

Treatment of Parody Main Topic

Sherry YIP/CITB/HKSARG
15/11/2013 12:17

Subject: S0604_何嘉衡
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
Date: 14/11/2013 17:53
Subject: 對「在版權制度下處理戲仿作品的公眾諮詢」之意見書

致知識產權署：

二次創作，又稱再創作、衍生創作，是創作的一種，指使用了已存的文本(包括文字、圖像、影片、音樂或其他藝術作品等作品)，進行延伸的創作。作品可以是對原文本的伸延，也可以對之解構。政府在諮詢之先就聲稱使用「二次創作」一詞，「實質涵蓋範圍亦難以確定」，「會令分辨是否侵犯版權的界線變得模糊，產生不明確的因素及增加版權作品被濫用的機會」，已經有多個團體和專業人士指出這說法是極度無稽的。目前「二次創作」作為一個學術上的專業詞彙，在學術界中有清晰的定義，與真正的盜版侵權及剽竊抄襲，非常明確的分別，首先在此懇請政府與及相關的人士盡快追上時代發展和尊重學術專業，不要混淆視聽。

在香港正有一批小眾在進行稱作「同人」的二次創作活動，這種創作跟一般人所認為的二次創作有一個很大的差別，因為同人基本上不具有諷刺時弊的屬性。同人作品其實只是一眾創作者由於喜歡某些作品，所以透過不同的方法來延續故事或是豐富故事，當中可以用畫畫的方式，也可以用寫作的方式(基本上這兩種是目前同人界最常見的方式，當然另外還有自創遊戲、COSPLAY、MAD、音樂概念碟等等都可以是同人作品又或是跟同人相關的行為)，到了後來慢慢成熟的同人界開始有了自己的活動，在香港一年中比較大型的活動有兩個，雖然及不上日本和台灣兩地有那麼大的規模，但是近年不論是參展者還是參加者的數目都有上升趨勢。

在同人活動中，其中一個最重要的環節就是參展者販賣跟他們喜歡的作品相關的產品，可以是同人本，也可以是精品。像是漫畫形式製作的作品，售價通常在\$30-40的範圍內；精品方面，襟章通常都在\$10-20的範圍內。由於是原作的衍生作品，在某程度上，這些作品先天上就是「侵犯」了原著的版權，再加上有收取小額的金錢回報，若是以現時貴署提出的方案，又或是後來唱片業提出的所謂「版權商方案」為版

權條例的最終方案，勢必將一批進行同人創作的年輕人打為「犯罪者」。屆時只會再一次打擊香港的創意行業，因為許多參與同人活動的年輕人其實都希望投身相關的行業，如設計、寫作、畫漫畫等。再加上，二次創作對創作者來說，是一個很好的磨練機會，在日本有很多有名的作者或組織都是先在同人界磨練，後來才成為真正的漫畫家，如赤松健和CLAMP便是很好的例子。二次創作在一定程度上可以推動創意工業，若政府聯同商家打壓就只會再一次讓人認為香港政府根本沒有打算推動創意工業的意向，只顧及大商家的利益，以及與商家聯手扼殺小市民的創作空間。

另外這些同人的創作，往往能達到替原作品宣傳的效果，像是在日本，有為數不少的作品都是因為受到同人創作者的「擁戴」，才會有更多人關注，其中一個很明顯的例子是在FACEBOOK上大受歡迎的網頁遊戲UNLIGHT，如果沒有受到港台兩地的同人創作者的青睞，令中文版的玩家人數大增，只憑日本網頁上的收入，不可能發展到今日的規模(多次舉辦活動、發展其他語言版本、甚至準備開發遊戲的第二代)。從日本的例子可見，原作與二次創作是一個相輔相成的關係，因為這種類型的創作方式有其存在的價值和效益，跟原作並不是競爭關係，所以日本遊戲公司、漫畫公司又或是電視台，一向都對同人「隻眼開隻眼閉」，甚至鼓勵同人界的發展。如果這次版權條例的修訂沒有考慮同人的因素，只會像是扼殺香港電視一樣，在另一方面打擊香港特定的創作人。

