

# 我国数字动漫版权保护研究

马鑫睿, 聂 弯\*

北京印刷学院出版学院, 北京

收稿日期: 2023年6月21日; 录用日期: 2023年8月25日; 发布日期: 2023年9月5日

## 摘 要

数字动漫是现代数字媒体技术快速发展中诞生的一朵奇葩, 在数字时代具有广阔的市场潜力和文化传播力, 但是, 也面临着数字化带来的版权挑战。如何保护数字动漫版权, 推动数字动漫良好长久发展, 成为一个亟待解决的重要问题。鉴于此, 本文通过分析我国当前数字动漫出版的现状与遭遇的问题, 结合当前数字动漫受众环境和版权法律法规状况等方面, 提出数字动漫版权保护的对策建议。

## 关键词

数字动漫, 版权, 出版

# Research on Copyright Protection of Digital Animation in China

Xinrui Ma, Wan Nie\*

School of Publishing, Beijing Institute of Graphic Communication, Beijing

Received: Jun. 21<sup>st</sup>, 2023; accepted: Aug. 25<sup>th</sup>, 2023; published: Sep. 5<sup>th</sup>, 2023

## Abstract

Digital animation is a wonderful flower born in the rapid development of modern digital media technology. It has broad market potential and cultural dissemination power in the digital era, but it also faces copyright challenges brought by digitization. How to protect the copyright of digital animation and promote its good and long-term development has become an urgent and important issue to be solved. In view of this, by analyzing the current situation and problems encountered in digital animation publishing in China, combined with the current digital animation audience environment and copyright laws and regulations, this paper proposes countermeasures and suggestions for copyright protection of digital animation.

\*通讯作者。

## Keywords

### Digital Animation, Copyright, Publishing

Copyright © 2023 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

我国动漫起步于 20 世纪, 诞生较早。但由于当时国家的发展重心在工业化和城市化, 导致动漫产业发展十分缓慢。进入新时代后, 人民的精神需求提高, 文化创意产业获得了巨大的发展空间与市场。而伴随着数字媒体技术的快速发展, 数字动漫产业在乘此东风的同时, 侵权势力也如影随形。对于数字动漫版权的侵权行为, 将会对这一文化创意性的产业产生抑制和降低自主创作力的危害, 动摇其根基。如何在这片广袤的土地上有效地打击侵权盗版行为、保护我国数字动漫版权, 成为一个亟待解决的问题。

据中华人民共和国文化和旅游部公布的数据显示, 2010 年至 2020 年间, 我国动漫企业数量快速上升, 从 296 家上升到 924 家。而天眼查等企业信息平台统计显示, 截止 2020 年, 我国经营范围包含“动漫、漫画”的企业超过 55 万家。从整体上看, 超 70% 的动漫企业集中在原创开发, 导致原创开发的竞争激烈, 而对于利润最大的衍生变现部分, 从事或业务有所涉及的企业不多, 呈现出在原创开发和产品衍生制作两端不平衡的态势<sup>1</sup>, 尽管部分企业开始向周边衍生扩展业务, 但短时间难以填补巨大的市场空隙, 由此也滋生了乘虚而入的盗版侵权者。步入数字化后, 动漫出版面临原创信息易泄露、易复制、易传播等难题, 而众多的动漫企业规模小、版权保护意识弱, 再加上我国尚不成熟的版权保护体系, 使得数字动漫的侵权行为变得极易发生, 而版权保护难以进行。

## 2. 我国数字动漫版权侵权类型

### 2.1. 数字动漫版权简述

动漫是动画和漫画的合称, 动画是集合了绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式, 漫画是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画的艺术形式。我国著作权法规定, 作品具有版权需要符合四个条件: 一是属于科学文艺领域的智力成果; 二是具有独创性; 三是作品可以进行复制再现; 四是不违反宪法和法律规定, 不侵害公共利益。因此, 数字动漫的版权从其表现形式上看可以分为四种, 即关于情节内核脚本创作的文字作品版权、涉及平面和立体画面的美术、图片和摄像作品版权、伴生创作的 op (片头曲)、ed (片尾曲) 及 BGM (背景插曲) 的音乐作品版权以及原创性鲜明的排除公有领域形象要素的角色形象版权。数字动漫版权侵权便是未经创作者许可或未支付费用, 非法使用原创作品, 进而对数字动漫创作者的版权造成损害[1]。

### 2.2. 数字动漫版权侵权类型

按侵犯数字动漫作品的要素可将数字动漫版权的侵权行为分为三类:

