

# Explotación en Línea de Obras Musicales y Audiovisuales. Nuevos Modelos de Negocios

*José Luis Caballero Leal*  
(México)<sup>1</sup>

**SUMARIO:** I. Introducción; II. Obras Musicales; III. Producciones Audiovisuales; IV. Tendencias.

---

<sup>1</sup> José Luis CABALLERO LEAL. Licenciado en Derecho por la Universidad Nacional Autónoma de México (1985) y Especialista en Derecho de la Propiedad Intelectual por la Universidad Panamericana (2005). Socio de la firma Jalife, Caballero, Vázquez & Asociados, para asuntos de Derecho de Autor y Derechos Conexos, con especial atención al sector de la Cultura, el Espectáculo, el Entretenimiento y la Industria Publicitaria. Conferencista en el marco del programa de cooperación para países en desarrollo de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. Profesor del Módulo de Derecho de Autor de la Especialidad en Derecho de la Propiedad Intelectual de la Universidad Panamericana, impartiendo igualmente la cátedra en el programa de Maestría en Derecho Corporativo del IPADE.



## I. INTRODUCCIÓN

Internet, la más grande red virtual de comunicación interactiva existente hasta la fecha, es a su vez un entorno que demanda nuevas reglas para el uso y explotación de las obras y objetos protegidos por el derecho de autor. Hasta hace relativamente pocos años, al hablar de obras literarias, de obras musicales y de películas cinematográficas, nuestro obligado referente eran ejemplares impresos de libros, discos de vinil y audiocassettes, y formatos en 35 milímetros o videocassettes, respectivamente. Hoy, resulta imposible disociar el acto de creación de la tecnología digital.

Resultaría infinitamente más cómodo o sencillo tener una red global de comunicaciones interactivas sin regla alguna, en donde las valiosas aportaciones creativas en sus muy diversas formas de manifestación fueran libremente usadas y explotadas por los cibernautas, por el sólo hecho de “circular” a través del espacio digital. Por ser abiertamente contraria al sentido común, esta idea se desecha por sí sola, no obstante que, a la fecha, siguen habiendo personas que ven en la red de redes, un medio exento de formalidades y por ende de normativa legal alguna.

Los géneros de creación de obras ya no son necesariamente los mismos que antaño. También las formas de explotación y los soportes materiales han cambiado de manera dramática. El derecho de autor no puede permanecer estático ante la voráGINE tecnológica, tampoco los autores, tampoco los usuarios, y es debido a ello que en los últimos 10 años, no sólo diversos tratados internacionales se han promulgado para establecer diversas normativas relacionadas con la utilización de las obras a través del entorno digital, sino que una parte muy importante de las legislaciones de derechos de autor de Iberoamérica han sido igualmente reformadas para dar cabida a dichos temas.

Imaginar la lectura de un libro electrónico, o escuchar la música de nuestra predilección sin provenir necesariamente de un disco o audiocassette, o bien ser testigos de las recientes producciones cinematográficas sin tener que acudir a las salas de exhibición, parecerían en todos los casos eventos reservados meramente a la ciencia ficción. Hoy existen los libros “sin páginas”, las obras musicales se comprimen digitalmente, pudiéndose almacenar cientos o miles de ellas en soportes tan pequeños como una tarjeta de crédito o un sello postal, y las películas cinematográficas pueden ser descargadas y

vistas en un ordenador personal requiriendo sólo para ello de una conexión de banda ancha y algo de paciencia durante el tiempo de la descarga. Hoy, inclusive, es posible recibir y ver en nuestro propio teléfono celular (móvil), capítulos enteros de nuestros programas o series de televisión favoritos.

Como se ha dicho, las nuevas formas de explotación en el entorno digital tuvieron consecuencias legales a nivel internacional, refiriéndome en concreto a la adopción de los Tratados de la OMPI sobre Derechos de Autor y sobre Interpretación, Ejecución y Fonogramas, que la prensa internacional determinó denominar como los Tratados Internet por estar su contenido directamente enfocado al tratamiento de la agenda digital. Aunque podría parecer anticuado en estos momentos aludir a esos instrumentos internacionales adoptados en la Conferencia Diplomática del 20 de diciembre de 1996 celebrada en el seno de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, en Ginebra, Suiza, la actualidad del comentario obedece a que no ha sido sino hasta el primer semestre del año 2002, cuando ambos tratados entraron en vigor, y por lo mismo el debate en torno a su contenido vuelve a actualizarse.

