

Seminario del Centro Linguistico di Ateneo, Università di Padova

## **Centro Linguistico di Ateneo di Padova: esperienze innovative e riflessioni per il futuro**

21-22-23 novembre 2001

Aula Nievo - Palazzo del Bo', Via VIII Febbraio, Padova

### **Fruizione e produzione di contenuti multimediali e proprietà intellettuale nel cyberspazio**

*di Antonella De Robbio*

Referente CAB per il diritto d'autore

*Le problematiche correlate ai contenuti multimediali e proprietà intellettuale si intrecciano su due lati: fruizione da una parte e produzione dall'altra. Sono due aspetti ben distinti della multimedialità, ma che, purtroppo, data la facilità di utilizzo di strumenti per la "creazione di contenuti" vengono confusi dagli stessi utenti-fruitori e creatori-produttori di contenuti. I ruoli spesso convergono ed è facile confondere le due sfere. L'attenzione va posta sulla proprietà intellettuale, prima ancora che sul diritto d'autore. Quando si trattano/gestiscono contenuti in ambiente Web è necessario tenere conto dei differenti contesti normativi, copyright a matrice anglosassone, diritto d'autore nel quadro continentale europeo. Sistemi normativi diversi riflettono differenti culture. La tutela del contenuto intellettuale è un giusto diritto del creatore del documento, diritto che in un contesto "globale" deve essere sempre rispettato. Un sito che raccoglie contenuti multimediali deve poter garantire una tutela ai suoi autori/creatori. Di converso è parimenti auspicabile che un ambiente interattivo e moderno preveda "spazi generosi" per la didattica (anche e soprattutto a distanza) che consentano la fruizione di materiali multimediali da parte dell'utenza, organizzando i contenuti intellettuali entro un "contenitore accessibile". Tra i diritti di accesso vi è anche la questione dell'accessibilità che deve sempre e comunque essere garantita a fasce di utenza con disabilità. Il rispetto delle norme di tutela quindi non deve invadere il diritto di accesso all'informazione e il diritto che gli studenti devono avere di accedere a materiale utile all'insegnamento a distanza. Illustrerò quindi i punti critici dell'attuale norma italiana, assai rigida in relazione alle "aperture" concesse invece dalla nuova direttiva europea che dovrebbe essere recepita a livello italiano entro ottobre 2002. Nel frattempo, chiarirci le idee, sui differenti ruoli e sulle differenti modalità (fruizione e produzione), ci porta ad attrezzarci in un'ottica cauta, ma comunque non di chiusura. Lo stabilire per esempio degli accessi controllati su eventuali proxy server, messi a disposizione agli studenti, con login e password, può essere una soluzione che rende l'informazione disponibile ad una cerchia di utenti controllati e identificabili. E' necessario dotare i documenti di metadati che registrino le informazioni sui diritti di proprietà intellettuale, per una gestione efficace dei contenuti, che, nella multimedialità assume complessità maggiori, soprattutto se si opera nel cyberspazio. In tal caso è necessario utilizzare tecnologia che impedisca, una volta che l'utente acceda da casa (via proxy) ad un contenuto creato "solo ai fini didattici" -che potrebbe violare norme sulla proprietà intellettuale- lo scarico illegale e successivi invii in rete di materiale che dovrebbe rimanere solo in Intranet.*

## Proprietà intellettuale e contenuti multimediali

L'intervento che vi propongo oggi, focalizzato sulla fruizione e produzione di contenuti multimediali in relazione alla proprietà intellettuale, è stato costruito partendo da cinque domande, alle quali corrispondono altrettanti punti fermi.

La chiacchierata odierna ruoterà attorno a queste domande centrali e si snoderà lungo la seconda direttrice parallela, la quale segna i cinque punti fermi corrispondenti.

Le domande (D) sono:

- 1. Perché si parla tanto di proprietà intellettuale oggi?**
- 2. Cosa significa copyright e diritto d'autore?**
- 3. Cos'è il *Fair Use* o "equo utilizzo"?**
- 4. Chi detiene i diritti di proprietà e su cosa?**
- 5. In che modo i concetti di proprietà intellettuale del mondo analogico si applicano ai multimediali e al mondo digitale?**

Ebbene a queste cinque domande non vi sono risposte precise per più ragioni, prima tra tutte la difficoltà di applicare codici e leggi, impostati per documenti cartacei e nati in un ambito economico prevalentemente di tipo statico, ad uno spazio digitale.

