工作紙(三)：二次創作的豁免

**資料甲：取材自香港網絡大典 – 二次創作頁面[[1]](#footnote-1)**

|  |
| --- |
| 有人認為，二次創作活現人類極富創意的一面，同時亦應保障原作品及原著人的權益和版權，因此社會必須在二創和版權及原創利益之間找一個平衡點，有人認為，只要該項二創不會損害到原作品、原創人或相關人士的名聲及利益，就可以存在；相反，如果二創作品出來的目的是為了誹謗或抹黑他人，那麼這項二創就不應該被推崇。同時，有意見表示二創是否侵權需考慮該項創作使用了原創作品內容的份量及質量，也要考慮原創作品的性質，更需要考慮相關創作是否為了謀求私利。無疑，以上種種考慮大大增加二創是否侵權的複雜性。 有人認為，二創的作者必須尊重原創者，理應問准原作者才可進行二次創作，所以二次創作並無被禁止，但被人批評「要在二次創作前取得所有相關版權人的授權是不切實際」，因為原作者一定不允許，「如果我想改《阿凡達》海報，我去問占士金馬倫，你覺得他會睬我嗎？相關的版權費對於初學者來說能負擔嗎？條例通過後，不想犯法的話，找素材的渠道就會大大收窄，那你就不要告訴我，政府在推動創意產業。」 |

1. 上述資料提議了甚麼情況二次創作可考慮豁免侵權？考慮實際情況，你同意那些提議？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 情況 | 同意/反對 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

1. 比較工作紙(二)題及的爭論點，以上你所認同的豁免建議是否足夠平衡支持二創者及反對二創者的觀點？如不足，甚麼情況下二次創作可豁免侵權？

|  |
| --- |
|  |
|  |

工作紙(三)：二次創作的豁免\_參考答案

**資料甲：取材自香港網絡大典 – 二次創作頁面[[2]](#footnote-2)**

|  |
| --- |
| 有人認為，二次創作活現人類極富創意的一面，同時亦應保障原作品及原著人的權益和版權，因此社會必須在二創和版權及原創利益之間找一個平衡點，有人認為，只要該項二創不會損害到原作品、原創人或相關人士的名聲及利益，就可以存在；相反，如果二創作品出來的目的是為了誹謗或抹黑他人，那麼這項二創就不應該被推崇。同時，有意見表示二創是否侵權需考慮該項創作使用了原創作品內容的份量及質量，也要考慮原創作品的性質，更需要考慮相關創作是否為了謀求私利。無疑，以上種種考慮大大增加二創是否侵權的複雜性。 有人認為，二創的作者必須尊重原創者，理應問准原作者才可進行二次創作，所以二次創作並無被禁止，但被人批評「要在二次創作前取得所有相關版權人的授權是不切實際」，因為原作者一定不允許，「如果我想改《阿凡達》海報，我去問占士金馬倫，你覺得他會睬我嗎？相關的版權費對於初學者來說能負擔嗎？條例通過後，不想犯法的話，找素材的渠道就會大大收窄，那你就不要告訴我，政府在推動創意產業。」 |

1. 上述資料提議了甚麼情況二次創作可考慮豁免侵權？考慮實際情況，你同意那些提議？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 情況 | 同意/反對 |
|  | 不會損害到原作品、原創人或相關人士的名聲及利益 |  |
|  | 不是為了誹謗或抹黑他人 |  |
|  | 只使用原創作品的小部份或不重要的內容 |  |
|  | 原創作品並非為了謀利 |  |
|  | 並非為了謀求私人利益 |  |
|  | 問准原作者取得授權 |  |

1. 比較工作紙(二)題及的爭論點，以上你所認同的豁免建議是否足夠平衡支持二創者及反對二創者的觀點？如不足，甚麼情況下二次創作可豁免侵權？

|  |
| --- |
|  |
|  |

1. <http://evchk.wikia.com/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C> 瀏覽日期：2014年6月1日 [↑](#footnote-ref-1)
2. <http://evchk.wikia.com/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C> 瀏覽日期：2014年6月1日 [↑](#footnote-ref-2)