

“白泽”数字版权保护平台——

为数字内容优质发展提供可信人工智能技术

□本报记者 赵新乐

在日前举办的2023中国新产业（北京）峰会上，人民网、人民中科对外发布“白泽”数字版权保护系统，“白泽”数字版权保护平台正式上线。

《中国新闻出版广电报》记者了解到，基于跨模态大模型的内容理解能力，“白泽”数字版权保护平台可实现对数字内容的高效理解、识别及分析，提升数字版权的运营效率和保护能力。

机器生成(AIGC)催生机器发现(AIDC)

近年来，数字经济和实体经济深度融合，新技术、新产业、新业态、新模式不断涌现，推动经济结构不断优化，经济效益显著提高，也对人民群众的生活产生了深远的影响。

人民中科首席科学家李兵介绍，随着技术的进步，内容呈现方式日趋视频化、互动化，内容形态已经从传统的文本、图片发展到以音视频为主的多模态内容。自动化工具的普及，让内容的生产变得更加大众化、个性化的同时，使用和传播别人的内容也变得十分容易和方便。尤其是最近几年出现的基于生成式人工智能(AIGC)的全自动方法，使内容的生产效率远超以往的手工编辑或基于编辑软件的半自动方式。

“当前，海量的多模态数字内容形式翻新快、涉及主体多而散，内容的创作者、使用者、平台方和监管方共同面临的新问题就是发现难，内容涉及的形态多、平台多、主体多，人工无力处理、机器难以理解。数字内容爆发式增长以后，混杂其中的直接聚合、混合剪辑、借鉴文案、素材拼接等多模态内容变得更难追踪、计量和处置。”人民中科负责人告诉记者，特别是生成式人工智能的出现，给数字内容及其版权的运营带来新机会、新模式的同时，也给版权保护带来了全新的挑战。应对内容的智能生成最直接的办法就是以机器对机器的智能发现(AIDC)，这也是推出“白泽”数字版权保护平台的背景。

人民中科主要从事跨模态大模型“白泽”的研发和应用，目标是让机器能够理解数字内容，从而提高数字世



“白泽”数字版权保护平台。

人民中科 供图

界的透明度，拉平数字经济各参与方的信息差。通过对数字内容的理解、发现、处理和生成，以技术手段积极应对数字化给国家安全、社会治理、经济活动带来的机遇和挑战。

基于“白泽”跨模态大模型，用户可高效率、低成本地智能化扫描、识别和分析互联网上的海量多模态数字内容，判断内容被使用和传播的情况。

提供数字内容的智能理解和智能发现

据悉，“白泽”借鉴类脑认知的“拷贝—检索—生成”的过程，使用了先进的跨模态智能理解技术和海量多源异构跨模态数据进行训练，能够对文本、图像、视频等多种模态信息进行统一理解、统一表达、统一度量，从而实现跨模态生成、跨模态搜索、开集视频标签、跨模态对话、细粒度跨模态搜索等功能，可为政府机关和特定单位提供数字发现能力。

该负责人提到，数字版权运营和保护平台正是基于“白泽”跨模态大模型强大的内容理解与发现能力，能够一站式智能化地对数字内容及其版权进行运营与监测。其主要功能包括版权入库和登记、版权监测和保护、版权交易和资产化、版权运营和传播。

版权入库和登记主要是为内容生产者和版权拥有方提供数字内容及其版权确权，将优质内容聚集到平台，并进行推广和保护；版权监测和保护主要是发现全网的在用目标内容和涉及账号，对白名单之外的采取劝告、交易、投诉、诉讼等方式进行维权；版权交易和资产化是基于海量素材的聚集，为内容生产者（含机器）提供素材，为版权的交易商、发行渠道、使用平台等提供标的，为内容使用方提供版权清洗和风险控制；版权运营和传播是基于版权内容进行境内外的运营和推广、销售，并为从业者提供运营、合规、评估等服务。

