

# Il copyright sulla cultura

(documentario realizzato da laboratorio Lilik scaricabile dal sito [www.lilik.it](http://www.lilik.it) oppure da [www.luduslitterarius.it/2012/12/04/il-copyright-sulla-cultura-3](http://www.luduslitterarius.it/2012/12/04/il-copyright-sulla-cultura-3))

## Introduzione

Fino a pochi anni fa si sentiva parlare molto poco di copyright o di diritto d'autore<sup>1</sup> ma con la diffusione di internet invece sempre più spesso si discute di pirateria, download illegale, opere protette. La lotta alla pirateria entra nelle agende dei governi, le leggi diventano più restrittive e non sono rari i casi di persone portate in giudizio per aver scaricato e diffuso su internet materiale protetto dal diritto d'autore.

Lo scopo del documentario è: far capire cos'è il copyright, perché è diventato così importante per le aziende e come gli utenti di internet se ne stanno rendendo sempre più conto, a volte anche a loro spese.

## Cos'è e come nasce il diritto d'autore

**La prima normativa sul diritto d'autore è datata 1710**, è una normativa anglosassone ed è lo **Statuto di Anna** – Un atto per incoraggiare l'apprendimento (Il lungo titolo originale dello statuto è "An Act for the Encouragement of Learning, by vesting the Copies of Printed Books in the Authors or purchasers of such Copies, during the Times therein mentioned").

Nei paesi anglosassoni il senso del diritto d'autore è: un contratto con la società in cui all'autore vengono riconosciuti una serie di diritti perché in cambio la società ha un giovamento dalla produzione culturale e quindi viene giustificato il monopolio per un periodo limitato di tempo a favore dell'autore. La durata dei diritti concessi all'autore nella prima legge è di soli **quattordici anni**.

La normativa continentale invece ha avuto da sempre un approccio diverso, il diritto d'autore è un diritto della persona e come tale serve a riconoscere un'espressione della persona autore e quindi la durata dei diritti è molto più estesa rispetto a quella anglosassone. Ad esempio, nella prima legge della Repubblica Cisalpina che rappresenta l'antenato delle leggi italiane, la tutela è per **tutta la vita dell'autore più dieci anni dopo la sua morte**.

Se si guarda il periodo storico che è sostanzialmente identico, si ha un **diverso tipo di tutela ma**, in entrambi i casi, una **finalità simile**: dare autonomia all'autore per **favorire la creatività** (evitando che la creatività si inaridisca per mancanza di fondi economici).

## Oggi

Ora la durata dei diritti patrimoniali accordata all'autore è: tutta la vita più settanta anni dopo la morte dell'autore quindi un periodo molto lungo.

Nell'ordinamento italiano si distinguono due settori: **diritti morali** e **diritti patrimoniali**. I **diritti morali** dell'autore sono **eterni** e **indisponibili** (ad es. il diritto alla paternità dell'opera) mentre i diritti di utilizzazione economica dell'opera sono i **diritti patrimoniali** (durata: vita più settanta anni dopo la morte dell'autore) e sono **cedibili** quindi oggetto di un eventuale contratto.

Che cosa garantisce, rispetto all'opera, l'attuale legge sul diritto d'autore? Il controllo dell'autore sulla propria opera è praticamente totale.

Il diritto d'autore dà all'autore il potere di decidere come copiare, distribuire o introdurre delle

---

<sup>1</sup>Copyright: è l'equivalente del diritto d'autore. È solitamente abbreviato con il simbolo ©

opere ma non è perpetuo (dopo settanta anni dalla morte dell'autore l'opera diventa di pubblico dominio ovvero chiunque può riprodurla senza dover chiedere alcun permesso). Il diritto d'autore deve essere un incentivo alla cultura: una volta che l'autore ha ricavato il suo profitto, l'opera deve tornare alla società per essere riutilizzata.

### ***Come sta cambiando il diritto d'autore negli ultimi anni.***

Le tecnologie hanno cambiato la visione sul diritto d'autore. Una volta il diritto d'autore coinvolgeva sole le industrie produttrici ma non riguardava le persone comuni (era già incluso nel prodotto che compravano materialmente). Invece con la digitalizzazione dei contenuti tutto è cambiato perché le persone hanno iniziato a interagire con il prodotto, a condividere contenuti e la gente ha scoperto che tutto quello che prima faceva con una cerchia ristretta di amici in realtà con una cerchia più ampia non è consentito perché ora sono visibili. Perciò gli utenti, per comportamenti che fino a ieri ritenevano normali, oggi vengono chiamati "pirati" dalle grandi industrie dell'intrattenimento, le cosiddette major. Il messaggio dato dalle major con i diritti d'autore è: "Qualunque utilizzazione pubblica fai della mia opera mi devi chiedere il permesso".

Per combattere la copia illegale, le major introducono delle misure tecnologiche antipirateria, ma quest'ultime frenano il mercato del digitale perché sono misure che spaventano l'utente, limitando la libertà che l'utente è abituato ad avere, infatti, negli ultimi anni si è deciso in parte di rinunciarvi. Preso atto che il mercato ha repulsione per le misure anticopia, si è messo in discussione il principio della neutralità della rete (es. collo di bottiglia nei provider, collaborazioni estreme con i governi attraverso leggi restrittive per rendere internet un posto meno libero).

Gli interessi delle major quindi hanno trovato ascolto sia tra i provider sia tra i governi che emanano leggi sempre più restrittive e rendono internet sempre meno libera: in Italia il decreto Urbani prima di essere modificato, dopo un anno di vita, prevedeva anche il carcere per chi scaricava o condivideva materiale su internet anche senza scopo di lucro. Ad oggi per ogni file condiviso si rischia una multa dai 100 a 1000 euro.

