



COMISIÓN DE LAS COMUNIDADES EUROPEAS

Bruselas, 03.01.2008
COM(2007) 836 final

**COMUNICACIÓN DE LA COMISIÓN AL PARLAMENTO EUROPEO, AL
CONSEJO, AL COMITÉ ECONÓMICO Y SOCIAL EUROPEO Y AL COMITÉ DE
LAS REGIONES**

sobre los contenidos creativos en línea en el mercado único

{SEC(2007) 1710}

COMUNICACIÓN DE LA COMISIÓN AL PARLAMENTO EUROPEO, AL CONSEJO, AL COMITÉ ECONÓMICO Y SOCIAL EUROPEO Y AL COMITÉ DE LAS REGIONES

sobre los contenidos creativos en línea en el mercado único

1. INTRODUCCIÓN

1.1. Contenidos creativos en línea

La disponibilidad y la implantación de la banda ancha y la posibilidad cada vez mayor de acceder a contenidos y servicios creativos en todas partes y en cualquier momento brindan nuevas e interesantes oportunidades. Para los consumidores, esto significa nuevas maneras de acceder a los contenidos creativos disponibles en redes mundiales como Internet, e incluso de influir en ellos, tanto desde casa como mediante dispositivos móviles. Para las empresas, significa la posibilidad de ofrecer nuevos servicios y contenidos y de desarrollar nuevos mercados.

La aparición de nuevos dispositivos, redes y servicios obliga a los operadores de contenidos y redes, los titulares de los derechos, los consumidores, los gobiernos y los reguladores independientes a responder a estos desafíos. El acierto en estas respuestas será decisivo para el crecimiento, el empleo y la innovación en Europa.

La mejor respuesta será la ofrecida a nivel europeo, ya que la mayoría de estos nuevos servicios necesita la doble ventaja de las economías de escala y la diversidad cultural que el mercado interior de la UE proporciona. Por consiguiente, la UE debe aplicar políticas que promuevan la implantación rápida y eficiente de nuevos servicios y de los modelos empresariales correspondientes para la creación y circulación de contenidos y conocimientos europeos en línea. La Comisión ha definido los «contenidos creativos distribuidos en línea» en este contexto: contenidos y servicios, como los medios de comunicación audiovisuales en línea (películas, televisión, música y radio), juegos en línea, publicaciones en línea, contenidos educativos y contenidos generados por los usuarios.

Según el estudio *Interactive content and convergence*¹ (que abarca la EU-25), para 2010, los ingresos procedentes de los contenidos en línea se habrán multiplicado holgadamente por cuatro, pasando de 1 800 millones de euros en 2005 a 8 300 millones de euros en 2010; además, los contenidos en línea constituirán una parte considerable de los ingresos totales en algunos sectores: alrededor del 20 % en el caso de la música y del 33 % en el de los videojuegos.

Con la difusión del acceso a Internet de banda ancha, el desarrollo de las redes móviles avanzadas y la disponibilidad generalizada de los dispositivos digitales es posible distribuir contenidos en línea en un mercado de dimensiones hasta ahora desconocidas. Los consumidores europeos tienen cada vez más acceso a películas, música, noticias o juegos a través de diferentes redes y dispositivos electrónicos.

¹ Estudio sobre *Interactive Content and Convergence; Implications for the Information Society*, encargado por la Dirección General de Sociedad de la Información y Medios de Comunicación de la Comisión Europea, publicado el 25 de enero de 2007.

1.2. Resultados de la consulta pública

Con el fin de estudiar nuevas maneras de apoyar el desarrollo de los servicios de contenido creativo en línea en Europa, la Comisión puso en marcha en julio de 2006 una consulta pública sobre «Contenidos en línea en el mercado único». Esta consulta suscitó más de 175 respuestas escritas de una gran variedad de partes interesadas².

En algunas de las respuestas a la consulta pública³ se pide a la Comisión que se abstenga de intervenir prematuramente con la introducción de más legislación en un mercado incipiente y en rápida evolución, habida cuenta del riesgo de efectos adversos. Sin embargo, en otras se piden modificaciones específicas del marco jurídico en relación con cuestiones como la licencia sobre los derechos de propiedad intelectual, la aplicación de cánones sobre las copias privadas y la interoperabilidad.

