



COMMISSION DES COMMUNAUTÉS EUROPÉENNES

Bruxelles, le 03.01.2008  
COM(2007) 836 final

**COMMUNICATION DE LA COMMISSION AU PARLEMENT EUROPÉEN, AU  
CONSEIL, AU COMITÉ ÉCONOMIQUE ET SOCIAL EUROPÉEN ET AU COMITÉ  
DES RÉGIONS**

**sur les contenus créatifs en ligne dans le marché unique**

{SEC(2007) 1710}

# COMMUNICATION DE LA COMMISSION AU PARLEMENT EUROPÉEN, AU CONSEIL, AU COMITÉ ÉCONOMIQUE ET SOCIAL EUROPÉEN ET AU COMITÉ DES RÉGIONS

## sur les contenus créatifs en ligne dans le marché unique

### 1. INTRODUCTION

#### 1.1. Les contenus créatifs en ligne

La disponibilité et la diffusion du haut débit et les possibilités de plus en plus étendues d'accès aux contenus créatifs et aux services en ligne, partout et à tout moment, offrent de nouvelles possibilités et créent de nouveaux défis. Elles donnent aux consommateurs de nouveaux moyens d'accéder aux contenus créatifs disponibles sur les réseaux mondiaux tels que l'internet, à domicile ou à partir d'appareils mobiles, et leur permettent même d'influer sur ces contenus. Les entreprises disposent quant à elles de la possibilité de proposer de nouveaux services et de nouveaux contenus et de développer de nouveaux marchés.

Compte tenu de l'apparition de nouveaux appareils, réseaux et services, ces défis doivent être relevés par les producteurs de contenus, opérateurs de réseaux, titulaires de droits, consommateurs, administrations publiques et régulateurs indépendants. Le succès des réponses qui seront apportées sera déterminant pour la croissance, l'emploi et l'innovation en Europe.

Ces questions doivent de préférence être traitées au niveau européen car la plupart de ces nouveaux services ont besoin du double avantage que représentent les économies d'échelle et la diversité culturelle offerts par le marché intérieur de l'UE. Par conséquent, les politiques communautaires devraient promouvoir la mise en place rapide et efficace de nouveaux services ainsi que des modèles commerciaux correspondants pour la création et la diffusion de contenus et de connaissances européens en ligne. Dans ce contexte, la Commission considère comme «contenus créatifs diffusés en ligne» les contenus et services tels que les créations audiovisuelles en ligne (cinéma, télévision, musique et radio), les jeux en ligne, la publication en ligne, les contenus éducatifs en ligne ainsi que les contenus créés par les utilisateurs.

Selon l'étude sur les contenus interactifs et la convergence<sup>1</sup>, qui couvre l'UE-25, les revenus provenant des contenus en ligne devraient plus que quadrupler entre 2005 et 2010 et passer de 1,8 à 8,3 milliards d'euros. Ces revenus devraient également représenter une part importante du chiffre d'affaires total de certains secteurs, notamment ceux de la musique (20 %) et des jeux vidéo (33 %).

La généralisation de l'accès à haut débit à l'internet, le déploiement de réseaux mobiles avancés et la très large disponibilité des appareils numériques permettent de distribuer des contenus en ligne sur un marché dont les dimensions n'ont pas encore été appréhendées. Les consommateurs européens accèdent de plus en plus aux films, à la musique, aux actualités et aux jeux par l'intermédiaire de réseaux et d'appareils électroniques de diverses natures.

---

<sup>1</sup> Étude «[Interactive Content and Convergence; Implications for the Information Society](#)», commandée par la direction générale Société de l'information et médias de la Commission européenne, publiée le 25 janvier 2007.

## 1.2. Les résultats de la consultation publique

Pour trouver de nouveaux moyens d'encourager le développement de contenus créatifs en ligne en Europe, la Commission a lancé en juillet 2006 une consultation publique sur le contenu en ligne dans le marché unique. Plus de 175 réponses écrites, provenant d'une grande variété de parties intéressées, ont été reçues en réponse<sup>2</sup>.

Une partie de ces contributions<sup>3</sup> invitent la Commission à faire preuve de retenue et à ne pas intervenir de manière prématurée en prenant de nouvelles mesures législatives sur un marché naissant et en évolution rapide, au vu du risque de conséquences négatives. Toutefois, certaines contributions demandent des modifications précises du cadre juridique sur des questions telles que les licences sur les droits de propriété intellectuelle, les taxes pour copies privées ou l'interopérabilité.

