

2018 年

中国泛娱乐版权保护研究报告（简版）

The Research Report of China's
Copyright Protection in
Pan-entertainment



海量行研报告免费读

目 录

序言.....	3
I.研究方法	4
一、网络泛娱乐内容领域概述	6
(一) 网络泛娱乐内容领域构成	6
1. 网络文学.....	6
2. 网络视频.....	6
3. 数字音乐.....	6
(二) 网络泛娱乐内容行业现状	7
1. 网络文学.....	7
2. 网络视频.....	11
3. 数字音乐.....	14
二、网络泛娱乐内容领域盗版衍变概述.....	16
(一) 盗版定义.....	16
(二) 发展脉络.....	16
(三) 网络文学盗版历程梳理.....	18
1. 网络文学萌芽阶段 (1998-2000 年)	18
2. 网络文学盗版成长期 (2001-2003 年)	18
3. 网络文学盗版爆发期 (2004-2009 年)	19
4. 网络文学盗版打击转型期 (2010 年至今)	20
(四) 网络视频盗版历程梳理.....	23
1. 网络视频粗放生长期 (2004-2008 年)	23
2. 网络视频正版盗版分化期 (2009-2012 年)	23
3. 网络视频盗版打击期 (2013 年至今)	24
(五) 数字音乐盗版历程梳理.....	26
1. 数字音乐盗版成长期 (2000-2010 年)	26
2. 数字音乐盗版转型期 (2011-2014 年)	27
3. 数字音乐盗版打击下沉期 (2015 年至今)	28
三、网络泛娱乐内容领域盗版演变和正版化发展特征分析.....	29
(一) 发展历程的共性	29
1. 紧跟互联网技术的发展, 实现从 PC 时代到移动时代的迁移.....	29
2. 从普遍盗版向正版化发展的脉络.....	29
(二) 盗版模式的共性	31
四、网络泛娱乐内容领域正版化现状.....	32
(一) 国家层面: 持续化打击.....	32
1. 政策通知相继出台, 为正版化提供保障.....	32

2. “剑网”行动重拳出击，依法打击侵权盗版行径.....	32
（二）企业层面：综合维权.....	34
1. 早期以司法保护为主.....	34
2. 通过多种手段，实现立体化综合维权.....	35
（三）行业层面：监督协调.....	36
五、网络泛娱乐内容领域正版化的不平衡发展.....	38
（一）网络泛娱乐产业盗版情况现状.....	38
1. 中国网络文学行业盗版现状.....	38
2. 中国网络视频行业和数字音乐行业盗版现状.....	42
六、网络泛娱乐内容领域正版化未来发展.....	44
（一）网络泛娱乐内容领域盗版趋势.....	44
1. “避风港”原则、技术中立原则的适用边界更加清晰.....	44
2. IP 周边衍生领域侵权盗版呈快速发展之势.....	45
3. 内容出海，海外侵权与维权受到重视.....	45
4. 中小型盗版网站及服务依然势头猖獗，打击难度更大.....	46
（二）网络泛娱乐内容领域正版化发展趋势.....	47
1. 根本上，树立信心，积极应对.....	47
2. 盗版平台接入正版内容的合法授权，向正版转型.....	47
3. 加强对中小型盗版网站的监测打击.....	47
4. 加强对网盘/云盘服务规范化的管理.....	48
公司介绍/法律声明.....	49
版权声明.....	49
免责条款.....	49
联系我们.....	49
微信公号.....	49

序言

近年来,在国家文娱行业突飞猛进,处于高速扩张状态的产业背景下,依托互联网尤其是移动互联网的线上娱乐产业迎来了发展的新时代,相互之间融合借鉴,有机衔接,共同构筑了中国泛娱乐市场的基本雏形。通过网络进行内容的获取,通过上网设备实现对内容的消费行为,是网络泛娱乐内容的重要特征。而互联网技术的发展进步,则为网络泛娱乐的发展注入了源源不断的原动力。

