

版权产业发展续写“春天的故事”

——《深圳版权产业发展报告》为产业健康发展提供建议

□本报记者 朱丽娜 徐平

从边陲小镇发展成为现代化国际化大都市，深圳创造了城市发展史上的奇迹，而在其发展过程中，创新之力量功不可没，版权产业对经济发展的助力明显。日前，深圳市版权协会发布了2022年度《深圳版权产业发展报告》(以下简称《报告》)，展现了深圳版权产业发展的图景。

2022年深圳市全年计算机软件著作权登记126945件；创意设计、动漫游戏、文化旅游等诸多行业领域涌现出一批全国知名文化企业；2022年深圳与版权有关的核心版权产业增加值达到2244.86亿元人民币，占GDP的6.91%……《报告》中的一系列统计数据令人印象深刻。

深圳市版权协会常务副会长陈彦向《中国新闻出版广电报》记者介绍，深圳市版权协会积极筹备，组织各行业专家对深圳的版权产业进行系统分析，形成了《报告》，在以数据展示深圳版权产业发展全景的同时，也希望能够展现出深圳这座创新之城的版权发展动能。

及时回应时代发展需求

陈彦告诉记者，此次《报告》的最大亮点是聚焦深圳核心版权产业发展状况。未来深圳要大力发展的“20+8”产业集群涵盖软件与信息服务产业、现代时尚产业，《报告》对这些产业的调研尤其具体和深入，从分析这些行业的创新能力着手，统计了作品登记等情况，特别关注了在经济活动中行业面临的司法环境、政策支持以及文化出海所面临的挑战等。

人工智能技术对版权制度的新挑战无疑是当前备受关注的热点。陈彦观察到，现阶段司法界和学术界普遍认为生成式人工智能模型不具备自由意志，不是法律上的主体，人们利用人工智能模型生成内容时，本质上仍然是人利用工具进行创作，即整个创作过程中进行智力投入的是人而非人工智能模型。并且，对于大模型训练中的版权问题，目前业内争议颇多。

只有及时解决发展中出现的问



3月29日，《深圳版权产业发展报告》成果发布暨报告宣导会在深圳湾科技生态园举办，深圳市版权协会在会上发布了《深圳版权产业发展报告》。 深圳市版权协会 供图

题，才能更好地抓住AI技术的创新发展机遇，因此，《报告》中建议尽快出台相关的司法解释或者出台相关的认定标准，特别关注如下话题：AI对作品使用的目的与性质；被利用作品与生成作品的相似度；AI生成作品对现有出版发行的版权作品潜在市场或价值所产生的影响；AI生成作品传播是否会造对现有出版发行的版权作品作者人身权的侵害，并出具有可操作性的认定标准。《报告》建议在解决以上问题的基础上，再出台针对大模型训练合理使用的认定标准，从产业发展角度建立大模型训练责任豁免机制，解决AI生成作品合法身份问题。

展现创意之城发展活力

创新是深圳这座城市的特质和品牌。一直以来，深圳始终坚持以科技创新之进，拓产业创新之路，最终成高质量发展之效，以创新支撑深圳发展，以创新带动全市高质量发展。《报告》数据显示，2022年，深圳与版权有关的核心版权产业增加值达到2244.86亿元人民币，占GDP的6.91%；2022年，部分版权产业全市

进出口总额36737.52亿元，同比增长3.7%。陈彦表示，这些产业的成功主要依赖版权的创新和保护。

陈彦已是第三次参与深圳版权产业调研，对于深圳近几年版权产业的发展变化有着颇多感慨。

从数据上看，软件和信息服务无疑是深圳产业转型升级的重要支柱之一，其本身也是核心版权产业。2022年，深圳市共实现软件业务收入9983亿元，在全国15个副省级中心城市中排名首位。软件和信息服务产业增加值占GDP的比重逐年递增：2020年为5.75%，2021年为6.45%，2022年为6.66%，发展势头良好。2022年深圳市全年计算机软件著作权登记126945件，约占全省总量的53.16%。登记数量连续5年超过10万件，排名位于广东省第一、全国第三。

数字创意与时尚产业融合中，也展现出深圳版权产业的发展潜力。据了解，目前深圳在创意设计、动漫游戏、文化旅游、高端印刷、黄金珠宝、文化装备研发制造等诸多行业领域，都涌现出了一批全国知名文化企业：游戏领域有腾讯、创梦天地、中手游等多家龙头企业；动漫领域中，