In mancanza di risposte certe o di "ricette preconfezionate" ho delimitato le domande iniziali ai seguenti punti fermi (P):

- 1. La proprietà intellettuale ci riguarda da vicino per molte ragioni.** Essa è entrata ormai a far parte della nostra quotidianità, si trova ovunque, all'interno dei noti libri a stampa, nella musica che ascoltiamo, all'interno dei film, persino nei cartelloni pubblicitari che incontriamo lungo la strada. Per la stessa ragione è qualcosa di talmente astratto e sfuggente da essere difficilmente inquadrabile in ambiti circoscritti.
- 2. Esistono nel mondo sistemi normativi differenti.** Sebbene i più noti sono il copyright e il diritto d'autore, spesso confusi tra loro, esistono sistemi anche molto diversi da questi due emisferi. Anzi, poiché sia il copyright sia il diritto d'autore presuppongono un contratto sociale, va sottolineato che molti Paesi non regolano affatto la proprietà intellettuale in quanto le loro culture si basano su presupposti assai diversi.
- 3. A fianco di un diritto d'autore o di più diritti correlati, vi sono delle zone "di libertà"** che si chiamano libere utilizzazioni, proprie del sistema continentale a diritto d'autore. Il concetto di Fair Use -che significa "equo utilizzo"- non è previsto dal nostro ordinamento, è incardinato nel copyright. Il suo meccanismo ruota attorno a quattro fattori i quali stabiliscono se un contenuto può essere o no utilizzato liberamente o se piuttosto si debba pagare un "equo compenso" al detentore dei diritti. Nell'utilizzo di contenuti per la creazione di documenti multimediali il concetto di Fair Use gioca un ruolo fondamentale.
- 4. Il concetto di Protezione/Tutela delle opere multimediali deve essere inteso a due vie.** Questo perché, come vedremo nel corso del presente lavoro, nella multimedialità, talvolta gli autori siamo noi, altre volte invece si vogliono utilizzare pezzi altrui per la creazione di opere nuove.

5. **I multimediali richiedono attenzione particolare** in rapporto alle questioni correlate alla proprietà intellettuale, soprattutto per la loro natura composta da media differenti che confluiscono in unico supporto.

L'applicazione di griglie, che aiutino nella regolamentazione della proprietà intellettuale in ambiente multimediale, deve tener conto di fattori connessi alla natura stessa dei documenti multimediali, ma anche all'ambito normativo cui necessariamente ci si riferisce.

## **D1. Perché si parla tanto di proprietà intellettuale oggi?**

### **P1. La proprietà intellettuale ci riguarda da vicino**

I luoghi e le persone della multimedialità - L'inquadramento giuridico dell'opera multimediale - Registri pubblici generali delle opere protette

#### **I luoghi e le persone della multimedialità**

La proprietà intellettuale ci riguarda da vicino, sia nella nostra qualità di autori di opere e quindi come detentori di diritti, sia nella nostra qualità di fruitori di opere e contenuti altrui che siamo tenuti a rispettare.

A questo duplice campo di azione si affianca una parallela duplicità di condizione in cui può trovarsi colui che tratta prodotti multimediali: fruizione o creazione.

La diffusione nel cyberspazio di prodotti multimediali può facilmente portare a violazioni di differente portata. La responsabilità dei soggetti coinvolti passa attraverso una necessaria consapevolezza dei fenomeni che regolano la proprietà intellettuale a livello globale.

E' noto come la smaterializzazione dei supporti e l'incedere della tecnologia, che hanno consentito transazioni veloci abbattendo tempi e distanze, siano stati elementi di forte portata eversiva per i tradizionali sistemi normativi basati su modelli statutari e orientati alla carta.

La gestione dei diritti risulta ancor più problematica se catapultata nel mondo digitale per la questione correlata all'accesso ai contenuti, ma soprattutto alla loro distribuzione.

