



COMMISSIONE DELLE COMUNITÀ EUROPEE

Bruxelles, 03.01.2008
COM(2007) 836 definitivo

**COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO EUROPEO, AL
CONSIGLIO, AL COMITATO ECONOMICO E SOCIALE EUROPEO E AL
COMITATO DELLE REGIONI**

sui contenuti creativi online nel mercato unico

{SEC(2007) 1710}

COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO EUROPEO, AL CONSIGLIO, AL COMITATO ECONOMICO E SOCIALE EUROPEO E AL COMITATO DELLE REGIONI

sui contenuti creativi online nel mercato unico

1. INTRODUZIONE

1.1. Contenuti creativi online

La disponibilità e l'impiego della banda larga e le maggiori possibilità di accedere ai contenuti e ai servizi creativi ovunque e in qualsiasi momento offrono delle nuove opportunità stimolanti. Per i consumatori questo si traduce in nuovi modi per accedere, se non addirittura per condizionare, i contenuti creativi presenti nelle reti mondiali, come internet, sia da casa che utilizzando dispositivi mobili. Per le imprese significa poter offrire servizi e contenuti nuovi e sviluppare nuovi mercati.

Con lo sviluppo di dispositivi, reti e servizi nuovi, queste opportunità devono essere affrontate da operatori di contenuti e di reti, titolari di diritti, consumatori, autorità pubbliche e organi di regolamentazione indipendenti. Le soluzioni più appropriate si tradurranno in crescita, occupazione e innovazione in Europa.

Queste problematiche possono essere affrontate in modo più adeguato a livello europeo in quanto la maggior parte di questi servizi ha bisogno del duplice vantaggio delle economie di scala e della diversità culturale che il mercato interno dell'UE offre. Le politiche comunitarie dovrebbero pertanto mirare a promuovere l'istituzione rapida ed efficace di nuovi servizi e dei modelli commerciali corrispondenti per la creazione e la diffusione dei contenuti e delle conoscenze europee online. In questo ambito, la Commissione ha definito "contenuti creativi diffusi online" i contenuti e i servizi come i media audiovisivi online (film, televisione, musica e radio), i giochi online, le pubblicazioni online, i contenuti didattici e i contenuti creati dagli utilizzatori stessi.

Secondo lo studio "Contenuti interattivi e convergenza"¹ (riguardante l'UE-25) entro il 2010 i redditi generati dai contenuti online si moltiplicheranno di oltre quattro volte passando da 1,8 miliardi di euro nel 2005 a 8,3 miliardi di euro entro il 2010; i contenuti online costituiranno anche una parte consistente delle entrate complessive di alcuni settori, in particolare per la musica (20%) e i videogiochi (33%).

Con la diffusione dell'accesso ad Internet a banda larga, lo sviluppo di reti mobili avanzate e l'ampia disponibilità di dispositivi digitali è possibile diffondere contenuti online in un mercato di dimensioni finora sconosciute. I consumatori europei accedono sempre più agevolmente a film, musica, notizie o giochi mediante di reti e dispositivi elettronici di vario tipo.

¹ Studio intitolato "Interactive Content and Convergence; Implications for the Information Society" (Contenuti interattivi e convergenza; implicazioni per la società dell'informazione) commissionato dalla Direzione generale della società dell'informazione e dei media, pubblicato il 25 gennaio 2007.

1.2. I risultati della consultazione pubblica

Per valutare l'esistenza di altri modi di sostenere lo sviluppo di contenuti creativi online in Europa, la Commissione ha realizzato nel luglio 2006 una consultazione pubblica "Contenuti online nel mercato unico". Nell'ambito di questa consultazione sono pervenuti oltre 175 contributi scritti da parte di soggetti interessati di vario tipo².

Parte di questi contributi invitano la Commissione³ a limitare il suo intervento e a non adottare prematuramente ulteriori atti legislativi in un mercato appena nato e in rapida evoluzione, in quanto ciò rischierebbe di comportare effetti negativi. Altri chiedono invece di apportare determinati cambiamenti al quadro legislativo su questioni come le licenze sui diritti di proprietà intellettuale, i prelievi per copie private e l'interoperabilità.

Molti chiedono alla Commissione di incentivare la cooperazione (anche mediante carte o codici di condotta) tra le imprese, i titolari dei diritti e i consumatori su questioni come la gestione digitale dei diritti (DRM - *digital rights management*), i contenuti online e i film online.