En muchas de las respuestas se pide a la Comisión que fomente la cooperación (incluida la elaboración de cartas o códigos de conducta) entre la industria, los titulares de derechos y los consumidores sobre cuestiones como la gestión de derechos digitales (DRM), los contenidos en línea en general y, en particular, las películas.

Además, se formulan varias peticiones de apoyo financiero y solicitudes para que se promuevan normas relativas a la interoperabilidad de la gestión de derechos digitales.

La consulta pública se complementó con el citado estudio independiente sobre *Interactive content and convergence* («Contenido interactivo y convergencia»), el cual, basado en una amplia consulta de las partes interesadas, ofrece una visión de conjunto de los problemas que hay que resolver para favorecer el desarrollo de nuevos servicios de contenidos en la UE.

1.3. Objetivos de la presente Comunicación

Aprovechando los resultados del proceso de consulta, y como complemento de las iniciativas ya tomadas en el contexto de la estrategia i2010, la Comisión tiene previsto poner en marcha nuevas acciones para apoyar el desarrollo de modelos empresariales innovadores e impulsar la prestación transfronteriza de diversos servicios de contenidos creativos en línea.

El mercado de los contenidos creativos en línea es un mercado emergente en el que las novedades se suceden con rapidez. Esta situación exige un doble planteamiento: tratar desafíos ya conocidos que requieren una respuesta rápida, y entablar nuevos debates sobre algunos de los desafíos existentes y futuros. Por tanto, con la presente Comunicación se trata de iniciar una consulta pública específica como preparativo para la adopción de una Recomendación del Consejo y del Parlamento Europeo sobre los contenidos creativos en línea, y de crear un debate y una plataforma de cooperación entre las partes interesadas, en lo sucesivo denominada la «Plataforma de los Contenidos en Línea», para empezar a trabajar en los desafíos futuros.

En la presente Comunicación se trata un primer conjunto de desafíos centrales para la penetración de los servicios de contenidos en línea en Europa. Otras iniciativas de la Comisión, como la revisión del mercado interior y del «acervo» de los consumidores, la

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

³ Para consultar un resumen de la consulta pública, véase el documento de trabajo de los servicios de la Comisión sobre los contenidos creativos en línea.

revisión de la Directiva sobre la radiodifusión vía satélite y la distribución por cable (93/83/CEE)⁴, el informe sobre la aplicación de la Directiva de 2001 relativa a los derechos de autor (2001/29/CE)⁵, el Libro Verde que la Comisión prepara actualmente sobre los derechos de autor en la economía del conocimiento, el informe de aplicación sobre la Recomendación relativa a la gestión de los derechos de música en línea (2005/737/CE)⁶ y el segundo informe de evaluación que se publicará próximamente sobre la Directiva relativa al acceso condicional (98/84/CE)⁷ proporcionan otras tantas oportunidades de tratar los retos que plantean los contenidos creativos en línea.

2. DESAFÍOS Y PROPUESTAS

Los desafíos que plantea la distribución en línea de contenidos creativos son considerables, y abarcan desde las cuestiones jurídicas relacionadas con la concesión de licencias hasta la determinación de los sistemas de facturación más atractivos o cuestiones referentes a la banda ancha y el espectro. Este último punto se tratará en relación con la modernización del marco jurídico de las comunicaciones electrónicas, mientras que otros deberán debatirse según proceda.

La transferencia de los servicios de contenido creativo al entorno en línea es un ejemplo de cambio sistémico fundamental. Sacarán provecho de este cambio las políticas que ayuden a cumplir tres objetivos relacionados:

- lograr que los contenidos europeos contribuyan en todo su potencial a la competitividad europea y a la difusión y circulación de la gran diversidad de contenidos europeos creados y del patrimonio cultural y lingüístico europeo;
- actualizar/aclarar las disposiciones legales que puedan dificultar innecesariamente la distribución en línea de contenidos creativos en la UE, reconociendo al mismo tiempo la importancia de los derechos de autor para la creación;
- promover la participación activa de los usuarios en la selección, distribución y creación de contenidos.

