LUISS

Corso di laurea in Giurisprudenza

Cattedra di Tutela della Proprietà Intellettuale

Il diritto d'autore nell'era digitale: editoria, Creative Commons e Digital Rights Management tra innovazione e tutela.

Prof. Paolo Marzano

RELATORE

Prof. Gustavo Olivieri

CORRELATORE

Francesca Picchi
162313

CANDIDATO

Anno Accademico 2023/2024

Sommario

INTRODUZIONE....4

CAPITOLO 1. L'EVOLUZIONE DELL'EDITORIA VERSO IL DIGITALE E IL DIRITTO D'AUTORE....8

1.1. Storia dell'editoria: dalle prime pubblicazioni all'editoria digitale....8

1.1.1. Il caso degli E-book....14

1.2. Il diritto d'autore nell'editoria tradizionale....17

1.2.1. Il contratto di edizione nella legge 633/1941....17

1.3. La trasformazione dell'editoria: l'avvento delle nuove tecnologie....21

1.3.1. L'importanza dei dati....24

1.3.2. Creatività e Intelligenza Artificiale generativa....28

1.3.3. Principali normative di riferimento per l'editoria digitale: la Direttiva UE sul Copyright e il Digital Markets Act....30

1.3.3.1. La Direttiva UE sul Copyright....30

1.3.3.2. Il Digital Markets Act....33

1.3.4. Il *self publishing*....34

1.3.5. Le nuove strategie di monetizzazione per gli editori....36

1.3.5.1. I paywalls....37

1.3.5.2. Il crowdfunding....38

1.3.6. Digitalizzazione di massa....39

1.3.6.1. Il caso Google Books....41

1.3.6.2. La risposta europea: il progetto ARROW....43

1.1.1.1. Hachette v. Internet Archive....44

1.2. Le problematiche dell'ecosistema editoriale digitale: la pirateria....47

1.2.1. Il ruolo di Agcom....49

CAPITOLO 2. LE LICENZE CREATIVE COMMONS ("CC")....54

2.1. Le premesse: il sistema *Open Access*....54

2.1.1. La pirateria accademica: le biblioteche ombra 57

2.2. Il progetto Creative Commons 59

2.3. Le licenze 61
2.3.1. Dal contratto di licenza alle licenze CC 61
2.3.2. Il Copyleft 64
2.3.3. Struttura e caratteristiche delle licenze CC 66
2.3.3.1. I tre livelli 66
2.3.3.2. Le sei tipologie 67
2.3.4. Applicazione 70

2.4. Casistica 73
2.4.1. La prima sentenza italiana 73
2.4.2. Il caso Wikipedia v. Michel Houellebecq 75

CAPITOLO 3. DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT ("DRM") 77

3.1. La risposta alla digitalizzazione 77
3.1.1. Le misure tecnologiche di protezione (TPM) 77
3.1.2. Le informazioni sul regime dei diritti (RMI) 79
3.1.3. Il Digital Rights Management (DRM) 80
3.1.3.1. E-book e Digital Rights Management 83

3.2. Il quadro normativo 84
3.2.1. Il Digital Millennium Copyright Act 86
3.2.2. La Direttiva 2001/29/CE 87
3.2.3. La legge sul diritto d'autore (L. 633/1941) 91

3.3. Aspetti critici 93
3.3.1. Digital Rights Management e *privacy* 93
3.3.1.1. Il caso Sony-BLM 95
3.3.2. I limiti all'estensione della protezione 97
3.3.2.1. Il caso Nintendo v. PC Box 99

CONCLUSIONE.....102

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI 105

INTRODUZIONE

Il presente elaborato si propone di analizzare il complesso fenomeno della trasformazione digitale nel settore editoriale, esaminando le principali innovazioni tecnologiche, le implicazioni giuridiche e gli strumenti di tutela della proprietà intellettuale emersi in questo contesto di radicale cambiamento.

L'indagine, strutturata in tre capitoli, affronta, in particolare, l'evoluzione dell'editoria verso il digitale, il sistema delle licenze Creative Commons e il meccanismo di Digital Rights Management, delineando un quadro analitico delle principali problematiche e delle soluzioni giuridiche elaborate nel panorama normativo italiano ed europeo.

Il primo capitolo, intitolato "L'evoluzione dell'editoria verso il digitale e il diritto d'autore", traccia un percorso storico dell'industria editoriale, partendo dalle prime pubblicazioni a stampa fino agli attuali sviluppi digitali: la trattazione prende avvio dall'invenzione della stampa a caratteri mobili e dalla figura rivoluzionaria di Aldo Manuzio, per giungere alla nascita delle prime forme di protezione giuridica delle opere dell'ingegno con lo Statuto di Anna del 1710. Un'attenzione particolare è riservata alla transizione dal formato cartaceo a quello elettronico, con un'analisi dettagliata delle prime sperimentazioni di libri elettronici e del "Project Gutenberg" del 1971, che ha rappresentato un momento fondamentale nella digitalizzazione della letteratura. Il capitolo esplora, inoltre, il "caso degli E-book", esaminando la controversia Apple E-books e le implicazioni antitrust della cospirazione "*hub-and-spoke*" tra Apple e cinque importanti case editrici per contrastare le politiche di prezzo adottate da Amazon.

Nella sezione successiva, l'elaborato approfondisce il quadro normativo del diritto d'autore nell'editoria tradizionale, con particolare riferimento alla legge 633/1941 e alla disciplina del contratto di edizione: si analizzano, nello specifico, le questioni relative all'adattabilità di tale normativa al contesto digitale, evidenziando le criticità applicative in relazione alla natura specifica degli e-book. La trattazione prosegue con un'analisi delle principali trasformazioni indotte dall'avvento delle nuove tecnologie, esaminando l'importanza dei dati nell'ecosistema editoriale digitale e le sfide poste dall'intelligenza artificiale generativa alla protezione del

diritto d'autore. Si illustrano, inoltre, le principali normative di riferimento per l'editoria digitale, come la Direttiva UE sul Copyright e il Digital Markets Act, e si esplorano fenomeni emergenti quali il *self publishing* e le nuove strategie di monetizzazione per gli editori, tra cui *paywalls* e *crowdfunding*.

Il primo capitolo si conclude con un'analisi delle problematiche legate alla digitalizzazione di massa delle opere letterarie, attraverso l'esame di tre casi paradigmatici: il progetto Google Books, il progetto europeo ARROW e la controversia Hachette v. Internet Archive. L'ultima sezione è dedicata alle criticità dell'ecosistema editoriale digitale, con particolare riferimento al fenomeno della pirateria e al ruolo dell'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni nella tutela del diritto d'autore.

Il secondo capitolo, "Le licenze Creative Commons ('CC')", esamina il sistema innovativo di gestione dei diritti d'autore nell'era digitale. L'indagine prende le mosse dall'analisi delle premesse concettuali dell'*Open Access*, evidenziando come tale movimento internazionale abbia posto le basi per una riconsiderazione delle modalità di circolazione della conoscenza scientifica.

Pertanto, sono oggetto di illustrazione le due Dichiarazioni fondamentali – quella di Budapest e quella di Berlino – che hanno delineato le strategie di implementazione dell'accesso aperto e si esaminano le criticità del modello, incluso il fenomeno delle "biblioteche ombra" nella pirateria accademica.

La trattazione prosegue con un'analisi approfondita del progetto Creative Commons, fondato da Lawrence Lessig nel 2001, esaminandone obiettivi, caratteristiche e implicazioni giuridiche. In particolare, si delinea la distinzione tra i contratti di licenza tradizionali e le licenze CC, evidenziando la peculiarità di queste ultime come negozi gratuiti atipici con una causa non riconducibile allo spirito di liberalità. Il capitolo approfondisce inoltre il concetto di Copyleft, esaminando il meccanismo di propagazione delle libertà associate alle opere intellettuali e il caso paradigmatico del Progetto GNU.

Vengono successivamente analizzate la struttura e le caratteristiche delle licenze CC, illustrandone i tre livelli di formulazione – *Legal Code*, *Commons Deed* e *Digital Code* – e le sei tipologie di licenze derivanti dalla combinazione di quattro attributi fondamentali: *Attribution* (BY), *Non Commercial* (NC), *No Derivatives*

Works (ND) e *Share Alike* (SA). Il capitolo si conclude con un'analisi dell'applicazione delle licenze Creative Commons nell'ordinamento italiano, evidenziando le complessità di armonizzazione normativa, e con l'esame di due casi giurisprudenziali significativi: la prima sentenza italiana sulle licenze CC e il caso Wikipedia v. Michel Houellebecq.

Il terzo e ultimo capitolo, "Digital Rights Management ('DRM')", analizza i sistemi tecnologici di protezione delle opere digitali, configurati come risposta alle sfide poste dalla digitalizzazione. L'indagine si concentra inizialmente sulle misure tecnologiche di protezione (TPM), distinguendo tra misure anti-accesso e misure anti-copia, e sulle informazioni sul regime dei diritti (RMI), illustrando la loro funzione identificativa e descrittiva dei diritti associati alle opere. Si delinea poi il concetto di Digital Rights Management, evidenziando le diverse interpretazioni dottrinali e le tipologie di DRM esistenti.

Il capitolo prosegue con un'analisi dettagliata del quadro normativo in materia di misure tecnologiche di protezione, partendo dai Trattati WIPO del 1996 per giungere alle normative statunitensi ed europee. Si esaminano il Digital Millennium Copyright Act americano, la Direttiva 2001/29/CE (Direttiva InfoSoc) e la trasposizione di quest'ultima nella legislazione italiana attraverso l'integrazione del Titolo II-ter nella legge sul diritto d'autore. La trattazione si conclude con un'analisi degli aspetti critici del Digital Rights Management, approfondendo le implicazioni in materia di *privacy* e i limiti all'estensione della protezione, con particolare riferimento al caso Sony-BLM e alla controversia Nintendo v. PC Box.

In conclusione, la presente dissertazione si pone l’obiettivo di offrire un'analisi giuridica articolata e approfondita della trasformazione digitale nel settore editoriale, evidenziando come l'evoluzione tecnologica abbia imposto una riconsiderazione dei tradizionali paradigmi di tutela del diritto d'autore. Attraverso l'esame delle licenze Creative Commons e dei sistemi di Digital Rights Management, si illustrano le soluzioni giuridiche e tecnologiche elaborate per bilanciare la protezione dei diritti degli autori con le esigenze di circolazione della conoscenza nell'ecosistema digitale. L'indagine mette in luce la necessità di un approccio flessibile e dinamico alla regolamentazione della proprietà intellettuale, capace di adattarsi alle continue innovazioni tecnologiche e alle nuove modalità di

fruizione dei contenuti culturali, garantendo al contempo un'adeguata tutela degli interessi degli autori, degli editori e del pubblico.

