

上海市浦东新区人民法院

民事判决书

(2014)浦民三(知)初字第1097号

原告艾影(上海)商贸有限公司。

法定代表人近藤宏, 董事长。

委托代理人谭耀文, 上海天闻世代律师事务所律师。

委托代理人卫驰翔, 上海天闻世代律师事务所律师。

被告上海丫丫信息科技有限公司。

法定代表人梁昌霖, 董事长。

被告上海壹佰米网络科技有限公司。

法定代表人梁昌霖, 总经理。

上列两被告共同委托代理人崔维, 德恒上海律师事务所律师。

原告艾影(上海)商贸有限公司(以下至判决主文前简称艾影公司)与被告上海丫丫信息科技有限公司(以下至判决主文前简称丫丫公司)、上海壹佰米网络科技有限公司(以下至判决主文前简称壹佰米公司)侵害作品复制权、改编权纠纷一案, 本院于2014年10月28日受理后, 依法适用普通程序, 由审判员杨捷担任审判长, 与人民陪审员李加平、黄文雅组成合议庭。被告壹佰米公司在提交答辩状期间对本案提出管辖异议, 本院经审查后裁定驳回被告壹佰米公司的管辖异议。被告壹佰米公司不服该裁定, 提起上诉。上海市第一中级人民法院经审查后裁定驳回上诉, 维持原裁定。经被告壹佰米公司申请, 原、被告

同意, 本案于 2015 年 6 月 3 日、8 月 10 日不公开开庭进行了审理。
原告艾影公司的委托代理人谭耀文及被告丫丫公司、壹佰米公司的共同委托代理人崔维到庭参加诉讼。本案现已审理终结。

原告艾影公司诉称: 其经授权在中国大陆境内享有“哆啦 A 梦”卡通形象著作权权益及对涉及侵犯“哆啦 A 梦”卡通形象的行为进行诉讼等权利。“哆啦 A 梦”卡通形象构成了美术作品, 而其中“哆啦 A 梦”的身体躯干部位, 即由项圈、铃铛、口袋及身体等所组成的部分因在剧情中尤为重要, 故是该作品独创性的集中体现。同时, 原告使用的“哆啦 A 梦”文字图形因具有独创性, 亦构成美术作品, 原告对此享有相应的著作权权益以及维权权利。原告发现两被告共同开发、经营的“叮咚小区”应用软件在广告宣传中擅自使用了“哆啦 A 梦”形象的诸多要素特征, 具体表现为两部分, 即: 两被告使用的该应用软件图形与“哆啦 A 梦”卡通形象的身体躯干部分构成实质性相似; “叮咚小区”文字图形与“哆啦 A 梦”文字图形构成实质性相似。因此原告认为, 两被告行为侵犯了原告对“哆啦 A 梦”卡通形象以及“哆啦 A 梦”文字图形所享有的复制权及改编权。同时, 两被告行为违背了诚实信用原则, 刻意攀附“哆啦 A 梦”形象知名度, 还构成不正当竞争。两被告上述行为严重侵犯了原告的合法权益, 给原告造成了重大经济损失。故原告诉至法院, 要求判令两被告: 1、立即停止使用“哆啦 A 梦”形象要素特征; 2、在《法制日报》上发表声明, 澄清事实, 消除影响; 3、赔偿原告经济损失人民币 200 万元(以下币种相同) 及合理支出 5 万元(其中含律师费 45,460 元、公证费 4,540 元)。审理中,

原告申请撤回两被告行为构成不正当竞争的主张,仅主张两被告行为构成著作权侵权。

被告丫丫公司辩称:涉案的“叮咚小区”应用软件并非由其运营,因此其与本案无关,故请求驳回原告诉请。

被告壹佰米公司辩称:其是“叮咚小区”应用软件的实际经营者;原告对“哆啦A梦”卡通形象享有相关著作权的授权链条存在瑕疵,对“哆啦A梦”的文字图形则不享有著作权,因此原告无权提起本案诉讼;著作权侵权认定应以保护作品的独创性为原则,而“哆啦A梦”卡通形象的独创性体现在其整体形象,尤其是头、身子、胡须等要素,这些要素构成了该作品的独创性,而不是原告所主张的项圈、铃铛、口袋等要素;同时,色彩、视角、形状以及审美习惯所支配的艺术法则等是不受著作权保护的,对该些部分,原告无权主张权利;本案中被告的“叮咚小区”应用软件图形在构图、细节的具体表达上具有独创性,与原告的“哆啦A梦”卡通形象中的“猫”的形象完全不同;“叮咚小区”的文字图形系由被告独立创作,与“哆啦A梦”的文字图形不构成实质性相似,因此,原告所主张的著作权侵权行为不成立;另外,原告主张的赔偿金额亦过高,没有事实和法律依据。综上,被告请求驳回原告全部诉请。

为证明诉讼请求所依据的事实,原告艾影公司提供了如下证据:1、境内外出版的漫画书及其翻译件,用以证明“哆啦A梦”卡通形象的原始著作权人为株式会社藤子·F·不二雄(FUJIKO·F·FUJIOPROCO.,LTD);2、江苏省南京市石城公证处(2009)

