




GESTÃO DE DIREITOS DIGITAIS

Junho 2007

Patrocinadores:



apds*SI*



associação para a
promoção e desenvolvimento
da Sociedade da Informação

ÍNDICE

1. MISSÃO	3
2. ABORDAGEM FEITA NA PRIMEIRA REUNIÃO.....	5
3. PARTICIPANTES INICIAIS	7
4. RESUMO DA PRIMEIRA REUNIÃO	9
4.1 MÉTODO DE TRABALHO.....	9
4.2 CALENDÁRIO APROVADO.....	9
4.3 PLANEAMENTO DA ESTRUTURA DO TRABALHO	10
5. EVOLUÇÃO SUBSEQUENTE	11
6. TEMPO DE EXPECTATIVA E DE REFLEXÃO	13
7. REAVALIAÇÃO E REORIENTAÇÃO	15
8. AVALIAÇÃO SINTÉTICA DOS ELEMENTOS RECOLHIDOS.....	17
9. CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES	21
ANEXOS	25
ANEXO 1 - A problemática da Gestão Colectiva dos Direitos De Autor	25
ANEXO 2 - Problemas de Mercado e Concorrência, Interesses de Produtores, Profissionais e Consumidores.....	35
ANEXO 3 - Documentos do BEUC	46

apdsi



associação para a
promoção e desenvolvimento
da Sociedade da Informação

1. MISSÃO

Em 26 de Abril de 2006, a Direcção da APDSI dirigiu um convite a diversos sócios para a constituição de um Grupo de Trabalho sobre GDD - Gestão de Direitos Digitais a quem confiou a seguinte **missão**:

“A gestão de direitos digitais – GDD (DRM – Digital Rights Management) é uma questão complexa envolvendo aspectos técnicos, jurídicos, legislativos, de harmonização internacional, entre outros e abrangendo áreas como as tecnologias de base, interoperabilidade entre suportes e equipamentos, conteúdos, standards nucleares, segurança, facilidade de utilização.

Importa que a GDD assegure a liberdade de escolha dos consumidores e num contexto de concorrência alargada, o que passa por uma aceitação generalizada no mercado, condição essencial do estímulo económico e social, para a criação de um ambiente favorável para o desenvolvimento de conteúdos e serviços on-line legais.

Embora o exercício dos direitos continue, em tese, a poder ser assegurado individualmente, a natureza intrínseca de produção digital e a diversidade dos modos da sua difusão, aliadas à evolução das tecnologias de comunicação e à multiplicação do número de utilizadores, impõe, na prática, um sistema de gestão colectiva dos direitos exclusivos.

Nesse sistema, os titulares de direitos autorizam as organizações de gestão colectiva a gerir os seus direitos, isto é, a vigiar as utilizações das suas obras, a negociar com os eventuais utilizadores, a conceder-lhes, mediante pagamento de uma remuneração apropriada,

autorizações sujeitas a determinadas condições, e a gerir os proveitos daí decorrentes.

O estudo a desenvolver focar-se-á na análise situacional do tema, bem como na identificação das questões emergentes neste domínio.”

2. ABORDAGEM FEITA NA PRIMEIRA REUNIÃO

Em 19 de Maio de 2006, reuniu na Sala do Senado da Reitoria da UNL, o Grupo de Trabalho, constituído por individualidades e representantes de diversas organizações convidadas, que aceitaram colaborar com a APDSI.

Fez-se um ponto de situação, levantamento de problemas (e soluções) económicos, de mercado, técnicos, jurídicos, de harmonização e de gestão dos direitos digitais para assegurar a liberdade de escolha dos consumidores, num contexto de concorrência alargada e criação de um ambiente favorável para o desenvolvimento de conteúdos e serviços *on-line* legais. Houve consenso sobre a finalidade do estudo que se destina a avaliar o problema e a ser divulgado pela APDSI, ao público e, especialmente, a “opinion makers”.

apdsi



associação para a
promoção e desenvolvimento
da Sociedade da Informação

3. PARTICIPANTES INICIAIS

Tendo aceite participar cerca de duas dezenas de pessoas, várias das quais não podiam estar presentes na data da primeira reunião, compareceram, além do coordenador, José Matos Pereira, os seguintes:

Associações de Consumidores:

- ACMedia, representada pela Eng.^a Maria Fernanda Trigo

Associações de Profissionais:

- INCITE, representada pela Dra Odete Santos

Associações de titulares de direitos:

- ASSOFT, representada pela Dra Sandra Viriato

Empresas:

- IBM, representada pelo Eng.^o Jorge Soares
- Convex, representada pela Dra Ana Paula Fazendeiro
- Onitelecom, representada pelo Eng.^o Rui Margarido
- Nokia Siemens Networks, representada pelo Eng.^o Luis Marreiros (justificou a ausência e reafirmou o interesse em participar)

apdsi



associação para a
promoção e desenvolvimento
da Sociedade da Informação

4. RESUMO DA PRIMEIRA REUNIÃO

Aberta a sessão pelo Presidente da APDSI, Prof. Doutor José Dias Coelho, deu as boas-vindas, apresentou os objectivos, deu uma ideia dos métodos de trabalho de outros grupos, do suporte logístico que poderia ser pedido ao secretariado e retirou-se, em seguida. O Grupo discutiu, nesta primeira reunião, diversas questões e fontes de informação, públicas e privadas, referindo-se a variedade de temas virtualmente tratáveis (cerca de 8 dezenas referidos na *wikipedia*) e decidiu o seguinte:

4.1 MÉTODO DE TRABALHO

- a) limitar as reuniões plenárias ao mínimo,
- b) produção de contributos escritos sobre cada um dos pontos em que se prevê que se divida a estrutura do trabalho, por cada um dos presentes, e outros que efectivamente se disponham a participar, individualmente, ou em grupo, a enviar por correio electrónico ao coordenador,
- c) abertura de um *yahoogroups*, ou espaço comum a determinar pela APDSI, para troca de ficheiros produzidos e comentários aos mesmos,
- d) preparação do *draft* do estudo a produzir, a partir dos contributos disponíveis, pelo coordenador, e circulação para apreciação e comentários antes de uma nova reunião,
- e) Reuniões finais para aprovação e anúncio público.

4.2 CALENDÁRIO APROVADO

Até 31 de Maio de 2006, cada um dos membros deveria enviar um e-mail ao coordenador informando que contributos que tencionava produzir sobre cada uma das áreas do trabalho,

devendo enviar ao coordenador, até 30 de Junho de 2006, um *e-mail*, com os trabalhos produzidos em anexo. Deveria seguir-se a análise dos trabalhos e diálogo de compatibilização coordenador-autores.

Apenas foram recebidos dois trabalhos, pelo que as fases seguintes de divulgação ao grupo do *draft*, pedido de comentários e convocação de uma reunião para meados de Setembro, para aprovação do *draft* e/ou modificações, bem como a preparação de uma versão final para discussão em plenário não veio a ter lugar o que se faz agora com os escassos contributos produzidos.

4.3 PLANEAMENTO DA ESTRUTURA DO TRABALHO

Aprovou-se o princípio de que o trabalho deveria ter uma introdução e “acabamentos” (índice, glossário, etc.) a cargo do coordenador e, de preferência, títulos, ou capítulos de levantamento e/ou desenvolvimento de problemas e soluções sobre os seguintes problemas:

- Justificação do estudo, levantamento de problemas e linhas de solução
- Sensibilização e formação em GDD
- Problemas técnicos
- Problemas jurídicos
- Problemas de mercado e concorrência, interesses de produtores, profissionais e consumidores
- Sistemas de gestão colectiva e individual de direitos
- Outros temas relevantes

5. EVOLUÇÃO SUBSEQUENTE

Até 30 de Junho de 2006, apenas foram recebidos dois trabalhos que ultrapassaram o tema e, apenas incidentalmente se referem a Gestão de Direitos Digitais:

5.1 - O primeiro, de Sandra Viriato (ASSOFT) – “A Problemática da Gestão colectiva dos Direitos de Autor” trata o problema do título e foca, apenas parcialmente, uma das áreas da estrutura do trabalho, referindo:

“Por outro lado, os sistemas de gestão de direitos digitais (DRM) podem constituir um instrumento útil para a gestão individual de direitos. Todavia, uma grande parte das actividades cobertas pelas sociedades de gestão colectiva não pode ser substituída pelos sistemas DRM”

5.2 - O segundo a ser recebido, de Luís Marreiros (Nokia Siemens Networks) – “Problemas de Mercado e Concorrência, Interesses de Produtores, Profissionais e Consumidores”, que responde a outra das áreas da previsível estrutura do trabalho, confirma, em diversas referências, o carácter meramente instrumental dos DRM.

5.3 - Em contactos bilaterais com membros do Grupo, foram assinalados documentos com eventual relevância para o tema do grupo de trabalho, mais especificamente centrados sobre:

- concorrência,
- o lançamento em Portugal do “Creative Commons” pela UMIC,
- a implementação do Software Livre na Administração Pública,
 - sítio www.indicare.org, (The INformed Dialogue about Consumer Acceptability of DRM Solutions in Europe,

- “fair use” e defesa dos consumidores (diversos documentos do BEUC),
- Princípios constantes do Código de Ética de profissionais da Informação (INCITE),
- espírito de inovação, e bloqueios de sistemas de direitos rígidos ,
- a forte concentração mundial da gestão da propriedade intelectual (em 2000, 2/3 dos Direitos de Autor mundiais estavam controlados pelos 10 maiores grupos de controlo da comunicação social e Internet, cf. Steger, Manfred B., A Globalização, Edições Quasi, V. N. Famalicão, 2006),
- movimentos para a abertura e disponibilização generalizada ao público dos recursos de investigação, bases de dados científicas e de dados administrativos financiados por fundos públicos,
- formas alternativas a favor da ampliação de uma informação do domínio público,
- e outros.

6. TEMPO DE EXPECTATIVA E DE REFLEXÃO

As esperadas intenções do tratamento desenvolvido de alguns destes temas por escrito justificavam que se aguardasse a sua recepção, adiando a apresentação a um plenário do Grupo de Trabalho (GT) de um documento síntese.

Não tendo ocorrido esses desenvolvimentos e terminado o que é já um prolongado tempo de expectativa e de reflexão, é necessário concluir que o GT se encontra longe do previsível resultado que a APDSI encomendou ao GT, ou seja, produzir um documento de síntese com propostas e orientações que possam constituir uma posição de orientação da APDSI sobre GDD. No entanto, o facto de o Grupo de Trabalho não estar a encontrar o filão que a APDSI esperava explorar, não significa que não deva tirar conclusões.

apdsi



associação para a
promoção e desenvolvimento
da Sociedade da Informação

7. REAVALIAÇÃO E REORIENTAÇÃO

O objecto do estudo encomendado – GDD – é um aspecto meramente instrumental da problemática geral da evolução de conceitos e métodos da criatividade, inovação e recompensa, ou de reconhecimento de direitos de propriedade intelectual, ou mais concretamente, da gestão colectiva dos Direitos de Autor, que, aliás, é apenas uma das formas de reconhecimento e de gestão da propriedade intelectual.

O objecto do estudo encomendado – GDD – é, também, apenas um elemento de outra questão alargada que é o desenvolvimento dos novos mercados e modelos de mercados dependentes da inteligência colectiva e da criatividade aberta, ou problemas de mercado e concorrência, em que se cruzam diferentes interesses de produtores, profissionais e consumidores.

Deve-se, assim, tentar fazer um ponto de situação e eventuais recomendações sobre o desafio proposto GDD – Gestão de Direitos Digitais.

Numa nota de 30 de Outubro de 2006, fazendo o ponto de situação, assinalou-se a existência de um trabalho de síntese, recente, no âmbito da União Europeia, que cobre os principais problemas e pontos a considerar segundo a perspectiva que interessa à APDSI considerar, e que podia servir de guia para o trabalho a apresentar por este GT.

O documento em questão, “Commission Staff Working Paper Digital Rights - Background, Systems, Assesments SEC (2002) 197, Commission of the European Communities, Brussels, 13.02.2002 (que se pode consultar em http://europa.eu.int/information_society/eeurope/2005/all_about/digital_rights_man/index_en.htm) e foi solicitado a cada membro que estudasse e comentasse o texto referido e os

textos já anteriormente entregues, sugerindo que constassem da estrutura do trabalho final a entregar à APDSI.

A proposta de que cada um fizesse chegar até meados de Novembro de 2006, as suas sugestões e comentários sobre a estrutura, questões e recomendações do relatório propriamente dito, não teve eco, pelo que importa alinhar algumas conclusões a submeter a um plenário para aprovar, ou não, um relatório final que possa ser entregue a quem o encomendou.

8. AVALIAÇÃO SINTÉTICA DOS ELEMENTOS RECOLHIDOS

8.1 - GDD ou DRM designa um conjunto bastante aberto de dispositivos e/ou algoritmos que desempenham, nos produtos e serviços digitais, conforme os casos, funções idênticas a muitos dispositivos técnicos, mecânicos, ópticos, electrónicos, etc. que os bens imóveis e móveis incorporam, para a sua gestão efectiva na economia tradicional.

8.2 - Com efeito, não contestamos, em tese geral, que as casas tenham portas e janelas, controlos de acesso e de uso mecânicos, eléctricos, electrónicos, fechaduras, fechaduras de segurança, alarmes, disjuntores, sensores e dispositivos de ultra-sons, de luz, de infravermelhos, cofres com sistemas de abertura retardada, controlos de acessos biométricos, etc.

8.3 - Ou que os carros disponham de equipamentos adequados de tranca e de abertura de portas, de depósitos de combustível, medidas anti-roubo de rádios, localização por leitores de Via Verde, GPS ou por RFID, etc.

