

AI 快速发展,版权合规应同行

□本报记者 朱子钰

当前人工智能(以下简称AI)的使用已引起全球普遍关注,据统计,截至去年10月,国内已备案的大模型达200余个。AI在知识产权、影视娱乐、数据合规等领域应用日益广泛,众多新产品层出不穷,对版权保护既带来新机遇,也提出新挑战。

近日,湖北省版权保护协会、武汉东湖新技术开发区人民法院等联合主办“2025人工智能时代的法律实践与合规路径研讨会”,与会嘉宾共同探讨了AI技术在法律实践中的现实挑战与版权合规路径。

技术重构内容生产 版权保护面临新挑战

AI技术的普及极大提升了文化产品制作效率。以爱奇艺为例,其“奇声”智能配音系统助力国剧快速出海,将配音效率提升近6倍。“现阶段,通过智能配音预处理、智能多语种配音变声、智能配音后期处理三大技术,我们已为300余部海外电影提供普通话配音版本,并为50余部华语电影、600余部国剧制作多国配音版本。在电视剧后期台词补录环节,AI可生成与艺人音色匹配的台词。”爱奇艺科技有限公司法律部法务经理王穹介绍,该技术已入选工业和信息化部2024年新型数字服务优秀案例。

腾讯集团专家法律顾问谭乃文介绍了自研AI产品“腾讯元宝”在数字内容产业的落地情况:“除了助力创作,AI还将优化产业流程管理。优质AI能促进优质数字内容生产,而优质内容又能反哺AI迭代升级,形成良性循环。同时,AI换脸技术和识别技术有助于提高影视作品制作效率、促进二次创作,未来在影视内容领域,AI或将成为解放人力的重要手段。”谭乃文表示。

不可否认,AI为众多企业发展带来了帮助,但也带来了许多挑战。

一是AI侵权即时性强,损失严重。随着AI发展,文化产品传播速度加快,影视追播现象严重。王穹提到:

“短视频平台存在大量AI剪辑、‘二创’视频,仅简单概括剧情便形成所谓解说作品,实质上替代了原作,侵权危害随传播速度提升而加剧。”

目前市场已有AI影视解说和自动化剪辑软件,用户上传视频即可自动生成解说内容。“此类电影解说日产量可达百部,不仅侵害信息网络传播权,还可能损害作品声誉。”王穹认为。

上海源孟律师事务所合伙人汪靖提及具体案例,某用户将热播剧女主角头像替换为其他艺人,生成视频剪辑后传播,最终被判侵权。但在判决时,该平台已存在大量同类换脸视频,播放量超10万。可见AI侵权即时性对原创者造成的潜在损失不容忽视。

二是侵权打击难度增加。“互联网产品模式增多,侵权形式从单点式(如盗版网站)向融合式演变,打击难度大。”谭乃文说。如AI素材库侵权、AI推荐盗版产品、电商AI推送盗版内容、侵权智能体等新型侵权方式,增加了溯源难度。若AI为侵权盗版提供技术支持,权利人损失将更难控制。

三是AI侵权责任超出原有法律框架。“当前对网络服务提供者的注意义务要求已超越美国《数字千年版权法》的‘避风港原则’,我国司法实践已走在前列。”湖北省版权保护协会副会长、中南财经政法大学知识产权学院院长黄玉辉指出,近年来,新兴AI实践,如数据训练、AI文生图等,超出原有法律规制范围,导致司法判例缺乏适用条款。由于法律未明文规定,学界与实务界尚存争议,需结合AI发展修订相关法律,以促进AI与版权保护协同发展。

从被动防御到提前保护 动态平衡创新发展

与会嘉宾认为,加强AI时代的版权保护工作,首先,应加强对企业开展版权宣传,增强版权意识。在相关法律判例中,如杭州奥特曼案等都表明,对于AI服务企业的版权意识加强至关重要,AI服务企业需要明确自身承担的



“2025人工智能时代的法律实践与合规路径研讨会”现场。湖北省版权保护协会 供图

相关义务。

中南财经政法大学知识产权学院教授胡开忠表示,AI服务企业需要明确自身的注意义务,包括预防侵权和防止侵权损失扩大。一方面,AI服务企业在数据训练过程中应当通过相关举措对自身训练模型进行管理,确保使用者在数据训练的过程中防止生成与原模型相似的产品并流入市场,防止对训练模型产生侵权。另一方面,AI服务企业在和数据模型合作过程中,在接入模型前,提前与模型达成有关协议,通过协议对模型版权进行约束与保护,以防相关问题的产生。因此,从企业层面入手,有助于从源头上防止侵权情况发生。