苏宁石证内经字第 25967 号公证书、上海市静安公证处(2013)沪静证字第 1262 号公证书、上海市徐汇公证处(2014)沪徐证经字第 1988 号公证书及(2014)沪徐证经字第 1987 号公证书,用以证明原告经原始著作权人授权在中国大陆地区享有“哆啦 A 梦”卡通形象的著作权权益及对涉及侵犯“哆啦 A 梦”等形象的侵权行为进行诉讼等权利; 3、正版电视剧《哆啦 A 梦》,用以证明漫画、电视剧刻画的“哆啦 A 梦”卡通形象相同; 4、上海市徐汇公证处(2014)沪徐证经字第 3644 号公证书和北京市长安公证处(2014)京长安内经证字第 14915 号公证书,用以证明两被告通过“叮咚小区”应用软件所实施的侵权行为; 5、工信部 ICP/IP 地址/域名备案查询网页及“叮咚小区”官网截屏打印材料,用以证明被告丫丫公司亦经营“叮咚小区”应用软件; 6、若邻网网页打印件及名片,用以证明被告壹佰米公司经营“叮咚小区”应用软件; 7、公证费发票,用以证明原告为维权支出的合理费用; 8、实物两件,用以证明原告利用“哆啦 A 梦”卡通形象要素特征创作的作品,并授权第三方使用,因此两被告的作品不具有独创性; 9、动漫报信息,用以证明“哆啦 A 梦”又称“叮当”; 10、北京卓易迅畅科技有限公司(以下简称卓易迅畅公司)与原告签订的《推广活动许可协议书》,用以证明原告的经济损失; 11、正版电视剧《哆啦 A 梦》播放截图,用以证明“哆啦 A 梦”卡通形象特征; 12、上海市徐汇区人民法院(2014)徐民三(知)初字第 257 号民事判决书,用以证明原告经原始著作权人授权在中国大陆地区享有“哆啦 A 梦”卡通形象的著作权权益及对涉及侵犯“哆啦 A 梦”等卡通形象的行为进行诉讼等权利,

上述权利已经被生效法律文书所确认；13、上海市徐汇公证处(2015)沪徐证经字第 3323 号公证书,用以证明被告丫丫公司经营“叮咚小区”应用软件并承认“叮咚小区”应用软件图形很容易让公众联想到“哆啦 A 梦”卡通形象；14、被告官网(域名为 www.dingdongxiaoqu.com 或 www.100.me)网页信息,用以证明两被告在实际宣传过程中将“叮咚小区”应用软件图形描述为口袋且承认该图形很容易让公众联想到“哆啦 A 梦”卡通形象；15、原告授权商品“哆啦 A 梦”彩色铅笔,用以证明“哆啦 A 梦”文字图形与“哆啦 A 梦”卡通形象在授权商品中经常同时出现；16、上海市徐汇公证处(2015)沪徐证经第 899、900 号公证书,用以证明原告经原始著作权人授权在中国大陆地区享有“哆啦 A 梦”卡通形象等的著作权权益及维权权利；17、正版电视剧《哆啦 A 梦》播放截图,用以证明“哆啦 A 梦”文字图形是电视剧《哆啦 A 梦》的标记、标识；18、增值税专用发票及银行支付凭证,用以证明原告的经济损失。

为证明反驳原告诉讼请求所依据的事实,被告丫丫公司提供了以下证据:1、域名登记表,用以证明 www.100.me 域名登记在被告壹佰米公司名下；2、工信部 ICP/IP 地址/域名信息备案查询系统网页打印件,用以证明 www.dingdongxiaoqu.com 域名登记在被告壹佰米公司名下。

被告壹佰米公司提供了如下证据:1、“叮咚小区”应用软件图样,用以证明被告“叮咚小区”应用软件图形的具体内容；2、“叮咚小区”应用软件图样设计说明 PPT 打印件,用以证明“叮咚小区”应用

软件图形的创作过程；3、“叮咚小区”品牌建设服务合同及发票，用以证明被告向设计公司付费购买了相关的品牌设计等服务；4、“叮咚小区”应用软件图样设计过程草图，用以证明该应用软件图形的设计过程。

对于上述证据，原、被告双方进行了质证。本院认为，能够反映案件真实情况、与待证事实存在关联、来源和形式符合法律规定的证据，应当作为认定案件事实的根据。因此，结合双方的质证意见，本院对涉案证据依法认定如下：关于原告提交的证据。1、两被告对证据 1、2、3、4 的真实性、合法性无异议，但认为上述证据所证明的授权链存在瑕疵，不能证明原告所欲证明的待证事实。本院认为，上述证据具有真实性，其内容明确证实了“哆啦 A 梦”卡通形象一系列的授权链，且该事实与原告提交的证据 13 已生效法律文书中所认定的事实相印证，因此上述证据具备真实性、合法性及与本案事实的关联性，可以作为定案证据。2、两被告对证据 5 的真实性有异议，因原告未对该证据真实性作公证固定，故本院无法确认该证据的真实性，该证据不能作为定案证据。同时，在庭审中就该证据，两被告均确认输入域名 www.dingdongxiaoqu.com，可以打开一个介绍“叮咚小区”的网页，该网页下方存在版权标记，标记为被告壹佰米公司版权所有，但未标记被告丫丫公司的相关信息。3、两被告对证据 6、7 的真实性、合法性、关联性无异议，上述证据可作为定案证据。4、两被告对证据 8 的真实性无异议，但认为不能确定该证物的形成时间，原告也未举证证明该证物在市场上是否存在实际销售或两被告对此存在接触，本院采

纳两被告的该意见, 原告的证据 8 仅能证明存在该两件商品, 但其是否实际流通以及流通范围、时间等均不能确定。5、两被告对证据 9 的真实性有异议, 因该证据系未经公证证据保全的网页材料打印件, 故真实性存疑, 且该证据待证事实与本案事实无关联性, 故该证据不被采纳为定案证据。6、对证据 10, 两被告认为无法核实该合同的真实性, 因两被告没有相反证据推翻原告的该证据, 且原告提交的证据 18 所证明的内容与该证据能互相印证, 故该证据可作为本案定案证据。7、两被告对证据 11 真实性有异议, 认为其从未看到该截图, 本院认为, 因该截图确系从原告提交的证据 3 中所截取, 故可以作为本案定案证据。8、两被告对证据 12 的真实性无异议, 但认为该民事判决与本案事实没有关联性, 且并未证明原告所主张的待证事实。本院认为, 该民事判决中所认定的事实与本案事实存在关联性, 而对已生效法律文书中所认定的事实, 除非两被告有相反证据可以推翻, 否则该民事判决可以作为本案的定案证据。9、对证据 13 的真实性, 两被告存有异议, 因该证据系公证书, 且两被告没有相反证据可以推翻该公证书所证事实, 因此该公证书可以作为本案定案证据。10、对证据 14 中的第一份网页打印件, 两被告认可其真实性, 但认为该网页性质仅仅是新闻报道, 对第二份网页打印件的真实性, 两被告不予认可。庭审后, 本院组织原、被告在本院连接互联网的计算机上对上述网页内容进行勘验, 勘验过程中未发现第二份网页打印件内容, 故该打印件不能作为本案定案证据, 第一份网页打印件则可以作为定案证据。11、对证据 15, 两被告不认可其真实性, 但不能提供相反证据推翻该证据,

