

文娱服务

1. 成为香港服务提供者要有甚么资格？

有关"香港服务提供者"的定义及资格，可浏览工贸署网址：
http://www.tid.gov.hk/sc_chi/cepa/tradeservices/hkss_def.html

2. 何谓「营业性演出」？

「营业性演出」是指以营利为目的为公众举办的现场文艺表演活动，并包括下列方式：

- (1) 售票或接受赞助的；
- (2) 支付演出单位或个人报酬的；
- (3) 以演出为媒介进行广告宣传或产品促销的；
- (4) 以其他经营方式组织演出的。

3. 《安排》补充协议有关文娱服务项目中所提及的「演艺经纪公司」，以及《营业性演出管理条例》中所指的「演出经纪机构」，两者有何差别？

「演艺经纪公司」及「演出经纪机构」的意思相同。

4. 《营业性演出管理条例》的内容可以在那里查阅？

《营业性演出管理条例》登载于以下网址：
(http://www.gov.cn/zhengce/2020-12/27/content_5573569.htm)

5. 在内地申请设立演出场所经营单位和演出经纪机构的手续为何？

请参阅以下有关《营业性演出管理条例实施细则》的网址：
(http://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcfg/bmgz/202205/t20220517_933037.html)

6. 补充协议四下提到两种审批，一为文化部（现称为文化和旅游部）的事先核准，二为作为试点的广东省和上海市的主管部门的批准。两种审批的详情为何？

据我们了解，向文化和旅游部提出的事先报批程序，实属

备案安排。香港的演出经纪机构或文艺表演团体，在广东省或上海市演出前，可透过广东省或上海市的文化主管部门，把机构团体的简单资料，(包括香港服务提供者身份证明，机构的负责人资料和机构的简介等)，转呈文化和旅游部。文化和旅游部的初步看法是香港有关机构/团体的事先报批资料，有效期为十二个月，每年年初或者年底提供当年或下一年度到广东、上海演出的演出经纪机构和演出团体的资料以作备案之用。

至于个别营业性演出的安排，香港的演出经纪机构或文艺表演团体，须每次向试点当地，即广东省、上海市主管部门提交演出的具体计划和详细资料，提出审批申请。

互联网文化经营单位及网络游戏

7. 何谓内地地方控股？何谓内地地方占主导权益？

内地地方控股是指外资（包括港资）与内资合办的企业，当中外资在资金总额中不能占超过百分之四十九。

内地地方占主导权益是指以“契约式”合营的中外合作经营企业，合作各方是按照合作企业合同的约定而非按注册资本和股权比例来分享收益或分担风险和亏损等，当中外资企业（包括港资企业）所分享的不超过百分之四十九。

8. 何谓互联网文化经营单位？

根据内地《互联网文化管理暂行规定》第四条，互联网文化经营单位是指经文化行政部门和电信管理机构批准或者备案，从事互联网文化活动的互联网资讯服务提供者。

9. 互联网文化经营单位可以提供甚么服务？

根据国内《互联网文化管理暂行规定》第三条，互联网文化活动是指提供互联网文化产品及其服务的活动，主要包括：

- (一) 互联网文化产品的制作、复制、进口、发行、播放等活动；
- (二) 将文化产品登载在互联网上，或者通过互联网、移

动通信网等资讯网络发送到电脑、固定电话机、移动电话机、电视机、游戏机等用户端以及网吧等互联网上网服务营业场所，供用户浏览、欣赏、使用或者下载的在线传播行为；及

(三) 互联网文化产品的展览、比赛等活动。

10. 互联网文化产品包括那一些？

根据内地《互联网文化管理暂行规定》第二条，互联网文化产品是指通过互联网生产、传播和流通的文化产品，主要包括：

- (一) 专门为互联网而生产的网络音乐娱乐、网络游戏、网络演出剧（节）目、网络表演、网络艺术品、网络动漫等互联网文化产品；及
- (二) 将音乐娱乐、游戏、演出剧（节）目、表演、艺术品、动漫等文化产品以一定的技术手段制作、复制到互联网上传播的互联网文化产品。

11. 互联网文化活动可分为多少类？

根据内地《互联网文化管理暂行规定》第三条，互联网文化活动分为经营性和非经营性两类。**经营性互联网文化活动**是指以营利为目的，通过向上网用户收费或者以电子商务、广告、赞助等方式获取利益，提供互联网文化产品及其服务的活动。**非经营性互联网文化活动**是指不以营利为目的向上网用户提供互联网文化产品及其服务的活动。

12. 如要成立互联网文化经营单位，要具备甚么条件？

根据内地《互联网文化管理暂行规定》第七条，设立经营性互联网文化单位，须符合《互联网信息服务管理办法》的有关规定，并具备以下条件：

- (一) 单位的名称、住所、组织机构和章程；
- (二) 确定的互联网文化活动范围；
- (三) 适应互联网文化活动需要的专业人员、设备、工作场所以及相应的经营管理技术措施；

