



## 同人創作 創意交鋒

2011-12-04 記者 許雅筑 報導

每年寒暑假，場場爆滿的同人誌販售會以及會場中衣著光鮮的cosplay玩家，常是媒體注目的焦點，然而在這些注目多半停留在看熱鬧的層次，對於這些活動的基礎—同人文化，少見深入的探討與了解。

### 同人與二次創作

「同人」一詞來自日語，原本是指有著相同志向的人們或同好，而「同人誌」就是這些同好們集結發行的刊物。「同人」其實並沒有特定指哪方面的同好，「同人誌」也沒有限定創作的題材與目標，以它的定義來看，文學性社團的成員也是同人，他們所發行的刊物也是同人誌的一種。

但現今同人誌最為人所周知的面貌，是以商業作品例如動漫畫、電影、電玩遊戲等的角色及故事背景為基礎的二次創作，例如以漫畫《灌籃高手》中的故事背景和角色為基礎，撰寫一個與原作不同的故事，因此在一般大眾的認知中，同人誌常是與這些二次創作畫上等號的。

但回歸到同人誌的定義，就不難了解它其實也包含了原創的面向。同人誌一詞發展至今，大多指的是非商業、自費印製，以同人誌販售會為主要交流場所的二次創作或原創作品，同人作家則是指同人誌的創作者。

所謂二次創作，是指從現有的著作中取材進行再次創作，因此二次創作的作品未必就是同人誌，將漫畫文本改編成電視劇也是二次創作的一種。二次創作並不是抄襲現有的作品，而是「取用」現有作品中的元素，加以延伸創作，加入了二次創作者的創意。二次創作和同人誌有明顯的不同，只是「二次創作的同人誌」在同人誌領域中佔了大多數，因此常被混為一談罷了。



「二次創作的同人誌」在同人誌領域中佔了大多數。

圖為以日本JUMP雜誌中連載漫畫的主角為題材創作的同人誌。(圖片來源/許雅筑攝)

二次創作是否會侵犯版權，眾說紛紜，一派說法認為二次創作涉及重製，另一派則主張因為加入了新的創意，二次創作仍在智慧財產權的保障範圍內。著作權法對重製的定義，是指對於作品的「重複製作」，因此在「再創作」的前提下，只要不是商業用途，二次創作未必真有侵害原作者的權利。

以同人誌的源起國日本來說，雖然有些原作者禁止二次創作，但大部份都對二次創作採取默許的

國立交通大學機構典藏系統版權所有 Produced by IR@NCTU

媒體歷屆廣告

### 推薦文章

- 變化自如 幕後的聲音演員
- 那些年 爸爸與芭樂的回憶

- 關余膚色 我想說的事

### 總編輯的話 / 郭穎慈



本期共有十九篇稿件。頭題〈夢想配方 攝影甜點與咖啡〉忠實刻劃一位科技新貴勇敢出走，開設一間攝影風格咖啡廳的歷程和堅持。

### 本期頭題王 / 洪詩宸



嗨，我是詩宸。雖然個子很小，但是很好動，常常靜不下來。興趣是看各式各樣的小說，和拿著相機四處拍，四處旅行。喜歡用相機紀錄下感動，或值得紀念的人事物。覺得不論是風景還是人物，每個快門的...

### 本期疾速王 / 吳建勳



大家好，我是吳建勳，淡水人，喜歡看電影、聽音樂跟拍照，嚮往無憂無慮的生活。

### 本期熱門排行



夢想配方 攝影甜點與咖啡  
洪詩宸 / 人物



橙色的季節 唯美「柿」界  
陳思寧 / 照片故事



老驥伏櫪 馬躍八方  
許翔 / 人物



追本溯源 探究大地之聲  
劉雨婕 / 人物



變化自如 幕後的聲音演員  
張婷芳 / 人物

態度，甚至表示肯定，認為只要不傷害原作品的形象，這其實是一種宣傳。由於台灣同人誌主要二次創作的對象是日本動畫作品，因此也就較沒有侵權的問題，倒是本土的霹靂布袋戲公司，曾經對同人作家提出告訴。

