



KOMISJA WSPÓLNOT EUROPEJSKICH

Bruksela, dnia 03.01.2008
KOM(2007) 836 wersja ostateczna

**KOMUNIKAT KOMISJI DO PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO, RADY,
EUROPEJSKIEGO KOMITETU EKONOMICZNO-SPOŁECZNEGO I KOMITETU
REGIONÓW**

w sprawie kreatywnych treści online na jednolitym rynku

{SEC(2007) 1710}

**KOMUNIKAT KOMISJI DO PARLAMENTU EUROPEJSKIEGO, RADY,
EUROPEJSKIEGO KOMITETU EKONOMICZNO-SPOŁECZNEGO I KOMITETU
REGIONÓW**

w sprawie kreatywnych treści online na jednolitym rynku

1. WSTĘP

1.1. Kreatywne treści online

Dostępność i stosowanie łączności szerokopasmowej oraz wzrastająca łatwość dostępu do kreatywnych treści i usług w każdym miejscu i czasie dostarcza nowych wyzwań i możliwości. Dla konsumentów oznacza to nowe możliwości w zakresie dostępu do kreatywnych treści zawartych w światowych sieciach takich jak Internet, zarówno z domu jak i przy użyciu urządzeń ruchomych, a nawet wywierania na nie wpływu. Dla przedsiębiorstw oznacza to możliwość oferowania nowych usług i treści oraz rozwoju nowych rynków.

Wraz z pojawieniem się nowych urządzeń, sieci i usług wyzwania te muszą zostać podjęte przez operatorów treści i sieci, posiadaczy praw, konsumentów, rządy i niezależnych regulatorów. Znalezienie odpowiednich rozwiązań będzie kluczowe dla wzrostu, zatrudnienia i innowacji w Europie.

Wyzwania te mogą być najlepiej podjęte na szczeblu UE, ponieważ większość z tych nowych usług potrzebuje podwójnych korzyści wynikających z ekonomii skali oraz różnorodności kulturowej, które zapewnia unijny rynek wewnętrzny. Dlatego też polityka UE w poszczególnych dziedzinach powinna zmierzać do wspierania szybkiego i wydajnego wdrażania nowych usług i powiązanych modeli biznesowych w celu tworzenia i rozpowszechniania europejskiej treści i wiedzy online. W tym kontekście Komisja zidentyfikowała jako „kreatywne treści rozpowszechniane online”: treści i usługi takie jak audiowizualne media online (film, telewizja, muzyka i radio), gry online, publikacje online, treści edukacyjne oraz treści tworzone przez użytkowników.

Według badania „Interaktywne treści i konwergencja”¹ (obejmującego UE-25) dochody z treści online wzrosną co najmniej poczwórną z 1,8 mld EUR w 2005 r. do 8,3 mld EUR do 2010 r. Treści online będą także stanowiły znaczną część całkowitych dochodów w niektórych sektorach; około 20% w przypadku muzyki i 33% w przypadku gier wideo.

Wraz z rozpowszechnieniem szerokopasmowego dostępu do Internetu, rozwojem zaawansowanych sieci telefonii komórkowej oraz powszechnym stosowaniem urządzeń cyfrowych możliwe jest rozpowszechnianie treści online na nieznaną dotąd skalę rynkową. Konsument europejscy coraz częściej wykorzystują dostęp do filmów, muzyki, wiadomości albo gier za pośrednictwem różnych sieci i urządzeń elektronicznych.

¹ Badanie Interactive Content and Convergence: Implications for the Information Society (Interaktywne treści i konwergencja: skutki dla społeczeństwa informacyjnego) zlecone przez Dyрекcję Generalną ds. Społeczeństwa Informacyjnego i Mediów Komisji Europejskiej, opublikowane dnia 25 stycznia 2007 r.

1.2. Wyniki konsultacji publicznej

W celu zbadania dalszych możliwości wsparcia rozwoju usług w zakresie kreatywnych treści online w Europie, Komisja zainicjowała w lipcu 2006 r. konsultację publiczną na temat „Treści online na jednolitym rynku”. Konsultacja przyniosła ponad 175 pisemnych odpowiedzi od różnych zainteresowanych stron².