因该证据与本案事实存在关联性,故该证据可以作为本案定案证据。

12、对证据 16,两被告认为其中的 899 号公证书授权内容是关于中国香港公司的,但公证认证却是在日本进行的,两被告认为应在中国香港及日本都进行公证认证。另外,899 号公证书内容与原告提交的证据 2 中的 1988 号公证书所载明的授权内容、期限存在矛盾之处。对此本院认为,899 号公证书中已载明相关文件在日本东京签署,因此该公证认证在日本进行符合法律规定。关于该公证书中授权书的授权期限与 1988 号公证书中授权书存在期限重叠的问题,本院认为在现实生活中因实际需要,经常会发生签署多份授权书的情况,而上述两份公证书授权内容并无矛盾之处,均授予了受权方“哆啦 A 梦”卡通形象推广和商品化权利以及相应的维权权利,因此该证据可以作为本案定案证据,证明相关事实。

13、对证据 17,两被告认为无法确认其真实性,本院认为,该证据确出自电视剧《哆啦 A 梦》,因此该证据可以认定相关事实。

14、对证据 18,两被告认为增值税发票应当有两联,原告提交的证据仅有一联,且该费用支付日期与合同中的约定不能对应,因此无法确认该发票的真实性。对此本院认为,该证据具备真实性,且与原告提交的证据 10 相互印证,因此可以证明卓易讯畅公司向原告付款的相关事实。另外,两被告认为原告的证据 8-18 的提交时间已逾其举证期限,不应为法院所采纳。对此本院认为,原告的该些证据主要系为反驳两被告证据或者对原告证据来源、形式等方面的瑕疵进行补正所提交,且利于本院查明相关事实,因此本院可对该些证据进行判断、认定是否予以采纳。

关于被告丫丫公司提供的证据,被告壹佰米公司予以认可。对证据 1,原告不认可其真实性,且认为该域名与本案无关,因被告对该证据未作公证固定其真实性,故该证据不能作为本案定案证据。对证据 2,原告不认可其真实性,但确认该域名现备案登记在被告壹佰米公司名下,但在侵权行为发生时仍备案登记在被告丫丫公司名下。本院认为,该证据内容仅为网页全部内容的一半,故缺乏完整性,亦不具备真实性,不能作为本案定案证据。

关于被告壹佰米公司提供的证据,被告丫丫公司没有异议。原告认可证据 1 的真实性,同时认为该证据证明了被告行为构成侵权。因该证据证明了被告所使用的“叮咚小区”应用软件图形的内容,故应当作为本案定案证据。对证据 2、3、4,原告不认可其真实性。本院认为,原告没有证据可以推翻上述证据内容,同时分析上述证据所载明的内容,证据间可相互印证,并形成了证明被告创作其“叮咚小区”应用软件图形及字样等过程的证据链,因此可以作为本案定案证据。

根据上述定案证据,结合原、被告双方的当庭陈述,本院依法认定本案事实如下:

2002 年 6 月 17 日,伊藤善章作为 FUJIKO F FUJIOPROCO., LTD(株式会社藤子・F・不二雄)的董事长出具宣誓书,宣誓声明:1. FUJIKO・F・FUJIOPROCO., LTD 系《哆啦 A 梦》的版权所有人; 2. 《哆啦 A 梦》漫画于 1969 年 12 月 1 日在日本首次出版,电视剧于 1979 年 4 月 2 日在日本首次播出。

2009 年 7 月 29 日第一版在日本印刷发行的《藤子・F・不二雄

大全集》漫画合辑中载明:作者为藤子·F·不二雄,?藤子会社。该漫画合辑中卡通形象造型包括了“哆啦A梦”,“哆啦A梦”为一只猫型机器人,造型特征为头大且圆,身体相对较小,两只眼睛呈圆形挨在一起长在头和脸的分界线,鼻子也呈圆形紧挨在眼睛下,嘴巴很大几乎横跨整个脸,左右各有三根猫须,脖子上有项圈,还有一个铃铛,肚子上有一个大口袋,手为圆形,脚为椭圆形,身后有个球形的尾巴(详见附图1)。

2009年12月第1版在国内出版发行的《珍藏版超长篇哆啦A梦5大雄在魔界大冒险》漫画书中载明:著者为藤子·F·不二雄,?1983Fujiko-Pro。该漫画书中卡通形象亦包括了“哆啦A梦”等,其中的“哆啦A梦”形象造型与《藤子·F·不二雄大全集》中的形象造型一致。

播放电视剧《哆啦A梦》,显示作者为藤子·F·不二雄,电视剧中出现的“哆啦A梦”的卡通形象造型与前述漫画书中的卡通形象造型基本一致。不同之处在于漫画书中形象为黑白,电视剧为彩色,其中“哆啦A梦”卡通形象中的脖子上项圈为红色,铃铛为黄色,肚子上的大口袋为白色,身体为蓝色。

2013年1月30日,FUJIKO·F·FUJIOPROCO.,LTD(株式会社藤子·F·不二雄)出具授权书,将电视剧“哆啦A梦”的名称、标记、设计、标识、商标、肖像、视觉表现和衍生形象的推广和商品化权利独家授予株式会社小学馆集英社,授权区域包括中华人民共和国(包括香港和澳门),期限为2013年1月1日至2015年12月31日。授权

