

■一家之言

高额判赔重塑影视版权保护格局

——从《狂飙》案看短视频侵权治理新趋势

□卢海君 张禹

当前，时下热播的影视、赛事等长视频内容刚一上线，就会被许多用户以切条、解说甚至直播等各种方式搬运至短视频平台。未经授权直接“搬走”的方式分走了正版影视作品本该拥有的流量，破坏了影视行业健康生态，最终透支的是整个影视创作行业的未来。在过去相当长的一段时间里，影视版权方即使赢得诉讼，也无法获得足够的补偿。一方面，短视频平台以合理使用与“避风港原则”等理由为自身辩解；另一方面，流量的损失难以精确计算，法院最终往往以适用上限较低的法定赔偿作出判决。值得庆幸的是，近年来陆续出现部分影视版权裁判逐步破除行业坚冰，以高额的判赔显示出司法机关坚决打击侵权的强硬态度。

近日，江苏省南通市中级人民法院（以下简称南通中院）就《狂飙》案作出判决，认定某短视频公司侵权所获收益已超过法定赔偿的最高限额，应适用裁量性赔偿，判决全额支持A公司3000万元的诉讼请求。被告一审上诉以后，江苏省高级人民法院维持了原判。笔者以此案为分析对象，探讨短视频平台版权侵权纠纷中平台版权侵权的认定、侵权损害赔偿额的计算这两个关键问题。

合理使用无法成为平台避风港

《狂飙》案的基本案情与以往的短视频版权侵权类似。电视剧热播期间，原告A公司发现被告短视频平台设置了“狂飙”话题。截至2023年3月5日，“狂飙”话题下作品达45.3万个，累计播放量116亿次。同时，平台“热门”和“分类”栏目中设有影视专区，包含《狂飙》直播回放选项，取证直播及回访共1100个，总观看量超40万人次。A公司遂向南通中院提起诉讼，请求某短视频公司立即停止侵权并赔偿经济损失以及合理费用共计3000万元。南通中院经审理认为，短视频平台对用户侵权行为构成应知，未采取必要措施，应当承担连带责任，并全额支持了A公司3000万元的诉讼请求。

该案的第一个核心问题是短视频平台版权侵权的认定。如前所述，短视频平台一般的抗辩思路包含两个要点：一是用户上传的短视频属于“二创”作

品，构成合理使用，不构成侵权，平台自然也不必对其承担责任；二是即使用户行为构成侵权，平台对其也不知情，并且在收到投诉、起诉材料后已经采取了删除侵权内容等必要措施，不当应当承担侵权。然而，事实上这两点抗辩在大多数短视频侵权案件中都不成立。

首先，平台上针对热播影视剧制作的短视频很难构成合理使用。热播影视短视频主要可以分为两种：切条搬运等复制类短视频，以及介绍、评论、戏仿、鬼畜等“二创”类短视频。切条视频一般是将影视长视频直接切割成若干连续的片段分别上传至平台，有的甚至还制作成合集的形式，以实现让观众在平台完整地观看影视剧集的效果。还有一类切条视频只对原视频中的精彩镜头进行集锦剪辑。

基于介绍、评论、戏仿、鬼畜等行所产生的短视频往往被短视频平台称之为“二创”类短视频。具有独创性的“二创”类短视频具有一定艺术价值和商业价值。从情形上看,这些“二创”类短视频存在“为介绍、评论某一作品或者说明某一问题,在作品中适当引用他人已经发表的作品”的情况,可能符合合理使用的场景。然而,“适当引用”后创作的新作品,必须区别于原作、独立于原作,同时在引用比例上存在限制。引用比例的“适当”不仅仅包含了量的要素,也包含了质的要素。从影视作品制作角度来说,关键镜头和重点内容的拍摄耗费了更多的心血与经费,“高潮”部分往往是内容最为重要、最吸引观众欣赏作品的主力,观众在短视频中获取了该部分精彩镜头以后,很大可能就满足了需求,放弃了欣赏原作品的计划。因此,“二创”类短视频引用了“关键”镜头和重点内容,即使引用比重较低,且/或增添了评论部分,也不属于适当引用,不能以合理使用作为抗辩理由,拒绝承担侵权责任。

