

Digital Rights Management

Le tecniche di tutela dei diritti nei contenuti digitali: un freno o un impulso allo sviluppo della società dell'informazione ?

di Giuseppe Russo e Paolo Talone (FUB)

1. L'oggetto della contesa:

I contenuti digitali

Per contenuti digitali ("digital media") si intende qualsiasi oggetto mono o multimediale (audio, video, immagini, testi, ecc.) rappresentato in forma numerica. Un contenuto digitale può quindi essere diffuso su supporti fisici digitali e trasportato dalle reti di comunicazione, nonché fruito su un vasto numero di dispositivi numerici. Gli esempi più celebri sono costituiti da file audio/video (MP3, MP4, ...) distribuiti in rete o tramite supporto fisico (Cd, DVD, Blu Ray, ecc.), programmi TV (diffusi su reti satellitari, terrestri, o IP), e-book (che si apprestano e sostituiscono la tradizionale stampa).

Da quando l'evoluzione combinata delle tecniche di compressione dei contenuti digitali e delle reti di comunicazione ha consentito a tutti ed in tutto il mondo la possibilità di accedere, in modo semplice, ad un enorme patrimonio mediatico e di fruirne nel modo desiderato, si è manifestata la necessità di tutela dei diritti nei contenuti digitali medesimi. Le tecniche di tutela sono note sotto il nome di Digital Rights Managements – DRM.

Il termine "Digital Rights Management" indica semplicemente un "sistema di componenti e servizi basati su tecnologie dell'informazione, che, unitamente alle corrispondenti leggi, politiche e modelli di "business" hanno lo scopo di distribuire e controllare la proprietà intellettuale o i diritti relativi" (definizione del NIST, l'Istituto Nazionale della Scienze e della Tecnologia degli Stati Uniti).

La necessità dei DRM nasce perché gli stessi progressi tecnologici che hanno consentito la diffusione universale dei contenuti digitali, ne permettono la perfetta duplicazione, con una semplicità ed un'economia sconosciute nel mondo dei media analogici (basterà pensare alle differenze tra la copia di un CD e la fotocopia di un libro, per non parlare di file in rete). Dalla duplicazione al commercio senza controllo e consenso di chi detiene i diritti di proprietà intellettuale, il passo è breve. Pertanto, nell'era di Internet e dell'immateriale vi è il rischio che la remunerazione ed anche lo stesso riconoscimento della proprietà intellettuale svanisca ed è condivisibile che autori, esecutori, produttori ed editori rivendichino efficaci forme di tutela del proprio lavoro.

Si tratta di rivendicazioni condivisibili in quanto chi inventa, sviluppa o produce una creazione intellettuale deve essere remunerato per il proprio sforzo creativo e per il beneficio che da tale sforzo deriva alla collettività. Merita quindi di essere protetto da eventuali utilizzi abusivi della propria opera da parte di terzi, perché, specie nell'epoca in cui ciascuno percepisce la disponibilità di qualsivoglia elemento del patrimonio culturale globale ad un colpo di click, nasce il rischio che svanisca la remunerazione della creatività. Il ben noto rovescio della medaglia è legato al fatto che, in questa stessa epoca, la diffusione delle opere d'ingegno è condotta da editori che ne acquistano i diritti e le commercializzano. Questi, se da un lato si assumono il rischio industriale, dall'altro intercettano i profitti. La remunerazione della proprietà intellettuale è pertanto, in gran parte, divenuta remunerazione della promozione e del commercio. Questa ripartizione di profitti, se era più che giustificata nel ventesimo secolo in cui la pubblicazione dei contenuti in forma fisica assorbiva la maggior parte dei costi, nel ventunesimo sta rapidamente divenendo anacronistica, essendo i costi di pubblicazione in via di abbattimento per la diffusione in rete dei contenuti digitali.

2. Le regole della contesa:

I diritti d'autore

Il **diritto d'autore** non tutela le fasi di ideazione e realizzazione di un'opera d'ingegno, ma tutela l'opera nella forma in cui viene realizzata. Le idee non sono protette dai diritti d'autore, ma dai brevetti. Oggi, quando una persona realizza un'opera dell'ingegno ne acquista, per il solo fatto della creazione, il "diritto d'autore". I diritti d'autore vengono automaticamente imposti sull'opera al momento della creazione e attribuiscono esclusivamente all'autore il diritto di riprodurla, distribuirla, modificarla ecc.

Non è necessaria alcuna formalità per ottenere il riconoscimento del diritto d'autore su un'opera in quanto questo viene applicato automaticamente all'opera stessa sulla base di quanto prevedono le leggi sul diritto d'autore (in Italia la legge 22 aprile 1941, n. 633 e successive modificazioni) cioè che "il titolo originario dell'acquisto del diritto d'autore è costituito dalla creazione dell'opera quale particolare espressione del lavoro intellettuale". E' necessario, invece, avere le prove per dimostrare in futuro di essere l'autore di un'opera originale, di essere stati i primi a realizzarla. Nella maggior parte dei casi una di queste prove è la data di pubblicazione dell'opera.

In Italia, per attestare di essere l'autore originale di un'opera, occorre poterne dimostrare la data di creazione: in sede processuale, viene riconosciuto autore dell'opera chi può dimostrare che la data di creazione della propria opera è antecedente a quella di un altro autore.

I diritti sulle opere sono differenti e diretti a tutelare le diverse parti che giocano ruoli fondamentali nei processi economici e sociali che ruotano intorno ai patrimoni intellettuali. La legislazione europea riconosce i seguenti diritti:

- **I diritti patrimoniali o di utilizzazione economica dell'opera**
sanciscono il diritto esclusivo dell'autore di sfruttare economicamente ogni sua opera, traendo guadagno dalla vendita di copie. Durano generalmente, fatte salve alcune significative eccezioni, per tutta la vita dell'autore e fino a 70 anni dopo la sua morte (o la morte dell'ultimo coautore).
Si particolarizzano in:
 - *Diritto di riproduzione.*
 - *Diritto di esecuzione, rappresentazione, recitazione o lettura pubblica dell'opera.*
 - *Diritto di diffusione.*
 - *Diritto di distribuzione.*
 - *Diritto di elaborazione.*

- **I diritti morali dell'autore sulla propria opera**
sono stati sanciti nel 1886 dalla Convenzione di Berna, sono indipendenti dai diritti economici e gli autori non possono rinunciare al loro esercizio esclusivo. Non sono sottoposti ad alcun termine di durata.
 - *Diritto di paternità e di anonimato cioè di rivendicare la paternità della propria opera e, nel caso di opera anonima, di rivelarla.*
 - *Diritto di pubblicazione, cioè di decidere se pubblicare o meno la propria opera e di determinare il momento e i limiti di pubblicazione.*
 - *Diritto di integrità dell'opera cioè di opporsi a ogni distorsione, deformazione, mutilazione o altra modifica dell'opera, o qualsiasi altra azione derogatoria o danno che possa pregiudicare l'onore o la reputazione dell'autore stesso.*
 - *Diritto al ritiro dell'opera dal commercio cioè di ritirare l'opera dal commercio per gravi ragioni morali, che viene meno con la morte dell'autore.*

- **I diritti connessi all'esercizio del diritto d'autore**
di durata variabile al variare della tipologia delle opere ed al cui esercizio esclusivo è possibile rinunciare, ossia:
 - *diritti del produttore di fonogrammi;*
 - *diritti dei produttori di opere cinematografiche o audiovisive o sequenze di immagini in movimento;*
 - *diritti relativi all'emissione radiofonica e televisiva;*
 - *diritti degli artisti interpreti e degli artisti esecutori;*
 - *diritti relativi ad opere pubblicate o comunicate al pubblico per la prima volta successivamente alla estinzione dei diritti patrimoniali d'autore;*
 - *diritti relativi ad edizioni critiche e scientifiche di opere di pubblico dominio;*
 - *diritti relativi a bozzetti di scene teatrali;*
 - *diritti relativi alle fotografie;*
 - *diritti relativi alla corrispondenza epistolare;*
 - *diritti relativi al ritratto;*
 - *diritti relativi ai progetti di lavori dell'ingegneria;*
 - *altri diritti indicati dalla legge 22 aprile 1941, n. 633, tra cui i diritti sul costituente di una banca dati.*

