

潮玩领域著作权保护：中日法律差异初析

范思立

广东科技学院 外国语学院, 中国·广东 东莞 523083

摘要：随着潮玩产业的全球化发展，知识产权保护成为维系产业创新活力、规范市场秩序的核心支撑。中国与日本作为亚洲潮玩市场的核心参与国，前者是全球最大的潮玩生产基地，后者是潮玩文化的发源地之一，两国基于不同的法律传统、产业现状，构建了各具特色的知识产权法律保护体系。本文以潮玩为研究对象，聚焦著作权保护，比较了中日两国在潮玩著作权保护方面，如法律依据、保护范围、权利取得、侵权认定等维度的异同。通过引入侵权案例，直观且清晰地展现了两国在这些方面的异同之处，旨在为全面了解潮玩著作权保护在不同国家的实践情况提供理论参考，助力更为深入地认识和把握这一领域的国际动态。

关键词：潮玩；知识产权；著作权；中日比较

Copyright Protection in the Field of Collectible Toys: A Preliminary Analysis of Legal Differences between China and Japan

Fan Sili

School of Foreign Languages, Guangdong University of Science and Technology, China Guangdong Dongguan 523083

Abstract: With the globalization of the collectible toy industry, intellectual property protection has become a core support for maintaining the innovative vitality of the industry and regulating market order. China and Japan, as key participants in the Asian collectible toy market, with the former being the world's largest production base for collectible toys and the latter being one of the birthplaces of collectible toy culture, have each established distinctive intellectual property legal protection systems based on their different legal traditions and industrial conditions. This article takes collectible toys as the research object, focusing on copyright protection, and compares the similarities and differences between China and Japan in terms of legal basis, protection scope, rights acquisition, and infringement determination in the protection of collectible toy copyrights. By introducing infringement cases, it visually and clearly presents the similarities and differences between the two countries in these aspects, aiming to provide a theoretical reference for a comprehensive understanding of the practical situation of collectible toy copyright protection in different countries and to facilitate a deeper understanding and grasp of the international dynamics in this field.

Keywords: Collectible toys; Intellectual property; Copyright; China-Japan comparison

0 引言

潮玩是融合艺术设计、潮流文化于一体的新型休闲娱乐产品，其核心价值在于独特的设计创意与故事内涵。近年来，潮玩产业呈现爆发式增长态势，在大众群体中收获了极高的人气。中国与日本作为亚洲潮玩市场的核心参与国，在知识产权保护上又存在哪些异同？本文将潮玩为研究对象，聚焦于著作权保护领域，对两国的保护情况展开比较。

1 中日潮玩领域著作权保护的 legal 体系概述

1.1 中国潮玩著作权保护的 legal 体系

在著作权保护方面，核心法律为《中华人民共和国著作权法》，该法要求作品需由作者独立创作完成，且以某种有形形式表现出来，因此潮玩的设计手稿、成品造型均

受著作权法保护；《著作权法实施条例》进一步明确了著作权的关键概念、权属规则与权利行使方式；最高人民法院发布的相关司法解释，如《关于审理著作权民事纠纷案件适用法律若干问题的解释》等等，针对著作权侵权纠纷的审理提供了管辖、证据、赔偿、诉讼时效等具体指引，为潮玩设计抄袭纠纷的解决提供了法律依据。

1.2 日本潮玩著作权保护的 legal 体系

日本的潮玩著作权保护，法律体系同样以《日本著作权法》为核心，《日本著作权法》第2条对潮玩设计的思想性和原创性方面有明确规定，要求需有思想或感情的创造性表达，并且属于文学、学术、美术或音乐的特定文化领域，因此，如果潮玩能够体现创作者的思想或感情、原创且具有一定的艺术审美性，就能受到著作权法的保护。除

《日本著作权法》以外,还有《著作权法施行令》《著作权法施行规则》以及基于部分条款修订所颁布的法律文件。

2 中日潮玩领域著作权的保护比较

著作权是潮玩知识产权保护的核心,贯穿潮玩的设计、生产、销售全过程,中日两国均将潮玩纳入著作权保护范围,但在权利取得、保护范围与侵权认定上存在细微差异。

2.1 权利取得方式

中国适用著作权“自动取得原则”,根据《著作权法》第2条规定:中国公民、法人或者非法人组织的作品,不论是否发表,依照本法享有著作权。因此,潮玩的设计手稿、成品造型等作品,自创作完成之日起自动取得著作权,无需履行任何登记手续。但为了便于维权,权利人可以向国家版权局申请著作权登记,登记证书可作为权利归属的初步证据。例如,潮玩企业旗下的潮玩角色,自设计完成之日起即享有著作权,同时企业也可主动进行著作权登记,为后续维权提供便利。此外,著作权转让不需要完成登记,只要双方就转让相关内容达成一致,著作权转让即发生法律效力。