8.4 - Aceitamos que, segundo a função a que se destinam, existem janelas e portas que devem estar fechadas ou abrir, conforme a conveniência do gestor, ou utilizador e aceitamos que algumas devem estar sempre fechadas, como as janelas dos aviões. Nestas, entendemos que devem existir dispositivos que, umas vezes, devem deixar passar luz e informação, outras vezes, devem impedir essa passagem para comodidade de quem quer descansar, mas estamos de acordo que, por razões de segurança, para se evitarem diferenças de temperatura e de pressão perigosas, não devem poder abrir. Admitimos que os submarinos, por razões de pressão e de inutilidade de visão da luz debaixo de água, não devem sequer ter janelas, mas devem receber e enviar informação por outros sistemas, etc.

8.5 - Por analogia, é fácil concluir, em tese geral, que os dispositivos de GDD/DRM se justificam, devem ser objecto de investigação, desenvolvimento, eventualmente com financiamento público, e os conflitos de interesses resultantes da sua utilização só se podem analisar em situações concretas e individualizadas. Não está, pois, em causa, a existência, ou não de GDD/DRM, enquanto elementos instrumentais de gestão, de detenção efectiva de controlo e, eventualmente, de propriedade intelectual. O que teremos de analisar é o conjunto de interesses e de direitos que se contrapõem em concreto.

8.6 - Tal como numa propriedade imobiliária, ao interesse do proprietário de construir muros, para proteger o acesso ao solo, eventualmente, muito altos, impedindo as vistas e cortando os ventos, coroados de arames farpados ou electrificados, para impedir a circulação de pessoas e animais,

se contrapõe

o interesse público e o de interesse de privados de que tais divisórias não perturbem desnecessariamente as vistas e outros elementos, nem ocupem abusivamente o espaço aéreo e subterrâneo, insusceptível de ocupação normal, que constituem domínio público, ou que ponham em risco pessoas, animais, ou outros elementos do ambiente,

também

os dispositivos de GDD/DRM não poderão destruir, ou dificultar direitos de outros, ou perturbar interesses públicos ou privados de terceiros.

8.7 - Do mesmo modo, muitos dos dispositivos de gestão exclusiva de um bem móvel, ou de um automóvel, por exemplo, um alarme, não poderão funcionar em situação que represente abuso e perturbação do nível de ruído, do sono, e de outros valores reconhecidos e protegidos.

8.8 - Assim, os GDD, como elementos instrumentais de uma gestão de bens digitais, não podem ser apreciados como elementos isolados da sua funcionalidade, nem podem ser julgados pelo seu todo, sem se considerar a sua funcionalidade em concreto.

8.9 - Sobre o mérito ou demérito dos GDD/DRM, podem-se mencionar decisões de tribunais que consideraram abusivas certas funcionalidades concretas de DRM's, como perturbadoras de direitos de utilizadores, ou de terceiros (caso dos área Code dos DVD Sony), ou de bens públicos (privacidade e segurança da informação),

8.10 - Mas também há decisões de encorajamento e de financiamento da UE à investigação e inovação em DRM, (programas de financiamento à inovação da UE - DG Empresa e Indústria),

8.11 - E Declarações de não impedimento e de concordância da EU em relação a subsídios estatais italianos à promoção de decodificadores de sinal TV (no âmbito da Concorrência europeia) e diversas formas de abordagem positiva e negativa em casos concretos.

apdsi



associação para a
promoção e desenvolvimento
da Sociedade da Informação

9. CONCLUSÕES E RECOMENDAÇÕES

9.1 Os GDD/DRM, no dizer do Glossário da Sociedade da Informação da APDSI, são o “conjunto de tecnologias digitais que controlam o acesso à informação electrónica, para proteger os direitos de propriedade intelectual dos proprietários dos conteúdos”. São, assim, dispositivos de tipos muito variados e têm funções instrumentais em relação à gestão, aos modelos de mercado e aos conceitos de propriedade e de uso de bens digitais, pelo que não há que tomar uma posição de carácter geral sobre os seus riscos ou sobre a sua bondade, salvo quando excedam a sua função instrumental.

9.2 - As principais questões “políticas” ou de interesse público que interessa (à APDSI) acompanhar são as questões do que deve ser em tese a liberdade de criar, de inovar, de funcionamento da inteligência colectiva, ou cooperativa, em que os criadores participam dialecticamente com os utilizadores na criação, do antigo e neo-espírito académico, do espírito inicial da Internet “académica” baseado na ciência como informação do domínio público, da proliferação recente de modelos, aparentemente, de informação aberta ou livre na net, como os blogues, Yahoo, Google, Wikipédia, Youtube, MySpace, Linux, Open Source, B-on, novos modelos de propriedade intelectual como os Creative Commons e outros.

9.3 - A APDSI deverá preocupar-se mais com a importância da inovação ao serviço do desenvolvimento da sociedade da informação e do conhecimento, da economia social, da ciência enquanto bem público de acesso livre, contraposto à tecnologia em que a informação representa valor de mercado, e dos entraves dos actuais sistemas de protecção de patentes europeias e outros direitos de registo caro, que funcionam em benefício dos que têm muitos recursos tanto para registar, como para litigar, ou ameaçar litigar, e de direitos de autor cuja gestão mundial muito concentrada em multinacionais e sistemas por

elas dominados, afectam a sobrevivência geral da informação de domínio público e a liberdade criativa mundial.

9.4 - Embora pareçam mais flexíveis e “amigos” da liberdade de informação e de criação colectiva do que os modelos mais antigos de gestão de propriedade intelectual, que persistem na defesa de modelos jurídicos rígidos de manutenção do mercado, deve dar-se redobrada atenção aos mais recentes, mais flexíveis, menos conhecidos e muito mais ambiciosos modelos de negócio, aparentemente muito abertos e realmente poderosíssimos centralizadores de gestão da informação mundial. Sistemas que se atribuem como missão “organizar a informação universal tornando-a disponível e útil”, tarefa que os deuses do Olimpo, e muitos outros deuses, eram obrigados a partilhar, deverão merecer atenção e serem a principal preocupação da APDSI.

9.5 - GDD/DRM, ou seja, a exploração de direitos é apenas um aspecto instrumental da questão maior que é constituída pela definição do que pode ou deve ser protegido como propriedade intelectual, mais precisamente, como direitos de autor, ou outras formas mais flexíveis de propriedade intelectual. Não se trata de um problema que tenha especialidades nacionais e em que um Grupo de Trabalho nacional possa acrescentar mais-valias específicas sobre o mercado português.

9.6 - Assim, um documento de referência, já referido no ponto 7, pode servir de guia para a avaliação do problema – “CEC Commission Staff Working Paper – DIGITAL RIGHTS – Background, Systems, Assessment, Brussels, 14.02.2002 SEC(2002) 197”. A conclusão é idêntica. No conjunto do problema dos Direitos Digitais, os dispositivos de GDD/DRM são meramente instrumentais, generalizadamente de uso comum em todas as formas de gestão, independentemente das tendências mundiais de aparente abertura e liberalização de acessos à informação e consequentes alterações de modelos de gestão de informação e de negócio.

9.7 - Para uma análise mais detalhada, pode consultar-se uma lista não exaustiva e meramente indicativa de exemplos de DRM’s e de alguns dos seus problemas concretos

que consta dos anexos do documento referido no ponto 7. Consulte-se também a Wikipedia em http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Digital_rights_management.

9.8 - Não foi apresentada uma posição formal de um membro do grupo que exprima expressamente os pontos de vista dos consumidores portugueses, mas pode-se admitir que a posição do BEUC exprime suficientemente este ponto de vista.

Sobre os GDD/DRM, o BEUC exige:

- O respeito do Direito de Cópia Privada,
- Práticas Comerciais Leais,
- Direito à Informação
- Direito de Devolução de Produtos Defeituosos,
- Regime equilibrado e justo,
- Direito ao respeito da Privacidade e da Protecção de Dados Pessoais,
- Direito à Liberdade de Expressão,
- A importância do princípio de que os DRM não podem contribuir para o fosso digital (Digital Divide)
- Direito à manutenção da Integridade da Propriedade Privada.

E, ainda, o controlo internacional e, especialmente, da União Europeia, para que se impeçam, em casos concretos conhecidos, as alterações de modelos de negócio com vista a mudar as regras e defraudar os utilizadores.

Os documentos mais relevantes do BEUC são reproduzidos em anexo.

9.9 - Os profissionais da informação representados pela INCITE, podem contribuir com a disposição do Código de Ética da APDIS; BAD e INCITE que diz que “Os profissionais da informação em Portugal assumem como próprias as seguintes responsabilidades:

... 1.9. Opor-se à implementação de qualquer solução tecnológica que possa limitar ou manipular o acesso à informação”

Embora as posições da INCITE e organizações internacionais em que se encontra filiada se empenhem em diversas campanhas a favor da colocação ao dispor dos utilizadores de importantes acervos públicos e privados, esta política excede largamente os aspectos instrumentais dos DRM/GDD.

9.10 - As posições que exprimem pontos de vista sobre Direitos de Autor e sobre Problemas de Mercado e Concorrência referidas no ponto 5 são reproduzidas em anexo.

ANEXOS

ANEXO 1 - A problemática da Gestão Colectiva dos Direitos De Autor

Quando falamos na problemática da gestão colectiva dos direitos de autor, estamos a referir-nos não só à autenticidade e integridade da obra produzida, mas, sobretudo, ao reconhecimento do direito do autor de decidir, caso a caso, a reutilização da obra por si criada.

Não se trata unicamente da questão da retribuição que é devida ao Autor pela reutilização do seu trabalho. Trata-se, antes do mais, de reconhecer que a obra não pode ser encarada como mera mercadoria, cuja compra e venda depende exclusivamente da capacidade financeira dos interessados.

Todos sabemos da facilidade com que as obras podem ser corrompidas.

É por este motivo que a gestão colectiva dos direitos de autor, na medida em que visa os interesses daquele, nomeadamente, mas não só, o interesse de natureza económica, responde às necessidades dos autores, já que pela sua própria natureza de entidade gestora verifica os fins para os quais a entidade pretende reutilizar a obra e se os mesmos estão de acordo com aqueles que o autor aceitaria.

No entanto, caberá sempre ao autor autorizar, caso a caso, a reutilização da obra produzida.

Em relação à forma que a gestão colectiva deve assumir, a mesma deveria traduzir-se numa prestação de serviços, para que os valores devidos por cada reutilização sejam devidamente definidos quanto ao montante e forma de entrega ao autor.

É verdade que das novas tecnologias advieram acrescidas dificuldades de controlo dos direitos de autor, mas a complexidade não impede, que se ajustem os locais, os termos e os valores da reutilização, de acordo com a vontade das partes envolvidas.

O que é essencial é garantir, a par da justa retribuição pela reutilização do trabalho do autor, que onde quer que a obra seja reproduzida se mantenha a sua venerabilidade.

No entanto, na nossa sociedade, a gestão colectiva dos direitos de autor não está devidamente divulgada e regulamentada.

A título de exemplo, vejamos os casos da publicidade e da Internet.

Começemos pela Publicidade.

Todos sabemos que esta assume papel primordial e, inclusive, que a mesma se encontra prevista no nosso Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos (CDADC).

O Direito de Autor protege a propriedade intelectual, ou seja, o direito dos criadores de obras intelectuais do domínio literário, científico e artístico, por qualquer forma exteriorizadas – artigo 1.º do CDADC.

Um dos títulos fundamentais do CDADC, por ser aquele que concretiza o exercício do direito de autor na sua vertente patrimonial, é “Da Gestão do Direito de Autor”. A actividade de “gestão” traduz-se nas formas de relacionamento entre os autores ou os seus representantes e os utilizadores das obras, no que respeita às condições de tempo, lugar, modo e remuneração de tais utilizações.

Encontra-se preceituado no Código do Direito de Autor e Direitos Conexos que a utilização das obras para fins publicitários não lhe retiram a dignidade de obra intelectual e, como tal, sujeitas ao enquadramento jurídico previsto neste código.

Todos sabemos que a Publicidade é uma das maiores utilizadoras de criações intelectuais, detendo uma quota de mercado maior que todas as outras expressões culturais, nomeadamente, as edições literárias, fonográficas e videográficas, produção cinematográfica e outras.

No entanto e apesar desse factor, a gestão do direito de autor sobre as obras publicitárias é caótica. O que deveria ser uma gestão correcta e equitativa de direitos, assenta, fundamentalmente, no total desconhecimento da matéria por parte de todos aqueles que estão envolvidos nesta “indústria”.

A OMPI – Organização Mundial da Propriedade Intelectual criou uma definição muito completa da actividade de gestão colectiva dos direitos de autor: “A gestão colectiva, na plena acepção do termo, compreende, quando se trata de direitos exclusivos, a autorização das utilizações, o controlo das utilizações, a percepção das remunerações e a sua repartição entre os titulares dos direitos”.

Tal definição não é, de longe, aplicada em matéria de publicidade.

A Lei n.º 83/2001, de 3 de Agosto, veio regular a organização e funcionamento das entidades de gestão colectiva, estipulando no seu artigo 4.º os critérios e princípios a aplicar à actividade de tais entidades:

- a) Transparência;
- b) Organização e gestão democráticas;
- c) Participação dos associados ou cooperadores;
- d) Justiça na repartição e distribuição dos rendimentos cobrados no exercício da gestão colectiva;
- e) Equidade, razoabilidade e proporcionalidade na fixação de comissões e tarifas;
- f) Gestão eficiente e económica dos recursos disponíveis;
- g) Moderação dos custos administrativos;
- h) Não discriminação entre titulares nacionais e estrangeiros;
- i) Controlo da gestão financeira, mediante a adopção de adequados procedimentos na vida interna das instituições;
- j) Informação pertinente, rigorosa, actual e acessível aos terceiros interessados na celebração de contratos;
- k) Reciprocidade no estabelecimento de relações com entidades congéneres sedeadas no estrangeiro;
- l) Fundamentação dos actos praticados;
- m) Celeridade no pagamento das quantias devidas aos legítimos titulares dos direitos;
- n) Publicidade dos actos relevantes da vida institucional.