Inoltre si sono registrate varie richieste di sostegno finanziario e per la promozione di norme concernenti l'interoperabilità dei DRM.

La consultazione pubblicata è stata integrata dallo studio indipendente già menzionato "Contenuti interattivi e convergenza". Sulla base di un'ampia consultazione di soggetti interessati, lo studio fornisce un quadro di insieme delle sfide da affrontare per favorire lo sviluppo di nuovi servizi di contenuti.

1.3. Obiettivi della presente comunicazione

Sulla base dei risultati del processo di consultazione e per integrare le azioni già realizzate nell'ambito della strategia i2010, la Commissione intende varare ulteriori iniziative per sostenere lo sviluppo di modelli commerciali innovativi e un'ampia offerta di servizi online transfrontalieri di contenuti creativi.

Il mercato dei contenuti creativi online si sta consolidando e le evoluzioni avvengono ad un ritmo sostenuto. Ciò richiede un duplice approccio per affrontare le sfide già individuate che richiedono una reazione rapida e per avviare ulteriori discussioni su alcune delle problematiche esistenti e future. La presente comunicazione, pertanto, segna l'avvio di una consultazione pubblica mirata in vista dell'adozione di una raccomandazione del Consiglio e del Parlamento europeo sui contenuti creativi online e istituisce una piattaforma di discussione e cooperazione tra le parti interessate (qui di seguito "Piattaforma sui contenuti online") per cominciare a lavorare sulle sfide future.

La presente comunicazione si incentra su un primo insieme di sfide fondamentali per la diffusione dei servizi di contenuti online in Europa. Altre iniziative della Commissione, come il riesame del mercato interno e la revisione dell'acquis in materia di diritti dei consumatori, la revisione della direttiva "satellite e cavo" (93/83/CEE)⁴, la relazione sull'applicazione della

² http://ec.europa.eu/avpolicy/other_actions/content_online/contributions/index_en.htm

³ Per una sintesi della pubblica consultazione, vedi il documento di lavoro dei servizi della Commissione sui contenuti creativi online.

⁴ GU L 248 del 6.10.1993, pag. 15.

direttiva sul diritto d'autore del 2001 (2001/29/CE)⁵, il Libro verde che la Commissione sta elaborando sul diritto d'autore nell'economia della conoscenza, la relazione di attuazione concernente la raccomandazione sulla gestione dei diritti nel campo dei servizi musicali online (2005/737/CE)⁶ e la relazione di valutazione, di prossima pubblicazione, della direttiva sull'accesso condizionato (98/84/CE)⁷ offrono ulteriori opportunità di affrontare le questioni legate ai contenuti creativi online.

2. SFIDE E PROPOSTE

Le problematiche sollevate dalla diffusione dei contenuti creativi online sono considerevoli, in quanto spaziano dalle questioni giuridiche relative alle licenze ai sistemi di fatturazione di qualità passando dalle questioni della banda larga e dello spettro radio. Quest'ultimo punto sarà affrontato nell'ambito della modernizzazione del quadro giuridico delle comunicazioni elettroniche, mentre gli altri dovranno essere affrontati nei contesti più opportuni.

Il trasferimento dei servizi di contenuti creativi verso un ambiente online comporta un cambiamento sistemico. Per trarre il massimo beneficio da questi cambiamenti, i responsabili politici devono conseguire i tre obiettivi seguenti:

- garantire che i contenuti europei contribuiscano nella misura del possibile alla competitività europea e favoriscano la disponibilità e la diffusione dell'ampia diversità della creazione di contenuti europei e del patrimonio linguistico e culturale dell'Europa;
- aggiornare o chiarire le eventuali disposizioni giuridiche che ostacolano inutilmente la diffusione online dei contenuti creativi online nell'UE, riconoscendo nel contempo l'importanza dei diritti d'autore per la creazione;
- incoraggiare il ruolo attivo degli utilizzatori nella selezione, diffusione e creazione di contenuti.

Sulla base dei risultati della consultazione pubblica e dello studio "Contenuti interattivi e convergenza", la Commissione ritiene che esistano quattro principali problematiche orizzontali che richiedono un intervento a livello dell'UE: la disponibilità di contenuti creativi; le licenze multiterritoriali per i contenuti creativi; l'interoperabilità e la trasparenza dei DRM; e l'offerta lecita e la pirateria⁸.

