

AI 是否能成為規避工具？淺談美國法在授權遭拒後之實質相似性與故意侵權分析——以 Blade Runner 2049 v. Tesla 爭議為中心

吳宗穎

壹、前言

貳、本案事實背景

參、本案適用之法律架構

一、第九巡迴法院實質相似性分析之制度設計

二、思想與表達之區分：避免以過度抽象化掏空表達之保護

三、故意侵權之法律標準與其規範目的

肆、實質相似性之具體適用：AI 生成影像是否構成對受保護表達的挪用

一、「僅為風格」抗辯之制度性限制

二、scènes à faire 原則不適用於本案

三、外在測試：具體視覺表達元素的重疊

四、內在測試：整體概念與感受的重疊

伍、故意侵權與 AI 作為規避工具之風險

陸、結語：限制原則與制度平衡

作者現為執業律師及加州大學洛杉磯分校法學院法學碩士。
本文相關論述僅為一般研究探討，不代表本局及任職單位之意見。

摘要

本文以「Blade Runner 2049 v. Tesla」公開爭議為例，探討生成式 AI 是否可能成為規避授權市場與著作權責任的工具。

本文之內容係參考過去美國聯邦第九巡迴上訴法院的見解，認為 AI 的出現並未改寫美國著作權侵權判斷的基本結構；AI 主要改變的是內容生產的技術手段，而非法律評價的本質。當人類行為人指示 AI 生成內容時，侵權分析仍應回到傳統核心：是否挪用受保護之表達，以及行為人對侵權風險的主觀認知與承擔。就實質相似性而言，依第九巡迴法院在 Sid & Marty Krofft 案中所提及的外在／內在測試，法院應比較可受保護之具體表達元素及其選擇與編排，並由一般觀眾就整體概念與感受判斷是否過度相似，避免以「僅屬風格」或 *scènes à faire* 原則的抽象化操作掏空保護。

就故意侵權而言，依 17 U.S.C. § 504(c)(2) 與 Washington Shoe 等判例，若行為人先求授權遭拒仍以 AI 產出高度相似之替代素材並公開使用，可能構成 actual knowledge（實際知悉）、reckless disregard（輕率漠視）或 willful blindness（刻意視而不見／故意不知），進而影響法定賠償。第九巡迴法院在本文撰寫時，尚未針對類似議題有決定性之判決，因此，本文參考過去的法院判決整理出三項法院提出的限制性條件，作為法院在保障創作自由與維護授權市場間的操作基準。

關鍵字：生成式人工智慧、AI 生成影像、授權遭拒、規避授權市場、替代使用、著作權侵權、實質相似性、故意侵權

Generative AI、AI-Generated Images、License Denial、Licensing Market Evasion、Substitute Use、Copyright Infringement、Substantial Similarity、Willful Infringement

壹、前言

生成式人工智慧（generative artificial intelligence）之迅速發展，使著作權法再度成為科技變遷下的核心議題。當前多數相關討論，集中於是否應為 AI 生成內容建立全新制度、是否應重新界定作者概念，或 AI 生成物是否具有著作權保護資格。然而，這些討論雖具重要性，卻可能遮蔽一個更為迫切且具實務意義的問題：當 AI 被作為創作工具使用時，既有的著作權侵權分析架構是否仍能有效運作？

本文主張，生成式 AI 的出現，並未根本改變著作權侵權判斷的結構。AI 的介入，主要改變的是內容生產的技術手段，而非法律評價的本質。當人類行為人指示 AI 系統生成內容時，侵權分析仍應回歸傳統核心問題：是否挪用了受著作權保護之表達，以及行為人是否具有相應的主觀認知與風險承擔。換言之，AI 的出現並不當然改變侵權判斷的本質，而只是改變了人類製作內容的技術手段。

Blade Runner 2049 v. Tesla 爭議正是此一命題的具體展現。據公開報導，Tesla 在向權利人請求使用電影影像遭拒後，仍於其產品發表會中展示一組高度相似的 AI 生成影像，並透過公開言論強化該影像與原電影之間的聯想。

