



## 同人文化 創作的活力

2016-03-20 記者 吳昀蓀 文



在現在的動漫文化中，「同人」指的是一種「非商業性的創作方式」，在形式上非常自由，舉凡漫畫、小說、動畫、音樂、遊戲，甚至廣播劇、角色扮演（cosplay）都屬於同人創作。在內容方面，同人作品大多數屬於二次創作（re-creation，簡稱二創），係指利用現有作品的人物，加入二創者本身的想法加以創作，劇情或世界觀的設定與原作不一定會有關連，端看二創者的喜好。但其實同人不一定是指二創作品，自創的漫畫、小說等也都是同人的範疇。

另外，通常同人作品會透過網路發表，若自費印刷出版便稱為「同人本」或「同人誌」。專門提供同人作者擺攤販賣作品的場次，稱為「同人誌販售會」或「同人場」。

### 由愛而生 同人創作的喜悅

「愛」對同人作者來說，是一個很重要的創作動機。這份「愛」的意義，其一是對於創作的熱愛，喜歡寫作的人便寫小說、喜歡繪畫的人可能會畫漫畫。另一層意義，是對於特定作品或角色的喜愛，例如有人喜歡《火影忍者》的主角漩渦鳴人，如果剛好他喜歡畫漫畫，那他就很可能畫一些漩渦鳴人的同人漫畫。對於作品和角色的「愛」是個強烈且單純的創作動機，因此同人作品大多屬於二次創作。



同人作品的創作動機來自於對作品、對角色的喜愛，大多數屬於二次創作。

（圖片來源／批踢踢實業坊）

在《喀報》第兩百三十四期的〈萌文化 生活中的調劑品〉一文中提到，雖然每個人的「萌點」不盡相同，但某些角色的「萌點」卻是許多人共同喜歡的。若有個創作者將自己喜歡的角色畫成同人漫畫，很容易吸引到同樣萌萌這個角色的讀者，彼此可以藉此討論與分享對於角色或作品的「愛」，並且從中獲得喜悅感和認同感。同人創作在動漫文化圈內是一種很重要的交流方式，藉此快速地找到同好，如果遇到合拍的人，也可能組成「同人社團」，來進行共同創作。

同人場即是一個提供同人創作者販售作品的場次，是同人文化中重要的活動，在臺灣以臺灣同人誌販售會（Comic World in Taiwan，簡稱CWT）和開拓動漫祭（Fancy Frontier，簡稱FF）為最大宗，每逢臺北場次大清早就會見到排隊人潮，二〇一三年八月的CWT更是湧入約五萬人次，相當驚人。走一趟同人場，從每個攤位上所販賣的商品，便可以清楚知道近期什麼商業作品較為暢銷，哪些角色受到讀者的「愛」較多。

媒體歷屆廣告

#### 推薦文章

- 核廢料 揮之不去的惡夢
- 塑膠微粒 生態殺手
- 外籍勞工在臺灣
- 同人文化 創作的活力

#### 總編輯的話 / 許心如



本期為喀報第二百零十五期，這次有多樣化的媒材呈現資訊，有十二篇新聞圖表，

五篇動畫。

#### 本期頭題王 / 許人文



牙齒整齊，動作很慢，我是許人文

#### 本期疾速王 / 林湘芸



我是林湘芸，時而很感性，時而很理性的雙魚女。喜歡和校狗玩。看似瘦弱但

其實很能吃，缺點是吃東西很慢。希望能用自己的力量，為世界帶來一點點的改變。

#### 本期熱門排行



被忽視的英雄 志氣與破風  
林儒均 / 影評



搖滾傳奇 披頭四  
趙廣潔 / 文化現象



探索自己 滾出旅人新視野  
許馨仁 / 文化現象



烏克蘭麗 從配角走向世界  
徐義薇 / 文化現象



塑膠微粒 生態殺手  
馮鈞鈺 / 科技



CWT在臺灣大學體育館內舉辦，每逢暑假場次人潮會特別多，從攤位販售的商品可以反映出最近哪些動漫作品人氣較高。（圖片來源／YAHOO!奇摩遊戲）

## 網路發達 造就同人興盛

同人文化能夠如此蓬勃發展，與網路興盛有很大的關係。同人創作的主要目的在於分享和交流，要達到這些目的，資訊散播容易，而且不受地域與時間限制的網路，效果理所當然地最好。創作者只要將作品發表在網路上，短時間就可以吸引到來自四面八方的同好，甚至是其他國家的讀者。網路平台如Pixiv，社群網站如臉書（facebook）或推特（twitter）都是分享同人創作的主要方式，許多網路同人繪圖企劃也因而蓬勃。