Até ao momento, poucos ou nenhuns destes princípios e critérios estão a ser aplicados.

Façamos agora uma breve abordagem à questão da Internet.

Neste domínio existem grandes preocupações dos responsáveis pela gestão colectiva dos direitos de autor, pois entende-se que se deixou de defender o criador para passar a defender o público, entendido este como o consumidor.

O que se verifica, actualmente, é que os utilizadores da internet têm cada vez mais direitos sem os correspondentes deveres.

É urgente educar os utilizadores da internet para o valor dos direitos de autor, fazendo-os entender que retirar obras da internet sem pagar a justa remuneração ao seu autor é exactamente o mesmo que ir a uma livraria e roubar um livro.

É verdade que a Internet é saudável, pois contribuiu para a globalização da sociedade de informação, na medida em que aproximou os cidadãos do conhecimento.

No entanto, a internet não teve apenas efeitos positivos. De forma negativa a tecnologia digital veio facilitar a violação dos direitos de autor, servindo a internet como meio propício ao comércio de ilegalidades.

O paradigma Internet vs Direitos de Autor veio criar um conflito entre liberdades e direitos, uma vez que as obras podem ser facilmente alteradas ou plagiadas e rapidamente distribuídas.

A própria OMPI, no que se refere à internet, reconhece a grande dificuldade em licenciar os direitos dos consumidores.

Sendo certo que o digital constitui uma grande oportunidade tanto para os autores como para os utilizadores, tal implica ser urgente e necessário regulamentar o seu uso e estabelecer fronteiras bem claras.

No âmbito da Internet, os autores sentem cada vez mais necessidade de se fazerem representar por sociedades de gestão colectiva para acautelarem os seus interesses, isto porque, o direito de autor constitui uma garantia da independência económica dos criadores e as sociedades de gestão colectiva, em nome dos autores seus associados, mais facilmente fazem perceber aos utilizadores e sociedade em geral que os bens imateriais da criação não podem ser livres como o ar.

Em suma, as sociedades de gestão colectiva servem para ajudar a defender os direitos dos criadores, impondo limites aos direitos dos consumidores.

A nível comunitário, espera-se que um correcto enquadramento legal do direito de autor e dos direitos conexos, através de uma maior certeza jurídica, estimule consideravelmente os investimentos na criatividade.

Juntamente com os direitos reconhecidos e as disposições relativas à sua aplicação, a gestão dos direitos de autor e dos direitos conexos é considerada o terceiro elemento indispensável do corpo jurídico no domínio dos direitos de autor e dos direitos conexos.

A Directiva relativa à harmonização de certos aspectos do direito de autor e dos direitos conexos na sociedade da informação, que entrou em vigor em Junho de 2001, visa adaptar a legislação comunitária existente em matéria de direitos de autor e direitos conexos às novas tecnologias. A directiva prevê um elevado nível de protecção da propriedade intelectual, mas insiste, todavia, em que a harmonização das regras na sociedade da informação não deve pôr em causa os princípios fundamentais de uma sociedade aberta e moderna. A directiva prevê que os autores tenham o direito exclusivo de autorizar ou proibir qualquer comunicação ao público dos originais ou de cópias das suas obras e define os actos de reprodução abrangidos por direitos de reprodução exclusivos.

As sociedades de gestão colectiva dos direitos de autor servem exactamente para tratar destas questões, no entanto, elas não existem em todos os países. Por outro lado, os sistemas de gestão de direitos digitais (DRM) podem constituir um instrumento útil para a gestão individual de direitos. Todavia, uma grande parte das actividades cobertas pelas sociedades de gestão colectiva não pode ser substituída pelos sistemas DRM.

Em relação às sociedades de gestão colectiva, o que é importante, é encontrar um ponto de equilíbrio entre os interesses dos titulares dos direitos, e a necessidade que existe de assegurar uma eficaz divulgação do trabalho dos criadores junto do seu público-alvo, sendo que tal objectivo é conseguido com estas sociedades, pois as mesmas facilitam o acesso dos utilizadores ao conteúdo e à circulação dos trabalhos.

No entanto, para uma correcta, transparente e eficaz gestão colectiva de direitos, deve existir um desenvolvimento na regulamentação das sociedades de gestão colectiva para que estas sejam sujeitas a um conjunto de normas que assegurem uma maior transparência relativamente às suas estruturas internas e à definição de custos e preços.

Do que ficou exposto, resulta claro que a protecção dos direitos de propriedade intelectual é uma questão muito importante.

As modernas tecnologias vieram criar novas oportunidades para os artistas serem criativos e distribuírem as suas obras, mas, também trouxeram acrescidas oportunidades aos infractores.

Assim, a complexidade inerente ao domínio das tecnologias aconselha a que, na prática, a gestão dos direitos patrimoniais envolvidos seja confiada a entidades de gestão colectiva.

As exigências do mundo do audiovisual e dos radiodifusores e, mais recentemente, dos prestadores de serviços nas redes digitais, implica a generalização da gestão colectiva.

Nalguns casos, a gestão colectiva é mesmo obrigatória, como resulta da Directiva Europeia n.º 93/83/CEE, de 27 de Setembro de 1993, relativa à coordenação de determinadas disposições em matéria de direito de autor e direitos conexos aplicáveis à radiodifusão por satélite e à retransmissão por cabo.

Cada vez mais, em todos os domínios, é previsível o aparecimento de entidades de gestão colectiva de direitos habilitadas e vocacionadas para a referida gestão.

No ambiente digital é muito possível que se vá assistir ao aparecimento de enérgicas entidades, capazes de gerirem uma grande variedade de direitos.

A questão dos direitos de autor passa também pelo melhoramento na sua cobrança e distribuição. Com as novas tecnologias, em particular a Internet, esses direitos estão fortemente ameaçados e, por essa razão, a gestão colectiva de direitos de autor torna-se imprescindível.

Deverá existir uma efectiva fiscalização da aplicação das regras de protecção dos direitos de autor e o sancionamento das respectivas infracções. Nesse sentido, o regime previsto no CDADC, com a aplicação de pena de prisão e multa, mostra-se eficaz no combate às práticas ilegais neste domínio, uma vez a simples sanção contra-ordenacional consubstanciada na aplicação de uma coima não será, por si só, suficiente para o afastamento de práticas crescentemente generalizadas.

É, assim, indispensável adaptar a actual legislação às novas realidades do mercado.

Evidencia-se a urgência de criação de mecanismos que, não privando os titulares dos direitos da compensação equitativa pela sua obra, possam legitimar de forma ágil a utilização das obras protegidas em tempo útil, cenário que só será possível com a gestão colectiva uma vez que esta procede à fixação de uma remuneração equitativa destinada a compensar os titulares de direitos por todas as utilizações efectuadas.

LEGISLAÇÃO APLICÁVEL:

- Declaração Universal dos Direitos Do Homem;
- Constituição da República Portuguesa;
 - Código Civil;
 - Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos (Aprovado pelo Decreto-Lei n.º 63/85, de 14 de Março, e alterado pelas Leis n.º 45/85, de 17 de Setembro, e n.º 114/91, de 3 de Setembro, e pelos Decretos-Lei n.º 332/97 e 334/97, de 27 de Novembro);

LEGISLAÇÃO COMPLEMENTAR:

- ❖ Código Civil (artigos 48.º, 75.º, 76º, 77.º, 78.º, 79.º, 742.º, 747.º, 1303.º, 1678.º);
- ❖ Código Comercial (art. 230.º);
- ❖ Aluguer e Comodato (Decreto-Lei n.º 332/97, de 27 de Novembro);
- ❖ Prazo de Protecção (Decreto-Lei n.º 334/97, de 27 de Novembro);
- ❖ Depósito Legal (Decreto-Lei n.º 74/82, de 3 de Março);
- ❖ Defesa das Obras Caídas no Domínio Público (Decreto-Lei n.º 150/82, de 29 de Abril);
- ❖ Classificação de Videogramas (Decreto-Lei n.º 306/85, de 29 de Julho);
- ❖ Protecção dos Videogramas (Decreto-Lei n.º 39/88, de 6 de Fevereiro, alterado pelos Decretos-Lei n.º 350/93, de 07.10, e 315/95, de 28.11);
- ❖ Exploração de Fonogramas (Decreto-Lei n.º 227/89, de 8 de Julho, alterado pelo DL 315/95, de 28.11);
- ❖ Criminalidade Informática (Lei n.º 109/91, de 17 de Agosto – Lei da Criminalidade Informática);

- ❖ Protecção de Programas de Computador (Decreto-Lei n.º 252/94, de 20 de Outubro);
- ❖ Protecção de Bases de Dados (Decreto-Lei n.º 122/2000, de 4 de Julho);
- ❖ Radiodifusão por Satélite e Retransmissão por Cabo (Decreto-Lei n.º 333/97, de 27 de Novembro);
- ❖ Gabinete e Conselho Nacional do Direito de Autor (Decreto-Lei n.º 57/97, de 18 de Março);
- ❖ Regime da Compensação por Reprodução Prevista no Art. 82.º do CDADC (Lei n.º 62/98, de 1 de Setembro);
- ❖ Regime das Entidades de Gestão Colectiva (Lei n.º 83/2001, de 3 de Agosto);
- ❖ Fiscalidade (Extractos dos Códigos do IRC, do IRS, e do Estatuto dos Benefícios Fiscais, revistos pelo Decreto-Lei n.º 198/2001, de 3 de Julho, e do Código do IVA);
- ❖ Leis dos Media (Extractos do Código da Publicidade, das Leis da Televisão, da Rádio e da Imprensa, dos Regimes de Distribuição por Cabo, dos Espectáculos Públicos e dos Serviços de Audiotexto);
- ❖ Leis de Autorização (Lei n.º 21/94, de 17 de Junho; Lei n.º 99/97, de 3 de Setembro; Lei n.º 1/2000, de 16 de Março);
- ❖ Aprovação de Convenções Internacionais: Aprovação, para ratificação, da Convenção que institui a OMPI (Decreto n.º 9/75, de 14 de Janeiro); Aprovação para Adesão do Acto de Paris da Convenção de Berna (Decreto-Lei n.º 73/78, de 26 de Julho); Aprovação para Adesão da Convenção Universal (Decreto n.º 140-A/79, de 26 de Dezembro); Aprovação para Adesão da Convenção de Roma (Resolução da Assembleia da República n.º 61/99).

DIREITO COMUNITÁRIO

- ✓ Tratado da União Europeia, segundo o Tratado de Amesterdão;
- ✓ Directiva 91/250/CEE do Conselho, de 14 de Maio de 1991, relativa à protecção jurídica dos programas de computador;
- ✓ Resolução do Conselho, de 14 de Maio de 1992, relativa ao reforço da protecção dos direitos de autor e direitos conexos;

- ✓ Directiva 92/100/CEE do Conselho, de 19 de Novembro de 1992, relativa ao direito de aluguer, ao direito de comodato e a certos direitos conexos aos direitos de autor em matéria de propriedade intelectual;
- ✓ Directiva 93/83/CEE do Conselho, de 27 de Setembro de 1993, relativa à coordenação de determinadas disposições em matéria de direito de autor e direitos conexos aplicáveis à radiodifusão por satélite e à retransmissão por cabo;
- ✓ Directiva 93/98/CEE do Conselho, de 29 de Outubro de 1993, relativa à harmonização do prazo de protecção dos direitos de autor e de certos direitos conexos;
- ✓ Directiva 96/9/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 11 de Março de 1996, relativa à protecção jurídica das bases de dados;
- ✓ Directiva 2001/29/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 22 de Maio de 2001, relativa à harmonização de certos aspectos do direito de autor e dos direitos conexos na Sociedade da Informação;
- ✓ Directiva 2000/31/CE do Parlamento Europeu e do Conselho de 8 de Junho de 2000 relativa a certos aspectos legais dos serviços da sociedade de informação, em especial do comércio electrónico, no mercado interno (“Directiva sobre comércio electrónico”).

DIREITO INTERNACIONAL

- Convenção que Institui a Organização Mundial da Propriedade Intelectual (OMPI);
- Convenção de Berna (Acto de Paris, 1971);
- Convenção de Roma (1961) Convenção Internacional Para Protecção dos Artistas Intérpretes ou Executantes, dos Produtores de Fonogramas e dos Organismos de Radiodifusão;
- Convenção Universal;
- Convenção Internacional para Protecção dos Produtores de Fonogramas contra a Reprodução não Autorizada dos seus Fonogramas;
- Tratado da OMPI sobre Direito de Autor, Genebra 1996 e Declarações Acordadas;
- Tratado da OMPI sobre Prestações e Fonogramas, Genebra 1996 e Declarações Acordadas;

- Acordo sobre os Aspectos da Propriedade Intelectual relacionados com o Comércio (ADPIC 1994, OMC).

INSTITUIÇÕES:

Gabinete do Direito de Autor - <http://www.gda.pt/>

UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) - <http://portal.unesco.org/>

WIPO/OMPI (World Intellectual Property Organization / Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle) - <http://www.wipo.int/>

- WTO/OMC (World Trade Organization / Organization Mondiale du Commerce)

Sandra Viriato

Serviços Jurídicos

ASSOFT - Associação Portuguesa de Software

Edifício Rosa AIP - Praça das Indústrias

Rua da Junqueira, n.º 39 - 1º Piso

1300-307 Lisboa

Tel.: (351) 21 361 70 40

Fax: (351) 21 364 33 16

E-Mail: sviriato@assoft.pt

URL: www.assoft.pt

ANEXO 2 - Problemas de Mercado e Concorrência, Interesses de Produtores, Profissionais e Consumidores

Introdução

Nos últimos anos temos assistido à migração (quase natural) de conteúdos analógicos para digitais. Desde a indústria musical evoluindo de cassetes e discos de vinil para CDs, passando pela substituição das cassetes VHS pelos DVDs da indústria cinematográfica, até à passagem da difusão de televisão de analógica para digital, a tendência veio para ficar. E é fácil perceber porquê. Não só a resiliência a erros na transmissão de conteúdos digitais é superior, como também as cópias não sofrem degradação de qualidade. Além disso, com a constante evolução dos algoritmos de codificação e compressão, cada vez é possível obter melhores qualidades nos sinais digitais, à custa de cada vez menores *bitrates*, o que tem o duplo benefício de reduzir as larguras de banda necessárias para os transmitir (e o melhor aproveitamento do espectro de transmissão disponível), mas também o espaço necessário para os armazenar.

