。在台灣上映時，以英文片名「Cars」上檔而無中文名稱，由於在台灣發行 DVD 必須以中文註冊而後另取譯名《汽車總動員》。而中國大陸上映時直接取譯名《賽車總動員》。本篇分析以中國大陸案例為中心，因此以下主要使用中國大陸對該動畫片之譯名。

本月專題

動畫角色的著作權保護—以中國大陸「汽車人總動員」侵權案為中心

角色人物的著作權保護議題，可根據創造角色之著作類型不同，區別成語文角色以及動畫角色³。顯而易見的，前者由抽象文字所創造，後者則有具體可辨識的圖像外型，在探討角色人物之著作權保護保護議題，兩者之著重點有所差異。

從語文角色之保護情形而言，由於語文角色不像動畫角色，有明顯可見的外觀造型可明確觀察，在判斷是否屬「思想」層次的罐頭人物（Stock Character）⁴，還是已經成為獨特「表達」層次的獨立角色，界線上常處於模糊交錯處。有關語文角色之可著作性（Copyrightability）判斷，相較中國大陸司法實務尚無明確見解可為引證，美國司法實務見解發展較為成熟，目前主要有兩種判斷語文角色是否受著作權法保護之測試方法。第一種是 Nichols 案⁵中所發展出的「清晰描繪標準（the sufficiently delineated test）」，強調當一語文角色越被充分描述，其角色特徵越被深入挖掘，就越容易受著作權法保護；第二種是 Sam Sapde 案⁶所使用的「角色即故事標準（the story being told test）」，一個語文角色必須是一語文故事的全部內容或故事核心，才能受到著作權法保護，如果僅是一般場景的描述，並無法受到保護。

相對於語文角色較難形成清晰之印象，故較難判斷，動畫角色由於具有明顯可辨識的圖樣外觀，透過動畫角色外在的線條、輪廓、色彩等圖形化元素，甚至是進一步的神情、髮型、外貌、服裝等細緻化角色元素，在探究動畫人物是否受著作權保護時，往往將動畫人物歸類為美術著作，如此有利於法院聚焦探討這些圖像元素是否具「原創性」與「創作性」等要件。在中國大陸，2006年迪士尼公司對深圳米奇樂公司提出告訴⁷，主張被告未經授權即擅自加工印有「米老鼠」圖案之衣物，承審法院就認定米老鼠為受著作權保護之美術作品。我國法院也普

³ 「動畫」（animation）指所用單格方式拍攝的影片，包括平面（2D）、立體（3D）、木偶或電腦類型；「卡通」（cartoon）則指以漫畫人物形式、平面賽璐珞方式拍攝之動畫片；而「漫畫」（comics）則常是「動畫」或「卡通」的基礎。不過這些相關詞彙在使用上仍相當混淆，例如一般人常將動畫稱做卡通影片，而專業動畫工作者常將「卡通片」稱為「角色動畫」（character animation），因此定義範圍實難以捉摸。本文以下使用「動畫角色」一詞用以泛指以線條描繪而成之角色人物，以此與「語文角色」作對比。有關「動畫」與「卡通」的定義探討，請詳參：李道明，「什麼是動畫」，黃玉珊、余為政（編），《動畫電影探索》，台北：源流，頁19-23，1997。

⁴ 即專題一所稱之一般慣有成規的角色（stock characters，或譯為罐頭人物、罐頭角色）。

⁵ Nichols v. Universal Pictures Corporation, 45 F.2d 119 (2d Cir. 1930).

⁶ Warner Bros. Pictures, Inc. v. Columbia Broad. Sys., Inc., 216 F.2d 945 (9th Cir. 1954).

⁷ 深圳市中級人民法院（2006）深中法民三初字第32號。

遍認可動畫角色可以美術著作來加以保護，美國司法實務上亦普遍肯定以美術著作呈現的故事角色可獲得著作權保護⁸。

因此，相較語文角色常有思想與表達判斷界線上的困擾，動畫角色是否可以自原著作中獨立出來而單獨受到保護的問題，因具有客觀可觀察的美術元素，在處理上較語文角色容易。

二、獨創性表達

動畫角色在判斷是否受保護或構成實質近似，並非無困擾或爭議，這與動畫角色創造的靈感源頭或外型雛形啟發來源密不可分。動畫角色常是以對自然界生物或是人類所製造之貨品為角色創造來源，透過擬人化或是角色形象性格之賦予，新的動畫角色由此而生。以自然界生物為動畫角色設計屢見不鮮，例如迪士尼知名動畫「動物方城市 (Zootopia)」之角色人物均為自然界動物所擬人化而來；而以人類所製造之貨品為角色創造來源亦不在少數，例如皮克斯知名動畫「賽車總動員 (Cars)」之角色人物，就以各類汽車與賽車車型為角色設計之原型。然而，當以自然界生物或是非自然界的人工產物為標的來創造動畫人物時，若一動畫角色之表達，除了在既定共通一般生物或通常物品特徵外，無法達到一定創作高度來顯示該角色之獨創性，則可能會被認為不構成著作。