第一类是以盗版动漫光盘为例的非法复制造成的侵权。这种侵权一般是在未经版权所有人同意或授权的情况下, 复制其数字动漫作品本体、动漫原创音乐、图片设定集等进行由新制造商制造与源代码完

<sup>1</sup> 总结自前瞻研究院、哔哩哔哩动画等官方数据。

全一致的复制品并进行再分发的行为。基于数字动漫作品数字化的特征,加上网络的普及与实体阅读放映设备的退场,非法复制传播基本上活跃于网络平台。这导致直接针对数字动漫作品本体的整体盗用呈现出复制和传播的融合。盗版受众在盗版网络平台上进行的作品放映,本质上是对盗版作品进行了一次复制和传播。

第二类是对某个动漫角色形象或物品形象进行平面转立体或立体转平面的衍生品的侵权。这种侵权一般是通过制作附带数字动漫作品元素的物品或以动漫角色为造型的偶像商品进行贩售,赚取IP爱好者的收益。数字动漫作品出版的发行特性使得热门动漫资源素材遍地广布、唾手可得,该过程中基本不涉及再创作,盗版方只需付出市场上相对较低的制作成本便可以收获作品的IP流量红利,进一步助推了此类侵权行为的发生。

第三类是抄袭原作品造成的侵权。这种侵权一般是通过同人作品或盗用大量原作品元素形象与情节。这种侵权通常是通过建立自己的IP品牌形象,创作的作品内容仿照或抄袭同类知名作品,使用原作品元素带有的高知名度或吸引力来捕获受众,对缺乏辨识度的受众有极大的迷惑性,甚至反向形成对原作品的冲击。

### 3. 我国数字动漫版权保护存在的主要问题

#### 3.1. 非法复制泛滥

数字动漫非法复制指的是在未取得版权方同意的情况下,擅自复制其作品并进行传播。盗版碟、非法免费观看网站等是典型方式。进入数字化时代后,动漫作品的非法复制泛滥,主要体现在两个方面。一方面,动漫作品由传统的纸质载体转为数字载体,便于复制和传播的同时,也方便了盗版,导致原创作品的泄露以及盗版作品快速复制传播的风险增加,进而使得侵权成本显著降低,同时维权成本并未降低,维权难度大。这种失衡的状态让创作者丧失维权的动力,退而选择漠视,而正规的传播平台管理着庞大数量的原创作品,对盗版也难以投入精力财力。

另一方面,数字化的动漫作品是通过数字平台向受众进行发布的。目前,国内的知名大型动漫传播平台和动漫创作方合作都采取购买制。所谓购买制,即对动漫、漫画作品采用购买独家版权的方式,该作品只能在已购买版权的平台进行发布。这种看似维护作品版权的发行模式反而成为了盗版平台运行的动力之一。受众接触作品的过程通常情况下是先接触平台再接触作品。独家发行使得某作品仅能在一个平台发行,这使得受众对单个平台产生依赖性,这种依赖性会让受众接触发行于其他平台的正版作品时产生犹豫心理,进而投入到与非法广告商合作的免费盗版网站或者网络中流传的盗版资源中。盗版方正是掌握了受众的这种心理,借助一些便利条件,利用正版的营销发行渠道壮大自身<sup>2</sup>。

#### 3.2. 盗版衍生品盛行

盗版衍生品的泛滥主要来源有两个:牟利商家和爱好者群体。牟利盗版商的盗取方式基本有两种:一是冒用动漫形象,在营销中进行宣传,利用动漫形象本身的知名度达到吸引流量的目的。例如广告方使用喜羊羊形象对奶制品进行广告宣传、利用《熊出没》IP形象招商。二是直接将二次元形象三次元化,进行立体盗版商品制作。在一些小商场或者小摊贩处,类似于《铠甲勇士》中的武器玩具、人物模型随处可见。我国《著作权法》中对于将二次元人物形象进行三次元立体化是否侵权这一方面并没有明确规定,导致版权方追究侵权的难度升高,而这种相同或极度相似的盗版立体产品对大多缺少辨识力的受众的吸引力与正版相差无几。

