

## 从DMX到Noank:平衡知识共享与版权保护模式的探索

吴建华, 董 昌, 刘可静

(华中师范大学 信息管理系, 湖北 武汉 430079)

**摘 要:** 互联网环境下知识共享与版权保护的矛盾使现有版权管理制度陷于困局。哈佛大学法学院贝克曼中心为此提出了三种新版权管理模式DMX、Coop和Noank。为总结和借鉴这三种模式解决问题的思路和方法, 本文介绍和分析了这三种模式的产生背景、指导思想、基本构成、运行流程和演进过程, 总结了三个模式的创新之处及其对开展知识共享与版权保护平衡研究的启示。结果发现, 贝克曼中心把网络空间数字内容自由使用的合法性作为突破点, 采取基于网络的合作策略, 促成了知识共享与版权保护创新模式的构建。这进一步表明, 新机制的建立应该以互联网环境下的数字内容具有公共物品属性这一基本特征为出发点。

**关键词:** 知识共享; 版权保护; 数字媒体交流; DMX; Noank; Coop

**中图分类号:** G350      **文献标识码:** A      **文章编号:** 1007-7634(2012)01-49-06

### From DMX to Noank: Exploration on Patterns of Balancing Knowledge Sharing and Copyright Protection

WU Jian-Hua, DONG Chang, LIU Ke-Jing

(Department of Information Management, Central China Normal University, Wuhan 430079, China)

**Abstract:** The contradiction of knowledge sharing and copyright protection in cyberspace puts the current copyright protection system in predicament. The Berkman Center for Internet & Society at Harvard Law School suggests 3 new copyright management patterns, i.e., DMX, Coop and Noank, to tackle the situation. To summarize and draw the ideas and methods of the 3 patterns, this paper studies the 3 patterns. The origin, the guiding concepts, main components, the operational scheme and evolution process of 3 patterns are introduced and analyzed; the creative points of the 3 patterns and the inspiration for the study of balancing knowledge sharing and copyright protection are summarized. It is found out that the Berkman Center has constructed new patterns to balance knowledge sharing and copyright protection by taking the legality of using digital content freely in cyberspace as the breakthrough point and adopting a corporate strategy over Internet. It further indicates that, since digital content has properties of public goods, new patterns should take this essential feature as the starting point.

**Keywords:** knowledge sharing; copyright protection; digital media exchange; DXM; Noank; Coop

数字媒体与网络技术的快速发展使得版权管理面临着挑战,也使得如何在网络环境下平衡知识共享与版权保护双方的权益成为了世界性的难题。一

方面,数字盗版现象大量存在,使得权利人的权利得不到保障;另一方面,网络“合理使用”的空间被大大压缩,使得知识共享与创新受到制约<sup>[1]</sup>。

收稿日期: 2011-04-25

基金项目: 国家社会科学基金项目(09BTQ036)

作者简介: 吴建华(1964-),女,湖北广水人,管理学博士,教授。

在网络环境下传统的版权体制已很难进行有效的版权管理,因此十分有必要探讨针对互联网特点的新的利益平衡机制。考察和分析当前世界上正在探索的相关具体解决方案,将使得探索网络环境下的知识共享与版权保护综合解决方案有一个较高的起点和较广阔的国际视野。成立于1998年的“哈佛大学法学院贝克曼互联网与社会研究中心”(以下简称“贝克曼中心”),主要研究与互联网相关的法律问题<sup>[2]</sup>,并致力于研究如何在网络环境下平衡知识共享与版权保护的权益,提出了三种版权管理的模式,无论从理论上还是从实践上都具有重要的创新价值。

本文分别对DMX、Coop和Noank这三种模式的产生背景、指导思想、基本构成、运行流程、演进过程进行介绍和分析,讨论各个模式在平衡知识共享与版权保护权益方面的特点,分析总结三个模式的创新之处及其对开展知识共享与版权保护平衡研究的启示。

