

IL DIRITTO D'AUTORE E IL SUO SVILUPPO NELL'ERA DIGITALE¹

Introduzione

Nell'antichità il concetto di proprietà intellettuale non esisteva. La tradizione del diritto d'autore che conosciamo oggi nasce con l'invenzione della stampa nel XV secolo, e per la teoria della proprietà intellettuale bisogna aspettare ancora trecento anni. Qual è la situazione oggi? Quali sono le possibilità e i limiti del diritto d'autore?

La rivoluzione delle tecnologie digitali – in special modo dell'informatica e di internet – ha ridisegnato gli scenari del diritto d'autore innescando nuove e interessanti dinamiche del processo creativo. Tale inestinguibile processo, infatti, ha messo in discussione nozioni mai pienamente consolidate come quella di autore, opera e copia.

In questo breve lavoro analizzeremo la storia del diritto d'autore e come l'avvento del digitale abbia ribaltato questo concetto, portando ad una libera diffusione delle idee, della creatività, della conoscenza. Soffermandoci sul tema della libertà (che in molti, soprattutto tra le nuove generazioni, i cosiddetti “Nativi digitali”, ritengono connaturata al mondo tecnologico) cercheremo di capire dov'è giusto e lecito tracciare il confine tra libertà e abuso, nell'ambito delle invenzioni creative. Rifletteremo quindi sulla possibilità di libera diffusione nel *Web* delle opere d'autore, e sulla necessità per il mondo accademico di creare archivi telematici capaci di raccogliere opere e testi facilmente consultabili. In quest'ottica cercheremo di capire gli scopi e la funzionalità di alcune soluzioni innovative che sono state

¹ Questo seminario nasce sulla scorta dalla lezione del Dott. Carlo Traverso: *Diritto d'autore e copyright dal XV al XXI secolo*, tenutasi il 14 Novembre 2012.

formulate negli ultimi anni, primo fra tutti il *copyright*.

Breve storia del diritto d'autore

Prima dell'invenzione della stampa la questione della tutela del diritto d'autore non era mai stata sollevata. In primo luogo perché il concetto di autore era molto più sfumato e molto meno categorico rispetto alla concezione attuale, in secondo luogo perché la diffusione dei beni artistici, a partire dalle opere letterarie, era talmente costosa e quindi limitata, da non sollevare così alcun problema di sorta per quanto riguarda la regolamentazione della riproduzione e della distribuzione.

Ma andiamo per ordine, cercando di illustrare la storia del *copyright* (utilizzeremo indistintamente *copyright* e diritto d'autore come termini riferiti ad uno stesso concetto, anche se, come vedremo, tra i due esiste una leggera sfumatura teoretica). Fin dall'antichità il diritto d'autore è stato argomento d'interesse e dibattito nel mondo culturale. Nell'antica Grecia, in assenza di specifiche norme legislative, le opere letterarie erano liberamente riproducibili. Tuttavia gli autori erano tenuti in grande considerazione ed erano destinatari di lauti compensi. Col diritto romano fu introdotta una sorta di tutela dell'autore: la *actio iniuriarum aestimatoria*. Pur trattandosi di un atto emanato da un'autorità legislativa – in sostanza un giudice – tutt'oggi non si è a conoscenza di quanto fosse specifica e funzionale alla protezione del diritto d'autore. Con tutta probabilità l'*actio* non riconosceva agli autori il diritto patrimoniale (stiamo parlando di autori di opere d'ingegno, in sostanza di opere letterarie o artistiche), ma solo al librario o all'editore che possedeva materialmente il manoscritto. Venivano tuttavia riconosciuti il plagio, il diritto di non pubblicare l'opera e il diritto di inedito. Si trattava dunque di una norma per l'epoca molto avanzata, e “moderna” (è interessante specificare che in questi anni la pubblicazione di un'opera letteraria era legata sostanzialmente a due momenti: una prima lettura in pubblico, e una seguente diffusione tramite manoscritto).