A tenor de los resultados de la consulta pública y del estudio sobre «Contenido interactivo y convergencia», la Comisión considera que hay cuatro retos fundamentales, de carácter horizontal, que merecen una actuación a nivel de la UE: la disponibilidad de contenidos creativos; la concesión de licencias multiterritoriales para los contenidos creativos; la interoperabilidad y la transparencia de la gestión de derechos digitales; y las ofertas legales y la piratería⁸.

⁴ DO L 248 de 6.10.1993, p. 15.

⁵ DO L 167 de 22.6.2001, p. 10.

⁶ DO L 276 de 21.10.2005, p. 54 – DO L 284 de 27.10.2005, p. 10.

⁷ DO L 320 de 28.11.1998, p. 54.

⁸ Por lo que respecta a las demás cuestiones planteadas en la consulta pública, véase el documento de trabajo de los servicios de la Comisión sobre contenidos creativos en línea.

2.1. Disponibilidad de contenidos creativos

La falta de contenidos creativos para la distribución en línea y la no concesión activa de licencias de los derechos sobre nuevas plataformas siguen siendo obstáculos importantes para el desarrollo de los servicios de contenidos en línea. Puesto que los contenidos en línea son un mercado incipiente, aún se desconoce el valor de algunas nuevas formas de distribución, lo cual genera dificultades importantes a la hora de establecer las condiciones de intercambio para la explotación en línea de contenidos creativos. Los titulares de los derechos temen perder el control, tras comprobarse los graves perjuicios que pueden ocasionar las copias ilegales en el entorno digital. Mientras que la oferta legal en línea de contenidos creativos se considera de manera general uno de los medios para poner freno a las copias ilegales, algunos titulares de derechos prefieren proteger los flujos de ingresos ya existentes a conceder activamente licencias de sus derechos sobre nuevas plataformas. La concesión de licencias para la explotación en línea se ve obstaculizada también por conflictos potenciales con derechos ya concedidos para formas de explotación más predominantes.

La mayoría de las dificultades relacionadas con la disponibilidad de contenidos se considera inherente a los mercados emergentes, y se espera que las partes interesadas encuentren soluciones innovadoras y de colaboración para explotar los contenidos en línea e impedir o remediar la agrupación, la exclusividad o la no utilización de derechos mediáticos⁹. En respuesta a la demanda de los interesados, la Comisión tiene previsto reforzar su papel de facilitadora y fomentar transacciones beneficiosas para todas las partes y acuerdos intersectoriales en el marco de la nueva Plataforma de los Contenidos en Línea.

La aplicación de la legislación sobre competencia puede remediar en algunos casos abusos relacionados con la explotación o la agrupación de derechos.

Otra cuestión es la de los costes de transacción, con frecuencia elevados, que conlleva la adquisición de derechos. Un problema especialmente complejo es de las obras huérfanas, es decir, libros, fotografías, material cinematográfico y otras obras protegidas por derechos de autor cuyos titulares son difíciles o incluso imposibles de localizar¹⁰. Las labores de identificación y de localización son costosas y largas, lo cual hace que, en muchos casos, las obras huérfanas no puedan explotarse y no generen beneficios económicos para el autor (desconocido o ilocalizable), de tal manera que son improductivas tanto en términos económicos como sociales.

Los problemas derivados de las obras huérfanas se tratan en concreto en el contexto de la iniciativa sobre bibliotecas digitales de i2010, que tiene por objeto poner en línea el patrimonio cultural y científico europeo. En su Recomendación de 24 de agosto de 2006 sobre la digitalización y la accesibilidad en línea del material cultural y la conservación digital¹¹, la Comisión instó a los Estados miembros a crear mecanismos que facilitaran, en concreto, la utilización de las obras huérfanas. En sus conclusiones de 13 de noviembre de 2006¹², el Consejo hizo suyo el planteamiento de la Comisión y destacó la necesidad de encontrar soluciones nacionales eficaces para las obras huérfanas en un contexto transfronterizo. Ésta es

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

¹⁰ *Gowers Review of Intellectual Property*, diciembre de 2006, p. 69: «The British Library estimates 40 percent of all print works are orphan works» (Según cálculos de la Biblioteca Británica, el 40 por ciento de todas las obras impresas son obras huérfanas).

¹¹ DO L 236 de 31.8.2006, p. 28.

