

2025世界IP经济发展大会暨全球IP授权博览会呈现技术驱动、文化输出、产业融合三重引擎——

潮涌湾区 版权领航创意经济前行

□本报记者 徐平

中国国家博物馆推出的凤冠冰箱贴，在短短三个半月内就售出了14.5万个，成为一冠难求的现象级文创产品。埃及的手绘纸莎草工艺品，成功将这一个古老技术与当代文创市场需求相结合，在国际市场上广受欢迎……

日前，在由中国版权协会等指导，广东省版权保护联合会等主办的2025世界IP经济发展大会暨全球IP授权博览会在广州举行。为期3天的展会，聚焦IP经济引领增长新浪潮，搭建起政企沟通桥梁，助力中国IP品牌出海，提升国际竞争力。从政策解读到实战分享，与会者以版权为主线，既勾勒全球IP经济宏观图景，也为企业在授权合作、技术应用、市场拓展等具体环节提供实操指南。

版权激活全球创意经济新引擎

当今世界，文化创意与知识产权正深度融合，文化IP经济蓬勃发展。在全球范围内，各国正在积极地将本土的文化遗产转化为具有市场价值的知识产权资产。

世界知识产权组织中国办事处顾问邓玉华介绍，联合国贸易和发展会议的数据显示，创意产业已成为全球经济增长的重要引擎，在部分国家，创意经济贡献了超过7.3%的GDP，提供了占劳动力12.5%的就业岗位。邓玉华说，这不仅仅是数字的增长，更代表了一种新型的经济生态的崛起，那就是以知识产权为内核，通过品牌化的运营、跨界授权以及衍生开发构建出文化与经济相互赋能的良性循环，成为推动全球经济发展的新动力。

“在中国这一发展态势尤其显著。”邓玉华提到，2024年中国规模以上文化企业营业收入突破了14万亿元，同比增长6%，其中文化服务业增速达到7.1%。2023年中国的版权产业增长

值达到9.38万亿元，占GDP比重达到了7.44%，中国的数字音乐市场规模也突破了千亿元，年增长率保持了15%的高位，这些数字的背后是一个个鲜活

的创新实践。中国的中轴线申遗成功后，中轴线文化品牌应运而生；《黑神话：悟空》让《西游记》这一经典IP在全球游戏市场大放异彩；《哪吒之魔童闹海》创下了158亿元的票房，再次证明了中国神话IP的持久魅力。邓玉华说：“中国的年轻一代正在成为文化创新的生力军，这些青年的创新者用科技塑造了传统，以创意点亮了文化，实现了传统与现代的创新融合。”

与中国发展趋同，美国的版权保护为影视产业提供了强大支持。“在这个越来越重视版权的年代，强大的IP能带来的经济效益不言而喻。纵观美国影视产业百年来的发展，IP始终是好莱坞电影公司的核心价值。”美国电影协会大中华区总裁冯伟介绍，好莱坞电影公司通过包括电影、电视、实景娱乐、游戏以及大量衍生产品的开发在内的巨大的工业产业链，保证了IP内容、版权多元开发。

中国IP经济链条日趋完善

国际授权业协会的数据显示，2023年全球IP授权商品和服务市场规模达到3565亿美元。从市场竞争格局看，全球IP授权市场呈现“强者恒强”的马太效应，迪士尼、美国ABG集团等5家头部企业合计市占率达36.7%。

中国版权协会常务副理事长、国家版权交易中心联席会议名誉理事长于慈珂分析说：“总的来看，全球IP经济的市场规模与空间分布，呈现明显的区域分化特征。北美占据全球IP授权市场的58%的份额，继续保持绝对领先的优势。欧洲以英国、法国、德国为核心，

注重文化多样性和创新产业的扶持，具有比较强的创意产业基础，市场规模仅次于北美。亚洲的中国、日本、韩国成为新的增长极。”

中国IP经济蓬勃发展，IP授权市场规模于2024年跨越1689亿元，同比增长高达40%，超越德国，跃居全球第四大授权市场之列。于慈珂认为，这种增长的主要因素，一是得益于国家知识产权战略和文化产业政策为IP经济发展提供了制度保障；二是由于中等收入群体扩大使得IP消费市场潜力不断释放；三是成长的“Z世代”对IP的情感认同和热情推动市场快速增长；四是从创意生产、内容制作到版权运营、衍生开发的产业生态日益完善。

广东省版权保护联合会会长陈松提到，广东既是改革开放的排头兵、先行地、实验区，也是全国经济人口、外贸版权和科技创新大省。据统计，全省版权产业行业年增加值达到11504.47亿元，占全国增加值的12.8%，占全省GDP的8.91%。他指出，这组数据是众多版权企业的拼搏奋斗干出来的，是无数作品创作者的智慧和创新成果，也是版权产业蓬勃发展的有力见证。

