

DISCLAIMER ©

Questa pubblicazione, salvo dove diversamente specificato, è rilasciata nei termini della licenza **Creative Commons** Attribuzione - Non Commerciale - Condividi allo stesso modo 2.5 Italia, il cui testo integrale è disponibile alla pagina web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/it/legalcode>.



Ciò tuttavia non impedisce che associazioni non-profit e di volontariato possano realizzare e distribuire liberamente copie di questo opuscolo anche chiedendo una somma ragionevole per il rimborso delle spese di stampa.

cOpyleft-italia.it

www.copyleft-italia.it

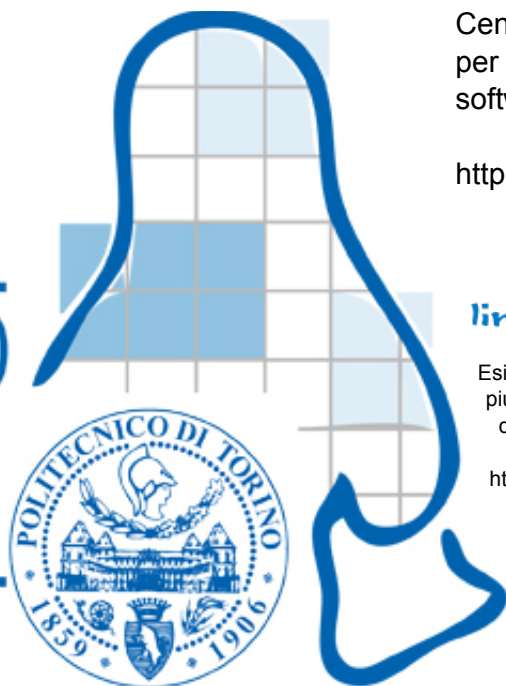
l'osservatorio virtuale sul fenomeno copyleft
e sui modelli innovativi di diritto d'autore

presenta



Questo opuscolo è stato stampato e distribuito grazie alla collaborazione di:

open@polito



Centro di competenza
per l'open source e il
software libero

<http://open.polito.it/>

linux@studenti

Esiste grazie all'attività per lo
più volontaria degli studenti
del Politecnico di Torino.

<http://linux.studenti.polito.it>

**un vademecum completo ed efficace
per muovere i primi passi
nel mondo del copyleft**

versione 0.9 - aprile 2007

www.copyleft-italia.it/vademecum

PRESENTAZIONE

Questo opuscolo vuole rispondere all'esigenza di un'informazione di base relativa al fenomeno emergente del copyleft, inteso ampiamente come nuovo modello di gestione dei diritti d'autore, applicato dapprima in ambito informatico e ora in tutti i campi della creatività.

Su queste pagine si trovano tutte le risposte che generalmente l'utente medio si pone quando sente parlare di concetti come copyleft, opencontent, licenze di libera distribuzione (come GPL e Creative Commons). Tuttavia - come mi è spesso capitato di notare - la maggior parte dei dubbi relativi all'ambito copyleft derivano più che altro dalla mancanza di informazione di base in fatto di diritto d'autore. Questo per dire che, se nonostante la lettura di queste pagine non riuscite ancora a capire le dinamiche del fenomeno, probabilmente è perché vi manca qualche concetto giuridico essenziale; ed il copyleft si fonda proprio sui principi fondamentali del diritto privato e del diritto d'autore. E' dunque il caso di fare uno sforzo informativo e leggere qualche materiale introduttivo: di recente - proprio a questo scopo - abbiamo realizzato un'utilissima pubblicazione intitolata "Capire il copyright - Percorso guidato nel diritto d'autore" che potete trovare alla pagina www.copyleft-italia.it/libro3. In alternativa (o come integrazione), è possibile seguire le indicazioni che si trovano alla pagina www.copyleft-italia.it/intro.

Il progetto Copyleft-italia.it

Copyleft-italia.it è una sorta di osservatorio virtuale sul copyleft inteso come fenomeno sia giuridico che culturale, nonché su tutte le nuove istanze d'innovazione dei modelli di diritto d'autore. E' stato inaugurato nel 2005 da Simone Aliprandi e si struttura in un sito web di informazione (www.copyleft-italia.it), alcune pubblicazioni (www.copyleft-italia.it/libri) e in una serie di iniziative di formazione (www.copyleft-italia.it/formazione).

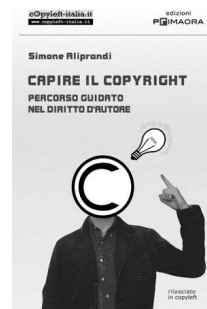
L'autore

Simone Aliprandi è laureato in Giurisprudenza e laureando in Scienze della pubblica amministrazione e si occupa di ricerca indipendente e di consulenza in ambito di diritto d'autore e diritto delle nuove tecnologie. E' autore di numerose pubblicazioni in materia e svolge attività di docenza per vari enti pubblici e privati.

Recapiti

www.copyleft-italia.it/ali - info@copyleft-italia.it

I LIBRI DI COPYLEFT-ITALIA.IT



Capire il copyright Percorso guidato nel diritto d'autore

di Simone Aliprandi

PrimaOra, 2007
ISBN 978-88-901724-7-2
€ 13 - pp. 128

Un manuale introduttivo di diritto d'autore pensato appositamente per gli operatori del mondo delle comunicazioni, che non hanno una formazione giuridica o economica: impostazione chiara e sintetica, linguaggio accessibile e utili schemi. Inoltre si tengono in giusta considerazione anche gli "anelli deboli" del sistema di copyright tradizionale e si dedica ampio spazio a tematiche come peer-to-peer e user generated contents.