- (四) 有确定的域名；及
- (五) 符合法律、行政法规和国家有关规定的条件。

13. 申请成立互联网文化经营单位的手续为何？

根据内地《互联网文化管理暂行规定》第八、第九及第十一条，申请设立经营性互联网文化单位，须向所在地省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门提出申请，由省、自治区、直辖市人民政府文化行政部门审核批准。批准后，须到所在地电信管理机构或国务院信息产业主管部门完成相关手续。

此外，申请设立经营性互联网文化单位，须提交下列文件：

- (一) 申请书；
- (二) 营业执照和章程；
- (三) 法定代表人或者主要负责人的身份证明文件；
- (四) 业务范围说明；
- (五) 专业人员、工作场所以及相应经营管理技术措施的说明材料；
- (六) 域名登记证明；及；
- (七) 依法需要提交的其他文件。

14. 香港服务提供者与内地企业合资或合作成立的互联网文化经营单位(港资互联网文化经营单位)，可从事甚么与网络游戏有关的互联网文化活动？

根据内地目前的政策，港资互联网文化经营单位的业务范围可包括网络游戏产品的前期开发及创作工作，但并不包括网络游戏的上线出版营运。

若需要把上述互联网文化经营单位所开发及创作的网络游戏产品上线出版营运，须由拥有国家新闻出版署（国家版权局）发出的《网路出版服务许可证》的内地合作伙伴提出申请。

详情请参阅工贸署网页的另文“有关香港网络游戏业界与内地相关企业成立合资或合作性的互联网文化经营单位”

的概况”：

http://www.tid.gov.hk/english/cepa/tradeservices/files/set-up_of_internet_culture_business_units.pdf

15. 香港服务提供者与拥有互联网出版权的内地企业合资或合作成立的互联网文化经营单位，可否申请《网路出版服务许可证》？

根据内地目前的政策，有关的互联网文化经营单位不具资格申请《网路出版服务许可证》。

16. 互联网文化经营单位从香港进口网络游戏，要经过甚么审批程序？

内地从香港引进的网络游戏，须经国家新闻出版署（国家版权局）审批。

此外，国家新闻出版署(国家版权局)亦对互联网出版内容实施监管。根据国内《网络出版服务管理规定》第七条，从事互联网出版活动，必须经过批准。未经批准，任何单位或个人不得开展互联网出版活动。

香港游戏业界可透过内地相关企业作申请人，申请引进香港研发的网路游戏产品进入内地市场。在申请材料齐全的情况下，对进口香港研发的网路游戏产品进行内容审查(包括专家审查)的工作时限约为 100 天。详情可参看工贸署网页的另文“有关香港网络游戏产品在内地审批程序及时限”：
http://www.tid.gov.hk/english/cepa/tradeservices/files/cult_other_re.pdf

17. 《互联网文化管理暂行规定》的内容可以在那里查阅？

《互联网文化管理暂行规定》登载于以下网址：

http://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcfg/bmgz/202012/t20201204_905340.html

18. 《网络出版服务管理规定》的内容可以在那里查阅？

《网络出版服务管理规定》登载于以下网址：

http://www.cac.gov.cn/2016-02/15/c_1118048596.htm

19. **《服务贸易协议》中允许香港服务提供者销售的游戏游艺设备是指甚么设备？**

根据国家文化和旅游部在 2019 年公布的《游戏游艺设备管理办法》(《办法》), 游戏游艺设备是指提供游戏游艺内容或者服务的专用电子、机械操作设备, 机型机种分为电子戏设备(机)和游艺娱乐设备。电子戏设备(机)是指通过音视频系统和内容集成方式, 主要为娱乐场所或者其他经营场所提供游戏内容服务, 而游戏内容、形式等方面不适宜未成年人独立或者长时间使用的专用设备, 如格斗类游戏游艺设备等; 游艺娱乐设备是指除电子戏设备(机)以外的其他游戏游艺设备。面向国内市场生产的游戏游艺设备, 生产企业应当向所在地省级文化和旅游行政部门提出内容审核申请。有关《办法》的详情, 可参看以下网页:

http://zwgk.mct.gov.cn/zfxxgkml/zcfg/gfxwj/202101/t20210111_920654.html

20. **《服务贸易协议》中允许香港服务提供者销售的游戏设备的开放措施与 2013 年公布于上海自贸区实施的类似条款有何不同？**

《服务贸易协议》的开放措施只允许香港服务提供者于内地从事相关装置的销售服务, 但并不允许生产; 而上海自贸区则允许从事销售及生产服务。