Niektóre z zainteresowanych stron³ wzywały Komisję do niepodejmowania działań i uniknięcia przedwczesnego interweniowania w postaci przyjęcia dalszych środków prawnych w odniesieniu do powstającego i szybko rozwijającego się rynku, z uwagi na ryzyko negatywnych skutków. Jednakże niektóre opowiadały się za wprowadzeniem określonych zmian prawnych w odniesieniu do kwestii takich jak zezwolenia w zakresie praw własności intelektualnej, opłaty za kopiowanie do użytku prywatnego i interoperacyjność.

W wielu odpowiedziach wzywano Komisję do wspierania współpracy (w tym dotyczącej opracowania kart albo kodeksów postępowania) pomiędzy przemysłem, posiadaczami praw a konsumentami w zakresie kwestii takich jak zarządzanie cyfrowymi prawami autorskimi, treści online i film online.

Ponadto liczne głosy opowiedziały się za wsparciem finansowym oraz promocją standardów w zakresie interoperacyjności zarządzania cyfrowymi prawami autorskimi.

Konsultacja publiczna została uzupełniona wyżej wymienionym niezależnym badaniem pt. „Interaktywne treści i konwergencja”. W oparciu o szeroką konsultację zainteresowanych stron otrzymano katalog wyzwań, które należy podjąć w celu wspierania rozwoju nowych usług treści w UE.

1.3. Cele niniejszego komunikatu

W oparciu o wyniki procesu konsultacji i w celu uzupełnienia inicjatyw podjętych już w ramach strategii i2010, Komisja zamierza podjąć dalsze działania w celu wsparcia rozwoju innowacyjnych modeli biznesowych i transgranicznego dostarczania różnych usług w zakresie kreatywnych treści online.

Powstaje rynek dla kreatywnych treści online, który podlega szybkiemu rozwojowi. Wymaga to przyjęcia dwustopniowego podejścia w celu szybkiego podjęcia zidentyfikowanych już wyzwań oraz zainicjowania dalszych dyskusji na temat niektórych z istniejących i nadchodzących wyzwań. Dlatego też Komisja rozpoczyna konsultację publiczną jako część przygotowań do przyjęcia zalecenia w sprawie kreatywnych treści online przez Radę i Parlament Europejski oraz tworzy platformę dyskusji i współpracy pomiędzy zainteresowanymi stronami, zwaną dalej „platformą ds. treści online” w celu zainicjowania prac nad nadchodzącymi wyzwaniami.

W niniejszym komunikacie zajęto się pierwszą grupą wyzwań istotnych z punktu widzenia korzystania z usług treści online w Europie. Inne inicjatywy Komisji, takie jak przegląd rynku wewnętrznego oraz przegląd dorobku wspólnotowego w dziedzinie praw konsumenta,

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

³ Streszczenie konsultacji publicznej znajduje się w dokumencie roboczym służb Komisji na temat kreatywnych treści online.

przeгляд dyrektywy satelitarnej i kablowej (93/83/EWG)⁴, sprawozdanie na temat stosowania dyrektywy o prawach autorskich z 2001 r. (2001/129/WE)⁵, obecnie przygotowywana przez Komisję zielona księga w sprawie praw autorskich w gospodarce opartej na wiedzy, sprawozdanie z realizacji zalecenia w sprawie zarządzania online prawami muzycznymi (2005/737/WE)⁶ oraz planowane drugie sprawozdanie dotyczące oceny dyrektywy o dostępie warunkowym (98/84/WE)⁷ dostarczają dalszych okazji do podjęcia wyzwań związanych z kreatywnymi treściami online.

2. WYZWANIA I PROPOZYCJE

Wyzwania stojące przed rozpowszechnianiem kreatywnych treści online są znaczne, począwszy od kwestii prawnych związanych z zezwoleniami do atrakcyjnych systemów fakturowania, łączności szerokopasmowej i kwestii związanych z widmem. Ostatnie zagadnienie zostanie przedstawione w ramach modernizacji ram prawnych dotyczących łączności elektronicznej, podczas gdy inne będą poruszone we właściwym terminie.

