

短视频二次创作的知识产权困境与平衡路径构建

殷梦婷

宁波大学马克思主义学院, 浙江 宁波

收稿日期: 2025年11月17日; 录用日期: 2025年12月15日; 发布日期: 2026年1月6日

摘要

随着短视频产业的迅猛发展, 基于现有作品进行的“二次创作”(以下简称“二创”)已成为网络平台内容生态的重要组成部分。然而, 这种充满活力的创作形式面临着严峻的知识产权挑战。本文旨在系统剖析短视频“二创”所引发的知识产权问题。论文首先界定了短视频“二创”的核心概念与主要类型, 并指出其“二次性”与“创作性”并存的特质是法律争议的根源。其次, 深入探讨了短视频侵权的界定标准与复杂范围, 指出其核心在于对“信息网络传播权”等专有权利的侵害及“合理使用”原则的适用边界的模糊性。进而, 通过对“快手-《甄嬛传》案”的个案研讨, 揭示了当前司法实践对于平台责任认定(如“应知”状态的判断)与不同类型“二创”作品侵权性质的精细化考量。最后, 论文从平台治理、创作者责任、版权方策略以及法律与社会环境四个层面, 构建了一个“多元共治”的良性数字创意内容生态发展路径, 以寻求激励原创与滋养再创作之间的动态平衡。

关键词

短视频, 二次创作, 知识产权, 著作权法

The Intellectual Property Dilemma and Path to Balance in Short Video Secondary Creation

Mengting Yin

School of Marxism, Ningbo University, Ningbo Zhejiang

Received: November 17, 2025; accepted: December 15, 2025; published: January 6, 2026

Abstract

With the rapid development of the short video industry, “secondary creation” (hereinafter referred

to as “re-creation”) based on existing works has become an important component of the content ecosystem on online platforms. However, this dynamic form of creation faces serious intellectual property challenges. This paper aims to systematically analyze the intellectual property issues arising from short video secondary creation. First, the paper defines the core concepts and main types of short video secondary creation, pointing out that the coexistence of its “secondary nature” and “creativity” is the root of legal disputes. Second, it delves into the criteria for defining infringement in short videos and the complexity of its scope, highlighting that the core issue lies in the infringement of exclusive rights such as the “right of communication through information networks” and the ambiguity in the application boundaries of the “fair use” doctrine. Furthermore, through a case study of the “Kuaishou-Emperors in the Palace” dispute, the paper reveals how current judicial practices refine the identification of platform responsibilities (such as the determination of “should-have-known” status) and the nature of infringement in different types of secondary creation works. Finally, the paper constructs a “multi-stakeholder governance” path for the development of a healthy digital creative content ecosystem from four perspectives: platform governance, creator responsibility, copyright owner strategies, and the legal and social environment, aiming to achieve a dynamic balance between incentivizing original creation and fostering re-creation.

Keywords

Short Video, Secondary Creation, Intellectual Property Rights, Copyright Law

Copyright © 2026 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

随着短视频成为全球性的文化现象，一种基于现有影视、音乐、游戏等作品进行“二次创作”（简称“二创”），以前所未有的速度席卷了各大平台。从几分钟的影视剧“速看”，到充满巧思的“混剪”与“鬼畜”，再到融入个人解读的“影评”与“reaction”视频，“二创”以其独特的创造力与亲和力，极大地丰富了网络文化生态，为数亿用户带来了全新的娱乐与信息获取体验，也催生了一大批新兴的内容创作者。

然而，这场盛大的创意盛宴，却是在知识产权，尤其是《中华人民共和国著作权法》所界定的模糊地带中展开的。根据《著作权法》，影视等作品作为“视听作品”受到保护，著作权人依法享有改编权、信息网络传播权等多项专有权利。绝大多数“二创”行为，无论其创意如何精妙，其在未获许可的前提下对原作品进行剪辑、拼接并传播，在形式上已触及了上述权利的控制范围。这导致了原创者法定专有权与“二创”者实践行为之间的根本性冲突。尽管在2021年12月15日，中国网络视听节目服务协会发布了《网络短视频内容审核标准细则》，明确不得“未经授权自行剪切、改编电影、电视剧、网络影视剧等各类视听节目及片段”，但碍于该规范效力有限，相关纠纷依旧高发[1]。本文将深入这一纷争地带，剖析“二创”面临的侵权风险，探讨“合理使用”原则在新时代的适用边界，并审视平台责任的演变，期望在符合法律的框架下，为构建一个既能激励原创、又能滋养再创作的良性数字创意内容生态寻找可能的路径。

