

影视产业版权侵权纠纷实证研究

——以 X 省各级人民法院裁判文书样本为分析基础

赵丽莉, 吕明慧

(山东科技大学 知识产权学院, 山东 青岛 266590)

摘要:互联网数字经济繁荣了影视产业, 加强影视产业版权保护的诉求同时也被提出。然而, 侵权证据证明力不足、侵权诉求数额与判决数额差距大、适用法定赔偿比例较高、版权主动保护意识较弱等因素已成为影响影视产业健康发展的障碍。为此, 应持续优化影视版权侵权损害赔偿规则, 确立多因素化损害赔偿计算标准, 充分运用新技术提升影视产业版权侵权证据证明力, 持续加强网络服务提供商在互联网版权侵权中的治理作用以保障影视产业健康持续发展。

关键词:知识产权; 影视产业; 版权侵权; 版权保护

中图分类号: D923. 41

文献标识码: A

文章编号: 1008-7699(2019)03-0041-07

在国家一系列鼓励政策推动下, 现今影视产业已逐渐发展为最具传播力和影响力的大众文化产业。互联网技术的成熟以及使用群体的增加为影视产业的发展和变革带来新的机遇, 但影视产业版权侵权纠纷所反映的问题也日渐增多, 成为影响影视产业发展的障碍之一。为更好地寻找有效解决途径, 探寻我国影视产业版权侵权中存在的问题, 梳理人民法院版权侵权纠纷裁判文书纹理, 探索矛盾争议焦点, 完善相关制度, 对于平衡社会大众和影视权利人的利益具有现实必要性。

一、影视产业版权侵权纠纷现状梳理——基于 116 份裁判文书的分析

(一) 样本说明

X 省系沿海文化资源大省, 该省经济发达并且地方各级人民法院的审判经验也较为丰富, 使得样本选择较为适宜。基于上述因素, 笔者通过在中国裁判文书网输入关键词“影视”“版权”“侵权”“X 省”进行检索, 共收集影视产业版权侵权纠纷案件的 116 份判决书, 包括一审和二审版权侵权案件。

(二) 影视产业版权侵权纠纷案件总体情况分析

经重点梳理 X 省影视产业版权纠纷案件中的案件数量、审判层级、涉案侵权类型、作品类型、诉求、争议焦点等审理情况, 总结如下。

1. 案件数量变化

由图 1 可看出 X 省各级人民法院近 6 年来受理的案件数量整体情况, 自 2015 年以后呈现总体上升趋势, 表明近几年人们对于知识产权的重视以及维权意识的增强。尤其是在 2014 年可看到显著的增长变化, 由 6 件上升至 25 件, 增长至 2013 年的 4 倍多; 2015 年较 2014 年有较小幅度的下降, 但之后就一直处于平稳上升状态, 2017 年达到顶峰。由于样本的选择截止到 2018 年 10 月 30 日, 故无法简单判断其相较 2017 年的数量变化情况。

2. 审理法院层级

由图2可看出,X省影视版权侵权纠纷案件在中级人民法院进行审理的数量最多,有80件,高级人民法院次之,有33件,基层人民法院最少,只有3件。这与版权侵权纠纷案件主要由中级人民法院管辖有关。

3. 审判程序

由图3可看出,一审案件共计82件,占全部案件总量一半多,二审案件共计30件,再审案件4件。上述数据反映出多数案件可在一审程序审结,且再审案件比例较低,反映出版权纠纷案件在实践中较好的司法解决率。

4. 涉案权利类型

从已有裁判案件涉案权利类型的总结来看,涉及影视版权侵权的类型有很多,涉及的权利种类也有所区别,根据样本统计情况(如图4所示),在116件关于影视版权侵权纠纷的案件中,有25%的涉案权利类型为信息网络传播权,4%的涉案权利类型为放映权,2%的涉案权利类型为广播权,27%的涉案权利类型为复制权,30%的涉案权利类型为发行权,6%的涉案权利类型是获得报酬权,2%的涉案权利类型是展览权,3%的涉案权利类型是专有使用权,1%的涉案权利类型是署名权。通过对样本中的所有涉案权利类型进行整理,可以看出影视版权的侵权类型主要集中在信息网络传播权、复制权和发行权,这也是目前影视版权领域侵权纠纷案件的主要情形。

