



FACOLTA' LETTERE E FILOSOFIA,
LAUREA SPECIALISTICA IN EDITORIA E GIORNALISMO

BERLINI ALBERTO MAT. 11072/200

IL PROBLEMA DEL DIRITTO D'AUTORE NELL'ERA DIGITALE.
LA NASCITA DEL COPYLEFT, CREATIVE ARCHIVES, LE SPIRALI
EVOLUTIVE DEI DRM, iTUNES E IL CASO QTRAX.

CORSO DI: ECONOMIA APPLICATA ALLE IMPRESE EDITORIALI
PROF: FRANCESCA MEDOLAGO ALBANI

INTRODUZIONE: IL DIRITTO D'AUTORE E IL COPYLEFT

Il 28 gennaio del 2008 sulle prime pagine di tutti i quotidiani on-line si annunciava una rivoluzione del modello di vendita e distribuzione dei contenuti multimediali. La popolarità di strumenti digitali per l'accesso a contenuti multimediali come personal computer, lettori *mp3*, *divx*, telefonini di nuova generazione, affiancata dalla diffusione dell'accesso ad Internet a Larga Banda e delle reti *Peer To Peer*, permettono ad ogni singolo utente l'accesso alla macchina della produzione e diffusione di contenuti. Tutto ciò sta creando un nuovo scenario capace di modificare il consolidato sistema autore-distributore-cliente.

Riguardo la protezione del diritto d'autore, istituito in Italia dalla *legge 633 del 1941*, non esiste su Internet una normativa precisa. La tecnologia digitale permette di riprodurre qualsiasi tipo di risorsa in copie uguali all'originale, in poco tempo e ad un costo irrisorio. Ogni informazione messa in Rete è accessibile da uno o più lettori e il concetto di diritto d'autore tende a svanire. Il diritto d'autore viene creato nel 1710 in Inghilterra con uno statuto della regina Anna. Prima del XVIII secolo non si può dire che esistesse un vero e proprio diritto d'autore, ma venivano concessi dei privilegi agli autori. Benché vi siano differenze nei vari paesi europei circa la gravità della violazione di tale diritto, la logica di base prevede che la durata del copyright sia limitata nel tempo, ma che sia tale da produrre un adeguato margine di guadagno per recuperare i costi sostenuti per la produzione e la distribuzione del prodotto.

Il copyright di matrice anglosassone, ovvero nei sistemi giurisprudenziali di *common law*, è nato con lo scopo di promuovere l'industria culturale: esso si rivolge al diritto di copiare, riprodurre e distribuire sul mercato copie di un'opera. Il copyright non è un diritto personale e inalienabile, ma può essere venduto a terzi ed ereditato, nonché può essere oggetto di un esproprio per fini di pubblica utilità.

Il diritto d'autore italiano si sposta verso la sfera dell'autore, il quale, anche dopo la cessione dei diritti patrimoniali dell'opera, può conservare un certo controllo sulla stessa, aggiungendo i cosiddetti diritti morali, irrinunciabili, incedibili e perpetui. L'autore acquisisce il complesso dei diritti sull'opera con la semplice creazione della stessa come cristallizzato nell'*art. 2576 del codice civile* "il titolo originario dell'acquisto del diritto di autore è costituito dalla creazione dell'opera, quale particolare espressione del lavoro intellettuale". La legge prescrive l'onere di depositare una copia dell'opera, ma l'omissione di tale formalità non pregiudica l'esercizio del diritto d'autore. Infatti la questione è solo di tipo probatorio, allo scopo di difendersi da eventuali pretese di paternità dell'opera; di fatto, la legge italiana reputa autore dell'opera "salvo prova contraria, chi in essa è indicato come tale, nelle forme dell'uso, ovvero è annunciato come tale nella recitazione, esecuzione, rappresentazione o radiodiffusione, dell'opera stessa".

