

欢迎按以下格式引用:杨春磊,秦坤蕾,张玉涵. 同人作品著作权的冲突嬗变与发展规范[J]. 长江大学学报(社会科学版), 2025, 48(2):94-100.

同人作品著作权的冲突嬗变与发展规范

杨春磊¹ 秦坤蕾¹ 张玉涵²

(1. 长江大学 湖北省域基层治理研究中心, 湖北 荆州 434023; 2. 长江大学 法学院, 湖北 荆州 434023)

摘要:同人作品在商业化破圈过程中时常出现著作权冲突问题, 主要体现于改编权、署名权及保护作品完整权等侵权纠纷。金庸诉江南案二审判决在认定被告侵权的前提下, 对于同人作品的创新价值给予一定肯定, 反映出同人作品著作权冲突由尖锐走向平缓。从宏观视角来看, 冲突嬗变源于三大领域的协同作用: 法律领域的制度完善与理论发展、商业领域的IP共建与利益共享、文化领域的社群自治与生态共识。规范同人作品后续发展, 应界定演绎作品范围以明确合理边界, 推广知识共享协议以实现灵活授权, 建立差异化补偿机制以平衡双方利益。

关键词:同人作品; 著作权冲突; 冲突嬗变; 金庸诉江南案

分类号:D923.41 **文献标识码:**A **文章编号:**1673-1395(2025)02-0094-07

一、问题的提出

本世纪以来, 我国对于同人作品形成了较为通行的定义: “同人同好者在原作或原型的基础上进行的再创作活动及其产物。”^{[1](P3)} 这一定义符合同人作品在最初发展阶段由同人爱好者因个人兴趣而进行创作的事实。但目前同人作品的发展已不仅仅体现于兴趣创作层面, 而是在商业利益的附加下由内而外, 突破固有圈层, 逐渐变为使用原作、原型或“可版权化”事物中的元素进行商业变现的再创作活动。这一定位的变化使得部分同人作品突破合理使用界限, 引发与原作著作权的冲突并产生侵权责任。2023年4月23日, 广州知识产权法院对金庸诉江南案作出二审判决。虽然二审法院最终认定《此间的少年》一书既构成著作权侵权, 又构成不正当竞争, 但在侵权问题上对同人作品的创新价值给予了一定的肯定, 不再采取“一刀切”的禁止措施, 允许侵权者在支付合理补偿后再版。这种充分切实的全面

赔偿或支付经济补偿的责任承担方式, 使得同人作品著作权冲突从尖锐逐渐走向平缓, 呈现出基于共存现状的共生发展逻辑。

金庸诉江南案的落幕, 再次引发了学界对于同人作品著作权冲突的关注。此前, 有学者认为, 只要文学作品中的角色塑造形成了可为人所识别的表达, 就应当承认其为独立的作品, 受版权法保护。^[2] 还有学者提出, 原作中人物设定等不应受著作权法的保护, 这样才有利于他人使用原作人设创作更多的同人作品, 繁荣文化市场, 且对作者创作动力并无实质影响, 因为作者已经从整部作品中获得了著作财产权保护。^[3] 也有学者表示, 同人作品使用详细角色及其复杂关系时易带入原作中心情节, 从而形成实质性相似, 但仅用名称及简单特征关系作为识别符号, 难以构成实质性相似。^[4] 整体来看, 既往研究多聚焦于同人作品著作权冲突问题的定性或者原作著作权保护程度的界定, 未能充分照应同人作品著作权冲突在金庸诉江南案结束后的逻辑转变及后续

收稿日期: 2024-12-22

基金项目: 教育部产学研合作协同育人项目“地方立法卓越人才培养模式研究”(230804647160258); 湖北省域基层治理研究中心课题“数字技术赋能地方网络暴力信息治理路径研究”(20241217)

第一作者简介: 杨春磊(1980—), 男, 重庆人, 教授, 博士, 主要从事出版传媒法研究。

发展规范。有鉴于此,本文将着眼于这种从互斥到共生的发展逻辑转变,系统梳理其背后原因,并对冲突软化下的共生关系予以进一步规范,以期最大限度避免原创市场出现“寒蝉效应”,促进同人作品健康有序发展。

