

版權陷阱 偏我遇上？

《2014 年版權（修訂）條例草案》正由立法會審議，近日社會討論中，有謂版權陷阱處處，市民容易中招。

但事實是否這樣呢？

就讓我們看看網民常常提出的兩個例子——翻唱上網和串流打機。

簡單來說，該兩項行為，都可能涉及把別人原創的曲、詞、圖像、音樂作品，透過互聯網向公眾傳播。如果我們同意版權屬私有財產，受法律保護的話，翻唱上網和串流打機便應該有版權擁有人的同意或默許。

但版權制度保護原創作品之餘，也要平衡使用者的合理權益。《版權條例》現時共有 60 多項豁免條文，訂明無須版權擁有人的同意，也可使用其版權作品，而《條例草案》則訂定更多的明文豁免。

重要的是，每項豁免背後，也有一個充份的公共政策理由，作為理據，讓使用者可在特定範圍內，自行利用原屬版權擁有人的私有財產權利。

翻唱上網，可以有眾多原因，如屬批評/評論原作品、評論時事、戲仿、諷刺、滑稽、模仿、引用等目的的公平處理，相關的新舊豁免可以適用。就串流打機而言，批評/評論原作品和引用的豁免可能較為相關。

但如果事實上，涉及該兩項行為的個案的確在豁免範圍之外，又是否如一些網民所言，必定會招致法律責任呢？

就讓我們看看真實的情況。

在網上視頻平台 YouTube，搜索翻唱 (song cover version)，可見超過 2 000 萬條片段。另一串流平台 Twitch 直播、錄播電子遊戲賽事或過程，每月吸引超過 150 萬遊戲玩家，網上觀眾超過 1 億。

兩個平台都是在國際社會通行多年的版權制度下，業務得以迅速

發展：傳播權、豁免機制、法定安全港等香港要追上的法律規範，通通適用。

類似以上平台的用戶直播、上載翻唱和打機視頻，如法律上不屬豁免範圍，一般來說都是得到相關版權擁有人的同意或默許。

背後的原因，理性來看當然是商業利益所在。例如版權擁有人與網上平台簽訂了協議，容許使用者上載涉及其版權作品的視頻，從而分享廣告收益。又或者串流傳播其版權作品，可起大大的推廣作用，求之不得。

當然如果有版權擁有人不同意，就會用安全港制度拉下架，這最有效快捷，而平台本身也會採取合適措施，避免侵權。(例如 Twitch 就會提供已有特許的音樂，替代受版權保護的遊戲原背景音樂。)

民事訴訟的可能性，不是說沒有，但商業社會的計量就是成本效益。在大部分較輕微、可能關乎技術性侵權的個案中，所涉的經濟或其他利益可能極小，版權擁有人未必有充分的誘因展開民事訴訟。法庭也不會受理無聊瑣屑的民事個案。再說刑事追究就更加「堅離地」了。

這種商業模式已成發展趨勢。版權擁有人、網上平台和使用者的，均可各取所需，製造三贏局面。

法律的目的，可以清楚界定私人財產誰屬及其範圍，版權法如是。有了法律的界定，市場自然會找出合適的解決方案。輕言再加法定豁免，難免越俎代庖。

退一萬步，又有誰可以說說純粹串流打機同翻唱上網，和言論、創作自由的重大關係，說服社會要不分皂白，透過法律凌駕原創作品的私有財產權？

《條例草案》的目的，只是追上國際社會通行多年的法律規範，也是國際版權條約的要求。香港的法制完善、商業社會成熟，我們見不到同一套的法律規範和商業模式，在香港運作時會失效，引致荒唐的結果。

從常識出發，怎會是「這陷阱 這陷阱 偏我遇上」？

商務及經濟發展局局長
蘇錦樑

2015年12月28日