

UNIVERSITÉ PARIS OUEST NANTERRE LA DÉFENSE

École Doctorale Économie, Organisations, Société

Thèse pour le Doctorat en Sciences Économiques

présentée par

Massimiliano Gambardella

**Are telecommunication and media converging?
The change in the production and distribution model of audio-video
contents**

Soutenue le 23 janvier 2014

MEMBRES du JURY

M. Eric Brousseau, Université Paris Dauphine, *directeur de thèse*

M. Jean-Michel Dalle, Université Pierre et Marie Curie, *rapporteur*

M. Alain Rallet, Université Paris 11 Paris Sud, *rapporteur*

M. Jean-Samuel Beuscart, Université Marne La Vallée

Mme Sophie Harnay, Université Paris Ouest Nanterre La Défense, *présidente*

Résumé

Introduction

Selon l'approche classique du droit d'auteur, un monopole légal est nécessaire pour inciter les artistes à produire des œuvres intellectuelles. Le monopole donnée par le droit d'auteur semble en effet fondamental pour encourager les artistes à créer et les investisseurs à financer de nouvelles œuvres en raison de l'effort que constitue la création et la diffusion des œuvres (Boldrin et Levine 2008 , van Gompel 2012).

Cependant, avec l'avènement des nouvelles technologies, la protection classique du droit d'auteur semble être parfois obsolète. Nous assistons à l'émergence de nouvelles licences qui réduisent la protection du droit d'auteur, tels que les licences du Logiciel Libre et les licences Creative Common (CC).

Les œuvres créées par les artistes sont des biens intangibles et leur valeur est essentiellement liée à l'information qu'ils contiennent, plutôt qu'à leur support. Par exemple, la valeur d'une vidéo ne dépend pas du support sur lequel elle a été enregistrée. Même si les coûts nécessaires pour produire de l'information sont des coûts de capital humain, l'information produite est un bien public pur (Demsets 1970).

Puisque l'information a un caractère de bien public, l'utilisation d'une forte protection, comme dans le cas du droit d'auteur, implique des inefficacités systématiques en matière de provisionnement privés d'information. Cela se produit notamment avec l'émergence d'une production par les communautés d'utilisateurs, facilitées par la révolution numérique (Benkler , 2002).

La révolution numérique a changé la façon dont les œuvres protégées sont produites et consommées : les coûts de production diminuent de façon significative, la collaboration entre les gens est devenu plus facile et les communautés d'utilisateurs émergent. En outre, les supports sur lesquels l'information est stockée deviennent moins importants, la diffusion devient plus efficace et ses coûts deviennent quasi-nuls.

Depuis les années quatre-vingt-dix, les licences des logiciels libres permettent aux communautés d'utilisateurs et aux sociétés de fournir des logiciels sous copyright sans restriction et d'en tirer profit (Benkler , 2002). Depuis décembre 2002, les licences CC permettent aux communautés d'utilisateurs et aux organisations de fournir des œuvres artistiques sous copyright sans restriction et en tirer profit (Lessig 2004).

Les licences CC sont directement inspirées de la culture du monde du logiciel libre. Toutefois, dans le cas des logiciels libres, les développeurs ont eux-mêmes codifié la culture de partage existant en écrivant de nombreuses licences. Au contraire, les

licences CC ont une approche top-down et ont été créés par l'Organisation Creative Commons, fondée spécifiquement pour permettre le partage des œuvres de l'esprit (Välimäki et Hietanen 2004).

Malgré l'énorme quantité de littérature sur le logiciel libre, il y a un manque dans la littérature sur les licences CC. Une grande partie de la littérature sur licence CC se concentre sur la façon dont ces licences fonctionnent comme régime alternatif à la protection classique du droit d'auteur. On sait peu concernant les dynamiques qui sous-tendent l'utilisation des licences CC pour réussir dans une production d'un projet.

Les CC sont des licences fondées sur le droit d'auteur. Contrairement à un contrat, la licence oblige seulement le donneur de licence de tolérer des comportements autrement interdits par le droit d'auteur. Il ne crée aucune obligation nouvelle qui n'est pas déjà prévue dans le régime du droit d'auteur classique (Hietanen 2007). Donc le CC adapte le droit d'auteur dans le cas où un effet sinistre serait produit par la privatisation de la production collective (Ciffolilli 2004).

Les informations contenues dans un travail intellectuel ont au même moment l'aspect de bien public et l'aspect de matières premières pour l'exploitation commerciale. L'équilibre entre l'intérêt collectif de la société et les droits de propriétés individuelles est un défi depuis des siècles (Flew 2005).

