

**Treatment of  
Parody**  
Main Topic

LK CHEUNG/CITB/HKSARG  
04/12/2013 16:02

**Subject:** S1445\_夏洛特(版權修訂同人關注組)  
**Category:**

Originator	Reviewers	Review Options	
LK CHEUNG/CITB/H KSARG		Type of review:	One reviewer at a time
		Time Limit Options:	No time limit for each review
		Notify originator after:	final reviewer

「版權修訂同人關注組」就「在版權制度下如何處理戲仿作品」提交之新建議方案

to: co\_consultation@cedb.gov.hk

15/11/2013 22:38

From:

To: "co\_consultation@cedb.gov.hk" <co\_consultation@cedb.gov.hk>

商務及經濟發展局工商及旅遊科第三組執事先生／小姐台鑒：

本人為「版權修訂同人關注組」召集人夏洛特。

來次電郵目的，是為當局進行的「在版權制度下如何處理戲仿作品」的公眾諮詢時間提交新的建議方案。

望有關當局仔細考量

此致



商務及經濟發展局 版權修訂同人關注組保護同人創作方案第五方案 決定稿\_v2.docx

## 版權修訂同人關注組 保護同人創作方案 第五方案

方案作者：版權修訂同人關注組

### 序：一切由立法開始

過去 20 年，香港同人界發展不斷前進，風浪不少收成也是可觀，由當時只有 1 個同人展，到現在引入了台灣同人展在港進駐，實為香港之福。

政府今年諮詢的「在版權制度下如何處理戲仿作品」，目的大概是讓香港版權法與國際接軌，香港同人界亦身陷法網。

為了免除司法陷阱，本組織提出「保護同人創作方案」，在回避誤墮法網同時，更可保護同人創作，並優化法例的相關可行方法以達至要求效果。

### 第一章：本關注組對政府提出三個方案的立場

第一方案及第二方案基本上向版權商傾斜，由其是有關經濟及市場方面。我們承認版權是十分重要的財產，但不應該一面倒傾斜並應兼顧市民所行使的基本人權（即是創作）。

而第三方案，我們不同意只有「四類作品」獲得豁免，政府應該因應本地因素去制定法律，而不是一味複製。

### 第二章：同人創作文化定義及其存在意義。

同人文化起源無法考查，但以現代而言是一個重要的同好交流平台。

同人作品一般起源於作者對原作品的喜好，或認為不同結局的「If 路線」（即原作不會發生，但假設『故事發展不同』的前題下進行創作。而官方原作採取『If 路線』通常在遊戲中出現，一般不會被當成正式故事），亦有些同人作品會匯合幾套作品進行創作。

除了以上幾種分類，亦有同人作品亦會出現以下幾種情況：角色被賦予不同性格、某 2 個角色與原作中關係不同、故事人物被調到不同世界觀設定、角色性別轉換及繪本。

其他形勢的同人創作亦有：翻唱，改詞，CG 插畫，遊戲等等。建議均歸類為『ACG 衍生作品』。

\*ACG 為台灣動漫愛好者 Alplus 在國立中山大學山抹微雲 BBS 站開的版面，命名為「ACG\_Review 板」。而 ACG 依次解釋為「Animation, Comic, Game」，中文可理解為「動（畫）漫（畫）遊戲」，為動漫文化三大主要構成元素。

及後因 ACG 特有的新型文學作品類別「輕小說（Light Novel）」興起，有人會把名字伸延至「ACGN」，但一般情況下使用「ACG」已足夠理解其意思。

作為非官方作品，同人的存在意義不僅限於商業價值。

除了基本的同好交流平台外，當中可以找出大眾發揮創意的媒介的機會。而發表同人作品的「同人展」也提供了一個讓作品愛好者（不限於同人作家）參加交流的好機會。換句話說，同人作品的創意及意義是大於商業及金錢價值的。