CAPITOLO 1. L'EVOLUZIONE DELL'EDITORIA VERSO IL DIGITALE E IL DIRITTO D'AUTORE

1.1. Storia dell'editoria: dalle prime pubblicazioni all'editoria digitale

La storia e l'evoluzione dell'editoria sono intimamente legate alla progressione delle tecnologie di comunicazione e alla conseguente trasformazione della società nei secoli, partendo dai primi manoscritti fino ad arrivare al formato digitale e agli ebook.

Come avviene per tutti i grandi mutamenti, anche lo sviluppo storico dell'editoria può essere diviso in varie fasi, che riflettono importanti cambiamenti tecnologici, sociali e culturali.

Giovanni Peresson, titolare dello Studio Livingstone di ricerche di mercato e consulenze editoriali, da sempre occupatosi dell'industria editoriale, realizzò nel 2018 un'infografica che illustra i processi di trasformazione che hanno interessato il settore dell'editoria, intitolata "*Da Gutenberg a Zuckerberg*"[1]. Lo scopo di Peresson, oltre a fornire una puntuale ricostruzione storica della creazione e sviluppo dell'industria editoriale dal XV secolo ad oggi, era quello di sottolineare come non è stata l'innovazione tecnologica, nel viaggio dalla stampa a caratteri mobili ai supporti di lettura digitali, ad inventare l'editoria, quanto piuttosto la prospettiva globale e diffusione del sapere adottate da figure come Aldo Manuzio. Secondo Peresson, lo sviluppo tecnologico non rappresenta il punto di partenza, ma la spinta che obbliga gli editori a pensare in modo innovativo i prodotti realizzabili attraverso i nuovi strumenti di cui disponiamo: il digitale assume, dunque, il carattere di valore aggiunto rispetto all'esperienza di lettura già offerta.

Attraverso la guida di questo prezioso strumento, risulta molto più agevole ripercorrere alcune delle tappe fondamentali che hanno portato all'attuale situazione conosciuta.

[1] G. Peresson, *La timeline dell'editoria*, 30 marzo 2018, Giornale della Libreria, disponibile su: https://www.giornaledellalibreria.it/news-curiosita-la-timeline-delleditoria-3407.html.

Nel 1452, Johannes Gutenberg perfezionò e rese celebre la tecnica della stampa a caratteri mobili, originaria della Cina, in cui i singoli caratteri (lettere, numeri, punteggiatura) vengono realizzati in rilievo su piccoli blocchi di legno o metallo e poi combinati in modo da comporre qualsiasi tipo di testo.
Entro l'inizio del 1500, la nuova tecnologia si diffuse in più di 250 città, rendendo possibile la diffusione di massa dei materiali di lettura e provocando significative riduzioni nei costi di produzione e distribuzione della conoscenza e della cultura.

L'editoria come oggi la conosciamo, intesa come «industria che ha ad oggetto la pubblicazione e distribuzione di libri, o in genere di opere a stampa»[2], nasce proprio a cavallo tra il XV e il XVI secolo.

Aldo Manuzio, uno dei più importanti stampatori e tra i primi editori del Rinascimento, grazie alla fondazione della tipografia aldina di Venezia (1494-1495), iniziò a operare una selezione dei testi da mandare in stampa, creando vesti grafiche e ponendoli in commercio per poterne realizzare un ritorno economico. In particolare, Manuzio si concentrò prevalentemente sulla pubblicazione di cataloghi di opere classiche greche e latine, tra cui le opere complete di Aristotele (1495-1498) e "Gli Scritti di Platone" (1513), ma non mancano anche testi religiosi, come "Le Epistole" di San Paolo (1516), e raccolte di poesie come "Il Canzoniere" di Petrarca (1501)[3].
Aldo Manuzio non fu soltanto uno dei primi editori, ma contribuì a pieno allo sviluppo del mondo della stampa, contribuendo in modo significativo a porre le basi per l'evoluzione verso il libro moderno.
Tra le sue innovazioni più grandi si colloca l'ideazione dei formati c.d. *octavi*, ossia libri più piccoli e portatili rispetto ai grandi volumi comunemente stampati all'epoca. Si trattava, in particolare, di fogli piegati in otto parti, formando così 16 pagine sulle quali i testi venivano stampati in carattere italico, anch'esso

[2] "*Editoria*" in Enciclopedia Treccani Vocabolario online.

[3] M. Infelise, *Manuzio, Aldo, il Vecchio*, 2007, Dizionario Biografico degli Italiani, Volume 69, Treccani, disponibile su: https://www.treccani.it/enciclopedia/manuzio-aldo-il-vecchio_(Dizionario-Biografico)/.

appositamente creato da Manuzio per le sue edizioni tascabili in modo da risultare più compatto ma comunque facilmente leggibile, imitando la scrittura a mano in corsivo.
L'introduzione degli *octavi* impattò fortemente la stampa e il commercio di libri in tutta Europa, creando le basi per la successiva standardizzazione del formato tascabile.

Ad Aldo Manuzio, infine, viene anche ricondotto uno dei primi marchi della storia moderna: la c.d. ancora aldina, rappresentante un delfino che si attorciglia intorno ad un'ancora accompagnata dalla scritta "*Aldvs*". Suddetta marca tipografica è certamente la più famosa nella storia della stampa, rappresentando, inoltre, un primo modo per gli stampatori di far riconoscere i propri prodotti editoriali.

Con il susseguirsi dei secoli, le tecniche vengono affinate, rese più efficienti e rapide. La carta stampata diviene il mezzo attraverso cui, in modo crescente, il sapere e la conoscenza divengono accessibili a fette di popolazione sempre più ampie. Lo svilupparsi del fenomeno comincia a mettere in luce anche coloro che, fino a quel momento, erano solo considerati come i meri soggetti dietro alle parole stampate sugli innumerevoli fogli che passavano all'interno delle presse, causando nei governi la necessità di regolare la rapida diffusione dei contenuti stampati.
È nel XVI secolo, infatti, che nascono in Inghilterra le basi della *copyright law*, con l'obiettivo principale di limitare e controllare la galoppante circolazione delle opere, con specifico riferimento alle opinioni dissenzienti e alle critiche mosse al sistema vigente. Il controllo veniva operato tramite la necessità di una specifica licenza per produrre e distribuire i libri, operando, così, alla stregua di una censura preventiva delle opere da inviare in stampa. Per questo, nel Regno Unito, gli stampatori formarono un'organizzazione collettiva – la Stationer's Company – alla quale fu associato un registro contenente tutti i libri stampati legalmente, acquisendo la posizione dominante nel mercato delle pubblicazioni[4]. Il monopolio

[4] S. Foreman, *Copyright Law: World Study*, 2014, University Publications, p. 80, disponibile su: https://www.perlego.com/book/1240735.

della Company terminò con l'emanazione, nel 1710, dello Statuto di Anna[5], attraverso il quale il *copyright* assunse una veste maggiormente incentrata sulla proprietà dell'opera, piuttosto che sulla censura, operando un focus sulla figura dell'autore. Lo Statuto – il cui titolo esteso recita "*Una legge per l'incoraggiamento dell'apprendimento, mediante il conferimento delle copie dei libri stampati agli autori o agli acquirenti di tali copie, durante i periodi indicati*[6]" – segnò un passaggio storico nella storia del diritto d'autore, prevedendosi, per la prima volta, una tutela dei propri diritti sull'opera per una durata di quattordici anni dalla pubblicazione (prorogabili di altri quattordici nel caso in cui, alla scadenza, l'autore fosse ancora in vita)[7].

Nel corso dei primi decenni del XIX secolo, la figura dell'editore in Italia mancava ancora di una completa definizione. Sarà soltanto nel corso del secolo che si andrà a fare strada una nuova concezione, la quale vede l'editore come un soggetto disponibile a soddisfare le richieste di nuovi prodotti da parte del pubblico e, allo stesso tempo, capace di riconoscere nel lavoro intellettuale degli autori una professione a cui corrispondere un compenso, sia esso in denaro o sotto forma di mera proprietà letteraria[8].

L'ultima tappa del percorso trova le sue basi intorno agli anni Sessanta del Novecento, quando, con i primi discorsi sull'invenzione del *Personal Computer*, comincia a farsi strada l'idea di trasporre i libri dalla carta ad un formato digitale.

È nel 1971, però, che il c.d. *Project Gutenberg* rappresentò la vera svolta verso la creazione del libro elettronico. Michael Hart, informatico statunitense, fondò un progetto di digitalizzazione delle opere letterarie allo scopo di rendere la letteratura accessibile in modo gratuito a tutti: creò, quindi, una biblioteca di libri gratuiti e

---

[5] *Statute of Anne 1710*, disponibile su: https://avalon.law.yale.edu/18th_century/anne_1710.asp.

[6] "*An Act for the Encouragement of Learning, by vesting the Copies of Printed Books in the Authors or purchasers of such Copies, during the Times therein mentioned*".

[7] S. Foreman, *op. cit.* p. 82.

[8] A. Cadioli, G. Vigini, *Storia dell'editoria in Italia*, 2018, Editrice Bibliografica, disponibile su: https://www.perlego.com/book/4433306.

disponibili attraverso la rete internet, partendo dalla digitalizzazione della Dichiarazione di Indipendenza degli Stati Uniti ed espandendosi fino a ricomprendere decine di migliaia di titoli in oltre sessanta lingue, grazie alla collaborazione di volontari. Lo scopo finale del progetto è quello di promuovere l'utilizzo libero e gratuito delle opere letterarie per finalità educative, culturali o ricreative, contrastando, tuttavia, con la legislazione riguardante il diritto d'autore. Infatti, allo stato attuale, la piattaforma internet del Project Gutenberg è inaccessibile al pubblico italiano a causa di un decreto di sequestro preventivo emanato nel 2020 dal Tribunale di Roma, con l'obiettivo di limitare la diffusione illecita di pdf, riviste, giornali e libri: al tempo la piattaforma era stata inserita dalla Guardia di Finanza in una lista c.d. nera di 28 siti violanti il diritto d'autore[9]. Nonostante molti ritengano che la valutazione effettuata sia frutto di un errore, ad oggi la piattaforma è accessibile dall'Italia soltanto mediante una *Virtual Private Network* (VPN).

I primi veri prodotti editoriali digitali, considerabili come antenati degli odierni e-book, furono i *cd-rom*, lanciati da Sony e Philips negli anni Ottanta grazie all'invenzione dei primi lettori di dischi ottici. I *cd-rom* divennero il supporto ideale per la distribuzione di massa di contenuti editoriali, grazie alla loro elevata capacità di memoria e la facile accessibilità tramite personal computer[10].
L'avvento e il successo della nascita di Internet comportò l'inesorabile declino dei cd e il sorgere della stampa digitale, o *desktop publishing*, rendendo automatizzato tutto ciò che concerneva il percorso di lavorazione e archiviazione dei testi, mantenendo, tuttavia, il testo stampato ancora su carta.
Oggi, è considerato editoria digitale tutto ciò che concerne la «stampa e diffusione di libri con l'ausilio di tecniche informatiche»[11], e che si afferma sul mercato attraverso il web.