Gli unici diritti detenuti dai fruitori dell'opera sono basati sui cosiddetti **principi di uso equo** (fair use) che dovrebbero garantire, su un'opera che sia già stata legalmente resa disponibile al pubblico, la possibilità di copiarla liberamente per fini di archiviazione o di conservazione, o di citarla, di riportarne una parte per fini educativi o di critica, compatibilmente con i criteri di riconoscimento di uso equo. Sempre in base ai principi di uso equo il consumatore che acquista legalmente dei contenuti dovrebbe avere su di essi i diritti di:

- *usufruirne quando vuole (time-shift);*
- *usufruirne dove vuole (space-shift), sia trasferendoli su supporti differenti dall'originale, ma comparabili, che usufruendone su una qualsiasi piattaforma di sua scelta;*

- *realizzarne copie di sicurezza (backup), per evitare di rovinare o perdere l'originale;*
- *utilizzare la tecnologia per garantirsi tutti i diritti precedentemente menzionati.*

3. Il lato chiaro della forza:

La gestione dei diritti digitali

Il DRM è un sistema di espressione digitale dei diritti che si applica ad un'opera dell'intelletto diffusa (anche in rete) sotto forma di copie o, meglio, di multipli dell'opera medesima. I DRM dovrebbero essenzialmente indicare chi siano gli autori e quali siano le facoltà che questi concedono agli utenti che siano regolarmente entrati in possesso dei multipli dell'opera.

I DRM devono essere espressi in un linguaggio formale ed interpretabile ovvero un "Linguaggio per esprimere diritti" (Rights Expression Language – REL). Uno tra i più famosi REL è, con tutta probabilità, quello specificato nella parte 5 dello standard **MPEG-21** che opera mediante un sistema di marcatura XML, il quale garantisce una completa interoperabilità (una overview nel sito <http://www.chiariglione.org/mpeg/standards/mpeg-21/mpeg-21.htm>). Esistono anche "tool" informatici per la produzione dei DRM tra cui il noto "**Chillout**" prodotto nell'ambito dei lavori di DMP .

Queste informazioni devono essere quindi incorporate nell'opera, in forma digitale, operando in "chiaro", per consentirne la lettura all'utente e, congiuntamente, con tecniche di steganografia digitale per evitare manomissioni fraudolente. Le più note tecniche per incorporare informazioni nell'opera digitale, con forma rispettivamente "in chiaro" e "steganografica", sono:

- La fingerprint (impronta digitale) consistente in una stringa di bit associata al file, può contenere informazioni, ma soprattutto identifica un file in maniera univoca e non contraffattibile. Viene ottenuta tipicamente mediante funzioni crittografiche non invertibili (hash).
- Il watermark (filigrana digitale) si riferisce invece all'inclusione in un file multimediale (essenzialmente audio, video e immagini) di informazioni latenti (nascoste nei bit che lo costituiscono, senza impiego di stringhe dedicate e riconoscibili). Tali indicazioni sono lette con strumenti di riconoscimento probabilistico e vengono scritte con varie tecniche prima o dopo la codifica di sorgente dei media digitali. La loro principale caratteristica, oltre la latenza, è la resistenza ai processi di co-decodifica del media digitale e, in genere, alla sua elaborazione.

Naturalmente un sistema di iDRM è lettera morta se non si accompagna ad un sistema di "governance" ed ad un "Trust Model" che in questo caso dovrebbe consistere essenzialmente nello schema legale/normativo/contrattuale che lega i diversi attori fra di loro, attribuisce le responsabilità e garantisce il sistema nei confronti dei danni che possono derivare dai comportamenti degli utenti e degli stessi attori. Condizione per il successo è che il modello sia universalmente condiviso, affinché un attore della catena del valore (autore, produttore, fornitore di contenuti, utente) essendo sicuro dell'affidabilità di tutti gli altri attori (fornitori di servizio, produttori di dispositivi, fornitori di tecnologie di sicurezza, ecc.) immetta con fiducia sul mercato i propri contenuti.

Fin qui la parte più "nobile" ed universalmente accettata che va sotto il nome di "Creative Commons management" in cui l'ultima parola significa gestione e non protezione come erroneamente spesso si ritiene. Può quindi esistere DRM senza protezione (le misure di protezione si chiamano TPM come si vedrà tra poco) e sarebbe (in teoria) possibile un sistema di distribuzione basato su licenze Creative Commons mediante le quali un autore possa facilmente gestire la distribuzione delle sue opere.

4. Il lato oscuro della forza:

Il potere tecnologico di controllo dell'informazione

La realtà sulla gestione dei diritti, è purtroppo diversa dalla "nobile" gestione delle firme degli autori sulle opere. I detentori dei diritti di sfruttamento economico di un'opera, infatti, raramente coincidono con gli autori; molto più spesso sono aziende che mediano ed intercettano i proventi del diritto d'autore, a volte non creando valore aggiunto all'opera, ma effettuando prevalentemente operazioni economiche ed investimenti pubblicitari e che comunque devono essere remunerate molto più degli autori. In definitiva si paventa il rischio che i DRM più che costituire la firma dell'autore sull'opera e l'espressione della sua volontà per l'utilizzo della medesima, impongano, ad esempio, quante volte un file musicale possa essere riprodotto, su quali apparecchi, e da chi, o se possa essere ceduto ad altri e via di questo passo. Tutto ciò con un pesante meccanismo tecnico, pagato dagli utenti.

A questo punto si è passati dalla "gestione" alla "protezione" ed il "Trust Model" si identifica con le odiate "Misure tecnologiche di protezione – TPM", ovvero:

- Integrazione di una piattaforma firmware (Trusted Platform Module – TPM) in qualunque dispositivo dedicato al consumo di contenuti. Questa piattaforma è già oggi montata dalla fabbrica nella maggior parte dei laptop in commercio.
- Processo run-time legato al comportamento dei dispositivi dedicati al consumo di contenuti, che riguarda principalmente la verifica delle licenze e la gestione delle anomalie riscontrate nei dispositivi, con tutti i livelli di necessarie contromisure. Questo processo potrebbe anche avvenire in rete con l'uso, da parte del Trusted Platform Module, di crittografia asimmetrica che impedisca all'utente di capire quali informazioni stiano effettivamente transitando e verso chi.

Con queste tecnologie i dispositivi degli utenti consentirebbero a costoro esclusivamente l'esercizio delle facoltà esplicitamente concesse, impedendo ogni altro utilizzo dell'opera protetta. Tutto ciò va sotto il nome di Trusted Computing, ovvero un mondo telematico in cui sono gli stessi apparati acquistati dall'utente che disperano come controllori provvedendo a spiarlo e denunciarlo, il tutto con un rispetto della privacy che verrebbe affidato solo a infrastrutture la cui inviolabilità sarebbe inevitabilmente garantita solo formalmente.

Sempre a questo proposito, bisogna anche ricordare alcuni fatti:

- Se un tempo il costo della pubblicazione su supporto fisico (stampa) era tale da giustificare la remunerazione prevalente dell'editore nei confronti dell'autore, oggi, nell'epoca della Rete, la situazione si avvia al capovolgimento e, con la scusa di retribuire gli autori, si ottiene essenzialmente la mercificazione dello scambio di informazioni.
- Se è vero che la dematerializzazione di molte componenti delle attività economiche dei paesi avanzati incrementa costantemente l'importanza della proprietà intellettuale (che costituisce, ad esempio, la voce di maggior peso dell'export degli Stati Uniti) è anche vero che nell'attuale assetto esistono grandi concentrazioni di diritti nelle mani dei pochi che sono dotati degli strumenti per valorizzarli economicamente, mentre i molti che producono le opere spesso non riescono a valorizzarle.
- Se è incontrovertibile che tra gli utenti di opere digitali vi è una scarsa consapevolezza del valore dell'immateriale e della proprietà intellettuale ed un'alta propensione ad accedere gratis a ciò che gratis è accessibile, è anche vero che, prima di attribuire al libero scambio tra utenti la rovina economica dell'industria dei contenuti, va riletto lo studio pubblicato nel settembre 2003 da AT&T Labs in cui risulta che il 77% dei film illegali diffusi sulle reti di file sharing proviene dal personale assunto all'interno dell'industria cinematografica americana (da un [articolo di Arturo Di Corinto](#) – Liberazione, 8-12-2007, pag.5).

