

■热点争鸣

生成式人工智能对版权体系影响知多少

□朱开鑫

新一轮生成式人工智能技术变革当下正在加速演进,受此驱动,全球生成式人工智能产业发展也迈向新阶段,呈现出蓬勃发展的态势。而人工智能生成物在涉及的众多法律领域中,版权议题尤为受到关注。生成式人工智能对于版权体系的影响,可以从技术、产业、制度3个层面加以观察。

技术——生成式人工智能创造版权领域变革机遇

作为“因印刷技术而生,随科技革命而变”的版权产业和法律制度,其发展方向天然地受到技术创新的影响。版权英文“copyright”一词的由来,便是印刷、造纸技术的诞生,孕育出以“复制”为核心的权利体系,之后伴随声、电、光、磁等新技术与新载体的演进,而不断丰富发展。

新一轮生成式人工智能技术变革,可称为百年不遇的技术机遇。2022年11月30日,美国人工智能公司OpenAI发布CharGPT,短短两个月,用户量便超过1亿,成为全球互联网历史上增长最快的应用。从生成式人工智能的进化史来看,其并非突然产生,而是经过了长达60多年演进发展:从最早的萌芽期,到积淀积累期,再到今天的快速突破期。早在1950年诞生的图灵测试,便是最早和最典型的对人工智能生成内容质量水平的测验。

版权被誉为“技术之子”,但回溯其发展历史,其更适合被称为“传播技术之子”。整体来看,版权制度的发展贯穿两条主线:一是,新技术的演变带来新的传播方式,进而不断丰富版权的权利类型;二是,新技术的更迭带来新的传播载体,进而持续拓展版权的客体种类。

生成式人工智能技术的兴起,使得人们对版权的关注从事后的“内容传播”领域转向事前的“内容创作”领域。而在此之前,创作一直被视为人类专属领域,作为作品制度基石的“独创性智力表达”只能由人完成,别无替代。生成式人工智能带来了全新的认知革命,“人类创作”正日益被“AI生成”所赶超和替代,由此也引发了内容

创作领域,主、客体范畴界定及权属、责任分配等系统性挑战。

产业——生成式人工智能推动版权产业创新发展

生成式人工智能未来或将成为通用的内容生产工具,进而颠覆版权行业的创作形态。在传统版权领域,内容生成、知识创作是手工生产模式,高度依赖于专业技能与经验传承。生成式人工智能的发展正在使知识与人快速解耦,并推动整个版权创作形态,从依赖“大脑构思+手工操作”向“人类构思、筛选+机器生成”转变。

从“PGC”(专业生产)到“UGC”(用户生成)再到“AIGC”(人工智能生成内容),版权领域的内容创作模式当下正在加速迭变。“PGC”模式之下,生成内容的质量高,但存在生产周期长、效率低的问题;“UGC”模式之下,通过提升作品分发效率和降低创作门槛,激发了全社会的内容供给总量,但在创作水平和质量层面则难以完全保证;“AIGC”模式则克服了此前“PGC”模式和“UGC”模式,在内容创作数量和质量上存在的显著不足,有望成为未来主流的内容生产模式。

生成式人工智能显著降低了版权领域的技能依赖和创作门槛,加速推进内容创作平权时代的来临。基于大规模语料和深度学习算法,生成式人工智能可以输出高质量的文章、图片、音乐、影视、动画等多模态的内容。创作将不再是一个被专业群体垄断的高门槛领域,普通大众在AIGC的辅助下,只要具备有价值的想法和观点,具体的表达完全可以交由AI来实现。

中国网络版权产业积极拥抱生成式人工智能这一变革机遇,并广泛运用于文字撰稿、语音处理、美术制图、视频剪辑、虚拟主播等具体领域。在生成式人工智能技术的赋能之下,网络文学、数字音乐、网络游戏、网络直播以及视听动漫等细分产业持续快速发展。根据相关统计,2022年中国网络版权产业的市场规模已经突破了1.4万亿元人民币。

制度——生成式人工智能带来版权规则变革挑战

大模型训练与“合理使用制度”。从生成式人工智能全产业周期来看,模型训练阶段的版权问题处于起始环节,因而受到各界的广泛关注。生成式人工智能模型训练涉及3个技术阶段的版权问题。一是作品获取阶段的版权问题,主要涉及著作权法上“技术保护措施”和“权利管理信息”的法律判断。二是作品存储阶段的版权问题,涉及《著作权法》上“复制权”的侵权判定问题。三是作品处理阶段的版权问题,包括通过无监督学习、监督学习等模式,将作品体现的相关性、模式等转换为参数并存储在模型内部。目前来看,各界对于这一技术步骤在著作权法上的行为属性判定尚未形成基本共识。