[9] Provvedimento del Tribunale di Roma R.G.N.R. I. 52127/20.

[10] G. Peresson, *op. cit.*

[11] *Editoria digitale* in Enciclopedia Treccani Vocabolario Online, https://www.treccani.it/vocabolario/editoria-digitale_(Neologismi)/.

Il termine *electronic book*, in seguito abbreviato in e-book, fu coniato nel 1967 da Andries van Dam, titolare della cattedra di "Technology and Education" alla Brown University. L'anno successivo Alan Kay, illustre informatico statunitense, presentò un modello astratto di dispositivo dedicato ai libri elettronici in grado di reperire informazioni attraverso collegamenti radio e di contenere una grande capacità di memoria. Il dispositivo ipotizzato da Kay prendeva il nome di *Dynabook*, o *Dynamic Book*, ad indicare l'interfaccia, appunto, dinamica e in grado di simulare gli strumenti di scrittura tradizionali grazie allo stilo integrato.

Il primo vero dispositivo e-book nacque nel 1998, quando l'azienda californiana NuvoMedia lanciò, in occasione della Fiera del libro di Francoforte[12], il Rocket e-book, il primo dispositivo digitale di lettura dotato di una capacità di conservazione di circa quattromila pagine (l'equivalente di una decina di libri) e una durata di batteria tra le 20 e le 40 ore. I libri in formato digitale venivano scaricati tramite la libreria online di Barnes & Noble attraverso un apposito strumento di collegamento al computer.
Nello stesso anno, la Softbook Press lancerà il Softbook, provvisto di uno schermo di maggiori dimensioni, oltre che più luminoso e leggibile rispetto al diretto concorrente e dotato di una copertina in similpelle, la quale ne permetteva l'accensione una volta aperta. A differenza del Rocket E-book, il SoftBook permetteva l'accesso diretta alla rete grazie a un modem interno, permettendo di scaricare i libri direttamente dal device.[13]

Allo stato dell'arte, il *digital publishing* ha modificato sensibilmente le nostre abitudini di consumo e di intrattenimento, incidendo in maniera significativa sulle modalità di accesso e fruizione di contenuti culturali e informativi. Il fenomeno è

[12] La Fiera del libro di Francoforte, fondata nel 1949, è una la più prestigiosa fiera del libro europea e una delle principali fiere del libro del mondo. L'evento ospita ogni anno editori, agenti letterari e grandi distributori, oltre ad essere l'occasione in cui vengono assegnati alcuni importanti premi letterari.

[13] F. Tissoni, *Teoria e pratica dell'editoria multimediale*, 2024, Editrice Bibliografica, disponibile su: https://www.perlego.com/book/4433192.

stato ulteriormente accelerato durante il periodo di *lockdown* imposto dalla pandemia da Covid-19, quando milioni di individui si sono trovati a trascorrere molto più tempo nelle loro abitazioni, incrementando notevolmente la domanda di formato digitale di contenuti non più altrimenti fruibili.
Il settore digitale ha, quindi, adattato i propri servizi alle richieste in continua crescita, non solo concernente E-book e quotidiani online, ma anche nuove forme di intrattenimento come audiolibri, *podcast* e riviste digitali. Numerosi editori hanno investito su forme alternative di coinvolgimento dei lettori, esplorando nuovi formati maggiormente interattivi e favorendo lo sviluppo di modelli di abbonamento.

1.1.1. Il caso degli E-book

Il caso *Apple E-books*[14] può essere considerato un esempio fondamentale che permette di comprendere l'intersezione tra i contratti verticali e le cospirazioni orizzontali nel diritto antitrust. Il caso si basa sulla presunta cospirazione c.d. "*hub-and-spoke*" che sarebbe stata operata tra il colosso Apple e altre cinque importanti case editrici per contrastare le politiche di prezzo adottate da Amazon per l'acquisto di e-book.

Una cospirazione *hub-and-spoke* ("*cospirazione a raggiera*") descrive l'intesa orizzontale che include partecipanti che si trovano in rapporto verticale con uno o più dei cospiratori concorrenti. L'organizzazione è formata in modo tale che un livello della catena di fornitura agisca come il mozzo di una ruota (*hub*), mentre le relazioni verticali a monte o a valle della catena agiscano come i raggi (*spokes*): l'accordo orizzontale tra i cospiratori-raggi è rappresentato dal cerchio della ruota. La caratteristica prevalente di questo tipo di accordi risiede nella partecipazione del

[14] *United States v. Apple Inc.*, 952 F. Supp. 2d 638 (S.D.N.Y. 2013).

cospiratore (centrale) allineato verticalmente all'accordo, il quale agisce con lo scopo di eliminare la concorrenza tra i raggi della ruota[15].

Al centro della questione, sollevata dal Dipartimento di Giustizia degli Stati Uniti (*US Department of Justice* o "DOJ") nel 2017[16], vi è il presunto scambio di informazioni sui prezzi di vendita e sulle strategie commerciali svoltosi dal 2008 tra Apple e i cinque maggiori editori degli Stati Uniti – Hachette, HarperCollins, MacMillan, Penguin e Simon&Schuster – al fine di contrastare la strategia praticata da Amazon, che proponeva gli e-book sulla propria piattaforma ad un prezzo di $9,99, beneficiando i consumatori ma, allo stesso tempo, creando malcontento tra gli editori, i quali ritenevano che la politica adottata svalutasse i libri fisici e diminuisse, conseguentemente, la loro redditività[17]. In aggiunta, il fatto che Amazon detenesse la posizione dominante sul marcato (circa il 90% degli *shares*) portava a ritenere sussistente l'ulteriore rischio che questi potesse imporre prezzi all'ingrosso significativamente inferiori rispetto a quelli già applicati, riducendo ulteriormente i ricavi degli editori[18]. A fronte di questa situazione, gli editori tentarono di riprendere il controllo dei prezzi passando da un modello all'ingrosso (il c.d. *wholesale model*), nel quale i prezzi erano stabiliti dai rivenditori, ad un modello di agenzia, il quale, invece, permetteva agli editori di fissare direttamente i prezzi al dettaglio e di vendere i propri e-book tramite la stessa Apple[19].
Al fine di modificare l'assetto creato da Amazon, gli accordi intercorrenti tra Apple e gli editori erano composti da tre clausole prevalenti: (i) la prima clausola prevedeva la condivisione del modello di agenzia e una commissione del 30% sul

[15] C. Margison, J. Reisler, R. Spillette, *Hub and Spoke Conspiracies – What's My Exposure?*, 20 maggio 2021, Fasken Martineau DuMoulin LLP, disponibile su: https://www.competitionchronicle.com/2021/05/hub-and-spoke-conspiracies-whats-my-exposure/.
[16] *Us v. Apple Inc. et al*., Us District Court, Southern District of New York, 12 Civ. 2826 (Complaint).
[17] A. Giannaccari, *E-books ed intese editoriali nell'Eden digitale: c'è la Mela del peccato?*, in "Mercato Concorrenza Regole, Rivista quadrimestrale" 1/2013, pp. 119-148, doi: 10.1434/73452, pag. 132.
[18] B. Klein, *The Apple E-Books Case: When is a Vertical Contract a Hub in a Hub-and-Spoke Conspiracy?* 2017, Journal of Competition Law & Economics, pp. 15-18.
[19] *Ivi* p. 21.

prezzo degli e-book a favore di Apple; (ii) la seconda clausola, c.d. *most favored nation*, prevedeva che il prezzo degli e-books venduti tramite Apple non sarebbe potuto risultare superiore a quello degli altri distributori digitali, pena la facoltà di Apple di allineare al ribasso il prezzo applicato ai consumatori; (iii) infine, la terza clausola prevedeva la determinazione livelli di prezzo relativi a nuovi titoli e *best sellers* (c.d. *price tiers*) con lo scopo di creare un legame con i prezzi degli omologhi volumi cartacei.

L'obiettivo finale era quello di un accordo teso alla fissazione dei prezzi degli e-book, i quali, a detta del DOJ, subirono un rialzo di prezzi assestatosi al livello massimo previsto dai *price tiers*[20].

Negli Stati Uniti il caso ultima con il raggiungimento di un accordo (*settlement*) tra il DOJ e tre delle case editrici interessate – Hachette, HarperCollins e Simon&Schuster – e il proseguo della vicenda giudiziaria per le restanti Apple, Penguin e MacMillan. Successivamente anche Penguin e MacMillan richiederanno la soluzione negoziale nei medesimi termini delle altre parti, lasciando Apple come unica parte nel giudizio[21].

Negli Stati Uniti, nel luglio 2013 la District Court stabilì che Apple avesse violato la Section 1 dello Sherman Act (la legge antitrust statunitense) cospirando con le case editrici in modo da eliminare la concorrenza sui prezzi al dettaglio ed aumentare conseguentemente i prezzi degli e-book[22]. Nonostante il tentativo di appello di Apple, nel marzo 2016 la Corte Suprema degli Stati Uniti condannò il colosso al pagamento di 450 milioni di dollari a titolo di *damages*[23].

La vicenda ebbe particolare rilevanza anche in Europa, concludendosi, però, nel 2012. In particolare, nel contesto europeo il procedimento fu avviato sul presupposto che Apple e i cinque editori avessero dato luogo ad una pratica concordata all'interno dello Spazio Economico Europeo in modo da aumentare i prezzi al dettaglio degli e-books[24]. A seguito di un accordo, la Commissione

[20] A. Giannaccari, *op. cit.* p. 135.

[21] *Ivi* p. 139.

[22] *United States v. Apple, Inc.*, 791 F.3d 290 (2d Cir. 2015).

[23] *Apple v. United States*, U.S. Supreme Court, No. 15-565.

[24] A. Giannaccari, *op. cit.* pag. 139.

Europea condannò Apple e quattro dei gruppi editoriali – ad esclusione di Penguin, la quale non fu ritenuta implicata nella vicenda – all'assunzione di particolari impegni, tra i quali la risoluzione dei contratti di agenzia in essere, l'impegno biennale a non limitare o impedire la libera determinazione dei prezzi ai rivenditori di libri elettronici, e l'astensione per cinque anni dalla conclusione di contratti di vendita di e-books nello Spazio Economico Europeo comprendenti la clausola *most favored nation*.

1.2. Il diritto d'autore nell'editoria tradizionale

Per procedere con le fila del discorso e comprendere a fondo l'evoluzione tecnologica in atto, è fondamentale partire dalle basi normative sulle quali, *in primis*, l'editoria tradizionale si fonda. In quest'ottica, l'analisi della legge sul diritto d'autore rappresenta un passaggio cruciale per comprendere l'evoluzione giuridica del quadro normativo in relazione alle trasformazioni tecnologiche. Questo perché, seppur originariamente concepita per l'applicazione in un contesto analogico, essa rimane ancora oggi lo strumento principale di tutela della proprietà intellettuale nell'ordinamento italiano. Si noterà come, nonostante la legge abbia subìto, nel tempo, alcuni necessari adeguamenti per contemperare gli interessi dei titolari dei diritti con le dinamiche di innovazione tecnologica, la stessa legge continui a configurarsi come uno strumento che necessita di interpretazioni dinamiche e adattive rispetto alle sfide sollevate dalle piattaforme digitali e dai nuovi modelli di distribuzione dei contenuti.

