

■ 热点争鸣

AI 绘图可能带来哪些版权风险

□ 杨勇

AI 绘图带来了全新的绘图体验,但也引发了著作权争议。曾有原画师公开发声称,AI 绘制的图画与其原创作品高度相似,由此质疑自己的原创作品被平台用于 AI 训练且质疑 AI 绘图构成抄袭。于是,关于 AI 绘图是否具有可版权性、是否侵犯著作权等问题再次引发热议。

AI 绘图的版权性及权属仍存在争议

笔者认为,由于《著作权法》除拟制情形外,已规定作者必须为自然人,仅认可人类的智力成果受到保护,因此,完全没有人类作者参与的 AI 绘画成果无法受到《著作权法》保护。同时,我国的司法实践也未从掠夺过仅仅可自然人的智力成果为作品这一观点。如果是利用人工智能辅助工具完成的绘画,则可以构成《著作权法》保护的作品。但是,如果是利用人工智能软件,通过输入关键词,由人工智能软件独立地、自主地生成画作,则该绘画成果因形成过程中完全没有人类提供的智力创造而不能构成作品。

目前,市面上出现了联想类生成式 AI 绘图软件,由用户输入多样化的关键词,随即由人工智能绘图软件独立生成绘画。该种情况下,用户并没有对最终形成的线条、色彩的表达作出任何独创性贡献,属于完全没有人类作者贡献的情形,因此,以该种方式生成的 AI 绘图成果不能成为“人类的智力成果”而享受著作权保护。

值得注意的是,目前,市面上出现了辅助工具类生成式 AI 绘图软件。例如在网络游戏行业,一些制图公司采用人工智能绘图工具生成初步的、简单的素描底稿,再由人类画师对底稿进行精心描绘、上色,补充画面中的细节,最终形成绘图成品。这一绘图方式既可以提升制图效率,又可以使人类的智力创作参与到制图过程中,避免视觉错误。以这种方式形成的“AI 绘图”就属于人类作者利用人工智能绘图软件作为辅助工具而产生的成果,显然可以构成《著作权法》所保护的美术作品,且该美术作品的著作权归属具体由画师与企业约定,既可以是职务作品,也可以是委托作品。

除上述两类 AI 绘图软件之外,市面上还有素材类生成式 AI 绘图软件,这些软件要求用户上传一定数量的图片,软件会分析并综合用户上传图片的特征生成新的绘图。例如,“妙鸭相机”软件就借由用户上传的 20 张肖像照片进行分

析,并根据用户提供的肖像特征生成符合用户需求的肖像照片。假设用户对上传的肖像摄影作品享有著作权,且所生成的照片仍能见到原作品主要特征,软件以用户上传的摄影作品为基础生成的肖像照片有可能构成对用户作品的改编。如果最终生成的照片加入了较多软件素材库中的元素而无法看出与用户作品的任何相似之处,则最终生成的肖像照也可能完全不构成对原作的演绎。需要注意的是,无论 AI 绘图软件最终生成的成果是否构成对用户作品的演绎,演绎或重新“创作”的过程均由 AI 绘图软件独立完成,没有人类的参与,因而该演绎或非演绎形成的成果均不能享有著作权。

AI 绘图涉及的著作权侵权风险可以避免

由近期的争议事件来看,人工智能绘图软件由于训练模型的差异,可能导致存在侵犯他人著作权的风险。

首先,联想类、素材类生成式人工智能软件生成绘图的过程并无人类参与和干预。无论是前述先由人工智能绘制出初步素描底稿再由人类加工,还是直接由人工智能生成完整绘图的情形,在人工智能生成绘图这一步骤都并无人类的参与和贡献,而是由人工智能独立完成。其次,当前人工智能绘图技术的原理并非也并不能够训练出一个像人类一样能够发挥天马行空的想象力和创造力的计算机程序,人工智能绘图软件接受训练的目的是对开发者投喂的原始素材实施模仿,进而绘制出与原始素材极为相像的美术素材,并通过美术素材的合理组合形成整体画面。训练人工智能绘图的过程实质是训练人工智能对人类美术作品的模仿,并不是独立创作能够脱离人类美术作品中的元素而凭空产生的作品。据此,生成式人工智能所采用的训练模型以及开发者用于训练算法的原始素材决定了算法最终生成的绘图是否具有侵犯他人著作权的风险。

