

Treatment of Parody

Main Topic

Sherry YIP/CITB/HKSARG
16/10/2013 09:56

Subject: S0401_SO Ting Fung
Category:

Originator	Reviewers	Review Options	
Sherry YIP/CITB/HKSARG		Type of review:	One reviewer at a time
		Time Limit Options:	No time limit for each review
		Notify originator after:	final reviewer

From:
To: "co_consultation@cedb.gov.hk" <co_consultation@cedb.gov.hk>
Date: 15/10/2013 00:47
Subject: 對「在版權制度下處理戲仿作品之諮詢文件」的回應

致商務及經濟發展局

對「在版權制度下處理戲仿作品之諮詢文件」的回應

政府在2013年中期開始就有關管制戲仿作品進行公眾諮詢。社會對於管制戲仿作品有不同意見，並就有關議題進行激烈辯論。本人/組織堅決反對政府建議的三個方案，強烈要求政府永久擱置有關修訂！理據如下：

第一，禁制戲仿/二次創作作品扼殺創意工業

政府早在2000年左右提出六大產業，其中一項正正是創意工業。創意工業要成功的關鍵在於要有一個允許自由創作的環境。而創作過程當中創作者會利用或引用過去所吸收的知識、概念及經驗，再進行改良、再造、延伸及串連，自由表達自己所思所想。亦即是說，世界絕大部分創作人都是由戲仿或二次創作開始。換言之，要發展創意工業就必定要允許戲仿作品的存在。事實上，正正因為容許戲仿，創意工業才得以成功發展。而且，來到資訊必須自由流動的網絡時代，世界各地對版權的詮釋及應用都有了新思維和操作政策，願意鼓勵和利用戲仿/二次創作作品，提升原創作品的知名度、公眾認知和收益。例如韓國歌手PSY及其唱片公司，因願意開放Gangnam

Style版權，讓全球網民隨意戲仿，結果PSY享負成名。

第二，修訂條例製造白色恐怖

政府提出的三個新方案中，維持政府可以在不經過版權持有人同意或舉報下，對戲仿者進行法律行動。而在三個方案中，「公平使用」和「超乎輕微的經濟損失」兩個豁免原則是交由法庭定義，即是說，這兩個重要的概念沒有任何標準。換句話說，只要發現懷疑戲仿的作品侵權，警方或海關即可以對戲仿者和分享戲仿作品者進行拘捕！這不單止會對創意工業帶來衝擊，更嚴重傷害言論及表達自由這個香港重要的基石。因為即使法官最終認為戲仿者沒有違反上述兩個原則，但當中的拘捕程序和法律訴訟足以對戲仿者和分享戲仿作品者造成極大的金錢和精神上的損失。簡單一點來說，這三個方案依然會帶來白色恐怖，社會各界也會因此而受到極大的負面衝擊。

第三，當局錯誤理解及定義戲仿作品

絕大部分的戲仿作品(尤其網上盛行的改歌改圖惡搞文化)的本質與把版權非法轉售以圖利的本質不同。戲仿創作者不是將原創作者的作品複製，並把他作為商業用途。他們只是利用別人的內容，再加入其他原素來做出一個作品以表達自己所想和立場。因此，版權修訂條例嘗試把這兩件事混為一談是極其荒謬！再說，由幼稚園美勞功課到大學研究，當中亦經常發生類似戲仿行為。而世界和坊間早已存在不少戲仿行為，甚至也有以戲仿作商業牟利。例如荷里活的Scary Movie系列、惡搞Harry Potter的Potted Potter舞台劇；或不少無線電視製作的遊戲節目及電視劇都涉嫌抄襲外國作品；不少歌曲、Music Videos、唱片封套和廣告製作也惹人懷疑是抄襲作品。當局為何對這類戲仿行為隻字不提？這些牟利的商業活動是否更應該被追究？

第四，政府執法能力和標準模糊

正如以上所說，戲仿行為和作品存在已久，且隨處可見於社會不同界別、角落和媒體，也有需要繼續存在，每刻每天都在發生。退一萬步想，假若市民和持份者都贊成通過修訂條例，試問在這種情況下，警方或海關如何有龐大的人力資源去執法？也想請問警方或海關會以什麼標準去執法？近月，警方出動重案組以「破壞公物」罪名逮捕屋邨原子筆塗鴉者及以「公眾地方行為不檢」對講粗口的林慧思老師進行調查。原子筆塗鴉和講粗口行為全港每天都有，警方重案組高調地對這些行為進行執法，已完全令市民憂慮到將來當局會以此版權修訂條例拘捕惡搞網民。

從第三及第四點可以看出當局對當代版權應用概念思想落後，一知半解，以偏概全，提出政策前完全沒有深思熟慮。本人/組織深表遺憾！

總結：本人/組織反對政府現在提出的三個方案。本組織認為只要按現時一個較先進和較具彈性的國際定義---「共享創意」，即是創作者只要在其作品上註明出處，規限作商業用途並授權他人更改作品和分享。這樣就可以解決在版權上的紛爭。