La legge riconosce il diritto d'autore laddove vi sia un'opera originale e creativa, frutto dell'ingegno. L'utilizzo di contenuti altrui, caricati sul proprio server, è disciplinato diversamente a seconda dell'utilizzo commerciale o no del materiale: in caso di un sito di natura *no profit* è sufficiente la richiesta di autorizzazione e la citazione della fonte; in caso di un sito commerciale la giurisprudenza parla di concorrenza sleale a danno dell'autore a cui spetta il diritto di utilizzo economico dell'opera.

Con l'avvento di Internet e delle nuove tecnologie, la tendenza è di considerare legittima la copia di un'opera coperta da diritto d'autore, se non ne viene fatto un uso pubblico o a scopo di lucro. Nel 1984 Richard Stallman e la *Free Software Foundation* hanno sviluppato un meccanismo per promuovere la diffusione e la libera circolazione del software: il *copyleft*. Questo non è un sistema legale opposto al *copyright*, ma solo un modo alternativo per la gestione dei diritti d'autore. Le cosiddette "licenze" non sono altro che documenti atti a disciplinare la distribuzione di opere di ingegno: con esse l'autore chiarisce al pubblico quali diritti intende riservarsi, e di quali intende spogliarsi. Estremamente rappresentativo il motto "*some right reserved*" usato dal movimento

Creative Commons, quale posizione intermedia tra il modello del copyright tradizionale, in cui tutti i diritti sono riservati e quello, più radicale, del “dominio pubblico” sostenuto dal movimento No Copyright.

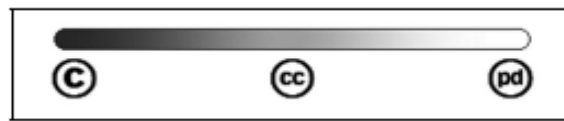


Figura 1: rappresentazione grafica dello spirito del copyleft: il simbolo CC di Creative Commons è in una posizione mediana fra il Copyright e il Public Domain.

Il progetto *Creative Commons* nasce nel 2001 su iniziativa di alcuni giuristi californiani, per dar voce alla necessità di creare un nuovo paradigma di diritto d'autore sul modello *Open Source*. Il progetto si articola in un ente associativo centrale con sede legale a San Francisco, titolare del dominio Internet www.creativecommons.org, e da una rete di affiliate che fungono da referenti per i vari progetti di *iCommons* internazionali che hanno il compito di adattare le *CCPL* (*Creative Commons Public Licenses*) ai vari sistemi giuridici¹. Queste licenze, di fatto una forma di contratto, rappresentano lo strumento giuridico per definire le modalità di distribuzione di un'opera protetta dal diritto d'autore che, come ricordato prima, sorge non appena un'opera viene creata.

La *Creative Commons* ha progettato una serie di licenze per rispondere alle molteplici esigenze degli autori:



Figura 2: i visual per le quattro clausole varianti.

Una licenza è composta da un *legal code*, in cui sono contenute tutte le clausole del contratto, che, per chiarezza, è tradotto e riassunto in poche righe di testo nel *commons deed*. La licenza non è revocabile, è valida in tutto il mondo per tutta la durata del diritto d'autore connesso all'opera (solitamente 70 anni).

La licenza “attribuzione” è la più permissiva, imponendo come unica condizione il riconoscimento del contributo dell'autore originario. La clausola “non opere derivate” vieta la modifica dell'opera, mentre la clausola “non commerciale” riserva al solo autore il diritto di sfruttare commercialmente l'opera. In pieno spirito Open Software la clausola “condividi allo stesso modo” che concede la possibilità di apportare modifiche all'opera a patto che, gli autori delle eventuali modifiche, rilascino a loro volta tali nuovi contenuti in un regime di *copyleft* identico².

¹ L'adattamento al sistema giuridico italiano è posto sotto la guida del prof. Marco Ricolfi del Dipartimento di Scienze Giuridiche Università di Torino.