内容是娱乐消费的基石所在,而内容的归属和正规化获取,则离不开版权的保护,即正版化发展和侵权盗版打击。对于版权保护的重视和投入,也是网络泛娱乐产业近年来蓬勃发展的前提保障。网络文学、网络视频和数字音乐三大内容产业,依托互联网进行内容的传播与消费,各自经过数十年的发展,在产业特征和发展路径上具有很大的共性。基于其商业模式和发展特征,尤其是在版权保护和正版化进程中的相似路径,本报告选取上述三个产业作为研究切片,以探究中国泛娱乐内容领域版权保护的普遍经验和规律。

报告在已有相关研究的基础上,系统性论述了三个产业在中国的盗版衍变发展和版权保护推进的历史过程,对各个不同阶段的特征和重大事件进行了梳理,并总结了各个产业主要流行的盗版模式。通过这些研究成果可以清楚认知到,虽然侵权盗版在客观上起到推动用户群体增长和消费习惯养成的作用,但这实质上是饮鸩止渴的行为,行业企业以及内容创作者、版权方,都蒙受了巨大的损失,行业生态濒临毁于一旦的险境。

近年来,在国家、企业以及行业的共同努力、力挽狂澜下,中国泛娱乐内容领域的正版化发展突飞猛进,取得了一系列可喜的成就。但是我们也应清楚认识到,中国泛娱乐内容领域正版化发展的不足和面临的问题,尤其是不同产业之间在正版化过程中的不平衡和发展差距。

前途是光明的,道路是曲折的,对于中国泛娱乐内容领域的版权保护和正版化之路更是如此。通过对盗版衍变趋势和正版化发展趋势的解析判断,艾瑞希望同各方一道,为中国泛娱乐版权保护的伟大历史进程建言献策,做出应有的贡献。

I.研究方法

《中国泛娱乐版权保护研究报告》主要通过桌面研究、专家访谈、用户在线定量调研三种方式获取报告内容和数据。

桌面研究：通过桌面研究的方式对行业公开信息进行整合和梳理，分析中国网络文学盗版历程和盗版模式、中国网络视频盗版历程和盗版模式、中国数字音乐盗版历程和盗版模式等。

艾瑞获得一些公开信息的渠道：

政府数据与信息

相关的经济数据

行业公开信息

行业公开报道

企业年报、季度财报

行业资深专家公开发表的观点

行业出版物

专家访谈：通过访谈行业资深从业者、企业高管，获取企业在版权维权等方面的相关手段、案例和数据。

网络视频用户在线定量调研：由艾瑞进行问卷设计和制作，并通过艾瑞 iClick 在线调研平台回收问卷。

调研内容：用户网络文学的消费行为和阅读习惯、获取正版/盗版网络文学资源的渠道；用户网络视频的消费行为和观看习惯、获取正版/盗版网络视频资源的渠道；用户数字音乐的消费行为和收听习惯、获取正版/盗版数字音乐资源的渠道

调研时间：2018 年 3 月

调研对象：全国网民用户，其中网络文学用户 912 人，网络视频用户 1619 人，数字音

乐用户 1024 人

调研样本：调研共计回收有效样本 2085 份

分析方法：描述性统计与对比分析

一、网络泛娱乐内容领域概述

（一）网络泛娱乐内容领域构成

中国泛娱乐市场由文学、影视、游戏、动漫、音乐、演出、衍生品等多元文化娱乐产业共同组成。依托网络作为内容传播途径的泛娱乐内容服务构成了网络泛娱乐内容领域。通过网络进行内容的获取,通过上网设备实现对内容的消费行为,是网络泛娱乐内容的重要特征。互联网技术的发展进步,是网络泛娱乐发展的原动力。网络文学、网络视频和数字音乐三大内容产业,依托互联网进行内容的传播与消费,各自经过数十年的发展,在产业特征和发展路径上具有很大的共性。基于其商业模式和发展特征,尤其是在版权保护和正版化进程中的相似路径,本报告选取三个产业作为研究切片,以探究中国泛娱乐内容领域版权保护的普遍经验和规律。

