



本期关注:新质生产力与著作权法律制度新发展

如何看待新质生产力与著作权法律制度的新发展,专家认为——

更好发挥法治的规范引领保障作用

□本报记者 赵新乐 朱丽娜

新质生产力是当代社会发展的重要驱动力,对社会的各个方面都产生了影响。作为新质生产力的一部分,近些年快速发展的互联网、大数据、人工智能等成为推动经济社会发展的重要引擎。

著作权法是保护文学、艺术和科学创作的重要法律制度,新质生产力的兴起对著作权法律制度的发展也产生了深刻影响,产生了一系列讨论话题,比如如何看待大模型训练数据、生成式人工智能服务平台责任等人工智能领域的版权保护问题;如何看待网络游戏中游戏规则表达的定性;如何对重复侵权网络服务商适用惩罚性赔偿……这些都是版权保护涉及的新领域,也是当下需要直面的新挑战。在日前举办的2024知识产权南湖论坛“支持全面创新的知识产权法治保障”国际研讨会——新质生产力与著作权法的新发展讨论中,来自版权界的多位专家学者围绕如何进一步完善版权法律制度,更好发挥法治的引领、规范和保障作用,以法治之力服务新质生产力发展等话题分享了各自观点。

▶ 论坛现场 本报记者 赵新乐 摄



突破困境 惩罚性赔偿制度亟待完善

著作权相关法律是知识产权领域的支柱性法律之一,对促进精神文化产品创造和传播、提高全民科学文化素养、加快建设创新型国家具有重要意义。第三次修订的《中华人民共和国著作权法》通过对作品创作、传播、使用、管理、保护及其法律责任等内容的修正,鼓励作品创新与合理传播,保护创作者、传播者、使用者的合法权益,在新技术发展背景下为新类型作品提供了法治保障。

修订后的《中华人民共和国著作权法》的一大亮点是引入了惩罚性赔偿制度。“惩罚性赔偿对于新质生产力发展提供了底线的保护”,福建理工大学法学院·知识产权学院副院长张弘如是说。

在西安交通大学法学院教授焦和平看来,惩罚性赔偿是对侵权行为性质严重的故意(恶意)侵权者施以超出实际损害数额的赔偿,这种赔偿不仅具有补偿功能,还带有明显的惩罚性质,旨在遏制和防止类似侵权行为再次发生。在司法实践中,权利人因侵权所受到的实际损失、侵权人因侵权获得的非法收益、作品的权利使用费经常难以计算,法定赔偿就承担了绝大多数惩罚性赔偿的功能。

焦和平说,惩罚性赔偿与法定赔偿同时适用,法定赔偿作为计算基数是司法实践研究的新动向。他建议把法定赔偿作为计算基数,以还原其补偿本质、减少滥用,形成补偿性、惩罚性各司其职的损害赔偿二元体系,积极引导当事人适用其他三种计算方式。“毕竟,智力成果应得到更广泛的传播而不是仅停留在登记证书上。司法解释若对这个制度有更加务实的调整,将使惩罚性赔偿起到‘牙齿’的作用,使得制度价值更充分地实现。”焦和平说。

在实践中,对于是否应当对重复侵权行为所涉及的网路服务提供商给予惩罚性赔偿的问题,西北政法大学副教授、《法律科学》编辑鲁甜认为,从适用性来看,现有立法中,惩罚性赔偿并未排除间接侵权惩罚性赔偿的适用。重复侵权情况下,网路服务提供商有承担惩罚性赔偿的可能。网路服务提供商承担惩罚性赔偿的认定条件为,在主观方面,网路服务提供商的“主观故意”表现为对侵权链接的明知和放任态度;在客观方面,“情节严重”的认定则依据最高人民法院的司法解释,综合考虑传播手段、行为持续时间、地域范围和规模后果等因素。

确定惩罚基数和倍数是惩罚性赔偿在司法实践中的难点,鲁甜建议,应完善传统损害赔偿的计算方式,避免向法定赔偿逃逸,并适度调整举证责任的分配,以解决赔偿基数的问题。对于赔偿倍数的确定,她提出关键在于权利人发送通知后,网路服务提供商是否采取必要措施。

上海融力天闻律师事务所高级合伙人翁才林持同样观点。在他看来,在实践中如果能够规律性扩大适用惩罚性赔偿的范围,可能在督促平台治理自己的内容上有所收效。

厘清边界 审慎看待网络游戏保护

随着新技术、新产业、新业态新模式不断出现,著作权的主客体、权利义务内容和传播形式发生变化。在数字化和网络化的环境下,著作权侵权行为变得更多样和隐蔽,著作权人维权和版权治理愈加困难,网络游戏就是较为典型的领域。

