

**NOKIA**

**L'ECOSISTEMA  
DEL DIRITTO D'AUTORE DIGITALE  
Un approccio olistico al cambiamento**

*White Paper* di Nokia  
Settembre 2009

# L'ECOSISTEMA DEL DIRITTO D'AUTORE DIGITALE

## Un approccio olistico al cambiamento

### INDICE

	Pagina
<b>EXECUTIVE SUMMARY</b> .....	3
<b>1. INTRODUZIONE</b> .....	4
1.1 <i>Background</i> .....	4
1.2 Informazioni su Nokia.....	
1.3 Portatori di interesse nel dibattito.....	5
<b>2. LICENZE DEI CONTENUTI</b> .....	5
2.1 Regime di licenze basato sul mercato.....	6
2.2 Garantire l'accesso a condizioni commerciali ragionevoli.....	6
2.3 Trasparenza nella gestione dei diritti .....	7
2.4 Frammentazione orizzontale dei diritti (diritti di riproduzione ed esecuzione separati) .....	7
2.5 Mercato unico digitale.....	7
2.6 Opere audiovisive.....	8
2.7 Interfaccia con i prelievi sulla copia privata: il problema delle cosiddette “copie secondarie” .....	8
<b>3. PRELIEVI SULLA COPIA PRIVATA</b> .....	8
3.1 Interfaccia con le licenze.....	9
3.2 Interfaccia con la pirateria.....	9
3.3 Approccio coerente ai confini dell'eccezione di copia privata.....	10
3.4 Equo utilizzo a confronto con le eccezioni (di copia privata).....	10
<b>4. RIDUZIONE DELLA PIRATERIA</b> .....	11
4.1 Interfaccia con le Licenze sui Contenuti .....	11
4.2 Educazione e Consapevolezza.....	12
4.3 Ruolo dei Fornitori di Servizi (intermediari).....	12
<b>5. DIMENSIONE CULTURALE</b> .....	12
5.1 Separazione fra licenze commerciali e sovvenzioni culturali .....	13
<b>6. CONCLUSIONI</b> .....	13
6.1 Riepilogo .....	13
6.2 Prossimi passi... ..	13



# L'ECOSISTEMA DEL DIRITTO D'AUTORE DIGITALE

## Un approccio olistico al cambiamento

### SOMMARIO

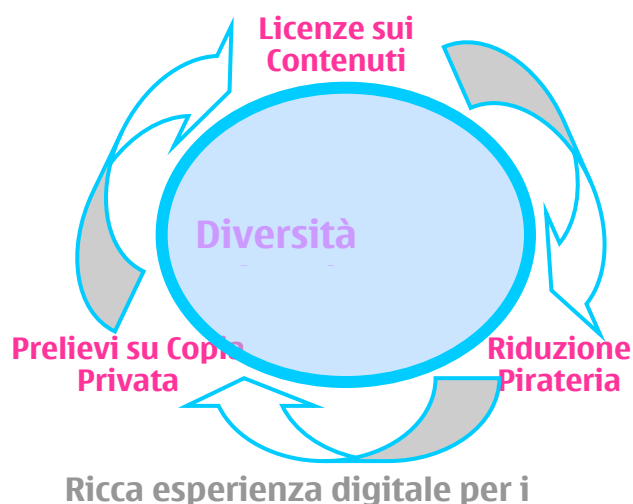
Il tema dei Diritti d'Autore è attualmente oggetto di ampio dibattito in Europa fra i *policy maker*, sia a livello europeo che negli stati membri, in particolare nel contesto della più ampia agenda digitale.

Il mercato digitale sta attraversando una fase di sperimentazione particolarmente vivace che vede nuovi progetti di consumo e nuovi modelli commerciali intesi ad offrire un'esperienza digitale ricca e flessibile a favore di consumatori e titolari di diritti a livello europeo. Allo stesso tempo, un ambiente così dinamico ed in fase di rapido cambiamento può destare preoccupazioni in termini di fallimenti del mercato, pratiche abusive, e/o condotte illecite che implicino un numero crescente di richieste di supervisione e intervento da parte degli organi di vigilanza.

Nel presente documento, Nokia sostiene la necessità di maggiori riforme e propone alcuni obiettivi chiave in relazione alle politiche che si auspica di veder adottate, sviluppate e realizzate. L'obiettivo costante è quello di bilanciare attentamente interessi competitivi al fine di assicurare un clima favorevole allo sviluppo di modelli di attività e distribuzione dei contenuti nuovi ed innovativi a vantaggio dei consumatori europei.

Il dibattito pubblico sul *digital copyright* in Europa ha riconosciuto e, in qualche misura, sta affrontando i temi: (1) dell'accesso commerciale efficiente ai contenuti digitali (concessione di licenze); (2) dell'*upload, download* e condivisione non autorizzati da parte di privati (pirateria); (3) del giusto compenso ai titolari di diritti e prelievi sulla copia privata; (4) della facilità di accesso dei consumatori a fonti ricche di contenuti legali; e (5) della promozione culturale e delle sovvenzioni.

Il presente documento affronta questi temi a tutto tondo, analizzando l'impatto degli uni sugli altri, dimostrando che i vari aspetti del dibattito - spesso trattati separatamente nelle agende sulle politiche e in quelle legislative - sono inestricabilmente collegati e non dovrebbero essere trattati singolarmente. In particolare, Nokia propone un **approccio maggiormente olistico alla riforma del diritto d'autore**, al fine di individuare soluzioni percorribili e condivisibili su tutti gli aspetti evidenziati. Nokia offre pertanto una disamina sulla correlazione tra Licenze sui Contenuti, Prelievi su copia privata e Riduzione della pirateria con l'intento di offrire ai consumatori un'esperienza digitale ricca ed accessibile nell'ambito della Diversità Culturale.



La proposta fondamentale di Nokia è di semplificare e rendere maggiormente attraente l'accesso a contenuti digitali legali in un Mercato Unico Digitale. A tal fine la priorità essenziale della politica in materia di diritto d'autore digitale dovrebbe essere quella di (i) incoraggiare un clima favorevole allo sviluppo di un mercato florido e vivace per la distribuzione di contenuti digitali legali attraverso servizi attraenti ed innovativi a favore dei consumatori in cui (ii) i titolari di diritti siano compensati in modo equo; e che (iii) sostenga l'unicità del patrimonio e della diversità culturali dell'Europa, ma (iv) sia intollerante verso la copia non autorizzate.

## 1. INTRODUZIONE

### 1.1 Background

Il Diritto d'autore è attualmente oggetto di ampio dibattito da parte dei *policy maker* in Europa, in particolare nell'ambito dell'agenda digitale. Sono in corso varie consultazioni pubbliche e dibattiti tra i portatori di interesse, sia a livello europeo che all'interno degli Stati Membri. Molti paesi stanno rivedendo il ruolo degli intermediari e le sanzioni applicabili alle violazioni del diritto d'autore da parte dei consumatori su Internet, ed alcuni stanno rivedendo l'applicabilità dei prelievi sulla copia privata a nuove categorie di prodotti digitali. In Europa, la Commissione DG MARKT sta facilitando il dialogo fra i portatori di interesse affrontando rispettivamente il tema della pirateria *online* e dei prelievi sulla copia privata. I Commissari Reding e Kuneva hanno richiesto leggi meno frammentate in materia di copia privata ed un mercato digitale senza confini all'interno dell'UE/SEE<sup>1</sup>, mentre la DG COMP ha condotto una consultazione pubblica sulla distribuzione musicale *online*<sup>2</sup>.

