

แนวคิดการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม
**Intellectual Property Management conceptual of Traditional China
Animation entertainment**

หม่า จวง และ พิชัย สดภิบาล

มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี

Ma Chuang and Pichai Sodbhiban

Bangkokthonburi University, Thailand

Corresponding Author, E-mail: sirisasi123@gmail.com

บทคัดย่อ

จีนมีวัฒนธรรมดั้งเดิมอันวิจิตรงดงามและยืนยาวมาอย่างยาวนานเป็นเวลามากหลายพันปี อย่างไรก็ตาม ในสภาพแวดล้อมแห่งโลกาภิวัตน์ทางเศรษฐกิจในปัจจุบัน กระแสแนวคิดแบบตะวันตกได้หลั่งไหลเข้ามาในประเทศจีน ผ่านทางช่องทางข้อมูลที่หลากหลาย มีอิทธิพลต่อคนรุ่นใหม่จำนวนมาก ส่งผลให้การสืบทอดมรดกวัฒนธรรมดั้งเดิม ไปสู่คนรุ่นใหม่ดำเนินไปอย่างล่าช้า และมักถูกมองว่าเป็นสิ่งล้าหลัง ดังนั้นการศึกษาการกำหนดจุดยืนเกี่ยวกับ สิทธิ ในทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม เพิ่มประสิทธิภาพและปรับปรุง และบริหารจัดการเพื่อรักษาวัฒนธรรมดั้งเดิม ได้รับการสืบทอดอย่างกว้างขวาง จึงมีความสำคัญอย่างมาก บทความนี้ได้ใช้สิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิมเป็นกรณีศึกษา เพื่อทำการสำรวจและวิเคราะห์แนวคิดการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาด้านความบันเทิง และแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม เสนอแนวคิดในการพัฒนาอุตสาหกรรมทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันของจีน สร้างความหมายแฝงใหม่ ๆ ให้กับภาพลักษณ์ทางวัฒนธรรมดั้งเดิม สร้างสรรค์เนื้อหาและเรื่องราวเกี่ยวกับสิทธิ ในทรัพย์สินทางปัญญา สำรวจความคลาสสิกของวัฒนธรรมดั้งเดิมและประเพณีชาติอย่างลึกซึ้ง คำนึงถึงศิลปะและการค้า และการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันแบบดั้งเดิมที่มีคุณภาพสูงและยั่งยืน

คำสำคัญ: ทรัพย์สินทางปัญญา; แนวคิดการจัดการ; แอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม; แอนิเมชันเพื่อความบันเทิง

Absrtact

China has thousands of years of splendid and long-standing traditional culture, in the current environment of economic globalization, Western ideological trends in the flood of information with various carriers into China, and by a large number of young people, traditional culture in the new generation of inheritance has become more and more passive, and even labeled as backward. How to explore the new positioning of traditional Chinese animation intellectual property rights, optimize and upgrade them, and manage them, so that traditional culture can be widely inherited, is of far-reaching and significant significance. This paper takes the traditional Chinese animation intellectual property rights as a research case to construct the exploration and analysis of the traditional

* วันที่รับบทความ : 18 สิงหาคม 2567; วันที่แก้ไขบทความ 16 กันยายน 2567; วันที่ตอบรับบทความ : 17 กันยายน 2567

Received: August 18 2024; Revised: September 16 2024; Accepted: September 17 2024

Chinese animation entertainment intellectual property management concept, provides ideas for the development of China's animation intellectual property industry, gives new connotations to the traditional cultural image, innovates the content and stories of intellectual property rights, deeply explores the classics of national traditional culture, takes into account the artistry and commerciality, and creates the sustainable development of high-quality national traditional animation intellectual property.

