

Treatment of Parody

Main Topic

Sherry YIP/CITB/HKSARG
14/11/2013 10:48

Subject: S0453_Paul
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: 13/11/2013 15:23
Subject: 在版權制度下如何處理戲仿作品公眾諮詢之意見

敬啟者：

就政府對版權制度下如何處理戲仿作品之問題，本人以為戲仿作品必須完全豁免，原因如下：

1.) 戲仿乃創作之始

文化產業乃政府一直以來鼓勵發展的產業。其賴以為生的乃自由的創作空間，以及不斷試錯之機會。觀乎世界各地之創作者，必先模仿名家以為學習：如漫畫家之助手學習其老師之畫風；小說家模仿名家風格之創造；作詞人先為現有流行曲另譜新詞學習填詞等，皆以模仿和戲仿模式作起始之步驟。如事事均須經版權持有人同意，則有意以創作為業者，須經繁複程序才能取得同意，並且因相應之成本令進入文化產業界之門檻提高，從而容易令人才流失，不利產業發展。

此點最明顯的例子可見於日本。日本自六十年代已有文化式的同人本，成為不少作家的創作土壤。現時之動漫同人界，更是尋找未來作家/漫畫家/其他創作人的良好地方。不少現在的創作者都有戲仿名作之經驗。可見保護戲仿創作乃必要之義。

2.) 戲仿作為原作之門

戲仿之作品，均明顯表示其所出處。以日本的戲仿產業(同人市場)為例，戲仿之作品和原作品乃互相提升和補足。出色的戲仿作品除了提升戲仿者的知名度，也提升了原作品的名聲。藉這些戲仿作品，本來並不注意原作品的民眾也會開始關注，從而為原作品帶來正面影響。

3.) 戲仿帶來創新

戲仿的同時，戲仿者必對原作品有一定程度的了解，才可將之惡搞/改編/補足。其必對原作品之好壞處皆有所批判。在積累經驗下，戲仿者才能獲得足夠的能力創作新作品。若無戲仿，則新人難以學習創作流程，難以有新創作誕生。

本人以為，政府所提三個方案並未完善考慮以上原因和各國引例中的公平原則，以及無視對此戲仿作品有多例參考之日本。法例之原意，乃為保障創作者之創意不受侵犯。假若打壓戲仿作品，必致創作人才缺乏，社會缺少學習創新之機會，將對香港之經濟和人力資源造成不可逆轉的壞影響。

不論民事或刑事責任，戲仿者均會因承受極大壓力而放棄創作，香港則無法擁有創新者。故戲仿必須完全豁免於版權責任以外才能帶來正面影響。創作人應包容戲仿者，並在現在創作空間狹隘的環境中，給予戲仿者以戲仿表達自己的創作觀點。如此，香港才能擺脫"文化沙漠"之名，並建立足夠創新的人力資源。

同時，本人以為，戲仿作品、滑稽作品、模仿作品和諷刺作品，均可稱為"二次創作"，而其行為大同小異，無需仔細分類。並且因涉創作，給予作品明確分類和定義將破壞作品本身。故強加定義並不可行。