

## Copyright 2.0

### Introduzione

Nell'era digitale, le sfide poste dal copyright sono di diverso tipo: esiste la necessità da parte dei titolari dei diritti di vedere tutelate le proprie posizioni di creatori, e remunerata la loro attività; parallelamente, il desiderio da parte degli utilizzatori dei contenuti di poterne fare usi diversi da quelli che tradizionalmente sono consentiti dalle regole attuali; un terzo tipo di problema è dato dal sempre crescente numero di persone che creano contenuti senza essere iscritti ad associazioni come la SIAE, ma che sono a tutti gli effetti produttori di contenuti, alcuni anche con caratteristiche del tutto professionali.

La risposta del diritto è stata fino ad ora rigida, così come la risposta di chi fino a ieri era abituato a gestire i propri diritti con un modello tradizionale. Le esperienze di questi anni hanno però fatto capire che un approccio di questo tipo porta a scontri improduttivi per entrambi i fronti. Da una parte il Legislatore (sia nazionale, sia europeo) ha provato ad inserire nell'ordinamento disposizioni volte ad indurre le pene per chi fa un uso illecito di materiale coperto da diritto d'autore, scontrandosi però con una realtà che vede invece aumentare questo tipo di pratica da parte degli utenti, con sempre maggiori difficoltà di porvi rimedi efficaci.

Le proposte di revisione della legge sul diritto d'autore e del modello delle cd. "collecting society" sono state molte, così come i modelli alternativi di gestione del copyright: i due che negli anni si sono rivelati più efficaci e che hanno avuto l'effetto di generare nuovi modelli di business sostenibili, sono il cd. "open source", principalmente adottato in ambito software, e il modello proposto da Creative Commons.

Creative Commons propone un modello secondo il quale è il singolo creatore a decidere quali diritti tenere per sé, quali invece dare in licenza a chi rispetta le condizioni di utilizzo. Questo nuovo modo di gestire i contenuti, a differenza di altri, ha il pregio di essere un generatore di business model alternativi e sostenibili, basati sulla condivisione di alcuni contenuti per usi prestabiliti, dando allo stesso tempo all'autore/creatore di controllare in modo granulare la gestione di questi diritti.

### Creative Commons

L'utilizzo delle licenze Creative Commons è ormai una realtà solida, con più di 40 milioni di contenuti diffusi su Internet e offline, e diversi esempi di imprese e artisti di successo: tra gli altri, si possono segnalare i casi di Cory Doctorow, scrittore di successo approdato da poco anche in Italia, che ha rilasciato il suo libro in Creative Commons gratuitamente su Internet, attivando così un processo virale di diffusione e promozione editoriale a costi estremamente bassi e con risultati più che buoni (oggi Cory Doctorow scrive il blog più letto al mondo); o Magnatune, la prima etichetta discografica che offre la possibilità di ascoltare i brani on-line gratuitamente prima di acquistarli, e poter poi scambiare con gli amici quelli acquistati.

Il progetto Creative Commons nasce nel 2001 presso l'università di Harvard, dove il suo fondatore, Lawrence Lessig, insegnava diritto costituzionale e *cyberlaw* (il diritto di internet). L'idea alla base di Creative Commons viene a Lessig osservando la storia del processo di estensione della durata del diritto d'autore negli Stati Uniti e in Europa, che nel 1998, con il Sonny-Bono Act ha avuto la sua ultima estensione a 70 anni dalla morte dell'autore per i nuovi lavori, e 95 per quelli pre-esistenti. Questa legge, conosciuta da

molti anche come il “Mikey Mouse Act”, è il risultato di un’attività di *lobbying* da parte della Walt Disney, che vedeva molti dei suoi lavori vicini alla scadenza del copyright con le precedenti regole. Il ragionamento alla base di Creative Commons è prima di tutto economico: dopo un certo periodo di tempo (molto più breve di quanto ora stabilito dalla legge), il valore dell’incentivo costituito dalla conservazione dei pieni diritti di proprietà intellettuale sull’opera, è molto inferiore al valore generato da un riutilizzo di questi materiali per usi diversi (opere derivate, collezioni, *remix*, etc...). Gli stessi lavori di Disney sono per la maggior parte rielaborazioni di favole, storie, leggende del patrimonio culturale occidentale, e quindi di pubblico dominio: pensiamo ad esempio a Biancaneve, Cenerentola, il re Artù de “La spada nella roccia”, e tanti altri.

Partendo da queste premesse, Creative Commons si è proposta di elaborare un modello alternativo a “Tutti i diritti riservati”, lasciando all’autore la possibilità di scegliere quali diritti lasciare invece liberi, passando al modello “Alcuni diritti riservati”.



Creative Commons si pone quindi ad un punto di mezzo tra la “C” di copyright, “Tutti i diritti riservati”, e il pubblico dominio.

