

國務院關於涉外知識產權糾紛處理規定 5月起實施 以知識產權為藉口打壓我國 將依法反制

【大公報訊】據新華社報道：國務院總理李強日前簽署國務院令，公布《國務院關於涉外知識產權糾紛處理的規定》（以下簡稱《規定》），自2025年5月1日起施行。《規定》共18條，主要包括以下內容。

支持仲裁機構參與涉外糾紛解決

一是加強服務。明確國務院有關部門加強國外知識產權信息查詢服務

和預警，健全涉外知識產權糾紛處理指導工作機構和工作規程，為糾紛處理提供應對指導和維權援助。同時，支持商事調解組織、仲裁機構參與涉外知識產權糾紛解決，加強律師事務所、知識產權服務機構等涉外知識產權服務能力建設，為公民、組織提供高效便捷的涉外知識產權糾紛解決途徑以及涉外知識產權相關服務。

二是加強企業能力建設。要求企

業增強法治意識，建立健全內部規章制度，加強知識產權人才儲備，強化知識產權保護和運用，積極維護自身合法權益。同時，要求國務院有關部門圍繞涉外知識產權糾紛重點領域和關鍵環節，面向企業開展宣傳、培訓，結合典型案例介紹依法處理涉外知識產權糾紛的經驗和做法；支持企業設立涉外知識產權保護維權互助基金，鼓勵保險機構開展涉外知識產權

相關保險業務。

向境外提供材料應保守國家秘密

三是規制境外調查取證。明確在我國境內送達文書、調查取證應當依照我國締結或者參加的國際條約以及法律規定辦理；向境外提供證據或者材料的，應當遵守保守國家秘密、數據安全等法律、行政法規規定，依法須經主管機關准許的，應當履行相關

法律程序。

四是反制不公平待遇。明確對未給我國公民、組織國民待遇，或者不能提供充分有效的知識產權保護等，國務院商務主管部門可以依法進行調查並採取必要的措施；對外國國家以知識產權糾紛為藉口對我國進行遏制、打壓，對我國公民、組織採取歧視性限制措施等，國務院有關部門可以依法採取相應反制和限制措施。

新聞焦點

「作為成都文創產業發展的親歷者和見證者，我為成都近年來的良好發展態勢感到高興。」3月17日，成都可可豆動畫影視有限公司（簡稱「可可豆」）總裁劉文章在四川成都召開的數字文創產業高質量發展座談會上表示。截至3月19日，可可豆出品的《哪吒2》總票房已突破150億元，衝進全球票房前五。

近年來，成都厚植動漫土壤，大力發展數字文創產業。可可豆所在的成都高新區天府長島數字文創園，聚焦動漫影視、遊戲電競、數字音樂等重點賽道，已引入60餘家企業，從業人員約6000人，孕育出哪吒系列、「十萬個冷笑話」等20餘個頭部IP。透視背後成因，成都兼具「慢生活」和「快發展」的城市特質，有利於留住人才在此深耕發展。

大公報記者 向芸成都報道

走進天府長島數字文創園不難發現，距離《哪吒2》第一出品方可可豆動畫不到100米，便是參與申公豹製作部分的千鳥文化傳播有限公司，再步行5分鐘，便能到達參與特效製作的墨境天合成都公司。發行方之一的成都自在境界公司也在附近，畫心科技、雲海天聚、炬燧文化等製作公司都扎根成都。

文創產業集群效應顯現

成都天府軟件園公司副總經理周衛鵬接受大公報採訪時表示，自2019年投運至今，天府長島數字文創園已引入60餘家企業，聚合了從IP開發、內容製作到衍生品運營的完整產業鏈，並孕育出20餘個頭部IP。《哪吒2》驗證了這種產業聚合帶來的高效益，也展示出天府長島數字文創園獨特特色的產業生態。

獨特環境適合長期孵化

在業內看來，數字文創產業屬於創意密集型行業，人才成本佔前期研發成本的90%，因此，數字文創產業之爭，本質上也是人才之爭。邢明禮表示，「成都高校眾多，每年畢業很多專業人才，加上此前成都對遊戲、動漫等產業的布局，使得大量上下游相關人才匯聚於此，可以就地招聘到企業需要的人才。」

相比於北上廣深，成都的生活和辦公成本更低，同時兼具「慢生活」和「快發展」的雙重特質。這裏宜居的環境和休閒潮流的文化適合需要長期孵化以及維持人才穩定的文創項目。

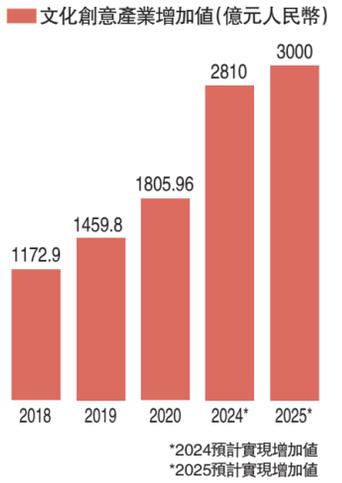
四川大學文化產業研究中心主任、四川省委省政府決策諮詢委員會委員蔡尚偉教授表示，要想孵化更多「哪吒」，人才是關鍵。四川已儲備了相當數量的文化產業基礎人才，但複合型人才、原創型人才、頂級人才的數量和其他一些地區相比仍有一定差距。此外，還要超前布局文化未來產業，積極採用人工智能、量子科技、新材料等方面的前沿成果，大力支持智能文創、腦機接口、全息沉浸、生物藝術等文化體驗方式和文化業態發展，推動文化企業在新興賽道做領跑者。



