

通过构建版权公有系统解决版权问题的研究

一、摘要：

版权公有系统建立在税收之上，牺牲了一部分的公平性，但可从根源基本解决盗版、抄袭问题，同时促进文化传播。本文尝试探究这种制度可能的具体实现方式。

二、引言：

目前，全球的版权系统存在着各种各样的问题。在版权系统较为发达的地区，版权通常被商业巨头所掌控，普通人难以获得浏览、再创作的权利，一定程度上限制了文化的传播。而在版权意识较为薄弱的地区，作者的权益没有被良好地保护，盗版现象普遍存在，抄袭屡禁不止。本文设想建立一个由税收制度支撑的公有制版权系统，做出一定程度的牺牲，解决上述问题。在过去，通过非资本的方式统计确定一部作品的价值是几乎不可能的，而在互联网发达的今天，使用另外一种评价方式是否变得可行？

三、正文：

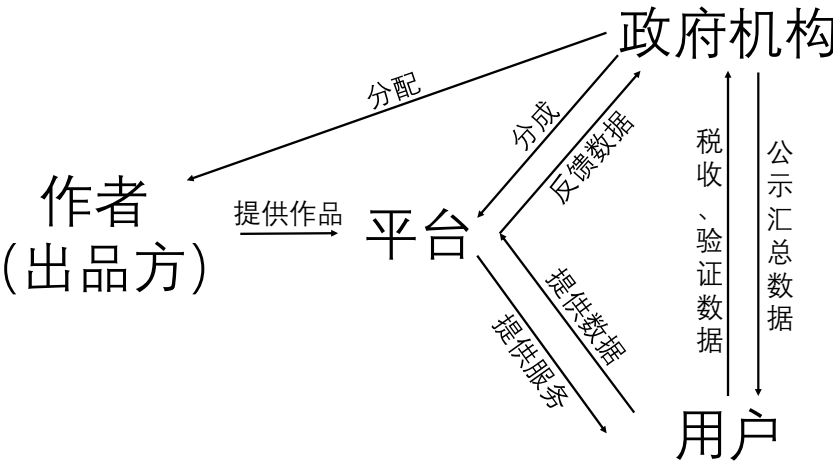
1. 研究目的

目前大众普遍性地认为国内外的版权体系存在许多“不尽如人意”之处，主要集中在 2 点上：一是作者的权益得不到保证（例如盗版、抄袭、侵权等等时常发生），二是二次创作发展与文化传播受限（例如版权大厂普遍限制二次创作盈利）。而本文中所尝试构建的“版权公有系统”就旨在解决以上 2 个问题。

2. 概述

本质上，想要建立这个系统的关键在于重新建立以下四个对象：作者（出品方）、平台（中介）、政府机构、用户之间的关系。（具体的重构关系见下图）

公有版权系统的流程开始于作者向平台提供作品，将作品寄存于平台。这里不考虑独立于平台存在的个人作者，因为平台需要及时向政府机构反馈数据，个人一般不具备这样的能力。平台先把作品报备至政府的服务器，再定期把用户的使用数据反馈给政府。政府再根据一定的算法把使用数据转化为作者的工资，最后政府还给予平台一定比例的分成。



3. 需要记录的数据

政府机构要保存的数据主要有几大类，普通用户信息、作者（出品方）信息和作品信息（包括活动和非活动作品）。只有活动作品可以给作者带来收益，每个作者只能拥有一定数量的

活动作品，（多个）用户可申请作者账号。用户的数据主要由使用配额组成。作者的数据有关联作品、分配的收益、获得的捐赠和广告所得。每个作品的数据还包括所属平台、作品类别、关联指针、是否为活动作品等。