## 自由創作 友善交流

同人誌販售會在日本有長久的歷史，其活動規模大，配套措施也十分完善，而台灣自1997年的Comic World開始，踏出了同人誌販售會的第一步。經過了一段有許多單位爭相舉辦的戰國時期，現今每年固定舉辦的大型販售會包括GJ、Comic World in Taiwan、開拓動漫祭等等，雖然與日本的活動相比還有不小差距，但已是台灣同人界的年度盛事。除了這些大型活動，還有不定期由同好自行發起，將攤位販售作品限定在某一原著作品衍生創作的各種「ONLY場」，旨在促進該原著作品同好的交流。



在台灣固定舉辦的大型同人誌販售會，雖然規模還比不上日本，但已是台灣同人界的年度盛事。

圖為Comic World in Taiwan活動場刊封面。（圖片來源／Comic World in Taiwan官方網站）

同人誌販售會的可貴之處，在於提供了低進入門檻以及能夠和同好直接交流的平台。又因為同人誌的創作環境較為自由，同人誌販售會已然成為商業出版之外的另一個揮灑舞台，除了單純熱愛創作的同好之外，發跡於同人創作的作家在打出知名度，進而出版商業作品之後，也常會持續參與販售會。已發行商業作品《柯雷普的翅膀》及《北城百畫帖》的漫畫家AKRU就是一例。

對創作者來說，作品能夠商業化並在市面上流通，固然是很大的成就，也能獲得版稅收入，但商業化的門檻高，除了要有出版社願意出版，和編輯的協商也或多或少會對創作有所限制，還要背負銷售量的壓力。同人誌的環境相較之下自由許多，只要報名受到主辦單位錄取，就可以進入販售會擺攤，創作上也不需要和任何人妥協，又因為是出自興趣，銷售量其實並不是同人作家與會的主要目的。

同人誌的讀者們，則期待看到延伸自原作的創意或是原創的新力量，不受限的創作環境與題材，常激發出令人驚豔的創意，這也正是同人誌的魅力所在。在同人誌中，原屬於不同作品的角色可以相遇，原作的劇情和結局也能被顛覆，同人誌賦予創作者最大的空間，展現他們天馬行空的思緒奔馳。

目前台灣同人誌作品中，仍是以延伸自既有作品的二次創作為大宗，但近年來原創作品的質與量都逐漸提升，讀者的接受度也相當高。原創作品題材廣泛，近來取材自本土的作品也越趨增加，例如漫畫家季雅將家裡種茶的趣事畫成同人誌，記錄了某些面向的台灣茶文化。雖說創意沒有高低之分，但在發源於日本的同人文化中，逐漸可以看到本土創作者藉由創作，關心、詮釋周遭的事物，難得且可貴，對本土藝術而言，不能說是沒有貢獻。這類的原創作品，在以二次創作為主的同人誌領域中，逐漸占有一席之地。



原創作品題材廣泛，近來融入本土元素或是取材自本土的作品也越趨增加。  
圖為季雅的同人文作品《茶家趣聞繪》的試閱圖。（圖片來源／電波放送中！）

正在蓬勃發展中的同人文化，是台灣創意的力量之一，然而和設計、文學等領域相比，顯然沒有獲得同等程度的關注，甚至有許多偏頗的報導，聚焦於成人取向的同人作品，使不熟悉同人文化的大眾誤認為同人誌作品充斥著色情與暴力，而鮮少提起同人誌充滿創意與提供友善交流平台的一面。

或許因為動漫畫在台灣仍算是次文化，而同人文化又是與動漫畫緊緊相連的另一個次文化，因此也就不那麼受到關注，但在台灣動漫畫環境與本土人才都尚不是那麼成熟的情況下，這樣的創作力量更應該被重視，台灣其實有相當多的創作人才，在同人誌這塊領域努力創作，希望能綻放出最燦爛的創意火花。發源於日本，同人文化在台灣正嘗試走出自己的路，至今也有一些成果展現，這樣充滿創意的文化值得大眾認識與關注。



### 那些年 爸爸與芭樂的回憶

### 變化自如 幕後的聲音演員



資深配音員蔣篤慧，娓娓道來身為臺灣配音員的酸甜苦辣。

在阿爸生日那天，樞樞憶起爸爸與芭樂的故事。

▲TOP