

互联网背景下的数字动漫版权交易研究

王双^{1*} 黄光² 陈彦峰³ 程越¹

(1.中国标准化研究院; 2.天翼爱动漫文化传媒有限公司; 3.厦门市动漫游戏产业协会)

摘 要: 在国家数字经济发展战略的指引下, 互联网产业和动漫产业深度融合, 从而加速了数字动漫作品的传播和消费, 但与此同时也带来了易产生版权纠纷、价值评估困难等诸多问题。本文基于数字动漫产业发展存在的问题以及标准化现状, 分析了数字动漫交易实施和价值评估标准的必要性, 并提出了数字动漫版权交易模式和价值评估指标体系, 从而为数字动漫交易领域的标准制定以及数字动漫版权交易市场的健康可持续发展提供支撑。

关键词: 数字动漫, 数字经济, 数字文化, 版权交易

DOI编码: 10.3969/j.issn.1674-5698.2024.05.014

Research on Digital Animation Copyright Trading in the Background of Internet

WANG Shuang^{1*} HUANG Guang² CHEN Yan-feng³ CHENG Yue¹

(1. China National Institute of Standardization; 2. Tianyi Icartoon Culture & Media Corporation Limited;
3. Xiamen Animation & Game Industry Association)

Abstract: Under the guidance of the national digital economy development strategy, the Internet industry and the animation industry are deeply integrated, thus accelerating the dissemination and consumption of digital animation, but it also brings many problems such as copyright disputes and difficulties in value evaluation. Based on the problems existing in the development of digital animation industry and the standardization status, this paper analyzes the necessity of digital animation trading implementation and value evaluation standards, and puts forward the mode and value evaluation index system of digital animation copyright trading, so as to provide support for the development of standards for digital animation trading, as well as the healthy and sustainable development of the digital animation copyright trading market.

Keywords: digital animation, digital economy, digital culture, copyright transaction

基金项目: 本文是中国标准化研究院院长基金项目“元宇宙驱动下的文化数字资产管理标准化研究”(项目编号: 532023Y-10394), 国家市场监督管理总局科技计划项目“元宇宙驱动下的文化数字资产管理标准化研究”(项目编号: 2023MK191)的研究成果。

作者简介: 王双, 通信作者, 副研究员、全国动漫游戏产业标准化技术委员会委员, 主要研究方向为资产管理标准化、信息与数据标准化。

黄光, SBU总裁, 全国动漫游戏产业标准化技术委员会委员。

陈彦峰, 厦门市动漫游戏产业协会秘书长。

程越, 中国标准化研究院副研究员。

1 数字经济赋能动漫版权交易

数字经济是继农业经济、工业经济之后的新型经济形态,正在成为加速重构经济发展和治理模式的重要推动力量。根据国家互联网信息办公室发布的数据显示,2022年我国数字经济规模已达到50.2万亿元,总量稳居世界第二。2022年12月,《关于构建数据基础制度更好发挥数据要素作用的意见》发布;2023年2月,《数字中国建设整体布局规划》发布;2023年10月25日,国家数据局正式揭牌,我国数字经济迈入快速发展的新阶段。

在国家数字经济发展战略的指引下,各行业都加快了数字化转型的步伐,新模式新业态不断涌现。数字动漫作为一种新型数字文化经济业态,也成为了我国数字经济发展中不可或缺的重要组成部分。在国务院印发的《“十四五”数字经济发展规划》中特别指出“加快推动文化教育等领域公共服务资源数字化供给和网络化服务,加快优秀文化的数字化转化和开发。”随着我国数字经济不断做优做大,互联网和动漫产业也加速了深度融合。陈俊荣等认为互联网给动漫产业带来了巨大的机遇,包括传播渠道的增加、动漫素材的增加和动漫作品的多样化^[1]。版权作为数字动漫作品的核心知识产权,在数字动漫产业的商业化运营中已经成为潜力巨大的优良数字资产。在互联网时代,如何合规、高效地开展版权交易活动,发挥数字动漫版权价值,也成为加速数字动漫作品传播和消费,助力数字经济高质量发展的重要推动力。

2 数字动漫产业及标准化现状

2.1 产业发展现状

数字动漫产业作为科技密集型和智力密集型的文化创意产业,在推动中华优秀传统文化创造性转化、创新性发展中发挥着重要作用。近年来,在国家数字经济发展战略和文化数字化战略的指引下,《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》《关于扶持我国动漫产业发展的若干意见》《关于推动数字文化产业高质量发展的意见》