De la misma manera, la ley Federal de Derechos de Autor mexicana, promulgada el 24 de diciembre de 1996, en vigor a partir del 24 de marzo de 1997, incorporó en su texto parte de las disposiciones sustantivas de dichos instrumentos internacionales, reconociendo básicamente el derecho del autor o del legítimo titular de los derechos respectivos así como de ciertos titulares de derechos conexos, a controlar el uso o explotación de las obras de creación a través del entorno digital.<sup>2</sup>

## II. OBRAS MUSICALES

La tecnología digital ha venido a revolucionar de una manera definitiva e irreversible a la industria musical. Muchos supusimos que la aparición de los discos compactos, sustituyendo a los formatos análogos, constituiría una tecnología de larga permanencia entre los consumidores, por su accesible tamaño, por la altísima calidad del sonido que proveen, manteniéndose inalterada a pesar de su incesante utilización, e inclusive, en algunos casos, por el precio mismo de tales soportes materiales. No había entonces en nuestro horizonte un solo elemento que nos hiciera dudar o cuestionar

<sup>2</sup> Véanse los artículos 6º, 16 fracción VI, 27, II, c), 113, 114, 117 Bis y 131 de la Ley Federal del Derecho de Autor.

las bondades y evidentes ventajas que los discos compactos ofrecían a los consumidores.

La aparición de los casos denominados MP3 y Napster demostraron el error en que muchos incurrimos, evidenciando además los inconvenientes o riesgos que el propio desarrollo tecnológico supondría para los autores o titulares de los derechos respectivos. Los casos antes aludidos confirmaron los temores existentes. La fijación no autorizada de cientos de miles de obras musicales digitalmente comprimidas en servidores que permitieron por muchos años su descarga incontrolada así como el intercambio de archivos de música entre usuarios del programa Napster desde prácticamente cualquier punto del planeta evidenciaron la inimaginable magnitud de un problema causado primordialmente por el mismo desarrollo tecnológico. Al haberse dotado a los particulares de herramientas tecnológicas que les permitieron la compresión digital de archivos de música y su fácil intercambio a través de múltiples sitios en la Web así como la sencilla e ilimitada reproducción de los ficheros musicales realizada inclusive desde cualquier ordenador personal, propiciaron igualmente la pérdida absoluta del control en el destino de tales obras musicales, sin que hasta la fecha haya sido posible retomarlos, a pesar de los enormes esfuerzos y multimillonarias pérdidas sufridas por la industria fonográfica hasta el momento.

La experiencia de MP3 y Napster, así como los muchos sitios en Internet que han intentado o logrado replicar o emular la mecánica de operación de estos sitios en donde se archivan cientos de miles y en ocasiones millones de ficheros musicales, han servido igualmente a la industria fonográfica mundial para reflexionar acerca de su futuro, y las evidentes ventajas que representará para ésta la transmisión en línea, y a demanda específica del consumidor, de las obras musicales de su preferencia en un futuro inmediato.

Hoy en día la totalidad de los contratos discográficos celebrados con las grandes estrellas de la música a nivel mundial ya prevén dentro de su clausulado las condiciones económicas que regirán las operaciones en línea, anticipando que será ésta, sin lugar a dudas, una de las tendencias que más favorezcan los consumidores en lo sucesivo. No solamente ofrecerán como indudable ventaja la posibilidad de que el propio usuario determine el contenido de sus propios fonogramas, sino que adicionalmente, al no tener la

compañía fonográfica necesidad de erogar fuertes sumas de dinero en el prensaje de los discos, así como elaboración de portadas, gastos de distribución y otros muchos conceptos que encarecen el precio de tales productos, es muy probable que las condiciones económicas en que éstos sean ofertados, resultarán en el futuro muy atractivas para los consumidores.

Sin embargo, existe un grave problema de actitud en el consumidor que debe ser revertido a la brevedad posible. Teniendo la costumbre de acceder de manera permanente a las obras musicales de manera gratuita a través de la radio y la televisión, tiene igualmente la creencia de que las obras musicales disponibles a través de Internet también deberían de ser gratuitas. Ello ha obligado a la industria de los fonogramas a desplegar esfuerzos importantes para educar a los consumidores acerca del valor implícito de la música y los graves inconvenientes que acarrearía seguir con la tendencia de continuar descargando obras musicales de manera gratuita e ilegal de Internet. Sin embargo, hasta la fecha tal percepción aún no es abatida del todo.

