

# Vedr. Ot.prp. nr. 46

## Innspill til kulturkomiteen

*Gisle Hannemyr;  
Institutt for Informatikk,  
Universitet i Oslo*

15. april 2005

### 1 Bakgrunn

Denne henvendelse til Stortingets kulturkomité skjer etter initiativ fra Thor M. Bostad, IKT-politisk rådgiver i Fremskrittspartiets Stortingsgruppe, som har bedt meg om komme med et innspill til komiteen om det foreliggende forslaget til endringer i åndsverkloven. Jeg vil imidlertid understreke at det lå ingen føringer i Bostads henvendelse, at jeg ikke mottar honorar, og at de synspunkter som uttrykkes i dette notatet ene og alene er mine egne.

Innledningsvis vil jeg gjerne understreke at det finnes flere elementer i endringsforslaget fra regjeringen som er klare forbedringer i forhold til dagens lov. Blant disse er punktene som slår fast at kopieringsgrunnlag må være lovlig, og punktene som fjerner evt. tidligere tvetydighet omkring fildeling. Jeg drøfter ikke disse positive delene av loven i det foreliggende notat, men vil gjerne understreke at det også er mye som er bra i regjeringens forslag til endringer i åndsverkloven.

Dette notat handler om det punkt i loven som jeg finner særlig bekymringsfullt, nemlig § 53a som innrømmer «tekniske beskyttelsessystemer» (ofte omtalt med forkortelsen DRM) vern mot inngrep.

Notatet tar for seg følgende punkter:

- Hva er DRM?
- Tilgjengelige DRM-systemer og deres virkemåte.
- Forholdet til konkurranselovgivning
- Virkninger for norsk/europeisk IT-industri
- Hva kan gjøres

## 2 Hva er DRM?

**Filmarkivet sjekker om du har nødvendig programvare**

|  |   |
|--|---|
| Microsoft Windows                              | <b>NEI!</b>  |
| Internet Explorer 6.0 eller senere             | <b>NEI!</b>  |
| Støtte for cookies (Informasjonskapsler)       | <b>JA!</b>  |
| Tilgang til WMs Active-X komponent (DRM)       | <b>NEI!</b>  |
| Windows Media 9/10 Player støtte i nettleseren | <b>NEI!</b>  |
| Individualisert Windows Media Player           | <b>NEI!</b>  |

**PC'en din er ikke riktig satt opp for å kunne vise Filmarkivet. Før musen over spørsmålsteget over for å få tips om hvordan dette kan løses. Når du har fikset oppsettet last ned siden på nytt.**

**For å gå videre manuelt trykk [her](#).**

DRM er en forkortelse for det engelske begrep "Digital Rights Management", eller digital rettighetsadministrasjon på norsk. Ut fra begrepet skulle man derfor tro at DRM primært dreide seg om administrasjon eller håndhevelse av en eller annen form for lovfestet rettighet – for eksempel de rettigheter som opphavspersonen har etter åndsverkloven.

I praksis brukes imidlertid begrepet DRM om alle mulige former for «tekniske beskyttelsessystemer» – enten disse systemene har til formål å beskytte lovfestede rettigheter, eller helt andre ting.

En åpenbar svakhet i utkastet til ny åndsverklov er at forbudet mot innretninger, produkter eller komponenter som frembys med det formål å omgå effektive tekniske beskyttelsessystemer», slik det er beskrevet i § 53a, er ubetinget. Dermed oppnår altså «tekniske beskyttelsessystemer» som eksempelvis har til formål å regulere markedsadgang det samme vern som tekniske beskyttelsessystemer som skal beskytte åndsverk mot ulovlig eksemplarframstilling. Jeg oppfatter dette som en alvorlig svakhet ved lovutkastet.

Jeg skal vokte meg vel for å bli for teknisk i min beskrivelse av DRM, men jeg tror at for å forstå rekkevidden av denne loven er det nødvendig å ha en viss forståelse av DRM-teknologi og effekten av denne.