In Europa il dibattito pubblico sul diritto d'autore nell'era digitale ha riconosciuto e sta affrontando in qualche misura, seppur in modo frammentato, le questioni (1) dell'accesso commerciale efficiente ai contenuti digitali (concessione delle licenze), (2) del facile accesso dei consumatori ad una ricca fonte di contenuti legali all'interno di un mercato digitale UE/SEE senza confini, (3) dell'equo compenso dei titolari dei diritti e dei prelievi sulla copia privata, (4) dell'*upload*, *download* e della condivisione non autorizzati da parte di privati (pirateria), e (5) della dimensione culturale.

Il presente documento affronta questi temi a tutto tondo, analizzando l'impatto degli uni sugli altri, dimostrando che i vari aspetti del dibattito - spesso trattati separatamente nelle agende sulle politiche e in quelle legislative - sono inestricabilmente collegati. In particolare, Nokia intende proporre un approccio maggiormente olistico alla riforma del diritto d'autore, al fine di individuare soluzioni percorribili e condivisibili su tutti gli aspetti evidenziati e con tale obiettivo offre una disamina sulla correlazione tra Licenze sui Contenuti, Prelievi sulla copia privata e Riduzione della pirateria nell'intento di offrire ai consumatori un'esperienza digitale ricca ed accessibile nell'ambito della Diversità Culturale.

Soprattutto, Nokia propone che, nel quadro della distribuzione musicale (e audiovisiva), la priorità essenziale delle politiche in materia di diritto d'autore digitale sia quella di incoraggiare un clima favorevole allo sviluppo di un mercato florido e vivace per la distribuzione di contenuti digitali legali attraverso servizi attraenti ed innovativi a favore dei consumatori, in cui i titolari di diritti siano compensati in modo equo; che sostenga l'unicità del patrimonio e della diversità culturali dell'Europa, ma sia intollerante nei confronti della copia non autorizzate.

### 1.2. Informazioni su Nokia

Nokia è una società *leader* nel settore della telefonia mobile, alla guida della trasformazione e della crescita delle convergenti industrie di Internet e delle comunicazioni. Produce un'ampia gamma di dispositivi mobili con servizi e *software* che consentono ai consumatori di usufruire di musica, navigazione, video, televisione, immagini, giochi, messaggi ed altro. I servizi musicali attualmente offerti da Nokia comprendono *Nokia Music Store* e *Comes With Music*<sup>TM</sup>, ma nuove proposte di servizi innovativi sono in fase di continuo sviluppo. Lo sviluppo e la crescita dei servizi Internet offerti da Nokia costituiscono un'area di focus chiave. Nokia fornisce altresì apparecchiature, soluzioni e servizi per reti di comunicazione attraverso Nokia Siemens Networks.

**Nokia Music Store** è un servizio di musica *online pay-per-download*, che offre come parte del *Digital Store* un'intera gamma di esperienze, sia su Internet che via etere, a dispositivi compatibili Nokia o via computer. Per maggiori informazioni visita: <http://musicstore.nokia.com>

**Comes With Music** è un servizio innovativo in cui i relativi dispositivi includono *download* illimitati dal servizio *Comes With Music* per un periodo prestabilito, tipicamente un anno. I brani musicali scaricati sono trasferibili tra dispositivi registrati *Comes With Music*. Al termine del periodo di abbonamento il consumatore

<sup>1</sup> Vedi Comunicato stampa:

<http://europa.eu/rapid/pressReleasesAction.do?reference=IP/09/702&format=HTML&aged=0&language=EN&guiLanguage=en>

<sup>2</sup> Chiusa il 30 Giugno 2009. Vedi: [http://ec.europa.eu/competition/sectors/media/online\\_commerce.html](http://ec.europa.eu/competition/sectors/media/online_commerce.html)

ha diritto alla conservazione e fruizione di tutti i brani musicali scaricati. Per maggiori informazioni visita: <http://www.comeswithmusic.com>

### 1.3. I portatori di interesse nel dibattito

Nokia desidera sottolineare l'importanza di un' attenta bilanciatura fra interessi competitivi dei vari portatori di interesse per assicurare un clima favorevole allo sviluppo di nuovi ed innovativi modelli di attività e distribuzione dei contenuti a favore dei consumatori in Europa.

Troppo spesso la voce dei rappresentanti dell'industria dei contenuti e dei titolari di diritti sembra eclissare altri interessi nel dibattito sul diritto d'autore digitale, specialmente quando si tratta di pirateria digitale. Altri attori della catena del valore quali i fornitori di servizi di musica digitale non sono sufficientemente riconosciuti nella loro veste di portatori di interesse chiave sebbene in assenza degli stessi il *business* della musica digitale non esisterebbe.

Il requisito di equilibrio è sempre più importante in un momento in cui i confini tradizionali tra categorie di portatori di interesse nella catena del valore del diritto d'autore cadono e si fanno sempre più sfocati. Ad illustrare tale circostanza, Nokia, considerata un tempo produttore di apparecchiature convenzionali, è oggi un *provider* di servizi di contenuti che si è mossa verso modelli commerciali basati sulla content delivery e l'*hosting* di servizi di musica *on-line*.

Auspichiamo di veder trattati i fornitori di servizi di musica digitale come portatori di interessi legittimi e paritari all'interno del più ampio dibattito sul diritto d'autore, non solo come soggetti che favoriscono l'uso della tecnologia ma come innovatori dei progetti di consumo che contribuiscono all'apporto di nuovi modelli ed offerte di *content delivery* al mercato a favore di consumatori e titolari di diritti.

Anche i consumatori sono legittimi portatori di interesse nel dibattito. Il mondo del diritto d'autore deve raggiungere un equilibrio tra gli interessi dei titolari di diritti ed il diritto del pubblico di accedere a contenuti/conoscenze/informazioni.

Accesso *consumer-friendly*  
a offerte legali allettanti

## 2. LICENZE DEI CONTENUTI<sup>3</sup>

Nell'ecosistema del *copyright* digitale, la principale priorità che la politica dovrebbe porsi consiste nella promozione di un mercato paneuropeo florido e vivace per la distribuzione di contenuti digitali legali che offra al consumatore un accesso facile e flessibile ad una ricca fonte di contenuti digitali, promuovendo un clima favorevole all'innovazione, alla sperimentazione ed al progresso nel mercato digitale.

Il rispetto del diritto d'autore ed il riconoscimento del diritto dei titolari ad ottenere un **compenso equo, ragionevole e proporzionato** per l'uso delle loro opere protette da diritto d'autore rappresentano un principio fondamentale per Nokia.

Al fine di garantire e incoraggiare il corretto funzionamento dell'intero ecosistema del diritto d'autore digitale, è essenziale, oltre che più equo ed efficiente, che i titolari di diritti siano remunerati direttamente tramite un sistema di licenze basato sul mercato anziché mediante programmi indiretti, quali i prelievi sulla copia privata.