L'utilisation des licences Creative Commons est un moyen viable pour résoudre les conflits entre intérêt collectif de la société et les intérêts individuels. Avec l'utilisation des CC les créateurs peuvent décider leur degré optimal d'ouverture / restriction de la protection du droit d'auteur selon leurs intérêts et les intérêts des contributeurs. Pour cette raison, les licences CC peuvent harmoniser les intérêts de la société et des individus (Flew 2005 Broussard 2007).

Les CC peuvent aller vers l'intérêt privé des créateurs et au même moment vers les intérêts publics des utilisateurs, car ils reflètent la façon dont les gens produisent des œuvres intellectuelles (Kim 2008). En effet, le gain financier sur leurs œuvres et les contributions ne sont pas les buts directs ni des créateurs, ni des utilisateurs. Comme dans le cas du logiciel libre, il y a des motivations sociales différentes qui conduisent à la production de bien sous une licence CC (Lerner et Tirole 2005). Les créateurs produisent et distribuent sous CC leurs œuvres pour construire leur réputation et / ou parce qu'ils aiment créer des biens artistiques et / ou parce qu'ils croient dans le partage (Kim 2008).

Dans le monde des créations sous CC le créateur est le produit. En effet, en utilisant les licences CC, la rareté artificielle de l'œuvre artistique n'est pas imposée par une contrainte juridique (le droit d'auteur). Dans ce monde, la demande est à la recherche de quelque chose qui est rare : le lien entre l'artiste et l'utilisateur qui bénéficient de

ses œuvres (Foong 2010). Comme dans le cas des logiciels libres, des communautés d'utilisateurs apparaissent pour soutenir des projets en CC. Dans le cas du logiciel libre, les communautés d'utilisateurs soutiennent la production donnant surtout une contribution directe au développement et à l'innovation du logiciel. Au contraire, les communautés autour de projets de CC sont consacrées principalement au soutien financier du projet, à sa diffusion et au remix des travaux.

Les créateurs qui utilisent des licences CC produisent aussi des œuvres commercialement viables (Kim 2008). Certains modèles d'affaires commencent à émerger (Foong 2010):

- *Connexion avec les fans* : le fait que les fans utilisent (remix , modifient, etc.) l'œuvre crée une relation avec le créateur original . Donc, les fans achètent les autres ouvrages vendus par le créateur. (exemple : l'album de Radiohead « Into the Sky »).
- *Vendre le Créateur* : Les fans ne paient pas pour l'œuvre parce qu'ils veulent simplement un produit, mais parce qu'ils apprécient le créateur et veulent afficher leur soutien. (exemple : l'album de Radiohead « Into the Sky »).
- *Diviser le marché* : L'utilisation de la clause « non commerciale » rend l'œuvre légalement libre pour les fans et coûteux pour les autres entreprises qui veulent utiliser les œuvres à des finalités commerciales. Donc le créateur profite de la commercialisation provoquée par les fans qui légalement et gratuitement partagent ses œuvres. (exemple : les albums de Nine Inch Nails « Ghosts I –IV » et « The Slip »).

Les licences CC sont jeunes et il ne sera pas surprenant que d'autres modèles d'affaires surgissent dans l'avenir.

Cette thèse vise à comprendre les dynamiques qui sous-tendent la production d'œuvres sous licences CC. Plus précisément, nous nous sommes concentrés sur la production de vidéo en ligne sous licences CC. Mettre l'accent sur une catégorie particulière de travaux était utile pour avoir des données réelles. Nous décidons de mettre l'accent sur les vidéos en ligne sous licences CC essentiellement pour deux raisons : d'abord, parce que, à notre connaissance, personne n'a jamais fait des recherches dans ce sens, et ensuite, parce que pendant les dernières années, il y a eu un intérêt croissant autour de la production et de la distribution des vidéos en ligne.

Cette thèse se concentre sur trois aspects de la production de vidéo en ligne sous licences CC : (1) le choix judicieux du degré d'ouverture de la licence, (2) la stratégie de financer et d'assimiler l'innovation, (3) les chemins qui déterminent la réussite des projets.

Afin de mieux étudier les différents aspects de la production de la vidéo en ligne sous licences CC, nous avons adopté trois approches différentes, une pour chaque aspect.