Ofte omtales DRM i pressen som «kopisperrer». Dette er en grov forenkling. Ingen av de DRM-systemer som i dag er i bruk beskytter innholdet mot kopiering. Skal man først forenkle ville en riktigere betegnelse være «avspilningssperre». DRM-systemet sjekker at du har det «riktige» utstyret for å spille av, og nekter å spille av mediet dersom du har utstyr fra «feil» leverandør.

Skjermbildet på forrige side er hentet fra Filmarkivet ([www.filmarkivet.no](http://www.filmarkivet.no)) – et nettsted som drives av bl.a. Norsk Filminstitutt der man kan gå inn å se historiske filmklipp og gamle filmaviser – med andre ord et nettsted som det vil være ønskelig at er tilgjengelig for brukere i skolen. Figuren viser hvordan DRM-beskyttelse fungerer dersom man forsøker å spille av DRM-beskyttet innhold fra Filmarkivet på en Linux-PC:

DRM er et «teknisk beskyttelsessystem». Den finnes ulike måter å utforme slike systemer på. Den utformingen konstruktøren velger bestemmer systemets egenskaper og effekter. Den amerikanske juristen Lawrence Lessig har gjort en inngående analyse av DRM i boka «Code and other laws of cyberspace». Lessigs konklusjon i denne boka er at DRM innebærer en overføring av *reguleringsmakt* fra det offentlige og til næringslivet. Altså: Mens det tidligere var politikerne som gjennom lover fastsatte rammer for slike ting som utnyttelse av åndsverk, så innebærer en lovbeskyttelse av DRM at det offentlige overfører denne myndigheten til privat sektor, gjennom de egenskaper og effekter som disse velger å bygge inn i sine DRM-systemer.

Når det skjer en slik myndighetsoverføring mener jeg det er viktig *samtidig* å påse at den makten som blir til private selskaper på denne måten ikke kan misbrukes – altså at det i den «pakken» av myndighetsutøvelse man overgir til privat sektor også befinner seg noen elementer som kan sikre det som amerikanerne kaller for «checks and balances».

Slike «checks and balances» er etter min oppfatning fraværende i det foreliggende forslaget fra regjeringen.

## 2.1 Tilgjengelige DRM-systemer

Det kommer neppe noen gang til å eksistere veldig mange DRM-systemer. Siden hvert enkelt teknisk system krever en egen avspiller som støtter det spesifikke systemet, og siden en digital mediefil som er beskyttet av ett DRM-system ikke lar seg avspille på noe annet DRM-system er antallet DRM-systemer som oppnår allmenn markedsaksept lite (jf. Formatkrigene for video: VHS vs. Beta vs. V2000 og kassetter: Compact Cassette vs. 4-track).

I praksis finnes det i dag to DRM-systemer som deler verdensmarkedet mellom seg. Dette er Apples *FairPlay*, som er knyttet til Apples iTunes Music Store (ITMS); og Microsofts *Windows Media DRM* (WM-DRM).

Sony Corp. forsøkte lenge å bli en tredje leverandør av DRM, basert på en teknologi med navn *ATRAC3* - men har nå kastet kortene og alliert seg med Microsoft og tatt i bruk Windows Media DRM for sin egen mediakatalog.

Tabellen under viser hvilke aktører som benytter seg av DRM i Norge i dag, og hvilket DRM-system som benyttes:

| <b>Aktør</b>                  | <b>DRM-system</b>           |
|-------------------------------|-----------------------------|
| www.filmarkivet.no            | Microsoft Windows Media DRM |
| Phonfile                      | Microsoft Windows Media DRM |
| Microsoft Network Music Store | Microsoft Windows Media DRM |
| www.musikkonline.no           | Microsoft Windows Media DRM |
| www.CDon.no                   | Microsoft Windows Media DRM |
| tv2.no                        | Microsoft Windows Media DRM |
| nrk.no                        | Microsoft Windows Media DRM |
| broadpark.no                  | Microsoft Windows Media DRM |
| icanal.no                     | Microsoft Windows Media DRM |
| ITMS (kommer ultimo april?)   | Apple Fairplay              |

