

Respuesta de ASIMELEC a la Consulta pública de la Comisión Europea sobre los Contenidos Creativos en línea

PREAMBULO

A La Asociación Multisectorial de Empresas Españolas de Electrónica y Comunicaciones (ASIMELEC) acoge con satisfacción la oportunidad de que los miembros de la industria tecnológica puedan participar en esta Consulta ya que nuestras industrias son el fomento de la Economía Digital. Estamos, por tanto, muy bien situados para proporcionar asistencia sustantiva, hacia una recomendación, dada nuestra gran representatividad dentro de los líderes mundiales en innovación digitales, junto con la reconocida experiencia de los asuntos clave como la gestión de los derechos digitales, la copia privada y en el futuro el acceso a los contenidos de banda ancha en toda la UE.

INTRODUCCIÓN: LOS CONTENIDOS CREATIVOS EN LÍNEA.

Concordancia, en principio, con los grandes objetivos de la iniciativa.

ASIMELEC, está de acuerdo en que, como se afirma en la Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo y otros Organismos comunitarios, es conveniente replantearse la regulación de los contenidos creativos en línea, en el mercado único, dado el efectivo carácter mundial que ha adquirido Internet y las enormes posibilidades de difusión de contenidos creativos de todo tipo que abre la banda ancha. ASIMELEC manifiesta su plena concordancia con este postulado.

Las empresas pertenecientes a los sectores de las comunicaciones, informático y electrónico, son las primeras interesadas en la implantación rápida, eficiente y con el mínimo de barreras, de nuevos servicios y modelos empresariales que expandan la sociedad de la información y del conocimiento.

Sociedad de la información y el conocimiento versus sociedad del ocio y el entretenimiento.

Es difícil no estar de acuerdo con la idea de que el desarrollo de la sociedad de la información y del conocimiento, es decisivo para el crecimiento, la innovación y el empleo en Europa. No obstante, hay que decir que cuestión distinta de la información en sentido propio y, desde luego, del conocimiento y la innovación, es el desarrollo de la cibersociedad del ocio y el entretenimiento, que, siendo importante, lo es en mucha menor medida que el avance de la sociedad del conocimiento y la innovación. Parece que en la Comunicación comentada, lo que realmente destaca es el acento que se pone en la cibersociedad del ocio y el entretenimiento, puesto que las mayores referencias son a *películas, televisión, música y radio, juegos en línea* (...). Las empresas de los sectores de las telecomunicaciones, electrónico e informático no podemos estar de acuerdo con los planteamientos de fondo de reiteradas iniciativas de la Comisión, incluida la Directiva 2001/29, en las que la preocupación por el desarrollo de la industria de lo lúdico, el ocio y el entretenimiento, prevalece con mucho sobre el desarrollo de la sociedad de la información propiamente dicha, el conocimiento (en cuanto quintaesencia de la información) y la innovación (que conlleva la aplicación del conocimiento a la mejora de las condiciones de vida de los ciudadanos y a la creación de empleo). Este tipo de iniciativas comunitarias, atienden sin duda a las necesidades de la influyente industria del ocio; pero también sin duda, el centro de atención debiera estar, más todavía, en el conocimiento propiamente dicho y la innovación.

Posibles efectos adversos.

Como reconoce la propia Comisión en su Comunicación, en la consulta pública que se puso en marcha en julio de 2006, se dieron respuestas que previenen a la Comisión del *riesgo de efectos adversos*. A nuestro entender, el principal de tales efectos adversos es persistir el error que se acaba de indicar y, más todavía, profundizar en él, sobre todo por lo que se refiere a obligar a los Estados a seguir por la línea de imposición de cánones a las copias privadas.

A) 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?

En ASIMELEC creemos profundamente que las soluciones DRM ante todo, deberían ser sencillas para consumidores, de modo que puedan disponer de opciones claras y transparentes sobre el uso del servicio y las restricciones impuestas por los titulares de derechos.

El entorno online de contenidos protegidos es un perfecto ejemplo, donde derechos de Propiedad Intelectual y las expectativas de consumidor deberían estar bien equilibradas ya que son la piedra angular que garantizará el éxito de la implantación definitiva de los Servicios de Contenidos Online.