## 1 DMX、Coop、Noank 三种模式的产生与演进

### 1.1 DMX:一种数字媒体交流模式

Fisher教授以娱乐业版权保护问题为例,分析了现有三种解决新技术引起的版权保护与利益冲突的思路:①娱乐业的版权继续被类比为以支配属性为主的物权,获得强保护;②借鉴反垄断法,以政府介入监管的模式来限制娱乐业的发展;③用一种行政补偿的体制代替现存的版权制度<sup>[3]</sup>。鉴于在网络环境下共享数字内容非常便利,且数字内容具有非竞争性、非排他性的公共物品属性,Fisher提出把数字内容作为一种公共福利来提供。这就是数字媒体交流(Digital Media eXchange)模式,即DMX模式的基本思路,也是上述行政补偿体制的具体体现。

DMX模式虽然以音乐和电影作品为主要考察对象,但对于在网络上传播的其他形式的作品同样适用<sup>[4]</sup>。DMX由注册系统、价值测度系统、补偿系统、管理系统四个主要部分组成。

#### (1)注册系统。

DMX的关键是设置一个中央注册系统,在系统中注册的每一部作品都获得一个注册号。政府的版权办公室负责管理这个系统。只有著作权和邻接权人才有资格为作品注册,著作权人和邻接权人可以

是个人或机构。注册时需要说明各类作品的权利人、作品的类型、长度等信息,以便计算需要向注册者支付的报酬。对于可能存在的权利人纠纷,由版权办公室负责制定相应的程序予以处理。

对于音像制品,注册系统还要求注册者说明该音像制品中已收录使用的原始作品的注册号、类型、长度等信息,以便合理地给这些原始作品分配报酬。DMX根据音像制品中已收录使用的他人作品的比例设计了5种可供注册者选择的情况,即①完全没有使用他人作品;②使用了少量他人作品(少于5%);③使用了一些他人作品(5%~50%);④使用了大部分他人作品(50%~95%);⑤使用的几乎全部是他人作品(95%~100%)。对于那些没有如实说明使用他人作品情况的音像制品,一经证实,将把注册该音像制品的全部收入转移给被使用作品的权利人。

#### (2)价值测度系统。

DMX根据作品对消费者的价值支付报酬。Fisher提出以抽样调查获得的作品被消费的数量,以及作品播放的时间为基础来测度作品对消费者的价值。

使用作品的下载数量来衡量作品的受欢迎程度和使用频度,是一种简单直接的办法,但很容易利用技术手段作弊。分析表明,使用大规模抽样计量作品使用频度的方法比较科学。使用频度高的作品表明其受欢迎程度高,给予消费者的价值也比较高。

另外,不同长度的作品给予消费者的价值是不同的。一般来说,较长的作品比较短的作品给予消费者更多的价值。但是,用作品使用频度乘以作品播放时间来计算作品价值的办法又过于绝对化。到底应该乘以一个什么系数,Fisher建议由政府的版权管理办公室通过民意调查和研究消费者行为来确定。

为此,DMX通过一个自动检测系统监控同意参加抽样的消费者,将他们听的音乐、看的电影,以及消费的作品注册号、播放的时间长度都记录下来。这个自动检测系统就是DMX的价值测度系统。

#### (3)补偿系统。

DMX补偿系统是这样设计的:政府通过收税来募集资金,这些资金的大部分将被用于给著作权人支付报酬,留下小部分用来保障系统的正常运行。该模式设计的税收来源有两个。一个是适量增加所得税,另一个是向使用音乐或电影的设备征税。Fisher根据相关统计数据测算应该支付的报酬和系

统运行费用,然后分别计算这两项税收,结果表明该方案是可行的。

目前有4类可以征税的设备或服务:①制作数字录音拷贝的设备;②存储这些拷贝的媒体;③用于访问互联网的服务,既包括下载文件的服务,又包括在线欣赏的服务;④用于共享文件的对等(P2P)系统或其他服务。由于技术不断发展,可以征税的设备或服务会随着时间发生变化,为此,Fisher建议版权办公室定期重新评估数字娱乐设备和服务。

补偿系统的一端是征税,另一端是分配。Fisher建议在解决版税分配问题时,把下载次数、播放次数、最近增补作品的新红利、与个人订户支付额及消费量直接相关的版税、固定或可移动媒体及服务的复制数量、作品是否允许演绎等多项内容都纳入考虑范围。具体的分配办法则由DMX理事会制定。

