



CDIP/31/INF/2

原文：英文

日期：2023年9月6日

发展与知识产权委员会（CDIP）

第三十一届会议

2023年11月27日至12月1日，日内瓦

产权组织工具“发挥创意，动画产业专业人员的版权：培训工具”内容提要

罗布·阿夫特编拟

1. 本文件的附件中载有产权组织工具“发挥创意，动画产业专业人员的版权：培训工具”的内容提要。

2. 本工具是在发展议程项目“推动智利、印度尼西亚、阿拉伯联合酋长国和乌拉圭的创意产业在数字时代运用知识产权”（文件 CDIP/26/5）的背景下开发的。本工具由美利坚合众国加利福尼亚州洛杉矶市合规咨询公司总裁罗布·阿夫特先生编写。

3. 请委员会注意本文件附件中所载的信息。

[后接附件]

**发挥创意
动画产业专业人员的版权：培训工具**

内容提要

“动画提供了一种讲故事和视觉娱乐的媒介，可以为世界各地各年龄段的人们带来快乐和信息。”

- 华特·迪士尼

在华特·迪士尼写下这句话的时代，动画制作需要他的数百名员工来进行，其中大部分是女性，手工绘制成千上万张图片并涂色，耗时费力地录制对白，并经常聘请完整的管弦乐队来演奏音乐。发行就是在电影院放映 35 毫米的拷贝。这项工作耗资巨大，而且能够完成这项工作的地点非常少。编剧、角色开发人员、画家、音乐家和旁白配音人员都是以“雇佣作品”的方式签约提供创意服务，因而对自己的作品没有任何控制权或经济收益。后来，动画产业在技术和法律上都取得了进步，创作者只要遵守《保护文学和艺术作品伯尔尼公约》181 个签署国的当地法律，就可以对自己的作品保留更多的控制权。

一、 动画是知识产权业务

本工具向动画新手介绍在目前结构合理的动画电影、电视节目、在线内容和教育内容全球市场中参与时的制作、法律和业务相关问题。版权是所有这些问题的基础，重点是目前在国际层面的动画产业中遵守和实践的标准和原则。读者应咨询当地行业专家，以全面了解各自国家的这些问题。

理解和应用商业概念、道德可靠性是获得动画行业专业认可的关键。这包括遵守与成立公司、税收、就业、版权转让、财务交易有关的当地法律，也许最重要的是遵守关于诚信商人行为的当地习俗。这种诚信包括妥善记账、及时付账，以及通过教育、政府参与和使用其他行业的类似技术来帮助加强动漫社区，从而作为国民经济的重要参与者赢得尊重。

不同司法管辖区的法律和合同惯例各不相同，在一些司法管辖区，律师参与和书面协议是常规做法，而在另一些司法管辖区，个人关系和口头协议则很常见。无论如何，所有版权交易都必须采用书面形式才有效力。有些国家的政府提供补贴和支持；另一些国家则完全没有此类援助。在应用本工具中的经验教训时，必须考虑发行、制作预算、出口潜力和许多其他当地因素。

二、 动画是一种广受欢迎且成本效益越来越高的内容创作方法

动画制作的技术成本大幅下降，使任何拥有手机或电脑的人都能制作动画。与此同时，发行机会的增加为本地制作的材料创造了全球市场。然而，相对而言，真正的创意工作——角色设计、剧本创作、音乐创作和配音——却变化不大。对大多数从业者来说，进入市场的障碍从来不是创意工作，而是制作成本和缺乏发行机会。无论是在电影院、全球流媒体服务、本地广播电视台还是其他未来技术上，了解原创作品作者权（根据司法管辖区的不同，可能需要也可能不需要固定在介质上）的归属和许可权是进入市场的第一步。

随着成本的降低，许多中低收入地区开始涉足动画产业，当地政府往往会在培训和基础设施方面提供支持。培训动画师和技术人员对于创建以版权为基础的动画产业至关重要。同样重要的是业务和法律培训，以确保可持续性。正如附件三中韩国 NEON 的情况所示，许多工作室既为消费者也为第三方制作内容。同样的概念也适用于一家公司开发消费品（如儿童节目或故事片，也称为“企业对消费

者”或“B-to-C”）或向其他企业提供商业服务（B-to-B）（如工业产品、培训视频、动画标识或视觉效果）的情况。后者通常以“雇佣作品”的方式提供，在这种方式下，版权由雇佣公司而不是工作室、艺术家或技术人员保留。

三、实际考虑因素

本工具探讨了动画产业的基本结构，包括创作者的机会；作品制作者创造了什么版权；版权如何登记并许可给第三方；原创作品以及衍生作品和附属作品（如商品、续集、舞台剧和其他使用角色及故事情节的作品）如何创造价值。本工具还研究了制片人为获得脚本、角色、音乐和配音/动作捕捉表演的版权所有权而必须获得的权利。最后，本工具分析了动画业务以及如何在建立可持续的知识产权业务的同时应对挑战。

“动画”作为一个宽泛的术语，可以包括非叙事形式，如动画徽标、视觉效果、视频游戏、新闻/体育图形，也可以用于为节目或活动增强视觉效果。后者包括创作受版权保护的材料的罕见情况，因此不包括在本工具中。不过，它们可以为动画工作室、画家和技术人员带来额外的收入来源。

本工具旨在支持世界各地动画产业的发展，鼓励当地创意社区在不断壮大的知识产权产业中发展可持续业务。

本工具的完整版见：

[http://www-
dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_cr_jkt_23/wipo_cr_jkt_23-www_615978.pdf](http://www-dev.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_cr_jkt_23/wipo_cr_jkt_23-www_615978.pdf)

[附件和文件完]