L'accesso elettronico ai contenuti multimediali e, in generale, alle informazioni in rete, incrementa le opportunità in quanto permette:

- ❑ facilità di accesso ai contenuti altrui
- ❑ ampia disseminazione delle creazioni originali
- ❑ incremento della quantità e qualità di contenuti digitali

La distribuzione elettronica dei documenti, oltreché la loro stessa natura li espone al contempo ad un'ampia gamma di violazioni.

All'interno di mediateche, nei laboratori didattici linguistici o in qualità di formatori, soprattutto se in ambito FAD (formazione a distanza) occorre prestare attenzione a come ci si muove nella gestione e trattamento di opere multimediali, a maggior ragione se sono poste su server con tecnologia *streaming*.

Prima di tutto vediamo quali sono i "luoghi" in cui si consuma, ma prima ancora si produce, la multimedialità. Questi luoghi sono principalmente le mediateche o sezioni particolari all'interno delle biblioteche e, più oltre ancora ... le biblioteche digitali.

Per digitalizzazione di un contenuto informativo (testo, video, suono, o multimedia) si intende la traduzione o conversione delle informazioni che costituiscono il documento in un linguaggio comprensibile alla macchina, ossia dal linguaggio binario costituito da soli due numeri: lo zero e l'uno.

Digitalizzare significa perciò tradurre da un linguaggio ad un altro, attuando una convergenza verso un'unica forma di rappresentazione attraverso un linguaggio omogeneo, di modo da ottenere l'integrazione tra differenti tipologie di documenti veicolati da media differenti all'interno di un unico mezzo espressivo, che assume per questo carattere di multimediale.

All'interno di questi mondi ove i contenuti multimediali vengono offerti all'utenza attraverso l'erogazione di servizi tradizionali o più moderni, in forme di distribuzione di contenuti "a richiesta" e "a distanza", si trovano i "luoghi" del multimediale che raccolgono e conservano:

- ❑ Collezioni ed archivi digitali
- ❑ Contenuti recuperati dalla rete: immagini, foto, video, suoni, testi, ...
- ❑ Prodotti di digitalizzazione di immagini analogiche
- ❑ Produzioni di testi digitalizzati
- ❑ Immagini incorporate dentro nuovi lavori
- ❑ Nuove creazioni da lavori derivati

La possibilità di trasmettere a infiniti utenti, via rete, documenti replicabili in infinite copie, a costi bassissimi, sommata alla facilità con la quale è possibile operare modifiche su un documento hanno comportano nuovi problemi difficilmente inquadrabili giuridicamente.

### **L'inquadramento giuridico dell'opera multimediale**

L'opera multimediale è sottoposta a tutela per le singole parti che la compongono: testo, musica, immagini. Nell'opera multimediale le varie anime immateriali si incarnano in un unico supporto fisico.

Il prodotto multimediale, per essere considerato tale, deve essere dotato di software per la gestione ed il recupero dei dati al fine di creare una convergenza di categorie di opere diverse, le quali possono essere soggette a regimi di protezione distinti. Il software è soggetto ad un regime di tutela diverso rispetto alle opere che compongono il multimediale, pur rientrando all'interno della legge del diritto d'autore (decreto legislativo italiano in attuazione di una direttiva europea che regola la tutela dei software).

Occorre in primo luogo fare chiarezza sul significato da attribuire alla locuzione "opera multimediale". Attualmente, tanto a livello italiano, quanto internazionale, la materia oggetto di analisi versa in una situazione di estrema incertezza, in quanto spicca l'assenza di una qualsiasi definizione normativa, oltre che di uno statuto peculiare a tale tipologia di opere.

Vediamo quindi di tentare di inquadrare le opere multimediali in un contesto giuridico che ci consenta di comprendere come procedere per una loro corretta fruizione e per l'eventuale produzione di nuove opere.

L'inquadramento dell'opera multimediale nella disciplina del diritto d'autore si basa su due criteri:

- ❑ criterio soggettivo (autori)
- ❑ criterio oggettivo (categorie di opere)

Ogni parte componente è riferibile alla relativa disciplina giuridica tenendo conto degli elementi preesistenti e degli elementi creati per l'opera multimediale

Non sono previsti deposito o iscrizione in registri, sebbene la SIAE offra un servizio di deposito delle opere inedite.

