

## ■ 案件追踪

四川高院日前就王某玉诉海南链盒科技有限公司侵害作品信息网络传播权纠纷上诉一案作出终审判决,认定——  
**数字藏品转售不构成著作权法上的侵权行为**

□ 本报记者 赵新乐

近两年,数字藏品呈现出前所未有的火爆态势。作为元宇宙领域重点应用方向之一,数字藏品满足了市场的多种想象,成为众多品牌、消费者追逐的热点。

继国内首件涉数字藏品侵权案判决后,近日,四川省高级人民法院就王某玉诉海南链盒科技有限公司(以下简称链盒公司)侵害作品信息网络传播权纠纷一案作出终审判决。针对王某玉上诉主张数字藏品交易中的转售行为构成侵权以及转售收入亦属于侵权人违法所得的主张,四川省高级人民法院认为,被控侵权数字藏品的转售行为不构成著作权法上的侵权行为,购买人将购买的NFT作品再次转售所获得的收入并不归于链盒公司,故购买人其在后的交易活动中,转售被控数字藏品获得的收入亦不能认为构成链盒公司违法所得。二审依法驳回王某玉的上诉请求,维持一审判决。

业界人士认为,该案是继国内第一件涉NFT作品侵权纠纷案判决后,人民法院首次在判决中回应NFT作品转售行为的法律性质以及转售收入是否属于侵权人违法所得的问题。

**未经许可铸造并发售数字藏品引纠纷**

《中国新闻出版广电报》记者在判决书中看到:2021年12月17日,王某玉就《龔动态视频版》申请了作品登记,并取得黔作登字2021-1-00370662《作品登记证书》,该证书记载作品类型为类似摄制电影方法创作的作品,创作完成日期、首次发表日期均为2020年7月9日。王某玉于2021年1月11日在其昵称“鱼鱼我们走”的新浪微博账号发布了涉案作品,显示播放量30万次,该视频时长共23秒。王某玉还在其昵称“鱼鱼我们走”的抖音账号发布了涉案作品,显示播放量为55万次。

链盒公司注册并运营iBox网站。2021年6月23日,iBox网站通过账号“鱼鱼”铸造并发售了30个《龔》数字藏品(即本案被控侵权作品),发售价格为599元/个,发售页面左上角有作品展示视频。展示视频时长为15秒,视频中人物的造型、动作、神情及动态效果与涉案作品《龔》均相同,二者的区别在于展示视频配乐不同、时长较短

并穿插了若干人物脸部特写画面。30个被控侵权数字藏品页面均标注“该作品拥有鱼鱼官方认证”,创作者显示为该网站账号“鱼鱼”,同时还标注有数字藏品编号、合约地址、链上标识、交易记录等信息。iBox网站介绍其是全球领先的数字藏品电商平台,iBox网站对于在该网站发生交易的数字藏品均会按照成交金额收取一定比例的综合服务费。

王某玉向四川省成都市中级人民法院提起诉讼,请求:判令链盒公司停止侵权行为,删除其网站上发布的侵权作品《龔》或采取其他措施以停止侵权行为;判令链盒公司披露在其网站上出售侵权作品《龔》的所有用户的实名信息;判令链盒公司赔偿王某玉经济损失及合理开支共计584215元。

一审法院认为,王某玉系涉案视听作品的作者及著作权人,其合法权益应受法律保护。案件一审的争议焦点为,链盒公司的行为是否侵害了涉案作品的复制权、信息网络传播权。若侵权成立,民事责任应如何承担。

经审理,一审法院认为,链盒公司未经王某玉许可,将涉案作品铸造为数字藏品并通过iBox网站向公众提供,侵犯了王某玉就涉案作品享有的信息网络传播权。数字藏品的发售、转售,既不属于发行权所辖范围,也不属于信息网络传播权控制范围,不构成著作权侵权,但发售、转售的交易金额,可以成为损害赔偿数额认定的依据。虽然链盒公司在本案中存在过错,但转售行为本身并非著作权侵权行为,链盒公司不应就网络用户的转售行为承担侵权责任。判决链盒公司向王某玉赔偿其侵权违法所得58341.93元以及维权合理开支5000元,共计63341.93元。

**平台不应就网络用户的转售行为承担侵权责任**

王某玉不服一审判决,向四川省高级人民法院提起上诉,请求依法改判,支持王某玉一审的全部诉讼请求。

判决书中显示:王某玉诉称,一审法院认定链盒公司赔偿金额的认定方式及金额缺乏事实依据。一审法院以链盒公司的侵权违法所得来计算赔偿金额,但本案在案证据无法证明链盒公司仅有58341.93元的违法所得,亦无任何银行

流水来支撑此认定。一审法院直接排除了转售行为导致的违法所得,但转售行为本身可能并非“转售”,完全有可能是链盒公司自行炒作以获取暴利,故排除该部分违法所得不应仅仅以转售并非侵权行为为由排除。