² ALIPRANDI, Simone. 2006 *Teoria e Pratica del Copyleft*. Edizioni NDA Press. Scaricabile in <http://www.copyleft-italia.it/libro2>.



Attribuzione - Non Commerciale - Condividi allo stesso modo 2.0

Tu sei libero:

- di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire o recitare l'opera
- di creare opere derivate

Alle seguenti condizioni:



Attribuzione. Devi riconoscere il contributo dell'autore originario.



Non commerciale. Non puoi usare quest'opera per scopi commerciali.



Condividi allo stesso modo. Se alteri, trasformi o sviluppi quest'opera, puoi distribuire l'opera risultante solo per mezzo di una licenza identica a questa.

Figura 3: un esempio di *commons deed*.

Le *Creative Commons Public Licenses* non sono le uniche licenze *open content* che gestiscono il diritto d'autore in Rete. Il permesso di "copia letterale", *Verbatim copy*, è la prima modalità usata per condividere i testi dal movimento *Free Software*. Consiste nell'apporre una nota in calce ai testi, subito dopo l'identificazione del detentore del copyright. È concesso l'uso commerciale, ma non è permessa la modifica dell'opera. La *GNU free documentation license* è una prassi abbastanza comune fra gli informatici e rappresenta, insieme con le *CCPL*, una delle licenze più utilizzate. Essa è inoltre utilizzata da Wikipedia, il sito che, dal 2001, ospita la più grande enciclopedia on-line creata dai contributi degli utenti e che ha da poco attivato il progetto Wikibooks, la scrittura collettiva di libri soprattutto di argomento didattico e tecnico; la licenza si basa sul concetto originario di "persistente" e tutte le modifiche effettuate devono essere a loro volta rilasciate sotto la stessa licenza. Inoltre consente sempre lo sfruttamento commerciale dell'opera. La licenza *Art Libre*, o anche *Free Art License*, è realizzata dal progetto francese *Copyleft Attitude*. Prima nata in un contesto tutto europeo denota alcune caratteristiche tipiche dell'impostazione di diritto d'autore continentale rispetto a quella del copyright americano. La licenza *Copyzero X* è realizzata e promossa dal *Movimento Costozero*, associazione che si occupa anche di un servizio di firma digitale e marca temporale on-line per opere d'ingegno. Richiamando un po' lo stile "più europeo" della licenza *Art Libre*, segue l'impostazione italiana del diritto d'autore, toccando tutti gli aspetti regolati dalla *legge 633 del 1941*: parla infatti di prestito, noleggio, SIAE e altri concetti tipicamente italiani. Tutta la licenza è basata su un layout base che, a seconda che le singole voci riportino a fianco una lettera X, prescrive come "licenziato", ovvero concesso dall'autore, il diritto ivi citato.

In ambito web l'applicazione delle licenze *copyleft* appare più semplice, trovando proprio nella rete telematica e nella multimedialità, il suo habitat naturale. Valgono le stesse regole generali, con la differenza che la possibilità di effettuare *link* a documenti ipertestuali o ad altri siti web, permette di alleggerire un po' il lavoro.

Ad esempio, nel caso di licenze CC, il *disclaimer* che ne esce è molto semplice.



Eccetto dove diversamente specificato, i contenuti di questo sito sono rilasciati sotto licenza Creative Commons

Basta apporre alla proprio opera, pubblicata su un sito web, lo script che si trova sulla pagina www.creativecommons.org. Il bottone "*Some Rights Reserved*" pone un collegamento alla pagina in cui si trova il *Commons deed* che a sua volta rimanda al *Legal Code* della licenza selezionata.



La centralità del tema dei diritti connessi è sottolineata dalla nuova licenza *Creative Archives* introdotta nel 2004 dalla BBC. Vera e propria industria culturale di Stato, la tv pubblica inglese, da sempre leader delle sperimentazioni delle possibilità offerte dalla Rete e, più in generale, dal

Mondo Digitale, ha lanciato un progetto pilota per testare un “*challenging and complex project with many unknowns*”³. Con questa iniziativa si consente l’accesso all’archivio audio-video dell’emittente e degli altri membri del *Creative Archive Licence Group*⁴ permettendo “al pubblico britannico di trovare, condividere, guardare, ascoltare e riusare gli archivi come carburante per le proprie capacità creative”.



