

天主教輔仁大學社會學系學士論文

指導老師：謝宏仁

創新還是抄襲？論智慧財產權對二次創作的衝擊——以同

人創作為例

Innovation or Plagiarism?

The Impact of Intellectual Property on the Secondary

Creation

——Take Fanfiction Creation as an Example.

學生：劉自儀 撰

中華民國一〇三年十二月

天主教輔仁大學社會學系學士論文

創新還是抄襲？論智慧財產權對二次創作的衝擊——以同

人創作為例

Innovation or Plagiarism?

The Impact of Intellectual Property on the Secondary

Creation

——Take Fanfiction Creation as an Example.

學生：劉自儀 撰

指導老師簽名：

中華民國一〇三年十二月

系所戳章：

謝辭

寫論文的過程中不乏多次抱怨著為什麼人生中要有論文這種東西呢？直到現在一切都即將結束之時，才忽然有點不捨。

這近乎一年的時間首先非常感謝謝宏仁老師的指導，每每有問題或想法都能從老師身上得到受用的建議，也要謝謝同組的之涵、心好，一起奮鬥的過程有你們不寂寞。

謝謝爸爸媽媽這陣子對我的包容與關懷、忍受我時不時爆炸的情緒。

謝謝女神們在我論文卡住的時候陪我聊天給我建議餵我糧食。

雖然多次有過想放棄的念頭，但現在放棄前面的努力也就白費了，所以死活地撐著還是撐過來了，感謝我的意志力沒有跟我說再見。

真得非常感謝一路以來支持著我的人們。

願，一個多月後的發表能夠順利、明年的六月也能順利畢業。

劉自儀 2013/10/26 于綠蓋復興店

摘要

二次創作中的同人創作作為一個矛盾的存在，既具有創作的獨創性，同時卻也侵害到原著作者的著作權，從過去的文獻中可以看出同人創作具有一定的價值，創作者能夠透過同人創作建構出自我認同，並且創造出一個獨特的次文化空間，而若在合理使用的範圍下不應該干預同人創作，那麼合理使用的範圍又是如何訂定出一個鮮明其界限呢？

本論文透過質性訪談與文本分析，針對五名同人創作者進行訪談，了解同人創作者持續創作的動機、創作的獨創性，以及營利行為之於同人創作是否為必要性的存在。

關鍵字：二次創作、同人創作、合理使用

Abstract

Fanfiction creation as a contradiction exists. It has creative ingenious, but it also infringe the copyright of the original author. It can discover that fanfiction creation has a certain value from the past literatures. Creators can construct self-identity by fanfiction creation and create a unique subculture space. If creators's creation is in the scope of fair use, it should not intervene fanfiction creation. Then the scope of fair use is how to set a clear bounds?

The thesis use through qualitative interviews and text analysis. Through interviews for five fanfiction creators to understanding the motivation fanfiction creators continued creation, ingenious of creation, and profit acts is to fanfiction creation necessity or not.

Key words : secondary creation, fanfiction creation, fair use

目次

謝詞	I
摘要	II
Abstract	III
目次	IV
壹、緒論	1
第一節、研究動機	1
第二節、研究問題	1
第三節、名詞解釋	1
貳、文獻回顧	3
第一節、日本加入 TPP 協議後對國內同人文化的衝擊	3
第二節、禁止不當變更權——二次創作遭控訴侵權之案例討論	3
第三節、「迷」文化與同人創作之連結	3
第四節、論同人創作之合理使用	4
參、研究方法與步驟	5
第一節、研究方法	5
第二節、研究步驟	5
肆、研究結果與分析	6
第一節、同人創作與營利行為連結的必要性	6
第二節、論同人創作之獨創性	7
伍、結論與研究限制	10
陸、附錄	11
柒、參考書目	12

壹、緒論

第一節、研究動機

論及二次創作之前先來談談智慧財產權，在二戰後已開發國家雖越來越富有、科技發展也遙遙領先其他後進國，然而生產成本逐漸高漲而無法與落後國家競爭，因此為了保全自身在競爭上的優勢，先進國便藉著法律對智慧財產權的保護鞏固自己的優勢地位。(李茂堂 1997)