另一个盗版衍生品的来源是动漫爱好者群体。他们本质上是动漫作品的核心受众群体,对动漫作品

<sup>2</sup>调查基于国内动漫平台排行。

的盗版大多来源于同人二次创作作品[2]。动漫爱好者群体是动漫产业长期发展过程中产生的对动漫产业或动漫作品有依附性的受众。基于原作品的二创活动形成已久,但只有少部分二次创作取得原作者的合法授权。二次创作的行为,一旦形成可复制的创作产品,应用于盈利活动当中,法律就很难判断其侵权。此类侵权行为的存在说明我国的数字动漫产业环境尚不成熟,版权方和动漫爱好者之间的沟通阻碍尚存,以及运营方式的缺陷明显。

### 3.3. 抄袭普遍

抄袭,指窃取他人的作品当作自己的,在相同的使用方式下,完全照抄他人作品和在一定程度上改变其形式或内容的行为。这是一种严重侵犯他人著作权的行为,同时也是在著作权审判实践中较难认定的行为。数字动漫中的抄袭行为往往出现在动画作品、CG(开场动画)宣传片、作品人物形象和动漫游戏作品玩法模式上。例如:NFT 动漫网站 Oldeus 抄袭“明日方舟”的过场动画,抄袭作品在运镜和人物动作上与原版动画如出一辙;《汽车人总动员》抄袭《赛车总动员》,对比其中的角色形象,受众难以分辨正版动画。而且,这类抄袭行为大都发生在正规企业中。

尽管这类抄袭最终都会有原创作者或部分受众进行追究,但是,追究结果却难以落实到法律层面上。我国目前的法律对于作品元素、IP 形象等的保护尚不明晰,而抄袭行为往往不会全部照搬,对于角色或者动画的部分要素的使用,怎么样判定侵权、哪些属于侵权,缺少具体的法律依据,使得并不能有效地进行维权。法律保护这关键一环的缺失既让原创作者的维权之路难以前行,又助长了不良厂商的抄袭行径。

## 4. 我国数字动漫出版版权保护的建议

### 4.1. 完善数字动漫版权保护相关法律

我国数字动漫产业发展缓慢,相关的版权法律保护体系尚不完善,针对版权保护的《著作权法》内容不够详尽,涉及角度不够全面,如对平面作品形象进行立体化是否侵权没有相关描述、对于抄袭的鉴别同欧美法律相比不够详尽、缺乏具有里程碑借鉴意义的动漫版权案件参考等。版权登记规定也存在诸多漏洞,例如注册登记不全、角色形象或者角色名称的漏登等。这些都导致在版权方想对侵权行为进行追究的时候没有法律法规可依,助长盗版滋生。

我国法律需要尽快完善对数字动漫侵权行为的明确规定。在数字动漫形象衍生转化和版权授予方面进行明确的规定,以减少超脱于法律的侵权行为。可以通过借鉴学习等方式,从其他国家、其他文化产业的体系中吸取经验。广泛应用于文学作品、影视作品的“实质性相似 + 接触”原则在动漫作品抄袭问题的鉴定便能够进行相当一部分的化用<sup>3</sup>。同时,完善版权登记漏洞,针对数字动漫产品完善全类登记工作,保护数字动漫作品形象、名字和特色等等。在制度构成上添加版权管理机构加以补充,承担侵权行为的检察管理和追踪,实现对打击侵权以及减少版权方法律维权的困难。

另一方面,明确数字化形式下版权的合理范围,对已有的版权规定进行合理优化和补充。《著作权法》中的“少量”、“适当”、“引用”等作用于版权侵权判断的词语在网络环境中需要做出适应性调整,是通过“点击率”、“流量”等数据来判断数量,或是通过明文规定的“某种固定形式”来实现对动漫素材的“引用”。基于此,才能明确对数字动漫版权运用产生的实际经济效益。在数字化技术推动动漫产业高速发展的当下,立法保护要快速跟进。针对新出版形式、新作品形式可以联合龙头企业进行商讨,制定专门的数字动漫版权保护政策和法规,实现合法授权和合理收益分配。数字动漫版权方可以通过合法授权出版社、电影公司等获得版权收益。同时,对于授权收益的分配进行保护,保障交易双方的权益。

<sup>3</sup>参考自知乎《版权剽窃/抄袭之含义、抄袭的判定规则和技术》。

## 4.2. 提升版权技术保护能力

数字技术的发展改变了出版业的生态环境, 基于数字化技术对数字出版物的保护能力也需要有所提升。数字动漫可以在网络层面主动使用防盗版技术, 运用数字版权保护技术来保护数字动漫内容, 从技术上防止对数字内容的非法复制。已有的 DRM 技术便是基于传统数字水印和内容加密技术对数字化出版物进行加密处理, 限制非法复制和共享, 进而保护数字化出版物的版权。它能够保证数字出版物在非授权的情况下不会被随便复制和更改, 并能检查作品的交易流程、控制传播。