二、同人作品与原作著作权的冲突表现

同人作品并非简单的复制或模仿,而是一种基于原作表达的创造性延伸,其与原作的内容重合,源于再创作过程中对原作核心元素的提取与重构。同人作者通常不会回避与原作的关联,反而会利用原作的知名度为其作品开辟传播路径,这种策略在一定程度上有助于扩大原作的影响力,但同时也导致同人作品与原作的受众群体高度重叠。作为互联网环境下由大众共同创作的艺术形式,同人作品与原作可能存在著作权冲突问题。总体来看,同人作品著作权冲突可分为以下两类。

(一)同人作品与原作的著作人身权冲突

1. 与署名权的冲突

作者与作品的关系通常被比喻为父亲与儿子的关系,法国著作权法理论甚至将该权利称为“父权”。^{[5](P88)}我国现行《著作权法》第 10 条规定:署名权,即表明作者身份,在作品上署名的权利。在同人作品的创作过程中,同人作者的再创作是基于原作,其创作行为并非独立于原作之外,而是与原作存在一定的依附关系。因此,同人作品的作者在创作过程中必须尊重原作者的署名指示权,明确标注原作及其作者的名称。这种标注不仅是对原作署名权的尊重,也是避免侵权的必要条件。这一要求也与《伯尔尼公约》第 10 条第 3 款相契合,即,在使用他人作品时,“应当指明出处,如原出处有作者姓名,也应同时说明”。由此可见,署名权作为一项重要的著作人身权,其保护范围不应因同人作品的商业性或非商业性而有所差异。无论同人作品的创作目的如何,其作者都应严格遵守署名规范,以维护原作者的合法权益,确保著作权保护的完整性与一致性。

就同人作品而言,部分创作者在再创作过程中未明确标注原作信息,甚至为借助原作的知名度,直接在标题中引用原作名称以吸引大众关注。^[6]同人作品的创作动机多源于对原作中特定角色的喜爱,而其早期受众也多为原作读者。同人作品受众与原作受众高度重合,使得同人创作者在标注原作信息时存在一定的随意性。然而,随着同人作品受众群

体的多元化,新接触同人作品的读者可能无法知晓原作内容及其作者信息,进而削弱对原作署名权的保护,对同人创作的合法性与规范性造成负面效应。因此,同人创作中对原作者身份的明确标注不应仅依赖于受众的既有认知,而应成为一种必要的创作规范。

2. 与保护作品完整权的冲突

根据《著作权法》第 10 条,保护作品完整权,即保护作品不受歪曲、篡改的权利。该权利旨在防止原作因他人的不当篡改而遭受歪曲或丑化,从而保障作者对其作品所蕴含内容与情感的完整性。原作是创作者智慧与心血的结晶,也是其艺术表达与精神世界的外在呈现。而同人作品作为一种基于原作的再创作形式,其创作过程不可避免地涉及对原作核心元素的借鉴与改编。若对作品内容、情节等元素进行实质性改变并偏离原作者思想表达,致使原作者声誉受损,则可以认定该创作行为构成对原作保护作品完整权的侵犯。

同人作品通常基于原作角色、世界观或故事情节进行再创作,属于对原作的“衍生性利用”。^[7]虽然同人创作具有一定的创新性,但其本质上依赖于原作,可能对原作角色的性格、作品的核心精神或整体叙事逻辑有所改变,从而影响作品的完整性。当这种改编超出了合理范围,可能被视为对原作的歪曲或篡改,进而构成对原作者的作品完整权的侵犯。以晋江文学城的同人创作者“风流书呆”为例,其作品多基于经典文学作品如琼瑶的《还珠格格》等进行再创作。在创作过程中,该同人作者对原作的角色设定、剧情发展及人物关系进行了较大程度的改编。在其同人作品中,原作中的主要角色被重新塑造,角色形象也与原作大相径庭,甚至被赋予与原作截然不同的性格特征。不仅如此,该同人作品的剧情结构亦发生了显著变化,部分原作中并无交集的角色在同人作品中产生互动,乃至发展出亲密关系。这种创作方式虽具有一定的吸引力,但由于大量借鉴原作中的场景、角色名称及人物设定,并在思想立意与情感表达上大幅偏离原作,特别是对核心角色进行反向塑造,容易导致读者对原作立意产生认知偏差。因此,同人作品的创作行为不仅可能影响原作者的声誉,造成隐性负面影响,还可能构成对作品完整权的侵犯,引发相应的法律纠纷。