2.1. Disponibilità di contenuti creativi

Lo sviluppo dei servizi di contenuti online sono ostacolati perlopiù dalla scarsa disponibilità di contenuti creativi destinati alla diffusione online e dalla mancata concessione di licenze di diritti sulle nuove piattaforme. Essendo i contenuti online un mercato in fase nascente, il valore delle nuove forme di distribuzione spesso non è ancora noto. Ciò ha determinato importanti difficoltà per stabilire le condizioni commerciali della valorizzazione online dei contenuti creativi. I titolari dei diritti temono di perdere il controllo sulle loro opere visto che

⁵ GU L 167 del 22.6.2001, pag. 10.

⁶ GU L 276 del 21.10.2005, pag. 54 – GU L 284 del 27.10.2005, pag. 10.

⁷ GU L 320 del 28.11.1998, pag. 54.

⁸ Per le altre questioni sollevate nel corso della consultazione pubblica, cfr. il documento di lavoro della Commissione sul contenuto creativo online.

le riproduzioni illegali nell'ambiente digitale si sono rivelate estremamente dannose. Anche se l'offerta online di contenuti creativi è considerata generalmente come un modo per arginare le riproduzioni illegali, alcuni titolari di diritti preferiscono proteggere le loro fonti di reddito esistenti piuttosto che concedere diritti sulle nuove piattaforme. La concessione di licenze per la valorizzazione online è, inoltre, ostacolata dai potenziali conflitti con i diritti già concessi per le principali forme di valorizzazione.

Si ritiene che la maggior parte delle difficoltà legate alla disponibilità di contenuti siano inerenti ai mercati emergenti e le parti interessate dovrebbero individuare soluzioni innovative e collaborative per valorizzare i contenuti online ed evitare il *bundling* (vendite abbinate), l'esclusività o il mancato uso dei diritti nel campo dei media⁹. In risposta alle richieste delle parti interessate, la Commissione intende, nell'ambito della nuova piattaforma dei contenuti online, rafforzare il suo ruolo di mediazione per favorire accordi vantaggiosi per tutti e accordi intersettoriali.

L'applicazione del diritto della concorrenza può in alcuni casi porre rimedio agli abusi relativi ai diritti di valorizzazione o di *bundling*.

I costi di transazione spesso elevati per la gestione dei diritti costituisce un'ulteriore problematica. Un problema particolarmente spinoso è quello delle opere "orfane" – ossia libri, fotografie, materiale cinematografico o altre opere tutelate dal diritto d'autore i cui titolari sono difficilmente individuabili o reperibili o non individuabili affatto¹⁰. Le attività svolte per l'individuazione e la localizzazione sono costose e richiedono tempo. Pertanto in molti casi le opere "orfane" non possono essere valorizzate e non determinano benefici finanziari per l'autore (sconosciuto o non localizzato) e sono pertanto improduttive, sul piano economico e sociale.

I problemi sollevati dalle opere orfane sono generalmente trattati nell'ambito dell'iniziativa i2010 "Biblioteche digitali" che mira a trasferire il patrimonio culturale e scientifico europeo online. Nella sua raccomandazione del 24 agosto 2006 sulla digitalizzazione e l'accessibilità online del materiale culturale e sulla conservazione digitale¹¹, la Commissione ha invitato gli Stati membri ad istituire meccanismi per agevolare in particolare l'utilizzo delle "opere orfane". Nelle sue conclusioni del 13 novembre 2006¹² il Consiglio ha approvato l'approccio della Commissione e ha sottolineato la necessità di garantire l'efficacia delle soluzioni nazionali per le opere orfane in un contesto transfrontaliero. Questa è anche una delle principali raccomandazioni contenute nella relazione sui diritti di proprietà redatta dal gruppo di esperti ad alto livello sulle biblioteche digitali¹³. La Commissione controllerà attentamente l'attuazione della raccomandazione e valuterà l'eventuale esigenza di ulteriori interventi a livello europeo.

⁹ *Interactive Content and Convergence; Implications for the Information Society*, 2007, pag. 13.

¹⁰ *Gowers Review of Intellectual Property*, dicembre 2006, pag. 69: "The British Library estimates 40 percent of all print works are orphan works" (Secondo la British Library il 40% delle opere pubblicate sono opere "orfane").