Approche 1

Tout d'abord, nous avons utilisé une approche quantitative pour enquêter sur le choix judicieux entre les différents degrés d'ouverture dans les licences CC. Cette approche consiste en une analyse économétrique des vidéos sous licences CC stockées sur une plateforme en ligne, l'Internet Archive (IA). Les résultats de cette étude suggèrent que, dans le but d'attirer la contribution des utilisateurs, les producteurs utilisent différents degrés d'ouverture de licences en fonction de leur statut organisationnel.

Afin de mener cette analyse, une base de données de vidéos sous licence CC (plus Public Domain – PD) a été créée. Cette base de données de 999 vidéos a été créée à partir de l'IA, la plus grande archive de vidéos sous licences CC.

Ensuite, les créateurs ont été regroupés dans quatre catégories différentes, qui seront nos variables explicatives, définies en fonction de leur statut organisationnel :

1. À but lucratif : ils opèrent principalement pour gagner de l'argent. Dans cette catégorie, nous avons des professionnels et des entreprises de différents secteurs, avec différents modèles commerciaux et stratégies qui poussent à créer une vidéo.
2. À but non lucratif : ils se concentrent principalement sur des objectifs sociaux, culturels ou politiques plutôt que de faire des profits. Dans cette catégorie, nous avons des associations, des partis politiques, etc., qui pour différentes raisons décident de créer une vidéo.
3. Informel : ils ne déclarent aucun statut juridique. Dans cette catégorie, nous avons amateurs qui décident de créer une vidéo, parfois "just for fun".
4. Public : les administrations publiques, à l'exemple du Congrès américain.

Selon le degré d'ouverture de la licence, les différentes vidéos ont été ordonnées en fonction du degré d'ouverture de la production et de la distribution (Table 3 du chapitre 2). Ils représentent nos variables expliquées.

Nos hypothèses sont les suivantes :

(H1) Les créateurs ayant un statut juridique à but lucratif ont besoin d'utiliser un degré plus élevé d'ouverture dans la licence CC dans les deux aspects de la production et de la diffusion, afin de bénéficier de la contribution des utilisateurs. D'une part, parce que leur statut juridique n'est pas en mesure d'attirer les contributions des utilisateurs d'autre part, parce que leur modèle d'affaires est déconnecté avec la vente des œuvres

(H2) Les créateurs ayant un statut juridique à but non lucratif ont besoin d'utiliser un degré plus élevé d'ouverture dans les licences CC seulement dans l'aspect de diffusion, afin d'accroître la diffusion de l'œuvre et du nombre de contributeurs

potentiels. Parce que leur statut juridique est déjà en mesure d'attirer la contribution des utilisateurs.

(H3) Le créateur ayant un statut juridique informel va utiliser un faible degré d'ouverture seulement dans le processus de diffusion, pour accroître la possibilité d'avoir des contributions par des utilisateurs. Mais ils garderont la possibilité de vendre le droit de commercialiser l'œuvre. D'une part, parce-que ils ne sont pas vraiment organisés avec certains modèles d'affaires déconnectées de la vente de l'œuvre, d'autre part, parce qu'ils n'ont pas un statut juridique suffisamment en mesure d'attirer les contributions par des utilisateurs.

Les résultats de nos analyses économétriques (table 6 et 7 du chapitre 2) confirment notre hypothèse et montrent que lorsque les créateurs à but lucratif décident d'utiliser les licences CC, ils sont davantage susceptibles d'adopter un degré élevé d'ouverture dans la production et dans la distribution (H1).

Cela peut s'expliquer par le fait que les créateurs à but lucratif ont besoin d'ouvrir la licence pour :

- partager le droit du contrôle du processus de production afin d'attirer les contributions des utilisateurs motivés par des motivations non monétaires extrinsèques et intrinsèques ;
- maximiser la diffusion afin d'augmenter les contributions potentielles des utilisateurs et de leurs clients potentiels. En effet, comme dans le cas des logiciels libres, ils ont des modèles d'affaires caractérisées par la vente de services ou autres avantages indirects.

En outre, les résultats de cette étude montrent que les créateurs à but non lucratif sont plus susceptibles d'adopter un faible degré d'ouverture de la production et un haut degré d'ouverture de la diffusion (H2).

Cela peut s'expliquer par le fait que les créateurs à but non lucratif :

- n'ont pas besoin de partager le contrôle du processus de production afin d'attirer les contributeurs. En effet, ils sont déjà en mesure d'attirer l'intérêt des utilisateurs et des contributions en raison de leur statut juridique;
- n'ont pas besoin de garder la possibilité de vendre le produit. En effet, ils ont produit l'œuvre à but non lucratif, mais ils ont besoin d'augmenter le nombre de contributeurs potentiels et d'accroître la diffusion de l'œuvre.

