

創作人談《版權條例》修訂 戲仿應尊重原創精神



馬來西亞藝術家Hong Yi用多種食物所創作的《吶喊》。(網絡圖片)

政府正就《版權條例》修訂，其版權制度下處理戲仿作品的公眾諮詢，將於兩天後(15日)正式結束。版權擁有人所持的觀點得到體現在諮詢過程中至關重要，從事創作的業界人士和相關學者普遍認為，版權擁有人很多時都具有雙重身份，他們可以接受戲仿行為與戲仿作品，甚至認為部分戲仿作品頗具創意，但關鍵的是，創作人應在尊重原作品及原創精神的大前提下進行戲仿。

採訪／攝影：趙偉

為配合資訊科技的發展，平衡版權擁有人與使用者和廣大市民之間的合法權益，政府去年7月發佈諮詢文件與各界民眾一齊探討在版權制度下應如何適當看待戲仿作品，諮詢期將於本月15日正式結束，本報特對多位版權擁有人進行採訪，以期為政府及市民展示版權擁有人對戲仿作品的看法。版權擁有人對戲仿的觀點十分重要，正是因為他們不少都具有易被忽視的雙重身份：他們常常是原創者，同時也可能是戲仿作品創作者。在這雙重身份的背景下，版權擁有人認為，他們於尊重原作品及原創精神的大前提下，可以接受戲仿行為與戲仿作品，甚至認為部分戲仿作品頗具創意。

隨着網絡平台使用的普及化，時下愈來愈多人會將歌曲、漫畫、廣告海報、影視作品進行二次加工，上載到網上與人分享，以博取網民認同。這種行為在坊間被稱為二次創作，但由於二次創作涵蓋範圍難以確定，恐會使侵犯版權的界限變得模糊，加之二次創作並非版權法的常用概念，所以目前國際間不同的司法管轄區在立法、政策討論和案例分析中，較多用戲仿作品一詞，來形容一些加入了仿效元素或包含原版權作品若干元素，以營造滑稽或評論效果的作品。

版權擁有人具雙重角色

自政府展開諮詢以來，不斷有市民為關於如何處理戲仿作品及版權表達自由而發聲，但在此期間卻鮮有聽見版權擁有者的聲音。版權擁有人在戲仿問題上具有雙重角色，首先，版權擁有人在很多情況下也是原創者；其次，作為原創者的他們在學習及創作的過程中，也可能會去做一些戲仿作品。正因版權擁有人可能存在角色的兩面性，所以外界認為，他們在平衡如何保護自身權益與創作自由的天平時要更為全面。

在香港互聯網上，網民常見的戲仿形式包括：將政治人物的圖像拼合在現有新聞照片或電影海報中；為流行曲譜寫新歌詞；把電視劇或電影中的某一片段結合時事改編；運用已有漫畫、書籍中角色創造或續寫新故事。針對以上戲仿形式，本報早前訪問了香港電影製作發行協會行政秘書長舒明達，香港著名漫畫家黃玉郎、馬榮



香港知名漫畫家馬榮成先生與他所創作的角色步驚雲。(網絡圖片)

成、香港動漫畫聯會秘書長溫紹倫，及香港知專設計學院高級講師蔡志傑等從事創作的業界人士和相關學者，以期拆解人們對戲仿作品的迷思。

談及對戲仿作品的態度時，一眾受訪者均表示，在尊重原作品及創作精神，不以戲仿作品牟利的前提下，他們不會介意戲仿作品的出現。馬榮成對本報說：「有些戲仿作品其實是蠻有特色的，可以讓人家發自己的感受。」如果戲仿者沒有通過戲仿刻意侮辱原作，或是用戲仿作品牟利，只是純粹自己「玩一玩」，又或在朋友間搞搞笑，作為「原創者」的版權擁有人大多可以接受。

對此，溫紹倫亦表認同，他表示：「我不敢講全部，也不敢代表所有漫畫人，但我覺得漫畫人大部分都是比較open。因為漫畫人本身很多時候都會

拿別人的作品，或者一些政治人物來搞笑，漫畫家當日在學漫畫的時候，可能也模仿過別人的作品，再慢慢進步，所以我覺得大部分的漫畫人是不介意人家拿他的東西來做一些戲仿創作或者是搞一下笑。」但如果自己的作品被改到面目全非或違反表達初衷，被訪者都一致表示不欣賞，也絕不能認同。