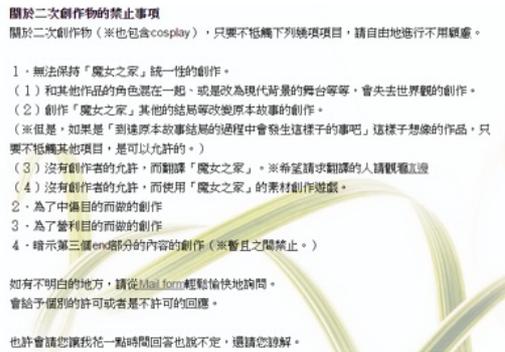
網路所造成的另一個影響，是讓同人作品的創作形式更加多元化。過去紙本書籍是唯一的傳播方式，因此形式上只能是可以印刷成冊的小說或者漫畫。然而網路發達的今日，使得創作形式能夠朝向多媒體發展，同人作品可以是動畫、音樂，甚至是擁有互動性的遊戲，都可以透過網路來傳播。現在許多同人小說或漫畫也是透過網路發表，出版後的成品較多變成用來收藏與紀念。

同人動畫中有一種特別的形式，稱為MAD（Music Anime Dōga），是指利用現有影片的影像或聲音加以剪接，使其傳達出不同於原影片的趣味性。隨著網路影音平台如YouTube、niconico更加盛行，幾乎所有人都有能力利用網路資源製作一支MAD，其娛樂度也會創下不少點閱率。

MAD常會創作出不同於原作的趣味性，【進擊的巨人】原為一部嚴肅題材的動畫，但經過剪接與配合馬莉歐的影像後，變成搞笑性質的二創影片。（影片來源／YouTube）

## 同人作爭議 侵權搞不定

同人創作會遇到的爭議，不論是小說、漫畫或者MAD，不外乎是二次創作的著作權問題。《喀報》第兩百零六期的〈二創與同人 遊走灰色地帶〉便提到，二創這種衍生性著作，享有獨立著作權，但必須獲得原作者同意授權，否則將構成侵權。事實上大多數同人創作並沒有直接取得原作者同意，而原作者大多會因為能夠帶來知名度便默許非商業性的二創，這種情況在現在的同人圈幾乎是一種「默契」或「共識」。原作者可以自行規定二次創作的內容，例如日本遊戲《魔女之家》的作者Fummy（ふみ）就有明文規定二創的禁止事項。



《魔女之家》的製作者Fummy有明確規範出二次創作的合理範圍。

(圖片來源/截圖自巴哈姆特)

另外此篇也提到，雖然衍生性著作享有獨立著作權，但是當二創被侵權時，又該如何處理，至今法律仍然沒有非常清楚的規範，許多遭盜圖二創作者，擔心自己如果走上法律途徑也會牽扯麻煩，只能消極地要求對方撤下圖片，或者尋求網友協助進行撻伐。

## 多采多姿 自由的同人文化

同人文化可貴的地方，在於不受商業限制的自由創作，作者本身並不需要顧慮利潤與人氣高低，也不需要稿件和創作能力的壓力。「快樂最重要」是同人創作最根本的精神，即使是同人圈中很有名的「大手」（日文用法，用來稱呼有名的同人作者），也是完全根據自己的愛好來決定要創作何種形式、何種內容，並不會像商業性作品一樣受到編輯和出版社的限制。

雖然在二次創作方面有法律上的疑慮，但在同人文化發展如此興盛的狀況下，全面禁止顯然不是一個可行的做法，取而代之應該是鼓勵有能力的創作者在二創之餘，也能寫出屬於自己的原創作品，使臺灣的同人界和文創產業更添一分色彩。



大誌雜誌 幫助自助者

簡單的整理，讓大誌雜誌如何幫助街友一目了然。

同好站起來 同人創作



簡單易懂的介紹何謂同人文化。

▲TOP

關於喀報 聯絡我們

© 2007-2016 國立交通大學 傳播與科技學系 All Rights Reserved.

Powered by  DODO v4.0