E’ la possibilità per l’emittente di creare una vera e propria *community*, di avere un *feedback* sui generi preferiti e il primo passo verso la piena realizzazione di una nuova conformazione dell’industria dei contenuti. L’accesso a questo consorzio è aperto per tutti i *broadcasters* e le organizzazioni commerciali che desiderano condividere i propri archivi con il pubblico. Pubblico che, sottoscritta la licenza, ha libero accesso e utilizzo dei “*Works*”, che può riutilizzare e distribuire in tutto il Regno Unito, a patto che non vi sia un uso per fini commerciali (inclusi professionali, politici e promozionali) e che venga sempre riportato il nome dell’autore originale (vedi Figura 4).



Una simile, nei minimi termini, operazione è stata avviata in Italia dalla Rai con la condivisione di alcuni contenuti delle Teche Rai, ma è stato subito bloccato per problematiche di ordine burocratico circa le reali titolarità del diritto sui contenuti in

Figura 4 esse presenti.

Inoltre, come garantire la tutela dei Diritti Connessi?

DRM & PIRATERIA

Sotto l’acronimo *Digital Rights Management* (DRM) si intendono quei sistemi tecnologici mediante i quali i titolari dei diritti d’autore (e dei cd diritti connessi) posso esercitare ed amministrare tali diritti nell’ambiente digitale, grazie alla possibilità di rendere protetti, identificabili e tracciabili tutti gli usi in rete dei materiali adeguatamente marchiati.

I file audio o video vengono codificati e criptati in modo da garantire una più difficile diffusione non autorizzata e impedimenti all’utenza per consentirne un utilizzo limitato nel periodo di tempo o nelle destinazioni d’uso.

L’attivazione di un codice seriale era una prima modalità di difesa del diritto d’autore, ma facile da violare, poiché dall’analisi di molti seriali di un determinato prodotto si riusciva a ricostruire l’algoritmo di generazione dei codici. Uno dei più conosciuti sistemi DRM è il *CSS* con cui erano crittografati i DVD, consentendone la riproduzione solo a coloro che ne acquistavano il diritto, ma anche in questo caso esistono programmi di decodifica *CSS* come *AnyDVD* che riescono ad aggirare la protezione. La diffusione dei negozi di musica digitale in rete ha spinto i distributori ad implementare nuovi schemi DRM da integrare direttamente nei file, per costringere l’utente ad una serie di limitazioni. Ad esempio molti produttori di *eBook* usano una implementazione per limitare il numero di computer sui quali l’eBook può essere visualizzato o quante volte possa venire letto. *Microsoft Reader* consente la lettura solo a patto che l’utente si colleghi al server per effettuare una verifica dell’effettiva liceità dell’acquisto. Un file scaricato da *iTunes* incontra notevoli difficoltà

³ Dal sito Internet <http://bbc>

⁴ Oltre alla BBC dal 2005 partecipano al consorzio il *British Film Institute*, *Chanel 4*, *Open University*, *Teachers’TV*, e *The Museum, Libraries and Archive Concl.* Praticamente un archivio sterminato che spazia lungo l’intera linea dell’industria culturale britannica.

qualora voglia essere caricato su *iPod* diversi da quelli precedentemente registrati, quando non una totale incompatibilità qualora venga riconosciuto privo di copyright. Vorranno gli utenti sobbarcarsi una simile serie di limitazioni? Di recente è stata fondata in Canada una *Coalition*⁵ (di cui fanno parte tra gli altri Avril Lavigne e Sarah McLachlan) che si oppone con forza ai DRM: “gli artisti non vogliono promuovere cause con i proprio fan” e tendono a distaccarsi contro questo “tentativo delle case di produzione di gestire e controllare la distribuzione e l'utilizzo di contenuti”.

