



# 商业性同人作品与原作品的版权冲突与协调路径

张昕碧, 朱小静

(南京林业大学马克思主义学院, 南京 210037)

**摘要:** 近年来,商业性同人作品方兴未艾,但因相关法律尚为空白,争议亦层出不穷。为更好地规制商业性同人作品,以法经济学原理的外部性、成本收益比较法等思路剖析商业性同人作品的产生原因与冲突类型,得出符合理性人偏好的低成本解决方案。从根源探讨,互联网的兴起改变了同人作品传播媒介,传播与出版成本降低,商业性同人作品出现并带来社会外部性,其与原作品产生冲突并需要制度规制。通过类型化分析,各类作品间的版权冲突需要不同协调路径:背景沿用类作品商业化不应受限制,剧情衍生类作品出版须得到原作者同意,角色引用类作品创造的社会收益大于借用的原作成本,此类型作品间冲突可以通过建立补偿机制、引入角色商品化权两种路径协调。

**关键词:** 商业性同人作品;版权冲突;协调路径;法经济学

**中图分类号:** D923.4

**文献标志码:** A

**文章编号:** 1673-3851(2020)12-0658-06

## Copyright conflicts and coordination paths between commercial fan fiction and original fiction

ZHANG Xinbi, ZHU Xiaojin

(School of Marxism Studies, Nanjing Forestry University, Nanjing 210037, China)

**Abstract:** In recent years, commercial fan fiction has been in the ascendant, but since the relevant laws are still blank, disputes have also emerged one after another. In order to better regulate commercial fan fictions, the causes and conflict types of commercial fan fictions are analyzed based on the externality of the principles of law and economics, cost-benefit comparison methods and other thoughts, and low-cost solutions that conform to the preferences of rational people are gained. From the perspective of the root cause, the rise of the Internet has changed the media of fan fictions, and the cost of dissemination and publication has been reduced. Meanwhile, commercial fan fictions have appeared and brought social externalities, which conflict with the original fiction and require institutional regulation. Through type analysis, different coordination paths are required for copyright conflicts among various types of works. The commercialization of fictions which follow the background should not be restricted. The publication of plot-derived fictions must be approved by the original authors. The social benefits created by the role-quoted fictions are greater than the cost of originals borrowed. The conflicts between such type of works can be coordinated through the establishment of a compensation mechanism and the introduction of role commercialization right.

**Key words:** commercial fan fiction; copyright conflicts; coordination path; law and economics

收稿日期:2020-07-23 网络出版日期:2020-11-04

作者简介:张昕碧(1999-),女,江苏徐州人,本科生,主要从事知识产权方面的研究。

通信作者:朱小静, E-mail:zx962826510@163.com

20 世纪末以来,依托着我国新兴的互联网,“同人作品”逐渐发展壮大,吸引无数对某部作品的爱好者关注、参与创作,甚至进行商业出版。但当传统小众的同人爱好走向商业出版与盈利化,便不可避免地与原作品产生冲突。目前“同人作品”并非法律概念,我国与此相关法律法规尚为空白,难以协调现有矛盾。

“同人”源自日语,意为志趣相投之人。同人作品则是相同爱好者在原作或原型的基础上进行再创作活动的产物,是利用原有作品中的背景设定、故事情节、人物角色等元素进行的二次创作作品<sup>[1]</sup>。面对网络时代类型多样化的商业性同人作品,寻求统一性规则分析、协调冲突是相当困难的。针对商业性同人作品的法律冲突,许多学者发表见解。卢海君<sup>[2]</sup>提出,只要同人团体达成创作共享协议,只要该协议不减损社会公共利益,应属合法。其思路遵循民事行为的意思自治,但社会公共利益减损的具体标准难以确定,实践中或缺乏可操作性。孙山<sup>[3]</sup>主张尽可能在穷尽解释现行《著作权法》的前提下定纷止争,将同人作品分类并分析各自法律地位。类型化分析的优势在于寻找共性、将矛盾化繁为简,但其分类标准并未体现商业化同人作品相较于传统同人作品的特性,结论适用难免受限。