Keyword: ntellektual property; management concept; Traditional china Animation; Animation entertainment

บทนำ

อุตสาหกรรมทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันแบบดั้งเดิมของจีนเป็นส่วนสำคัญของอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ของจีน ซึ่งมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการส่งเสริมการเติบโตทางเศรษฐกิจ การสร้างโอกาส การจ้างงานและการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันทางเศรษฐกิจของประเทศหรือภูมิภาค ในขณะเดียวกัน ก็สามารถดึงดูดผู้มีความสามารถและเงินทุน เสริมอิทธิพลทางวัฒนธรรม (soft power) และความน่าดึงดูดใจของเมือง ซึ่งมีความสำคัญเชิงกลยุทธ์อย่างมีนัยสำคัญ ยุคแรก (embryonic period) ของการพัฒนาแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม เริ่มขึ้นตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 20 ถึงปี ค.ศ. 1949 และเข้าสู่ยุคทอง (golden period) ในช่วงปี 1950 ถึง 1990 หลังจากนั้น การพัฒนาของแอนิเมชันจีนเป็นไปอย่างช้า ๆ และเริ่มซบเซาในช่วงปี 1990 ถึง 2010 ในปัจจุบัน แอนิเมชันจีนกำลังอยู่ในช่วงของการเติบโตของทรัพย์สินทางปัญญา อย่างไรก็ตาม ผลงานแอนิเมชันยังไม่มีความสำเร็จและสอดคล้องกัน และมักมีการลอกเลียนแบบผลงานเดิม ๆ ที่ประสบความสำเร็จ เช่น “กำเนิดนาจา (Nezha Demon Boy Descends)” ซึ่งทำรายได้ทะลุบ็อกซ์ออฟฟิศ 5.035 พันล้าน หลังจากออกฉายในปี 2019 และหลังจากคว้าอันดับหนึ่งในบ็อกซ์ออฟฟิศ ของประวัติศาสตร์ภาพยนตร์แอนิเมชันของจีน ก็มีการฉายภาพยนตร์แอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิมหลายเรื่องในประเทศจีน ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับนาจา เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ผลงานเหล่านี้ได้รับการผลิตขึ้นอย่างไม่พิถีพิถัน มีโครงกระดูก มีโครงเรื่องที่ไม่สอดคล้อง ภาพไม่สวย ถือเป็นความล้มเหลวในการดำเนินงาน ทำให้สูญเสียโครงเรื่องที่ยอดเยี่ยม สิ้นเปลืองทรัพยากรจำนวนมากทั้งด้านแรงงาน วัสดุ และการเงิน

บทความนี้ได้สรุปความหมายและลักษณะของการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันของจีน วิเคราะห์การพัฒนาการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม จากมุมมองของการวิเคราะห์วิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ SWOT และวางพื้นฐานทางทฤษฎีสำหรับการสร้างดัชนีการพัฒนาของแนวคิดการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันจีน ผ่านการวิจัยและวิเคราะห์รูปแบบการดำเนินการและการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิมที่มีอยู่



รูปที่ 1 กำเนิดนาคา (Nezha's Devil Boy Descends Into The World)

ทรัพย์สินทางปัญญาด้านแอนิเมชัน

ที่มา: BaiDu

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาด้านความบันเทิงและแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษานี้ได้ดำเนินการดังนี้

ขั้นที่ 1

ทบทวนวรรณกรรมและวิเคราะห์กรณีศึกษาในสาขาที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำความเข้าใจคุณลักษณะและปัญหาในการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม ตลอดจนสถานะและความท้าทายในการพัฒนาในปัจจุบันและอนาคต