书还载明,株式会社小学馆集英社获准在其认为必要时,于授权区域内以该公司名义或其自己的名义采取任何行动以保护和行使上述权利,该行动包括诉讼等,同时更进一步获许可将本授权书所授予的全部或部分权利,在其认为合理时就授权区域再授予任何人。

2014年2月1日,株式会社小学馆集英社出具授权书将电视剧“哆啦A梦”的名称、标记、设计、标识、商标、肖像、视觉表现和衍生形象的推广和商品化权利独家授予 AnimationInternationalFZ-LLC(以下简称 AI-DUBAI),AI-DUBAI 获准在其认为必要时,于授权区域内以该社名义或其自己的名义采取任何行动以保护和行使上述权利,该权利包括进行诉讼等,授权区域包括中华人民共和国(包括香港和澳门),期限为2014年1月1日起至2014年12月31日。该授权书还载明,AI-DUBAI 指定香港国际影业有限公司(以下简称香港国际公司)作为代理人来实施和执行本授权书中规定的所有或任何事项。AI-DUBAI 和香港国际公司更进一步获许可将本授权书所授予的全部或部分权利,在其认为合理时就授权区域再授予任何人。2014年4月2日,株式会社小学馆集英社又出具一份授权书给 AI-DUBAI,其授权内容包含了上述权利,但授权期限为2013年1月1日起至2015年12月31日。

2014年3月11日,香港国际公司通过董事会决议:1. 委任原告艾影公司继续作为《哆啦A梦》在中国内地唯一的全权代表,可以以本公司名义进行及拓展商品授权业务,并在需要时采取法律等行动;2. 授权本公司唯一董事 KONDOHiroshi 签署第1项之委托授权书。同

日,KONDOHiroshi 签署授权委托书,载明香港国际公司授权原告于2014年1月1日至2014年12月31日独家在中国大陆地域内以株式会社小学馆集英社名义、以委托人名义、或以受托人名义行使电视剧“哆啦A梦”的名称、标记、设计、标识、商标、肖像、视觉表现及其所有商品及促销权利。2015年1月14日,香港国际公司作出、出具了与2014年3月11日相同内容的董事会决议及授权委托书,但授权期限为2015年1月1日至2015年12月31日。

经原告授权,东莞市长安腾骏玩具加工厂生产了“哆啦A梦”百宝袋产品,其外形即为“哆啦A梦”卡通形象的胸部部分,包括了红色项圈、黄色铃铛、白色口袋以及部分蓝色身体。

在前述国内出版的《哆啦A梦》漫画书以及正版电视剧光盘封面上使用了“哆啦A梦”的文字图形。在上海马可文化用品有限公司生产的彩色铅笔纸质封套中也使用了基本相同的该文字图形,该图形的笔画为蓝色,笔划较为粗圆,在四个字底部均有一个红色椭圆,“啦”字上方的一点以“哆啦A梦”卡通形象中的黄色铃铛替代,“梦”字中的一撇一捺以两只微笑眨眼的眼睛替代,整个字体外有黑色描边(详见附图2)。在该彩色铅笔纸质封套的“哆啦A梦”文字图形的下方还印刷了“©1970-2008FujikoProLicensedbyAnimationInt'l”字样。但在日本出版的《哆啦A梦》漫画书中没有该“哆啦A梦”文字图形。庭审中,对该“哆啦A梦”文字图形,原告陈述是由香港国际公司的员工创作,后该员工将著作权转让给了公司,但原告不能提供证据证明该事实。

2014年6月,原告与卓易迅畅公司签订《推广活动许可协议书》,约定了原告许可卓易迅畅公司在推广其“豌豆荚”的手机应用软件时使用“哆啦A梦”的动画电视节目中所刻画的虚构角色的名称、角色、标记、设计、肖像和视觉表现,许可区域为中国大陆地区(不包括香港和澳门特别行政区),许可期限自2014年5月1日至2015年4月30日,形象使用费为200万元。2014年7月,卓易迅畅公司向原告支付了200万元。

经原告申请,为保全证据,上海市徐汇公证处公证员、工作人员与原告委托代理人谭耀文于2014年6月5日来到上海市地铁4号线鲁班路站站内办理现场保全证据公证。公证处工作人员对地铁站站内灯箱广告进行了拍照,该处为此出具了(2014)沪徐证经字第3644号公证书。次月10日,经原告申请,北京市长安公证处公证员、公证员助理与谭耀文来到北京市地铁5号线北新桥站办理现场保全证据公证。公证人员对该站台及上层站台西北出口处的相关灯箱广告进行了拍照,该处为此出具了(2014)京长安内经证字第14915号公证书。为上述两份公证书,原告共计花费了公证费4,540元。根据两份公证书内容显示,其拍摄的灯箱广告内容一致,该广告内容为:左侧部分底色为蓝色,并有“我们是邻居,一起叮咚小区!”、“宝宝找到新闺蜜同龄同趣同小区”、“宠物相亲大轰趴喵星汪星变大咖”、“论坛围观吐槽欢聚会畅聊不孤单”等字样;右侧部分底色为白色,有“叮咚小区”文字图形以及“超赞的小区生活APP”字样,下侧有“叮咚小区”应用软件图形,该图形为正方形,但四个角为圆边,该图形由四部分组成,

上方以上弧线区分隔出红色部分,下方为蓝色部分,在蓝色部分中有一个白色半圆,在红色与蓝色部分间有一个黄色平面门铃,门铃上有蓝色描边(详见附图3);“叮咚小区”的文字图形字体较粗圆并为蓝色,还带有蓝色描边,在“咚”与“小”两字间的上方有一个与“叮咚小区”应用软件图形中一致的黄色门铃(详见附图4);该灯箱广告左右两侧以两条红色直线为间隔,在两条红色直线交叉处有一个与“叮咚小区”应用软件图形中一致的黄色门铃。