De nombreuses contributions demandent à la Commission d'encourager la collaboration (notamment par des chartes ou des codes de bonne conduite) entre les entreprises, les titulaires des droits et les consommateurs sur des questions telles que la gestion numérique des droits (*digital rights management* ou DRM), les contenus en ligne et le cinéma en ligne.

En outre, plusieurs appels ont été lancés en faveur d'un appui financier et de la promotion de normes pour l'interopérabilité des DRM.

La consultation publique a été complétée par l'étude indépendante mentionnée plus haut sur les contenus interactifs et la convergence. Basée sur une large consultation des parties concernées, cette étude présente de manière synthétique les défis à relever pour favoriser le développement de nouveaux services de contenus dans l'UE.

## 1.3. Les objectifs de la présente communication

Sur la base des résultats du processus de consultation et en complément des initiatives existantes dans le cadre de la stratégie i2010, la Commission prévoit de lancer de nouvelles actions pour soutenir le développement de modèles commerciaux innovants ainsi que le déploiement d'une offre variée de services en ligne transfrontaliers de contenus créatifs.

Le marché des contenus créatifs en ligne est jeune et en pleine croissance, et les évolutions y sont rapides. Une double approche est donc nécessaire, d'une part pour faire face aux défis connus qui nécessitent une réaction rapide, et d'autre part pour engager de nouvelles discussions sur certains des défis existants et à venir. La présente communication lance donc une consultation publique ciblée en préparation de l'adoption, par le Conseil et le Parlement européen, d'une recommandation sur les contenus créatifs en ligne, et crée une plateforme de discussion et de collaboration entre parties intéressées, ci-après dénommée «plateforme sur les contenus en ligne», pour entamer les travaux relatifs aux défis à venir.

La présente communication porte sur une première série de défis qui ont une importance essentielle pour la diffusion des contenus en ligne en Europe. D'autres initiatives, notamment le réexamen du marché intérieur et la révision de l'acquis communautaire en matière de

---

<sup>2</sup> [http://ec.europa.eu/avpolicy/other\\_actions/content\\_online/contributions/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/avpolicy/other_actions/content_online/contributions/index_en.htm)

<sup>3</sup> Pour un résumé de la consultation publique, voir le document de travail des services de la Commission sur le contenu créatif en ligne.

protection des consommateurs, le réexamen de la directive «câble et satellite» (93/83/CEE)<sup>4</sup>, le rapport sur la mise en œuvre de la directive de 2001 sur le droit d'auteur (2001/29/CE)<sup>5</sup>, le livre vert actuellement élaboré par la Commission sur le droit d'auteur dans la société de la connaissance, le rapport sur la mise en œuvre de la recommandation sur la gestion des droits de la musique en ligne (2005/737/CE)<sup>6</sup> ainsi que le futur deuxième rapport d'évaluation sur la directive sur l'accès conditionnel (98/84/CE)<sup>7</sup> offrent également l'occasion de traiter les questions en rapport avec les contenus créatifs en ligne.

## 2. DÉFIS ET PROPOSITIONS

La diffusion de contenus créatifs en ligne pose des défis considérables, qui concernent un vaste éventail de sujets allant de l'octroi de licences à la facilité d'emploi et la qualité des systèmes de paiement en passant par les questions de spectre radioélectrique et de haut débit. Ce dernier sujet sera traité dans le contexte de la modernisation du cadre juridique pour les communications électroniques; les autres seront abordés dans le contexte le plus approprié.

Le transfert des services de contenus créatifs vers un environnement en ligne est un changement radical. Pour que ce changement produise les meilleurs résultats possibles, les décideurs politiques doivent atteindre trois objectifs liés:

- veiller à ce que les contenus européens exploitent leur plein potentiel en contribuant à la compétitivité de l'Europe et en promouvant la diffusion et la disponibilité de toute la diversité de la création de contenus et du patrimoine culturel et linguistique de l'Europe;
- actualiser ou clarifier les dispositions juridiques qui entraveraient la diffusion en ligne de contenus créatifs dans l'UE, tout en tenant compte de l'importance du droit d'auteur pour la création;
- encourager le rôle actif des utilisateurs lors de la sélection, de la diffusion et de la création des contenus.