### **第三章：同人作品無法取代商業成作出版的原因**

在此章下筆前，我必須指出：除了盜版商品，同人界與商業出版界鮮有衝突發生。商業出版與同人作品出品範圍其實大同小異，但因現實社會的傳播媒介只有幾種，所以不能獨斷認定同人作品侵犯商業出版界。

在同人作品中都是「同人作家的一己之見」而並非「原作者的想法」。其筆觸，含意，故事發展都不同。

在動畫或遊戲這類技術要求更高的成品，商業出版更有「公書導讀書」、「設定集」及「官方畫集」等同人不可能出版的東西。更甚者有「作畫原畫」、「故事制作過程」、「製作人/配音員/工作人員心得分享」等等同人界完全無法觸及之領域。

同人作品亦有一大難處，就是「只能在指定場合獲得」，那就是同人展。同人展並不如商場般經常開放。以香港為例，大型的同人展一年只有4次。而商業作品是24x7都能購買。

以此對比商業及同人作品，完全無法作出一個「具侵略性」或「具利益衝突性」的結論或觀點。

### **第四章：同人作品與盜版作品的分別**

盜版作品為人垢病，一直以來都是國際問題。其中以中國問題嚴重，甚至有遊戲因為盜版問題而不開發大中華市場的案例。

盜版問題主要涉及和商業公司的直接財政影響，因盜版商人直接剽竊發行商品並加以批量複製販賣，市場完全重疊。加上盜版商人幾乎完全沒有開發成本可言，其販售價格「更具競爭性」，是造成商業公司一大部份收入流失的主要原因。

而同人作品需要經過作者時間付出，由草擬，起稿，印刷到完成均一手包辦，而作品題材亦如上述所及與原作者的概念不同。由此可觀察出不同點。

而同人作品則在世界各地都有，而不同國家亦有大大小小的同人展，亦不見國際間有取締同人展的事件，但盜版活動是每個國家日以繼夜的打擊對象。足夠佐證同人與盜版的分別。

### **第五章：同人作品與二次創作的關係**

二次創作為「原作品加上修改，把原先的意義改變，但整體外觀依然呈現原作品

風格」的創作。而這解釋亦與「同人作品」不盡相同，但同人作品大多會在實物出現，而成品風格多出於作品喜好，政治諷刺較少。

## **第六章：同人作品與「在版權制度下如何處理戲仿作品」的衝突**

在政府的諮詢文件中提及四大作品將會被納入規管，分別是「戲仿作品」、「模仿作品」、「諷刺作品」及「滑稽作品」。這 4 種作品在同人界會牽涉其中的同人作品依次序為「一般同人誌」、「Cosplay」、「同人政治向作品」及「同人舞台表演」。單從以上資料觀察已深明同人作品影響之深，根基幾乎完全波及。有見及此，版權修訂同人關注組提出以下方案建議，以保障同人界發展。

## **第七章：取得授權的困難**

一般使用版權作品前，應先向版權持有人取得授權，付出相應的版權費然後使用。但即使在香港，過往亦有因無法使用劇集第一輯主題曲，而令劇集第二輯時無法使用原曲被迫創作新曲的情況發生。TVB 的衝上雲霄是最佳例子！

在某個二次創作論壇中，公民黨的陳淑莊女士個人亦有因未有順利取得授權的例子。

即使是大公司或知名人士亦有無法順利完成授權程序，更遑論一般市民？

## **第八章：科技進步所衍生的版權問題**

近五十年來，科技一日千里，由電腦到智能手機，通訊平台與速度的改變越來越快。版權修訂亦應進步。在「科技中立」下，政府應正視二次創作等作品。除了發佈平台，還有制作「二次創作」的軟硬件相關亦應一併納入法律考慮當中。當中以 Adobe Photoshop，小畫家等最為常見用作二次創作的軟件。而鍵盤，滑鼠亦是二次創作必要工具。政府不應該只考量發佈情況，制作過程亦應該拼考慮！