Con la caduta dell'Impero Romano e l'avvento del Medioevo, lungi dallo scomparire, la cultura si rifugia nei monasteri, che divengono vero e proprio centro di conservazione e diffusione libraria. Sempre nel Medioevo, con il sorgere delle Università (Bologna, Pisa, Parigi, ecc.) si sviluppa una domanda sempre crescente di testi letterari (ma anche giuridici, scientifici, ecc.) e di conseguenza, un mercato degli stessi. Nascono così le prime “officine

scrittorie” e il successivo interesse circa la tutela dei testi e degli autori che li producevano. Le prime forme di *copyright* nascono ufficialmente nel XIV secolo (prima ancora dell'invenzione della stampa del 1455). Tuttavia, in questa fase, l'autore non rivestiva ancora un ruolo di rilievo verso il proprio prodotto. L'abbrivio ci sarà nel momento in cui si inizia a lavorare con macchine per la stampa che permettono una circolazione più economica e quindi più ampia dei testi. La figura dell'autore come titolare di diritti economici coincide dunque con l'avvento della stampa. La nascita delle prime stamperie a Venezia porterà alla formazione delle primissime legislazioni sul diritto d'autore, insieme al riconoscimento di particolari privilegi (dapprima unicamente concessi a editori e stampatori, successivamente anche all'autore): fu riconosciuta, ad esempio, la facoltà di prestare il consenso per la pubblicazione della propria opera. Questi privilegi furono riuniti e strutturati in una legge del 1603 che riconosceva il “diritto di stampa”, un diritto esclusivo all'autore per il quale egli avrebbe potuto usufruire della vendita della propria opera per un periodo pari a 20 anni (i bibliografi francesi rivendicano alla loro nazione la paternità del diritto di stampa, riferendosi all'ordinanza di Montpellier del dicembre 1537, ma sembra che quell'ordinanza non abbia avuto effetto; la prima legge organica sulla stampa, dunque, è da considerarsi quella promulgata dal senato di Venezia nel maggio 1603). Con varie modifiche e integrazioni questo sistema di privilegi, o meglio, di tutele, perdurò fino al XVIII secolo, quando si giunse alla produzione e diffusione di leggi più organiche.

Prima di parlare di esse, è interessante ricordare che in relazione all'avvento della stampa si diffuse in Europa il fenomeno della pirateria: anche se lo stampatore possedeva l'esclusività sull'opera che stampava (per un certo numero di anni), i copisti o altre svariate figure s'impadronivano dell'opera che poi pubblicavano per conto proprio, ad esempio migrando in altri Stati come i Paesi Bassi. Amsterdam era infatti la principale sede della pirateria editoriale, concorrente illegittima della nostra Venezia.

Come detto, le moderne legislazioni sul diritto d'autore furono redatte sul finire del XVIII secolo. La più antica e forse la più importante è sicuramente lo Statuto della Regina Anna d'Inghilterra, il *Copyright Act* del 1709 (conosciuto in italiano come “Lo Statuto di Anna”) che introdusse in Inghilterra il *copyright*. Esso garantiva allo stampatore di un'opera una protezione legale della durata di 14 anni (solo lui poteva stampare e ristampare l'opera in questione). Alla fine dei 14 anni, il *copyright* tornava all'autore dell'opera, che – se ancora vivo – poteva goderne per 14 anni a sua volta. Coloro che avessero infranto le regole sancite

dallo Statuto d'Anna sarebbero stati multati per la cifra di un *penny* per ogni pagina dell'opera; inoltre la copia contraffatta doveva essere distrutta. Trascorsi i 28 anni tutto sarebbe stato ceduto al dominio pubblico (interessante precedente anglosassone fu la promulgazione della *Stationer's Chart* del 1557 che riconosceva la corporazione degli editori inglesi, la *Stationer Chamber*, e le donava poteri repressivi contro gli stampatori di libri all'indice).

Allo statuto di Anna seguì e s'ispirò la legge federale degli Stati Uniti d'America del 1790, e le leggi francesi post-rivoluzionarie del 1791 e del 1793. Questi primi e archetipici statuti determineranno una biforcazione ideologico-legislativa circa l'approccio al tema del diritto d'autore, che persiste ancora oggi. Da una parte “la scuola” anglosassone, di derivazione lockiana basata sulle regole naturali del commercio (da John Locke, filosofo britannico della seconda metà del XVII secolo); dall'altra l'interpretazione del resto d'Europa basata sui diritti della persona (l'autore). In altre parole con l'Illuminismo e la rivoluzione francese venne approfondito un concetto fino a quel momento marginale, il cosiddetto diritto morale dell'autore. Ciò, come detto, genererà la dicotomia tra i sistemi di *copyright* all'inglese e i sistemi di *droit d'auteur* alla francese, adottati anche in Italia, che al contrario del diritto di copia – sostanzialmente patrimoniale – è incedibile.

