



**MASTER IN MANAGEMENT,  
MARKETING E COMUNICAZIONE  
DELLA MUSICA**

*2005/2006*

**BORIS CESNIK**

**DRM E CONSUMATORI**

**2 SOLUZIONI PER RENDERE I  
DRM *CONSUMER-FRIENDLY***

**MASTER IN MANAGEMENT, MARKETING E  
COMUNICAZIONE DELLA MUSICA**

**BORIS CESNIK**

**DRM E CONSUMATORI  
2 SOLUZIONI PER RENDERE I DRM *CONSUMER-  
FRIENDLY***

**Università La Sapienza**

**Facoltà di Scienze della Comunicazione**

***Anno Accademico 2005/2006***

*Dedicato a L.*

**Musica e nuove tecnologie: un binomio su cui si incontrano e si scontrano i più diversi interessi dei protagonisti del settore. Alle nuove sfide imposte dalle tecnologie digitali, produttori e distributori on-line hanno risposto con la stessa tecnologia, andando a limitare l'esercizio dei diritti dei consumatori. L'impiego dei DRM a protezione dei contenuti è risultato in molti casi insidioso per le libertà degli utenti. I diritti e le libertà di un soggetto non iniziano dove finiscono quelli degli altri, ma dovrebbero iniziare dove iniziano quelle degli stessi. Ciò pone il problema di far conciliare le rispettive esigenze senza che l'una prevalga sull'altra, allo scopo di riuscire a creare un ambiente adatto alla tutela dei diritti di tutte le parti in gioco.**

**Vengono qui proposte due soluzioni per armonizzare gli interessi dei vari attori presenti nel business musicale, in modo che le loro mani si uniscano a formare un circolo danzante verso il futuro.**

In copertina: Henri Matisse, *La Danse* (1910),  
olio su tela, Hermitage, San Pietroburgo.

# INDICE

1. SCENARIO .....	7
1.1 Tecnologia, diritto e consumatori.....	7
1.1.1 Definizioni e peculiarità dei sistemi di DRM.....	7
1.1.2 DRM: tra tecnologia e normativa.....	8
1.2 DRM e business musicale.....	10
1.2.1 DRM e produttori discografici .....	10
1.2.2 DRM e artisti .....	11
1.2.3 DRM e content providers.....	11
1.2.4 DRM e consumatori.....	12
1.2.4.1 <i>Fair use doctrine</i> o limitazioni/eccezioni al diritto d'autore.....	13
1.2.4.2 <i>First sale doctrine</i> o principio dell'esaurimento del diritto di distribuzione .....	15
1.2.4.3 Il pubblico dominio o limitazione temporale del diritto d'autore.....	16
1.2.4.4 Privacy.....	16
1.2.4.5 Mancanza di interoperabilità e standard universali .....	17
1.3 Prospettive.....	19
2. PROPOSTA N.1: LEGALIZZARE SISTEMA DI FILE SHARING MEDIANTE IMPIEGO DI TECNOLOGIA DI DRM.....	19
2.1 Richieste ed esigenze del mercato.....	19
2.1.1 P2P e produttori musicali.....	20
2.1.2 P2P e artisti .....	21
2.1.3 P2P e internet service provider (ISP).....	21
2.1.4 P2P e consumatori .....	22
2.2 Quale nuovo assetto per i sistemi di P2P?.....	23
2.3 Sviluppo soluzione n. 1 .....	24
2.3.1 Presentazione progetto.....	25
2.3.2 DRM .....	26
2.3.3 EULA.....	28
2.3.4 Acquisto del catalogo.....	29
2.3.5 Raccolta introiti e remunerazione artisti e altri titolari dei diritti.....	29
2.3.6 Suddivisione e distribuzione introiti.....	31
2.4 Business Plan .....	32
2.5 Vantaggi e benefici.....	33
2.5.1 Industria musicale.....	35
2.5.2 Artisti .....	35
2.5.3 Produttori di lettori portatili, hi-fi, hardware e software.....	36
2.5.4 Produttori di altri tipi di contenuti.....	36
2.6 Probabili critiche e ostacoli.....	36
2.7 Competitors sul mercato.....	37
2.7.1 Digital Music Shop.....	37
2.7.2 P2P legalizzati .....	39

2.7.3 P2P illegal	40
3. SOLUZIONE N.2: LEGALIZZARE MEDIANTE DRM LA RIVENDITA DI FILE MUSICALI SCARICATI LEGALMENTE	42
3.1 Mercato dell' "usato" e diritti dei consumatori	42
3.2 Sviluppo soluzione n.2	45
3.2.1 Presentazione progetto	45
3.2.2 Tecnologia DRM	45
3.2.3 EULA	46
3.2.4 Licenza catalogo e costo del download	47
3.2.5 Vantaggi e benefici	47
3.2.6 Ostacoli e svantaggi	48
3.2.7 Competitors	49
4. BIBLIOGRAFIA	51
5. SITI WEB DI RIFERIMENTO	52