I det foreliggende lovforslaget gjøres det den antagelse at valg av DRM og valg av avspiller i framtiden kan komme til bli regulert gjennom kontrakt, og dermed være et forhold som ikke reguleres av lov. Det heter således (s. 119):

Hvis det ved kjøp av lydfil på Internett inngås avtale om hvilken avspiller som kan benyttes, vil lovens krav til relevant avspillingsutstyr innebære at utstyr ut over det som fremgår av avtalen ikke vil være relevant.

I praksis innebærer kravet til «relevant avspillingsutstyr» slik det er nedfelt i lovforslaget at selger har svært vide fullmakter til å sette vilkårlige grenser for hva som skal regnes som slikt utstyr i samband med bruk av såkalte «click-wrap»-avtale (en kontrakt som inngås ved at det med datamusen klikkes på en kontrakt med teksten «Jeg er enig») forut for nedlasting av mediafiler fra Internett. For eksempel kan Microsoft se sine interesser tjent med å kontraktfeste at ethvert PC-system som er tuftet på fri programvare ikke er å anse som «relevant avspillingsutstyr» - og slik loven er utformet vil en slik kontrakt være juridisk holdbar.

Man kan selvsagt innvende at det er fritt opp til forbrukeren om han eller hun velger å gå inn på en slik avtale - men da må man huske på at partene i denne avtalesituasjonen ikke er likestilte. I praksis vil forbrukeren være nødt til å forholde seg til en monopolist, på det vis at det ikke vil eksistere noen alternativ tilbyder av samme produkt. Forbrukere som ønsker produktet vil derfor ikke ha noe annet valg enn å godta avtalen.

Fra et konkurransepolitisk synspunkt er det opplagt at det ikke er ønskelig at det er adgang til å stille slike vilkår i en salgsprosess.

## 2.2 Konkurranseregulering

Til Dagsavisen 13. april uttaler Jon Bing:

«Skulle Microsoft i framtida prøve å bruke sin markedsposisjon for å oppnå fordeler, har vi et konkurransetilsyn som tar seg av slikt. Det er konkurranselovgevingen som skal regulere markedet, ikke den nye åndsverksloven.

Med utgangspunkt i tabellen over ser vi at 9 av 10 aktører har standardisert på Microsoft Media DRM. For meg virker det derfor merkelig å snakke som om dette bare er noe som det handler om «framtida». Microsoft har for lengst lyktes med sin strategi for å dominere dette markedet, vi har allerede et etablert monopol – og det hadde opplagt vært ønskelig om konkurransetilsynet viste interesse for saken.

Kanskje man heller bør spørre om hvorfor konkurransetilsynet ikke griper inn. Slik jeg har forstått det, oppfatter konkurransetilsynet DRM som et svært innfløkt og i hovedsak teknologisk felt der tilsynet ikke har tilstrekkelig kompetanse til å kunne gripe inn. Det er i så fall en forståelig reaksjon: Regulering gjennom teknologi er et fenomen som først har oppstått i kjølvannet av konvergensutviklingen og nettverkssamfunnet – og jeg tror ikke jeg tar munnen for full når jeg sier at det i dag er svært få som vet noe særlig om denne typen regulering og hvordan den virker.

Dersom man skal lykkes med å få konkurransetilsynet på banen i forhold til disse spørsmålene, må sannsynligvis nye bestemmelser som drøfter private aktørers mulighet til å regulere gjennom teknologi inn i konkurranselovgevingen. Slik norsk konkurranseregulering praktiseres i dag, så fungerer den åpenbart ikke på dette området.

## 2.3 Virkninger for norsk/europeisk IT-industri

Virkningen av å gi inngrep i DRM beskyttelse ved lov vil være negative for de delene av IT-industrien som forsøker å overleve på en annen plattform enn den som tilbys av Microsoft. I Norge dreier seg i alle fall om slike virksomheter som Opera Software, ezPublish og Trolltech.

