

执法咨询委员会

第十六届会议

2024年1月31日至2月2日，日内瓦

网络环境中知识产权侵权的定位：从 Web 2.0 到 Web 3.0 和元宇宙 ——内容提要

瑞典斯德哥尔摩大学知识产权法教授 Eleonora Rosati 博士编拟的研究报告*

摘要

本研究报告审查了如何对 Web 3.0 环境和元宇宙中的知识产权侵权行为进行定位。本研究报告首先回顾了各种法制为确定 Web 2.0 环境下被控知识产权侵权行为的发生地而制定的标准（都与适用的法律和司法管辖权相关）。基于这一分析，本研究报告试图回答以下问题：同样的标准能否适用于在 Web 3.0 环境和元宇宙中发生的知识产权侵权行为？就知识产权侵权行为的定位而言，中心化和去中心化元宇宙之间的区别是否具有实质性影响？

内容提要

1. 随着时间的推移，技术进步催生了利用内容和侵犯内容权利（包括知识产权）的新方式。立法文书一贯明确规定，先前存在的权利继续适用于新媒介，即无形资产的传播手段，包括数字和网络环境。然而，在权利执行方面，内容和传播方式的逐步非物质化带来了挑战，包括在确定被控知识产权侵权行为发生时。
2. 这项工作的重要性怎么强调都不为过：它除其他外，是确定以下事项的关键：(i) 所涉权利（如已注册知识产权）是否自始可以执行，(ii) 哪部法律适用于当前的争议，以及 (iii) 根据特定的司法管

* 本文件中表达的观点仅代表作者本人观点，不一定代表产权组织秘书处或成员国的观点。

管辖标准，哪些法院有权对争议作出裁决。例如，确定相关侵权行为是在 A 国实施的，进而就要确定：(i) 鉴于知识产权具有地域性，涉案权利是否可以执行（因此，如果所涉知识产权是国家商标，则侵权行为必须在权利注册国的领土上发生）；(ii) A 国的法律是否适用于当前的争议；(iii) A 国的法院是否有裁决由此产生的争议的司法管辖权。

3. 也就是说，适用法律和司法管辖权的问题不应混为一谈。回答前者是为了确保法院不必适用多部法律，而只需关注初始的侵权行为，以确定诉讼所适用的法律。反之，在司法管辖权规则中并不存在确保只适用一种法律的必要性，因为司法管辖权规则经常规定不止一个受理法院。

4. 事实证明，当侵权活动是在数字或在线环境下施行时，上述定位工作尤其具有挑战性。尽管如此，对于在 Web 2.0 环境下发生的侵权行为，世界各地的法院逐步制定了各种方法来定位侵权活动，其中包括考虑(a)被告的侵权行为实施地（因果事件标准）、(b)侵权内容可访问地（可访问性标准）和(c)侵权行为指向地（指向性标准）。虽然这些标准都不乏缺陷，但在全球多个司法管辖区，指向性的标准已逐渐受到重视。对指向性的证明取决于多种因素，包括语言、货币、订购产品或服务的可能性、相关顶级域、客户服务、应用程序在国家应用程序商店的可获得性等。总体而言，确定指向性所需的是与特定领土的实质性联系。

5. 目前正在进行的另一项发展是：从 Web 2.0 的交互式维度过渡到 Web 3.0（如果还不是 Web 4.0！）的更好的一体化且更身临其境的现实。预计这种过渡将因增强现实、区块链、加密货币、人工智能和数字资产非同质化代币（NFT）的兴起而成为可能。从这个意义上说，元宇宙的逐步演进将至关重要。尽管“元宇宙”的概念已经存在了三十多年，但是最近进行了重构。由于上述新技术的出现，“新”元宇宙有望具备四大特征：跨网络平台的互操作性；身临其境的三维用户体验；实时网络访问；以及跨越物理世界和虚拟世界。在所有这些方面，已经开发出了不同类型的元宇宙，主要分为两大类：中心化和去中心化。区分的依据是，涉及的元宇宙是由单一实体（如一家公司）拥有和规制，还是以分散的网络和去中心化的所有权结构为特征（如去中心化自治组织（DAO））。

6. 尽管如上所述，将对 Web 2.0 情况的处理视为得到了合理解决似乎是有道理的，但从 Web 2.0 向 Web 3.0 过渡有可能对上述标准的解释和应用提出新的挑战。本项研究关注的正是这种过渡的法律处理问题。具体来说，本研究试图回答以下问题：针对其他传播媒介制定的相同标准和概念能否适用于通过元宇宙或在元宇宙内进行的知识产权侵权行为？就知识产权侵权行为的定位而言，中心化和去中心化元宇宙之间的区别是否具有实质性影响？