相较于传统法学寻求个人意思自治与社会利益的平衡,法经济学为纠纷的解决提供了新的视野与路径。本文从法经济学视角出发,充分考虑立法、执法、司法成本,分析商业同人作品与原作品版权冲突的来源、本质和解决途径。首先以外部性原理分析商业性同人作品为何需要制度的协调引导,即制度规制的必要性;其次结合理性人的选择、不同类型商业性同人作品和原作的关系,提出更具解释力的理论分析;最后从成本收益角度出发,提供利益共享的冲突解决方案,内化纠纷和矛盾。以“理性人假设”为前提,以资源的稀缺性为出发点,法经济学将法律视为约束理性人行为选择的条件。从社会整体价值分析商业性同人作品的成本收益冲突,探讨合理的协调路径平衡作者间利益,以期建立整体效益最大化的制度,促进文化产业繁荣发展。

## 一、商业性同人作品制度规制的必要性

同人作品的概念表明,同人创作必定以某些已经现实存在的作品为基础,初衷则是粉丝对原始作品的喜爱与致敬、对想象力的分享与传播。存在的衍生性、创作的分享性不仅决定了同人作品受众限于封闭而紧密的同好群体,更注定其非营利性的分

享传播方式。

传统的同人创作正是如此。1970 年左右,欧美和日本地区同人文化萌芽。囿于纸质传播高昂的成本与自娱自乐的追求,传统同人作品仅在小范围的爱好者之间传播,以面对面聚会、非营利性的同人作品合集“同人志”方式分享交流。从创作目的来看,创作者们并非追求个人物质财富的最大化,而是如波斯纳<sup>[4]</sup>所言“注重产出与社会合作的伦理”,无需额外的制度激励即具有高度的参与性与生产性。从外部性来看,落后的纸质媒介使作品只能在极小范围内传播,导致同人作品难以对原作的价值口碑或经济利益产生正面或负面影响。从法经济学角度来看,版权制度具有两项功能:一是通过授予限定期限内的垄断权以激励著作权人创作;二是以制度约束行为人的选择、协调外部性冲突,实现社会利益与个人利益的平衡。反观传统同人作品,娱乐性的创作初衷意味着作者无需激励、较小的传播范围体现出同人作品对原作影响小,故不存在需要制度解决的冲突。考虑到制度制定与运行成本,此时的规制属于非必要的。

随着 20 世纪末互联网的兴起,作品传播载体被彻底颠覆,我国现代意义上的同人文化也随之建构。技术革新导致传播媒介的变化,同人作品分享成本降低,传播范围扩大,甚至能够影响原作品的传播与销售,即产生社会外部性。但在商业化过程中,同人作品与原作品的财产冲突不断显现,而相关现行法的空白导致此问题难以解决。由于创作门槛的降低、创作收益的提高、商业化的低法律风险,以理性人的行为选择判断,同人作品注定走向商业化。

被称作“中国同人作品第一案”的金庸诉江南案,将大众的目光第一次吸引到“同人作品”的法律纠纷之上。2018 年 8 月,金庸诉江南同人作品《此间的少年》著作权侵权与不正当竞争的一审判决宣布:《此间的少年》不构成对原告著作权侵权,但构成不正当竞争。广州市天河区人民法院审理认定,该书的情节、人物关系与金庸的作品截然不同,不构成实质性相似,不侵犯原告著作权;但是,书中使用原书具有极高知名度和影响力的人物名称、性格特征等元素,利用其与作品之间已经建立的稳定联系吸引读者,获利巨大,侵占原告开发新产品的市场,构成不正当竞争<sup>①</sup>。

<sup>①</sup> 广东省广州市天河区人民法院民事判决书(2016)粤 0106 民初 12068 号。

面对全新的争议,广州法院的首例判决引发学界广泛讨论,提出质疑与批评者不在少数。首先是法律适用。法院选择《反不正当竞争法》解决著作权利益纠纷的合理性有待商榷,如有学者认为,同人作品如果未在市场上对消费者造成混淆,也未不正当侵占原作者的商业利益,仍以反不正当竞争法原则条款加以规制,则可能打击面过宽,扼杀了创新<sup>[5]</sup>。其次是赔偿数额的确定。法院综合考虑原告作品的知名度、原告作品元素在《此间的少年》所占的比例及重要程度,得出原作对《此间的少年》具有30%的“贡献值”并以此确定赔偿金,但界定标准模糊、缺乏具体计算标准的“贡献值”对今后的立法或类似案例判决的参考价值低。最后是案件审理耗时。在缺乏“同人作品”具体法律规则的条件下,案件从立案到一审结束耗时近两年,时间与人力成本高昂。这些质疑表明,类型复杂的商业性同人作品纠纷的解决难度与成本很高,著作权法的空白迫使法院自主选择与创造标准,在以成文法为核心的我国不利于文化行业的发展。