《“十四五”文化产业发展规划》等一系列政策文件相继发布,有力地推动了我国数字动漫产业的蓬勃发展。尤其是移动互联网、新媒体的普及,使得数字动漫的传播速度和传播空间得到了大幅提升,受众范围也从主要面向幼儿到面向大众转变,二次元用户数保持高速增长。与此同时,动漫产业的商业模式也得到了改变,传统依赖于电视台、影院等销售渠道的模式逐渐地转向互联网平台、内容付费与个性化消费。互联网平台具有购片需求大,能力高等特点,能够吸引更加多元的用户类型,覆盖更为广泛的用户群体。据统计,爱奇艺、腾讯动漫、优酷、哔哩哔哩等平台的动画类视频已经覆盖了近2亿用户^[2]。依托互联网的传播模式也带来了动漫企业制作模式的改变,传统的“一次制作+一次买断”的模式已经逐渐地被“分期制作+后向收费”的模式所取代。

互联网创新了动漫产业的营销模式,但与此同时也带来了一系列知识产权保护问题。在整个数字动漫产业链的交易活动中,由于数字动漫作品易复制传播、易篡改等特性,版权纠纷问题屡见不鲜。互联网传播模式所带来的版权创造去职业化、版权传播去中心化、版权交易去单一化等特点,也给数字动漫版权交易带来了新的命题^[3]。此外,动漫作为一种以创意为核心的产品,其价值评估多依赖于主观经验,缺乏客观科学的评价手段。而互联网传播模式更是显著放大了动漫产业的“粉丝经济”效应,使得动漫作品的价值来源更加体现出多元化的特点^[4]。

2.2 标准化现状

整体而言,我国动漫标准化工作起步较晚。在标准化技术组织方面,2012年,广东省成立了商用动漫游戏机标准化技术委员会(GD/TC55),成为第一个动漫领域的省级专业标准化技术委员会。2013年,国家标准化技术委员会批复成立了全国动漫游戏产业标准化技术委员会(SAC/TC 536),负责动漫游戏产业范围内国家标准和行业标准的制修订工作。在标准体系建设方面,林祎闽结合我国动漫产业标准化建设现状,构建了涵盖基础通用、设计、研发、出版发行、宣传推广和衍生品制作销

售在内的标准体系^[5]。在标准化试点方面,常州市创意产业基地和浙江中南卡通股份有限公司分别承担了国家动漫服务标准化试点项目和浙江省的动漫渲染管理服务标准化试点项目。在标准成果方面,由我国主导制定的手机(移动终端)动漫国际标准(ITU-T.T.621)作为我国文化领域的首个国际标准,有力提升了我国手机动漫产业在国际上的核心竞争力。但是从数量上看,目前已发布的直接与动漫相关的标准还较少,以“动漫”“动画”“漫画”等关键词在全国标准信息公共服务平台上,共可以检索到国家标准1项,行业标准4项,地方标准13项,团体标准33项,主要是内容生产制作类的标准,在交易流通、衍生品方面尚处于空白状态。

综上所述,在数字经济战略和文化数字化国家战略的推动下,我国数字动漫产业发展迅速,但与之不相适应的是标准领域的大量空白,未能形成全面覆盖动漫产业链上中下游的标准体系,标准的数量和质量无法满足产业日益增长的需求。特别是在数字经济蓬勃发展的背景下,亟需制定动漫交易实施和价值评估相关标准,使得数字动漫作品的交易能够有据可依,从而减少数字动漫交易活动中产生的版权纠纷,有效发挥我国动漫企业的创新活力,激活数字动漫产业新动能。

3 版权交易模式

版权又称著作权,是著作权人对其创作的文学、艺术和科学作品等智力成果依法享有的专有权利。根据我国《著作权法》的规定,权利人依法享有发表权等4项人身权,以及复制权等13项财产权。在数字动漫版权交易过程中,著作权的取得是交易得以开始的前提,而版权使用方取得著作权的方式主要有3种,包括著作权的许可使用、转让以及质押^[6]。在数字动漫版权交易市场中,目前多以授权许可使用形式出现,根据其参与主体的不同,又可分为直接或间接交易两种不同交易方式。数字动漫交易模式如图1所示。