具体到《狂飙》案中,侵权用户不仅上传了影视剧集片段,甚至还提供了《狂飙》的直播及回放,侵权属性一目了然。南通中院对此指出,案涉短视频对原作部分内容具有替代性,已经超出了合理使用范围,构成侵权。

其次,平台设置热播影视话题、影视专区等行为具有主观过错。基于对

“避风港原则”的错误理解,部分平台经常认为只要将版权人投诉的侵权链接删除或屏蔽,就不应当承担侵权责任。然而,《民法典》对于必要措施的规定是开放式的,既包括收到通知后删除侵权链接的消极必要措施,也包括制止重复侵权、建立预防机制等积极必要措施。《狂飙》案的主审法官强调,判断网络服务提供者采取措施是否必要,关键是看措施是否产生了有效制止和预防明显侵权的效果。被告作为国内头部短视频平台,在权利人多次投诉情况下,依旧有大量的侵权视频传播,说明所采取措施并未实现平台上无明显涉嫌侵权视频的客观效果,难谓合理、有效。

《最高人民法院关于审理侵害信息网络传播权民事纠纷案件适用法律若干问题的规定》第十二条明确规定“对热播影视作品等的主题、内容主动进行选择、编辑、整理、推荐,或者为其设立专门的排行榜的”,人民法院可以认定网络服务提供者应知网络用户侵害信息网络传播权。对于《狂飙》这样一部热度极高的影视剧,被诉平台通过设置“狂飙”话题、开辟影视专区等行为,对平台上的侵权视频进行了编辑、整理。在这个过程中,平台几乎不可能对侵权内容毫不知情。

从“填平损失”看赔偿计算革新

该案的第二个核心问题是侵权损害赔偿额的计算。在过去相当长的一段时间里,我国影视剧的侵权损害赔偿额一直处于较低的状态。动辄上亿元的影视剧制片成本、售价与几十万、几百万元的侵权损害赔偿额形成鲜明对比。2021年陕西省西安市中级人民法院在《云南虫谷》案中作出了3200万元的判决。有部分观点认为,在行业类似案件普遍判赔几万、十几万元的情况下,法院通过宽泛的酌定赔偿方式,作出高于法定赔偿500万元的上限的判赔金额,将会面临缺乏合理性的质疑。

事实上,我国《著作权法》第四十五条明确规定,著作权侵权损害赔偿额的计算以权利人的实际损失、侵权人的违法所得及权利使用费标准为优先,次优路径才是法定赔偿。损害赔偿的目的是填平权利人因侵权遭受的损失,使其恢

复到未受侵权的原始状态。因此,当可以通过实际损失、违法所得以及权利使用费确定损害赔偿数额时,自然无须适用法定赔偿,赔偿数额也当然可以超越法定赔偿额的上限,这也是2009年最高人民法院《关于当前经济形势下知识产权审判服务大局若干问题的意见》的要求。

《狂飙》案中,法院综合考量案涉作品知名度及商业价值、被告侵权情节及侵权规模、平台规模、性质及获益等因素,已经认定被告短视频公司侵权所获收益超过了法定赔偿的最高限额,自然不可能再拘束于法定赔偿的限额,适用裁量性赔偿全额支持原告的诉讼请求合情合理。

而随着著作权作品制作及采买成本的不断提高,著作权侵权损害赔偿较低的判赔额已经同我国著作权产业健康有序发展的诉求严重不符。著作权作品的价值不仅体现在单一作品的制作和采买成本上,更体现在热门作品对整个正版应用的支撑之上。经过多年的行业竞争,视频平台在服务、价格方面已经趋于稳定,内容成为平台竞争的胜负手。爆款影视剧艺能够直接推动短视频平台付费会员数量增长,并带动腰部内容的销量。特别是影视剧的热播期的市场价值,可以占整个作品全部市场价值的80%以上。

