

网络平台版权需共治共建

编者按 随着新兴技术的发展与应用,新业态和新模式也随之兴起,给版权保护带来了新的问题与挑战。网络平台版权相关侵权问题成为司法界、学术界及版权产业界等高度关心的热点问题。11月29日下午,在第八届中国网络版权保护与发展大会举办期间,“网络平台版权共治共建”专题研讨举行,百余名司法机关、行政部门、学界嘉宾齐聚一堂,就网络平台版权领域的热点问题进行深入交流。

最高人民法院民事审判第三庭二级高级法官秦元明:

人工智能生成内容的法律属性等问题尚待明确

新质生产力对创新起主导作用,人类社会迈进数字时代,数据已成为第五大生产要素。数据产权复杂且需保护,具有财产属性,与个人信息属于不同权利客体。数据产权与知识产权在法律属性、调整对象、保护模式和制度目标上相似。我国在数据的法律保护上创造了中国特色互联网司法模式,完善司法政策布局,一系列司法案例也激发了数字时代创新创造活力。

关于人工智能的著作权司法



保护,《著作权法》保护自然人创作的作品,但人工智能生成内容的法律属性、著作权归属及保护方式等问题尚待明确。判断其

是否属于作品,一是要看法律规定,二是看厘清行为本身的法律性质。

数字出版作为一种新型的出版方式,应当持利益平衡原则,做到严格权利保护与依法落实权利限制并重,应用法定许可、合理使用等制度,鼓励依法创新探索。“版权AI智审”作为数字法院建设的重要举措,已在多地法院开展试点工作,借助先进技术和海量数据,解决权属、独创性判断、侵权比对等问题,为版权保护提供有力支持。

北京知识产权法院审判委员会委员、著作权专业委员会主任、审判监督庭庭长冯刚:

惩罚性赔偿适用可借鉴《刑法》相关规定

党的十八大以来,知识产权保护备受重视。侵害视听作品信息网络传播权的特殊之处在于,侵权视频从“追剧”变为“追播”,表现为:全集追播、化整为零、化零为整(自动连续播放)。

播出平台属于“提供信息存储空间服务的网络技术服务商”,责任基础源于《民法典》和最高人民法院的相关解释。平台主观故意的认定是一个历时性过程,从侵权行为发生前权利人和版权局的预警通知,到侵权行为出现后权利人的个别或普遍通知,再到法院作出行为禁令的不同阶段,平台的主观过错不断发展变化,是“从无到有,由弱变强”的过程。侵权



情节严重程度的认定主要依据侵权损害后果,同时考虑作品知名度、侵权行为具体方式等因素。作品是否具有时间高敏感性、持续时间、单个或数个行为、“新”行为或“旧”行为等也是考虑因素。

在惩罚性赔偿的具体适用

上,可以借鉴《刑法》相关规定,根据不同客观条件的不同,适用不同力度的赔偿标准。平台具有过错并非承担惩罚性赔偿的充分条件,平台的责任承担适用狭义的过错责任原则。对于“追播”侵权行为,根据权利人、版权局预警通知,侵权行为发生前权利人的合格通知,以及行为禁令等情况,结合侵权内容是否继续存在,确定平台承担不同倍数的惩罚性赔偿责任。进一步细化“故意”程度的其他阶段性标志,如区分权利人通知与版权局通知,增加法院听证、被告承诺等环节,针对不同情况确定不同倍数的惩罚性赔偿标准。

杭州市中级人民法院法官叶胜男:

网络游戏司法保护路径需要深入探讨

网络游戏司法保护的现状是:一是司法对网络游戏的了解加深,从完全否定游戏规则的可版权性到部分肯定,采用整体保护观识别游戏规则的独特性,游戏元素和情节亦受保护。二是探索互动设计要素的保护,如游戏场景地图和空间布局结构,以及游戏设计要素,如行进路线、技能组合等。三是换皮式抄袭得到遏制,法院认定详细、具体游戏设计组合构成侵权,并判以高额赔偿。