2023年以来,全球各国都在探索通过“合理使用”等版权限制与例外制度,对生成式人工智能模型训练过程中的作品利用行为,进行不同程度的版权责任豁免。但值得关注的是,这一问题涉及权利保护、激励创作以及技术创新、产业发展等多重价值目标。未来可能需要更加科学和平衡的制度设计,例如欧盟提出的“文本与数据挖掘模式”:一方面,给予AIGC模型训练阶段对版权作品利用的授权豁免;另一方面,对于商业属性的AIGC模型训练则允许版权人通过特定技术可识别的方式保留这一权利。

人工智能生成内容与“可版权性议题”。生成式人工智能应用发展使得在作品的最终形成过程中,人类的贡献不断衰减而机器的贡献不断提升。这引发了各国关于人工智能生成内容能否获得著作权法下作品制度保护的系列探讨。如何评估人工智能生成内容的独创性?人工智能生成内容是否符合作品或邻接权客体的要求?何种程度的人类干预能够使人工智能生成内容获得版权保护……

从国际层面来看,2023年3月,美国版权局基于人类作者身份的要求,率先发布“生成式人工智能版权注册指南”,表示不会将完全由人工智能生成的内容注册为作品。与此同时,也需要注意目前英国、爱尔兰、南非等国版权法则存在对

“计算机作品”的规定,原则上可以涵盖对人工智能生成内容的版权保护。

从国内层面来看,我国关于人工智能生成内容版权性问题的判定标准具有内在一致性,强调应当体现自然人的创作贡献。《著作权法》第11条明确规定,“创作作品的自然人是作者”。2023年11月,北京互联网法院就国内首例涉及人工智能生成内容版权属性判定的案件作出判决,表示涉案AIGC工具仅是使用者的辅助创作手段,生成内容能够体现使用者的独创性贡献,构成受《著作权法》保护的作品。

AIGC平台责任与新“避风港制度”。首先,值得注意的是,生成式人工智能的内容输出模式,决定了其在版权侵权问题的判定上存在天然的特殊性。我们需要首先思考用户利用AIGC服务生成内容的行为究竟是一种著作权法规制的“公开传播”行为还是仅仅是一种不受版权规制的“个人使用”行为?目前来看,无论是“文生文”还是“文生图”领域的AIGC产品,生成的内容都是以对话形式存在于封闭的用户交互界面之中,因此原则上可以被认定是一种非公开的“个人使用”行为。

其次,AIGC服务提供者的平台属性和责任判断上,具有较为明显的技术中立性特征。从内容生成角度看,一方面,AIGC平台本身不会主动输出任何内容;另一方面,AIGC平台不会事前存储自身未来将会输出的内容。从内容传播角度看,一方面,AIGC平台生成的内容不会向不特定第三方主体呈现、展示;另一方面,AIGC平台也不会主动公开传播使用者生成的内容。

当前,我们需要从生成式人工智能服务提供者版权保护注意义务视角出发,重新基于技术变革、产业发展以及版权保护等多重维度,思考如何创设适合“AIGC时代”的新的平台责任规则。值得关注的是,今年2月,广州互联网法院已经就国内大模型平台责任首例案件作出判决,认定生成式人工智能服务商负有“侵权投诉举报机制搭建义务”“用户不得侵权提示义务”“生成内容打标义务”三项注意义务。

(作者系国家版权局网络版权产业研究基地研究员)

■海外速览

两款火爆游戏的版权之争

在过去的10年中,全球的游戏市场出现了惊人的增长幅度,人们预计该行业在2023年可产生高达1840亿美元的收益。作为游戏行业中的巨头之一,任天堂在整个游戏市场中的份额可达到将近59.6%。然而,另一家总部位于东京的游戏公司PocketPair开发出了一款名为《幻兽帕鲁》的游戏。这个游戏在该行业中掀起了一场风暴,其下载次数在不到一个月的时间内就超过了2500万,特别是在今年1月刚发布的头几天内就达到了500多万次的下载量。

事实上,在今年1月,这款游戏就已经在Twitch的前十榜单上名列前茅了,成为下载次数最多的第三方游戏,并拥有有史以来数量第二高的“并行玩家”。令《幻兽帕鲁》备受关注的最主要因素之一,是它与任天堂最大的跨媒体游戏制作《口袋妖怪》有着相似之处。