除金庸诉江南案外,我国首例同人小说著作权纠纷案也表明,商业性同人作品无法被现有著作财产权涵盖。2007年作者天下霸唱将作品《鬼吹灯》全部著作财产权转让给玄霆公司。之后,天下霸唱利用《鬼吹灯》系列作品中的角色创作并出版了同人作品《摸金校尉》。2015年玄霆公司将天下霸唱诉至法院,认为《摸金校尉》一书使用《鬼吹灯》人物角色等要素,创作出版同人作品的行为构成著作权侵权及不正当竞争。法院经审理认为,原告主张的人物形象等要素为被告在作品《鬼吹灯》中创作;原被告存在作品《鬼吹灯》著作财产权的转让协议,但在没有约定明确排除其相关权益的情况下,天下霸唱作为原著的作者有权使用原著中的要素创作新作品,不构成著作权侵权和不正当竞争行为<sup>①</sup>。由此可见,同人作品的商业出版并不属于现有著作财产权范畴,但却具有引起利益纠纷的商业价值,需要合理的外部制度规制。我国现有的著作权制度未对“同人作品”的性质与可能的冲突提供解决方案。缺失明确的规范引导,行为选择容易引起冲突,不利于实现社会整体效益。

综上所述,同人创作的法律属性自始至终均不明确。传统同人创作仅在小范围内非盈利传播,对原作品社会影响小,无需负担额外成本界定同人作品法律性质、进行外部规制;但现代同人作品随着低成本的互联网传播而扩大影响力,商业性同人作品

具备了足够引起利益纠纷的价值,需要深入研究以确定其法律属性,解决现实的版权冲突。

## 二、商业性同人作品的类型及其与原作品的版权冲突

作为网络时代下群体共同创作的产物,商业性同人作品的性质与版权权属非常复杂。不同类型的同人作品对原作的依赖程度不同,与原作关系不一,各自的版权冲突不能一概而论。以代表性的文字同人作品创作为例,依据商业性同人作品借用原作品元素,即小说写作的背景、情节、人物这三类经典要素对其分类,进一步探讨不同类型商业性同人作品与原作品版权冲突的本质。

### (一)背景沿用类

背景沿用是指同人作品沿用同背景、人物情节原创的“原创同人”。相比于具体的人物与情节,背景是作者为故事展开创设的舞台或对某些现实场景世界的描述,难以体现作者的独创性。背景沿用分为两类,以原作品的背景是否为原始创作划分。其一是原作品背景并非原作者创作,而是以现实生活或历史事件为背景。这在版权保护中属于“场景原则”,即表达某一故事时,如果因符合历史事实、人们经验而必须描述某些场景,那么不应将这种描述的相似认定为侵权。举例而言,有些原始作品的背景是现实存在的时代或地区,比如因为涉及少数民族,故事背景包含其特有的风俗语言。这类原始作品的同人创作在背景描述里不得不用到类似的表达,无法避免地出现了原作中的相同背景表达应属合理。若禁止故事场景的必要相似表达,相当于赋予原始作者垄断此类表达权利,不利于社会文化的发展与批判性进步。

其二则是同人作品沿用了原作者创作的原作品背景。以日本 Fate 系列作品为例,故事背景为七人通过仪式召唤历史传说中英雄人物、彼此间争夺圣杯的“英灵战争”。这一背景设定被极多的同人作品沿用,但具体的人物与情节与原始故事完全不同。此时同人作品虽沿用与原作相同的背景,但在不涉及具体人物情节、故事结构,仅仅背景设定类似的情况下,同人作品独创性高,认定相似程度的成本极高,难以认定侵权;且背景垄断会极大遏制较高独创性的作品创作,不利于文化的多样性发展。综上,鉴

<sup>①</sup> 上海市浦东新区人民法院民事判决书(2015)浦民三(知)初字第838号。

于相似的认定成本极高、垄断不利于文化创新与进步,沿用背景的同人作品应被视为独立于原作,二者不存在冲突。

### (二) 剧情衍生类

剧情衍生类指基于原作的前传、续写或结局改写,沿用了原作中较多的背景、人物等元素。这类同人创作门槛低,实质上是完全借由原作的基本设定的再创作,对原作借鉴与依赖程度极高。情节建立在原作之上,背景与人物更是与原作一致,极高的相似度易使读者产生混淆,难以区分是否即为原作者撰写的前传、续写或结局,增加辨识难度,对原作影响大。此类作品既有可能将原作内容升华,也可能构成对原作品的歪曲、篡改,甚至引发原作品的不良的社会评价,更可能妨碍原作者的后续创作。即创作成本低、可能的外部性成本由原作者本人承担。