其次,完善相关法律制度修订。对于AI等相关技术的应用,我国有关法律在立法层面仍有进一步完善的空间。与会嘉宾认为,生成式人工智能产业的发展已成大势,在其快速前进的同时,也要兼顾著作权人的利益,确保原创者

基本利益。

再次,面对版权保护问题,审慎处理侵权行为也十分重要。杭州市中级人民法院知识产权审判庭副庭长吴媛媛指出,在杭州中院审判奥特曼案过程中,将案件中涉及的生成式人工智能服务分为前期的输入端的数据输入、数据训练以及输出端的内容输出、内容使用四个阶段,并且针对不同阶段的侵权认定,采用了分类施策、宽进严出的认定标准。即在数据训练阶段,应当采用相对宽松、包容的认定标准;对于内容输出、生成内容使用行为,采用从严的认定标准。

基于此,能够在产品生成过程中,鼓励独创性表达和非营利性作品产生,鼓励AI产业的发展繁荣。“在输出端,我们认为要倒逼生成式人工智能平台采取必要措施,防范生成内容侵犯著作权人的利益。这样才能使AI成为繁荣市场的重要工具,真正促进AI与版权保护共同繁荣、共同发展。”吴媛媛说道。

■案件追踪

盗版展会打起“游击战”,抓住重罚50万元

□本报记者 朱丽娜

伴随游戏动漫产业市场规模持续扩张,行业侵权行为也逐渐呈现产业化、链条化态势。从盗版周边衍生品泛滥到“山寨”主题展会滋生,侵权形式不断翻新升级,对原创IP的品牌价值造成损害。

近日,上海市金山区人民法院审结了一起涉及游戏角色形象、视频及名称的知识产权纠纷案。上海某动漫科技有限公司(以下简称动漫公司)在未取得米哈游公司授权的情况下,冒用官方名义预售动漫展门票,先后在全国多地举办10余场展会及演出活动,通过门票销售及盗版周边商品牟取非法利益。法院查明,该动漫公司不仅侵害了米哈游公司游戏角色形象、视频等著作权,还通过虚假宣传误导消费者,严重破坏市场秩序。最终判决被告赔偿50万元并公开致歉。

未经授权办漫展 涉74款游戏角色形象

米哈游公司旗下《崩坏3》《原神》《崩坏:星穹铁道》系列角色扮演游戏,凭借独特的玩法设计获得玩家认可,其角色形象更突破次元壁,形成独特的文化现象,同时,游戏衍生周边也持续热卖,在商业市场与文化领域均展现出强劲影响力。

2023年12月,米哈游公司在某平台售票系统中发现,名为“上海原神X星铁X崩坏ONLY”的动漫展门票正在火热预售中,主办方显示为某动漫公司。米哈游公司认为,该动漫公司冒用游戏官方名义举办动漫展,侵犯其合法权益,于是发出律师函,要求该动漫公司立即停办展览,并停止使用该游戏公司旗下的游戏角色形象。

然而,动漫公司收到律师函后,虽然停止了在上海举办动漫展,但却采取了“你打我跑”战术,打起了“游击战”,将该动漫展的举办地转移至其他省市,并以“ONLY原X崩X穹”为名接连举办10余场。

米哈游公司遂以动漫公司侵犯旗下74款游戏角色形象、动漫视频的著作

权并擅自使用旗下游戏名称构成不正当竞争为由诉至金山区人民法院,请求判令动漫公司停止侵权、赔偿经济损失及合理费用50万元。

米哈游公司认为,被告动漫公司招募、组织演职人员扮演游戏角色,在舞台上演唱《原神》游戏歌曲《神女劈观》,循环播放《原神》游戏的宣传片,侵犯了原告对游戏歌曲、游戏视频的著作权;被告动漫公司在现场立有大量游戏人物立牌,活动现场设置有多个游戏摊位,向公众销售或抽奖赠送游戏周边商品,如书签、徽章、镭射票、手办、卡片、毛绒玩具等,侵犯了原告对游戏角色形象的展览权、发行权、信息网络传播权等著作权,涉及原告74款游戏角色形象;被告动漫公司通过销售门票及周边商品,非法获利颇丰。同时,被告所举办的动漫展,线上宣传及售票系统、线下宣传海报、现场展示屏、舞台背景板等多处使用“崩坏3”“原神”“崩坏:星穹铁道”名称,属于擅自使用有一定影响的商品名称,构成不正当竞争。动漫公司未到庭发表抗辩意见。

