

向“流量至上”“圈钱至上”亮剑： 整治文娱乱象，中央频频出招

《半月谈》杨淑馨

天价片酬、偷税漏税、违法违纪、畸形“饭圈”……文娱领域乱象频发，引发社会广泛关注。近期，中央各部门集中开展文娱领域综合治理工作，相关文件接续出台。那么，中央为什么要整治文娱乱象？治理要达到什么目标？

背景：资本裹挟、流量至上、 圈钱日盛，文娱领域越发畸形

随着文娱产业迅速发展，天价片酬、“阴阳合同”、偷税漏税等老问题以新方式新手段死灰复燃，流量至上、畸形审美、艺人失德、借贷追星、“职粉”互撕、“耽改”成风等新问题迭出……相关问题对社会特别是青少年产生不良影响，严重污染社会风气。集中开展文娱领域综合治理工作，确属刻不容缓。

文娱领域乱象频发的背后，是在资本裹挟下，行业越发放向“流量至上”“圈钱至上”的邪路。如“饭圈”所呈现的问题，表面是粉丝狂热追星，实则是位于“后台”的各方推手联合做局、搅局。劣迹艺人频频“显形”的背后，也是长期以来资本席卷文娱领域，按热度定题材、按流量选演员、按颜值付报酬的病症逐渐显露的体现。

因此，如果饭圈治理只着眼粉丝，就难以彻底剔除背后“黑产”，甚至导致粉丝间恶意打击报复，进一步恶化网络空间；如果治理文娱乱象只针对个别劣迹艺人或企业，行业的深层次病症就难以连根拔除。

此次综合整治，正是看到了治理对象的复杂性和艰巨性，力图持之以恒，久久为功。8月下旬，中央网信办公布《关于进一步加强“饭圈”乱象治理的通知》（以下简称“新十条”），提出10项措施，对“饭圈”乱象打出“组合拳”。随后，中央宣传部印发《关于开展文娱领域综合治理工作的通知》（以下简称“通知”），系统施治流量至上、“饭圈”乱象、艺人违法失德等问题。国家新闻出版署也发布新规，要求严格限制向未成年人提供网络游戏服务的时间，严格落实网络游戏用户账号实名注册和登录要求。

9月9日，文化和旅游部要求，按照《文化和旅游部

关于文娱领域综合治理和“饭圈”乱象专项整治工作安排》，从严从实加大文娱领域突出问题整治力度，坚决遏制歪风邪气、铲除其滋生土壤，营造积极向上、充盈正气的文艺生态。

破题：逐个攻破，明确全链条责任； 长效治理，精准施治顽疾

根据相关文件内容，可以看到，此次中央出手，不仅力求严惩有代表性的违法个体和企业，更明确了艺人个人、粉丝群体、经纪公司、综艺节目、网络平台等各方的治理细则，针对性的治理方案为解决复杂的文娱领域问题提出了长治思路。

除了明晰各方责任，相关文件对群众反映强烈的不合理现象进行了针对性禁止。比如，针对粉丝互撕、打投、集资等乱象，“新十条”强调了对违规主体相应的惩治措施，以全链条管理确保治理效果。

在化解粉丝互撕方面，“新十条”要求粉丝团、后援会账号必须经明星经纪公司（工作室）授权或认证，并由其负责日常维护和监督。对引发粉丝互撕、拉踩引战的明星及经纪公司（工作室）、粉丝团，采取限流、禁言、关闭等措施。对互撕信息发现不及时管理不到位的网站平台，从重处罚。这断绝了经纪公司、艺人、网络平台平时借粉丝力量“捞金”、一旦出事就“甩锅”粉丝的“小九九”。今后的粉丝行为，偶像、平台都要买单。

此外，“新十条”取消所有涉明星艺人个人或组合的排行榜单，并强调不得诱导粉丝消费，不得设置任务解锁、定制福利、限时PK等刺激粉丝消费的营销活动。针对近年来刮起集资风暴的综艺节目，“新十条”特别指出，不得设置“花钱买投票”功能，严禁引导、鼓



励网民采取购物、充会员等物质化手段为选手投票。相关要求既从源头中斩断了依靠“氪金”与“集资”供养的利益链条，也清除了粉丝互撕的话题温床。资方不再手握粉丝“指挥棒”。

目标：引导行业良性规范发展， 保护未成年人身心健康

文娱领域乱象频发，既导致行业陷入恶性竞争，越发低俗、媚俗、庸俗，又给广大未成年人健康成长带来不良影响。此次中央出手，也是立足于以上两点，针对性施治。

中宣部《通知》明确指出，坚持以社会主义核心价值观为引领，有效遏制行业不良倾向，廓清文娱领域风气。如针对劣迹艺人天价片酬、偷税漏税、虚假代言、违法失德等问题，要求抵制天价片酬，严厉查处偷逃税行为；规范明星广告代言；加大对违法失德艺人的惩处，禁止劣迹艺人转移阵地复出。

良好的行业风气，源于系统、严格、可操作的行业规范。相关文件就资本运作、内容监管、艺人管理多方面问题打上政策补丁，完善制度保障，健全法律法规，推进依法管理。

文娱领域拼眼球、博人气、以“冲突”和“对立”制造热点的风气，裹挟着未成年人越行越远，破坏思想政治教育成果，侵蚀未成年人价值观。因此，综合治理工作的重要目标，就是加强对未成年人的保护，将未成年人从不良文娱风气中解救出来。