溫紹倫說：「戲仿純粹是拿來玩，那就OK。你如果是刻意去侮辱他人的作品，便沒有人會喜歡。我不說漫畫家，如果我拿你的照片畫鬍鬚，再拿去貼在街上，你會不會開心？」而有「香港漫畫界教父」之稱的黃玉郎更表示：「戲仿本來是沒甚麼所謂，但帶有惡意的就一定不好了。如果一個故事橋段，我講的是除暴安良、正義的東西，你卻在裡面搞屎搞尿，醜化裡面的人物，我們便不能接受。我想任何人也都不會接受。你戲仿可以不用善意，但也不要惡意吧。」從被訪者以上的觀點可見，其實他們最看重的是，戲仿創作要對原創者及其作品帶有尊重。

戲仿者可與原創者溝通

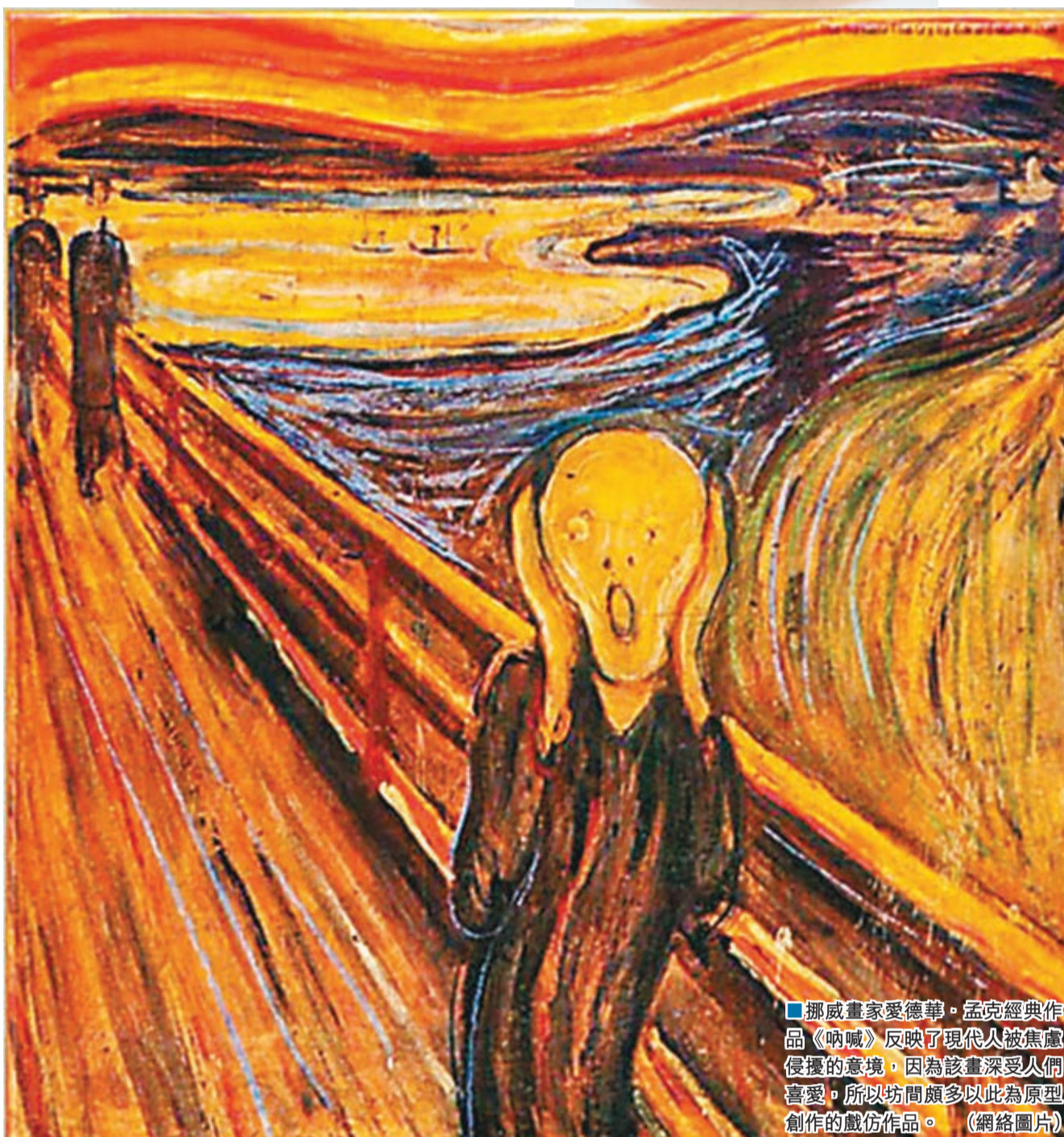
就這個尊重而言，從事創作的業內人士認為，尊重包含兩個方面：一是，戲仿時不可惡意侮辱原作品；二是，在戲仿之前或是將戲仿作品公開、上載至網絡平台前，應向原創者或版權擁有人進行諮詢，在得到版權擁有人認可後，再創作或發佈戲仿作品。針對原創者的這些要求，戲仿者又引出不滿，例如網絡時代講求效率，戲仿作品發佈前如還需要諮詢，會不會浪費很多時間？又如版權擁有人會不會很難找？