(1) 交易主体

参与数字动漫版权交易的主体包括原创方、知识产权代理方和平台方3个角色。原创方是动漫作品的创作者,即著作权的原始主体,通常是创作动漫作品的作者或制作公司。知识产权代理方是以第三方的名义行使原创方委托的关于动漫版权交易的事务,包括版权代理机构、版权经纪人、数字版权交易平台等。平台方是上线运营动漫作品的企业,一般通过网站或移动终端客户端等形式向消费者提供数字动漫作品。

(2) 交易方式

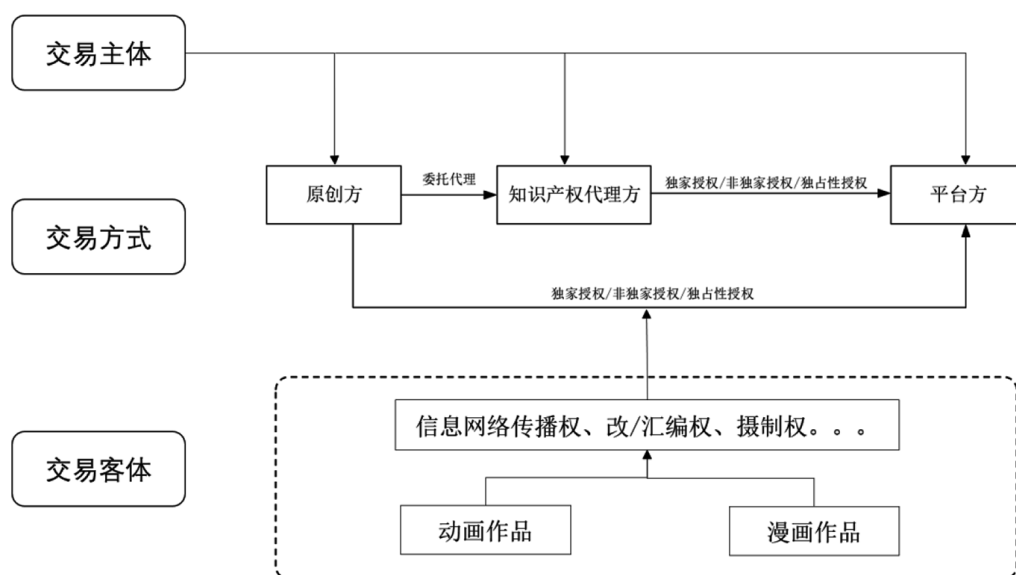


图1 数字动漫版权交易模式

根据交易参与主体的不同,交易方式可分为直接交易和间接交易两种不同的模式。直接交易是原创方直接将数字动漫作品的信息网络传播权等著作权授权给平台方使用的一种交易形式;间接交易是原创方将数字动漫作品的信息网络传播权等著作权委托给知识产权代理方,知识产权代理方再将数字动漫作品的著作权授权给平台方使用的一种交易形式。

(3) 交易客体

交易客体指作为交易对象的动画作品或漫画作品,但本质上,交易的对象是附着在动漫作品上的不同权利类型。我国《著作权法》规定,可以许可形式,或全部/部分转让的形式将13种财产权授权给他人使用。不同权利类型既可以单独授权使用,也可以将几项权利一起以权利束的形式授权使用。在数字动漫交易过程中,主要使用的是信息网络传播权,即以有线或者无线方式,将数字动漫作品多次、连续通过平台方提供的平台进行发布、连载及发行,使公众可以在其选定的时间和地点获得数字动漫作品。其他涉及的权利还可能包括改编权、汇编权和摄制权,改编权或汇编权是将所交易的数字动漫作品改编成剧本,并进行摄制、制作成一部或多部电视剧、电影、网剧、网络大电影、动画片等影视作品,并在全球范围内发行、放映、播放制作改编完成后作品。摄制权是指将所交易的数字动漫作品直接进行摄制、制作成一部或多部电视剧、电影、网剧、网络大电影、动画片等影视作品,并在全球范围内发行、放映、播放制作改编完成后作品的权利。