ขั้นที่ 2

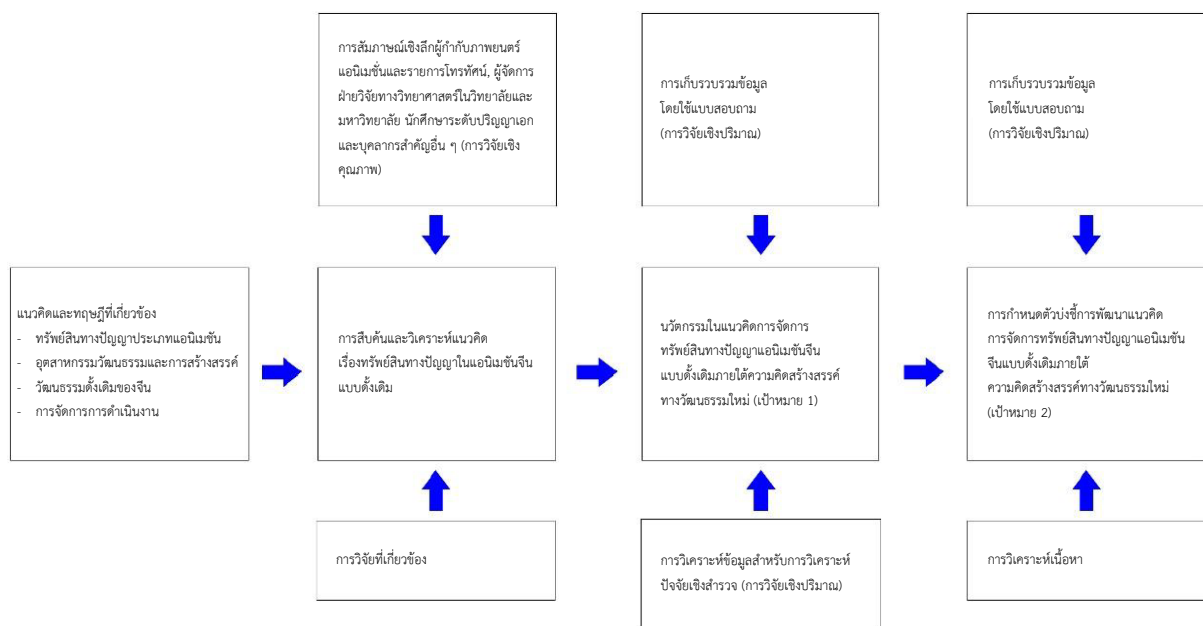
วิธีการวิจัยที่ใช้วิธีการรวบรวมหลายวิธี เช่น การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการสำรวจโดยใช้แบบสอบถาม ซึ่งความเข้าใจเชิงลึกเกี่ยวกับกลุ่มผู้บริโภคและการวิจัยกลุ่มแฟนคลับ จะทำให้เราสามารถทำความเข้าใจการรับรู้และความต้องการที่มีต่อทรัพย์สินทางปัญญาประเภทแอนิเมชัน ตลอดจนความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาประเภทแอนิเมชันอย่างยั่งยืน

ขั้นที่ 3

การใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณร่วมกับวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งทำให้ขอบเขตของการวิจัยกว้างและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และได้ใช้การวิเคราะห์ด้วยวิธี SWOT เพื่อประเมินข้อดี ข้อเสีย โอกาส และภัยคุกคามของการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญา ประเภทแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิมอย่างยั่งยืน นอกจากนี้ ในวิธีการวิจัยจำเป็นต้องเสนอกลยุทธ์และ

มาตรการการจัดการที่เฉพาะเจาะจง เพื่อให้สามารถพัฒนากลยุทธ์การจัดการทรัพยากรเส้นทางปัญญาแอนิเมชันจีน แบบดั้งเดิมได้อย่างยั่งยืน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



รูปที่ 4 กรอบการวิจัย

ที่มา: ภาพประกอบโดย MaChuang, 2023

แนวคิด

ทรัพยากรเส้นทางปัญญา

ทรัพยากรเส้นทางปัญญา ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก คือ ได้แก่ ลิขสิทธิ์ สิทธิบัตรและสิทธิของเครื่องหมายการค้า ทรัพยากรเส้นทางปัญญาด้านแอนิเมชัน หมายถึง รูปภาพ ตัวละคร หรือแนวคิดที่มาจากงานเขียนภาพการ์ตูน (แอนิเมชัน) แอนิเมชันถือเป็นเป็นสัญลักษณ์ทางจิตวิญญาณและวัฒนธรรมที่สำคัญ ซึ่งเป็นผลมาจากการประยุกต์ใช้ ในสภาพแวดล้อมทางอินเทอร์เน็ตของจีนในปัจจุบัน นอกจากนี้ อาคาร ตัวละคร เรื่องราว และงานศิลปะที่มีกลุ่มแฟนคลับเป็นของตัวเอง ก็สามารถเรียกได้ว่าเป็นทรัพยากรเส้นทางปัญญาเช่นกัน ตัวอย่างเช่น เมืองต้องห้าม กองทัพทหารดินเผา หยางกุ้ยเฟย จินชี่อ๋องเต้ นาจา ซุนหงอคง ฯลฯ ทั้งหมดสามารถเป็นภาพลักษณ์ของทรัพยากรเส้นทางปัญญาได้