Quanto più i DRM hanno ricevuto un sostegno giuridico internazionale⁶ tanto più sono sorte iniziative e battaglie soprattutto in nome delle norme sulla *privacy* che vengono messe a rischio da molti sistemi DRM. Ad esempio il *Watermarking* è una tecnica che inserisce nel flusso (analogico o digitale) delle informazioni di identificazione. All'atto di acquisto di un DVD l'acquirente è tenuto a fornire un proprio documento, che viene associato a quella copia. Qualora venga trovata in Rete una copia di quel film corrispondente al *Watermark* memorizzato, diventerebbe possibile identificare la fonte primaria di distribuzione illegale. Una responsabilità eccessiva in caso di smarrimento del supporto o di furto dello stesso.

Resta il fatto che la pirateria di software, musica e filmografia è una fenomeno rilevante nel mondo, come in Italia. Il tasso di pirateria del software si è assestato negli ultimi anni su una media del 45%, praticamente il doppio di quello dei prodotti audiovisivi e musicali, con percentuali inferiori solo alla Spagna, 51%, e Grecia, 66%. Il danno legato alla pirateria nel nostro Paese ha raggiunto cifre superiori ai 500 milioni di Euro all'anno, con perdite fiscali proporzionali.

Una ricerca del 2002⁷ ci consegnava questo quadro della situazione: oltre 11,5 milioni di italiani (30,7%) possedevano CD duplicati e che di questi ben 4,7 milioni acquistavano regolarmente CD masterizzati. I cd masterizzati venivano per il 42% acquistati, per il 37% duplicati da amici e parenti e per il 21% duplicati personalmente. Le bancarelle e la vendita abusiva nelle strade cittadine rimangono a oggi il principale canale distributivo (il 51% degli acquirenti di falsi si rivolge a questo canale), ma in contrazione a favore della pirateria connessa a Internet: 1,9 milioni di italiani scaricano file musicali illegalmente dalla rete e il 50% di loro li riversa su CD vergini.

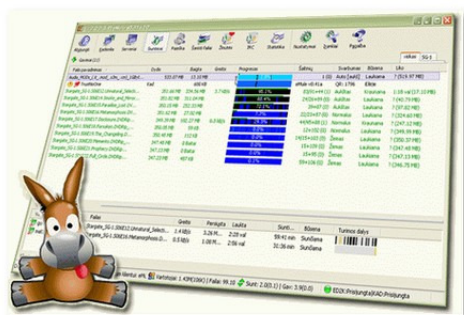


Figura 5: eMule.

Solo uno dei programmi p2p.

Nel primo semestre del 2007 sono stati sequestrati circa 820 mila CD musicali pirata e oltre 400mila DVD musicali masterizzati. Maggiore efficacia si è vista nell'opera di prevenzione condotta tramite lo smantellamento delle centrali di duplicazione. La Campania si conferma ancora la capitale italiana nella produzione e diffusione di prodotti musicali contraffatti con oltre 540.000 supporti illegali sequestrati (CD e DVD), seguita a ruota dal Lazio con 450.000 e dalla Sicilia con

150.000. In aumento i sequestri nei confronti delle vendite abusive in rete, ma anche le operazioni contro la pirateria legata ai sistemi di *file sharing*, con più di 50 soggetti denunciati e il sequestro di oltre 250.000 file musicali condivisi o duplicati illecitamente.

I motivi di una così alta presenza del fenomeno della pirateria in Italia possono vari, ma va segnalata in prima istanza la mancanza di un corretto approccio culturale all'importanza e al valore della proprietà intellettuale e delle opere dell'ingegno. Il consumatore considera il furto di un prodotto immateriale e intangibile come una condotta di scarsa rilevanza. Ben il 52% degli italiani reputa che non vi sia nulla di illegale nell'acquistare CD falsi. Il fattore culturale è, come spesso

⁵ Canadian Music Creators' Coalition.