据了解，数字版权保护平台的核心功能主要是数字内容的智能理解和智能发现，由跨模态大模型“白泽”负责实现，其主要优势表现在：平台实现了从内容监测、版权管理到固证取证、统计分析的一站式服务。只需要使用者上传拟推广或保护的数字内容，平台便可自动对目标内容进行监测，发现有效线索后可自动处理，有效解决了线索发现难、手动取证时间长、人力成本高等问题；覆盖数十家主流平台，实现了跨平台内容扫描，可按实时、3个月、半年、一年及更长时间等频率对目标内容进行跟踪监测；平台除了支持文本、图像、视频单模态内容输入，还支持多种模态、

多种线索内容同时输入，并支持多线索逻辑运算操作，充分利用跨模态理解和协同能力，发现数字内容、数字商品中的违规、伪造、雷同等信息；能够实现文件级、片段级、秒级以及帧级的目标内容精准发现，从而实现快速精准取证；平台能够实现在亿级规模上的秒级响应，从而实现对大规模复杂数据的快速监测。

此外，平台还可以提供版权违规内容、违规账号、违规账号属性以及关系、违规态势等多维度的监测信息，为探索数字内容及其版权的分发、运营提供了新模式和新机制，也为未来相关数字版权标准定制和实施提供了非常重要的支撑。

促进数字内容的保护和交易

该负责人提到，“白泽”数字版权保护平台通过对数字内容的智能发现，为数字内容及其版权的运营、管理和交易提供技术抓手。跨模态大模型“白泽”的数字发现能力，让数字内容更容易找到需求方，促进数字内容的保护和交易，提升平台方和使用方的风控能力，并降低监管成本、提升监管效率。

据了解，“白泽”版权保护平台未来将从三个方面推动新一代人工智能技术与数字版权产业的融合共生，探索数字影音版权保护的新路径、新场景、新未来。第一，建立数字影音版权数据中心，以数字版权运营与保护助力传统文化传承。第二，研发符合版权管理部门、司法机关、版权公司、版权所有人实际需求的“跨模态数字影音版权智能监测平台”，通过内容识别等技术手段对音视频内容进行比对，检测和防止未经授权内容的复制与传播，激活数字影音版权运营与保护能力。第三，举办数字影音知识产权保护研讨会，推动建立和谐共生的数字影音生态。

李兵说，下一步，“白泽”数字版权保护平台将继续完善版权监测和保护、版权交易和资产化、版权运营和传播等核心模块，为数字内容的版权高质量发展提供可信的人工智能技术。

海外速览

优兔最新透明度报告：

版权保护系统内维权主张再创新高

优兔（YouTube）最新发布的透明度报告显示，来自其版权保护系统Content ID系统的版权主张数量已经达到了新高。2022年下半年，这一版权工具标记了超过8.26亿个有问题的视频，几乎全部是自动标记。通过将这些视频“货币化”的选择，这些Content ID系统的版权主张每年可以为版权所有人带来大约15亿美元的额外收益。为了保护版权所有人，优兔会定期移除、停用涉嫌包含侵权内容的视频或使其不能获利。

尽管所有人都可以根据《数字千年版权法》（DMCA）向平台发送通知，但大多数版权主张都来自Content ID系统，该系统只能由特定的版权所有人群体使用。多年以来，版权所有人在优兔上提出的版权主张数量一直不为人知。两年前，当该平台发布其第一份透明度报告时，情况发生了变化。自那时起，版权主张的数量稳步上升。

8.26亿个问题视频被提出权利主张

这份最新报告显示，在去年下半年，版权所有人在优兔上对超过8.26亿个视频提出了权利主张。这是自优兔开始报告这些数据以来的最高水平，比上一同期的7.59亿个被标记视频增长了9%。

尽管主动使用Content ID系统的版权所有人数有所减少，但版权主张的数量仍有所增加。使用该系统的实体从2021年下半年的4840个下降到去年同期的4646个。在对这些数字进行一些基本的数学计算后，该报告发现，积极使用Content ID系统的版权所有人在6个月内平均对超过17.7万个视频提出了主张。