“粤港澳大湾区作为面向世界的门户枢纽，不仅具备优越的地理区位与政策优势，更拥有成熟的产业生态、庞大的市场需求。这些都为打造国际化专业化的IP产业盛会提供了得天独厚的条件。”陈松说。

合力构建版权新生态

文化IP产业在蓬勃发展的道路上仍面临着诸多挑战，如健全评估标准、强化产权保护、构建创新生态等，从IP的创造、孵化、运营到商业化变现，各个环节都将迎来更多的机遇与挑战。

“在快速发展的同时，中国IP经济发展存在的问题和挑战不容忽视，对此

必须有清醒认识，有针对性地及时解决、有效应对。”于慈珂表示，在产权保护方面，法律体系还需更加完善，执法力度更强，国际保护要均衡；在价值评估体系方面，期待统一的价值评估标准和方法；在产业链协同方面，上下游衔接要更顺畅，利益分配机制更完善，跨界合作突破障碍。

IP经济依托著作权集体管理的集中形式，实现高效授权与利益分配，降低交易成本，减少侵权风险，推动IP价值规模化的变现，著作权集体管理和IP经济如何进行赋能和转化？中国音像著作权集体管理协会副理事长兼总干事周亚平提出，通过创造、运营和保护，把无形的知识产权、无形的资产转化。著作权集体管理，就是通过一个代表性的机构集中行使海量的著作权，来一站式地进行许可和分配收益，大幅降低交易成本，提高授权的效率，同时让作品的合法传播实现国家的价值。著作权的集体管理是IP商业化的重要枢纽，两者是互相促进的。在保障创作者权益的同时，优化市场的运作效率，形成一个健康和谐的版权生态。

北方国家版权交易中心通过开展作品登记的业务，可以实现版权的资源推进，进而促进版权的保护、交易、运用等业务的拓展。“通过线上线下一体化的综合服务，已经聚集了各类版权资源140万件，覆盖了包括文学、艺术、美术、软件等多个领域的优质版权资源。”北方国家版权交易中心总经理杨志坚介绍，基于作品登记和凭证业务，目前版权交易中心在线上端开发了作品登记的综合服务平台，开通了线上店铺，同时在线下建立了作品登记存证综合性的服务窗口。经过不断努力，产业交易中心打造出相对规范的交易场所，实现了版权加金融模式下的多样化服务。

海外速览

印度推动电子游戏角色版权保护

如今，电子游戏已成为全球文化消费的重要载体。随着虚拟角色在故事叙述中核心地位的凸显，如何通过法律框架保护这些数字资产，正成为各国立法者与产业界共同关注的议题。作为南亚增长最快的游戏市场之一，印度正通过司法实践与立法解释，逐步构建针对电子游戏角色的版权保护体系，通过司法实践与制度创新，印度正在构建适应数字时代的版权保护体系，其经验对同样处于产业升级阶段的中国游戏市场具有重要借鉴意义。

游戏产业崛起催生版权保护需求

当法律规则与技术创新形成共振，虚拟世界的创造力才能真正转化为现实世界的生产力。全球游戏市场的爆发式增长为印度产业发展提供了参照坐标。行业数据显示，2024年全球视频游戏市场规模已达2746.3亿美元，预计将以10.15%的复合年增长率扩张，至2034年突破7217.7亿美元。亚太地区作为主要增长极，其市场规模预计在2025年达到1669.1亿美元，其中印度市场的表现尤为亮眼。印度游戏产业正以16.20%的复合年增长率高速发展，市场规模预计从2025年的58.3亿美元跃升至2034年的225.3亿美元。这一增长得益于多重利好因素：智能手机普及率突破65%，移动数据资费降至全球最低水平之一，3.5亿“Z世代”用户构成核心消费群体，5G网络部署加速云游戏场景落地。电通公司《2022年印度游戏报告》预测，该国游戏玩家数量将从2021年的5.07亿人激增至2025年的7亿人，相当于每两个印度人中就有一名游戏爱好者。

技术革新进一步拓展了产业边界，但产业繁荣背后，版权保护缺失已成为制约行业健康发展的隐忧。

现行法律框架下保护路径待厘清

面对新兴领域挑战，印度司法体系通过法律解释与判例积累，逐步明确电子游戏角色的版权保护规则。尽管1957年《版权法》未直接提及“电子游戏角色”或“虚拟角色”，但通过体系化解释构建了保护框架。作品类型认定。根据印度《版权法》第二条（c）款，艺术作品可获得版权保护。印度法院在司法实践中认定，具备独创性表达的电子游戏角色属于艺术作品范畴。同时，第十四条将视频游戏拆解为多重作品类型：故事情节作为文学作品保护，角色设定作为艺术作品保护，配乐作为音乐作品保护，源代码作为计算机程序保护，形成立体化保护网络。