1.2.1. Il contratto di edizione nella legge 633/1941

La legge 633 del 22 aprile 1941 (di seguito legge sul diritto d'autore, o l.d.a.), disciplinante il diritto d'autore e gli altri diritti connessi al suo esercizio, protegge le opere dell'ingegno di carattere creativo, in qualunque modo o forma esse siano espresse.

I diritti tutelati dalla legge sul diritto d'autore sorgono in capo all'autore nel momento in cui l'opera viene ad esistenza come particolare espressione del lavoro intellettuale dello stesso, senza che vengano richieste ulteriori condizioni o formalità. Sono diritti esclusivi, esercitabili dall'autore erga omnes e si distinguono in due categorie: (i) diritti morali; (ii) diritti patrimoniali.
I primi ricomprendono il diritto alla paternità dell'opera e il diritto all'integrità dell'opera, entrambi posti a protezione della personalità, dell'onore e della reputazione dell'autore, e sono caratterizzati dall'essere intrasmissibili, imprescrittibili, inalienabili e irrinunciabili da parte dello stesso (artt. 20-24).
I secondi sono i diritti che attribuiscono all'autore la facoltà esclusiva di sfruttare economicamente la propria opera. Al contrario dei diritti morali, l'autore può disporne liberamente della titolarità, trasferendola, in tutto o in parte, ad altri soggetti. Sono inoltre soggetti ad un termine di prescrizione, determinato nei settanta anni dalla morte dell'autore, al termine del quale l'opera diviene di pubblico dominio.

Ai sensi della medesima legge, l'accordo che intercorre tra un autore e il soggetto al quale viene assegnato l'incarico di pubblicare tramite stampa le sue opere (l'editore) è denominato contratto di edizione e viene puntualmente disciplinato dall'art. 118 e seguenti.
Il contratto di edizione ha ad oggetto tutti i diritti di utilizzazione (patrimoniali) che spettano all'autore, o anche solo parte di essi, sia con riguardo alle opere già esistenti che a quelle non ancora create.
L'art. 120 prevede che, nel caso di opere non ancora venute ad esistenza, si considera nullo il patto che abbia ad oggetto la totalità delle opere potenzialmente creabili dall'autore senza limiti di tempo; si stabilisce che, in ogni caso, i contratti di alienazione di diritti su opere da crearsi non possano superare la durata di dieci anni. Infine, se l'opera futura viene determinata, ma non viene anche fissato un termine per la consegna, l'editore ha il diritto di adire l'autorità giudiziaria per la fissazione dello stesso, ovvero per prorogarlo in caso di fissazione.
Si presumono trasferiti i diritti esclusivi già esistenti al momento dell'accordo, mentre vengono esclusi gli eventuali nuovi diritti sorti per l'entrata in vigore di

leggi posteriori, i quali comportino una protezione del diritto d'autore più ampia. A meno che le parti non lo concordino espressamente, il trasferimento non si estende ai diritti di utilizzazione di eventuali successive opere derivate, frutto di modificazioni, elaborazioni e trasformazioni come previsto dall'art. 4 della stessa legge sul diritto d'autore. Allo stesso modo, l'alienazione di uno o più diritti non implica automaticamente il trasferimento di ulteriori diritti che non siano dipendenti dal diritto trasferito (art. 119).
L'editore non è autorizzato a trasferire ad altri la titolarità dei diritti acquistati, a meno che non vi sia il consenso dell'autore, ovvero pattuizione contraria, ovvero ancora in caso di cessione di azienda (art. 132).

L'art. 122 prevede due forme in cui si può alternativamente presentare la tipologia di contratto in esame. Il contratto "per edizione" permette all'editore di eseguire un numero prefissato di edizioni nell'arco temporale di venti anni dalla consegna del manoscritto. In caso di mancanza di indicazioni precise concernenti il numero di edizioni, esemplari e del corrispondente compenso, il contratto si presume valido per una sola edizione e per un massimo di duemila esemplari. Il contratto "a termine", d'altro canto, conferisce all'editore il diritto di realizzare il numero di edizioni da egli ritenute necessarie (entro un minimo stabilito nel contratto a pena di nullità) in un intervallo di tempo di massimo venti anni. In entrambi i casi, l'editore ha il diritto di distribuire le edizioni nel numero di ristampe che egli ritenga conveniente.

I successivi artt. 125 e 126 provvedono ad enunciare gli obblighi in capo, rispettivamente, all'autore e all'editore.
L'autore, in particolare, è tenuto a consegnare l'opera in una forma consona e nelle condizioni stabilite dal contratto e a garantire il godimento dei diritti trasferiti per tutta la durata dello stesso.
Allo stesso modo, due sono gli obblighi stabiliti dalla legge sul diritto d'autore che gravano in capo all'editore, il quale è tenuto a riprodurre e mettere in vendita l'opera segnalando il nome dell'autore, ovvero usando un suo pseudonimo, ovvero ancora in forma anonima se previsto dal contratto, in conformità al manoscritto originale e

seguendo le buone norme della tecnica editoriale, e a pagare all'autore i compensi pattuiti.

Essenziale per la tutela dell'autore nell'ambito di un contratto di edizione è la facoltà di questi di modificare l'opera come ritenga necessario fino alla sua pubblicazione per la stampa. Il medesimo diritto viene garantito all'autore anche sulle nuove edizioni, prevedendosi che l'editore debba interpellare l'autore prima di procedervi. Resta salva la possibilità per l'editore di affidare ad altri l'eventuale aggiornamento dell'opera che si sia reso necessario, se l'autore si rifiuti a provvedere (art.129).

Il compenso spettante all'autore viene stabilito dal dispositivo dell'art. 230, che lo determina come una partecipazione agli utili calcolata in percentuale sul prezzo di copertina delle copie vendute, fissato dall'editore previo tempestivo avviso all'autore (art. 131). È alternativamente previsto che il compenso possa essere rappresentato da una somma c.d. a stralcio se riguarda particolari categorie di pubblicazioni indicate (ad esempio dizionari, enciclopedie, articoli di giornale, opere scientifiche).

Infine, l'art. 134 elenca i casi in cui il contratto di edizione si estingue.

Ad oggi non esiste una disciplina specifica dedicata alla pubblicazione degli e-book: questi rientrano nella definizione di "opera protetta" ai sensi dell'art. 2, n. 1 l.d.a.[25] e seguono, per quanto compatibile, la disciplina del contratto di edizione appena delineata.
Vi sono, tuttavia, alcune disposizioni che sembrano entrare in contrasto con la natura propria dei libri in formato elettronico, come quella concernente il contratto di edizione "a termine": l'esplicita previsione di un numero minimo di copie per edizione sembra porsi in diretto contrasto con la natura digitale dell'e-book, la quale permette potenzialmente di avere un numero infinito di copie disponibili. In questo

[25] "*In particolare sono comprese nella protezione: 1) le opere letterarie, drammatiche, scientifiche, didattiche, religiose, tanto se in forma scritta quanto se orale*".

caso, l'apparente inapplicabilità della previsione può essere superata tramite il ricorso a strumenti digitali di controllo della circolazione delle copie elettroniche, come i *Digital Rights Management*[26], i quali sono in grado di determinare anticipatamente il numero di copie virtuali del libro di cui sarà possibile effettuare il download[27].

1.3. La trasformazione dell'editoria: l'avvento delle nuove tecnologie

L'editoria, come tante altre branche, ha subìto una trasformazione radicale a causa dell'avvento e la diffusione di Internet, mutando significativamente le modalità con cui libri, articoli e altre opere letterarie vengono prodotti, distribuiti e consumati dagli utenti. Difatti, a seguito della diffusione di e-book, audiolibri, articoli online, blog e giornali digitali, i lettori hanno la possibilità di accedere ai contenuti desiderati in qualsiasi momento e su una grande varietà di dispositivi digitali diversi, soddisfacendo le esigenze di rapidità di consultazione dei contenuti e costi ridotti del grande pubblico.
Infatti, l'editoria digitale ha favorito la fruizione di contenuti in modo più accessibile e immediato, riducendo notevolmente i costi di pubblicazione rispetto al corrispettivo formato cartaceo e, conseguentemente, offrendo prezzi più vantaggiosi ai consumatori.

In questa ottica, è importante ricordare come le nuove tecnologie consentano di raggiungere fette di pubblico sempre più ampie anche grazie alla possibilità di venire incontro ad individui non vedenti, affetti da disabilità visive o con altre difficoltà nella lettura di testi a stampa. A livello europeo sono due gli interventi legislativi particolarmente significativi sul punto: il recepimento del Trattato di

[26] v. Capitolo 3.

[27] S. Santolini, L. Giachetti, *Ebook e self publishing: quale disciplina contrattuale?*, 5 luglio 2022, Avvocato Lucrezia Giachetti Studio Legale, disponibile su: https://avvlucreziagiachetti.com/it/blog-list/diritto-nuove-tecnologie/levoluzione-digitale-del-libro-ebook-e-self-publishing-quale-disciplina-contrattuale.

Marrakech attraverso la Direttiva 2017/1564/UE (Direttiva Marrakech) e l'entrata in vigore, prevista per il mese di giugno del 2025, del European Accessibility Act (EAA).

La Direttiva stabilisce un'eccezione obbligatoria al diritto d'autore, permettendo a "entità autorizzate" che trattano con soggetti con problemi di lettura di compiere ogni attività necessaria affinché siano prodotte versioni alternative e accessibili delle opere da distribuire a molteplici beneficiari.

Il European Accessibility Act, invece, obbligherà gli editori a adottare pubblicazioni di per sé accessibili (c.d. "*born accessible publications*") quando si tratti di mettere in produzione e-books.

Da una lettura congiunta dei due testi emerge la tendenza, almeno a livello europeo, di spingere verso una produzione letteraria sempre più accessibile; tuttavia, la mancanza di una singola previsione omnicomprensiva e le dinamiche di mercato non esulano dal rappresentare ostacoli alla realizzazione dello scopo[28].