此一行為引發的核心問題在於：當授權已遭權利人明確拒絕，使用者透過 AI 製作高度相似的替代內容，是否仍可能構成既有著作權法下的侵權，甚至構成故意侵權？

本文認為在法理上「可能」構成侵權，並以美國聯邦第九巡迴上訴法院（United States Court of Appeals for the Ninth Circuit，下稱：第九巡迴法院）既有標準論證：實質相似性（substantial similarity）與故意侵權（willful infringement）分析架構，已足以處理此類爭議。進一步而言，本文認為 AI 在此僅係創作工具，如同畫筆、相機或影像編輯軟體，並不能作為免責理由；AI 產出的生成物是否侵權，仍應回歸對受保護表達之挪用，以及行為人主觀認知與行為模式之整體評價。本文所述事實係依公開報導、當事人公開發言及公開之訴訟程序文件整理，截至本文撰寫時，該案雖已進入美國聯邦訴訟程序，但尚未有法院實體判決；本文目的係於既有第九巡迴法院法理下，示範法院得以如何進行分析。

除另有說明外，本文以下所稱法院、判例及著作權法規，均指美國法體系下之法院、判例及法規。

貳、本案事實背景

《銀翼殺手 2049》（Blade Runner 2049）係一部以高度辨識性視覺風格著稱的科幻電影，其影像表達具有一致性，特色包括：在電影內大量採用低彩度、偏橘色調的末日城市景觀、廣闊而荒廢的空間配置，以及透過光影與構圖所營造的孤立與疏離氛圍。該電影的視覺呈現方式，已成為其品牌形象與文化影響力的重要組成部分。

依公開報導內容指稱，在 Cybercab 產品發表會前，Tesla 曾透過華納兄弟探索公司（Warner Bros. Discovery）向電影權利人 Alcon Entertainment 接洽授權事宜，欲使用《銀翼殺手 2049》之相關智慧財產及影像內容作為產品宣傳素材，該授權請求最終未獲同意¹。

然而，在授權未獲同意後不久，Tesla 仍於其 Cybercab 發表會中展示一張大型視覺影像²。Tesla 聲稱該影像由生成式 AI 製作³，畫面呈現一名身穿長外套、外觀與 Elon Musk 相近的人物，俯瞰一座以橘色與霓虹光影構成的反烏托邦城市景觀。該影像在整體構圖、色彩配置與氛圍營造上，與《銀翼殺手 2049》中著名的拉斯維加斯廢墟場景呈現高度相似。

¹ Todd Spangler, “Blade Runner 2049” Producers Sue Elon Musk, Tesla and Warner Bros. Discovery, Alleging Copyright Infringement, Variety (Oct. 21, 2024), <https://variety.com/2024/biz/news/blade-runner-2049-lawsuit-elon-musk-tesla-warner-bros-discovery-1236184961/> (last visited May 25, 2026); Megan Graham, Elon Musk, Tesla and WBD Sued over Alleged “Blade Runner 2049” AI Ripoff for Cybercab Promotion, CNBC (Oct. 21, 2024), <https://www.cnbc.com/2024/10/21/elon-musk-tesla-wbd-blade-runner-ai-robotaxi-.html> (last visited May 25, 2026).

² David Ingram & Josephine Howe, Tesla, Warner Bros. Sued for Blade Runner Copyright Infringement, KVUE (Oct. 22, 2024), <https://www.kvue.com/article/news/local/tesla-warner-bros-copyright-lawsuit-blade-runner-2049-alcon-entertainment/269-7b3b99b9-5663-4a67-91c0-fd4ac8d2fc14> (last visited May 25, 2026).

³ *Id.*; Gene Maddaus, “Blade Runner 2049” Producer Sues Elon Musk, Tesla, Warner Bros. Discovery over AI Images, The Hollywood Reporter (Oct. 21, 2024), <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/blade-runner-2049-producer-sues-elon-musk-tesla-warner-bros-discovery-1236040228/> (last visited May 25, 2026).

