



COVID-19 大流行 对创意产业、文化机构、 教育和研究的影响

摘要版

应成员国在版权及相关权常设委员会第四十一届会议上的要求，本文件由世界知识产权组织国际局委托编写。预计将作为 2022 年 5 月 9 日举行的关于 2019 冠状病毒病（COVID-19）大流行对版权相关影响的信息会议的一部分。

<https://www.wipo.int/meetings/zh/2022/info-session-impact-covid-19-copyright-ecosystems.html>



作者：Marilena Vecco, Martin Clarke, Paul Vroonhof, Eveline de Weerd, Ena Ivkovic, Sofia Minichova, Miriam Nazarejova

封面图片：©Getty Images；产权组织作品

本报告中的内容由 Panteia 负责。

© WIPO, 2022



署名 4.0 国际（CC BY 4.0）

CC 许可不适用于本出版物中的非产权组织内容。

1. 简介

1.1. 报告

本报告由世界知识产权组织委托编写，目的是介绍 COVID-19 大流行对文化和创意产业以及教育和研究的影响，找出其在面对大流行时的举措和挑战，以及因此而出现的重大趋势和轨迹。

这项简要研究得到了世界各地众多专家的支持（见附录 1）。尽管我们试图在地理覆盖面和所涉部门方面做到全面，但还是存在一些显而易见的局限：语言障碍——有些相关信息只以本国语言提供；未对各国和各大洲的情况进行标准会计核算，甚至有时由于国家的具体行政性质（联邦制），在一国之内也未作标准会计核算；缺乏关于创意产业的全球统计数据。在所有这些因素之外，此起彼伏的大流行，伴随着持续时长和强度不一的各种封锁，以不同方式对各地的创意活动和创作者产生了影响。这令确定在世界范围内可比的可靠、连贯的定量数据成为了一项挑战。根据案头研究、从产权组织不同成员国收集到的案例研究以及对不同地区不同创意部门的专家访谈，我们只能观察到一些总体趋势和影响。最后，本报告作出一般性说明，现在评估短期和长期影响可能还为时过早。

下面介绍本报告的结构。第一部分与创作者和创意产业有关。第二部分与教育、研究和文化遗产机构有关。

下一节介绍了研究的总体背景，即 COVID-19 大流行本身，以及在教育、研究和文化遗产机构中可以发现的反应和总体趋势。

第一部分概述了视听、音乐、出版和视觉艺术这些部门的各自最新情况。各节均详细介绍了 COVID-19 对该部门的影响，并展示了出现的实例。将对这些不同实践进行讨论，并提供一些案例研究作为支持（见附录 2），这些案例研究根据两个原则选出：地理和部门覆盖面，以及最佳实践方面的相关性。

第二部分概述了不同部门一些机构的各自最新情况，分别是博物馆、图书馆和档案馆，以及教育和研究机构。各节均详细介绍了 COVID-19 对该部门的影响，并展示了出现的良好做法案例。将对这些良好实践进行讨论，并提供一些案例研究作为支持（见附录 2），这些案例研究根据两个原则选出：地理和部门覆盖面，以及不同措施实例方面的相关性。

第三部分最后将提供从研究和案例分析中获得的亮点和教训。本报告包含多个附录，作为研究的补充内容（专家名单、案例研究和书目）。

1.2. 背景

COVID-19 大流行是本世纪的企业和政府近期所面临的最重大的挑战之一。它引起了对健康的担忧以及前所未有的社会和经济危机，特别是对服务行业造成重创，并导致了数字化实践的加速。COVID-19 大流行与其他形式的危机（如金融、政治）大相径庭，因为它对所有商业模式、组织、创意工作者和用户都产生了重大的全面影响。特别是户外和室内休闲产业，都受到这一健康危机的影响。此次大流行有如下具体特点：首先，与传统的危机生命周期模型作出的假设有所不同，它是非线性的，正如医学专家所预测的那样，可能在第一波退潮之后再次爆发。其次，它远远不只是眼下或新兴的危机，而是持续性的，可以存续数月或数年，在相当长一段时间之内，都会处于危机状态，此外它还是周期性危机，因为有不同的传染波。

为使病毒传播放缓而采取的所有减少人类接触和流动的限制和措施以及相关挑战展现了一种断裂性，与过去的现实形成脱节。从管理的角度来看，COVID-19 是一项巨大的战略挑战，因为它破坏了供求机制和生产能力，造成不确定性增加以及金融失稳，导致了不可预测的状况，这些在危机到来之前是无法预见的。如果说一方面 COVID-19 扰乱了我们过去所知的市场和商业生态系统，但另一方面，它也加速了创新，引发了所谓的“被迫服务创新”。从创新管理的角度来看，特别值得关注的是，这种创新的加速发生并不是因为组织机构想要创新，而是因为其必须限制大流行带来的负面影响。此外，这一特定危机改变了人们的思维方式，激发了在正常情况下从未被考虑过的商业机会。并且我们经历了从大流行到地方病的转变，未来还将愈发经常地面临这种现象，因此对这种“被迫服务创新”的研究是有意义的。