In Italia uno dei primi decreti in materia fu emanato nel 1799 dal governo rivoluzionario piemontese, a cui seguì una legge più completa e organica promulgata nel 1801 nel contesto della Repubblica Cisalpina. In seguito, dopo la Restaurazione, furono pubblicati, nei diversi stati, differenti provvedimenti legislativi. Tuttavia data la grande frammentazione politica della penisola queste leggi furono quasi del tutto inapplicabili².

Con l'Unità non ci fu un vero e proprio cambio di passo, bisognerà aspettare il 1925. In quell'anno il legislatore italiano andò ad ampliare la tutela del diritto d'autore, portandola ad una protezione giuridica di 50 anni (dalla morte dell'autore), riconoscendo e valorizzando anche i diritti morali connessi all'opera ed al suo artefice.

Dal XX secolo il diritto d'autore è tendenzialmente regolato da trattati di stampo internazionale, atti a garantire diritti ugualmente riconosciuti in ogni singolo paese e ad

² In questi anni si consuma il caso giuridico-editoriale più eclatante di tutta la storia della letteratura italiana. Il romanzo de *I promessi sposi* di Alessandro Manzoni, libro cardine della nostra cultura, subisce una delle opere di pirateria più brutali dell'intera storia editoriale italiana. Tra il 1825, anno della prima edizione stampata a Milano da Vincenzo Ferrario, e il 1860 sono state contate più di cento edizioni diverse, di cui solo una decina effettivamente autorizzate dall'autore. Di tutte le ristampe non autorizzate, i tre quarti sono anteriori al 1840, e solo un quarto successive.

amalgamare la tutela e la salvaguardia delle opere. Per assicurare dunque una garanzia legale non più esclusivamente nazionale ma internazionale, gli stati europei hanno stipulato una serie di convenzioni bilaterali, poi sfociate nella Convenzione di Berna (la quale prevede una durata dei diritti pari alla vita dell'autore e altri 50 anni di tutela ai discendenti diretti), di cui l'ultima revisione è del 1971 (la collaborazione internazionale per la stesura e l'applicazione della Convenzione di Berna rappresenta una sorta di anticipazione del *modus operandi* dell'UE, nel 1886, anno in cui fu stipulata per la prima volta, gli stati del continente si resero conto che limitare la tutela del diritto d'autore a un singolo paese permetteva ancora di commettere abusi al di fuori del territorio in questione: per questo si giunse alla prima legge internazionale di questo tipo). Gli USA entrano a far parte della convenzione di Berna nel 1976, scelta dettata soprattutto dall'interesse di esportare in Europa il cinema americano.

Inoltre i trattati internazionali sono stati resi necessari dall'evoluzione e lo sviluppo dei sistemi di comunicazione e dei mezzi che facilitano la riproduzione delle opere artistiche, ovviamente essi non riescono da soli a risolvere l'intricato problema del “diritto d'autore all'epoca del *Web*”, ma tuttavia remano in quella direzione (dopo vedremo meglio tale questione). Riuniti nell'Organizzazione mondiale del commercio (WTO ossia *World Trade Organization*), una gran parte degli stati del mondo, negli anni Novanta, hanno stipulato una serie di altri importanti trattati. Tra questi il più importante è il DMCA (*Digital Millennium Copyright Act*) del 1998 che va ad allungare la validità dei diritti alla vita dell'autore più 70 anni dalla morte. Data la sua collocazione storica, il DMCA si occupa di regolamentare la materia in relazione alle nascenti (e in perpetua, irrefrenabile crescita) tecnologie digitali – come si evince chiaramente dal nome stesso del trattato. Nello specifico rende illegali la produzione e la divulgazione di tecnologie, strumenti o servizi che possano essere usati per aggirare le misure di accesso ai lavori protetti dal *copyright*, ed inoltre criminalizza l'elusione di un dispositivo di controllo d'accesso, anche quando non vi sia un'effettiva violazione del diritto d'autore. Prevede inoltre un inasprimento delle pene per la violazione del *copyright* su Internet. In sostanza il suo fine è quello di estendere la portata del *copyright*, limitando la responsabilità dei *Providers* in relazione ad eventuali violazioni del *copyright* da parte degli utenti. Altri passi importanti in campo internazionale sono la nascita nel 1967 a Stoccolma della *World Intellectual Property Organization* (WIPO), che dal 1974 è diventata un'agenzia specializzata presso le Nazioni Unite in quanto punto di riferimento

per il coordinamento delle diverse normative nazionali, sancendo così un riconoscimento pressoché mondiale del *copyright* e promuovendo “attraverso la cooperazione internazionale la creazione, disseminazione, uso e protezione dei prodotti della mente umana per il progresso economico, culturale e sociale di tutta l’umanità”³.