# 1. SCENARIO

## 1.1 Tecnologia, diritto e consumatori

### 1.1.1 Definizioni e peculiarità dei sistemi di DRM

Da una lettura dei testi e materiali che trattano dei Digital Rights Management<sup>1</sup> (d'ora in poi DRM), si riscontrano numerose definizioni in merito che vale la pena citare: sistemi di gestione dei diritti digitali<sup>2</sup>; tecniche di tipo contrattuale, negoziale, legali e tecnologiche per assicurare che i contenuti che circolano in rete siano pagati, garantendo una certa flessibilità nel settore di riferimento<sup>3</sup>; sistemi tecnologici in grado di definire, gestire, tutelare e accompagnare le regole (in gergo: "diritti") di accesso e di utilizzo sui contenuti digitali<sup>4</sup>; attività di gestione del diritto d'autore e dei diritti connessi relativi alle opere digitali, con particolare riferimento all'insieme delle diverse tecnologie che possono essere utilizzate al fine di garantire un'efficace tutela dei diritti attribuiti al titolare<sup>5</sup>; software utilizzato al fine di gestire e proteggere il materiale tutelato dal diritto d'autore, così che l'accesso allo stesso venga regolato e sia permesso a pagamento<sup>6</sup>; business model che delinea una serie di regole, alle quali ciascun soggetto della catena di produzione e distribuzione del contenuto digitale deve attenersi per avere accesso e per ottenere determinate forme di fruizione del contenuto stesso<sup>7</sup>; modalità in base alle quali un determinato contenuto può essere utilizzato da terzi (rivenditori, intermediari o utenti finali) in cambio di una qualche forma di remunerazione<sup>8</sup>.

Come dimostrano gli esempi appena citati, il termine DRM non indica un solo tipo di sistema, ma un insieme non omogeneo di tecniche volte alla gestione dei diritti in ambito digitale. Ciò è dovuto al fatto che tali sistemi non possono essere ridotti a un'unica tecnologia.

La loro struttura può variare a seconda del modello di distribuzione scelto e dal tipo di fruizione che i right-holders concedono agli utenti finali in relazione al contenuto protetto. La tipica architettura DRM è composta da sistemi informativi (content server) del produttore-distributore dei contenuti, sistemi di chi si occupa delle licenze sui contenuti (diritti, chiavi crittografiche, sistemi di generazione delle licenze) e sistemi dell'utente (DRM controller, codici identificativi). Le principali componenti di un sistema di DRM sono:

- a) Componenti come content packagers e DRM controllers;
- b) Protocolli di comunicazione tra componenti;
- c) Formati dei file nei quali sono riversi i contenuti;
- d) Metadati, vale a dire informazioni relative alle regole contrattuali, al titolare dei contenuti ecc.;
- e) Componenti che garantiscono la protezione del contenuto.

---

<sup>1</sup> Anche la denominazione di Digital Rights Management è generalmente accettata per indicare questi tipi di tecnologie. Alcuni studiosi utilizzano le espressioni *Electronic Copyright Management System* (ECMS), *Copyright Management System* (CMS), *Automated Rights Management* (ARM), *Electronic Rights Management System* (ERMS), *trusted systems*, *Intellectual Property Rights Management* (IPRM).

<sup>2</sup> Traduzione letterale.

<sup>3</sup> DEBORAH DE ANGELIS, *La tutela giuridica delle opere musicali digitali*, Giuffrè, 2005, cit. 193.

<sup>4</sup> ROBERTO CASO, *Digital Rights Management*, CEDAM, 2006, cit. 12.

<sup>5</sup> R. KHARE, J. REAGLE, *Rights Management, Copy detection and access control*, 2001, cit., 11.

<sup>6</sup> GUSTAVO GHIDINI e MARIA LILLA' MONTAGNANI, *Esercizio del diritto d'autore e dei diritti connessi in ambiente digitale e dispositivi tecnologici di controllo dell'accesso ai contenuti*, in P. SPADA, *Gestione collettiva dei prodotti culturali*, 2005, cit. 124.

<sup>7</sup> TRIPALDI, *Digital Rights Management: come affrontare la salvaguardia del copyright nell'era digitale*, cit., 8.

<sup>8</sup> ROSENBLATT, TRIPPE, MOONEY, *Digital Rights Management: business and technology*, cit., 59.