Przeniesienie usług kreatywnych treści do środowiska online jest przykładem poważnej zmiany systemowej. Dla polityków wykorzystanie tej zmiany oznacza osiągnięcie trzech powiązanych celów:

- zapewnienie, że treści europejskie wykorzystają swój pełen potencjał, przyczyniając się do wzrostu europejskiej konkurencyjności oraz wzmacniając dostępność i obrót różnych treści europejskich oraz europejskiego dziedzictwa kulturowego i językowego;
- aktualizację/wyjaśnienie ewentualnych przepisów prawnych, które bezpodstawnie ograniczają rozpowszechnianie kreatywnych treści online w UE, przy jednoczesnym uznaniu znaczenia praw autorskich dla tworzenia treści;
- wspieranie aktywnej roli użytkowników w wyborze treści, jej rozpowszechnianiu i tworzeniu.

W oparciu o wyniki konsultacji publicznej i badania pt. „Interaktywne treści i konwergencja”, Komisja uważa, że istnieją cztery główne horyzontalne wyzwania wymagające podjęcia działań na szczeblu UE: dostępność kreatywnych treści; wieloterytorialne zezwolenia dla kreatywnych treści; interoperacyjność i przejrzystość zarządzania cyfrowymi prawami autorskimi; oferty prawne i piractwo⁸.

2.1. Dostępność kreatywnych treści

Brak dostępności kreatywnych treści w celu rozpowszechniania online i brak aktywnego udzielania zezwoleń w zakresie praw na nowych platformach pozostaje głównymi barierami w rozwoju usług w zakresie treści online. Z uwagi na fakt, że rynek treści online dopiero

⁴ Dz.U. L 248 z 6.10.1993, str. 15.

⁵ Dz.U. L 167 z 22.6.2001, str. 10.

⁶ Dz.U. L 276 z 21.10.2005, str. 54 – Dz.U. L 284 z 27.10.2005, str. 10.

⁷ Dz.U. L 320 z 28.11.1998, str. 54

⁸ W odniesieniu do innych kwestii poruszonych w konsultacji, por. dokument roboczy służb Komisji na temat kreatywnych treści online.

powstaje, wartość nowych form rozpowszechniania jest czasem wciąż nieznaną. Skutkuje to powstaniem poważnych trudności w ustalaniu warunków obrotu kreatywnymi treściami online. Posiadacze praw obawiają się utraty kontroli, ponieważ nielegalne kopiowanie w środowisku cyfrowym okazało się wysoce szkodliwe. Podczas gdy legalne oferty online w zakresie kreatywnych treści są powszechnie uważane za jeden ze środków zwalczania nielegalnego kopiowania, niektórzy posiadacze praw preferują ochronę istniejących źródeł dochodu od aktywnego uzyskiwania zezwoleń w zakresie praw na nowych platformach. Zezwolenia w zakresie wykorzystania online są także ograniczane przez potencjalne konflikty z prawami już przyznanymi dla głównych form eksploatacji.

Większość trudności związanych z dostępnością treści jest uważana za właściwą dla rozwijających się rynków, i oczekuje się, że zainteresowane strony znajdą innowacyjne i wspólne rozwiązania w celu wykorzystania treści online i zapobiegania albo usunięcia łączenia, wyłączności albo niewykorzystywania praw medialnych⁹. W odpowiedzi na wezwanie zainteresowanych stron Komisja zamierza wzmocnić swoją rolę arbitra i wspierać rozwiązania korzystne dla wszystkich stron oraz międzybranżowe porozumienia w ramach nowej platformy ds. treści online.

Zastosowanie prawa konkurencji może w niektórych przypadkach naprawić naruszenie dotyczące wykorzystywania albo łączenia praw.

Inna kwestia dotyczy często wysokich kosztów transakcji podejmowanych w celu wyjaśnienia zagadnień prawnych. Jednym ze szczególnie poważnych problemów jest kwestia dzieł osieroconych – tzn. książek, fotografii, materiałów filmowych i innych prac objętych prawami autorskimi, których posiadaczy trudno albo nie można zidentyfikować bądź zlokalizować¹⁰. Wysiłki poczynione w celu identyfikacji i lokalizacji są kosztowne i czasochłonne. Jednakże w wielu przypadkach dzieła osierocone nie mogą być wykorzystywane i nie przynoszą korzyści finansowych (nieznanemu bądź niezidentyfikowanemu) autorowi, są więc bezproduktywne z socjalnego i ekonomicznego punktu widzenia.