经原告申请,为保全证据,在上海市徐汇公证处公证员及工作人员的监督下,原告的委托代理人张闻杰使用该处提供的已作“恢复出厂设置”操作的“HUAWEIG6-U00”手机并接入该处提供的无线网络后登陆互联网,进行如下操作:在应用市场中下载安装微信应用软件;打开微信并点击登陆,随后依次点击右上角的“添加”,“添加朋友”及“公众号”图标,在空白栏中输入“dingdongxiaoqu”并点击搜索,取得了名为“丫丫叮咚小区”的公众号,其微信号为dingdongxiaoqu;该公众号认证企业主体为被告丫丫公司,工商执照注册号为XXXXXXXXXXXXXXXX(与被告丫丫公司的工商登记注册号相同)、企业成立日期为2003年4月4日(与被告丫丫公司登记注册日期相同),认证时间于2015年1月22日,功能介绍为叮咚小区官方公众账号;随后操作人员点击关注了该微信公众号,并查看了该公众号的历史消息,其中2014年5月7日历史消息“社区App开赛”中所使用的配图与前述上海、北京地铁站内的“叮咚小区”灯箱广告一致,点击打开该消息,正文中有以下内容“‘如果说搜房网、安居客做的是安居,我们

现在做的就是乐业。’上海壹佰米网络科技有限公司的 CEO 梁昌霖这样解释他们的社区 App ‘叮咚小区’的作用”、“3 月 21 日, ‘叮咚小区’正式上线。与此同时, 其蓝白色调的 LOGO 覆盖了上海的各大轨交站点。这样的标识很容易让大家联想到万能的机器猫 ‘小叮当’。而 ‘叮咚小区’ 也恰如机器猫的百宝袋, 将水电煤抄表、收费、号码百事通、宠物配对、论坛交流、周边商户优惠、二手市场买卖、拼车、家政等服务全部囊括在内。”、“ ‘目前我们开通服务的小区超过 20 家, 我们 4 月份的计划是开通超过 100 个, 5 月达到 500 个, 6 月达到 2,000 个。’ 据梁昌霖透露……”, 该消息中还载明该文原载于《地产品》2014/5 月刊; 该公众号内还有 2014 年 5 月 1 日、5 月 31 日、7 月 18 日、8 月 26 日等多篇消息。为上述公证事项, 上海市徐汇公证处出具了(2015)沪徐证经字第 3323 号公证书。

被告壹佰米公司与上海创想力营销策划有限公司(以下简称创想力公司)于 2014 年签订了《叮咚小区品牌建设服务合同》, 约定壹佰米公司委托创想力公司对“叮咚小区项目”进行品牌诉求、品牌广告语及品牌相关设计等工作, 其中的委托事项包括了第一阶段(3 月 3 日—3 月 17 日)的品牌 logo 设计、App 图标等内容, 费用总额为 70 万元。后被告壹佰米公司向创想力公司支付了 70 万元。庭审中, 被告壹佰米公司陈述其“叮咚小区”应用软件图形的创作过程为:1、根据叮咚小区品牌拼音缩写, 提取首字母 D 进行抽象调整, 演变为一个笑脸, 即位于图形下方的白色半圆; 2、现代社会邻居交流甚少, 邻里关系成为一大难题, 叮咚小区提倡加强邻里互动, 用叮咚小区应用软件促进邻居

间的交流、互助,叮咚小区就像一个温暖的太阳,融化城市邻居日渐冷漠的生活状态,因此图形上部的红色部分代表太阳;3、根据叮咚小区品牌拼音缩写,提取其中字母O,同时叮咚为象声词,声音如同门铃,二者结合设计,将O创意变形为门铃的外形,即图形中的黄色门铃;4、在快节奏的时代,邻居间的交流沟通越来越少,叮咚小区致力于缓和邻里关系,因此选用了平静、和缓的颜色,同时蓝色也代表了叮咚小区博大的爱和关心,因此图形下半部分的背景选取了蓝色。“叮咚小区”应用软件于2014年3月开始上线,主要为用户提供小区生活服务,用户注册登录后可获得居住小区的小区公告、论坛、拼车、家政等服务。

审理中,原告明确,其主张权利的作品为:1、“哆啦A梦”卡通形象的身体躯干部分,包括了红色项圈(狭长型)、黄色铃铛(两个小半圆,上小下大,中间双线隔开,下半圆有一黑线表示铃铛倾斜180度),白色腹部(大半圆)、口袋(半圆)以及蓝色身体等独创性要素(即附图1中的躯干部分);2、“哆啦A梦”文字图形(即附图2),该文字图形字体偏胖,部分字的部首、笔划变形为橄榄圆,四个字的最后一笔变形为四个橄榄圆并在一条线上,“啦”字的右上方有一个倾斜135度的黄色小铃铛,“梦”字中间有一双呈现笑容的眼睛,文字整体以蓝色为基调色,并进行了白色描边,给人以憨态可掬、引人发笑的感觉,符合了“哆啦A梦”卡通形象的性格特征。原告指控两被告的“叮咚小区”应用软件图形(即附图3)及“叮咚小区”文字图形(即附图4)分别与原告主张的上述两作品构成实质性相似,因此构成侵权。

本院认为:原告艾影公司在审理中申请撤回两被告行为构成不正

当竞争的主张,系其对诉讼权利的合法处分,于法无悖,自可准许。综合原、被告的诉、辩称意见及已查明事实,本院认为,本案的争议焦点在于:一、原告是否是本案适格主体;二、“叮咚小区”应用软件是由两被告共同经营,还是由被告壹佰米公司独立经营;三、两被告行为是否构成著作权侵权。