EU har for så vidt oppdaget dette, og forsøker å begrense skadevirkningene som Windows Media-monopolet innebærer for europeisk IT-industri ved å pålegge Microsoft å fjerne Windows Media Player fra Microsoft Windows i Europa. Det som EU tilsynelatende ikke har tenkt på, er at Windows Media Player er lagt ut på Internett, og kan lastes ned gratis. Installasjonen er rask, automatisk og problemfri. Etter min mening er dette «mottrekket» fra EUs side uten praktisk betydning.

## 2.4 Hva kjennetegner DRM

Selv om det på dagens marked finnes to DRM-systemer fra to ulike leverandører (Microsoft og Apple), så har både Fairplay og WM-DRM de fleste trekkene felles. For eksempel forutsetter begge systemene at man benytter programvare lisensiert fra den som eier DRM-systemet for å kunne spille av DRM-beskyttet innhold. På PC-plattformen forutsetter Apple at deres program *iTunes* benyttes, og Microsoft forutsetter at deres program *Windows Media Player* benyttes.

Både iTunes og Windows Media Player kan kalles for mediaspillere. Slike mediaspillere tillater altså avspilling av DRM-beskyttet digitalt media på, for eksempel, PC-plattform.

Den primære anvendelsesområdet for slike mediaspillere er å spille DRM-beskyttet digitale medier (film, musikk, multimedia) som man (vanligvis mot betaling) laster ned fra nettet.

Det er ikke mulig å spille musikk som er beskyttet av det ene DRM-systemet på en spiller konstruert med tanke på det andre DRM-systemet. Felles for begge leverandører av DRM er at de har som klar og uttalt politikk at de ikke akter å gjøre mediaspillere tilgjengelig på Linux-PC-plattformen, og at de heller ikke akter å lisensiere sin teknologi til tredjepart for slik bruk.

Dessverre har det oppstått en smule forvirring på dette punkt, og det virker som det er en utbredt oppfatning at det vil være uproblematisk for en aktør som SkoleLinux å lisensiere slik teknologi dersom de bare er villig til å betale det som en lisens koster. For eksempel uttaler advokat Jon Bing til Dagsavisen, Dagens Næringsliv og Aftenposten den 13. april at:

«Ønsker SkoleLinux å bruke programvare må de kjøpe den.»

Hva som skal være årsaken til at Jon Bing uten videre antar at slik programvare er til salgs, slik at SkoleLinux kan «kjøpe den», skal være usagt, men en mulig årsak kan være en uttalelse fra Microsoft Norges informasjonsdirektør Jannik Lindbæk jr. i Dagsavisen fredag 6. april 2005 der han hevder:

«Vår teknologi er tilgjengelig for enhver leverandør eller utvikler som ønsker å legge til rette for avspilling - naturligvis også på Linux-plattformen. De alternative medieavspillerne [for å spille WM-DRM beskyttede verk på Linux-PCer] er tilgjengelige i dag.»

Siden å tillate slik lisensiering ville ha vært en klar policy-endring fra Microsofts side, kontaktet jeg umiddelbart Microsofts lisensavdeling og ba om å få et tilbud på en utviklingslisens for WM-DRM for en avspiller på Linux-PC. Henvendelsen ble besvart pr. epost den 12. april av Sturle Strauss Lisæth fra Microsoft Norge. Svaret lyder i sin helhet (Lisæths utheving):

«Vi lisensierer **IKKE** ut DRM til PC-plattformer basert på Linux eller andre operativsystemer.»

Det virker derfor som om det er et visst gap mellom virkeligheten og de oppfatninger som Microsoft Norges informasjonsdirektør finner det opportunt å tilføre den offentlige debatt.