Finalement, les résultats montrent que, du point de vue de la production, les créateurs informels sont plus susceptibles d'adopter un degré d'ouverture moins ouvert que les créateurs à but lucratif, mais plus ouvert que les créateurs à but non lucratif . Les résultats montrent également que, du point de vue de la diffusion, les créateurs

informels sont plus susceptibles d'adopter un faible degré d'ouverture, en contraste avec le comportement des créateurs à but lucratif et à but non lucratif (H3).

Cela peut s'expliquer par le fait que les créateurs informels ont :

- besoin de partager une partie du contrôle du processus de production afin d'attirer les contributions des utilisateurs. En effet, contrairement aux créateurs à but non lucratif, le statut organisationnel des créateurs informels n'est pas en mesure d'attirer les contributions des utilisateurs, mais pas si incapable, comme le statut organisationnel des créateurs à but lucratif ;
- besoin de garder le contrôle de la possibilité de vendre l'œuvre, parce que contrairement aux créateurs à but lucratif et à but non lucratif, les créateurs informels ne sont pas structurés et donc ils ne peuvent pas avoir un modèle d'affaires qui permet la vente de services ou toute autre source indirecte de financement.

Approche 2

Nous utilisons une approche qualitative pour étudier la stratégie pour financer et absorber l'innovation générée par les utilisateurs. Cette approche consiste en une étude de cas de la production d'une vidéo sous licence CC, Big Buck Bunny (BBB). Les résultats suggèrent que les utilisateurs peuvent être utilisés en tant que source de financement de la production et comme partenaires pour innover.

Le but de cette étude est de comprendre comment la Fondation Blender (une organisation qui produit des logiciels) gère les licences du logiciel libre et les licences CC, afin d'assimiler et gérer l'innovation générée par les utilisateurs.

Pour mener cette étude, nous avons recueilli des données issues d'interviews, du site de Blender, des rapports de presse et d'autres sources publiques. Nous analysons également l'évolution du logiciel Blender pour vérifier les mises à jour et les innovations avant et après la création de BBB. Les interviews constituent le point de départ de notre étude. Nous avons effectué une analyse qualitative des données de 15 entrevues (voir tableau 1 chapitre 3).

L'étude de BBB nous permet d'extraire le modèle suivi pour financer et assimiler les innovations générées par les utilisateurs. Le modèle contient trois phases :

Au cours de la première phase, le producteur réduit la protection du droit d'auteur pour obtenir de nouvelles contributions. La réduction de la protection du droit d'auteur pourrait être obtenue de manière illégale (Haefliger et al, 2010 .), ou légale comme dans le cas des logiciels libres (Lerner & Tirole , 2004, 2005 ; San Wong, 2007) et des licences CC (Gambardella , 2011; Lessig, 2001, 2004) :

Dans notre étude de cas, la Fondation Blender a réduit la protection du droit d'auteur du logiciel Blender en utilisant une licence du monde du logiciel libre (la GNU-GPL).

De cette façon, il peut bénéficier de la contribution des utilisateurs et il peut récolter des fonds et des expertises pour améliorer le logiciel Blender.

Au cours de la deuxième phase, les utilisateurs intermédiaires se déplacent (horizontal user-innovation) d'un secteur à un autre en innovant dans ce nouveau secteur (Haefliger et al. , 2010). La création d'une équipe composée par des artistes et des développeurs permet de passer d'un secteur (logiciels) à un autre (vidéo) et de créer une nouvelle œuvre, la vidéo BBB. Dans cette phase, les artistes et les développeurs sont utilisés comme source d'innovation dans l'industrie de la vidéo et du logiciel. En effet, l'équipe a réussi à créer une nouvelle œuvre dans l'industrie de la vidéo et à trouver des nouvelles techniques de création. De plus, grâce à l'utilisation de CC-BY, toutes les parties de BBB peuvent être utilisées par d'autres artistes pour de nouvelles créations. Pendant la production de BBB, le logiciel Blender a été amélioré pour résoudre les problèmes liés à la production de la vidéo.

Au cours de la troisième phase, le producteur du logiciel assimile l'innovation générée dans l'industrie de la vidéo par les utilisateurs intermédiaires. Le résultat est une nouvelle version, plus performante du logiciel Blender. La Fondation Blender a pu financer indirectement le développement du logiciel Blender et a pu absorber l'innovation émergée de besoins des utilisateurs du logiciel même.