链盒公司辩称:著作权侵权损害赔偿应当以权利人的实际损失或侵权人的违法所得为准,一审认定58341.93元的违法所得已超过链盒公司的实际所得,完全可以覆盖王某玉的损失。用户转售被控侵权作品的过程,并不存在复制涉案作品或者将涉案作品上传至信息网络的行,故用户不构成侵权,链盒公司亦无须就用户的转售行为及转售所得承担连带责任。

四川高院认为,本案中,对被控侵权数字藏品的转售行为并非著作权法意义上的侵权行为,本案亦没有证据证明链盒公司在被控数字藏品的后续转让中,与涉案网络用户存在共同侵权的合意或实施了帮助侵权行为,故其不应就网络用户的转售行为承担侵权责任,一审法院对此认定正确。王某玉举证证明其因链盒公司的侵权行为所遭受到的实际损失,也没有证据证明链盒公司因侵权行为获利的具体金额。一审法院认为“发售、转售的交易金额,可以成为损害赔偿的依据”的表述不当,本院予以纠正。一审法院根据《中华人民共和国著作权法》第五十四条规定,综合考虑链盒公司首次销售被控侵权数字藏品的违法所得、收取的综合服务费确定其向王某玉赔偿侵权违法所得58341.93元以及维权合理开支5000元并无不妥。综上所述,二审法院驳回王某玉的上诉请求,维持一审判决。

**判决结论保障了数字藏品的交易稳定性**

“二审判决确认区分了NFT数字藏品铸造和交易的概念,认定铸造数字藏品应当受信息网络传播权的调整,而发售和转售数字藏品不属于《著作权法》的调整范围。这一结论保障了数字藏品的交易稳定性,有利于促进NFT数字藏品交易市场的健康发展。”中央财经大学知识产权研究中心研究员徐耀明在接受记者采访时表示,NFT数字藏品的铸造过程,就是将作品数字化后上传至交易平台,经后台自动进行加密处理

## ■ 热点争鸣

**剧本娱乐作品版权保护需类型化**

□ 卢海君 理

沉浸式剧本娱乐起源于西方的派对游戏“谋杀之谜”,系集知识属性、心理博弈属性、强社交属性于一体的娱乐项目,深受年轻群体的追捧与喜爱,近年来已迅速发展为一种新兴行业,市场规模已高达数百亿。随着沉浸式剧本娱乐行业的蓬勃发展,相关案件逐步增多,包括合同、权属和侵权等纠纷类型。

沉浸式剧本娱乐作品的法律保护也成为知识产权界的热门话题。不同于传统作品类型,该类作品融合了多种作品元素,具有复合性,不易将其归入现行《著作权法》的任何“有名”作品类型,以及如何对其赋予版权保护值得研究。

**满足独创性时应受版权保护**

沉浸式剧本娱乐作品的出现并非个案,而是近年来文娱产业领域保护诉求的一个缩影。不仅是检验《著作权法》立法模式的试金石,而且是考验著作权法的重要议题。值得庆幸的是,第三次修改后的《著作权法》在作品定义及类型化方面作出了重大调整,一改过去“作品类型法定主义”,规定只要是“符合作品特征的智力成果”都受《著作权法》保护。新法所采纳的“作品类型开放式”立法模式极大地增强了《著作权法》的社会回应能力,是我国文化产业发展的福音。

《著作权法》对作品类型的规定并非是为了划定保护范围,而是特定类型作品的版权保护可能存在特殊规定。第一性的作品类型好比是“脚”,第二性的作品类型好比是“鞋”,某“脚”是否能够穿上特定的“鞋”并不影响该“脚”成其为“脚”,若某“脚”无法穿



资料图片

上特定的“鞋”就断然否定该“脚”为“脚”,无异于削足适履,本末倒置。

剧本娱乐游戏的基本玩法是在游戏主持人的组织下,首先,玩家抽选各自在剧本中的角色,并研读、揣摩自己所扮演的角色性格、人物关系等,了解熟悉故事背景,为沉浸式进入剧情做好准备;其次,玩家在游戏场景中搜索案件线索并交流讨论,根据所发现的蛛丝马迹推演、猜想案件发生过程,逐步锁定犯罪嫌疑人;再次,通过数轮投票或相关环节,找出真正的凶手,还原案件真相,查出作案动机;最后,由游戏主持人公布答案,并回答玩家提问,整场游戏结束。

就沉浸式剧本娱乐作品而言,因其具有复合性,无法归入现行《著作权法》中的任何“有名”作品类型,但并不影响其在满足独创性等要件时受版权

保护的地位。复合性作品中包含多种作品元素,但其并非这些作品元素的简单相加,而是由这些作品元素所构成的系统。《著作权法》所要保护的正是这些元素之所以能产生整体效应的“排列组合”。沉浸式剧本娱乐作品融合了人设、人物关系、剧情、游戏规则、服化道等元素,为增加其可玩性,在这些元素之上进行了设计与整合,由此,满足独创性取得受版权保护的法律地位。若其所利用的元素来自他人作品,应取得他人许可。侵权人可能的侵权行为既可能指向作品整体,亦可能指向独立的作品元素。前者构成整体侵权,后者构成部分侵权。