Maggiori sono i contenuti digitali e gli utilizzi coperti da licenza che i consumatori possono acquistare nell'ambito di servizi concessi interamente in licenza, minore sarà la necessità di compensi per copia privata (es. tributi), poiché i titolari di diritti in tal caso saranno compensati direttamente ed equamente. Occorre che i fornitori di servizi, in qualità di futuri licenziatari, possano negoziare su base commerciale e ottenere licenze a copertura di tutti gli usi disponibili ai consumatori. Diversamente, gli utenti finiranno per pagare due volte: un prelievo arbitrario sulla copia privata e la licenza. In tal caso, i consumatori non avrebbero alcuna trasparenza sugli eventuali costi complessivi degli specifici servizi ai quali intendono aderire e i fornitori dei servizi soggetti al pagamento di tributi non

<sup>3</sup> La posizione di Nokia in materia di licenza sui contenuti è riportata più ampiamente nel parere presentato alla Commissione Europea DG Concorrenza in risposta alla Consultazione sulla distribuzione di musica *online* – vedi [http://ec.europa.eu/competition/consultations/2009\\_online\\_commerce/nokia.pdf](http://ec.europa.eu/competition/consultations/2009_online_commerce/nokia.pdf)

potranno accertare i propri costi. Essi saranno quindi inclini ad offrire servizi limitati o a non offrirne affatto, con la conseguenza che i consumatori ci rimetterebbero e l'innovazione del mercato e la sperimentazione sarebbero penalizzate<sup>4</sup>.

Inoltre, maggiori sono i contenuti facilmente accessibili tramite servizi allettanti per il consumatore, meno quest'ultimo sarà incentivato a ricorrere a copie non autorizzate (pirateria), un aspetto che affronteremo nel dettaglio al successivo articolo 4.2.

---

<sup>4</sup> È interessante segnalare come il sistema di licenze già funzioni come qui proposto da Nokia in almeno uno stato dell'UE (Regno Unito), in cui fiorisce un mercato della distribuzione digitale innovativo e sperimentale.

## 2.1. Regime di licenze basato sul mercato

L'interesse della politica dovrebbe essere guidato dall'esigenza di costituire un sistema di licenze paneuropeo efficace ed efficiente piuttosto che da un'ottica di "amministrazione di diritti", al fine di garantire un agevole accesso ai contenuti digitali, tenendo presente che il mercato dovrebbe essere caratterizzato da titolari di diritti e licenziatari commerciali volontari. Per raggiungere questo obiettivo, occorre rimuovere gli impedimenti ad un sistema di licenze efficiente.

Nokia ritiene che un regime di licenze basato sul mercato sia nell'interesse dei consumatori europei e favorisca lo sviluppo di un mercato digitale innovativo e vivace per i prodotti coperti da diritto d'autore, comprese le opere **musicali** e **audiovisive**. Un sistema statico basato su tariffe (come il tradizionale sistema tariffario applicato ai *compact disc* o il sistema applicato al *download* di singole tracce) non ha l'agilità occorrente per testare nuovi modelli di *business* innovativi e progetti di consumo, resi possibili dall'era digitale. Come possiamo vedere dai vari annunci fatti da Nokia e da altri fornitori di servizi digitali in campo musicale, il mercato sta attraversando un'accesa fase di sperimentazione, con nuovi progetti di consumo e modelli di *business* che avvantaggiano in egual misura i consumatori e i titolari di diritti. Queste nuove offerte - che offrono maggiori speranze di un'efficace lotta alla pirateria e remunerazione degli artisti - richiedono accordi di licenza commerciale su misura in un ambiente in cui licenzianti e licenziatari possano interagire in un mercato dei diritti funzionante.

Obiettivo primario della politica deve essere quello di **consentire un efficace sistema di licenze paneuropeo** e di creare nuove allettanti possibilità per i consumatori di acquistare e consumare contenuti digitali. Il raggiungimento di questo obiettivo farà dell'Unione Europea la principale *knowledge economy* e *business community online*, oltre a costituire un'efficace arma contro la pirateria. In Europa, occorre accelerare la riforma delle licenze; non possiamo permettere che l'attuale incertezza paralizzi o freni lo sviluppo di un mercato funzionante dei contenuti digitali. In particolare, la decisione della Commissione Europea sul caso CISAC del luglio 2008, che ha rappresentato un significativo passo in avanti verso la creazione di un mercato più funzionale, dovrebbe ora essere riaffermata, al fine di rimuovere le incertezze ancora esistenti circa la validità di un sistema paneuropeo di licenze per i servizi digitali tra i titolari dei diritti e i licenziatari basato sul mercato. A seguito della decisione sul caso CISAC, Nokia ha fatto progressi sostanziali, concludendo accordi di licenza paneuropei per i propri servizi musicali digitali con numerose case discografiche, i loro agenti per le licenze e associazioni europee di autori, compositori ed editori. Tuttavia dobbiamo fare altri passi avanti, istituendo un vero e proprio **mercato unico digitale** per contenuti e servizi, in cui i titolari di diritti possano rappresentare i rispettivi diritti e che sia operativo in tutta Europa.

Un regime di licenze efficace basato sul mercato richiede che i licenziatari siano in grado di negoziare **tassi di royalty equi e ragionevoli** con i principali titolari di diritti capaci di fissare le condizioni commerciali. Il cosiddetto "*one-stop shop*" non lo consentirebbe e non è fattibile nel nuovo e agile ambiente Internet, in cui vige un costante flusso di innovazione dei servizi. Al contrario, noi immaginiamo un sistema di licenze fluido ed efficiente, composto da un numero ragionevole di soggetti in grado di concedere licenze, i quali agiscono autonomamente senza alterare le condizioni commerciali mediante l'applicazione di monopoli. In una fase successiva si potranno creare piccoli cataloghi per consentire la licenza complessiva di opere musicali da parte di un numero gestibile di licenzianti.

Un mercato di questo tipo esiste già per i diritti di registrazione e riteniamo che non vi sia alcuna necessità che il panorama delle licenze dei diritti d'autore sulle composizioni musicali funzioni diversamente. Ci chiediamo perché la licenza dei diritti d'autore musicali non possa essere associata (cioè fusa) con i diritti di registrazione (sonora o audiovisiva) allo scopo di superare la fondamentale inefficienza dei fornitori di servizi musicali digitali che necessitano di due licenze distinte per un'unica attività, cioè l'offerta ai consumatori di un servizio di accesso a registrazioni musicali o audiovisive.

A questo punto desideriamo inoltre osservare che, sebbene la concessione di licenze per la musica stia entrando in una fase di cambiamento positiva e benvenuta, chi detiene il potere decisionale in futuro dovrà anche affrontare il tema dei contenuti audiovisivi, nell'ambito del quale la messa a disposizione dei consumatori europei di programmi televisivi e film con modalità interessanti e facilmente accessibili risulta ancora più complessa e gravosa, come illustrato più nel dettaglio al successivo articolo 2.6.

## 2.2. Garantire l'accesso a condizioni commerciali ragionevoli

Premesso che i soggetti licenzianti sono sul mercato allo scopo di concedere attivamente licenze sul repertorio che rappresentano, occorrono tribunali paneuropei indipendenti, in grado di risolvere le mancanze del mercato e prevenire gli abusi da parte dei licenzianti in posizione dominante (che si tratti di titolari di diritti, agenti o società di raccolta), per evitare e correggere le inefficienze e le distorsioni del mercato dovute all'esercizio di monopoli. La capacità di questi tribunali imparziali di comporre controversie commerciali comporterebbe vari benefici, compresa la possibilità per i fornitori di servizi di procedere alla commercializzazione anche in assenza di un contratto commerciale definitivo, nella consapevolezza che il rischio finanziario sarebbe limitato all'equo compenso deciso nell'ambito del successivo procedimento. Tale tribunale avrebbe la capacità di risolvere le controversie commerciali facendo riferimento a condizioni finanziarie concordate con il resto della comunità di licenzianti, tenendo conto del livello di utilizzo.

