

《2014 年版權(修訂)條例草案》意見書

共同創作——咫尺的大同

孔曰：「大道之行也，天下為公。選賢與能，講信修睦。故人不獨親其親，不獨子其子；使老有所終，壯有所用，幼有所長，矜寡孤獨廢疾者，皆有所養；男有分，女有歸。貨惡其棄於地也，不必藏於己；力惡其不出於身也，不必為己。是故謀閉而不興，盜竊亂賊而不作，故外戶而不閉，是謂『大同』。」。孔子的大同世界被視為和過千年後出現的共產主義不謀而合，被稱為烏托邦的理想世界看似遙不可及，但其實又不是真的是那麼遙遠。容我說一個真實發生的事例：

漫畫家三浦建太郎為聲音合成軟件擔任插畫時說了一句：「這是ニコニコ相關的事，而ニコニコ上大家都是無償地去提供內容，因此我亦願意為ニコニコ的世界無償提供作品。」。

ニコニコ是日本最大的影片網站，只計算日本本地的話甚至超過大家熟悉的 YOUTUBE，ニコニコ和 YOUTUBE 一樣都是完全依賴使用者提供影片的平台，即是 User-generated content(用戶生成內容)的系統，大家各自按照自己的能去喜好，創造出影片給其他人觀看。

ニコニコ上流行二次創作，將原作品以其他手法再演繹，其中尤其特別的是共同創作現象，以具代表性的《組曲「ニコニコ動畫」》為例：此曲是將當時在ニコニコ上熱門的影片串連成像是林子祥的代表歌曲《十分十二吋》那樣的組曲，在最初它只有重編過的純音樂，畫面亦只單純用 Windows Media Player 的氣氛畫面，後來有人為其配上各自原曲的卡拉 OK 字幕，在這基礎下又有人補上畫面、為原曲本來沒有歌詞的部份填上歌詞；這麼特別的歌曲當然有數之不盡的人去試著唱出來，亦有不同樂器去演奏，甚至用遊戲音效來「演奏」*註；有人把不同人的歌唱影片，抽出結合成「合唱」曲，因為每人選取標

準和合成方式都不同,就算同樣的人合唱,成品也不盡相同,後來還衍生出「合唱的合唱」,將合唱曲再一次結合,甚至有過千人的合唱版本。

註：SFC 版 MARIO 有大量可以使角色移動的機關,利用這些機關令角色完全自動過關,稱為「全自動 MARIO」,而這影片就是用機關的聲音「演奏」出《組曲「ニコニコ動畫」》。

在這例子中,人們的創作是不斷疊加上去,很多時是直接拿別人釋出的影片作素材,如果將最後的合唱曲視為成品的話,中間其實是經過了很多人手,以接力完成的方式的合作,甚至原點的純音樂版,其實都是將。有無數傑出作品在當中產生,而每一個優秀創作都不是一兩個人的功勞,每人都有自己擅長和不懂的領域,但就算他們只能製作所長的部份,在上傳後就會有人為其補上去,其中編曲、歌唱、繪畫、影像處理、混音等的技術,每人發揮自己所長,各出其力,甚至於不求回報。所謂大同世界,不就是這樣的世界嗎?

這是一個由一群無名英雄開拓出來,小小的烏托

邦。大家是發自心底的「努力興建」。但這一切，必需

建基於它不受版權條件莫須有的限制,如果僅僅豁免戲仿，卻堅持不豁免其他類型的非商業、非牟利二次創作，那麼這個小小的烏托邦,亦無從產生。

這並非只是創作上的損失,用回該曲做例子,曲中所用到的作品,最後反而因為此曲而有一個長期的銷量加成,各種衍生的影片點擊率亦帶動了大量商機,ニコニコ動畫單是直接收費的得益就達到 14 億日元,更巨大的是這創作風潮帶來的經濟規模,根據經濟學家統計 2012 年相關產業規模就超過了 1 兆日元,而且繼續以快速成長中,一兆是一萬個一億,是任何國家都會垂涎的巨大產業規模。雖然非商業、非牟利二次創作本身不涉及金錢利益交易,但背後卻可以實實在在地帶動商業創作的行益,完全是一個共贏的局面。

無論站在道德和利益觀點,豁免非商業、非牟利二次創作,都是絕對地利大於弊,何以將此良機扼殺於搖籃之中？