#### (4)管理系统。

DMX管理系统的特点是共同管理或合作管理。DMX设理事会进行管理,理事会有16位成员。其中,从DMX内容提供方选举4位理事,从DMX订户中选举4位理事,4位理事来自贝克曼中心,另外任命的4位理事分别是来自技术界、产业界、文化界、消费者领域的专家。DMX理事会下设财务、版税分配、用户收费、战略规划、成员招募(订户和内容提供者)5个常务委员会。此外,DMX理事会设有一个执行委员会,该委员会的执行总裁来自贝克曼研究中心,两位副总裁则根据简单多数原则从理事会选举产生。

DMX依照章程和规章制度管理。章程包括与管理理事会有关的规章制度,如选举、理事更换、会议、以及其他组织管理制度。DMX还制定了争端解决办法和隐私政策。当发生作品管理或所有权方面的争端时,DMX将暂停支付该作品使用费,直到满足以下3个条件之一:第一,收到有关支持其所有权归属或管理的令人满意的证据;第二,收到当事人争端已解决的通知;第三,当事人同意遵守由DMX争端解决机制给出的结果。DMX保护个人DMX订户的所有隐私信息。如果订户同意商业实体共享其个人身份信息及媒体消费信息,就可以得到减免订购费用的优惠<sup>[5]</sup>。

### 1.2 Coop:非盈利娱乐合作组织模式

要启动DMX版权管理模式,至少需要做好3项准备工作。首先,要使版权办公室具备一些新的职能。然后,要设计、开发一个注册系统,为著作权人

注册作品提供平台。最后,需要国会批准新的税收方案,募集必要的资金,为著作权人的注册作品支付报酬。征税工作牵涉多方面的利益,历来是一项复杂、困难且费时的工作,不能期望短期内获得解决。鉴于DMX面临版权管理和税收两大现实问题,Fisher又设计和提出了一个新模式,即建立一个非盈利合作组织Coop(The Entertainment Coop,即娱乐合作组织,简称Coop)。Coop可以实现DMX的主要功能,同时回避了上述两个矛盾。

Coop模式中不存在具有政府职能的版权办公室,由Coop组织负责履行版权办公室的职能。与DMX一样,Coop由注册系统、价值测度系统、补偿系统、管理系统组成。Coop与DMX的主要区别在于注册过程和资金来源。

#### (1)注册过程。

在Coop的注册过程中,为声像作品数字版本注册并获得一个注册号的做法与DMX基本一致,权利人填写的表格、填表的过程也是相同的。但注册过程有两个方面差别。第一,主管注册的组织不是版权办公室,而是Coop。第二,注册表包含一个注册人必须接受的附加条款,即“通过注册本作品,我授权Coop的所有成员出于非商业目的复制本作品、把作品传播给其他成员、修改作品、把修改版作品传播给其他成员、通过数字声像传播的形式公开表演作品,只要我获得按照Coop条款规定的相应补偿<sup>[3]</sup>。”

#### (2)资金来源。

Coop资金来源于消费者的订费。任何愿意加入系统的个人都要交一笔月费。缴费的数额并不高,随着注册作品的数量增加,费用会相应增加。

Coop通过与互联网服务提供商(Internet Service Providers,ISP)合作收取这项费用。ISP为其用户提供两套可供选择的服务方案:常规服务;附加服务。选择附加服务的用户将成为Coop的成员,并得到一个密码。通过这个密码,就可以访问不同的频道。注册的娱乐作品通过这些频道提供给用户。

### 1.3 Noank:一个实际运行的系统模式

Noank媒体(Noank Media,以下简称Noank)最初是贝克曼中心于2005年启动的数字媒体项目的组成部分,2006年独立出来成为一个经营实体。Noank是对Coop的一个具体实现,是一个实际运行的、用以实现DMX数字版权保护与知识共享平衡思想的系统。

Noank建立了一个基于web的平台,该平台运用



有效的技术和法律手段在全球范围内发放许可、分发数字内容,同时给予版权所有人公平的补偿,以实现“合法内容,无限流动”的目标<sup>[6]</sup>。2008年,Noank与位于香港的互联网服务提供商Cyberport合作进行了第一次技术测试,测试对象既包含音乐,又有视频内容<sup>[7]</sup>。