(二)同人作品与原作的著作财产权冲突

在同人作品语境下,改编权是一种最重要的原作著作财产权。我国《著作权法》第 10 条规定,改编

权是改变作品,创作出具有独创性的新作品的权利。同人作品与原作在改编权上的冲突,主要体现为在未经权利人许可的情况下,同人创作者的行为侵犯了原作者对作品进行修改、调整或再创作的专有权利。由于同人作品的创作过程通常依托于原作的世界观、角色设定、人物关系或部分情节,并融入同人作者独特的个人情感与思想表达,从而形成新的文本。虽然同人作者可能加入新的叙事视角或情节设定,但若作品的核心表达与原作存在高度关联,其本质仍属于改编权的范畴。换言之,同人作品并非独立于原作之外的创作,而是基于原作框架所进行的二次创作。^[8]当此类同人作品发表时,读者通常能够明确感知其与原作的依附关系。基于此,同人创作行为一般应获得原作者的明确授权,否则可能被认定为对原作改编权的侵犯。

在金庸诉江南案(案情概览见表 1)中,这一法律冲突得到了具体体现。被告江南在小说《此间的少年》中将金庸《射雕英雄传》等作品中的经典人物

(如郭靖、黄蓉、令狐冲等)置于校园背景之下,并赋予其新的身份、性格及成长经历。尽管其故事框架与原作不同,但该小说大量沿用了金庸作品中的人物名称、基本性格特征及其相互关系,这使得法院最终认定该作品构成对金庸小说的改编,而江南未经权利人许可进行创作,侵犯了金庸对原作享有的改编权。金庸小说中的人物形象通过长期且大范围的传播,已形成了稳定的文学表达,并作为原作的一部分受到法律保护。因此,即便同人作品的故事背景发生了翻天覆地的变化,若仍大量保留原作人物的核心设定,已构成对改编权的侵犯,不能简单地将其视为独创。改编需基于原作的表达(如情节、人物关系等),并获得授权。改编权的核心在于对原作的“表达性利用”,《此间的少年》虽未沿用情节,但直接挪用人物群像的独创性表达结构,构成侵权。江南主张“致敬金庸”或“独立创作”,但法院认为其使用人物群像的行为属于“截取式、组合式使用”,构成剽窃而非合法改编。

表 1 金庸诉江南案情况概览

对比要素	金庸《射雕英雄传》	江南《此间的少年》	是否侵犯原作改编权	法律依据与判决要点
人物名称	独创的武侠人物名称(如郭靖、黄蓉等),具有高度辨识度。	直接使用金庸原作中 60 多个人物名称,未作修改。	是(二审认定)	人物名称与性格、关系等结合形成的群像结构,属于著作权法保护的“表达”,未经许可使用,构成剽窃,侵犯改编权。
人物性格及关系	通过具体情节塑造人物性格(如郭靖的忠厚、黄蓉的机敏),并通过复杂叙事建立人物关系(如师徒、恋人等)。	主要人物的性格及关系与金庸原作相似,但部分角色性格简化或缺失。	是(二审认定)	人物群像的整体结构(名称+性格+关系)属于独创性表达,未经许可使用,构成对改编权的侵犯。
故事情节	武侠世界观下的具体情节(如郭靖习武、黄蓉智斗等),包含独特的因果关系和逻辑安排。	情节完全重构为校园生活,并未直接沿用金庸原作的具体情节,仅仅保留抽象关系(如“郭靖暗恋黄蓉”)。	否	情节不构成实质性相似,因推动故事发展的线索、场景设计、因果关系均不同,故未侵犯改编权。
作品整体结构与表达	通过人物群像与情节的互动,构建完整的武侠叙事体系。	借用人物群像构建校园青春故事,整体结构与原作的武侠叙事无关联。	是(二审认定)	人物群像的“选择与安排”,形成具有内在逻辑联系的表达结构,属于受保护范畴,因此,整体结构的使用构成对改编权的侵犯。