腾讯动漫、华强动漫和环球数码实力较强；裕同科技、劲嘉、雅昌等多家印刷企业入选全国印刷企业百强；黄金珠宝领域以罗湖水贝为集聚区，有周大福、金雅福、周大生等龙头企业；文化装备研发制造领域有兆驰股份、康冠科技、冠旭电子、韶音科技等一大批龙头企业。

“创新创意是深圳产业升级的源泉和动力。目前，深圳创意设计服务法人单位超过3.3万家，上市企业30多家，设计师人数超过22万人，全市文化创意和设计营业收入超过1000亿元，其中平面设计、工业设计、服装设计、家具设计、珠宝设计等在全国处于领先水平。在版权与专利双重保护下，深圳市的创意设计生态不断完善，这也让深圳成为具有国际影响力的设计新锐城市、先锋城市。”陈彦说。

扎实开展调研方能摸清家底

将调研工作做实做透，才能真实反馈行业情况。记者了解到，《报告》早在2023年9月就开始立项，立项后立即成立了专家组并召开研究报告的撰写方向、研究内容以及报告的结构，10月份开始与有关机构和行业协会、重点公司进行联系，开展深入调研。为保证《报告》严谨、专业，工作人员多次召开专家评审会进行审读，并对《报告》提出修改建议，在多轮修改调整后最终形成该《报告》。

特别是针对深圳版权产业面临的问题、经济活动中面临的司法环境及政策与市场环境，如文化出海所面临的司法环境、人工智能技术给版权制度带来的新挑战，《报告》提出设立核心技术攻关专项，提升文化IP原创能力，着力建设国际电竞之都等7项建议。

陈彦表示，《报告》对深圳的版权产业进行了系统分析，这将更加有利于政府和从业者提高对版权的认知，全面推进深圳版权治理现代化，推动版权产业赋能文化艺术、软件及信息技术、数字创意、现代时尚等相关产业发展，实现深圳经济社会高质量发展。

海外速览

欧盟《人工智能法案》获批 创作者要求提供更有保护

欧洲议会日前批准了《人工智能法案》，这项重要的立法为欧盟对人工智能平台的监管奠定了法律基础。《人工智能法案》禁止人工智能技术的若干用途，包括无针对性地抓取图像以创建面部识别数据库、工作场所和学校环境中的情绪识别以及社交评分系统。对于欧盟执法部门来说，《人工智能法案》禁止预测性监督，也禁止实时生物识别(RBI)应用，但失踪人员调查和恐怖袭击预防除外。

虽然这份长达459页的《人工智能法案》解决了一些与生成式人工智能相关的版权和其他知识产权问题，但欧洲创作者团体仍呼吁欧盟立法机构为权利人建立更有意义的机制，以防止他们的作品被纳入人工智能平台训练模型。此外，还有人提出了关注法案的域外影响等问题。

权利人组织希望起草知识产权执法框架时吸纳创作者的观点

尽管欧盟的《人工智能法案》承认保护知识产权权利人的现有法律框架，但法律文本几乎没有为该法案的报告要求所产生的知识产权问题制定新规则。例如，《人工智能法案》要求通用人工智能模型报告其训练模型中使用的数据，这些数据必须记录在案，但“不得损害根据欧盟和国家法律尊重和知识产权保护、商业秘密或商业机密的需要”。高风险的人工智能应用程序同样被要求起草监督文件，“同时不损害其自身的知识产权或商业秘密”。

《人工智能法案》对知识产权执法的“轻描淡写”导致欧盟创作者群体呼吁欧洲议会在解决知识产权权利人的担忧方面走得更远。在欧洲议会批准《人工智能法案》的同一天，代表欧盟创意和文化部门利益的17个组织组成的广泛联盟发表了一份联合声明，该声明对《人工智能法案》的批准表示了欢迎，但同时也要求采取进一步行动。

虽然对通用和高风险人工智能应用规定的义务“预计权利人在行使其权利方面迈出了第一步”，但这些创作者组织要求欧洲议会在围绕《人工智能法案》的文件和报告要求起草知识产权执法框架时，纳入创作者组织的观点。联合声明的签署方包括国际作者和作曲者协会联合会(CISAC)、国际唱片业联合会(IFPI)和国际电影制片人协会联合会(FIAPF)。

