

《2014 年版權(修訂)條例草案》意見書

第一部份

在摘要中、(B)刑事責任 第 9 段提及“超乎輕微的經濟損害”、及註 14(c) “是否構成該作品的替代品” 的元素，有在附件 A 中第 15 條 “在第 31(2) 條之後—加入(3)” 並沒有充份表現出來。

“(e) 該項分發對版權擁有人所造成的經濟損害(如有的話), 包括該項分發對該作品的潛在市場或價值的影響” , 如要表現“ 超乎輕微的經濟損害” 的意思, “(如有的話)” 就應該改成“(超乎輕微)” ; 而“潛在市場” 一詞和“是否構成該作品的替代品” 可說是南轅北轍, “潛在” 可說是無限的範圍, 版權擁有人可以說成“我三十年後會推出這項作品, 所以你二次作品出現是損傷到我三十年後的經濟”, “是否構成該作品的替代品” 是應該有一個時限範圍。應該根據二次作品出現的時期、對比這個時期的版權擁有人是否已完成、或籌劃中和二次作品同類的作品。

這陽奉陰違的<條例草案>, 讓我不能相信這次議案對使用者、二次作品一方有合理、公平的安全網。

第二部份

有關 D. 安全港第 16 段提及聯線服務提供者的角色, 我認為只可做到“通知與通知”, 因為未有審判前, 聯線服務提供者是沒有法律權力去刪除任何使用者的資料。

第三部份

附件 D 中提及的同人誌作者“通常是業餘”, 只能算是說對一半。日本、甚至香港, 不少職業作家也會同時進行同人誌創作, 也有發行商為一個主題集合多個同人誌作家的作品結合

成書，也有兩個、或多個職業作家互相改編對方的作品推出同人誌，由於業界和同人誌作家之間有著的微妙的關係和平衡，如出現刑事訴訟，我建議先優先考慮作家(非發行商)的意願。

惡搞“作品也往往是以其認為是令人不悅的事情或素質不高的人或物作對象”是一個偏頗的解釋。非常出名的惡搞系列有“杜甫很忙”和“和雪中戀人特別な気分”(可參考 <http://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%9D%9C%E7%94%AB%E5%BE%88%E5%BF%99> 及 <http://home.gamer.com.tw/creationDetail.php?sn=2344713>)，這類創作在 ACG 界也稱之為惡搞，但這惡搞一點都不“惡”，只會為受聚帶來無比歡樂。這類無傷大雅，又不會為版權擁有人(如原來印有杜甫畫像的課本發行商、及訪問戀人的電視台、及各色各樣來自不同作品的各對雪中戀人)帶來嚴重經濟損失。

觀看串流播放電子遊戲過程是不會、也不可能替代了親自玩遊戲。電子遊戲其中最重要的一個環節是玩家親自參與電子遊戲時的親身感受、例如成就感、操縱遊戲世界的滿足感、刺激感、遊戲中龐大、奇幻的世界，這些第一身感受才是電子遊戲的最大價值。

我覺得應該、也值得為這類創作(附件 D 中提及)提供一個清晰的安全港。

郭智聰：