Problemy związane z osieroconymi dziełami są poruszone między innymi w kontekście jednej z inicjatyw i2010 dotyczącej bibliotek cyfrowych, która zmierza do umieszczenia europejskiego dziedzictwa kulturalnego i naukowego online. W swoim zaleceniu z dnia 24 sierpnia 2006 r. w sprawie digitalizacji i udostępnienia w Internecie dorobku kulturowego oraz w sprawie ochrony zasobów cyfrowych¹¹, Komisja wezwała państwa członkowskie do utworzenia mechanizmu ułatwiającego wykorzystanie dzieł osieroconych. Rada w swoich konkluzjach z dnia 13 listopada 2006 r.¹² poparła podejście Komisji i podkreśliła potrzebę zapewnienia skuteczności krajowych rozwiązań w zakresie dzieł osieroconych w kontekście transgranicznym. Stanowi to także główne zalecenie sprawozdania w sprawie kwestii związanych z prawami autorskimi grupy wysokiej rangi ekspertów ds. bibliotek cyfrowych¹³. Komisja będzie ściśle monitorowała realizację zalecenia i potrzebę podjęcia dalszych działań na szczeblu europejskim.

⁹ Interaktywne treści i konwergencja; skutki dla społeczeństwa informacyjnego, 2007, str. 13

¹⁰ Gowers Review of Intellectual Property, grudzień 2006, str. 69: „The British Library szacuje, że 40% wszystkich opublikowanych prac to dzieła osierocone”.

¹¹ Dz.U. L 236 z 31.8.2006, str. 28.

¹² Dz.U. C 297 z 7.12.2006, str. 1.

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

2.2. Wieloterytorialne zezwolenia w zakresie kreatywnych treści

Kolejną poważną zmianą na rynku wynikającą z konwergencji jest zdolność dostawców świadczących usługi w zakresie treści do zdobywania nowych użytkowników poprzez udostępnianie treści na nowych platformach na szczeblu europejskim, a nawet globalnym. Z uwagi na terytorialność praw autorskich, dostawca usług w zakresie treści musi uzyskać prawo do udostępniania treści w każdym państwie członkowskim. Poniesione koszty mogą negatywnie wpłynąć na wykorzystanie większości europejskich dzieł kulturalnych poza ich rynkami krajowymi.

Środowisko online pozwala na udostępnienie usług w zakresie treści na rynku wewnętrznym. Brak wieloterytorialnych zezwoleń w zakresie praw autorskich utrudnia jednak pełne wykorzystanie rynku wewnętrznego przez usługi online.

Po pierwsze posiadacze praw powinni docenić potencjalne korzyści z wieloterytorialnych zezwoleń, ale istnieje także potrzeba poprawienia istniejących mechanizmów w zakresie zezwoleń w celu umożliwienia rozwoju wieloterytorialnych zezwoleń, np. poprzez wsparcie uczciwej konkurencji na rynku zarządzania prawami. Należy zauważyć, że różne praktyki stosuje się wobec różnego typu treści.

W sektorze muzycznym w celu ułatwienia wprowadzenia wieloterytorialnego systemu zezwoleń dotyczących praw autorskich dla usług muzycznych online, Komisja wydała w październiku 2005 r. zalecenie w sprawie zarządzania prawami muzycznymi online. Zalecenie to ma na celu ułatwienie wydawania wieloterytorialnych zezwoleń do wykorzystania dzieł muzycznych online poprzez potwierdzenie praw posiadaczy praw do powierzenia zarządzania jakimikolwiek prawami online koniecznymi do świadczenia legalnych usług muzycznych online na wybranym terytorium wybranemu zarządcy wspólnych praw, niezależnie od państwa członkowskiego siedziby albo obywatelstwa tego zarządcy i posiadacza praw. Komisja zaprosiła ostatnio wszystkie zainteresowane strony do przedstawienia stanowiska w zakresie pierwszych doświadczeń ze stosowania tego zalecenia i, ogólnie, w zakresie rozwoju sektora muzycznego online od czasu przyjęcia zalecenia.