由此可見，智慧財產權所保障的即是已經擁有相對優勢的國家，而透過法律的保障，他們能向需要其技術的後進國家收取相對利益，這樣對本來就貧困的國家無疑是一項重擔；筆者認為智慧財產權並不是一個完善的法，並且隨著現代科技高速發展，為了保障自身技術又或者想從法律縫隙中取得利益，掌握著專利的國家已經逐漸有些走火入魔了。

而隨著科技發展日益進步，創作不再僅局限於紙和筆，網路成了創作者最便利於發表的創作平台。然而便利同樣帶來為數不少的權力問題，例如抄襲、盜版等層出不窮；而二次創作的爭議近年來也頗受矚目，所謂二次創作包含的範圍甚廣，舉凡改編、改寫、甚至翻譯等都被稱之為二次創作，本篇論文主要是以二次創作中的「同人創作」為主要研究內容，同人創作亦分為原創型與二次衍生型，本論文主要是探討同人創作中的二次衍生創作，在二次衍生創作的作品中不難看出衍生者的創作力，甚至有些還能夠補足原著的不足，然而這應該是值得被讚許的能力卻遊走在法律邊緣。

另外在 2013 年 3 月日本加入跨太平洋戰略經濟夥伴關係協議 (The Trans-Pacific Partnership, TPP) 談判後，美國提出將著作權之保護期限延長，以及將著作侵害從告訴乃論改為非告訴乃論，意即無須原作者本人提告，警察、關稅人員一旦發現有侵權行為皆能直接提出告訴，如此一來一向未經原著授權之同人誌等二次創作相關的作品必定受到極大的打擊。論創新、論抄襲，二次創作似乎都是一個極其矛盾的存在，然而創作固然是值得被肯定的，只是創作一旦與侵權扯上關係，創意的展現自然很容易被掩蓋過去。

第二節、研究問題

(一) 作為具爭議的二次創作，應該重視其中的違法問題還是個人創意的展現？

(二) 在二次創作同時具有商業行為與自我滿足行為的情況下，應該較重視商業行為或是個人的需求滿足？

(三) 台灣的動漫市場並不若日本來得大，若在往後確實加入 TPP，二次創作產業的危機恐怕不會被重視，在此情況下從事二次創作者會如何應對、政府又應該要有什麼作為？

第三節、名詞解釋

(一) 二次創作

二次創作也被稱為再創作，是一種將本已存在的作品以引用、改寫、延伸、翻譯等方式而成的創作。¹

¹網路維基百科，二次創作，

(二) 同人誌

「同人」一詞源於日本，本是指志同道合的人；同人誌則是由創作者自費出版製作之作品，其中分為原創型及二次衍生作品，本篇論文以二次衍生著作為主要研究對象。²

<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C>，檢索日期：2014.10.26
²網路維基百科，同人誌，<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%8C%E4%BA%BA%E8%AA%8C>，檢索日期：2014.10.26

貳、文獻回顧

第一節、日本加入 TPP 協議後對國內同人文化的衝擊

盧美慈(2013)在其論文中以同人誌為例來看著作權的問題，以日本為例，在與美國公開討論 TPP 協議內容之中，美國要求日本將著作權之保護權限延長至權利人死後七十年、將著作權侵害改為非告訴乃論，以及引入美國的法定損害賠償額度等規定。這之中的「將著作權侵害改為非告訴乃論」對於日本規模龐大的同人誌販售會無疑成了警方最大的釣魚台；然而日本方面指出，同人文化的確有輔助國內動漫產業的成長，多數作者認為其衍生行為有助於宣傳原著，因此許多原作者也不反對、甚至是默許自己的作品被拿去衍生創作並販售，倘若日本簽了 TPP 並遵從美國要求將著作權侵害改為非告訴乃論，一旦壓迫到同人創作市場，勢必對其本身的動漫產業也將帶來不小的衝擊。對此，日本有學者認為，解決此一困境最根本的方法，勢必得透過立法，將同人行為列進合理使用的範圍內，如此一來便能防止在「著作權侵害改為非告訴乃論」後同人行為對於日本國內動漫產業的直接影響。亦有學者指出在極注重智慧財產權的美國也並未將同人行為明文列入合理使用的範圍內，而日本在訂定合理使用的內容時參酌了美國的規定，若美國都無明文列入，日本恐也不好驟然將之訂入法規。