5. 涉案作品类型

在116件影视版权侵权纠纷的案件中(见图5),14%的涉案作品类型为电影,7%的涉案作品类型为电视剧,39%的涉案作品类型为动漫形象,12%的涉案作品类型为动画形象,9%的涉案作品类型是卡通形象,7%的涉案作品类型是摄影作品,4%的涉案作品类型是游戏软件,8%的涉案作品类型是音像制品。通过对样本中所有的作品类型进行整理,可以看出影视版权的被侵权作品主要集中在动漫形象、电影和动画形象。

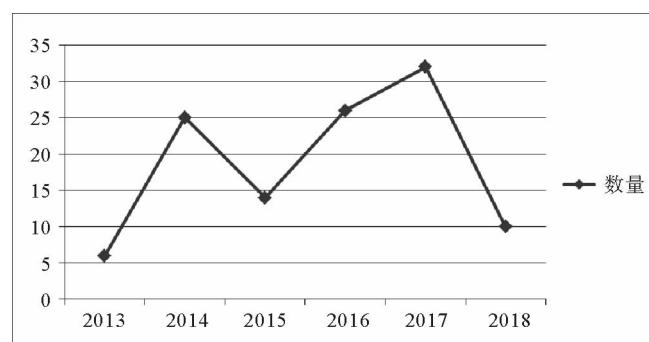


图1 影视版权侵权纠纷案件

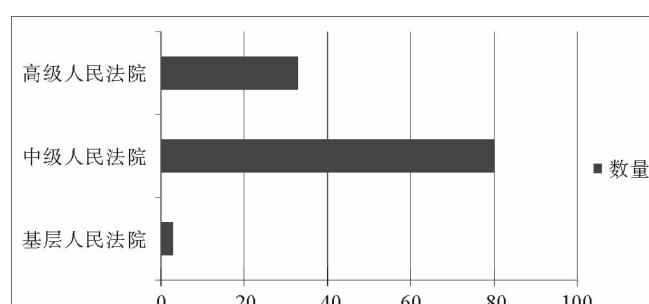


图2 审理法院层级

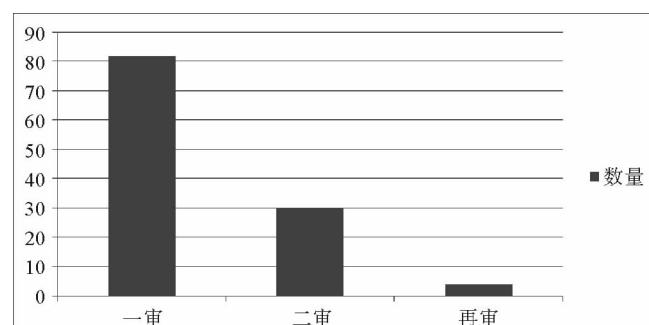


图3 审判程序

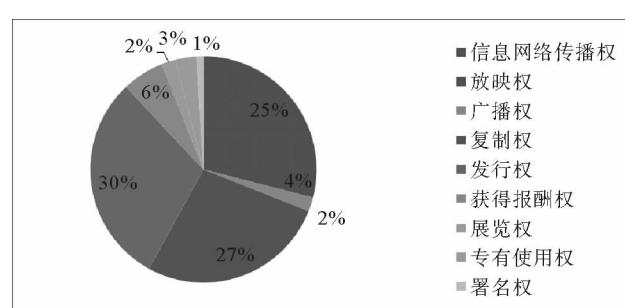


图4 涉案权利类型分布

6. 纠纷诉讼主体

基于互联网的开放性、包容性、连接站点多、传输速度快等特征,影视作品的侵权行为可以由任何主体实施,也即侵权主体较为多元化。由图6可知,影视版权纠纷案件侵权主体中,法人的数量最多,其次是非法人组织,最后是自然人,这反应出影视版权纠纷主体的特色,大多侵权主体为组织性质,相比较而言,自然人主体在版权纠纷中所占比重较小。