Diviene a questo punto indispensabile riportare l'attenzione sulla centralità dell'utente. Un impiego abnorme dei DRM porta infatti ad una concezione della proprietà intellettuale priva di limiti e nella più completa disponibilità del suo titolare, qualcosa che la società contemporanea non riconosce neppure alla proprietà del mondo fisico. Questa caratteristica è strettamente legata alla diversa natura dei sistemi DRM rispetto alle leggi sulla tutela del copyright, mentre infatti queste sono basate sul principio del "tutto ciò che non è vietato è lecito", per i sistemi DRM l'approccio è invece opposto cioè "tutto ciò che non è permesso è proibito". Nei sistemi DRM ogni azione lecita deve essere esplicitamente autorizzata mediante apposito codice REL. Un esempio paradossale è costituito dalla cosiddetta "libertà di panorama", ovvero la difficoltà nel pubblicare foto di monumenti ed opere d'arte che, ancorché visibili a tutti, sarebbero protette da diritto d'autore.

Un tale potere assoluto sull'opera ricorda quel privilegio monopolistico perpetuo che la monarchia inglese concedeva dal 1556 alla corporazione (Stationer's Company) degli stampatori (non degli autori!!) su ogni libro pubblicato nel regno. Fu per la reazione a quella situazione che, sotto il regno della regina Anna (1709), nacque il diritto d'autore moderno (Statute of Anne) ripreso poi nella Costituzione degli Stati Uniti d'America. Un diritto limitato nel tempo e nell'estensione e, soprattutto, finalizzato alla diffusione dell'apprendimento e della conoscenza, più che al profitto dei commercianti di opere intellettuali.

Certo, per questo scopo non aiutano i comportamenti di quegli utenti che, non ritenendo di dover pagare il dovuto ai detentori dei diritti d'autore, inducono un calo della remuneratività dell'investimento nelle opere dell'intelletto. Tuttavia l'utente, ancorché sanzionato nei comportamenti fraudolenti, dovrebbe essere sempre libero di effettuare copie private, di utilizzare l'opera su dispositivi differenti, e soprattutto dovrebbe poter riprendere il pieno controllo sull'opera una volta che la stessa sia tornata nel pubblico dominio.

Per concludere, quella sulle misure di protezione può rivelarsi una battaglia sterile ed inficiare persino quella, sacrosanta, sul riconoscimento dei diritti d'autore, fintanto che le organizzazioni di categoria e gli stati non individueranno un adeguato equilibrio fra la tutela delle opere e il loro accesso. Il DRM deve quindi essere una tecnologia neutra rispetto al diritto ed alle scelte negoziali delle parti e la sua adozione non deve modificare il sistema della proprietà intellettuale. Forse è anche possibile che esistano altri modi per organizzare la società che non prevedano un ruolo per i diritti di proprietà intellettuale, ma questa è un'altra storia.

5. La battaglia tecnologica:

Le iniziative tecniche nazionali ed internazionali

Per quanto riguarda i sistemi per la gestione dei diritti d'autore (Digital Rights Managements – DRM) sono in corso diverse iniziative internazionali quali il Digital Media Project (<http://www.dmpf.org/>) e nazionali quali Digital Media in Italia (<http://www.dmin.it/>), entrambe presiedute dall'italiano Leonardo Chiariglione. La prima si occupa di definire uno standard per il DRM; la seconda si propone di identificare ambiti di azione che consentano all'Italia di acquisire una posizione preminente nello sfruttamento dei contenuti digitali, di cui il DRM è uno strumento.

Peraltro le posizioni sui DRM non sono univoche; se è indiscutibile il diritto di chi produce un'opera ad essere riconosciuto come autore della stessa ed ad essere protetto da utilizzi abusivi, l'altra faccia della medaglia è costituita da possibili "lucchetti digitali" che si traducono perlopiù in paletti e limitazioni alla fruizione delle opere da parte di utenti e consumatori.

Per fornire soluzione a tale problema molti dei principali attori nel mercato della tecnologia dei media (Apple, DivX Networks, Google, IBM, Microsoft, Real Networks etc.) hanno sviluppato sistemi di gestione dei diritti di autore con differenti caratteristiche e, basandosi su tali tecnologie, offrono correntemente servizi di fruizione di media. Tuttavia queste soluzioni DRM proprietarie che attualmente operano, sono spesso parziali e scarsamente interoperabili. Questi fatti ed i limiti imposti su ciò che gli utenti finali si attendono dalla fruizione dei contenuti digitali, sono considerati la criticità che ha impedito un pieno sviluppo del mercato.

La soluzione identificata è costituita dai cosiddetti sistemi DRM interoperabili e scalabili (iSDRM) la cui definizione e sviluppo sono gli obiettivi dell'iniziativa no-profit denominata Digital Media Project (DMP). La disponibilità di tool standardizzati per costruire sistemi DRM interoperabili e scalabili è considerata infatti la chiave per la realizzazione di catene del valore interoperabili fornendo sia ai detentori dei diritti d'autore, sia agli intermediari, sia agli utenti finali il supporto tecnologico in grado di far sviluppare il mercato dei media digitali.

In ambito italiano l'iniziativa dmin.it si propone di identificare ambiti di azione che consentano all'Italia di acquisire una posizione preminente nello sfruttamento del fenomeno globale rappresentato dai media digitali. La proposta elaborata da dmin.it ha come obiettivo di "massimizzare il flusso dei media digitali" consentendo l'accesso ai contenuti digitali da una varietà di terminali a basso costo attraverso reti a larga banda.

La proposta di dmin.it si basa su tre "gambe", temi che rappresentano allo stesso tempo obiettivi ed elementi critici della proposta:

- **iDRM – Formato per la distribuzione controllata di digital media** che dà la possibilità a tutti e quindi non solo agli attori tradizionali delle catene del valore ma anche agli autori, esecutori, interpreti e produttori di attuare nuove forme di distribuzione che possono andare dalle licenze Creative Commons alla protezione dei contenuti, ed abilita anche modalità innovative. Il formato permette anche al consumatore di utilizzare tutti i contenuti pubblicati in Italia senza essere obbligato ad avere ad esempio un player di musica o un set top box specifico del fornitore di servizio. Dmin.it ha deciso di adottare lo standard IDP (Interoperable DRM Platform) definito da DMP (Digital Media Project) per la sua conformità rispetto ai requisiti desiderati; in particolare:
 - tutti i protocolli di comunicazione tra le componenti sono disponibili come interfacce WSDL (Web Services Description Language):
 - standard OASIS;
 - tecnologia agnostica;
 - conforme a SOA (Service Oriented Architecture);
 - adotta lo standard REL (Rights Expression Language) che garantisce estrema granularità ed espandibilità di espressione dei diritti d'autore (con continuità tra nessun diritto e tutti i possibili diritti);
 - dispone di una reference implementation (Chillout) (implementato in java) caratterizzata da uno stato di avanzamento significativo (cfr. dmin.in.action) rilasciata con licenza open source business-friendly (MPL.1.1) e con competenze "core" italiane impegnate fin dall'inizio per la progettazione e lo sviluppo;
 - dispone della corretta granularità di protocolli/formati che consentono di:
 - abilitare mercati orizzontali di prodotti e servizi (e.g. device, server, ecc.);
 - abilitare contenuti governati e non solo protetti.

Dmin.it sta operando per far sì che iDRM sia adottato a livello nazionale con l'obiettivo di creare le condizioni in cui i fornitori di servizi che sfruttano tecnologie DRM proprietarie (pDRM) per offrire contenuti digitali di cui possiedono i diritti su un dato canale di distribuzione, forniscano lo stesso contenuto, sullo stesso canale di distribuzione, utilizzando la tecnologia iDRM a condizioni che risultino eque e non discriminatorie rispetto a quelle per l'offerta pDRM.