No entanto, as mesmas razões que denotam as vantagens dos conteúdos digitais, podem também ser usadas para descrever as suas (potenciais) desvantagens. Tomando um exemplo, considere-se um consumidor que antigamente estava habituado a fazer uma cópia (analógica) de um determinado álbum musical que comprou (tipicamente para cassete), seja para *backup* ou para o poder ouvir noutro dispositivo, sem ter de transportar sempre consigo o original. Assuma-se também que esta cópia (ou mesmo o original) podem ser emprestados a um amigo. Ainda que a qualidade da cópia seja suficiente para se ter um primeiro contacto com o conteúdo, eventualmente o amigo acaba interessado em também adquirir um original. Além disso, segundas cópias não são muito apelativas, dada a perda de qualidade de cópia para cópia, pelo que o fenómeno fica por aqui. Considere-se agora o mesmo exemplo, mas com cópias digitais sem qualquer perda de qualidade entre elas. Facilmente se percebe que o amigo depressa passa uma cópia a outro amigo e assim por diante. Combinando isto com a evolução dos algoritmos de compressão que permitem obter a mesma qualidade com cada vez menores recursos (leia-se *bits*), assim como a evolução dos acessos de banda larga, e uma simples cópia pode ser difundida para um número virtualmente infinito de destinatários.

Para ilustrar esta situação basta olhar o exemplo catastrófico para a indústria musical da utilização de programas de PC como o Napster e outras aplicações vulgarmente conhecidas por *peer-to-peer* (P2P), e a queda vertiginosa de vendas de discos que estes originaram.

Estes casos chamaram a atenção para a necessidade de mecanismos de proteção de conteúdos adequados, assim como de novos modelos de negócio que se ajustem à nova realidade. Por um lado, os fornecedores de conteúdos e detentores de direitos sentiram-se alertados para protegerem melhor a sua fonte de rendimento. Por outro, os operadores de serviços (sejam eles ISPs, Lojas Online, operadores de Televisão, ...) desejam continuar a tirar proveito das novas fontes de rendimento com que se depararam. Finalmente, os consumidores desejam o máximo de flexibilidade na altura de “consumirem” os conteúdos que adquiriram, em qualquer dispositivo de que disponham, quando e onde melhor lhes convier.

Requisitos dos Produtores (*Content Owners*)

É conhecida a expressão “o Conteúdo é Rei”. E a sua validade não é contestada. De facto, de que serve o mais excitante leitor multimédia portátil, a melhor *set-top-box* (STB), a mais versátil e flexível rede de transmissão e distribuição ou o mais atractivo e funcional portal, se não houverem conteúdos de qualidade para os rentabilizar e/ou justificar? De pouco ou nada, e os produtores de conteúdos e detentores de direitos sabem disso. Assim, é do seu melhor interesse assegurar que a sua fonte de rendimento e mais valioso bem, seja em primeiro lugar bem protegido e segundo, apropriadamente rentabilizado.

No entanto, muitas vezes torna-se difícil trabalhar com os produtores e detentores de direitos. Eles têm demasiadas ofertas de negócio, sabem que o seu produto é popular e habituaram-se a ter o poder de decisão nesta matéria, pelo que muitas vezes se escudam atrás da desculpa de que têm muito volume de negócio, para ignorar esses pedidos relativos a novas soluções que representam percentagens menores. Se a isso juntarmos o receio que a pirataria digital despoletou e que tão graves consequências teve já na indústria musical (e começa a ter também na indústria cinematográfica), percebe-se a sua relutância em avançar para novas oportunidades de negócio que aparecem no mundo digital, sem perceberem bem as garantias que estas lhes dão, quando podem muito bem continuar a confiar nas habituais fontes de receitas. Muitas vezes trata-se mesmo de um problema de desconhecimento e falta de entendimento sobre as novas tecnologias, e de como elas são usadas para gerar novos modelos de negócio¹.

De qualquer modo, não é difícil perceber que, tal como com os operadores de serviço, o interesse é gerar (mais) lucro. Assim, não se trata apenas de garantir que os seus conteúdos circulam em ambientes seguros, mas também que são explorados da melhor forma possível, ou seja, maximizando as receitas.

¹ Exemplos disto foram os problemas encontrados pelos primeiros operadores de IPTV. Ao ouvir falar de televisão sobre IP, a associação IP – Internet, Internet – Pirataria era quase instantânea.

Na realidade, na maioria das vezes a fronteira entre estas premissas não é clara, sendo que uma solução cuja segurança poderia ser melhor é aprovada para licenciar conteúdos, desde que apresentada em conjunto com um modelo de negócio interessante, enquanto que uma solução tecnologicamente muito boa pode encontrar grandes dificuldades em ter acesso a conteúdos, se os valores apresentados não forem muito atractivos para os produtores. Apesar de isto não ser uma ciência exacta e as coisas não serem assim tão lineares, a figura abaixo ilustra um exemplo deste tipo de situação. Esta mostra que um factor de risco mais elevado pode ser aceite, desde que haja um modelo de negócio que o justifique.

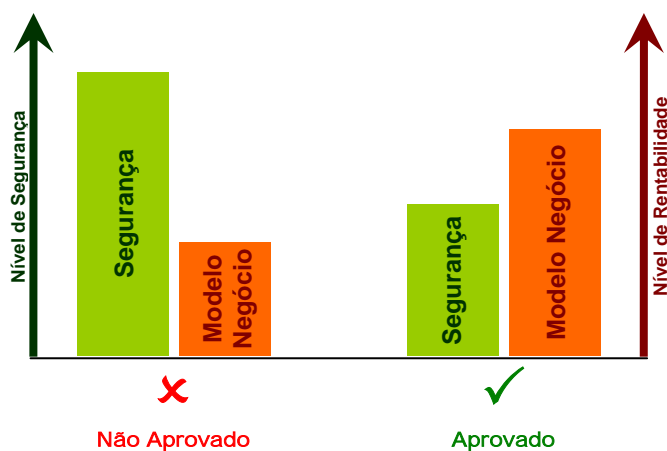


Figura 1 Exemplo de comparação do critério de aprovação de soluções

Seja como for, o objectivo aqui não é justificar a diminuição do nível de segurança, mas antes o aumento da rentabilidade dos modelos de negócio, de modo a nivelar ambos o mais alto possível.

Requisitos técnicos

De um modo geral, os fornecedores de conteúdos desejam ter uma perspectiva geral a nível tecnológico de uma dada solução, desde a rede de distribuição, ao dispositivo final a que o conteúdo se destina, antes de a aprovarem para motivos de licenciamento de conteúdos. Como os próprios afirmam, “o *objectivo é trabalhar com a plataforma de modo a maximizar o seu potencial de distribuição de conteúdos de uma forma segura, garantindo simultaneamente essa mesma segurança*” (cf. “Intellectual Property and Content Protection – The Walt Disney Company”). Além disso, “o *nível de segurança requerido será diferente dependendo do valor do conteúdo a ser distribuído e também do risco envolvido devido à tecnologia em questão*” (cf. *idem*). De qualquer modo, o problema pode ser separado em diferentes áreas a ser consideradas.

Distribuição segura do conteúdo até ao dispositivo final

A primeira é a distribuição do conteúdo de uma forma segura até ao dispositivo final. O objectivo é assegurar que o conteúdo é entregue de uma forma protegida e que apenas fica acessível a utilizadores que estejam de facto autorizados a fazê-lo. Apesar das diversas formas disto ser feito, em qualquer uma delas a encriptação do conteúdo ao longo de toda a cadeia de distribuição é um requisito (quase) mandatório. Mais, em certos casos (a transmissão de conteúdos de vídeo em tempo real é um exemplo) essa encriptação deverá fazer uso de chaves dinâmicas, sendo estas entregues aos utilizadores de uma forma segura e personalizada, de modo a permitir efectuar um controlo de acesso eficiente. Podem também haver algumas preocupações gerais sobre a própria infra-estrutura de rede, de modo a evitar a possibilidade de determinados conteúdos serem desviados. Finalmente, em certos casos um conceito de regionalização pode também ser requerido, de modo a manter o esquema de disponibilização por janelas (“*release windows*”) a nível mundial.

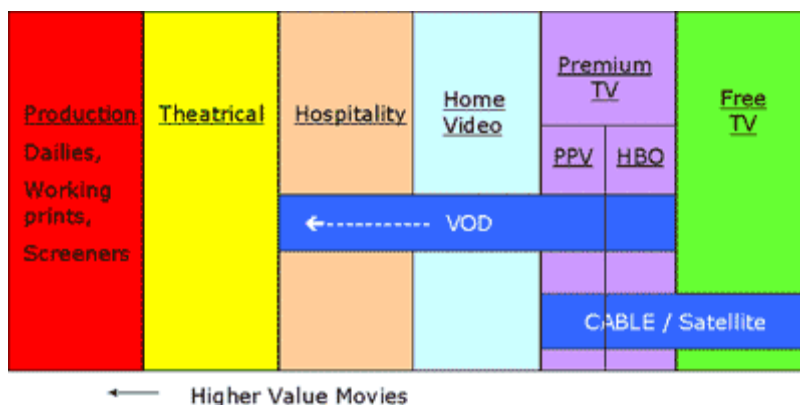


Figura 2 Diagrama exemplificativo da disponibilização por janelas de conteúdos cinematográficos

Controlo de como o utilizador final pode ver ou utilizar os conteúdos

A segunda área é o controlo de como o utilizador pode ver ou usar os conteúdos. Com este objectivo, os fornecedores de conteúdos gostam normalmente de rever todo o desenho do dispositivo final a ser usado, seja ele um leitor multimédia portátil, uma STB ou leitor em *software*. Em qualquer dos casos, as principais preocupações prendem-se com a sua resistência a interferências exteriores maliciosas (i.e. *hacking*), as suas capacidades de armazenamento de conteúdos, assim como as suas diversas interfaces de saída (analógicas e digitais) e os respectivos mecanismos de protecção.

A resistência a interferências exteriores refere-se às capacidades do dispositivo para resistir a ataques com o objectivo de comprometer a plataforma e evitar tanto quanto possível que o conteúdo circule em claro (i.e. não encriptado) através de qualquer interface, quer interna, quer externa. No cliente de DRM propriamente dito, isto refere-se também à sua capacidade de fácil renovação, assim como a disponibilidade de esquemas de segurança alternativos caso ocorra um ataque bem sucedido.

Para dispositivos com capacidade de armazenamento local de conteúdos, é requerido um controlo mais apertado sobre como estes são manuseados. Assim, além da necessidade dos conteúdos terem de ser guardados encriptados, apenas aqueles que não estejam marcados como protegidos contra cópia poderão ser gravados e, em alguns casos (dependendo da aplicação e do tipo de negócio) com tempos de retenção limitada. Além disso, é também possível que seja requerido que os dispositivos de armazenamento propriamente ditos (e.g. HDD, flash drive ou mesmo cartão de memória) tenham algum tipo de protecção e/ou autenticação (e.g. ligação unívoca ao dispositivo ou tipo de dispositivo a que pode estar ligado) de modo a evitar que sejam removidos, ligados a outro dispositivo não tão seguro e atacados de modo a remover qualquer tipo de protecção que os conteúdos tivessem.

As interfaces de saída do dispositivo final são também uma preocupação, sejam elas analógicas ou digitais (mais uma vez consoante a aplicação), uma vez que é através delas que os conteúdos “saem” do dispositivo. Todos os requisitos sobre o resto do sistema seriam irrelevantes se as interfaces de saídas do dispositivo não estivessem também protegidas. Assim, tanto as saídas analógicas como digitais devem permitir a passagem de conteúdos não encriptados através delas, mas devem também apresentar mecanismos de protecção adequados de modo a poderem ser activados remotamente caso necessário (e.g. através de informação específica associada ao conteúdo, seja no formato de meta dados, seja no formato da licença com os direitos de utilização, típica nos sistemas de DRM). Exemplos destes mecanismos de protecção são o HDCP ou o DTCP para interfaces digitais e os sistemas ACP de companhias como Macrovision ou Dwight Cavendish, assim como o CGMS-A, para interfaces analógicas, embora nestes casos, apenas para vídeo.

Controlo de cópias

A terceira área crítica a considerar é o controlo de cópias, uma vez que é essencial evitar a cópia e distribuição não autorizada de conteúdos. Assim, caso os dispositivos finais disponham de capacidade de armazenamento, é mandatório que estes implementem e respeitem mecanismos para controlar que tipo de conteúdo pode ou não ser guardado, o limite de tempo para esta gravação e como pode de facto ser utilizado, i.e. se apenas pode ser visualizado um x número de vezes no leitor original, se pode ser exportado para outros dispositivos e quais, etc. A definição destas regras de um modo geral é da responsabilidade do operador. No entanto, os fornecedores de conteúdos podem limitar o tipo de uso a dar a certos tipos de conteúdos, dependendo principalmente da disponibilização por janelas, assim como a qualidade e o potencial de certos títulos.

Por outro lado, um requisito que se torna cada vez mais comum da parte dos fornecedores de conteúdos é o *watermarking* (em particular, *watermarking* por sessão). O objectivo é ser capaz de seguir até à origem um possível acto de pirataria. Assim, não só as marcas inseridas devem facilmente identificar o (ultimo) utilizador (ou dispositivo final) que teve acesso legalmente ao conteúdo, como também devem ser suficientemente robustas para resistir aos diversos tipos de ataques possíveis, usando o mínimo de recursos possível no leitor, não afectando a qualidade do conteúdo.