2. 短视频“二创”的概念和种类

2.1. 短视频平台的概念

短视频平台是人们传播信息、参与社会舆论的重要媒介，同时也是由平台、创作者、用户群体等多

方力量共同构成的复杂互动空间[2]。其核心功能是允许用户创作、编辑、发布、分享和消费时长通常在几秒到几分钟(以 1~5 分钟为主)的视频内容,它已经成为多数民众获取信息的重要方式。《2023 年中国网络视听发展研究报告》提出短视频人均单日使用时长超过 2.5 小时,位于网络视听细分应用使用时长的榜首[3]。

2.2. 二创的概念

短视频二创,全称为“短视频二次创作”,是指创作者利用切条、搬运、剪辑等方式截取受著作权法保护的原视频内容,在此基础上进行加工创作,最终形成在互联网平台传播的短视频[4]。其本质特征在于“二次性”与“创作性”的结合:“二次性”:它并非“无中生有”,而是“旧材新用”,其生命力和争议都源于对原始素材的依赖。“创作性”:它并非简单地复制粘贴,而是注入了二次创作者个人的思想、观点、情感、才华或创意,赋予了原素材新的表达、意义或功能。

2.3. 二创的主要类型和表现形式

短视频二创形态多样,常见的主要有以下几类:影视解说评论类、剪辑混编类、模仿表演类。影视解说评论类是对原作品(如电影、电视剧、纪录片)进行快速梳理,配上个人解说、评论、吐槽或总结。典型例子:“X 分钟看完电影《XXX》”、影视剧吐槽、游戏实况解说。影视解说类短视频是影视二创短视频中最受欢迎的一种视频类型,这类短视频的内容通常涉及对影视剧目的褒贬测评、剧情的深入剖析介绍等,使观众能够在短时间内完整了解一部影视作品[5]。从而满足用户“速食”文化和获取信息的需求。

剪辑混编类短视频主要表现为将多个原作品的视频/音频片段进行剪切、拼接、重组,配合新的背景音乐、音效和转场,形成一个主题明确的新视频。典型例子:混剪(MAD/AMV):围绕一个主题(如“英雄主义”、“绝美爱情”)将多个相关镜头剪辑在一起。鬼畜:通过高度重复、节奏性强的剪辑和音画同步,制造滑稽、搞笑的效果。核心价值:极强的艺术表现力和创意,往往能产生超越原作的新的艺术感染力或娱乐效果。

模仿表演类短视频多为二次创作者对原作品中的经典片段、角色、台词或舞蹈进行模仿、翻拍或再现。典型例子:对口型表演、翻拍经典影视片段、模仿明星舞蹈。核心价值:强调参与感和互动性,拉近与观众的距离。旁白介绍类表现形式:使用原作品画面作为背景,但配上全新的、由创作者撰写的旁白脚本,用于介绍知识、历史背景、幕后故事等。典型例子:“深度解析《XXX》背后的历史原型”、“带你了解《XXX》中蕴含的科学原理”。

尽管上述“二创”行为展现了丰富的创造力,但其对原始作品的依赖性,使其自诞生之初便游走于著作权法的灰色地带。

3. 短视频侵权的界定与范围

3.1. 短视频侵权的界定

短视频侵权的界定,是指在法律框架下,对短视频创作与传播行为是否构成对他人知识产权不法侵害的司法认定过程。其核心在于判断行为是否落入权利人专有权利的控制范围,且不具备法定的免责事由。根据《2021 年中国短视频版权保护白皮书》统计,2019 年 1 月至 2021 年 5 月,12426 版权监测中心在权利人及监管部门的委托下,对约 1300 万件原创短视频及影视综艺等作品的“二创”作品进行了严密的版权监测工作。监测结果显示,在此期间共发现 300 万个涉嫌侵权的账号,并成功“通知-删除”超过 1478.60 万条涉及“二创”创作的侵权短视频以及 416.31 万条原创侵权内容[6]。从法理上审视,该界定需涵盖三个递进层次的要素:首先,是行为客体层面,即短视频中未经许可使用了他人受《著作权法》