此外，Tesla 執行長 Elon Musk 於發表會上公開表示其對《銀翼殺手》系列電影之喜愛，並將 Cybercab 直接稱為「Blade Runner 的計程車」⁴。上述事實共同構成權利人可能主張著作權侵權與故意侵權之重要事實基礎。

至於本案的法律程序發展，Alcon Entertainment, LLC 已於 2024 年 10 月 21 日向美國加利福尼亞州中區聯邦地方法院（U.S. District Court for the Central District of California）提起訴訟，主張 Tesla 等被告之行為涉及著作權侵害及相關請求⁵。依截至本文修訂時之公開資訊，本案已進入美國聯邦訴訟程序，法院並已就被告所提程序上主張作成初步判斷。特別是，法院於 2026 年 2 月 3 日之命令中指出，fair use 抗辯（合理使用抗辯）在本案現階段尚待更多事實發展，且單純以實質相似性為基礎之分析，尚不足以處理原告至少一項主要侵權主張⁶；惟截至本文修訂時，法院尚未就實體侵權責任作成最終判決。

參、本案適用之法律架構

一、第九巡迴法院實質相似性分析之制度設計

在第九巡迴法院的著作權侵權案件中，原告若主張被告非法「複製」其作品，通常須透過證明被告具有接觸可能性（access），並進一步建立兩作品之間存在實質相似性，以推論實際複製之發生。此一分析架構之核心目的，在於避免著作權保護因過度抽象化而侵蝕後續創作自由，同時亦防止被告僅藉由形式差異，即規避對原創表達之不當挪用。

第九巡迴法院於 *Sid & Marty Krofft Television Productions, Inc. v. McDonald's Corp.*（下稱：*Sid & Marty Krofft*）一案中，正式確立以外在測試（extrinsic test）

⁴ Brenna Ehrlich, “Blade Runner 2049” Producers Sue Elon Musk over AI Art in Cybercab Presentation, *Rolling Stone* (Oct. 21, 2024), <https://www.rollingstone.com/culture/culture-news/blade-runner-2049-tesla-elon-musk-lawsuit-1235139371/> (quoting Musk: “I love Blade Runner, but I don’t know if we want that future”) (last visited May 25, 2026).

⁵ *Alcon Entertainment, LLC v. Tesla, Inc., Elon Musk, and Warner Bros. Discovery, Inc.*

⁶ *Alcon Ent. LLC v. Tesla, Inc.*, No. 2:24-cv-09033-GW-RAO, Order at 7–8, ECF No. 98 (C.D. Cal. Feb. 3, 2026).

與內在測試 (intrinsic test) 所構成的雙軌分析架構，用以判斷作品間是否構成實質相似⁷。外在測試屬於客觀、可分析的法律判斷，其功能在於協助法院辨識並排除不受著作權保護之思想、概念或一般性主題，轉而聚焦於可被拆解、比較之具體表達元素，以及該等元素在選擇與編排 (selection and arrangement) 上的原創性；內在測試則屬於事實判斷，通常交由陪審團依一般觀眾 (ordinary observer) 或一般理性觀眾之標準，對作品「整體概念與感受」 (total concept and feel) 形成直接印象，判斷兩作品是否在感覺上過於相似。

此一雙軌制度設計，反映出第九巡迴法院在著作權侵權判斷中，刻意將兩種概念分層判斷，以建立較為合理的判斷基準：法院在法律層次界定著作權保護邊界，避免保護範圍擴張至抽象風格或創作主題；陪審團則保留對整體視覺或表達印象之最終判斷權。正是在此制度架構下，第九巡迴法院得以在不否認後續創作自由之前提下，仍對透過具體表達組合所形成的獨特整體表現，提供實質而有效之著作權保護。