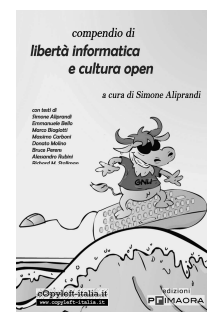


Teoria e pratica del copyleft Guida all'uso delle licenze opencontent

di Simone Aliprandi

NDA Press, 2006
ISBN 88-89035-14-5
€ 12 - pp. 160

Una guida pratica con utili suggerimenti per applicare licenze opencontent al mondo dell'editoria, della discografia e della creatività multimediale. Molti autori di tutto il mondo per libera scelta preferiscono diffondere le loro opere in un regime di copyright più elastico. Le licenze sul modello copyleft sono appunto lo strumento ideale per poterlo fare e questo libro ci spiega dettagliatamente come utilizzarle.



Compendio di libertà informatica e cultura open

antologia a cura di
Simone Aliprandi

PrimaOra, 2006
ISBN 88-901724-3-6
€ 8 - pp. 176

Con articoli di E. Bello, M. Biagiotti, M. Carboni, D. Molino, B. Perens, A. Rubini, R. M. Stallman. Una completa antologia di articoli e documenti (esplicati e commentati) per affacciarsi a questa interessante cultura emergente. Contiene materiale sul copyleft e i nuovi modelli di diritto d'autore, i brevetti software, il progetto GNU e la Free Software Foundation, il software Open Source, i sistemi GNU/Linux, Creative Commons e l'opencontent in generale.



Copyleft & opencontent L'altra faccia del copyright

di Simone Aliprandi

PrimaOra, 2005
ISBN 88-901724-0-1
€ 12 - pp. 176

Un testo completo e onnicomprensivo riguardante la nuova cultura copyleft, derivata dall'avvento rivoluzionario di Internet e della multimedialità. Si raccolgono gli elementi storici che hanno portato l'informatica sulla strada di GNU/Linux e del software libero in generale e si illustrano i principi giuridici nati da tale filosofia; inoltre si esaminano e ipotizzano i riflessi che essa può apportare nell'ambito della creatività in senso più ampio.

Per sapere come reperire queste pubblicazioni, navigare su www.copyleft-italia.it/libri.

Nonostante si tratti di opere liberamente copiable, comprare copie originali è un modo per incoraggiare questa innovativa forma di editoria e premiare l'autore per la coraggiosa scelta.

I nostri libri sono pensati per essere distribuiti in circuiti alternativi, principalmente la vendita on-line; il prezzo di copertina è stato ponderato proprio per tenere in considerazione le eventuali spese di spedizione. Ordinare libri da Internet è un modo facile e sicuro per entrare in possesso di opere di valore in certi casi difficili da trovare nelle librerie.

SITOGRAFIA

ENTI, ASSOCIAZIONI E GRUPPI SPONTANEI (internazionali)

- www.creativecommons.org - Creative Commons
- www.fsf.org - Free software foundation
- www.softwarefreedom.org - Software Freedom Law Center
- www.opensource.org - Open source initiative
- www.eff.org - Electronic Frontier Foundation
- www.hipatia.info - Hipatia, Conoscenza libera in azione per i popoli del mondo
- www.artlibre.org - il sito del progetto Copyleft Attitude

ENTI, ASSOCIAZIONI E GRUPPI SPONTANEI (Italia)

- www.linux.it - Italian Linux Society
- www.softwarelibero.it - Associazione Software Libero (Firenze)
- www.creativecommons.it - Creative Commons Italia (Torino)
- www.osservatoriotecnologico.net - Osservatorio tecnologico MIUR (Genova)

PROGETTI

- www.gnu.org - Gnu Not Unix (progetto capostipite del software libero)
- cyber.law.harvard.edu/openlaw - Openlaw Project
- www.pluto.it/journal - PLUTO Journal, periodico d'informazione on line sul mondo del software libero
- edu.os3.it - Progetto EDU, materiale didattico libero
- www.scarichiamoli.org - promozione dell'accesso pubblico al sapere e della libera fruizione delle opere dell'ingegno
- www.frontieredigitali.net - wiki su creatività, cooperazione, condivisione

SITI DI INFORMAZIONE E CULTURA LIBERA

- www.copyleft-italia.it - Il primo sito italiano dedicato al fenomeno copyleft
- www.liberacultura.it - Libera cultura, libera conoscenza.
- www.gnuvox.info - la voce del software libero
- www.annozero.org - informazione libera sul software libero
- www.ilsecolodellarete.it - Il secolo della Rete. For a free knowledge society
- www.e-laser.org - sito del Gruppo LASER
- www.punto-informatico.it - Il quotidiano della rete dal 1996 (articoli interamente rilasciati sotto licenza Creative Commons)
- www.pluto.it/journal - PLUTO Journal, periodico d'informazione on line sul mondo del software libero

BREVE INTRODUZIONE AL MODELLO COPYLEFT

di Simone Aliprandi

In principio era il software

Il software nasce nel secondo dopoguerra come uno strumento direttamente funzionale all'applicazione tecnologica e dunque strettamente legato all'hardware: si può dire infatti che inizialmente ogni calcolatore contenesse le istruzioni utili a farlo funzionare. Quando i calcolatori iniziarono a diventare macchine più complesse e contemporaneamente strumenti di lavoro non più elitari ma diffusi anche al di fuori dei centri di ricerca, ecco che si pose il problema di creare dei sistemi operativi standardizzati che permettessero una maggiore fruibilità anche da parte di utenti medi. Il software divenne così un'entità a sé e di lì a poco (cioè con la diffusione di massa del computer) un prodotto commerciabile: era infatti possibile acquistare un computer (nel senso di solo hardware) e in separata sede installarvi il sistema operativo e gli applicativi che servivano all'utente (software). Nacque così la nuova esigenza di "pacchettizzare" il software e metterlo a disposizione degli utenti in una rete di distribuzione a sé stante; e fu in questa fase che le imprese avventuratesi in questo nuovo mercato iniziarono ad avvertire l'esigenza di tutelare il proprio lavoro, servendosi degli strumenti classici che il diritto industriale metteva a disposizione: il segreto industriale, il brevetto o il diritto d'autore. Per una serie di motivi e di considerazioni dottrinali su cui non esiste tuttora un consenso unanime (e su cui non è il caso di soffermarsi in questa sede), la scelta cadde sulla tutela d'autore, chiamata "copyright" nel suo contesto originario, ovvero quello statunitense: fu infatti il legislatore americano (con il Software Copyright Act del 1980) a fare il primo passo ufficiale in questa direzione, per essere poi seguito nel decennio successivo dai legislatori degli altri paesi industrializzati.

```
010100100111
011011011111
101011010011
010000000000
101111111010
100001010110
110110101010
010011001101
00101
```