一、原告是否是本案适格主体

本案中,原告主张其对“哆啦A梦”卡通形象以及“哆啦A梦”文字图形可以主张著作权权利,因此其需举证证明上述两作品的作者以及相关著作权的授权事实。

1、关于“哆啦A梦”卡通形象

本院认为,根据《中华人民共和国著作权法》规定,中国与日本均为《伯尔尼保护文学和艺术作品公约》的成员国,日本公民的作品亦受我国著作权法保护。在两被告未能提供相反证据的情况下,分别在日本以及我国出版的《藤子·F·不二雄大全集》及《珍藏版超长篇哆啦A梦5大雄在魔界大冒险》上署名的藤子·F·不二雄即为上述两本漫画书籍的作者。藤子·F·不二雄首次以构图、线条等形式勾勒出憨态可掬又机智过人的“哆啦A梦”的猫型机器人造型,体现了作者的匠心独运与绘画技巧,其通过手工绘制而形成的视觉图像,结合线条、轮廓以及阴影的运用形成特定化、固定化的卡通形象造型,已不再停留于抽象的概念或者思想,具有独创性,符合我国著作权法所规定的作品构成要件,属于美术作品,受我国著作权法保护。而之后电视剧《哆啦A梦》中的“哆啦A梦”卡通形象造型与前述漫画书籍

中相同,其区别在于漫画书籍中的形象为黑白色,电视剧中的形象为彩色,两者系同一作品。

根据《最高人民法院关于审理著作权民事纠纷案件适用法律若干问题的解释》第七条的规定:当事人提供的涉及著作权的底稿、原件、合法出版物、著作权登记证书、认证机构出具的证明、取得权利的合同等,可以作为证据。在作品或者制品上署名的自然人、法人或者其他组织视为著作权、与著作权有关权益的权利人,但有相反证明的除外。根据原告提交的《藤子·F·不二雄大全集》及《珍藏版超长篇哆啦A梦5大雄在魔界大冒险》上的?标注内容以及株式会社藤子·F·不二雄董事长出具的宣誓书,可以认定株式会社藤子·F·不二雄系《哆啦A梦》漫画以及电视剧的著作权人,在上述漫画以及电视剧中所包含的“哆啦A梦”卡通形象著作权亦归属于该株式会社。

株式会社藤子·F·不二雄出具授权书将电视剧《哆啦A梦》的名称、标记、设计、标识、商标、肖像、视觉表现和衍生形象的推广和商品化权利独家授予株式会社小学馆集英社,“哆啦A梦”的卡通形象亦当然的在授权范围内。该社又将上述权利授予AI-DUBAI, AI-DUBAI又指定香港国际公司为代理人实施和执行授权事项,香港国际公司后出具授权书将相关权利授予原告。香港国际公司的董事会决议内容为授权原告以该公司名义进行及拓展商品授权业务,并在需要时采取法律等行动。且原告已在其他法院就本案中所涉“哆啦A梦”卡通形象著作权侵权行为提起诉讼并获得法院支持,因此原告可以在本案中就“哆啦A梦”卡通形象这一美术作品主张权利。

两被告辩称,原告提交了两份株式会社小学馆集英社出具给AI-DUBAI的授权书,该两份授权书的授权期限不同且存在重叠,其具体授予的权利也不同,原告对授权书的翻译也存在瑕疵。本院认为,原告提交的两份株式会社小学馆集英社出具的授权书授权期限虽然不同,但授予权利基本相同,其中均授予了受权方著作权的推广、商业化权利以及相应的维权权利,因此两份授权书均真实有效。原告对授权书的翻译也不存在问题,授权书中所授予的权利明确。因此对两被告的该辩称,本院不予采信。

2、关于“哆啦A梦”文字图形

对“哆啦A梦”文字图形构成我国著作权法中所规定的美术作品,原、被告均没有异议,但对其著作权归属,双方存在争议。原告陈述该文字图形由香港国际公司员工创作,并将著作权转让给了该公司,该公司再授权给原告。两被告辩称,原告没有确凿证据可以证明该文字图形的著作权权利归原告所有。本院认为,原告在本案中并非对“哆啦A梦”文字本身主张标识性权利,而是认为该“哆啦A梦”文字图形构成美术作品,从而主张其著作权权利,因此原告需举证证明其是该美术作品的作者或经作者授权取得该作品相关著作权权利。原告陈述其并非该作品作者,该作品由香港国际公司员工创作,并授权给了香港国际公司,再由香港国际公司授权原告,但对此节事实,原告未提交证据予以证明。同时,分析“哆啦A梦”文字图形内容,该图形应当是“哆啦A梦”系列漫画及电视剧中所使用的“Doraemon”文字图形的汉化版本,在原告提交的日本出版的相关出版物中并没有该“哆啦

A 梦”文字图形。在我国出版的“哆啦 A 梦”系列漫画及电视剧中则存在该文字图形,因此该文字图形是为“哆啦 A 梦”系列漫画及电视剧在我国以及其他中文地区传播而创作,故该文字图形的作者是株式会社藤子·F·不二雄,还是我国相关国内公司,或是其他个人尚不能明确。本院还注意到,在原告提交的授权商品彩色铅笔纸质封套的“哆啦 A 梦”文字图形下方印刷了“©1970-2008FujikoProLicensedbyAnimationInt'l”字样,但原告亦确认,该文字图形不可能于 1970 年即已创作完成并发表,因此该版权标记不是为明确该文字图形的作者而标注,而是对“哆啦 A 梦”卡通形象作者的标注。另外,原告经授权取得行使电视剧“哆啦 A 梦”的名称、标记、设计、标识、商标、肖像、视觉表现及其所有商品及促销权利,但其中是否亦包含了“哆啦 A 梦”文字图形的相关权利,亦不明确。综上,原告既未举证证明“哆啦 A 梦”文字图形的作者,亦未举证证明其已取得作者相关授权,因此在本案中没有充分证据证明原告已取得“哆啦 A 梦”文字图形的相关著作权权利,并可向两被告主张著作权侵权。