类似3D模型不同于实物藏品 消费者购买后会得到区块链查证信息 购买虚拟手办是“交智商税”？

《北京青年报》宋霞 尹航

近日，漫画IP《镇魂街》和游戏《旅行青蛙》纷纷推出虚拟手办，引发热议，甚至有网友吐槽“花钱买了个寂寞”。如果说收藏一件艺术品、把玩心爱的手办，放在家中时时欣赏能让人获得满足感，那当这些藏品变成“只可远观不可亵玩焉”的虚拟形式，你还愿意出资拥有它吗？

虚拟手办上线遭吐槽 有网友称“买了个寂寞”

近日，支付宝APP小程序蚂蚁链粉丝粒上线了不少手办、卡牌、画作等藏品，价格在19.9到25.9元不等。与传统意义上的实物藏品不同，这些类似3D模型的虚拟手办，既无法通过触摸体会手感，也无法当作摆件起到装饰作用。

这其中最吸引青少年群体的便是国内头部原创漫画IP《镇魂街》和游戏《旅行青蛙》。趁着热度，《镇魂街》官方于2021年9月22日至23日联合蚂蚁链限量发行了3款数字手办。

虚拟手办上线后，引来不少网友吐槽，有人甚至觉得花钱买这样随意复制的产品像是在交智商税。“花钱买张电子图，为啥不直接截图呢？”“花30块天天360度转悠着看蛙儿子的建模吗？”漫画爱好者陈女士表示，自己非常喜欢看《镇魂街》，这次听说出了数字手办，就买了一个，然而产品却让她大跌眼镜。“这就是一个3D建模，只能看不能动，完全没有实体手办的把玩感，甚至有些粗糙。买完之后有些后悔，感觉自己交了智商税，买了个寂寞。”

虚拟手办不能退换转售 持有180天后才可转赠

记者发现，购买虚拟手办的方式相对便捷，只需在实名认证的支付宝内搜“数字手办”即可购买。《镇魂街》系列手办价格均为25.9元，每个实名账号限购1份，发行第三天的销量为数千个。

这些虚拟手办类似3D模型，只可以在手机上360度旋转以及放大和缩小地观看，除此之外，并没有其他更多功用。据了解，虚拟手办是一款可在支付宝程序内显示的3D模型，该模型是蚂蚁链技术支持的数字藏品。在购买数字手办后，消费者会得到购买产品的区块链查证信息。

数字藏品指具有独创性的艺术作品复制于蚂蚁链指定的存储空间，并以蚂蚁链平台发行的唯一对应的虚拟凭证进行标志的数字作品。数字藏品属于个人的数字资产，是终生有效，不得进行转售，但可以转赠，符合转赠的作品，在个人资产详情页下方会有转赠按钮，需要持有作品180天后才可以转赠。但受赠方须是支付宝好友。

该产品的购买须知上显示：数字藏品为虚拟数字商品，而非实物，仅限经实名认证为年满14周岁的中国大陆用户购买。数字藏品的版权由发行方或原创者拥有，除另行取得版权拥有者书面同意外，用户不得将数字藏品用于任何商业用途。本商品一经售出，不支持退换。请勿对数字藏品进行炒作、场外交易、欺诈，或以任何其他非法方式进行使用。

“蚂蚁链技术”解决实体手办 山寨泛滥难以追溯问题

虚拟手办是否有特殊的工艺和收藏价值？从事实

体手办设计行业7年的郎先生表示，《镇魂街》“曹焱兵”数字手办的3D模型外形粗糙，制作过程极为简单，专业人士通过3D Studio Max、MAYA、犀牛等建模软件1天即可制作出1款3D模型。“在我看来，这种数字藏品的价值目前并不明朗，值得商榷。”

针对网友的吐槽和质疑，《镇魂街》项目负责人在预热时曾表示，“数字藏品和IP的结合满足了年轻人的新消费需求。蚂蚁链技术支持的数字藏品保障IP数字版权唯一性、真实性，很大程度上解决了实体手办山寨泛滥却又难以追溯的问题，对IP开发与转化有独特价值。”

目前处于初期发展阶段 投资“数码艺术”需谨慎

记者采访中了解到，在蚂蚁链粉丝粒小程序中有一个“数字艺术”拍卖区，拍品基本是全网首发的作品图片。此外，值得一提的是，今年3月，名为《每一天：前5000天》的数字艺术作品拍出了4.5亿元人民币的高价。据悉，该作品将会由艺术家直接转送予买家，中标者将收到一个加密文件，其中包括5000幅图片的文件，交易将在区块链上登记，此后的所有购买和交易信息都将透明化。

巨资购买一件虚拟艺术品是否值得？拍卖界资深人士、中央财经大学拍卖研究中心研究员季涛称：“买这种加密艺术作品可以展示给全世界的人看，这种满足感跟过去的传统艺术收藏不太一样。”

季涛还表示，“这种加密的数字艺术品保证了作品流转有序，真假很容易判断。但NFT（非同质化代币）形式的纯数码艺术作品尚处于初期发展阶段，仍需要时间去培育，投资还需谨慎。”