注:来源于广东省广州知识产权法院(2018)粤 73 民终 3169 号民事判决书。

三、同人作品著作权冲突嬗变原因

同人作品著作权冲突的缓和,源于社会对新型文

化生产模式的系统性回应。当传统的法律规制、商业竞争与文化围城遭遇大众创作时代的冲击时,简单否定或压制的策略逐渐失去效力。这一逻辑嬗变的背

后,是法律规则对创作自由的有限让步、商业利益对用户参与的主动吸纳、文化观念对多元表达的渐进认同三股力量的共同作用。

(一)法律维度:从刚性控制到弹性平衡

首先,合理使用制度的逐步完善为冲突解决提供了基础框架。过去,我国实务界在著作权合理使用问题上一般采规则法定主义,严守“三步检验法+详细列举”的范式。但“三步检验法”作为国际立法妥协的产物,在实际使用时表现出较大的僵化性与局限性。正因如此,由长期司法经验总结而成的《美国版权法》“四要素标准”被逐步引入到我国合理使用制度中,作为其第一要素考察方法的“转换性使用”(transformative use)理论也在我国司法裁判说理中为不少法院所援引。^[9]“四要素标准”要求合理使用应当分别从使用行为的性质和目的、被使用作品的性质、被使用部分的数量和质量、使用行为对作品潜在市场或价值的影响四个方面来判断。“转换性使用”是指将他人作品作为素材使用,其以新的表达、意义或信息改变了原作,增加了更具进步性的目的或不同特质的新内容。^[10]“四要素标准”与“转换性使用”理论对于现行合理使用制度的补强,为同人作品的合法性判断提供了弹性空间,因而也时常作为侵权免责抗辩理由被援引。例如,有学者提出,金庸诉江南案中,《此间的少年》是在借用少量原作素材的基础上进行的全新创作,具备全新的思想内容和功能价值,可构成“转换性使用”。^[11]

其次,对“独创性”认定的多角度化提高了冲突构成门槛。传统上,同人作品的合法性争议集中于其对原作角色、情节等元素的借鉴是否构成“表达”的复制。而近年来,法院在认定著作权侵权问题时,更注重从创作过程与结果两方面评估独创性。例如,武汉东湖新技术开发区人民法院审理的一起 AI 生成图著作权案中,法院强调“智力投入”与“个性化表达”是认定构成作品的关键。这一标准可迁移适用于同人作品,若创作者在借用原作元素的基础上,通过独立构思形成新的叙事结构或艺术风格,其成果可能被认定为具有独创性。再如,《悟空传》虽借用名著《西游记》中的人物,但因颠覆性的情节重构,被视为独立作品。^[12]这种司法逻辑的变化,使得同人作品不再因角色或其他元素的借用,而当然性地与原作构成冲突。

最后,对《反不正当竞争法》的限制适用降低了对同人作品的打击力度。过去,法院时常利用《反不正当竞争法》来打击“搭便车”行为,例如,金庸诉江南案中,一审法院认定《此间的少年》使用原告作品元素的

行为构成不正当竞争。这一做法在学术界引起了广泛争议,其中有代表性的观点认为,不能纳入著作权保护范围的人物姓名等作品因素,原则上属于贡献给社会的剩余价值,他人可以自由使用;对其给予保护,需要除作者创作以外的正当性依据,比如作者用作商业标志并产生知名度,他人擅自使用构成市场混淆,对此应给予不正当竞争的禁止。该案以“搭便车”为由简单予以禁止,有悖模仿自由原则。^[13]二审法院纠正了一审法院的部分观点,认定原作元素可受《著作权法》保护,不再适用《反不正当竞争法》;被告在作品副标题中使用“射雕英雄的大学生涯”的行为,“搭便车意图明显,构成不正当竞争行为”。二审法院对《反不正当竞争法》的依赖减轻,使得同人作品的著作权冲突“双轨治理”的状况有所缓解,从而在一定程度上限缩了对同人作品的打击力度。