此外，盧美慈也提出了一直以來日本著作權侵害發生頻率不少，但往往因為訴訟費用等問題而極少人真正會提起訴訟，然而日本加入 TPP 後若依照美國要求制定「法定賠償額度」，權利人不用證明自己的損害額度、而是由法院裁定侵權者應如何負擔該責任，那麼權利人或許會為了獲取損害賠償而濫訴，如此一來某些合理使用的創作也將受到波及。(盧美慈，2013)

第二節、禁止不當變更權——二次創作遭控訴侵權之案例討論

在日本，二次創作被告侵權比較著名的案例是「任天堂告同人作家案」，1998年一名女同人作家自費出版了任天堂旗下著名系列的同人本，卻因為其內容涉及色情、兒童不宜等畫面，任天堂認為有損其形象而提起告訴，並且最終判決該同人作家有罪。

黃逸平(2013)在其論文中從任天堂案來看，同人創作違反了著作權中的禁止不當變更權，而有學者認為禁止不當變更權的規定除了能夠保護原作者的名譽，同樣也是透過其中的「禁止歪曲、竄改」等規定來使原作者能夠掌控讓大眾對於其著作所給予的訊息詮釋。但當著作在公眾可取得的狀態下，原作者勢必會失去一些掌控權，著作權法的本質目的也並不在傳遞原作者想傳達的觀點之正確性或完整性，黃逸平認為同人作品中帶來不同的詮釋能夠豐富社會文化，禁止不當變更權的適用與限制應再更加審慎，讓原作者不藉此限制對於其作本身的詮釋。(黃逸平，2013)

第三節、「迷」文化與同人創作之連結

古孟釗(2004)在其論文中提到了「迷」的概念，所謂的「迷」(fan)在早期的牛津字典與英文中的概念偏於負面，多是用來批判太過超過或是投入錯誤的熱情的行為。而日語中的「迷」(ファン)的解釋較趨於中性，將「迷」們視為普通的愛好者。

相較於主流文化，「迷」文化更具有功能性，也有屬於自己的一套獨特的審美觀，「迷」們亦會在其屬團體中生產能夠流傳的東西，例如同人誌等作品。(古孟釗，2004)

綜觀上述，同人作品的產生與「迷」文化似乎是息息相關，多數同人作品的創作動機無非是基於對原著的喜愛、崇拜，進而從原著中取其部分加以創作成自己的同人作品，藉由自身創作的同人作品來自我滿足、更甚至是對原作者產生「致敬」的心態。蔡振元亦在其碩士論文中提及，同人作品能反映出商業作品在市場中的銷售情況，商業作品若在市場中的銷量越好、則其衍生的同人作品越多。(蔡振元，2012)

然而如此一來便產生了矛盾的情況，在有了門路能夠販售自己的同人作品後，同人創作似乎不再單純只是作為同好間的交流所在，而是漸衍生為用金錢買賣的交易行為，雖多數同人創作者是以交流為目的來創作、也不太在意販售其同人作品的利潤多寡，但或許有少數創作者透過市場觀察刻意創作該時期熱銷的商業作品之同人產品，並過度哄抬其販售物的價格以獲取極大利潤，如此一來便違反了當初創作同人作品以「喜愛原著」為主的初衷，謀取利潤則成了創作主因。

第四節、論同人創作之合理使用

所謂合理使用是指在學術、教育、個人利用等非營利的目地得以使用他人的著作，然而合理使用的定義卻很模糊，舉例來說，商業作品在他人無營利的情況下被重製並且分送出去給他人，讓大眾在無須花費的情況下得以擁有該商業作品的內容，如此一來勢必會影響到該著作在市場上的銷售以及損害原作者的權利，此一行為的重製人雖非營利、卻因影響到他人權利而不在合理使用的範圍內。(章忠信，2001)