Sur la base des résultats de la consultation publique et de l'étude sur les contenus interactifs et la convergence, la Commission estime que les quatre principaux sujets transversaux pour lesquels l'action communautaire est justifiée sont les suivants: la disponibilité des contenus créatifs, les licences multiterritoriales pour les contenus créatifs, l'interopérabilité et la transparence des DRM, et l'offre licite et le piratage<sup>8</sup>.

### 2.1. Disponibilité des contenus créatifs

L'indisponibilité de contenus créatifs pour une diffusion en ligne et le non-octroi de licences pour les nouvelles plateformes sont des entraves majeures au développement des services de contenus en ligne. Les contenus en ligne étant un marché naissant, la valeur des nouvelles formes de diffusion est parfois encore inconnue. Il en résulte d'importantes difficultés pour

---

<sup>4</sup> JO L 248 du 6.10.1993, p. 15.

<sup>5</sup> JO L 167 du 22.6.2001, p. 10.

<sup>6</sup> JO L 276 du 21.10.2005, p. 54, et JO L 284 du 27.10.2005, p. 10.

<sup>7</sup> JO L 320 du 28.11.1998, p. 15.

<sup>8</sup> Pour les autres questions soulevées lors de la consultation publique, voir le document de travail des services de la Commission sur les contenus créatifs en ligne.

trouver un accord sur les conditions commerciales de l'exploitation en ligne de contenus créatifs. Les titulaires des droits craignent de perdre tout contrôle sur leurs œuvres car la copie numérique illégale s'est avérée très préjudiciable. S'il est généralement admis que l'offre licite de contenus créatifs en ligne contribue à enrayer la copie illégale, certains titulaires de droits préfèrent néanmoins protéger leurs sources de revenus existantes plutôt que d'accorder des droits pour de nouvelles plateformes. L'octroi de licences pour une exploitation en ligne est également entravé par les conflits potentiels avec les droits déjà accordés pour les principales formes d'exploitation.

La plupart des difficultés relatives à la disponibilité des contenus sont considérées comme inhérentes aux marchés naissants et les parties concernées devraient trouver des solutions nouvelles et innovantes permettant d'exploiter les contenus en ligne et d'éviter que les droits ne soient octroyés que de manière groupée ou exclusive ou qu'ils ne le soient pas du tout<sup>9</sup>. En réponse à la demande des parties intéressées, la Commission souhaite, dans le cadre de la nouvelle plateforme sur les contenus en ligne, renforcer son rôle de médiateur et encourager les accords «gagnant-gagnant» et intersectoriels.

L'application du droit de la concurrence peut dans certains cas éviter des abus en matière d'exploitation ou d'octroi groupé des droits.

Les coûts de transaction souvent élevés liés à l'octroi des droits représentent un autre problème, en particulier en ce qui concerne les œuvres orphelines, c'est-à-dire les livres, photographies, films et autres œuvres protégées par le droit d'auteur mais pour lesquelles les titulaires des droits sont difficiles, voire impossibles à identifier ou à retrouver<sup>10</sup>. L'identification et la localisation des titulaires des droits sont longues et coûteuses. En conséquence, il est fréquent que des œuvres orphelines ne puissent être exploitées et n'apportent aucun bénéfice financier à leurs auteurs inconnus ou introuvables, et restent improductives tant économiquement que socialement.

Le problème des œuvres orphelines est notamment abordé dans le cadre de l'initiative «i2010: bibliothèques numériques», qui vise à mettre en ligne le patrimoine culturel et scientifique européen. Dans sa recommandation du 24 août 2006 sur la numérisation et l'accessibilité en ligne du matériel culturel et la conservation numérique<sup>11</sup>, la Commission encourage les États membres à mettre en place des mécanismes facilitant l'accès aux œuvres orphelines. Les conclusions du Conseil du 13 novembre 2006<sup>12</sup> approuvent l'approche de la Commission et soulignent la nécessité de veiller à l'efficacité des solutions nationales pour les œuvres orphelines dans un contexte transfrontalier. C'est également l'une des principales recommandations du rapport sur les questions de droits d'auteur du groupe d'experts de haut niveau sur les bibliothèques numériques<sup>13</sup>. La Commission suivra de près la mise en œuvre de la recommandation et évaluera la nécessité de nouvelles mesures au niveau européen.