### 2.3. Trasparenza nella gestione dei diritti

Sarebbe un importante passo avanti sviluppare una sufficiente trasparenza per quanto riguarda il repertorio di opere musicali controllate da ciascun licenziante. Ciò agevolerebbe non solo la concessione di licenze *front-end* dal punto di vista della gestione dei diritti (come licenziatari commerciali dobbiamo sapere cosa comprende la licenza) ma anche la procedura di pagamento *back-end*.

Nel caso delle opere musicali, Nokia propone di inserire metadati che identifichino autore/compositore(i), codice ISWC, casa discografica e quote di diritti di ciascuna opera musicale. I titolari di diritti otterrebbero un vantaggio se anche i fornitori di servizi digitali accedessero a tali metadati, in quanto potrebbero essere presentati rapporti più dettagliati che consentirebbero ai titolari di diritti di effettuare distribuzioni più rapide e accurate. È significativo come il fatto di conoscere il repertorio disponibile in licenza di un titolare di diritti consenta ad un fornitore di servizi di prendere decisioni migliori e più informate nella trattativa sulle licenze, semplificando così l'intero processo a vantaggio in ultima analisi del consumatore.

Un corrispondente livello di trasparenza andrebbe applicato anche alle opere audiovisive.

### 2.4. Frammentazione orizzontale dei diritti (diritti di riproduzione ed esecuzione separati)

Nokia vede un rischio associato alla frammentazione orizzontale del mercato, laddove i diritti relativi ad un medesimo diritto economico sono controllati da più parti.

Esistono due livelli primari di frammentazione dei diritti per quanto riguarda i contenuti musicali. Innanzitutto, vi sono diritti distinti tra (1) la registrazione sonora (l'effettiva registrazione dell'esecuzione) e (2) la composizione (cioè l'opera musicale stessa), i quali possono essere controllati da un medesimo soggetto o meno, il che introduce un primo grado di complessità.

Esiste inoltre un livello secondario di frammentazione, poiché la prassi corrente dell'UE prevede che il diritto di composizione sia ulteriormente suddiviso in (1) un diritto di riproduzione e (2) un diritto di esecuzione. Questi due diritti scissi relativi alla stessa opera musicale possono essere gestiti e concessi in licenza da soggetti diversi, aventi eventualmente anche interessi diversi. Ciò introduce un ulteriore grado di complessità, in quanto vi è il rischio che i distinti titolari del diritto di riproduzione e del diritto di esecuzione di una particolare opera musicale non concordino sulla struttura della licenza, il che potrebbe complicare significativamente l'evoluzione del nascente sistema di licenze paneuropeo e capovolgere le conquiste sostanziali dell'ultimo anno. Nokia non vede alcuna ragione per cui il *copyright* di un'opera musicale contenuta in un *download* debba essere diviso in due parti (cioè diritto di riproduzione e di esecuzione separati), ma se così deve restare nell'UE, preferirebbe almeno che i due diritti venissero sempre concessi insieme all'interno di una stessa licenza. Possiamo confrontare la situazione europea con quella degli Stati Uniti, ad esempio, dove per un *download* occorre solo un diritto di riproduzione. Di per sé si tratta di una notevole semplificazione del sistema di licenze che offre ai fornitori di servizi e quindi ai consumatori un importante vantaggio nell'immettere, con efficienza e su basi commerciali, su un mercato chiave digitale nuovi servizi innovativi e sperimentali.

### 2.5. Mercato unico digitale

Tutti i cittadini dei 27 Stati Membri dell'Unione Europea godono di libertà di movimento. Quando tale libertà viene esercitata, le persone si aspettano di poter accedere ai contenuti dal proprio paese e nella propria lingua anche se

vivono o viaggiano all'estero. Tuttavia, sistemi di licenze complessi possono creare situazioni in cui, tanto per fornire un esempio illustrativo, un appassionato di musica italiano che vive in Belgio non può accedere al suo servizio preferito italiano, il quale può essere concesso in licenza unicamente per l'accesso in Italia. Nokia vuole garantire a tutti i consumatori europei una scelta di servizi e l'accesso al maggior numero possibile di contenuti legali in tutta Europa, esaltando così la ricchezza della diversità culturale europea. A nostro parere, si tratta di gran lunga del metodo migliore per disincentivare cittadini peraltro rispettosi della legge dal ricorrere a contenuti illegali (pirateria) o ai servizi del mercato grigio. Ecco perché sussiste l'urgente bisogno di un **mercato unico digitale**, in cui si possano offrire agevolmente e in egual modo servizi relativi a contenuti digitali in tutto il territorio dell'Unione Europea.

## 2.6. Opere audiovisive

Riteniamo altresì importante accelerare lo sviluppo nell'Unione Europea di un mercato unico digitale anche per le **opere audiovisive**, tra cui film, produzioni televisive, video musicali e podcast. La licenza delle opere audiovisive può rivelarsi estremamente complicata e gravosa (anche più della musica), poiché, in unico prodotto audiovisivo, il numero di titolari di diritti che richiedono una licenza può variare in misura considerevole (e diversa nei vari paesi) e non tutti i titolari di diritti potrebbero essere identificabili dal licenziatario. Analogamente, anche gli oneri operativi concernenti le opere audiovisive possono essere complessi e costosi. Affinché prosegua l'evoluzione digitale di beni e servizi in Europa, è quindi essenziale semplificare il sistema ed evitare ingorghi digitali nelle licenze di audiovisivi.

Per ottenere in futuro un efficiente mercato europeo delle licenze per gli audiovisivi occorre una maggiore attenzione da parte dei *policy maker*.

## 2.7. Interfaccia con i prelievi sulla copia privata: il problema delle cosiddette “copie secondarie”

Per creare nuovi servizi digitali e garantire chiarezza sul piano giuridico, è importante che i soggetti che concedono licenze ai fornitori di servizi dichiarino ed assicurino che le proprie licenze autorizzano tutti gli usi consentiti dai servizi digitali concessi in licenza. Occorre una particolare attenzione per la controversa questione dei prelievi sulla copia privata che potrebbe ripercuotersi negativamente sulle licenze digitali.

Un regime in cui i fornitori di servizi possono concedere legalmente in licenza una sola riproduzione (come il primo *download*) di un *file* destinato al consumo (per il fatto che tutte le copie secondarie sarebbero escluse, cioè non comprese nella licenza, come copie private) nell'ambito di un servizio in cui il fornitore cerca di offrire ai consumatori diritti di utilizzo più ampi e in cui altri titolari di diritti intendono concedere in licenza la totalità di tali diritti di utilizzo diminuirebbe seriamente l'intera *“consumer value proposition”* nel settore dei servizi di contenuti digitali. È noto che varie società di raccolta sostengono e promuovono questa posizione, nell'intento di strutturare le proprie licenze e i sistemi di licenza in maniera da non pregiudicare le proprie richieste di prelievi sulla copia privata, poiché le opportunità di reddito che questi ultimi offrono sono ritenute più lucrative delle licenze. Ciò ostacola gravemente un efficace sistema di licenze dei contenuti, poiché i consumatori non ottengono trasparenza su tutti gli eventuali costi degli specifici servizi che desiderano sottoscrivere e le aziende posizionate lungo la catena (compresi i fornitori di servizi destinati a pagare i tributi) non sono in grado di accertare tutti i propri costi e se i tributi vi influiscono né di esigere i tributi. Di conseguenza, i fornitori di servizi possono offrire servizi più limitati o non possono offrirne affatto, a scapito dei consumatori europei e scoraggiando l'innovazione del mercato e la sperimentazione. Il consumatore ci rimette inoltre sul piano economico, perché, in uno scenario di questo tipo, oltre al diritto di licenza, pagherebbe un tributo più volte – potenzialmente in maniera illimitata – per gli stessi contenuti digitali su diversi dispositivi digitali (piattaforme) e supporti, un fenomeno noto come *“double or multiple dipping”* (prelievo doppio o multiplo) che aumenta ulteriormente le possibili entrate rispetto alla licenza. Per questi motivi e per garantire un “campo d'azione digitale equo”, le licenze devono coprire e autorizzare tutti gli usi permessi nell'ambito dell'offerta di servizi digitali.