目前,著作权司法保护也在发生变化。首先是著作权保护客体界定更便利,如将网络游戏画面归为视听作品,作品



类型“去法定化”。其次是权利归属认定规则明确,2020年《著作权法》基本解决了网络游戏画面的客体问题,并规定了合同约定权属优先。最后是网络直播类行为权属明确化,纳入“广

播权”范畴。《著作权法》保护之外的《反不正当竞争法》视角有四点值得注意:一是《反不正当竞争法》是《著作权法》的补充,不抵触专门立法政策。二是《反不正当竞争法》保护路径关注游戏体验,如可玩性、公平性和回馈性。三是审理难点包括事实查明和复杂性、法律适用的非类型化和法律评价的产业紧密性。四是关于损害,需分析是否真正产生《反不正当竞争法》意义上的损害;关于不正当性,需考虑是否破坏游戏的核心玩法、公平基础和干扰玩家的正常选择。

对外经济贸易大学法学院教授、博士生导师卢海君:

区分多种游戏规则受版权保护的判断方法

版权保护在游戏规则方面有其特定原则:它保护具体的、核心的、整体的游戏规则,而不保护抽象的、通用的、个体的规则。这一原则基于一个比喻:创作空间中的个体规则如同砖块,通过串联和耦合关系形成的整体性规则如同用这些砖块垒砌而成的房屋。

具体而言,版权不保护那些“抽象结构”和“单纯构图”,即形骸化的结构或构图。相比之下,内在于网络游戏并与游戏地图、游戏人物及游戏界面有机结



合的游戏规则,由于其处于较低抽象层次的表达,因此受到版权保护。在判断游戏规则是否相似

时,若其画面表达或游戏体验不同,则此时不可武断地判定游戏规则相似。对于具体的游戏规则,其版权保护的请求权基础是改编权。

对于复杂的网络游戏,判定其规则是否相似的标准应当相对较高,即需要构成“实质性相似”。而对于简单的网络游戏,则可采用“高度近似”的标准来进行判断。此外,在判断单一元素是否受版权保护时,可以采取“疑从无”的原则。

中国社会科学院知识产权中心名誉主任、中国社会科学院长城学者李明德:

应明确只有自然人为“作者”,排除所谓“人工智能作品”

《著作权法》及其配套的行政法规、司法解释、典型案例等构成“一法五条例”格局,其中《著作权法》规定基本原则和重大问题,是基本法。现行《著作权法》已于2021年6月施行,而《著作权法实施条例》尚未修订通过,建议应当尽快修订、尽快问世。

关于《著作权法实施条例》的修订,应特别关注几个问题。首先,作品的定义需明确,并设立兜底条款,以防止新型作品如



“喷泉美术作品”等引发争议。其次,权利限制应有明确的“三步法”及列举,并增加非商业性数据挖掘、文本分析等内容的规

定。技术措施的保护原则上不得妨碍权利的限制,需平衡权利人和社会公众的利益。此外,视听作品的权利归属也应完善。针对新技术挑战,如人工智能、大数据等,应明确只有自然人为“作者”,法人、非法人组织“视为作者”,排除所谓的“人工智能作品”。对于数据挖掘和文本分析,应强调非商业性使用,商业性使用且未经许可则属于侵权。同时,应进一步明确独创性的定义,确保作品体现作者的精神、情感、人格。

华东政法大学知识产权学院院长、教授丛立先:

技术发展对“避风港原则”产生显著影响

“避风港原则”是指在互联网环境下,平台和服务提供商对用户上传的违法内容不直接承担法律责任的一种保护机制,其理论基础为“技术中立”和“技术不能”,核心义务为“通知—删除”。该原则起源于美国1998年的《数字千年版权法》,我国的相关规则包括《信息网络传播权保护条例》《电子商务法》和《民法典》等。

随着新技术时代的到来,用户数量激增,侵权形式多样化,算法技术成熟,网络服务商的角色也从内容被动接收者转变为积极推荐者。同时,各国立法对“避风港原则”的要求也存在差异,如美国、欧盟虽然都适用“通知—删除”规则,但欧盟加



强了对平台主动监管的要求,中国则采用“通知—必要措施”规则,将“删除”细化为“删除、屏蔽、断开链接等必要措施”。技术发展对“避风港原则”产生了显著影响。人工智能技术可以用于智能内容审核、异常行为检测和侵权通知的自动生成与