---

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

<sup>10</sup> Le rapport Gowers de décembre 2006 sur la propriété intellectuelle indique que selon la British Library, 40 % des œuvres imprimées seraient orphelines (p. 69).

<sup>11</sup> JO L 236 du 31.8.2006, p. 28.

<sup>12</sup> JO C 297 du 7.12.2006, p. 1.

<sup>13</sup> Voir [http://ec.europa.eu/information\\_society/activities/digital\\_libraries/hleg/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/hleg/index_en.htm)

## **2.2. Licences multiterritoriales pour les contenus créatifs**

Une autre conséquence majeure de la convergence est que les fournisseurs de services peuvent atteindre de nouveaux publics en proposant des contenus sur de nouvelles plateformes à l'échelon européen, voire mondial. Du fait de la territorialité des droits d'auteur, un fournisseur de services de contenus doit obtenir des droits de diffusion pour chaque État membre. Les coûts qui en découlent peuvent être un frein à l'exploitation de la grande majorité des œuvres culturelles européennes au-delà de leurs territoires nationaux respectifs.

L'environnement en ligne permet aux services de contenus d'être disponibles sur l'ensemble du marché intérieur mais l'absence de licences multiterritoriales rend difficile, pour les services en ligne, l'exploitation du potentiel de ce marché.

S'il revient en priorité aux titulaires des droits d'évaluer les avantages potentiels d'une licence multiterritoriale, il est néanmoins nécessaire d'améliorer les mécanismes existants d'octroi de licences afin de permettre le développement de mécanismes d'octroi de licences multiterritoriales, par exemple en encourageant une concurrence loyale sur le marché de la gestion des droits. Il est à noter que les pratiques varient selon les types de contenus.

La Commission a publié en octobre 2005 une recommandation sur la gestion des droits dans le domaine de la musique en ligne afin de faciliter la mise en place d'un système de licences multiterritoriales dans ce domaine. Cette recommandation vise à faciliter l'octroi de licences multiterritoriales pour la diffusion en ligne d'œuvres musicales en affirmant le droit, pour les titulaires des droits, de confier la gestion au gestionnaire collectif de droits de leur choix et pour le territoire de leur choix d'un quelconque de leurs droits en ligne nécessaire au fonctionnement de services licites de musique en ligne, ce quel que soit l'État membre de résidence ou la nationalité du gestionnaire collectif de droits ou du titulaire des droits. La Commission a récemment invité toutes les parties intéressées à soumettre leur point de vue et leurs commentaires sur leurs premières expériences quant à cette recommandation et plus généralement sur l'évolution du secteur de la musique en ligne depuis son adoption.

La question de la licence multiterritoriale a maintenant de l'importance pour d'autres types de contenus créatifs, notamment l'audiovisuel. Dans ce dernier secteur, la nouvelle directive sur les services de médias audiovisuels facilitera le développement transfrontalier de services à la demande, mais de nombreux titulaires de droits choisissent de n'octroyer de licence que pour quelques territoires nationaux, limitant ainsi la disponibilité des œuvres audiovisuelles dans les catalogues de vidéo à la demande dans les pays tiers. La question de l'élaboration d'un système où les titulaires des droits seraient incités à octroyer, en plus de la licence principale, une licence secondaire multiterritoriale, pourrait être incluse dans la consultation publique préparant une proposition de recommandation ainsi que dans les débats de la plateforme sur les contenus en ligne. En outre, la Commission envisage de financer une étude indépendante sur les conséquences économiques d'un tel système pour les œuvres audiovisuelles européennes.

## **2.3. Interopérabilité et transparence des systèmes de gestion numérique des droits**

Le développement des services licites nécessite de répondre au problème du piratage numérique, et donc d'améliorer la collaboration entre les divers acteurs de la chaîne de valeur et d'élaborer des offres et des modèles commerciaux attrayants pour la diffusion de contenus numériques. Les systèmes de gestion numérique des droits (*digital rights management* ou

