

就保護同人文化所呈交之建議

政府就版權制度下豁免戲仿問題展開對公眾的諮詢，我們對政府在諮詢文件中的各個方案都表示反對，因為這些所謂豁免並沒有對同人文化予以足夠的保護。更進一步來說，我們亦檢視了其他關注團體提出的第四方案，我們同意個人用戶衍生創作內容應獲豁免，但認為有些條件應予以放寬，以確定它能保障同人創作。

同人的生態環境

「同人」一詞是指有着相同志向的人們、同好。今天的同人文化，以日本為首，主要成份包括但不限於動畫、漫畫、遊戲等相關文化。有文化學者指，它與歐美等的 fanzine 文化互相呼應。同人的重點，在於個人（或僅由少數人組成的同好興趣組織）所進行的非貿易市場的自主創作，由動漫遊戲等原著衍生出新創作，以及把這些自主創作作品於同好間交流，分享共同的興趣。

同人作品的交流，都與市面上的商業銷售大相逕庭。有不少同人作品，都以互聯網等免費渠道發佈。另外，有一些作品（尤其是同好自己繪畫的改編漫畫，稱作「同人誌」）會製成實物（如書刊），於同好特定的交流會中傳播。由於製作實物及場租等都涉及金錢，一般都會收回一些小額金錢，以彌補成本。這種獨特的同好間「銷售」交流，偶然會在扣除成本後有小額金錢收益，但都不會像商業銷售規模般賺錢。

在日本這同人文化的發源地，同人作品倡盛。只要限於同人範疇而非市面上的商業銷售規模，創作同人作品的二次創作人一直都毋需先向版權擁有者取得授權。近日，面對政府加入 TPP 後將會修例，日本動漫業界更與當地的法律學者、政府聯手，主動推出保護同人的法案，使他們在同人活動裏，作同好間「銷售」交流時，不會被控告，免卻同人創作的擔心。

由此可見，要保護同人這個創作文化，版權法例必須容許個人用戶或同好興趣組織的衍生創作，它雖然與商業銷售大相逕庭，但可能牽涉小額金錢收益，法例也不應囿限於「非金錢」的規定。因此，我們倡議所有由個人用戶或同好興趣組織以版權物進行的衍生創作，即使有小額金錢收益，都應獲豁免。

我們對方案的回應

政府三個方案的缺點：——

在第一方案及第二方案下：「超乎輕微經濟損害」

在同人文化特殊的生態環境下，衍生創作有可能獲取到小量收益。採用「超乎輕微經濟損害」這概念，必將把同人文化裏的所有衍生創作劃作所謂的犯罪行為，不會有任何例外。在同人文化裏，衍生創作的作者分享其創作時，會收取一些金錢以彌補所花費的成本，是這生態環境裏的常態。雖然收益極少，但會被視為超出了超乎輕微經濟損害。

這會對同人文化造成極嚴重的創害，並阻止以後的創作人以原作為基礎進行其新漫畫創作。

在第二方案及第三方案下：只對戲仿作豁免

在「戲仿作品 (parody)」之定義下，同人文化裏的衍生創作可能因不屬於這些範疇，而無法落入第二方案及第三方案的豁免涵蓋範圍中。因此，第二方案及第三方案對同人文化並沒有任何保障。

即使政府正考慮一併包含「諷刺作品 (satire)」、「滑稽作品 (caricature)」或「模仿作品 (pastiche)」，我們認為它們仍不能涵蓋同人文化中的衍生創作，因為同人文化的創作本質上就不是這些東西。同人文化已發展至遠超上述歷史字眼所涵蓋的範疇，這些豁免無法有效保護同人創作。因此，我們反對第二方案、第三方案只豁免某一些創作或表達形式，忽視同人文化之保護。

其他關注團體提出的第四方案：

我們同意第四方案中，對個人用戶衍生創作內容之保護，可以保障更多不同類型的衍生創作。然而，我們建議對個人用戶衍生創作內容之定義，應延伸至同人文化裏的衍生創作，不只限於數碼內容。而且，基於同人文化裏的正常生態，我們並不同意把豁免限於必須是完全非牟利的。對「個人用戶」之定義，亦應延伸至「同好興趣組織」。

我們的倡議：小額金錢收益

有鑑於此，我們提議應該引進「小額金錢收益」之概念，以容許同人文化裏的衍生創作者，即使有某些金錢收益，仍不會誤墮法網。現行方案中「不能超出超乎輕微經濟損害」是為保護版權擁有人而設，卻沒有平衡自由表達之權利及以後的創作人使用作品之權利。

「小額金錢收益」之概念能夠鼓勵創意工業，同時能保護原創作者的合法權利。法庭可因此而考慮：金錢收益是否僅屬小額範疇，不會取代原作實際上的金錢收入；發佈或傳播的規模，以及創作的目的。

結論

總括來說，基於政府所有的方案均無法全面涵蓋同人文化中的衍生創作，對之予以足夠的保護，我們反對政府所有的方案。「個人用戶衍生創作」之概念是個好的提議，但它應延伸以作出更多的保護。上述各方案，均不容許衍生創作涉及任何金錢收益。因此，我們提倡在提議的方案中，應容許小額金錢收益，以平衡自由表達之權利，並促進香港創意工業的發展。