- iNet** – *Accesso aperto alle reti a larga banda*
 che dà la possibilità a tutti di diventare fornitori di digital media perché tutti possono accedere a tutti i contenuti forniti. Gli operatori di rete a larga banda mantengono piena libertà di offrire la modalità di accesso alla propria rete che è più congeniale al proprio modello di business. Tuttavia si propone che venga fatto obbligo agli stessi di fornire a qualsivoglia utente di rete (a content provider, an intermediary or end user) che lo richieda, l'accesso alla Big Internet di tipo trasparente (raw service-agnostic access) cioè con le stesse caratteristiche tecniche dell'offerta dell'operatore nativo. Tale accesso deve essere fornito a condizioni eque e non discriminatorie rispetto a quelle utilizzate per l'offerta di accesso nativo.
 Le specifiche tecniche che consentono di soddisfare i principi espressi per la rete a banda larga aperta sono ampiamente disponibili in particolare per il peering tra reti si fa riferimento al BGB (Border Gateway Protocol) V.4.
 Rimangono però aperte alcune questioni relative alla definizione degli SLA (Service Level Agreement) stabiliti tra gli operatori per l'interoperabilità dei rispettivi QoS (Quality of Service).
- iPay** – *Pagamento e incasso a punti*
 piattaforme di pagamento elettronico che permettono a tutti, fruitori compresi, di monetizzare i propri contenuti e servizi o remunerare quelli di altri utilizzando la flessibilità del formato e l'accesso aperto alle reti a larga banda.
 La proposta prevede che ogni parte conforme alla regolamentazione bancaria possa offrire servizi di "Virtual Account" interoperabili con quelli offerti da altri soggetti. Gli "Account" sono virtuali in quanto non sono regolati in valuta reale ma in "punti", "unità" o "crediti" ed utilizzati per transazioni legate alla fruizione dei media digitali.
 Ogni "Virtual Account" è supportato da uno o più sistemi garantiti di pagamento in valuta reale (e.g. bank account, credit card, prepaid card, electronic purse, etc.). Le transazioni sono effettuate tra "Virtual Accounts". Tuttavia la sincronizzazione di un "Virtual Account" con il suo sistema di pagamento di supporto è effettuata solo periodicamente o su richiesta per ridurre le reali transazioni di denaro. Per quanto riguarda le implementazioni bisogna osservare che:

 - o non esistono specifiche tecniche (standard) che soddisfino tutti i criteri/principi generali enunciati in iPay;
 - o esistono però dei "tracciati" (i.e. CBI/SWIFT) nel mondo bancario che soddisfano parzialmente alcuni dei concetti/principi di iPay e dai quali si è trovata ispirazione;
 - o dmin.it ha attivato il processo di definizione delle specifiche tecniche e della realizzazione di reference implementation.

Per ognuno dei temi della proposta dmin.it propone anche:

- interventi normativi;
- politiche di governance.

6. Le guerre stellari:

Le iniziative regolamentari europee

- Trattati WIPO**
 Preliminarmente alle iniziative europee va citata l'attività del WIPO – *World Intellectual Property Organization*. Si tratta di un'agenzia specializzata dell'ONU, creata nel 1967 su mandato degli stati membri, con sede a Ginevra. Il WIPO è dedicato allo sviluppo internazionale del "Sistema di Proprietà intellettuale" (Intellectual property-IP) allo scopo di remunerare la creatività, stimolare l'innovazione e contribuire allo sviluppo economico nella salvaguardia degli interessi pubblici.
 Tra i **trattati internazionali** amministrati dal WIPO vanno ricordati:

 - L'ennesima (nona) revisione dello storico "Trattato di Berna" ("*Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*"), nel settembre 1976, la cui data di prima stesura risale al settembre 1886.
 - Il **WIPO Copyright Treaty** – *WCT* del 1996, consistente in un accordo sulla base della convenzione di Berna, che estende quest'ultima ai programmi per computer ed alle basi di dati (quando queste costituiscono un'opera creativa).
 - **WIPO Performances and Phonograms Treaty** – *WPPT* del 1996, che estende i diritti di proprietà intellettuale anche a:
 - o esecutori (attori, cantanti, musicisti, ecc.);
 - o produttori di "fonogrammi" (phonograms) ovvero coloro che concorrono al passaggio dal suono al media digitale.

A proposito dei suoi esecutori le cui opere sono tradotte in fonogrammi, il trattato fissa anche quattro categorie di diritti:

- o Diritto di riproduzione;

- Diritto di distribuzione;
- Diritto di affitto;
- Diritto a rendere disponibile.

Digital Millennium Copyright Act Copyright Act (DMCA)

Ancora preliminarmente alle iniziative europee va citata l'attività del governo USA, segnatamente per quanto concerne il **Digital Millennium Copyright Act** (DMCA). Si tratta di una legge degli Stati Uniti che implementa due trattati WIPO del 1996. È stata approvata, all'unanimità, nell'ottobre 1998 e subito dopo firmata dal Presidente Clinton. La legge sanziona la produzione e la diffusione di tecnologie, dispositivi o servizi utilizzati per aggirare i meccanismi che controllano l'accesso ad opere coperte da copyright (comunemente noti come DRM). Punisce inoltre l'atto di aggiramento di un sistema DRM anche quando non vi sia violazione del diritto d'autore ed eleva le pene previste per la violazione dei diritti d'autore su Internet.

Tale legge ha modificato titolo 17 del Codice Federale delle leggi degli Stati Uniti (U.S. Code) per estendere la portata del diritto d'autore, limitando contemporaneamente la responsabilità dei fornitori di contenuti digitali sulla rete (Online Providers) rispetto alle violazioni del copyright operate dai loro utenti.

Direttiva 2001/29/EC del Parlamento Europeo e del Consiglio del 22 maggio 2001

Passando finalmente alle iniziative europee, senza risalire alle origini, va ricordata, per prima, la Direttiva del 2001 "Harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society" (**2001/29/EC**), considerata come ispirata dal DMCA.

Comunemente conosciuta come Direttiva EU sul Copyright (EU Copyright Directive — EUCD) o Direttiva sulla Società dell'Informazione (Information Society Directive — Infosoc), realizzata nel quadro del Mercato Interno della UE, in base alle disposizioni del Trattato di Roma, ha come obiettivo di implementare il trattato sul Copyright del WIPO di cui l'Unione Europea fa parte. Tale direttiva è stata, a suo tempo, fortemente criticata in quanto considerata come il provvedimento più fortemente lobbistico mai licenziato dal Parlamento Europeo, frutto di una vittoria degli interessi dei detentori dei diritti (editori, compagnie cinematografiche, musicali, produttori di software) su quelli degli utenti. Infatti nella sua forma finale, comprende solo eccezioni molto limitate alle misure anti-elusione ed ai diritti di esclusiva. Tuttavia, poiché non sono specificati molti dettagli importanti, gli Stati Membri hanno una rilevante libertà nell'implementazione. I problemi di implementazione della direttiva hanno condotto la Commissione Europea a ricorrere alla Corte di Giustizia Europea nei confronti di Stati Membri.

In tale direzione va il Working Paper della Commissione su "**DIGITAL RIGHTS: Background, Systems, Assessment**", del 2002.

"Gruppo di Alto Livello" (High Level Group, HLG) sui problemi collegati al DRM (Digital Rights Management)

promosso dalla Commissione Europea, al fine di stimolare il progresso del Piano d'Azione eEurope 2005.

Dopo due riunioni (il 31 Marzo e l'8 Luglio 2004) il Gruppo di Lavoro ha prodotto un documento, "**High Level Group on Digital Rights Management Final Report**", che delineava alcune linee di azione raccomandate per tre aspetti chiave:

- DRM e interoperabilità;
- Tasse sulle copie private e DRM;
- Migrazione a servizi legali.

Anche tale documento è stato soggetto a consultazione ed i risultati sono riassunti in "**Summary of the consultation on the High Level Group final report on Digital Rights Management by the European Commission**".

Direttiva 2004/48/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio del 29 aprile 2004 sul rispetto dei diritti di proprietà intellettuale

Oggetto della **direttiva** sono le misure, le procedure e i mezzi di ricorso necessari ad assicurare il rispetto dei diritti di proprietà intellettuale. Ai fini della presente direttiva i termini «diritti di proprietà intellettuale» includono i diritti di proprietà industriale.

Il campo d'applicazione comprende le violazioni dei diritti di proprietà intellettuale, come previsto dalla legislazione comunitaria e/o dalla legislazione nazionale.

"on the review of the EC legal framework in the field of copyright and related rights" Commission Staff Working Paper

Questo lavoro, prodotto nel luglio 2004 ha lo scopo di dirimere inconsistenze nelle definizioni, nelle regole o nelle eccezioni presenti nella famiglia di Direttive comunitarie per risolvere possibili conflitti nel bilanciamento dei diritti e degli altri interessi, inclusi quelli dei consumatori (ovvero sul "acquis comunitario" che corrisponde alla piattaforma comune di diritti ed obblighi che vincolano l'insieme degli Stati membri nel contesto dell'Unione europea).