แนวคิดการจัดการ

ปรัชญาการจัดการ หมายถึง ปรัชญาพื้นฐาน ความเชื่อ และคุณค่าเกี่ยวกับการจัดการและการดำเนินงานขององค์กร แสดงถึงวิธีการคิดของผู้บริหาร และแนวทางในการจัดระเบียบและจัดการองค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ ปรัชญาการจัดการสามารถมีอิทธิพลต่อการตัดสินใจและพฤติกรรมของผู้บริหาร และมีอิทธิพลอย่างมีนัยสำคัญต่อวัฒนธรรม กลยุทธ์และประสิทธิภาพการดำเนินงานขององค์กร ดังนั้น บทความนี้จึงได้กล่าวถึงการดำเนินการ และการจัดการสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญางานแอนิเมชันอย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเพิ่มมูลค่าทางการค้าและอิทธิพลของทรัพย์สินทางปัญญาให้สูงสุด การดำเนินการและการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาด้านแอนิเมชันนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็นระดับต้นน้ำ กลางน้ำ และปลายน้ำ ซึ่งอาจมีความสัมพันธ์และปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน

แอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม

แอนิเมชันเป็นศิลปะที่ครอบคลุมหลากหลายสาขา เนื่องจากเป็นการแสดงออกทางศิลปะที่มีการผสมผสานระหว่างภาพวาด ภาพยนตร์ สื่อดิจิทัล ภาพถ่าย ดนตรี วรรณกรรม และทรัพย์สินทางปัญญาทางศิลปะอื่น ๆ อีกมากมาย วัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน หมายถึง วัฒนธรรมประจำชาติจีนที่มาบรรจบกันในที่สุดหลังจากผ่านการสังสรรค์ มีวิวัฒนาการ การพัฒนามานับพันปี และมีองค์ประกอบที่แสดงถึงแนวคิดอุดมการณ์และวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่มีอยู่ในประวัติศาสตร์ของชาติจีน อีกทั้งยังมีลักษณะเฉพาะประจำชาติที่ได้รับการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นที่สะท้อนถึงค่านิยม วิธีคิด และหลักจริยธรรมแบบดั้งเดิมของจีน ดังนั้น แอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิมถูกใช้เพื่อสื่อกลางและวิธีการในการสืบทอดและส่งเสริมความหมายแฝงของวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีน โดยผลงานที่โดดเด่น ได้แก่ “ความวุ่นวายในตำหนักสวรรค์ (Trouble in the Heavenly Palace)”, “นาจาทะเลขมขื่น (Nezha Troubles the Sea)”, “ฉีตัน (Chinese Qitan)” เป็นต้น

แอนิเมชันเพื่อความบันเทิง

แอนิเมชันเพื่อความบันเทิงแบบภาพเคลื่อนไหว หมายถึงเนื้อหาความบันเทิงและประสบการณ์ที่สร้างขึ้นผ่านแอนิเมชัน รวมถึงผลงานต่าง ๆ ที่ใช้เทคนิคแอนิเมชันและภาพในการสร้างและจัดแสดง เช่น แอนิเมชันทางโทรทัศน์ ภาพยนตร์แอนิเมชัน เว็บไซต์แอนิเมชัน หนังสือ การ์ตูน เป็นต้น ฯลฯ การแสดงออกทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นเอกลักษณ์ ส่งผลให้แอนิเมชันเพื่อความบันเทิงเหล่านี้สามารถดึงดูดผู้ชมและมอบความสุขเพลิดเพลิน ให้แก่ผู้ชมภาพ การฟังเสียง และอารมณ์ ผลงานเหล่านี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นด้วยภาพและการเคลื่อนไหว โครงเรื่อง และลักษณะเฉพาะ และกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย มีการใช้สื่อหลากหลายรูปแบบที่ได้รับการพัฒนาขึ้นผ่านกระบวนการโลกาภิวัตน์