Esistono dei Registri pubblici generali delle opere protette che possono essere utili, pur non avendo efficacia costitutiva del diritto, ai fini di un "rafforzamento della tutela", talvolta solo a valore probatorio semplice. Risulta utile il deposito di un esemplare dell'opera e la registrazione dei dati nel relativo registro se non altro per la raccolta e pubblicità delle informazioni e ai fini della certezza dei dati.

Di seguito si elencano alcuni **Registri pubblici generali delle opere protette**:

- ❑ **Il Pubblico Registro Cinematografico**

E' un registro di pubblicità tenuto dalla SIAE sul quale sono registrate le opere cinematografiche destinate in via prioritaria alla proiezione nelle sale

[http://www.siae.it/Site2/siaemainsite.nsf/html/It\\_Sezione\\_Cinema.html](http://www.siae.it/Site2/siaemainsite.nsf/html/It_Sezione_Cinema.html)

□ **Registro pubblico speciale per i programmi per elaboratore (SIAE)**

Ha una duplice funzione:

- rendere pubblici l'esistenza del software, la paternità, la data di pubblicazione, il nome del titolare dei diritti di utilizzazione economica che per primo ha pubblicato il programma;
- invertire l'onere di provare l'esistenza e la paternità dell'opera e il fatto della sua pubblicazione.

[http://www.siae.it/Site2/siaemainsite.nsf/html/It\\_autore.html#sof](http://www.siae.it/Site2/siaemainsite.nsf/html/It_autore.html#sof)

□ **Il servizio di deposito delle opere inedite**

Consiste nella accettazione in deposito di esemplari di opere (copioni, trame, soggetti, opere audiovisive, ...) al fine di costituire una prova documentale di esistenza dell'opera alla data del deposito

[http://www.siae.it/Site2/siaemainsite.nsf/html/it\\_autore.html#oin](http://www.siae.it/Site2/siaemainsite.nsf/html/it_autore.html#oin)

□ **Registro pubblico generale delle opere protette (Presidenza del Consiglio dei Ministri)**

[http://www.governo.it/sez\\_presidenza/editoria/diritto\\_autore.html](http://www.governo.it/sez_presidenza/editoria/diritto_autore.html)

□ **Il servizio di deposito delle opere presso il Copyright Office di Washington**

Gli effetti di tale registrazione si esplicano relativamente alle opere che sono state o saranno pubblicate per la prima volta negli USA. Per informazioni rivolgersi alla:

Direzione Generale SIAE - Sezione OLAF - tel. 06/599 0317

## **D.2. Cosa significa copyright e diritto d'autore?**

### **P.2. Esistono nel mondo sistemi normativi differenti**

I principi della proprietà intellettuale - Livelli e sistemi normativi - La legge italiana

#### **I principi della proprietà intellettuale**

L'idea che scaturisce dal pensiero umano non può essere oggetto di proprietà intellettuale in quanto è da considerarsi patrimonio dell'intera umanità.

Ciò che è oggetto di diritto d'autore è la forma espressiva o linguaggio che si concreta nella manifestazione di un concetto, di un'idea, che si esplica nella sue configurazioni finali che generano il documento.

La proprietà intellettuale si riferisce all'estrinsecazione di un'opera da parte del suo autore, particolarmente originale, in quella sua particolare manifestazione, e si riferisce alla sua forma non al suo contenuto.

#### **Livelli e sistemi normativi**

Poiché esistono differenze sostanziali e formali tra i sistemi normativi dei vari Paesi occorre fare attenzione all'ambito normativo.

Va posta attenzione anche alla questione terminologica, per esempio nell'uso improprio del termine copyright che ha altro significato rispetto al quello di "diritto d'autore".

Nel sistema "copyright" vi è un "diritto di copia" consentito all'utente attraverso il meccanismo del Fair Use o equo utilizzo.

Nel nostro sistema continentale a diritto d'autore, tutti i diritti sono dell'autore, in quanto nel nostro sistema normativo vi è una forte valenza - basata sul diritto romano- correlata alla "paternità" dell'opera, la quale caratterizza il sistema in una dicotomia tra due sfere ben precise:

- ❑ la sfera dei diritti morali
- ❑ la sfera dei diritti patrimoniali o di fruizione economica

Ogni sistema normativo deriva peraltro dalla tradizione culturale di quel Paese ed è strettamente incardinato nel tessuto culturale, sociale ed economico dei popoli con il quale si è evoluto.

