

版权价值评估：探索中前行

□□ 李佩森

随着文化创意产业要求用版权质押来获得银行资金支持的呼声越来越高,版权价值评估标准的研究正在社会各个渠道以“焦点”式进行。

版权评估“摸着石头过河”

国家新闻出版广电总局于2008年完成了对上海美术电影制片厂15个原创动画形象的价值评估工作。具体采用了品牌价值评估的模式,涵盖经济价值及原创价值评估、时间跨度和纵深价值评估、社会价值和人文价值评估、艺术感染力和教化力评估等。整体评估流程主要包括实地调研、专家论证、数据采集、模型设拟等具体环节。最终评估出上海美术电影制片厂原创动画形象整体价值为180亿元,其中,哪吒形象价值为3.88亿元,黑猫警长形象价值为3.95亿元,孙悟空形象价值为17.6亿元。

北方亚事资产评估公司以无形资产评估和固定资产评估为特色,曾做过电视剧《男才女貌》的剧本评估。他们认为,目前版权评估在实践中有很多难题,其中突出的一点是银行版权价值评估体系与社会上的版权评估体系不够衔接。北方亚事资产评估公司指出,目前我国银行放贷相关从业人员受到文化创意产业著作权评估理论和技术的专门培训较少,而评估机构人员对银行的业务品种及操作规程也了解不够。评估机构能否给银行提供符合规范的评估报告?银行相关人员能否正确理解和使用报告?这些方面都存在问题。

除了银行的版权质押融资评估之外,目前担任版权价值评估的机构主要有资产评估公司以及担保公司,基本都

是沿着“实地调研——数据整理——数据加工及评估”等流程展开,但目前版权价值评估准则尚未出台,相关评估指标和参数等尚未标准化,评估机构也不得不“摸着石头过河”。

北京东鹏资产评估事务所资产评估师史玉洁指出,无形资产的评估都有可量化的指标和整套规范标准,但由于文化创意企业无形资产的变动性很大,很难得出一个具体操作细则。往往最后的评估结果只能依靠评估机构评估过的案例以及评估师自身的经验。在此情况下,不同的评估公司及评估师具体运用的评估方法及参考标准不同,导致具体评估值也各有千秋。

文化创意产业不同行业基于其自身特点的不同,相关版权价值评估时所适用的衡量标准、评估方法、具体参数等,都各有不同。

中都国脉资产评估有限公司评估师陈利昆指出,行业不一样,无形资产主要表现形式就不一样,占整个企业的价值比例也不同,大众传播的无形资产价值可能更多表现在其发行渠道上,图书出版更多表现在著作权方面,而广告设计则更多地表现在人力资源方面。整个行业没有一个相对固定的评估元素,这无形中加大了评估的难度。

建立版权价值评估体系步履维艰

北京福缘视线影视文化有限公司总裁铁佛认为,国内的著作权价值评估主要是参照每位作家的社会知名度、作品发行量等,同时也需要对电影整个班组运作水准、市场预期、拍摄周期把握、营销推广能力等进行评估。电影中惟一的实物——剧本的价值对银行贷款信心的影响,按比例一般不会超过15%至20%。



版权价值评估一直是“摸着石头过河”

北京连城资产评估有限公司(以下简称“连城评估”)曾为大叶影视做过以增资入股为目的的版权评估,对十几部刚拍完的影片和9部剧本进行评估,还曾对漫画剧本进行过价值评估。但连城评估也坦承,对文化创意产业业内评估经验少,且非主流。

对于版权价值评估,业界一直存在着标准化与非标准化之争。版权作为具有不同价值生成路径以及特殊影响因素的权利形态,其商业价值的确定不仅必须,而且必要。因为不如此,就不能界定版权的资产属性及其程度,从而无法为交易、融资、版权入股、版权资产清算等提供基本依据,甚至许多以版权为主要资产形态的创意企业无法完成资本金验证过程,从而无法注册或分立和撤销,最终影响文化创意产业微观经济活动的开展。