I sistemi di DRM vengono generalmente divisi in due categorie: i sistemi di protezione attiva e i sistemi di protezione passiva.

I primi, come la crittografia asimmetrica<sup>9</sup>, limitano le utilizzazioni consentite a quelle specificatamente previste dal contratto di licenza, impedendo il compimento di ulteriori azioni non autorizzate dall'avente diritto. All'interno di questa categoria un'ulteriore distinzione può essere compiuta tra misure che limitano l'accesso ai contenuti protetti<sup>10</sup> e misure che impediscono o limitano la possibilità di copia anche su supporti diversi da quello originale<sup>11</sup>.

I secondi, come il watermarking e il fingerprinting<sup>12</sup>, hanno, a differenza dei sistemi di DRM attivi, una funzione soprattutto informativa. Tale tecnologia opera alla stregua di un marchio digitale, fornendo notizie relative all'autore, al titolare dei diritti, al numero identificativo dell'opera, al tipo di licenza concessa, al regime dei diritti ecc. Inoltre consente di identificare e tracciare le copie dei contenuti digitali e degli utenti delle stesse.

### 1.1.2 DRM: tra tecnologia e normativa

Per la loro nascita e moltiplicazione è stata necessaria la creazione di un terreno fertile costituito da tre fattori essenziali: la legge, il potere contrattuale e la tecnologia.

Ognuno di questi tre elementi, in concomitanza con l'altro, ha fatto sì che l'utilizzo di tali sistemi avvenisse indiscriminatamente e senza alcuna garanzia contro ogni abuso nei confronti delle libertà di utilizzo degli utenti finali.

Il diritto è stato il primo a creare un background favorevole all'estensione incondizionata delle tecnologie DRM. Il legislatore internazionale e, successivamente, quello comunitario hanno promulgato disposizioni che tutelano le tecnologie di protezione e i tatuaggi elettronici, ma soprattutto prevedono il divieto di aggiramento degli stessi.

A livello di diritto internazionale, ricordiamo gli articoli 11 del WCT (World Copyright Treaty) e 18 del WPPT (World Performances and Phonograms Treaty), entrambi del 1996, che stabiliscono le norme in tema di misure anti-elusione delle tecnologie di protezione del copyright. In base ai due articoli, gli Stati contraenti sono obbligati a predisporre un'adeguata tutela e un sistema efficiente di rimedi legali contro l'aggiramento delle misure tecnologiche, utilizzate dagli autori, dagli artisti e dai produttori di fonogrammi in relazione all'esercizio dei loro diritti e che limitino le azioni da loro non autorizzate o permesse dalla legge<sup>13</sup>. Lo stesso vale, in base agli articoli 12 del WCT e 19 del WPPT anche per la tutela dei tatuaggi elettronici recanti le informazioni sulla gestione dei diritti e che identificano una determinata opera e i rispettivi right-

---

<sup>9</sup> La crittografia serve ad alterare il contenuto originale in modo da renderlo inutilizzabile da parte di chi non sia in possesso del codice di decifrazione. Tale meccanismo permette di controllare l'accesso al formato originario del contenuto digitale e ogni possibile utilizzo dello stesso. La crittografia è la tecnologia alla base della protezione dei contenuti del sistema di DRM della Microsoft, e in particolare del software Windows Media.

<sup>10</sup> Esempi di misure anti-accesso sono l'utilizzo della password o la registrazione per l'accesso a un catalogo musicale on-line.

<sup>11</sup> Misure anti-copia sono quelle più utilizzate dalle grandi case discografiche, anche nel mercato off-line. Esempi: SCMS (Serial Copy Management System), LaserLock, CopyControl e Key2Audio.

<sup>12</sup> Il watermarking è un procedimento stenografico (di scrittura nascosta) volto a incorporare, e a rendere successivamente identificabile, nel contenuto un indelebile e invisibile codice di riconoscimento digitale o filigrana digitale che reca informazioni relative al titolare del contenuto o al contratto che lo riguarda. Il fingerprinting è una tecnologia analoga al watermarking, ma orientata ad identificare l'utente finale del contenuto. Vedi TRIPALDI, *Digital Rights Management: come affrontare la salvaguardia del Copyright nell'era digitale*, cit., 14.

<sup>13</sup> Le disposizioni sono alquanto elastiche nel descrivere i compiti affidati agli Stati, e prevedono l'obbligo per quest'ultimi di emanare misure di protezione anti-elusione non di tutte le misure tecnologiche, ma solo di quelle implementate dai titolari dei diritti e in connessione con la loro tutela. Di conseguenza, gli articoli dei due trattati non si applicano quando un'opera non è protetta.