A supporto delle normative sono nati progetti come quello della Fondazione LIA (Libri Italiani Accessibili), la quale punta a rendere possibile per gli individui con disabilità visive e difficoltà nella lettura di fruire dei prodotti editoriali. Il progetto prevede un sistema per cui gli editori, in fase di produzione, richiedono alla Fondazione una certificazione di accessibilità, la quale viene rilasciata a seguito di una verifica di attinenza del testo alle linee guida internazionali (Udpf). Una volta ricevuta la certificazione, il c.d. bollino Lia, il file e i relativi metadati entrano nel normale circuito librario e sono messi a disposizione del pubblico[29]. Tuttavia, sebbene in una prima fase il servizio di consulenza offerto dall'associazione fosse finanziato dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali, dal 2015 le case editrici sono tenute al pagamento di una quota di iscrizione annuale per diventare membro della Fondazione. La quota viene calcolata in base ai titoli pubblicati nel corso di un anno – ad esempio, la prima fascia comprensiva di 0-100 titoli fissa la quota a

[28] P. Attanasio, L. Del Plato, G. Marangoni, *European copyright, competition and innovation policy in the creative sectors*, 2019, Economia della Cultura, Società editrice il Mulino, issue 2, pag. 210.

[29] R. Cicala*, I meccanismi dell'editoria che smaterializza i libri. Tre casi*, in "Nuova informazione bibliografica, Il sapere nei libri" 1/2021, pp. 157-160, doi: 10.1448/100221, pagg. 159-160.

300 euro annuali – rendendo più complesso per le piccole realtà adeguarsi alla nuova normativa[30].

Allo stato attuale, un'analisi svolta dal progetto APACE[31] sulle pratiche di accessibilità adottate dagli editori in 17 Paesi europei rivela come solo il 37,4% degli editori produttori di e-book realizzano opere accessibili, nonostante l'imminente entrata in vigore del European Accessibility Act. La motivazione prevalente del ritardo è dovuta agli ingenti investimenti necessari per l'adeguamento alle linee guida dettate dalla Direttiva, la quale comporta la modificazione dei processi distributivi e produttivi fino ad oggi adottati, oltre a creare l'esigenza di acquisizione di nuove competenze in materia di accessibilità. In particolare, gli editori hanno rivelato un interesse verso il ricevimento di una formazione specifica che riguardi tutti gli aspetti della produzione di opere accessibili, tra i quali la produzione degli e-book e la descrizione alternativa delle immagini. Gli stessi editori hanno dichiarato di non avere accesso a finanziamenti pubblici utili a coprire gli investimenti necessari per l'attivazione di questi progetti[32].

A tal proposito è anche interessante vedere come, al fine di poter produrre un'opera accessibile, si richieda il medesimo livello di fruizione di quella stessa opera da parte dei beneficiari. Problemi, ad esempio, si pongono rispetto a determinate opere i cui costi potrebbero essere più elevati. Si pensi alle opere letterarie contenenti numerose e particolari immagini. L'unico modo per giungere ad una integrale, e

---

[30] *Certificazione ebook accessibili (LIA)*, Produzioni dal basso, disponibile su: https://www.produzionidalbasso.com/project/certificazione-ebook-accessibili-lia/.

[31] Il progetto APACE (*Accelerating Publishing Accessibility through Collaboration in Europe*) è la rete di associazioni – l'Associazione Italiana Editori, l'Associazione degli editori e dei librai tedeschi e l'Associazione bulgara del libro – guidata dalla Fondazione LIA e volta a migliorare le capacità dell'industria editoriale in materia di accessibilità.

[32] A. Rotondo, *Editori europei sempre più consapevoli sull'accessibilità, ma c'è bisogno di risorse e formazione: lo rivela APACE*, 2 ottobre 2024, in Giornale della Libreria, disponibile su: https://www.giornaledellalibreria.it/news-accessibilita-editori-europei-sempre-piu-consapevoli-sullaccessibilita-ma-ce-bisogno-di-risorse-e-formazione-lo-rivela-apace-6252.html.

medesima fruizione, potrebbe essere quello di "raccontare" le immagini stesse, con costi non indifferenti.

1.3.1. L'importanza dei dati

Un aspetto particolarmente rilevante di questa evoluzione è rappresentato dalla tipologia di dati a disposizione degli operatori del mercato editoriale, e come questi dati vengono utilizzati per muoversi all'interno del mercato stesso. Difatti, nonostante quello che si possa pensare, il mercato del libro è stato fra i primi a fare ricorso ai metadati, per diverse ed ampie finalità. In particolare, l'industria libraria si avvale di un particolare sistema gestito da Informazioni Editoriali[33] e denominato Arianna+, attraverso il quale i partecipanti possono ricevere informazioni anagrafiche e scambiare missaggi – circa ordini, risposte all'ordine, avvisi di spedizioni e dati di vendita – in modo che il sistema informatico li possa elaborare automaticamente[34]. È stato proprio questa infrastruttura digitale che ha portato il commercio elettronico a partire dalla filiera del libro, permettendo al settore editoriale di migliorare la comprensione del mercato e accrescerne l'efficienza attraverso l'analisi dei metadati[35].

Fino alla metà degli anni Novanta si parla di "metadati" come dati originati dallo svolgersi di eventi i quali, incrociandosi tra loro, danno luogo ad un numero sempre maggiore di dati stessi. Pietro Attanasio, importante economista italiano, responsabile per i rapporti istituzionali, la R&S e l'editoria universitaria

[33] Informazioni Editoriali, fondato nel 1985, è il leader in Italia nella fornitura di servizi informativi e banche dati per il mondo del libro. Insieme al citato sistema Arianna+, ha realizzato le banche dati "Alice" (Catalogo dei libri italiani in commercio) ed "e-kitāb" (Catalogo degli e-book italiani in commercio e non). Per ulteriori informazioni: https://www.ie-online.it/.

[34] Arianna+, https://www.arianna.org/

[35] P. Attanasio, *Il libro, l'economia dei dati e le sfide per la politica*, 5 novembre 2022, Agenzia CULT, disponibile su: https://www.agenziacult.it/letture-lente/era-digitale/il-libro-leconomia-dei-dati-e-le-sfide-per-la-politica/.

nell'Associazione Italiana Editori[36], membro del Board ISBN International, della Fondazione LIA[37] e del Copyright Policy Working Group dell'International Publishers Association[38], ricostruisce in uno dei suoi articoli i due eventi che tipicamente caratterizzano il mercato editoriale, mettendoli in relazione tra loro e cercando di comprendere come si sia passati dallo sfruttamento dei metadati ai big data[39].

Il primo "evento" è definibile come "le persone fanno qualcosa" (trad. "*People make stuff*")[40] rappresentato dalla creazione dell'opera da parte dell'autore, il quale rende necessaria la conoscenza di un set di dati comprendenti (i) l'identificazione univoca dell'autore e dell'opera, (ii) la descrizione dell'autore e dell'opera e (iii) la qualificazione che identifica la relazione intercorrente l'autore e l'opera (in questo caso l'atto di creazione).

Il secondo evento può essere invece descritto come "le persone fanno accordi su qualcosa" (lett. "*People do deals about stuff*")[41], che, trasposto nell'ecosistema librario, può riferirsi al caso in cui l'autore trasferisce i diritti di pubblicazione di una propria opera ad un editore: a questo punto si verrebbe a creare un nuovo set di metadata simili al precedente, ma comprendente anche l'identificazione e la descrizione dei diritti trasferiti e dell'editore.

I metadati hanno svolto un ruolo particolarmente rilevante nella prima fase dell'avvento di Internet: come anticipato, infatti, fino a metà degli anni Novanta, il settore librario era l'unico ad avere *databases* contenenti gli standard di

---

[36] L'Associazione Italiana Editori (AIE) è l'associazione di categoria che rappresenta e tutela, sul piano nazionale e internazionale, gli editori di libri e riviste italiani, costituendo un osservatorio aggiornato sul panorama letterario e il mercato editoriale italiani. Per maggiori informazioni: https://www.aie.it/Home.aspx

[37] Fondazione Libri Italiani Accessibili (v. *supra* §1.3).

[38] L'*International Publishers Association* (IPA) è la più grande federazione mondiale di associazioni di editori nazionali, regionali e specializzati, fondata a Parigi nel 1896 con lo scopo di promuovere e tutelare il diritto d'autore e la libertà di pubblicazione.

[39] P. Attanasio, *New Challenges in Metadata Management between Publishers and Libraries*, 2022, JLIS.it, disponibile su: https://doi.org/10.4403/jlis.it-12777.

[40] *Ivi* pag. 1.

[41] *Ivi* pag. 2.

identificazione e di messaggeria per i tele-ordini. Tuttavia, nel momento in cui il Web 2.0 entrò nello schema, Internet cominciò ad essere caratterizzato dall'intermediazione delle piattaforme web e dai contenuti generati direttamente dagli utenti.[42]

L'aspetto principale del passaggio al Web 2.0 risiede nella capacità delle macchine di tenere traccia di un grandissimo numero di eventi e di generare dati attraverso potenti algoritmi: il vantaggio è quello di permettere agli editori di sviluppare piani editoriali e strategie di marketing adeguate a una promozione *ad hoc* dei propri prodotti; tuttavia, è necessario anche sottolineare come i dati sulla lettura siano particolarmente sensibili e rappresentativi della personalità del soggetto interessato, in quanto concernono specialmente alla sfera intellettiva legata alle opinioni e allo stile di vita di un individuo[43]. Inevitabilmente, dall'importanza strategica dei dati deriva anche il valore economico a questi assegnato, rendendone inevitabile un controllo per il corretto sfruttamento nella *digital economy*: da questa necessità nascono normative specifiche, volte a regolamentare la raccolta e l'utilizzo dei dati per evitare la creazione di monopoli di mercato e, allo stesso tempo, permettere un'efficace tutela dei dati personali[44].

L'avvento dell'Intelligenza Artificiale (di seguito anche "IA") ha determinato un ulteriore passaggio con riguardo al valore che i dati ricoprono nell'economia digitale. I sistemi che sfruttano tecnologie di Intelligenza artificiale, infatti, simulano comportamenti "intelligenti" costruiti sul funzionamento del pensiero umano, ossia in grado di apprendere, ragionare, prendere decisioni e risolvere problemi[45]. Alla base dello sviluppo di questi sistemi vi sono enormi quantità di dati che, attraverso complesse elaborazioni, nutrono l'Intelligenza Artificiale e ne permettono l'apprendimento automatico.

---

[42] *Ivi* pag. 4.

[43] *Ivi* pag. 5.

[44] *Ivi* pag. 6.

[45] Parlamento europeo, *Che cos'è l'intelligenza artificiale e come viene usata?*, 2023, disponibile su: https://www.europarl.europa.eu/topics/it/article/20200827STO85804/che-cos-e-l-intelligenza-artificiale-e-come-viene-usata.

Partendo dal presupposto che l'Intelligenza Artificiale arriverà ad essere inevitabilmente parte integrante del futuro della società e del mercato, è agevole comprendere come il controllo sui dati sia un elemento essenziale e rilevante politicamente.