当内容未经许可被使用时，版权所有人通常会感到不满，但优兔已经设法将这个问题重新定义为一个机会，那就是与其使用Content ID系统将未经许可的视频下线，还不如将这些视频“货币化”。

尽管将盗版“货币化”的概念最初听起来有点奇怪，但该系统已经转变为一个提供健康的收入来源的机会。在最近的报告期内，版权所有人选择将90%以上的Content ID版权主张货币化。这种积极应对侵权行为的方式看起来似乎带来了相当可观的收益。2022年，版权所有人因Content ID版权主张而直接获得约15亿美元的报酬。自几年前推出该系统以来，版权所有人已经获得了90亿美元的“版权主张”收入。

自动化版权主张也可能引起权利滥用

值得注意的是，这样获利的机会也有一个缺点——被骗子利用。在最近的案例中，两名男子成立了一家公司来寻找和对没有货币化的音乐提出版权主张。通过可以访问Content ID系统的第三方合作对象，两人通过虚假主张所有权从优兔获得了超过2400万美元的收入。这种滥用行为并没有被忽视，而且产生了严重的影响。2020年，美国司法部起诉了两人，不久前第一被告被判处了5年以上有期徒刑。

对于通过Copyright ID系统提出版权主张来说，这种大规模的故意滥用计划相对比较少见。在优兔更广泛的版权工具中可以看到优兔经常对滥用者采取行动。该公司解释称：“我们非常认真地对待滥用我方工具的行为——我们每年都会终止数以万计试图滥用我方版权工具的账户。”

除了受金钱驱动的计划外，版权保护系统的滥用还可能具有政治或竞争的意图。“有时候，这表现为政治人物试图审查政治言论或公司试图抑制对其产品或做法的批评。还有一些时候，是个人试图利用我们的版权程序来欺压其他创作者，或删除他们认为在同一受众中存在竞争关系的视频。”

除了故意滥用之外，自动化也可以导致错误的发生。几乎所有的Content ID版权主张（99.5%）都是通过指纹识别技术自动处理的。在这些情况下，潜在的侵权内容会被技术标记出来，但人工监督是非常有限的。

自动化标记为优兔和版权所有人节省了大量资源，但也可能成为滥用和错误的潜在来源。这就是为什么只有一小部分经过验证和负责的权利所有人可以加入该计划的原因之一。除了自动化标记导致的问题，还会发生一些其他的错误。优兔特别强调了一个例子，即美国国家航空航天局(NASA)的好奇号(Curiosity)登陆火星的历史性视频在全球范围内被下架。因为一家电视公司声称一些公共领域的片段是属于他们自己的。在Content ID系统中，由于其自动化性质，影响会成倍增加，一个错误的参考文件可能会影响整个网站的数百甚至数千个视频。

在另一个例子中，一个新闻频道上传了来自NASA的火星探测器的公共领域的片段，并最终对所有其他新闻频道和使用相同镜头的创作者提出了不适当的版权主张，甚至针对NASA的频道本身也提出了不适当的版权主张。这些错误不是由自动化标记本身引起的，而是在将错误的参考文件添加到Content ID数据库时触发的。

优兔指出，总体而言，人工提交Content ID版权主张导致争议发生的可能性(0.94%)是自动化版权主张(0.43%)的2倍多。由于自动化版权主张的数量是人工版权主张的200倍，因此这些版权主张导致的争议仍然占所有争议的大部分。

（中国保护知识产权网）

案件追踪

独创性游戏规则受保护 侵权被判赔5000万元

□本报记者 朱丽娜

不久前，一个游戏案件的判决结果在业内刷屏。网易旗下游戏《率土之滨》和阿里灵犀互娱旗下《三国志·战略版》先后在微博上发表声明，公开两款游戏著作权诉讼一审结果。广州互联网法院判决认为，《三国志·战略版》系对《率土之滨》的改编，《三国志·战略版》需修改侵权内容，并向网易赔偿5000万元。

