

(立法會秘書處撮譯本，只供議員參考用)

國際唱片業協會(香港會)就《2001年版權(修訂)條例草案》提交的意見書

- 國際唱片業協會(香港會)(下稱“唱片業協會”)認為，《2001年版權(修訂)條例草案》提出把平行進口電腦軟件自由化的建議，不應涵蓋其他版權作品，例如以有聯繫作品或遊戲的形式載於電腦程式內的影片或聲音紀錄；
- 從概念上而言，載有任何聲音紀錄或影片的電腦程式，只可歸類為“匯集作品”，並不是部分人所理解的“共同作品”；
- 遊戲業的業務模式正逐漸轉變，由出售實際貨品改變為出售由網上下載的貨品。其他電腦程式亦有出現同樣的情況。在網上出售實際貨品(如Amazon.com)，以及把電腦程式或遊戲的內容以數碼方式傳送到網上的伺服器，兩者的模式及概念也截然不同；
- 根據唱片業協會就載有音樂及影片的多媒體軟件進行的初步研究顯示，遊戲及教學套裝軟件的擁有人亦有委托製作其軟件所包含的聲音紀錄。基於互聯網的運作模式，唱片業協會認為，任何並不是由這些擁有人委托製作的聲音紀錄，也應取得作全球使用的適當特許；
- 因此，容許平行進口載於遊戲及電腦套裝軟件內的未經特許聲音紀錄的任何建議，只能給予十分有限的豁免，但卻可能要犧牲依賴製作流行聲音紀錄及音樂錄影帶的整個多媒體行業的前景；
- 唱片業協會不贊成由唱片業採用以經濟價值測試為主的方式提供擬議的豁免，但理解政府當局認為電腦軟件產銷商可選擇不在香港發出使用聲音紀錄的特許，藉此避免出現平行進口的情況；
- 唱片業協會認為，倘若遊戲及電腦套裝程式的擁有人有意把產品的使用局限於不同的地理分區，他們只需透過登記程序及其他電腦科技便可做到這一點。因此，有關授權使用電腦程式軟件的科技現時已獲廣泛使用；
- 政府當局可能進一步反駁，指出在現有的遊戲及電腦程式軟件使用的音樂中，屬於唱片業的並不多，因此質疑有關法例對音樂行業有何影響；
- 雖然多媒體軟件主要由電腦業開發，但軟件內容才是成敗的關鍵。電影及音樂行業會與定能受歡迎的多媒體軟件合作，以發展新的業務模式。實際上，內容的價值遠較程式或軟件本身為高；
- 擬議法例會扼殺本地內容供應商的發展潛力，使他們無法利用最先進的媒體平台或科技發展業務模式。現時的擬議修訂既不能達致立法原意，亦對本地業界以多媒體形式發展業務模式沒有幫

助。電腦程式界似乎並不關注任何有關修訂。這對所涉及的業界會造成“雙輸”局面；及

- 唱片業協會促請法案委員會的委員審慎地重新考慮現時的擬稿所帶來的影響，並建議應繼續保留音樂及電影行業的特許制度。

m3987