在許多國家中，即便衍生著作未經原作者的授權，亦可享有著作權的保護，美國則是持反對的立場，而在台灣，衍生著作的創作人須經由原作者授權，否則其作品不受著作權保護。(蔡振元，2012) 如此一來產生的矛盾情況例如：創作者僅在網路上分享其衍生創作，毫無金錢交換等營利行為，卻在被他人盜用、抄襲，甚至是盜印販售賺取利潤下，因不受到著作權法的保障，創作者只得以透過社群網站的流通呼籲大眾不要購買被盜賣的商品，然而這對遏阻盜賣行為的效果卻十分有限。若要改善此一現象，著作權法勢必得再修改，然而要如何修改才能達到對所有人都有利又是一大問題。

參、研究方法與步驟

第一節、研究方法

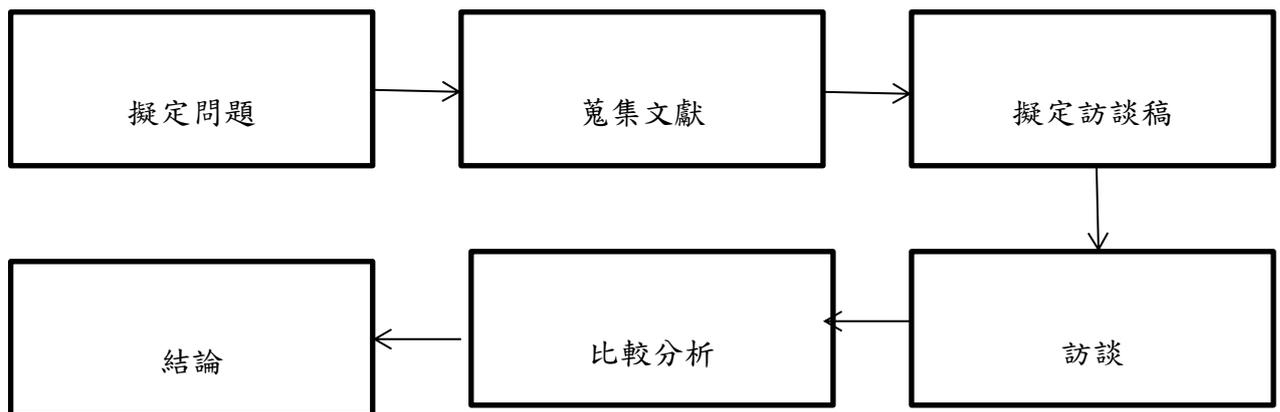
從過去二次創作、著作權相關文獻探討分析，並以立意抽樣抽取五名從事二次創作的創作者，並透過訪談，從中加以分析討論著作權對於二次創作所帶來的衝擊與影響。

以下受訪內容皆已徵得受訪者同意公開於論文中，受訪者以代號表示。

訪談對象：

受訪者	年齡	職業	從事同人創作資歷
A	21	學生	2年
B	22	學生	2年
C	21	學生	5年
D	19	學生	4年
E	23	服務業	7年

第二節、研究步驟



肆、研究結果與分析

第一節、同人創作與營利行為連結的必要性

最早的同人誌販售會興辦於 1993 年³，當時網路還並不普及，創作者們通常是透過社團與同好交流，隨著網路的發展，創作者們開始以網路作為平台發表自己的作品。而自從有了同人誌販售會後，創作者們多了個管道能在同好間交流彼此的作品，同人誌販售會的組成主要是由官方廠商提供場地、租借攤位給創作者們，創作者則是將自己的作品以自費的形式製作出版、自行訂定價格，再於會場中販售給有興趣也有意願購買的同好，自此，同人創作從主要非營利的在網路上與他人分享交流，進而轉為透過買賣交換自己作品的營利行為，如此一來，同人創作又帶來更大的法律問題。

另外，同人創作者的創作初衷主要是對原作品的喜愛與景仰，並且為了滿足自我而進行創作，然而也有部分作者看準了當今大眾主流的作品，認為從該作品中衍生出來的著作能夠獲取比其他作品還要來得高的利潤，因此無關乎自己喜歡與否，投入不少心力在創作能為他帶來高利潤的作品。此外，同人作品的價格訂定主要由創作者自行估計，由於投入的心力算是其中一項難以估算的成本，難免會產生作品質量與其販售價格不符的狀況，儘管消費者有選擇購買的權利，但在這種成本不公開的情況下也無從得知自己買的東西是否是一個合理的價格，亦有部分作者能在短短兩天的活動中靠販售同人作品賺取數萬、甚至十多萬的利潤，容易模糊創作理念的焦點，同人誌販售會最初的目的或許是讓創作者們能夠多一個平台與同好交流，然而隨著時間的演進，又有多少人還持有那份初衷？