7. 争议焦点

已梳理的裁判文书统计结果显示(图7),影视产业版权纠纷争议的焦点主要集中于诉讼主体是否适格、起诉是否超诉讼时效、权利主体是否享有权利、是否构成侵权、侵权主张有无事实及法律依据、是否承担赔偿责任以及如何承担侵权责任。

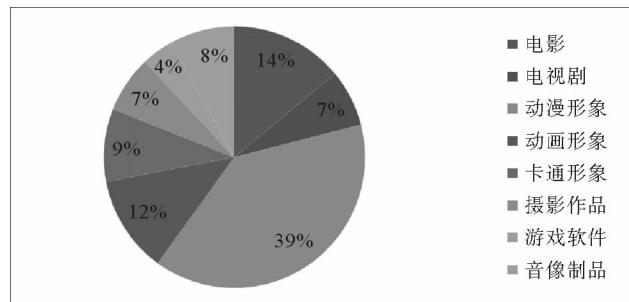


图5 作品类型分布

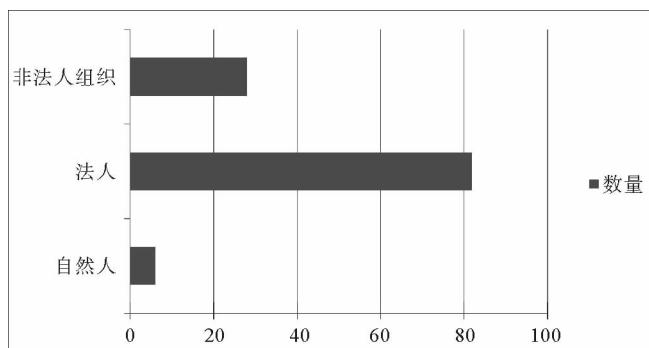


图6 侵权主体

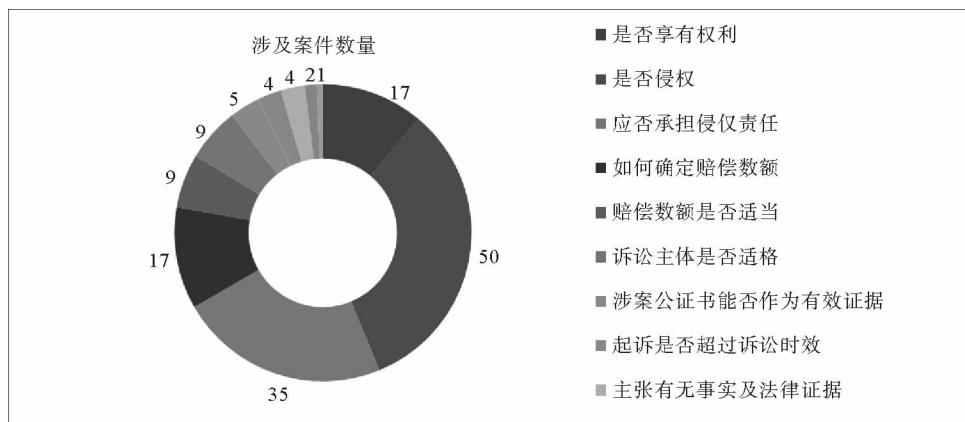


图7 争议的焦点

8. 诉请数额与判决数额

梳理裁判文书中涉及诉请数额与判决数额来看(表1),在诉请数额中,1万以上10万以下的占比最多,10万以上50万以下的次之;在判赔数额中,1万以上10万以下的也是占比最多的,超过一半,其次是1万元以下的。进一步分析显示,诉请数额与判决数额之间有差距,大多案件诉请数额高于判决数额。诸如在(2017)鲁03民初242号原告原创动力公司与被告远华文体侵害作品复制权纠纷一案中,原告诉请数额为200万元,最终实际判决的数额仅为90万元。

表1 诉请数额与判决数额占比分析

单位:万元

	$X < 1$	$1 \leq X < 10$	$10 \leq X < 50$	$50 \leq X < 100$	$X > 100$
诉请数额	0%	66%	21%	11%	2%
判决数额	33%	52%	14%	1%	0%