二、“叮咚小区”应用软件由两被告共同经营,还是由被告壹佰米公司独立经营

原告指控两被告共同经营了“叮咚小区”应用软件,被告壹佰米公司确认其经营了该应用软件,被告丫丫公司则辩称其不是该软件的经营者。本院认为,原告提交的(2015)沪徐证经字第 3323 号公证书显示,名为“丫丫叮咚小区”的微信公众号的认证企业主体为被告丫丫

公司,该公众号中载明的工商执照注册号以及企业成立日期也与被告丫丫公司的相关信息完全一致,认证时间为2015年1月22日,功能介绍为叮咚小区官方公众账号。通过该证据可以认定,被告丫丫公司通过认证开通了“叮咚小区”应用程序的官方微信公众账号,并在其中发布了相关信息,因此丫丫公司亦参与了“叮咚小区”应用程序的经营。被告丫丫公司辩称,该微信公众账号不是由其开通的,可能由第三方开通。但鉴于开通微信公众账号需要提交相关企业资料并经认证,而该微信公众账号中所载明的企业信息与丫丫公司的相关信息一致,丫丫公司又没有证据证明该微信公众账号不是由其开通,因此可以认定丫丫公司开通了该微信公众账号。对丫丫公司的该辩称,本院不予采信。因此,两被告共同经营了“叮咚小区”应用程序。

三、两被告行为是否构成著作权侵权

原告主张,两被告经营的“叮咚小区”应用程序图形与原告的“哆啦A梦”卡通形象的躯干部分、“叮咚小区”文字图形与原告的“哆啦A梦”文字图形均构成实质性相似,两被告对原告的上述两个作品存在接触,因此两被告侵害了原告对上述作品享有的复制权及改编权。

本院认为,原告主张权利的作品均系美术作品,美术作品是指绘画、书法、雕塑等以线条、色彩或者其他方式构成的有审美意义的平面或者立体的造型艺术作品,其独创性主要体现在作者对作品的线条、形状、明暗与色彩等的选择、编排、组合与表现上。本案中,原、被告作品之间是否构成实质性相似,是判断著作权侵权是否成立的关

键。基于著作权法的基本理论,著作权保护的是作品的表达,而非思想,因此判定两被告作品是否构成侵权,首先应当剔除原告主张权利的作品中的思想部分,而仅仅考察其表达部分是否被侵害。同时,判定原、被告作品间是否构成实质性相似,还应当合理界定原、被告作品作者间的权利范围,在对原告作品独创性表达给予必要保护的同时,也应当防止原告对其非独创性表达的垄断,保障其他作者在公有领域的正当权利。因此,可以在适当考察原、被告作品的基础上首先确定两者在线条、形状、明暗与色彩等要素的相同或相似之处,然后剔除其中属于思想的部分,再审查剩余要素中是否存在属于公有领域的范围,最后仅仅根据过滤后受保护的相同或相似部分,来综合判断原、被告作品是否构成实质性相似。

1、关于“叮咚小区”应用软件图形与“哆啦A梦”卡通形象的躯干部分是否构成实质性相似

首先,对原告主张权利的“哆啦A梦”卡通形象而言,其表现的是憨态可掬又机智过人的“哆啦A梦”的猫型机器人造型,而蓝、白色构成的圆脸、圆眼睛、红鼻子、左右各三条猫须以及没有耳朵的猫脸造型无疑是该美术作品中最具有独创性的部分,集中体现了作者所要表达的该猫型机器人憨态可掬、机智过人的特质。而较之猫脸造型部分,“哆啦A梦”躯干部分的独创性不高,其红色项圈、白色口袋、黄色铃铛以及蓝色身体的要素均较为常见,线条亦不复杂。单独将“哆啦A梦”的躯干部分别出展示,无法完整表达出作者对该猫型机器人所要追求的艺术形象和审美效果。因此,“哆啦A梦”卡通造型的躯

干部分作为美术作品的一部分,其独创性水平较低。

其次,比较“哆啦A梦”卡通形象的躯干部分与两被告的“叮咚小区”应用软件图形的相同与相似之处,两者在颜色上均选取了红、蓝、黄、白共四种颜色,因这四种颜色的组合易给人带来美观、可爱、平和等视觉感受,故这四种颜色的选择、组合在美术作品中尤其是卡通形象创作中大量存在,如柯南、超人、唐老鸭等卡通形象中即包含了上述颜色的全部组合或大部分组合。因此对原告而言,该选择要素并不具有创造性,不能为其垄断。在构图上,“哆啦A梦”卡通形象的躯干部分表现为在脖颈位置上戴了一个项圈,项圈上系了一个铃铛,铃铛下方为圆形腹部及半圆形口袋,其他为身体部分,整体上是一个卡通化的人的身体躯干造型。“叮咚小区”应用软件图形则采用了目前应用软件图形普遍所使用的正方形,且四个角为圆角。分析两者相同或相似的要素,“哆啦A梦”卡通形象躯干部分下方存在一个半圆形口袋,“叮咚小区”应用软件图形下方亦存在一个半圆,但半圆形口袋或者半圆形本身并不具有独创性,以半圆形这种极为简单的艺术形式来表达口袋应当属于公有领域范围,不能为原告所独占。“哆啦A梦”卡通造型躯干部分的红色项圈与“叮咚小区”应用软件图形红色的上半部分存在相似,但这种选择极为简单且平常,不具有独创性,不能为原告所垄断。“哆啦A梦”卡通造型躯干部分的蓝色身体与“叮咚小区”应用软件图形的蓝色背景相似,但以蓝色为背景亦是美术作品中惯常使用的方法,不具有独创性。而将这些要素组合在一起,原、被告作品间即存在了较大的视觉差异,因此不存在整体性的相同或相