Kwestia wieloterytorialnych zezwoleń stała się istotna w innych sektorach kreatywnych treści, takich jak sektor audiowizualny. W sektorze audiowizualnym, podczas gdy nowa dyrektywa w sprawie medialnych usług audiowizualnych ułatwi transgraniczny rozwój usług na życzenie, wielu posiadaczy praw wciąż decyduje się wydać zezwolenie jedynie dla kilku terytoriów krajowych, spowalniając tym samym dostępność dzieł audiowizualnych w katalogach wideo na żądanie za granicą. Rozwój systemu, w którym posiadacze praw byliby zachęceni do przyznania, obok głównego zezwolenia, drugiego zezwolenia wieloterytorialnego będzie jedną z kwestii objętych konsultacją publiczną w ramach przygotowań propozycji zalecenia oraz kwestią do dyskusji w ramach platformy ds. treści online. Ponadto Komisja przewiduje sfinansowanie niezależnego badania w celu dokonania analizy ekonomicznych skutków dla europejskich dzieł audiowizualnych, które mogą wyniknąć z takiej praktyki.

2.3. Interoperacyjność i przejrzystość systemu zarządzania cyfrowymi prawami autorskimi (DRM)

Podjęcie legalnych usług zależy od rozwiązania problemu piractwa cyfrowego poprzez wzmocnienie współpracy między różnymi uczestnikami łańcucha wartości oraz poprzez rozwój atrakcyjnych ofert i modeli biznesowych w zakresie rozpowszechniania treści

cyfrowych. DRM stanowi główną technologię to umożliwiającą, pozwalając posiadaczom praw na ich egzekwowanie w środowisku cyfrowym i rozwój modeli biznesowych dostosowanych do potrzeb i żądań konsumentów. Jednakże od jakiegoś czasu DRM i związane z nim technologiczne środki ochrony (TPM) były czasem postrzegane w negatywny sposób, jako technologia używana jedynie do ograniczenia kopiowania i konkurencji, niezdolna do spełnienia oczekiwań użytkowników i przedsiębiorców. Doprowadziło to do sytuacji, w której niektórzy uczestnicy rynku opowiadają się za rozpowszechnianiem treści online bez jakichkolwiek mechanizmów ograniczających kopiowanie. Niezależnie od powyższego, dotyczy to jedynie jednego typu treści i modelu biznesowego; t.j. płatności za pobranie muzyki. Technologie pozwalające na zarządzanie prawami w środowisku online mogą być głównym czynnikiem ułatwiającym cyfrowe przejście w sektorze treści oraz rozwój innowacyjnych modeli biznesowych – szczególnie w odniesieniu do treści o znacznej wartości.

Przejście do środowiska chronionego przy pomocy DRM powoduje istotną zmianę dla europejskich obywateli i konsumentów. Korzystanie zarządzane umowami w zakresie zezwoleń wsparte środkami technicznymi uzupełnia wykorzystanie dzieł chronionych prawami autorskimi na podstawie prawa. W wyniku tego konsumenci muszą coraz częściej zapoznawać się ze skomplikowanymi warunkami umownymi podczas zakupu muzyki, filmów albo innych kreatywnych treści online i nie zawsze są w pełni świadomi stosowanych ograniczeń dotyczących korzystania z zakupionych treści albo wykorzystywania ich danych osobowych. Jest to postrzegane jako istotne ograniczenie interesów użytkowników i zagrożenie dla istniejącej równowagi między interesami posiadaczy praw a użytkowników. Jednocześnie, podczas gdy w ostatnich latach wprowadzono liczne usługi w zakresie treści chronione przez DRM, zainteresowane strony są coraz bardziej zaniepokojone, że brak interoperacyjności, standaryzacji oraz przyjaznych stosunków pomiędzy platformami w zakresie DRM prowadzi do sytuacji blokowania praw. Aby nie ograniczać przyszłości tej technologii jako czynnika umożliwiającego rozwój, konieczne jest rozwiązanie problemu interoperacyjności.