作為香港電影製作發行協會行政秘書長的舒明達為戲仿者掃除不必要的誤解，他表示：「事實上，你要找到版權擁有人是很容易的。現在上網甚麼都找得到。如果你真的是找不到，我們協會可以幫你找，只要打一個電話而已。當你進行戲仿創作時，你聯絡我們，我們便會給你對方的訊息，你去問問就好。我相信，那些版權擁有人，尤其是本地業界，很多都會同意戲仿創作的。」

從事創作的業界人士強調，上載與公開前的諮詢，不單單可以體現戲仿創作對原作品與創作精神的尊重，而且能起到責任共擔的作用。由於戲仿作品會否損害「原創者」或版權擁有人利益，誰也無法預判，所以諮詢就更為重要。以電影工業為例，戲仿作品發佈的時間在電影上畫之前，既可能給電影帶來積極的宣傳作用，促進票房收入，也有可能帶來負面影響，甚至使電影製作人和投資者血本無歸。

舒明達指出，如果戲仿作品是在電影落畫後才在網絡走紅，也有可能給原作品帶來兩極化的影響：一是，人們在看戲仿作品的過程中對原作品產生興趣，使原作品為更多人所周知曉；二是，可能會影響到與電影相關周邊產品的銷售量差，例如有關的漫畫和小說。以電影上畫前和落畫後的兩個時間段比較，戲仿作品對後者的負面影響會稍細一些。

不過，業界同意，只要經過諮詢，不論版權擁有人因同意或反對戲仿作品的公開而導致收入減少，版權擁有人都會「願賭服輸」。因此，舒明達強調版權擁有人與戲仿者在戲仿作品發佈前溝通的重要性。在良好的溝通下，法律糾紛也會相應減少，諮詢無疑是一種可以讓「原創者」與「戲仿者」面對面溝通的方式。一般而言，



挪威畫家愛德華·孟克經典作品《吶喊》反映了現代人被焦慮侵擾的意境，因為該畫深受人們喜愛，所以坊間頗多以此為原型創作的戲仿作品。(網絡圖片)

作品未上畫前，版權擁有人大多會對戲仿作品的發佈有異議；但一旦上了畫，版權擁有人就不太會反對戲仿作品被公開流傳。

事實上，為了在現今數碼環境下盡可能地保護版權擁有人與廣大市民雙方的合法權益，政府自2006年起多次就本港的版權制度廣泛諮詢公眾，但由於立法會當時必須處理更緊迫的事務，《版權條例》草案於去年7月失效。而商務及經濟發展局於今年7月11日宣佈重推公眾諮詢文件，原定展開為期3個月的諮詢，至10月15日完結；但其後當局為配合立法會工商事務委員會日前召開的聽證會，公眾諮詢期又延長1個月，至本月15日才結束。



人偶設計師馬志雄(左)，在「漫人偶匠」活動中向漫畫原作者黃玉郎介紹以小虎為原型創造的「極地王小虎」。(網絡圖片)

政府就諮詢提三大方案

政府就今次諮詢提出了三大方案供市民參考，同時鼓勵市民積極參與提出更多可行性建議。方案一是澄清現行的《版權條例》的相關刑責條文，若經由互聯網發佈的戲仿作品不會取代原作品的合法市場，沒有對版權擁有人造成「超乎輕微的經濟損害」應不必承擔刑責；方案二則為戲仿作品提供刑事豁免，但版權擁有人仍可向侵權戲仿作品的創作人提出民事索賠；方案三則為戲仿作品提供「公平處理」的版權豁免，分發和傳播戲仿作品皆不會招致民事或刑事法律責任。