DRM) ont un rôle essentiel à jouer dans ce contexte car ils permettent aux titulaires des droits de faire respecter leurs droits dans l'environnement numérique et de créer des modèles commerciaux adaptés aux demandes et aux besoins des consommateurs. Toutefois, depuis un certain temps, les DRM et les mesures techniques de protection qui y sont associées ont parfois fait l'objet d'une perception négative comme étant uniquement destinés à restreindre la copie et la concurrence, et ne répondant donc pas aux attentes initiales des utilisateurs et des entreprises. Il en a résulté une situation où certains acteurs du marché choisissent de diffuser des contenus en ligne sans aucun mécanisme de limitation de la copie. Cette évolution concerne néanmoins pour l'essentiel un seul type de contenu et de modèle commercial, le téléchargement de musique à la carte. Les systèmes qui permettent de gérer les droits dans un environnement en ligne peuvent être les catalyseurs du passage à la diffusion en ligne des contenus ainsi que du développement de modèles commerciaux innovants, notamment en ce qui concerne les contenus à forte valeur.

Le passage à un environnement protégé par les DRM représente un changement de paradigme majeur pour les citoyens et les consommateurs européens. L'utilisation des œuvres est maintenant régie par des accords de licence dont le respect est assuré par des mesures techniques, en plus des dispositions juridiques qui s'appliquent aux œuvres protégées par le droit d'auteur. En conséquence, les consommateurs sont de plus en plus confrontés à des stipulations contractuelles complexes lors de l'achat de musique, de films ou d'autres contenus créatifs en ligne, et ne sont pas nécessairement conscients de toutes les restrictions d'utilisation qui s'appliquent ni de l'usage qui est fait de leurs données personnelles. Cette situation est perçue comme compromettant l'intérêt des utilisateurs et menaçant l'équilibre entre ces derniers et les titulaires des droits d'auteur. En outre, alors que de nombreux services de contenus protégés par DRM ont été lancés au cours des dernières années, les parties intéressées sont de plus en plus préoccupées par le fait que l'absence d'interopérabilité, de convivialité entre plateformes et de normalisation des DRM risque de permettre à certains acteurs d'exercer un contrôle disproportionné. Pour éviter de compromettre l'avenir de ce type de système en tant que facteur de développement, il est essentiel d'examiner la question de l'interopérabilité.

Une meilleure interopérabilité des systèmes DRM augmenterait la concurrence et l'acceptation des consommateurs, qui sont nécessaires pour le développement de la diffusion en ligne de contenus créatifs. L'interopérabilité des DRM permettra aux consommateurs d'utiliser différents services de «téléchargement définitif» avec les appareils de leur choix. Elle évitera aux producteurs et regroupes de contenus d'être captifs d'un seul circuit de distribution qui contrôle l'accès au marché. Elle permettra aux développeurs d'appareils et de logiciels de voir leurs produits utilisés avec différents services de contenus<sup>14</sup>.

Les longues discussions entre parties concernées n'ayant pas, pour le moment, abouti au déploiement de solutions de DRM interopérables, il est nécessaire de créer un cadre pour la transparence des DRM en matière d'interopérabilité en garantissant une information adéquate des consommateurs en ce qui concerne les restrictions d'utilisation et d'interopérabilité. Un système d'étiquetage clair et précis indiquant les restrictions en matière d'interopérabilité et d'utilisation permettrait aux consommateurs de faire des choix informés, de renforcer les

---

<sup>14</sup> Dans la mesure où les DRM sont une forme de système d'accès conditionnel, la Commission évaluera en 2008, dans son deuxième rapport sur la directive sur l'accès conditionnel, dans quelle mesure cette directive a facilité ou pourrait faciliter le déploiement des DRM.

droits des citoyens et de créer une base solide pour une plus grande disponibilité de contenus en ligne.

## 2.4. Offre licite et piratage

Les secteurs de la musique et du cinéma souhaitent que la Commission soit prête à procéder aux démarches législatives nécessaires pour veiller à ce que l'intérêt du public en ce qui concerne la garantie d'un niveau adéquat de protection des données soit concilié avec d'autres objectifs politiques importants tels que la nécessité de lutter contre les activités illicites et de protéger les droits et les libertés des tiers.

Le piratage et le téléchargement et la diffusion illicites de contenus protégés par le droit d'auteur restent des préoccupations centrales. La lutte contre le piratage en ligne suppose plusieurs éléments complémentaires: (1) le développement de l'offre licite; (2) des initiatives pédagogiques; (3) la mise en œuvre des droits; (4) la recherche d'une meilleure coopération des fournisseurs d'accès à l'internet pour mettre fin à la diffusion de contenus illicites. La pédagogie et la sensibilisation à l'importance du droit d'auteur pour assurer la disponibilité des contenus sont largement reconnues en tant qu'outils de lutte contre le piratage.