权利归属规则。1994年修订的《版权法》第二条（d）款将计算机生成作品的作者定义为“创作该作品的自然人”。据此，游戏角色版权原则上归属创作者，但企业可通过雇佣合同约定权属。第十七条确立“作者默认首任版权人”原则，但允许通过协议将经济权利转让给雇主。国际公约延伸。作为《伯尔尼公约》成员国，印度承诺保护公约第二条界定的“文学和艺术作品”。这意味着具有独创性的游戏角色可通过国际公约获得跨境保护，为印度游戏企业参与全球竞争提供法律支撑。

司法实践确立保护标准

印度法院通过系列判例，确立了虚拟角色版权保护的裁判规则，形成了“独创性+可识别性+商业利用”的三重认定标准。角色独创性认定。在漫画家V.T. Thomas诉马拉雅拉全景公司案中，喀拉拉高等法院明确：角色版权不因创作于职务期间自动归雇主。法院强调，若角色在创作者入职前已存在，且具备独特视觉特征与叙事功能，则创作者保留版权。这一裁决确立了“角色与载体分离”原则，防止企业通过雇佣关系不当获取虚拟资产。角色可识别性标准。孟买高等法院在阿尔巴兹·汗诉北极星娱乐案中，对电影《无畏警官》主角楚尔布尔·潘迪的版权保护进行阐释。法院指出，当角色具有“独特的姓名、外貌特征、性格特质及标志性台词”时，其具体表现形式可构成版权保护对象。该案确立了“整体形象识别”标准，防止对角色碎片化保护。商业利用侵权判定。星印度公司诉利奥·伯内特案中，法院首次将电视角色纳入版权保护范围。

实质性相似认定。拉贾口袋书诉拉达口袋书中，德里高等法院针对漫画角色纳格拉特的仿冒行为发出临时禁令。法院指出，被告角色“蛇形外观+红色腰带”的组合特征与原版构成实质性相似，且未达到“合理引用”限度。该案确立了“特征组合比对”的侵权认定方法。

恶意复制惩罚性赔偿。在《怒焰骄阳》重拍案中，德里高等法院对导演拉姆·戈帕尔·瓦尔马处以100万卢比惩罚性赔偿。法院认为，被告“蓄意”复制经典角色设定，构成对原版权人市场利益的严重损害。该案彰显司法对恶意侵权行为的惩治力度。（中国保护知识产权网）

■案件追踪

动图DIY需规范，表情包制作莫“逾矩”

□本报记者 朱丽娜

随着互联网社交平台的蓬勃发展，动图表情包已成为网民日常交流中不可或缺的元素。很多经典影视片段被剪辑成动图传播，但其背后隐藏的版权风险却易被忽略。

上海市杨浦区人民法院（以下简称杨浦区人民法院）日前审结一起动图表情包信息网络传播权纠纷案，划出了网络“二创”与著作权保护之间的界限。某动图网站因未经授权，传播《大话西游之月光宝盒》电影片段动图，被判决赔偿5500元，该案判决不仅明确了影视作品片段使用的法律边界，更为互联网内容产业敲响知识产权保护的警钟。

擅制表情包引发的版权风波

“曾经有一份真挚的爱情放在我面前，我没有珍惜，等我失去的时候我才后悔莫及，人世间最痛苦的事莫过于此……”经典影视作品《大话西游之月光宝盒》的这句台词，承载着无数人青春记忆，观众的笑声和泪水交织在至尊宝与月光宝盒的奇幻旅途中。于是，很多名场面被做成表情包，可又有谁能想到，就因为这些“魔性”动图，一家公司被送上了被告席。

该案的原告为某短视频公司，其享有涉案电影《大话西游之月光宝盒》的独家信息网络传播权。被告为某网络公司，是某动图制作与分享网站的运营者。

据了解，在被告某网络公司运营的网站平台上，用户可以将通过截取电影、电视剧等片段制作而成的GIF动图表情包上传，并与其他网友分享。原告公司发现，涉案网站存在39张带有涉案电影相关关键词的动图，供公众浏览、下载，随即将该网络公司告上法庭。

短视频公司认为，网络公司在明知或应知其网络用户上传的动图可能涉嫌著作权侵权的情况下，依旧未阻止用户上传、传播涉案电影动图，该行为侵犯其视听作品的信息网络传播权，因此向杨浦区人民法院提起诉讼，要求被告停止侵权行为并赔偿经济损失及合理费用。



资料图片

面对指控，网络公司辩称平台已尽到“有限能力内的审核义务”，其辩称，其平台经营只能在有限的的能力范围内对敏感图形进行审核，并无侵权主观故意，已尽到合理注意义务，且网站用户截取电影片段制作、分享动图的行为，属于“为介绍、评论某一作品或者说明某一问题，在作品中适当引用他人已经发表的作品”合理使用之情形，不应认定为侵权。