9. 适用法定赔偿占比

根据统计(见图8),在116份裁判文书 中,其中有93份适用法定赔偿,占比高达80%。在司法实践中,因知识产权侵权损害赔偿举证困难,法院主要适用法定赔偿原则确定赔偿数额。统计结果显示,影视版权侵权纠纷亦不例外,总体适用法定赔偿确定损害赔偿数额的比例较高。

10. 判决结果分布

审结影视版权侵权案件的判决结果情况分布如表2、表3所示。一审判决结果中,X省各级人民法院判决全部支持或者部分支持原告诉讼请求的案件数量为73件,在一审判决案件中占比88%。二审判决结果中,维持一审判决的案件数量为27件,在二审判决案件中占比93%。另外需说明的是,再审的4个案件,判决结果均为维持原判。

二、影视版权侵权纠纷问题梳理——基于裁判文书的分析结果

(一) 侵权证据证明力不足

证据,尤其是证据证明力是司法诉讼中证明事实的核心^[1],而举证不足是目前影视版权侵权纠纷案件中当事人主张权益面临的一大困境。通过对裁判文书的梳理发现,证据留存意识不足、提供证据的证明力弱、所举证据有效性差是举证不足的主要缘由。

首先,在影视版权侵权纠纷中,证明权利主体身份是主张侵权的前提,但实践显示,一些涉案主体证明自身权利人身份上明显证据不足。在“原告北京优朋普乐公司与被告青岛财源有限公司侵害作品信息网络传播权纠纷一案”中,原告为证明自己是涉案作品的权利人,提交了自行刻录的光盘,但是未能提交涉案影片正版光盘或者来源可靠的正版资料。显然,作为涉案作品的版权所有人,不能提供涉案影片正版光盘的事实在司法实践中对其权利人身份的证明力明显不足。且从证据认定的角度而言,刻录光盘基于其复制性和可改动性,无法用以证明权利内容,故法院无法直接认定其权利人身份,亦无从判断被控侵权网站的相关电影是否为原告所享有权利的涉案电影,故此,原告主张被告侵权的事实就无法得到确认。

其次,在影视版权侵权纠纷中,按照《侵权责任法》第36条的规定,权利主张人应证明侵权事实的存在。但已有实践案件中,有些权利人在证明权利侵权事实方面依然面临证明力不足的问题。以“北京优朋普乐公司与滨州新闻办、滨州分众传媒公司侵害作品信息网络传播权纠纷”系列上诉案件为例,上诉人拟证明被上诉人侵犯其涉案作品的信息网络传播权,但上诉人提交的证明仅证明被上诉人在其网站播放过涉案影片,且法院证实被控网站只是提供搜索、链接服务,并未在其网站直接存储播放,故无法能够直接认定被上诉人侵权的事实;而且上诉人没有能够提供证据证明其在发现侵权后向被上诉人发出通知而被上诉人拒不断开相应链接的事实,也未能提供证据证明被上诉人明知或应知所链接的作品侵权的事实。显然,基于上述情况,无法依据《侵权责任法》第36条的相关规定认定被上诉人侵权的事实。

最后,当事人收集证据有效性差。影视版权侵权纠纷案件中,公证证据是权利人主张权益的重要证据,但是在实践中存在侵权事实的公证取证——公证的规范性不足问题,诸如不在现场进行公证取证;仅对个别终端产品进行公证;不寻求侵权源头公证取证。在一起“侵害影视卡通形象作品著作权纠纷”一审

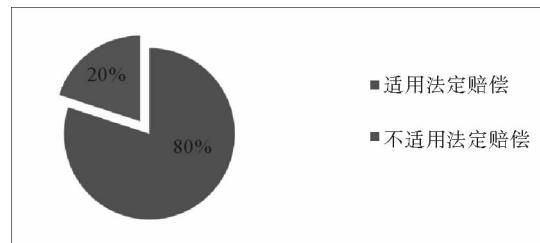


图8 适用法定赔偿占比

表2 一审判决结果分布

判决结果	案件数量
(部分)支持原告诉讼请求	73
驳回原告诉讼请求	10

表3 二审判决结果分布

判决结果	案件数量
维持一审判决	27
部分维持、部分撤销一审判决	1
撤销一审判决	1

案件中,原告仅对被告某一商店在售的一件商品的公证证明仅能证明此件商品为侵权商品,无法由此直接证明被告销售的数额,以及所售商品均构成侵权商品的事实。在一起“计算机软件著作权侵权纠纷”案件中,上诉人即质疑认为原审判决所依据的公证书证据因“未记载网吧电脑开启前后是否有外接可移动存储设备”而存在瑕疵,不能作为有效证据使用。