现有的版权商业价值评估实践,沿用了以前的无形资产评估方法,并结合引入专家因素的指标体系综合评价分析模式,各家评估机构在具体方法运用上又各有特点,不一而足。

需要指出的是,版权商业价值与其可实现的市场价值息息相关,而目前多数版权在法律权利确认、商业模

式对版权价值的影响、权利嵌套的价值效应、侵权盗版可能对版权价值的侵蚀、版权变现能力的确定方面都存在不确定性,因而建立一套统一、科学、权威的版权价值评估方法与模型体系,在实践中将会遇到许多难题。

许多有识之士认为,建立覆盖全产业的版权商业价值评估方法体系并不现实,唯一可行的是在实践发展中不断摸索经验、总结成果,从具体行业出发,建立适应不同版权类别的具体版权商业价值评估方法与相应的模型体系。

外界因素影响版权价值评估

目前,网络游戏及影视、动漫产业发展很快,对其版权的价值评估也屡见报端。如针对《李小龙传奇》由影视剧改编为动漫游戏的版权价值评估,就是业界对于版权价值评估最新的一部分实践。

《李小龙传奇》电视剧改编网游相关权利包括:网游剧本改编权,指取得该电视剧改编成网络游戏的版权权利,其中包括网游开发成功后的市场经营权和收益权;网游音乐设计权,指

取得网游改编权之后,根据网游开发的需要,对于网游音乐进行重新设计,并授权其用于其他商业活动的权利;网游形象设计权,指取得网游改编权之后,可以对有关网游形象进行重新设计包装,并且许可相关方面使用形象进行商业活动的收益权;网游周边衍生品开发及经营权,指在网游基础上,进一步对其相关衍生品(图书、音像制品、玩具、游戏、服饰等)进行设计开发的权利,包括取得相关转让与授权收入的权利。

其评估主要应用市场比较法进行,分别参考同类型某电视剧所改编网游的有关公开市场数据进行。评估步骤包括:首先确定游戏类型,确定与之进行市场比较的网络游戏;然后按照评估对象——不同的版权财产权权利,结合市场数据进行统计计算。按照以上步骤,得出该款电视剧开发为网游的相关版权财产权的市场价值参考值——为同类型版权作品的国内市场最高价。

在影视行业,质押版权价值能否顺利实现,取决于票房收入、用户消费形式、收视率甚至播放时间等多种因素,其中并非所有因素都可以事先预料和控制。2006年底,影片《伤城》放映时间恰好与《满城尽带黄金甲》播放档期发生冲突,对《伤城》的内地票房成绩造成了严重影响。可见,质押版权的价值不单单与作品自身质量有关,还与很多其他外界因素有关。未来,这种“冲突”会越来越多,影响质押物价值的因素很难完全把握。

具有重要意义。社会中介机构应组织由著作权领域专家学者、相关行业代表、评估专业人士及律师组成评估组,在贷款企业经营过程中根据需要对质押版权进行评估,以建立完善的版权价值评估制度。

目前,我国还未建立起统一的版权价值评估准则,有关评估过程不仅缺乏科学的模型和系统方法,而且缺少具有资质的版权价值评估机构及专业人员,版权资产的有效监督、管理和评价体系也不健全,版权资产市场化开发更是处于萌芽阶段。诸多问题的存在,严重制约了文化单位改制进程中资产评估工作的顺利开展,影响到对资产的剥离、核销,对净资产的处理等事宜。

不仅如此,版权价值评估准则的缺失,还妨碍了文化创意产业进行版权投融资等经济活动,增加了版权交易的成本,阻碍了自主创新的进程。由于版权特殊的专业性,目前无形资产评估准则在版权价值评估方面定位过于宽泛,缺乏可操作性,使得科学、系统、高效的版权价值评估业务无法真正开展。