### ***Perché la rete si sta trasformando in qualcosa di meno libero?***

Le major vogliono trasformare internet da dispositivo di comunicazione, di libertà, di relazione, di progettazione a dispositivo commerciale. Le major vorrebbero che internet diventasse una piattaforma per la distribuzione di copie digitali delle loro opere che vadano retribuite per ogni utilizzo con lo scopo di ricavare più denaro possibile per ogni singolo prodotto.

La copia digitale è facile, veloce e fedele.

La produzione della cultura con internet è distribuita tra tutti gli utenti e non è più in mano a poche grandi aziende. Le major sono spaventate dal fatto che gli utenti non siano più dipendenti dal mercato dei media e possano comporre e condividere le proprie creazioni.

Il diritto d'autore tornerà ad essere un "non argomento" perché ci troviamo in una situazione dove le forme di cultura, come nell'antichità, grazie alla flessibilità del digitale torneranno ad essere creazioni collettive, libere e di pubblico dominio.

Le persone, infatti, possono comporre, condividere le proprie creazioni e collaborare quindi oggi siamo entrati nella nuova era della collaborazione di massa, dove siamo sia produttori sia consumatori di contenuti:

PROSUMER= PRODUCER+CONSUMER

Le persone oggi preferiscono collaborare e cooperare piuttosto che acquistare prodotti fatti da altri che non si possono modificare.

Al momento c'è un conflitto in atto tra chi vorrebbe mantenere il controllo sulla creazione e sulla

diffusione della cultura e utilizza le armi del copyright per riuscirci e gli utenti che vorrebbero invece rielaborare e ripubblicare i contenuti in maniera sempre più veloce ma sono frenati da un sistema di diritti sempre più conservativo e non vogliono sottostare a logiche commerciali.

Esiste una produzione culturale che deriva direttamente dagli utenti che può fare concorrenza alle multinazionali, due esempi noti: il Sistema Operativo Linux e Wikipedia. Gli utenti collaborano e pubblicano le loro opere utilizzando delle licenze dette di copyleft.

## ***Che cos'è il copyleft?***<sup>2</sup>

La crisi del diritto d'autore, causato dall'avvento delle nuove tecnologie digitali, colpisce l'industria della produzione culturale più che la creatività in sé. In generale in questi anni c'è stato un incremento esponenziale della produzione culturale distribuita attraverso nuovi canali. Dopo l'utilizzo del software libero si è voluto applicare lo stesso concetto non solo ad opere informatiche ma anche ad altri ambiti creativi (musica, letteratura, grafica etc....).

Creative Commons è un progetto e allo stesso tempo anche un ente no profit il cui scopo è portare il modello copyleft sperimentato nel mondo informatico anche a tutti gli altri campi della creatività.

Lo scopo viene perseguito rilasciando un set di licenze ispirate al modello "alcuni diritti riservati":

- tutte le licenze consentono la copia e la distribuzione dell'opera
- solo alcune delle licenze creative commons consentono anche la modifica dell'opera

Una delle caratteristiche delle licenze creative commons è di essere articolate in **quattro clausole base** (da combinare a piacimento per ottenere la licenza che l'utente sente più adatta alle sue esigenze):



**Attribution** (attribuzione): devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario (questa clausola è presente di default in tutte le licenze creative commons). Ogni volta che utilizziamo l'opera dobbiamo segnalare in modo chiaro

chi è l'autore.



**Non Commercial** (non commerciale): non puoi utilizzare quest'opera per scopi commerciali, più precisamente significa che se distribuiamo copie dell'opera non possiamo farlo in maniera tale che sia prevalentemente intesa o diretta al perseguimento di un vantaggio commerciale o di un compenso monetario privato.



**No Derivative Works** (non opere derivate): non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera. Se vogliamo creare opere derivate, è necessario chiedere

uno specifico permesso all'autore.



**Share Alike** (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. Questa clausola, tipica del software libero, si chiama **clausola di**

**persistenza** poiché garantisce che le libertà concesse dall'autore si mantengano anche su opere derivate da essa e quindi su opere derivate da derivate etc.

---

<sup>2</sup>©L'espressione inglese **copyleft** (talvolta indicato in italiano con *permesso d'autore*) è un gioco di parole sul termine *copyright* nel quale la parola "right", che significa "diritto" (in senso legale), viene invertita con "left", che vuol dire "ceduto"; giocando sul secondo significato delle parole, si può notare come "right" (ovvero "destra") viene scambiata con "left" ("sinistra"). Il simbolo del copyleft è:

Dalla combinazione di queste quattro clausole si ottengono le **sei licenze creative commons** il cui nome richiama le clausole stesse (in ordine dalla più libera alla più restrittiva):

<p>Attribuzione / Attribution</p> <p>CC BY</p>	
<p>Attribuzione - Condividi allo stesso modo / Attribution - ShareAlike</p> <p>CC BY - SA</p>	
<p>Attribuzione - Non opere derivate / Attribution- No Derivatives</p> <p>CC BY - ND</p>	
<p>Attribuzione - Non commerciale / Attribution – NonCommercial</p> <p>CC BY - NC</p>	
<p>Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo / Attribution - NonCommercial - Share Alike.</p> <p>CC BY – NC - SA</p>	
<p>Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate / Attribution – NonCommercial - No Derivatives</p> <p>CC BY – NC - ND</p>	

Le licenze aperte potrebbero essere un modo per distogliere l'attenzione dalla lotta alla pirateria e riportarla alla diffusione della cultura?

Probabilmente più si useranno le licenze libere più gli utenti potranno scegliere liberamente se utilizzare contenuti liberi distribuiti sotto un diritto d'autore più elastico come il copyleft o licenze creative commons oppure contenuti totalmente protetti.