

第四届“卿云杯”全国通识课程论文大赛

学校	上海杉达学院	院系	信息科学与技术
专业	软件工程	姓名	田妮（留学生）
年级	大二	任课教师	肖国华
课程名称	数据思维		
论文题目	漫画市场流行性预测及出版许可证购买策略研究		

漫画市场流行性预测及出版许可证购买策略研究——以某漫画翻译团队的项目为例

【摘要】

随着全球化趋势的加强，翻译产业价值不断增长，尤其是娱乐翻译领域，其中漫画翻译市场价值也相当可观。然而，漫画翻译行业面临计算机辅助翻译和出版许可证购买的两大问题，由于目前没有有效的解决方法，第一大问题不来考虑。关于出版许可证购买的问题，为了解决这种问题，需要分析项目流行性。数据分析通过评价、浏览数量、出版国家、日期和类型等因素构建回归模型，以预测漫画项目的流行性。结果显示，流行性主要受评价和浏览数量影响，而最流行的漫画项目在中国出版，类型为动作或神秘，出版日期晚于 2020 年。这样可以为漫画翻译团队提供在选择项目时更准确的流行性预测。

【关键词】

漫画翻译、流行性分析、出版许可证。

【正文】

一、背景

翻译大约与语言本身一样古老，有人说：“翻译就桥梁，是两个方面交流的媒介”。翻译根据最早的记录产生于公元前 2 千年。一开始翻译只在宗教领域被应用，佛教在亚洲流传的主要原因就是僧人将各种各样的语言翻译成中文[1]。但随着社会发展，翻译被大面积推广，例如西塞罗和贺拉斯通过翻译将古希腊娱乐带到了罗马[2]。在 15 世纪，翻译受到印刷媒体的影响，随着印刷媒体规模扩大，读者数量激增，对翻译的需求也显著增加了。翻译工作随着需求的变化发生改变。1800 年开始翻译成为全球化的工具，这就是翻译产业产生的主要原因。20 世纪下半叶互联网的现代化发展彻底改变了翻译行业。在线词典和互联网访问使整个过程更加迅速、高效。

现代翻译具有价值数十亿美元的产业价值，特别是随着全球化趋势的加强，越来越多的企业正在将其品牌本土化并翻译其内容用以和海外客户进行沟通。2023 年全球翻译产业价值 606.8 亿美元，到 2032 年预计会增到 900 亿美元。欧洲占据全球翻译市场的 49%。全球翻译服务市场整体市场份额的 85%由中小型公司占据，其余的 15%归翻译行业的大型龙头公司所有。根据 Market Research Future 的调查，即使在 COVID-19 期间，翻译市场也增长了 40% [3]。考虑到当前的市场规模，翻译行业具有可观的前景。

娱乐翻译是翻译产业不可或缺的一部分，电影、电视剧、书本、漫画等都是翻译产业的一个很大的组成部分。没有翻译的话，许多作品就没办法被全世界享受。其中漫画翻译发展迅速。在亚洲，漫画出版行业的价值已经升至数十亿美元，日本最

大的漫画出版商“Kodansha”的年收入为 4.87 亿美元[4]、韩国最大的漫画出版商“Daewon C.I.”的年收入为 1.46 亿美元[5]、中国最大的漫画出版商“漫友”和电子漫画出版商“快看漫画”的年收入分别为 2-5 百万美元[6]和 2520 万美元[7]。漫画翻译行业价值也比较高，根据 GfK Market Intelligence 的研究[8]，法国作为全世界仅次于日本的第二个最大漫画市场，漫画翻译出版 2022 年的收入超过 4.17 亿美元。在美国漫画翻译行业价值已经超过百万美元、漫画翻译出版社接近 500 公司、已出版的漫画系列数 2000 左右。美国最大的出版漫画翻译公司“Yen Press”目前的年收入约为 2750 万美元[9]、加拿大最大的出版漫画翻译的公司“Drawn & Quarterly”目前的年收入约为 1090 万美元[10]。

