

立法會法案委員會

2001 年版權（修訂）條例草案 2001 年版權（修訂）條例草案中自由化的範圍

目的

法案委員會要求政府考慮下列事宜-

- (a) 2001 年版權(修訂)條例草案中自由化的範圍,應否予以收窄,使其只涵蓋商用電腦軟件;以及
- (b) 條例草案應否予以修訂,以防止片長少於 20 分鐘的影視片偽裝為電腦軟件以平行進口方式輸入香港;並訂明“百分比限制”,以允許軟件納入部分影視片。

2. 本文件就上述要求提供政府的回應。我們亦藉此機會回應數份提出類似事宜的意見書。這些包括兩份來自電腦遊戲行業的意見書(其中一份的副本已抄送法案委員會-參閱委員會秘書二零零二年十月二十一日的信件),以及兩份來自音樂業的意見書(參閱委員會秘書二零零二年十月七日及十二日的信件)。

自由化的範圍

3. 在去年進行的有關平行進口電腦軟件自由化的公眾諮詢中,我們得到公眾普遍支持,將平行進口所有類別的電腦軟件自由化,包括教學和娛樂軟件。

4. 我們在二零零一年五月向立法會工商事務委員會匯報公眾諮詢結果,並請委員會支持我們將平行進口所有類別電腦軟件自由化的建議。我們亦特別指出電影及音樂界就自由化措施可能對其帶來影響的關注,該影響是由於電腦軟件與影音作品的融合而產生。我們向委員會表示,我們在草擬條例草案時,會仔細研究如何處理納入電影及音樂的電腦軟件,並適當地參考其他司法管轄區的經驗。委員會一致支持我們的建議。

5. 在上述背景下,我們擬定了 2001 年版權(修訂)條例草案。我們在條例中訂立明確條文,以防止偽裝為電腦軟件的電影及音

樂紀錄以平行進口方式輸入香港，其中有關電影的條文參考了澳洲的做法。我們在條例草案最後定稿以提交立法會前，就擬稿中的該等條文諮詢了電影及音樂業。除音樂業對草案字眼提出一些技術性意見外，兩業界並無就包括教學及娛樂軟件於自由化範圍內提出任何原則性反對。

6. 因應法案委員會的要求，我們細心思考過應否將自由化範圍收窄，使其只適用於商用電腦軟件。經慎重考慮後，我們認為這一限制並不理想。允許平行進口電腦軟件，可使有關市場更具競爭力，其好處是可提供更低廉和更多產品及服務的選擇。這些好處不應只惠及商用軟件用家。現時的建議可使教學及家庭用家也受益。正如公眾諮詢結果顯示，公眾清晰要求平行進口所有類別的電腦軟件。

片長少於 20 分鐘的影視片

7. 我們的政策是保留現有平行進口電影及音樂紀錄的管制。我們願意考慮任何對條例草案的必要修訂，以更有效地體現此政策意圖。我們不反對法案委員會的建議，修訂第 35A 條以防止片長少於 20 分鐘的影視片偽裝為電腦軟件以平行進口方式輸入香港，這與我們的政策意圖相符。至於以其他方式回應業界對 20 分鐘規則的任何特別關注，我們亦持開放態度，只要條例草案可達至更廣的目的，即容許包含有限數量的電影及音樂內容的電腦軟件，以平行進口方式輸入香港。

百分比限制

8. 至於為影視片訂明百分比限制的事宜，我們在草擬條例草案時確曾考慮這一方案。我們不認為這方案可取，因為某一影視片在不同市場及不同媒體渠道以不同長度發行的做法並不罕見。以不同長度發行這一做法可能會對執法製造不明朗因素，從而構成困難。

諮詢電腦遊戲業

9. 因應法案委員會的要求，我們已去信電腦遊戲業的有關團體，邀請他們就條例草案表達意見。我們接獲三份書面意見書(其中兩份亦抄送法案委員會) — 其中一份是由代表美國互動數碼遊戲出版商的互動數碼軟件協會提出，其他兩份來自本地電腦遊戲

分銷商。他們反對建議的自由化措施，主要原因是該措施會損害分銷商的生意，增加盜版活動以及使商人不願在香港投資推廣及開發產品。

10. 這些意見書中表達的意見大致與在去年公眾諮詢中反對建議的意見相若。他們反對的原因不是電腦遊戲業所獨有的，亦無證據顯示建議的自由化措施會對本地電腦遊戲發展商有負面影響。

對音樂業再提交的意見書的回應

11. 音樂業重申其要求，以保留現時音樂紀錄的特許制度，即就任何納入音樂片段的電腦軟件而言，如在該軟件中使用該音樂片段的特許不包括香港地區，則有關軟件不可平行進口。音樂界提出論據，指在實際情況下，版權擁有人已就納入電腦軟件的音樂片段發出全球性的特許，因此並無需要在條例草案中為允許平行進口此類軟件訂立條文。

12. 我們對音樂業的要求有所保留。如接受有關要求，將會對平行進口納入音樂片段的電腦軟件造成不明朗因素，因為平行進口商要明確知道此等音樂片段是否有適當特許，將會十分困難。此外，此要求亦可能造成漏洞，使電腦軟件發行商可限制將其產品以平行進口方式輸入香港，例如將有關音樂片段的特許發予其在香港的附屬機構。

13. 音樂業進一步表示，建議的自由化措施將會對基於先進多媒體平台或科技的商業模式之潛在發展造成負面影響。我們尚未見到任何證據支持這一意見。

工商及科技局
工商科
二零零二年十月