Il cosiddetto
codice binario

Copyleft in ambito software

Tuttavia, un gruppo sempre più folto di informatici di vecchio stampo (i cosiddetti "hacker" nel senso però neutrale del termine, cioè di appassionati della libera programmazione), quelli per cui il software doveva rimanere uno strumento di sviluppo tecnologico più che un oggetto di marketing, opposero resistenza a questo trend ispirato ad un'ottica unicamente di profitto, volendo dimostrare al mondo che il software poteva (anzi, doveva) rimanere uno strumento il più possibile libero da vincoli giuridici e fruibile da chiunque volesse intervenire sulla sua struttura e sulle sue funzionalità.

Essendo il software ormai un'opera sottoposta a copyright ed essendo il copyright un regime di tutela che si applica automaticamente con la creazione dell'opera, gli sviluppatori che avessero voluto distribuire le loro opere liberamente avevano solo due scelte: rilasciarle esplicitamente in un regime di public domain (ma questa scelta sarebbe stata controproducente poichè chiunque avrebbe potuto appropriarsi dell'opera e sfruttarla anche a fini commerciali, per di più criptando successivamente il codice sorgente); oppure rilasciarle sotto un particolare regime giuridico cristallizzato in una licenza nella quale l'autore, sempre fondandosi sui principi del copyright, disciplinava le modalità di utilizzo e distribuzione dell'opera.

Tale particolare regime, nato nell'ambito del progetto GNU, prese il nome emblematico di copyleft e i suoi principi cardine furono condensati in un'apposita licenza chiamata GNU General public license (GPL): essa garantiva che il software fosse liberamente eseguibile, copiabile e modificabile, e soprattutto che chiunque ridistribuisse copie di quel software o creasse altro software derivato da quel codice mantenesse il medesimo regime di licenza. Uno scaltro escamotage che garantiva la persistenza all'infinito delle libertà caratteristiche del software libero.



La mascotte del Progetto GNU



Il pinguino Tux, simbolo e mascotte dei sistemi basati su kernel Linux

BIGLIOGRAFIA

- ALIPRANDI, *Capire il copyright - Percorso guidato nel diritto d'autore*, PrimaOra, 2007 (maggiori dettagli su www.copyleft-italia.it/libro3). *
- ALIPRANDI, *Copyleft & opencontent - L'altra faccia del copyright*, PrimaOra, 2005 (maggiori dettagli su www.copyleft-italia.it/libro). *
- ALIPRANDI, *Teoria e pratica del copyleft - Guida all'uso delle licenze opencontent*, NDA press, 2006 (maggiori dettagli su www.copyleft-italia.it/libro2). *
- ALIPRANDI (a cura di), *Compendio di libertà informatica e cultura open*, PrimaOra, 2006 (maggiori dettagli su www.copyleft-italia.it/compendio). *
- BERRA e MEO, *Libertà di software, hardware e conoscenza (Informatica solidale 2)*, Bollati Boringhieri, 2006.
- DI BONA, OCKAM, STONE (a cura di), *Open Sources - Voci dalla rivoluzione open source*, Apogeo, 1999. *
- DI CORINTO, *Revolutions OS II - Software libero, proprietà intellettuale, cultura e politica*, Apogeo, Gennaio 2006.
- FISHER, *Promises to Keep*, Stanford University Press, 2004.
- GRUPPO LASER, *Il sapere liberato*, Feltrinelli, 2005. *
- IPPOLITA, *Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale*, Eleuthera, 2005. *
- LESSIG, *Il futuro delle idee*, Feltrinelli, 2006.
- LESSIG, *Cultura libera. Un equilibrio fra anarchia e controllo, contro l'estremismo della proprietà intellettuale*, Apogeo, 2005. *
- NMI CLUB (a cura di), *NoSCOPYright*, Stampa Alternativa, 2004. *
- SISSA (a cura di), *Scuole in rete - Soluzioni open source e modelli UML*, Franco Angeli, 2004.
- SPAZIANTE (a cura di), *La conoscenza come bene pubblico*, CSI-Piemonte, Torino, 2004.
- STALLMAN, *Software libero, pensiero libero: saggi scelti di Richard Stallman* (vol. 1 e vol. 2), a cura di B. Parrella e Ass. Software Libero, Stampa Alternativa, 2003. *
- WILLIAMS, *Codice libero: Richard Stallman e la crociata per il software libero*, Apogeo, 2003. *
- ZICCARDI, *Libertà del codice e della cultura*, Giuffrè, 2006.

* disponibili in versione elettronica su www.copyleft-italia.it/pubblicazioni.

COME PUBBLICARE OPERE IN COPYLEFT

Non c'è alcuna formalità particolare per pubblicare una tua opera in copyleft. Il concetto di fondo è uno solo: devi far sì che la licenza sia collegata in maniera chiara e inequivocabile all'opera, in modo che gli utenti possano risalire con certezza alla tua volontà di rilasciare l'opera in copyleft. Quindi, se pubblichi l'opera on-line, puoi mettere un *disclaimer* con un link al testo della licenza; se pubblichi su supporti materiali (carta, cd, dvd), puoi segnalare la licenza scelta nello spazio in cui solitamente si indicano i credits e gli autori. Ad ogni modo, i siti delle associazioni che hanno redatto le varie licenze contengono tutti dei *tutorials* con utili suggerimenti da seguire a seconda dei casi.

COME TROVARE OPERE IN COPYLEFT

Il modo più facile per trovare opere copyleft è quello di utilizzare su Internet i comuni motori di ricerca, inserendo nei campi il tipo di opera (con il relativo tipo di licenza) che vi interessa. Se l'autore ha contraddistinto correttamente la versione digitale della sua opera, il motore di ricerca ve la segnalerà.