国家互联网信息办公室发布的《生成式人工智能服务管理暂行办法》第七条对生成式人工智能的训练数据处理活动提出了要求,包括所使用的数据和基础模型应当具有合法来源;训练过程不得侵犯他人知识产权;对个人信息的使用应当征得个人同意或符合法律法规等。在训练人工智能的过程中使用他人享有版权的图片素材属于对他人作品实



资料图片

施复制,即便最终生成的绘图无法认定与原图片作品构成实质性相似,人工智能开发者在训练过程中实施的复制行为也应当取得素材图片权利人的许可。暂行办法第七条第二项的规定进一步明确,在对人工智能实施预训练的过程中使用他人权利作品是有著作权侵权风险的。

事实上,主流的生成式人工智能开发者在对人工智能实施训练时会使用自有版权图片,而非随意在网上抓取权利来源不明的图片素材。这样一来,即便是人工智能绘制生成的图片与训练所依据的原始图片构成实质性相似,也不会由此导致技术开发者承受对外的版权侵权风险。同理,如果人工智能开发者在训练过程中使用的图片素材均获得权利人许可,例如,为训练人工智能而实施的复制行为而取得复制权的许可;为人工智能所生成的图片对原图片作出改变的行为而取得改编权的许可;为通过信息网络对外提供人工智能生成的图片而取得信息网络传播权的许可等。

由此可见,要保证 AI 绘图软件所生成的图片不侵犯他人著作权并不难,只要在训练人工智能的过程中使用自己享有著作权的作品或者使用他人已许可使用的作品即可。

签订用户协议不等于一劳永逸

尽管平台会在用户服务协议中设置许可条款,但并非一定可以就使用用户上传的图片训练人工智能以及生成和传播与原图构成实质性相似的新图片的行为获得免责。这是基于以下两方面原因:一方面,该许可条款可能因属于加重用户责任的格式条款而被认定为无效

条款,继而使后续训练人工智能以及生成新图片的行为失去许可基础。另一方面,用户在使用一般社交类软件时的注意能力较低,极少有用户会审慎阅读用户服务协议后再点击确认,因此即便上述许可条款已经加粗,也可能并不能视为已经履行了格式条款的提示义务,从而无法获得效力。

因此,如果用户以 AI 生成的图片与其上传至平台的图片构成实质性相似为事实依据提起著作权侵权之诉,而平台仅以用户服务协议中设置了许可条款作为抗辩理由,则并非可以免除承担侵权责任。如果用户以用户服务协议中的许可条款构成加重用户责任的格式条款请求法院认定该条款无效,则平台仍不能避免承担侵权责任的法律责任。

综上,生成式人工智能独立生成的绘图不构成《著作权法》保护的作品,而基于人工智能辅助工具绘制的底稿再由人工进行补充绘制的图片则具有可版权性,其权利归属既可以是职务作品,也可以是委托作品,具体由画师与企业约定。联想类、素材类生成式人工智能学习生成图片的原理在于使人工智能模仿人类画师中的各个元素,故人工智能生成的绘图必然与开发者训练人工智能时所使用、投喂的原始图片构成相似。当然,避免人工智能生成的绘图侵犯他人作品著作权最简单的方式是使用自有著作权或已取得许可的作品对人工智能进行训练。如平台一般仅在用户协议中设置许可条款以获取用户上传图片的授权,这样依然无法避免未经许可用户许可而导致的直接侵权责任或因用户侵权而导致帮助侵权的风险。

(作者系华东政法大学知识产权法律与政策研究院研究员)