**复合性作品保护方式需考量**

技术在发展,社会在变化,新型作

## ■ 案件速览

**未经授权在短视频中配音乐惹官司**

短视频时代,为了提高视听内容的丰富度,音乐成为不可或缺的重要元素之一。但是,你知道吗?短视频里配音乐可能涉嫌侵权。近日,浙江省嘉兴市桐乡市人民法院审理了一起侵害信息网络传播权纠纷案。

一段焚香煮茶的短视频,配上悠扬缥缈的背景音乐,桐乡某商务公司突破传统的图片宣传模式,将影音短片用于淘宝店铺的展示界面中,试图吸引消费者“驻手”欣赏,延长停留时间、提升购买欲。没曾想这次创新尝试还未显现效果,该公司却因这段短28秒的背景音乐惹上了官司。

小旭音乐是国内著名的音乐制作公司,曾为上千部网络游戏创作音乐、音效和主题歌,其中包括耳熟能详的《QQ斗地主》《望月之城》等,而《望月之城》就是知名网络游戏《蜀山OL》的原创音乐。2022年,小旭音乐将《望月之城》等音乐作品在互联网广告中影音同步行为所需的相关权利授权给了浙江某知识产权公司。

今年4月,浙江某知识产权公司发现桐乡某商务公司在推广商品时使用了小旭音乐《望月之城》的音乐片段,遂将其起诉至法院,要求赔偿损失。

被告表示:“这段音乐是公司美工从网上免费下载的,也就用了其中的28秒。收到法院材料后,我们已经把那段影音广告删除了,总归也没卖出几盒茶叶,赔偿就没必要了吧?”

“这首音乐凝聚着作者的独创性劳动成果,广受网民欢迎。作者授权网游公司使用是收取版权费的,你公司在商业经营中擅自使用该音乐,理应赔偿损失。”原告如是说。

面对双方对损失赔偿产生的较大分歧,桐乡法院耐心进行释法明理。法院认为,桐乡某商务公司未经许可在其开设的网店页面向公众展示《望月之城》的音乐片段,侵害了浙江某知识产权公司对该作品享有的信息网络传播权。桐乡某商务公司虽已停止侵权,但仍需承担赔偿责任的民事责任。鉴于桐乡某商务公司未因使用该音乐获取较大利润,同时浙江某知识产权公司支出了必要的取证维权费用,法院对赔偿金额进行调解。

最终,桐乡某商务公司同意赔偿浙江某知识产权公司2800元,并当场支付了赔偿款。“我们一定要认真学习知识产权相关法律,对员工进行培训,在今后的经营活动中尊重他人的网络版权。”桐乡某商务公司表示。

## 【法官提醒】

我国《著作权法》所称作品,是指文学、艺术和科学领域内,具有独创性并能以某种有形形式复制的智力成果。其中的音乐作品,是指歌曲、交响乐等能够演唱或者演奏的带词或者不带词的作品。著作权人享有多项人身权和财产权,包括信息网络传播权,即以有线或者无线方式向公众提供,使公众可以在其选定的时间和地点获得作品的权利。未经著作权人许可使用音乐作品并在网络上展示,使公众可以在任意时间和地点欣赏到该作品,容易侵犯著作权人的信息网络传播权,依法需承担停止侵权、赔偿损失等责任。

那么,制作短视频使用他人音乐作品如何避免侵权?通常而言,短视频平台(如抖音、快手等)在用户协议中,会要求用户上传的音频等素材为用户原创或已取得合法授权,也即在未取得音乐合法授权的情况下,自行制作视频添加背景音乐上传平台将有可能构成侵权。如上传视频后,将其设置为私密视频等非向不特定对象公开的模式,行为人尚可以合理使用制度免责,但如果将视频进行公布展现给公众,无论该使用为个人的使用还是商业目的使用,均已脱离“为个人学习、研究或者欣赏”这一合理使用前提,行为人需要承担侵权责任。

因此,需避免使用未经许可的音乐作品,如需使用音乐作品创作短视频,应当直接使用短视频平台提供的音乐并依托平台进行发布。一般而言,短视频平台自行提供音乐会先通过直接购买、与版权平台合作等方式取得音乐授权,再由平台方授权其用户用以制作视频。但用户在使用音乐过程中仍需注意以下三点:

一是用户制作的短视频只能在该平台范围内使用,如搬到其他平台进行公布,仍会构成对音乐权利人的侵权。同时,用户必须使用短视频平台提供的音乐,而不能自行使用音源不明的音乐。

二是平台方提供的音乐虽大部分已取得授权也并非绝对,音乐授权的范围完全取决于权利人而用户本身无从得知。用户在选取平台音乐时,仍有必要通过平台方提供的“版权查验”等功能对音乐是否有授权进一步确认,如此才可在发生纠纷时主张平台方兜底担责。

三是用户制作短视频仅限于个人使用目的,短视频平台并不对用户以商业为目的使用负责(如商业广告、企业宣传等)。商业使用仍需要用户自行获取特定歌曲的商用版权授权。

(浙江省嘉兴市中级人民法院)

(作者分别为对外经济贸易大学法学院教授、博士生导师,对外经济贸易大学法学院博士研究生)