Esiste addirittura un apposito motore di ricerca capace di rilevare specificamente opere rilasciate sotto licenze Creative Commons: <http://search.creativecommons.org/>.

Ci sono poi appositi siti web che fanno da grandi collettori di opere rilasciate sotto licenze copyleft. Questi sono i più famosi:

CONTENUTI

- www.wikipedia.org : rivoluzionaria enciclopedia sviluppata dagli utenti
- commons.wikimedia.org : archivio di opere opencontent di vario tipo
- www.flickr.com: immenso archivio di fotografie condivise
- www.jamendo.com : archivio di brani musicali liberi
- www.liberliber.it : archivio di opere letterarie e musicali di vario tipo
- www.gnutemberg.com : archivio di documentazione e manualistica
- www.sciencecommons.org : raccolta di articoli scientifici

SOFTWARE

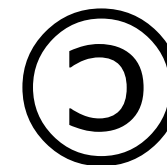
- directory.fsf.org : database del software libero curato da FSF e UNESCO
- linux.html.it/distribuzioni : tutte le versioni di software operativi GNU-Linux
- www.theopencd.it : raccolta di applicativi Open Source per Windows
- www.opensource.org : sito della Open Source Initiative

Dispute terminologiche: "copyleft"

L'espressione "copyleft" nasce dalla prassi goliardica di alcuni sviluppatori di software che distribuivano copie dei loro lavori riportanti la dicitura "copyleft - all rights reversed" (con una © rovesciata). In effetti il termine è molto significativo poiché racchiude un duplice gioco di parole: "left" è appunto il participio passato di "leave" (lasciare, permettere) e comunica l'idea di un regime più libero; ma è anche l'opposto di "right" (destra) e comunica un'idea di ribaltamento dei principi.

Dopo il 1989 (anno di nascita della GPL) comparvero altre licenze ispirate alla stessa filosofia, ma gli ideologi/portavoce del progetto GNU si preoccuparono di dare al termine copyleft una configurazione piuttosto netta: ovvero nell'accezione originaria è considerata vera licenza copyleft quella che impone il mantenimento all'infinito del medesimo regime (nel linguaggio Creative Commons, la cosiddetta clausola "share-alike", cioè "condividi allo stesso modo").

Questo nuovo modello di gestione dei diritti d'autore ha avuto fin da subito grande rilevanza socio-culturale e col tempo l'espressione "copyleft", forse per la sua particolare efficacia semantica, è stata usata per indicare più ampiamente tutto questo fenomeno giuridico di rivisitazione del modello tradizionale di gestione dei diritti d'autore. E nonostante le critiche dei puristi del movimento, questo allargamento semantico è ormai un dato di fatto in gran parte della documentazione e saggistica in materia.



La (C) rovesciata simbolo del copyleft

Dispute terminologiche: "free software o open source?"

Dato che in inglese l'aggettivo "free" significa contemporaneamente "libero" e "gratuito", è spesso passato l'equivoco che software libero fosse tutto ciò che veniva regalato. Ma a questa stregua sarebbero rientrati in tale categoria anche i software "trial-version" oppure "freeware", distribuiti a scopi puramente commerciali e comunque senza disponibilità del codice sorgente. Tale confusione era assolutamente da evitare. Inoltre la diffusione di questo messaggio da un lato sviliva il software libero che appariva come il "fratello povero" del software proprietario (quando invece si trattava il più delle volte di software di grande pregio e affidabilità); e d'altro canto incuteva un timore di fondo nei confronti di alcune imprese che avrebbero voluto investire risorse economiche anche nello sviluppo di software libero.

Fu così che nel 1998 alcuni attivisti del settore cercarono di dare un nuovo volto al fenomeno rendendolo in un certo senso più appetibile al mondo imprenditoriale. L'idea era quella di puntare non più tanto su aspetti etici di libertà e condivisione quanto piuttosto sulle caratteristiche e i vantaggi tecnici di questo tipo di software. Nacque dunque il termine indubbiamente efficace "open source" (cioè "codice sorgente aperto") e la Open Source Initiative, un progetto guidato da Eric Raymond che si sarebbe occupato di vigilare sul corretto uso di questo termine e dunque di verificare che le varie licenze emerse in quegli anni mantenessero alcuni parametri di base.

Si creava così una dicotomia, tuttora insanata, fra conservatori (fedeli al paradigma originario voluto dalla Free Software Foundation) e innovatori (aperti alle nuove prospettive di marketing). Una divisione spesso puramente teorica e basata su argomentazioni etico-filosofiche, dato che nella maggior parte dei casi il software "open source" è anche "free software" e ad ogni modo si tratta di due mondi paralleli che tra l'altro di dirigono nella stessa direzione.



I loghi dei due enti: Free software foundation e Open Source Initiative

Copyleft in ambito non software: la documentazione tecnico-informativa

Con la diffusione del software libero e del software open source anche in un circuito commerciale e di massa, ci si è spesso trovati di fronte ad un paradosso: tutta la documentazione (istruzioni tecniche, manuali, presentazioni) relativa al software libero e prodotta dagli stessi sviluppatori, veniva editata in un regime di copyright tradizionale.

Molti autori, soprattutto i "guru" del movimento (primo fra tutti Richard Stallman) pubblicavano i loro articoli di informazione e sensibilizzazione accompagnati da una breve nota di copyleft che suonava più o meno così: "è permessa la copia letterale dell'opera con ogni mezzo a condizione che venga riportata questa nota".