Segurança das instalações

Finalmente, a quarta área a considerar diz respeito à segurança das instalações do operador e aos procedimentos para combater qualquer ameaça interna. Apesar de raros, os casos de pirataria de conteúdos por colaboradores do operador ou seus convidados, são uma ameaça seriamente considerada pelos fornecedores de conteúdos. Deste modo, não só a plataforma de serviço (i.e. *hardware*) deve respeitar certos padrões de segurança, como também o acesso a ela deve ser restrito e/ou controlado.

Além da protecção dos conteúdos propriamente dita, os produtores e detentores de direitos manifestam também preocupação com a qualidade do conteúdo a ser consumido, inquirindo normalmente sobre os formatos, standards de codificação e bitrates usadas, de modo a garantir o nível de qualidade exigido.

Modelos de negócio

Fossem os requisitos técnicos de segurança os únicos para os fornecedores de conteúdos, mais lhes valia trancar os seus conteúdos em cofres, onde estariam mais seguros. No entanto, como é sabido, trata-se antes de proteger a sua fonte de receitas, simultaneamente melhorando e alargando essas mesmas fontes. Assim, uma solução tecnicamente muito boa, com todos os meios de segurança para a distribuição e consumo de conteúdos sobre diferentes plataformas e dispositivos, pode tornar-se inútil, se não for apresentada em conjunto com um modelo de negócio agressivo, mostrando claramente como o operador pode maximizar a rentabilidade dos conteúdos que recebe, mantendo-lhe aberta a possibilidade de adquirir/licenciar mais conteúdos dos fornecedores, e assim gerando também mais receitas para estes.

Os fornecedores de conteúdos cada vez mais se estão a aperceber disto, aparentando ter aprendido com lições do passado da indústria musical, e assim não estão muito interessados em assistir ao (continuar do) monopólio de uma plataforma única para a distribuição de conteúdos – como o iTunes Music Store.

Em resumo, a chave para convencer e satisfazer os requisitos dos produtores e detentores de direitos, passa por desmistificar a solução tecnológica, ligá-la intrinsecamente a um forte modelo de negócio de suporte, explicando o mais detalhadamente possível como o mais alto padrão de segurança é mantido – de preferência respeitando todos os seus requisitos.

Requisitos dos Operadores/Fornecedores de Serviço (*Service Providers*)

Tirando partido da evolução descrita do domínio analógico para o digital, das tecnologias de codificação e compressão, e do acesso à banda larga (com ou sem fios), muitos são os que se posicionam para tirar partido das novas oportunidades de negócio que se abrem. Desde os operadores tradicionais de rede fixa, móvel e/ou ISPs, passando pelos próprios produtores de conteúdos (principalmente os mais pequenos, que não são

facilmente abordados para novas e grandes oportunidades por grandes operadores), detentores de direitos e mesmo alguns difusores (como operadores de televisão e rádio), até aos fabricantes de equipamento electrónico e informático. Os operadores tradicionais que pretendem trazer mais valor para as suas redes, disponibilizando o acesso a conteúdos de valor acrescentado. Os produtores que descobrem novos canais e modelos para rentabilizar os seus próprios conteúdos. Os fabricantes de equipamento electrónico e informático, que ou já disponibilizam, ou se preparam para disponibilizar leitores multimédia como parte da sua gama de produtos, e para os rentabilizar desenvolvem também lojas de conteúdos *on-line*.

Normalmente, para os operadores de serviço os requisitos de segurança não são tão apertados como para os fornecedores de conteúdos. De facto, desde que se garanta que os operadores não perdem as suas fontes de receita evitando o acesso ilegal aos seus serviços, não há muitos mais requisitos relativos a segurança que eles apresentem. Mas uma vez que os detentores de direitos se recusam a licenciar conteúdos se os seus próprios requisitos de segurança não forem respeitados por cada operador, muitas vezes estes acabam por apenas reflectir os mesmos requisitos que lhes são apresentados pelos fornecedores de conteúdos. No entanto, esta situação tem levado a alguns conflitos de interesses e originado alguns braços de ferro entre os dois lados desta equação, maioritariamente por desconhecimento mútuo dos modelos de negócio e preocupações operacionais uns dos outros. Se por um lado, os fornecedores de conteúdos não se sentem confortáveis em arriscar pôr o seu bem mais precioso a circular em redes que desconhecem, com modelos de negócio dos quais desconfiam, sendo controlados por quem desconhece e não respeita o seu tradicional e bem estabelecido modelo de licenciamento, os operadores de serviço têm dificuldade em perceber porque devem seguir tão religiosamente os desejos e ordens dos fornecedores de conteúdos, quando se reconhecem a si próprios um novo veículo para rentabilizar os recursos dos primeiros e assim o direito de eles sim cobrarem pela utilização das suas redes e/ou serviços.

Discórdias à parte, os operadores de serviço desejam um sistema de protecção de conteúdos o mais flexível possível. Assim, este deve não apenas disponibilizar a definição das mais variadas regras de negócio possíveis (e.g. ver n vezes, copiar/partilhar x vezes com y tipos de dispositivos, guardar por um determinado tempo, etc.), como também permitir que um determinado conteúdo possa ser reproduzido no maior número possível de dispositivos diferentes, podendo ser distribuído e entregue a estes por qualquer meio de transmissão possível. No fundo, o requisito pode ser resumido à garantia de flexibilidade e interoperabilidade do sistema.

Como é sabido, a melhor forma de se ter interoperabilidade é através de *standards*. Além disso, a utilização de sistemas baseados em *standards* é também uma garantia para o operador de que não ficará preso *ad eternum* a uma tecnologia proprietária, caso esta se venha a manifestar insuficiente para as suas necessidades.

No entanto, a falta de *standards* relativos a DRM tornam este um dos maiores problemas desta(s) tecnologia(s). Não que não tenha havido nenhuma tentativa para estandardizar diversas áreas da tecnologia. No entanto, a situação muito particular relativa a propriedade intelectual e patentes sobre DRM, assim como a existência de algumas implementações e sistemas que lutam por ser reconhecidos como os *standards* de facto têm bloqueado o avanço bem sucedido de tais actividades.

Requisitos dos Consumidores

Dada a conjuntura actual apresentada anteriormente, na qual virtualmente qualquer cópia de conteúdo está disponível “gratuitamente” à distância do *clique* de um botão, a primeira questão que um consumidor se coloca antes de avançar para a aquisição “legal” da mesma cópia de conteúdo deve ser “porquê pagar por algo a que posso ter acesso gratuitamente?”. É aqui que um modelo de negócio verdadeiramente apelativo se manifesta da maior importância. Isto porque, independentemente do sistema de DRM, que neste ponto “só” tem de suportar toda a flexibilidade e simplicidade pretendida, se a opção legal não for suficientemente simples e apelativa de seguir, todo o (restante) sistema de DRM é irrelevante, uma vez que na opção ilegal não há qualquer sistema deste tipo.

Assim, o primeiro requisito do consumidor é de facto a simplicidade e a fácil acessibilidade ao que procura. Cópias ilegais de conteúdos nunca deixarão de existir. Mas se para aceder a estas, um consumidor tiver o dobro do trabalho e das preocupações do que para aceder a uma cópia legal, desde que por esta apenas pague algo que considera justo, a escolha torna-se óbvia. Mais uma vez é fácil de perceber a importância que o modelo de negócio tem e o quão proximamente ligado ao sistema de DRM ele deve estar.

O segundo requisito importante é que os direitos que tenha sobre uma cópia legal não sejam demasiados restritivos. Como já mencionado, os consumidores estão habituados a uma série de direitos e utilizações tradicionais dos conteúdos que adquirem. Privá-los destes é de novo uma porta que se abre às cópias ilegais. Como explicar a alguém que se habituou a fazer cópias do seu disco de música preferido para o poder levar sempre consigo – seja no seu leitor portátil, seja no carro, ou mesmo para o poder ter em dois sítios diferentes, sem correr o risco de danificar o original –, que agora na era do digital (do qual uma das bandeiras é exactamente a facilidade e a qualidade da cópia) isso não lhe é mais permitido? Assim como aquando das cópias analógicas, o consumidor sabia e aceitava o facto de ao fim n cópias a qualidade destas já não compensar continuar, também agora é justo assumir que o utilizador perceba e aceite que pode fazer n cópias do conteúdo digital para o qual adquiriu direitos, mas que à n -ésima mais uma já não será autorizado.

Consequência imediata deste requisito é que seja possível ler estas cópias em todos os dispositivos de leitura de que o consumidor disponha. De facto a portabilidade dos conteúdos através de diferentes dispositivos, assim como a sua interoperabilidade são um dos requisitos mais importantes (também dos consumidores) para o sucesso destes novos modelos de negócio baseados em media digital.

Um bom exemplo de um modelo de negócio de sucesso é o caso do iTunes da Apple. É fácil de usar, os 99 cêntimos cobrados por faixa são considerados aceitáveis para evitar a procura numa rede P2P e é dada ao consumidor alguma flexibilidade na maneira como pode usar o conteúdo (e.g. número de cópias). O facto de à maioria dos

utilizadores deste serviço o termo FairPlay² não dizer muito, atesta o factor de sucesso por trás deste sistema de DRM e que na prática pode ser considerado para qualquer outro: invisibilidade. Pode não ser o sistema mais robusto, mas para o utilizador comum é imperceptível e isso é um dos factores do seu sucesso. No entanto, onde este sistema apresenta uma das suas grandes falhas é exactamente no último dos requisitos mencionados: a interoperabilidade e portabilidade com/para outros dispositivos. Um utilizador que adquira conteúdos através do iTunes Music Store, ou os lê nos leitores portáteis (iPod's), ou no *software* leitor multimédia (Quicktime) da mesma empresa. Embora outras empresas tenham seguido este exemplo e aberto lojas de conteúdos on-line, com outras implementações de sistemas de DRM, a conclusão é a mesma, uma vez que os conteúdos aí adquiridos só funcionam nos leitores de determinada empresa fabricante do sistema de DRM.

Apesar de para o consumidor final o termo *standards* passar despercebido, na prática é por eles que esperam para obterem a desejada portabilidade e interoperabilidade.

Uma última palavra para notar que, apesar de ser desejável que o sistema de DRM não seja perceptível ao consumidor final, isso não significa que este seja *software* intrusivo e que origine falhas de segurança nos sistemas a que se destina. O facto de o consumidor não se aperceber do funcionamento de um sistema de DRM, não implica que este não saiba da sua existência e que, além disso este ainda tenha comportamentos secundários completamente fora do interesse deste. O recente caso do sistema de DRM usado pela SonyBMG nos seus discos ilustra bem o exemplo do que se deve evitar. Este instalava nos PCs, sem o conhecimento do utilizador, determinados aplicativos que abriam a porta a eventuais intrusos para a utilização indevida do sistema.

Maiores Problemas

Como já discutido, pelos interesses de produtores, profissionais e consumidores, um dos maiores problemas com que a indústria actualmente se depara relativamente ao tema DRM, é de facto como obter interoperabilidade entre diversos dispositivos se estes usarem diferentes sistemas de DRM. A resposta normal quando a questão é interoperabilidade é através do uso de *standards* da indústria. No entanto, relativamente a DRM estes ou não existem, ou não são unanimemente aceites como tal.

De facto, diversos foram os grupos que abordaram este tema e tentaram desenvolver uma base de acordo para a *standardização* de um sistema de DRM. No entanto, o máximo que se conseguiu foi estandardizar alguns dos seus componentes. Os casos da ODRL (“Open Digital Rights Language”) e do XrML (“eXtensible rights Markup Language”) são disso exemplo. Tentativas para estandardizar todo um sistema, como as do grupo MPEG (com o seu projecto MPEG-21) ou a aliança OMA (OMA DRM v1 e v2), foram infrutíferas, por diversas razões. Assim, se no caso do primeiro, certas companhias (como a Microsoft e Apple) bloquearam o evoluir dos trabalhos, por terem interesse em

² FairPlay é o sistema de DRM desenvolvido pela Apple e usado pelo iTunes e leitores compatíveis.

verem os seus sistemas de DRM (já desenvolvidos e sendo já largamente usados) emergirem como os *standards de facto*, no caso do segundo o que bloqueou a sua aceitação e utilização em larga escala foram questões relacionadas com propriedade intelectual e os termos do seu licenciamento.

Na verdade, a Open Mobile Alliance conseguiu finalizar duas versões da sua especificação de um sistema de DRM. Se a primeira apenas especificava um mecanismo de *forward lock* que, na prática apenas evitava que determinadas cópias de conteúdos muito simples não fossem livremente reencaminhadas para outros dispositivos além daquele para o qual tinham sido licenciados, a segunda já pode ser considerada uma especificação integral de um sistema completo, não apenas aplicável a dispositivos e redes móveis, mas suficientemente genérica para poder ser adaptada a qualquer aplicação. No entanto, se a primeira versão se encontra implementada virtualmente em quase todos os telefones móveis lançados desde a sua publicação, a segunda não tem tido o mesmo sucesso. Tal deve-se principalmente ao desacordo em torno dos termos para o seu licenciamento. O que leva a outro grande problema relativo ao DRM, que diz respeito aos direitos de propriedade intelectual e patentes.

Apesar não haverem muitas implementações completas de sistemas de DRM, isso não implica que não tenha havido companhias no passado a inovar sobre tecnologias a aplicar a tais sistemas. Deste modo, há também um elevado número de patentes já reconhecidas sobre tais tecnologias. Ora, a grande maioria destas patentes são actualmente detidas por duas grandes *patent pools*, Intertrust (controlada pela Sony e Philips) e ContentGuard (controlada pela Microsoft, Time Warner e Thomson), cujo objectivo passa por inovar em torno do tema DRM, ter essa inovação reconhecida (através de patentes) e lucrar depois do licenciamento dessas tecnologias. Torna-se assim quase impossível desenvolver qualquer sistema de DRM sem que as considerações de licenciamento de propriedade intelectual já existente não se coloquem seriamente. Esta questão torna-se tanto mais séria consoante a dimensão da empresa que se aventura por “territórios” que possam já ser cobertos pelas duas *patent pools* referidas.