以钱钟书的《围城》为例。春风文艺出版社于1992年推出鲁兆明著的《围城之后》便属于《围城》的同人续写作品,而出版并未经过原著作者钱钟书的同意。虽然续写的性质在法律上尚无定性,但钱钟书通过起诉同人作者,成功认定其侵犯原作品著作权。以法经济学理论分析,低独创性决定了低创作成本,高辨识成本决定了高出版收益。成本效益的对比之下,符合理性人的经济追求,刺激相关同人作品的商业化,但潜在的负外部性后果由原始作者承担。为了内化外部性,此类同人作品的商业化出版应与原作者本人、即风险承担者协商并获得承认,才能允许其进行出版获利。

### (三) 角色引用类

角色引用类是商业性同人作品中最为常见的模式,即保留原作品的主要人物及其个性特征,将其移植到其他背景,发展全新的故事情节与人物关系。其核心在于拆解原作元素,取代表性人物,以独创性表达产生具有建构性与独立性的创作增量,进行二次组合与创作。《此间的少年》便属于此例。

商业出版的角色引用类同人作品与原作品冲突的核心,在于其以借用原作收益的方式降低自身成本,即创作建立在原作角色之上、商业出版建立在已有受众之上。但从成本收益分析,相较于借用的原作成本,商业性同人作品创造的社会收益更大。首先,从创作角度来看,商业性同人作品使文化资源得到充分利用。作为衍生出无数同人作品的原文本往往是不连贯的、不确定的,充满可以被再次涂写的空白,这使它“能够成为大众的一种文化资源,从中可

以产生出无数的新文本”<sup>[6]</sup>。原素材本身属于潜力巨大的资源,应被充分重视与利用,其中自然包括衍生的商业性同人作品。其次,从传播角度来看,商业性同人作品繁荣了文化市场。同人创作的核心是想象力与创造力,但依附的是原作素材的接触。现代网络的发展降低了创作者们获取原始作品的成本,也降低了其传播同人作品的成本,给低成本利用资源带来可能,事实上促进了文化的传播与繁荣。最后,从利益角度来看,商业性同人作品与原作品商业互利。利益冲突看似是最核心的冲突,但商业性同人作品与原作品的利益冲突并不必然存在。一般情形下,同一题材的新作可能会影响原作销量,减少其收益,甚至取代原作,因此必须考虑经济后果。角色引用类的商业性同人作品与原作品的消费群体虽然有重叠,却并不会牺牲原作品的经济利益。建立在既有的角色之上,角色引用类同人作品创作成本低、商业化成本低。以成本收益分析可知,熟悉的原作角色、热爱原作的粉丝受众,高效率的出版传播使同人作品快速获利;但相对的,独创性较高的角色引用类同人作品包含新颖的背景与故事情节,能够帮助原作“引流”,反哺已经完结的原作品,吸引全新的读者与流量,阅读角色引用类同人作品的读者几乎必然会仔细了解原作品。除非恶意扭曲人物,同人作品基本是与原作是商业上互利的。同人作品在商业出版中借势于原作品,以原作品角色为基础、享受原作品的正外部性;亦引流于原作品,为原作品创造收益,二者并非完全的冲突对立关系,利益反而在一定程度上是相互交叉、共享的。诚如学者所言,多数同人作品不但不对原作构成竞争性替代,相反会起到支撑原作的作用<sup>[7]</sup>。故此时应对其各自的成本收益分析,引导外部性内化,合理分配同人作品的商业化利益。

综上所述,各类商业性同人作品与原作品冲突性质与程度不一。当涉及背景沿用,同人作品独创性极高,相似的鉴定成本大,应被认可具有独立的法律地位,商业出版不受限制;当涉及剧情衍生时,同人作品出版的潜在负外部性后果由原始作者承担,故不应被看作脱离原始作品,商业化必须得到原作者的同意;当涉及角色引用时,此类商业性同人作品创造的社会收益大于借用的原作成本,既以原作品角色为基础、享受原作品的正外部性,又为原作品创造收益,故有必要进一步讨论如何协调其与原作品间的版权冲突。

