

## [Undersøgelse af ophavsret og nye teknologier](https://digital-strategy.ec.europa.eu/da/library/study-copyright-and-new-technologies) [\(https://digital-strategy.ec.europa.eu/da/library/study-copyright-and-new-technologies\)](https://digital-strategy.ec.europa.eu/da/library/study-copyright-and-new-technologies)

Dette studie ser på kreative sektorer og deres anvendelse af nye teknologier såsom blockchain og kunstig intelligens (AI) ud fra et ophavsretligt perspektiv. Undersøgelsen identificerer muligheder for yderligere undersøgelser fra interessenters, politiske beslutningstageres og akademikers side.



Første del omhandler den potentielle anvendelse af nye teknologier til at forbedre forvaltningen af data i forbindelse med ophavsretligt beskyttet indhold i de europæiske kreative sektorer, navnlig i onlinemiljøet. Den kortlægger de igangværende initiativer, identificerer udfordringer i forbindelse med forvaltning af ophavsretsdata i de kreative sektorer og gennemgår teknologiens rolle i forbindelse med forvaltning af rettigheder, licensudstedelse og opkrævning og fordeling af vederlag. Den identificerer også muligheder for at øge bevidstheden om betydningen af (meta) data og øge interoperabiliteten mellem sektorer. Denne del af undersøgelsen blev udført af Philippe Rixhon med støtte fra Florian Berger (Technopolis Group) og Alfred Radauer (IMC University of Applied Sciences Krams). Teamet blev rådgivet af branchekspertter fra musik-, film- og forlagsbranchen, der fungerede som lydpanel for projektet og bestod af Piero Attanasio, Chris Cooke og Sten Saluveer. Fabian Waiblinger og Dominik Beckers (Technopolis Group) ydede også yderligere støtte.

Anden del omhandler brugen af løsninger med kunstig intelligens i fire kreative sektorer (visuel kunst, musik, audiovisuelle medier og film, spil), inden man undersøger eventuelle nye juridiske spørgsmål i forbindelse med samspillet med de retlige rammer for ophavsret. Den viser, at afhængigheden af disse løsninger er stigende, selv om graden af vedtagelse af AI-løsninger varierer betydeligt fra sektor til sektor. Med henblik på yderligere drøftelser ser studiet på forskellige muligheder for at løse disse spørgsmål ud fra to vinkler: input- og outputsiden af AI-produktionskæden. Denne del af studiet blev udført af Alain Strowel (UCLouvain), Sari Depreeuw (Crowell -Moring LLP), Luc Desauettes-Barbero (UCLouvain) og María del Carmen Calatrava Moreno (Technopolis Group).

### [Fuldstændig undersøgelse](https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/cc293085-a4da-11ec-83e1-01aa75ed71a1/language-en)

<https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/cc293085-a4da-11ec-83e1-01aa75ed71a1/language-en>

[Resumé \(https://ec.europa.eu/newsroom/dae/redirection/document/84164\)](https://ec.europa.eu/newsroom/dae/redirection/document/84164)

Undersøgelsen supplerer [et andet studie](#) (<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/study-opportunities-and-challenges-artificial-intelligence-ai-technologies-cultural-and-creative>) om udfordringer og muligheder ved kunstig intelligens i de kulturelle og kreative sektorer, som ser på mere praktiske forretningsmuligheder.

---

**Source URL:** <https://digital-strategy.ec.europa.eu/library/study-copyright-and-new-technologies>