
浙江文化创意产业知识产权创新与保护机制研究

邵培樟

(浙江财经学院 法学院, 浙江 杭州 310018)

【摘要】知识产权创新是文化创意产业的灵魂,知识产权保护是文化创意产业产生和存在的基础。浙江文化创意产业虽然有了快速的发展,然而在文化创意产业知识产权创新与保护方面也存在着很多的问题。要通过知识产权创新与保护来推动浙江文化创意产业的发展,除了选择正确的路径之外,还应构建体系较为完备的知识产权创新与保护机制和采取若干具体的措施。

【关键词】浙江文化创意产业;知识产权;创新;法律保护

一、浙江文化创意产业知识产权创新与保护的现状及评析

经过多年发展,浙江已成为全国文化创意产业发展最快的省份之一,初步形成了信息软件、动漫游戏、工业设计、广告、现代传媒、艺术品创作和交易等优势产业。文化创意产业已经成为浙江经济发展的新动力,其作用日益显现。以浙江省发展文化创意产业的龙头城市——杭州为例,根据杭州市统计局公布的数据,2007年杭州市文化创意产业实现增加值490.23亿元,按可比价计算,增长19.7%,文化创意产业增加值占全市GDP的11.9%,文化创意产业对GDP增长的贡献率为13.8%。①2008年杭州市文化创意产业实现增加值579.86亿元,按可比价计算,增长17.6%,高于全市GDP增速6.6个百分点,高于全市服务业增加值增速3.8个百分点;文化创意产业增加值占全市GDP的比重达12.1%,比上年提高0.2个百分点,对GDP增长的贡献率为13.2%。2009年,面对国际金融危机的挑战,杭州市文化创意产业逆势上扬,1~3季度,全市文创产业实现增加值413.10亿元,按可比价计算,增长15.0%,高于全市GDP增速6.5个百分点,高于全市服务业增加值增速1.2个百分点,增加值占全市GDP的比重达11.9%。

文化创意产业在浙江发展得如火如荼,主要归结于以下几个方面的因素:①政府的大力推动与政策支持。浙江省政府、杭州市及宁波市等政府相继出台相关政策大力推动与扶持文化创意产业的发展。②若干文化创意产业的龙头企业的引领与示范作用。例如阿里巴巴、西泠印社、华数等龙头企业对各地区和行业的产业发展引领作用明显,打响了浙江省文化创意产业品牌。③若干著名的展会、博览会和节日文化起到了提升作用。例如国际动漫节固定落户杭州,经过几年的培育,已成为目前国内规格最高、规模最大、参与最广、人气最旺、在海内外享有广泛知名度和影响力的动漫节,成为中国动漫产业交流、展示的重要平台。义乌文博会国际影响力越来越大,每年吸引到上百个国家和地区的数千多名境外客商参加展会,成交额不断提升,产品档次也迅速提高。④文化创意产业园区的建设与发展起到了产业聚集效应。自2002年全省首个文化创意园区LOFT49诞生以来,全省文化创意园区快速发展,园区数量急速增长。全省已建成文化创意园区数量超过20个,集中分布在杭州、宁波、温州、绍兴等产业基础较好的发达城市,同时还有一大批文化创意产业园区正处于建设规划中。文化创意产业园区建设已经取得了较大成效,园区的产业聚集和辐射带动效应明显。

尽管浙江文化创意产业虽发展较快,但由于我国文化创意产业发展总体较晚,尚处于初级阶段,因而问题的存在在所难免,尤其是在文化创意产业知识产权创新与保护方面,概括起来主要有:①有关文化创意产业知识产权创新激励与保护方面的政策