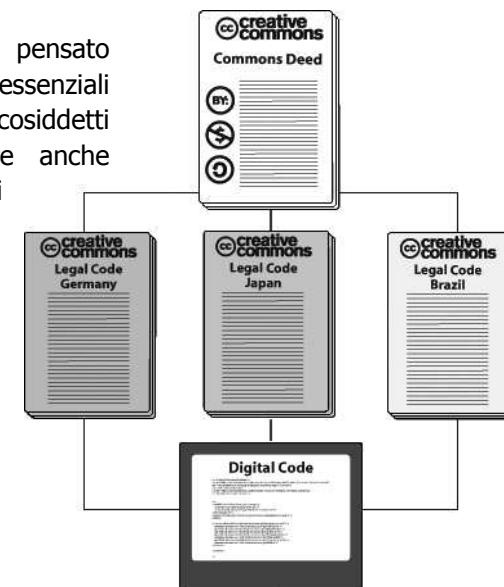
CREATIVE COMMONS: le tre forme delle licenze

Ogni licenza Creative Commons si manifesta sotto tre forme differenti.

La licenza vera e propria è detta **Legal Code**: è un testo piuttosto denso di concetti giuridici, abbastanza lungo e quindi tendenzialmente comprensibile a coloro che hanno una formazione di tipo giuridico. E' questa la licenza che verrà esaminata dal giudice qualora emergesse una controversia legale sull'uso dell'opera licenziata.

Tuttavia, Creative Commons ha pensato anche di riassumere i concetti essenziali delle licenze in versioni sintetiche (i cosiddetti **Commons Deed**) facili da capire anche per i semplici utenti e contraddistinti da efficaci visuals.

Inoltre, ogni licenza è convertibile in alcune righe di linguaggio informatico (il cosiddetto **Digital Code**) che fungono da *metadati*, ovvero da informazioni digitali che permettono ai motori di ricerca di individuare e riconoscere correttamente l'opera che li contiene.



Traduzione e adattamento delle licenze

L'ente statunitense Creative Commons ha affidato ad alcuni gruppi di lavoro (dislocati nei vari paesi che hanno aderito al progetto) di effettuare il *porting* delle licenze: cioè, non una semplice traduzione linguistica delle licenze, ma una traduzione ragionata, in modo che le licenze potessero esplicitare gli stessi effetti anche in paesi con sistemi giuridici diversi da quello americano.

L'autore quando sceglie la licenza, infatti, se vuole, può anche indicare la giurisdizione prescelta, cioè il contesto giuridico a cui vuole fare riferimento. In questo modo si cercano di ovviare eventuali problemi di interpretazione e di scelta della legge applicabile al caso concreto.

CREATIVE COMMONS - le licenze

SECONDA PARTE - Le condizioni per l'utilizzo dell'opera

Le licenze Creative Commons si articolano in **quattro clausole base**, che l'autore può scegliere a seconda delle sue esigenze.



Attribuzione. *Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza.**

* Questa clausola è presente di default in tutte le licenze. Essa indica che ogni volta che usiamo l'opera dobbiamo segnalare in modo chiaro chi è l'autore.



Non commerciale. *Non puoi usare quest'opera per fini commerciali.**

* Significa che se distribuisce copie (digitali o materiali) dell'opera non puoi farlo in una maniera tale che sia prevalentemente intesa o diretta al perseguimento di un vantaggio commerciale o di un compenso monetario privato. Per farne uso commerciali, è necessario chiedere uno specifico permesso all'autore.



Non opere derivate. *Non puoi alterare o trasformare quest'opera, né usarla per crearne un'altra.**

* Quindi se vogliamo modificare, correggere, tradurre, remixare l'opera, dobbiamo chiedere uno specifico permesso all'autore originario.



Condividi allo stesso modo. *Se alteri o trasformi quest'opera, o se la usi per crearne un'altra, puoi distribuire l'opera risultante solo con una licenza identica a questa.**

* Questa clausola (un po' come succede nell'ambito del software libero) garantisce che le libertà concesse dall'autore si moltiplichino all'infinito anche su opere derivate da essa.

Dalla combinazione di queste **quattro clausole** base nascono le **sei licenze** Creative Commons. Ovviamente, le combinazioni - stando al puro calcolo matematico - dovrebbero essere di più, ma bisogna tenere presente che la clausola "Non opere derivate" e la clausola "Condividi allo stesso modo" sono fra di loro incompatibili per una ragione logica.

In questo laconico disclaimer si condensa in effetti molto efficacemente il senso pratico del modello copyleft persistente; dal punto di vista giuridico però tale laconicità poteva essere foriera di abusi e interpretazioni fuorvianti. Tra l'altro l'uso di questa nota nel caso di documentazione poteva non essere particolarmente appropriato poichè non si contemplava la possibilità di modifica dei contenuti dell'opera: possibilità determinante trattandosi di manuali di software liberamente modificabile, oltre che liberamente copiabile.

Alcuni autori scelsero di applicare la GPL anche alle opere di documentazione, ma come è già emerso si tratta di una licenza pensata e palesemente riferita ad un'opera tecnico-funzionale come il software. Ecco che nel 2000 nacque (sempre in seno al progetto GNU) la Free Documentation License: una licenza appositamente pensata per le opere letterarie, dunque una delle prime licenze copyleft in ambito non solo strettamente software.



Il logo di Wikipedia, la libera enciclopedia, interamente rilasciata in copyleft sotto licenza FDL (www.wikipedia.org)

Copyleft in ambito non software: le opere artistico-espressive in generale

Sulla scia di questo nuovo spiraglio apertosi in ambito informatico e più in generale della diffusione massiccia di Internet, in quegli anni (cioè dalla fine degli anni Novanta) si attivarono alcuni progetti di promozione della libera circolazione delle informazioni e delle opere creative. Ogni progetto propose la propria "ricetta" per sdoganare i principi del copyleft anche in quell'ambito non più strettamente informatico: nacquero così alcune licenze come - per citarne solo alcune - la Open Publication License (del progetto OpenContent), la OpenAudio License (della Electronic Frontier Foundation), la OpenMusic License (del progetto tedesco OpenMusic), Licence Art Libre (del progetto francese Art Libre).