### **Uno sguardo al quadro normativo**

Dal punto di vista tecnico-giuridico, lo *status* di una licenza Creative Commons dipende dalle legislazioni. Ognuna delle sedi internazionali del progetto, tra cui anche quella italiana, ha infatti proceduto alla localizzazione delle licenze, sia dal punto di vista linguistico, sia dal punto di vista legislativo. In Italia si tratta a tutti gli effetti di un contratto, che quindi si inserisce nella legislazione specifica relativa ai contratti. Si tratta, tecnicamente, di un “contratto atipico, sinallagmatico, standardizzato, a titolo (solitamente) gratuito, di tipo consensuale, di durata, che ha ad oggetto una serie di obblighi di fare [...] e i non fare [...], stipulato da un soggetto determinato (l’autore) e uno indetermiato ma determinabile (l’utente)”<sup>1</sup>. Come tale, la licenza Creative Commons presenta alcune problematiche specifiche dei contratti, sia a livello di legislazione internazionale, sia nazionale. Se alcuni di questi problemi sono risolvibili facendo riferimento a convenzioni e statuti, esistono alcune specificità della situazione italiana che vale la pena considerare seppur brevemente. Uno di questi, e forse il più grande ostacolo alla utilizzazione diffusa delle licenze Creative Commons in Italia, è il rapporto che la maggior parte degli artisti ha già in essere con la SIAE.

La SIAE è in Italia l’associazione che svolge attività di intermediazione nella gestione collettiva dei diritti di utilizzazione delle opere d’ingegno, attività che svolge in un regime di monopolio legale (un monopolio, cioè, consentito dalla legge). Iscrivendosi alla SIAE, l’artista cede in gestione esclusiva una serie di importanti diritti sulle proprie opere, aderendo allo statuto, che prevede una serie di regole al rapporto tra SIAE e artista. La maggior parte di queste regole sono cristallizzate e standardizzate a livello statutario e regolamentare.

---

<sup>1</sup> Simone Aliprandi, “Copyleft e Opencontent”, Lodi, 2005

Se da un lato questo modello si è dimostrato efficace in questi anni, fino all'avvento di Internet, appare oggi chiaro come una standardizzazione del rapporto finisca oggi per penalizzare quegli artisti che non sono già affermati, impedendogli di sfruttare tutta una serie di metodologie di marketing offerte oggi dalla Rete e dai nuovi modelli di gestione del copyright. Il rapporto che la SIAE ha oggi in essere con tutti i suoi artisti (che, ricordiamo, non è obbligatorio, ma è una scelta opportuna per chiunque svolga una professione legata alle opere d'ingegno) impedisce infatti di utilizzare strumenti come Creative Commons per aumentare la diffusione legale di alcune delle proprie opere, ad esempio diffondendole attraverso i circuiti peer-to-peer o utilizzando strumenti come Magnatune, Jamendo e tanti altri servizi oggi presenti sul web con questo scopo.

## Le licenze Creative Commons: licenze modulari

Esistono oggi sei tipi di licenze Creative Commons, ognuna costruita modularmente combinando i quattro obblighi di fare e non fare previsti. Andiamo ad analizzare singolarmente ognuno dei quattro moduli, per poi analizzare procedere con l'analisi delle licenze composte. Ognuno dei 4 moduli ha un nome, un simbolo e una sigla (tipicamente composta da due lettere) che permette l'identificazione visuale rapida. La sigla si riferisce alla definizione inglese, mentre tra parentesi riportiamo, per maggiore comprensione, la traduzione italiana.



**BY (Attribuzione):** è l'unico requisito comune a qualsiasi licenza Creative Commons. L'attribuzione, che corrisponde al diritto morale inestinguibile del riconoscimento della paternità dell'opera presente in ogni legislazione europea.



**NC (NonCommerciale):** vieta l'utilizzo commerciale dell'opera coperta da questo tipo di licenze. La definizione di uso commerciale è: "Tu non puoi utilizzare l'opera con lo scopo principale di ottenerne un vantaggio commerciale o compensazione monetaria"<sup>2</sup>. La clausola "NonCommerciale" è la più problematica, vista la difficoltà di stabilire lo scopo principale di utilizzo del contenuto su Internet, in contesti come un sito affiancato da pubblicità.



