

(立法會秘書處撮譯本，只供議員參考用)

Interactive Digital Software Association就《2001年版權(修訂)條例草案》
提交的意見書

- Interactive Digital Software Association(下稱“IDSA”)及其會員深切關注到條例草案現時的草擬方式所涵蓋的範圍太廣泛，會削弱版權擁有人對平行進口到香港的視像遊戲及其他娛樂軟件的管制能力。此舉實屬不智，而且對該等產品在本港的發展、發表及市場推廣，以至這些方面的海外投資也會構成負面的影響。有見及此，IDSA促請當局澄清條例草案的措辭，確保香港能保留現時對未經授權的平行進口視像遊戲及其他娛樂軟件的限制；
- 撤銷就平行進口貨品給予視像遊戲及其他娛樂軟件的保護，會嚴重打擊業界的發展。其他市場在撤銷對平行進口貨品的限制後，盜版及偽冒視像遊戲產品均有所增加，預計香港亦會出現同樣的現象。香港特許分銷商的利益將嚴重受損，商人亦會不願意在本港投資發展新視像遊戲及娛樂軟件；
- 條例草案把影視片及聲音紀錄從管制範圍中豁除。若把此等產品的市場與視像遊戲及其他娛樂軟件產品(包括由IDSA會員公司發表及分銷的娛樂軟件產品)市場作比較，出現多個明顯的相若之處。在一般情況下，個人購買的視像遊戲及其他娛樂軟件也是作個人娛樂或教育用途，而不是用以提高業務的生產力，這情況與電影、電視劇或電視電影及音樂紀錄相同；
- 基於上述原因，條例草案其中一個列明的目標，即減輕中小型企業為遵守最終使用者刑事條文，而購買正版電腦軟件以取代盜版軟件所招致的財政負擔，便差不多完全不適用於視像遊戲及娛樂軟件產品的消費者；
- 業界的市場推廣常規，反而較為近似其他娛樂行業的常規。若撤銷本港對平行進口視像遊戲及娛樂軟件產品的限制，便會破壞業界沿用已久的市場推廣及分銷常規，情況如影片及音樂紀錄的常規一樣；及
- IDSA促請立法會議員採取行動避免出現上述不良後果。條例草案中可加入附帶條件，列明視像遊戲及其他娛樂軟件不受第35A條所規管，這樣即使不保留對平行進口視像遊戲及娛樂軟件產品到香港的限制，也不會出現草擬法例的人士沒有預期的惡果。