รูปที่ 2 ทรรศนทางปัญญาแอนิเมชันเพื่อความบันเทิงจากประเทศต่าง ๆ

ที่มา: BaiDu

ทฤษฎี

1. ทรรศนทางปัญญาแอนิเมชัน

ทรรศนทางปัญญาแอนิเมชัน หมายถึง ทรรศนทางปัญญาทุกประเภทที่สร้างขึ้นโดยใช้กระบวนการสร้างแอนิเมชัน และมักจะ รวมถึงตัวละคร โครงเรื่อง การออกแบบภาพ ฯลฯ ในบริบทของยุควัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์ใหม่ของจีน ทรรศนทางปัญญากลายเป็นสัญลักษณ์ที่แพร่หลายอย่างมาก เนื่องจากคนและสิ่งของที่มีอิทธิพลและมีกลุ่มแฟนคลับ เป็นของตัวเองสามารถได้ถือว่าเป็นทรรศนทางปัญญา ดังนั้น พระราชวังต้องห้าม กองทัพทหารดินเผา ราชาวานร อนุสาวรีย์เทพีเสรีภาพ มอนโร ทั้งหมดนี้จึงล้วนเป็นทรรศนทางปัญญาที่เป็นรูปเป็นร่าง เช่นเดียวกับมีม ฟุตบอลโลก เทศกาลฤดูใบไม้ผลิ และกิจกรรมและเทศกาลอื่นๆ ก็สามารถทรรศนทางปัญญา ได้เช่นกัน ภาพลักษณ์ของตัวละครในเรื่อง ตำนานทวยเทพ (Romance of the Gods) “นาจา” เป็นภาพลักษณ์ ที่เป็นทรรศนทางปัญญายอดนิยม ซึ่งได้รับการ “ฟื้นฟู” กลับมาอีกครั้ง เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง “กำเนิดนาจา (Nezha: The Devil Child Descends)” สามารถคว้าอันดับหนึ่งในบ็อกซ์ออฟฟิศและได้รับการยกย่องจากปากต่อปากจากผู้ชม

การวิจัยที่เกี่ยวข้อง: เฉิน จิงเหว่ย (Chen Qingwei) ศาสตราจารย์มหาวิทยาลัยการสื่อสารแห่งประเทศไทย (Communication University of China) ได้เสนอ “ทฤษฎีวิวัฒนาการและนวัตกรรมทรรศนทางปัญญา” ในสาขาการวิจัยทรรศนทางปัญญาแอนิเมชัน ซึ่งเขาเชื่อว่าทรรศนทางปัญญาแอนิเมชันควรได้รับการพัฒนา และสร้างสรรค์ต่อไป และควรมีการสร้างผลกระทบต่อชุมชนทรรศนทางปัญญาเพื่อเพิ่มความยั่งยืน และควรมีชีวิตชีวา ผ่านปฏิสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมระหว่างทรรศนทางปัญญากับผู้ชม นอกจากนี้ กว๋อ เทา (Guo Tao) ศาสตราจารย์ของสถาบันภาพยนตร์ปักกิ่ง (Beijing Film Academy) ได้ย้ำถึงความสำคัญของ “ห่วงโซ่คุณค่าของทรรศนทางปัญญา” โดยกล่าวว่าการสร้างสรรค์และการพัฒนาทรรศนทางปัญญาแอนิเมชันนั้นควรมุ่งเน้น ไปที่การทำงานร่วมกันตลอดห่วงโซ่อุตสาหกรรม ซึ่งรวมถึงความคิดริเริ่ม การพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อเนื่อง เกม ภาพยนตร์ และโทรทัศน์ เป็นต้น เพื่อเพิ่มมูลค่าทรรศนทางปัญญาให้สูงสุด นักวิชาการและนักวิจัย

ชาวจีนเหล่านี้ มีส่วนสำคัญในการวิจัยทางทฤษฎีเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันจีน และได้ให้มุมมองเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในทรัพย์สินทางปัญญา รูปแบบการสื่อสาร วิวัฒนาการและนวัตกรรม ห่วงโซ่คุณค่า และแง่มุมอื่น ๆ ซึ่งสามารถให้ข้อมูลสนับสนุนทางทฤษฎีและแนวทางปฏิบัติสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมทรัพย์สินทางปัญญา แอนิเมชันของจีนในอนาคต

2. แอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม

แอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิมหมายถึงงานแอนิเมชันที่มีองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและรูปแบบศิลปะของจีนโบราณ ที่ผลิตขึ้นโดยใช้เทคนิคการวาดด้วยมือหรือเทคนิคแอนิเมชันแบบดั้งเดิม ประกอบด้วยการ์ตูนและหนังสือที่สร้างจาก เรื่องราว ตำนาน ประวัติศาสตร์ วรรณกรรมของจีน ฯลฯ แอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิมพยายามที่จะสร้างรูปแบบทางศิลปะ และรูปแบบการแสดงออกที่เป็นเอกลักษณ์ เพื่อสืบทอดและส่งต่อแก่นแท้ของวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนสู่คนรุ่นหลัง

เนื้อหาหลักของผลงานแอนิเมชันเหล่านี้มักใช้องค์ประกอบทางวัฒนธรรมจีนดั้งเดิมเป็นพื้นฐานและวัตถุในการแสดงออก และใช้ประโยชน์จากทรัพยากรดั้งเดิม เช่น เรื่องราว ตำนาน ประวัติศาสตร์ วรรณกรรมของจีนโบราณ ฯลฯ เพื่อบูรณาการเข้ากับงานแอนิเมชัน เพื่อถ่ายทอดและส่งเสริมคุณค่าและจิตวิญญาณของวัฒนธรรม จีนดั้งเดิม แอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิมพยายามที่จะสร้างรูปแบบทางศิลปะที่เป็นเอกลักษณ์ โดยให้ความสำคัญกับเส้นและสีที่ใช้ โดยมักใช้เทคนิคการวาดภาพแบบดั้งเดิม เช่น การวาดด้วยมือ การวาดภาพด้วยฟู่กันแบบกงปี้ (gongbi) และการวาดภาพด้วยหมึก เพื่อให้งานแอนิเมชันออบวลไปด้วยบรรยากาศวัฒนธรรมจีนและแฝงไปด้วยลักษณะทางสุนทรียภาพ

การวิจัยที่เกี่ยวข้อง: จาง ต้าเหนียน (Zhang Dainian) ได้กล่าวว่า “แนวคิดพื้นฐานที่ส่งผลให้วัฒนธรรมจีน มีความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง ประกอบด้วย 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ ความทนทานและความเป็นไปได้ ความกลมกลืน กับวัฒนธรรมจีน การใช้ประโยชน์จากจงเต๋อ (Chongde) และความกลมกลืนระหว่างสวรรค์กับมนุษย์” ซึ่งเป็น แรงผลักดันภายในและรากฐานที่สำคัญสำหรับการพัฒนาวัฒนธรรมจีน นักวิชาการชาวอเมริกัน ตู เหว่ยหมิง (Tu Weiming) ได้ศึกษาลัทธิขงจื้อและวัฒนธรรมจีน และได้อภิปรายแนวคิดหลักและคุณค่าของลัทธิขงจื้อ โดยให้ความสำคัญกับแนวคิดหลักของลัทธิขงจื้อ เช่น ความเมตตา กรุณา ความชอบธรรม ความเหมาะสม ภูมิปัญญา ฯลฯ และได้ศึกษาความสำคัญและการนำของแนวความคิดเหล่านี้มาปรับใช้ในสังคมสมัยใหม่



รูปที่ 3 การแต่งหน้าราชวานรในจังหวัดปักกิ่ง
ที่มา: BaiDu

3. แนวคิดการจัดการทรัพยากรเส้นทางปัญญาแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม

แนวคิดการจัดการทรัพยากรเส้นทางปัญญาแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม คือ มุมมองและหลักการพื้นฐานที่ใช้ในการคุ้มครอง การจัดการ และการประยุกต์ใช้สิทธิ์ในทรัพยากรเส้นทางปัญญาในอุตสาหกรรมแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม โดยให้ความสำคัญกับการเคารพ การปกป้อง และการใช้สิทธิ์ในทรัพยากรเส้นทางปัญญาอย่างสมเหตุสมผล ในกระบวนการสร้าง การผลิต การจัดจำหน่าย และการตลาดแอนิเมชันแบบดั้งเดิม เพื่อส่งเสริมการพัฒนาอุตสาหกรรมและนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์