(二)商业维度:从零和博弈到利益共生

同人作品的商业价值曾长期被著作权方视为威胁,因其可能分流原作的市场收益。但随着文化产业形态的迭代,资本逐渐意识到同人创作并非竞争性替代品,而是 IP 生态的“增值要素”。特别是在数字智能时代,对文学作品虚拟角色数字形象的创作能力更加成熟,数字 IP 与数据要素开发的产业关联也使其蕴含的经济价值不断提高。^[14]这种认知转变驱动商业策略从对抗转向合作,形成“原作-同人-用户”的三元共生结构。

从产业链视角看,同人创作实质是 IP 影响力的放大器。粉丝通过二次创作丰富原作的世界观,延长 IP 生命周期,并吸引潜在消费者。同人小说、漫画、视频等内容在社交媒体的传播,客观上为原作提供了免费宣传。这种“用户生成内容”(UGC)的经济效应促使著作权方重新评估同人创作的价值:与其耗费资源打击侵权,不如通过授权机制将其纳入商业版图。部分企业甚至主动开放或设定角色供粉丝再创作,以此巩固并提高用户黏性,形成“创作-传播-消费”的产业闭环。

商业利益的分配机制趋向灵活化。传统基于事先同意的高门槛与长周期模式难以匹配同人创作的即时性与碎片化特征,因此平台化分利、微授权协议等新型商业模式应运而生。部分平台允许同人创作者在支付小额版权费后合法销售作品,或通过广告收益分成实现与原作者的利益共享。这种“轻量化”合作既保障了原作者的收益,又降低了同人创作者的法律风险,将对抗性冲突内化为了共生性增长。

这也体现出数字经济时代的核心法则:当注意力

成为稀缺资源,用户参与度产生的生态价值已超越内容独占性。传统商业依赖版权控制与单向输出,但CLAMP漫画创作团队的成员最初以同人创作者身份起步等案例表明,开放IP创作权,实质是激活了“用户共创”的生产力——粉丝从消费者转变为生态共建者,在再创作过程中形成情感联结,使IP从短周期的“文化产品”进化为可持续存在的“文化符号”。这种转变在一定程度上重构了商业逻辑,即商业主体不再完全通过现存作品争夺用户注意力,而是将用户创造力转化为生态养分,通过降低控制成本、扩大参与基数,将著作权冲突转化为共生关系,最终在“注意力争夺战”中实现商业价值冲突的软着陆与价值增长的可持续性。

(三)文化维度:从文化抗争到相互认同

使用他人文学作品中的虚拟角色进行同人创作,是社会公众进行自我表达、参与文化交流的重要方式,也是促进文化繁荣、推动产业革新的重要力量。这种创作形式打破了传统作者与受众之间固定的互动边界,使得作品内涵得以不断丰富和延伸。以《红楼梦》同人创作为例,大量红楼同人爱好者在继承原作精髓的基础上,为角色赋予了全新的情感维度和叙事可能,使得这部经典作品在现代语境中焕发出独特魅力。同人作者的勇敢尝试不仅让传统形象获得了再生,也为广大读者提供了多角度理解和欣赏文学作品的机会,从而推动了文化内涵的多元传播。

这种开放性的创作实践充分体现了当代文化生产中多主体通过情感劳动互动共创的特征。情感劳动行为既包括生产,也包括消费和共享,甚至在消费和共享中更容易产生情感交互和群体认同。^[15]原作者、读者与同人创作者之间形成了紧密的交流网络,使得文学作品不再是单向输出的固定文本,而成为集体智慧与情感表达的成果。互联网平台则为这种创作提供了便捷的传播渠道,也促使经典文学在不同文化背景下得到再创造和延展。与此同时,社会对同人作品的逐步认可推动著作权评价机制不断完善,力求在保障原作权益的同时,激励创意表达。通过这种多层次、多角度的文化参与,传统文学得以在新媒体时代焕发新生,为社会带来丰富的精神滋养和创新活力。