(二)诉求数额与认定数额差距较大

梳理已有影视产业裁判文书发现,影视产业版权纠纷中原告的诉请数额与法院的判决数额差距较大。从裁判文书的梳理情况看,有如下因素影响判决数额:涉案标的物的价值、影响力、市场知名度;被诉侵权方的经营时间、规模;被诉侵权产品的销售范围、价格;侵权行为性质、侵权范围、侵权时间;原告为维权所支付的合理费用,如公证费、调查取证费、律师费、差旅费、材料印制费等;提供的证明其损失的证据;侵权方的过错程度;地区的经济发展水平,当然也不排除法官自身的专业性和法律素质以及对案件的认知程度、对自由裁量权的运用等主观因素,以上种种原因均可最终致使判决数额与诉求数额存在较大差距。比如,(2016)鲁09民初159号涉及知名影视卡通形象复制权纠纷案件中,原告主张200万元赔偿额,其中购买侵权产品的票据、公证费、律师费、合理使用费等确权费用共计3万元,其他赔偿诉求主要依据其卡通形象的知名度、影响力,以及被告官网打印件,以此证明被告销售网络庞大,从而给原告造成了巨大的经济损失。显然,已有证据无法直接确认被告官网实际销售侵权商品的数额,亦无法证明200万元系被告侵权获利或原告侵权损失。

(三)法定赔偿适用比例高

按照现有法律规定,权利人的实际损失、侵权人因侵权所获的利益以及许可使用费的合理倍数是知识产权侵权损害赔偿数额确定的主要依据,这几种方式的适用存在递适性,^[2]即前一顺序无法适用才能适用后一顺序,若都无法适用,才适用法定赔偿。在所统计的案件中,影视产业领域法定赔偿的适用比例达80%,比例相对较高,究其原因计算基数、侵权事实与损害间的直接因果关系难以确定是主要因素。

在所统计的案件中,大部分的案件原告能够提供证据证明被告实行的侵权行为情节严重且具有主观故意,但是因被告的侵权获利即计算基数以及原告所遭受的实际损失难以确定,最终只能适用法定赔偿。^[3]在梳理的影视版权侵权纠纷案件中,涉案影视产业作品的影响力和知名度、被诉侵权方的经营规模、被诉侵权产品的销售范围、侵权时间等因素是主要参考因素,还有如侵权行为性质、主观过错程度、经营时间及规模等因素。上述因素中,多数参考因素诸如市场知名度和影响力,主管过错等均无法直接量化为具体数额,仅能作为适用法定赔偿数额的参考因素。在一起侵害作品信息网络传播权纠纷案件中,被上诉人并未提供有效证据证明因上诉人的侵权行为给其造成损失的具体数额以及上诉人的违法所得,根据著作权法的规定,法院综合考虑了涉案图片的种类、数量、上诉人的侵权行为的性质和主观过错及被上诉人支出的合理费用等因素,最终适用法定赔偿,判处3万元的赔偿数额。

版权侵权损害赔偿需要证明侵权行为与损害结果间的直接因果关系,而已梳理的裁判文书案件显示很多原告未能举证证明其被侵权所遭受的直接实际损失或者被告因侵权所获得的利益的直接因果关系导致无法按照当事人诉求予以支持。虽然法定赔偿机制的适用有其必要性和必然性,但也不可过度依赖法定赔偿。人民法院可以依职权适用法定赔偿^[4],但并不代表权利人可以在诉讼中怠于举证或不承担举证责任,法院根据案件情况自行确定的损害赔偿数额还需要某些证据来支持侵权行为造成损害的事实。而酌情确定赔偿数额的目的在于弥补权利人的经济损失以及权利人为制止侵权行为所支付的合理开支,但影视产业涉及的金额较大,诉讼时间较长,维权成本较高,确定的赔偿数额是否足以弥补权利人尚未可知。