但漫画翻译行业目前面临着两大问题：

1. 计算机辅助翻译（CAT, Computer Aided Translation）工具、计算机辅助翻译和机器翻译（MT, Machine Translation）的参与。

翻译记忆库（TM, Translation Memory）输入重复使用信息的能力可以无与伦比的方式提高生产力，并在很大程度上节省时间。这意味着现代译者的角色在当今行业中占有非同寻常的地位，这引发了有关翻译行业对于未来的大量讨论和争议[11]。由于目前不存在有效的解决这个问题的方法，本分析中不考虑这一点。

2. 出版许可证的购买。

出版漫画翻译之前必须要购买出版许可证，但是出版许可证并不便宜，购买出版许可证之前要考虑该项目会不会有利润。翻译过不只是于翻译者一个人而构成的，最好情况下一个项目启用 5 个人，并且 5 个人不能完全独立的工作。如流程图 1-1 所示，购买许可证后做漫画翻译的第一步是两个人同时开始：翻译者和 CL（Cleaner，删除源文本的人）。翻译以后还需要编辑文本，因此第二步是 ER（Editor，文本编辑人）进行工作。ER 和 CL 工作完成以后 TS（TypeSetter，插入翻译的文本的人）作为第三步。最后一步是 PR（ProofReader，查看结果作品的人），PR 查看完整的漫画以后，如果没有发现问题的话才可以进行出版的工作。最坏情况下漫画翻译的过程缩减到三个人，CL 和 TS 为同一个人、ER 和 PR 也为同一个人。所以至少三个人得收工资，加上许可证、出版、广告等的费用，如果结果的漫画没有或者很少人买，会出现亏损的情况。

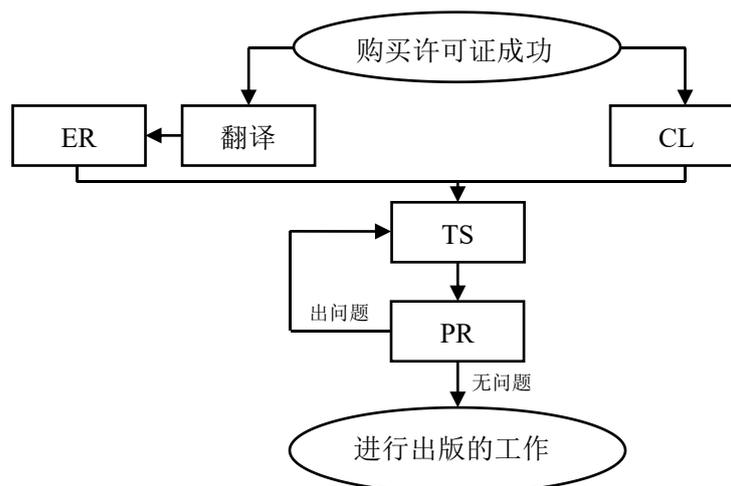


图 1-1 漫画翻译的过程

考虑到上述因素，购买某漫画的许可证需要仔细分析该漫画未来的流行性。如流程图 1-2 表示，购买出版许可证之前有几个不可或缺的步骤。在选择项目过程当中，首先考虑项目的“流行性”，然后再查看出版许可证的价格，并且决定是否购买。流行的漫画能够确保盈利会超过亏损，所以在购买出版许可证过程中，这一点显得尤为重要。问题在于每年流行的漫画不同，因此要及时分析流行的趋势。我们可以通过某漫画翻译团队的流行项目分析来解决此问题。