在危机期间，主要是采取两种类型的策略：反应型或主动型。具体而言，我们在本研究中观察到，制定出来的所有策略都是反应型策略。目前为止，还没有创意产业或创作者能够实施主动型策略，因为此次大流行的规模/影响显然是不可知的。从收集到的材料中发现的总体趋势包括：部分或全部关停现场活动，转为在线，前提是创意工作者、创作者和用户有可能在线/居家开展工作。这意味着创意部门就业的崩溃（特别是对自由职业者和自雇人士而言）。一些创意部门利用采纳数字技术的策略，在面对高度动荡的商业环境时展现出了更强的适应性。机构的数字成熟度在面对大流行带来的挑战方面发挥了关键作用。

这种影响的强度和动态在不同创意子部门和国家情况各异¹。本研究揭示了 COVID-19 大流行对创意产业（如信息技术和视听产业）的积极影响²，以及对图书馆、博物馆和这些机构组织的所有现场活动的消极影响，娱乐产业相关的所有活动同样也受到了消极影响³。技术使更多消费者可以使用这些资源，降低了相关部门的参与门槛。这场大流行改变了所有人群的消费习惯，因为人们无法亲临现场。对虚拟环境适应程度较低的人处于不利地位，通常来说，老人或幼童/小学生对虚拟环境的适应程度较低，其处境更为不利。即使可以在线获取研究材料，但在一些国家，研究人员没有强大的网络连接来下载数据，或只能获取摘要而非全文。研究和教学都缺乏电子资源，这使定期开展在线活动非常困难。这种影响在全球欠发达地区尤为严重。

在世界范围内，各国政府和私营部门都采取了不同的支持性措施，以减轻对文化机构的影响。一些不同国家的博物馆在大流行期间可以得到财政支持，如紧急基金、损失赔偿、紧急税收政策、提供雇员工资，或暂停缴纳租金/抵押贷款。

[后接第三部分]

¹ 经合组织，“文化冲击：COVID-19 与文化和创意部门”，2020 年，可见：https://read.oecd-ilibrary.org/view/?ref=135_135961-nenh9f2w7a&title=Cul%20ture-shock-COVID-19-and-the-cultural-and-creative-sectors, Florida, R. 和 Seman, M., “失去的艺术：衡量 COVID-19 对美国创意经济的破坏性影响”，布鲁金斯学会，2020 年，可见：https://www.brookings.edu/wp-content/uploads/2020/08/20200810_brookingsmetro_covid19-and-creative-economy_final.pdf。

² Kim, S. 等，“大韩民国 COVID-19 危机管理”，《灾害管理国际案例研究》，2020 年，可见：https://www.researchgate.net/publication/343555107_The_COVID-19_Crisis_Management_in_the_Republic_of_Korea。

³ Agostino, D. 等，“COVID-19 危机中的意大利国家博物馆：从现场关闭到在线开放的博物馆管理与策展人职务”，2020 年，可见：<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/09647775.2020.1790029>, Machovec, G., “大流行对图书馆联盟及其可持续性的影响”，《图书管理期刊》，2020 年，可见：<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01930826.2020.1760558>。

⁴ 在产权组织平台上提供了若干例子和最佳做法，<https://www.wipo.int/meetings/en/2022/info-session-impact-covid-19-copyright-ecosystems.html>。

第三部分：结论

每次危机中，都蕴藏着机会。COVID-19 大流行催生了世界各地的许多变化，既有积极的一面，也有挑战的一面，而机构的生死存亡将取决于它们如何度过这一紧急状况。世界各国都采取了整体经济措施，并且对文化和创意部门予以特别关注，以支持创作者和机构，在某些情况下也包括观众。COVID-19 大流行可能会对文化的生产和享用方式以及教育和研究的开展方式产生深刻而持久的结构性影响。

对国家和国际组织编制的报告、学术文章、书籍和报纸文章的分析以及与专家的交流，清楚地展现出 COVID-19 大流行对全世界的文化和创意产业产生了深刻影响。然而，当前危机表明，无论是发展中国家还是发达国家，其各个部门都严重缺乏连贯、平等的应对能力。