在文化伦理层面,同人社群形成了独特的自治规范。作为一种动态的交流系统,“同人”标签聚合起不同的关联文本,形成热度和注意力的聚焦,让我们能够通往一个非预设的、开放式的关系网络。^[16]这一网络通过树立标明原作出处、避免对原作的恶意贬损、

尊重角色核心设定等“潜规则”,既维护了原作的精神价值,又保障了再创作的自由。这种基于社群共识的自我约束,在一定程度上削弱了同人作品的“破坏性”指控,使其逐渐被承认为文化创新的正当形式。文化层面冲突的缓和,本质上是权利关系的再协商。当同人作品从“幕后”走向“台前”,其文化身份也从“旁观”转变为“共创”,最终在主流价值体系中逐渐为人们所接纳。这一过程不仅重塑了文化生产的模式,更折射出社会对创造性自由的日渐宽容。

四、同人作品发展的规范措施

为规范冲突转变后的同人作品发展,促进其合法有序生产与传播,应从保护原作合法权益与激发同人创作创新活力的双重目标出发,构建一个兼顾双方利益的动态平衡机制。通过明晰范围、适用知识共享协议和建立经济补偿机制,巩固利益共识,引导全社会对同人创作的认知从单一的侵权视角向多元的创新视角转变,进而在权利保护与大众创新之间达成动态平衡。

(一)界定演绎作品范围

从著作权角度来看,可将同人作品分为非演绎类同人作品和演绎类同人作品两大类,同人作品的著作权冲突主要来自后者。^[17]所以,对演绎作品的准确认定就显得十分重要。我国现行《著作权法》第13条规定了对“已有作品”的改编、翻译、注释、整理行为,但并未将“演绎作品”明确列出,导致许多未经原作者授权但基于原作的独创性表达作品被视为侵权作品,从而在一定程度上限制了同人创作的发展空间。因此,有学者指出,《著作权法》这一安排不尽完美,理应明确演绎作品的概念,并对其进行独立的保护。^[18]可通过立法明确演绎作品的范围,为其创作活动提供合法基础,为同人作品提供合法的创作土壤。在此过程中,可参考国际公约及其他国家的立法经验,采取较为开放的立法模式,以“简要定义+行为列举”的方式大致明确演绎作品的内涵与外延。具体而言,该概念不仅应包含传统意义上的改编作品,还应将对原作中受著作权保护的独创性因素进行创作的同人作品纳入其中。在此基础上,若同人作品具备一定程度的独创性,并未实质性复制原作的核心表达,则可被认定为合法的演绎作品,而非未经授权的改编作品。

与此同时,通过司法解释或指导性案例等明确同人作品创作的合理边界,是保障同人作品创作空间的重要手段之一。在实践中,可进一步明确“利用已有作品”应指向受著作权法保护的独创性表达。若同人

作品仅借用原作的角色设定等,但在具体的故事情节、人物塑造、叙事方式等方面具有达颠覆程度的独创性,而非对原作的简单复制,则可视为合法的演绎作品。抑或是对用于评论、讽刺、研究或教育目的的同人作品,因其具有“批评性”或“教育性”的合理使用属性,可适当对其放宽限制。由此,既能保护原作者的合法权益,也能避免因过度保护著作权而抑制再创作的积极性。

(二)适用知识共享协议

针对同人作品与原作著作权冲突的问题,知识共享协议(Creative Commons license,即“CC 协议”)可以弥补传统法律监管的不足,与现行著作权立法在事实上形成互补关系。^[19]作为一种平衡原作者权利与同人作品表达的手段,CC 协议提供了一种开放授权的机制。^[20]原作者可基于自身意愿为其作品设定合理使用的范围与限制,进而在保障其合法权益的同时,为同人作品的创作提供明确的框架,避免原作保护陷入过度限制与完全无序两种极端。