In Cina e in Asia, la proprietà intellettuale si innesta su un tessuto culturale che per duemila anni ha poggiato sull'attività dell'imitazione, fondamento necessario per l'apprendimento e trasmissione della cultura attraverso le generazioni.

Nella ex Unione Sovietica si è sviluppato un crescente odio a forme di controllo sull'accesso ai contenuti, considerate una limitazione alla libera circolazione delle idee.

In Africa, dove le società hanno vissuto per millenni immerse nella cultura orale e dove l'espressione artistica era fondamentalmente religiosa, il copyright è visto come concetto coloniale, troppo astratto e comunque contraddittorio

I vari sistemi sono oggetto di “armonizzazione” all’interno dei trattati WIPO/OMPI (Organizzazione Mondiale della Proprietà Intellettuale) e degli accordi internazionali (Convenzione di Berna, ...).

Sintetizzando, si può affermare che esistono tre livelli, più o meno gerarchici e sono appunto il livello internazionale relativo ai trattati e alle convenzioni, il livello europeo ove si definiscono le direttive europee per l’armonizzazione delle singole legislazioni a livello di diritto d’autore e, infine, il livello nazionale, proprio di ciascun Paese.

## La legge italiana

contesto italiano la normativa oggi vigente si basa sulla **Legge 22 aprile 1941 n. 633, "Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio"**, recentemente modificata dalla **Legge 18 agosto 2000 n. 248, "Nuove norme di tutela del diritto di autore"**

L’ambito nazionale italiano presenta duplice approccio:

1. recepire quanto stabilito dalla Comunità Europea, nei termini e nei modi stabiliti, varando nuovi decreti di attuazione delle Direttive (creazione di nuovi strumenti legislativi)
2. creare nuove leggi dall’interno, talvolta che mal si adattano alle leggi pre-esistenti, ma anche in riferimento a quanto avviene a livello europeo e/o internazionale

Per quanto riguarda il nostro sistema giuridico sostanzialmente possiamo tracciare i seguenti punti:

- ❑ Il nostro è chiamato sistema a diritto d’autore in quanto tutti i diritti sono dell’autore
- ❑ Esiste un dualismo del diritto d’autore che si esplica in due sfere:
  - ❑ sfera dei diritti morali
  - ❑ sfera dei diritti patrimoniali (sfruttamento economico)
- ❑ L’autore può cedere ad altri i diritti patrimoniali, ma non quelli morali
- ❑ La cessione dei diritti genera i diritti connessi (editore, produttore, distributore, ...)
- ❑ Nel nostro ordinamento non esiste in concetto di Fair Use, tipico del sistema a copyright, ma ci si basa sul meccanismo delle “libere utilizzazioni” o “limitazioni dei diritti”.

Per comprendere la filosofia della legge sul diritto d’autore è necessario riprendere la distinzione tra le due differenti forme di tutela giuridica che gravano sull’opera:

1. **diritto morale**
2. **diritto di sfruttamento economico**

Aspetto fondamentale è quello che caratterizza l'opera come prodotto intellettuale suddiviso in due "corpi":

1. *il corpus mysticum*
2. *il corpus mechanicum*

Nella sfera concernente i diritti morali alloggiato diritti che per loro natura sono illimitati nel tempo e, correlati al suo autore, si trovano nella condizione di essere: imprescrittibili, irrinunciabili, inalienabili. Tali diritti perenni possono essere fatti valere anche dagli eredi e sono:

- paternità dell'opera
- integrità dell'opera: modifica, deformazione, decurtazioni
- diritto all'inedito
- diritto di pubblicazione (congiunzione con la sfera dei diritti patrimoniali)
- onore e la reputazione della figura dell'autore

Nell'ambito della sfera relativa alla tutela per le forme di sfruttamento economico, i diritti esclusivi, che possono essere fatti valere anche dagli eredi fino a settant'anni dopo la morte dell'autore, sono:

- la pubblicazione**
- la sua utilizzazione economica**
- la riproduzione**
- la trascrizione**
- l'esecuzione, rappresentazione o recitazione**
- la diffusione (messi a distanza)**
- la comunicazione al pubblico (cavo o satellite)**
- la distribuzione, messa in commercio**
- la traduzione**
- la pubblicazione dell'opera in una raccolta**
- la rielaborazione**
- il noleggio e il prestito**

Nel nostro ordinamento sono previste delle categorie di opere di pubblico dominio e fuori protezione:

- opere su cui è già trascorso il periodo di protezione legale: 70 anni dalla morte dell'autore (attenzione a eventuali diritti patrimoniali di terzi sull'opera (estinti?))
- documenti di fonte pubblica (leggi, dati, statistiche, ...)
- opere prive di creatività (non soggette a tutela)

### **D.3. Cos'è il Fair Use o "equo utilizzo"?**

### **P.3. A fianco dei diritti di proprietà esistono delle eccezioni o zone "di libertà"**

Differenze tra diritto d'autore e copyright - Il concetto di Fair Use: Play in the Joints - Le libere utilizzazioni del nostro ordinamento

### **Differenze tra diritto d'autore e copyright**

Il sostanza nel copyright si rilevano le seguenti **differenze rispetto al diritto d'autore:**

- ❑ Copyright è il diritto che l'utente ha di effettuare una copia del documento di un autore
- ❑ Copyright è anche l'insieme dei diritti trasferiti dall'autore ad altro detentore (editore, distributore, produttore...) che si concretizzano nella "copia" (concetto ampio del diritto di distribuzione)
- ❑ Il diritto morale è molto meno marcato che nel sistema a diritto d'autore
- ❑ Prevale il diritto di accesso all'informazione
- ❑ Tutto il sistema ruota attorno al concetto di Fair Use (fondamentale per la ricerca e didattica)

### **Il concetto di Fair Use: *Play in the Joints***

Questi i punti cardine del Fair Use (Equo Utilizzo) proprio del sistema Copyright:

- ❑ Ad ogni Equo Utilizzo può corrispondere un Equo Compenso: bilanciamento copy-right/copy-left
- ❑ Il meccanismo è fondamentalmente molto diverso dal sistema delle "eccezioni" previsto dal nostro ordinamento (libere utilizzazioni)
- ❑ I quattro fattori su cui si gioca il Fair Use sono
  - 1. carattere dell'utilizzo (scopi)**
  - 2. natura del materiale soggetto a utilizzo**
  - 3. ammontare e rilevanza della parte copiata rispetto all'intera opera**
  - 4. impatto sul mercato del risultato dei tre fattori**

### **Le libere utilizzazioni del nostro ordinamento**

Il nostro ordinamento colloca le biblioteche nelle "eccezioni". E' in virtù del loro essere "eccezioni" che è consentito alle biblioteche poter garantire accesso all'informazione all'utenza entro i limiti di una "zona grigia", detta "libere utilizzazioni", ove esse possono muoversi al di fuori delle tutele previste.

Le eccezioni o restrizioni ai diritti esclusivi degli autori o degli aventi diritto riguardano anche il mondo della scuola e dell'istruzione e della ricerca.

La legge 248/2000 in modifica della vecchia 633/1941 ha fortemente ridotto questo spazio di manovra, riducendo gli spazi delle libere utilizzazioni.

La direttiva europea in corso di approvazione prevede, a differenza della recente legge italiana, ampi margini per le libere utilizzazioni o eccezioni ai diritti di modo da garantire accesso all'informazione per scopi di ricerca e didattica, per l'utenza delle biblioteche e per le persone con disabilità.