Les propriétaires de contenus appellent à une coopération renforcée dans la lutte contre le piratage. L'annexe I de la proposition législative récemment adoptée pour la réforme de la directive «autorisation» comprend des références au respect des mesures nationales de transposition des directives sur les droits d'auteur (2001/29/CE) et sur le respect des droits de propriété intellectuelle (2004/48/CE)<sup>15</sup>. En outre, l'article 20, paragraphe 6, de la proposition législative modifiant la directive sur le service universel prévoit l'obligation, pour les fournisseurs d'accès à l'internet, d'informer clairement leurs abonnés, avant la conclusion du contrat et régulièrement par la suite, de leurs obligations en matière de respect des droits d'auteur et des droits voisins<sup>16</sup>.

En France, un accord<sup>17</sup> entre les producteurs de musique et de cinéma, les fournisseurs d'accès à l'internet et le gouvernement a été signé le 23 novembre 2007. Cet accord prévoit la mise en place, en France, d'une autorité publique de l'internet ayant le droit de suspendre ou de résilier l'accès au web pour ceux qui partagent des fichiers de manière illicite.

Il semble effectivement opportun d'encourager la mise en place de procédures de coopération («codes de bonne conduite») entre fournisseurs d'accès et de services, titulaires des droits et consommateurs afin de garantir une offre en ligne diversifiée et attrayante, des services en ligne conviviaux, une protection adéquate des œuvres protégées par des droits d'auteurs, une sensibilisation à l'importance des droits d'auteur pour assurer la disponibilité des contenus et une coopération renforcée pour lutter contre le piratage et le partage illicite des fichiers.

## 3. CONCLUSION

Alors que le réexamen des directives qui concernent la diffusion de contenus, notamment la directive «satellite et câble», la directive de 2001 sur les droits d'auteur et la directive sur l'accès conditionnel est en cours, la présente communication lance un processus qui vise à

---

<sup>15</sup> COM(2007) 697 final.

<sup>16</sup> COM(2007) 698 final.

<sup>17</sup> «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>



trouver des réponses aux questions et aux défis les plus urgents en matière de diffusion en ligne de contenus créatifs. La Commission souhaite trouver des réponses aux questions soulevées dans le présent document par deux moyens:

- la création d'une «plateforme sur les contenus en ligne», un cadre de discussion au niveau européen. Cette plateforme permettrait des négociations, soit propres à certains types de contenus, soit intersectorielles, sur des sujets en rapport avec la diffusion en ligne de contenus créatifs et réunirait, selon l'ordre du jour, des fournisseurs de contenus, des titulaires de droits, des sociétés et des organismes du secteur des télécommunications et de la technologie ainsi que des représentants des consommateurs. Les compétences de cette plateforme s'étendraient aux sujets mentionnés dans la présente communication, et notamment la disponibilité du contenu, l'amélioration des mécanismes d'octroi des droits, la mise en place de licences multiterritoriales, la gestion des droits d'auteur en ligne et les mécanismes de coopération qui visent à améliorer le respect des droits d'auteur dans l'environnement en ligne. Les travaux de la plateforme devraient également contribuer à l'élaboration d'un guide pour les consommateurs et les utilisateurs de services de la société de l'information<sup>18</sup>;
- une réflexion en vue d'élaborer, pour la mi-2008, une proposition de recommandation du Parlement et du Conseil sur les contenus créatifs en ligne, qui porterait sur les sujets suivants: la transparence (étiquetage) et l'interopérabilité des DRM; l'incitation à la mise en place de régimes de licence innovants dans le domaine des œuvres audiovisuelles; et l'offre licite et le piratage. La Commission souhaite consulter de manière plus approfondie les parties intéressées quant aux principaux éléments de la future proposition. Par conséquent, toutes les parties intéressées sont invitées à prendre position sur les éléments figurant à l'annexe de la présente communication d'ici au 29/02/2008.

