

文娛服務 (16) — 一般常見問題及有關《安排》及其補充協議之常見問題(截至 2006 年之開放措施)

1. 在《安排》第二階段下，演藝/視藝界可享有甚麼優惠？

根據內地最新修訂的《營業性演出管理條例》，香港服務提供者可在內地設立合資、合作、獨資經營的演出場所經營單位和合資、合作經營的演出經紀機構；香港的演出經紀機構可在內地設立分支機構。

香港服務提供者可在內地設立合資、合作、獨資經營的畫廊、畫店、藝術品展覽單位。實施這項優惠的具體細節，仍須進一步與內地有關單位商討。

2. 何謂「營業性演出」？

「營業性演出」是指以營利為目的為公眾舉辦的現場文藝表演活動，並包括下列方式：

- (1) 售票或包場的；
- (2) 支付演出單位或個人報酬的；
- (3) 以演出為媒介進行廣告宣傳或產品促銷的；
- (4) 有贊助或捐助的；
- (5) 以其他經營方式組織演出的。

演出範圍包括音樂、戲劇、舞蹈、雜技、魔術、馬戲、曲藝、木偶、皮影、朗誦、民間文藝及其他形式的現場文藝表演活動。

3. 《安排》第二階段有關文娛服務項目中所提及的「演藝經紀公司」，以及《營業性演出管理條例》中所指的「演出

經紀機構」，兩者有何差別？

「演藝經紀公司」及「演出經紀機構」的意思相同。

4. 《營業性演出管理條例》的內容可以在那裏查閱？

《營業性演出管理條例》登載於以下網址：

http://www.tid.gov.hk/tc_chi/aboutus/tradecircular/cic/asia/2005/ci2992005.html

5. 在內地申請設立演出場所經營單位和演出經紀機構的手續為何？

請參閱以下有關《營業性演出管理條例實施細則》的網址：

http://www.tid.gov.hk/tc_chi/aboutus/tradecircular/cic/asia/2005/ci3472005.html

【網絡遊戲】

6. 在《安排》第二階段下，香港的互聯網相關服務提供者(包括研發或營運網絡遊戲的企業)有沒有得到優惠？

在《安排》第二階段下，香港服務提供者被允許在內地設立內地方控股的互聯網文化經營單位和互聯網上網服務營業場所。其中互聯網文化經營單位可以進口及在互聯網上提供網絡遊戲。

7. 何謂內地方控股？

內地方控股是指外資（包括港資）與內資合辦的企業，當中外資在資金總額中不能佔超過百分之四十九。

8. 何謂互聯網文化經營單位？

根據國內《互聯網文化管理暫行規定》第四條，互聯網文化單位是指經文化行政部門和電信管理機構批准，從事互聯網文化活動的互聯網資訊服務提供者。

9. 互聯網文化經營單位可以提供甚麼服務？

根據國內《互聯網文化管理暫行規定》第三條，互聯網文化活動是指提供互聯網文化產品及其服務的活動，主要包括：

- (一) 互聯網文化產品的製作、複製、進口、批發、零售、出租、播放等活動；
- (二) 將文化產品登載在互聯網上，或者通過互聯網發送到電腦、固定電話機、移動電話機、收音機、電視機、遊戲機等用戶端，供上網用戶瀏覽、閱讀、欣賞、點播、使用或者下載的傳播行爲；
- (三) 互聯網文化產品的展覽、比賽等活動。

10. 互聯網文化產品包括那一些？

根據國內《互聯網文化管理暫行規定》第二條，互聯網文化產品是指通過互聯網生產、傳播和流通的文化產品，主要包括：

- (一) 專門為互聯網傳播而生產的網絡音像（包括 VOD、DV 等）、網絡遊戲、網絡演出劇（節）目、網絡藝術品、網絡動漫畫（包括 FLASH 等）等互聯網文化產品；
- (二) 將音像製品、遊戲產品、演出劇（節）目、藝術品和動漫畫等文化產品以一定的技術手段製作、複製到互聯網上傳播的互聯網文化產品。

11. 互聯網文化活動可分為多少類？

根據國內《互聯網文化管理暫行規定》第三條，互聯網文化活動分為經營性和非經營性兩類。經營性互聯網文化活動是指以營利為目的，通過向上網用戶收費或者電子商務、廣告、贊助等方式獲取利益，提供互聯網文化產品及其服務的活動。非經營性互聯網文化活動是指不以營利為目的向上網用戶提供互聯網文化產品及其服務的活動。

12. 如要成立互聯網文化經營單位，要具備甚麼條件？

根據國內《互聯網文化管理暫行規定》第七條，設立經營性互聯網文化單位，應當符合《互聯網資訊服務管理辦法》的有關規定，並具備以下條件：

- (一) 有單位的名稱、住所、組織機構和章程；
- (二) 有確定的互聯網文化活動範圍；
- (三) 有適應互聯網文化活動需要並取得相應從業資格的 8 名以上業務管理人員和專業技術人員；
- (四) 有 1 0 0 萬元(*) 以上的資金、適應互聯網文化活動需要的設備、工作場所以及相應的經營管理技術措施；
- (五) 法律、法規規定的其他條件。

(*)文化部及信息產業部在 2005 年 7 月 12 日公佈《關於網路遊戲發展和管理的若干意見》，該文件述及新設立從事網路遊戲經營活動的互聯網文化經營單位，所需具備的註冊資金已由人民幣 100 萬元提升至人民幣 1,000 萬元。

13. 申請成立互聯網文化經營單位的手續為何？

根據國內《互聯網文化管理暫行規定》第八條和第九條，申請設立經營性互聯網文化單位，應當向所在地省、自治區、直轄市人民政府文化行政部門提出申請，由省、自治區、直轄市人民政府文化行政部門初審後，報文化部審批。

此外，申請設立經營性互聯網文化單位，應當採用企業的組織形式，並提交下列文件：

- (一) 申請書；
- (二) 企業名稱預先核准通知書或者營業執照和章程；
- (三) 資金來源、數額及其信用證明文件；
- (四) 法定代表人或者主要負責人及主要經營管理人員、專業技術人員的資格證明和身份證明文件；
- (五) 工作場所使用權證明文件；
- (六) 業務發展報告；
- (七) 依法需要提交的其他文件。

14. 互聯網文化經營單位從香港進口網絡遊戲，要經過甚麼審批程序？

內地從香港引進的網絡遊戲，須經文化部審批。

文化部負責監管互聯網文化內容。根據國內《互聯網文化管理暫行規定》第十六條，互聯網文化產品進口活動由取得文化部核發的《網絡文化經營許可證》的經營性互聯網文化單位實施，並報文化部進行內容審查。

此外，新聞出版總署亦對互聯網出版內容實施監管。根據國內《互聯網出版管理暫行規定》第六條，從事互聯網出版活動，必須經過批准。未經批准，任何單位或個人不得開展互聯網出版活動。

15. 《互聯網文化管理暫行規定》的內容可以在那裡查閱？

《互聯網文化管理暫行規定》登載於以下網址：
<http://www.ccm.gov.cn/show.php?aid=30875&cid=57>

16. 《互聯網出版管理暫行規定》的內容可以在那裡查閱？

《互聯網出版管理暫行規定》登載於以下網址：
<http://www.gapp.gov.cn/GalaxyPortal/inner/zsw/zongsu3.jsp?articleid=5310&boardpid=104&boardid1=11501010111507>