二、思想與表達之區分：避免以過度抽象化掏空表達之保護

著作權法區分「思想不受保護、表達受保護」之基本原則，源自最高法院於 *Baker v. Selden*⁸ 一案所確立之界線，其目的在於防止著作權制度被用以壟斷抽象思想、方法或制度，並維持與專利制度之間的功能分工。此一原則其後亦明文體現在 17 U.S.C. § 102(b)⁹ 中，成為著作權保護範圍之核心限制。

然而，第九巡迴法院亦一再指出，若侵權分析在操作思想與表達之區分時僅停留於高度抽象層次，反而可能錯誤地將原本具體且可辨識之創作成果降格為不受保護之「思想」，從而在實質上掏空著作權人對其原創表達所應享有之保護。

⁷ Sid & Marty Krofft Television Prods., Inc. v. McDonald's Corp., 562 F.2d 1157 (9th Cir. 1977); Ninth Circuit Jury Instructions Comm., Manual of Model Civil Jury Instructions (2024), <https://www.ce9.uscourts.gov/jury-instructions/model-civil> (last visited May 25, 2026).

⁸ Baker v. Selden, 101 U.S. 99 (1879).

⁹ 17 U.S.C. § 102(b) 明定，著作權保護不及於任何思想、程序、方法、系統、操作方式、概念、原則或發現本身。一般認為，該條文係美國著作權法中思想與表達二分法 (idea-expression dichotomy) 之重要法條基礎，其功能在於避免著作權保護擴張至抽象觀念、方法或制度層次，並維持著作權法與專利法之制度分工。

AI 是否能成為規避工具？淺談美國法在授權遭拒後之實質相似性與故意侵權分析——以 *Blade Runner 2049 v. Tesla* 爭議為中心

法院在 *Daniels v. Walt Disney Co.*¹⁰ 一案中即指出：單一元素縱使屬於公有領域，亦不當然排除整體著作侵權之可能；關鍵在於，多項元素若透過特定的選擇、排列與組合，形成具有一致性與辨識度之整體表達，該整體仍可能構成受著作權保護之表達。

同樣地，法院於 *Metcalf v. Bochco*¹¹ 一案中進一步強調：若侵權分析僅透過逐一排除各個不受保護元素，可能忽略作品在敘事結構、角色配置與情節安排上的原創性組合；侵權判斷所應關注者並非作品是否涉及相同抽象概念，而是被告是否挪用了使原作品具有高度可辨識性的具體表達方式。

三、故意侵權之法律標準與其規範目的

故意侵權在著作權法中具有重要意義，因其直接影響法定損害賠償之上限。依 17 U.S.C. § 504(c)(2)¹²，若侵權行為屬於故意，法院得裁量加重賠償金額。

第九巡迴法院一貫認為，故意侵權之認定不以證明被告具有主觀惡意為必要；只要被告對著作權存在具有實際知悉（actual knowledge），或在明知高度侵權風險之情況下仍選擇行為，即可能構成故意侵權。法院在 *Washington Shoe Co. v. A-Z Sporting Goods Inc.*（下稱：*Washington Shoe*）一案中即指出：actual knowledge、reckless disregard 與 willful blindness 均可能滿足故意侵權之認定標準。其規範目的在於防止行為人透過刻意忽視風險或技術性規避，削弱著作權制度所維護之授權市場¹³。

¹⁰ *Daniels v. Walt Disney Co.*, 958 F.3d 767 (9th Cir. 2020).

¹¹ *Metcalf v. Bochco*, 294 F.3d 1069 (9th Cir. 2002).

¹² 17 U.S.C. § 504(c)(2) 係美國著作權法中關於法定損害賠償（statutory damages）調整之規定。依該條，法院得依侵權人之主觀狀態調整賠償金額：如屬故意侵權（willful infringement），得提高法定賠償；如屬無意侵權（innocent infringement），則得於法定要件下酌予降低。就本文脈絡而言，該條之重要性在於，其顯示故意侵權之認定不僅具有道德評價意義，更直接關係法院對侵權風險承擔行為之金錢制裁強度。

¹³ *Washington Shoe Co. v. A-Z Sporting Goods Inc.*, 704 F.3d 668 (9th Cir. 2012).