โดยเนื้อหาหลักได้แก่ การให้ความสำคัญกับการคุ้มครองสิทธิ์ในทรัพยากรเส้นทางปัญญาที่เกี่ยวข้องกับงานแอนิเมชัน ได้แก่ ลิขสิทธิ์ สิทธิเครื่องหมายการค้า สิทธิบัตร ฯลฯ การสนับสนุนการใช้ทรัพยากรเส้นทางปัญญาอย่างมีสมเหตุสมผลผ่านความร่วมมือและการออกใบอนุญาต โดยเน้นการกำกับดูแลและการคุ้มครองตลาด สนับสนุนการกำหนดกลไกการคุ้มครองทรัพยากรเส้นทางปัญญา กฎหมายและข้อบังคับที่สมเหตุสมผล เสริมสร้างการกำกับดูแลตลาด และต่อสู้กับการละเมิดลิขสิทธิ์และการละเมิด ให้ความสนใจกับการสืบทอดและนวัตกรรมของวัฒนธรรมดั้งเดิม ส่งเสริมการบูรณาการองค์ประกอบทางวัฒนธรรมดั้งเดิมของจีนเข้ากับการสร้างแอนิเมชัน และสนับสนุนการสร้าง และการสืบทอดผลงานสืบเนื่องของงานแอนิเมชันแบบดั้งเดิม เพื่อส่งเสริมนวัตกรรมและการเผยแพร่วัฒนธรรมดั้งเดิม

การวิจัยที่เกี่ยวข้อง: หลี่ เจื่อหัว (Li Zehou) ได้ศึกษาองค์ประกอบและกลไกการทำงานของห่วงโซ่อุตสาหกรรมทรัพยากรเส้นทางปัญญาประเภทแอนิเมชัน อภิปรายกลยุทธ์และแบบจำลองการดำเนินการและการจัดการทรัพยากรเส้นทางปัญญาประเภทแอนิเมชัน และเน้นย้ำถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์เนื้อหา การสร้างตราสินค้า และการตลาดของทรัพยากรเส้นทางปัญญา นอกจากนี้ เจิ้ง เทา (Zheng Tao) ได้ศึกษากลยุทธ์ทางการตลาดในการดำเนินการและการจัดการทรัพยากรเส้นทางปัญญาประเภทแอนิเมชัน รวมถึงกลยุทธ์การวางตำแหน่งของตราสินค้า

การประชาสัมพันธ์และการส่งเสริมการขาย การขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจโดยกลุ่มแฟนคลับ (fan economy) เป็นต้น และให้ความสำคัญกับการตลาดเฉพาะบุคคลและการตลาดบนสื่อสังคมออนไลน์

ผลการวิจัย

บทความนี้ได้ทำการวิเคราะห์ความหมายแฝงของแนวคิดทรัพย์สินทางปัญญาประเภทแอนิเมชันเงินแบบดั้งเดิม และสถานะของการพัฒนาและข้อบกพร่องในการประยุกต์ใช้กลยุทธ์การจัดการอย่างครอบคลุม และศึกษานวัตกรรม การจัดการทรัพย์สินทางปัญญาประเภทแอนิเมชันเงินแบบดั้งเดิม ภายใต้ความคิดสร้างสรรค์ทางวัฒนธรรมใหม่ ๆ

1. จัดระเบียบ วิเคราะห์ และกำหนดแนวคิดเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทแอนิเมชันเงินแบบดั้งเดิม
2. สร้างแบบจำลองนวัตกรรมการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาประเภทแอนิเมชันเงินแบบดั้งเดิม
3. สร้างระบบดัชนีการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันเงินแบบดั้งเดิมในอนาคต