Jon Bing tar det imidlertid for gitt at teknologien er til salgs, og at alt SkoleLinux eller andre Microsoft-konkurrenter trenger å gjøre, er å kjøpe den. Nå er ikke teknologien til salgs, men la oss for et øyeblikk tenke at den hadde vært det:

For den som bruker Microsoft-operativsystemet Windows er Microsoft Media Player gratis å laste ned fra Internett. Microsoft tar seg altså ikke noe betalt for mediaspilleren. Strategien bak denne dumpingten er åpenbar: Ved å gi bort spilleren som støtter WM-DRM gratis er det svært vanskelig for andre selskaper å få konkurrerende DRM-teknologi til å lønne seg. Prisen på DRM bestemmes av prislederen i markedet, som er Microsoft, og den prisen er *NULL* kroner. Den som ønsker å utfordre Microsofts nær-monopol på dette området må derfor være forberedt på at høyeste prisen det vil være mulig å ta for en slik spiller i markedet er *NULL* kroner. Det er sannsynligvis få selskaper som har de finansielle musklene som skal til for å gjennomføre et slikt prosjekt, og endelig vanskeligere å se hvordan det vil være mulig å få avkastning på en slik investering.

Samme fredag som Lindbæk jr. hadde sitt leserbrev på trykk i Dagsavisen, står det på kommentarplass i Aftenposten et lengre innlegg av direktør for jus og samfunnskontakt i Microsoft Europa, Grete Faremo. Dette innlegget, med overskriften «Fremlengs inn i fremtiden» taler varmt for endringene i åndsverkloven fordi den blant annet vil gi «kunstneren kontroll over eget verk og adgang til å fastslå grenser for mangfoldiggjøring».

Det er mulig at dette er lovens intensjon. Det Grete Faremo imidlertid tier om, er at det selskap hun arbeider for så langt ikke har gjort noe som helst for å tilføre kunstnerne slik kontroll. Slik Microsoft WM-DRM er konstruert, inneholder Windows Media Player en egen funksjon som tillater brukeren å strippe rettighetsinformasjonen fra datafilene etter at de er lastet ned fra Microsofts musikkbutikk på nettet. En bruker som gjør bruk av denne funksjonen kan fritt kopiere filen så mye han eller hun lyster. Vedkommende kan også – om han eller hun er villig til å bryte loven – legge disse datafilene ut i for ulovlig nedlasting i fildelingsnettverk på Internett.

Og for ordens skyld: Microsofts WM-DRM er ikke alene om å virke på denne måten. Også i Apples iTunes er det en funksjon for å fjerne all digital rettighetsinformasjon fra de filene som kan kjøpes i iTunes Music Store.

Ut fra den intense skribentvirksomheten som diverse Microsoftdirektører utøver om dagen er det ting som tyder på at det for Microsoft er svært viktig at denne loven overlever behandlingen i Stortinget. Men all den tid den DRM-teknologi som loven er ment for å beskytte ikke verner kunstnerne mot ulovlig kopiering, eller mot at digitale mediafiler blir spredd i fildelingsnettverk på nettet, hva er det så snakk om å verne?

Etter mitt syn er det helt opplagt hva både Microsoft og Apple ønsker seg. De ønsker seg et lovmessig vern som skal forhindre at det utvikles uavhengige mediaspillere på relevante avspillingsplattformer som disse selskapene ikke har kontroll over. I første rekke er det viktig for dem å forhindre at det noensinne vil eksistere mediaspillere for DRM-beskyttede digitale medier på Linux-PC-plattformen.

Dersom det kan lykkes disse selskapene å avskjære Linux-PC-brukere fra lovlig tilgang på DRM-beskyttede digitale medier, så vil Linux-PC-plattformen om kort tid være like attraktiv for den typiske datamaskinbruker som en fjernsynsmottager som viser program om sauesykdommen Mædi i absolutt alle kanaler.

Jeg synes IFPIs Sæmund Fiskvik illustrerer dette poenget godt i et oppslag i Dagsavisen 26. april. Han sier:

Om en skole får problemer med å spille av musikk på grunn av DRM-beskyttelsen får de heller kjøpe CD-er. De er det ikke DRM på.