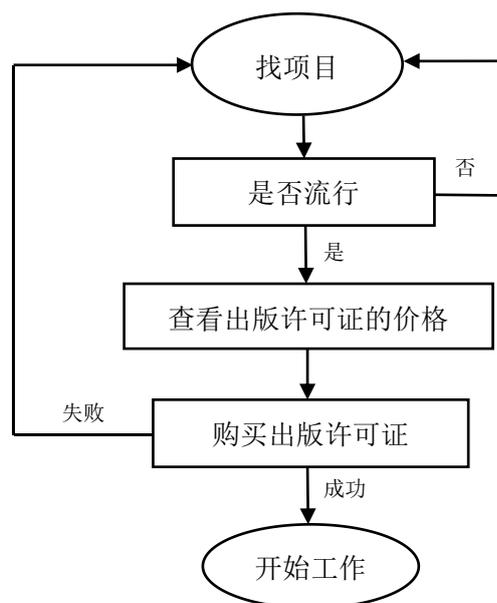


图 1-2 选项目的流程图

二、数据说明

随着翻译漫画行业价值的增加，选择未来盈利会超过亏损的项目变得愈发重要。各个国家的规定禁止在购买出版许可证前进行与该作品相关的任何工作，特别是涉及出版翻译的收费。因此，购买出版许可证是不可或缺的一步。然而，这并不是是一件简单的事情，因为出版公司经常会遇到两种情况：第一种情况是出版某漫画的翻译后并没有人愿意购买或购买量较少，导致亏损超过盈利。原因在于每年流行的漫画不同，且不符合“流行条件”的漫画需求迅速消失。为了避免这种问题的出现，必须及时分析趋势，并在购买出版许可证之前预测该项目的流行性。第二种情况是作者在网上免费发布作品，这种情况下即使有作者允许发布该作品的翻译，也不能收费。因此，虽然没有利润，但却会有成本，包括工资和其他费用。

通过 2023 年某翻译漫画团队在某网站上流行的漫画分析，我们来预测哪种漫画最有可能流行。影响流行的因素包括：出版国家、出版日期和类型。例如，在 00 年代，日本漫画开始热传，尤其是浪漫类型（日语叫「しょうじょ」），但近年来，日漫面临衰落。相反，在 2010 年左右，韩国漫画和中国漫画开始快速热传，至今“重生”类型的韩漫特别受欢迎，其价值也不断上升。随之而来的重生类型的中漫和日漫增多。

此外，随着漫画发展，绘画风格也迅速变化，一些读者更喜欢更新的绘画风格且不愿意阅读老式风格的漫画。然而，也有许多读者偏爱老式风格的漫画，尤其是老式的日漫，因此也可以考虑之前未翻译的老漫画。总的来说，为了更正确地预测流行性，需要分析的就是这三个因素。

表 2-1 数据变量说明表

变量类型		变量名	详细说明	取值范围
因变量		是否流行	定性变量（2 水平）	1 代表流行 0 代表不流行
自变量	“流行性”因素	评价	单位：分	5.5~9.5
		浏览	单位：人	19~167,900
	属性因素	出版国家	定性变量（4 水平）	中国、日本、韩国、其他
		出版日期	格式：年	2011~2023
		类型	定性变量（6 水平）	神秘、惊悚、浪漫、动作、运动、喜剧

三、回归模型

在本次数据分析中，“流行性”作为 Y(因变量，分析的目标)，而评价、浏览个数、出版国家、出版日期、类型都是 X 们(自变量，分别为“流行性”因素和属性因素)，如图 3-1 所示。

判断某项目是否具备流行性的最重要部分是了解“流行性”到底由哪一些因素构成的。对流行的影响最大是评价和浏览个数，因此被称为“流行性因素”。但是评价和浏览个数千万不能独立来看待，必须考虑它们的条件之和。

假设某漫画的浏览个数多，但评价很低。这种情况意味着该漫画出版的第一卷销售收入会很高，不过由于低评价，可以推断读者不喜欢该漫画，因此出售第二、三卷等等就不会买。结果是出版该漫画的第一卷可能会有利润，但出版后续卷可能导致亏损。