Junto a los esfuerzos para lograr la interoperabilidad técnica, puede ser más productivo investigar más a fondo, si los modelos de gestión de derechos digitales, con sus distintas reglas de uso puede ser interoperables, sin perder –por una parte- la flexibilidad necesaria para adaptar constantemente las reglas –y limitaciones- de uso a los deseos del consumidor, y por otra parte, mantener la solidez y la seguridad en la protección de la Propiedad Intelectual. De este modo, apoyamos la exploración de múltiples modelos (pago por descarga, suscripciones, publicidad, etc.), con diferentes reglas de uso adaptadas a cada modelo. El consumidor podría optar por una interoperabilidad o no interoperabilidad en función de su relevancia y evitaría la innecesaria confusión de los consumidores frente a posibles problemas de falta de interoperabilidad.

Los servicios de Contenidos creativos, son por lo tanto, muy complejos y requieren considerable flexibilidad técnica de nuestra industria.

DRM son Sistemas de gestión de derechos en el entorno digital de acuerdo a las reglas de uso, conforme a lo autorizado por los titulares de los derechos, que permitan diferentes usos de los mismos contenidos. La capacidad para explorar los diferentes modelos de distribución online es fundamental para la asimilación de los contenidos. Obligar a la plena interoperabilidad, por ejemplo, implicaría la limitación a un único modelo de negocio. Esta medida implicaría un freno a la innovación y el desarrollo de servicios de contenidos creativos en este incipiente mercado.

Además de soluciones DRM, por su naturaleza, requieren mantener en secreto algunas de las claves, algoritmos y/u otro tipo de información. La exposición de esa información al público puede convertir a los DRM en completamente inútiles. Asimismo, debemos evitar una situación en la que, en aras de la interoperabilidad de las medidas que se aplican complicaría demasiado el diseño de productos electrónicos. Esto no sería en interés de los consumidores. Por tanto, debemos manejar este asunto con suma cautela

-
- 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?

ASIMELEC ha apoyado siempre normas claras y transparentes sobre la protección de datos en apoyo de las actuales leyes de la UE sobre la privacidad y la protección de datos.

Consideramos que tratar de establecer de forma estricta como deben desarrollarse los DRM's , para garantizar la protección de la privacidad no sería una buena política, ya que ello ahoga la innovación y el mercado en desarrollo. Por lo tanto, alentamos a la Comisión a promover y desarrollar directrices y

mecanismos para neutralizar los usos ilegales de datos personales, en lugar de controlar y por tanto limitar el desarrollo de la tecnología.

En lo que respecta a la información de los consumidores sobre la interoperabilidad, apoyamos firmemente la necesidad de una mayor transparencia en cuanto a la reglas de uso de contenido creativo y de su incompatibilidad o restricciones inherentes. Estas medidas deben ser promovidas a través de la autorregulación y la cooperación de las múltiples partes interesadas.

Pueden ser en forma de principios básicos como el etiquetado inteligente que es fácil de entender para el consumidor, y aún lo suficientemente flexibles y fáciles de administrar para la industria.

Sin embargo ASIMELEC no apoya la regulación técnica con respecto al etiquetado ya que sería contraproducente una vez más en este incipiente mercado y la paralizaría la innovación.

Pensamos también, que las Organizaciones de Consumidores podrían ayudar a mejorar el flujo de información, en lugar de presentar los sistemas de DRM -como simple "habilitadores"

B) CONCESION 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?

ASIMELEC da la bienvenida a los esfuerzos de la Comisión Europea para promover un modelo de ventanilla única paneuropea de compra de licencias y para la liquidación de derechos sobre contenidos online. Habilitar servicios de contenidos online que ofrezcan repertorios transfronterizos a los consumidores es una buena manera de desincentivar y alejar el usuario final de comportamientos ilícitos.

Un modelo de licencias global paneuropeo o multiterritorio podría ser mucho más eficaz tanto para los proveedores de servicios digitales como para los titulares de derechos, si se facilita la concesión de licencias, la presentación de informes y procesos de contabilidad.

Para una respuesta más elaborada, les remitimos a los criterios presentados por EDIMA (European Digital Media Association), a los que le otorgamos nuestro apoyo.

C) 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?

La medida más eficaz contra posibles prácticas ilegales, es la distribución de obras online con una buena distribución y abundancia de ofertas de elección. El mercado de la música online demuestra que en general los consumidores prefieren la facilidad de uso y la comodidad en las compras a un precio ajustado frente a las descargas gratuitas con molestias y complicaciones.