游戏形式过于相似引争议

《幻兽帕鲁》是一个发生在开放世界中的生存类游戏。与《口袋妖怪》类似,玩家需要捕捉和收集被称为“伙伴”的怪物,并让它们参与战斗等。同样的,这款游戏的核心机制就是玩家需要尝试利用口袋大小的球状物体来捕捉各种元素生物。从整体的游戏机制来看,《幻兽帕鲁》所能提供的游戏内容已经远远超过了《口袋妖怪》,因为这款游戏还融合了他较受欢迎的生存类游戏中的某些元素和功能。

鉴于《幻兽帕鲁》在发布之后就立刻取得了重大的成功,制作《口袋妖怪》的日本公司随即发表了声明,表示其会调查在今年1月公开发行的“另一家公司的游戏”是否存在着任何潜在的版权侵权行为。任天堂指出:“我们尚未授予任何在该游戏中使用《口袋妖怪》知识产权或者资产的许可。我们打算进行调查并采取适当的措施,以解决任何涉及侵犯《口袋妖怪》知识产权的行为。”

或可提出版权索赔请求

众所周知,视频游戏是由无数的视听组件和用户交互软件组成的,其中包括但不限于:游戏角色、视觉设计、动画、风景、故事、情节、音频、音乐以及软件/计算机程序(其可用来运行游戏)。

在涉及《口袋妖怪》和《幻兽帕鲁》的纠纷中,人们主要的关注点不是游戏的整体概念或者机制,《幻兽帕鲁》与《口袋妖怪》就这点而言还是有很大不同的。而是被称为“朋友”的角色(相关设计和三维模型)与《口袋妖怪》之间的相似性。如果《口袋妖怪》公司(即任天堂)试图采取行动的话,其可能会锁定那些被看成是现有《口袋妖怪》复制品或者剽窃成果的角色。由于每个司法管辖区中的版权法律都是不同的,因此任天堂成功采取法律行动的可能性将取决于该公司提出指控的区域。举例来讲,人们都知道美国采用了“合理使用辩护”原则,因此这可能会影响到任天堂决定提起诉讼的地点。

不过,需要注意的是,尽管人们可以为文学或者音乐等事物的表达形式提供版权保护,但构思通常难以获得版权保护。因此,尽管大多数人可能会说其中的一些伙伴本身看起来像是受到了另外那些著名的“口袋妖怪”的启发,但从整体上来看,这里仍然存在足够的差异来质疑这种“上述伙伴就是直接进行的复制/剽窃”的说法。换言之,尽管有一部分的心思非常相似,但是这些构思的表达形式是不同的。

虽然可获得保护的表达形式涵盖艺术品或者设计等元素,但仅凭这一点就认为其中一个名为“Grizzbolt”的黄色闪电主题伙伴侵犯了著名的《口袋妖怪》标志性角色“Pikachu”的版权是远远不够的,因为《幻兽帕鲁》似乎使用了不同的橘色模型并且拥有不同的整体设计。一位推特上的用户好像将《口袋妖怪》游戏中的某些角色与《幻兽帕鲁》中的角色进行了比较,并得出了这样一个结论,即《口袋妖怪》模型的“网格、比例或其他基本特征”在缩放至相同大小时是非常相似的。

尽管《幻兽帕鲁》有可能利用《口袋妖怪》中的角色作为参考基准并对其进行编辑以创建出某一部分的伙伴,但是这需要原告在法院诉讼期间出示一些能够证实该公司故意进行了复制的内部文件(诸如内部邮件或者概念材料)才能证明对方构成了版权侵权。因此,为了确定《幻兽帕鲁》的公司是否存在着侵权行为,法院需要对涉案角色的相似以及不同之处进行详细的对比和分析。

(中国保护知识产权网)



资料图片

■案件追踪

抓住“小青蛙” 保护真《原神》

□本报记者 朱丽娜

《原神》是由上海米哈游网络科技股份有限公司(以下简称米哈游)制作发行的一款开放世界冒险类游戏,凭借其精美的游戏角色、深邃丰富的剧情以及多样且引人入胜的玩法,成功吸引了无数海内外玩家的热爱与追捧。然而,随着游戏的火爆,一些不法分子也蠢蠢欲动,未经授权擅自使用游戏素材的情况时有发生。