換言之，以自然界生物或人工物品為動畫角色設計雛形時，必然會使用到一些共同的角色雛形設計元素，不可避免地會有些共同的角色特徵或角色設定。如果認可具有共通普遍性的角色設計元素受著作權保護，無異相當割讓了特定角色類型創造控制權，這將絕對地限縮未來故事創作者所能使用的角色庫。為避免思想上的壟斷而阻斷創意活動的進行，而有了所謂的「思想與表達合一原則」或「必要場景原則」，將僅有單一或非常有限的角色表達，排除著作權保護範圍。當然，如果對於角色設定與特徵安排如能有獨創性的表達，能自既定窠臼跳脫而獨樹一格，正是著作權法所要鼓勵及保護的對象，前述原則自然無從適用。

⁸ 有關我國與美國相關法院實務判決整理，請詳參：李治安，故事角色的第二人生：論著作權法對虛構角色之保護，智慧財產權月刊，第169期，頁104-127，2013。

本月專題

動畫角色的著作權保護—以中國大陸「汽車人總動員」侵權案為中心

值得注意的是，動畫人物的表面外觀上的近似，並不當然構成抄襲，因為在實際個案中，可能該動畫人物之表達不具創作性而不受著作權法保護，或該表達已受「必要場景原則」拘束而排除保護，甚至可以考量是否以相同標的為創造動畫人物靈感來源，因而造成創作成果的偶然相似等情形，因此是否構成侵害著作權仍須視具體個案情形加以判斷。

參、Disney 起訴「汽車人總動員」侵害著作權案

一、案例事實

動畫電影「汽車人總動員」於 2015 年 7 月 3 日於中國大陸上映，廈門藍火焰影視動畫有限公司是動畫電影「汽車人總動員」的製作公司，而北京基點影視文化傳媒有限公司負責發行、宣傳該電影，上海聚力傳媒技術有限公司則是在網路平台 PPTV 網播放該動畫電影。

原告迪士尼企業公司（Disney Enterprises, Inc.）與皮克斯（Pixar）於同年向上海浦東法院訴被告藍火焰公司、基點公司與聚力公司之「汽車人總動員」侵害兩原告所共同擁有動畫電影「賽車總動員」（Cars）與「賽車總動員 2」（Cars 2）其中個別動畫角色形象的著作權。另外，亦主張被告藍火焰公司與基點公司使用「汽車人總動員」名稱與原告電影名稱「賽車總動員」高度近似，電影宣傳海報文字設計在視覺效果呈現上亦與「賽車總動員」非常類似，易導致相關公眾誤認，其擅自使用知名商品特有名稱，構成不當競爭行為。

在著作權方面，兩原告主張「汽車人總動員」的主要汽車動畫形象「K1」、「K2」使用及抄襲原告涉案電影的「閃電麥坤」、「法蘭斯高」角色形象，控告藍火焰公司與基點公司侵害其著作之複製權、發行權、展覽權、信息網路傳播權，聚力公司侵害其著作之信息網路傳播權。

對此，被告則抗辯電影「汽車人總動員」之動畫形象是其獨立創作所創造的，「K1」與「K2」的設計均是參考現實賽車的樣式，與原告電影的動畫形象不構成實質近似。

二、法院見解

針對涉案動畫形象之著作權爭議，法院主要從著作權保護要件以及是否構成實質近似兩個部分進行分析：

（一）涉案動畫形象是否受著作權法保護？

法院認為「閃電麥坤」、「法蘭斯高」是以賽車為角色基本雛型進行擬人化的設計，該兩動畫角色除了保有一般賽車的基本結構，如車身、車窗、車燈、車輪、尾翼等外，更在賽車前擋風玻璃增加眼睛的擬人化設計，而在賽車車頭的進氣格柵也有扁平嘴巴的設計，有如臉部表情一般，藉以透過眼睛與嘴巴表情變化來傳達角色人物的情緒，這種擬人化的臉部具有很高的獨創性。