研究者：你覺得你在創作一份作品的動機是因為你喜歡還是配合大眾喜歡的口味？

受訪者 A：當然是自己喜歡啊，如果大眾喜歡的我沒興趣，創作起來不是很痛苦嗎。

研究者：所以預估的銷售量不會影響你的創作動機囉？

受訪者 A：什麼意思？是比如說我寫 A 作比我寫 B 作還要賣得好，所以我會選則寫 A 作的意思嗎？

研究者：對。

受訪者 A：不會啊，想寫什麼就寫什麼，出版對我來說主要的目的又不是賺錢。

研究者：既然賺錢不是最重要的目的，那你覺得同人誌販售會是必要的存在嗎？

受訪者 A：嗯……怎麼講，參加場次對我來說主要是為了交朋友吧，不是從網路、而是從現實世界透過喜歡的作品認識同好，而且把作品印製出來成實品一來也是方便讀者們收藏，二來自己也會有種成就感，不是賺錢的那種成就感，就可能出本對我來說像是一個小小的夢想，而我達成了目標的那種成就，不過如果沒有場次少了一個管道交流，對我來說可能會有點小失落，但也不會影響我持續創作的動力。

³ 根據呂心恬、莊琇鈺的《台灣同人誌販售會之經濟效益探討》一文表示，首次有同人誌社團聯合承租一小部分展覽攤位並進行作品展覽的活動是在 1993 年 8 月舉辦。(網址：<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2008/10/2008103112533058.pdf>，檢索日期：2014/12/22)

研究者：那作為一個消費者的話你怎麼看同人誌販售會的存在與否？
受訪者A：在場次上買本子可以向喜歡的作者表達支持我覺得很棒啊，這跟在網路上留言表達喜歡的感覺又不太一樣，而且比起一直盯著電腦螢幕，我還是比較喜歡看實體書，所以作為消費者如果沒有場次的話可能一樣會很失落、也不知道除了留言以外要怎麼對喜歡的作者表達支持，不過還是會持續關注喜歡的作者啦。

同樣的問題其他受訪者也回答了類似的回答，由此可見在創作的過程中「自我滿足」還是最主要的原因，而「營利行為」是次因甚至可以被排除在創作因素之中。對創作者而言，同人誌販售會主要是一個提供同好間的交流為目的的平台，將作品印製成實體販售則是為了方便收藏，具有相對的便利性，而若販售會不存在的確會造成心理上的失落感，卻不會影響持續創作的動機。

在日本，動漫產業佔了整個產業市場的極大比重，而透過同人創作的發展動漫產業得以持續壯大，因此在日本同人創作對於其經濟效益可以說是利大於弊的。台灣的動漫市場不若日本來得大，相較之下受重視的程度遠遠不及日本，若未來台灣有機會加入 TPP 協議，政府對於其他條款的重視勢必大於對智慧財產權的修改，如此一來同人創作者的處境更加險惡，應該要如何自保又是一項難以得到解答的問題。

第二節、同人創作的獨創性

同人創作最為之爭議的莫過於其創作高度的多寡，在著作權的合理使用中，衍生著作若要受到保護則必須要有一定的創作高度，然而創作高度如何訂定也是一個模糊的界線。同人創作與原著作固然有不同之處，從「迷」文化的角度來看，「迷」們是一群主動的閱聽者，並且以一種具有「玩樂性」的主觀批判角度來創作屬於自己的文本，通常此種創作會比原著作來得更加豐富有趣，透過同人創作，「迷」群能從過程中建構出自我認同，也能從中找尋與自己興趣相符的同好，創造出屬於他們的次文化空間。(李佩珊，2010)⁴

身為「迷」的創作者基於表達對原作的喜愛進而創作出自己的作品，出發點並非以賺錢為目的；而原著作的作者創作的內容難免會受到出版社與消費族群的影響，同人創作卻能夠不受他人限制，在創作的自由度上相對來說較高，然而在外界看來，同人創作等二次創作權利人所看的卻是「二次」多過於「創作」、是「侵權行為」多過於其「創意的展現」。