อภิปรายผลการวิจัย

จากการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง ได้จัดเรียงดัชนีการพัฒนาแนวคิดการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันเงิน แบบดั้งเดิมผ่านการวิเคราะห์กรณีศึกษาโดยละเอียด ร่วมกับการพิจารณาประวัติความเป็นมาของการพัฒนาและสถานการณ์ปัจจุบัน เปรียบเทียบกับทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันต่างประเทศที่โดดเด่น พิจารณาจากมุมมองของการผลิตเนื้อหาทรัพย์สินทางปัญญา รูปแบบการดำเนินงานของทรัพย์สินทางปัญญา รายได้จากทรัพย์สินทางปัญญา และมุมมองอื่น ๆ และเสนอมาตรการรับมือที่สอดคล้องกันสำหรับการพัฒนาในอนาคต โดยคำนึงถึงปัญหาในทางปฏิบัติ ซึ่งจะให้ข้อมูลสำหรับการจัดการและการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาอื่น ๆ ที่คล้ายคลึงกัน และสำรวจการพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันคุณภาพสูงในยุคใหม่ นำมาจัดระเบียบ วิเคราะห์ และกำหนดแนวคิดเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทแอนิเมชันเงินแบบดั้งเดิม และสร้างแบบจำลองนวัตกรรมการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาประเภทแอนิเมชันเงินแบบดั้งเดิม รวมถึงการกำหนดสร้างระบบดัชนีการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันเงินแบบดั้งเดิมในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1) ข้อเสนอในการนำผลวิจัยไปใช้

พัฒนาและการทำงานเนื้อหาของทรัพย์สินทางปัญญา การตลาดแบบครบวงจร การเผยแพร่ทรัพย์สินทางปัญญา โดยใช้วิธีการทางการตลาด เช่น การประชาสัมพันธ์และการส่งเสริมการขาย กิจกรรมการส่งเสริมความร่วมมือ การตลาดบนสื่อสังคมออนไลน์

2) ข้อเสนอในการทำวิจัยครั้งต่อไป

จัดระเบียบ วิเคราะห์ และกำหนดแนวคิดเกี่ยวกับทรัพย์สินทางปัญญาประเภทแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิม และการกำหนดสร้างระบบดัชนีการจัดการทรัพย์สินทางปัญญาแอนิเมชันจีนแบบดั้งเดิมในอนาคตเพื่อความยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- Anita Elbers, Yang Yu. (2020). *Research on the operation of children's intellectual property in China in the era of pan-entertainment*[D]. Jilin University, 86-137
- Anita Elbers, Yang Yu. (2016). Beijing: CITIC Press.
- Al Rees. (2017). Beijing: China Machine Press.
- Bai Chengneng. (2017). *A book teaches you to create a super hit intellectual property*[M]. Beijing:Tsinghua University Press.
- Han Buwei. (2016). *Intellectual Property Era: From 0 to 1 to Create Super Intellectual Property*[M]. Beijing:China Railway Press.
- Li Bin. (2017). *Intellectual Property Ecosystem: Intellectual Property Industry and Operation Practice in the Pan Entertainment Era*[M]. Beijing:China Economic Press, 38-46
- Li Shun, Zhang Yu. (2017). *Cartoon Intellectual Property Era: Brand Cartoon Image Design Revealed* [M]. Beijing:People's Posts and Telecommunications Press.
- Liu Zhize, Zhang Lüqing. (2017). *Explosive intellectual property new outlet: the two-dimensional economy under the mobile Internet*[M]. Beijing: United Publishing Company,2017
- Zhang Lei. (2013). *Research on the new operation mode of domestic animation*[D]. Southwest Jiaotong University, 13-17
- Zhao Wenxue. (2018). *Aofei Entertainment intellectual property operation research* [D]. Nanjing Normal University.
- Zhang Wenting. (2017). *Research on the animation adaptation and creation of classic intellectual property in Journey to the West* [D]. Shaanxi University of Science and Technology.
- Chen Zhaoshen. (2018). *Research on "intellectual property fever" in film and television industry*[D]. Beijing Institute of Graphic Communication.
- Chen Fei. (2017). *Research on Tencent's implementation of "intellectual property" full copyright development*[D]. Shanghai Academy of Social Sciences.
- Bao Baotao. (2018). *Research on the operation of domestic animation intellectual property*[D]. Anhui University, 21-24
- Li Jinliang. (2012). *Research on the development of animation industry chain and derivatives in China*. Shanghai Normal University[D]. 32-36