La licenza diretta è più adeguata ed equa per tutti

### **3. PRELIEVI SULLA COPIA PRIVATA<sup>5</sup>**

Nokia ritiene che i prelievi sulla copia privata, introdotti come semplice modello di remunerazione nell'era analogica in risposta alla capacità (e liceità) dei consumatori di copiare contenuti non oggetto di licenza, in particolare su cassette vergini, non siano né adeguati né equi nel mondo digitale in cui la concessione diretta di licenze è possibile e più adeguata.

Sfortunatamente le richieste di prelievi si stanno ormai rapidamente diffondendo ad un numero sempre maggiore di prodotti digitali, compresi in particolare i telefonini, in sempre più paesi d'Europa.

Quando acquistano un'apparecchiatura digitale, i consumatori generalmente non sanno che stanno pagando un tributo sulla copia privata, né a quanto ammonta o a cosa serve, né tantomeno che l'importo varia significativamente da paese a paese. Come minimo, l'importo del tributo dovrebbe essere esposto nel punto vendita in maniera visibile per il consumatore.

---

<sup>5</sup> Il parere di Nokia sui prelievi per il diritto d'autore è esposto più dettagliatamente nella risposta del 18 aprile 2008 alla consultazione della Commissione Europea DG Mercato interno (Seconda richiesta di commenti) sull' "Equo compenso per la copia privata"

### 3.1 Interfaccia con la licenza

I prelievi sulla copia privata non dovrebbero essere mai considerati una fonte di reddito primaria o cospicua per i contenuti digitali, né dovrebbe essere loro consentito di diventarlo, poiché ciò scoraggerebbe modelli di distribuzione digitale legali ed innovativi in Europa e disincentiverebbe le attività di licenza commerciale, in un momento in cui, malgrado le sfide di una forte pirateria digitale, molti fornitori di servizi stanno effettuando cospicui investimenti nello sviluppo e nel lancio di nuove offerte digitali.

Al fine di garantire e incoraggiare il corretto funzionamento dell'intero ecosistema del diritto d'autore digitale, è essenziale, oltre che più equo ed efficiente, che i titolari di diritti siano remunerati direttamente tramite un sistema di licenze basato sul mercato anziché mediante programmi indiretti, quali i prelievi sulla copia privata. Con le licenze, i profitti dei titolari di diritti sono immediatamente correlati all'uso dei contenuti da parte dei consumatori, cosa che non accade affatto con i tributi<sup>6</sup>. Al contrario, i sistemi di prelievo, che notoriamente mancano di trasparenza persino per i beneficiari, sono spesso caratterizzati da una "giustizia sommaria" anche per i titolari dei diritti, poiché tendono a non vedere i loro giusti compensi.

La politica dovrebbe concentrarsi prioritariamente sul raggiungimento di un ambiente del diritto d'autore digitale capace di favorire un sistema di licenze efficiente, in cui i titolari di diritti siano remunerati direttamente tramite licenze, anziché attraverso schemi di compensazione indiretti, inefficienti o addirittura arbitrari e nebulosi, quali il prelievo di tributi sulle copie private. Maggiori sono i contenuti e gli utilizzi digitali pienamente coperti da licenza alla fonte che i consumatori possono acquisire meno tributi saranno necessari, poiché i titolari dei diritti saranno in tal caso compensati direttamente ed equamente.

### 3.2. Interfaccia con la pirateria

Desto grave preoccupazione il fatto che, esplicitamente o tacitamente, il vero motore dell'accresciuta imposizione di tributi sembra essere l'ampia diffusione di copie e distribuzione non autorizzate (illegali) (pirateria) che secondo alcuni determina una crescita negativa in segmenti dell'industria tradizionale della musica registrata. Tornando ai principi iniziali, il fondamento logico dei tributi consiste nell'intento di remunerare atti non compensati di copia privata legale che determinano danni non trascurabili. È importante *non* pensare che i tributi sulle apparecchiature siano una soluzione per compensare il danno (e il relativo calo di reddito dovuto alla flessione delle vendite di dischi) derivante dalla pirateria, poiché ciò non ha alcun fondamento legale né può averlo. Spesso va perso questo elemento essenziale, mentre cresce la pressione da parte delle società di raccolta, intenzionate ad aumentare i tributi e ad estenderne l'applicazione ad una gamma ancora più vasta di dispositivi digitali. Nokia non ritiene che i produttori di apparecchiature digitali debbano essere incaricati di coprire le perdite del settore discografico mediante tributi sulle apparecchiature. Conviene invece completamente sul fatto che **il problema della pirateria richiede attenzione, cooperazione e misure attive** da parte della Commissione Europea, i governi e tutti i portatori di interesse, ma i prelievi sulla copia privata non hanno alcun ruolo in questo dibattito. Questo principio fondamentale, cioè che l'"equo compenso" di cui alla Direttiva 2001/29/CE sul diritto d'autore è inteso unicamente a risarcire il danno non trascurabile derivante dalla copia privata non compensata resa legale in virtù di eccezioni lecite, va riconfermato, sostenuto e avallato nel principio e nella prassi in tutta la Comunità.

Un'altra ragione per cui i prelievi sulla copia privata non andrebbero considerati come un meccanismo di compensazione per la pirateria consiste nel fatto che ciò confonderebbe la distinzione tra *download* legali e illegali e avrebbe lo sventurato effetto di incoraggiare, se non legittimare, la copia illecita (pirateria), scoraggiando invece gli ampi investimenti dei fornitori di servizi in offerte di consumo legali e autorizzate.

Riteniamo inoltre che il sistema di tributi per il *copyright* serva intrinsecamente a perpetuare l'uso della copia non autorizzata, cioè la pirateria, poiché, una volta pagato un tributo su un dispositivo, nel proprietario si genera l'errata percezione di poter scaricare qualsiasi contenuto indiscriminatamente, autorizzato o meno.

Inoltre, il fenomeno del "*double or multiple dipping*" descritto in precedenza, quello cioè in cui i consumatori pagano un tributo più volte su vari dispositivi, comporterà che i consumatori paghino ripetutamente lo stesso

---

<sup>6</sup> Nel contesto del dibattito sui tributi, vi è stata un'analisi insufficiente del valore delle varie copie che i consumatori creano nell'ambiente digitale, in quanto viene effettuato un sempre maggior numero di copie su più dispositivi (vari computer, PDA, set top box digitali, chiavette e schede di memoria, lettori portatili, telefoni cellulari digitali, console per videogame, macchine fotografiche digitali ecc.). Poiché i consumatori tendono a riprodurre gran parte dello stesso contenuto su vari dispositivi che cambiano continuamente pur ricaricandovi gli stessi contenuti, Nokia ritiene che non tutte le copie abbiano lo stesso valore economico.

contenuto, non facendo altro che scoraggiare la pratica di acquistare contenuti da fonti autorizzate. Detto semplicemente, perché un consumatore dovrebbe pagare un *download* legale soggetto a licenza quando ha già pagato numerose volte per copiare il contenuto su varie piattaforme e apparecchiature? Un approccio di questo tipo finirebbe per distruggere i servizi *on-line* che offrono contenuti digitali legali ai consumatori.