■ 海外纵览

印度法院在版权侵权案中强调电商卖家的透明度问题

印度德里高等法院在最近的一项裁决中强调,电子商务平台有责任确保其网站能提供卖家的完整、详细信息。法官普拉蒂巴·辛格在处理服装品牌 Tibra Collection 对多个实体提起的诉讼时提出了这一意见。

原告 Tibra Collection 是一家服装零售商,专营男女服装,包括民族服装,其声称已投入大量资金用于通过多个电子商务平台宣传和推广商品。原告声称,被告正在从事未经授权的活动,这些活动涉及推广、发布和销售直接复制 Tibra Collection 的产品以及擅自使用其拥有的照片和图像。

原告称,被告(尤其是 Fashnear)经营 Meesho.com 电子商务平台,未经授权在卖家在该平台上宣传和销售与 Tibra Collection 产品近似的服装。Tibra Collection 声称,被告不仅抄袭设计,还低价销售服装,给原告造成了经济损失。

以 Fashnear 为主要代表的被告辩称,他们只是为卖家提供一个平台,不直接对列表的创建或内容负责。

法官在审理此案时注意到,被告滥用 Tibra Collection 的产品和列表图片以及产品设计,利用其声誉牟取经济利益。此外,法官还发现,在某些情况下,被告的列表中看不到完整的图片,这表明他们试图掩盖复制行为。

法院在判决中强调了保护知识产权的重要性,指出卖家无权以损害原创作者的方式复制照片、图像和产品。法官指出,虽然电子商务平台为小型设计师和企业提供了机会,但他们不应滥用这些平台来模仿和生产相同的产品。

作为判决的一部分,法院发出了一项临时禁令,禁止已知被告和其他卖家在 Meesho.com 平台上发布产品,禁止其复制、抄袭、发布或模仿 Tibra Collection 的任何服装设计以及图像和照片。

此外,法院还命令 Meesho.com 披露卖家的所有可用详细信息,包括地址、手机号码、电子邮件地址、销售总额、消费详情以及自首次发布清单以来向卖家支付的款项。并且,法院还下令扣留任何尚未支付给卖家的款项,直至法院下达进一步指示。

(中国保护知识产权网)

欧盟普通法院：知识产权不能作为反竞争行为的借口

欧盟普通法院最近确认,无论是否有知识产权方面的考量,市场经营者之间达成的对在线平台的激活密钥进行地理封锁的协议可能违反欧盟竞争法。

欧盟竞争法通常禁止独立市场经营者之间达成在或事实上限制竞争的协议。欧盟委员会与各国竞争管理机构一起努力确保欧盟内部市场经营者遵守竞争规则。

欧盟委员会对 Steam 平台运营商 Valve 公司和 5 家游戏发行商的反竞争行为展开调查。涉案行为涉及这些运营商达成的协议。这些协议旨在限制某些 Steam 视频的跨境销售,即阻止分销商响应位于某些欧洲经济区 (EEA) 国家境外的分销商或用户主动提出的请求。这些限制是通过地理封锁 Steam 密钥的方式实施的,旨在阻止位于指定国家以外的用户激活相关视频游戏。

欧盟委员会得出结论,相关协议违反了欧盟竞争法,因为通过同意这种地理封锁,运营商非法限制与 Steam 平台兼容的某些 PC 视频的跨境销售。

Valve 公司向欧盟普通法院提起诉讼,要求撤销相关裁决。Valve 公司试图辩称,委员会在作出决定时没有考虑到版权因素。该公司声称,技术措施,例如对 Steam 密钥的地理封锁,是欧盟《版权指令》明确授权的,不能被视为限制竞争。因此,游戏发行商完全有权使用地域控制措施,防止其 Steam 视频游戏在 EEA 部分地区未经授权向公众传播。

法院确认,仅凭协议涉及知识产权这一事实并不能排除欧盟竞争规则的适用,涉案行为涉及 Valve 公司和每家发行商采取的额外措施,这些措施旨在通过使涉案视频游戏在某些 EEA 国家境外的任何销售或任何使用成为不可能,从而确保遵守这些领土限制。法院确认,虽然授予许可(包括独占许可)并不违反欧盟竞争法,但旨在确保遵守这些许可地域限制的额外措施可能被视为反竞争和非法。