Med andre ord: Dersom en skole ikke har det «riktige» utstyret som tillater avspilling av WM-DRM-beskyttet materiale som tilbys av Filmarkivet og andre leverandører av digitale læremidler, så må de bare finne seg i å være avskåret fra å benytte nettbaserte medier. Slike skoler får i stedet basere bruken av multimedia i undervisningen på CDer, spritduplikator, flannelograf, og andre audiovisuelle formater fra forrige årtusen.

### 3 Hva kan gjøres?

Slik situasjonen er, så er handlingsrommet i denne saken sannsynligvis begrenset. Etter min mening er lovforslaget såpass dårlig, og inneholder så mye som er uoverskuelig både på det konkurransepolitiske, det kulturpolitiske og det konstitusjonelle området, at det beste ville vært å benytte reservasjonsretten som ligger i EØS-avtalen og deretter starte prosessen med å revidere åndsverkloven på nytt – og da på en slik måte at den tok hensyn til opphavspersonenes legitime interesser i en digital tidsalder *uten* å være nødt til å skjele til et EU-direktiv som etter min mening både er foreldet og forfeilet.

Men i og med at det virker urealistisk å få Stortinget til å benytte reservasjonsretten (med mindre Arbeiderpartiet snur) er plan B å drøfte mulige endringer i forslaget som kan redusere skadevirkningene av det. Det gjøres i de neste avsnittene:

#### 3.1 Relevant avspillingsutstyr

Utkastet inneholder allerede ett unntak fra bestemmelsene om omgåelse av effektive tekniske beskyttelsessystemer, nemlig bestemmelsen som i § 53a tredje ledd andre punktum sier at forbudet ikke skal være til hinder for «privat brukers tilegnelse av verket på relevant avspillingsutstyr».



Av forarbeidene går det imidlertid fram at «relevant avspillingsutstyr» er ment i en meget snever forstand, slik at denne bestemmelsen åpner opp for å kunne lage en kopi av en såkalt «copy-controlled» musikkskive (NB: dette er *ikke* en CD-plate, og Philips som eier CD-standarden har vunnet frem med krav om at den ikke skal markedsføres som CD-plate) på en CD-spiller.

For denne leser er det ikke umiddelbart logisk at en CD-spiller er «relevant avspillingsutstyr» for noe som *ikke* er en CD-plate, mens en MP3-spiller altså ikke er det. Legger man en common sense-betraktning til grunn, så er det ingen tvil om at bærbare MP3-spillere nettopp allment oppfattes som relevante avspillere for musikk av stadig større grupper musikkjøpere.

Jeg kan heller ikke forstå at en slik presisering av hva som er å anse som «relevant avspillingsutstyr» er *mer* i strid med det foreliggende EU-direktiv enn den formulering man finner i regjeringens forslag.

**Forslag:** § 53a tredje ledd andre punktum endres til å lyde:

*Bestemmelsen i første ledd skal heller ikke være til hinder for privat brukers tilegnelse av lovlig anskaffet verk på det som i alminnelighet oppfattes som relevant avspillingsutstyr. Meningen med hva som skal forstås som relevant avspillingsutstyr i følge denne lov kan ikke endres gjennom avtale.*

### 3.2 Konkurranseregulering

Som sagt er den største svakheten i det foreliggende forslaget at det i urimelig sterk grad åpner opp for at DRM kan misbrukes av store leverandører som benytter DRM til konkurranseregulering. Det som er bekymringsverdig i så måte, er at slik misbruk av DRM vil være vernet mot inngrep av § 53a i det foreliggende forslaget.

Dette er ikke en teoretisk problemstilling som man evt. må takle i en fjern fremtid. Det er en høyst aktuell problemstilling som finnes manifest i begge de DRM-systemene som dominerer dagens marked ved at disse – snarere enn å verne åndsverk mot ulovlig eksemplarframstilling – verner eierne av disse DRM-systemene mot konkurranse.