Tra i dati elaborati dai sistemi di IA non mancano materiali coperti dal diritto d'autore, causando notevoli problematiche riguardanti la tutela dei diritti degli autori e rendendo necessari importanti adeguamenti legislativi: è questo il caso, ad esempio, dell'eccezione c.d. di *Text and Data Mining* (TDM), introdotta dalla Direttiva 2019/790 e recepita nella legge sul diritto d'autore agli artt. 70-ter e 70-quater, la quale viene definita come «*qualsiasi tecnica di analisi automatizzata volta ad analizzare testi e dati in formato digitale avente lo scopo di generare informazioni inclusi, a titolo non esaustivo, modelli, tendenze e correlazioni*»[46]. Come verrà meglio analizzato in seguito (§1.3.3.1), questa eccezione consente l'estrazione automatizzata di dati e testi di opere coperte da *copyright* senza la necessità di dover ottenere la previa autorizzazione dei titolari dei diritti.
L'art. 70-quater, in particolare, disciplina l'estrazione generale di testo e dati, da parte di chiunque e anche a scopo di lucro, ammesso che: (i) il soggetto operante abbia avuto il legittimo accesso al contenuto; (ii) il titolare del diritto d'autore e dei diritti connessi, nonché il titolare della banca dati, non abbiano espressamente vietato l'estrazione di testo o dati (c.d. meccanismo di *opt out*).
L'aspetto particolarmente problematico sorge, in realtà, a seguito dello svolgimento dell'attività: l'art. 70-quater prevede che «*le riproduzioni o estrazioni […] possono essere conservate solo per il tempo necessario ai fini dell'estrazione di testo e di dati*», non permettendo, dunque, che i sistemi di Intelligenza Artificiale possano conservare i materiali per fini ulteriori, come la rielaborazione o la verificazione dei risultati ottenuti: parte della dottrina ritiene, invero, che l'utilizzo dei risultati del

[46] Art. 2, n.2, Direttiva 2019/790/UE.

Text anda Data Mining potrebbe essere condizionato all'autorizzazione del titolare dei diritti sui contenuti estrapolati dalla macchina[47].

1.3.2. Creatività e Intelligenza Artificiale generativa

L'impiego dell'IA in ambito editoriale non concerne solamente l'utilizzo di contenuti coperti da *copyright* ai fini di *training* degli algoritmi. La c.d. IA generativa, infatti, è in grado di produrre autonomamente opere "creative", grazie all'analisi e imitazione di un numero smisurato di testi.

È agevole comprendere come, quindi, i confini del diritto d'autore vengano messi in discussione, a partire dalla nozione di autore e di creatività.

In particolare, si potrebbe discutere se un'opera creata da algoritmi di intelligenza artificiale, basandosi sulla rielaborazione di materiali già protetti dal diritto d'autore, possa essere ritenuta "originale" o, piuttosto, considerata come una c.d. "opera derivata". Ai sensi dell'art. 4 della legge 633/1941 costituiscono opera derivata «*le elaborazioni di carattere creativo dell'opera stessa, quali le traduzioni in altra lingua, le trasformazioni da una in altra forma letteraria od artistica, le modificazioni ed aggiunte che costituiscono un rifacimento sostanziale dell'opera originaria, gli adattamenti, le riduzioni, i compendi, le variazioni non costituenti opera originale*»: considerando le opere generate dall'IA come opere derivate, nel momento in cui l'algoritmo utilizzi testi protetti dal diritto d'autore, evitando la corresponsione del compenso dovuto all'autore per lo sfruttamento del proprio lavoro intellettuale, si implicherebbe una violazione dei diritti d'autore originari[48].

Un'ulteriore distinzione viene operata rispetto ai prodotti interamente (ed autonomamente) creati dai sistemi di Intelligenza Artificiale e quelli che, invece,

---

[47] C. Battistella, *L'intelligenza artificiale generativa può fare affidamento sulla eccezione copyright text and data mining (TDM) per il suo addestramento?*, 14 febbraio 2023, Diritto al digitale, disponibile su: https://dirittoaldigitale.com/2023/02/14/intelligenza-artificiale-generatica-copyright-text-data-mining-tdm/.

[48] B. Martino, *Intelligenza Artificiale e Diritto d'Autore, problematiche e casi studio*, 28 luglio 2024, Legal for Digital, disponibile su: https://legalfordigital.it/intelligenza-artificiale/intelligenza-artificiale-problematiche-diritto-d-autore/.

sono frutto di istruzioni precise e dettagliate corrisposte al *software* da un soggetto umano, ponendosi in un rapporto di committenza dall'uomo alla macchina: in questo secondo caso, l'*input* creativo apportato dall'essere umano viene in considerazione rispetto al riconoscimento della titolarità dei diritti sull'opera, ferma restando l'estrema difficoltà di individuazione di questo tipo di situazioni[49].

La questione riguardo la paternità dell'opera attribuita, o attribuibile, ai sistemi di IA risulta attualmente di dubbia risoluzione, vedendosi contrapporre posizioni dottrinali differenti in relazione al diverso ordinamento giuridico preso in considerazione.

In Italia non è previsto espressamente che un'opera possa essere creata da un agente non umano, portando la dottrina maggioritaria a ritenere che le opere creative tutelabili attraverso il diritto d'autore siano solo quelle frutto di un processo creativo in cui la tecnologia funga da mero ausilio nella realizzazione, escludendo dall'ambito di protezione le opere create tramite sistemi automatici di IA[50]. Le ragioni giustificatrici di questa linea di pensiero sono essenzialmente tre: (i) l'ordinamento giuridico italiano non prevede l'acquisto di diritti di proprietà intellettuale in capo alle persone giuridiche, andando ad escludere, per interpretazione analogica, anche gli agenti artificiali; (ii) l'art. 2575 c.c., stabilendo come oggetto del diritto d'autore le «*opere dell'ingegno di carattere creativo […] qualunque ne sia il modo o la forma di espressione*», confermerebbe il legame intercorrente tra il carattere personale della creazione di un'opera e il titolo originario d'acquisto del diritto in capo al soggetto creatore; (iii) l'art. 2580 c.c., infine, attribuisce la titolarità del diritto all'autore e ai suoi aventi causa, sembrandosi escludere implicitamente la medesima attribuzione in capo ad un sistema di intelligenza artificiale[51].

---

[49] F. Fontanarosa, *Copyright e intelligenza artificiale nel diritto dell'Unione europea*, in "Osservatorio del diritto civile e commerciale, Rivista semestrale" 1/2020, pp. 129-160, doi: 10.4478/98134, pag. 132.

[50] *Ivi*, pag. 133.

[51] *Ivi*, pagg. 134-135.

1.3.3. Principali normative di riferimento per l'editoria digitale: la Direttiva UE sul Copyright e il Digital Markets Act

1.3.3.1. La Direttiva UE sul Copyright

La Direttiva (UE) 2019/790 del Parlamento europeo e del Consiglio (di seguito: la Direttiva o Direttiva Copyright), in materia di diritto d'autore e diritti connessi, recepita in Italia tramite il D.lgs. 177/2021, ha introdotto importanti disposizioni volte ad assicurare l'equa remunerazione per autori e editori di giornali nell'ecosistema digitale e a rendere maggiormente trasparenti le relazioni di questi soggetti con le piattaforme online. La Direttiva, quindi, si propone l'obiettivo di bilanciare la protezione dei diritti d'autore con la libera condivisione dei contenuti su Internet, alla luce degli sviluppi in ambito digitale e, più recentemente, dall'intelligenza artificiale.
Secondo la stessa Direttiva, è definito prestatore di servizi di condivisione di contenuti online un «*prestatore di servizi della società dell'informazione il cui scopo principale o uno dei principali è quello di memorizzare e dare accesso al pubblico a grandi quantità di opere protette dal diritto d'autore o altri materiali protetti caricati dai suoi utenti, che il servizio organizza e promuove a scopo di lucro*». La normativa tocca diversi punti legati alla responsabilità dei prestatori di servizi per la diffusione sul web di contenuti protetti dal diritto d'autore e dei relativi compensi da accordare.

Gli artt. 3 e 4 della Direttiva – come anticipato al §1.3.1 – introducono un'importante eccezione in materia di estrazione dei dati, la quale risulta particolarmente rilevante soprattutto in ambito di Intelligenza Artificiale. Il *Text and Data Mining* viene definito all'art. 2 della stessa Direttiva come «*qualsiasi tecnica di analisi automatizzata volta ad analizzare testi e dati in formato digitale avente lo scopo di generare informazioni inclusi, a titolo non esaustivo, modelli, tendenze e correlazioni*», distinguendosi poi in "estrazione di testo e di dati a scopo di ricerca scientifica" (art. 3) e "eccezioni o limitazioni ai fini dell'estrazione di testo e di dati". Si tratta, dunque, di una modalità di raccolta di dati destinata alle attività di

ricerca, diffusione, studio e promozione della cultura e della scienza: l'attività, in particolare, consiste nell'estrazione e riproduzione di testi, dati e materiali protetti dal diritto d'autore.

Passando ad un esame più puntuale, l'art. 3 individua una cerchia ristretta di soggetti legittimati ad avvalersi dell'eccezione regolata, individuati negli organismi di ricerca scientifica e negli istituti di tutela del patrimonio culturale. Tuttavia, la norma non si preoccupa di specificare, altresì, in concreto i soggetti che verranno investiti nella riproduzione ed estrazione: i *consideranda*, infatti, si concentrano prevalentemente sul ruolo ricoperto dalle nuove tecnologie[52]. Con riguardo agli istituti di tutela del patrimonio culturale, essi devono essere accessibili al pubblico, ma non viene fatto riferimento allo svolgimento di eventuali attività a scopo lucrativo; più restrittiva è la categoria degli organismi di ricerca scientifica, i quali non possono avere natura privata, né tantomeno perseguire finalità lucrative.

L'art. 4, d'altra parte, consente la riproduzione ed estrazione dei dati effettuata da soggetti diversi per finalità che differiscono da quelle specificate all'art. 3. Gli articoli in esame sono stati recepiti nell'ordinamento italiano tramite l'inserimento degli artt. 70-ter e 70-quater nella legge 633/1941.

L'introduzione di una norma di tal genere non è rimasta esente da critiche di carattere tecnico-giuridico, mosse soprattutto rispetto all'interpretazione degli articoli 3 e 4, ritenuti confusionari sul piano linguistico. Il termine "dati", infatti, si ritiene sia stato interpretato in modo eccessivamente estensivo, considerando il *Text and Data Mining* come attività oggetto dell'eccezione, e non, piuttosto, come il contesto in cui applicare le attività suddette. Di ulteriore difficoltà interpretativa sono anche i termini "estrazione" e "riproduzione", spesso ritenuti esageratamente generici e omnicomprensivi[53].

---

[52] V. Falce, *Direttiva Copyright 2019: fair use ed eccezioni al copyright tra esigenze di "apertura" e necessità di indirizzo*, 22 luglio 2019, Filodiritto, disponibile su: https://www.filodiritto.com/direttiva-copyright-2019-fair-use-ed-eccezioni-al-copyright-tra-esigenze-di-apertura-e-necessita-di-indirizzo.