知识共享协议包含多个可排列组合的授权选项

(详见表 2),包括署名(BY, Attribution)、非商业性使用(NC, Non-Commercial)、禁止演绎(ND, No Derivative Works)和相同方式共享(SA, Share-Alike),权利人可根据不同需求选择适用方案。针对同人作品的创作,CC 协议可以作为平衡创作自由与权利保护的工 具。原作者可设定“署名-非商业性使用-相同方式共享”的 CC 协议内容,要求同人作者在创作其作品中必须注明原作者(BY),仅允许非商业用途使用(NC),并且改编作品须采用相同协议共享(SA),以防止第三方未经授权以牟利。以《哈利·波特》为例,其作者 J. K. 罗琳通过在线拓展网站 Pottermore 设立 CC 协议,声明授权他人进行非商业性的同人创作。如此一来,既保护了原作者的权益,又为同人作品提供了一定的创作土壤。知识共享协议作为一种灵活的授权机制,不仅使得同人作品的创作者可以在合理范围内进行改编,而且有效规避了相应法律纠纷,从而在著作权保护与自由创作的冲突之间实现一定程度的平衡。

表 2 CC 协议条款

条款名称	条款缩写	定义与要求	使用场景与限制
署名 (Attribution)	BY	使用者必须标明原作者姓名,并提供指向原作品的链接或来源。	所有 CC 许可均包含此条款,除非使用 CC0 公有领域声明。
非商业性使用 (NonCommercial)	NC	禁止将作品用于商业目的。	非营利用途,但“商业用途”的定义较模糊,需结合具体场景判断。
禁止演绎 (No Derivatives)	ND	不得对原作品进行修改或创作衍生作品。	作品必须以原样使用,禁止任何形式的改编。
相同方式共享 (ShareAlike)	SA	若基于原作品创作衍生作品,必须以相同的授权条款(SA)发布新作品。	类似开源软件中的 Copyleft 机制,与 ND 条款互斥。

注:依据 Creative Commons 官网(<https://creativecommons.org/licenses/list.zh-hans>)信息整理。

(三)建立适当补偿机制

同人作品的创作与传播在一定程度上依赖于原作的影响力和受众基础,从而借助原作流量实现自身的商业价值和收益增长。^[21]尽管其传播在客观上为原作带来了额外的知名度和潜在读者群体,甚至可能为原作带来一定的经济收益。但这种对原作的反哺效应,相较于同人作品因利用原作影响力而获得的商业利益而言,往往显得较为有限。因此,从“成本-收益”的角度来看,要求同人作者向原作者支付合理对价,以弥补原作者的潜在损失,是符合公平原则的。正如边沁所言:“权利对于享有权利的人来说本身就是好处和利益。”^{[22](P117)}建立适当的补偿机制,能够在

很大程度上平衡双方的利益冲突,也不失为同人创作与原作保护之间矛盾的一种可行解决方案。

补偿机制应以双方意思自治为基础。原作者可与同人作者进行协商,设立差异化授权模式。通过综合考量双方作品的影响力、知名度、商业转化度及作品相似程度、获益金额大小等因素,设定梯度化的补偿标准。对于非商业性同人作品,可允许创作者在不影响原作市场的前提下进行再创作,同时通过支付低补偿费用或收益共享模式,确保原作者的权益不受损害。而对于具有商业价值的同人作品,则可通过许可使用费、约定利润分成等手段设立更高的补偿金额。例如,在金庸诉江南案中,鉴于《此间的

少年》在商业传播中获得了十分可观的经济收益,二审法院判决此书如需再版,被告应向《射雕英雄传》等四部书的权利人支付再版版税的 30%作为经济补偿。由此,既能够确保权利人的经济利益得到合理的回报,又可以给予同人作品合法的市场生存土壤。

