

■ 一家之言

音乐分享平台抄袭纷争背后的产业深思

□于波

不久前,某两大音乐平台之间因播放器界面和各种功能设计相似引发的抄袭之争引起了行业和社会的广泛关注。作为中国两大主要的在线音乐平台,他们之间早已“纷争”多年,而此次抄袭指控,不仅再次将两大平台在市场竞争中的激烈博弈展现在公众面前,更引发了关于创新激励、产权保护、竞争规则、市场秩序以及行业发展等方面的深层次思考。

知识产权:产业发展与平台竞争的核心动力

创新是推动产业发展的核心力量和企业竞争力的决定性因素。在当今数字化时代,互联网产业,尤其是音乐、视频和社交平台的竞争,已经不仅仅是产品价格或市场份额的单纯比较,而更多是围绕创新与差异化展开。对于此类在线音乐平台而言,用户界面的设计、内容创作工具、播放功能等都是推动平台成长和吸引用户的重要创新成果。

然而,创新的背后是大量的时间和资源投入,除了通过市场认可获得正反馈,法律的保护也是激励持续创新的重要一环。知识产权即是通过法律手段,为这些创新成果设置一种专有和排他性权利,使创新者能够从其创造的价值中获得合理回报。从这个层面上说,平台一方面可以通过知识产权来确保对自身创新成果的独占性;另一方面也可以通过获得知识产权,标示和证明自身的创新能力,从而在市场竞争中占据更有利的地位。从产业发展的角度看,知识产权能够通过对新成



资料图片

果的有效保护,防止更强势的竞争者随意抄袭和模仿,以法律引导构建一种良好的创新氛围,提升产业的技术水平,促进产业的可持续发展。

市场秩序:创新激励与公平竞争的有效平衡

市场秩序是产业健康发展的基石。在数字化平台的竞争中,良好市场秩序的打造需要平衡好激励创新与保障公平竞争之间的关系。一方面,我们固然要不断完善和发展知识产权法律制度,强化对于创新成果的保护;另一方面,也要谨防对知识产权的泛化使用,避免过度保护。具体而言,并非所有的智力成果都属于知识产权法保护的客体,作为公共政策导向的产物,一项成果是否受保护、A之于B是否构成抄袭,均应严格遵守

法律规则进行判断,排除不当干扰。在竞争如此激烈且创新不断涌现的行业中,基于前人工作的迭代和改进进时无可厚非,相反是自由、公平竞争环境下自我提升的一种正当手段。

在线音乐平台间的抄袭行为往往具有模糊性,虽然可能有相似之处,但究竟是否属于侵权,仍需要从法律视角、以法律逻辑、用法律思维进行严谨的判断和考量。唯有在尊重、保护知识产权,确保创新得到应有的回报的同时,允许权利边界之外行为的自由,营造公平的竞争秩序和有活力的竞争氛围,方能营造良好的市场秩序,助力产业健康发展。

用户体验:企业努力与市场优化的应然方向

在两家在线音乐平台的这起“纷

争”中,许多评论区的网友并没有急于“站队”,而是直言不讳地表示“两家平台都存在问题”“推送会员支持谁”“我们看重的不是外表,是更多的歌曲版权”“创意应当被保护,但过度花里胡哨没有意义,音乐版权量才是根本”。这些声音不仅反映了消费者对于音乐平台的期待,也揭示了当前在线音乐市场存在的问题——广告植入增多、版权曲库不足的情况“苦消费者已久”,用户真正的需求已然被边缘化。

不可否认的是,有趣的社交功能和精美的界面设计能够为平台增色不少,但在这个竞争白热化的市场,在线音乐平台形式和外观上的创意无法触及用户最深层次的需求痛点,即版权曲库中丰富的音乐资源。当平台竞争的重心发生偏离,最终只留用户创新的表面下感受空洞的现实,为其买单的这是普通消费者的利益。

当前的市场环境中,很难有平台“一家独大”。而企业需要努力的方向,是将目光转向并聚焦于用户的真实需求,回归产品的基础功能与本质,通过洽谈购买更多的音乐版权,不断优化音乐资源布局,给用户以更加纯粹、便捷的音乐体验,而非致力于表面花样翻新。唯有回归“内容为王”的初心,抛开短期的“噱头效应”,才能让音乐平台的竞争不仅停留于表面的对决,才能使企业的发展之路走平走稳,向好提升,也使整个市场得以良序运行。

(作者系华东政法大学知识产权学院副院长)

■ 海外速览

英国知识产权局就版权与人工智能的相互影响展开新一轮咨询

AI模型训练中的数据访问与版权平衡

核心看点:

情况:英国知识产权局(UKIPO)与英国文化、媒体和体育部(DCMS)以及英国科学、创新和技术部(DSIT)合作发起了关于版权与人工智能的咨询活动。

目的:该咨询旨在解决版权法与人工智能之间的相互作用问题。目前,英国版权法对人工智能模型训练的适用仍然模糊不清,这给人工智能开发者和权利人都带来了潜在的挑战。

展望未来:咨询期持续10周,于2025年2月25日结束。其结果可能会导致英国版权法发生重大变化,使其与欧盟(EU)的最新发展更加一致,因为英国的目标是加强其在人工智能领域的地位。