¹² DO C 297 de 7.12.2006, p. 1.

también una recomendación clave formulada en el informe sobre los derechos de autor del Grupo de expertos de alto nivel sobre bibliotecas digitales¹³. La Comisión supervisará de cerca la aplicación de la Recomendación y la necesidad de nuevas actuaciones a nivel europeo.

2.2. Concesión de licencias multiterritoriales para los contenidos creativos

Otro cambio fundamental del mercado resultante de la convergencia es la posibilidad que tienen los proveedores de servicios de contenido de llegar a nuevos públicos poniendo a su disposición los contenidos en nuevas plataformas a nivel europeo o incluso mundial. Como consecuencia de la territorialidad de los derechos de autor, un proveedor de servicios de contenido tiene que obtener el derecho a ofrecer el contenido en cada Estado miembro. Los costes que esto conlleva pueden ser perjudiciales para la explotación de la gran mayoría de las obras culturales europeas fuera de sus mercados nacionales.

El entorno en línea permite ofrecer los servicios de contenido en todo el mercado interior. Sin embargo, la falta de licencias multiterritoriales sobre los derechos de autor impide que los servicios en línea se beneficien plenamente del potencial del mercado interior.

Si bien los titulares de los derechos son los primeros que tienen que apreciar las ventajas potenciales de la licencia multiterritorial, es necesario mejorar los mecanismos existentes para que pueda desarrollarse la concesión de licencias multiterritoriales, por ejemplo promoviendo una competencia leal en el mercado por la gestión de los derechos. Cabe observar que las prácticas aplicadas varían según los tipos de contenido.

En el sector musical, a fin de facilitar la introducción de un régimen multiterritorial de concesión de licencias sobre los derechos de autor para los servicios musicales en línea, la Comisión publicó en octubre de 2005 una Recomendación sobre la gestión de los derechos musicales en línea. Su objetivo es facilitar la concesión de licencias multiterritoriales para la utilización en línea de obras musicales mediante el reconocimiento del derecho de los titulares de los derechos a confiar la gestión de cualquiera de sus derechos en línea que sean necesarios para la prestación de servicios legales de música en línea, en un ámbito territorial de su elección, al gestor colectivo de derechos que decidan, cualquiera que sea el Estado miembro de residencia o la nacionalidad del gestor colectivo o del titular. La Comisión ha pedido hace poco a todas las partes interesadas que presenten sus opiniones y comentarios sobre su experiencia inicial con esta Recomendación y, en términos generales, sobre cómo se ha desarrollado el sector de la música en línea desde su adopción.

La concesión de licencias multiterritoriales ha cobrado importancia también en otros sectores de los contenidos creativos, como el audiovisual. Aunque la nueva Directiva sobre servicios de medios audiovisuales facilitará el desarrollo transfronterizo de los servicios a la carta en este sector, muchos titulares de derechos siguen optando por conceder licencias únicamente para unos cuantos territorios nacionales, lo cual ralentiza la disponibilidad de las obras audiovisuales en los catálogos de vídeo a la carta en el extranjero. El desarrollo de un sistema que incentive a los titulares de los derechos a conceder, además de la licencia principal, una segunda licencia multiterritorial sería una de las cuestiones que se tratarían en la consulta pública en relación con la preparación de una propuesta de Recomendación, así como uno de los temas de debate en la Plataforma de los Contenidos en Línea. Además, la Comisión prevé

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

financiar un estudio independiente sobre las consecuencias económicas que podría tener esta práctica para las obras audiovisuales europeas.

2.3. Interoperabilidad y transparencia de los sistemas de gestión de derechos digitales

La implantación de servicios legales exige resolver el problema de la piratería digital mediante la mejora de la cooperación entre los diversos agentes de la cadena de valor y el desarrollo de ofertas y modelos empresariales atractivos para la distribución de los contenidos digitales. La gestión de derechos digitales constituye a este respecto una tecnología capacitadora clave, al permitir que los titulares de los derechos los ejerzan en el entorno digital y desarrollen modelos empresariales adaptados a la demanda y las necesidades de los consumidores. Sin embargo, desde hace algún tiempo, la gestión de derechos digitales y las concomitantes medidas tecnológicas de protección se perciben a veces negativamente, como una tecnología que se utiliza sólo para restringir las copias y la competencia, sin atender a las expectativas iniciales de los usuarios y de las empresas. Esto ha llevado a una situación en la que algunos agentes del mercado optan por distribuir contenidos en línea sin ningún mecanismo de restricción de las copias. Con todo, estas tendencias se encuentran principalmente en un tipo de contenido y de modelo empresarial, a saber, la descarga de música previo pago. Las tecnologías que permitan gestionar los derechos en el entorno en línea podrían ser la condición de posibilidad para el cambio digital del sector de los contenidos y para el desarrollo de modelos empresariales innovadores, en especial cuando se trata de contenidos de gran valor.

