

Il Copyleft e le Licenze Creative Commons: analisi delle problematiche e loro applicazione nel progetto SporcoImpossibile

di Mirko Ceci



Indice

Introduzione

1 - Il modello Copyleft

- 1.1 Breve storia
- 1.2 Dal software alle opere artistico-espressive
- 1.3 Fondamenti giuridici
- 1.3 Effetti del copyleft nei rapporti giuridici

2 - Le Licenze copyleft

- 2.1 Natura giuridica
- 2.2 La validità giuridica delle licenze
- 2.3 Le giurisdizioni

3 - Il copyleft in Italia: problemi e questioni aperte

- 3.1 I Diritti connessi nel copyleft
- 3.2 I problemi di incompatibilità con la gestione collettiva del diritto d'autore
- 3.3 Il problema dei contrassegni S.I.A.E.

4 - Le licenze Creative Commons

- 4.1 Il Progetto Creative Commons
- 4.2 Le licenze
- 4.3 Il *Porting* delle licenze
- 4.4 Il *Porting* in Italia

5 - Le clausole delle licenze

- 5.1 La clausola "Attribuzione"
- 5.2 La clausola "Non opere derivate"
- 5.3 La clausola "Non Commerciale"
- 5.4 La clausola "Condividi allo stesso modo"
- 5.5 Altre particolari licenze

6 - Le licenze Creative Commons e il bollino S.I.A.E

7 - Il progetto Sporco Impossibile

- 7.1 La formula
- 7.2 La promozione
- 7.3 Gli obiettivi

Conclusioni

DOCUMENTI

- a) Licenza Creative Commons "Attribuzione 2.5"
- b) Attribuzione - Non opere derivate 2.5
- c) Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 2.5
- d) Attribuzione - Non commerciale 2.5
- e) Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5

BIBLIOGRAFIA

Introduzione

Il mercato dell'industria musicale degli ultimi anni è in crisi. L'avvento delle multinazionali ha segnato in modo indelebile il settore portando modi e tecniche di investimento tipici dell'industria tradizionale del prodotto commerciale ad un settore, quello dell'arte, in cui le esigenze sono molto più complesse ed articolate ed in cui vi è la necessità di investimenti a lungo termine senza, nella maggior parte dei casi, la garanzia di un ritorno economico immediato.

Il forte rischio di impresa e la necessità di produrre utili a breve termine ha portato il settore dell'industria musicale ad una situazione quasi di stallo in cui le multinazionali, standardizzando i loro processi di investimento, non si occupano più di scouting bensì concentrano le loro risorse su artisti che hanno già un passato discografico di successo alle spalle o comunque con un bacino di utenza già di per sé consistente.

Attraverso l'avvento di internet e delle nuove tecnologie si pensava potessero essere scavalcate tutte quelle barriere all'entrata del grande mercato musicale dettate dai costi industriali di supporti, distribuzione e promozione. Sembrava prospettarsi la possibilità a chiunque (piccoli produttori indipendenti, piccoli editori) di poter concorrere in un mercato globale.

Successivamente, con l'esperienza, abbiamo poi scoperto come internet funzioni se supportato dai grandi canali mediatici e di qui la nascita di nuove barriere all'entrata costituite da enormi investimenti in promozione e marketing.

Nella situazione attuale abbiamo quindi, da una parte un circuito chiuso delle multinazionali con artisti che hanno dalla loro tutti i grandi canali mediatici tradizionali (radio, network, testate di giornali, televisione, rassegne live), dall'altra un settore indipendente mal organizzato che fatica a trovare spazi.

In tutto ciò gli artisti emergenti, lasciati in molti casi a se stessi, cercano, ciascuno a proprio modo ed a proprie spese, di crearsi quel poco di visibilità che possa permetter loro di raggiungere quel minimo di potere contrattuale per trovare qualcuno disposto a produrre un disco che, nella maggior parte dei casi, viene trascurato ed accantonato.

In questa realtà vuole collocarsi Sporco Impossibile. Colmare il vuoto che manca nella catena dell'industria musicale. Attraverso l'uso delle nuove tecnologie, del marketing virale, di nuovi strumenti di tutela giuridica e di promozione esso fornirà lo spazio necessario che manca ai giovani talenti.

In questa parte affronteremo i nuovi strumenti giuridici che vengono usati all'interno del progetto Sporco Impossibile che sono le licenze Creative Commons.

Per spiegare le licenze ho strutturato il lavoro in due parti: la prima in cui ho cercato di riassumere i concetti chiave del modello Copyleft ed alcune nozioni base sul diritto d'autore per capire poi nello specifico le licenze e tutte le problematiche connesse.

Nella seconda invece affronteremo le licenze nello specifico esaminando tutti i problemi che si incontrano con il sistema di gestione collettiva del diritto d'autore in Italia (S.I.A.E.) per poi arrivare alla presentazione del progetto Sporco Impossibile e quindi alla loro applicazione pratica all'interno del progetto.