L'obiettivo della revisione del quadro giuridico di cui tratta il documento è duplice:

- migliorare il funzionamento dell'"acquis" comunitario nel campo del diritto d'autore e la sua coerenza;
- salvaguardare il buon funzionamento del Mercato Interno.

Relativamente al primo aspetto, il documento prende in esame gli adattamenti necessari alle prime direttive della Comunità in questo campo (precedenti alla direttiva 2001/29/CE) per aumentarne la coerenza reciproca e quella rispetto alla direttiva 2001/29/CE. Relativamente al secondo aspetto, il documento affronta alcune questioni attualmente non armonizzate, al fine di verificare se tale mancanza di armonizzazione ha avuto effetti negativi sul buon funzionamento del mercato interno.

Questo documento mira quindi a fare il punto della situazione delle discussioni prodotte.

Raccomandazione su "Collective cross-border management of copyright and related rights for legitimate online music services" (2005/737/EC) ed il relativo rapporto implementativo.

A proposito del copyright sulla musica, nel maggio 2005, la Commissione ha prodotto una Raccomandazione sulla "gestione transfrontaliera collettiva dei diritti d'autore e dei diritti connessi nel campo dei servizi musicali on line autorizzati". Per gestione collettiva si intende (art.3) che i titolari dei diritti dovrebbero avere il diritto di affidare a un gestore collettivo di diritti di loro scelta, in un ambito territoriale di loro scelta, la gestione di qualsivoglia diritto on line necessario ai fini della fornitura di servizi musicali on line autorizzati, indipendentemente dallo Stato membro di residenza o dalla cittadinanza del gestore collettivo dei diritti o del titolare dei diritti. Naturalmente (art.5b) i titolari dei diritti dovrebbero avere la facoltà di determinare la portata territoriale del mandato dei gestori collettivi dei diritti. Inoltre i gestori collettivi dei diritti dovrebbero (art.9) concedere le licenze agli utilizzatori commerciali in base a criteri obiettivi e senza alcuna discriminazione tra gli utilizzatori e dovrebbero anche (art.10) ripartire equamente le royalty a tutti i titolari di diritti o alla categoria di titolari di diritti da essi rappresentati.

Consultazione EU 2006

L'11 ottobre del 2006 si è conclusa la consultazione pubblica su "come stimolare la crescita di un vero mercato unico comunitario per i contenuti digitali on line come i film, la musica e i giochi". Un riassunto sulla consultazione pubblica è riportato in: "[Commission staff working paper on Creative Content Online](#)".

La consultazione pubblica del 2006 è stata affiancata da uno studio indipendente su "[Interactive Content and Convergence](#)", a sua volta basato su una consultazione allargata di soggetti interessati, che ha fornito un panorama piuttosto ampio sulle problematiche da affrontare per favorire lo sviluppo, nell'Unione Europea, di nuovi servizi basati sui contenuti digitali.

Consultazione EU 2008

L'iniziativa si basa sui risultati della precedente consultazione pubblica 2006. Nei primi giorni del 2008 la Commissione Europea ha adottato una comunicazione sul "[Creative Content Online in the Single Market](#)" con lo scopo di lanciare una specifica consultazione pubblica finalizzata alla preparazione di una Raccomandazione sul "Creative Content Online" che sarà adottata dalla Consiglio e dal Parlamento Europeo. La Commissione annuncia la creazione di una piattaforma per la discussione e la cooperazione tra le parti interessate, la cosiddetta "Content Online Platform", con lo scopo di facilitare il lavoro su tali problematiche.

Green Paper su "Copyright in the Knowledge Economy"

programmato per ottobre 2008 dalla Commissione Europea, in cui verrà trattata la necessità di adeguare il diritto d'autore alle necessità delle biblioteche, dei ricercatori e degli istituti di formazione che lamentano mezzi d'accesso insufficienti alle più recenti informazioni scientifiche ed accademiche.

7. L'impero colpisce ancora:

La Consultazione EU 2008

La Comunicazione della Commissione Europea sul "[Creative Content Online in the Single Market](#)" del 2008, ha, come detto in precedenza, lo scopo di lanciare una consultazione pubblica per la preparazione di una Raccomandazione sul "Creative Content Online" che sarà adottata dalla Consiglio e dal Parlamento Europeo.

Lo scopo dell'iniziativa, che risulta complementare alle iniziative previste dalla strategia "[i2010](#)" della UE, è quello di promuovere azioni per favorire lo sviluppo di modelli di business innovativi e lo sfruttamento della fornitura in rete di servizi basati su contenuti creativi.

La Comunicazione prende in esame un insieme di aspetti chiave per il decollo, in Europa, dei servizi online basati sui contenuti. La Commissione osserva che il mercato online per i contenuti digitali sta emergendo rapidamente ed i suoi sviluppi avverranno a un ritmo elevato. Ciò richiede un duplice approccio: da un lato per affrontare tematiche urgenti già individuate, dall'altro per avviare discussioni su ulteriori tematiche.

La Commissione ritiene che vi siano quattro punti fondamentali che necessitano azioni a livello di Unione Europea. Su ciascuno di tali punti la Commissione esprime il proprio punto di vista:

- **Disponibilità di "Contenuti Creativi"**

La scarsità di contenuti digitali per la distribuzione online e la mancanza di procedure per l'attribuzione di diritti sulle nuove piattaforme distributive costituiscono i maggiori ostacoli allo sviluppo dei servizi online basati su contenuti digitali. Poiché il mercato dei contenuti digitali online è un mercato ancora nascente, il valore associato a tali nuove forme di distribuzione è spesso ignoto. Questo provoca difficoltà a stabilire con esattezza i termini commerciali per lo sfruttamento online dei contenuti digitali. Gran parte delle difficoltà relative alla disponibilità di contenuti sono considerate intrinseche ai mercati nascenti, e ci si aspetta che i soggetti interessati trovino soluzioni innovative di tipo collaborativo per sfruttare i contenuti online e,

soprattutto, evitare che i diritti su di essi non vengano usati o vengano concessi in maniera aggregata o esclusiva.

- **Processo di attribuzione di licenze multi-territorio per "Contenuti Creativi"**

La diffusione della Rete consente ai servizi di diffusione di contenuti digitali di essere disponibili in tutto il Mercato Interno dell'UE. Tuttavia, la mancanza di licenze di copyright multi-territorio rende difficile per i servizi online di beneficiare appieno del potenziale del Mercato Interno. Ricontra che i titolari dei diritti sarebbero i principali soggetti ad apprezzare i potenziali benefici di tale tipologia di licenze, si evince la necessità di migliorare le attuali procedure di concessione di licenze per permettere l'attribuzione di licenze multi-territorio.

- **Interoperabilità e trasparenza dei sistemi DRM**

Le tecnologie per la gestione dei diritti d'autore in rete (DRM) possono essere un fattore abilitante primario per il settore dei contenuti digitali e per lo sviluppo di modelli di business innovativi, specialmente per i contenuti di alto valore. Considerato che le lunghe discussioni tra i soggetti interessati non hanno finora condotto alla diffusione di soluzioni DRM interoperabili, si riscontra la necessità di stabilire un quadro per la loro trasparenza ed interoperabilità, al fine di garantire una corretta informazione al consumatore in materia di restrizioni di utilizzo e di interoperabilità.

- **Offerte legali e pirateria**

La pirateria e gli scambi non autorizzati (es. P2P) di contenuti digitali protetti da diritti d'autore rimangono aspetti critici fondamentali. Sembra opportuno avviare procedure di co-operazione ("codice di condotta"), tra fornitori di accesso/servizi, titolari dei diritti e consumatori al fine di garantire:

- ampia offerta online di contenuti attraenti;
- servizi online consumer-friendly;
- adeguata tutela delle opere protette da copyright;
- sensibilizzazione/educazione sull'importanza del diritto d'autore per la disponibilità di contenuti;
- lotta, in stretta cooperazione con fornitori di accesso/servizi e titolari dei diritti, contro la pirateria ed il file-sharing non autorizzato.