Noank的基本工作流程是:著作权人为作品注册并授权Noank发放其数字版本→网络服务提供方(ISP)代表用户支付费用→Noank为最终用户提供数字内容服务→Noank通过安装在用户设备上的软件统计内容使用情况→Noank根据作品使用情况为著作权人支付报酬<sup>[8]</sup>。

#### (1)注册与授权。

当著作权人授予Noank复制、分发文件的许可时,他们同时上传一份数字版本到Noank的服务器。提交内容时,著作权人可以在两种许可中选择一种。第一种许可包括允许系统的所有参与者①复制文件;②演绎作品;③把文件及演绎作品发放给系统中的其他参与者;④通过数字传播渠道向系统中的其他参与者公开表演录制品。第二种许可与第一种许可基本相似,唯一的区别是,不可以演绎作品或发放演绎作品。希望保持作品完整权的著作权人可以选择第二种许可,但获得的补偿相应地比选择第一种许可的略低。所有这些许可都不是排他性的,也就是说,著作权人保留向其他渠道发放作品的自由。向Noank提供内容的人可以不受限制地访问服务器上的内容,也不必交注册费。

#### (2)收取服务费。

Noank通过提供宽带、无线、移动、校园网络访问服务的机构向最终用户提供内容服务,同时通过这些机构收取数字内容服务费。网络服务机构每月为每一位用户缴纳一份内容服务费。Noank鼓励第三方为用户提供诸如高速下载、特殊推荐、定制用户界面等增值服务,同时允许安排一些广告,以增加收入。

#### (3)监测使用情况。

Noank为参与合作的网络访问服务机构的每一位用户提供一个软件。利用该软件,用户可以无限制地下载Noank目录中的文件。同时,软件的一个组件会计算Noank目录中的文件的播放时间,然后定期把这个信息发送到Noank系统中。软件只监测数字内容被使用情况,不会侵犯个人隐私。依据这些信息,收取的内容服务费就可以公平地分配给著作权人。

#### (4)支付报酬。

Noank把85%的收入支付给著作权人,剩余15%的一小部分支付给为注册作品提供快速、公平版权所有权争端解决方案的网上仲裁服务。剩下的大部分用于支付员工工资、管理费用。还有一些就支付给那些资助媒体研究和支持创作者的世界各地的非盈利基金组织。

## 2 三个模式的创新之处及其启示

### 2.1 DMX:把数字内容作为公共物品提供

DMX模式的根本创新点是针对互联网环境下数字内容具有公共物品属性这一特点,把数字内容作为一种公共物品来提供,并且通过系列举措让这一思路具有一定可行性。

#### (1)建立基于互联网的注册系统。

注册系统借助互联网建立一个集中式管理平台,通过这个平台,著作权人注册成为内容提供者,把作品基本信息登记到系统中,提交作品的数字版本。这为数字内容的管理、服务、计算报酬建立了一个基础。

#### (2)合法授权。

在DMX体系中,著作权人本着自愿的原则为作品注册,注册的同时就把作品的数字内容传播服务权授予DMX。著作权人愿意授权,前提是认同DMX的服务模式。同时,这个授权在现有版权制度下也是合法的。相应地,通过这个授权过程,DMX就合法地获得了提供作品数字内容服务的资格,就可以把作品列入服务目录,用户由此可以免费使用这些作品。

#### (3)行政补偿。

通过这个措施,传统版权法制度下的商品成为公共物品,用户在网上自由传播、消费拥有版权的数字内容以前是侵权行为,现在则是合法的。同时,政府通过征税的手段募集资金,为内容提供者支付报酬,著作权人的利益得到充分保障。通过这一举措,消除了中间商牟取暴利的空间,同时让以营利为目的的网络盗版者丧失生存空间。

#### (4)根据使用情况支付报酬。

DMX按照“多用多得”的原则为内容提供者支付报酬。通过合法监控获取使用情况,记录用户消费作品的注册号、播放时间等基本信息,再把这些信息传送到DMX系统中。经常被用户消费的作品得

到的报酬就多;不常被使用的作品得到的报酬就少。这种版税分配办法激励大家创作更多受消费者欢迎的作品,是一种好的分配制度。这是一个融合了技术、管理手段的措施。

#### (5)赋予版权办公室新的职能。

在DMX的设计中,由版权办公室负责管理注册系统、处理版权争端、举办听证会以确定计税基数的形式和大小、调查数字娱乐设备和服务的情况以确定合适的征税对象等工作,履行政府职能。DMX通过注册系统实现作品数字内容传播服务权的转让,还规定了版权争端解决程序。