中国音数协游戏工委发布的《2023年中国游戏产业报告》显示,2023年,国内游戏市场实际销售收入3029.64亿元,同比增长13.95%,首次突破3000亿元关口,与之相伴的是网络游戏的侵权行为也呈不断增加的趋势。

北京知识产权法院原副院长陈锦川提到,近年来,法院审理的涉网络游戏著作权纠纷案件越来越多,案件审理的过程中也发生了诸多变化,最新有观点认为网络游戏是一种新的作品类型。对于如何看

待这个问题,陈锦川认为,讨论该问题的前提是明确作品的表现形式以及作品类型的划分,要慎重考虑将网络游戏作为新的作品类型。“只有新出现的作品形式在现有法律分类中找不到合适的类型,可再认定为新的作品类型。”因此,他认为,对网络游戏而言,网络游戏的开发运营本质是开发运营计算机软件,就可以适用软件的保护规则;对游戏规则而言,可以借助文字、计算机程序、画面等进行表达,那么就可以通过计算机软件、美术、音乐等作品相关规则予以充分保护。

在游戏中,网络游戏著作权侵权案件逐年增多,其中游戏规则的侵权认定更加复杂。这在一定程度上给公众的认知造成了混淆,也给著作权法律制度带来了挑战。

华东政法大学教务处副处长、

教授陈绍玲以《太极熊猫》与《花千骨》两款游戏的相同游戏规则与相似游戏画面争议展开演讲,提出对初始表达的固定与作品权利边界的界定相关问题的思考。他认为,单一的规则最多只能构成文字作品,有时甚至并不涉及具体的文字,这些规则本身可能并不具备足够的创造性表达,因此可能难以单独构成受著作权法律保护的作品。连续的规则主要服务于游戏的功能性,并不直接产生创造性的表达。游戏规则本身并不等同于游戏的情节或整体创意,而著作权法律保护的是具体的表达形式,而非抽象的思想或概念。

对于网络游戏的保护,翁才林同样认为应当遵循较为谨慎的原则,具体的保护方式在未来仍有进一步探讨的空间。

均衡考量 让生成式人工智能“再飞一会儿”

随着人工智能技术的不断发展,大模型训练中涉及的版权问题更加突出,需要进一步完善相关法律法规,明确数据使用的合法性和授权机制。

河南牧业经济学院教授刘明江介绍了他对大模型训练数据使用规则的思考。他介绍,中国、欧盟、美国、英国、日本等国家和地区遇到的版权问题各有不同,各国都出台了不同的模型训练数据的使用规则,要详细分析各自的不同特点并进行对比,寻找合理的使用路径。就我国而言,例如合理使用制度,允许在特定条件下无需授权即可使用版权作品,但需要平衡版权人和使用者的利益;知识共享许可,通过更加灵活的许可方式,促进知识的共享和传播;法定许可,在法律规定的情况下,可以不经权利人许可而使用其作品,但需支付报酬;授权许可,待权利人明确授权后使用其作品是最常见和稳妥的方式……

“随着行业的发展,未来很有可能出现大模型训练数据的授权许可市场,大模型开发者愿意付费购买高质量的数据,作者受到激励去创作更好的作品。”刘明江认为,目前学界与实务界仍需要静观其变,均衡考虑各方利益,“让子弹再飞一会儿”。

对于生成式人工智能服务平台的版权注意义务讨论同样热烈。上海交通大学凯原法学院副教授王杰介绍,目前,学界有观点认为应实施

“产品责任+现有技术抗辩+‘通知—删除’”,而在生成式人工智能服务平台第一案(上海新华文化发展有限公司诉某AI公司侵犯著作权纠纷案)中,法院则倾向于“事先过滤+‘通知—删除’”的注意义务。虽然这两种观点的注意义务内容不同,但显然均会对生成式人工智能服务平台施加较重的负担。王杰对“产品责任+现有技术抗辩+‘通知—删除’”持反对意见。他认为,生成式人工智能的侵权概率相对较低,因此套用产品责任相关规定可能并不合适,用户的提示词对最后生成的内容影响较大,这使得将责任完全归咎于服务平台并不公平,同时即使生成侵权内容对权利人的侵害也较低,应用产品责任可能过于严厉。

事实上,“通知—删除”规则的适用也存在一定的争议。王杰说,一方面,AI是动态生成内容而非像数据库那样静态输出,有较高的技术壁垒,删除量大且重新训练成本高;另一方面,通过屏蔽提示词的方式设立安全护栏的效果也会比较有限,因为自然语言的内涵过于丰富且大语言模型生成内容具有相当的自主性。

“作为互联网内容平台,我们在风险内容治理上受到一些挑战。”抖音集团高级法律顾问江雨提到,2023年3月,抖音发布了有关不当利用AI生成虚拟人物的治理公告,对站内不当使用AI虚拟人物的账号和内容都进行了积极治理,但是由