作者简介:邵培樟(1982年—),男,江西婺源人,法学硕士,浙江财经学院法学院讲师,研究方向:知识产权与知识产权法学。

法规相对缺失。尽管浙江省各级政府，尤其是杭州市和宁波市相继出台了有关发展文化创意产业的政策法规，然而，这些政策大多是着力于扶持产业发展的财政、税收、融资等方面，而涉及文化创意产业知识产权创新激励和保护方面的政策法规相对缺失，目前只有杭州市政府于 2009 年出台了《杭州市服务外包知识产权保护若干规定》。②文化创意产业的产业链尚未完全形成，一定程度上影响了文化创意企业的知识产权创新收益和积极性。文化创意产业的产品不同于一般的商品，它的价值不在产品本身，而在于其所含的文化创意内容，而文化创意可以用多种产品形式表达，包含文化创意的每一种商品或者服务都可以给创意主体带来经济效益。这些产品利用链条的背后就是产业合作的产业链。产业链包括本行业的创意企业间形成的纵向产业链，也包括不同行业之间形成的横向的产业链。浙江文化创意产业中，除个别行业外，大都具有形成的产业链的潜力，但现实中大多数行业的产业链都没有形成。由于产业链没有形成，很多行业文化创意的价值都没有发挥出来，创意主体因此处在恶劣的经济状态下，一定程度上影响到创新主体的知识产权创新积极性。③文化创意产业（企业）知识产权创新与保护意识不强，被侵权现象严重。文化创意产业作为凝结一定程度的知识产权的创造性产品和服务的生产、扩散、聚合体系，其核心内容是创新活动，其本质特征体现在对创新产权的收益上。因此，知识产权创新是文化创意产业的灵魂，知识产权保护是文化创意产业产生和存在的基础。浙江文化创意产业在规模扩张、快速发展的同时，也存在着文化创意企业对知识产权创新和保护的认知不足问题。同时，客观上由于文化创意产业产品创造成本高、投入大，但复制容易，复制成本很低，在复制和网络传播技术飞速发展的今天，这一特性使得文化创意产业成为易受到侵权伤害的产业，如果不重视知识产权保护，创意主体的合法权益就得不到保护，没有收益，创意主体也就不会有创意动力，没有创意，也就不会有文化创意产业。

二、浙江文化创意产业知识产权创新的机制构建与对策分析

1. 路径选择和机制构建

任何国家、产业的自主知识产权创新，均建立在借鉴他人成果的基础上，日韩等国通过引进模仿进而实现自主创新便是明证，文化创意产业也不例外。社会的经济与科技发展正是沿着发明（invention）——创新（innovation）——模仿（imitation）这一“3I”循环路径实现的。在科技发展日新月异的时代，高新技术以及文化创意领域的原创性空间愈来愈狭小，文化创意产业知识产权创新不可能从零开始，它应该既包括原创，也包括仿创。同时，鉴于目前的创新能力和经济发展水平，原创性发明或工商业创新较少，通过仿创形成的自主知识产权成果将占很大比例。因此笔者认为，在文化创意产业刚起步、企业创新乏力的情况下，现阶段浙江文化创意产业自主创新能力的提高宜着眼于不受制于他人权利支配的模仿创新。换言之，模仿创新应成为现阶段浙江文化创意产业自主创新的主流，并藉此培育和强化企业自主知识产权创新文化意识，全面提升浙江文化创意产业自主创新的能力，从而最终实现浙江文化创意产业知识产权创新模式由模仿性创新为主向以原始创新为主、模仿创新与集成创新并存的模式转变。

除了确定浙江文化创意产业知识产权创新与保护的途径之外，为了更快、更好地发展浙江文化创意产业，还应构建一个包括但不限于以下方面的文化创意产业知识产权创新与保护机制：

①知识产权创新主体及创新文化培育机制。 a. 要建立以文化创意企业为核心创新主体的创新体系；建立公平合理、有效运行的自主创新激励机制，以充分发挥创新人员的创新积极性；科研院所应该以知识产权创新为目标进行体制改革； b. 要根据企业、高校、研究所等研发机构、风险投资机构各自的优势和核心竞争力的差异，在国家宏观调控和指导下，协调国家、企业、学校和研发机构、风险投资机构之间的关系，构建有利于文化创意产业知识产权创新的良性互动机制； c. 要构建浙江文化创意产业知识产权创新文化的培育与推广机制、自主创新意识的普及机制，以建立重视知识产权、崇尚科学技术、尊重人才、鼓励创新的社会环境。

②知识产权创新中的宏观调控与协调机制。要构建政府为实现知识产权创新体制由以科研院所改革为突破口向整体推进国家创新体系构建的转变和发展部署的从研究开发创新为主向科技创新与科技普及并重转变中的宏观调控和知识产权创新过程中的利益冲突协调机制。

③知识产权创新的激励与风险防范机制。政府要积极制定促进文化创意产业知识产权创新的投资政策、降低创新风险的税收政策、减少知识产权利用障碍的融资政策，以及通过立法完善破产机制和知识产权诉讼保险法律机制；同时还应针对创新的三个不同层次（仿创、集创和原创）分别构建其具体的激励机制。