### 三、商业性同人作品与原作品版权冲突的协调路径

依据上文分析,角色引用类商业性同人作品的协调路径仍需进一步探讨。本研究具体分析几类常见的协调路径,如强制性禁令、合理使用、适当补偿、财产化交易等,依据各自约束条件下的成本收益和外部性引导,比较得出更有效率的解决方式,合理分配商业利益。

#### (一) 强制性禁令与合理使用

传统民法理论中,作为最常用的救济措施,“停止侵害”即“强制性禁令”往往能使被侵权人及时止损。但对于商业性同人作品与原作品的版权冲突,法律的强制性规定未必是解决的最优方法。强制性诉讼结果是即“非此即彼”的,侵权与否的结论会导致完全禁止商业出版与无条件允许商业出版,二者之间不存在缓冲。在执行成本较高的情况下需要考虑利益的平衡,而强制性禁止商业出版不利于实现公共利益。以美国“临时禁令”标准为例,是否颁布某些侵权作品的禁止出版的命令,考虑因素之一就是“是否危及公共利益”。如果颁布强制性禁令会导致公众无法享受优秀的作品,损害公共利益,那么即便侵权成立也不适宜强制性禁止出售。

而在知识产权救济路径中,合理使用制度是限制著作权利、促进作品多样化的冲突协调路径,为二次创作作品提供可以无偿使用的抗辩理由。但面对需要分配收益的商业性同人作品,若认定依旧符合合理使用制度,则商业同人作者能享有其创作带来的所有收益,即便二次创作中包含原始作品的某些要素,原作者也无法从中获利。这在商业同人作品赢得巨大收益时显得尤为不公<sup>[8]</sup>。

#### (二) 建立适当补偿机制

利益分配的极端化导致强制性禁令与合理使用均难以低成本地协调冲突。由此反思,适当的财产补偿是对整体利益更优的解决路径。结合上文分析,商业性同人作品的低成本的出版、高效率获利应归功于原作品,而同人作品的商业化亦能帮助原本身增加知名度、吸引潜在读者等等,为原作品增加收益。商业性同人作品享受原作品的正外部性,又为原作品创造收益,但前者一般远大于后者。结合同人作品进行商业出版的核心“牟利”目的,支付对价、弥补原作者损失是符合各方成本收益、将外部性内化的协调思路。

因此,可以建立适当补偿机制,要求同人作者承

担责任、适当补偿原作者。具体而言,可以对原作品与商业性同人作品分别量化评估,综合考虑两部作品的知名度、销售额等现实数据,将商业性同人作品与同时期同类的一般出版作品进行对比,评估商业性同人作品因原作角色要素的“同人作品获益值”;结合原作品销量变化、知名度影响的因素,排除其他干扰项后估算其因同人作品商业化而增加的“原作品受益值”。由专业评估机构围绕这两项估值给出合理补偿上限与下限,当事人在区间范围内自行商定最终补偿数额。按照这种思路将赔偿标准细化,降低沟通成本且遵照当事人意思自治,具有可执行性。

#### (三) 引入角色商品化权

从作品角色的特性考虑,版权冲突的前提在于角色本身归属不明确,即原作者对作品享有著作权,但并不对其中代表性角色享有所有权,那么以制度明确其所有权利亦是一种解决思路。法经济学家波斯纳<sup>[9]</sup>认为,法律上的财产需具备三个前提要件:一是客体因稀缺而具有价值,二是能够明确归属于某一特定主体、且能排除他人的共享和干涉,三是该主体可以以一定价格让渡给他人。角色是具有稀缺价值的,其为相关同人创作提供素材,是产品商业化市场的基础要素,但在现有制度内难以被原始创作者本人排他占有、转移交易。基于此分析,将符合条件的虚拟角色作为著作权法财产权的保护对象,即“引入角色商品化权”的协调方法便顺势而出。同人作品商业出版的权利由原作者本人排他占有,其他商业化同人作者需从原作者手中经交易而享有相关商业出版权,以此保护原作者收益。

“角色商品化”相关概念在世界知识产权组织(World Intellectual Property Organization, WIPO)国际局中有过定义与表述。1994年12月WIPO国际局在《角色商品化权报告》中将“角色商品化”定义为:权利人将角色的重要人物特征在产品或服务中进行使用或开发,意图激发相应顾客的购买欲,使其因喜爱该角色而购买相关产品或服务的过程<sup>[10]</sup>。其中虚拟角色的商品化,包含收益权、使用权、处分权等。但从现有法律制度考察,对于虚拟角色的保护无论是《与贸易有关的知识产权协定》和《伯尔尼公约》等国际公约,还是主要国家的著作权制度,都没有作出明确规定,原因之一在于相关立法难度较高。不同于用线条、图画勾勒出的美术作品,满足独创性的单独美术角色可以受著作权法独立保护;受限于表述形式,文字描写创作出的虚拟角色目前还