于人工智能技术不断发展,平台对于风险内容治理依然面临着较大困难,比如AI鉴别难度高。

除了作为平台提供内容之外,抖音集团同时作为人工智能技术的研发者和服务的提供者,参与到整个产业链中。”江雨提到,服务提供者也面临很多挑战。关于AIGC的侵权认定,目前存在因果关系复杂、责任主体多元、侵权行为难以预测、损害结果非特定等问题。作为人工智能的研发者或服务提供者,应当承担的是一种过错责任,根据是否有预见侵权的能力、是否有侵权的替代解决方案、是否尽到安全保障义务、是否尽到最大注意义务等进行具体判断。

“在发展新质生产力的过程中,我们需要对这三对关系进行深入思考:创新活跃性与法律稳定性之间的关系、知识产权的权利性与知识产权的产业性之间的关系、技术中立性和技术两面性的关系。”西北政法大学副校长孙昊亮提到,无论适用何种制度,无论著作权法律制度如何改变,最终的目的都是促进产业发展,促进新质生产力的形成。

观点精选

西安交通大学法学院教授焦和平:
法定赔偿作为一种当事人难以准确界定损害数额情况下的推定性计算方法,是为了填平而不是为了惩罚。若法定赔偿承担了惩罚性赔偿的功能,就违背了设立法定赔偿制度的初心。填补损失和惩罚制裁界限模糊,无法体现对侵害知识产权行为的严厉打击和抑制作用,难以充分发挥惩罚性赔偿对于故意侵权行为的威慑作用。

北京知识产权法院原副院长陈锦川:
近年来,网络游戏的相关诉讼增多,裁判趋势逐渐从拆分元素认定作品类型到整体认定发展,目前最新的观点认为网络游戏是一种新作品类型。把网络游戏当成新的作品类型,个人认为要慎重,还是要恢复到依据表现形式来认定作品类型。

华东政法大学教务处副处长、教授陈绍玲:
相似的游戏画面和游戏规则是否涉嫌侵权,关键看权利方的表达是一种什么样的创造性表达,再看这个表达以什么样的形式进入游戏,或者讨论这个表达是否进入了游戏画面。个人认为应该回到作品最初被创作完成的状态,以作品最初被创作完成的状态界定作品的表达,这样最清楚,也最科学。

河南牧业经济学院教授刘明江:
随着行业的发展,未来可能会出现大数据训练数据的授权许可市场,大模型开发者愿意付费购买高质量的数据,作者也受到激励去创作更好的作品。目前,学界与实务界仍需要静观其变,均衡考虑各方利益,观察行业发展情况。

上海交通大学凯原法学院副教授王杰:
“通知—删除”规则在生成式人工智能服务平台的版权管理中存在争议。很多人觉得AI生成侵权内容,删除就可以了。但实际上,AI生成内容在技术上与传统的网络平台非常不同,删除被投诉内容在技术上缺乏可行性。因为平台是动态生成,而不是静态输出。静态输出典型的例子如数据库,因为其图片存在于数据库中,如果出现侵权图片可以删除,AI每次生成都是独立判断的结果,定点删除技术上不可行、重新训练成本又高。

福建理工大学法学院·知识产权学院副院长张弘:

惩罚性赔偿制度的适用、游戏与游戏规则的侵权判定以及AI大模型训练数据所涉及的法律问题都是复杂且在不断发展的。这些问题的解决需要综合考虑法律原则和产业发展等多个方面,不仅要考虑法律制度的设立初心及其合理性和可操作性,还要充分考虑到产业发展的需求,如促进AI技术的创新与应用,保护数据资源的合理利用等。

西北政法大学副教授、《法律科学》编辑鲁甜:

未来如何确定对网路服务提供商的惩罚性赔偿,有两种方式:通过司法解释细化“故意”“严重情形”,通过司法指导案例帮助确定重复侵权的情况下如何确定行为人的主观、客观状态,进一步厘清惩罚性赔偿的计算方式、举证责任和惩罚性赔偿的倍数。

抖音集团高级法律顾问江雨:

在目前的法律框架下,人工智能的研发者或者人工智能服务提供商,国内外相关产品在权利归属和责任承担方面有一些行业实践。司法实践中关于人工智能生成内容的保护方式还处在不断探索和优化当中,每个案件都有参考意义,也具有个案的局限性。人工智能生成内容的保护和网路服务提供商的责任承担问题,可能在未来很长时间内是需要继续探讨的问题。

声明:《版权监管》周刊部分插图源自网络,版权归作者所有。作者可通过左上角的联系方式与编辑部取得联系,编辑部将及时支付稿酬。