Lepsza interoperacyjność systemów DRM poprawiłaby stan konkurencji i poziom akceptacji konsumentów niezbędny dla rozpowszechniania kreatywnych treści online. Dla konsumentów interoperacyjność DRM oznacza, że mogą oni wybrać różne urządzenia i używać ich w odniesieniu do różnych pobranych na własność usług. Dla producentów albo agregatorów treści interoperacyjność oznacza, że nie są oni ograniczeni do jednego kanału dystrybucji, który stanowi blokadę dostępu do rynku. Dla producentów urządzeń albo technologii informacyjnych i komunikacyjnych interoperacyjność oznacza, że ich produkty mogą być używane z różnymi usługami w zakresie treści¹⁴.

Mimo, że długotrwałe dyskusje zainteresowanych stron nie doprowadziły jeszcze do zastosowania interoperacyjnych rozwiązań w zakresie DRM, istnieje jednak potrzeba ustanowienia ram dla przejrzystości DRM w odniesieniu do interoperacyjności poprzez zapewnienie odpowiednich informacji dla konsumentów w zakresie ograniczeń w korzystaniu z ich praw i interoperacyjności. Zapewnienie odpowiedniego i łatwo zrozumiałego systemu oznaczania dla konsumentów w zakresie interoperacyjności i ograniczeń w korzystaniu z ich

¹⁴ W stopniu w jakim DRM jest formą systemu dostępu warunkowego, w drugim sprawozdaniu w sprawie oceny dyrektywy o dostępie warunkowym, które jest planowane na 2008 r., Komisja dokona oceny w jakim stopniu dyrektywa ta ułatwiła albo mogła ułatwić wprowadzenie DRM.

praw oraz pozwolenie im na dokonywanie świadomych wyborów poprawi prawa konsumentów i dostarczy podstaw dla szerszej dostępności treści online.

2.4. Legalne oferty i piractwo

Przemysł nagrań muzycznych i filmowy wyraziły stanowisko, że Komisja powinna być gotowa do podjęcia działań legislacyjnych w celu zagwarantowania, że interes publiczny polegający na zapewnieniu odpowiedniego poziomu ochrony danych osobowych bierze także pod uwagę inne istotne cele polityki publicznej, takie jak potrzeba zwalczania nielegalnych działań oraz ochrona praw i swobód osób trzecich.

Piractwo oraz nieautoryzowane ładowanie i pobieranie treści objętych prawami autorskimi pozostaje głównym problemem. Zwalczanie piractwa online pociąga za sobą dodatkowe działania, takie jak: 1) rozwój legalnych ofert; 2) inicjatywy edukacyjne; 3) egzekwowanie prawa; 4) poszukiwanie lepszej współpracy z dostawcami usług internetowych w powstrzymaniu rozprzestrzeniania nielegalnych treści. Idea edukacji i podnoszenia świadomości w zakresie znaczenia praw autorskich dla dostępności treści ma szerokie poparcie jako narzędzie zwalczania piractwa.

Właściciele treści wzywają do zwiększonej współpracy w walce przeciwko piractwu. Załącznik I do niedawno przyjętego wniosku legislacyjnego w zakresie reformy dyrektywy o zezwoleniach zawiera odwołania dotyczące zgodności z krajowymi środkami wdrażającymi dyrektywę o prawach autorskich (2001/29/WE) i dyrektywę w sprawie egzekwowania praw (2004/48/WE)¹⁵. Ponadto art. 20 ust. 6 wniosku legislacyjnego w sprawie zmiany dyrektywy o usłudze powszechnej przewiduje wobec dostawców usług internetowych obowiązek wyraźnego poinformowania abonentów z góry o zawarciu umowy i regularnym informowaniu o obowiązkach abonentów polegających na przestrzeganiu praw autorskich i pokrewnych¹⁶.

W dniu 23 listopada 2007 r. we Francji podpisano protokół ustaleń¹⁷ między producentami muzycznymi i filmowymi, dostawcami usług internetowych i rządem. W ramach tego porozumienia Francja ma powołać nowy organ ds. Internetu dysponujący uprawnieniami do zawieszania albo odcinania dostępu do Internetu dla tych, którzy dokonują nielegalnej wymiany plików.