建立注册系统开展网上作品登记和授权、监控使用情况以获取计酬信息等措施可以通过技术手段来实现。合法授权和根据使用情况支付报酬的措施,涉及到版权人的切身利益,需要得到著作权人的认同、支持和配合才能实现。DMX模式力求保护其相关权益,但一时难以落实的是行政补偿、赋予版权办公室新的职能两个措施。特别是行政补偿,牵涉到立法工作,是DMX模式的重大障碍。

### 2.2 Coop:建立合作组织

正如其名称所表明的那样,Coop模式的核心是建立合作组织。通过建立一个由数字内容提供者、消费者、相关领域专家共同组成的合作组织,实现了管理制度的创新,这也是该模式的关键创新之处。Coop合作组织的基础是DMX的管理系统,该管理系统的特点就是合作管理。在Coop模式中,合作组织除继续履行财务管理、版税分配、用户收费、战略规划、成员招募等基本职能外,还要履行原本赋予给版权办公室的版权管理职能。

通过建立合作组织,Coop试图跨越DMX面临的版权管理和税收两大障碍。Coop模式中,由Coop组织代替版权办公室履行注册管理、处理版权争端、确定收费标准等版权管理职能。

DMX模式通过收税来募集资金,用于给著作权人支付报酬和保障系统的正常运行。Coop模式则通过向消费者收取月费的办法筹集资金,并且通过与互联网服务提供商ISP合作来收取这项费用。这是与消费者及ISP的合作,实质上是合作组织的延伸,把网络服务提供商纳入到合作组织中。

在Coop模式中,版权管理是Coop合作组织日常管理工作的一部分,由相关领域的专家、著作权人、消费者等多方面代表组成的合作组织,应当可以有效履行版权管理这一基本职能。通过向消费者收取

月费解决资金来源问题,是一个很好的思路。问题是,在一个“盗版无罪”的时代,这一举措能获得多少消费者的支持。因此,能否成功收取月费,成为Coop模式成功的关键。

### 2.3 Noank:微利策略

#### (1)通过ISP收取服务费。

如上所述,直接向消费者收取服务费可能会受到抵触,Noank采取与ISP合作的形式间接收取服务费。ISP在Noank模式中的功能是中间渠道,渠道的一端是可以合法传播和消费的数字内容,另一端则是数量庞大的用户。ISP作为一个网络渠道,中间环节单一,一旦建立,运营成本较低。同时,ISP还可以通过广告获得一些收入,这会进一步降低需要向用户收取的费用。ISP的用户数量庞大,增加的内容服务费分摊到每个用户,数量极其微小,容易让用户接受。在这种情况下,ISP可以选择独自承担由于提供Noank内容服务而增加的费用,或者把这笔费用全部或部分转移到最终消费者那里,或者适当多收取一些费用,除交给Noank之外,还留取一些盈余。这为ISP增加了灵活性,将会激励ISP与Noank合作。总之,通过与ISP合作,Noank实现了为用户提供数字内容服务,同时得到了合理的服务费,可以为内容提供者支付报酬。

#### (2)低成本运营。

在DMX模式暂时无法施行的情况下,Noank模式尝试实现DMX的大部分功能,最终让用户合法地、免费或“低价”地消费数字内容,同时让数字内容提供者得到合理的报酬。为此,Noank采取了低成本运营措施,把收费的85%都用于支付给数字内容提供者,只使用剩余的15%保障系统的正常运行,如支付工作人员报酬、日常管理等。只要ISP不收取过多的服务费,Noank就可以实现“低价”运行和多赢的局面。Noank模式成功的关键,是不能显著增加消费者向ISP缴纳的服务费。这意味着,无论是ISP还是Noank,都应该采取微利甚至非盈利策略。作为一个经营实体,Noank必须维持低成本运营才能保障这一策略的成功。