浏览个数少，但评价高说明认为该漫画有趣而值得买的人数很少，因此漫画会有销售收入，但由于太少，亏损可能一直超过利润。

总结上所述，具备“流行性”的项目应该具备浏览个数多，并且评价高的其中两种特征。

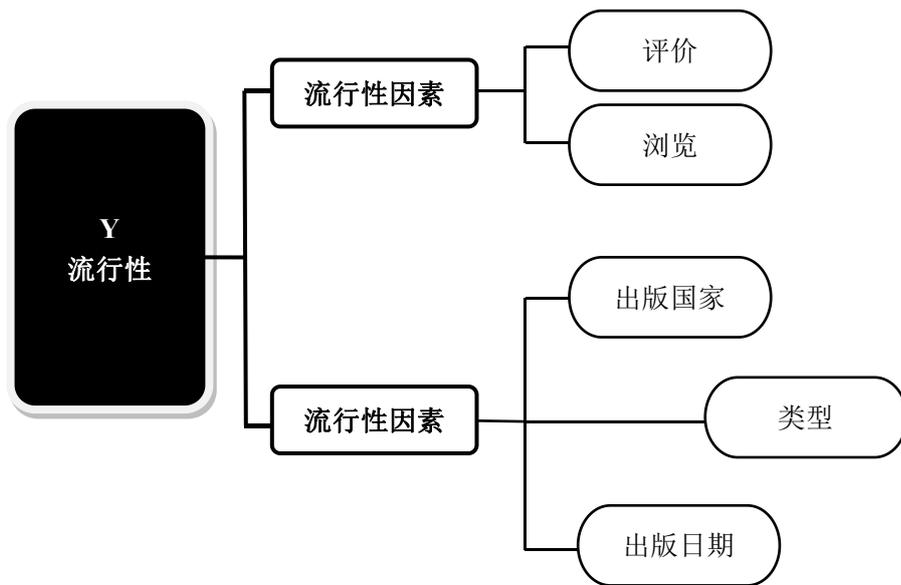


图 3-1 因变量 Y 与自变量 X

四、结果分析

从该翻译漫画团队的项目出版国家分析中，可以看出日漫的占比相对较多，而最少的是韩漫，如通过 FineBi 软件方式制作的图 4-1 表示。原因是在于市场上存大量的韩漫，并且前三年非常火爆，竞争激烈。然而，为了质量高的翻译需要专业的翻译者，而现在韩俄韩英的翻译者不足。此外，韩漫绘画风格较为复杂，对于 CL 和 TS 来说，做韩漫的过程相对复杂，需要更长时间来完成工作。

在翻译漫画的过程中，工作速度非常重要。如果漫画翻译发布速度太慢，无论人们多喜欢该漫画，很快就会失去兴趣，从而影响其流行性。因此，翻译韩漫不仅需要专业翻译者，还需要专业的 CL 和 TS。

出版国家

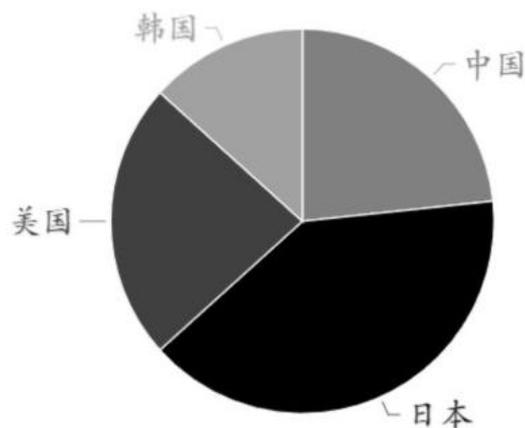


图 4-1 某翻译漫画团队的项目出版国家分析

通过漫画类型分析，可以得知该翻译漫画团队的大多数项目都属于“神秘”和“浪漫”类型，如通过 FineBi 软件方式制作的图 4-2 所示。从下面的流行项目分析中，可以得知“神秘”类型的项目具有较高的流行可能性。值得注意的是，每个团队在类型占比上可能存在很大的差异，这是因为有些团队在选择项目时不仅考虑