¹¹ GU L 236 del 31.8.2006, pag. 28.

¹² GU C 297 del 7.12.2006, pag. 1.

¹³ Vedi http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/hleg/index_en.htm.

2.2. Concessione di licenze multiterritoriali per i contenuti creativi

Un altro importante cambiamento determinato dalla convergenza è la possibilità per i fornitori di servizi di contenuti di raggiungere nuovi tipi di pubblico offrendo i contenuti su nuove piattaforme a livello europeo, se non mondiale. Vista la territorialità dei diritti di autore, i fornitori di servizi di contenuto devono ottenere i diritti di diffusione per ogni Stato membro. I costi sostenuti possono però recare pregiudizio alla valorizzazione di un'ampia maggioranza delle opere culturali al di fuori dei loro rispettivi mercati nazionali.

L'ambiente online consente di rendere disponibili i servizi di contenuti nell'intero mercato interno. L'assenza di licenze multiterritoriali impedisce però ai servizi online di trarre profitto dell'intero potenziale di questo mercato.

Anche se spetta in primis ai titolari dei diritti valutare i potenziali benefici offerti dalle licenze multiterritoriali, occorre comunque perfezionare i meccanismi di concessione delle licenze esistenti in modo da consentire lo sviluppo di meccanismi multiterritoriali, promuovendo ad esempio una concorrenza equa sul mercato della gestione dei diritti. Naturalmente la pratiche variano in funzione dei tipi di contenuti.

Al fine di agevolare l'introduzione di un sistema multiterritoriale per la concessione di licenze di diritti di autore per i servizi musicali online, la Commissione ha pubblicato, nell'ottobre 2005, una raccomandazione sulla gestione dei diritti musicali online. Tale raccomandazione mira ad agevolare la concessione di licenze multiterritoriali per la diffusione online di opere musicali ribadendo il diritto, per i titolari dei diritti, di affidare ad un gestore collettivo di diritti di loro scelta in un ambito territoriale di loro scelta, la gestione di qualsivoglia diritto online necessario per la prestazione di servizi musicali online leciti, indipendentemente dallo Stato membro di residenza o dalla cittadinanza del gestore collettivo dei diritti o del titolare dei diritti. La Commissione ha recentemente invitato l'insieme delle parti interessate a trasmetterle opinioni e commenti sulla loro esperienza iniziale in relazione a tale raccomandazione e, più generalmente, su come il settore della musica online si è sviluppato dopo l'adozione di tale documento.

La questione delle licenze multiterritoriali riveste importanza anche per altri tipi di contenuti creativi come il settore audiovisivo. In questo settore, anche se la nuova direttiva sui servizi di media audiovisivi agevolerà lo sviluppo transfrontaliero di servizi a richiesta, molti titolari di diritti scelgono ancora di concedere licenze solo per alcuni territori nazionali, limitando in questo modo la disponibilità di opere audiovisive nei cataloghi su richiesta all'estero. La questione dello sviluppo di un sistema in cui i titolari dei diritti sarebbero invitati a concedere, oltre alla licenza principale, una licenza secondaria multiterritoriale, potrebbe essere ripresa nella consultazione pubblica in vista di una proposta di raccomandazione e nei dibattiti nell'ambito della piattaforma sui contenuti online. La Commissione intende inoltre finanziare uno studio indipendente sulle conseguenze economiche di un sistema di questo tipo per le opere audiovisive europee.

2.3. Interoperabilità e trasparenza dei sistemi di gestione digitale dei diritti (DRM)

Lo sviluppo di servizi leciti presuppone che si affronti il problema della pirateria digitale migliorando la collaborazione tra i vari operatori della catena di valore e sviluppando offerte e modelli commerciali attrattivi per la diffusione di contenuti digitali. I sistemi di gestione digitale dei diritti (*digital rights management* - DRM) svolgono un ruolo essenziale in questo contesto in quanto consentono ai titolari dei diritti di far rispettare i loro diritti nell'ambiente