[53] L. Quadrini, *Il "text and data mining" nella direttiva Ue copyright: i nodi tecnici, giuridici e linguistici*, 12 aprile 2023, Agenda Digitale, disponibile su: https://www.agendadigitale.eu/mercati-digitali/il-text-and-data-mining-nella-direttiva-ue-copyright-i-nodi-tecnici-giuridici-e-linguistici/.

L'art. 15 riconosce il diritto agli editori di notizie ad un compenso per l'utilizzo dei contenuti da parte delle piattaforme digitali: il diritto alla remunerazione si applica sulla base della rilevanza, in termini quantitativi o qualitativi, dei testi delle notizie, sancendo un diritto alla remunerazione relativo. Le piattaforme, dunque, sono legittimate a pubblicare brevissimi estratti di notizie (c.d. *snippets*) senza la necessità di corrispondere un compenso agli editori delle stesse; allo stesso modo, sono esenti da tutela i collegamenti ipertestuali. La norma introduce anche il concetto di "equo compenso"

L'art. 15, oggetto di non poche perplessità per la sua mancanza di specificità[54], è stato recepito nell'ordinamento italiano tramite l'introduzione dell'art. 43-bis della legge sul diritto d'autore, il quale riconosce agli editori di pubblicazioni di carattere giornalistico i diritti esclusivi di riproduzione (art. 13 l.d.a.) e comunicazione al pubblico (art. 16 l.d.a.) per l'utilizzo online delle loro pubblicazioni da parte dei prestatori di servizi della società dell'informazione. La titolarità dei diritti citati include anche la possibilità di negoziare il loro trasferimento alle piattaforme dietro la corresponsione di un compenso, potendosi utilizzare anche tipologie di licenze non esclusive.

L'art. 17, invece, prevede che i fornitori di servizi di condivisione di contenuti online siano responsabili non solo dei contenuti protetti dal diritto d'autore da esse pubblicate sulle proprie pagine, quanto, piuttosto, anche dei contenuti protetti caricati dagli utenti. In particolare, il paragrafo 4 stabilisce che alcune condizioni che il prestatore di servizi devono dimostrare sussistenti affinché possano godere di un esonero di responsabilità: (i) avere compiuto i massimi sforzi per ottenere un'autorizzazione (ad es. una licenza), la quale ricomprende anche gli atti compiuti dagli utenti, purché non su base commerciale o che non generino ricavi significativi (paragrafo 2); (ii) avere compiuto i massimi sforzi per assicurare l'indisponibilità di opere e materiali per i quali abbiano ricevuto le informazioni pertinenti e

[54] I. Genna, *Direttiva copyright: tutti i rischi di una legge nazionale precipitosa*, 21 maggio 2020, Agenda Digitale, disponibile su: https://www.agendadigitale.eu/mercati-digitali/direttiva-copyright-tutti-i-rischi-di-una-legge-nazionale-precipitosa/.

necessarie dai titolari dei diritti; (iii) avere agito tempestivamente, a seguito di segnalazione, per disabilitare l'accesso o rimuovere dalle piattaforme le opere e materiali segnalati, e di aver compiuto i massimi sforzi per impedirne il futuro caricamento.

1.3.3.2. Il Digital Markets Act

Il Digital Markets Act (di seguito DMA) è il Regolamento europeo sui mercati digitali, approvato dal Parlamento europeo nel 2022 ed entrato in vigore l'anno seguente, il quale ha ad oggetto i mercati equi e contendibili nel settore digitale, con particolare riferimento alla prevenzione degli abusi di posizione dominante da parte delle grandi piattaforme web.

Esso stabilisce i nuovi obblighi adottati per le piattaforme online, resi necessari dal frequente utilizzo di pratiche sleali nei mercati digitali: in particolare, il DMA è incentrato sul controllo all'accesso di quei dati considerati come un fattore determinante nelle dinamiche competitive dell'ecosistema digitale.

I soggetti impattati dal Regolamento sono i c.d. *gatekeepers*, ossia quelle società che detengono il controllo di un determinato settore di mercato e si trovano nella possibilità di applicare restrizioni all'ingresso di altre imprese. Nell'ambito del mercato digitale le società considerabili come *gatekeepers* sono le *Large Online Platforms* (LoPs), cioè i fornitori di servizi di piattaforme base come *social network*, motori di ricerca e servizi di messaggistica, i quali hanno la capacità di porsi come intermediari tra la concorrenza e gli utenti e di gestire i dati di questi ultimi a scopi analitici per competere su altri mercati.

Il mezzo di azione prevalente per l'implementazione del DMA è rappresentato dalle strategie *ex ante*, che agiscono in prevenzione dei comportamenti anticoncorrenziali, andando ad integrare la normativa antitrust con l'esperienza costruita su un'ampia casistica in materia di concorrenza sleale. Inoltre, il DMA non interviene solamente sui servizi base della piattaforma (come il *marketplace*), ma viene applicato anche agli ulteriori servizi offerti che vanno a configurarne la posizione dominante.

Nel settore editoriale, la normativa interviene sui rapporti che intercorrono tra editori, librerie e grandi piattaforme digitali di distribuzione, tentando di migliorare l'accesso ai dati di vendita e utilizzo di libri ed ebook e garantire la trasparenza del mercato. Tramite gli obblighi previsti; il Regolamento va a bilanciare la profonda disuguaglianza in termini di possesso di informazioni che intercorre tra editori e piattaforme, come Amazon, che hanno accesso completo ai dati relativi agli acquisti e preferenze di ogni singolo utente[55] [56].

1.3.4. Il *self publishing*

Nella sua veste tradizionale, il mercato editoriale può essere rappresentato come una catena verticale così formata: autore – editore – distributore – lettore.
Una delle novità più rilevanti introdotte con l'avvento dell'editoria digitale è il fenomeno del c.d. *self publishing*, ossia la possibilità per gli autori di pubblicare e distribuire le proprie opere senza la necessaria intermediazione di un editore. In questo modo, le barriere all'ingresso operate dalle selezioni delle case editrici vengono abbattute, permettendo un accesso al mercato più democratico. Gli autori sono posti in diretta connessione con i propri lettori, favorendo anche il dialogo con questi ultimi e sviluppare degli efficienti sistemi di auto-promozione, senza essere tenuti a condividere i ricavi derivanti dalle *royalties* con gli editori[57].
Attualmente sono numerose le piattaforme che offrono un servizio di autopubblicazione: tra queste spicca Amazon Kindle Direct Publishing ("KDP"), legata all'omonimo store online, che consente di vendere la propria opera sul marketplace di Amazon e di avvalersi del c.d. *print on sale*. Quest'ultimo è un

[55] J. Condemi, *Digital Markets Act: cos'è e cosa prevede*, 5 agosto 2022, Agenda Digitale, disponibile su: https://www.agendadigitale.eu/mercati-digitali/digital-markets-act-cose-e-cosa-prevede/.

[56] A. Buticchi, G. Marangoni, *Editoria digitale, così il Digital Markets Act riequilibra i rapporti con le Big Tech*, 1° febbraio 2023, Agenda Digitale, disponibile su: https://www.agendadigitale.eu/mercati-digitali/editoria-digitale-cosi-il-digital-markets-act-cambia-riequilibra-i-rapporti-con-le-big-tech/.

[57] L. Sechi, *Oltre la carta*, 2011, Apogeo, disponibile su: https://www.perlego.com/book/4398760.

servizio di stampa che permette di recapitare al lettore una versione cartacea del manoscritto acquistato online, eliminando la necessità dell'autore del preventivo acquisto di un certo quantitativo di copie da distribuire ed elidendo parte del rischio economico in capo all'autore.

La distribuzione tramite supporti digitali permette agli editori di raccogliere dati sempre più precisi sull'andamento del mercato e sulle preferenze del proprio pubblico di riferimento, permettendo loro di tenere traccia dei lettori e di sviluppare strategie di marketing sempre più mirate, efficienti e, soprattutto, personalizzate sul singolo individuo. L'incisione del rapporto diretto tra editori e lettori appare ancora più evidente tramite l'utilizzo da parte dei primi di piattaforme social come Instagram e TikTok, sulle quali ricorrono numerosi esempi di c.d. *communities* dedicate non solo ai lettori, ma anche ad autori emergenti in cerca di visibilità: oggi, infatti, soprattutto tra giovani e giovanissimi, le notizie e le informazioni viaggiano prevalentemente via internet e, in particolar modo, attraverso i social networks, creando un ecosistema perfetto per la promozione di contenuti inediti.

Operare attraverso il *self publishing*, tuttavia, comporta anche notevoli svantaggi, causati proprio dalla mancanza di assistenza da parte di professionisti del settore. Tra i profili di criticità rientra, *in primis*, la gestione e tutela dei diritti d'autore, in quanto chi si autopubblica non gode del supporto legale tipicamente fornito dagli editori tradizionali. Lo strumento principale di cui gli autori possono avvalersi è la c.d. richiesta di *take-down* del contenuto interessato da inviare direttamente alla piattaforma di distribuzione: tuttavia, il sistema non risulta particolarmente risolutivo, a causa della limitata capacità di un singolo soggetto nell'individuare tutte le possibili violazioni, a cui si deve aggiungere anche la frequenza con la quale le piattaforme, seppur rimuovendo i contenuti pubblicati illegalmente, non siano tenute a risarcire l'autore del danno subìto[58].

[58] R. Matulionyte, *Self-Publishing Boom and Its Legal Challenges*, 2017, 39 European Intellectual Property Review 754, pp. 9-10, disponibile su: SSRN: https://ssrn.com/abstract=3083268 or http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3083268.

In secondo luogo, non è da sottovalutare il fattore reputazionale: la questione della qualità delle opere autopubblicate, infatti, è ancora oggetto di discussione. Nonostante lo stigma iniziale stia gradualmente scomparendo, complice anche il numero crescente di prodotti cinematografici tratti da titoli autopubblicati dimostratisi *bestsellers*, permangono le preoccupazioni relative agli *standard* qualitativi e alla mancanza dei tradizionali filtri editoriali[59].

Infine, il quadro risulta ulteriormente complicato dall'emergere di nuove tipologie di intermediari nel processo di pubblicazione. Attori come i c.d. *vanity publishers* si pongono come una figura intermedia tra gli editori e gli autori autopubblicati: essi, difatti, operano offrendo agli autori il solo servizio di pubblicazione – spesso dietro il pagamento di ingenti corrispettivi – e lasciando a questi ultimi gli oneri relativi agli aspetti di promozione e marketing. La difficoltà, in questo caso, sta nell'inquadrare questa tipologia di attori nel quadro normativo di riferimento: nonostante essi si definiscano "editori", infatti, nell'attività da essi svolta manca uno degli elementi essenziali della definizione giuridica di editore, quale l'assunzione del rischio imprenditoriale della pubblicazione dell'opera[60].