欧盟普通法院认为,运营商实施的地理限制旨在防止在某些国家以低价销售的视频游戏被位于其他国家的分销商或用户购买,而这些国家的价格要高得多。因此,地理封锁的目的不是保护 PC 视频游戏出版商的版权,而是消除这些视频游戏的平行进口,保护出版商收取的高额版税或 Valve 公司赚取的利润。

法院强调,版权的目的只是为了确保相关权利人的权利得到保护,包括通过许可获得报酬。然而,这并不保证他们有机会要求尽可能高的报酬,也不保证他们有机会从事导致被分割的国家市场之间人为价格差异的行为。这种分割及其造成的人为价格差异与欧盟的内部市场政策是相对立的。

(中国保护知识产权网)

关于代码著作权,这些法律“红线”不能碰

□ 冯文涵

代码是构建互联网世界的基石,那么,关于代码,有哪些法律“红线”不能碰?私设服务器运营、违反保密协议约定向他人泄露游戏源代码、非法制作网络游戏外挂程序并对外出售等行为,可能触犯哪些法规?这些问题,在过往的案列中可以找到答案。

私设服务器牟利,可能构成侵犯著作权罪

2018 年 10 月,刘易、陈勤在未经迷途公司允许的情况下,私自架设服务器,运营迷途公司享有著作权的《飞飞跳跳》游戏,并收取玩家充值款合计 31 万余元。

此案中,法院经审理认为,被告人刘易、陈勤以营利为目的,未经著作权人许可,发行运营其网络游戏软件作品,情节特别严重,其行为均已构成侵犯著作权罪,应予惩处。最终,法院判决被告人刘易侵犯著作权罪,判处有期徒刑 3 年,缓刑 4 年,罚金 16 万元;被告人陈勤侵犯著作权罪,判处有期徒刑 2 年,缓刑 3 年,罚金 10 万元。

在网络游戏领域,著作权侵权通常表现为对网络游戏源代码的私设侵权。例如,第三人未经网络游戏著作权人授权,擅自为官方服务器之外私设网络服务器,在游戏玩家提供游戏并收取费用,从而损害了游戏运营商的利益,也侵犯了网络游戏著作权人的著作权。司法实践中,通常从两个网络游戏程序是否构成实质性相似、两个网络游戏是否有过接触、行为是否具有主观故意、行为是否具有营利目的等方面综合判断涉案行为是否构成侵权。

本案中,被告人刘易、陈勤以营利为目的,未经著作权人许可,发行运营其网络游戏软件作品,情节特别严重,已构成《中华人民共和国刑法》第二百

一十七条第(一)项规定的“未经著作权人许可,复制发行、通过信息网络向公众传播其文字作品、音乐、美术、视听作品、计算机软件及法律、行政法规规定的其他作品”的情形,应当承担相应的刑事责任。

在此提醒,网络游戏作为计算机软件作品,受到著作权相关法律规定的保护。切忌未经授权复制修改他人游戏程序并私设服务器运营,前述行为构成侵犯著作权罪的,将承担相应的刑事责任。

制作网游外挂出售,可能构成非法经营罪

平生公司开发并运营《一袭烟雨》网络游戏,并享有《计算机软件著作权登记证书》。2020 年,程序员竺杖未经平生公司授权,编写外挂程序,用于在《一袭烟雨》游戏中实现自动寻路、自动交接任务、向服务器提供伪造数据和可开启多个客户端窗口等功能。后来,竺杖将该外挂程序提供给马轻胜,并伙同马轻胜通过互联网对外出售。

此案法院经审理认为,被告人竺杖伙同被告人马轻胜,违反国家规定,未经许可或授权,破坏他人享有著作权的互联网游戏作品的技术保护措施,非法制作销售网络游戏外挂程序,牟取利益,扰乱市场秩序,情节特别严重,其行为已构成非法经营罪,应予惩处。