发送,区块链技术则增强了内容的可追溯性,并赋予了数据的不可篡改性。

在国际实践中,美国对“避风港原则”的变革持审慎态度,而欧盟则较为激进。我国经历了从制度模仿到制度生成的路径,不断对“避风港原则”进行细化和本土化改革,形成了独特的“通知—必要措施”规则,并逐步加强网络服务提供者管理责任以顺应时代发展;坚持以“通知—必要措施”规则为基础,正“避风港原则”本质为特定情形下技术服务提供者的免责规则,而不应该被泛化为逃避应尽内容注意义务和承担版权责任的“避风港湾”。

上海市文化和旅游局执法总队三支队支队长陈萍:

行政执法部门致力于打击侵权盗版,维护市场秩序

目前,版权问题已成为制约短视频行业健康发展的一大瓶颈。行政执法部门在维护版权、激发创新方面扮演着重要角色。随着微短剧产业的崛起,短视频产业链更加完善,形成了良性生态系统。

上海推出《关于推动上海微短剧产业高质量发展的若干举措(试行)》,配套一揽子扶持计划,支持微短剧产业发展。版权保护是推动短视频产业健康发展的关键因素之一。

我国在版权保护方面已有了



完备的法律法规体系,但在实际操作中,还需要结合更为细致的规定来执行。行政执法部门致力于打击

侵权盗版,维护市场秩序。然而,仍存在作品权属不清晰、侵权行为隐蔽、多次反复侵权、平台下架不及时等问题。解决上述问题,需要采取以下措施:一是及时制定、更新法规;二是技术创新,建立起高效、智能的版权保护体系;三是监管责任不放松;四是积极推动国际交流合作,形成宏观上的版权保护协同效应,共同打击海内外的版权侵权行为;五是积极组织和开展版权教育活动;六是及时处理投诉和纠纷,完善快速反应机制。

中国政法大学民商法学院教授李扬:

“红旗规则”应优先于“通知—删除”规则适用

针对短视频、浏览器、电商等侵权场景下,“红旗规则”应当优先于“通知—删除”规则适用,至少针对合格通知中的作品清单,网络服务提供者应当承担拦截、过滤义务。“红旗规则”下不能将拦截、过滤义务排除在必要措施之外。

从我们调研的事实来看,优兔、TikTok、快手、字节、B站、阿里等都承认技术上可以做到拦截、



过滤。而网络服务提供者仅仅手持“通知—删除”规则这张旧船票,恐怕越来越难以登上开往“避风港”的客船。

法律规则的设计,应当使侵权者在适当的注意义务面前鬼哭狼嚎,而不能让权利人在每时每刻的被侵权状态中唉声叹气。权利人应为权利而斗争,为知识产权而斗争,这在建设知识产权强国过程中具有强烈的现实意义。

江苏省常州市文化市场综合行政执法副支队长周俊:

网游“私服”已形成完整灰色产业链

网络游戏中的“私服”,是未经版权拥有者授权,非法设立的网络服务器,以营利为目的。其存在原因主要是开办者技术门槛低、成本低、收入高,玩家追求低成本游戏体验或对正式服务器不满,以及原游戏终止运营。“私服”运行需服务器、客户端、发布引流和支付渠道。打造“私服”涉及购买客户端、架设服务器、登录和支付、引流和提成,以及广告投放。网游“私服”以RPG游戏为主要形态,手游、页游、端游均可承载。



其源头包括私服服务端泄露和游戏源代码及元素“抢跑”行为。目前“私服”已形成完整的灰

色产业链,已不是一个单纯的个体违法行为,而是经过多年发展,有不少从业者从事与之相关的工作,其具有成熟的分发和引流模式,而且支付中间商的反侦查意识很强。作为行政执法者,我们对系统性打击“私服”市场有几点建议:一是依靠版权方支持,加强对“私服”活动的打击力度。二是从源代码开始构建源头性打击,切断“私服”产业链。三是加大对头部“私服”和重点对象的打击,形成震慑效应。