其實最令人擔心的不是版權原擁有者，而是版權的中間人。在日本就曾經發生過版權中介公司日本レコード協会向Youtube和NicoNico兩大短片網站投訴，從而使兩個網站把大量與「進擊的巨人」相關的MAD，最後版權持有人Pony Canyon發表聲明，反對刪除MAD片，才能使MAD得以繼續在兩個網站上供愛好者觀看。依目前香港的情況來看，同人界創作的題材通常選自日本或是美國等外國國家的動漫畫作品，而這些作品通常都有香港的代理商，難保不會有「版權原持有人支持同人二次創作，而代理商不支持，甚至鬧上法庭」的事情發生，這樣一定對會原作品和二次創作者帶來極大的傷害。因此個人認同「二次創作關注組」的要求，在是次的版權條例修訂中必須加入相應條文，增加對版權收費組織又或是代理商的監管，規定該等公司要有具透明度、一致性、清晰合理的收費基準。對非商業貿易的運用，亦絕不能採用與傳統商業傳媒（如電視台、電台）一樣或相類似的基準。

最後，由於香港的同人活動規模愈來愈大，開始有日本、台灣和中國的同人組織會以參展者的身份參與香港的場次，如果通過一個不會保障同人的版權法案，那些在沒有過份偏幫商家的版權條例的國家或地區來的參展者會被趕絕，減少了一個民間交流的機會，還會讓外國人對香港留下非常不好的印象，屆時無論如何宣傳香港都不能重建香港的正面印象。

基於上述的說明，個人認為貴署在考慮修訂版權條例的時候，應該積極考慮由民間提出的第四方案：「UGC方案」。雖然一直有人認為「UGC方案」不符合世貿規定，有說現任香港商務及經濟發展局局長蘇錦樑亦同樣如此認為，並且向政黨如此解

說並推銷目前提出的三個方案，否定民間提出的第四方案。想藉此機會查詢知識產權署網頁上的：「政府對於如何處理諮詢文件中提出的各項議題，持開放態度。」是否真實？如果不是，個人認為貴署並不需要花費納稅人大量金錢來進行諮詢，直接把版權商支持的法案直接送到立法會進行表決就可以了。而擺在眼前的事實就是加拿大在通過法案之後一年，都沒有接到世貿方面的投訴，足證那些聲稱違反世貿「三步檢測」的言論，並沒有足夠的事實理據。

根據「二次創作關注組」的說明，「UGC方案」完全能符合所謂的世貿「三步檢測」。第一，因為「UGC方案」只為個人或個人小組的非商業貿易營運使用提供豁免，符合第一步「僅限於『特別個案』」之規定」。其次「UGC方案」要求受豁免的二次創作作品不得用於商業貿易營運上，也不得取代原作市場，這符合第二步「與作品的正常利用沒有衝突」及第三步「沒有不合理地損害版權擁有人的合法權益」之規定。從上述可見，「UGC方案」的豁免部份，與真正的盜版侵權完全無涉，把「UGC方案」寫進法例中，完全不影響版權法例打擊真正的盜版侵權之力量。

另外在近日，版權商家面對市民無法聯絡他們、無法取得授權的指控時，吹風聲言會要求政府替他們成立簡易的授權網站或平台，但要在同一時間，容許他們繼續握有民事提控的生殺大權，亦隻字不言對其收費是否合理的監察。即使香港有了一個簡易授權的網站或平台，若版權商家仍握有民事提控權，而且沒有對版權商家收費作有效力的規管，那麼這個平台只不過是方便了商家經營為自己牟私利的生意，對民間合理使用空間的保障不但毫無進步，而是倒退。

最後，是次當局只提供「斬件式諮詢」，也就是「只諮詢如何處理戲仿作品」，不對整個《條例草案》作全面諮詢。但根據官員的說法，局方在完成版權條例諮詢後，就會重推《條例草案》的修訂法案，這只會製造出更多的社會衝突，無助香港發展創意工業。綜觀目前香港周邊地區的經濟發展，創意工業已經成為了其中一個最重要的產業，日本、韓國、台灣等地區均以其文化軟實力影響其他地區的社會，並賺取大量外匯，若香港再不急起直追就會太遲。而且依據知識產權署網頁，貴署的成立宗旨是「按照最高的國際標準保護知識產權，使中國香港繼續成為一個發揮創意和才華的地方。」，而不是「維護大商家的利益，扼殺市民的創作空間。」。正如二次創作關注組指出「若當局拒絕改善並把全份草案再作諮詢，這無異於宣佈，今天的諮詢只是一場騙人的show，版權法永遠不會為保障市民大眾最基本的言論、表達、創作權利而設，局方永遠就是與民為敵、與公義為敵。」，希望署方可以慎重考慮民間就是次諮詢提出的建議。

市民 何嘉衡
二零一三年十一月十四日