La enorme facilidad con que la música es convertida en formatos digitales que permiten su rápida distribución a través de la red de redes, se ha convertido igualmente en el peor enemigo de los autores y de los titulares de los derechos respectivos para controlar el destino y uso posterior que se le da a la misma. Tales preocupaciones han motivado la creación de múltiples sistemas de monitoreo de las grabaciones sonoras para investigar y determinar los mejores mecanismos para controlar la distribución o comunicación pública en el entorno digital de las obras musicales.

A través de recursos tecnológicos ya existentes, es posible restringir el uso de una obra musical para que sólo sea escuchada a partir de una fecha determinada, o bien sólo se haga por algunas cuantas semanas, o sea copiada sólo por un número limitado de ocasiones o pueda sólo ser copiada en el disco duro de un ordenador, pero no pueda ser reenviada por correo electrónico a otros destinatarios, entre otros mecanismos de protección.<sup>3</sup>

A la fecha existen múltiples reproductores digitales de música que pueden, de alguna manera, ser catalogados en dos grandes grupos: los Ipod de Apple por un lado y todos los demás existentes por el otro. El Ipod de Apple

<sup>3</sup> RUDNICK, Piper, Opportunities and obligations of music use on the web, <http://findlaw.com>

surgió comercialmente en el año 2001, consistiendo básicamente en un pequeño dispositivo, visualmente muy atractivo y novedoso, con capacidad para bajar de la Red y almacenar cientos de miles de canciones en su disco duro. Se afirma que el Ipod se ha convertido en el producto más importante para la compañía (Apple) inclusive por encima de los propios ordenadores, representando a la fecha un tercio de los ingresos totales que dicha empresa genera anualmente. En forma posterior al lanzamiento del IPod, del cual se estima se han vendido ya mas de 20 millones de dispositivos alrededor del mundo, han aparecido cualquier cantidad de aparatos similares con propiedades de almacenamiento de obras musicales digitalmente convertidas, entre los que destacan los de la marca Rio, Sony, Iriver, Cowon Systems, Archos y Creative, entre otros.

Los aparatos de IPod se encuentran ya en la quinta generación, teniendo su nueva versión no sólo capacidad para el almacenamiento de más de 15,000 canciones, sino para 25,000 fotografías y hasta 75 horas de video, con un costo inferior a los \$400 dólares americanos. Uno de los retos más importantes de Apple consiste en la actualidad en lograr la disminución del miedo de los productores de fonogramas por la galopante piratería y transformar el modelo de negocio para incluir la distribución legal de productos a través de la red a precios convenientes. Ipod domina el mercado mundial de los dispositivos de compresión digital, con una participación mayor al 70%.

Para llevar a cabo la adquisición en línea de manera legal de obras musicales, Apple creó un portal denominado Itunes en el cual es posible comprar una canción por 99 centavos de dólar. Hoy en día, ese portal cuenta con mas de un 1.5 millones de obras musicales disponibles para su descarga legal por parte de los usuarios, existiendo desde luego otros portales o sitios en la red en donde igualmente es posible adquirir obras en formatos digitales, tales como Napster, MP3, Rhapsody, Emusic, Musicdownloads. Walmart y Yahoo Music, entre otros.

El problema que actualmente enfrentan los usuarios de obras musicales adquiridas en línea consiste en la variedad de sistemas de conversión digital de las mismas. Por ejemplo, si bien es cierto que IPod soporta obras comprimidas a través del sistema denominado MP3, el software que utiliza Itunes para la compresión de las obras musicales que procesa es el denominado AAC (Advanced Audio Codec), mismo que resulta incompatible para to-

dos los demás reproductores de música digital. Dicho software incluye una tecnología anticopia denominada FairPlay, para prevenir que la música sea ilegalmente compartida. Las compañías rivales de Ipod utilizan a su vez un sistema de compresión digital denominado Secure WMA (Secure Windows Media Audio), mediante el cual venden canciones con protección anticopia. Sin embargo, los sistemas AAC y Secure WMA no son compatibles entre sí, lo que propicia que los usuarios de Ipods o de productos distintos a éste no puedan intercambiar ficheros musicales en tanto los formatos de conversión utilizados en cada caso no permiten la reproducción de las obras musicales en los respectivos dispositivos electrónicos.