**ND (NonOpereDerivate):** vieta la realizzazione di opere derivate a partire dall'opera coperta da licenza Creative Commons. Per la definizione di opere derivate nella legislazione italiana, ci si avvale della definizione di cui all'art. 4 della legge 22 aprile 1941, che recita: "Senza pregiudizio dei diritti esistenti sull'opera originaria, sono altresì protette le elaborazioni di carattere creativo dell'opera stessa, quali le traduzioni in altra lingua, le trasformazioni da una in altra forma letteraria od artistica, le modificazioni ed aggiunte che costituiscono un rifacimento sostanziale dell'opera originaria, gli adattamenti, le riduzioni, i compendi, le variazioni non costituenti opera originale."<sup>3</sup>



**SA (CondividiAlloStessoModo):** pone a carico dell'utilizzatore l'obbligo, in caso di

<sup>2</sup> Traduzione dalla FAQ di Creative Commons - [http://wiki.creativecommons.org/FAQ#What\\_are\\_the\\_terms\\_of\\_a\\_Creative\\_Commons\\_license.3F](http://wiki.creativecommons.org/FAQ#What_are_the_terms_of_a_Creative_Commons_license.3F)

<sup>3</sup> Legge 22 aprile 1941, "Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio", [http://www.interlex.it/testi/l41\\_633.htm](http://www.interlex.it/testi/l41_633.htm)

riutilizzo dell'opera per realizzare opere derivate, di diffondere l'opera risultato della rielaborazione con licenza uguale o comunque non più restrittiva e compatibile. Questo tipo di approccio favorisce la diffusione virale delle licenze Creative Commons, ed è quindi molto utilizzato dagli "evangelist" di questo nuovo modello di gestire il diritto d'autore.

## Le licenze Creative Commons: sei tipi di licenze

Il risultato della combinazione dei quattro moduli delle licenze Creative Commons risulta, come abbiamo detto, in 6 diverse licenze. Alcuni dei moduli sono incompatibili tra di loro: non è quindi possibile combinare qualsiasi modulo con un altro per avere una nuova licenza (ad es., il modulo "SA" è incompatibile con il modulo "ND").

Le licenze Creative Commons attualmente in uso sono quindi le seguenti:

- \* **Attribuzione-NonCommerciale**: questo tipo di licenza consente all'utilizzatore un'ampio spettro di possibilità di utilizzo dell'opera, fatto salvo l'uso commerciale<sup>4</sup>. L'utilizzatore potrà quindi: distribuire l'opera originaria, realizzare opere derivate, distribuirle con una licenza diversa; dovrà: attribuire sempre la paternità dell'opera originaria, non utilizzare l'opera per scopo commerciale come definito dalla licenza
- \* **Attribuzione-NonCommerciale-NonOpereDerivate**<sup>5</sup>: questo tipo di licenza è la più restrittiva. Viene tipicamente utilizzata per la diffusione di opere per scopo di marketing, permettendo di fatto unicamente lo scambio dell'opera a scopo non commerciale. L'utilizzatore potrà quindi: distribuire l'opera originaria; l'utilizzatore dovrà: attribuire sempre la paternità dell'opera originaria, non realizzarne opere derivate, non utilizzare l'opera per scopo commerciale (così come definito dalla licenza)
- \* **Attribuzione-NonCommerciale-CondividiAlloStessoModo**: questo tipo di licenza pone diverse restrizioni all'utilizzo dell'opera, lasciando però la possibilità all'utilizzatore di realizzare opere derivate, a patto di rilasciarle con una licenza uguale o compatibile. L'utilizzatore potrà quindi: distribuire l'opera originaria, realizzare opere derivate; l'utilizzatore dovrà: attribuire sempre la paternità dell'opera originaria, diffondere l'opera con una licenza compatibile, non utilizzare l'opera per scopo commerciale (così come definito dalla licenza)
- \* **Attribuzione-CondividiAlloStessoModo**: questo tipo di licenza è come detto utilizzato da chi vuole attivare un effetto virale delle licenze Creative Commons. L'unico vincolo all'utilizzo pieno dell'opera è quello di rilasciare eventuali derivati con una licenza compatibile. L'altro effetto indiretto è quello di impedire a eventuali successivi utilizzatori di "chiudere" l'opera derivata, tagliando di fatto il ramo prolifico della produzione di opere derivate che partono dall'opera originaria. L'utilizzatore potrà quindi: distribuire l'opera originaria, realizzare opere derivate, utilizzare l'opera per scopo commerciale (così come

---

<sup>4</sup> "Tu non puoi utilizzare l'opera con lo scopo principale di ottenerne un vantaggio commerciale o compensazione monetaria"

<sup>5</sup> Legge 22 aprile 1941, "Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio", [http://www.interlex.it/testi/l41\\_633.htm](http://www.interlex.it/testi/l41_633.htm) - "Senza pregiudizio dei diritti esistenti sull'opera originaria, sono altresì protette le elaborazioni di carattere creativo dell'opera stessa, quali le traduzioni in altra lingua, le trasformazioni da una in altra forma letteraria od artistica, le modificazioni ed aggiunte che costituiscono un rifacimento sostanziale dell'opera originaria, gli adattamenti, le riduzioni, i compendi, le variazioni non costituenti opera originale."