为此,建议版权行业主管部门与财政部、资产评估协会等相关部门联合研究制定专门的版权资产评估准则,以健全版权价值评估业务的基本操作规范和重要监管标准,促进评估质量的提高,从法律地位上确保资产评估环节的严肃性,完善相关法律流程。

目前,中国资产评估协会、中国版权保护中心等部门已就有关版权价值评估准则制定问题开展合作。双方正分阶段、分步骤地制定有关准则框架,以有关具体实操案例对准则进行修订、完善;先出台相关版权价值评估操作指导意见等,在时机成熟后再形成正式准则文本,并由中国资产评估协会报请有关部门批准后予以发布。

基层万象

速 递

仿古瓷 古老技艺重获新生

□□ 徐晓辉 谭守培

清末民初之际,北京城出现一种模仿古代名瓷而烧造出来的瓷器,人们称之为仿古瓷,后来也被称为京彩瓷或京彩官窑。

如今,这一古老技艺在新的时代发出新的声音。京彩瓷技艺如何传承下去?如何重获市场青睐?如何“走出去”?京彩瓷的传承者和从业者正在摸索答案。

京彩瓷由盛而衰、画一赔十

北京的仿古瓷是由京瓷衍化而



和合:粉彩八宝葫芦瓶

来。辛亥革命后,宫廷瓷器艺人带着宫廷技艺流落到民间,袁世凯将一些御窑高手请来为自己烧造瓷器,称为“居仁堂”瓷器。

当时,这些民间作坊主要分布在北京前门、琉璃厂一带。上世纪初,因战争导致烧窑作坊受到了巨大的破坏,直到新中国成立,随着烧窑老艺人重新回归到队伍中来,并组建了烧窑合作社,后被纳入到北京工艺品厂,京瓷才得以重振往昔的风光。

自上世纪70年代到80年代初期,京瓷的烧造达到了顶峰,北京工艺品厂的工人达到七八百人,很多瓷器作品多次获得国内外大奖,每天都有大量的瓷器从这个企业里走出,远销海外,深受国际友人的喜爱。

但好景不长,至上世纪90年代中后期,由于人们对京彩瓷的认知度有限,再次使得这项传统手工艺技艺濒临消失,当初七八百人的北京工艺品厂也缩减到只剩下二三十人,京彩瓷面临“画一赔十”的状态。

改制让京彩瓷获得新生

2008年,北京工艺品厂宣布破产。破产后不久,北京市西城区政府和世纪金工集团经反复论证、调研,决定恢复京彩瓷这项百年技艺,同时恢复北京工艺品厂。他们请回来5名已经退休的京彩瓷老艺人,招收了不少从美术

学院毕业的年轻人向老艺人学习烧瓷技艺,在这5名老艺人的传帮带下,京瓷技艺和北京工艺品厂得到全面恢复。

随着国人对中国传统文化的新追捧,京彩瓷的市场需求也越来越大,大量国内的瓷器爱好者开始收藏京彩瓷,京彩瓷逐渐成为国内瓷器的热销品类。

2014年,世纪金工集团决定将工厂进行公司化改制,同时对曾经制作京彩瓷的“居仁堂”进行恢复。2014年4月,北京工艺品厂改制为居仁堂京瓷(北京)文化有限公司(以下简称“居仁堂”),京彩瓷由此获得了新生。

“请进来、走出去”传承非遗

如何将京彩瓷传承下去?这是居仁堂的管理层经常思考的问题。2009年,当时还是北京工艺品厂之际,京彩瓷就被列入北京市非物质文化遗产保护名录。为了让京彩瓷得到可持续地传承,居仁堂开展了几方面的工作。

首先是形成“前店后厂”的经营格局。早在2012年,当时的北京工艺品厂就创建了京瓷博物馆,馆内不仅收藏有“千古第一瓷”——乾隆“粉彩百鹿尊”,并以非遗技艺为依托,建立了展览、展示、教育、学习、体验、培训基地,形成了“前店后厂”的经营格