À falta de *standards* para solucionar o problema da interoperabilidade entre sistemas de DRM, outra abordagem deve ser seguida. Assim, várias têm sido as abordagens recentes para desenvolver (e possivelmente estandardizar) uma plataforma de interoperabilidade para tais sistemas. Os principais exemplos são o Coral Consortium, o Marlin JDA, o Digital Media Project, o Secure Video Processor e os projectos TIRAMISU e SmartRight. Apesar de abordagens diferentes, à excepção do DMP (iniciado pelo fundador do grupo MPEG e começa onde este parou), todos eles estão intimamente ligados a propriedade intelectual existente (Coral e Marlin suportados pela Intertrust) ou a tecnologias e sistemas proprietários de interlocutores bem estabelecidos nesta área (SVP baseia-se em tecnologia da NDS, TIRAMISU na NagraVision e SmartRight na Philips e Thomson). A ausência da ContentGuard não é de admirar, visto a sua abordagem a um *standard* de DRM se chamar Windows Media DRM.

De qualquer modo, o que a experiência ensina neste tema é que a abordagem que vai prevalecer não depende necessariamente da melhor tecnologia, mas antes da aceitação e implementação pela indústria, sejam fornecedores de conteúdos, ou operadores de serviço, e que está também sujeita à aceitação dos consumidores.

Finalmente, não podem ser esquecidos os direitos dos consumidores. De facto, muito se falam dos fornecedores de conteúdos e nos detentores de direitos associados a estes, mas muitas vezes se esquecem os direitos dos consumidores. Assim, outro dos grandes desafios relativos ao DRM é saber encontrar um equilíbrio entre o respeito pelos direitos dos produtores e os dos consumidores. Estes vão desde as diferentes utilizações a que estes têm direito ao adquirir uma cópia de conteúdo, até ao direito a não estarem sujeitos à instalação de *software* maligno e intrusivo nos seus dispositivos, a exemplo do recente caso com a editora SonyBMG e o seu DRM da First4Internet.

Luís Marreiros

Nokia Siemens Networks

ANEXO 3 - Documentos do BEUC



The European Consumers' Organisation

BEUC/X/025/2004

15 September, 2004
Contact : Cornelia Kutterer
Email : cku@beuc.org
Lang : EN/FR

Digital Rights Management

OPENING STATEMENT

This is the BEUC position on Digital Rights Management. It was prepared in order to set out a clear consumer perspective on the issue. Too much discussion on DRM focuses on the protection of right holders, with the implication that consumers may have only those “rights” that are accorded to them by contract or license or by very limited “exceptions” permitted (but not mandated) by law. We reject that approach, and insist that consumers must have certain clear rights in the digital environment, rights that must be respected by right holders.

Bureau Européen des Unions de Consommateurs, Avenue de Tervueren 36, bte 4, B-1040 Bruxelles
Tel: +32(0)27 43 15 90, Fax: +32(0)27 40 28 02, consumers@beuc.org, <http://www.beuc.org>

Europäischer Verbraucherverband
Europese Consumentenorganisatie
Organización Europea de Consumidores
Organização Europeia de Consumidores
Organizzazione Europea dei Consumatori

Neytendasamtök Evrópu
Európai Fogyasztók Szervezete
Evropska potrošniška organizacija
Den Europeiske Forbrugerorganisasjonen

Euroopan Kuluttajaliitto
Europejska Organizacja Konsumentcka
Ευρωπαϊκή Οργάνωση Καταναλωτών
Den Europæiske Forbrugerorganisation
Den Europeiska Konsumentorganisationen

I. Introduction

The arrival, and veritable explosion, of information and creative material in digital form has created many new possibilities and challenges. This paper deals with one of those challenges, Digital Rights Management (or DRM), the process by which right holders to digital material will seek to exercise usage rules and ensure that they are respected.

BEUC sees the challenge of DRM in a different light – how best to balance in the public interest the rights of right holders and consumers in the digital environment. DRM is - in the long run - essential for consumers as it is for right holders. Consumers will not gain from an environment in which commercial piracy can flourish or where the rights of right holders are not respected.

DRM has the potential to deliver the following outcomes:

1. A wider range of choices for consumers to access and use digital material in a wider number of ways.
2. Better and more effective means to combat commercial piracy and unauthorized file-sharing.
3. More information for right holders about consumers' use of digital material.
4. More control for right holders over the use by consumers of digital material – to limit uses that are currently legitimate and/or to support and copper fasten existing restrictions that are unjustified.

The first outcome above is potentially good for consumers. The second outcome is presumably neutral to good but could be very bad if the wrong means are used. The third would be potentially bad, e.g. in terms of privacy, and the fourth bad.

The challenge is to find an appropriate balance between rights holders and consumers in the digital environment.

In the High Level Group on DRM (HLG), a limited number of stakeholders¹ from the e-content value chain and chaired by Commissioner Liikanen, a consensus was reached on the issue of interoperability but BEUC could not and would not support the other two papers – on migration to legitimate services and on levies.² For these two papers we object both to their content and also to their omissions. Both papers reflected only an industry viewpoint; neither accorded any respect to the notion that consumers could have or should have any rights or ownership in relation to digital material. The sub-text of both papers seemed to imply that DRM issues should take precedence over all other considerations.

Therefore, at least one objective of the High Level Group was not achieved, that is, to address the issue of consumer acceptance and trust in the light of an assessment of the application of DRM.

¹ Members of the HLG on DRM included: GESAC, IFPI, Vivendi, Eurocinema, FEP – Federation European Publishers, BBC, France Telecom, Vodafone, Fast Web, Philips, Nokia, Alcatel, Hewlett Packard, New Media Council and BEUC.

² High Level Group on Digital Rights Management, Final Report March – July 2004.

II. DRM Technology, Business Models, and Consumer Demand

DRM has the potential to give right holders of digital material greater control over that material than is available for non-digital material. DRM systems can be attached to copyrighted works to monitor and control access and/or use of these works. Different technologies such as encryption, marking, rights expression languages, identification systems, and trusted systems can be used to specify and automatically enforce contractual conditions in relation to works.

From a business perspective, DRM allows more flexible and differentiated product offerings. New business models such as time-limited 'rentals', pay-per-view, pay-per-listen, subscriptions, or usage-metering are envisioned and deployed.

BEUC observes this "flexibility" with some reservations. The current course of DRM development seems to aim at creating a new relationship between right holders and consumers, with altered consumer rights, freedoms and expectations and towards the general replacement of copyright law with contract law and codes.³ Most DRM systems up until now do not support business models based upon the first-sale doctrine. DRM systems either prevent consumers from re-selling material, or they involve the conservation of data about the history of possession. The flexibility praised by industry is closely linked to the exploitation of every conceivable use of works based on different pricing models and supported by unlimited post-purchase control over the copies.

We therefore consider that DRM deployment causes serious risks to consumers and societal rights.

III. Consumer Acceptance

For BEUC, the following key elements are essential in the development of a balanced DRM regime.

1. Recognition of Consumer Rights

Consumers should have clear and express rights in relation to their use of digital material that cannot be restricted by DRM techniques. At the very least these rights should include those described in some jurisdictions as fair use rights. The "exemption" permitted under Article 5 (2) b of the Information Society Directive should be extended to all Member States, should be expressed in positive terms and should be protected from restriction by DRM systems or technical measures. Consumer contracts governing the use of digital material must be fair and transparent.

DRM is meant to protect against copyright infringement but it can go much further – to the detriment of consumers. Contracts and licenses can be used to the same bad effect. A licence is given to the consumer under the condition that he complies with the specific rules set up deliberately by the right holder. DRM enforces these rules and operates according to the "everything that is not permitted is forbidden" principle.

In any dialogue with right holders we must ask them to say if they accept that consumers may have any independent rights in relation to the use of copyright material. Many right holders seem to answer that questioning the negative.

³ In this paper, the term copyright is used in a broader sense, including neighbouring rights.

We think that consumers should at least have the following rights:

➤ **Right to Private Copy**

Even when consumers have the right (or the “exception”, as some say) to make private copies, DRM systems can effectively hinder consumers in exercising these rights.

The legal environment seems to support this bad practice: since right holders are legally not obliged to assist a user in exercising his right of copying for private use (as foreseen in respect to other exceptions), the right becomes illusory. For example, music companies have used new technologies to produce so-called “copy-protected” CDs – a practice challenged by some BEUC members. Furthermore, the Information Society Directive specifies that whenever copyrighted work is offered “on-demand” to the consumer, right holders are free to impose any conditions they wish through contractual terms. It is likely that through mass-market contracts/licenses - combined with the use of DRM systems - consumers will be impeded from making any reproductions for any purpose whatsoever. (In addition, they will not know which rights they have in relation to a cross-border transaction, given the diverse approach and the excessive room for manoeuvre of Member States in relation to private copying.)

➤ **Right to Fair Commercial Practices**

Secondly, usage restrictions - imposed through licenses and enforced by DRM - can hinder or restrain usage that is not relevant under exclusive rights, *i.e.* legitimate usages that can be exercised without reproducing or distributing to the public the work in question.

A problematic example is the regional code embedded in DVDs and DVD players. In this context, DRM is used to segment the global market for DVD players. It seems too that DRM will be used to reinforce market segmentation based on copyright and trade mark rules. Space-shifting and time-shifting restrictions would also belong to this category. It is important to take note that our request for interoperable and compatible DRM technology goes further than the consensus reached in the HLG on interoperability. DRM-protected works must be moveable from one system to another, in particular when taking into account the very short life-span of consumer devices today; otherwise they bear the risk that consumers are tied to a certain platform or appliance, or that the purchased product might vanish with the outdated device.

The legal environment may – if interpreted and implemented in a restrictive way – sustain usage restrictions that go beyond exclusive rights: the Information Society Directive makes it illegal to circumvent DRM technology whether or not protecting copy rights. The broad language used in relation to technological measures is the premise for unlimited extension of control. Circumvention of technical measures in specific cases, such as regional segmentation, must remain possible. (To be absolutely clear, we believe that consumers have the right to purchase multi-region DVD players and the right to adapt players they have bought and paid for so as to play DVDs from other regions.)

➤ **Right to be Informed and Refunded for Faulty Products**

Last but not least, while an easy-to-use interface is important for consumers, it must not deteriorate the consumers’ right to be informed when purchasing or accessing usage-impaired works. Providers must notify consumers that their products lead to a limitation of the users’ rights under copyright law and label their products accordingly. It should also provide guidance on consumer rights and national copyright exemptions.

We need “fair use by design”, *i.e.* fair use rights must become an important element in DRM design and must be a paramount part of any standardization process. Proper consumer participation at all levels of the standardisation process is vital to ensure that the public interest is taken into account.

However, this alone will not be enough to ensure that consumers have the rights they should have in the digital environment.

2. A Fair, Competitive and Balanced Regime

It is in the public and consumer interest to ensure a fair return for creative endeavour in the digital environment. The key word, however, is “fair”. DRM can expect public support, e.g. in the protection of anti-piracy technologies, only to the extent that DRM systems respect the wider interests of public policy, public access, consumer rights, the promotion of competition and technological development. In all of these areas certain types of DRM systems can have negative effects.

BEUC recognizes that the digital format and delivery of content pose serious challenges to the content industry. However, there has been no evidence that the alleged economic harm caused by unauthorized file sharing leads inevitably to a decline in creative content.

This is an industry that has a tendency to alienate and criminalise consumers by accusing consumers of stealing millions of dollars from the industry while the industry has been reluctant to deliver the goods consumers want in the format they want it in and against a price that reflects the efficiencies that the internet as a delivery system brings. Consumer organisations have been arguing for this since the first cases against peer to peer-networks were brought by the industry. And now, five years later, while the world has seen an information boom, the High Level Group resists the consumer perspective on the way to ensure that a relevant scope of products is available and accessible for consumers over broadband internet.

DRM deployment to fight against unauthorized file-sharing should not supersede all other considerations, as seems to be advocated in the HLG paper on migration to legitimate services. The same paper contained no recognition of the lawfulness and benefits of private copying for consumers and the many options of peer-to-peer (P2P) networks for usages that are not illegal, *e.g.* for the promotion of content or the potential benefits of P2P networks for unknown/independent artist.

The very title of the paper “Migration to legitimate services” seems to assume that current consumer usages are illegitimate. We do not accept this assumption or the tendency to criminalise consumers by refusing to distinguish between piracy for commercial purposes and the individual acts of many private consumers.

We would argue also that acceptance of new services depends first and foremost on the supply and availability of fair and competitive services. The lack of speed in providing services and the lack of knowledge what consumers want is primarily responsible for consumers’ slow acceptance. Indeed, the Commission has drawn attention to the absence of useful innovative advanced services at a reasonable price for consumers.⁴ To make the situation worse DRM systems – as seen above - may force consumers to give up some, if not all, currently accepted or expected uses of copyrighted works. The wider range of choices for consumers to access and use digital material in different ways even at a lower price is not enough to balance the

⁴ Communication from the Commission – Connecting Europe at high speed: recent developments in the sector of electronic communications, COM (2004) 61 final.

losses for consumers in a market place with many potential competition bottlenecks. On the contrary.

The supply of a wide variety of economic choices for consumers may be stifled in a highly concentrated market where little incentive exists to engage in price competition. Also, where copyright protection is used to segment markets, cross-border competition does not exist. Another potential distortion to competition is the monopolistic structure of collecting societies who have shown some reluctance in allowing content owners to deliver their work online. Above and beyond, price reductions based on competition of different technologies or devices that interact with copyrighted works seem less likely if DRM protection effectively hinders innovation, research scientists, and the development of new technology and thereby forecloses legitimate competitors to enter the market.