Capitolo 1. Il modello copyleft

1.1 Breve storia

La diffusione del copyleft si deve alla rivoluzione informatica del secondo dopoguerra. Inizialmente i calcolatori elettronici contenevano in sé le istruzioni per il loro funzionamento, successivamente con lo sviluppo e la loro diffusione di massa, non più solo negli ambiti di ricerca, nacque l'esigenza di trovare standard comuni. Il software divenne una cosa separata dal macchinario fisico, l'hardware, quindi commerciabile separatamente.

Gli utenti acquistavano l'hardware e vi installavano successivamente i software e gli applicativi più consoni alle proprie necessità.

Con lo sviluppo di tale mercato le aziende iniziarono ad avere l'esigenza di salvaguardare i propri prodotti attraverso gli strumenti di tutela giuridica che il diritto industriale metteva a disposizione: il brevetto, il segreto industriale o il diritto d'autore.

L'America con il Software Copyright Act, nel 1980, decreta il primo passo sulla strada della tutela d'Autore, direzione in cui si muoveranno di lì a poco tutti i Paesi industrializzati.

Le imprese iniziarono a proteggere sotto copyright ed attraverso criptazione il codice sorgente dei propri software, ovvero il codice in linguaggio di programmazione grazie al quale è possibile capire la struttura del software ed eventualmente modificarlo e correggerlo, distribuendo soltanto il linguaggio macchina in codice binario così da rendere impossibile ogni tentativo di modifica.

Un gruppo di informatici per cui il software doveva rimanere uno strumento di sviluppo tecnologico, più che oggetto di solo profitto, vollero dimostrare al mondo intero che il software poteva rimanere uno strumento libero da vincoli giuridici accessibile a chiunque voleva apporvi delle modifiche.

Nasce il progetto GNU. Essendo ormai il software considerato opera dell'ingegno, quindi sotto regime del copyright ed essendo il copyright un regime di tutela che si applica automaticamente dal momento della nascita dell'opera, gli sviluppatori, volendo distribuire le proprie opere liberamente ma non in pubblico dominio, poiché chiunque avrebbe potuto successivamente attribuirsi l'opera e sfruttarla a fini commerciali, idearono, nel 1989, una particolare licenza GPL (General Public License), fondata sempre sui diritti del copyright, che disciplinava i modi di utilizzo e di distribuzione dell'opera. Essa garantiva che il software fosse interamente copiabile e modificabile, e soprattutto che chiunque ridistribuisse copie di quell'opera avrebbe dovuto farlo sotto lo stesso regime di licenza. Tale particolare regime prese il nome di copyleft.

1.2 Dal software alle opere artistico-espressive

Sulla scia di questo nuovo modo di pensare la fruibilità e la distribuzione del software iniziano a nascere alcuni progetti volti a promuovere la libera diffusione delle informazioni e delle opere creative. I primi tentativi sulle opere di documentazione vennero fatti proprio dagli stessi programmatori che iniziarono a pubblicare tutta la documentazione riguardante il software libero (manuali, articoli di informazione, istruzioni tecniche) accompagnandola da una breve nota di copyleft che recitava: "è permessa la copia letterale dell'opera con ogni mezzo a condizione che venga riportata questa clausola". Alcuni autori pensarono di applicare la stessa GPL alle opere di documentazione ma, essendo una licenza pensata per opere tecnico-funzionali non era adatta a tali usi lasciando spazi a possibili abusi ed interpretazioni fuorvianti. Nasce così nel 2000, sempre nel progetto GNU, la Free Documentation License creata apposta per le opere letterarie, una delle prime licenze che segna il passaggio dall'ambito strettamente software all'ambito content.

Dalla fine degli anni Novanta si attivarono numerosi progetti di promozione della libera circolazione delle informazioni e delle opere creative. Ciascuno di essi proponeva soluzioni diverse ed era volto ad ampliare i principi del copyleft dall'esclusivo ambito dell'informatica. Nacquero così molteplici licenze come ad esempio la OpenAudio License (progetto dell'Electronic Software Foundation), la OpenMusic License (del progetto Tedesco OpenMusic),

OpenPublication License (progetto OpenContent). Il vero passo fondamentale fu fatto a Stanford da un gruppo di giuristi diretti da Lawrence Lessig con il progetto Creative Commons. Crearono delle licenze studiate in modo da poter essere usate per tutti i tipi di opere creative ed in modo da poter essere tradotte ed adattate ai diversi ordinamenti giuridici mondiali.

La struttura delle licenze era molto semplice: consisteva in una serie di clausole modulari che permettevano all'autore di scegliere quali usi consentire dell'opera e soprattutto in quali contesti ed a quali condizioni. In poche parole l'autore era in grado di poter scegliere il grado di libertà di utilizzo della propria opera.

1.3 fondamenti giuridici

Ora è importante capire giuridicamente cosa è il copyleft. Da quando ho iniziato a studiare ed ad approfondire il tema mi sono accorto che nell'immaginario collettivo esso è inteso come un sistema alternativo o di negazione del copyright o della tutela dell'opera dell'ingegno. Il modello copyleft non è nulla di tutto ciò anzi si fonda sul diritto d'autore ed è grazie ad esso che può sussistere e funzionare. Il "no copyright" inteso come negazione del diritto d'autore non può convivere con il concetto di copyleft.