肆、實質相似性之具體適用：AI 生成影像是否構成對受保護表達的挪用

一、「僅為風格」抗辯之制度性限制

在涉及高度風格化之視覺作品案件中，被告常主張其行為僅屬對一般風格或類型元素之借鑑，而未複製受保護之具體表達。然而，第九巡迴法院一再指出，侵權分析不得透過過度抽象化作品內容來操作思想與表達之區分，否則將使「思想不受保護」原則反而成為規避著作權保護之工具。

此一警示可見於 *Metcalf v. Bochco* 案：法院在該案中強調，即便單一元素本身不受保護，其「選擇與編排」所形成之整體結構仍可能構成受保護之表達¹⁴；亦可見於 *Swirsky v. Carey*：法院於此判決指出侵權判斷不應僅著眼於個別元素是否常見，而應檢視多項元素之組合是否形成可辨識之表達¹⁵。

就《銀翼殺手 2049》而言，其視覺識別性並非僅止於抽象的「科幻」或「反烏托邦」題材，而係建立於一組高度一致且可具體描述之創作選擇之上，包括特定色調配置、極端空間尺度的反覆運用，以及人物與荒廢城市景觀之間所形成的固定構圖關係。此等元素並非孤立存在，而是透過特定的選擇與編排，共同形塑出具有高度辨識性的整體視覺表達。

因此，若僅以「風格」概念概括上述具體表達，實質上即係將可受保護之原創表達抽象化為不受保護之思想層次，並在分析方法上錯誤地排除實質相似性之檢驗。此種以抽象化作為免責捷徑的做法，正是第九巡迴法院於其判例脈絡中一再警告應予避免之情形。

¹⁴ *Metcalf v. Bochco*, 294 F.3d 1069 (9th Cir. 2002); *Swirsky v. Carey*, 376 F.3d 841 (9th Cir. 2004).

¹⁵ *Swirsky v. Carey*, 376 F.3d 841 (9th Cir. 2004).

二、scènes à faire 原則不適用於本案

Tesla 可能援引 *scènes à faire* 原則¹⁶，主張橘色霧霾、末日城市等元素屬反烏托邦科幻作品之不可避免使用元素。

然此抗辯存在三重缺陷。第一，依法院在 *Kouf v. Walt Disney Pictures & Television* 提出之見解，*scènes à faire* 僅排除該類型作品為呈現特定主題所必然伴隨之元素，而非僅因元素常見即當然排除保護¹⁷。第二，在 *Mattel, Inc. v. MGA Entertainment, Inc.* 一案，法院更進一步強調，即便單一元素可能落入 *scènes à faire*，多項元素之特定組合仍可能形成受保護之表達¹⁸。第三，*Ets-Hokin v. Skyy Spirits, Inc.* 案中，法院認為當作品之可辨識性源自對常見元素之特定編排方式時，該編排本身即可能構成受保護之表達¹⁹。

本文中，Tesla 並非僅使用單一常見元素（例如橘色天空），而是可能系統性地重現：（1）特定色調組合；（2）特定空間結構；（3）特定人物配置；（4）特定光源與霧霾效果。此種多重元素之同時重現，已超出 *scènes à faire* 所能免責之範圍，法院仍應回到「組合之選擇與編排」是否構成受保護表達之核心問題加以檢驗。

三、外在測試：具體視覺表達元素的重疊

在外在測試下，法院得對兩作品中可被客觀拆解之視覺元素進行比較。《銀翼殺手 2049》中著名的拉斯維加斯場景，以橘色與褐色為主色調，搭配塵霧效果與低對比光源，營造出荒廢、靜止且末日感強烈之未來城市景觀。人物配置上，畫面往往以單一人物對比巨大空間，突顯孤立與疏離之情緒。