(4) 授权形式

在数字动漫版权交易过程中,授权可以以独家授权、非独家授权或独占性授权等不同形式行使。其中,独家授权是指授权方将相关权利以转让或许可使用的方式转移给被授权方,在规定期限内,除授权方和被授权方外的任何第三方不得行使该权利。非独家授权是授权方将相关权利以转让或许可使用的方式转移给被授权方,在规定期限内,授权方有权自己行使或允许除被授权方之外的第三方行使该权利。独占性授权是指授权方将相关

权利以转让或许可使用的方式转移给被授权方,在规定期限内,除被授权方外的任何组织或个人(包括授权方在内)不得行使该权利。

4 版权交易中的价值评估

4.1 价值评估研究现状

在整个动漫产业链中,将动漫作品通过分销、发行及视频播放等渠道实现IP(Intellecture Property)资源的第二次变现是动漫内容制作方主要的盈利来源之一^[7]。相较于传统的一次性制作完成再进行变现的高风险模式,在互联网背景下,动漫制作公司往往会采用通过互联网平台对动漫作品进行试播,根据其价值评估结果再决定是否继续投资制作的新型盈利模式^[1]。因此,如何科学、合理地对作品的价值进行评估就成为了数字动漫版权交易环节中的关键性问题。在2023年9月27日印发的《关于推动北京动漫行业高质量发展的若干意见》中就特别指出要建立健全动漫定价机制,引导形成良性循环。但是,数字动漫作为一种以创意为核心的产品,其价值评估难度大,在实际运营中还是多依赖于平台方的经验,从而给动漫作品的交易带来一定的盲目性和不确定性。近年来,围绕动漫作品的价值评估方法已经出现了一些研究,例如:田莹莹分析了收益法、成本法和市场法在动漫作品价值评估中的不同运用场景^[8];王维以《酷酷侠》为例,综合运用成本法、市场法和收益法对版权价值进行了评估,并指出在动漫作品的价值评估中应建立动漫作品价值影响因素的指标量化模型,以定性和定量相结合的原则对数字动漫作品的预期收益进行评估^[9]。然而目前关于评估指标的研究主要集中在电视剧、影视作品、短视频、网络文学等相关文化产业领域,如:赵丹等从政治标准、剧本价值、主创团队、商业实力4个方面,构建了电视剧的价值评估指标体系^[10];金韶运用管理学的价值链理论,从投资立项阶段、生产和营销阶段、衍生品开发阶段,构建了一套影视IP价值评估指标体系^[11];王飏从内容价值(导向性、满足性、艺术性)、商业价值(市场性、盈利性、发展性)、社

表1 数字动漫价值评估指标体系

一级指标	二级指标	说明
内容价值	文化价值	动漫作品所体现的文化价值，如：优秀传统文化元素、红色文化元素等
	创意价值	故事、题材的创意性
	改编作品知名度	原改编作品的粉丝数量，以及作品对粉丝的影响力
制作水平	创作方实力	原创方（包括动漫作品的创作者，或原改编作品的创作者）的知名度
	制作方实力	动漫制作公司的经验和知名度
	制作技术	动漫作品的制作技术工艺水平，制作质量等
传播价值	受众群体	受众群体的群体广泛性
	播映平台	上线试映动画或漫画作品的平台数量
	播映次数	在各播映平台上的点播次数
	播映时长	在各播映平台上的总播放时长
	搜索指数	各播映平台或通用搜索引擎的搜索热度，如：百度搜索指数
	评价指数	各播映平台或豆瓣等平台的点评分数
开发价值	IP开发收益	包括衍生品在内的IP开发预期收益价值

会价值（知名度、美誉度、公益性）3个维度构建了短视频IP价值评估指标体系^[12]；刘燕南等从市场价值、内容价值和社会价值3个方面，构建了网络文学IP价值评估体系^[13]。但针对动漫作品的价值评估指标体系尚处于缺失状态，因此，构建数字动漫作品的价值评估指标体系，对于规范完善数字动漫版权交易市场是十分有必要的。

4.2 基于价值链的价值评估指标体系

迈克尔·波特（Michael E.Porter）所提出的价值链理论认为，企业的设计、生产、销售以及售后服务等生产经营活动构成了企业的价值创造链条，其中，真正创造价值的活动是企业价值链的“战略环节”。基于价值链理论，数字动漫产业的价值链可分为上游的内容创意设计，中游的产品制作，下游的传播消费和IP开发几个重要环节^[14]。数字动漫产业作为以内容创意为核心的文化产业，其内容的品质是其价值产生的核心来源，也是后期IP开发的前提和基础。同时，制作水平也决定了一部动漫作品是否能够成为优秀的文化精品。而对于下游的传播消费和开发环节而言，互联网使得数字动漫的传播方式发生了根本性变革，传播渠道大大增加，并且不断突破产业界限，创新IP变现模式^[15]。此外，依托于互联网产生的大量用户数据，动漫企业还可以通过多维度采集用户数据实现精