④知识产权的推广与利用机制。知识产权的利用是文化创意产业发展的动力。知识产权主要是一种财产权，可以通过交易、许可、融资开发及合作等方式获得收益，文化创意产业的营利活动与知识产权利用紧密相关。政府应着力于构建知识产权技术开发创新成果的产品化与商品化机制；促进知识产权贸易，创造条件建立知识产权交易体系；搭建文化创意产业知识产权交易平台；鼓励和规范知识产权评估机构等中介结构的发展。

⑤知识产权的保护与防御机制。知识产权保护是文化创意产业产生和存在的基础，也是文化创意产业知识产权再创新的强动力，在构建浙江文化创意产业知识产权的保护与防御机制时应重点考虑以下内容：a. 对知识产权创新主体的权益保护；b. 知识产权创新主体权益与公众利益的平衡机制；c. 对滥用知识产权行为的规制机制；d. 防御外国企业运用模仿或集成等创新方式侵犯浙江文化创意产业现有知识产权；e. 通过反垄断法和政策的实施，防止外国企业对创新成果的垄断和滥用。

2. 具体对策

①结合浙江文化创意产业的特性，推动促进浙江文化创意产业知识产权创新与保护的地方立法。各国、各地区的文化创意产业发展及其知识产权创新与保护均有各自不同的模式。浙江文化创意产业以动漫网游、电子商务、服装设计、软件、影视制作等行业为龙头，且具有较强的竞争力，因此，应以现有知识产权法律制度为基础，结合我国的国家科技创新战略及产业发展规划，根据浙江文化创意产业的特性，推动促进浙江文化创意产业知识产权创新与保护的地方立法，确定若干需要重点保护的行业，如出版业、动漫网游、电子商务、服装设计、工业设计、软件及影视制作等，并且有针对性地确定该行业的知识产权保护重点和制定相应的保护制度。如对电脑软件及互动休闲娱乐行业的知识产权保护，就应更多集中于软件著作权登记制度、计算机软件保护条例的完善，以及企业对于技术保护的运用。在抄袭、剽窃现象较为严重的时尚、广告、建筑设计行业，就需要进一步加强对设计作品的侵权界定以及推行商业秘密保护的方法。

②文化创意产业（企业）应树立品牌意识，提升浙江文化创意产业的整体竞争力。品牌对于浙江文化创意产业的发展与参与全球化市场竞争有着至关重要的意义。浙江省文化创意产业已有一批文创企业品牌在逐步打响，例如中国国际动漫节已首次成功输出品牌，“酷卖街·动漫集市”与中国轻纺创意产业博览会深度合作，成为中国国际动漫节品牌输出的首个成功案例；西泠印社集团有限公司、浙江中南卡通影视有限公司等 5 家单位被文化部授予第 3 批“国家文化产业示范基地”称号，华数数字电视有限公司、西泠印社集团有限公司被评为 2008 年全国文化体制改革先进企业，中南卡通、华策影视等被评为“国家文化产业出口重点企业”。为了更好地提升浙江文化创意产业的整体竞争力，还应树立品牌意识、着力培育更多的自主品牌。

③搭建产业联盟，建立开放性的文化创意产业创新发展机制。产业联盟目前已然成为一种重要的产业组织形式，对产业发展、企业成长特别是高新技术企业的快速成长具有重要意义。由于产业联盟能以较低的风险实现较大范围的资源调配，从而成为企业优势互补、拓展发展空间、提高产业或行业竞争力、实现超常规发展的重要手段。浙江省应鼓励规模经营和专业化协作，促进文化产业各行业形成适合自身特点的组织结构，同时还应建立开放性的创新发展机制，政府和行业协会应积极推动文化创意产业联盟的搭建和产业资源的整合，为浙江文化创意产业的发展进一步拓展空间。

④文化创意产业（企业）应强化知识产权创新与保护意识，提升文化创意产业（企业）的创新能力。自主创新是知识产权的源泉，文化创意产业（企业）应认识到知识产权的创造与保护对于文化创意产业、企业的重要性，进而强化知识产权创造与保护观念与意识。可以通过知识产权工作培训、“4·26 世界知识产权日”主题活动等多种形式加强宣传和教育，增强全社会的知识产权保护意识，促使文化创意主体自觉地将知识产权保护工作纳入到企业发展战略中去，对文化创意企业的知识产权进行有效的自我保护，积极防范创新成果被侵权，充分享受创新成果的收益，从而不断激励人们的创意活动。同时，还应通过各