研究者：請問你創作的動機除了基於對原作品的喜愛還有什麼原因嗎？

受訪者C：呃、一種對原著內容的遺憾吧。

研究者：能詳細說明是何種遺憾嗎？

受訪者C：就是比如說原著裡面我很喜歡的角色死掉了，為了彌補心裡上的遺憾，所以我會畫該角色死掉以前的自創故事或者該角色的架空故事，讓他在我的創作中不會死去。

研究者：這也是一種對原著的喜愛呢。

受訪者C：是沒錯啦，但看到自己喜歡的角色死掉就是會有種很遺憾

⁴轉引自簡妙如，過度的閱聽人——「迷」之初探，中正大學電訊傳播研究所碩士論文，頁 46，1996。

的感覺啊，所以才想用這種方式讓角色活過來，啊還有就是像喜歡的配對被拆散或者最後沒有在一起對我來說也是一種遺憾，所以我會讓他們在我的故事中在一起這樣。

研究者：那麼你認為你的創作與原作的差異為何？

受訪者 C：差異……好難講喔，比較明顯的是可能我的創作比起原著更不受限制吧，我可以想畫什麼就畫什麼，原著寫或畫的東西還要經過一堆審查機制，可能改來改去最後出版出來的東西跟他原先的想法有所差異吧，呃這樣算嗎？

就如同看完一篇文章、一齣戲劇會想找人發表自身的想法與心得，「迷」們在看完一部自己有興趣的作品後，藉由網路平台上發表透過該作品讓自身產生共鳴、並且想分享給他人看的「創作」，而透過分享尋找出與自己喜歡相同作品的同好，進而組成一個團體，讓「迷」們在該團體中能擁有相應的歸屬感，此外同人創作的產生主要是由「迷」們利用作品中的素材加以拼湊重組並融合自己的想法。

「從原始文本中衍生出豐富的創造性，群聚成團體，相互交流，並創造出更具參與性的文化活動，形成消費端一股強大的創造勢力，甚至轉而影響生產端，可見「迷」是深具創意、組織動員力、生產力的閱聽人，這點在同人玩家身上體現的尤其明顯。」(余家欣，2013)

同人創作主要是由創作者將原作中的角色、故事背景重新建構塑造成一個新的關係，並用此一新關係的角度來創作屬於自己的作品，如此一來儘管該創作還是保有原著的影子，卻也是擁有創作者自己獨特想法。

著作權法第十七條：「著作人享有禁止他人以歪曲、割裂、竄改或其他方法改變其著作之內容、形式或名目致損害其名譽之權利。」⁵然而從訪談結果來看，全數的受訪者皆贊同「同人創作能夠達到宣傳原著的目的」而非「同人創作會影響甚至降低原著的購買率」，原因在於販售會上或許會受到封面畫風、或內容所引起興趣，但大部分同人創作的基礎是建立於原作之上，因此無論是在創作或者消費，多少對原著都要有一定的了解，消費者興許在受到同人創作吸引後會回頭去找原著來看，如此一來多少能達到宣傳的效果，而不至於使原著的權利、名譽受損。

研究者：你覺得同人創作與原著的差異性為何？同人創作有什麼值得被注重的獨創性？

受訪者 E：創作的動機與故事注重的方向不一樣，原著作是作者希望呈現的劇情，而同人創作則是分散得較廣泛，可能是著重感情、配角、日常、劇情等等各種面向，不會單一把重心擺在主角上，可以看到相同設定下更多層面關於那些角色間的故事，而且因為創作人數多，會有各式各樣的故事劇情因應而生。獨創性的話，想像力……？每個人著重的細節都不一樣，進而催生出來的同人創作也天差地遠。

⁵ 章忠信，第十七條，著作權筆記，2006年11月21日，網址：

<http://www.copyrightnote.org/crnote/bbs.php?board=11&act=read&id=21>，檢索日期：2014/10/26

受訪者們多半認為同人創作較原著的創作範圍來得更廣，原著通常是忠於一個主軸的故事、一個角色，而同人創作是可以依照個人喜好天馬行空地架構出不同畫面，同人創作可以將原著因為故事需求而省略或者沒有解釋清楚的部分，以自己的創作加以補足這塊空缺。而在每個人心中所會產生共鳴、重視的點都不同，透過同人創作，能夠填補對於原著中一些角色背景、細節的想像。