El paso a un entorno protegido de gestión de los derechos digitales introduce un cambio fundamental de paradigma para los ciudadanos y los consumidores europeos. La regulación del uso mediante acuerdos de concesión de licencias cuyo cumplimiento se garantiza con la aplicación de medidas técnicas se complementa actualmente con la protección de las obras con derechos de autor regulados por la ley. La consecuencia cada vez más frecuente es que los consumidores tienen que vérselas con complejas condiciones contractuales cuando compran música, películas u otros contenidos creativos en línea, y no siempre conocen del todo las restricciones de utilización que se aplican o el uso que se hace de sus datos personales. Se considera que esta situación afecta gravemente a los intereses de los usuarios y pone en riesgo el equilibrio existente entre los titulares de los derechos de autor y los intereses de los usuarios. Al mismo tiempo, mientras que en los últimos años se ha lanzado un gran número de servicios de contenido protegidos por la gestión de derechos digitales, a las partes interesadas les preocupa cada vez más que la falta de interoperabilidad, normalización y compatibilidad entre las diferentes plataformas en la gestión de derechos digitales lleve a situaciones de acceso controlado. Para no comprometer el futuro de esta tecnología como factor capacitador, es crucial tratar la cuestión de la interoperabilidad.

Una mejor interoperabilidad de los sistemas de gestión de derechos digitales aumentaría el nivel de competencia y de aceptación de los consumidores necesario para la penetración de la distribución en línea de contenidos creativos. Para los consumidores, la interoperabilidad de la gestión de derechos digitales significa poder elegir diferentes dispositivos y aún así utilizarlos con diferentes servicios de descarga. Para los productores o agregadores de contenidos, la interoperabilidad significa no estar encerrados en un solo canal de distribución que actúa como control de acceso al mercado. Para los creadores de dispositivos y de tecnologías de la

información y las comunicaciones, la interoperabilidad significa que sus productos pueden utilizarse con diferentes servicios de contenido¹⁴.

Los prolongados debates entre las partes interesadas no han conducido aún a la concepción de soluciones interoperables de gestión de derechos digitales. En todo caso, es necesario establecer un marco para la transparencia de la gestión de estos derechos por lo que respecta a la interoperabilidad informando adecuadamente a los consumidores sobre las restricciones de uso y la interoperabilidad. Proporcionar a los consumidores un sistema de etiquetado preciso y fácil de entender sobre la interoperabilidad y las restricciones de uso, que les permita elegir con conocimiento de causa, mejorará los derechos de los ciudadanos y aportará una base sólida para una mayor difusión de los contenidos en línea.

2.4. Ofertas legales y piratería

Las industrias discográfica y cinematográfica han expresado la opinión de que la Comisión debería estar dispuesta a tomar medidas legislativas para reconciliar debidamente el interés público de garantizar un nivel adecuado de protección de los datos con otros objetivos importantes de las políticas públicas, como la necesidad de combatir las actividades ilegales y de proteger los derechos y libertades de terceros.

La piratería y la carga y descarga no autorizadas de contenidos protegidos por derechos de autor siguen siendo un motivo central de preocupación. La lucha contra la piratería en línea implica una serie de elementos complementarios: (1) el desarrollo de ofertas legales; (2) iniciativas educativas; (3) el cumplimiento de los derechos legales, y (4) la mejora de la cooperación de los proveedores de servicios de Internet para detener la difusión de contenidos infractores. La idea de la educación y la sensibilización sobre la importancia de los derechos de autor para la oferta de contenidos tiene un amplio apoyo como instrumento de lucha contra la piratería.

