

## Bijlage 2

### Case-studies over innovatieve producten en diensten

Hieronder volgt een beschrijving van een drietal cases als voorbeelden van de onderlinge beïnvloeding van innovatie, auteursrecht en marktwerking.

#### *Case: Muziekverspreiding*

Innovaties in de muzieksector hebben vooral betrekking op de mogelijkheden die nieuwe media, zoals internet, bieden. Zo kunnen artiesten via internet een directe relatie opbouwen met de eindgebruiker om muziek te verkopen onder andere via online muziekdownloads als Apple iTunes muziekwinkel. Ook heeft internet geleid tot het ontstaan van organisaties die via het web als intermediair optreden tussen aankomend artiest en potentieel publiek. Het Nederlandse Sellaband.nl is hier een voorbeeld van. Kenmerkend aan al deze innovaties is dat ze inspelen op de behoefte aan diversiteit, gemak en persoonlijke voorkeur van de eindgebruikers en dat artiesten een breed publiek kunnen bereiken. Het online aanbieden van muziek kan worden ondersteund door DRM, een techniek waarbij auteursrechthebbenden bepalen welke handelingen zij met hun werk toestaan zodat de gebruiker maar één keer toestemming hoeft te vragen voor het totaal aan toegestane handelingen, bijvoorbeeld voor het aantal keren dat een gebruiker een muziekstuk mag beluisteren en branden. Door toepassing van DRM kunnen 'licenties op maat' gesneden worden. DRM heeft de mogelijkheid gecreëerd voor het ontstaan van nieuwe bedrijfsmodellen met duidelijke bevoegdheden voor de gebruiker en een daarop afgestemde betaling. Daarnaast ontstaan bedrijfsmodellen die reclame-inkomsten, abonnementsgelden of goodwill van fans als basis voor het verdienmodel hanteren. Deze recente ontwikkelingen geven aan dat er zeer uiteenlopende bedrijfsmodellen kunnen worden gebruikt bij de verspreiding van muziek.

#### *Online wetenschappelijke publicaties*

Wetenschappelijke publicaties maken ruim gebruik van de mogelijkheden van internet, zoals hyperlinks in online publicaties en vrij toegankelijke online databases met wetenschappelijke publicaties. Deze innovaties hebben de toegang, verspreiding en opslag van wetenschappelijke publicaties sterk verbeterd. De nieuwe mogelijkheden voor de toegang en verspreiding van wetenschappelijke publicaties die internet biedt, hebben geleid tot veranderende financiële relaties tussen uitgevers, auteursrechthebbenden en gebruikers. Waar voorheen de lezer betaalde voor toegang tot en gebruik van auteursrechtelijk beschermd materiaal, ontstaan er nu andere bedrijfsmodellen, zoals het *open access* model, waarin de auteur betaalt voor online publicatie van zijn werk. Hierdoor heeft de lezer volledige en kosteloze toegang tot wetenschappelijke publicaties. Open access tijdschriften, zoals Springer Open Choice en de Public Library of Science, gebruiken één van de Creative Commons licenties. Dit zijn licenties van de auteursrechthebbende aan gebruikers van zijn werk om onder bepaalde voorwaarden de publicatie vrijelijk te kopiëren, te verspreiden en openbaar te maken. Deze 'licenties op maat' geven enerzijds de ruimte voor auteursrechthebbenden om hun werk te beschermen en bieden anderzijds duidelijke bevoegdheden voor de gebruikers. Het Ministerie van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap ondersteunt Creative Commons financieel in de periode 2005-2007. Creative Commons Nederland benut dit budget voor het uitwerken en onderhouden van de Creative Commons licenties, het verspreiden van informatie en het doen van (rechtswetenschappelijk) onderzoek.

#### *Gaming*

In de wereldwijde gamesindustrie vinden vele innovatieve ontwikkelingen plaats, zoals de introductie van nieuwe generaties spelcomputers voor videogames en grotere technische mogelijkheden voor het downloaden van meer geavanceerde draadloze games. Door de komst van internet hebben de games zich bovendien in rap tempo

ontwikkeld van ééndimensionale games op de computer, zoals Pacman, naar online games waaraan meerdere spelers deelnemen, zoals online schaken en kaarten, tot virtuele online rollenspellen zoals World of Warcraft en Second Life.

Games bieden een platform waar allerlei vormen van auteursrechtelijk beschermd materiaal samen kunnen komen. Zo wordt bij games gebruik gemaakt van muziek, tekst en beeld. Gezien deze complexe samenkomst van auteursrechtelijk beschermd materiaal is er vanuit de gamesindustrie een grote vraag naar flexibilisering van de uitoefening van het auteursrecht. Bij de werking van het auteursrecht spelen daarnaast knelpunten rondom piraterij. Bij virtuele rollenspellen is een extra complicerende factor dat spelers in het spel auteursrechthebbende kunnen zijn van de door hen gecreëerde personages (avatars) en voorwerpen. Het merendeel van de spelexploitanten heeft daarom in de algemene voorwaarden van het spel opgenomen dat het auteursrecht op het door de speler gecreëerde personage of voorwerp toekomt aan de spelexploitant. In het virtuele rollenspel Second Life, echter, behouden spelers het auteursrecht op de door hen gecreëerde personages en voorwerpen. Linden Lab, de spelexploitant van Second Life gebruikt dit auteursrechtbeleid zelfs om spelers aan te trekken en zo te concurreren met andere spelen.