Fu però un gruppo di giuristi di Stanford (capitanati dal professor Lawrence Lessig) a fare il passo più determinante in questo senso, con l'attivazione del progetto Creative Commons e la diffusione nel 2002 delle relative licenze: queste licenze erano pensate in modo da poter funzionare per tutti i tipi di opere creative e in modo da poter essere tradotte e possibilmente adattate ai vari ordinamenti giuridici. Tra l'altro la loro struttura si articolava in clausole modulari che permettevano all'autore di decidere quali usi consentire per la sua opera, a quali condizioni e in quali contesti: in poche parole, consentivano all'autore di graduare la libertà di utilizzo dell'opera, chiarendone le condizioni.



Il logo del Progetto
Creative Commons

Il senso del copyleft in sintesi.

Cercando di dare una definizione semplice e chiara al concetto di copyleft, possiamo dire che si tratta di un modello alternativo di gestione dei diritti d'autore, che opera - a differenza del modello tradizionale - in un'ottica non esclusiva e non standardizzata e che deriva originariamente dalla libera scelta dell'autore. Esso si realizza in concreto grazie all'applicazione di alcuni contratti-licenza che disciplinano la diffusione dell'opera e chiariscono a quali condizioni essa può essere condivisa, modificata, commercializzata.

I principali effetti di tale modello sono:

- *disintermediazione*, nel senso che è l'autore stesso a decidere a priori alcune regole relative alla diffusione della sua opera e tali regole sono rivolte a tutta la comunità degli utenti, senza più necessità di un soggetto imprenditoriale che si occupi della distribuzione e commercializzazione dell'opera (editore, produttore, etc.);

CREATIVE COMMONS - le licenze

Tutte le licenze Creative Commons hanno in comune queste caratteristiche.*

Ogni licenza richiede che il licenziatario:

- ottenga il tuo permesso per fare una qualsiasi delle cose che hai scelto di limitare - per esempio, usi commerciali, o creazione di un'opera derivata;
- mantenga l'indicazione di diritto d'autore intatta su tutte le copie del tuo lavoro;
- faccia un link alla tua licenza dalle copie dell'opera;
- non alteri i termini della licenza;
- non usi mezzi tecnologici per impedire ad altri licenziatari di esercitare uno qualsiasi degli usi consentiti dalla legge.

Ogni licenza permette che i licenziatari, a patto che rispettino le tue condizioni:

- copino l'opera;
- distribuiscano l'opera;
- comunichino al pubblico, rappresentino, eseguano, recitino o esponano l'opera in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale dell'opera; cambino il formato dell'opera.

Le licenze Creative Commons si strutturano idealmente in **due parti**: una prima parte in cui si indicano quali sono le **libertà** che l'autore vuole concedere sulla sua opera; e una seconda parte che chiarisce a quali **condizioni** è possibile utilizzare l'opera.

PRIMA PARTE - Le libertà per l'utente

Tutte le licenze consentono la copia e la distribuzione dell'opera, dicendo:



Tu sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera.

Alcune licenze consentono anche la modifica dell'opera, dicendo:



Tu sei libero di modificare quest'opera.

* Tratto dal sito www.creativecommons.it/Licenze/Spiegazione (licenza CC BY 2.5 Italia)

Tali permessi sono flessibili e possono essere vincolati ad alcune condizioni: il titolare dei diritti d'autore può, per esempio, subordinare la riproduzione dell'opera - e in generale gli atti permessi dalla particolare licenza Creative Commons scelta - al vincolo che l'opera medesima non sia modificata (opzione "No opere derivate") o che non vi sia una finalità prevalentemente commerciale (opzione "Non commerciale"); oppure, in linea con i principi del "copyleft" tipici del Software Libero, che qualora si modifichi un'opera e la si ridistribuisca, la cosiddetta "opera derivata" debba essere ridistribuita sotto le medesime condizioni alle quali si è ricevuta l'opera originaria (opzione "Condividi allo stesso modo").

Le CCPL sono state create negli Stati Uniti dall'associazione non-profit Creative Commons. Sono state quindi tradotte in italiano e adattate al nostro sistema giuridico da un gruppo di lavoro coordinato dal prof. Marco Ricolfi del Dipartimento di Scienze Giuridiche dell'Università di Torino. Dal gennaio 2005 il referente per Creative Commons Italia è il prof. Juan Carlos De Martin del Dipartimento di Automatica e Informatica del Politecnico di Torino, coadiuvato per le questioni di natura legale dal gruppo di giuristi che ha effettuato l'adattamento originario delle licenze.

Creative Commons Italia promuove l'uso delle licenze Creative Commons e la riflessione sulle motivazioni che hanno portato alla loro creazione, ma non svolge attività di consulenza legale, né di registrazione, archiviazione o catalogazione di opere dell'ingegno, siano esse rilasciate sotto una licenza Creative Commons o meno.



Il piccolo banner che gli autori possono usare per indicare che la loro opera è rilasciata sotto licenza Creative Commons.

Per cogliere al meglio i concetti essenziali del mondo Creative Commons e del copyleft in generale si consiglia di guardare il filmato divulgativo "Get creative" disponibile in italiano al sito www.creativecommons.it/DiventaCreativo.

- *riequilibrio*, nel senso che, qualora ci fosse comunque l'interazione di un soggetto imprenditoriale (cosa spesso auspicabile), gli equilibri contrattuali relativi ai diritti sull'opera verrebbero ampiamente ridefiniti, spostandosi maggiori prerogative nella sfera dell'autore e creandosi maggiori libertà nella sfera dell'utente finale;

- *elasticità e differenziazione*, nel senso che in questo modello ogni opera ha un suo specifico regime giuridico e tale regime può strutturarsi in modo decisamente più elastico e dinamico, così da adattarsi meglio alla nuova (e in continua evoluzione) compagine del mondo della comunicazione multimediale;

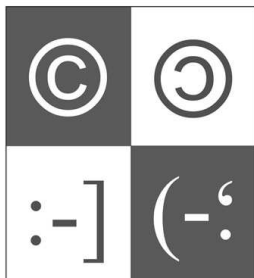
- *sostenibilità economica*: grazie a queste sue caratteristiche, tale paradigma riesce a realizzare un ideale di modello economico sostenibile, tanto nel mondo informatico (ne è la prova da più di un decennio il successo anche economico del software open source) quanto nel mondo della produzione intellettuale in generale.