鉴于《人工智能法案》希望人工智能平台运营者自己使其训练数据集文件符合欧盟版权法规，欧盟创作者群体的担忧似乎是合理的。该法案承认，在通用应用程序中训练人工智能模型的技术可能涉及对可能受版权保护的内容进行检索和分析，并且此类使用需要相关知识产权权利人的授权。

欧盟版权法规与美国合理使用原则之间可能出现紧张关系

对那些在具有不同版权制度的司法管辖区外的人工智能企业，版权权利人提出需要关注域外适用范围问题。《人工智能法案》第106条规定，通用人工智能企业必须确保其报告义务符合欧盟2019年《版权指令》第4条的规定，该指令为用于科学研究的文本和数据挖掘创造了欧盟版权法律的例外情况。人工智能企业必须遵守欧盟《版权指令》的规定，“无论支持这些通用人工智能模型训练的版权相关行为发生在哪个司法管辖区”。

《人工智能法案》还规定，对非欧盟企业的行为广泛适用《版权指令》是必要的，以确保公平的竞争环境，使在欧盟运营的人工智能企业无法通过适用其本国较低的版权标准而受益。有评论员指出，这样的法律框架与美国关于合理使用的欧盟《版权指令》的规定产生了矛盾。在去年7月的美国参议院知识产权小组委员会听证会上，Adobe公司和Simplicity AI公司的高管们讨论了对合理使用抗辩的截然不同的解释。

美国各地区法院正在审理几起重大版权侵权诉讼，尤其是在纽约南区加利福尼亚州北区的法院。预计在这些案件中提出的下级法院关于合理使用抗辩的裁决可能会由巡回上诉法院来处理，巡回上诉法院将会在未来几年公布上诉裁决，并且随着时间的推移发展人工智能生成背景下的合理使用原则。不过，这种不考虑管辖权的人工智能企业的新报告义务可能会在美国和其他地方引发进一步的侵权诉讼。

今年1月，法国国民议会的一个委员会建议对欧盟的《版权指令》进行修订，以制定一项关于生成式人工智能版权问题的国际人工智能条约，这或将进一步确立欧盟在生成式人工智能发展初期监管人工智能和版权事务方面的领先地位。

(中国保护知识产权网)



资料图片

热门影视IP改编需慎重 有效保护有“策略”

□董欣宇

近年来，互联网行业和游戏产业蓬勃发展，不少游戏厂商看到影视IP巨大的商业潜能，纷纷加入影视IP游戏化的行列，将热门影视IP开发成游戏，但随之而来的侵权现象也屡见不鲜。尽管近几年法院审理过不少未经版权方许可擅自进行改编的案件，也对侵权行为进行了相应的判罚，但相关现象仍时有出现。

影视IP具备成熟的故事背景和设定，拥有良好的粉丝基础，游戏厂商以此为基础对原有内容进行二次开发，改编为游戏，不仅省去了剧情策划的投入，还能再赚一波粉丝流量。但部分游戏平台对影视IP中的角色、情节的改编，容易引发版权纠纷，北京爱奇艺科技有限公司(以下简称爱奇艺)与安徽芜湖乐哈哈网络科技有限公司(以下简称芜湖乐哈哈)之间著作权权属、侵权纠纷案便涉及这一问题。

随意改编引纠纷

在该案中，原告爱奇艺系网络视频播放平台“爱奇艺”的经营者，主要负责互联网视听节目的制作、汇集、播出等。2018年7月19日，《延禧攻略》(以下简称涉案作品)在爱奇艺网站上线并独家播出，取得较高播放量和收视率，屡获好评。璎珞是该剧女主角的姓名，也是该剧核心人物。被告芜湖乐哈哈的经营经营范围包括技术开发、动漫设计、创意服务等，是微信小程序角色游戏《璎珞攻略》(以下称涉案游戏)的运营者，也是相关微信公众号“璎珞攻略”的账号主体。涉案游戏主角名称为璎珞，游戏角色同时包含皇上、太后、高贵妃、舒妃等，游戏中涉及的事件包括“请安太早了”“皇后的寿辰”“胭脂花露”“赈灾不好办”等。芜湖乐哈哈在其微信公众号内使用涉案作品女主角名称、形象发布游戏宣传推广文章，吸引用户关注。

爱奇艺主张涉案游戏名称《璎珞攻略》与涉案作品名称《延禧攻略》构成相



资料图片

似，芜湖乐哈哈未经授权使用涉案作品相关素材进行游戏改编，并在其运营的微信公众号“璎珞攻略”中发布宣传推广文章，造成市场混淆，侵犯爱奇艺享有的游戏改编权并构成不正当竞争，遂诉至法院，请求判令芜湖乐哈哈立即下线并停止运营微信小程序游戏，判令芜湖乐哈哈、杭州妙聚公司连带赔偿爱奇艺经济损失500万元。