▲群眾在天府長島數字文創園門口的哪吒雕塑旁打卡。

▶民眾在可可豆動畫公司外牆的哪吒海報前合影留念。

成都市文化創意產業增加值



「產業社交」為合作牽線搭橋

搭建平台 成都天府軟件園公司副總經理周衛鵬接受大公報記者採訪時表示，包括天府長島數字文創園在內，成都天府軟件園有限公司運營管理着近300萬平方米產業園區。經過20年的沉澱，目前已經形成一套相對完整的服務體系，涉及創業孵化、人才服務、金融服務、公共技術平台、品牌宣傳、產業社交等多個方面，企業可以根據自己的需求，像「點菜」一樣從中挑選自己需要的服務。

「產業社交」是其中一項比較受企業歡迎的服務。園區會提前摸排企業需求，針對某個產業的細分門類，或某個領域的發展趨勢等焦點話題，邀請企業CEO等各種「CXO」前來分享交流，為企業搭建溝通平台。周衛鵬表示，這樣的活動規模有大有小，但目的只有一個——讓園區的企業「聊」到一起，製造合作機會。此外，園區還會把企業、投資機構、銀行、高校等「約」在一起，解決企業在資金、承接科研成果轉化等方面的需求。

邢明禮在這樣的「產業社交」服務中就頗有收穫。他曾多次參加園區組織的關於數字文創、視效技術等的交流活動，從中了解到其他企業擅長的技術方向或做過的好項目，更重要的是認識了一些潛在的合作夥伴。「我們做的是視效後期生產，有時在活動中認識做3D掃描或動作捕捉等我們目前沒有涉及到的一些領域的團隊，就很容易達成合作。」

大公報記者向芸



▲位於成都的天府長島數字文創園，已成為成都數字文創產業鏈的重要節點。

「真金白銀」增強企業造血功能。相關統計數據顯示，截至2024年12月，「文創通」累計支持文創企業863戶次，貸款授信47億元（人民幣，下同）。近三年，成都投入超40億元，支持各類人才創新創業。成都的人才新政逐漸從過去的「給政策」「給優惠」，到更加注重「優平台」「營生態」。

公開數據顯示，2024年成都文創產業預計全年實現增加值2810億元，同比增長9.1%，位居全國第一方陣。《成都市「十四五」世界文創名城建設規劃》亦提出，到2025年，成都文創產業增加值將突破3000億元。

同時，成都還通過「文創通」、文創專項資金、天府文投基金等，用

大公報記者向芸

厚植動漫土壤 成都育出百億哪吒

產業集聚 慢生活快發展留住人才

「哪吒」主創團隊十年磨一劍

積累資金 2009年

• 餃子和幾名朋友成立「餃克力」動畫工作室，承接廣告、動漫方面業務，期待在完成資金積累後，涉足原創動畫創作

基地孵化 2013年

• 「餃克力」動畫工作室「入孵」成都數字新媒體創新孵化基地，獲得政策諮詢、房租減免等全方位孵化服務

初具雛形 2015年

• 「餃克力」動畫工作室獲得光線傳媒彩條屋的投資，順利從成都數字新媒體創新孵化「畢業」。餃子帶領團隊成立可可豆動畫，並開始創作《哪吒之魔童降世》

一鳴驚人 2019年

• 《哪吒之魔童降世》上映後，以超50億元人民幣的票房成績和絕佳口碑，成為當年的現象級作品

潛心創作 2020年

• 可可豆動畫入駐天府長島數字文創園，與產業鏈上下游企業合作，閉關創作哪吒系列電影第二部

厚積薄發 2025年

• 《哪吒之魔童鬧海》上映，票房屢創奇蹟，成為中國文化IP走向世界的標誌性事件。

大公報記者向芸整理

「中國動漫名城」文創產業增加值料破3千億

完善生態

事實上，成都的優質動漫IP遠不止「哪吒」一個，漫改動畫《十萬個冷笑話》、首部原創動畫《漢江日記》、擁有千萬級粉絲的熱門動畫《遮天》等爆款，都讓「成都製造」在業界熠熠生輝。

優秀作品的不斷湧現，離不開成都對產業整體布局的政策扶持。2002年，成都開始支持遊戲開發，逐漸聚集起國內外遊戲大廠，產業生態逐漸完善，大量上下游相關人才匯聚在成都。遊戲產業和動漫產業有很強的關聯性，隨着產業聚集的深化，首個國家網絡遊戲動漫產業發展基地、國家動漫遊戲產業振興基地先後落地成

都。

2022年，成都率先發布《成都市數字文化創意產業發展「十四五」規劃》，提出要實現數字文創從「盆地」走向「高地」，着力打造「中國動漫名城」。成都市八部門聯合印發的《成都市推動數字經濟高質量發展行動方案》中，亦提出「培育繁榮數字經濟生態」，推動動漫產業、數字傳媒、數字音樂等行業發展；發揮遊戲產業研發優勢，推動遊戲產業與文創、旅遊、娛樂等多產業融合發展。

「真金白銀」增強企業造血功能

同時，成都還通過「文創通」、文創專項資金、天府文投基金等，用