### 2.4 对开展知识共享与版权保护平衡研究的启示

从DMX到Coop再到Noank,其核心思想是顺应互联网的特征,打破传统版权管理体制的障碍,实现数字媒体的自由交流;其主要特点是充分发挥网络

的特点和合作策略。正是基于网络的合作策略,构成了知识共享与版权保护创新模式的基础。这三种实现数字版权保护与知识共享平衡的新模式之间具有继承和演进关系。

Fisher教授最初设计的数字媒体交流DMX模式是探讨用一种行政补偿机制代替现有的版权体制。DMX模式试图通过征税的手段补偿创作者,从而使网络空间的数字媒体消费合法化。但新体制的施行涉及到改变美国版权办公室的功能和现有税收制度,难度较大,短期内难以实现。于是,Fisher在DMX的基础上提出建立非盈利合作组织Coop模式,即通过建立合作组织解决授权和收费问题,既能够实现DMX的主要功能,又不需要政府介入。

Noank则是Coop的具体实现,是一个实际运行的系统。Noank实际上就是这样一个合作组织,它首先通过网络平台获得版权人的授权,然后向ISP收取数字媒体消费的费用,用于向数字媒体版权所有人支付报酬,以及维持Noank的正常运营。ISP通过付费,获得了向最终用户提供数字媒体服务的合法地位,其用户由此可以合法地、自由地消费Noank提供的数字媒体服务。Noank的运行基于互联网的平等合作,为创作者、服务中介者和用户之间建立了平等合作的关系,为多方的合作搭建了一个网络平台。通过这个平台,创作者、用户实现平等自由交流,同时通过协作,实现多方的利益最大化。在这个平台上,创作者可以是用户,用户也可以成为创作者。

网络空间具有覆盖范围广、信息传播速度快且成本低廉的特点。贝克曼中心设计的基于知识共享的网络版权管理模式和服务系统,欲充分发挥网络空间的这些特点,实现版权作品注册、授权、提供使用、统计使用情况、计费 and 收费等多项功能,一方面为数字媒体的生产者、消费者、服务者、管理者的合作搭建了一个平台,另一方面大大降低了运营成本,

提高了运行效率,为消除价格壁垒、解决利益冲突,进而减少盗版现象创造了条件;同时也使得广大网民可以在网络上方便地共享知识和数字内容。

综上所述,贝克曼中心把网络空间数字内容自由使用的合法性作为突破点,首先提出一种行政补偿解决方案,接着针对网络空间的特点,采取了合作策略。通过三个模式的设计和创新,实现从设计方案层面向现实层面的转移,对探索网络环境下平衡知识共享与版权保护矛盾的新途径具有启发作用和参考价值。当然,对贝克曼中心新模式的实施,还需要做进一步的调查与研究,以发现存在的问题。为了完善相关的创新管理模式,促进网络环境下知识共享与版权保护的相对平衡,还有待各国同行继续艰难的跋涉。

### 参考文献

- 1 约翰·冈茨,杰克·罗切斯特著.数字时代,盗版无罪? [M].周晓琪,译.北京:法律出版社,2008:82.
- 2 Berkman. When was the Berkman Center established [EB/OL]. <http://cyber.law.harvard.edu/about/faq>,2010-08-11.
- 3 William Fisher. Promises to Keep: Technology, Law, and the Future of Entertainment[M/OL].<http://cyber.law.harvard.edu/people/tfisher/PTKChapter6.pdf>:47,2010-08-11.
- 4 Berkman. Digital Media Exchange [EB/OL].[http://cyber.law.harvard.edu/media/projects/dmx/#content#spoken\\_word](http://cyber.law.harvard.edu/media/projects/dmx/#content#spoken_word),2010-08-16.
- 5 Berkman.DMX:Administration[EB/OL].<http://cyber.law.harvard.edu/media/projects/dmx/administration#Council>,2010-08-17.
- 6 Noankmedia . Noank media Inc[EB/OL].<http://www.noankmedia.com/>,2010-08-21.
- 7 JANKO ROETTIGERS. Building the Tools to Legalize P2P Video-Sharing[EB/OL].<http://www.nytimes.com/external/gigaom/2009/05/09/09gigaom-building-the-tools-to-legalize-p2p-video-sharing-12208.html>,2010-08-21.
- 8 Noankmedia. How It Works[EB/OL].<http://www.noankmedia.com/howitworks.html>,2010-08-22.

(责任编辑:孙晓明)