På bakgrunn av dette er det særdeles viktig å sørge for at såkalte “checks and balances” som begrenser muligheten til å bruke DRM på denne måten, blir en del av den nye loven. Dersom Microsoft og Apple fikk et visst press på seg til å gjøre mediaspillere med støtte for DRM tilgjengelig for konkurrentene på samme vilkår som de gjør slike spillere tilgjengelig på sin egen plattform – ville mye være vunnet.

Jeg mener derfor at det bør på plass i loven en bestemmelse som sier at *enten* må det selskap som kontrollerer DRM-teknologi *selv* sørge for at de nødvendige mediaspillere er tilgjengelig på relevante plattformer for avspilling av digitale medieformater, *eller* så må det være lov for utviklere på slike relevante plattformer å selv utvikle slike spillere.

Dette er en endring som ikke er strid med EU-direktivet fordi DRM gis beskyttelse mot inngrep slik direktivet foreskriver, *forutsatt* at DRM-beskyttelsen ikke misbrukes til konkurranseregulering. Men samtidig er det også klart at lovbeskyttelsen mot inngrep faller bort dersom denne forutsetningen brytes.

Jeg vil derfor foreslå et tillegg til § 53a i ÅVL som sier at forbudet mot å omgå tekniske beskyttelsessystemer ikke gjelder dersom slike beskyttelsessystemer benyttes konkurranseregulerende. Man kan altså *kun* oppå lovens beskyttelse av sitt tekniske beskyttelsessystem dersom man er villig til å avstå fra de mulighetene som DRM gir til konkurranseregulering, for eksempel ved å gjøre tilgjengelig en lovlig mediaspiller for DRM-beskyttet materiale på alternative tekniske plattformer fra konkurrenter på like vilkår som man gjør slike spillere tilgjengelig på sitt eget utstyr. Dersom Windows Media Player for Windows (f.eks.) er gratis å laste ned fra nettet, så skal også Windows Media Player for Linux være gratis å laste ned.

Microsoft og Apple vil muligens innvende at det er urimelig at de skal bruke penger på å utvikle en DRM-teknologi for deretter å gjøre denne tilgjengelig på like vilkår for sine konkurrenter på alternative plattformer. Det bør derfor understrekes at den foreslåtte endringen ikke innebærer noe *krav* om gjøre noe slikt. De kan selvsagt nekte å dele DRM-teknologi med konkurrenter, men da mister de den beskyttelse mot inngrep som de ubetinget tildeles i det foreliggende lovforslag.

**Forslag:** Følgene legges til sist i § 53a:

*For at et effektivt teknisk beskyttelsessystem (DRM) skal oppnå vern etter denne lov, forutsettes det at det finnes tilgjengelig lovlige avspillere for verk vernet av systemet på de tekniske plattformer der det er relevant å spille av beskyttede verk. Det forutsettes videre at spillerne på de ulike plattformene er av samme kvalitet, har de samme kapabiliteter og er tilgjengelig for forbrukerne til samme pris og til like vilkår.*

*Dersom den som kontrollerer en spesifikk DRM-teknologi velger å ikke tilby avspillere på bestemte relevante teknisk plattformer, skal bestemmelsen i første ledd ikke være til hinder for at en uavhengig tredjepart utvikler, selger, reklamerer for, besitter og/eller bruker en slik avspiller. En slik spiller utviklet av tredjepart må imidlertid gi verkets opphavsperson det samme vern mot ulovlig eksemplarframstilling som den avspiller den imiterer.*

## 4 Konklusjon

Det foreliggende forslag til endringer i åndsverkloven er dårlig, og åpner opp for ulike former for misbruk og bruk av teknologi til å regulere markeder som ikke bør aksepteres i en markedsøkonomi.

Dersom det av hensyn til EØS-avtalen ikke er mulig å avvise endringsforslaget i sin helhet bør det innarbeides de to foreslåtte endringer for å begrense de skader som endringsforslaget i sin nåværende form legger til rette for.