### 3.3. Approccio coerente ai confini dell'eccezione di copia privata

In Europa gran parte del problema deriva dal fatto che non esistono una comune comprensione né un approccio coerente alla copia privata. Le eccezioni differiscono enormemente da uno Stato Membro all'altro ed alcune sono più trasparenti di altre. Ciò crea confusione tra i consumatori che non hanno idea di cosa possano o non possano fare in modo lecito. Infatti, ciò che un consumatore può essere autorizzato a fare in uno Stato Membro può essere illegale in un altro, anche utilizzando esattamente lo stesso dispositivo.

È quindi opportuno armonizzare la portata massima delle eccezioni di copia privata nell'UE, affinché tutte le norme degli Stati Membri siano coerenti, mettendo ordine nella frammentazione cui assistiamo oggi.

Per chiarezza, non è un invito a tutti gli Stati Membri ad applicare esattamente le stesse eccezioni di copia privata, bensì è una richiesta che a livello dell'UE si definisca la portata massima dell'eccezione di copia privata, mantenendo la possibilità per gli Stati Membri di prevedere nella propria legislazione nazionale eccezioni di copia privata più limitate (ma non più ampie).

Per quanto concerne il principio generale, l'eccezione dovrebbe essere **la più ampia possibile** per abbracciare tutti quegli atti di copia privata come il trasferimento su altri formati e piattaforme (cioè copiare lo stesso contenuto legale su un altro dispositivo) che avvengono naturalmente e la maggior parte delle persone ragionevoli ritengono che siano o dovrebbero essere permessi. D'altro canto, è imperativo che l'eccezione resti **ristretta e sufficientemente limitata** per non causare danni notevoli ai titolari di diritti<sup>7</sup>. Questo è l'equilibrio critico da centrare.

Il "limite" o "confine" dell'eccezione prescritta dovrebbe essere preferibilmente *attinente allo scopo* anziché quantitativo, vincolato all'obbligo di non causare provati danni significativi ai titolari di diritti, nel senso che la copia permessa non comporti una vendita persa. A condizione che non vi sia alcuna autentica perdita di vendite, la natura (e l'impatto) della copia è e dovrebbe essere considerata irrilevante. Occorre presumere che non tutte le copie private ad uso personale abbiano lo stesso valore economico o equivalgano a una vendita persa<sup>8</sup>.

Ciò fornirebbe anche l'opportunità di chiarire che talune attività di copia privata di contenuti acquistati legalmente, come il trasferimento su altri formati e piattaforme e il *time shifting*, per uso personale o all'interno della ristretta cerchia familiare causano danni minimi al titolare del diritto e non rientrano pertanto nel campo di applicazione dei tributi, ovvero nessun compenso è dovuto.

Più campagne di informazione ed educazione, soprattutto a livello europeo, non solo favorirebbero i buoni rapporti tra i consumatori e i titolari di diritti, ma contribuirebbero anche a illustrare i confini della copia privata legale evitando copie illegali involontarie. La guida *on-line eYouGuide*<sup>9</sup> lanciata dai Commissari Europei Reding e Kuneva nel maggio 2009 è un buon esempio. Semplicemente, i consumatori saprebbero più chiaramente cosa possono fare o meno e, poiché la maggior parte è onesta, modificherebbero i loro comportamenti per agire secondo la legge. Di fatto ciò potrebbe sfociare in un aumento delle vendite di opere originali, in quanto i consumatori saprebbero con maggiore certezza cosa esula dall'eccezione di copia privata e sarebbero più inclini ad acquistare un secondo originale anziché fare una copia illegale. Si tratterebbe dunque di un miglioramento rispetto alla situazione odierna.

### 3.4. Equo uso a confronto con le eccezioni (di copia privata)

Un tema più ampio e fondamentale ma ugualmente prioritario nel campo del copyright digitale consiste nello stabilire se le eccezioni di copia privata (e di fatto le altre eccezioni previste dalla legge europea sul diritto d'autore) siano opportunamente circoscritte. L'Europa ha realizzato un catalogo di eccezioni definite in modo preciso, alcune delle quali sono facoltative per gli Stati Membri, compresa l'eccezione di copia privata. Molto probabilmente, queste eccezioni sono definite in modo troppo preciso e inflessibile per comprendere i progressi tecnologici, commerciali e societari, soprattutto quelli che influiscono sui comportamenti adottati nell'ambiente digitale. Nokia invita i politici

<sup>7</sup> E restando conforme al cosiddetto test in 3 fasi previsto dall'articolo 5.5 della Direttiva 2001/29/CE sui diritti d'autore.

<sup>8</sup> Come commentato nella precedente nota 6, poiché i consumatori tendono a riprodurre gran parte dello stesso contenuto su vari dispositivi che cambiano continuamente pur ricaricandovi gli stessi contenuti, Nokia è del parere che non tutte le copie abbiano lo stesso valore economico o comportino perdite di vendite.

<sup>9</sup> [http://ec.europa.eu/information\\_society/youguide/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/youguide/index_en.htm)

ad indagare ulteriormente e svolgere ricerche economiche sui benefici comparativi di un sistema di “equo utilizzo”<sup>10</sup> in Europa.

Ad esempio, attività come il trasferimento su altri formati e piattaforme e il *time shifting* di contenuti acquisiti in modo lecito da parte di privati potrebbero rientrare nel concetto di “equo utilizzo” e non dovrebbero dare origine a tributi, poiché l’uso resterebbe nella sfera del consentito. Ciò sarebbe compatibile con un sistema in cui il consumatore ha acquisito diritti su contenuti digitali soggetti a licenza – la norma sull’“equo utilizzo” eliminerebbe l’uso privato ragionevole di tali contenuti, escludendo la copia illecita, cioè la pirateria. Ovviamente, il concetto di equo utilizzo dovrebbe essere accuratamente circoscritto.

Le offerte legali allettanti sono  
la migliore arma contro la  
pirateria

#### 4. RIDUZIONE DELLA PIRATERIA

A parere di Nokia il fattore singolo più importante nella lotta alla pirateria è la creazione di un regime di licenze efficace che incoraggi e favorisca lo sviluppo di servizi di distribuzione di contenuti legali e assicuri prosperità futura al settore creativo, in particolare ad autori, artisti e titolari di diritti in Europa. Anche la creazione di un Mercato Digitale Unico rappresenta un contributo in tal senso.

Viviane Reding, Commissario Europeo per la Società dell'Informazione e dei Media, nell'illustrare che la sua priorità essenziale è ora quella di lavorare ad un quadro legale *consumer-friendly* per l'accesso a contenuti digitali nel mercato unico europeo, assicurando contemporaneamente un'equa remunerazione dei creatori, ha affermato<sup>11</sup>:

“...la pirateria su Internet sembra diventare sempre più "sexy", in particolare per i nativi digitali, la giovane generazione dei massicci utilizzatori di Internet compresa tra 16 e 24 anni. Questa generazione dovrebbe diventare il fondamento della nostra economia digitale, dell'innovazione e delle nuove opportunità di crescita. Tuttavia, i numeri di Eurostat mostrano che il 60% di questi individui ha scaricato materiale audiovisivo da Internet negli scorsi mesi senza pagarlo. E il 28% afferma che non intende pagare affatto.