拒不停止侵权 知法犯法遭重罚

上海市金山区人民法院审理后认为,被告动漫公司未经原告许可,在动漫展上通过放映设备,公开播放游戏宣传片,侵犯了原告对该视听作品的放映权;被告动漫公司在动漫展上公开销售游戏角色形象周边商品,在线上宣传及销售渠道传播游戏角色形象,在展板、易拉宝、海报等位置公开陈列游戏角色形象,侵犯了原告对游戏角色形象的发行权、展览权、信息网络传播权。

法院认为,网络游戏的权利人可以主张他人

侵害网络游戏整体内容的相关权益,也可以主张他人侵害网络游戏特定部分或游戏元素的相关权益。在分别保护模式下,网络游戏中的各游戏元素可以进行拆分,如该案中《崩坏3》《原神》《崩坏:星穹铁道》的游戏角色形象,作为视觉元素具有独特的艺术设计和表现形式,可以独立于网络游戏本身存在,74款游戏角色形象符合美术作品的构成要件,应当以美术作品予以保护。上述3款游戏在行业内具有巨大的知名度和影响力,故“崩坏3”“原神”“崩坏:星穹铁道”作为3款游戏的名称应认定为“有一定影响的商品名称”,依法应受到法律保护。动漫公司的行为侵犯了米哈游公司对相关视听作品的放映权,以及对游戏角色形象的发行权、展览权、信息网络传播权。

该公司在线上宣传、线下展览中,大范围、频繁使用“原神X星铁X崩坏”“原X崩X穹”等词语,并伴有“ONLY”词汇,误导公众认为动漫展系米哈游公司官方举办,或主办方与米哈游公司存在合作关系,该行为构成不正当竞争。

考虑到被告在接到权利人提醒后仍然拒不停止侵权行为,并在全国多地举办了10余场动漫展和演出活动,其侵权行为较为严重,另综合游戏知名度等因素,最终,法院判决被告动漫公司赔偿原告经济损失及维权合理开支50万元。据了解,一审判决后,双方均未上诉,目前判决已生效。

米哈游公司法务部相关负责人在接受《中国新闻出版广电报》记者采访时表示:“米哈游公司致力于与创作者、玩家共同构建尊重原创、包容创新的文化环境,同时也积极维护公平、公正、有序的市场

环境,对于冒用官方名义、盗用官方素材、售卖盗版周边等超出合理二创范围的游戏行为,米哈游公司将坚决予以严厉打击。”

二次元经济虽火 合规授权很重要

网络游戏和动漫产业迅猛发展,成为近年来经济增长的新引擎。上海市金山区人民法院民事审判庭法官唐若愚进一步解释了游戏元素拆分保护原则——网络游戏既可整体保护,各游戏元素亦可分别保护。

网络游戏本身作为图片、音像、故事情节、界面设计等游戏元素的组合,并在屏幕终端呈现文字、图片、声音等组合形成画面,具有独创性,并能以有形形式复制,可给予整体保护。网络游戏的各游戏元素同样可拆分,权利人可主张分别保护。如权利人可单独就游戏整体画面或游戏角色形象作为作品主张著作权保护,亦可就具有一定市场知名度且具备商品或者服务来源显著特征的游戏名称主张以“有一定影响的商业标识”进行保护。如今,越来越多的游戏角色因其精美的造型或游戏情节设计,受到广大游戏粉丝喜爱,从二次元走入现实从而具备较高的商业价值。游戏角色形象作为视觉元素具有独特的艺术设计和表现形式,可以独立于网络游戏本身存在。游戏角色形象的设计符合美术作品的构成要件,应当以美术作品予以保护。

唐若愚提到,上海作为网络游戏及动漫产业的发展重镇之一,如何加强对网络游戏和动漫产业的知识产权保护、解决伴随高速发展产生的侵权行为,成为上海法院需要面临的挑战。

他提醒相关行业从业者,网络游戏和动漫产业的知识产权保护,离不开各方主体的支持与配合。作为动漫展的主办方,在策展前应建立健全知识产权审查机制,对参展商进行严格把关,确保所有的展示品、销售的商品及活动宣传内容均已获得游戏或者漫画作品著作权方的授权,推动动漫角色从二次元合法走入线下动漫展。