## **第九章：條例未能有效保護 ACG 作品其他創作**

除了同人界，ACG 作品中亦有很多另類創作。

首當其衝的是模型作品。其中以「機動戰士高達」系列影響最深。

模型玩家除了會買入正版模型，根據說明書完成其作品外，亦有為數不少的玩家喜歡根據個人喜好改變模型的各部份。

一般「超級系機械人」的機械設定十分精準，而模型作品亦很少，很多時因不能影響外觀而令裝甲部份可改變部份少。

但「機動戰士高達」系列的高達模型，除了一般的「修改裝備外觀」外，玩家亦會另外購買金屬部件去去改變如關節及推進器部份的零件。在這情況下經已造成「外觀改變」。高階玩家更會另行製造關節亦骨架，並裝上至其模型作品上。經過上述修改令其模型作品可玩性更大，觀賞性更高，但外觀卻保留原有模型作品的

重要部份。諮詢文件無法定義該作品的所屬範圍，對模型愛好者是一大陰影！亦有同人喜歡舞蹈，有 ACG 作品中角色會聞歌起舞，故此會有同好練習舞步後在作公開場合演出。根據草案內容亦無法清晰界定其行為是否屬於刑事或民事罪行，甚至是否構成原罪行亦未能釐清！

## 第十章：方案建議內容

1. 正式正視條例對「同人界」及「二次創作」的影響，收回方案重新諮詢或訂出諮詢時間表。
2. 條例通過生效後，每 2 年作一次公眾諮詢以作檢討。
3. 條例中加入「衍生作品」及「改篇作品」。衍生作品定義為「使用原作品世界觀設定或人物設定或機械設定進行創作，以不同媒體進行傳播」。改篇作品定義為「用原作品世界觀設定或人物設定或機械設定進行創作，改寫原作品的故事發展過程或結局」<sup>1</sup>，及設定「場地豁免」<sup>2</sup>。
4. 條例中明確加入在網上進行「分享」行為不屬於刑事及民事罪行<sup>3</sup>。

## 第十一章：同人關注組第五方案的好處

由「版權修訂同人關注組」提出的第五方案，確保了同人創作者的所長不會被埋沒，亦令創作人不活於白色恐怖之下，可以專心創作。

香港銳意發展成「創意之都」，有西九龍文化區及「盛夏香港·動漫啟航」下可見一斑，但條例對於同人界打擊實在太大。同人文化是動漫文化的第一橋頭堡，除了體現一眾創作者對作品的熱愛，更看得出動漫文化的普及程度！

香港的動漫文化條件絕對不差，動漫畫遊戲甚至輕小說，在香港也能舉出知名公司或獲獎例子，香港只要多加保護及陪訓，一定人才輩出，享譽國際。

即使是原石，也需要發掘，香港動漫畫聯會理事鄧永雄先生亦稱「漫畫界與同人界是伙伴關係」，漫畫界亦會在同人界發掘有潛質的畫師作培訓。

---

<sup>1</sup>在《版權條例》第 39 條之後，加入:-

### 39B. [衍生作品及改篇作品]

- (1) 為【衍生作品及改篇作品】而公平處理某一作品，不屬侵犯該作品的任何版權。
- (2) 法院在裁定對作品的處理是否第(1)款所指的公平處理時，須考慮有關個案的整體情況，並尤其須考慮—
  - (a) 作品是否帶有冒充或取替原作品的意圖；
  - (b) 作品是否帶有損害作者的合法利益的意圖；
  - (c) 作品是否帶有抵觸原作的正常利用的意圖。

<sup>2</sup>(3) 法院在裁定對作品的處理是否第(1)款所指的公平處理時，亦可以考慮—

- (a) 發佈之處所及/或途徑是否會取代原作品的相當大部份市場；
- (b) 發佈之處所及/或途徑是否抵觸原作的正常利用；
- (c) 發佈之處所及/或途徑設立的意圖。

<sup>3</sup> 在法例中，保持使用「分發」一詞，而不改用「傳播」一詞。

同人界人士均明白知識產權的重要性，更十分專重知識產權！而同人文化在香港已存在 15 年以上，成為了一個同好交流場所，故不應隨便抹殺，更應保護！