En segundo lugar, pero rápidamente ganando en importancia, creemos que, los consumidores están cada vez más expuestos a los cánones digitales por copia privada, y por tanto, no será posible educar a los consumidores y explicarles que, a pesar de pagar un canon por sus soportes y equipos, no están autorizados a copiar o descargar todo lo que deseen, es decir tienen que pagar también para descargar contenidos. Por otra parte, las Entidades de Gestión habitualmente justifican el canon digital para compensar las pérdidas ocasionadas por el aumento de la piratería.

Consideramos que la sensibilización de los consumidores sobre la manera de utilizar los contenidos respetando los derechos de Propiedad Intelectual es una ayuda importantísima para los Servicios de Contenidos online. El Canon digital enturbia profundamente este mensaje, ya que, las autoridades permiten cada vez más gravámenes que se reclamen a los dispositivos y Soportes de Grabación que tienen poca o ninguna importancia práctica para la copia privada - teléfonos móviles, PC`s, impresoras y la próxima generación de DVD-R- creando la impresión generalizada de que cualquier tipo de copia es totalmente legal. En resumen, la agresiva expansión de los modelos de Canon Digital ha desdibujado la línea entre la copia privada y la piratería.

En algunos Estados miembros, la confusión y la incertidumbre esta además agravada por el propio Gobierno, ya que permite la confusión existente, de que la copia privada es, en efecto también para compensar la descarga no autorizada, a pesar ser contraria a la Directiva de Copyright.

Por ejemplo, en Holanda se permite a los consumidores descargar ilegalmente obras, e incluso estas descargas son ayudadas y dirigidas por profesionales de los medios de comunicación como revistas, paginas Web, etc. donde se puede encontrar el contenido no autorizado listo para ser descargado. No es realista pensar que se puede educar y sensibilizar a los consumidores sobre los derechos de propiedad intelectual en estas circunstancias.

Esta tendencia también entra en conflicto con la intención de la UE y las políticas gubernamentales de los distintos Estados para desarrollar nuevos e innovadores sistemas de suministros de Contenido digitales. La mayoría de formatos de contenidos digitales online y offline utilizan medidas tecnológicas de protección y la tecnología DRM, para permitir que los distribuidores de contenidos establezcan las reglas de uso, incluidas las normas sobre la copia autorizada. Sin embargo, bajo el sistema actual, los consumidores están sujetos al pago del canon digital además de pago efectuado en la compra de la copia de contenidos digitales protegidos.

Además, las Entidades de Gestión y otros promotores de los sistemas de imposición transmiten a los consumidores la impresión de que tienen la posibilidad de elegir entre pagar el canon y los DRM o TPM, lo que refuerza, -una vez más- la percepción de los consumidores con los cánones, y que les otorgan el derecho a descargar todo lo que se ofrece en el mercado online.

AIMELEC, por lo tanto, alentaría a la Comisión Europea, a hacer frente a los modelos de Canon Digital en la próxima recomendación, ya que están entrelazados con los DRM's y la piratería.

En primer lugar deberían aclararse los límites de la excepción de copia privada y garantizar que la copia privada no incluye la piratería o las descargas ilegales, y que el canon digital no debe verse como un medio para compensar las pérdidas ocasionadas por la piratería.

11) ¿Considera que la aplicación de medidas de filtrado sería una buena manera de impedir las vulneraciones de los derechos de autor en línea?

La aplicación de medidas filtrado tendría un impacto significativo en todas las partes interesadas y necesita ser cuidadosamente evaluado. Debe establecerse una diferencia entre las tecnologías de filtrado de Internet y otras medidas como la forense de software, las cuales tienen considerables consecuencias para el consumidor (privacidad), para los Proveedores de servicios de Internet ISP (responsabilidad), fabricantes (neutralidad tecnológica), así como los titulares de derechos que son quienes están demandando estas medidas. Las tecnologías de filtrado de Internet no puede diferenciar entre los contenidos libres de Copyright, contenidos creados por el usuario (UGC), y contenidos protegidos por derechos de autor. Por lo tanto, las medidas de filtrado sólo podrían ser efectivas, si los contenidos sujetos a derechos de autor pueden ser claramente distinguibles.