Approche 3

Enfin, nous avons utilisé une approche de modélisation pour étudier le chemin et les caractéristiques des projets, sous licences CC, qui ont été réalisés. Nous avons développé un modèle multi-agents qui simule le processus de sélection des projets sous licences CC. Le résultat de cette étude a démontré que le modèle est capable de reproduire les faits stylisés de la production de vidéos sous CC stockées sur une plateforme en ligne, l'IA en l'occurrence. Le modèle est capable d'imiter les motivations qui sont impossibles à observer empiriquement et il montre que les caractéristiques du projet de CC (comme l'effort nécessaire pour compléter le projet, la notoriété du producteur et son statut juridique) sont fondamentales pour la réussite d'un projet.

La collecte des contributions des utilisateurs et la façon dont ils atteignent le succès sont un défi. Il est important de comprendre les conditions qui contribuent à la réussite d'un projet sous CC. Le modèle est formulé à partir d'hypothèses concernant les motivations des utilisateurs déjà analysées dans la littérature et calibrées à l'aide de données empiriques issues de l'IA. En cas de projet sous licences ouvertes telles que les licences CC, les utilisateurs préfèrent contribuer au projet célèbre, parce qu'ils sont guidés par des motivations non monétaires telles que la reconnaissance par les pairs, leur carrière, la réputation, etc. Notre modèle prend en compte ces motivations des utilisateurs.

Le modèle permet d'observer la dynamique des variables qui ne sont pas observables sur les bases de données empiriques. En effet, sur bases de données empiriques, nous pouvons seulement recueillir des données provenant de projets qui réussissent, alors que nous n'avons pas de données sur les projets qui échouent. En outre, la perception subjective des efforts de contribution et de ses avantages subjectifs ne sont pas observables dans la base de données empirique.

Notre modèle est capable d'imiter les données non observables et d'imiter le comportement des producteurs et des contributeurs. Comme résultats, nous pouvons observer comment les caractéristiques des projets sont en mesure d'attirer des contributions des usagers et de rendre compte de la façon dont les projets réussissent.

Le principal défi de ce modèle est son calibrage utilisant des données empiriques. Pour cette raison, nous avons utilisé une procédure itérative qui teste différentes combinaisons de valeurs et qui offrent différents scénarii qui sont en mesure de reproduire les résultats de la base de données empiriques.

Le modèle utilise les résultats d'une véritable sélection des projets comme cible et il nous donne différents scénarii pour atteindre cet objectif. Chaque scénario contient les caractéristiques des projets qui réussissent et qui échouent, ainsi que l'importance des attributions dans la fonction d'utilité des utilisateurs qui contribuent ou non. La fonction d'utilité représente les motivations de l'agent pour créer un projet et / ou contribuer à un projet.

Le modèle est capable d'imiter le processus de sélection et de fournir la quantité totale de la production observée sur des données empiriques. Le modèle permet également de simuler l'augmentation de la production et sa diffusion dans le temps (voir figure 1 chapitre 4). En outre, le modèle est capable de distinguer et de reproduire la production par les agents avec ou sans but lucratif (voir figure 2 chapitre 4). Enfin, le modèle permet de reproduire l'impact des caractéristiques du projet sur la réussite de celui-ci (voir table 1). En conclusion, le modèle est utile pour mieux comprendre les conditions nécessaires à la réussite des projets de CC.

Conclusion

Les licences CC ont pour but de contourner les mécanismes d'exclusion imposés par le droit d'auteur classique. Ils préservent les caractéristiques de biens publics typiques de l'information contenues dans chaque œuvre intellectuelle. En effet, même en utilisant un licence CC plus restrictive, une œuvre est à la fois non-exclusive (tout le monde peut l'utiliser) et de non-rivale (l'utilisation d'un individu ne réduit pas la disponibilité pour les autres). Nous montrons comment les producteurs peuvent utiliser les licences CC pour bénéficier de contributions des utilisateurs.

Dans notre analyse, il ressort que pour bénéficier des motivations sociales des usagers, et donc de leur contribution, les producteurs doivent utiliser différents degrés d'ouverture sur les licences en fonction de leur statut organisationnel. Les licences CC

peuvent être utilisées pour attirer des fonds et assimiler des innovations. Le succès d'un projet sous licence CC dépend de sa capacité d'attirer des contributeurs.