似。

再次,在视觉效果上,两者还存在较多的不同之处:(1)在色彩的选取上,“哆啦 A 梦”卡通形象的躯干部分腹部及腹部上的口袋部分均为白色,而“叮咚小区”应用软件图形下部仅有白色半圆,白色半圆的背景为蓝色。同时“哆啦 A 梦”卡通形象的躯干部分有黑色描边,而“叮咚小区”应用软件图形色块间均没有黑色描边,两者的视觉效果不同;(2)在构图上,在两者的上半部分,“哆啦 A 梦”卡通形象躯干部分为狭长型项圈,且在项圈上有圆形铃铛,“叮咚小区”应用软件上半部分则以上弧线划出,且比“哆啦 A 梦”形象中的项圈更宽,在上弧线中间有一个圆形门铃,该门铃亦与“哆啦 A 梦”中的铃铛形状完全不同。同时,“哆啦 A 梦”卡通形象的躯干部分中存在圆形腹部部分,“叮咚小区”应用软件图形中则不存在相应的部分。因此,两者就构图部分存在大量不同,造成了两者视觉差异明显;(3)就两者所使用的线条而言,“哆啦 A 梦”卡通形象的躯干部分线条相对柔和、圆润,体现了“哆啦 A 梦”憨态可掬的特质。“叮咚小区”应用软件图形中的线条则多以规范的直线、圆形等呈现,体现的是该应用软件所要表达的简洁明了的意思,因此两者在线条的使用上亦存在显著不同;(4)最为重要的是,就两者的整体视觉效果而言,也存在着较大的差异。

“哆啦 A 梦”卡通形象的躯干部分多出了白色圆形腹部部分,而该部分在整个画面中占了较大的比例,再加上圆且偏胖的身体,形成了一个微胖可爱的猫型机器人身体的整体视觉效果,而“叮咚小区”应用软件图形则是一个普通的带圆角正方形,两者明显不同。两者居中的

黄色圆形部分,一个是有立体效果的铃铛,另一个则是平面效果的门铃,在视觉效果上显著不同,而该部分是两者各自最为体现作品独创性的部分。这些不同要素最终造成的整体视觉效果差异是,“哆啦 A 梦”卡通形象的躯干部分给观者的感受是在表达一个带着项圈、挂有铃铛并有口袋的憨态可掬的猫型机器人身体,而“叮咚小区”应用软件图形则给观者带来有着笑脸、门铃,寓意着在小区愉悦、方便生活的感受,但不会令人产生这是一个猫型机器人身体的视觉效果。

最后,虽然被告丫丫公司的法定代表人在“叮咚小区”的微信公众号文章中称:“这样的标识很容易让大家联想到万能的机器猫‘小叮当’。而‘叮咚小区’也恰如机器猫的百宝袋,将水电煤抄表、收费、号码百事通、宠物配对、论坛交流、周边商户优惠、二手市场买卖、拼车、家政等服务全部囊括在内。”但认定美术作品间是否构成实质性相似并不以作者的创作意图为判断标准,仍需以其最终的作品是否在实质上侵犯了原告主张作品的独创性部分为判断标准。因此,不能根据该文章,即认定两者间构成了实质性相似。

综上,本院认为,原告主张权利的“哆啦 A 梦”卡通形象的躯干部分独创性较低,就其与“叮咚小区”应用软件图形已经剔除了思想以及公有领域部分的相同及相似之处判断分析,尚不足以构成实质性相似。同时,原、被告作品间存在着较多的不同之处与较大的视觉差异,如对原告作品予以保护,将妨碍他人在法律保护范围内的创作自由。

2、两被告所使用的“叮咚小区”文字图形与“哆啦 A 梦”文字图形是否构成实质性相似

比对“叮咚小区”文字图形与“哆啦A梦”文字图形,两者间相同及相似之处在于均使用了蓝、黄两色、字体粗圆且有描边。在文字图形中使用蓝、黄色,粗圆的字体以及对字体加以描边,意图表现的是憨厚、可爱以及平和、宁静的视觉效果,这些元素都是文字图形创作中通常所使用的方法,不具有独创性,属于公有领域的范围,所有人都可以自由使用。同时两者间还存在以下较大的不同之处:“哆啦A梦”文字图形的四个字下部均有红色椭圆、“梦”字里包含了一对微笑并在眨眼的眼睛,而“叮咚小区”文字图形中并不存在上述要素;“叮咚小区”文字图形在“咚”字与“小”字间的上方居中位置有一个黄色平面造型门铃,“哆啦A梦”文字图形的“啦”字上方有一个黄色立体造型铃铛等。因此,两者在细节以及整体上的视觉差异亦较大。

鉴于两被告所使用的“叮咚小区”文字图形与“哆啦A梦”文字图形的相同及相似之处均属美术作品创作的公有领域范围,不具有独创性,且两者间还存在较大的视觉差异,因此两者不构成实质性相似。

综上所述,原告不能举证证明其取得了“哆啦A梦”文字图形美术作品的相关著作权权利以及维权权利,两被告所经营的“叮咚小区”应用软件图形以及使用的“叮咚小区”文字图形与原告主张权利的“哆啦A梦”卡通造型的躯干部分以及“哆啦A梦”文字图形亦不构成实质性相似,因此两被告行为不构成对上述作品复制权的侵害。同时,两被告的作品也非基于原告作品所创作产生的新作品,因此也未侵害原告对作品享有的改编权。基于两被告行为不构成著作权侵权,故对原告的全部诉讼请求,应予驳回。依据《中华人民共和国著作权法》

第十条第一款第(五)项、第(十四)项、第十一条之规定,判决如下:

驳回原告艾影(上海)商贸有限公司全部诉讼请求。

本案案件受理费人民币 23,200 元,由原告艾影(上海)商贸有限公司负担。

如不服本判决,可在判决书送达之日起十五日内,向本院递交上诉状,并按对方当事人的人数提出副本,上诉于上海知识产权法院。

审判长杨捷

人民陪审员黄文雅

人民陪审员孙宝祥

二〇一五年九月二日

书记员刘嘉洛