保护的独创性表达,这构成了侵权判定的前提。其次,是行为本体层面,考察该使用行为是否侵犯了法律明确列举的某项或多项财产性权利,其中最为典型且高频触犯的是信息网络传播权,即“以有线或者无线方式向公众提供,使公众可以在其选定的时间和地点获得作品的权利”;此外,亦常涉及改编权、复制权等。最后,亦是界定过程中最为复杂和关键的一环,是违法阻却事由的判断,即该行为能否为“合理使用”制度所豁免。我国《著作权法》第二十四条以列举加一般条款的方式规定了“合理使用”的情形,司法实践中通常综合考量使用的目的与性质(是否为商业性、是否具有“转换性”)、被使用作品的性质、所使用部分的数量与质量及其在原作品中的核心程度、以及使用行为对原作品潜在市场或价值的影响这四大要素进行个案裁量。因此,对短视频侵权的精准界定,并非简单的“使用即侵权”,而是一个在保护原创者专有权益与促进文化知识合理传播之间进行价值衡量与利益平衡的法律技术过程。

3.2. 短视频侵权的范围

短视频侵权的范围,从其侵权的客体、行为模式及主体责任来看,呈现出显著的广泛性与复杂性。在侵权客体层面,其范围几乎覆盖了《著作权法》所保护的全部作品类型:既包括被直接剪辑、复制的影视剧、综艺节目等视听作品,也包括被用作背景音乐的音乐作品,以及在视频中未经许可展示的文字、图片、美术和摄影作品。在行为模式层面,侵权范围分为直接、显性的和间接、隐性的。其中一种是直接性侵权,包括对长视频进行“切片”后直接上传的“搬运”行为,以及未经许可在直播中完整播放影视、体育赛事等内容;另一种则是更具争议的演绎性侵权,这集中体现在各类“二次创作”中,例如大量引用原作核心情节与画面的“速看”类解说,其行为虽附加了新的解说词,但实质上替代了观众对原作的观赏,侵犯了原作的改编权与信息网络传播权。此外,将他人享有版权的音乐作品作为视频背景音乐(BGM)使用,是实践中最高频的侵权行为之一。而在责任主体层面,侵权范围亦超越了直接的内容创作者,延伸至网络服务提供者(即短视频平台)。若平台在接到权利人通知后未及时删除侵权内容,或对显而易见的侵权内容未采取主动措施,则可能因其未尽到合理的注意义务而承担间接侵权责任。综上所述,短视频侵权的范围是一个横跨多种作品类型、涵盖直接与间接多种行为、并涉及创作者与平台多方主体的综合性法律问题场域。

4. 短视频二创侵权的案例研讨与分析

2024年4月23日,上海市高级人民法院发布2024年度上海法院知识产权司法保护十大典型案例,其中备受关注的“快手-《甄嬛传》案”具有重要示范意义。该案中,北京快手科技有限公司因其运营平台存在大量未获授权的《甄嬛传》短视频片段,被判决向权利人优酷信息技术(北京)有限公司赔偿经济损失及合理费用共计160万元^[7]。本案争议的核心在于短视频平台对用户二次创作行为的监管责任边界。据查证,优酷公司作为电视剧《甄嬛传》信息网络传播权人,于2023年发现快手平台存在大量侵权短视频,包括直接截取原片的“切条”视频和经过重新编辑的混剪与解说类视频。这些侵权内容被系统归类于“甄嬛传”等专题栏目,形成侵权内容聚合传播的态势。值得注意的是,尽管优酷公司多次发送侵权通知,但快手平台仅部分删除侵权链接,导致大量侵权视频持续传播,这一情节成为法院认定平台责任的关键依据。