digitale e creare dei modelli commerciali adeguati per le richieste e le esigenze dei consumatori. Tuttavia, da un po' di tempo, i DRM e le misure tecniche di protezione (TMP) associate sono percepiti in modo negativo, come tecnologie destinate unicamente a limitare la riproduzione e la concorrenza che non soddisfano le aspettative iniziali degli utilizzatori e delle imprese. Ne consegue una situazione in cui alcuni operatori del mercato scelgono di diffondere dei contenuti online senza utilizzare alcun meccanismo di limitazione della riproduzione. Questa evoluzione, tuttavia, riguarda fundamentalmente un solo tipo di contenuto e di modello commerciale, ossia lo scaricamento a pagamento di brani musicali. Le tecnologie che consentono di gestire i diritti online possono essere i motori del passaggio alla diffusione online dei contenuti e dello sviluppo di modelli commerciali innovativi, in particolare per quanto riguarda i contenuti ad elevato valore.

Il passaggio ad un ambiente protetto dai DRM costituisce un cambiamento considerevole per i cittadini ed i consumatori europei. Oltre alle disposizioni giuridiche che si applicano alle opere tutelate dai diritti di autore, l'utilizzo delle opere è disciplinato da accordi di licenza il cui rispetto è garantito da misure tecniche. Di conseguenza, i consumatori si trovano sempre più spesso di fronte a disposizioni contrattuali complesse quando acquistano musica, film o altre contenuti creativi online e non sono sempre consapevoli di tutte le restrizioni d'uso applicabili né dell'utilizzo che viene fatto dei loro dati personali. Si ritiene che questa situazione comprometta gravemente gli interessi degli utilizzatori e metta a repentaglio l'equilibrio esistente tra questi ultimi e i titolari dei diritti di autore. Nello stesso tempo, anche se nel corso degli ultimi anni sono stati varati numerosi servizi di contenuti protetti da DRM, le parti interessate sono sempre più preoccupati dal fatto che l'assenza di interoperabilità, di facilità d'uso tra piattaforme e di standardizzazione dei DRM consenta ad alcuni operatori di esercitare controlli eccessivi. Per non compromettere il futuro di questo tipo di sistema in quanto fattore di sviluppo è indispensabile affrontare il problema dell'interoperabilità.

Una migliore interoperabilità dei sistemi DRM aumenterebbe la concorrenza e l'accettazione da parte dei consumatori, fattori necessari per lo sviluppo della diffusione online di contenuti creativi. L'interoperabilità dei DRM consentirà ai consumatori di utilizzare vari servizi di scaricamento permanente (download-to-own) con i dispositivi che avranno scelto. L'interoperabilità eviterà ai produttori e ai "raggruppatori" di contenuto di essere confinati in un unico circuito di distribuzione che controlla l'accesso al mercato. Per i produttori di dispositivi e di TIC, l'interoperabilità significa che i loro prodotti potranno essere utilizzati con diversi servizi di contenuti¹⁴

Visto che le lunghe discussioni tra le parti interessate non hanno ancora portato all'elaborazione di soluzioni DRM interoperabili, occorre istituire un quadro per la trasparenza dei DRM in materia di interoperabilità garantendo l'adeguata informazione dei consumatori per quanto concerne le restrizioni d'uso e di interoperabilità. Un sistema di etichettatura preciso e chiaro sulle restrizioni in materia di interoperabilità e uso permetterebbe ai consumatori di operare delle scelte consapevoli, rafforzerebbe i diritti dei cittadini e creerebbe una base solida per una più ampia disponibilità di contenuti online.

¹⁴ Dato che i DRM costituiscono un tipo di sistema ad accesso condizionato, nella seconda relazione di valutazione della direttiva "Accesso condizionato" che sarà pubblicata nel 2008, la Commissione valuterà in che misura la direttiva ha agevolato o potrebbe agevolare la diffusione dei DRM.

2.4. Offerte lecite e pirateria

I settori della musica e cinematografico vorrebbero che la Commissione fosse pronta ad adottare misure legislative per garantire che l'interesse del pubblico per quanto riguarda la garanzia di un adeguato livello di protezione dei dati si concili con altri obiettivi strategici importanti; come la necessità di lottare contro le attività illegali e di proteggere i diritti e la libertà dei terzi.

La pirateria e lo scaricamento e la diffusione illeciti di contenuti protetti dal diritto di autore continuano a costituire una preoccupazione. La lotta contro la pirateria online presuppone una serie di elementi complementari: 1) lo sviluppo di offerte lecite; 2) iniziative didattiche; 3) l'applicazione dei diritti; 4) la ricerca di una cooperazione più efficace dei fornitori di accesso ad Internet (ISP) per porre fine alla diffusione di contenuti illeciti. La didattica e la sensibilizzazione circa l'importanza del diritto di autore per garantire la disponibilità di contenuti sono ampiamente riconosciuti come strumenti di lotta contro la pirateria.