日本同样遵循著作权“自动取得原则”,根据《日本著作权法》第10条规定:作品自创作完成之日起作者自动享有著作权,无需登记。日本也设立了著作权登记制度,权利人可以向日本文化厅申请著作权登记,登记后的著作权在侵权诉讼中具有更强的证据效力,便于法院查明权利归属。在日本,著作权的转让不需要强制完成登记,但是根据《日本著作权法》第77条规定若不登记则无法对抗第三人。

2.2 保护范围

中国《著作权法》规定,著作权保护的是作品的“表达形式”,而非思想本身。因此,潮玩的著作权保护范围包括潮玩的设计手稿、建模文件、角色设定等美术作品,潮玩的名称、故事背景等文字作品,以及潮玩相关的宣传图片、视频等视听作品。《日本著作权法》对潮玩著作权的保护范围总体类似,都保护具有独创性的情感表达。以哆啦A梦为例,“来自未来的猫型机器人帮助受欺负的少年”这样的创意本身并不受著作权保护,但是,具体描绘哆啦A梦的插画则在著作权的保护范畴之内。

值得一提的是,在日本对于以漫画或动画为原作衍生的角色潮玩,未经权利人许可制作并销售仿制品,显然会构成著作权侵权。对于没有原作品的原创潮玩而言,制作、销售其仿制品原则上不属于《日本著作权法》的保护对象,

因为此类玩具应视为应用美术作品。但是从司法实践上来说,若具有与纯美术作品同等的艺术创作性,可能会被认定为著作权法上的作品,如“巧克力蛋手办案”中,因为购买巧克力蛋而附赠的玩具手办,具备与纯美术作品同等程度的美的创作性,所以被认定为受著作权法保护的作品。

2.3 侵权认定标准

中国著作权侵权的认定标准为“可接触性+实质性相似”,即侵权人是否接触过原作品,且侵权作品与原作品在整体造型、色彩搭配、图案设计等方面存在实质性相似。在司法实践中,法院通常会采用“整体观察+要部比对”的方法,对比侵权潮玩与原潮玩的核心设计特征,若核心特征高度相似,即认定构成侵权。例如,“泡泡玛特Dimoo系列美术作品著作权侵权案”中,被告李某网店的盲盒造型与泡泡玛特的Dimoo系列在动作表达、核心视觉元素等方面高度相似,只有颜色、光泽等细节方面存在细微差别,以一般公众的注意力为标准进行整体性判断,两者构成实质性相似,因此判决被告承担侵权责任。但中国在“实质性相似”的认定上存在一定的主观性,尤其是在潮玩设计“借鉴”与“抄袭”的边界界定上,缺乏明确的量化标准,导致部分侵权纠纷难以快速裁决,甚至在同一案件中采用相同的认定方法,结果却各有不同。比如,在“小茗同学案”中,对于涉案的“小明”卡通形象与被控侵权的“小茗同学”卡通形象,一审和二审法院均主要采用了整体观感法,却得出了截然不同的裁判结果:一审判决“小茗同学”的卡通形象侵犯了系列美术作品《小明》的著作权,而二审法院在比较了两者由线条、色彩等要素组成的造型表达后,认为“小茗同学”卡通形象并未与“小明”卡通形象构成实质性相似,最终驳回了小明公司的全部诉讼请求。

日本潮玩著作权侵权的认定标准核心为“关联性+相似性”,即是否参考他人的作品进行创作、作品的本质特征是否相似。而在判断本质特征是否相似上,日本法院通常以“本质特征部分是否达到相似的程度”为标准,因此,是本质特征的部分、还是本质特征以外的部分存在共通之处就成为了判断相似性的关键分界点,例如在“纹次郎鸟贼案”中,因为形象特征上的共性,都是身着竖条纹旅行蓑衣、叼细长牙签,而认定了鱿鱼零食包装上的人物与《木枯纹次郎》电视剧画面的相似性。

3 新技术带来的挑战与中日举措

3.1 新技术浪潮下潮玩领域著作权保护的挑战

在潮玩领域,人工智能设计的介入正重塑创作格局。

以热门潮玩 IP 的衍生设计为例,借助 AI 人工智能算法,能快速生成融合多种风格的潮玩形象。然而,这引发了棘手的著作权归属问题。

在我国,司法实践倾向于以人类对创作的实质性贡献来判断,比如北京互联网法院审理的国内首例“AI 文生图”著作权侵权案中,法院认为涉案图片属于艺术领域,是人类创意的具象化呈现,且原告的提示词取舍、参数设置等过程体现了个性化表达,满足了“独立完成+个性化表达”的独创性要求,因此属于美术作品。同时,原告对涉案图片生成进行了“实质性智力投入”,所以图片作者享有著作权。但在潮玩创作场景下,准确衡量人类贡献并非易事。比如,一些利用人工智能生成的潮玩概念草图,经过简单修改便投入生产,很难精确划分人类与人工智能的创作界限,这为权利归属判定和后续维权带来极大困扰。