如此看來，受訪者們都是認同同人創作具有一定的獨創性，然而在詢問到認為同人創作是否該受到保護一題卻稍為產生了分歧的看法，大部分的受訪者是認為同人創作亦是創作的一種，理應受到相應的法律保護，其中兩位受訪者卻沒有持著如此堅定的看法。

研究者：您認為同人創作應該要被保障嗎？為什麼？

受訪者 B：我是覺得要有得到同意——像是一對一申請或者官方釋出公告表明哪些類型的同人創作 OK 哪些則不行——的才算數，同人創作的灰色地帶來自於它同時具有未經原作者同意和獨立創作的複合性，如果原作方面 OK 的話問題應該會小很多。

受訪者 E：理智上我覺得不該被保障，有點侵犯了原著的感覺，如果同人創作不好會可能詆毀到原著角色。情感上我希望被保障，做為兼具讀者與創作者的立場，畢竟衍生創作也是創作的一種，創作者還是有付出心血時間去完成創作。

先前日本加入 TPP 協議恐打擊同人創作一事曾一度在社群網頁上瘋傳，雖然不能說完全了解，但多數創作者對於同人創作侵權都多少是略知一二的，那為什麼還是這麼多人持續進行同人創作呢？誠如受訪者 E 所言，理智與情感是相互矛盾的，大家都知道這麼做違法、在情感上卻無法割捨掉這份對創作的熱情。

受訪者 D 舉了《金瓶梅》為例，它的起源由自《水滸傳》的其中一部分，內容也結合了多種文學作品的形式，這樣就某方面說來是否也算是同人創作？但是即使內容備受爭議，《金瓶梅》依舊擁有其文學價值、依舊名列四大奇書之一。另外，若是把歷史看作成一項原作，而現今衍生出的多部戲劇影視、小說創作不也是修改衍生過後的二次創作嗎？

此外，部分國家有所謂的「鄰接權」制度，採用鄰接權的國家認為表演是一種將他人著作加以詮釋的創作，創作度較低，因此不被認為是著作的一種，所以在著作權外以鄰接權保護。⁶而同人創作無非也是一項被歸類在創作度略顯不足的範疇內，或許設立一個類似鄰接權的條款加以保護能夠減緩問題，然而礙於要修改法律並非如此容易的事且又費時，再加上政府恐忌憚著掌握大部分權力的跨國企業，不敢貿然修法，因此改善同人創作作為一個矛盾存在的這條路恐會走得十分辛苦。

⁶ 章忠信，第七條之一，著作權筆記，2006 年 11 月 18 日，網址：

<http://www.copyrightnote.org/crnote/bbs.php?board=11&act=read&id=10>，檢索日期：2014/10/26

伍、結論與研究限制

第一節、結論

從訪談的內容與文本分析來看，不難發現同人創作者對於原著作的熱情，也因為有如此的熱情才能創作出各式各樣極具創意的作品，並且透過創作能夠尋找到與自己興趣相投的同好、同樣也能藉此產生自我認同。也許就像受訪者所贊同的「同人創作能夠達到宣傳原著的效果」，同人創作與原著呈現彼此互利的關係，也因此無論是在台灣或者日本，多數原作者對於同人創作幾乎是採以默許的心態。

而在同人誌販售會中，同人創作同時具有營利行為與自我滿足行為的情況下，創作者重視自我滿足更甚於營利行為，對同人創作者而言，同人誌販售會不過是一個附帶的便利性的存在，在多數創作者的心中同人誌販售會不一定是必須的，儘管沒有販售營利的管道，持續創作的動機也不會被動搖。

同人創作固然是一個爭議性的存在，但其中創作者的創意展現也不應被抹滅，也許設置一個授權的機制管道、或者明定合理使用中的創作性高度範圍，都能稍微減緩同人創作的矛盾處境，這是政府值得去重視並且改善的。