一审法院认为，案件争议的焦点在于当事人诉讼主体是否适格、涉案游戏是否侵犯爱奇艺享有的游戏改编权、涉案行为是否构成不正当竞争。根据爱奇艺提供的涉案作品片尾截图、授权书及权利声明等证据，一审法院经审理认定，爱奇艺依法享有涉案作品及其原剧本的独占性移动端游戏作品改编权及维权权利。芜湖乐哈哈运营的涉案游戏构成对爱奇艺享有的涉案作品移动端游戏软件改编权的侵犯，依法应当承担相应的侵权责任。对于原告提出的侵犯著作权和构成不正当竞争两项诉讼请求，法院已经认定涉案游戏构成对涉案作品游戏改编权的侵犯，故不应适用《反不正当竞争法》对涉案侵犯著作权行为进行处理和评价，对此项诉讼请求不予支持。法院判决芜湖乐哈哈赔偿爱奇艺经济损失30万元及合理支出8000

元，驳回爱奇艺的其他诉讼请求。

芜湖乐哈哈不服判决，提起上诉。二审法院纠正一审法院关于侵犯游戏改编权的认定，改为认定芜湖乐哈哈的涉诉侵权行为构成对爱奇艺公司的不正当竞争。

侵权责任判定有讲究

该案一审、二审均着重讨论涉案游戏是否侵犯涉案作品改编权，并对此作出了完全相反的认定结果。此案中，对于角色名称、人物形象、故事情节等客体是否属于受《著作权法》保护的客体，以及如何判断改编权侵权中“实质性相似”要件等重要问题，值得思考。此外，《反不正当竞争法》在涉著作权侵权案件中的作用也值得关注。

在一审判决中，法院认为，爱奇艺对涉案作品依法享有的独占性游戏改编权受法律保护。芜湖乐哈哈接触了涉案作品的内容，并实质性使用了涉案作品的名称、角色设置、人物关系以及故事情节进行改编和再创作，通过移动端微信小程序发布并运营涉案游戏，上述行为超越了合理借鉴的边界，构成对涉案作品的改编，侵害了爱奇艺公司基于涉案作品享有的独占性移动端游戏改编权。另因该案已

经认定涉案游戏构成对涉案作品游戏改编权的侵犯，故不再适用《反不正当竞争法》对涉案侵犯著作权行为进行处理和评价。但在二审中，法院作出了与此相反的判决。

二审法院认为，《著作权法》只对具备独创性表达的作品进行保护。涉案游戏中的人物角色名称、人物形象虽与涉案作品名称构成实质性相似，但“皇上”“璎珞”“纯妃”等名称和形象较为常见，是公有领域的既有表达形式，不具备独创性，因此不属于《著作权法》保护的作品范畴。此外，涉案游戏中的部分情节与涉案作品相似，但通过对比发现，两者在具体情节安排、人物刻画以及对整个故事发展的作用等方面截然不同。因此，涉案游戏的相应情节内容受《著作权法》保护，并未构成实质性相似。所以，涉案游戏并不构成对涉案作品游戏改编权的侵犯。

在涉案行为是否构成不正当竞争案件中，法院认为，由于《反不正当竞争法》第六条规定，经营者不得实施下列混淆行为，引人误认为是他人商品或者与他人存在特定联系，包括“足以引人误认为是他人商品或者与他人存在特定联系的混淆行为”。该案中，涉案游戏与涉案作品的角色名称、人物形象、部分故事情节具有相似性，构成《反不正当竞争法》第六条第四项规定的混淆行为，抢占了本应属于原告的相关游戏市场，对其运营相关游戏造成损害，构成不正当竞争。

对此，业界有专家提到，虽然《著作权法》保护权利人的智力成果，《反不正当竞争法》保护公平竞争的市场环境，二者所保护的利益不同，但是，在涉案作品是否满足《著作权法》关于独创性表达的认定或者关于实质性相似的判断存在争议时，《反不正当竞争法》往往在《著作权法》无法提供保护的情况下作为权利人的兜底保护手段，为司法审判活动中规制行为人的恶意行为提供了灵活的裁判思路，也对促进文化产业公平竞争与创新发展具有重要意义。