此案中,被告人竺杖等人针对《一袭烟雨》网络游戏编写和销售的涉案程序并未得到著作权人平生公司的授权或许可,其突破网络游戏技术保护措施的行为直接侵犯了著作权人的合法权益,具有非法性;涉案程序在运行过程中伪造、修改网络游戏客户端数据并提交给网络游戏服务器,使服务器无法获取正常数据,从而实现超限开启客户端功能,对服务器具有欺骗性;同时,涉案

程序无法独立运行,只能与网络游戏挂接运行,从而实现在网络游戏中自动寻路、自动交接任务等功能,帮助玩家自动运行游戏、快速升级,对原网络游戏具有很强的依附性;竺杖等人通过对外销售涉案程序获取了大量的经济利益,可见该程序亦具有营利性。综上,涉案程序符合外挂程序的基本特征,竺杖等人的行为属于非法互联网出版活动。被告人竺杖对涉案程序及行为性质所提异议,法院不予采纳。

最终,法院判决被告人竺杖犯非法经营罪,判处有期徒刑 3 年 3 个月,罚金 10 万元;被告人马轻胜犯非法经营罪,判处有期徒刑 3 年,罚金 6 万元。

本案中,被告人竺杖等人经营互联网信息服务未经国家许可,从事外挂软件的出版发行也未经国家审批,其在不具备出版单位资质的情况下出版发行涉案网络游戏外挂程序,属于非法从事互联网出版活动。涉案行为违反了我国关于互联网信息服务、出版活动的管理规定,也侵害了著作权人的合法权益,严重扰乱市场秩序,已构成《中华人民共和国刑法》第二百二十五条第(四)项规定的标准,应当承担相应的刑事责任。

未经著作权人授权,制作挂接网络游戏运行程序并对外出售属于违法行为。就网络游戏产业发展和市场经济秩序而言,前述行为可能侵害著作权人、出版机构以及游戏消费者的合法权益,扰乱互联网游戏出版经营的正常秩序,破坏网络游戏产业的良性发展。前述行为构成非法经营罪的,将承担相应的刑事责任。

泄露游戏源代码,可能侵犯商业秘密和著作权

2020 年,凌威在担任卷卷公司高

级开发经理期间,为换取其朋友赵玖手中的其他游戏引擎代码,违反与公司签订的保密合同约定,将卷卷公司《天生我才》网络游戏软件的源代码通过 QQ 邮箱发送给赵玖。赵玖将上述非法获取的游戏软件源代码编译成游戏《千金复来》服务器终端程序,并伙同朋友王伍租用国外服务器运行该游戏,架设私服非法经营获利 110 余万元。

此案法院经审理认为,被告人凌威为获取他人手中的游戏引擎代码,违反权利人有关保守商业秘密的要求,将其掌握的卷卷公司计算机源代码程序用于交换,给权利人造成重大损失,其行为已构成侵犯商业秘密罪,应予惩处。被告人赵玖、王伍以营利为目的,未经计算机软件著作权人许可,复制其计算机软件,并在私自架设的服务器上运行,获取巨额利润,情节特别严重,其行为已构成侵犯著作权罪,应予惩处。

最终,法院判决被告人凌威侵犯商业秘密罪,判处有期徒刑 2 年,罚金 20 万元;被告人赵玖侵犯著作权罪,判处有期徒刑 5 年 6 个月,罚金 80 万元;被告人王伍侵犯著作权罪,判处有期徒刑 3 年,罚金 20 万元。

网络游戏属于计算机软件著作权,源代码则是指用源语言编制的计算机程序,属于商业秘密。在此提醒,用人单位与劳动者可以在劳动合同中约定保守用人单位的商业秘密和与知识产权相关的保密事项。劳动者应当遵守与用人单位签订的保密协议,履行约定的保密义务,切勿泄露源代码等重要商业秘密,以免产生不必要的纠纷;构成犯罪的,还将承担相应的刑事责任。

(文中人物均系化名;本文作者系北京市海淀区人民法院法官助理)