近日,上海市徐汇区市场监督管理局查处了一起侵权案件,对设计生产销售侵权卡牌产品的当事人方某及其名下的上海某文化传播有限公司作出57万余元的行政处罚。

层层深入 查处侵权周边

一直以来,米哈游都对侵权行为展示零容忍的坚决态度,近期更是加大了维权力度,对侵权盗版进行持续的严厉打击,尤其是对盗用官方素材以及侵害玩家权益的行为,米哈游迅速采取了维权行动,保护自身著作权,维护原创游戏行业的公平性和健康环境。

《中国新闻出版广电报》记者了解到,2023年6月开始,游戏卡牌“小青蛙”的经营者方某组织其名下的上海某文化传播有限公司擅自设计生产和销售未经授权《原神》角色的游戏卡牌,生产数量高达10万余包,并在电商平台销售14万余元。

徐汇区市场监督管理局漕开发市场监督管理所相关负责人介绍,办案人员在收到米哈游提供的线索反馈后,立即展开调查。在案件调查的过程中,由于违法主体的反侦查意识较高,违法行为较为隐蔽,导致案件调查、取证难度不断增加。特别是侵权卡牌的底稿设计、出样、生产、发货位于不同地点,给执法调查造成了一定困难。当事人的违法行为的隐蔽性比较强,日常经营也取得了许多正版动漫和游戏的授



正版《原神》卡牌(左)和涉案侵权卡牌(右)。 资料图片

权,很好掩盖了其违法行为,这些因素导致前期外围调查、权利人暗访曾一度陷入瓶颈。

面对难题,执法人员坚持不懈,层层深入,逐渐掌握了侵权卡牌的生产商主体信息、实际生产场所,并通过行政途径调取了有关电商平台涉案侵权产品的历史销售数据,解决了案件遇到的痛点、堵点,确认上游生产主体、确定实际经营场所、获取实际销售数据。最终,徐汇区市场监督管理局责令当事人方某及其名下的上海某文化传播有限公司立即停止侵权行为,并作出57万余元的行政处罚。

强强联合 共护良好环境

知识产权作为鼓励创新和激励创造力的关键要素,在以游戏产业为代表的数字文创产业高质量发展的过程中扮演着重要角色,通过知识产权保障新质生产力发展也成为游戏行业的共识。但与此同时,游戏行业知识产权保护仍面临

着侵权行为隐蔽多样、侵权情况复杂、举证难等挑战。

记者了解到,此次行动也只是米哈游维权路的一个缩影,这样的维权案例还有很多。去年10月,米哈游紧密配合公安执法部门,成功打击了涉及《原神》《崩坏:星穹铁道》等游戏的“私服”,一举破获六起“私服”刑事案件,16名犯罪嫌疑人已被采取刑事强制措施;去年7月,上海徐汇警方连续破获了两起制作并售卖多款《原神》游戏“外挂”的案件,犯罪嫌疑人已被采取刑事强制措施;去年6月,米哈游配合上海徐汇警方成功捣毁生产、存储、销售盗版周边的犯罪团伙,涉案流水超1亿元人民币。

“从长远来看,我们希望这些维权案例的积累和每一次维权成功,都能更加促进整个行业的健康发展。”据米哈游知识产权部相关负责人介绍,近年来,米哈游开展了一系列专项维权行动,集中治理了涉游戏“私服”“外挂”等侵权行为,行动展开后取得了突破进展,先后打击了多个犯罪团

伙,严惩了侵权者,给予其他侵权者以震慑,保障了玩家和企业利益。

新业态要迸发新动能,也对游戏知识产权保护工作提出了更高的要求,需要政府机构、游戏企业、行业协会、专家学者多方携手共建,形成合力。今年4月23日,由米哈游、巨人、鹰角、莉莉丝、好研橙发起,向全国游戏企业、第三方专业服务机构等发出邀请,共同成立徐汇游戏企业版权保护联盟,共同致力于提升游戏企业版权保护意识,形成行业自律氛围。呼吁完善版权保护机制,有效打击侵权行为,推动游戏产业与其他相关产业融合发展。

徐汇区市场监督管理局漕开发市场监督管理所相关负责人表示,上海市徐汇区已经成为游戏产业聚集高地,结合徐汇区建设国家知识产权保护示范区,徐汇区市场监督管理局作为监管和服务部门,将着力发展重点产业、重点企业,对标最高标准,强化行风建设,争取为知识产权强国建设贡献更多徐汇样本、徐汇案例。