Es importante mencionar que en el caso específico de las obras contenidas en sitios Web, no únicamente deben destacarse los derechos que corresponden a los autores de las obras musicales como tal, o inclusive el de los propios editores, sino además el que le corresponde a los fonogramadores respecto de las grabaciones sonoras por ellos producidas. En realidad en el entorno digital están en juego los derechos de más de una parte involucrada, y si bien es cierto que en principio sólo a los autores les correspondía el derecho a cobrar regalías derivadas de la comunicación pública de las obras, así como a los artistas intérpretes y ejecutantes en algunos sistemas, también lo es el que algunas legislaciones, entre ellas la mexicana, le reconozcan ese mismo derecho a los productores de fonogramas por el simple acto de poner a disposición del público en general las grabaciones sonoras en las que se encuentran fijadas obras musicales de muy variados géneros.<sup>4</sup>

Esta situación propicia además el necesario involucramiento y trabajo coordinado de los titulares de los derechos respectivos con las sociedades de autores, sociedades de gestión colectiva, entidades de recaudación o agencias recolectoras, según la denominación que en cada caso, y en cada país, se les quiera dar a las mismas.

En efecto, la digitalización de las obras musicales y su comunicación pública a nivel universal, materialmente sin restricción alguna, se ha convertido en uno de los retos más importantes que las entidades de gestión colectiva están afrontando. No sólo se trata de un reto de recaudación económica, sino de control y efectivo monitoreo del uso de las obras, que ha motivado

---

<sup>4</sup> Ver Art. 133 de la Ley Federal del Derecho de Autor de México, publicada en el Diario Oficial de fecha 24 de diciembre de 1996.

el desarrollo de una tecnología que permitirá la creación de una base de datos virtual, conformada a partir de una infraestructura de identificación digital de las obras, a través de un código denominado Código Internacional Normalizado para Obras Musicales (ISWC por sus siglas en inglés o International Standard Work Code) que permitirá la identificación de las obras en el entorno digital.

El ISWC es uno más de una serie de códigos internacionales normalizados destinados a identificar las obras creativas. El objetivo a lograr en breve es que los titulares de los derechos de propiedad intelectual dejen de ser víctimas del ambiente de Internet, y pasen a formar parte del número de beneficiarios derivado del uso y explotación de sus respectivas obras.

En los Estados Unidos, como seguramente en otras muchas partes del mundo, es posible obtener los derechos de uso de las obras musicales en el entorno digital a través de la celebración de las licencias de uso respectivas con ASCAP, BMI y SESAC, mismas que, en todos los casos, se otorgan respecto de la totalidad del catálogo administrado. Los montos de las licencias de uso varían, atendiendo a factores tales como el número de visitantes por día al sitio o página de que se trate, la naturaleza del sitio que las requiere y la presencia de publicidad, entre otros, imponiendo igualmente restricciones importantes respecto del uso que en cada caso se le vaya a dar a las obras autorizadas.

### III. PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

Las producciones audiovisuales no escapan desde luego a la problemática derivada del entorno digital. Es preciso manifestar, sin embargo, que sin ánimo alguno de minimizar los efectos negativos que el entorno digital les ha producido, no guardan realmente punto de comparación alguno con la copia analógica de sus propias producciones audiovisuales, en donde las pérdidas siguen resultando millonarias. Uno de los factores que sin duda alguna ha incidido en que la descarga de películas cinematográficas a través del entorno digital no tenga la misma demanda que otros géneros de la creación, lo es el enorme tiempo que consume el acto de transmisión de un archivo que contenga la producción audiovisual de mérito al ordenador personal, pues aún contando con conexiones de banda ancha, la espera puede ser excesiva, derivado del gran volumen de información que tiene que ser transmitido a través de la red.

Según información proporcionada por la Motion Picture Association of America (MPA), el costo promedio de producción de una película norteamericana es de 100 millones de dólares y el 60% de las películas así producidas nunca llega a recuperar la inversión. La pérdida estimada por las acciones de piratería durante el 2004 ascendieron a 3.5 billones de dólares, cifra que no considera los daños causados con motivo del intercambio de películas cinematográficas a través de la red. Se estima igualmente que dicha cantidad se incremente a 5.4 billones de dólares durante el presente año.