Al seguito della consultazione pubblica, tutte le parti interessate sono invitate a prendere posizione, entro il 29 febbraio 2008, sui punti specifici elencati nell'Annesso alla Comunicazione medesima ([Creative Content Online – Policy/Regulatory issues for consultation](#)) che sono di seguito riportati:

Digital Rights Management

1. _____
 - 1.1. Concordate sul fatto che favorire l'adozione di sistemi DRM interoperabili sia di supporto allo sviluppo di servizi di Creative Content Online nel Mercato Interno?
 - 1.2. Quali sono i maggiori ostacoli ai sistemi DRM completamente Interoperabili?
 - 1.3. Quali sono le pratiche da stabilire relativamente all'interoperabilità dei DRM?
2. _____
 - 2.1. Concordate che si debba incrementare l'informazione verso gli utilizzatori relativamente alle caratteristiche di interoperabilità e di protezione dei dati personali dei sistemi DRM?
 - 2.2. Quali potrebbero essere secondo voi i mezzi e le procedure più appropriate per incrementare l'informazione verso gli utilizzatori relativa ai sistemi DRM?
 - 2.3. Quali pratiche stabilireste relativamente alla marcatura di prodotti e servizi digitali?
3. _____
 - 3.1. Concordate che riducendo la complessità e incrementando la leggibilità delle licenze per gli utenti finali (End Users License Agreements - EULA) si favorirebbe lo sviluppo di servizi di Creative Content Online nel Mercato Interno?
 - 3.2. Quali pratiche raccomandabili potete identificare relativamente alle EULA?
 - 3.3. Identificate temi particolari che debbano essere affrontati per quanto riguarda le EULA?
4. _____
 - 4.1. Concordate che meccanismi alternativi di risoluzione di dispute in relazione all'applicazione ed all'amministrazione dei sistemi DRM incrementerebbe la fiducia degli utilizzatori verso nuovi prodotti e servizi?
 - 4.2. Quali pratiche stabilireste relativamente a ciò?
5. _____
 - 5.1. Concordate che assicurare un accesso non discriminatorio (ad esempio per piccole e medie aziende) alle soluzioni DRM è necessario per preservare e favorire la competizione nel mercato della distribuzione dei contenuti digitali?

Multi-territory rights licensing

6. _____

- 6.1. Concordate che la problematica del "multi-territory rights licensing" debba essere affrontata da una Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio?
7. _____
- 7.1. Quale è, dal vostro punto di vista, la modalità più efficiente per favorire il processo di attribuzione delle licenze multi-territorio nel settore delle opere audio-visive?
- 7.2. Concordate che un modello di licenze online basato sulla distinzione tra mercati multi-territorio primario e secondario possa facilitare il processo di attribuzione delle licenze a livello EU o multi-territorio relativamente ai contenuti digitali di vostro interesse?
8. _____
- 8.1. Concordate sul fatto che le licenze multi-territorio per opere a fine catalogo (ad esempio opere con più di due anni di vita) sarebbero vantaggiose per il modello commerciale basato sul principio della diffusione di un numero maggiore di prodotti in quantità più piccole (dalla teoria della cosiddetta "coda lunga")?
- Legal offers and piracy**
9. _____
- 9.1. Come può essere incrementata la cooperazione tra i soggetti effettivamente interessati rispetto al copyright nell'ambiente online?
10. _____
- 10.1. Considerate il Memorandum of Understanding recentemente adottato in Francia un esempio da seguire?
11. _____
- 11.1. Considerate che l'applicazione di misure di filtraggio potrebbero essere un modo efficace per prevenire la violazione del copyright online?

8. La guerra è appena cominciata:

Le iniziative regolamentari nazionali

Legge del 1941

l'origine, in Italia, del diritto moderno sulla materia, si fa risalire alla legge sul diritto d'autore del **22 aprile 1941, n.633**), nell'ambito dell'allora Ministero per la Cultura Popolare. La legge, più volte modificata, è comunque ancora in vigore.

Legge 18 agosto 2000, n. 248 "Nuove norme di tutela del diritto d'autore"

Costituisce una integrazione ad altre leggi precedenti (in particolare la Legge 22/4/1941, n. 633, e la Legge 5/2/1992, n. 93), le cui disposizioni vengono da essa sostituite o modificate.

Non riguarda esclusivamente il software, ma le "opere dell'ingegno" in generale: sono perciò presi in considerazione anche stampati e audiovisivi. Uno degli aspetti più significativi della L. 248/2000 è l'allargamento della tipologia di azioni costituenti reato, unitamente all'inasprimento delle sanzioni (con rilevanza penale). Introduce infatti il concetto di "profitto" che rappresenta un ampliamento del concetto di "lucro", adottato nella normativa precedente. Infatti il "lucro" è un vero e proprio guadagno materiale, mentre con "profitto" si intende un vantaggio economico in senso lato, dunque anche il semplice risparmio derivante dal mancato acquisto della licenza d'uso. In altre parole, la normativa precedentemente in vigore sanzionava come reato la copia abusiva di software quando fosse ravvisato lo scopo di lucrare sulla medesima (in pratica: vendere le copie o utilizzarle in ambito professionale); la legge in questione considera reato copiare software, anche solo per risparmiare. Ed è reato anche aggirare o eliminare l'eventuale protezione contro la copia: aspetto, questo, particolarmente critico perché non è chiaro se almeno il regolare acquirente del software abbia il diritto di effettuarne copie a scopo di back-up, a prescindere dal fatto che spesso le protezioni rendono detta operazione difficile o impossibile, ancorché lecita.

Decreto Legislativo n. 68 del 09.04.2003 "Attuazione della direttiva 2001/29/CE sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione"

emanato in attuazione della Direttiva 2001/29/CE, a sua volta ispirata al DMCA – Digital Millennium Copyright Act. Nel **decreto** italiano viene riveduta ed attualizzata la legge sul diritto d'autore del 1941 (633/41) e la **legge 5 febbraio 1992, n. 93** (Norme a favore delle imprese fonografiche e compensi per le riproduzioni private senza scopo di lucro)). Nel decreto viene armonizzata la disciplina nazionale con quella comunitaria, integrando anche i concetti della "società dell'informazione" quali meccanismi di protezione e misure tecnologiche per i media digitali. Vengono inoltre riviste le discipline su copie, noleggi e fotocopie per uso personale, oltre all'istituzione della contestata tassa sui supporti per l'archiviazione di dati o documenti digitali comprendendo CD-R, CD-RW, DVD-R ed altri supporti digitali quali memory-card – giustificata, in modo discutibile, dal principio di "protezione giuridica" sancito dalla direttiva. La riforma, subito criticata, è stata accompagnata da annunci di provvedimenti contro gli utenti dei sistemi p2p. In realtà, le modifiche operate prevedono solo il "dolo specifico", ovvero che le copie illegali siano effettuate per uso personale e a fini di lucro.

Il Comitato consultivo permanente per il diritto d'autore presso il Ministero dei Beni Culturali

è un organo consultivo previsto dall'art.190 della legge 22 aprile 1941, n.633 (Legge sul diritto d'autore) nell'ambito dell'allora Ministero per la Cultura Popolare. Soppresso il Ministero per la Cultura Popolare, il Comitato è rimasto in funzione, nell'ambito della Presidenza del Consiglio anche dopo l'istituzione del Ministero del Turismo e dello Spettacolo (1959), in quanto l'amministrazione statale attraverso tale comitato riesce ad avere l'apporto culturale di molteplici professionalità.

Nel 1999 le competenze relative al diritto d'autore e la disciplina della proprietà letteraria sono state trasferite al Ministero dei Beni Culturali nell'ambito del quale il Comitato continua ad operare. Come compito precipuo il Comitato provvede allo studio delle materie attinenti al diritto di autore ad esso connessi e dà pareri sulle questioni relative quando ne sia richiesto dal Ministro.

Sulla base del [Decreto Legge n. 68/2003](#), il Comitato ha assunto compiti conciliativi per le controversie che nascono dall'interpretazione della direttiva 2001/29 CE.