Il diritto d'autore oggi: l'era digitale tra salvaguardia e diffusione

Dopo l’invenzione della stampa l’altro grande snodo nella storia del *copyright* può essere considerato l’avvento di Internet, il cui più importante contributo sta nella diffusione di informazioni (e quindi anche opere letterarie e artistiche) senza nessun costo di materiale e di distribuzione, senza cioè quelle spese che da sempre avevano caratterizzato e problematizzato il settore. Questo ha implicato il sorgere di nuovi approcci alla questione del *copyright*, che vanno dall’inasprimento delle sanzioni per i trasgressori alla propaganda di un’imprecisata anarchia, passando per situazioni intermedie più assennate e realmente innovative come il sistema di soglia di garanzia e soprattutto il *copyleft*. L'avvento di Internet e delle altre tecnologie informatiche si integrano malamente con una legislazione nata nell'Europa del XVIII e XIX secolo. Il problema principale di questi ultimi anni è quello di capire come svecchiare queste leggi antiquate, come poterle adattare al quadro attuale in pieno e costante sviluppo. Per comprendere la serietà del problema è sufficiente ricordare che grazie all'accessibilità dell'informazione *on-line* tutti oggi possono potenzialmente divenire produttori di cultura, dunque in qualche modo autori. Normare questa situazione è forse uno dei problemi più angusti del nostro tempo, in cui tuttavia si è tentato di intervenire con risultati più a o meno efficaci. Con lo sviluppo del digitale e della rete entra in crisi dunque il quadro legislativo sul diritto d'autore e sul *copyright*. Verso la fine del XX secolo lo sviluppo della produzione digitale e della rete hanno messo definitivamente in crisi il quadro legale che si è evoluto principalmente dal punto di vista repressivo, tentando di conservare il potere monopolistico delle industrie culturali tradizionali, le quali si sono appropriate dei vantaggi tecnologici restringendo i diritti del pubblico senza avvantaggiare gli autori, e comprimendo seriamente lo sviluppo di nuove forme di cultura.

Per capire in cosa consista il diritto d'autore oggi, occorre prima definire quali siano gli elementi che rendano un'opera considerata tale da dover essere protetta. Tali caratteristiche

³ M. Piccirillo, 2009, *Il diritto d'autore nell'era digitale*, p. 9.

fondamentali sono la “novità” e la “concretizzazione”, ovvero è necessario che l'opera sia nuova (composta da caratteri innovativi) e che essa sia espressa, cioè che abbia una forma espositiva, concreta che la renda conoscibile ad altri soggetti.

In riferimento al *copyright* la legge distingue due tipi di diritti: diritti morali e diritti economici. I diritti morali sono inalienabili (ossia non possono essere ceduti in alcuna forma), perdurano anche dopo la morte dell'autore (tendenzialmente all'infinito) e servono a tutelare il suo lavoro dall'uso lesivo da parte di terzi che possano stravolgere la sua idea così come da lui espressa. Lo scopo del diritto morale è quello di proteggere la personalità dell'autore quale si manifesta nella sua opera. La sensazione che il rapporto tra autore e opera non sia un rapporto giuridico meramente patrimoniale, ma incida anche negli interessi della personalità, ha origine antica: la questione era stata dibattuta dal diritto romano, che proteggeva il diritto d'autore come diritto della personalità, con l'esercizio dell'*actio iniuriarum*, di cui abbiamo parlato. Il diritto morale predispone oggi una serie di specifiche tutele tra le quali: il diritto di rivendicare la paternità dell'opera, il diritto di ritiro dell'opera dal commercio per gravi ragioni morali, il diritto di opporsi a deformazioni o modificazioni dell'opera, ecc. Al contrario, i diritti economici possono essere ceduti ad altri soggetti e la durata è limitata nel tempo: 70 anni dopo la morte dell'autore, terminati i quali l'opera può essere sfruttata liberamente da chiunque senza consenso di compenso (facendo salvo solo i diritti morali).