很难精确界定并纳入版权法的保护范围<sup>[11]</sup>。文字作品中的虚拟角色保护仍需要学界进一步研究探讨。

在上述协调路径中，“适当补偿机制”是在同人作品商业化后的解决方案，优势在于便于原作者及时获得补偿，补偿机制代替诉讼成本与交易成本，以较低的收益赔偿金额解决利益分配问题；“角色商品化权”将作品中的角色视为法律上可交易的财产，初始立法成本高，但允许原作者依据本人意愿进行市场交易获得更高的边际收益，但较高的交易成本决定其更适用于知名度高、影响力广的著名角色。两种解决思路均包含内化冲突、降低诉讼可能性的优点，一方面降低对社会的外部性影响，避免损害公共利益，遵循民事矛盾纠纷的意思自治，另一方面减少诉讼过程的高成本，实现创作者间的利益共享。

#### 四、结 语

网络时代下，同人作品由传统纸质媒介走向互联网传播，从封闭紧密的小群体走向大众触手可及的网络平台，不可避免地产生社会外部性，与原始作品权利产生冲突，需要外部制度的规制引导。从法经济学的成本收益、外部性角度分析，结合不同类型的同人作品具体特征，对不同类型商业性同人作品进行冲突分析。首先，商业化不应受限制的为背景沿用类同人作品，原理在于一方面对社会整体价值利大于弊，另一方面相似的认定成本极高、垄断不利于文化创新与进步；其次，商业化须得到原作者同意的是剧情衍生类同人作品，目的在于内化外部性、保障原作者权益不受损害；最后，最为常见、形式最复杂的角色引用类同人作品，借用原作降低创作成本、创造更大的社会收益，且与原作品商业互利、不构成竞争性替代。故此类型作品间冲突协调存在两种路径，既可以建立补偿机制，即支付对价、内化利益冲突，也可以引入角色商品化权，以制度明确角色归属、促成交易，降低纠纷可能性与诉讼成本，达到原作者与同人作者的双赢。

同人作品对于研究当代大众文化、性别文化、青少年亚文化、网络文化以及文化全球化有着重要的参照作用<sup>[12]</sup>。可以预想，随着网络文学的不断繁荣发展，未来商业化同人作品势必会蓬勃发展，同时也必然会伴随着更为复杂的冲突与矛盾，而法经济学的外部性分析和成本收益比较法不失为研究版权冲突与协调路径的思路之一，其优势在于充分考虑法律成本，详尽地探究冲突的产生与本质，顺应理性人的合理期待提供解决途径，内化纠纷与矛盾，实现作者间利益共享，促进亚文化的发展与繁荣。

#### 参考文献：

- [1] 王铮. 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，2008：3.
- [2] 卢海君. 同人创作、同人作品与版权责任：《此间的少年》案所引发的思考[J]. 中国出版，2017(11)：53-56.
- [3] 孙山. 同人作品传播中的《著作权法》限制[J]. 科技与出版，2017(12)：76-79.
- [4] 波斯纳. 法理学问题[M]. 苏力，译. 北京：中国政法大学出版社，2002：444.
- [5] 孙哲. 同人作品著作权保护现状调研分析[J]. 法制与经济，2018(11)：54-55.
- [6] 陈立旭. 重估大众的文化创造力：费斯克大众文化理论研究[M]. 重庆：重庆出版社，2009：279.
- [7] 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)：10-17.
- [8] 唐艳. 论二次创作的著作权法规制与保障[J]. 知识产权，2016(11)：46-52.
- [9] 波斯纳. 法律的经济分析：上[M]. 蒋兆康，译. 北京：中国大百科全书出版社，1997：42.
- [10] World Intellectual Property Organization. Character Merchandising: Report prepared by the International Bureau[R]. Geneva: WIPO, 1994.
- [11] 李阁霞. 角色商品化再论[J]. 知识产权，2017(3)：18-28.
- [12] 徐丽苑，曹莉亚. 论同人作品的出版现状及其发展前景[J]. 杭州电子科技大学学报(社会科学版)，2011，7(3)：61-65.

(责任编辑：陈丽琼)