三、影视产业版权侵权纠纷解决完善之对策

(一)优化影视产业版权侵权损害赔偿确定规则

已有实践显示,影视产业版权侵权损害赔偿依然面临赔偿数额低,计算标准难以确定等困境,为了更

好维护权利人的合法权益,探索惩罚性赔偿机制的适用性、明确酌情赔偿因素应是赔偿数额确定的重要前提。

首先,在版权侵权损害赔偿中引入惩罚性赔偿制度是今后我国著作权法修订的重要内容,已经出台的《著作权法》修改草案中亦对此进行了确认。惩罚性赔偿是指法庭判定的超出实际损害数额的赔偿,即损害赔偿金不仅是对权利人的弥补,同时也是对故意加害人的惩罚,故惩罚性赔偿机制具有补偿、惩罚、预防的作用。在影视版权侵权诉讼中,由于专业性较高,涉及金额较大,而举证又较为困难,如果仅仅是酌情确定损害赔偿数额,那么权利人所获赔的金额难免与其主张的金额差距过大,使权利人得不到完全的赔偿,而引入惩罚性赔偿制度则可以惩罚和制裁侵权人的过错行为,使权利人的损失得到更全面的弥补。

其次,适用法定赔偿时,应综合关联性、合理性和必要性原则考虑诸多因素。^[2]诸如影视作品网络传播权侵权案件适用法定赔偿,应考虑作品被点击量、下载量、转发量等;被传播范围;被分享网站的市场地位;侵权影视作品的知名度、市场影响力等因素。对于影视作品中的艺术作品,当证明环节存在原始证据丢失情形,可以参照相关的艺术品收藏店类似作品的价格来确定赔偿金额,以取得一个市场公允的价值来体现赔偿数额的合理性。有研究亦提出应重视市场价值在损害赔偿中的地位,基于“知识产权市场价值”,通过市场类型分析、市场占有份额、市场交易机会确定损害赔偿数额,^[5]立法应直接将“市场价值”规定为损害赔偿金额确定的计算标准。^[6]

第三,应进一步细化作品公开状态与侵权环节。当案件符合侵权赔偿的主客观条件时,法院可以将被侵权作品进行分类,诸如对于影视作品中的音像制品这类作品,有必要区分未发行的和已发行的来分别处理赔偿问题,以便更加清楚地划分出权利人的实际损失数额以及侵权人的违法所得。同时,侵权损害赔偿中应进一步细化侵权环节。如影视作品中多媒体作品侵权,既包括了对其中各个独立作品的侵权,也包括对多媒体作品作为整体编辑作品的侵权,其赔偿应当基于权利人的请求区分确定侵权情形后予以划分。

(二)重视新技术在影视产业版权纠纷中确认证据证明力的作用

提升证据证明力,是进一步确保明晰侵权损害赔偿计算基数的主要路径。对此,应进一步提高影视创作证据留存意识,重视新技术在影视版权纠纷中确认证据证明力的作用。随着影视创作信息化水平的提高,信息技术日益被应用于影视产业中,无纸化创作在便利创作的同时亦为证据的留存带来了新的挑战,一些权利人甚至不注重对其创作过程证据的留存。对此,应积极引导权利人重视影视产业制作过程版权资料的留存(引导从创意产生到产品的全产业链版权保护),实现版权保护理念和意识前移,逐步形成影视产业知识产权创作、运营、管理、保护四位一体的保障模式。除此以外,2018年9月7日最高人民法院出台司法解释正式确认了区块链证据在法律纠纷中的约束力,与此同时,杭州法院审理的著作权纠纷案件中明确区块链技术记录的著作权信息可以作为证据使用。区块链证据的确认被认为将对传统证据证明范式产生全面革新,^[7]影视作品的互联网传播模式对电子证据的证明力产生新的诉求,区块链证据证明力的可适用性应成为今后应对互联网影视版权侵权的重要探索。事实上,随着互联网技术的发展,互联网领域的影视版权纠纷将成为影视产业版权纠纷的重要内容,其中,电子签名、区块链、可信时间戳等验证电子数据真实有效性的技术手段的法律效力被确认,这为权利人举证危害自身合法权益提供了很好的路径。权利人应认识到新技术在证明其权利人和侵权事实上的证明力,并因此而积极主动应用新技术,这是解决目前影视产业版权侵权纠纷中证明力不足的重要路径。