Oltre che l'autore la legge attuale tutela l'opera stessa in quanto caratterizzata dalla cosiddetta “proprietà intellettuale” (l'invenzione, il genio). Essa si salvaguarda attraverso: il *copyright*, i brevetti, il *trademark*. Il *copyright* dura settant'anni dalla morte dell'autore e rappresenta il diritto di produrre e commerciare contenuti intellettuali. Il brevetto è invece il diritto di sfruttare commercialmente un'invenzione o un'idea (i brevetti devono essere registrati, diversamente dal *copyright* che è automatico). Il *trademark* protegge invece i nomi e le marche, ha dunque un carattere commerciale. Mentre il *copyright* protegge la copia, il diritto d'autore è tipico propriamente dell'autore e contiene al suo interno il *copyright* e i diritti morali. Il diritto d'autore non può essere trasferito o venduto ad altro soggetto, il *copyright* sì.

Uno dei primi casi di violazione di diritto d'autore nell'era digitale è il caso Napster, un *software* creato alla fine degli anni '90 capace, attraverso uno specifico sistema, di agevolare lo scambio di file mp3 (in sostanza musica, canzoni). Si calcola che alla fine dell'anno 2000

gli utenti fossero circa settantacinque milioni. Per le perdite provocate, loro le maggiori case discografiche del mondo intrapresero azioni di giudizio contro Napster che venne costretto in breve tempo alla chiusura totale dei *server* e al pagamento di trentasei milioni di dollari per aver violato diritti di *copyright*.

Data l'espansione del fenomeno gli stati e le organizzazioni internazionali si sono mossi sempre più verso una regolamentazione in grado di tenere sotto controllo il problema continuando, però, ad affrontare la questione attraverso un punto di vista tradizionale-conservativo, ossia senza prendere in considerazione la necessità di adattamento e elasticità che un cambiamento tecnologico simile richiederebbe.

Per fare un esempio nel 1998 il *Digital Millennium Copyright Act* introduce soltanto due nuovi divieti: contro le azioni atte ad aggirare le misure tecnologiche di protezione sui *copyrighted works* e contro la manomissione delle informazioni dei prodotti protetti. Entrambi i divieti, seppur non completamente inefficaci, rimangono ancorati al concetto di diritto d'autore nato a seguito della rivoluzione della stampa, mentre sul *Web* ormai si sta di nuovo evolvendo perfino il concetto di autore stesso. Ciò che non si era capito allora, e ancora oggi si fa fatica ad accettare, è che sarebbe forse necessario uno studio sulle trasformazioni avvenute (che stanno ancora avvenendo), a seguito di un cambiamento dell'accessibilità, della diffusione, e nel modo stesso di concepire e di persino di fruire un'opera.

Nuovi modelli

Il modello "storico" di *copyright* non è più evidentemente in grado di seguire e di tutelare le necessità degli autori. Pur sapendo che forse non esiste un'unica via per oltrepassarlo, o comunque una via capace di rimpiazzarlo *in toto* e con la piena soddisfazione di tutte le parti in causa, è necessario affidarsi alle nuove proposte, alle nuove soluzioni che il mondo del *Web* e della cultura hanno fatto venire a galla negli ultimi anni. Queste novità garantirebbero una gestione più diretta da parte dell'autore della propria opera e un contatto più stretto con il pubblico abbattendo in questo modo i costi, uno dei motivi principali della preferenza per il *file sharing*. Vediamo alcuni esempi.

Un metodo che merita attenzione è quello della "donazione volontaria" che prevede in vari modi un versamento diretto all'autore nel momento dell'acquisto della sua opera (metodo

interessante, ma da certi punti di vista utopico, come una sorta di democrazia diretta del diritto d'autore).

Più complesso, ma forse più realizzabile è il “sistema di soglia di garanzia”: l'autore comunica in anticipo quanti soldi saranno necessari per la realizzazione di un'opera. Un'organizzazione intermediaria (una casa editrice o altro) raccoglie le garanzie con diversi importi dal pubblico fino al raggiungimento della soglia. In questa fase viene stipulato il contratto con l'artista e viene richiesto a ciascuno il pagamento della quota di garanzia proposta. L'intermediario si fa garante dei soldi pagando l'autore secondo una scaletta stabilita nel contratto. Il resto dei soldi viene consegnato quando il lavoro sarà completato e reso pubblicamente disponibile non solo ai contribuenti, ma a chiunque (l'opera, dopo la raccolta iniziale del fondo, risulta disponibile gratuitamente, a tutti!).