合理使用有边界 注意义务要明确

杨浦区人民法院经审理认为，涉案电影属于《著作权法》保护的视听作品，从涉案电影连续画面中分离出的一部分片段或者定格画面，亦属于视听作品的组成部分。而原告通过授权取得涉案电影在中国大陆地区的信息网络传播权，有权提起诉讼，是本案的适格主体。

针对涉案动图是否构成合理使用问题，法院表示，首先，涉案动图均完整截取自涉案电影，用户对涉案电影画面内容几乎没有进行独创性的处理，并没有形成新的表达；其次，涉案动图已经对其截取的部分涉案电影的单帧画面或连续片段构成实质性替代，公众可以通

过涉案动图获得部分涉案电影的画面；再次，涉案动图的传播可能会影响原告授权业务的正常开展。

法院进一步指出，涉案动图在涉案网站上的传播不构成合理使用。针对被告是否存在主观过错问题，涉案电影具有较大的受众群体和一定的知名度，且从网络公司工作人员在审核涉案动图时为动图添加的“内容”“标签”和对动图做的“归类”可以看出，网络公司作为专业动图制作、分享平台的运营方，应当知道用户上传涉案动图可能构成侵权，却未尽到基本的注意和管理义务，对侵权后果的产生具有主观过错，构成帮助侵权，应承担相应责任。据此，杨浦区人民法院依法判决被告网络公司赔偿原告经济损失及合理费用共计5500元。该判决现已生效。

动图表情包 隐藏版权肖像权风险

随着互联网社交浪潮奔涌，动图表情包已成为网民表达情绪的重要载体。《大话西游》动图案的判决，为互联网内容产业划定了一条清晰的法律红线。杨浦区人民法院知识产权审判庭二级法官白婷婷提醒，在享受创作乐趣的同时，公众需警惕隐藏的著作权与肖像权风险。

表情包创作是否构成合理使用需综合考虑多方因素。白婷婷介绍，判断截取原片制作动图并传播的行为是否构成合理使用，需要同时考虑作品使用行为的性质和目的、被使用作品的性质、被使用部分的数量和质量、使用对作品潜在市场或价值的影响等四要素，如果该使用行为既不与作品的正常使用相冲突，也不至于不合理地损害作者的正当利益，可以认定为合理使用。

对于四要素的具体适用，白婷婷表示可从四方面进行把握，关于使用行为的性质和目的：根据使用行为是否获利可以将使用行为的性质分为公益性使用以及营利性使用，营利性使用因可能会对原作产生替代，比较公益性使用而言更难认定为合理使用；而使用目的的认定则可以结合法条的列举情形判断，如使用的目的是否为介绍、评论或说明问

题。关于被使用作品的性质：根据作品是否公开发表，可以将作品的性质分为已发表作品与未发表作品。受制于发表权这一著作人身权的限制，对未发表作品进行使用，较难认定为合理使用。关于被使用部分的数量和质量：被使用部分的数量和质量需要结合作品与后作的相似度比例，以及后作使用原作的具体内容加以判断。后作对原作的使用数量越多、使用比例越高、使用原作核心内容越多，则越难以构成合理使用。关于市场影响的判断：著作权人通过优质的作品作为竞争资源，在市场中获得竞争优势和经济利益。禁止他人抄袭作品，就是禁止不合理使用他人的竞争优势，以维护市场公平竞争，实现消费者获取更多优质文化产品的社会价值。所以，若后作的使用行为对原作的潜在市场或价值没有产生影响，则说明两部作品在市场竞争中没有产生替代效果，更容易认定为合理使用，反之则产生了替代效果，更容易被认定为侵权。该案中，被诉侵权动图仅是对原作品的片段截取，并未融入新的创意与表达，不仅无法形成新作品，还会分流原作品的受众，对其产生市场替代效应，构成著作侵权。

当“至尊宝与紫霞仙子”的经典画面被制成表情包时，我们看到的不仅是技术的进步，更应是法律意识的觉醒。唯有在尊重原创的基础上，网络创意经济才能真正实现可持续发展，让互联网社交在健康、有序的轨道上持续焕发活力。

白婷婷也提醒，影视动图DIY需合法、切莫“草率”制作。因为“合理使用”制度的设立是为平衡著作权人的权利与公众创作的利益，需要在特殊情况下作出，需要以与作品的正常利用不相冲突且没有不合理地损害权利人合法权益为前提。动图创作虽有趣，法律底线不可逾越。在制作动图时，应秉持高度的法律意识与责任感，注意尊重他人的知识产权和肖像权，尽量选择已公开声明可免费使用的素材，或通过正规授权渠道获取素材，营造尊重原创、保护知识产权的网络环境，让互联网社交在健康、有序的轨道上持续发展。