为了在这种艰难环境下存活下来，利益攸关方需要迅速作出反应，制定出更具韧性的新型运营方式。COVID-19 大流行期间，在运营中迅速实施数字工具（在线游览、博物馆展览等）使一些机构在一定程度上克服了大门紧闭的封锁。对于一些组织来说，转向在线环境更加容易，这是由于其活动的性质和为完成数字转型而进行的投资，或是由于数字转型已经纳入其发展计划，因此大流行只是加速了转型的实施。

例如，数字技术使博物馆能够通过增加社交媒体活动以及提供在线访问和在线游览选项，探索让游客参与其中的新方法。

中小型机构和企业正在努力适应这种紧急情况，它们需要援助来开发必要技能和资源，以面对具有挑战性的环境并满足新的需求。如果没有足够的财政救济措施，COVID-19 仍将产生持续不良影响，视情况而言，会体现在运行能力的下降，从而影响开放时间、展览和公共项目。这将进一步对商业模式、创意产业的未来和文化的获取产生负面影响，造成文化机会枯竭，并且最终会损害这些机构所服务的社区的福利。

正如第一部分所讨论的，创意组织的灵活性、适应性与数字能力相结合，是应对 COVID-19 大流行的复原战略的基本组成部分。

正如第二部分所讨论的，在大流行期间关闭的馆舍和大幅扩展电子目录的过程给图书馆带来了财政困难，而地区预算的削减只会使图书馆雪上加霜，更容易受到大流行的长期影响。能力建设和创新工作已经中断，这不仅是图书馆的问题，也是整个社会所面临的问题。

在世界范围内的一些创意产业以及教育、研究和文化遗产机构中，破坏逐渐演变为复原、适应和更新。从用户的角度来看，有证据表明需要使人们能够平等地使用互联网和相关基础设施，以便让所有用户都能获得博物馆、图书馆、档案馆以及教育和研究机构所展示的在线资源。

信息技术对教育、研究和文化遗产机构产生了巨大影响，从工作性质到大流行期间的内容提供方式都是如此。大流行迫使博物馆、档案馆和图书馆以一种更加动态的方式重新安排其与顾客的互动，以便在这个缺乏稳定性和确定性的时代完成其使命。我们的研究表明，那些展现出适应性的组织采取了灵活方法，提高了自身的数字能力，以创造新的发展机会。

尽管有证据表明一些机构和部门具备适应性，但其他组织在 COVID-19 大流行中并没有足够的韧性来作出迅速调整。部分组织比其他组织遭受了更严重的损失。对于那些未能充分利用数字技术（技术成熟度低或可用于投资数字转型的资源有限）和缺乏可用于在线提供其产品的基础设施的部门来说，情况尤其如此。

线上环境对于整个文化和创意产业来说已经变得十分重要。在线流媒体成为了创意产业以及文化、教育和研究机构的核心方式，例如对于音乐产业便是如此。虚拟演出活动已经成为了一种替代性的娱乐和创收方式。

同样，对于文化遗产、教育和研究机构来说，数字化也成为了核心所在。例如，虚拟表演活动已经成为了参观博物馆的替代方式，同时也能产生收入。对于所有这些领域，需要指出的是，**这种替代方式在中长期内是不可持续的**。各国政府和其他组织已经采取了恢复措施（税收措施、与就业有关的措施、刺激措施、留职计划、自雇职业收入支持计划），旨在减轻 COVID-19 大流行的影响。然而，对于这些组织中的某些类型和其所服务的人们来说，并非所有这些措施都是有效的。

各国政府和其他组织已经采取了恢复措施（税收措施、与就业有关的措施和刺激措施，方法是提供留职计划、自雇职业收入支持计划），旨在减轻 COVID-19 大流行在不同国家的影响。然而，这些行业极为分散，涵盖了不同类型的创意工作者，如自由职业者、自雇人士、临时工和兼职工作人员，其身份使其只能获得政府支持计划中的一部分。

这场大流行为决策者提供了几条关于如何使本研究所分析的这些机构更具韧性和可持续性的经验，包括**适应高度不稳定的金融条件的重要性、采用数字技术的策略，以及组织的数字成熟度，这些都为应对大流行提供了竞争优势**。在 COVID-19 大流行之后，这些组织的数字技术与组织能力之间持续存在的关系仍将至关重要。

应更加注重开发电子资源，所有这些资源都应尊重版权，包括促进在教育和研究背景下通过许可来使用材料。如此能够减少危机时期的盗版损失，支持当地产业发展，同时对创作者予以关注。

COVID-19 大流行使得更加需要向各机构和组织清楚地指出转向数字世界所带来的版权影响，并对适当手段和创新方式作出评估，使数字应用更加容易。这将确保版权制度能够跟上在大流行中出现的社会变化以及新兴技术发展。