La negazione del diritto d'autore coinciderebbe con la scelta del pubblico dominio, regime in cui tutti potrebbero fare dell'opera ciò che vogliono compresa l'attribuzione della paternità e dei diritti esclusivi di tutela e quindi avere la libertà di distribuire l'opera come proprietari.

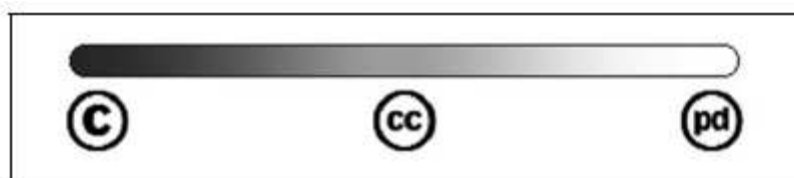
Possiamo quindi dire che il copyleft è solo un modello alternativo di gestione dei diritti rispetto alla prassi d'uso tradizionale che li vuole trasferiti in blocco attraverso organi di gestione collettiva come ad esempio in Italia la S.I.A.E .

Il diritto d'autore attribuisce all'autore di un'opera la possibilità di esercitare alcuni diritti esclusivi su di essa ed attraverso il modello copyleft si lascia all'autore la scelta del se e come trasferire questi diritti ad altri soggetti attraverso l'uso di licenze che accompagnano le opere. Esse sono semplicemente dei documenti atti a disciplinare la distribuzione dell'opera dell'ingegno, strumenti con i quali il detentore dei diritti stabilisce quali riservarsi e quali no.

Fino a pochi anni fa era impensabile che un autore potesse diffondere direttamente le proprie opere al pubblico. Erano necessarie diverse intermediazioni di più soggetti specializzati come l'editore, che si occupava di finanziare e realizzare copie cartacee dell'opera per metterle poi sul mercato.

Con lo sviluppo delle tecnologie digitali e di internet l'autore ha potuto scavalcare gli intermediari rivolgendosi direttamente ai fruitori e di conseguenza ha sentito l'esigenza di voler decidere direttamente come gestire i diritti che la legge conferisce sull'opera.

In questo senso è molto rappresentativo il motto adottato da Creative Commons "some rights reserved" (alcuni diritti riservati) come dicitura intermedia tra "all rights reserved" (tutti i diritti riservati) e "no rights reserved" (nessun diritto riservato) dei modelli più radicali del copyright e del public domain.



Efficace rappresentazione dello spirito del Copyleft
www.creativecommons.org

Se nel modello tradizionale del copyright avevamo una serie di soggetti determinati come l'autore, l'editore ed il produttore, nel modello copyleft abbiamo un solo soggetto determinato, colui il quale decide di applicare una licenza copyleft alla sua opera che, nella maggior parte dei casi, coincide con l'autore. Dall'altra parte abbiamo invece i fruitori dell'opera che sono i licenziatari, cioè coloro i quali accettano in tutto e per tutto i termini della licenza.

Qualora vi sia comunque un soggetto intermediario, come ad esempio l'editore, è importante chiarire che tale soggetto non si inserirebbe in alcun modo nel rapporto giuridico che intercorre tra il licenziante/autore ed il licenziatario/fruitore. La preoccupazione dell'autore dovrà essere quella di inserire al momento di stipula del contratto editoriale, la clausola per cui la pubblicazione dell'opera dovrà essere accompagnata da un idoneo disclaimer in cui si precisano i termini di distribuzione.

1.4 Effetti del copyleft nei rapporti giuridici

Due sono i principali effetti causati dal nuovo modello copyleft: **disintermediazione** e **differenziazione** dei rapporti giuridici che tradizionalmente si sono sviluppati in materia di diffusione delle opere dell'ingegno.

La disintermediazione è la diretta conseguenza di ciò che abbiamo affrontato poco fa: ogni soggetto diventa potenzialmente un membro attivo all'interno della catena distributiva. E', per esempio, il fenomeno travolgente del "peer to peer".

La differenziazione deriva, invece, dalla gestione completamente autonoma ed indipendente di ciascuno dei diritti operata direttamente dall'autore/licenziante al fruitore/licenziatario.

La prassi del copyright e del diritto d'autore in Italia, ha portato una determinata standardizzazione dei modelli e con essi dei vari contratti. Basti vedere un contratto editoriale standard con una serie di clausole (es. trasferimento in blocco dei diritti per una durata di 20 anni). Un autore emergente che vuole vedere la propria opera pubblicata, non avendo nessun tipo di potere contrattuale non può far altro che accettare in tutto e per tutto le clausole standard del contratto.

Attraverso il meccanismo del copyleft la scelta viene riportata nella sfera dell'artista, il quale, scegliendo una determinata licenza, decide quali diritti concedere agli utenti e quali invece lasciare in mano ad un intermediario.