

## 立法會法案委員會

### 《2001 年版權(修訂)條例草案》

#### 就可能受影響的行業及 / 或產品 評估條例草案建議自由化的影響

#### 目的

本文件旨就可能受影響的行業及 / 或產品，評估條例草案建議自由化的影響。

#### 自由化措施的範圍涵蓋電腦程式及有聯繫作品

2. 根據《版權條例》(該條例)第 35(3)條，平行進口的版權作品現被視為“侵犯版權複製品”。

3. 為容許平行進口電腦軟件的輸入及其後的交易，條例草案第 3 條建議在該條例加入第 35A(1)條，該條款實質上規定，如某電腦程式的複製品是在其製作國家、地區或地方合法製作的，則該複製品不會被視為侵犯版權複製品。另有類似的條文適用於與電腦程式有聯繫的作品(條例草案界定為“有聯繫作品”)。

4. 所謂“有聯繫作品”複製品是指連同電腦程式載於進口物品內的任何作品，但不包括一些例外情況。概括而言，這些例外情況是片長超逾指定時間的影視片，以及對有關物品而言具主要經濟價值的音樂聲音紀錄或視像紀錄(草案第 3 條建議加入的第 35A(3)條)。

5. 除上文第 4 段所述的例外情況外，如進口物品或產品載有電腦程式及其他版權作品，則只要該物品(連同所載作品)是在製作地方合法製作的，便可平行進口，並可其後進行交易。

6. 除商用電腦程式外，我們相信下文第 7 至 10 段所述的版權產品，也可能受建議的自由化措施所影響。

## 電子刊物

7. 以電子形式出版的刊物一般包含電腦程式。條例草案通過成為法例後，這些電子刊物(例如辭典、百科全書和雜誌)只要是在其製作地方合法製作的，便可平行進口。建議的自由化措施對電子刊物的出版商和本地發行商可能會有影響。

## 非影視片

8. 很多以數碼形式包裝的影片可能包含電腦程式(例如某些數碼影像光碟)。片長超過某一時限的影視片不符合“有聯繫作品”的定義，因此不可以平行進口。然而，非影視片如包裝成含有電腦程式的數碼影像光碟，則符合“有聯繫作品”的定義，便可以平行進口。

9. 根據第 35A(4)條(草案第 3 條建議加入的條文)的定義，“影視片”指一般稱為電影或電視劇或電視電影的影片。凡不是供電影院放映或作為戲劇在電視播放而製作的影片，如連同電腦程式以數碼媒體包裝，則會納入建議自由化措施的範圍。這些影片可包括為方便教育機構進行教學或培訓而製作的影片(例如不在電影院放映的紀錄片)、作為一般教育用途(例如講授烹飪或打高爾夫球)而製作的影片，以及供娛樂用途(例如體育項目、籌款活動或綜合表演)而製作的影片。製作和發行這些非影視片的人士，或會受建議的自由化影響。

## 互動電腦軟件

10. 互動電腦軟件(包括製作供教育或娛樂用途的互動電腦軟件)通常包含電腦程式和一些其他版權作品(例如影片、音樂作品、音樂紀錄，以及照片和平面美術作品等的藝術作品)。製作和發行互動電腦軟件(包括教育軟件和電腦遊戲)的人士，將會受建議的自由化影響。

工商及科技局工商科  
二零零二年十二月