4.1. 二创博主的创作表现及其法律边界

在本案涉及的二次创作内容中,创作者的表现形式呈现出典型的双重特征。从创作层面看,这些视频确实体现了相当的创造性:创作者通过剪辑重组、配音解说、特效处理等技术手段,打破了原作的线性叙事结构。以本案中部分混剪视频为例,创作者通过将不同剧集中的经典场景重新组合,配以创新性

的背景音乐和字幕解说，形成了具有独立审美价值的新作品。这种创作行为本质上是一种创造性转换过程，通过对原视听文本的解构与再编码，融入了创作者的个人理解 and 艺术表达。然而，在本案司法认定中，法院着重强调了创作行为的法律边界。尽管部分视频具有一定的转换性特征，但当其大量使用原作核心内容，且缺乏充分的批评、评论或创新性表达时，其“创造性”便难以构成著作权法意义上的合理使用。本案中，即便是经过编辑的混剪与解说视频，因其本质上仍以再现原作主要内容为目的，最终被认定为不属于合理使用范畴。

4.2. 二创博主的侵权表现分析

本案揭示的侵权表现形式具有典型意义。具体而言，可将涉案侵权视频分为三个层次：首先是最为直接的“切条”视频，这类内容几乎完全复制原作核心片段，如直接截取《甄嬛传》中的经典剧情段落。此类行为虽然操作简单，但对原作的替代性最强，明显构成对信息网络传播权和复制权的侵害。其次是具有一定编辑加工的混剪视频。尽管这些视频通过技术手段进行了重新组合，但如本案中某些混剪作品那样，仅仅是将多个经典场景简单串联，缺乏实质性的创新表达，其本质上仍然是对原作内容的实质性利用。法院在认定时指出，这类视频虽经编辑，但使用的素材数量和质量均已超出合理引用范围。第三是针对影视解说类视频。本案中的部分解说视频虽然添加了旁白评论，但由于其完整呈现了剧情主线和解说，实质上构成了对原作的替代。正如判决书所指出的，当二次创作“实质性再现原作内容”且“可能影响原作市场价值”时，即便存在某些创新元素，也难以避免侵权认定。任何未经授权且未实现目的或功能实质性转换的二次创作，若“实质性再现原作内容”并“影响原作市场价值”均构成侵权。这一标准植根于转换性使用理论——使用需“赋予原作新表达、意义或功能，而非单纯替代”。形式创新若未改变原作受众与功能目的(如娱乐→教育)，则不具转换性。我国司法通过四要素审查(目的转换性、内容质与量、市场影响)实现该理论本土化，为合理使用边界提供“功能异化度”实质判断基准，推动版权治理从形式列举转向价值重构。

本案通过具体司法实践确立了清晰的裁判标准：任何形式的二次创作，如果未经授权且超出合理使用界限，特别是当其对原作市场产生潜在影响时，都将面临较高的侵权风险。这一判断标准为后续类案审理提供了重要参考，也为短视频行业的版权规范发展指明了方向。

5. 构建良性数字创意内容生态平台的方法探索

5.1. 平台层面：从被动监管到主动治理与赋能

建立版权内容库与过滤系统：平台应积极采购音乐、影视素材等版权，建立“正版素材库”供创作者安全使用。同时，部署高效的版权识别技术(如音频/视频指纹)，在上传阶段自动拦截明显侵权内容，将治理关口前移。开发“创作助手”等监管工具，内嵌工具帮助创作者在创作前进行版权风险提示与素材合规性检查。平台启动“拦截-审核-豁免”程序，先拦截：音频识别自动屏蔽完全匹配的切条视频，后审核：AI识别混剪视频的素材复用率(>30%触发人工复审)，再豁免：标记转换性创作(如影评类视频添加>50%原创解说)进入快速申诉通道。此外，短视频平台还可借鉴 YouTube 的反侵权系统(ContentID)，建立维权利益共享机制，通过监测侵权行为和添加广告与权利人分享广告收益，从而激发其维权的积极性，提供正版短视频链接引导用户观看正版内容[8]。

5.2. 创作者层面：从野蛮生长到责任创作

创作者应该提升版权意识与法律素养：主动学习《著作权法》基础知识，理解“合理使用”的界限，在创作前树立“先授权，后使用”的意识。同时要追求原创性与转换性，致力于创作具有高度原创性和