Queste cifre rivelano le gravi carenze del sistema attuale. E' necessario punire coloro che violano la legge. Ma esistono davvero sul mercato offerte legali abbastanza attraenti e amichevoli per i consumatori? ..... A mio parere, la crescita della pirateria su Internet è un segnale di sfiducia negli attuali modelli di *business* e impianti legislativi. E dovrebbe suonare come una sveglia per i *policy-maker*.

Se non semplifichiamo e non rendiamo molto velocemente l'accesso ai contenuti digitali più *consumer-friendly*, potremmo perdere un'intera generazione di sostenitori della creatività artistica e dell'uso legale dei servizi digitali: economicamente, socialmente e culturalmente sarebbe una tragedia.”

##### 4.1. Interfaccia con le Licenze sui Contenuti

La grande disponibilità di "contenuti liberi" modifica la percezione esistente di proprietà e utilità.

La costituzione di modelli di distribuzione dei contenuti nuovi ed innovativi (quindi licenze sui contenuti) è essenziale per contrastare le offerte non autorizzate e deve offrire al consumatore proposte attraenti in termini di accessibilità e valore (compreso il prezzo) per competere con il *download* illegale. Ad esempio, il servizio di Nokia *Comes With Music* offre milioni di brani musicali senza alcun costo aggiuntivo dopo l'acquisto del prodotto iniziale *Comes With Music*, in modo che, dal punto di vista del consumatore, quest'ultimo possa fruire di tutta la musica offerta in catalogo senza alcun costo aggiuntivo di contenuti. In questo senso, *Comes With Music* è percepito dai consumatori come un modello “*all-you-can-eat-for-free*”. Inoltre, il lancio da parte di Nokia di *Comes With Music* ha spinto altre società a seguirne l'esempio e offrire servizi analoghi, ampliando i vantaggi per i titolari di diritti e consumatori. Alcuni fornitori di servizi di musica digitale offrono *streaming* in cambio del consenso del consumatore ad esporsi alla pubblicità, senza pagare tuttavia in altro modo il servizio. Offerte come queste, legali

<sup>10</sup> Ad esempio, gli USA hanno un'ampia tutela dell'equo utilizzo, volta a bilanciare gli interessi dei portatori di interesse e quelli della società.

<sup>11</sup> The Ludwig Erhard Lecture 2009, Consiglio di Lisbona, Brussels, 9 Luglio 2009

ed attraenti per il consumatore, che l'industria sta attualmente sviluppando, testando e realizzando, rappresentano l'antidoto più attuabile contro la pirateria.

## 4.2. Educazione e Consapevolezza

Nokia crede che sia necessario fare di più per promuovere programmi di educazione e consapevolezza per gli utenti. La Commissione Europea e gli Stati Membri devono svolgere un ruolo essenziale e anche i portatori di interesse devono avere un ruolo importante e potrebbero apportare un maggiore contributo<sup>12</sup>. Ancora una volta, la *eYouGuide online*<sup>13</sup> lanciata dai Commissari Europei Reding e Kuneva nel Maggio 2009 fa un passo nella direzione giusta e costituisce un buon esempio.

## 4.3. Ruolo dei Fornitori di Servizi (intermediari)

Una questione strettamente connessa è quella del ruolo e della potenziale responsabilità degli intermediari (fornitori di servizi Internet e altri fornitori di servizi *on-line*) per la violazione del diritto d'autore nel mondo digitale. E' questo un argomento di acceso dibattito negli Stati Membri e nel giugno 2009 la DG Mercato Interno della Commissione Europea ha aperto fra i portatori di interesse un dibattito sull'argomento.

Siamo molto favorevoli a che la Commissione assuma un forte ruolo di guida, poiché un approccio frammentato da varie iniziative e/o codici di comportamento a livello nazionale non è certamente utile, dal momento che potrebbe determinare nuovi ostacoli al funzionamento del Mercato Unico Digitale. Un approccio a livello europeo è imperativo.

Per la crescita dell'economia digitale all'interno dell'Unione Europea, gli intermediari *online* che operano in Europa hanno bisogno di coerenza, chiarezza e trasparenza sull'applicazione della Direttiva sull'*e-Commerce* a tal proposito. I *policy maker* dell'Unione Europea dovrebbero porsi come obiettivo essenziale quello di (1) assicurare che gli Stati Membri non adottino interpretazioni incongruenti della Direttiva sull'*E-Commerce*, (2) fornire linee guida chiare su quali servizi sono esenti da responsabilità, (3) evitare un eccesso di regolamentazione e burocrazia che impediscono l'innovazione e apportano costi significativi, e (4) assicurare che altre legislazioni UE non erodano le clausole di limitazione di responsabilità previste per gli intermediari *online*.

Il mercato mostra che la collaborazione all'interno dell'industria e fra le parti industriali nonché approcci nuovi ed innovativi ai progetti di consumo costituiscono il miglior modo per affrontare sfide quali pirateria e violazione del diritto d'autore. Infine, nessuna soluzione tecnologica è perfetta e gli intermediari dovrebbero continuare ad essere esonerati da responsabilità per contenuti di terzi postati senza che l'intermediario ne sia a conoscenza.

Finanziamento centrale, non  
sovvenzionato da imposte  
sulle apparecchiature digitali

## 5. DIMENSION E CULTURALE

L'Europa vanta l'unicità di un patrimonio culturale ricco e variegato che deve essere sostenuto e alimentato nell'era dell'informazione digitale. Il diritto d'autore costituisce un importante pilastro per la creatività e la produzione culturale in Europa, oltre ad essere un'importante risorsa. Un sistema di licenze paneuropeo ben funzionante su base commerciale è essenziale per promuovere la diversità culturale in Europa.

Tuttavia, Nokia non ritiene che le imposte sul diritto d'autore debbano essere utilizzate per contribuire a finanziare le attività culturali. Tornando ai principi iniziali, scopo delle imposte sul diritto d'autore è quello di remunerare la copia privata non compensata, ma legittima. L'utilizzo delle imposte per sovvenzionare più vaste attività culturali configura un tributo culturale nascosto, imposto arbitrariamente ed indiscriminatamente su un segmento dell'industria senza tener conto dell'importanza e crescente ruolo che l'industria sta svolgendo nel supportare e promuovere il settore dei contenuti, non ultimo anche mediante investimenti e nuovi servizi .

Va segnalato altresì che qualsiasi modello che preveda l'imposizione di una tassa sui prodotti e servizi digitali corre il rischio di incoraggiare la pirateria, anziché scoraggiarla.

<sup>12</sup> In un intervento alla MPAA il 3 Settembre 2009 David Lammy, il Ministro britannico per la proprietà intellettuale, ha detto "*Partnership e innovazione dei business possono aiutare gli utenti a comprendere i problemi che i download illegali possono causare a creatori ed esecutori, dando loro le conoscenze e la fiducia di cui hanno bisogno per operare nei limiti di legge. Se forniamo la giusta combinazione di applicazione normativa, educazione e politiche lungimiranti possiamo costruire una cultura che offra agli utenti accesso legale ai contenuti che desiderano.*"

<sup>13</sup> [http://ec.europa.eu/information\\_society/eyouguid/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/eyouguid/index_en.htm)

E' necessario individuare modelli nuovi e trasparenti di erogazione dei finanziamenti per scopi culturali nazionali e la soluzione più opportuna sarebbe quella di ricorrere a finanziamenti statali diretti a valere sul gettito fiscale generale dello stato, anziché spostare le responsabilità da un settore all'altro dell'industria, come avviene oggi.