此外，法院也指出賽車的外層烤漆顏色，呈現了動畫形象的性格。「閃電麥坤」是流線型帶尾翼的公路賽車，以紅色為車輛主要基礎色，搭配兩側的火焰圖案，展現出該角色充滿活力、積極進取的性格特徵。「法蘭斯高」是F1方程式賽車，整體車身弧線展現高度協調，身車以綠、白、紅三色代表來自義大利，整體設計顯示出自信、強悍的性格特徵。

因此，法院審認「閃電麥坤」、「法蘭斯高」整體動畫形象具有美感，屬於美術作品，受著作權法所保護。

（二）被告涉案動畫形象與電影海報是否與原告作品構成實質近似？是否構成著作權侵權？

法院將「閃電麥坤」、「法蘭斯高」之動畫角色元素解析成兩部分，一部分是不受著作權法保護的公共領域部分，另一部份則是受著作權法保護的獨創性表達。

判決指出賽車通常具有的結構與樣式，是屬於公共領域範疇，因此「閃電麥坤」之公路賽車之通常結構與樣式，諸如車燈、車輪、車窗、尾翼等結構及流線型身車，以及「法蘭斯高」之F1方程式賽車通常之結構與樣式，例如突出之前鼻翼和尾翼、狹小的駕駛艙、寬大的輪胎、裸露的懸掛系統，均已進入公共領域。

但法院肯認兩動畫形象之擬人化的眼睛、嘴巴及特定色彩的多重設計組合表達，已充分展現出擬人化的獨具特徵，進入獨創性表達的範疇而受著作權的保護。

法院對比「K1」、「K2」與「閃電麥坤」、「法蘭斯高」角色形象後指出，兩組角色雖然存在部分差異，例如色調明亮度與眼睛、嘴巴設計細緻度有所不同，然而兩者仍有很多相似之處，尤其在擬人化部分，兩者均將前擋風玻璃設計成眼睛部分，並包含可上下移動的上眼瞼，也都將進氣格柵加入了嘴巴部分。車身顏色也採類似設計，「K1」與「閃電麥坤」均以紅色為車身底色，「K2」與「法蘭斯高」則採紅白綠三色作為車子配裝色。法院援引「思想與表達二分原則」指出，簡單的設計思路作為思想不應該被壟斷，應當允許合理的參考與借鏡，但「K1」、「K2」使用到「閃電麥坤」、「法蘭斯高」具獨創性的擬人化的眼部、嘴部以及特定色彩的多重設計組合為獨創性之表達，構成實質近似，故判決被告之侵害著作權成立。

肆、評析

「思想與表達二分原則」為著作權之基本法理，其揭櫫任何人皆得以自然界生物或是非自然界的人工產物為標的，自行加以創作產生新的角色人物，所享權利僅及於禁止他人對自己原創角色人物之使用，但無從禁止他人對相同標的再為創作其他之角色人物。縱然即便已達「表達」層次之角色人物，如果該角色元素之表達方式非常有限，甚至僅有一種表達可能時，「思想與表達合一原則」指出此種角色元素表達並不受到著作權保護。奠基於「思想」與「表達」兩大基石，上述這兩種原則是調節角色人物受著作權保護與否之巧妙安全閥設計，其所彰顯的，一方面在於避免對於角色人物類型或是角色元素的壟斷，防止扼殺故事創造或是阻礙文化流通；另一方面，則是強調當角色人物具有獨創性，為創作者別出心裁、獨樹一幟的獨特表達時，即正屬著作權所要鼓勵並加以保護之對象。

在中國大陸「汽車人總動員」侵權案判決一案中，承審法院審酌迪士尼與皮克斯所有之賽車動畫角色是否受著作權保護時，植基於「思想」與「表達」，認為任何人得以一般賽車之常見樣式與典型結構為基礎設計動畫角色，惟此一動畫角色是否受著作權法保護，則視有無原創性與創作性而定。本案法院將審酌重點直接聚焦於獨創表達，肯認角色人物的擬人化的眼部、嘴部以及汽車色彩三者所共同構成的設計組合表達具有獨創性，整體動畫形象屬受保護之「美術作品」。