Istotnie właściwe wydaje się zainicjowanie procedur współpracy („kodeksów postępowania”) pomiędzy dostawcami dostępu/usług i posiadaczami praw oraz konsumentami w celu zapewnienia szerokiej oferty online atrakcyjnych treści, przyjaznych dla konsumentów usług online, odpowiedniej ochrony dzieł objętych prawami autorskimi, podnoszenia świadomości/edukacji w zakresie znaczenia praw autorskich dla dostępności treści i bliskiej współpracy w celu zwalczania piractwa/nieautoryzowanej wymiany plików.

3. WNIOSKI

Podczas gdy trwa proces przeglądu dyrektyw mających wpływ na rozpowszechnianie treści, takich jak dyrektywa satelitarna i kablowa, dyrektywa o prawach autorskich z 2001 r. i

¹⁵ COM(2007) 697 wersja ostateczna.

¹⁶ COM(2007) 698 wersja ostateczna.

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>

dyrektywa o dostępie warunkowym, niniejszy komunikat inicjuje proces podjęcia zidentyfikowanych i najpilniejszych wyzwań związanych z rozpowszechnianiem kreatywnych treści online. Komisja zamierza zająć się wyzwaniami zidentyfikowanymi w niniejszym dokumencie na dwa sposoby:

- Powołując „platformę ds. treści online”, stanowiącą ramy dla prowadzenia dyskusji na szczeblu europejskim. Platforma ta, poświęcona szczególnie dla treści albo międzybranżowym negocjacje dotyczącym kwestii związanych z rozpowszechnianiem kreatywnych treści online, powinna obejmować, zależnie od porządku dziennego każdego spotkania, dostawców treści, posiadaczy praw, przedsiębiorstwa i organizacje sektora telekomunikacyjnego i technologicznego oraz konsumentów. Platforma ds. treści online zajmie się kwestiami wspomnianymi w niniejszym komunikacie, takimi jak: dostępność treści, poprawa mechanizmu wyjaśniania zagadnień prawnych, rozwój wieloterytorialnych zezwoleń, zarządzanie prawami autorskimi online, mechanizmy współpracy w celu poprawy przestrzegania praw autorskich w środowisku online. Prace platformy powinny także przyczynić się do wypracowania przewodnika dla konsumentów i użytkowników usług społeczeństwa informacyjnego¹⁸.
- Zastanawiając się nad przygotowaniem w połowie 2008 r. propozycji zalecenia Parlamentu i Rady w sprawie kreatywnych treści online, które objęłyby następujące zagadnienia: przejrzystość (oznaczanie) i interoperacyjność systemów zarządzania cyfrowymi prawami autorskimi; zachęcanie do stosowania innowacyjnych systemów w zakresie zezwoleń w odniesieniu do dzieł audiowizualnych; legalne oferty i piractwo. W zakresie głównych elementów przyszłego wniosku Komisja pragnie dalej skonsultować się z zainteresowanymi stronami. Dlatego też wszystkie zainteresowane strony są proszone o zajęcie stanowiska wobec elementów wymienionych w załączniku do niniejszego komunikatu do dnia 29/02/2008 r.

¹⁸ Por. sprawozdanie z własnej inicjatywy członka PE Z. Roithova's (EPP) w sprawie zaufania konsumentów do środowiska cyfrowego oraz rezolucję Parlamentu Europejskiego z dnia 21 czerwca 2007 r. w sprawie zaufania konsumentów do środowiska cyfrowego (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>