4. 数据流动和处理

用户首先在政府服务器上注册主账号，绑定身份证，确保一个人只有一个账号。用户在注册平台子账号时，与主账号绑定。作者可以通过平台的账号向平台提交作品，然后平台将一部分信息提供给政府，政府机构把所有的作品建立索引，作者可以登录政府服务器设定活动作品。作者在提交作品时需指定关联指针，意为对哪些作品进行了引用、借鉴、改编等，这类数据不会直接改变作者的收入，但是作者不能忽略不申报。政府机构在用户改变活动作品的设置之后会通知平台，平台仅需向政府提供活动作品的数据。用户使用平台的服务产生的使用数据，具体可能包括有点赞、收藏等不同的操作，在进行这些操作时直接反馈数据给政府机构。平台定期将数据提交给政府服务器，政府服务器检查是否与用户提交的数据相同，并比较不同平台同一用户的使用数据，防止滥用，最后根据不同的使用数据增加各活动作品分配工资时的比重。一段时间过后政府根据作品的类型、使用信息以及其他数据计算出作者的工资。

5. 资本来源和再分配

整套系统的运行资本大部分来自于税收，税收来自于 3 部分，一部分是对普通人的税收，提高个人所得税水平；另一部分可以来自于增收“版权税”，在原有版权系统当中，作者通过版权获利时需要上交一定的税；还有一部分是作者利用广告获利时需要缴纳一定的所得税。政府机构还可以提供一些额外的服务缓解经济压力，例如对作品提供付费检索服务。

每一个活动作品在每个周期能分配到多少钱 P 由“它的积分 S ”除以“所有同周期参与分配的作品的总积分 $\sum S$ ”再乘上“去除维护费用的政府机构的总财政收入 W ”确定。而积分由“用户的点赞、收藏数据 U ”乘上“作品类型加成 M ”再加上所有“引用该作品的积分 S_n ”乘以“内容关联度 m ”。

具体得到的总公式如下：

$$P = \frac{S}{\sum S} * W, \text{ 其中 } S = U * M + \sum S_n * m$$

当中的一些参数的解释： M 的存在是由于不同作品本身的制作成本、制作周期、运作方式和传统资金来源都大不相同，例如一部电影最终分配所得必然和一部小说不同，因此这个参数是由整个行业的当前状况实时决定的； m 的数值可以按档次划分，例如“转发或索引”为 1、“衍生品”为 0.8、“大量引用”为 0.5，“少量引用”为 0.2，“提及”为 0.05……具体数值划分可以值得进一步研究商榷。

6. 工资水平高低的调节

工资水平高低的调节实际上就是上面给出公式当中 W 的大小的调节，而 W 的组成部分当中只有税率 $W\%$ 需要额外给定数值，所以只需调节总共期望通过税收入到的收入 W_1 即可通过计算获得阶梯税率。这里不给出具体的税率计算方法，只给出 W_1 的计算方法，其可通过作者其他渠道得到的总收入 P_n 乘以比例系数 K_c 减去政府机构其他收入 W_n 得到。

具体公式如下：

$$W_1 = P_n * K_c - W_n, \quad W\% = f(W_1) \quad (W\% \text{ 再由 } W_1 \text{ 进一步确定})$$

可见其中的关键就在于 P_n 和 K_c 。 P_n 是作者除分配所得之外的其他所得，具体可包括在第 3 点当中提到的捐赠、广告等，作者必须使用政府机构提供的方式获得捐赠、广告收入，以便进行统计，然后所有作者得到的总金额乘以 K_c 即可得到 P_n 。

这个机制是整个版权公有系统的核心，它在理想状况下应能保证一个相对合理的工资水平：

当总体经济不景气或者作者收入过高时，用户自然会减少在作品上的额外消费；但当经济状况好或者作者收入过低时，用户也会相应增加投入。由此我们可以得知， K_c 在一定程度上应该是一个定值，它一经确定很少会有变动，除非有新作品形式的加入使得捐赠不成比例的增加或减少，又或者是社会氛围发生巨大改变，否则 K_c 会相对稳定。 K_c 在上述情况下可人为进行调整、修订。（注：本条原理需要进一步研究实验证明）

值得注意的是，只有当用户的“捐赠”是真正的无偿捐赠而不是买卖时，才可计入 P_n 中，用户的捐赠也必须指定一个作品。由于作者的分配收入和捐款无直接关系，所以一般情况下无需考虑作者大规模地通过这个机制投机取巧获得更高收入。