Les producteurs ne partagent pas nécessairement avec les contributeurs les mêmes objectifs et intérêts, générant des conflits potentiels. Notre étude suggère que les licences ouvertes telles que les licences CC sont capables de résoudre ces conflits potentiels entre les intérêts des producteurs et des contributeurs.

Dans cette thèse, nous présentons la façon dont les licences ouvertes (licences CC et licence du logiciel libre) sont capables de créer une sorte d'organisation invisible dans lequel les utilisateurs deviennent partie intégrante du processus de production. Le partage de la production avec les utilisateurs a plusieurs avantages : la réduction des risques, la réduction des coûts de production, la possibilité de collecter des fonds et de l'expertise. La réduction des coûts de production ne réduit pas la valeur de l'information contenue dans les œuvres. Cependant, les licences ouvertes permettent aux producteurs et aux utilisateurs de gérer un modèle d'entreprise alternatif qui n'est pas fondées sur la simple vente d'œuvres et le paiement des employés et des investisseurs. En outre, les licences ouvertes permettent aux producteurs de profiter de la contribution des utilisateurs.

Nos résultats montrent que l'utilisation des licences ouvertes n'est pas une sorte de baguette magique qui simplifie la production des œuvres intellectuelles, qui réduit les coûts de production et stimule l'innovation. Il faut savoir gérer ces licences et choisir la meilleure pour encourager les utilisateurs à contribuer à un projet et à harmoniser ses propres objectifs avec les leurs.

Nos résultats proviennent de trois approches différentes qui explorent la dynamique sur la façon dont les licences ouvertes, en particulier les licences CC, peuvent être utilisées pour réussir dans le processus de production. Nos résultats indiquent la manière dont les licences CC peuvent être correctement gérées. Ils peuvent être utilisés pour choisir la licence CC en fonction de l'objectif du producteur, ses caractéristiques, son modèle d'entreprise et le besoin des contributeurs potentiels.

Au final, notre thèse peut être utile pour mieux comprendre les dynamiques qui sous-tendent certains secteurs du marché, pour lesquels l'approche classique du droit d'auteur ne permet pas de maximiser le potentiel de production et d'innovation. Par conséquent, nos résultats sont susceptibles d'améliorer la gestion dans ces secteurs, en aidant à créer des stratégies alternatives dans le but de produire, de diffuser, d'innover et donc de créer de nouveaux modèles d'affaires.

Références

- Benkler, Y. (2002). Coase's Penguin, or, Linux and The Nature of the Firm. Yale Law Journal: 446-369.
- Boldrin, M. and D. Levine (2008). Against Intellectual Monopoly. Cambridge University Press: 1-325.
- Broussard, S. L. (2007). The Copyleft Movement: Creative Commons Licensing. Communication Research Trends. **26**: 1-44.
- Ciffolilli, A. (2004). The economics of open source hijacking and the declining quality of digital information resources: A case for copyleft. First Monday. **9**.
- Demsetz, H. (1967). Towards a Theory of Property Rights. The American Economic Review. **57, Issue 2**: 347-359.
- Flew, T. (2005). Creative Commons and the creative industries. Media and Arts Law Review, University of Melbourne Law School. **10**: 257-264.
- Foong, C. (2010). Sharing with Creative Commons: a business model for content creators. Platform: Journal of Media and Communication. **Yes, We're Open! Why Open Source, Open Content and Open Access. A Creative Commons Special Edition (December) ISSN: 1836-5132 Online © Creative Commons Attribution 2.5 Australia Licence**: 64-93.
- Hietanen, H. (2007). A License or a Contract, Analyzing the Nature of Creative Commons Licenses. NIR, Nordic Intellectual Property Law Review, Forthcoming.
- Kim, M. (2008). The Creative Commons and Copyright Protection in the Digital Era: Uses of Creative Commons Licenses. Journal of Computer-Mediated Communication. **13**: 187-209.
- Lerner, J. and J. Tirole (2005). The scope of open source licensing. Journal of Law, Economics, and Organization, Oxford Univ Press. **21**: 20-56.
- Lessig, L. (2004). Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity. books.google.com.
- Välämäki, M. and H. Hietanen (2004). The Challenges of Creative Commons Licensing. Computer Law Review, December.
- van Gompel, S. (2012). Formalities in the Digital Era: An Obstacle or Opportunity? GLOBAL COPYRIGHT: THREE HUNDRED YEARS SINCE THE STATUTE OF ANNE, FROM. **1709**: 395-424.