It is also doubtful whether infinite DRM deployment would be advantageous for society in general. The increasing lock-up of creative works and information (whether copyrighted or not) and rigorous enforcement of anti-piracy law carries the risk to create barriers to technological development, innovation, and creativity. While digital information brings about new prospects for creativity, *i.e.* building upon many works on the global network, the deployment of DRM to enforce disproportionate usage rules is an impediment to the creative process. DRM bears the danger that it locks-up works in the public domain or works that are supposed to enter the public domain after termination of time-limited exclusive rights.

To reduce negative effects of this kind, policy makers need to secure a competitive market place with open standards and withhold any attempt to make DRM systems mandatory on any media whatsoever.

BEUC would like to see empirical evidence to demonstrate the alleged benefits of DRM for consumers and calls upon policy makers to reopen the discussion on the balance of interests at stake. We reiterate our demand for enforceable consumer rights which cannot be overridden by contract terms or deployment of DRM systems, or technical measures.

3. Right to Privacy and Private Data Protection

Privacy is a fundamental right. DRM must not inhibit or restrict that right, or make it harder to exercise. We expressly reject any implication that the rights of right holders are in any sense superior to, or may in any way supersede, the right to privacy.

Consumer contracts governing the use of digital material should not require consumers to give up their rights to privacy. If information about a user is required in certain transactions, for instance, to provide for secure electronic payment, that information should be collected (and retained no longer than is necessary) in a manner that respects the user's right to privacy. DRM systems should generate no more data than necessary.

DRM systems boast the capability to generate, transmit, and store vast quantities of data about the use of copyrighted works. DRM systems technically allow content providers to monitor private consumption of content, create reports on consumption, and profile users within the private sphere in an unprecedented way.

Data protection laws are in place and must be respected. There may be some exceptions to the right to privacy, for example, in the interests of law enforcement in certain cases, but these exceptions should be limited, and they should be expressly permitted in law and subject to appropriate checks, balances and judicial control.

However, the consent-based approach of the European data protection regime bears the risk that privacy terms imbedded in click-wrap agreements may bypass privacy regulation. Although unambiguous consent must be given under European data protection laws, in a mass market

consumers are forced to abandon privacy as the price for access to content. They may have access or privacy, but not both.

We recall the eEurope 2005 Action Plan objective:

*“The goal is to promote take-up of e-business with the aim of increasing the competitiveness of European enterprises and raising productivity and growth through investment in information and communication technologies, human resources (notably eskills) and new business models, **whilst ensuring privacy**. eEurope 2005 will be instrumental in making this policy work.”^b
[emphasis added]*

DRM systems should ensure the privacy of the individual. Electronic footprints are to be avoided. Inevitable footprint data must be deleted after an appropriate time. DRM systems should not allow disclosure of information about the consumer to unauthorized people and should indicate clearly to whom information is given. Security of information - sent, stored, received or deleted - must be ensured. The level of security should be clearly stated to the consumer beforehand.

The process of setting DRM standards therefore must ensure that privacy is addressed as an important layer in its design. We believe that privacy is an added value in DRM design and insist on DRM standards that take account of privacy enhancing technology for consumers. Privacy advocates must be part of this process to ensure that the interests of data subjects are considered in an adequate way. The maintenance of anonymous access whenever possible must, however, remain a key objective.

This clearly would not release policy makers from putting effective data protection enforcement measures in place. BEUC also calls upon the Article 29 Data Protection Working Party to issue recommendations on data protection in DRM systems.

4. Right to Free Speech

DRM must not restrict consumers' fundamental human rights to free speech

The potential adverse effect of DRM on citizen's civil rights (and legitimate scientific research) can be estimated when considering the recent developments in respect to information technology research and its dissemination under the U.S. Digital Millennium Copyright Act (DMCA).

Distribution of information based on DRM-supported content delivery could allow users of DRM to control how and who gets access to information thereby limiting journalistic investigative activity, commentary, and other fair uses without which the fundamental human right could not be exercised.

Authentication measures must not become technological locks that could potentially infringe the freedom of speech.

5. Prevailing over the Digital Divide

⁵ Communication from the Commission – eEurope 2005: An information society for all, COM (2002) 263 final.

DRM cannot in itself address all the problems of the “Digital Divide” but at a minimum DRM should not widen that divide. A range of measures are needed to ensure appropriate public access to digital material, including information, educational and cultural material.

BEUC welcomes the Commission’s engagement in projects to close the digital divide that foster the extension of broadband coverage in remote areas to ensure access to information for all.⁶

However, it appears that the key note of the eEurope 2005 Action Plan – the stimulation of demand - has been interpreted by policy makers in the sense of fostering distribution of content entirely controlled by content providers and users of DRM.

We therefore recall its core objective, an information society for all:

“eEurope 2005 puts users at the centre. It will improve participation, open up opportunities for everyone and enhance skills This means that the goal of the eEurope 2002 action plan of achieving an ‘information society for all’ remains valid for eEurope 2005.”⁷

The technological lock-up of content through technological measures may counteract the objective of closing or reducing the digital divide.⁸ It is a basic consumer right to have access to products and services. Discrimination exists if elderly people and people with disabilities cannot use mainstream consumer products and services. DRM technologies should be compatible with assistive technologies for consumers with disabilities.

We demand the Commission to review the negative effects of wide-spread DRM deployment on the digital divide and to foster the promotion of projects to develop electronic access to works in the public domain.⁹

6. Right to maintain the Integrity of Private Property

DRM must not be used to alter consumers’ computers or other equipment in such a way as to affect the consumers’ use or enjoyment of the equipment, or at least not without the full, informed and prior consent of the user.

Security is an important element of DRM deployment and of paramount interest to content providers. However, DRM technology in computing systems may interfere with the use of the hardware equipment. An operating system may, for instance, not permit “non-trusted” programs on the computer when protected content is installed. For trusted computing to work, it may become necessary to alter settings of the operating system. The right of consumers to set security policies for their computers can be denied by DRM systems, without the consent or even the knowledge of the consumer. This constitutes a direct interference with the private property rights of the consumer.

⁶ Communication from the Commission – A European Initiative for growth – Investing in networks and knowledge for growth and jobs – Final report to the European Council, COM(2003) 690 final.

⁷ Communication from the Commission – eEurope 2005 – An information society for all, COM (2002) 263 final.

⁸ The Commission refers to a potential technological lock-up of content through technological measures in its communication on collective rights management; Communication from the Commission - The Management of Copyright and Related Rights in the Internal Market, COM (2004) 261 final.

⁹ Further actions to possibly address negative effects of DRM on the digital divide were announced in the Commission Communication “Connecting Europe at High Speed” and by the eEurope Advisory Board on May 26, 2004: the Digital Divide Forum (Action 2) and e-inclusion (Action 13).

DRM must not undermine the position of the consumer to control its devices. In addition, BEUC calls upon policy makers to dismiss any attempt to allow for direct attacks on devices of consumers in the context of alleged copyright infringement. "Technological self-help measures" of this kind interfere with property of consumers and must be fiercely rejected.

7. Levies

The current levy system is unfair and should be ended quickly.

We welcome the acknowledgement of the High Level Group that levies have nothing to do with piracy but this only serves to make their unfairness even more apparent. Levies operate as a tax on all purchasers, irrespective of whether engaged in private copying or not. Supporters of levies argue that they are meant to compensate for private copying while also arguing that consumers have no right to private copying. (There was no reduction in the levies on private copying for consumers who bought CDs that could not be copied.) Where DRM-based download services allows for private copies, the consumer will presumably have to pay extra for this "service" and pay twice in cases where levies are imposed on blank CDs. Where DRM-based download services effectively restrict private use rights, double payment does occur, for example, when levies are imposed on PCs.

The paper of the High Level Group completely ignores the consumer perspective on levies.

Unfortunately and wrongly levies continue to be imposed on an increasing number of multi-purpose devices in some Member States. This development does not take into account the substance of recital 35 of the Information Society Directive according to which the actual harm of private copies must be assessed when determining the compensation:

"In cases where right holders have already received payment in some other form, for instance as part of a licence fee, no specific or separate payment may be due. The level of fair compensation should take full account of the degree of use of technological protection measures referred to in this Directive. In certain situations where the prejudice to the right holder would be minimal, no obligation for payment may arise."

We welcome the clear statement of the HLG that double payment must be avoided. This statement is meaningless however, given the failure of the group to say clearly by whom and how it should be judged that DRM solutions are fully operational such that levies may be abandoned. Recital 39 of the Information Society Directive gives clearer indication: technical protection measures shall be taken into account when they are available. The phasing-out of royalty systems must not be left on the discretion of content providers.

IV. Concluding remark

In a perfect world, competition would provide for economic choices and consumer power would lead to consumer-friendly and privacy-enhancing business models. Regrettably, in a mass-market with atomized consumers, this outcome is not likely to happen without any safeguards for consumers.

BEUC has witnessed a constant extension of copyright protection and the deterioration of societal rights within a new copyright protection framework over the past years. On present trends DRM will make a bad situation worse.

[Content owners claim that “fair use” rights do not exist in European jurisdictions. We see this differently. Fair trading is an important pillar of business-to-consumer transactions. European consumers have a right to be treated fairly and consequently to fair use of purchased products.]

Making content as widely available as possible in ways that satisfy consumer demand and expectations must be the paramount objective to achieve an information society for all. Consumer preference in respect to functionalities must be balanced with the legitimate interest of proper copyright protection. Frustrated consumers will not embrace new technology.

The shortcomings and potential negative effects on consumers and society of the current copyright framework and of the current deployment of technical protection measures highlighted in this paper must be addressed by policy makers and all stakeholders. Any further conclusion drawn by the Commission as regards the need for action and possible policy initiatives must take into account the rights of consumers as well as the cultural and social perspective.

END



The European Consumers' Organisation

BEUC/X/047/2005

10 November, 2005
Contact : Jim Murray
Email : gol@beuc.org
Lang : EN

Remarks by Jim Murray BEUC Director
BEUC Press Conference on Consumers' Digital Rights,
10th November 2005

Bureau Européen des Unions de Consommateurs, Avenue de Tervueren 36, bte 4, B-1040 Bruxelles
Tel: +32(0)27 43 15 90, Fax: +32(0)27 40 28 02, consumers@beuc.org, <http://www.beuc.org>

Europäischer Verbraucherverband
Europese Consumentenorganisatie
Organización Europea de Consumidores
Organização Europeia de Consumidores
Organizzazione Europea dei Consumatori

Neytendasamtök Evrópu
Európai Fogyasztók Szervezete
Evropska potrošniška organizacija
Den Europeiske Forbrugerorganisasjonen

Euroopan Kuluttajaliitto
Europejska Organizacja Konsumentcka
Ευρωπαϊκή Οργάνωση Καταναλωτών
Den Europæiske Forbrugerorganisation
Den Europeiska Konsumentorganisationen

First, I wish to express our thanks to Mrs Roithová MEP for giving us a platform here today. The purpose of this press conference is to highlight growing consumer and public interest problems in the move, welcome in many respects, from conventional to digital content – problems which may affect not only entertainment but also informational, educational, and scientific material in digital form.

Take the case of conventional content, such as a book, cassette or record. We buy them, we own them, we can loan them to friends, give them away, sell them and copy them at least in a limited way. Books can be read anywhere and by anyone without a “player”. Cassettes or records could be played on more or less all players – and all of this could be done anonymously, without having to disclose our identities or personal preferences.

All of these possibilities will be affected, and in many cases severely restricted in the digital environment, all under the guise of protecting intellectual property rights and fighting piracy. Furthermore, the industry right-holders are successfully pressing for more and more draconian laws to protect their private rights and to fight piracy.

The most obvious or noticeable example is the increasing number of “copy-protected” CDs. These use technical means to restrict what you can do with a CD, whether you can copy it or how you can play it, usually without informing consumers adequately or even at all before purchase. Two of our members, UFC-Que Choisir, and Test Achats, have taken legal cases against this practice, with mixed results – winning in France, and losing in Belgium – more details on the web site. (In Belgium now politicians are beginning to recognise that something must be done.)

Another everyday example of the new restrictions is the regionalisation of DVDs and the attempts to stop the sale or modifications of machines to play out-of-region DVDs. This is done simply to make more money by segmenting the global market.

Technical obstacles like this and digital rights management systems do not deter organised criminals or terrorists, who can easily circumvent them.

Established principles of privacy are also threatened in many ways in the digital environment, by the frequent need to identify yourself for downloads, by the use of a myriad of tracking devices to note and send back information on preferences of use and by the placing of cookies and worse on personal computers and other devices. One of the most recent and worst examples is that of Sony and while they are retreating a bit under pressure in this instance it is a good example of the mentality of, and the lengths to which, right-holders are prepared to go.

We have also looked at what exactly is available online. For the present at least, consumers do not have a very wide choice of music and audio-visual content online. Most music is not available online. We commissioned two tests, one on interoperability and one on cultural diversity or consumer choice online; the results are in your press pack and on our web site. In terms of range, the choice of material online is very limited as compared to that of a traditional record shop. This was true even for relatively popular material and even more so for classical or less popular material. Using a number of different online shops is not a practical option, at least for portable players, because you need a number of different players to play the different formats online – this is the problem of (lack of) interoperability.

The digital environment is also characterised by abusive contracts and licensing terms, imposed unilaterally by the large companies, and without informing the consumers in any real sense prior to purchase. These go far beyond what is essential to protect intellectual property rights; in launching a CD today we highlight an alternative and fairer set of licensing terms called Creative Commons.

The Commission and particularly DG Infosoc seem to have abandoned any thought of defining consumer rights in the digital environment. The main stress is on telling consumers what they cannot do online. We proposed to Commissioner Reding the idea of developing a

Consumer Charter to tell consumers what they can do and what rights they can expect on line. Unfortunately, the industry made it clear to her that they did not want any discussion or focus on consumer rights in relation to digital content.

The Commission's concern to protect intellectual property has led to regulation and proposed regulation that go further than any previous measure in terms of prescribing what member states must do to enforce the law.