I proprietari di contenuti auspicano una maggiore cooperazione nella lotta contro la pirateria. L'allegato I della proposta legislativa di recente adozione per la riforma della direttiva "autorizzazione" contiene riferimenti sul rispetto delle misure nazionali di recepimento delle direttive sui diritti di autore (2001/29/CE) e sul rispetto dei diritti di proprietà intellettuale (2004/48/CE)¹⁵. Inoltre l'articolo 20, paragrafo 6, della proposta legislativa che modifica la direttiva sul servizio universale prevede l'obbligo, per i fornitori di accesso ad Internet, di informare gli abbonati, prima della conclusione di un contratto e in seguito a scadenze regolari, circa i loro obblighi di rispettare il diritto d'autore e gli obblighi correlati¹⁶.

In Francia, il 23 novembre 2007 è stato firmato un accordo¹⁷ tra i produttori di musica e di cinema, i fornitori di accesso ad Internet e le amministrazioni pubbliche. Tale accordo prevede l'istituzione in Francia di una nuova autorità pubblica in materia di Internet che potrà sospendere o impedire l'accesso al web a coloro che condividono dei *file* illecitamente.

Sarebbe opportuno incoraggiare l'istituzione di procedure di cooperazione (codice di buona condotta) tra fornitori di accesso e di servizi, titolari di diritti e consumatori al fine di garantire un'offerta online diversificata ed attrattiva, servizi online di facile accesso, un'adeguata protezione delle opere tutelate dai diritti di autore, una sensibilizzazione circa l'importanza dei diritti di autore per garantire la disponibilità dei contenuti e una cooperazione rafforzata per lottare contro la pirateria e la condivisione illecita di *file*.

3. CONCLUSIONI

Parallelamente al riesame delle direttive che riguardano la diffusione dei contenuti, in particolare la direttiva "Satellite e cavo", la direttiva del 2001 sui diritti di autore e la direttiva sull'accesso condizionato, la presente comunicazione avvia un processo per affrontare le sfide più urgenti individuate in materia di diffusione online dei contenuti creativi. La Commissione desidera trovare delle soluzioni alle problematiche sollevate nel presente documento in due modi:

¹⁵ COM(2007) 697 definitivo.

¹⁶ COM(2007) 698 definitivo.

¹⁷ Accordo per lo sviluppo e la protezione delle opere e dei programmi culturali sulle nuove reti <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/index-olivennes231107.htm>.

- l’istituzione di una “piattaforma sui contenuti online”, un quadro di discussione a livello europeo. Questa piattaforma consentirebbe di portare avanti negoziati, sia su specifici per certi tipi di contenuti, sia intersettoriali, su argomenti concernenti la diffusione online di contenuti creativi e riunirebbe, in funzione dell’ordine del giorno delle singole riunioni, fornitori di contenuti, titolari di diritti, imprese e organismi del settore delle telecomunicazioni e delle tecnologie e rappresentanti dei consumatori. Le competenze di questa piattaforma si estenderebbero ai temi menzionati nella presente comunicazione, tra cui la disponibilità dei contenuti, il miglioramento dei meccanismi di concessione dei diritti, l’istituzione di licenze multisettoriali, la gestione dei diritti di autore online, i meccanismi di cooperazione destinati a rafforzare il rispetto dei diritti d’autore nell’ambiente online. I lavori della piattaforma dovrebbero inoltre contribuire all’elaborazione di una guida per i consumatori e gli utilizzatori dei servizi della società dell’informazione¹⁸;
- una riflessione in vista dell’elaborazione, per la metà del 2008, di una proposta di raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio sui contenuti creativi online che riguarderebbe gli aspetti seguenti: trasparenza (etichettatura) e interoperabilità dei DRM; incentivazione all’istituzione di regimi di licenza innovativi nel settore delle opere audiovisive; offerte lecite e pirateria. Sui principali aspetti della futura proposta, la Commissione desidera consultare ulteriormente le parti interessate. Tutte le parti interessate sono pertanto invitate ad esprimere il loro parere sugli elementi di cui all’allegato della presente comunicazione entro il 29/02/2008.