筆者認為創作不應受限，原作能作為二次創作者的一項啟發，激盪出更多不一樣的火花，讓創作的圈子更為豐富。

第二節、研究限制與建議

礙於時間限制受訪者僅有五人，無法完整的反應出同人圈對於其創作侵權的看法，研究者也未找到藉由同人創作獲得高利潤的受訪者作為代表性樣本，日後若有研究者有意做相關研究，可以考慮從比較獲得高利潤、以及幾乎無獲取利潤的同人創作者方面加以比較分析。

附錄一、訪談稿大綱

1. 基本資料（性別、年齡、目前職業……）
2. 從事同人創作的資歷？
3. 平均一年創作多少作品？（書／周邊……）
4. 開始投入同人創作的契機是什麼？
5. 持續創作同人作品的動機為何？
6. 創作一份作品的動機是以什麼為主？（自己喜歡／大眾喜歡）
7. 預估的銷售量會影響選擇創作的作品嗎？（例如創作 A 相關作品比較符合大眾口味，預估銷售量會較 B 作品高，因此選擇創作 A 作品）
8. 您知道事實上同人創作違反著作權法嗎？對於此行為違法有什麼看法？
9. 您贊成「同人創作能夠達到宣傳原著的目的」或是「同人創作會影響甚至降低原著的購買率」？為什麼？
10. 在 TPP 協議中關於著作權的條款對於二次創作者十分不利，而台灣的同人社場並不如日本來得大，未來台灣若是加入 TPP 二次創作產業的危機想來是不會太被受重視，對此您有什麼看法以及認為有什麼樣的應對措施？
11. 您認為同人創作應該要被保障嗎？為什麼？
12. 您認為同人創作應該重視創作者的創意展現而非其侵權部分嗎？為什麼？
13. 您認為同人創作與營利販售是否為必要的連結？為什麼？
14. 您認為同人創作與原著作的差異性為何？同人創作有什麼值得被重視的獨創性？

柒、參考資料

中文專書

1. 章忠信，著作權大哉問，台北市：書泉出版，2001年。
2. 闕光威，論著作權法上之合理使用，台北市：元照出版，2009年。
3. 李茂堂，智慧財產權實務，台北市：健行文化出版，1997年。
4. 謝銘洋、陳家駿、馮震宇、陳逸男、蔡明誠合著，著作權法解讀，台北市：元照出版，2001年。

碩/博士論文

1. 盧美慈，《同人誌相關著作權問題研究》，國立政治大學智慧財產研究所碩士論文，2011年。
2. 余家欣，《同人誌販售會中衍生創作的消費文化之研究》，義守大學應用日語學系碩士論文，2013年。
3. 蔡振元，《同人誌與著作權合理使用之探討》，逢甲大學財經法律研究所碩士論文，2012年。
4. 黃逸平，《同人小說相關著作權法問題之研究——以合理使用為中心》，國立交通大學科技法律研究所碩士論文，2013年。
5. 徐瑞偉，《著作權之行使與公平競爭——論著作權濫用》，逢甲大學財經法律研究所碩士論文，2010年。
6. 古孟釗，《漫畫同人誌在台灣的發展——休閒與文化產業的觀點》，世新大學觀光學研究所碩士論文，2004年。
7. 田琦，《浪尖上的創作——從衍生著作之原創性論同人誌之保護》，元智大學資訊社會學碩士學位學程碩士論文，2014年。
8. 李佩珊，《女性同人誌創作者持續創作之動機》，慈濟大學人類學發展研究所碩士論文，2010年。
9. 李湘雲，《著作鄰接權制度之研究——以日本著作鄰接權制度研究經緯》，中原大學財經法律學系碩士學位論文，2004年。

網路資料

1. 章忠信，著作權筆記，網址：<http://www.copyrightnote.org/>，檢索日期：2014/10/26。
2. 網路維基百科，二次創作，<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BA%8C%E6%AC%A1%E5%89%B5%E4%BD%9C>，檢索日期：2014.10.26
3. 網路維基百科，同人誌，<http://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%90%8C%E4%BA%BA%E8%AA%8C>，檢索日期：2014.10.26
4. 呂心恬、莊琇鈺，《台灣同人誌販售會之經濟效益探討》<http://www.shs.edu.tw/works/essay/2008/10/2008103112533058.pdf>，檢索日期：2014/12/22