准营销，从而获得更大的价值^[16]。

基于数字动漫产业价值链，数字动漫作品的价值评估可从内容价值、制作水平、传播价值和开发价值4个维度进行考量（见表1）。其中，内容价值主要侧重于动漫作品故事、题材、人物形象等体现出的文化价值、创意价值，是否为热门作品（网络文学、漫画等）改编以及原改编作品的影响力等方面；制作水平主要考量创作团队、制作团队的实力水平、制作技术工艺和制作质量等因素；传播价值主要通过动漫作品的受众群体是否广泛，试映期间各平台的点播次数、播放时长、搜索指数、评价指数等评测数据来体现；开发价值主要考量未来通过衍生品开发、主题公园等IP变现模式带来的预期收益。

基于数字动漫价值评估指标体系，原创方或知识产权代理方在与平台方进行数字动漫作品版权交易过程中，平台方就可以以定性和定量相结合的方式，通过专家打分以及平台的评测数据来科学预测数字动漫作品的未来收益，从而为数字动漫作品的价值评估给出客观合理的结果。

5 结语

在国家数字经济发展战略和文化数字化战略

的双轮驱动下,数字动漫产业发展迅速,前景广阔。数字动漫作为典型的文化创意型产业,作品的版权已成为体现企业核心竞争力和打造优秀数字文化品牌的重要无形资产,如何规范高效地开展数字动漫版权交易活动也成为了推动数字文化产业高质量发展的重要抓手。本文针对互联网背景下的数字动漫版权交易模式进行了研究,基于价

值链理论构建了数字动漫作品的价值评估指标体系,对于规范和促进数字动漫版权交易活动提供可借鉴的思路。下一步,将在本文的基础上,加快数字动漫交易等领域的关键标准制定工作,不断丰富和完善我国动漫产业领域的标准体系,形成能够全面覆盖产业链的标准路线图,有力支撑我国数字动漫产业的高质量发展。

参考文献

- [1] 陈俊荣,孙梦晨.“互联网+”背景下动漫产业营销模式分析[J].商业经济研究,2020(04):178-180.
- [2] 纪君.政策动力下中国动画产业的宏观发展[J].青年记者,2020(17):96-97.
- [3] 张祥志,安雪芬.“互联网+”形态下版权创造、传播与交易转型研究[J].中国出版,2017(23):56-59.
- [4] 蔡骥.社会化网络时代的粉丝经济模式[J].中国青年研究,2015(11):5-11.
- [5] 林伟闽.动漫产业标准体系构建研究[J].标准科学,2019(02):73-76.
- [6] 李鑫.我国网络文学市场版权交易研究[D].武汉:武汉大学,2020.
- [7] 孙晓阳,丁日佳.我国动漫产业盈利模式探讨及提升路径——基于产业链视角[J].商业经济研究,2017(08):195-197.
- [8] 田莹莹,胡安琴.动漫价值评估探究[J].商业会计,2012(23):51-53.
- [9] 王维.动漫作品版权价值评估研究[D].沈阳:辽宁大学,2014.
- [10] 赵丹,宋培义.电视剧项目价值评估指标体系构建研究[J].传媒,2018(04):31-34.
- [11] 金韶.影视IP的价值评估和开发运营体系探析[J].电视研究,2017(03):55-57.
- [12] 王飏,章乐.短视频IP价值评估影响因素研究[J].科技与出版,2022(08):51-55.
- [13] 刘燕南,李忠利.网络文学IP价值评估体系探析[J].现代出版,2021(01):84-91.
- [14] 马凤娟.“互联网+”语境下文化创意产业价值链的重构[J].中国文化产业评论,2016,23(01):142-153.
- [15] 杜一茹.新媒体时代动漫领域的IP价值维度延伸与转型[J].出版广角,2019(16):39-41.
- [16] 万山红.大数据驱动下我国动漫产业的创新方向[J].出版广角,2020(18):44-46.