¹⁸ Vedi la relazione di “propria iniziativa” del Parlamentare europeo Z. Roithova’s (EPP) sulla fiducia dei consumatori nell’ambiente digitale e la risoluzione del Parlamento europeo del 21 giugno 2007 sulla fiducia dei consumatori nell’ambiente digitale (2006/2048(INI)) - <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P6-TA-2007-0287+0+DOC+XML+V0//EN&language=EN>

ALLEGATO

Contenuti creativi online – questioni strategiche e regolamentari sottoposte a consultazione

Gestione dei diritti digitali (DRM)

- 1) Ritiene che incoraggiando l'adozione di sistemi DRM interoperabili si favorisca lo sviluppo di servizi di contenuto creativi online nel mercato interno? Quali sono i principali ostacoli per dei sistemi DRM pienamente operativi? Quali pratiche raccomanderebbe in materia di DRM interoperabili?
- 2) Ritiene che sia necessario migliorare l'informazione di consumatori sui sistemi DRM per quanto concerne la loro interoperabilità e le loro caratteristiche in materia di dati personali? Quali sarebbero, a suo parere, i mezzi e le procedure più adeguati per migliorare l'informazione dei consumatori in materia di sistemi DRM? Quali pratiche raccomanderebbe per quanto riguarda l'etichettatura dei prodotti e dei servizi digitali?
- 3) Ritiene che riducendo la complessità e migliorando la leggibilità degli accordi di licenza dell'utilizzatore finale (EULA - *end-user licence agreement*) si favorisca lo sviluppo di servizi di contenuti creativi online nel mercato interno? Quali pratiche raccomanderebbe in materia di accordi di licenza? Vi sono dei punti specifici in materia di accordi di licenza che secondo lei dovrebbero essere approfonditi?
- 4) Ritiene che dei meccanismi alternativi di risoluzione delle controversie, per quanto riguarda l'attuazione e la gestione dei sistemi di DRM, rafforzerebbero la fiducia degli utilizzatori nei prodotti e nei servizi nuovi? Quali pratiche raccomanderebbe in questo campo?
- 5) Ritiene che sia necessario garantire un accesso non discriminatorio (ad esempio per le PMI) alle soluzioni di DRM al fine di mantenere ed incoraggiare la concorrenza sul mercato della diffusione dei contenuti digitali?

Licenze multiterritoriali

- 6) Ritiene che la questione delle licenze multiterritoriali debba essere affrontata mediante una raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio?
- 7) A suo parere, qual è il modo più efficace per incoraggiare la concessione di licenze multiterritoriali nel campo delle opere audiovisive? Ritiene che un tipo di licenze online fondato sulla distinzione tra mercati principali e mercati secondari possa agevolare la concessione di licenze multiterritoriali o comunitarie per i contenuti creativi online che la interessano?
- 8) Ritiene che le licenze multiterritoriali per i cataloghi di "vecchie" opere (back-catalogue) (opere di più di due anni) sarebbero adeguate per i modelli commerciali basati sul principio della diffusione di un maggior numero di prodotti in quantità più ridotte (la teoria definita della "lunga coda")?

Offerte legali e pirateria

- 9) In che modo una collaborazione rafforzata ed efficace tra le parti interessate può migliorare il rispetto dei diritti di autore nell'ambiente online?

- 10) Ritiene che l'accordo recentemente concluso in Francia costituisca un esempio da seguire?
- 11) Ritiene che il ricorso a sistemi di filtraggio costituisca un sistema efficace per evitare le violazioni dei diritti di autore online?

La invitiamo a presentare le sue osservazioni in formato elettronico entro il **29/02/2008**. Tutti i contributi saranno pubblicati nel sito della Commissione salvo richieste contrarie. I contributi ritenuti di natura riservata devono recare un'indicazione all'inizio della prima pagina. Le persone che desiderano aggiungere una lettera di accompagnamento sono pregati di farla pervenire come documento separato. Qualora i commenti superino quattro pagine, si prega di fornire una **sintesi**. Tutti i contributi devono essere inviati all'indirizzo di posta elettronica dell'unità "Politiche audiovisive e dei media" della Direzione generale della società dell'informazione e dei media: avpolicy@ec.europa.eu.