definito dalla licenza); l'utilizzatore dovrà: attribuire sempre la paternità dell'opera originaria, diffondere l'opera con una licenza compatibile

\* **Attribuzione-NonOpereDerivate:** questo tipo di licenza pone come unica restrizione l'impossibilità di utilizzare l'opera per realizzare opere derivate. L'utilizzo di questa licenza è diffuso tra chi vuole mettere a disposizione fotografie e altri materiali per essere inclusi in pubblicazioni e raccolte, senza lasciare la possibilità agli utilizzatori di realizzarne opere derivate. L'utilizzatore potrà quindi: distribuire l'opera originaria, utilizzare l'opera per scopo commerciale (così come definito dalla licenza); l'utilizzatore dovrà: attribuire sempre la paternità dell'opera originaria, non realizzare opere derivate dall'opera originaria.

\* **Attribuzione:** è la licenza più libera di tutte. L'unico obbligo in capo all'utilizzatore è quello di specificare la paternità dell'opera (cosa che peraltro è già obbligatoria per la legge italiana in ogni caso). L'utilizzatore potrà quindi: distribuire l'opera originaria, utilizzare l'opera per scopo commerciale (così come definito dalla licenza), realizzare opere derivate da distribuire con la licenza che preferisce; l'utilizzatore dovrà: attribuire sempre la paternità dell'opera originaria.

## **Creative Commons: come si usano**

L'utilizzo delle licenze Creative Commons è molto semplice ed intuitivo, sia per le opere distribuite on-line, sia per quelle distribuite nei canali tradizionali. La prima cosa che si nota è che i dati sulle licenze sono presentati in tre forme: "human readable", con una sintesi dei punti principali che compongono la licenza; "lawyer readable", o "Legal code", che costituisce il vero e proprio testo della licenza, con tutti i dettagli giuridici necessari; e "machine readable", vale a dire in un formato leggibile dalle macchine (ad esempio, un tag html per permettere al browser o al programma di *editing* quali usi sono permessi di quell'opera.

Il primo passaggio necessario è quello di scegliere la licenza più adatta al tipo di uso che si intende lasciare fare agli utenti. Questo passaggio è fondamentale perché le licenze Creative Commons *non sono revocabili*: questo significa che, benché sia possibile mutare i termini della licenza nel corso del tempo, gli utenti che hanno acquisito l'opera con la licenza precedente hanno il diritto di continuare ad utilizzarla nei termini della licenza senza che questi loro diritti possano essere revocati in futuro. Una previsione di questo tipo è necessaria per garantire la certezza del diritto nell'utilizzo di queste licenze: un diverso modello di gestione sarebbe impensabile, poiché l'utilizzatore si troverebbe nell'effettiva impossibilità di conoscere quali sono gli utilizzi consentiti nel momento in cui utilizza l'opera. Sul sito di Creative Commons è disponibile una guida alla scelta della licenza con domande precise utili a determinare la licenza giusta <sup>6</sup>.

Una volta scelto il tipo di licenza, le modalità di applicazione cambiano a seconda del modo di distribuzione dell'opera. Nel caso di *opere distribuite on-line*, è necessario applicare il simbolo della licenza prescelta (prelevabile dal sito di Creative Commons) e linkarlo alla pagina dedicata alla licenza. In caso di mancanza di specificazione del tipo di licenza e di link alla pagina, la licenza non sarà correttamente applicata. In caso invece di *opere distribuite off-line*, il procedimento è simile: sarà necessario applicare il simbolo Creative Commons su un supporto allegato all'opera (la copertina del CD, la prima pagina

---

<sup>6</sup> Creative Commons, "License your work", <http://creativecommons.org/license/>

di un libro, etc.) e dedicare una pagina al testo della licenza prescelta, nella forma presentata sul sito di Creative Commons (“human readable”, vale a dire la forma a cui si fa riferimento e che contiene un collegamento al “Legal code”).

### **Creative Commons: perché in 3 punti**

Ti suggeriamo di utilizzare le licenze Creative Commons se:

- \* vuoi promuovere un artista emergente, diffondendo le sue opere attraverso internet (siti web, social network, circuiti peer to peer)
- \* svolgi attività di ricerca “non rivali”, per le quali non sono previsti brevetti, e vuoi promuovere la tua azienda o il tuo marchio
- \* vuoi sperimentare nuovi modelli di business basati sulla condivisione di alcuni contenuti e l’acquisto di altri (distribuire in primi 3 capitoli di un libro, le prime 3 canzoni di un disco, etc.), assimilabili al “freemium” nel mondo dei servizi



Quest’opera è rilasciata con [licenza Creative Commons](#) Attribuzione - Condividi allo stesso modo, versione 2.5, Italia