值得注意的是，本文觀察到法院除了以迪士尼的「閃電麥坤」、「法蘭斯高」的角色外型特徵為解析重點，另也試圖增添角色個性的描述說明，例如認為紅色身車的「閃電麥坤」具有充滿活力、積極進取之性格，而採紅白綠之義大利配色之「法蘭斯高」具有自信強悍特質。如果說動畫角色，如同繪畫、雕塑、素描、書法一般，都是被歸類在美術著作之項下，為何其角色性格特徵也被納入法院探討範圍？這或許反映出法院亦隱晦地指出角色人物在著作權法架構下的獨特性。亦即一個動畫角色，除了其外型外觀上的造型特徵容易引人注意外，其角色性格特質更是引起觀眾共鳴之所在，由外在角色造型以及內在角色性格與故事設定所共同構成的角色形象，才是一角色之所以深植人心及影響力風靡公眾之原因，也是其商業價值的泉源。

在判斷是否構成著作權侵權時，本案承審法院依循一般是否構成實質近似之對比模式，先將原告著作中不受著作權法保護的元素去除後，再逐一對比受著作權保護之部分，亦即先去除典型賽車之車窗、車胎、車身設計為不受保護之元素後，指出受著作權保護之角色形象獨創表達，最後據以認定被告抄襲原告具獨創性的設計組合表達。

相較之下，美國作為智財權大國，已累積相當的角色人物之著作權法院判例，其角色著作權之相關見解體系自成一格，司法實務上陸續發展出「清晰描繪標準」、「角色即故事標準」以及「三階段測試標準（three-part test）」等判斷標準，來釐清權利人權利與公眾利用之角色人物保護界線。從美國實務對角色人物之保護標準來看，即便是以美術著作方式呈現的動畫角色，除了外觀上的角色外表與造型外，該動畫角色的獨具擬人特質與個性，該角色在原著作內的故事情節下所建構出的角色形象與其他角色之劇情關連，均是影響動畫角色是否獨立受到保護之因素。

本月專題

動畫角色的著作權保護—以中國大陸「汽車人總動員」侵權案為中心

例如美國第九巡迴上訴法院於 2015 年在 DC Comics 訴 Towle 一案⁹中，採合修正了長期廣為引用的「清晰描繪標準」後，提出了「三階段測試標準」，用以決定漫畫、電視影集及電影角色是否受保護，其認為一角色人物要受到保護，必須要具備三要件，首先須具備實體及概念上的特徵；其次角色已經充分清晰之描繪，因此即使外觀略有不同，仍不影響其被辨識出；最後角色整體的設定必須極具獨特性及包含表達的獨特元素。在此三階段測試標準中，可以觀察到傳統判斷美術著作之美觀特徵要件被弱化，但是動畫角色之視覺造型顯著性、一致性、識別性以及角色故事設定之獨創性元素則被放大檢視。相較於著作權法小銅板理論對於一般著作所要求之「最低程度的創意」即可受保護之基本保護標準，三階段測試標準所揭示的這些多重元素檢視，顯然提高角色人物受著作權保護之門檻，亦隱然意味著角色人物是一種特別的著作類型。

由上可知，中國大陸對動畫角色之著作權保護方式與美國並不相同，相較美國法院針對「角色人物」之著作權保護創設發展出獨特之判斷標準，中國大陸將動畫角色視為一種「美術作品」進行保護，在判斷是否受著作權保護以及抄襲判斷標準方面，依循一般處理美術著作爭議流程，亦即先判斷「獨創性」之有無來決定是否為受保護之美術著作，再經由對比原被告之著作美術外觀特徵，據以判斷是否構成實質近似。

⁹ DC Comics v. Towle, 802 F.3d 1012 (9th Cir. 2015).

伍、結論

不論是自然界生物或是非自然界的人工產品，均有一些共同的重要特徵，這些特徵可以說是這些生物或人工產品的可辨識核心，亦即若無這些特徵，即難謂之某物。由此可想見，當以這些自然界生物或人工產品為動畫故事人物之創作來源時，滋生之主要爭議困擾為該動畫角色是否已達一定創意高度之「表達」？如何進行動畫角色間的實質近似對比？2016年中國大陸所發生之Disney起訴「汽車人總動員」侵權一案，法院對於動畫角色之保護論理方式與美國模式並不盡相同，有別於美國對角色人物另為發展出一套判別保護之標準，中國大陸對動畫角色依循典型一般著作之保護與抄襲判斷標準，惟隨著中國大陸的文創產業日益興盛，未來司法實務對角色人物之著作權保護見解如何發展，值得後續關注。