种机制的设计与实施，鼓励文化创意企业提升文化创意产业（企业）的自主创新能力，提炼与创造更多具有自主知识产权的智力成果。同时，由于文化创意产业的价值重心在于其衍生产品，因而要注重创意产业价值链两端的知识产权的创造与保护。

⑤完善知识产权纠纷解决机制，强化文化创意产业知识产权保护力度。只有对创新主体的合法权益提供有力的法律保护，才能更进一步地鼓励创新；同时，为消费者在享受创新成果的服务过程中由于信息不对称而受到的侵害以及由于他人利用创新产物而造成的侵害提供法律救济途径，也是社会正义的内在要求。

文化创意产业的知识产权纠纷解决机制主要由诉讼、仲裁、和解、调解和行政解决等五种纠纷解决方式组成。然而，我国现行知识产权纠纷解决机制至少存在两个方面的问题：一是尽管我国现行知识产权纠纷解决机制处于诉讼、仲裁、调解、和解和行政解决等方式并存的局面，但是实际上是“单中心”的，诉讼方式被过度地适用，诉讼迟延、诉讼成本过高等因素已经造成了现有的司法资源无法满足与日俱增的知识产权纠纷解决的需求的社会问题；二是知识产权纠纷解决机制本身没有适时地对科技创新环境做出回应，即没有根据文化创意产业的知识产权纠纷的特征寻求合适的纠纷解决机制运作模式，诸如充分利用科技手段来解决文化创意产业的知识产权纠纷。因为伴随着知识经济时代的到来，信息技术等现代科技已经成为一种不可忽略的革命性力量。②科技将充斥着社会生活的各个领域，作为社会平衡器的纠纷解决机制也无法回避这一时代发展趋势。因此，我们必须密切关注科技在纠纷解决中的作用。

有鉴于此，一方面，我们必须去寻求真正适合这些纠纷特点的多元化的纠纷解决机制，尤其是要重视诉讼外的纠纷解决方式，并且要将诉讼外的纠纷解决方式逐步纳入法制化的轨道，形成与民事诉讼制度相衔接的多元化纠纷解决机制，以真正发挥各种纠纷解决方式各自的优势；另一方面，应尽快形成一套以科技为载体的纠纷解决机制——在线纠纷解决机制，诸如通过在线仲裁、在线调解等方式解决科技创新体系中的法律纠纷，以实现纠纷解决机制运作模式的更新和快速、公正、经济地解决文化创意产业的知识产权纠纷，从而最终促进浙江文化创意产业知识产权创新与保护。

注释：

①参见《浙江省文化创意产业发展对策研究》，载浙江社科网（总第269期）<http://www.zjskw.gov.cn>，访问时间2010-2-1。

②徐昕.《信息社会挑战英国民事诉讼中现代科技的运用》，《诉讼法学研究》，樊崇义主编，中国检察出版社，2002年7月第1版第406页。

参考文献：

① 周利丽. 谈我国文化创意产业的发展[J]. 重庆职业技术学院学报, 2008, (03).

② 李世忠. 文化创意产业概念探微[J]. 经济论坛, 2008, (11).

③ 李世忠. 文化创意产业相关概念辨析[J]. 兰州学刊, 2008, (08).

④ 翟晓舟, 王锋. 文化创意产业与知识产权浅析[J]. 法制与社会, 2008, (13).

⑤ 李慧凤. 我国文化创意产业发展的现状与问题[J]. 今日中国论坛, 2008, (05).

⑥ 浙江省政府. 浙江省推动文化大发展大繁荣纲要（2008-2012）[R], 2008.

⑦ 丛立先，卢洋. 论我国文化产业的知识产权保护 [J]. 社会科学辑刊, 2008, (01).

⑧ 米诗. 试论我国知识产权保护的问题与对策 [J]. 沿海企业与科技, 2008, (02).

⑨ 北京市科学技术委员会. 北京市文化创意产业知识产权保护与利用问题研究 [S]. <http://www.bjkw.gov.cn>.