1. 网络文学

网络文学作品是指作家以互联网为传播媒介,在网上创作发表,供网民收费/免费阅读的文学作品。与网络文学作者签约,运营和推广网络作品的平台,就是网络文学平台。

2. 网络视频

网络视频,是指在互联网上以流媒体在线播放、离线下载存储等实现手段免费或有偿提供的视频内容。通过购买等合法途径获得影视作品流媒体版权以供用户收看的平台就是网络视频平台。

3. 数字音乐

数字音乐主要指用户通过互联网(包括移动互联网)在数字音乐服务提供商上获取的包括流媒体播放、下载收听在内的数字音乐服务。通过购买、置换等合法途径获得音乐作品数字传播版权以供用户收听的平台就是数字音乐平台。

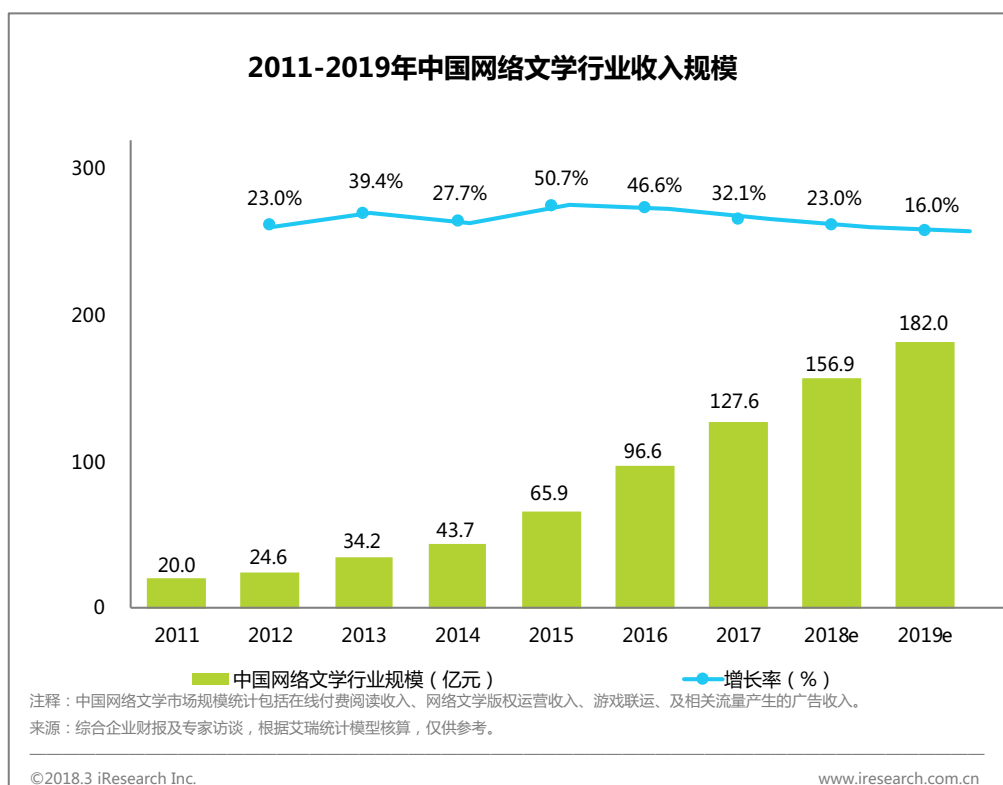
（二）网络泛娱乐内容行业现状

1. 网络文学

1.1 行业规模

根据艾瑞推算，2017 年中国网络文学市场规模稳步上升，达 127.6 亿元，同比增长 32.1%。

艾瑞分析认为，这主要是由于 2015 年作为 IP 元年，网络文学衍生市场爆发出了强大的实力，优质的 IP 提高了用户的付费意愿；而 2016 年，国家出台了一系列打击网络侵权盗版的政策，网络文学版权得到极大保护，更进一步促进了网民文学付费规模的快速增长。



预览已结束，完整报告链接和二维码如下：

https://www.yunbaogao.cn/report/index/report?reportId=1_21262