Legge 21 maggio 2004, n. 128 (dal decreto-legge 22 marzo 2004, n. 72, il cosiddetto "Decreto Urbani")

con la quale, per la configurazione dell'illecito penale, è necessario un altro elemento costitutivo rispetto al precedente Decreto Legislativo n. 68 del 09.04.2003: *il dolo specifico di profitto*, vale a dire l'intenzione di acquisire un vantaggio patrimoniale per effetto della condotta, sia in termini di effettivo accrescimento della sfera patrimoniale, sia di mancata perdita o risparmio di spesa. In tal modo, incorre in responsabilità penale non solo chi mette in rete file protetti da diritto d'autore al fine di lucro (fine di guadagno) ma anche chi condivide file protetti (uploader) da diritto d'autore senza fini di lucro ma al solo scopo di consentire da parte di terzi un uso personale risparmiando la spesa per l'acquisto (articolo 171-ter, comma 2, lettera a-bis, della legge n. 633 del 1941).

Sempre per effetto del menzionato decreto Urbani chi scarica file protetti da diritto d'autore (il semplice downloader) è punito con sanzione amministrativa pecuniaria e con sanzioni accessorie (articolo 171-ter, comma 4, della legge n. 633 del 1941).

Ovviamente a fianco della responsabilità penale sussiste anche la responsabilità civile, relativa al risarcimento dei danni. Pertanto, nonostante tale attività nella maggior parte dei casi non venga penalmente perseguita, a causa della gratuità dei sistemi di file sharing, vi è comunque il pericolo di divenire destinatari di azioni di natura civile a carattere risarcitorio.

Commissione interministeriale sui contenuti digitali nell'era di Internet (Commissione Vigeveno)

costituita nel luglio 2004 presso il Ministero per l'innovazione tecnologica, la Commissione, presieduta dal Cons. Paolo Vigeveno, ha iniziato il 9 settembre 2004 le audizioni di imprese, associazioni ed enti a vario titolo interessati alla problematica dei contenuti digitali, terminandole il successivo 11 novembre.

Principali obiettivi della Commissione sono stati l'analisi del mercato dei contenuti digitali e l'elaborazione di proposte finalizzate ad incentivare le forme di offerta e consumo di contenuti digitali, garantendo al tempo stesso la tutela della proprietà intellettuale. Tra i quattro ambiti di intervento individuati dalla Commissione è stato riconosciuto che la comunicazione e la sensibilizzazione rappresentano una leva fondamentale per lo sviluppo della coscienza etico-sociale e per la diffusione dell'informazione sulla normativa vigente; a tal fine viene quindi sottolineata la necessità che il settore pubblico si impegni a "popolare la rete" attraverso l'immissione di "contenuti digitali per la diffusione del sapere e della cultura in modalità di pubblico dominio".

Sulla base della conseguente analisi dello sviluppo del mercato dei contenuti digitali, la Commissione ha pubblicato, nel mese di gennaio 2005, una [relazione informativa](#) dal titolo "*Digital Rights Management - Relazione informativa*",) e, soprattutto il rapporto "[I contenuti digitali nell'era di Internet](#)".

La relazione offre un quadro dei diversi aspetti della gestione dei diritti digitali e, partendo dall'esame della questione di fondo, esamina due aspetti fondamentali:

- il timore dei creatori di opere e dei distributori delle medesime che internet e le tecnologie digitali possano compromettere il loro controllo sui contenuti;
- il timore da parte dei consumatori che i contenuti divengano solo pay-per-use e conseguentemente difficili da fruire e rischiosi per la privacy.

Il Patto di Sanremo

nel marzo del 2005, successivamente alla conclusione dei lavori della Commissione Vigeveno e basandosi sul lavoro della stessa, è stato siglato il cosiddetto Patto di Sanremo. Il patto è stato sottoscritto dal Governo (ministri Urbani, Stanca e Gasparri) e da una cinquantina tra fornitori di connettività, titolari dei diritti, case di produzione musicale, cinematografica, televisiva, editoriale, di intrattenimento, nonché gestori delle piattaforme distributive. All'accordo aderirono anche i ministri delle Politiche Comunitarie, delle Attività Produttive, degli Affari Esteri, della Giustizia, dell'Istruzione-Università e Ricerca, nonché il Dipartimento per l'Informazione e l'Editoria della Presidenza del Consiglio.

L'[accordo](#) ha il titolo "*Linee Guida per l'adozione di codici di condotta ed azioni per la diffusione dei contenuti digitali nell'era di Internet*". L'idea era quella di sostenere un modello legale di fruizione dei contenuti, anche per quelli che transitano in rete, incentivando la nascita di "ambienti sicuri" per la fruizione e lo scambio dei contenuti digitali; favorire la trasparenza dei prezzi, l'ampia diffusione e la competitività dell'offerta, nuovi modelli di fruizione, nonché favorire lo sviluppo e l'adozione di sistemi di Digital Rights Management.

In attuazione del Patto di Sanremo è stato costituito un *gruppo di lavoro presso il Ministero per i Beni Culturali "per la predisposizione di codici deontologici"* per il contrasto alla diffusione abusiva di opere dell'ingegno e per la promozione del diritto d'autore da parte delle categorie interessate (fornitori di servizi Internet, dai titolari dei diritti d'autore e dai proprietari delle piattaforme distributive). Ad oggi, però, gli unici ad avere presentato un codice deontologico sono stati i fornitori di servizi Internet.

Legge 31 marzo 2005, n. 43 (conversione del decreto-legge 31 gennaio 2005, n. 7)

in questa legge "omnibus" alcuni commi dell' Art. 3 "Interventi per i beni e le attività culturali" modificano ancora la legge 22 aprile 1941, n. 633, e successive modificazioni (ad esempio quelle introdotte con la Legge 21 maggio 2004, n. 128). In particolare:

- *Recepisce i "codici deontologici" del "Patto di Sanremo";*
- *Introduce sanzioni per "chi mette a disposizione del pubblico, immettendola in un sistema di reti telematiche, mediante connessioni di qualsiasi genere", un'opera dell'ingegno protetta, o parte di essa (in precedenza era punita solo la riproduzione, trascrizione, rappresentazione e messa in vendita);*
- *lo scopo di profitto introdotto dal "decreto Urbani" viene soppresso e viene ripristinato lo scopo di lucro.*

Quest'ultimo costituisce l'articolo più rilevante perché scongiura il pericolo di incriminazione per i praticanti del p2p gratuito.

Le proposte di legge parlamentari dell'estate 2007

si vuole ora ricordare due proposte di legge della legislature in corso, il cui iter parlamentare però è attualmente fermo:

- *Modifiche (ulteriori) alla legge 22 aprile 1941, n. 633, in materia di comunicazione di opere al pubblico da parte di persone fisiche che scambiano archivi attraverso reti digitali per fini personali e senza scopo di lucro, nonché di riproduzione privata dei fonogrammi e videogrammi dalle medesime messi a disposizione del pubblico (N. 2963 Camera dei Deputati; Beltrandi, D'elia, Turco, Mellano, Poretti)).*
Mira ad alleviare la posizione degli "scambisti" di video e musica on-line, riconsiderando il trade-off sicurezza/innovazione, riequilibrando la legislazione nazionale, oggi sbilanciata sul versante della sicurezza ed in particolare rivedendo le norme sul copyright nel file sharing/peer-to-peer.
La proposta di legge mira a introdurre nuove norme in tema di autorizzazione alla messa a disposizione del pubblico di archivi attraverso reti digitali per fini personali e senza scopo di lucro. Si introduce un meccanismo analogo alle licenze collettive in vigore nei Paesi del nord Europa con l'obiettivo di delineare un quadro legislativo che promuova la capacità dei titolari dei diritti d'autore di sviluppare una nuova generazione di modelli di licenze collettive destinati agli utenti on-line.
Il sistema in questione si traduce nel promuovere accordi tra le società di gestione collettiva significativamente rappresentative degli aventi diritto e le associazioni rappresentative degli interessi degli utilizzatori che definiscano le condizioni di uso delle opere autorizzando lo scambio e la condivisione di contenuti digitali.
Questo sistema di autorizzazione basato sull'acquisto volontario di licenze collettive da parte degli utilizzatori offre all'attività di file sharing una via ragionevole per diventare legale nel rispetto dei diritti degli autori e dei diritti connessi. Rimarrebbe ovviamente penalmente rilevante il file sharing esercitato al di fuori del regime convenzionale di autorizzazione stabilito dalla contrattazione collettiva o esercitato con finalità di lucro.
- *Norme in materia di sostegno all'attività cinematografica e diritto d'autore (N. 1769 Senato della Repubblica; Pecoraro Scanio)*
introduce due principi:
 - Il primo è quello della mutualità nel settore delle telecomunicazioni: ovvero un ecosistema culturale che regoli lo sviluppo degli operatori di distribuzione dei contenuti (soprattutto radiotelevisivi) affinché non vada a detrimento dei comparti operanti nella produzione. Questo principio è già parzialmente introdotto nella legislazione comunitaria e nazionale attraverso le quote di programmazione.
 - Il secondo principio è che la mutualità può essere richiamata solo a condizione che si verifichi il consumo dell'opera culturale. Questo riguarda principalmente il comparto della trasmissione dei contenuti attraverso internet per il quale vale oggi il reato penale di condivisione di opere dell'ingegno, introdotto nell'ordinamento dal cosiddetto "Decreto Urbani", che non ha visto concreta applicazione. Serve invece assicurare la remunerazione della creatività attraverso meccanismi automatici che spostino risorse da un comparto all'altro.