Va inoltre riconosciuto che le reti di comunicazione Internet e mobile rappresentano di per sé delle piattaforme importanti per la promozione della creatività e delle iniziative culturali, come riconosce la Comunicazione dell'Agosto 2009<sup>14</sup> della Commissione Europea:

*“Promozione della creatività degli utenti. Il nuovo habitat digitale (WEB 2.0 e oltre) offre un'opportunità senza precedenti di dar sfogo alla creatività dei cittadini europei. Internet costituisce oggi un foro politico interattivo, un vivace social network ed una vasta fonte di conoscenza. Con le nuove piattaforme e i nuovi servizi partecipativi, gli utenti sono diventati attori, produttori e "prosumers" attivi ed è essenziale concretizzare nuove politiche che promuovano la creatività e la partecipazione degli utenti.”*

Lo sviluppo della distribuzione digitale attraverso servizi quali i telefoni cellulari e l'utilizzo di servizi di musica quali il *Music Store* e *Comes With Music* di Nokia ha messo a disposizione una mole molto più cospicua di opere professionali e amatoriali in una vasta gamma di stili e lingue secondo modalità che i vecchi modelli distributivi non erano in grado di realizzare. I nostri servizi vantano cataloghi da milioni di brani che comprendono tutti gli stili musicali possibili e offrono ai consumatori un'ampia selezione di opere delle diverse e ricche culture musicali europee ed extraeuropee.

L'approccio di Nokia è quello di consentire al pubblico di essere creativo utilizzando nuovi mezzi che ridefiniscono le categorie di arte e cultura. Si tratta di un approccio democratico al servizio della società e che favorisce lo sviluppo artistico e culturale.

## 5.1. Separazione fra licenze commerciali e sovvenzioni culturali

E' importante separare gli sviluppi della distribuzione digitale dall'importante opera di sovvenzionamento della diversità culturale e di finanziamento di base delle iniziative culturali locali spesso svolta da società di raccolta. Noi sosteniamo questo importante lavoro; tuttavia è importante che gli obiettivi relativi a tali programmi sociali siano raggiunti senza gravare sul regime di licenze del diritto d'autore che deve essere mosso da istanze commerciali e deve essere basato sul mercato. I potenziali conflitti insorgono allorché sono le medesime organizzazioni ad occuparsi di licenze commerciali e di erogazione di sussidi a favore di vari programmi culturali nazionali non commerciali.

## 6. CONCLUSION I

### 6.1 Riepilogo

Con il presente documento, Nokia propone un **approccio maggiormente olistico alla riforma del diritto d'autore** nella sfera dei contenuti digitali, e, a tal fine, ha esaminato la correlazione fra i principali filoni del dibattito sul diritto d'autore, in particolar modo Licenze sui Contenuti, Pirateria, Tributi e Diversità Culturale.

Nokia ha presentato una serie di idee e obiettivi di *policy*, tuttavia la proposta chiave è quella di semplificare e rendere maggiormente attraente l'accesso a contenuti digitali legali in un Mercato Unico Digitale.

A tal fine, la priorità essenziale delle politiche in materia di diritto d'autore digitale dovrebbe essere quella di (i) incentivare un clima che favorisca lo sviluppo di un mercato florido e vivace per la distribuzione di contenuti digitali legali mediante servizi attraenti ed innovati a favore dei consumatori, in cui (ii) i titolari di diritti siano compensati equamente; e che (iii) sostenga l'unicità del patrimonio e della diversità culturale dell'Europa, ma (iv) sia intollerante verso la copia non autorizzata.

### 6.2 Prossimi passi

Nokia resta in attesa di lavorare al fianco di *policy maker*, legislatori ed altri Portatori di interesse per analizzare, sviluppare e realizzare le idee e gli obiettivi di *policy* esposti nel presente documento.

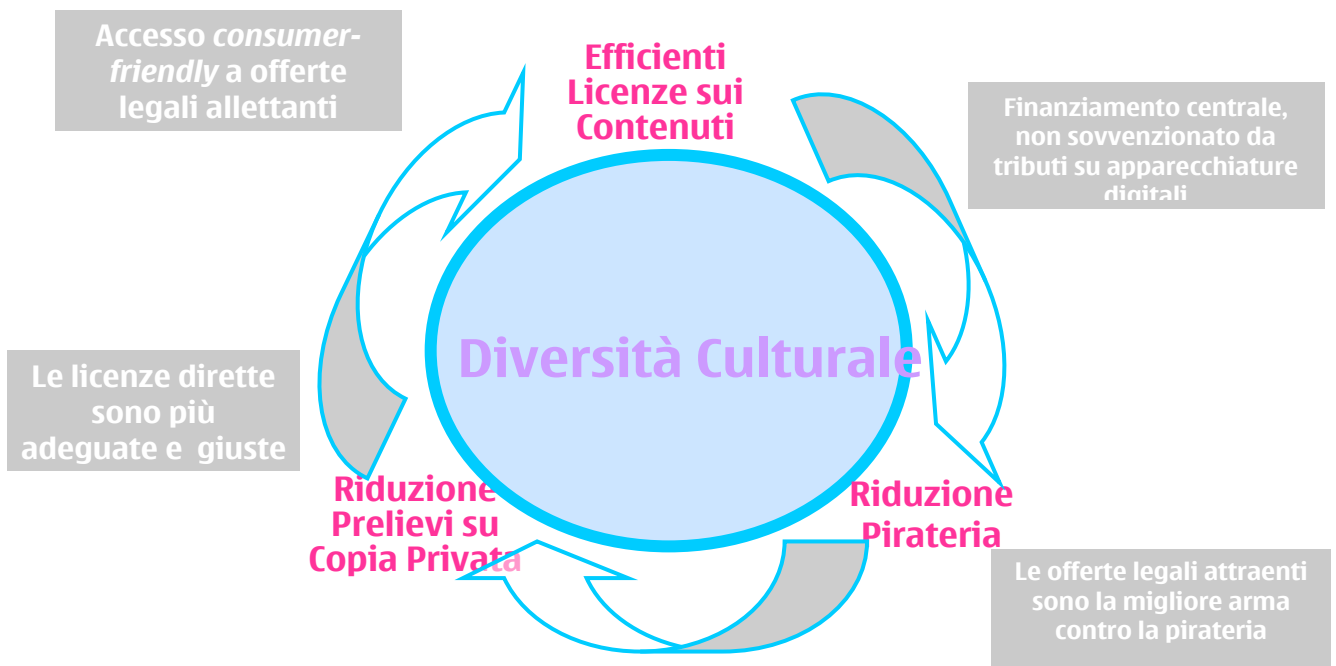
---

<sup>14</sup> COM(2009) 390. Rapporto sulla competitività digitale dell'Europa. Principali risultati della strategia i2010 2005-2009.



# L'ECOSISTEMA DEL DIRITTO D'AUTORE DIGITALE

## Un approccio olistico al cambiamento



Ricca esperienza digitale per i consumatori

### CONTATTI:

Per qualsiasi chiarimento o informazione addizionale scrivere a:

[digital.copyright@nokia.com](mailto:digital.copyright@nokia.com)