DISCLAIMER:

Copyright © Simone Aliprandi, dicembre 2005

Questo articolo per volontà dell'autore è rilasciato sotto la disciplina della licenza CREATIVE COMMONS ATTRIBUZIONE - NON OPERE DERIVATE 2.5 ITALIA il cui testo ufficiale ed utile ai fini legali è disponibile alla pagina web <http://creativecommons.org/licenses/by-nd/2.5/it/legalcode>.

COPYLEFT: CONCETTI DI BASE



Che cosa NON è il copyleft

Mito n.1: Il copyleft non è una forma di rifiuto radicale del diritto d'autore.

Mito n.2: Il copyleft non è un copyright "di sinistra".

Mito n.3: Il copyleft non tutela le opere. E' il diritto d'autore a tutelarle.

Mito n.4: Le associazioni che promuovono il copyleft (come FSF o Creative Commons) non sono una sorta di SIAE più simpatica.

Che cosa è il copyleft

Definizione 1 (tratta da Wikipedia):

L'espressione inglese copyleft, gioco di parole su copyright, individua un modello alternativo di gestione dei diritti d'autore basato su un sistema di licenze attraverso le quali l'autore (in quanto detentore originario dei diritti sull'opera) indica ai fruitori dell'opera che essa può essere utilizzata, diffusa e spesso anche modificata liberamente, pur nel rispetto di alcune condizioni essenziali. Nella versione pura e originaria del copyleft (cioè quella riferita all'ambito informatico) la condizione principale obbliga i fruitori dell'opera a rilasciare eventuali modifiche apportate all'opera a loro volta sotto lo stesso regime giuridico (e generalmente sotto la stessa licenza). In questo modo, il regime di copyleft e tutto il fascio di libertà da esso derivanti sono sempre garantiti.

L'espressione copyleft, in un senso non strettamente tecnico-giuridico, può anche indicare generalmente il movimento culturale che si è sviluppato sull'onda di questa nuova prassi in risposta all'irrigidirsi del modello tradizionale di copyright.



UN COPYRIGHT FLESSIBILE PER OPERE CREATIVE

www.creativecommons.org

Che cos'è Creative Commons (e cosa non è)*

Le Creative Commons Public Licenses (CCPL) sono delle licenze di diritto d'autore che si basano sul principio de "alcuni diritti riservati". Le CCPL, infatti, rendono semplice, per il titolare dei diritti d'autore, segnalare in maniera chiara che la riproduzione, diffusione e circolazione della propria opera è esplicitamente permessa.

Il funzionamento delle CCPL è reso possibile dal fatto che la legge italiana sul diritto d'autore - così come, in generale, le corrispondenti normative nazionali e internazionali - riconosce al creatore di un'opera dell'ingegno una serie di diritti; allo stesso tempo, la legge permette al titolare di tali diritti di disporne.

Uno dei modi in cui ciò si può fare è con il meccanismo contrattuale della licenza, tramite cui il titolare dei diritti (il cosiddetto "licenziante") concede o meno alcuni diritti alla controparte (il cosiddetto "licenziatario") ovvero qualsiasi fruitore dell'opera. E' importante sottolineare come le CCPL, e in generale tutte le licenze di diritto d'autore, non siano la fonte dei diritti in oggetto: è grazie alla legge che tali diritti sorgono. Le CCPL sono solo uno strumento tramite cui il titolare dei diritti concede determinati permessi ai licenziatari.

continua...

* Tratto dal sito www.creativecommons.it/cosa-fa-cc
(contenuto rilasciato sotto licenza Creative Commons Attribuzione 2.5 Italia)

LA LICENZA GPL

La General Public License è la capostipite delle licenze copyleft. Oltre ad essere la prima comparsa e resa pubblica per il suo libero utilizzo, è la più utilizzata in assoluto. E' praticamente impossibile fare un computo delle righe di codice rilasciate sotto la sua disciplina, ma per capirne la portata basta dire che essa accompagna tutte le distribuzioni GNU/Linux e i principali software liberi. Rappresenta la cristallizzazione del modello copyleft come inteso dai suoi ideatori Stallman e Moglen, massimi portavoce della Free Software Foundation; dunque qualsiasi programma informatico che voglia professarsi "free software" nel senso originario del termine deve utilizzare questa licenza, oppure una licenza che produca gli stessi effetti.

La riportiamo nella versione sintetica realizzata da Creative Commons. La versione integrale è disponibile al sito www.gnu.org/copyleft/gpl.html.

La GNU General Public License è una licenza Software Libero. Come tutte le licenze Software Libero, ti garantisce le seguenti quattro libertà:

- 1. La libertà di eseguire il programma, per qualsiasi scopo.
- 2. La libertà di studiare come funziona il programma e adattarlo alle proprie esigenze.
- 3. La libertà di ridistribuire copie in modo da aiutare il prossimo.
- 4. La libertà di migliorare il programma e distribuirne pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio.

Si possono esercitare le libertà qui specificate, a patto di rispettare le condizioni esplicitate in questa licenza. Le condizioni più importanti sono:



Si deve riprodurre chiaramente su ogni copia un'appropriata nota di copyright e di assenza di garanzia; si devono mantenere intatti tutti i riferimenti a questa licenza e all'assenza di ogni garanzia; si deve dare a ogni altro destinatario del programma una copia della GNU General Public License insieme al programma. Ogni traduzione della GNU General Public License deve essere accompagnata dalla GNU General Public License.



Se si modifica la propria copia o le proprie copie del programma o parte di esso, o se si sviluppa un programma basato su di esso, si può redistribuire il lavoro risultante a patto di farlo sotto le condizioni della GNU General Public License. Ogni traduzione della GNU General Public License deve essere accompagnata dalla GNU General Public License.