對於政府就有關諮詢提出的三大方案，從事創作的業界人士大多不太了解。曾與業界就諮詢方案作出商討的舒明達表示：「現時第一個方案是很緊的，條文的約束力確實比較大。看起來對版權擁有人而言，第一個是最好的，最有保障。但是，站在我們立場來說，其實也不想這麼緊。第二個就相對比較客觀，也比較適合市民和我們版權持有人。我們也需要市民的支持，這個方案就對大家都寬鬆點。第三個就太過廣泛和虛無飄渺了，好像我們版權擁有人直接舉手投降，彷彿說你們喜歡怎麼樣就怎麼樣。在這三個方案中，我們認為第二個方案可謂取得平衡，比較可以契合大眾的需求。」

他又期望，《版權條例》修訂愈早通過愈好，因為明確的法律條例對「原創者」與「戲仿者」皆有好處。他表示：「我們必須履行世界貿易組織中有關《與貿易有關的知識產權協議》下的國際責任，所以版權擁有人在與一些海外運營商交涉時，法例不清楚就很可能給本港的版權擁有人和戲仿作品創作人帶來麻煩。」舒明達再以電影來舉例，為大家解釋這一問題：「本港片商一旦跟外國片商簽約後，如有東西被改動就一定要得到外國片商的同意。未經同意修改，外國片商便有權追討所有的損失。只要你改了外國片商的戲傳上網，人家那邊發現了，片商就會追討發行商的責任，我們就變成了第一被告，那我們只能去找戲仿創作人。第二個方案有明確的刑事豁免條文，可以保護『原創者』與『戲仿者』雙方，對我們來說就能有所解釋，對戲仿創作人而言想搞戲仿也安心。」馬榮成亦表示：「如果二次創作沒有界限，有時候就會涉及到版權的問題，這是一個灰色地帶。我覺得版權的界限要定得清楚。」

拆解「超乎輕微的經濟損害」

今次諮詢中有一個關鍵詞叫做「超乎輕微的經濟損害」。在政府提交的修訂案中，「超乎輕微的經濟損害」是法庭用來考慮在「原創者」與戲仿作品創作人沒有達成共識的情況下，戲仿作品創作人的某項行為是否「達到損害版權擁有人程度」的重要元素。當版權擁有人向戲仿創作人追究法律責任時，若戲仿作品沒有對原作品造成「超乎輕微的經濟損害」，戲仿創作人則毋須承擔法律，但「超乎輕微的經濟損害」暫時還沒有明確的數字界限，究竟多少可計算為超乎輕微。

就從事創作的業界人士會如何理解「超乎輕微的經濟損害」一詞，香港電影製作發行協會行政秘書長舒明達表示：「對我們電影業來說，戲仿創作人以前可能就是改改海報，現在很多人會截取戲中的某些鏡頭去改裡面人物的樣子，或者畫個圈裡面加些旁白，加些字去搞笑。比如，周星馳在《逃學威龍》裡面扔一隻香蕉。你改了他的頭，換了別人的樣子下去，可能是某個政府官員的樣子。你可能在裡面只用三十秒或者一分鐘的時間，可我們印證要花很多時間。站在我們

的立場去講，《逃學威龍》這部戲已經落畫這麼久了，版權擁有人很可能就不會動用這麼多人力物力去追究那個戲仿創作人。法官可能也會考慮這不是『超乎輕微的經濟損害』。」不過，舒明達又補充：「(電影)落了畫不代表你有權拿我的東西去改，這個是版權，是知識產權。戲仿的人如果影響到版權擁有人，就算

香港電影製作發行協會行政秘書長舒明達向本報記者闡述業界人士對戲仿作品的態度。



是只值一元的生意，對我們來說都是一個損失。從一萬到一元都是損失，但如果真的只有一元損失，我們版權擁有人也會考慮算了就不要搞(追究)了。可是年輕人一定要清楚，落了畫不代表就可以任用。就像金舖門口的金子，即使沒人看着，也不代表是你的東西可以讓你隨意拿走。」