Los propietarios de los contenidos piden una mayor cooperación en la lucha contra la piratería. En el anexo I de la propuesta legislativa adoptada recientemente para la reforma de la «Directiva autorización» se incluyen referencias relativas al cumplimiento de las medidas nacionales de aplicación de la Directiva relativa a los derechos de autor (2001/29/CE) y de la Directiva relativa al respeto de los derechos (2004/48/CE)¹⁵. Además, en el artículo 20, apartado 6, de la propuesta legislativa para la modificación de la Directiva relativa al servicio universal se establece que los proveedores de servicios de Internet estarán obligados a informar claramente a los abonados, antes de la celebración del contrato y, posteriormente, de manera periódica, de su obligación de respetar los derechos de autor y derechos afines¹⁶.

En Francia, los productores musicales y cinematográficos, los proveedores de servicios de Internet y el Gobierno firmaron el 23 de noviembre de 2007 un Memorándum de Acuerdo¹⁷, en virtud del cual Francia debe crear un nuevo organismo competente para Internet que tendrá

¹⁴ En la medida en que los sistemas de gestión de derechos digitales son una forma de sistema de acceso condicional, en el segundo informe de evaluación de la Directiva relativa al acceso condicional que se emprenderá en 2008, la Comisión analizará hasta qué punto la Directiva ha facilitado o podría facilitar el desarrollo de la gestión de derechos digitales.

¹⁵ COM(2007) 697 final.

¹⁶ COM(2007) 698 final.

¹⁷ *Accord pour le développement et la protection des œuvres et programmes culturels sur les nouveaux réseaux* – <http://www.culture.gouv.fr/culture/actualites/index-olivennes231107.htm>

facultades para suspender o interrumpir el acceso a la red de quienes compartan archivos ilegalmente.

Parece ciertamente apropiado fomentar procedimientos de cooperación («código de conducta») entre los proveedores de acceso/servicios y los titulares de los derechos y los consumidores, para garantizar una amplia oferta en línea de contenidos atractivos, servicios en línea fáciles de utilizar, una protección adecuada de las obras amparadas por derechos de autor, la sensibilización/educación sobre la importancia de los derechos de autor para la difusión de los contenidos y una estrecha cooperación para luchar contra la piratería/el intercambio no autorizado de archivos.

3. CONCLUSIÓN

Mientras continúa el proceso de revisión de Directivas relacionadas con la distribución de contenidos, como la Directiva sobre el satélite y el cable, la Directiva de 2001 sobre los derechos de autor y la Directiva relativa al acceso condicional, la presente Comunicación pone en marcha un proceso para tratar los retos más apremiantes que se plantean en relación con la distribución en línea de contenidos creativos. La Comisión desea tratar los retos descritos en el presente documento de dos maneras:

- Creación de la «Plataforma de los Contenidos en Línea», marco para el debate a nivel europeo. Esta Plataforma, dedicada a negociaciones sobre contenidos específicos o transectoriales en torno a la distribución en línea de contenidos creativos, debería estar integrada, según el programa de cada reunión, por proveedores de contenidos, titulares de derechos, empresas y organizaciones de los sectores de las telecomunicaciones y la tecnología, así como por consumidores. Su mandato abarcará las cuestiones mencionadas en la presente Comunicación, a saber: la disponibilidad de contenidos, la mejora de los mecanismos de adquisición de derechos, el desarrollo de la concesión de licencias multiterritoriales, la gestión de los derechos de autor en línea y los mecanismos de cooperación para mejorar el respeto de los derechos de autor en el entorno en línea. Los trabajos de la Plataforma deberían contribuir también a la elaboración de una Guía para consumidores y usuarios de los servicios de la sociedad de la información¹⁸.
- Reflexión sobre la elaboración, hacia mediados de 2008, de una propuesta de Recomendación del Parlamento y del Consejo sobre los contenidos creativos en línea, que abarcaría las siguientes cuestiones: transparencia (etiquetado) e interoperabilidad de la gestión de derechos digitales; fomento de regímenes innovadores de concesión de licencias en el ámbito de las obras audiovisuales, y ofertas legales y piratería. En cuanto a los elementos principales de la futura propuesta, la Comisión desea seguir consultando a las partes interesadas. Por consiguiente, se pide a todas las partes interesadas que se pronuncien sobre los elementos enumerados en el anexo de la presente Comunicación antes del 29/02/2008.