五、结语

在当代著作权制度与创作实践的互动中,同人作品引发的法律纠纷本质上映射了知识产权的排他性与文化共享性之间的价值张力。从冲突形态观之,未经授权的挪用性表达与商业性利用构成核心矛盾,但司法实践中对作品转换性程度的动态认定、商业领域内原作与衍生创作的共生关系、文化场域中创作主体性的解构浪潮,共同促成了同人作品著作权冲突的缓和态势。针对后续发展,规范路径需聚焦于规范框架的适应性调整:明晰演绎作品的判定标准,在保护原作表达与激励再创作间建立平衡点;推广知识共享协议,实行灵活可控的创作授权;建立合理补偿机制,满足著作权的经济性价值,通过各类手段的综合应用,促进同人作品健康有序发展。未来,面向数字化创作生态的纵深发展,著作权治理体系亟待转向更具包容性与前瞻性的制度设计。知识产权的文化养成,意味着外来文化的转化以及对本土文化的改造。^{[23](P158)}对于同人作品的规制需要充分利用比较法资源,建立博采众长、服务本土的规范体系。在理论层面,需突破传统著作权法的个体主义范式,探索基于创作共同体理念的集体权益管理模式,将文化生产的社会效益纳入制度考量。应进一步关注创作伦理与法律规范的互动关系,在保障原作者个人权益的同时,为文化资源的创造性转化预留制度空间。通过构建动态平衡的弹性规制框架,最终实现著作权保护强度与文化创新自由的正向循环,为新媒体时代的文化创作生态提供兼具稳定性与适应性的制度保障。

参考文献:

[1]王峥. 同人的世界:对一种网络小众文化的研究[M]. 北京:新华

出版社,2008.

[2]戴哲. 我国作品角色著作权保护的完善[J]. 出版发行研究,2020(5).

[3]陶乾. 文学角色的可版权性批判[J]. 中国知识产权,2020(6).

[4]王迁. 同人作品著作权侵权问题初探[J]. 中国版权,2017(3).

[5]王迁. 知识产权法教程[M]. 北京:中国人民大学出版社,2021.

[6]张冠男,张建松. 真人同人作品的权利冲突问题探析——原型人物、作者与社会大众的平衡协调[J]. 东南传播,2020(11).

[7]李雯倬. 互联网背景下的同人作品侵权及著作权保护问题[J]. 中阿科技论坛(中英文),2024(5).

[8]沈怡婷. 论同人作品的著作权法和反不正当竞争法规制——兼评《此间的少年》案[J]. 科技创业月刊,2023(12).

[9]李杨. 著作权侵权认定中的转换性使用理论适用阐释[J]. 北方法学,2023(3).

[10]Leval P. N. Toward a Fair Use Standard[J]. Harvard Law Review, 1990(5).

[11]孙玉荣,李贤. 同人作品著作权合理使用问题探析[J]. 科技与法律,2020(6).

[12]姜振宇. 今何在小说《悟空传》:后现代皮相下的现代主义写作[N]. 文艺报,2014-07-21(02).

[13]孔祥俊. 反不正当竞争法补充保护知识产权的有限性[J]. 中国法律评论,2023(3).

[14]杨萌芽,余沐岑. 网络文学 IP 改编中的版权问题探讨[J]. 中国编辑,2018(12).

[15]张勇军. 从情感劳动到情感经济:场域资本视角下粉丝情感的生产、流通与转化[J]. 湖北大学学报(哲学社会科学版),2024(5).

[16]黄华,王雨婷. 导航、划界与冲突:“标签”与网易乐乎平台中的同人粉丝实践[J]. 福建师范大学学报(哲学社会科学版),2023(4).

[17]林莺. 同人作品合法性问题探究[J]. 中国版权,2015(5).

[18]曾青未. 演绎作品保护中的独创性与利益分配[J]. 四川大学学报(哲学社会科学版),2024(1).

[19]陈维君,许纯纯. 同人作品著作权保护路径研究[J]. 编辑学刊,2019(5).

[20]王小元. 同人作品合法性问题的国际法思考[J]. 东南大学学报(哲学社会科学版),2023(S1).

[21]龙文懋. 同人作品的文化层累功能及其与在先作品竞争法上的法益关系——以《此间的少年》为例[J]. 电子知识产权,2016(12).

[22](英)吉米·边沁. 立法理论[M]. 李贵方,等,译. 北京:中国人民公安大学出版社,2004.

[23]吴汉东. 知识产权总论[M]. 北京:中国人民大学出版社,2020.

责任编辑 叶利荣 E-mail:yelirong@126.com