Molte altre idee facilmente reperibili in rete sono in grado di offrire interessanti proposte per aggiornare il diritto d'autore alle esigenze della comunicazione digitale, ma un'alternativa realmente valida è quella che parte proprio dal *copyright* e ne coglie alcuni principi fondamentali per poi adattarli di volta in volta al prodotto e alla volontà dell'artista creando quell'elasticità di cui la realtà poliedrica di Internet ha bisogno: stiamo ovviamente parlando del *copyleft*.

Il *copyleft*

La nuova concezione del diritto d'autore, nata in epoca contemporanea, è quella del *copyleft*. Questo nuovo fenomeno permette di riutilizzare o riprodurre l'opera riconoscendo i diritti morali dell'autore originario (questa nuova formula si fonda sul principio teorico che un'opera multimediale non è identificabile con un autore, ma con molti “contributori” della stessa). Il sistema del *copyleft* non ha come obiettivo l'abolizione dell'istituto del *copyright* ma, anzi, ne usa le stesse regole per raggiungere lo scopo opposto: la libera circolazione delle opere e la diffusione del nome dell'autore (in Europa il movimento ha riscontrato il maggiore successo con il sistema di *Open Access*).

L'idea del *copyleft* trova le sue radici ideologiche agli inizi degli anni '80, in un contesto assai lontano dal mondo della letteratura. In quel periodo nasce il concetto di personal computer che apre le porte dell'informatica a un mercato decisamente più ampio rispetto a quello a cui era rivolto fino a quel momento. Fino a quegli anni il computer e i *software* a

esso collegati avevano dei costi e delle funzioni inappropriate alla fruizione del grande pubblico, erano attingibili insomma solo da un gruppo ristretto di programmatori e da alcuni centri di ricerca informatica. Il concetto di *copyleft* nasce proprio in riferimento ai *software* per i personal computer. La situazione determinò un duplice atteggiamento: da una parte le imprese informatiche, spinte dai possibili, ricchi guadagni che si intuivano, adottarono un atteggiamento di chiusura nei confronti dei loro prodotti che iniziarono a tutelare attraverso brevetti e *copyright*. Al contrario gli *hacker* iniziarono ad allestire lavori di progettazione collettiva, di libero scambio e innovazione.

All'inizio degli anni '90 inizia a circolare con sempre maggiore insistenza l'idea di *free software*: ossia di un sistema “aperto” di licenze *software*. La difficoltà stava nel far accettare il concetto di *free software* alle possibili imprese finanziatrici. Ad incutere diffidenza nelle alte dirigenze era l'ancoraggio indissolubile che sussisteva tra l'idea di *software* libero e l'idea di gratuità e non-commerciabilità del prodotto.

La figura più importante per la nascita del concetto di *copyleft* fu Richard M. Stallman⁴. Egli ideò un metodo che prendesse dal *copyright* le caratteristiche di tutela, ma concentrandosi sulla protezione della libertà di utilizzo, modifica e redistribuzione, e non sulla tutela di copia. In breve Stallman prese il concetto alla base del *copyright*, ma capovolgendo: non andava garantita l'esclusività, ma bensì la libertà di copia. Da qui il nome *copyleft* che gioca con il doppio significato dalla parola inglese *left*: da un lato traducibile con sinistra e quindi indicando un ribaltamento rispetto al *right* di *copyright*; dall'altro traducibile con lasciato, permesso, sottolineando così il carattere di apertura e accessibilità pressoché totale. Per dirla con altre parole il *copyleft* consiste in un meccanismo atipico di *copyright* basato su particolari licenze con il quale si costringe chiunque volesse apporre modifiche ad un certo *software* a distribuirlo liberamente. Questo concetto (ideato nell'ambito dell'informatica dai programmatori di *software* per poter riadattare o manipolare il “codice sorgente” di un programma alle proprie esigenze) ha come intento di base quello di migliorare un *software*, apportando comunque un vantaggio non solo qualitativo, ma anche a livello economico, e indirettamente anche un beneficio al titolare del “codice sorgente”⁵.

L'espansione del modello *copyleft* dall'ambito strettamente informatico all'ambito prima

4 Informatico appartenente alla prima generazione di *hacker*. Per primo spinse per uno quasi totale svincolamento dall'impostazione esclusivista del *copyright* e per la libera distribuzione. Fondò così nel 1983 il Progetto Gnu, acronimo per *Gnu's not Unix* (*Unix* era il primo sistema operativo non in linguaggio di macchina che aveva aperto la possibilità di estensione ed economizzazione dei *software*).