Il sistema proposto, di prelievi alla fonte e connesse abrogazioni di reati penali consente un nuovo equilibrio tra comparto delle telecomunicazioni e produzione di opere cinematografiche e di opere dell'ingegno più in generale.

La proposta vuole rivedere l'equilibrio tra reato e pena, sanzionando i comportamenti illeciti solo per via amministrativa. Il disegno di legge prevede un lieve abbassamento dell'IVA per le connessioni a banda larga e di un contestuale prelievo dell'1 per cento dalle filiere operanti nella distribuzione e del 3 per cento sul fatturato delle emittenti radiotelevisive analogiche e digitali, delle aziende operanti nella produzione dei contenuti e delle emittenti satellitari. Questi prelievi sono volti a sostenere le opere cinematografiche e dell'ingegno attraverso l'istituzione di due fondi: il Fondo di sostegno al cinema; il Fondo di remunerazione dei produttori, presso la SIAE.

Le idee del DMIN per nuove proposte di legge

nella evoluzione della proposta DMIN dalla fase iniziale (settembre 2006) alla **proposta completa** (dicembre 2007 – è sorta l'opportunità di supportare anche **appelli** al potere politico e iniziative legislative (non formalizzate però in sede parlamentare) a sostegno del quadro tecnico per la gestione dei diritti d'autore contenuto nella proposta medesima. Le proposte sono tre (di cui la terza interamente da redigere):

- *Proposta di legge per il supporto legislativo a iDRM (Modifica alla Legge 22 aprile 1941, n. 633 in materia di accesso ai contenuti digitali e di misure tecniche di protezione.)*
Questa proposta di legge complementa gli interventi tecnici e le regole di governance che insieme permettono la realizzazione completa della proposta dmin.it per il sistema iDRM. Traduce in termini legislativi i requisiti di sistema, tecnici e giuridici che devono soddisfare i sistemi iDRM previsti dalla proposta dmin.it.
- *Proposta di legge per il supporto legislativo a Accesso aperto a internet a larga banda (Modifica alla Legge 1 agosto 2003, n. 259 in materia di accesso aperto alla rete internet a larga banda.)*
Questa proposta di legge complementa gli interventi tecnici e le regole di governance che insieme permettono la realizzazione completa della proposta dmin.it nell'area di accesso aperto ad internet a larga banda. Traduce in termini legislativi i requisiti di sistema, tecnici e giuridici identificati dalla proposta dmin.it nell'area di accesso aperto ad internet a larga banda.
- *Proposta di legge per il supporto legislativo al Sistema di registrazione e conversione punti per digital media*
Questa proposta di legge, annunciata ma non ancora redatta nella proposta DMIN, dovrebbe complementare gli interventi tecnici e le regole di governance che insieme permettono la realizzazione completa della proposta dmin.it del sistema di pagamenti ed incassi a punti per digital media. Dovrebbe inoltre tradurre in termini legislativi i requisiti di sistema, tecnici e giuridici che deve soddisfare il sistema di pagamenti ed incassi a punti per digital media previsto dalla proposta.

Le Commissioni del Ministero dei Beni Culturali

istituite nell'ottobre 2007, dal Ministero dei Beni Culturali, all'interno del Comitato consultivo permanente per il diritto d'autore, soddisfano la necessità di adattare la normativa alle innovazioni tecnologiche, anche dal punto di vista terminologico. Le Commissioni speciali sono:

- una relativa al rapporto tra nuove tecnologie e proprietà intellettuale;
- l'altra per la revisione della legge 633/1941 sul diritto d'autore.

Fanno parte di tali Commissioni Speciali, docenti del settore, esperti dell'industria culturale e delegati inviati dalla Federazione dell'industria musicale italiana (Fimi) e dall'associazione "Frontiere digitali".

I dieci gruppi di lavoro delle Commissioni hanno individuato i temi sui quali intervenire. Si tratta di interventi normativi che vanno dall'ampliamento della nozione di opera dell'ingegno, con l'estensione, ad esempio, alle opere multimediali, all'aggiornamento alle nuove tecnologie della sezione sull'utilizzazione economica dell'opera, fino all'approfondimento del sistema delle libere utilizzazioni. Inoltre verrà trattato il tema del file sharing e delle creative commons su cui si sta sviluppando un vivace dibattito.

Il 18 dicembre 2007, il Presidente del del Comitato consultivo permanente per il diritto d'autore, a cui fanno capo le Commissioni, ha consegnato al Ministro per i Beni culturali il documento contenente "**Proposte per una riforma del Diritto d'autore**".

9. Link rilevanti

L'attività di Leonardo Chiariglione

www.chiariglione.org

L'iniziativa Digital Media Project

<http://www.dmpf.org/>

Lo standard MPEG-21 (ISO/IEC TR 21000: Information technology -- Multimedia framework)

<http://www.chiariglione.org/mpeg/standards/mpeg-21/mpeg-21.htm>

http://www.iso.org/iso/iso_catalogue/catalogue_tc/catalogue_detail.htm?csnumber=40611

L'iniziativa dmin.it

<http://www.dmin.it/>

I trattati internazionali amministrati dal WIPO (World Intellectual Property Organization)

<http://www.wipo.int/treaties>

La Consultazione della Comunità Europea del 2008

http://ec.europa.eu/avpolic/other_actions/content_online/index_en.htm

La normativa italiana:

- Legge sul diritto d'autore del 22 aprile 1941, n.633
http://www.interlex.it/testi/I41_633.htm

- Legge 18 agosto 2000, n. 248 "Nuove norme di tutela del diritto d'autore"
<http://www.parlamento.it/leggi/00248I.htm>
- Decreto Legislativo n. 68 del 09.04.2003
<http://www.camera.it/parlam/leggi/deleghe/testi/03068dl.htm>
- Legge 21 maggio 2004, n. 128 (dal decreto-legge 22 marzo 2004, n. 72, il cosiddetto "Decreto Urbani")
<http://www.parlamento.it/leggi/04128I.htm>
- Linee Guida per l'adozione di codici di condotta ed azioni per la diffusione dei contenuti digitali nell'era di Internet (Patto di Sanremo)
http://www.interlex.it/testi/pdf/sremo_lin.pdf
- Legge 31 marzo 2005, n. 43 (conversione del decreto-legge 31 gennaio 2005, n. 7)
<http://www.parlamento.it/leggi/05043I.htm>
- Recenti proposte di Legge:
 - Modifiche (ulteriori) alla legge 22 aprile 1941, n. 633, in materia di comunicazione di opere al pubblico da parte di persone fisiche che scambiano archivi attraverso reti digitali per fini personali e senza scopo di lucro, nonché di riproduzione privata dei fonogrammi e videogrammi dalle medesime messi a disposizione del pubblico (N. 2963 Camera dei Deputati; Beltrandi, D'elia, Turco, Mellano, Poretti)
http://www.camera.it/_dati/lavori/schedela/apriTelecomando_wai.asp?codice=15PDL0032010
 - Norme in materia di sostegno all'attività cinematografica e diritto d'autore (N. 1769 Senato della Repubblica; Pecoraro Scanio)
<http://www.senato.it/service/PDF/PDFServer/BGT/00278506.pdf>
 - Proposte per una riforma del Diritto d'autore (Comitato consultivo permanente per il diritto d'autore)
http://isotype.org/wp-content/uploads/2007/12/2007_12_18-proposte_riforma_da.pdf