¹⁸ Véase el informe de propia iniciativa de la diputada al Parlamento Europeo Z. Roithova's (PPE) sobre *Consumer confidence in the digital environment* y la Resolución del Parlamento Europeo, de 21 de junio de 2007, sobre la confianza de los consumidores en un entorno digital (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>

ANEXO

Contenidos creativos en línea – Cuestiones políticas/normativas para consulta

Gestión de derechos digitales

- 1) ¿Está de acuerdo en que promover la adopción de sistemas interoperables de gestión de los derechos en línea favorecería el desarrollo de los servicios de contenidos creativos en línea en el mercado interior? ¿Cuáles son los principales obstáculos que dificultan una plena interoperabilidad de los sistemas de gestión de derechos digitales? ¿Qué prácticas le parecen recomendables por lo que respecta a la interoperabilidad de la gestión de derechos digitales?
- 2) ¿Está de acuerdo en que debe mejorar la información de los consumidores por lo que respecta a la interoperabilidad y las prestaciones de protección de los datos personales de los sistemas de gestión de derechos digitales? En su opinión, ¿cuáles serían los medios y procedimientos más apropiados para mejorar la información de los consumidores por lo que respecta a los sistemas de gestión de derechos digitales? ¿Qué prácticas le parecen recomendables por lo que respecta al etiquetado de productos y servicios digitales?
- 3) ¿Está de acuerdo en que reducir la complejidad y mejorar la legibilidad de los acuerdos de licencia de usuario final favorecería el desarrollo de los servicios de contenidos creativos en línea en el mercado interior? ¿Qué prácticas le parecen recomendables por lo que respecta a los acuerdos de licencia de usuario final? ¿Hay alguna cuestión particular relacionada con estos acuerdos que, en su opinión, deba tratarse?
- 4) ¿Está de acuerdo en que modalidades alternativas de solución de conflictos en relación con la aplicación y administración de los sistemas de gestión de derechos digitales mejorarían la confianza de los consumidores en los nuevos productos y servicios? ¿Qué prácticas le parecen recomendables al respecto?
- 5) ¿Está de acuerdo en que es necesario asegurar un acceso no discriminatorio (por ejemplo para las PYME) a las soluciones de gestión de derechos digitales para preservar y promover la competencia en el mercado de la distribución de contenidos digitales?

Concesión de licencias multiterritoriales sobre los derechos

- 6) ¿Está de acuerdo en que la cuestión de la concesión de licencias multiterritoriales sobre los derechos debe tratarse mediante una Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo?
- 7) En su opinión, ¿cuál es la mejor manera de promover las licencias multiterritoriales sobre los derechos en el ámbito de las obras audiovisuales? ¿Está de acuerdo en que un modelo de licencias en línea basado en la distinción entre un mercado multiterritorial primario y otro secundario puede facilitar la concesión de licencias a nivel de la UE o multiterritoriales para el contenido creativo con el que usted trabaja?
- 8) ¿Está de acuerdo en que los modelos empresariales basados en la idea de vender menos de más, según la llamada teoría *long tail* (de riesgos a muy largo plazo), se

benefician de las licencias multiterritoriales sobre los derechos de obras de fondo de catálogo (por ejemplo, obras de más de dos años de antigüedad)?

Ofertas legales y piratería

- 9) ¿De qué manera una mayor cooperación efectiva de las partes interesadas puede mejorar el respeto de los derechos de autor en el entorno en línea?
- 10) ¿Considera el Memorándum de Acuerdo adoptado recientemente en Francia un ejemplo que se deba seguir?
- 11) ¿Considera que la aplicación de medidas de filtrado sería una buena manera de impedir las vulneraciones de los derechos de autor en línea?

Le rogamos que presente sus comentarios antes del **29/02/2008** en formato electrónico. Todas las respuestas serán publicadas en la página web de la Comisión a menos que se solicite lo contrario. Para que una contribución sea tratada de manera confidencial deberá indicarse así explícitamente en la parte superior de la primera página. Quienes deseen añadir una carta de presentación deberán hacerlo en un documento independiente. Los comentarios que excedan de cuatro páginas deberán ir acompañados de un **resumen**. Todas las respuestas deberán enviarse al buzón funcional de la Unidad de Políticas audiovisual y de los medios de comunicación de la Dirección General de Sociedad de la Información y Medios de Comunicación: avpolicy@ec.europa.eu.