¹⁶ 所謂 *scènes à faire* 原則，係指某些元素因特定題材、情節、場景或作品類型而通常會出現，因而屬於較為通用的表現。例如，在反烏托邦或末日題材作品中，荒廢城市、濃霧、昏暗色調等元素，往往可能被認為屬於此類。由於這些元素多半來自主題本身或類型慣例，而非作者對具體表達所作的獨特創作，因此原則上不受美國著作權法保護。不過，單一元素不受保護，並不表示多項元素的具體選擇、安排與組合當然不受保護；若其整體呈現已形成可辨識的表達，仍可能落入著作權保護範圍。

¹⁷ *Kouf v. Walt Disney Pictures & Television*, 16 F.3d 1042 (9th Cir. 1994).

¹⁸ *Mattel, Inc. v. MGA Entm't, Inc.*, 616 F.3d 904 (9th Cir. 2010).

¹⁹ *Ets-Hokin v. Skyy Spirits, Inc.*, 225 F.3d 1068 (9th Cir. 2000).

Tesla 所展示之 AI 生成影像，如在色彩配置、空間比例與視覺敘事方式上重複呈現相近結構，則其可能並非僅取用個別元素，而是追蹤並再現原作品中多項表達選擇之整體結構。正如 *Swirsky v. Carey* 案中所闡釋，外在測試之重點並非單一元素是否原創，而在於多項元素之組合是否形成可辨識且高度相似之表達²⁰。

四、內在測試：整體概念與感受的重疊

內在測試關注一般理性觀眾對作品之整體直觀感受，屬於事實判斷，通常由陪審團負責進行。雖然內在測試最初多見於文學與音樂作品之脈絡，第九巡迴法院亦將其適用於視覺作品之整體視覺印象評價。在 *Satava v. Lowry* 案中，法院即指出，即便涉及雕塑作品，仍可由陪審團評估整體視覺印象是否實質相似；該案最終雖認定不構成侵權，但並非否定內在測試之適用性，而係基於該案具體事實認為不滿足實質相似性標準²¹。

在本案中，Tesla 發表會所展示之影像若再結合其公開言論，觀眾容易將該影像理解為對《銀翼殺手 2049》世界觀與視覺感受之再現。此一整體概念與感受層次的重疊，可能使一般理性觀眾支持在內在測試下認定具有實質相似性之可能。

伍、故意侵權與 AI 作為規避工具之風險

第九巡迴法院對故意侵權之認定，重點不在於是否存在道德意義上的惡意，而在於被告是否具有實際知悉，或在高度可預見侵權風險下仍選擇行為。*Washington Shoe* 案中即將 actual knowledge（實際知悉）與 reckless disregard（輕率漠視）／ willful blindness（刻意視而不見／故意不知）明確定位為可成立故意侵權之典型路徑²²；本案之故意侵權爭點，應在此框架下具體檢視 Tesla 的行為模式是否呈現明知風險仍為行為之特徵。

第一，在主觀認知層次，本案最具指標性之事實在於：據報 Tesla 曾於發表會前主動向權利人接洽授權，且授權未獲同意。此一「先接洽授權—未獲同意—

²⁰ *Swirsky v. Carey*, 376 F.3d 841 (9th Cir. 2004).

²¹ *Satava v. Lowry*, 323 F.3d 805 (9th Cir. 2003).

²² *Washington Shoe Co. v. A-Z Sporting Goods Inc.*, 704 F.3d 668 (9th Cir. 2012).