众所周知,人工智能模型的训练需要使用大量数据。这些数据有多种来源,包括公开数据、组织内部数据和互联网数据。互联网数据挖掘是从公共网站上大量提取信息,然后导出为结构化格式,用于训练人工智能模型。然而,抓取数据的做法可能无法区分受版权保护的资料 and 不受版权保护的资料。在未征得权利人同意的情况下对受版权保护的作品进行抓取引发了广泛的讨论,并向世界各地的政策制定者和法院提出了知识产权侵权的问题。

英国政府似乎遵循了早先的磋商尝试,热衷于探索版权例外的可能性,通过确保合法获取高质量数据来支持人工智能开发者,同时也使权利人能够获得并控制报酬。所提议的方法大致类似于欧盟数字单一市场(DSM)指令的第4条,但英国此前选择不实施该指令。

此次咨询就3个方面征求意见。

一、扩大文本和数据挖掘例外

目前,1988年《版权、工业品外观设计和专利法》(CDPA)第29A条规定的扩大文本和数据挖掘(TDM)例外仅适用于非商业研究。建议扩大例外范围,允许为商业目的进行TDM,并默认适用。但值得注意的是,权利人可以保留自己的权利,选择退出例外情况,禁止对其材料进行数据挖掘。相反,可以采用许可机制,允许权利持有者在使用其某些数据时寻求报酬。

目前的咨询问题是询问受访者是否同意建议的方法,或者是否倾向于其他方案,包括完全不做修改的方案。相关问题包括:

按照该思路引入例外情况会对您或您的组织产生什么积极或消极的影响?请尽可能提供量化信息。

如果保留意见被忽视,应承担什么法律后果?

二、透明度措施

建议在TDM例外的基础上制定严格的透明度规定。这些措施可以要求人工智能开发者披露用于训练的材料和生成的内容,并明确标注人工智能的输出,目的是使权利人和公众受益。然而,考虑到所涉及的大量数据以及权利人限制此类信息(如商业秘密)的正当理由,围绕这些措施的实际挑战可能会很大。

因此,英国希望就如何以平衡、适度的方式实施透明度措施征求意见。这方面的问题包括:

您是否同意人工智能开发者应披露其培训材料的来源?

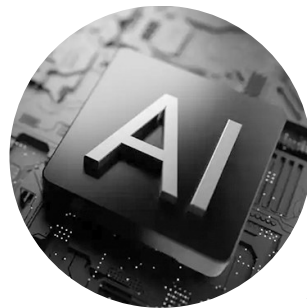
如果您同意,那么人工智能公司在提供生成模型输入信息的透明度时,何种程度的颗粒性是足够和必要的?

如有可能,请说明您预计对人工智能开发者引入透明度措施的成本。

三、取消对人工智能生成物输出的保护

目前英国正在重新审查CDPA第9条第3款。该条款规定,没有人类作者的计算机生成作品(CGW)被视为由作出“创作作品所需安排”的人拥有。这一例外规定受到了大量批评,英国现就取消这一规定的建议征求意见。有关这一议题的问题包括:是否赞成取消对没有人类作者的计算机生成作品的版权保护?

(中国保护知识产权网)



资料图片

■ 案件追踪

《宝可梦》盗版手游侵权案落幕——

“示范判决+委托调解”促诉讼画上句号

□本报记者 徐平 通讯员 陈虹伶 陈中山

近日,广东省高级人民法院成功促成游戏《宝可梦》诉手游《口袋妖怪:复刻》侵犯著作权及不正当竞争纠纷上复一案达成调解。

2月18日,被告广州麦某网络科技有限公司、霍某网络科技有限公司公开发布道歉声明,“在广东省高级人民法院作出的相关判例及司法文件指引下,我们深刻地认识到自身行为已经违反了相关法律”“在今后的公司运营中高度重视知识产权保护,不再侵犯任何《宝可梦》游戏和权利人相关的知识产权等权益”。目前,协议内容已全部履行,“宝可梦”在粤诉讼画上了圆满句号。

天价赔偿何以和平化解?

自2015年7月起,广州麦某网络科技有限公司、霍某网络科技有限公司等上线运营手游《口袋妖怪:复刻》,该游戏中大量使用了日本株式会社宝可梦游戏《宝可梦》的设计元素。2021年12月,日本株式会社宝可梦向深圳市中级人民法院提起了侵犯著作权及不正

当竞争诉讼,法院一审判决其胜诉,被告公司赔偿人民币1.07亿元。宣判后,广州麦某网络科技有限公司、霍某网络科技有限公司不服,向广东省高级人民法院提出上诉。

这起天价赔偿的游戏著作权案件何以和平化解?