转换性价值的作品，通过深度评论、独特解读或全新的艺术表达，使作品超越简单搬运，赢得法律与市场的双重认可。

5.3. 版权方层面：从围堵遏制到开放合作

版权方需要转变观念，拥抱“二创”的宣发价值：认识到优质的“二创”是免费的、最具渗透力的宣传，主动释放部分版权红利，通过官方挑战赛、授权合作等方式引导“二创”为自身服务。提供官方素材与授权指引：为“二创”创作者提供安全的官方素材包和清晰的授权申请流程，化无序侵权为有序合作。增加分级授权、收益分享等创新商业模式，例如：小于1万播放量版权费用免费，大于1万小于100万收取版权费提升至总收益百分之5，大于100万可与版权拥有者协商定制版本费等。也可以设置规则，侵权视频产生的广告收益自动转付权利人(平台抽成 ≤ 15%)，同时提供“正版跳转按钮”(用户点击后直接导流至原片播放页)。

5.4. 社会与监管层面：提供制度保障与共识引导

完善立法与司法指引：推动立法和司法机关出台更细化的“合理使用”认定标准，为平台治理和司法裁判提供更清晰的法律预期。加强公众教育：在全社会范围内普及知识产权观念，培养尊重原创、合法使用的网络文化。

6. 结语

短视频“二创”的兴起，是技术赋权下文化生产与消费模式的一次深刻变革。它既是大众创意蓬勃涌现的证明，也为现行的知识产权法律体系带来了前所未有的挑战。本文的分析表明，短视频“二创”的知识产权困境，根源在于原创者专有权益、二创作者表达空间、平台产业发展与公众文化需求之间的复杂博弈。

通过对“二创”概念、侵权界定与范围的梳理，并结合“快手-《甄嬛传》案”等司法实践可以看出，简单地以“禁止”或“放任”来应对这一现象均已不合时宜。案件的判决不仅厘清了平台的注意义务，也昭示着司法在个案中通过“合理使用”原则进行精细衡平的决心。

因此，构建一个良性的数字创意内容生态，绝不能依赖任何单一主体的努力，而必须转向一种多元共治的协同框架。这要求平台履行技术赋能与规则构建的核心责任，创作者树立尊重版权的自觉并提升创作水准，版权方采取更为开放和合作的授权策略，而立法与司法则需提供更清晰的法律预期与指引。唯有通过各方协同，才能在法律的框架下，找到一个既能有力保护原创、又能充分滋养再创作的动态平衡点，最终引领数字创意生态从当下的冲突与纷争，走向一个可持续的、繁荣共生的未来。

参考文献

- [1] 王书川, 牛仟宠. “取短补长”: 剧集二次创作短视频与原剧长视频平台共赢发展策略[J]. 安庆师范大学学报(社会科学版), 2025, 44(4): 73-80.
- [2] 李明, 殷鸣. “短视频舆论场域”: 平台舆情事件演化的新框架[J]. 传媒观察, 2025(2): 18-27.
- [3] 夏颖, 李静萱. “二创”短视频边界探讨——以腾讯批量起诉“二创”博主为例[J]. 传媒论坛, 2025(15): 38-41.
- [4] 吴珊珊. 二次创作短视频著作权侵权及合理使用问题研究[J]. 中国价格监管与反垄断, 2025(11): 99-101.
- [5] 包韞慧, 雷大艳, 叶文芳. 短视频平台参与版权治理研究[J]. 出版广角, 2025(7): 86-91.
- [6] 2021年中国短视频版权保护白皮书[N]. 中国新闻出版广电报, 2021-05-20(008).
- [7] 搜狐网. 快手传播《甄嬛传》切片侵权, 判赔160万元, 版权保护再迎重要判例[EB/OL]. 2025-04-26. https://m.sohu.com/a/889160156_122125535?trans=010004_pcwzy, 2025-10-28.
- [8] 魏远山. 二创短视频的著作权侵权治理困境及其破解之道[J]. 新闻与传播评论, 2024, 77(6): 38-50.