仍使用替代內容」之時序，使 Tesla 難以主張其對權利存在或風險程度欠缺認知；相反地，該時序更接近 *Washington Shoe*²³ 案所謂 actual knowledge 或至少高度可預見風險之典型情境。

第二，在行為選擇層次，若 Tesla 並未在授權未獲同意後轉向與原作無關之表現方式，而係改以生成式 AI 產出高度相似之視覺替代品並公開展示，則其行為已不只是可能侵權，更可能呈現出在風險訊號明確後仍採取可達成相同商業效果之替代方案之風險承擔結構。第九巡迴法院於 *Louis Vuitton Malletier, S.A. v. Akanoc Solutions, Inc.* 案（下稱：*Akanoc*）中即指出，當行為人於接獲權利人警示後仍持續採取能促成侵害之作為，法院得據此推論其至少對侵權風險採取輕率無視之態度²⁴。

第三，Tesla 可能提出之核心抗辯，將是 AI 生成屬獨立創作或善意相信不侵權。然而，在故意侵權脈絡下，第九巡迴法院並不以被告自稱之善意或主觀理解作為決定性因素；如 *Washington Shoe* 所示，當被告已處於明確風險情境，仍選擇繼續進行高度相似之利用時，單純主張「我以為可以」不足以切斷 reckless disregard / willful blindness 之推論鏈²⁵。換言之，即使 Tesla 主張其誤判相似程度，或誤認 AI 生成可免責，該主張至多涉及其風險評估是否合理，仍難抹除「授權未獲同意後仍採取替代使用」所呈現之高風險承擔事實。

第四，將 AI 納入本案制度性評價時，關鍵不在於 AI 技術本身是否具備特殊性，而係在行為人是否於要求授權遭拒後，仍使用 AI 生成在功能或市場上足以替代原授權素材之內容，以達成相近之商業效果。若法院承認只要貼上「AI 生成」標籤，即可弱化或排除故意侵權推論，將使 17 U.S.C. § 504(c)(2) 中，就故意侵權透過加重法定賠償所欲發揮之嚇阻功能，在實務上遭到削弱。易言之，潛在使用者將被誘導採取策略性路徑，先試探授權，若未獲同意即改用 AI 產出市場效果等同之替代素材，從而侵蝕授權市場之可交易性與可執行性。此一結果不僅不符

²³ *Id.*

²⁴ *Louis Vuitton Malletier, S.A. v. Akanoc Sols., Inc.*, 658 F.3d 936 (9th Cir. 2011).

²⁵ *Supra* note 22.

合第九巡迴法院對故意侵權採風險承擔導向之判斷方法²⁶，亦將動搖著作權制度以授權市場作為核心運作機制之基礎。

基於以上理由，在第九巡迴法院既有之著作權侵權分析框架下，亦即以思想與表達區分界定保護範圍，以外在測試與內在測試檢驗實質相似性，並以 reckless disregard / willful blindness 作為故意侵權判準之重要依據，Tesla 於授權未獲同意後仍以 AI 生成高度相似替代影像並公開使用之行為，至少在法理上已足以支持其構成故意侵權之推論；AI 在此並非切斷責任之免責機制，而僅是行為人所選擇用以承擔，甚至放大侵權風險之工具。

陸、結語：限制原則與制度平衡

本文並不主張，所有 AI 生成內容都應被推定為侵權；亦不主張，著作權人得以控制抽象的藝術風格或一般類型元素。本文的目標較為限縮：在於釐清，何時 AI 可能被用作規避授權市場的工具，以及在何種情況下，法院仍應適用傳統的侵權判斷規則。如同前言所提及，本文傾向認為，生成式 AI 更像是工具，產生的產品或是生成物仍然是使用者的產品，就像是攝影師使用相機、畫家使用畫筆一樣，如果使用者在使用方法上違反法律或著作權法，即應該用相關的既有法律進行判斷。

因此，本文以 Blade Runner 2049 v. Tesla 所引發之爭議為分析素材，說明在生成式人工智慧作為創作工具之情境下，第九巡迴法院既有之實質相似性與故意侵權分析架構，理論上已足以提供可操作之判斷基準，而無須僅因 AI 技術之介入，即另行建構全新侵權判斷制度。

就實質相似性而言，第九巡迴法院長期強調侵權分析不應停留於抽象風格或類型層次，而應聚焦於被告是否挪用了原作品中具體且可識別之表達組合。當 AI 生成內容系統性地重現多項表達元素之選擇與編排時，即便被告主張其僅屬風格

²⁶ See 17 U.S.C. § 504(c)(2); Washington Shoe Co. v. A-Z Sporting Goods Inc., 704 F.3d 668 (9th Cir. 2012); Louis Vuitton Malletier, S.A. v. Akanoc Sols., Inc., 658 F.3d 936 (9th Cir. 2011).