■海外速览

欧盟打击盗版直播遭遇执行困局:

需更多措施应对流媒体盗版直播

当前,欧盟推动数字版权保护的力度正遭遇现实挑战。最新行业报告显示,尽管《版权指令》和《数字服务法》已实施多年,针对体育赛事等直播内容的盗版行为,在线中介机构的删除响应率仍不足1/5,专用服务器提供商更成为盗版温床。权利所有人认为,这些数据证明欧盟之前提出的建议未能产生效果。因此,需要采取更多措施来应对流媒体盗版直播问题。

在线服务机构响应速度较慢

近年来,欧盟委员会提出并通过了多项立法改革,以帮助打击在线盗版。欧盟《版权指令》和《数字服务法》都为在线服务提供商制定了更严格的版权删除规则。

体育权利人和其他组织认为,这些新规不足以应对直播盗版方面的具体挑战。他们希望为在线服务提供商提供更多的激励措施,让他们更快、更努力地采取行动,因为直播结束后再禁止就毫无用处了。

欧盟委员会听到了这些呼声,并发布了一项有针对性的建议,鼓励各成员国采取措施,为迅速关闭流媒体直播提供便利。同时,欧盟还鼓励服务提供商和权利所有人合作,共同应对这一挑战。该建议不包括任何法律要求,这在很大程度上让权利所有人感到失望。他们曾希望有严格的限制、有约束力的删除要求,或者至少是某种正式的监管,但这些都未实现。

在这种背景下,版权所有人表达不满是意料之中。在欧盟建议出台近两年后,会计师事务所Grant Thornton与直播内容联盟合作撰写的一份报告发现,侵权盗版情况几乎没有什么变化。

该报告的标题是《17个月后,欧盟委员会关于打击在线盗版直播活动的建议收效甚微》几乎没有留下任何想象空间。报告强调,17个月后,欧盟关于打击现场活动在在线盗版的建议影响十分有限,流媒体盗版直播仍然是一个问题,在线中介服务结构对“通知—删除规则”的响应度依然很低。在去年记录的1080万份通知中,只有19%使盗版直播被中止。大约2/3的“通知—删除规则”根本没有得到处理,其余15%的问题得到了处理。即使在在线服务机构采取了行动,所花费的时间也往往超出了权利人的预期。在报告的流媒体盗版直播中,只有一小部分(2.7%)在“通知—删除规则”发出后的30分钟内被中止。

专用服务器提供商问题较为突出

这些数字让权利人感到失望,但必须强调的是,并非所有中介机构都有不良记录。在向社交媒体平台等在线服务发送的通知中,98%的通知使流媒体盗版服务被中止。

不过,对于收到最多通知的专用服务器提供商,中止盗版率明显较低,只有11%。向其余类别的“其他服务提供商”发出的通知导致8%的中止率。但类别没有被定义,因此很难解释这一比例,它可能包括内容分发网络服务和云托管提供商。

通过专用服务器提供商再次出现侵犯版权的流媒体服务的情况也更为普遍。报告写道:“在线平台在一天内不再出现侵权流媒体服务的比率为7.6%,而数字信号处理器的比率明显要高得多,达到了39.5%,这进一步表明与这些中介机构相关的问题的严重性。”

但是,该报告对问题的看法也有局限性。例如,缺乏对“其他服务提供商”的定义,这就需要了解更多的上下文。这同样适用于中介机构“未能”采取行动的原因,其中可能包括错误或不完整的删除请求。

不过,版权所有人认为,该报告证实了应该采取更多措施来打击盗版直播。直播内容联盟表示,欧盟的建议效果有限,并指出没有一个关键绩效指标(KPI)显示出任何真正的进展。

直播内容联盟评论道:“总体而言,整个2024年的KPI仅有微弱的改善,这表明该建议对大规模盗版问题的影响有限,因为在这些问题上,缓解盗版问题的努力大多被忽视。”

西班牙顶级足球联赛西甲联赛对此表示赞同。他们指出,盗版仍然是一个大问题,由于欧盟的努力收效甚微,因此应该采取更多措施。

(中国保护知识产权网)



资料图片