- The 2001 Copyright directive requires member states to give legal protection to technical means of protecting intellectual property; this is to give a blank cheque to industry to develop whatever technical means they like even they restrict or take away consumer rights in doing so.
- More recently the Commission propose that all member states must make it a criminal offence to infringe wilfully any intellectual property rights on a commercial scale or even to attempt, aid, abet assist, or incite such an infringement. (The Commission had never proposed criminal sanctions for wilful fraudulent or misleading advertising or for the wilful sale of dangerous products but will do so if a trademark is infringed.) Furthermore, the recent Commission proposals would oblige member states to allow right holders to assist in infringement investigations, which in practice may often include entering onto private property, by force if necessary, access to private documents, records and personal details etc

Finally the industry, and even to some degree the Commission have done an extraordinary job of demonising ordinary consumers copying for private non-commercial use, and those who question the current approach to digital rights management. We are all tarred with the brush of piracy and property thieves. True piracy of intellectual property is a serious problem generated by criminal, and probably terrorist, organisations. Private consumers and critics of intellectual property policies are not terrorist and criminal; to portray them as such is insulting and counter-protective. If industry wants loyalty and support from consumers they must show loyalty to consumers.

(Almost every time BEUC questions some aspect of IP protection we are asked if we support stealing or if we are against rewards for creativity. This is ironic considering that most BEUC members are publishers generating large amounts of copyrighted material. Of course we condemn piracy, of course we believe in rewarding creativity, of course we support the protection of intellectual property, but we will not support self-serving, misguided, self-interested, anti-competitive or draconian proposals just because they are wrapped in the flag of intellectual property protection or the fight against piracy.)

Finally our demands are as follows:

- Stop the confrontational approach to private consumers and develop new business models that will benefit industry and consumers in the digital environment.
- Withdraw legal and public support for technological means of protecting intellectual property that damage or restrict consumer rights.
- Incorporate our six digital rights in the proposed re-casting or review of intellectual property rules scheduled for 2006.

END

Campaign for
**Digital Rights
for Consumers**





“P2P is like stealing a CD from a shop!”, *“We have to protect artists who are being robbed by consumers on the Internet”*. Big music and film companies are continuously feeding us claims like this on television, on the street and in the newspapers - painting private consumers as pirates and criminals. The same companies publish guides telling consumers what they **cannot do** in the digital world. For these companies, consumers have no rights when buying CDs, DVDs or other digital material - apart from a few generously bestowed exceptions!

Under the heading of Digital Rights Management (DRM) new technologies are being used to limit or prohibit perfectly legitimate practices. “Exemplary” legal cases are being prosecuted and users threatened with huge penalties for downloading music or films on the Internet. The industry hides behind the artists that it claims to defend, alienating their fans and supporters.

We know that there is a serious global problem of piracy. Consumers should not buy counterfeit copies of CDs and DVDs; too often these products are made in large numbers by organised criminal, and possibly also terrorist, gangs. On the other hand, private consumers are not criminals or terrorists and the industry must stop portraying them as such.

The time has come to guarantee consumers certain basic rights in the digital world and to tell them what they **can do** with their digital hardware/content. This is our message in this campaign.



1. Right to choice, knowledge and cultural diversity

The Internet allows almost infinite possibilities of access to knowledge, culture and diversity. Unfortunately industry is trying to restrict the use of material from the Internet in order to protect its own economic interests - under the guise of “protecting intellectual property” and “rewarding creativity”. In this way much of the available information and culture is taken hostage and many of us are unable to access it.

Many technical means exist for artists to create and share their works as widely as possible with their audiences - such as the Creative Commons licence or legal P2P exchange systems like Jamendo. In reality, however, very many artists cannot get access to the distribution channels which could make their work available to large numbers of consumers. In music, for example, four “big players” dictate the rules of the game by controlling the market across the world and maintaining CD prices at often prohibitive levels. Together with the management companies, it is the big music companies who decide how artists should disseminate their works, discouraging them from using new distribution models, even though many artists support the principle of “sharing” via alternative channels. To reach large numbers of potential consumers, artists have to accept the terms imposed by the big companies - terms that are unfair for creative artists and for consumers.

- Consumers are entitled to benefit from a competitive market which promotes creativity, freedom of expression, choice and cultural diversity. Politicians and lawmakers must make sure this right is respected and must encourage new forms of creating and sharing digital data!

2. Right to the principle of “technical neutrality” - defend and maintain consumer rights in the digital environment

It took a long time to achieve but consumers now have a clear set of rights when using traditional audio-visual material - such as the right to information, the right to fair contract terms and the right to redress when products are not as they should be. We think they should have the same rights for digital material. In reality, many practices in the digital environment ignore and trample on established consumer rights. Industry alone sets the terms, deciding what information is to be distributed, what is fair or what is legal, how material should be used etc., taking no account whatsoever of consumer rights. Contractual clauses are offered on a “take it or leave it” basis, are generally non-negotiable and can even be changed later by the service provider.

When there are restrictions on the use of digital equipment and products, consumers are rarely told of these before purchase. The use of digital products is restricted by “Digital Rights Management” (DRM) systems and legal terms that consumers know little about. We think consumers should be informed before they buy a digital product of all its hidden restrictions.



In the same way any change after purchase, such as the fact of unknowingly downloading a programme which modifies our computer's functionalities, should not be possible without the consumer's consent.

- Both consumers and creators are entitled to a high level of protection involving full, transparent information. Consumers are entitled to “technical neutrality”. They should have the same rights online as offline. Digital technology must not be used to take away established consumer rights.

3. Right to benefit from technological innovations without abusive restrictions

Consumers should benefit from new technologies. DVDs are a great new medium, but European consumers often cannot watch American DVDs on their European players. The industry has divided the DVD world market into different “regions” to make more money. There is no legal or technical reason for doing this.

Why can't we transfer legally acquired music from a computer to a walkman? And why should we soon be deprived of the possibility of recording a TV programme by means of a “broadcast flag” (a system dictating what can be recorded or not)?

Industry is in the process of developing DRMs or “digital rights management” systems in order to manage the use we can make of digital equipment and products that we acquire legally. This is abusive and unjustified! When we buy a book

we are not told that we can only read it once or that we cannot lend it to a friend or sell it - yet this is what is happening with digital material.

Certain consumers are denied the benefits of new technologies: blind people for example need to be able to translate content into other formats in order to access them (into Braille in particular), something which is not allowed under some DRM systems.

Certain operators want to go even further and stop us from using a new technology at all. This is the case, for example, of P2P, which permits information and culture to be shared from computer to computer over the Internet without intermediaries. It is true that a legal framework still has to be found for managing this technology and rewarding artists fairly. It is also true that the technology can be misused but it is wrong to simply try to outlaw the technology.

- Policies must ensure that consumers and creators benefit fully from technological development - industry must not have the power to impose excessive control over digital content.

4. Right to interoperability of content and devices

Records and CDs used to be playable on all brands of players - this was interoperability. Now we are losing this important benefit.

Right now it is impossible to buy a piece of music on iTunes, an online music shop, without owning an iPod. A Sony walkman can download music only from a Sony downloading platform. Examples of incompatibility are legion, as our new study shows.



Sometimes CDs can work on a home player or computer but not on a CD player in a car. How many times does industry hope to have us pay for the same song in order to listen to it in different places?

When we buy a book in a bookshop, we are not forced to wear one special set of glasses in order to read it. Why are things otherwise in the digital world?

- It is time to guarantee the interoperability of digital content and material.

5. Right to the protection of privacy

If you decide to download a programme onto your home computer, it can happen that an additional programme is sent at the same time, without you knowing. Without your knowledge or permission, this additional software may do two things that it should not do.

It may change the programming or operating system of your computer - to limit how you can use the material you download (even material you may download in the future). It may also send back information about your surfing habits and preferences.

With the development of new digital media (including digital television), it will soon be possible to know your philosophical, political or religious convictions or your centres of interest as a function of the programmes you watch.

As DRM systems develop and become more sophisticated, it will be increasingly difficult to remain anonymous and retain our privacy.

An old vinyl record or a tape may have been played hundreds of times, lent out, sold, borrowed, played at home or away, without anyone being able to track the owner's habits and preferences. Why should industry be able to monitor my private life and my personal habits when I use digital material?

- Politicians need to ensure that privacy and personal autonomy are respected in the digital environment. Digital players or computers should not be interfered with without the owner's full knowledge and consent.

6. Right not to be criminalised

There are organised criminal and even terrorist networks that copy CDs, DVDs and other digital products for commercial gain. This is a crime and is properly called piracy. Unfortunately, the industry also tries to stick the "piracy" label even on individuals copying a piece of music for private non-commercial use. Words like "theft" and "stealing" are bandied about, without any distinction between one kind of copying and another.

Downloading music without permission may not be right but it is NOT the same thing as stealing a CD in a shop! It is certainly not to be equated with the real problems of criminal piracy and counterfeiting. In trying to characterize very different actions under the one definition of piracy, the industry is perverting language and truth.



In refusing to accept that consumers have rights online, industry cannot hope to win the hearts and minds or the loyalty of consumers. One abuse encourages another.

How can consumers be encouraged to respect the rights of industry and artists online if they are told that they themselves have no rights or that they are thieves or pirates? Consumers and artists need each other. They should each be prepared, and often are prepared, to respect each other's rights. Industry should not paint a picture of opposition between the demands of consumers and the rights of artists and performers.

We want to see an end to legal proceedings launched to intimidate surfers and consumers of digital equipment who limit themselves to private non-commercial use.

In the 1970s the motion picture industry denounced the harmless video tape as a fatal blow to cinema and creativity. Will they never learn?

■ Give consumers clear and fair rights to use digital material and do not criminalise them for making non-commercial use of P2P file sharing techniques or other dissemination technologies!

Consumers and artists need each other.
Each has rights that the other should respect.

This CD is published under a licence called "Creative Commons" that protects the rights of the artists. It also gives consumers more rights than they usually get from the big music and film companies. The 14 artists on this CD want you to share their music under these terms and we are very grateful for their participation. Listen to them and, if you like what you hear, introduce them to your friends.

In the future we hope that all musicians and other artists will use this kind of licence to distribute their work.

A special word of thanks to Neil Leyton, for his valuable help in producing this CD.

We hope that you like this CD and that you will support our campaign on the website

www.consumersdigitalrights.org



The European Consumers'
Organisation
Bureau Européen des Unions
de Consommateurs
Avenue de Tervuren, 36 Bte 4
B-1040 Bruxelles
Tel. : +32 (0)2 743 15 90
Fax : +32 (0)2 740 28 02
E-mail : consumers@beuc.org
www.beuc.org



BEUC activities are partly funded from the EU budget

Altroconsumo
Arbeitskammer
Associação Portuguesa para a Defesa do Consumidor – DECO
Association of Slovak Consumers – ZSS
Confederacion de Consumidores y Usuarios
Confédération de la Consommation du Logement et Cadre de Vie – CLCV
Consumentenbond
Consumers' Association of Ireland
Cyprus Consumers' Association
Ενωση Κατα Ναλωτων Η Ποιοτητα Τησζωησ – ΕΚΠΙΖΟ
Eesti Tarbijakaitse Liit
Federacja Konsumentow
Fédération Romande des Consommateurs
Forbrugerrådet
Forbrukerrådet
General Consumers' Federation of Greece – INKA
Ghaqda Tal-Konsumaturi
Κεντρο Προστασίαζ Καταναλωτων – ΚΕΠΚΑ
Kuluttajat-Konsumenterna ry
Kuluttajavirasto
Latvijas Patērētāju interešu aizstāvības asociāciju – PIAA
National Consumer Council
Neytendasamtökin
Organisation Générale des Consommateurs
Organizacija na Potrosuvacite n Makedonija
Organizacion de Consumidores y Usuarios
Országos Fogyasztóvédelmi Egyesület
Sdružení Obrany Spotřebitelů České Republiky – SOS
Stiftung Warentest
Suomen Kuluttajaliitto
Sveriges Konsumentrad
Test Achats – Test Aankoop
UFC – Que Choisir
Union Luxembourgeoise des Consommateurs
Verbraucherzentrale Bundesverband – vzbv
Verein für Konsumenteninformation – VKI
Which?
Zveza Potrošnikov Slovenije

OS OBJECTIVOS DA APDSI

A APDSI tem por objecto a promoção e o desenvolvimento da Sociedade da Informação e do Conhecimento em Portugal.

Para a prossecução do seu objecto, a Associação poderá desenvolver todas as actividades que julgue necessárias ou convenientes, nomeadamente:

- Informar, aconselhar e apelar para o Estado em questões políticas e legais relativas à Sociedade da Informação e do Conhecimento;
- Informar os cidadãos, empresas e outras entidades em questões relativas à Sociedade da Informação e do Conhecimento;
- Contribuir para o combate à info-exclusão;
- Apoiar e desenvolver actividades que façam chegar os benefícios da Sociedade da Informação ao maior número possível de cidadãos;
- Promover e dinamizar projectos de utilidade pública no âmbito da Sociedade da Informação e do Conhecimento.

Em harmonia com estes objectivos, a Visão da APDSI é a de Portugal ser um país na frente do desenvolvimento mundial da Sociedade da Informação e do Conhecimento e em que todos, sem distinção de classe social, de nível educacional, de deficiências físicas ou mentais, de idade ou de outros factores, possam ter acesso aos benefícios da Sociedade da Informação.

CONTACTOS DA APDSI

APDSI - ASSOCIAÇÃO PARA A PROMOÇÃO E DESENVOLVIMENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Madan Parque - PCTAS, Edifício VI

Campus da Caparica, Monte de Caparica

2829-516 Caparica - Portugal

Tel. +351 212 949 606 • Fax: +351 212 949 607

e-mail: secretariado@apdsi.pt • URL: www.apdsi.pt

**PATROCINADORES
GLOBAIS**



Microsoft®

UNISYS **ERICSSON** 