7. 防刷分、作弊、滥用措施

整个系统能给投机者发挥的空间实际非常小，能够设想到的滥用行为一共有两种，一是政府工作人员贪污受贿，二是作者或平台伪装为用户进行刷分。第一种解决方式无非是公开财务数据使得整个流程公开、透明，腐败也就少有可能发生了。而第二种的解决方案比较困难，并且只能通过机器从软件层面解决。目前能够起作用的也就只有牺牲算力验证用户直接提交的数据和平台提交的数据是否相符、用户的同一时间产生的数据总量、还有公开作品的部分信息并提供给大众审阅这些方式缓解，但不可能完全解决，这也是版权公有系统的已知问题之一。

8. 隐私保护措施

平台由于仅仅是获得了政府机构的授权数据，而并非原本的账户数据，所以理论上用户的隐私不可能暴露给平台。但由于各项数据的核算需要用户的使用数据，所以不可避免地会使这些数据暴露给政府机构（的服务器），要防范的只有政府机构内部的不法分子通过特殊手段获取这些数据。除了政策手段之外，可以提前预防的措施也只有将账号和身份证脱钩，从而服务器只能知道一个人之前是否已经注册但找不到具体是谁。

9. 纠纷的解决方式

传统版权系统中的常见纠纷无非两种，一是盗版，二是抄袭（或授权相关问题）。其中第一种在版权公有系统完全不存在，因为作品应当完全公开给予大众，也就自然没有了盗版的动机。而第二种在版权公有系统也能较好地得到解决。由于衍生品能够方便地带给作者切实的收益，因此作者完全没有理由禁止其他人基于自己的作品进行二次创作，二次创作没有了授权所需的成本，仅仅是分类的举手之劳就能给原作者带来收益，所以一般也能适当地分类从而使原作者受益。一些高相似度的二次创作品，只要得到了适当的分类，也可以给原作者带来近乎同等规模的收益，因此也没理由产生纠纷。唯一能想到的可能便是有些高相似度的作品，想要伪装成“原创”，获得更高收益。但在版权公有系统中，是否伪装成“原创”几乎不可能对作品的收益造成影响，若作者真的有特殊的理由，或者仅仅是忘记进行分类，这种情况可以通过后期让工作人员直接调整关联度就可以解决，而完全没必要经过原先的司法系统，使得纠纷的解决变得非常方便。为减少分类错误，也可以在同一个作者多次出错时增加相关的惩罚。

10. 意外事件对系统的影响

这里的意外事件仅指硬件错误导致的问题，用户的大部分使用数据其实可以在到期后直接删除，而关键的数据直接进行传统的备份即可。如果真的遭遇了硬件错误，由于整套系统的关键部分只有政府的服务器，而政府的服务器除了统计、核算之外并没有其他额外功能，作者真正的作品储存在平台上，因此不会影响到用户查看作品等操作。

11. 版权公有系统的构建规模与访问权限

上面的一切叙述都是将版权公有系统的构建规模放在国家层面考虑的，实际上这套理论完全可以推广到不同的构建规模上，但都有一些大大小小的问题。如果降一级，通常也就是去除了政府参与的部分，直接让企业承担分配的任务，而主体收入也就由税收变成了消费。这种

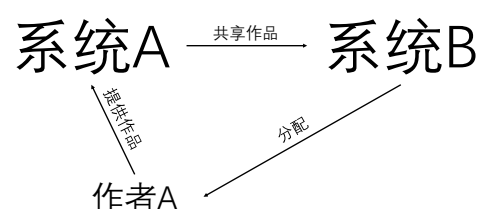
模式其实已经和现有的一些企业运作的模式相似了，例如部分视频网站，通过流量等计数方式，分配广告、会员所得收入，并且这种模式也取得了一定效果。但这种模式必须限制用户的访问权限，即用户必须通过消费的方式才能查看作品，平台不可能直接将作品免费（或无广告地）公开给大众，因此也没法解决版权公有系统解决的问题。