Para tratar de abatir esta ilegal actividad, durante el presente año la MPA ha presentado 250 demandas en contra de igual número de personas, acusadas en todos los casos de descargar o intercambiar ilegalmente películas cinematográficas protegidas por el derecho de autor a través de Internet. Al mismo tiempo, en lo que va del año, MPA ha logrado desactivar más de 30 sitios ilegales en Internet dedicados al comercio ilegal de películas cinematográficas.

En otro dato estadístico, la MPA considera que más del 90% de los estrenos de películas que son pirateados son resultado de la grabación ilegal que las personas llevan a cabo en la propia sala cinematográfica<sup>5</sup>, para posteriormente ponerlas a disposición del público a través de la red, o bien mediante la reproducción y venta física de ejemplares de las mismas en DVD's. Las sanciones criminales pueden alcanzar en USA la aplicación de multas hasta por \$250,000 dólares y prisión por hasta 5 años. Por la vía civil, los daños pueden ser calculados a razón de no menos de \$30,000 dólares por cada película ilegalmente copiada o distribuida por Internet, cifra que puede alcanzar inclusive los \$150,000 dólares si se prueba que dicha conducta fue realizada de manera deliberada y dolosa.

Movie88.com fue un sitio Web localizado en Taiwán hace tiempo, que a cambio del pago de solamente un dólar por película, transmitía a sus usuarios obras cinematográficas de reciente estreno en las salas de exhibición a través del entorno digital. Según cifras reportadas, este sitio Web contaba con una base de datos compuesta por cerca de 3,000 películas.

<sup>5</sup> A esta ilegal actividad se le denomina en idioma inglés como "camcording", aludiendo a la videograbación que se lleva a cabo de una película cinematográfica dentro de una sala de proyección.

Tiempo después de la clausura de dicho sitio Web en Taiwán, otro sitio gemelo apareció localizado en Irán, aprovechando las aparentes ventajas de una ausencia total de leyes tutelares de los derechos de propiedad intelectual. Poco tiempo después del inicio de sus operaciones, también fue desmantelado por las autoridades locales. Desde luego, hay otros tantos sitios que han replicado este esquema, quizá en menor escala y con menos potencial de tráfico de usuarios, pero al fin y al cabo, no dejan de constituir una seria amenaza para la industria productora de cine formalmente establecida.

En la Web existen sitios que de manera totalmente legal llevan a cabo la distribución en línea de obras cinematográficas, debiendo en cada caso el usuario aceptar dar cumplimiento a las reglas o condiciones de uso impuestas por cada sitio. Desde luego, tales condiciones de uso establecen como principios generales el derecho de uso de la obra audiovisual en un solo ordenador conectado al sitio vía Internet, así como una serie de limitaciones que comprenden una prohibición expresa para sublicenciar la obra, adaptarla, modificarla, comunicarla públicamente y realizar obras derivadas, entre muchas otras. El pago de las cantidades acordadas se efectúa normalmente vía tarjeta de crédito, de manera tal que los usuarios quedan permanentemente identificados frente al proveedor del servicio. Entre los sitios más populares están CinemaNow<sup>6</sup> e Intertainer<sup>7</sup>.

Por otra parte, Movielink<sup>8</sup> es la denominación de la alianza conformada por los 5 grandes productores cinematográficos norteamericanos, siendo éstos MGM, Paramount, Sony, Universal y Warner. Entre sus objetivos inmediatos está el desmantelamiento de la red ilegal de distribución de películas, y ofrecer a los internautas un atractivo servicio de distribución de éstas a través de la red. Las estimaciones de esta nueva compañía les han permitido pronosticar que para finales del presente año, por lo menos un 20% de los hogares en los Estados Unidos contará con una conexión de banda ancha de cuando menos 512 kbps de velocidad, misma que será necesaria para poder optar por este servicio.

Movielink no lleva a cabo la transmisión en línea de películas cinematográficas para personas u organizaciones que residan fuera del territorio de

---

<sup>6</sup> <http://www.cinemanow.com>

<sup>7</sup> <http://www.intertainer.com/alt/main.html>

<sup>8</sup> <http://www.movielink.com>

los Estados Unidos de América. El sitio inclusive precisa que dicho servicio no podrá ser accesado por terceros que se encuentren fuera del territorio norteamericano.<sup>9</sup>

La industria cinematográfica a nivel mundial sigue teniendo como principal mercado de explotación la sala cinematográfica, en donde se generan al menos el 75% de los recursos que la película en su totalidad habrá de producir, siendo éste aún el mercado primario de explotación. La venta y renta de películas aportan entre un 15% a un 20% del ingreso adicional, mientras que otras formas de explotación secundaria aportan el resto del porcentaje de ingresos de una película determinada, entre las que se citan las transmisiones de pago por evento, televisión abierta, utilización de películas en aviones, barcos y autobuses. La utilización de las obras audiovisuales a través del entorno digital no se consolida aun como una alternativa económicamente atractiva para el sector, no obstante que ello podrá incrementarse en la misma medida en que los métodos de producción del cine igualmente migren de los formatos tradicionales de filmación en 35 milímetros, a formatos de grabación digital.