局,让京彩瓷这项非物质文化遗产走进了学校、社区,走近老百姓的身边。迄今为止,这个以体验陶泥拉坯、窑盘绘画、泥塑为主的体验教育基地已接待5000余人。

其次,采取“请进来,走出去”的方法宣传非遗。居仁堂把企业团体请进来参观体验,同时走进学校中去,让孩子们欣赏京彩瓷精品,传授京彩瓷历史与技艺,使中国本土文化在孩子们的心中生根发芽。目前,居仁堂已经走进了五六所北京当地的小学,并在北京第一实验小学设立陶艺课程,深受孩子们的喜爱。

再次,让京彩瓷“走出去”。近些年来,居仁堂京瓷不仅把客人们请到家中品味非遗,还通过参加各种活动把皇家京瓷文化向外传送。居仁堂参加了诸如中国北京文化博览会、台湾地区元宵灯会、第19届澳门国际贸易投资展览会、京交会等展会。

不仅如此,京彩瓷还走出国门,走向世界。2014年,京彩瓷作品《富贵祥瑞瓶》作为国礼,被赠予摩洛哥国王;2015年,居仁堂又为阿根廷总统特制了《国色天香美人瓶》;在“亚信非政府论坛”会议上,百年皇城御制作品《和合:粉彩八宝葫芦瓶》,作为会议指定国礼,被赠予亚洲25个参会国,让外国友人感受中国瓷器无穷魅力的同时,也领略京瓷的神秘所在。

炫云for SketchUp打造3D渲染平台

本报讯 (记者刘妮丽)北京炫我科技有限公司(以下简称“炫我科技”)旗下云渲染服务平台炫云近日发布新产品——炫云for SketchUp。该产品的发布,意味着炫云在原有支持3ds Max、Maya、Blender、Cinema 4D等三维动画制作软件的基础上,将再次兼容3D设计软件SketchUp。

炫我科技成立于2009年,是一家横跨信息技术产业和文化创意产业的高科技公司。其开发的炫我渲染集群管理软件如今已被国内众多影视动画及三维表现企业使用。2013年,炫我科技推出的炫云平台,为众多设计师和制作人员提供一键渲染的处理方案。很多人并不了解渲染,3D大片视觉效果和体验的背后依靠的就是渲染技术,渲染技术就是让成千上万台机器去制作和真实三维世界一样的立体感。

炫云产品的服务对象包括影视、动漫等行业,阿里云、中影集团等均为其合作对象。公司合作的项目包括《兔侠传奇》、《太空小飞侠》、《摩尔庄园1、2》、《魁拔3》等。2015年,炫我科技日获得挚信资本170万美元A轮融资,这也是国内影视动画渲染行业的第一笔风投。

目前,炫云云渲染平台的注册用户累计超过6万,在全国各个省市均有分布。截至2015年底,炫云平台免费帮助用户渲染图纸超过100万张。2016年,炫云云渲染平台的使用数量预计突破500万张,市场交易额或将达到10亿元至20亿元。

中国投资年会将于上海启幕

本报讯 (记者李铮)2016中国投资年会将于4月11日至13日在上海召开,作为中国私募股权领域的一项盛会,中国投资年会由中国股权投资市场专业服务机构——投中信息主办,每年分别在北京、上海、深圳三地举行,至今已举办10届。

作为每年中国投资年会规模最大的上海年会,这也是主办方投中信息新三板挂牌上市后的首次投资年会,不仅嘉宾的阵容强,内容设置也更加丰富。主办方精心策划了多个机构专场,涉及的机构包括LP、天使、VC、PE、并购等多个方向,涉及行业方向包括先进制造、医疗健康、互联网+、移动互联网、未来科技等当下诸多热点行业。这些专场搭建起了投资机构与被投企业进行有价值有影响力的互动交流平台,将成为投资机构多方面多角度展现自我,与同行进行深度交流的机会。