Se si copia o si distribuisce il programma, si deve corredarlo del corrispondente codice sorgente completo, in una forma leggibile dal calcolatore. In alternativa è possibile allegare al programma un'offerta scritta, valida per almeno tre anni, in cui si dichiara di fornire, a chiunque ne faccia richiesta, una copia completa del codice sorgente corrispondente, in una forma leggibile dal calcolatore e a un prezzo non superiore al costo di trasferimento del sorgente.

Definizione 2 (tratta dal libro "Teoria e pratica del copyleft"):

Il copyleft non è una sorta di sistema legale alternativo al copyright, tanto meno una forma di rifiuto totale della tutela giuridica riservata alle opere dell'ingegno. Il copyleft è solo un modello alternativo di gestione dei diritti d'autore: alternativo rispetto alla prassi tradizionale che vuole tali diritti trasferiti in blocco e con parametri temporali e soggettivi piuttosto standardizzati. Il copyleft dunque si fonda strettamente sul diritto d'autore ed è grazie ad esso che può sussistere e funzionare.

Definizione 3, riferita solo al mondo software

(tratta dal sito www.gnu.org/copyleft/copyleft.it.html)

Il permesso d'autore (copyleft) è un metodo generico per rendere un programma libero ed imporre che tutte le modifiche e versioni estese del programma siano anch'esse software libero.

[NdT: si tratta di un gioco di parole, che qui viene reso con "permesso di autore": copyright (diritto di autore) è formato dalle parole "copy" (copia) e "right" (diritto, ma anche destra), opposto di "left" (sinistra, ma anche lasciato).]

In sostanza - per usare un linguaggio caro ai promotori di Creative Commons - il copyleft ("alcuni diritti riservati") si pone idealmente come formula intermedia e con diverse gradazioni fra il copyright tradizionale ("tutti i diritti riservati") e il pubblico dominio ("nessun diritto riservato").



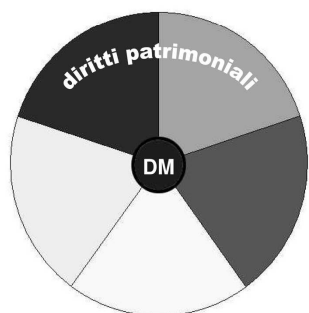
In pratica, con il modello copyleft l'autore dell'opera sceglie di usare gli strumenti del diritto d'autore per liberare la diffusione dell'opera piuttosto che per controllarla. Il diritto d'autore protegge in automatico l'opera con un complesso di tutele e con l'applicazione di una licenza copyleft l'autore sceglie di allentare le maglie di questa tutela: quindi, in un certo senso, la licenza copyleft apre ciò che il diritto ha chiuso.

LA METAFORA DELLA TORTA

I diritti d'autore sono come una torta con un nucleo di cioccolato al centro.

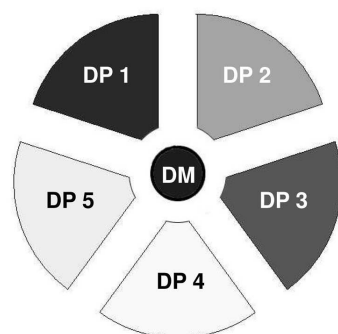
Il nucleo di cioccolato rappresenta i diritti morali (DM).

Tutto il resto della torta rappresenta i diritti patrimoniali (DP).



Il nucleo di cioccolato non può essere in alcun modo ceduto, distrutto o scomposto.

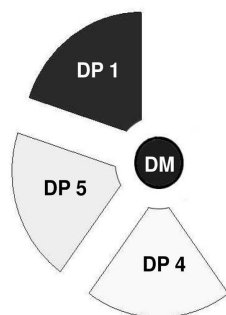
Tutto il resto della torta può invece essere tagliato in fette di dimensioni scelte liberamente dall'autore.



L'autore può decidere di vendere tutte le fette ad altri soggetti...



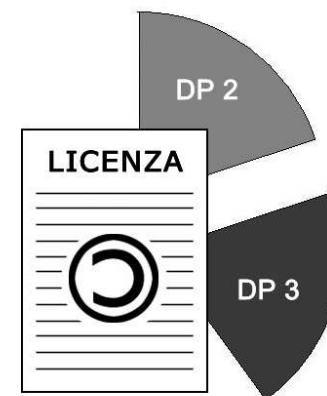
...oppure di venderne solo alcune, tenendo per sé le altre (ed eventualmente venderle più avanti ad altri soggetti)



Nel modello tradizionale di copyright avviene normalmente che l'autore ceda tutti o gran parte dei suoi diritti sull'opera; e poi il soggetto che li ha acquisiti (l'editore) decide come gestirli per investire e remunerarsi sulla produzione di copie dell'opera o sugli altri utilizzi che di essa vengono fatti. Gli utenti dell'opera alimentano il sistema alla base, acquistando le copie dell'opera, pagando i biglietti degli spettacoli e pagando tutti gli altri oneri e compensi previsti dalla legge.

Nel modello copyleft, l'autore, di norma, rimane titolare di tutti i diritti sull'opera ma decide di consentire direttamente agli utenti dell'opera (quindi senza il tramite di un altro soggetto come l'editore) di utilizzarla liberamente, pur entro certi limiti e a determinate condizioni. Questa volontà dell'autore (licenziante) viene comunicata agli utenti (licenziatari) attraverso l'applicazione all'opera di una licenza d'uso, nella quale l'autore precisa quali siano gli usi concessi e quali siano le condizioni che gli utenti devono rispettare.

Gli utenti dell'opera non devono più chiedere il permesso per gli usi che l'autore ha deciso di concedere, perché il permesso è già stato concesso attraverso la licenza copyleft.



L'autore è sempre libero di redigere una sua specifica licenza, ma si tratta di un'operazione che necessita una buona competenza giuridica. Per fortuna, però, alcuni enti attivi in questo campo hanno messo a disposizione alcune licenze utilizzabili gratuitamente e che cercano di andare incontro a gran parte delle esigenze degli autori. Le più famose e diffuse sono le licenze Free software e Open Source per quanto riguarda il software; mentre per tutte le altre opere creative ci sono le licenze Creative Commons, la licenza FDL, la licenza Art Libre e molte altre.