日本同样面临界定难题。传统著作权观念根深蒂固,强调创作的“人类精神创造”,因此,由 AI 自主生成的图像或文章,由于并非是“对思想或情感的创造性表达”,所以不属于《日本著作权法》上作品的范畴。这里所说的“自主”,指的是人不给予指示、或仅给出简单指示后按下“生成”按钮,由 AI 生成内容;若开发者只是将人工智能作为工具,在创意思维、风格把控等关键环节深度参与,那么开发者可能被认定为著作权人。此外,利用 AI 生成图像,上传、公开或销售图像是否构成著作权侵权,日本的标准依然还是根据“关联性”及“相似性”来判断。所以,如果生成的产物与现有作品不存在“关联性”及“相似性”,就不构成对现有作品的著作权侵权,从著作权法角度来说,无需著作权人许可即可使用;反之,如果认定生成产物与现有作品存在“关联性”及“相似性”,就可能构成著作权侵权。

3.2 3D 打印给潮玩著作权保护带来的冲击

3D 打印技术让潮玩复制变得轻而易举。在潮玩市场,限量版、定制版潮玩深受追捧,其稀缺性决定价值,但 3D 打印技术使得侵权者能快速复制这些热门潮玩。

中国在打击 3D 打印侵权方面,采取多部门协作模式,同时鼓励运用技术防范手段。然而,由于技术更新速度快,侵权者可能会不断寻找技术漏洞,导致维权工作始终处于动态博弈状态。在潮玩领域,与 3D 打印相关的案件也备受关注,例如北京泡泡玛特文化创意有限公司对深圳拓竹科技有限公司及其关联平台提起的诉讼,此次纠纷的核心焦点就在于,拓竹科技旗下的 MakerWorld 平台存在大量

由用户上传的泡泡玛特“Labubu”系列的 3D 打印模型,用户能够免费下载这些模型并制作潮玩实物,因此泡泡玛特提出拓竹科技作为平台运营方未能尽到合理审查义务。该案于 2026 年 4 月 2 日开始审理,可以预见,将为后续潮玩领域涉及 3D 打印侵权的案件提供重要参考。

在日本,3D 打印相关的法律界定存在模糊地带,个人出于兴趣制作知名角色的 3D 数据并上传到网络分享、社区运营商对这类上传行为持默认态度,对于此类情况是否构成知识产权侵权专家们看法不一。这主要是由于面向消费者的 3D 打印机普及时间较短,个人出于兴趣使用与商业使用之间的法律界限尚不清晰,而且到目前为止几乎没有可作为判断知识产权侵权依据的案例。正因如此,此次泡泡玛特与拓竹科技的纠纷也在日本引发了广泛关注。不过,对于 3D 打印动漫角色手办的行为,如果是在家庭内部,仅为自己观赏而制作,这种行为属于个人使用范畴,不构成著作权侵权;但要是将手办转让给他人进行销售等行为,或者公开、传播相关 3D 数据,则会构成著作权侵权。

4 结语

随着潮玩产业的蓬勃发展,著作权保护在维系产业创新与规范市场秩序中扮演着关键角色。通过对中日两国在潮玩著作权保护方面的比较分析,可知两国在著作权上的保护既有共性,又存在差异。随着新技术浪潮的袭来,人工智能设计与 3D 打印给潮玩著作权保护带来诸多挑战,两国在应对这些挑战时各有举措,却也都面临着界定难题与法律空白。

未来,随着潮玩产业的持续发展以及新技术的不断迭代,完善潮玩著作权保护制度显得尤为迫切。中日两国需要在立足本国国情的基础上,相互借鉴经验,进一步明确法律边界,加强对新兴技术的监管与规范,提升著作权保护水平,为潮玩产业的健康、可持续发展营造良好的法律环境,推动潮玩产业在创新与保护的平衡中迈向新高度。

参考文献:

[1] 冯骏淞. 潮玩企业知识产权保护的法律实务研究[J]. 中国律师, 2025(07): 61-63.

[2] 龙伟, 谢旻荻. 美术作品实质性相似认定研究[J]. 山东工艺美术学院学报, 2025(06): 94-102.

基金项目: 广东科技学院 2024 年度校级科研一般项目(项目编号: GKY-2024KYYBW-54)。

作者简介: 范思立, 广东科技学院讲师。