流行性，还会考虑个人喜好，选择既流行又符合个人兴趣的项目。

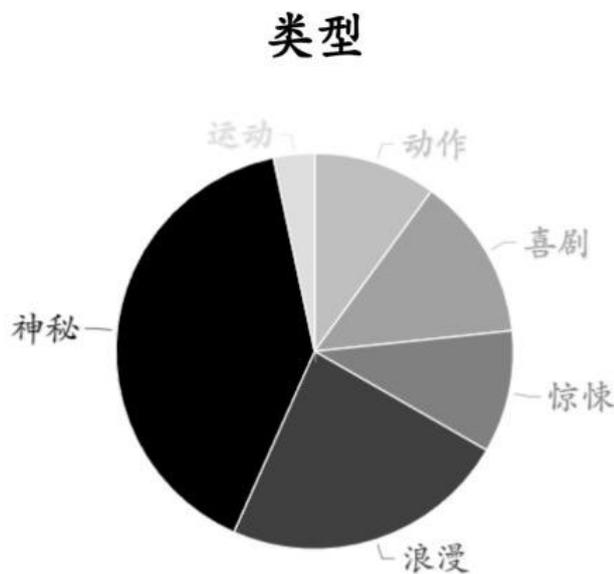


图 4-2 某翻译漫画团队的项目类型分析

为了提高对流行项目的流行分析准确性，在本分析中通过 FineBi 软件提供的“与”条件设置来获取最流行的漫画名称、出版国家、出版日期和类型。第一个条件是浏览个数最多 10 个项目，第二个条件是评价最高的 10 个项目，这两个条件组成“浏览个数最多与评价最高的 10 个项目”的条件，如图 4-3 所示。

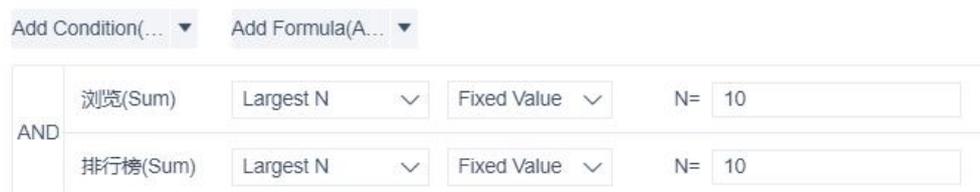


图 4-3 “流行性”的条件

由于该翻译漫画团队的项目数量有限，在评价低于 8 分的漫画分析中不考虑。因此，结果中有 5 个漫画符合“流行性”的条件，而其中三个项目的评价大于 9 分，且浏览个数超过四万五千。如通过 FineBi 软件方式制作的图 4-4 所示，最流行的漫画属于日漫，在该翻译漫画团队的项目中占比最大的出版国家。然而，这 5 个项目中有三个都是中漫，因此选择出版国家中国作为流行性主要因素之一。出版日期早于 2020 年的项目只有一个，说明考虑更早出版的项目没有意义，因此选择晚于 2020 年出版的漫画作为流行性的主要因素之一。在类型的占比上，是 2:1:2，只有一个项目属于喜剧类型，其他四个项目分别为动作和神秘，所以动作和神秘类型作为流行性的主要因素之一。