Attualmente queste sono le eccezioni previste:

- ❑ eccezioni ad ogni autorizzazione e compenso (utilizzazioni libere): fotocopie nell'ambito dei servizi di biblioteca (art. 68 della Legge 633/1941, modificato dalla 248/2000), riassunto, citazione, riproduzione di brani a scopo di insegnamento, esecuzione, rappresentazione o recitazione di opere e spettacoli nella scuola (cerchia familiare), accesso e consultazione banche dati, riproduzione di software per uso didattico (temporanea e in ambito ristretto)
- ❑ limitazioni dei diritti: non richiedono autorizzazione, ma corresponsione di compenso: per esempio le fotocopie per uso personale

Altre utilizzazioni libere:

- ❑ riproduzione di articoli di attualità, carattere economico, politico, religioso pubblicati su giornali o riviste (se ne deve indicare la fonte) [art. 65]

- ❑ riproduzione di discorsi politici o amministrativi, indicando autore, data e luogo [art. 66]
- ❑ riproduzione di opere, indicandone la fonte, nel corso di procedure giudiziarie [art. 67]
- ❑ citazione, riassunto o riproduzione di brani o parti di opere, citando la fonte e non per fini economici [art. 70]

#### **D.4. Chi detiene i diritti di proprietà e su cosa?**

#### **P.4. Il concetto di Protezione/Tutela delle opere multimediali deve essere inteso a due vie**

Con le premesse normative di cui sopra, occorre fare attenzione alle due condizioni: utilizzo o produzione?

- ❑ Attenzione ai due mondi:
  - ❑ fruizione/utilizzo
  - ❑ creazione/produzione
- ❑ In entrambi i casi la tutela agisce anche se in misura differente
  - ❑ nella fruizione vi possono essere restrizioni a manovre particolari per copie di software o limitazioni alla distribuzione anche **al solo fine “riproduzione”**
  - ❑ l'utilizzo di contenuti a fini di creazioni multimediali PUO' richiedere autorizzazioni da parte dei detentori dei diritti

A cosa si deve fare attenzione?

1. In primo luogo dipende dal punto di vista in cui ci si trova; il nostro ruolo è quello di
  - ❑ fruitori (semplice utilizzo, stampa, scarico, riproduzione ...)
  - ❑ creatori di nuova opera (rielaborazione, pubblicazione su web, inserimento in altra opera)

A tal fine è importante sottolineare come il **concetto di “riproduzione”** per l'attuale normativa italiana, a differenza della prossima direttiva europea, si riferisce al solo “mondo cartaceo”, e precisamente alle attività correlate alla **reprografia**.

La direttiva invece, armonizzando i due mondi “analogico” e “digitale” amplia il concetto di riproduzione riconducendolo ad una dimensione “digitale”, dove per riproduzione si intende l'effettuare “copie” di un'opera che in tale caso può essere intesa come digitale.

Nel **processo di creazione** in contesto multimediale e nel mondo digitale

- ❑ Talvolta si è autori (ed essere tutelati ci serve)
  - ❑ Altre volte è necessario ottenere il permesso per l'utilizzo di contenuti che si intende inserire nella propria opera (nuovo lavoro assemblato, rielaborazione)
  - ❑ Alla fine del processo l'opera nuova creata è soggetta a tutela per la proprietà intellettuale
    - ❑ a livello di opera nel suo insieme
    - ❑ a livello di singole parti componenti l'opera
2. In secondo luogo dipende dal sistema normativo e, di conseguenza, considerato che ci muoviamo in un contesto di didattica e di ricerca, dobbiamo orientarci in direzione di differenti schemi:
    - ❑ Libere utilizzazioni per il diritto d'autore
    - ❑ Fair Use per il copyright

## **D.5. In che modo i concetti di proprietà intellettuale del mondo analogico si applicano ai multimediali e al mondo digitale?**

### **P.5. I multimediali richiedono attenzione particolare**

#### **Linee guida**

In generale occorre prestare attenzione a **tre fattori chiave**.

1. Il primo fattore è correlato a colui che detiene i diritti sui contenuti che si vogliono utilizzare, se noi stessi o altri autori (persone o enti).

L'autore detiene numerosi diritti tra i quali

- fare copie della sua opera
- creare lavori derivati
- distribuire l'opera
- pubblicare o rappresentare in pubblico l'opera

Queste operazioni richiedono esplicita autorizzazione all'autore o se l'autore li ha ceduti va richiesto permesso a chi li detiene.

2. Stabilito questo punto fondamentale va indagato su quanti e quali possono essere i diritti che gravano sul contenuto.

Come precisato va tracciata sempre la differenza tra ciò che attiene i diritti morali, e ciò che invece si riferisce a eventuali esercizi di utilizzo dei contenuti che si vuole utilizzare.