本文提及的版权公有系统实际是将访问权限赋予了每个人，因此也就没有了盗版的问题，但由于资金来源是本国公民，所以是否应该给予外国人访问权限还有待商榷。不过如果别国也建立了版权公有系统，完全可以使作品直接在国际上的版权公有系统之间流通，并根据作者继续进行工资分配的操作，从而保障了作者的权益。

还有一种情况便是扩大版权公有系统的构建规模，从本文主要讨论的国家层面提升到世界层面，不过这有可能会由于制度不统一、发展不均衡等问题造成纠纷，因此在国家层面实现版权公有系统是现阶段较好的方案。同样的，如果在同一个国家内也有这些问题，完全可以在更小一级的行政单位（省或州）上建立不同的版权公有系统。

12. 不同版权公有系统之间的交流方式

由第 11 点的描述，因为地区制度不统一、地区发展不均衡，有必要建立多个版权公有系统。如图，用户仅需在所在地区进行注册唯一的账号即可，而作者发布的作品可以在各个系统之间主动或被动共享，只要作品符合相关规定。具体外国作品的收益则完全可交给大众通过数据决定，也可增收部分关税。各系统之间由于数据公开，也少有可能出现作弊等行为。



13. 与传统版权系统的交流方式

与传统版权系统的交流方式也非常简单，平台可通过一定的费用向传统系统中的作者获得一次性授权，后续收益则都归平台所有。或者作者直接将作品纳入版权公有系统，只要作品开放查看和二次创作的权限，就不会和版权公有系统冲突。

14. 与传统版权系统的整体对比

版权公有系统的进步之处主要在于开放访问和二次创作的权限，通过其他方式给作者带来收益。从整体资金的运作方向来看，版权公有系统实际上就是把原来用户需要以标准的价格支付的（不一定是经济上的）成本变为了通过税收收取的经济成本。而税收与作品的定价无关，理想状况下只应该和用户的收入相关，相当于提高个人所得税水平。因此，版权公有系统在一定程度上可以与公共慈善进行类比，将作品的访问、修改权限给予大众，而通过公共收取的费用来支付成本。

15. 版权公有系统可行性的粗略分析

可行性主要有两点，一是计算机的是否能承载所有人的相关数据运算（或是成本是否会远远超过可行范围），二是成本是否与其带来的收益匹配。而这 2 点都很难进行评估。关于第一点，也许可以有其他的（技术）方式，防止滥用行为的发生，从而大幅度降低系统的运营成本，如果采用本文叙述的方式，也可以再进行抽样检查来适当地进行取舍。“活动作品”机制也旨在限制统计对象的数量，降低算力需求。而第二点则需要进一步的对本文提及的相关数据计算，并在社会上广泛进行调研才能确定。也许可以先在小社区内先进行小范围粗略的“可行性测试”来验证本文的关键原理是否正确。而在第 12 点中也有提及，目前视频行业实际上已经能窥见这种模式的部分样貌。

16. 非传统“作品”对版权公有系统的适配

本文并未对作品进行精确的定义,理论上任何受到现行版权制度保护的作品都应该适用于版权公有系统。除了上文提及的视频行业,本文其实还受到了 FOSS (开源自由软件)运动的启发,“源代码”也可作为广义的“作品”纳入版权公有系统的范畴当中。除了传统意义上的“作品”,如果有新的创作形式要加入版权公有系统,则要充分考虑这种作品的 M 值,以及加入后是否会对 Kc 值造成影响。目前可能暂时不需要考虑为所有的创作提供一个通用的解决方案,也许为了能更加容易地适配新的创作形式,本文提及的部分流程需要做出改变。

四、小结与展望

本文构建了一种新式的版权公有系统来解决当下版权系统的部分限制。通过本文的分析,这种系统同时也是具有一定的可行、可操作性的,但在一些问题上还需要后续研究进行验证。在撰写本文时,作者也有一个突发奇想,如果结合区块链技术,将作品的创作视为“挖矿”的过程,也可很好地解决现有版权系统的问题。但障碍是:很难决定一个作品具有的价值(POW 机制不明),也很难将作品的价值转变为经济回报。因此在这里仅仅提及,可作为后续研究的选题。