

Treatment of Parody

Main Topic

Sherry YIP/CITB/HKSARG
03/12/2013 11:15

Subject: S0750_鍵盤戰線
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: CITB CO Consultation <co_consultation@cedb.gov.hk>
Date: 14/11/2013 23:24
Subject: 鍵盤戰線2013版權修訂意見書

敬啟者：
「在版權制度下處理戲仿作品」意見書

一、引言

二次創作並非盜版，更不是抄襲，並不會取締原作品，然而，現時版權法過份側重版權人利益，使用者只能在法律狹縫中冒著被控告、檢控的風險中進行二次創作。二次創作包括了仿作、改編、引用並加以發揮等創作模式。

二次創作作品是近年民間用作表達及傳播對政府不滿聲音的主要工具之一，所以立此條例不禁令人憂慮跟本就是政府以保障創作人利益為名，實際是創造有一個更靈活的空間去震懾反對的聲音。

二、方案 1,2 的不足之處：

方案一僅僅解釋現行法律對二次創作的做法，無異於判二次創作死刑。版權人只需向政府作出投訴，並且加以簡單舉證，政府就務必要處理。而一旦刑事訴訟成立，民事索償必定成功，且成本極低。這樣純粹作所謂「澄清」，不對問題條文作任何修改，根本就是百份百的「翻叮」惡法。我們絕不接受。

方案二是在法例中加入刑事責任豁免條文，指明「損害性分發」罪行不適用於戲仿作品。如二創作品對版權擁有人造成超乎輕微的經濟損害即屬違法，由於超乎輕微的經濟損害並無清晰定義，在其他普通法國家亦未有相似的條文，檢控門檻明顯過低。這方案與「第一方案」一樣，民間創作人要面對相同的民事責任風險。

總括而言，方案一、二，豁免條件嚴苛，而且仍保留民事責任，即使不入獄，民間創作人可以被告至破產，已足夠扼殺創作的應有空間。

三、方案3的不足之處：

方案三雖說是政府提出的三個方案中比較可取的一個，但鍵盤戰線認為此方案仍存在很多的漏洞，並未能有效的保護網民的創作及表達自由。

方案三所提出戲仿、諷刺、滑稽、模仿只是二次創作部份的手法和目的，根本不能包攬日常生活中的二次創作，只豁免這些形式的二次創作，對其他二次創作模式（如拼貼、挪用藝術等）並不公平。現時諮詢文件提出的公平處理豁免範圍，只限於「戲仿」、「諷刺」、「滑稽」、「模仿」四類作品，但二次創作包含的範圍遠遠不止於此。鍵盤戰線不能接受政府拒絕豁免真正二次創作，只斬件式地豁免「戲仿」、「諷刺」、「滑稽」、「模仿」四類作品。



Sumission.pdf

敬啟者:



「在版權制度下處理戲仿作品」意見書

一、引言

二次創作並非盜版，更不是抄襲，並不會取締原作品，然而，現時版權法過份側重版權人利益，使用者只能在法律狹縫中冒著被控告、檢控的風險中進行二次創作。二次創作包括了仿作、改編、引用並加以發揮等創作模式。

二次創作作品是近年民間用作表達及傳播對政府不滿聲音的主要工具之一，所以立此條例不禁令人憂慮跟本就是政府以保障創作人利益為名，實際是創造有一個更靈活的空間去震懾反對的聲音。

二、方案1,2的不足之處:

方案一僅僅解釋現行法律對二次創作的做法，無異於判二次創作死刑。版權人只需向政府作出投訴，並且加以簡單舉證，政府就務必要處理。而一旦刑事訴訟成立，民事索償必定成功，且成本極低。這樣純粹作所謂「澄清」，不對問題條文作任何修改，根本就是百份百的「翻叮」惡法。我們絕不接受。

方案二是在法例中加入刑事責任豁免條文，指明「損害性分發」罪行不適用於戲仿作品。如二創作品對版權擁有人造成超乎輕微的經濟損害即屬違法，由於超乎輕微的經濟損害並無清晰定義，在其他普通法國亦未有相似的條文，檢控門檻明顯過低。這方案與「第一方案」一樣，民間創作人要面對相同的民事責任風險。

總括而言，方案一、二，豁免條件嚴苛，而且仍保留民事責任，即使不入獄，民間創作人可以被告至破產，已足夠扼殺創作的應有空間。

三、方案3的不足之處:

方案三雖說是政府提出的三個方案中比較可取的一個，但鍵盤戰線認為此方案仍存在很多的漏洞，並未能有效的保護網民的創作及表達自由。

方案三所提出戲仿、諷刺、滑稽、模仿只是二次創作部份的手法和目的，根本不能包攬日常生活中的二次創作，只豁免這些形式的二次創作，對其他二次創作模式（如拼貼、挪用藝術等）並不公平。現時諮詢文件提出的公平處理豁免範圍，只限於「戲仿」、「諷刺」、「滑稽」、「模仿」四類作品，但二次創作包含的範圍遠遠不止於此。鍵盤戰線不能接受政府拒絕豁免真正二次創作，只斬件式地豁免「戲仿」、「諷刺」、「滑稽」、「模仿」四類作品。

另外，方案三的豁免標準並不符合現實，沒有人會在創作是先考慮自己在「戲仿」、「諷刺」、「滑稽」、抑或「模仿」，豁免創作手法根本就不切實際。

更甚者，在正式的條文中，方案三所提出戲仿、諷刺、滑稽、模仿這四個範疇會否全數豁免仍是未知之數。

四、第四方案可取之處：

鍵盤戰線參與版權及二次創作關注聯盟主張UGC應在合乎若干條件下可獲豁免。我們提出的「第四方案」，即「UGC 方案」，只要二次創作不是用來作商業貿易營運，並非真正盜版侵權，而且不會取代原作的市場——例如在商業上構成同一市場的直接競爭，那麼就可以豁免所有個人或個人小組使用的刑事及民事責任，不限於二次創作的種類若何。

鍵盤戰線參與版權及二次創作關注聯盟亦提倡雙軌制，第四方案應與政府的「第三方案」同時並行，從更多不同角度保障民間使用，效法加拿大的做法。

第四方案規範使用二次創作的目的需為非牟利、非業務用途，而非規範創作手法，這樣比較貼合現實。第四方案可以告訴網民甚麼“不可以做”(don'ts) 而非甚麼是“可以做”(dos)

若然政府拒絕豁免UGC，有大量二次創作將不獲保障，版權人只需向政府作出投訴，並且加以簡單舉證，政府就務必要處理。而一旦刑事訴訟成立，民事索償必定成功，且成本極低，威脅網民表達自由。

五、總結

根據版權條例第118章，刑事法的行使範圍套用到公眾傳播層面必然會妨礙資訊流通以及言論自由。如若政府堅持使用三個方案中的其中一個，影響的絕不止是二次創作，還有網民的資訊傳播權、言論自由、創作自由、表達自由。有見及此，鍵盤戰線要求政府採納第四方案，保障網民以至廣大市民的利益和權利。

此致

立法會工商事務委員會

鍵盤戰線謹啟

二零一三年十一月十三日