(三)重视网络服务商版权侵权治理作用

由于数字技术的发展,作品的复制和传播成本降低,影视作品在互联网上被大肆传播,传统的版权制度无法使版权人有效控制作品的复制和传播,法律设置了网络服务提供者的第三方责任,互联网服务商在版权侵权治理中的角色凸显。按照《网络信息传播条例》《侵权责任法》确立的“避风港原则”,在发生著

作权侵权案件时,当网络服务提供商只提供接入、传输等空间服务,并不制作网页内容,当网络服务提供商被告知侵权,则有删除的义务,否则就被视为侵权。如果侵权内容既不在网络服务提供商的服务器上存储,又没有被告告诉哪些内容应该删除,则网络服务提供商不承担侵权责任。该原则在影视作品版权保护中的适用性被关注^[8],尤其当诸如“短视频”等新的作品表现形态和传播模式产生时,已有针对网络服务商侵权适用的“避风港原则”和“红旗原则”如何在新业态下适用应引起重视。

基于版权人对其作品传播控制的诉求以及互联网版权侵权的特殊性,重视发挥网络服务提供商承担一定程度的保护版权义务是必要的。为避免网络服务商不积极履行网络监管职责,激发第三方平台运用技术力量打击影视作品版权侵权的行为,在有关影视作品版权侵权归责问题上可以尝试采用过错推定原则,若发生影视版权侵权问题后,第三方平台不能证明自己已经尽到监督管理义务的,应与网络用户共同承担连带责任。这一原则较之“避风港原则”,能够促进网络服务提供商积极主动的完善平台的缺陷,通过技术升级更新等方式对网络用户上传、下载、转发等行为进行监管,最大限度地减少第三方平台利用法律的漏洞。

参考文献:

- [1] 苏志甫.知识产权诉讼中电子证据的审查与判断[J].法律适用,2018(3):31-32.
- [2] 尹西明.我国著作侵权损害赔偿额确定方法的制度重构[J].河南财经政法大学学报,2017(5):84-91.
- [3] 赵丽莉,单婷婷.商标侵权惩罚性赔偿制度适用研究[J].新疆财经大学学报,2017(4):66-71.
- [4] 袁晓东,许艳霞,蔡学辉.专利侵权诉讼适用法定赔偿的博弈分析[J].知识产权,2016(8):75-82.
- [5] 吴汉东.知识产权损害赔偿的市场价值分析:理论、规则与方法[J].法学评论,2018(1):65-74.
- [6] 曹新明.我国知识产权侵权损害赔偿计算标准新设计[J].现代法学,2019(1):119-121.
- [7] 张玉洁.区块链技术的司法适用、体系难题与证据法革新[J].东方法学,2019(3):99-109.
- [8] 张秀芹.论我国影视作品网络版权保护的现状及立法完善[J].中国出版,2013(15):40-43.

An Empirical Study on Copyright Infringement Disputes in the Film and Television Industry ——Based on the Analysis of Judgments of People's Courts at All Levels in X Province

ZHAO Lili, LYU Minghui

(College of Humanity and Law, Shandong University of Science and Technology, Qingdao 266590, China)

Abstract: The Internet digital economy has further promoted the flourishing of the film and television industry, an essential component of cultural industry. Under this circumstance, the appeal to protect the copyright in the film and television industry is put forward. However, in the reality, a series of factors have posed barriers to the sound development of copyright industry, such as, the insufficient evidence of infringement, the large gap between the amount of infringement claims and that of judgments, the high proportion of applicable legal compensation, and the weak awareness of copyright protection. Therefore, it is necessary to continuously optimize the compensation rules for the film and television copyright infringement, to set up multi-factor compensation calculation standards, to improve the probative force of the evidences with the aid of new technology and continuously to strengthen the governance of Internet service providers in Internet copyright infringement disputes. Only in this way, can we ensure the healthy and sustainable development of film and television property rights.

Key words: intellectual property rights; the film and television industry; copyright infringement; copyright protection

(责任编辑:董兴佩)