⁶ Implementazione internazionale della WIPO nel 1998, *Digital Millennium Copyright Act* nel 1998 (USA), *UE Copyright Directive* nel 2001.

⁷ Federazione contro la Pirateria musicale in collaborazione con ACNielsen. La ricerca si è svolta nei primi mesi del 2002 e ha riguardato un campione di 2000 famiglie distribuite su tutto il territorio nazionale in circa 450 comuni rappresentativi di circa 38 milioni di Italiani dai 14 anni in su.

accade, alla base di ogni cambiamento di prospettiva. E' necessario che organizzazioni, istituzioni, movimenti di opinione riconoscano il valore imprescindibile della proprietà intellettuale e ne facciano il centro di un programma di educazione, che costituisce la prima valida risposta al problema della pirateria.

iTUNES E IL CASO QTRAX

La diffusione di servizi di *file sharing* illegale, dal primordiale *Napster* alle community di *eMule*, è affiancata da un sempre maggior numero di *store online* di contenuti multimediali. Se *Amazon* e *Bol.it* sono i più popolari *mall* di contenuti editoriali che consentono una distribuzione direttamente "a domicilio", si assiste ad una ulteriore evoluzione che affranca il contenuto dal suo supporto fisico, che sia esso un libro, un CD o un DVD. Nel 2003 *Apple* ha introdotto l'attuale *iTunes Store*, un negozio online attraverso il quale gli utenti di *iTunes* possono acquistare e scaricare legalmente musica da Internet. I file multimediali scaricati, siano essi canzoni, film o semplici *podcast* possono venire poi organizzati con il programma *iTunes*, sviluppato dalla *Apple* a partire dal 2001, e riprodotti direttamente sul pc o tramite il lettore *iPod*. Naturalmente le canzoni scaricate sono protette dalla copia tramite un sistema DRM proprietario, che ne consente l'utilizzo solo su supporti limitati. Le reali aspettative economiche di *Apple* non risiedono nel ricavo di un alto profitto da *iTunes Store*, ma tanto nell'incentivare l'uso dell' *iPod*.

Il 28 gennaio del 2008 al MIDEM, il forum annuale dell'industria della musica, *QTrax* ha presentato un modello per trasformare il *Peer To Peer* in una nuova forma di distribuzione dei contenuti multimediali. Il sito americano di *file sharing* operativo in pochi altri paesi, tra cui non figura ancora l'Italia, aveva pomposamente preannunciato come "Il cd è morto" e che "Universal, Sony, Warner e EMI hanno acconsentito a scommettere su un modello che si discosta dal tradizionale schema di vendita⁸", salvo poi puntualizzare come, sì, vi erano accordi di massima con le *Major*, ma non vi era ancora stata nessuna firma. E per ora tutto è sfumato. Resta il clamore per quello che era solo un *rumors* della Rete, "musica gratis e soldi agli artisti e alle case discografiche attraverso la vendita di spazi pubblicitari". Dai 5 milioni di brani già disponibili nell'archivio *Qtrax*, l'offerta sarebbe schizzata fino a 25 milioni di brani in catalogo, più contenuti testuali, video ed eventi *live*. Previa l'installazione del software, gli utenti possono scaricare sul proprio pc contenuti protetti da un sistema DRM che non permette il trasferimento su CD, né la riproduzione su dispositivi diversi dalla piattaforma *Qtrax*. Ed è proprio sull'effettiva efficacia dei sistemi di protezione si gioca la partita. Accetteranno le *majors* che gli utenti possano disporre liberamente dei file? I DRM potranno davvero preservare i contenuti dallo scambio illegale? Fino ad ora nessun sistema ha mai resistito alla logica del libero scambio della rete.

⁸ Allan Klepfisz, CEO *Qtrax* in "*Qtrax, contrordine sul peer to peer*", 02.02.2008, da Repubblica.it.