《中国新闻出版广电报》记者了解到，两款游戏都属于策略类(SLG)游戏，以三国历史为背景，玩家可以扮演不同的势力和武将，通过各种方式扩张自己的领土和势力。但是，由于在玩法、界面、数值等方面存在诸多相似之处，判决结果引发了玩家和媒体的广泛关注和讨论。判决书给出了“如何保护游戏独创性设计”的具体理论依据和方法。

焦点：独创性游戏规则是否受保护

《率土之滨》于2015年上线，是一款追求还原真实三国历史的策略游戏，玩家可以通过招募武将、征战四方、结盟敌对等方式，实现统一天下的目标。

《三国志·战略版》于2019年上线，是一款以陈寿的《三国志》作为参考蓝本，以《三国志》游戏作为改编来源的策略游戏，玩家可以通过建设城池、征收资源、发展科技、攻打据点等方式，扩大自己的领土和势力。

记者在梳理判决书时看到，该案核心的争议点在于《三国志·战略版》与《率土之滨》游戏规则是否类似，独创性游戏规则是否受法律保护？

网易主张，《率土之滨》拥有高度



《率土之滨》游戏海报。

资料图片

的独创性，游戏凝聚了极高创造力的游戏设计的艺术性表达，应当受到《著作权法》的保护，而《三国志·战略版》大量复制了《率土之滨》具有独创性的内容，使玩家产生混淆。而灵犀互娱则主张《率土之滨》并非完全原创，同样也借鉴了《三国志·战略版》的部分内容，且二者由于题材不同，在表达的形式上具有明显差异。

广州互联网法院对“独创性游戏规则受法律保护”给出了肯定的答案。最终法院认定灵犀互娱侵害了网易的改编权以及信息网络传播权，且构成了不正当竞争，要求灵犀互娱赔偿网易5000万元，限判决生效后30日内删除或修改《三国志·战略版》游戏中借用《率土之滨》的独创性内容。

值得注意的是，一审中，网易主张《率土之滨》共有121项游戏规则具有独创性，去重后剩106项，最终法院支持79项：“对于网易公司主张的其他79项规则及其游戏机制，《三国志·战略版》均结构性使用了其独创性表达。”而这79项内容，涉及空间系统、资源系统、武将系统、战法系统、同盟系统、赛季系统等。也就是说，《三国志·战略版》在玩法上对《率土之滨》的抄袭法院予以了支持。业界认为，这一点在目前的所有游戏诉讼中是历史性的。

驳回：不能阻碍新作品的再创作和文化发展

这一次《率土之滨》与《三国志·

战略版》的纠纷，还涉及游戏的玩法与机制。广州互联网法院判决认为，《三国志·战略版》系对《率土之滨》的改编，《三国志·战略版》与《率土之滨》整体游戏机制的差异，并不排除两款游戏中部分游戏机制的相似，仍然会给玩家带来相似的游戏体验。《三国志·战略版》的不同设计，不能消解其对《率土之滨》基本表达的实质利用。

随着游戏行业法律意识的提升，以及游戏产业自身的发展，对于游戏的保护方式适用也更加科学有效。在判决书中，广州互联网法院认为，游戏规则分为基础规则和独创性规则两种，在一定条件下可以作为一种表达。判决书中写道：“电子游戏区别于传统的游戏，其游戏规则不仅仅只是抽象的思想，在一定条件下可以构成著作权法意义上的表达。”这也是《著作权法》中的“思想与表达二分法”，即不保护抽象的思想，而保护以文字、音乐、美术等各种有形的方式对思想的具体表达。在法院看来，游戏没有游戏规则就没有交互，就不能体现“玩”这一游戏的主要功能、价值，游戏规则“在电子游戏中更具有根本性，是电子游戏的核心和灵魂”。

法院驳回了网易要求停止运营《三国志·战略版》的主张，认为站在前人的肩膀上对在先经验成果予以模仿、借鉴，是文学、艺术和科学领域进行创作的必要过程，也是开拓创新必然阶段，游戏行业内相互借鉴参考亦是常见现象。若忽略在后游戏的大量独创性设计，径行判令“停止运营”，则会造成新的不平衡，阻碍新作品的再创作和文化发展与繁荣。