7. 所考虑的知识产权包括版权、商标和外观设计。分析仅限于合同关系之外的侵权行为，并采用了国际和比较的视角，不侧重于任何特定的司法管辖区。虽然提供了不同法律体系的实例，并对其进行了适当的审查，但通过选择这种方法，希望提供一个视角，通过这个视角使本研究的核心主要问题可以得到尽可能广泛且有助于不同法律体系的回答。与知识产权在网络和元宇宙中的可执行性问题相关的另一个问题是考虑可向其索赔的主体及其法律依据：从这个意义上说，需要定位的被控知识产权侵权行为不仅可能引发直接/主要责任，还可能引发直接侵权者以外的主体的责任，包括服务被用于侵权的信息社会服务提供商（ISSP），也称为互联网服务提供商（ISP）。

8. 本研究报告的结构如下。第一部分和第二部分详细介绍了本分析的背景及其相关目标和方法。第三部分讨论法律冲突问题。该部分结合国际和地区文书以及部分国家经验，回顾了跨境情况下知识产权侵权定位的相关框架。该部分还进一步区分了未注册和已注册的知识产权。第四部分特别关注数字和在线情况，并回顾了为确定适用法律和相关司法管辖权而采取的定位方法在学术和司法方面的论述。此外，还讨论了基于因果关系、指向性和可访问性的标准，包括其缺点。随后该部分审查了可对

其提出侵权索赔的不同主体类型、可用的救济以及由此产生的责任类型。第六部分特别关注不同类型的元宇宙，并确定前几部分的结论是否可以令人满意地适用于这种新媒介，至少在原则上适用。

9. 就上述主要问题而言，对于针对其他媒介制定的相同标准和概念是否可以适用于通过元宇宙和在元宇宙内进行的知识产权侵权行为的问题，答案是肯定的。进一步有观点认为，中心化和去中心化元宇宙之间的区别虽然对确定执法的选择具有重要意义，但对知识产权侵权行为的定位可能没有重大影响。因此，主要结论（第七部分）是，现有的原则和规则随着时间的推移已经证明具有足够的适应性，可以处理和适用于新出现的利用和侵权模式。由此得出的结论是，考虑到 Web 3.0 的情况和元宇宙，这一点也可能被证明是正确的，至少在一般情况下如此。

10. 尽管如此，在元宇宙进行的侵权活动有可能在相关知识产权侵权行为的定位方面提出具体的挑战，至少是在证据层面上。不仅 Web 3.0 和元宇宙有可能使直接侵权人的识别和定位变得更加复杂，而且侵权行为的身份归属本身也可能会引起重大问题。尽管如此，这种挑战并非完全没有先例可循：如果我们采取 ISSP 的立场，商业模式的逐步演变一致伴随着责任类型的演变，例如托管平台运营商等应该承担的责任——无论是与用户/卖家实施的版权或商标侵权行为有关，还是与提供 NFT 销售有关。针对“无辜”中介机构的禁令类型也是同样情况。另一个值得反思的问题是知识产权的国家强制执行与私人执行之间的相互作用。如果“新”的元宇宙成为一个完全一体化的现实，那么私营公司是否以及在多大程度上可以执行自己的使用条款这一问题就有可能变得比迄今为止更加相关和紧迫。

11. 去中心化的环境也会带来一些具体的挑战，但这些挑战也并非完全没有先例可循。知识产权的适用性和相关侵权行为的定位问题已经在点对点文件共享有关的案件中，提交给全球多个司法管辖区的法院审理过。因此，去中心化的元宇宙所提出的解释问题可能并不是一个全新的问题。尽管如此，似仍有必要更深入地思考 DAO 的法律性质及其成员对该组织内其他人侵权行为应承担的责任类型。

12. 在更广泛的政策和立法层面上，数字和互联网技术的逐步发展导致在线传播方式的无国界性与知识产权的地域性之间持续存在着根本性矛盾。Web 3.0 和“新”元宇宙的出现不太可能改变这一点。在所有这一切中，一个关键问题依然存在：是否应该保证为知识产权的行使和执行提供一个更加公平、更加一体化的公平竞争环境，同时考虑到国际层面以及区域层面（如有）的协调水平大多是基于最低标准的方法（特别是在立法工具方面）？这是提出的一个关键问题。从 Web 2.0 到 Web 3.0 的过渡以及完全一体化的元宇宙的实现，使得对这一问题的回答不能也不应该再作拖延。

[文件完]