针对有形载体的数字动漫出版物, 可以采用同附加中国反盗版专用标识(APIC)类似的方式建立一套防伪系统, 进行数字水印的嵌入。在一些数字水印中能够利用水印隐藏和水印提取两个关键模块实现的反盗版系统的核心功能。其中, 水印的隐藏模块主要负责将预处理后的图像版权信息隐藏到图像载体中, 过程中包括版权信息和图像载体的输入; 水印提取模块负责将隐藏在图像载体中含有数字水印图像版权的信息提取出来[3] [4]。这类技术可以通过在文件中嵌入隐蔽信息和提取信息的方式来保护数字化出版物的版权, 这些信息可以用来确认文件的所有权、日期和来源等。根据每个产品上附带的数字标识帮助商家维护数据的同时, 帮助受众辨别真伪。

数字化出版物的保护需要采用多种数字技术手段, 从而建立起多层次、多角度、多方面的立体保护体系。除去现有可应用的技术外, 开发建立新的数字动漫版权保护技术体系也是极为重要的方面。新的数字动漫版权保护技术体系的建立离不开国家的倡导和推动, 并通过提供资金和政策支撑联动高校建立相关教育专业, 培养数字动漫保护技术人才。企业在其中扮演的技术直接开发者则需要广纳能人, 加快新技术开发, 同时做好技术的核心保护, 才能使具体的数字动漫版权保护技术体系生效。

## 4.3. 搭建合理的数字动漫版权管理体系

目前, 国内数字动漫产业分散, 大体上小而乱。产业链各段上的企业合作混乱, 版权在承接中保护不到位, 因此, 应搭建合理的数字动漫版权管理体系。一是可以加强产业链中各段的连接精密度。形成以大企业为核心, 联动上下游小企业, 共同创作作品, 共同保护作品。我国数字动漫产业的内容原创企业制作正处于众多、分散、小微的情势, 而内容传播平台基本已经成熟, 且拥有稳定受众, 如果形成对接, 便能通过多个企业的共同工作来保护作品版权, 同时对产品的创作发行都产生推动作用。

二是实行著作权的集体管理制度。这项制度可以避免传统版权模式签订时需要与多个对象签订协议的低效运行和追查时的主体不确定性。构建数字动漫产业著作权集体管理机构, 承担集体授权、集体法律保护 and 诉讼、集体法律救济的功能, 能够有效解决数字版权授权、登记、追查等问题。

## 4.4. 培养受众的正版意识

数字动漫盗版活动的猖獗, 还有很大一部分原因是消费者的防盗版意识不足。当前的数字动漫企业潜心于产品的创作开发, 而与消费者的沟通不足。消费者虽然被作品吸引, 但对作品了解不足, 保护正版的意识不足。

企业可以通过网络平台搭建与受众的沟通窗口, 及时发布产品信息, 培养受众的正版意识, 抵制盗版。同时, 可以与优质同人作品作者建立联系, 合理赋予版权, 增进数字动漫爱好者粘性, 同时鼓励爱好者的正版意识, 扩大影响力。

## 5. 结语

动漫产业迎来数字化时代后, 版权保护成为一个不得不要面对而又无法迎刃而解的难题。营造数字动漫版权保护的环境, 需要政府、企业、人民的共同努力。为此, 本文从法律、技术、产业体系、受众

意识等多方面切入, 综合学习、取长补短, 探索出一条适合我国数字动漫产业版权保护的道路上, 以供相关部门参考。

## 基金项目

四川省社会科学重点研究基地四川动漫研究中心课题“标准化对动漫产业发展的作用机理与实践路径研究”(项目编号: DM202312); 北京印刷学院博士启动基金“元宇宙数字版权保护面临的挑战及应对策略研究”(项目编号: 27170123021)。

## 参考文献

- [1] 刘美超. 中国动漫产业版权保护研究[D]: [硕士学位论文]. 保定: 河北大学, 2014.
- [2] 张颖露. 日本动漫数字出版的版权运营经验与启示[J]. 科技与出版, 2019(10): 76-81.
- [3] 李亚琴. 数字水印技术在动漫作品版权保护中的研究[J]. 网络安全技术与应用, 2016, 183(3): 31-32.
- [4] 高扬. 基于数字水印的图像反盗版系统研究与设计[J]. 信息技术, 2017(5): 98-100.