2024年12月18日,广东省高级人民法院二审公开开庭审理“宝可梦”案,并邀请部分全国及省人大代表、政协委员、省游戏产业协会及部分游戏企业代表、高校师生等现场旁听庭审。合议庭在进一步查明案件事实、分清是非的基础上,缩小了各方当事人在事实认定、法律适用、赔偿计算等方面的分歧,为顺利调解奠定了坚实基础。

据承办法官介绍,该案所涉法律问题疑难复杂,合议庭通过索引对比类案裁判思路,阐明同类纠纷核心争议的裁判标准,同步开展了多轮“背靠背”“面对面”释法答疑,引导当事人对诉讼结果进行合理预判。为确保这起涉外知识产权纠纷实质化解,一、二审法院还依托与世界知识产权组织(WIPO)仲裁与调解中心建立的诉调对接机制,咨询并邀请相应专业领域调解员参与调

解,实现专业调解与司法审判双向衔接、同向发力。最终,以“示范判决+委托调解”的方式促使各方当事人就争议问题达成一致并签订调解协议。

《中国新闻出版广电报》记者了解到,该案得以妥善解决,一是全面审查案件证据,充分听取当事人意见,查明案件事实,分清是非曲直,做好调解两手准备;二是通过类案判决作出示范,明晰相关法律问题裁判标准,对弥合当事人诉讼预期差距具有积极作用;三是被告认真反思侵权行为、主动公开道歉和积极赔偿,也是双方达成调解的重要因素。

明晰类案裁判规则提升审判质效

在当前各方面产业政策助力中国游戏出海、加强中华文化走出去的大背景下,依法平等保护中外当事人数字文娱产品的知识产权,是坚持文化自信自强、推进版权强国建设的重要方面。

该案涉及全球顶级游戏动漫IP“宝可梦”的维权诉讼,社会关注度高,一审判赔数额大,二审进行公开开

庭审理,对相关产业创新、规范发展具有教育引导意义。

此外,该案也提醒相关产业从业人员,通过抄袭他人的游戏产品攀附在相关玩家群体中的吸引力和影响力,从而获取非其应得的商业利益,既可能侵犯著作权等知识产权,也可能构成不正当竞争。游戏产品市场的竞争,不能停留在“依样画葫芦”,而是要在游戏玩法等要素上创新创作深度赋能,才能真正有利于游戏产业健康长远发展。

另据了解,近年来,广东法院不断健全知识产权审判机制,努力提升知识产权审判质效,助力打造市场化、法治化、国际化营商环境,为发展新质生产力蓄势赋能。广东省高级人民法院在全国率先出台了网络游戏知识产权审判指引,先后审理了涉《我的世界》《万国觉醒》《穿越火线》《梦幻西游》等一系列广受关注的网络游戏案件,明晰类案裁判规则,助推新型优质数字文娱产业健康发展。2024年,全省法院审结知识产权民事一审案件7.7万余件,调撤案件约5万件,调撤率同比上升4.89%。

■ 相关链接

公开资料显示,游戏《口袋妖怪:复刻》于2015年正式上线,其运营方为深圳市值尚互动科技有限公司(以下简称值尚互动)。就在游戏上线的同一年,中南红文化集团股份有限公司(以下简称中南文化)以高达8.7亿元的价格完成了对值尚互动100%股权的收购。据中南文化2016年财报披露,《口袋妖怪:复刻》单月流水超过了3000万元,上线仅一年多时间,累计流水就突破了3亿元大关。

“宝可梦”这一IP最初由任天堂、GAME FREAK和Creatures3家公司共同研发,并在1996年推出了首款游戏。随着动画、游戏、周边产品的持续推出,“宝可梦”IP的影响力不断攀升。为了更好地管理这一IP,日本株式会社宝可梦(由上述3家初创公司共同出资成立)负责“宝可梦”IP的授权、周边商品销售以及宝可梦中心的运营工作。

根据日本株式会社宝可梦最新披露

的财报数据,在2023年3月至2024年2月这一财年间,公司销售额达到了2975亿日元(按当前汇率约合人民币143亿元,实际汇率可能有所波动),销售总利润则高达1522亿日元(约合人民币73亿元,同样基于当前汇率估算)。值得一提的是,自2021年以来的3年间,该公司的利润增长率约为3.4倍,展现出了极为迅猛的增长势头。

然而,在2024年9月,日本株式会社宝可梦发表了一则关于《口袋妖怪:复刻》侵犯公司著作权及不正当竞争行为案的一审判决公告。公告中指出,深圳市中级人民法院经过审理,作出了一审判决,认定《口袋妖怪:复刻》与“宝可梦”系列游戏中的角色、主人公、地图等核心元素存在一一对应且相似之处,游戏元素组合所形成的多个要素系统高度相似甚至完全一致,且多项数值体系设计也相同。因此,法院判定两款游戏的具体故事性表达构成实质性近似。



2024年12月18日,广东省高级人民法院二审公开开庭审理“宝可梦”案。

徐志毅 摄