Allo scopo va sottolineato che differenti possono essere i diritti di proprietà intellettuale e precisamente tanti quanti sono quelli elencati in riferimento ai diritti patrimoniali di utilizzazione economica. Questi possono coinvolgere attori differenti, anche al di fuori dell'autore o del creatore stesso che detiene sempre i diritti morali.

Naturalmente l'indagine deve esser condotta in relazione a ciascuna delle parti componenti il multimediale.

Altro fattore fondamentale è lo scopo per cui l'opera viene creata, se commerciale o se per scopi di didattica o di ricerca.

3. Il contesto in cui l'opera utilizzata verrà posta è anch'esso un punto che va considerato come prioritario. Con questo mi riferisco a due condizioni, la produzione di un multimediale su di un supporto tangibile o su un supporto intangibile (rete).

Questo aspetto non è banale in quanto determina le modalità di fruizione dell'opera multimediale, se con un accesso libero a tutti, allargato alla massima potenza, o se invece posto in zona controllata, all'interno di una rete chiusa o Intranet.

Occorre quindi grande attenzione quando ci si muove in Rete:

- Si è autorizzati a mettere in Rete la risorsa?
- Attenzione a licenze e contratti (mono/multiutenze)
- Leggere bene le clausole contrattuali in merito a:
  - distribuzione di contenuti (lecita/autorizzata)
  - riproduzione (parziale ...)
- Come è configurata la gestione degli accessi (libera/controllata)

- ❑ Attenzione ai proxy server

Inoltre, nella creazione di opere multimediali da porre in Rete, occorre grande attenzione per le seguenti condizioni:

- ❑ Se il prodotto finale è nostro: ma si è autorizzati a utilizzare contenuti altrui anche minimali inseriti nell'opera composta?
- ❑ Quale è il contesto in cui si vuole collocare la creazione?
  - ❑ Chiuso o aperto? LAN o WAN? Controllato o libero?
  - ❑ In ogni caso, una volta posto in rete il prodotto, un controllo riesce difficile (rischio)
- ❑ Scopi:
  - ❑ Didattica, Ricerca, Servizi di pubblico utilizzo
  - ❑ Open Distance Learning

In questi casi le libere utilizzazioni ci consentono, anche se in modo più restrittivo rispetto al copyright, di operare con una certa tranquillità, stante le accortezze di cui ai punti precedenti.

## **Considerazioni conclusive**

La fluidità del momento che caratterizza il nostro contesto normativo, basato sul sistema a diritto d'autore, comporta una certa difficoltà a metabolizzare nuove leggi orientate al vecchio regime in un mondo in cambiamento. Come pure le dinamiche legislative, che ci porteranno al recepimento della Sesta Direttiva, segneranno delle tappe importanti. La nuova direttiva comporterà degli inevitabili, quanto mai auspicabili, cambiamenti nell'ottica soprattutto di una migliore armonizzazione non solo tra paesi europei a diritto d'autore, ma anche con il differente sistema copyright.

Il punto forte della direttiva non è tanto l'armonizzazione tra sistemi normativi diversi, in quanto tralascia del tutto la questione della sfera dei diritti morali, ma l'armonizzazione tra i due mondi, quello analogico e quello digitale.

La libertà di insegnamento e di ricerca passano anche attraverso regole che prevedano forme in deroga alla restrizioni delle libere utilizzazioni.

Gli operatori dei Centri Linguistici, come pure i bibliotecari, i ricercatori e gli insegnanti dei nostri atenei sono coinvolti quotidianamente, quali attori in prima linea, in produzioni scientifiche e didattiche e nel trattamento delle informazioni.

Noi del mondo dell'università siamo convinti che, al fine di una crescita collettiva della ricerca scientifica, sia necessario rivedere gli spazi riservati alle libere utilizzazioni, prevedendo ampie zone di libertà, allineando la nostra normativa a quanto concesso dalla direttiva europea.

E' auspicabile che le prossime normative garantiscano i diritti di accesso ai contenuti a fini didattici e di ricerca, come pure per le categorie di utenza svantaggiata, ampliando le zone di libertà similmente al Fair Use e prevedendo, sul modello del copyleft, un bilanciamento al copyright orientato a favorire equi utilizzi per altrettanto equi diritti.