---

<sup>18</sup> Voir le rapport d'initiative de Mme Zuzana Roithová, membre (EPP) du Parlement européen sur la confiance des consommateurs dans l'environnement numérique, et la résolution du Parlement européen du 21 juin 2007 sur la confiance des consommateurs dans l'environnement numérique (2006/2048(INI)), <http://www.europarl.europa.eu/sides/getDoc.do?pubRef=-//EP//TEXT+TA+P6-TA-2007-0287+0+DOC+XML+V0//FR&language=FR>

## ANNEXE

### Contenus créatifs en ligne: questions politiques et réglementaires soumises à consultation

#### Gestion numérique des droits (DRM)

- 1) Estimez-vous qu'en encourageant l'adoption systèmes de DRM interopérables, on favorise le développement de services de contenus créatifs en ligne dans le marché intérieur? Quels sont les principaux obstacles à des systèmes de DRM pleinement interopérables? Quelles pratiques recommandez-vous en matière d'interopérabilité des DRM?
- 2) Estimez-vous que l'information des consommateurs sur les systèmes de DRM en ce qui concerne leur interopérabilité et leurs caractéristiques en matière de données personnelles devrait être améliorée? À votre avis, quels seraient les moyens et les procédures les plus adaptés pour améliorer l'information des consommateurs en matière de systèmes de DRM? Quelles pratiques recommandez-vous en ce qui concerne l'étiquetage des produits et des services numériques?
- 3) Estimez-vous qu'en réduisant la complexité et en améliorant la lisibilité des accords de licence de l'utilisateur final (EULA, *end-user licence agreement*), on favorise le développement de services de contenus créatifs en ligne dans le marché intérieur? Quelles pratiques recommandez-vous en matière d'accords de licence? Existe-t-il des points particuliers en matière d'accords de licence qui méritent d'être approfondis?
- 4) Considérez-vous que des mécanismes alternatifs de résolution des litiges, en ce qui concerne la mise en œuvre et la gestion des systèmes de DRM, renforceraient la confiance des utilisateurs dans les nouveaux produits et services? Quelles pratiques recommandez-vous à cet égard?
- 5) Considérez-vous qu'il est nécessaire de garantir un accès non discriminatoire (par exemple en ce qui concerne les PME) aux solutions de DRM afin de maintenir et d'encourager la concurrence sur le marché de la diffusion de contenus numériques?

#### Licences pour plusieurs territoires

- 6) Estimez-vous que la question des licences multiterritoriales doit faire l'objet d'une recommandation du Parlement européen et du Conseil?
- 7) À votre avis, quel est le moyen le plus efficace d'encourager l'octroi de licences multiterritoriales dans le domaine des œuvres audiovisuelles? Estimez-vous que le principe de licences multiterritoriales où les marchés principaux seraient distincts des marchés secondaires peut faciliter l'octroi de licences multiterritoriales ou communautaires pour les contenus créatifs en ligne qui vous concernent?
- 8) Estimez-vous que les licences multiterritoriales pour les fonds de catalogue (œuvres de plus de deux ans, par exemple) seraient avantageuses pour les modèles commerciaux basés sur le principe de la diffusion d'un plus grand nombre de produits en plus petites quantités (théorie dite de la «longue traîne»)?

## Offre licite et piratage

- 9) Comment une collaboration approfondie et efficace entre parties intéressées peut-elle améliorer le respect des droits d'auteur dans l'environnement en ligne?
- 10) Estimez-vous que l'accord récemment signé en France est un exemple à suivre?
- 11) Estimez-vous que la mise en œuvre de mesures de filtrage serait un moyen efficace pour éviter les atteintes aux droits d'auteur en ligne?

Veillez soumettre vos commentaires sous forme électronique au plus tard le **29/02/08**. Sauf demande expresse, toutes les contributions seront publiées sur le site Web de la Commission. Si vous souhaitez que votre contribution soit traitée de manière confidentielle, veuillez l'indiquer en haut de la première page. Si vous souhaitez ajouter une lettre d'accompagnement, veuillez le faire au moyen d'un document séparé. Au cas où vos observations excéderaient quatre pages, veuillez faire précéder votre contribution d'un **résumé**. Toutes les contributions sont à adresser par courrier électronique à la boîte fonctionnelle de l'unité «Politique audiovisuelle» de la direction générale Société de l'information et médias: [avpolicy@ec.europa.eu](mailto:avpolicy@ec.europa.eu).