#### IV. TENDENCIAS

Hemos visto cómo factores que van desde las naturales preocupaciones del gremio fonográfico por cuanto hace a los evidentes riesgos que el entorno digital supone para esa industria, así como las medidas de control impuestas por los autores de obras musicales y los mismos productores de fonogramas para la distribución en línea de éstos, para llegar finalmente a la problemática que enfrentan los productores audiovisuales, no sólo frente a terceros que indebidamente reproducen y distribuyen sus producciones, sino entre los propios protagonistas de esa industria por ejercer una mejor posición de mercado, han incidido de diversas maneras en las nuevas formas de contratación que enfrenta el entorno digital.

Toda compañía que distribuye contenido que pueda ser procesado digitalmente, no solo la música, sino también libros y cualquier otra clase de información, películas, televisión o software, deberá desarrollar nuevos modelos de negocios basados en la nueva realidad de la distribución a través de Internet.

---

<sup>9</sup> Idem.

Inevitablemente todos los contenidos tendrán que moverse hacia la Web. La pregunta que debemos formularnos es si las compañías actualmente dominantes en sus respectivas industrias sobrevivirán a estos cambios o serán reemplazadas por otras que se ajusten mejor a los nuevos modelos o esquemas de negocios.

La música, por ejemplo, ha iniciado un proceso de adaptación a las condiciones de la red mediante los acuerdos alcanzados entre los productores de fonogramas y los editores musicales, en su calidad de titulares de los derechos sobre las obras correspondientes. En su caso, la industria de las producciones audiovisuales deberá igualmente diseñar nuevas estrategias de comercialización de las películas para soportar estos nuevos mecanismos de distribución.

La buena noticia para estas empresas consiste en saber que estos nuevos modelos de negocios no se traducen necesariamente en menores ingresos. Los nuevos modelos de negocios significarán que probablemente sean desmanteladas partes de la actual infraestructura de negocios para preservar las utilidades.

La industria musical y la del libro, por ejemplo, necesitarán moverse de su tradicional modelo financiero de ventas de un libro completo en pasta dura o un CD de quince canciones, por un esquema en donde sea posible adquirir un solo track de un disco o la adquisición de un libro o solamente de un capítulo de éste en formato electrónico a bajo costo. Se sacrificarán ciertos ingresos que podrán ser compensados por las ventas de volumen. La industria cinematográfica, por su parte, tendrá que acortar las ventanas de explotación de las obras audiovisuales para hacerlas accesibles a través de la red con una mayor anticipación.

De manera similar a la comunidad de negocios tradicional, Internet y las tecnologías paralelas de comunicación están obligando a las compañías a redefinir sus relaciones comerciales con los consumidores.

Los modelos de negocios tradicionales están claudicando frente a una cadena virtual de valores, en donde la aportación de información y la credibilidad de la compañía es tan importante como el producto en si mismo vendido. Ello ha propiciado el surgimiento de agresivos empresarios que han lanzado múltiples sitios Web para explotar las nuevas dinámicas de Internet y la sociedad tecnologizada.

Todos estos modelos requerirán también que las industrias involucradas desarrollen políticas en administración de derechos digitales e infraestructuras que los soporten, de forma tal que se protejan las inversiones realizadas en materia de propiedad intelectual. La retribución en favor de los autores ha de cambiar también.

Las compañías fonográficas y de producciones audiovisuales deberán intentar aproximarse a los nuevos modelos de negocios al mismo tiempo que deberán seguir llevando a cabo la explotación de sus producciones por los canales habituales de distribución. Esto les permitirá prepararse para cuando llegue el inevitable día en que una larga porción del mercado de usuarios de las obras adquiera sus fonogramas y/o producciones audiovisuales exclusivamente vía Internet.