ZAŁĄCZNIK

Kreatywne treści online – Kwestie polityczne/prawne do konsultacji

Zarządzanie cyfrowymi prawami autorskimi

- 1) Czy zgadzają się Państwo, że działania na rzecz przyjęcia interoperacyjnych systemów w zakresie zarządzania cyfrowymi prawami autorskimi (DRM) powinny wesprzeć rozwój usług w zakresie kreatywnych treści online na rynku wewnętrznym? Jakie są główne przeszkody dla w pełni operacyjnych systemów DRM? Jakie działania zidentyfikowałoby Państwo jako wzorcowe w odniesieniu do interoperacyjności systemów DRM?
- 2) Czy zgadzają się Państwo, że informacje dla konsumentów w odniesieniu do cech interoperacyjności i ochrony danych osobowych systemów DRM powinny zostać poprawione? Jakie mogłyby być, w Państwa opinii, najodpowiedniejsze środki i procedury poprawy informacji dla konsumentów w odniesieniu do systemów DRM? Które z praktyk zidentyfikowałoby Państwo jako wzorcowe w odniesieniu do oznaczania cyfrowych produktów i usług?
- 3) Czy zgadzają się Państwo, że zmniejszenie złożoności i wzmocnienie czytelności porozumień w sprawie zezwoleń końcowych użytkowników wsparłoby rozwój usług kreatywnych treści online na rynku wewnętrznym? Jakie praktyki zidentyfikowałoby Państwo jako wzorcowe w odniesieniu do porozumień w sprawie zezwoleń końcowych użytkowników? Czy znajdują Państwo jakąś szczególną kwestię związaną z porozumieniami w sprawie zezwoleń końcowych użytkowników, która powinna zostać rozwiązana?
- 4) Czy zgadzają się Państwo, że alternatywne mechanizmy rozwiązywania sporów w odniesieniu do stosowania i administrowania systemami DRM wzmocniłyby zaufanie konsumentów do nowych produktów i usług? Jakie praktyki zidentyfikowałoby Państwo jako wzorcowe w tym zakresie?
- 5) Czy zgadzają się Państwo, że zapewnienie niedyskryminacyjnego dostępu (np. dla MŚP) do rozwiązań w zakresie DRM jest potrzebne do zachowania i wzmocnienia konkurencji na rynku rozpowszechniania cyfrowych treści?

Wieloterytorialne zezwolenia w zakresie praw autorskich

- 6) Czy zgadzają się Państwo, że kwestia wieloterytorialnych zezwoleń w zakresie praw autorskich powinna zostać omówiona w zaleceniu Parlamentu Europejskiego i Rady?
- 7) Jaki jest, w Państwa opinii, najskuteczniejszy sposób wspierania wieloterytorialnych zezwoleń w zakresie praw w odniesieniu do dzieł audiowizualnych? Czy zgadzają się Państwo, że model zezwoleń online oparty na rozróżnieniu między głównym a pobocznym rynkiem wieloterytorialnym może ułatwić unijne albo wieloterytorialne udzielanie zezwoleń na kreatywne treści, z którymi mają Państwo do czynienia?
- 8) Czy zgadzają się Państwo, że modele biznesowe oparte na koncepcji sprzedaży mniej/więcej (zależnie od rodzaju produktu: mniej bestsellerów/więcej produktów niszowych), co jest zilustrowane tzw. teorią długiego ogona, odnoszą korzyści z wieloterytorialnych zezwoleń w zakresie praw w odniesieniu do mniej znanych dzieł (np. dzieł starszych niż dwuletnie)?

Legalne oferty i piractwo

- 9) Jak wzmocniona, skuteczna współpraca zainteresowanych stron może poprawić przestrzeganie praw autorskich w środowisku cyfrowym?
- 10) Czy uważają Państwo, że protokół ustaleń przyjęty niedawno we Francji stanowi przykład do naśladowania?
- 11) Czy uważają Państwo, że stosowanie filtrowania byłoby skutecznym sposobem na zapobieganie naruszeniom praw autorskich online?

Prosimy o przekazanie uwag do dnia **29/02/2008 r.** w formie elektronicznej. Wszystkie uwagi zostaną opublikowane na stronie internetowej Komisji, w przypadku braku sprzeciwu. Prośba o zachowanie poufności powinna znajdować się na górze pierwszej strony. W przypadku dodania pisma przewodniego, prosimy o jego załączenie jako osobnego dokumentu. W przypadku gdy uwagi przekroczą długość 4 stron, prosimy o dołączenie **streszczenia**. Wszystkie uwagi powinny zostać przesłane na funkcyjny e-mail działu ds. Polityk Audiowizualnych i Mediów w Dyrekcji Generalnej ds. Społeczeństwa Informacyjnego i Mediów: avpolicy@ec.europa.eu