借鑑，或援引 *scènes à faire* 原則，法院仍得依 *Sid & Marty Krofft* 一案所確立之外在測試與內在測試，檢視是否構成對受保護表達之整體挪用；AI 技術本身並未動搖此一分析方法之適用前提²⁷。

就故意侵權而言，第九巡迴法院亦已於 *Washington Shoe* 與 *Akanoc* 等判例中指出，當行為人於明知權利存在或在接獲明確風險訊號後仍選擇持續為可能侵權之行為，即可能構成對侵權風險之輕率無視。若在授權未獲同意後仍以 AI 生成高度相似替代內容並公開使用，至少在法理上呈現出可被解讀為承擔侵權風險之行為模式。若法院僅因使用 AI 技術即排除故意侵權推論，將可能誘導潛在使用者採取「先試探授權、未獲同意後改用 AI」之策略性行為，進而削弱著作權法所欲維護之授權市場所具有之制度功能²⁸。

基於上述判例脈絡，本文提出三項源自既有法理之限制性操作條件，以協助法院在具體個案中平衡侵權審查與創作自由：（1）被告對權利存在具有實際知悉，且曾明確尋求授權而未獲同意；（2）AI 生成內容高度追蹤並重現特定且可識別之表達組合，而非僅停留於抽象風格；（3）該生成內容在功能或市場效果上實質替代原本須經授權方能使用之素材。此三項條件並非創設新標準，而係對第九巡迴法院既有侵權分析邏輯之整理與具體化²⁹。

本文所進行之分析係基於公開資訊所揭示之事實情境，截至本文修訂時，本案雖已進入美國聯邦訴訟程序，但該法院尚未針對 *Blade Runner 2049 v. Tesla* 爭議作成實體判決。本文之結論並非對具體案件結果之宣告，而是嘗試在既有判例框架下，說明法院得以如何處理生成式 AI 作為創作工具所引發之侵權爭議。就本文所聚焦之核心命題而言——既有法律架構是否足以因應此一新型態創作情境——本文之分析顯示，第九巡迴法院既有之侵權判斷標準，已提供一套可預測、可操作，且無須因 AI 技術而失效之法律工具。近年對於生成式 AI 的討論如雨後

²⁷ *Sid & Marty Krofft Television Prods., Inc. v. McDonald's Corp.*, 562 F.2d 1157 (9th Cir. 1977); *Metcalf v. Bochco*, 294 F.3d 1069 (9th Cir. 2002); *Swirsky v. Carey*, 376 F.3d 841 (9th Cir. 2004).

²⁸ *Washington Shoe Co. v. A-Z Sporting Goods Inc.*, 704 F.3d 668 (9th Cir. 2012); *Louis Vuitton Malletier, S.A. v. Akanoc Sols., Inc.*, 658 F.3d 936 (9th Cir. 2011); 17 U.S.C. § 504(c)(2).

²⁹ *Metcalf v. Bochco*, 294 F.3d 1069 (9th Cir. 2002); *Swirsky v. Carey*, 376 F.3d 841 (9th Cir. 2004); *Washington Shoe Co. v. A-Z Sporting Goods Inc.*, 704 F.3d 668 (9th Cir. 2012); 17 U.S.C. § 504(c)(2).

春筍，除了本文所提及的爭議以外，也有許多類似案件浮上檯面，只是在本文撰寫的時間點，這些事件的處理大多仍在和解階段，或是訴訟進行中，尚無來自於第九巡迴法院的指標性判決。在美國實務界的未來會如何發展，非常值得我們持續密切關注。