笔者认为,符合影视作品创作现实的高判赔额,才能真正遏制网络侵权行为泛滥,为长视频内容产业的蓬勃发展空间法治保障,让文化传承在数字时代的舞台上绽放光彩,走向世界。

（卢海君系对外经济贸易大学法学院教授、博士生导师，张禹系对外经济贸易大学法学院博士研究生）



资料图片

市场监管助力版权保护与营商环境双优生态——

法治保障 技术赋能 多元共治

□史曙亮

在当前经济高质量发展的大背景下，优化营商环境已成为激发市场活力、推动经济高质量发展的重要举措。文化市场执法应顺势而为、因势利导，及时转变执法理念和执法方式，为文化市场健康发展贡献更多力量。

北京市文化市场综合执法总队近期查办的两起版权典型案件，折射出技术赋能、执法理念革新及协同治理在优化营商环境中的重要作用，为业界带来了多维度的深刻思考。

两起典型案件引发新思考

案例一：侵权使用青少年电子读物案。随着互联网生活的日益普及，通过电商平台售卖会员传播电子读物应用在教育培训场景越来越普遍，侵权行为时有发生。严厉打击侵犯青少年权益等违法行为是法治社会的“底线要求”，同时执法效果要服务于优化营商环境大局，二者并非对立，而是相辅相成的关系。某公司通过APP非法传播青少年英语读物，且侵权行为覆盖全国多省市。执法总队依托跨区域协作机制，在上级督办及外省市执法部门支持下，依据《著作权法》实施高额处罚，该案人选“2024年度北京市知识产权行政保护典型案例”。

案例二：全国首例版权领域全程非现场执法案件。在当前大力倡导优化营商环境的背景下，非现场执法成为减少对企业干扰、提升监管效能的重要手段。国务院《优化营商环境条例》明确规定要“推行以远程监管、移动监管、预警防控为特征的非现场监管，提升监管的精准化、智能化水平”。在巡查中，执法人员发现某公司涉嫌侵权行为国家核心期刊封面代发文章。执法总队依托“智慧文化执法”平台，运用区块链技术解决远程取证存

证问题，并通过“京通”小程序实现文书远程签署。该案作为“2024年北京市版权十件大事”之一，标志着版权执法从传统现场执法向非现场执法的关键转变。

构建现代化版权市场管理体系

我国经济已由高速增长阶段转向高质量发展阶段。营造一流营商环境，是政府提供公共服务的重要内容，也是实现高质量发展的重要基础和关键一环。作为文化市场监管主体，可进一步从以下几个维度聚力：

拓展技术应用，构建全链条智慧监管生态，提升监管穿透力与效能。“智慧文化执法”平台在上述案件中的核心作用，印证了技术赋能监管的革命性意义。其通过“动态风险监控+区块链存证固证+非现场交互（如“京通”小程序文书确认）”组合拳，实现了远程取证、送达、固证的全流程线上化，突破了传统执法的时空约束。区块链技术尤其确保了远程取证的法律效力，为智慧执法提供了关键支撑，确保证据的有效性和合法性。一方面，提升了执法效率。以侵权使用青少年电子读物案为例，执法人员通过平台能够快速对多方权利人展开调查取证，大大缩短了办案周期。在非现场执法案件中，全程无接触执法更是让执法流程得以高效推进，避免了传统执法中因人员接触、地域限制等因素导致的效率低下问题。另一方面，降低了执法成本。非现场执法减少了执法人员的实地奔波，节省了时间和精力成本，同时也降低了因现场执法可能产生的冲突和矛盾。