排行榜+浏览个数最高Top-5

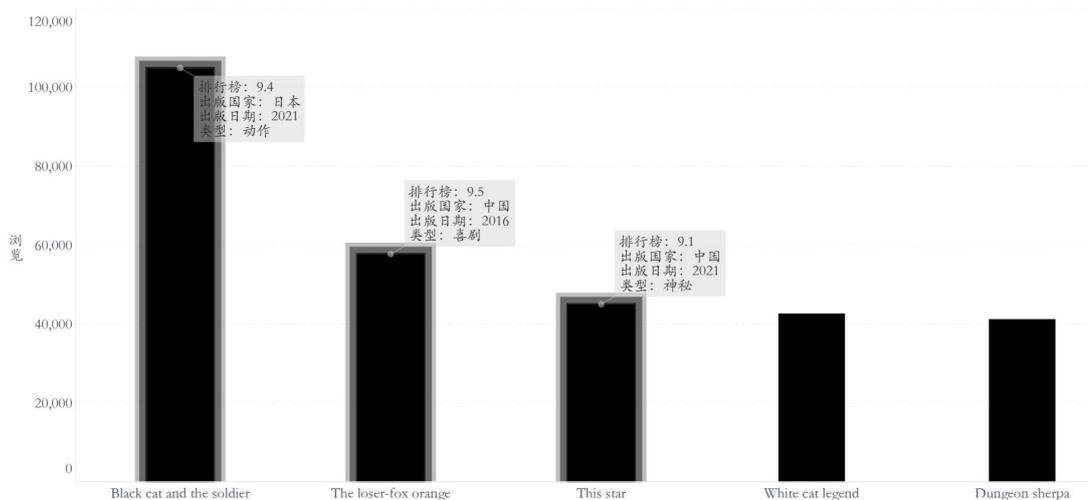


图 4-4 某翻译漫画团队的流行项目分析

五、总结

随着全球化趋势的加强，漫画翻译行业面临着挑战和机遇。通过数据分析和流行性预测可以更好地把握市场趋势，提高项目的盈利能力。本文以某漫画翻译团队的项目为例，对漫画市场的流行性预测及出版许可证购买策略进行了研究。在购买出版许可证的过程中，需要仔细分析漫画的流行性。具备流行性的项目能够确保盈利超过亏损，因此在选择项目时，流行性预测显得尤为重要。本研究通过对漫画项目的评价、浏览个数、出版国家、出版日期和类型等因素的数据分析，构建了回归模型，以预测某漫画翻译团队的项目流行性。结果分析表明，流行性主要受评价和浏览个数的影响，而 2024 年购买出版许可证时主要考虑的流行性因素是类型为动作或神秘、出版在中国，并且出版日期晚于 2020 年。

【参考文献】

[1] Language Network US, Brief History of Translation: Everything You Need to Know, [2024-12-20], <https://www.languagenetworkusa.com/resources/blog/brief-history-of-translation-everything-you-need-to-know>

[2] Н. Л. Галеева, История перевода как постановка основных переводческих проблем, 2007-02-15 [2024-12-20], pp.89-91, <http://www.vestnik.vsu.ru/pdf/lingvo/2007/02/2007-02-15.pdf>

[3] Aarti Dhapte, Global Translation Service Market Research by Service Type (Written Translation Services, Interpretation Service), By Operation Type (Technical Translation, Machine Translation), By Component (Hardware and Software) Application - Forecast to 2030, 2024-01 [2024-12-20], <https://www.marketresearchfuture.com/reports/translation-service-market-1400>

[4] Statista Research Department, Kodansha Publisher 2022 Year Revenue, 2023-03-

08 [2024-12-20], <https://www.statista.com/statistics/1219427/kodansha-net-sales/>

[5] Statista Research Department, Daewon C.I. Publisher 2021 Year Revenue, 2023-03-14 [2024-12-20], <https://www.statista.com/statistics/1372249/south-korea-main-comic-and-webtoon-publishers-by-revenue/>

[6] Comicfans Ltd. (漫友) Annual Revenue, [2024-12-20], <https://www.similarweb.com/website/comicfans.net/#overview>

[7] Kuaikan Manhua (快看漫画) Annual Revenue, [2024-12-20], <https://www.similarweb.com/website/kuaikanmanhua.com/#overview>

[8] GfK, 85 millions de BD & Mangas vendus en 2022, 2023-01-26 [2024-12-20], <https://www.gfk.com/fr/press/85-millions-bd-manga-vendus-en-france-2022>

[9] Yen Press Annual Revenue, [2024-12-20], https://growjo.com/company/Yen_Press

[10] Drawn & Quarterly Annual Revenue, [2024-12-20], <https://www.apollo.io/companies/Drawn---Quarterly/56dd3876f3e5bb1ad9002690?chart=count>

[11] Matthieu LeBlanc, Translators on translation memory (TM). Results of an ethnographic study in three translation services and agencies, 2013-08 [2024-12-20], https://www.researchgate.net/publication/269754753_Translators_on_translation_memory_TM_Results_of_an_ethnographic_study_in_three_translation_services_and_agencies