5 Il codice sorgente è il testo di un algoritmo di un programma scritto in un linguaggio di programmazione.

manualistico e poi generalmente letterario artistico avviene alla fine degli anni '90. In quel periodo si pensò di far slittare il modello del *copyleft* da un prodotto puramente informatico a prodotti testuali di vario tipo (letterari, artistici, scientifici, ecc.). Il risultato fu subito un indubbio successo. Si pensi al progetto *Gnutemberg* (inaugurato nel 2002, raccoglie e incentiva la diffusione a mezzo stampa di tutto il materiale distribuito sotto licenze libere), al Progetto Manuzio, più conosciuto come *liberliber.it* (ha per scopo la creazione di un immensa biblioteca digitale ad accesso libero e gratuito che metta a disposizione anche una sezione specificatamente scolastica), e ovviamente Wikipedia (nata nel 2001 è il maggior esempio di enciclopedia liberamente modificabile e consultabile).

Il *copyleft* dunque non solo si è diffuso nel campo dei *software*, ma anche nel settore dell'arte figurativa, della musica, dei cibi, ma anche documenti, enciclopedie, riviste, ecc. La sua forma più tipica è quella di *Open Access*, ad essa appartengono tutti gli esempi sopracitati. Il suo scopo è quello di rendere i contenuti pubblicati via *Web* liberi a tutti, in risposta alla restrizione dell'accesso gratuito delle informazioni in Rete, all'aumento dei prezzi delle riviste elettroniche, ecc.

Creative Commons

Nato nel 2001, il progetto *Creative Commons* è di particolare interesse in quanto è il primo ad aver dato attenzione specifica alle opere artistiche, progettando alcune licenze *ad hoc* per ogni tipo di circostanza con attenzione particolare alle varie esigenze possibili degli autori e delle creazioni. L'obiettivo è quello di dar vita a una collettività di creazioni artistiche libere, ridimensionando alcuni aspetti del *copyright* tradizionali per adattarlo al nuovo contesto digitale e telematico. Gli ideatori hanno redatto un gruppo di sei licenze, le *Creative Commons Public Licenses (CCPL)*, pubblicate nel dicembre del 2002.

Conclusione

L'avvento rivoluzionario del mondo di Internet e dell'informatica ha da una parte messo irrimediabilmente in discussione il concetto di diritto d'autore, e dall'altra ha dato la possibilità a chiunque, come mai prima d'ora nella storia dell'umanità, di avere accesso quasi liberamente alle idee e alle conoscenze, e di proporsi egli stesso come promotore del

proprio talento. In questo nuovo contesto anche i diritti devono essere revisionati, non più secondo una visione di tipo protezionistico-conservativa dell'opera, ma garantendo una più ampia diffusione della stessa e del nome dell'autore. Le libertà che la rete ci hanno regalato hanno rovesciato completamente l'approccio ed il rapporto con qualunque tipo di prodotto artistico, o prodotto d'ingegno in genere. E cosa ancora più rivoluzionaria è che tutti abbiamo in mano lo strumento di tale libertà. Una libertà che, con mezzi nuovi, dev'essere necessariamente regolata.

Bibliografia:

- Aliprandi S., 2005, *Copyleft & opencontent: l'altra faccia del copyright*. Lodi, PrimaOra.
- Izzo U., 2010, *Alle origini del copyright e del diritto d'autore. Tecnologia, interessi e cambiamento giuridico*, Carocci Editore.
- Marandola M., 1996, *Diritto d'autore*, Arti Grafiche Colombo, Milano.
- Marandola M., 2005, *Il nuovo diritto d'autore. Introduzione a copyleft, Open Access e Creative Commons*, DEC S.r.l..
- Piccirillo M., 2009, *Il diritto d'autore nell'era digitale*, in “*Dire Dossier*”.
- Romani M., 2009, *La globalizzazione telematica: regolamentazione e normativa del diritto internazionale e comunitario*, Giuffrè Editore.

Sitografia:

- <http://www.creativecommons.org>
- <http://www.dirittodautore.it>
- <http://www.opencola.com>
- <http://www.openmusicregistry.org>
- <http://www.wikipedia.it>