平衡营商环境与严格执法，构建亲清统一、法理情相融的监管新范式。在追求严格执法、保护版权的同时，如何平衡好执法与营商环境的关系，是两起

案件带给我们的又一重要思考。以侵权使用青少年电子读物案为例，通过“智慧监管+跨区域协作+高限处罚”的办案模式，平衡“力度”与“温度”，既以“零容忍”态度彰显保护青少年权益、维护法律尊严的决心，又通过非现场执法等方式最大程度减少对企业正常经营的干扰，展现了优化营商环境的政策导向，增进企业对执法的理解与配合，促进政企良性互动。

不断强化政治思维与法治思维相统一的执法理念。执法不是目的，而是规范市场秩序、激发创新活力、保障公平竞争、促进文化繁荣的手段。两起案件在处理过程中，都注重在法律框架内，尽可能减少对企业正常经营的影响。但在实际操作中，还需要更加精准地把握执法尺度。在坚决打击恶意侵权、维护市场秩序的同时，必须精准评估执法行为对企业尤其小微主体生存发展的影响，通过精细化、人性化的执法方式，实现法律效果、社会效果、经济效果的有机统一，让市场主体在感受到法律刚性的同时，也能体会到优化营商环境的政策温度。

强化跨部门协作与专项行动，构建高效协同、精准打击的联合治理网络。作为监管主体，打破部门壁垒，整合执法资源，形成打击侵权盗版、维护市场秩序的合力是一项重要工作。形成有效的联合治理网络，才能更有效净化市场环境，保障公平竞争，做好优化营商环境的基础性工作。以侵权使用青少年电子读物案为例，侵权波及全国多地，在上级机关联合挂牌督办以及各地兄弟单位的协作下得以快速查办，避免了更多负面影响。这充分显示了跨部门、跨区域协作的强大力量。同时，涉案侵权行为属于“剑网2024”“青少年版权保护季”专项行动重点打击对象。专项行动聚焦特定领域的侵权问题，集中力量进

行整治，能够迅速遏制侵权乱象的蔓延。这种靶向式的精准治理方式，对于净化文化市场、保护特定群体权益具有重要意义，应持续加强并完善专项行动的组织与实施。

夯实文化市场繁荣发展根基

从上述两起案件可以看出，化解文化市场的侵权问题不会一蹴而就，需要建立长效治理机制。一方面，防止新的侵权形式出现。随着人工智能、虚拟现实等技术的发展，可能会带来新的版权挑战，管理部门要未雨绸缪，及时转变执法理念、执法模式，运用新技术解决执法难题。另一方面，加强跨区域、跨部门的版权保护协作。在侵权使用青少年电子读物案中，案件波及全国各地，通过跨区域、跨部门合作可以更好地打击侵权行为，维护社会公共利益。需要政府、企业和社会各方协同合作。政府部门要加强版权监管的顶层设计，完善法律法规，加大执法力度，建立常态化的监管机制。企业作为市场主体，要强化版权意识，将版权管理纳入企业发展战略，从源头上杜绝侵权行为。社会层面要加强版权保护的宣传教育，厚植全社会版权文化土壤，提高公众的版权意识，引导消费者自觉抵制侵权产品。

面向未来，我们必须以技术创新为引擎，驱动监管模式智慧化；以法治原则为基石，保障监管行为规范化；以协同治理为纽带，提升监管体系整体化；以多元共治为目标，实现治理效能长效化。唯有如此，方能构建起“保护有力、监管有效、服务有温”的现代文化市场管理新格局，护航文化产业在高质量发展的航道上行稳致远。

（作者单位：北京市文化市场综合执法总队）

■海外速览

540万美元成本仅换7.5万美元赔偿？

美监督组织批评版权索赔机制

近日，由美国Re:Create、美国图书馆协会等机构组成的监督联盟提交了针对美国版权索赔委员会的成效评估报告。报告直指该机构小额索赔法庭“效率低下且浪费公共资源”。在这份报告中成立3年的争议机构被评为“无效机制”，其每案处理成本远超赔偿金额，引发对《版权小额索赔执行替代法案》（以下简称《CASE法案》）存废的激烈争论。

“高耗能”机构惹争议

美国版权索赔委员会于2022年成立。通过这一由版权局主办的专门机构，权利人可以在联邦法院系统之外提出损害赔偿诉求。该委员会是根据《CASE法案》设立的，旨在降低创作者解决纠纷的成本。其程序无需律师参与，每项索赔的申请费用不超过100美元。潜在的损害赔偿金额上限为3万美元，喜欢传统诉讼的人可以选择退出程序。许多权利人和相关团体支持设立小额索赔委员会，认为这将有助于解决版权纠纷，而无需提起昂贵的联邦法院诉讼。但反对者表示担忧，认为这可能会被版权方和其他无实质依据的索赔者滥用。

如今，近3年过去，美国版权局正在对该委员会的成果进行正式审查，请公众就版权索赔委员会的成效和未来发表意见。

针对这一要求，包括版权支持组织Re:Create、美国图书馆协会、研究图书馆协会、R街研究所在内的多个组织的联盟提交了一份批评性答复意见。这些组织还对《CASE法案》提出了反对意见，并警告称该法案可能会被版权方滥用。

虽然还没有任何系统性滥用该机制的迹象，但该联盟指出了其他各种不足之处。该联盟在一份详细的意见书中指出，版权索赔委员会花费了纳税人数百万美元，但只对较少的案件作出了最终裁决。

根据该联盟的分析，版权索赔委员会在其运作的最初几年里花费了约540万美元，而通过其裁决判决给版权持有人的赔偿金只有约7.5万美元，而申诉数量超过了1200起，因此该委员会并不缺乏需要审理的索赔案件。然而，其中大部分最终都被驳回，到目前为止，该委员会只对35起案件作出了最终裁决，平均赔偿金额略高于2000美元。

在报告中写道：“美国纳税人为驳回大量无效索赔、裁决剩余3.5%的案件以及发布平均赔偿金额低于索赔处理成本一半的意见书，在每起案件中花费了约5500美元。”

或考虑废除《CASE法案》

除了赔偿金额，高驳回率也是一个突出的问题。该委员会自己的统计数据显示，在被驳回的964起案件中，有470起被认为不符合要求。这其中有許多案件的申请人没有按照该委员会的要求修改其索赔内容。另有187项索赔因未提交有效的送达证明而被驳回。在114起案件中，被告选择了退出，而99起案件在委员会未介入的情况下得到了解决。

该联盟认为，版权索赔委员会“主要是在处理不合规的索赔”，并认为40美元的初始申请费过低，无法筛选出潜在的无理索赔。40美元的申请费不足以阻止无理的索赔。每年都有成百上千的不合规索赔，这些索赔人在索赔委员会的专职律师花费大量时间评估索赔并准备详细的修改令后就消失了。

这些组织还对缺席判决所占比例之高表示震惊。他们提交的文件显示，委员会60%的终审判决是缺席判决，被告没有参与。这一比例大大高于联邦法院版权案件通常7%的缺席判决率。这可能导致公众还不熟悉退出程序，也不了解其后果。

在其中一起案件中，被告安吉尔·詹姆森在错过退出期限后表示“不相信版权索赔委员会是一个政府法庭”。尽管她提出了反对意见，但该委员会还是判令原告4500美元的赔偿金，驳回了撤销缺席判决的请求。这些组织写道：“詹姆森案表明，由于对该委员会程序的不信任和误解，受访者可能无法选择退出。”

考虑到出现了这些重大的运作问题，该联盟强烈反对在此时扩大版权索赔委员会的管辖范围或权力，包括赋予该委员会发出传票权利的建议。他们指出：“目前，版权索赔委员会似乎正被轻率的索赔案件淹没，在只有一方在场的情况下对表面上有效的索赔作出少数缺席判决，并在少数有争议的索赔中陷入低效的实体审查循环。”

该联盟总结道，如果这些问题依然存在，或者变得更加严重，那么国会最好启动小额索赔委员会整体性废止程序，如果这些趋势继续下去，国会应考虑废除《CASE法案》。

（中国保护知识产权网）