1.3.5. Le nuove strategie di monetizzazione per gli editori

La trasformazione dalla dimensione analogica a digitale non ha influito solamente sulle modalità di acquisto e fruizione dei contenuti, ma diversi adattamenti sono stati compiuti anche per aspetti come la monetizzazione degli editori.
Nell'editoria tradizionale, basata essenzialmente sulle copie fisiche, l'autore, una volta elaborato il manoscritto, lo sottopone all'editore per una valutazione ed eventuale pubblicazione. L'editore, a sua volta, si accolla l'investimento per la pubblicazione, comprendente anche i costi di stampa e distribuzione, oltre che le spese di promozione del prodotto. Per rientrare dell'investimento, le case editrici

[59] *Ibidem*, p. 3.

[60] *Ibidem*, p. 15.

pagano anticipi o *royalties* agli autori, acquisendo i diritti esclusivi sulle opere e mantenendo la percentuale maggioritaria sui guadagni derivanti dalle vendite[61].
Allo stato attuale, invece, diverse sono le strategie adottate affinché gli editori digitali possano recuperare i costi di produzione, distribuzione e promozione di contenuti online. Tra queste, sicuramente gli abbonamenti digitali e la pubblicità ricoprono un ruolo di particolare rilievo, ma anche modelli di monetizzazione come i *paywall* hanno assunto una crescente diffusione dall'inizio degli anni 2010.

1.3.5.1. I *paywalls*

Un *paywall*, letteralmente traducibile come "muro di pagamento", è una barriera digitale che gli utenti incontrano nel momento in cui tentano di accedere ad un contenuto senza la previa corresponsione di una tariffa: a seconda dei casi, l'utente può essere tenuto al pagamento del prezzo per ogni singolo articolo o alla sottoscrizione di un abbonamento che gli consenta di accedere ad una pluralità di contenuti.

Esistono diverse tipologie di *paywall* che un editore può implementare: (i) *freemium paywall*; (ii) *soft paywall*; (iii) *dynamic paywall*; (iv) *hard paywall*.
Il *freemium paywall* offre materiali liberamente accessibili, ma limitando l'accesso ai contenuti "premium" agli utenti non paganti. In questo modo, i lettori sono attirati dai contenuti gratuiti e tendono ad abbonarsi per poter accedere ad approfondimenti o testi completi. È una strategia particolarmente utilizzata dalle testate giornalistiche online, sia italiane come La Repubblica o il Corriere, che straniere come The Telegraph.
Il *soft paywall*, invece, si basa sull'offerta di un numero limitato di contenuti gratuitamente consultabili, per poi richiedere l'iscrizione in abbonamento per poter continuare ad usufruire del servizio. Questo modello è stato efficacemente adottato dal New York Times dal 2011.

[61] *Ibidem*, p. 2.

Il *dynamic paywall* fa parte della già analizzata categoria di *soft paywalls*, ma differendo per l'utilizzo dell'apprendimento automatico tramite Intelligenza Artificiale per riuscire a creare offerte di abbonamento personalizzate per i singoli utenti, basandosi sui dati relativi agli interessi, al comportamento online e alla sensibilità che questi hanno nei confronti del prezzo. Dal 2018 questo sistema è stato implementato dal Wall Street Journal.
Infine, l'*hard paywall* consente ai visitatori di visualizzare un contenuto solo previa sottoscrizione di un abbonamento, senza nessuna possibilità di accesso gratuito. È la soluzione sicuramente più rigida e risulta di adozione rischiosa per le pubblicazioni che ancora non dispongono di un pubblico fidelizzato; tuttavia, non mancano casi in cui venga introdotta con successo, come nel caso del "Financial Times"[62].

1.3.5.2. Il *crowdfunding*

Il concetto di crowdfunding, letteralmente "finanziamento collettivo", si basa sul supporto economico erogato da un grande numero di soggetti privati ("*crowd*", ossia "folla") per la realizzazione di un progetto. Questo sistema prevede un invito aperto, essenzialmente attraverso Internet, a fornire risorse finanziarie, sotto forma di donazione o in cambio di un prodotto futuro o qualche forma di ricompensa a supporto di iniziative per scopi specifici[63].

Le piattaforme di crowdfunding si basano si quattro diversi modelli alternativi: (i) donazioni, (ii) ricompense, (iii) *equity*, (iv) prestiti o microcredito.

[62] A. Kemp, *Cos'è un Paywall? Una guida completa per gli editori*, 23 luglio 2024, State of Digital Publishing, disponibile su: https://www.stateofdigitalpublishing.com/it/monetizzazione/cos-39-e-un-paywall/.

[63] P. Belleflamme, T. Lambert, A. Schwienbacher, *Crowdfunding: Tapping the Right Crowd*, 9 luglio 2013, Journal of Business Venturing, 2014, 29(5), 585-609, CORE Discussion Paper No. 2011/32, disponibile su SSRN: https://ssrn.com/abstract=1578175.

Le piattaforme che basano il loro funzionamento sulle donazioni fanno leva sul pure spirito di liberalità che anima il singolo individuo, non prevedendosi alcun tipo di *rewarding* per il denaro corrisposto.

Le iniziative basate su un sistema di ricompense, al contrario, offrono ai finanziatori un ritorno di capitale sociale (non economico), sotto forma di appartenenza ad una comunità o status e dimostrato attraverso l'esposizione di simboli evidenti. Il sistema basato sulle ricompense si distingue al suo interno tra modello "*take nothing*", in cui la somma stabilita deve essere raggiunta in un periodo di tempo prefissato prima di procedere alla transazione pena il fallimento dell'intero finanziamento, e modello "*take it all*", nel quale il progetto viene finanziato a prescindere dal raggiungimento dell'obiettivo entro la scadenza.

Le piattaforme basate su modelli di *equity*, contraddistinte dal carattere di prestito, prevedono che ai finanziatori vengano corrisposti dividendi o quote dei profitti derivanti dal progetto finanziato: in particolare, gli iniziatori del progetto definiscono un periodo di tempo e una somma c.d. *target*, la quale viene divisa in parti uguali (quote) che vengono offerte sulla piattaforma sotto forma di azioni a prezzo fisso; le offerte proseguono fino al raggiungimento della somma prefissata, a seguito del quale si avvia la fase di investimento.

Da ultimo, le piattaforme con carattere di prestito di dividono in due modelli: (i) il microprestito, consistente in una fornitura di servizi finanziari a clienti a basso reddito attraverso la raccolta di denaro da parte di un gruppo di persone e la gestione di questo a mezzo di un intermediario locale; (ii) il prestito c.d. *peer-to-peer*, ossia una transazione finanziaria che avviene direttamente tra individui, attraverso il prestito di piccole somme di denaro alla stessa persona o organizzazione beneficiaria[64].

1.3.6. Digitalizzazione di massa

[64] A. Cicerchia, *Crowdsourcing e crowdfunding: la folla che finanzia la cultura*, in "Economia della Cultura, Rivista trimestrale dell'Associazione per l'Economia della Cultura" 2/2013, pp. 175-188, doi: 10.1446/74580, pp. 178-179.

La digitalizzazione di massa dei contenuti editoriali rappresenta un'opportunità rilevante per rendere accessibile il patrimonio culturale e intellettuale umano su scala globale. Il processo consiste nella trasformazione in formato digitale di grandissime quantità di opere fisiche, in modo da superare i limiti imposti dalle moderne biblioteche, tra i quali lo spazio fisico, la deperibilità dei materiali e l'inefficienza dei sistemi di ricerca[65].

Diversi sono i tentativi significativi di creazione di archivi digitali di opere letterarie. Tra questi va sicuramente ricordato il progetto "*American Memory*", presentato dalla Library of Congress nel 1987: lo scopo era la creazione di una "biblioteca universale digitale" (lett. "*universal digital library*") di tutte le opere letterarie raccolte dalla Library of Congress negli oltre 190 anni di esistenza. Tuttavia, l'intervento di digitalizzazione si scontrò con ostacoli di tipo economico e legale, soprattutto legati alle restrizioni dovute al *copyright*, costringendo l'istituzione a selezionare solo una piccola porzione del patrimonio librario disponibile da pubblicare online[66].

Un ulteriore esempio particolarmente rilevante è il progetto "*Google Print*" lanciato nel 2004 con l'accordo tra il colosso Google e cinque grandi biblioteche volto a digitalizzare e fornire l'accesso ai testi completi della maggior parte delle opere contenute nelle collezioni delle università del Michigan, Stanford, Oxford e della New York Public Library: in questo caso, Google ha investito risorse significative in modo da rendere accessibili opere in dominio pubblico e fornire estratti di opere protette da *copyright* avvalendosi dell'iniziativa privata[67].

È agevole notare, dunque, come l'obiettivo di raggiungere un livello di digitalizzazione di tale portata, dunque, soffrisse la necessità di una riforma del sistema legislativo governante il diritto d'autore.

Di seguito verranno analizzati tre casi esemplificativi dell'estrema difficoltà di bilanciamento dei diritti e interessi in gioco nella trasformazione digitale.

---

[65] H. Travis, *Building Universal Digital Libraries: An Agenda for Copyright Reform*, 2006, Pepperdine Law Review, vol. 33, pp. 761-829.

[66] *Ivi* p. 770.

[67] *Ivi* p. 776.

1.3.6.1. Il caso *Google Books*

Sulla scorta delle problematiche legate alla trasposizione in digitale delle opere letterarie è inevitabile dedicare un momento di attenzione al progetto conosciuto come *Google Books*, particolarmente noto per essere stato oggetto, nel tempo, di azioni collettive intentate dalle associazioni degli autori e editori statunitensi.

L'iniziativa nacque nel 2004, ponendosi immediatamente sotto i riflettori a causa di un procedimento intentato dalla Author's Guild of America e dalla Association of American Publishers (di seguito anche "associazioni degli autori e editori") per violazione dei diritti d'autore su ampia scala: la controversia terminerà nel 2008 per mezzo di un accordo transattivo. Nel frattempo, la società aveva già proceduto a digitalizzare oltre 7 milioni di libri attraverso un meccanismo di scansione del volume e successivo inserimento e classificazione nel *database* di Google, agendo di anticipo rispetto alle negoziazioni: i testi ormai ricadenti in regime di libero dominio sono resi disponibili per la visualizzazione online e il download, mentre per le opere ancora protette dal diritto d'autore vengono messi a disposizioni solo *snippets* (v. *supra* §1.3.3.1).

La prima proposta di accordo transattivo consisteva nel concedere a Google il diritto di continuare a scansionare e digitalizzare le opere protette da *copyright*, in modo da creare un archivio digitale della produzione letteraria globale: in particolare, Google avrebbe potuto visualizzare porzioni dei testi protetti in funzione delle ricerche operate dagli utenti e di attingere alle stesse opere per affinare i propri algoritmi di ricerca. Di ritorno, Google avrebbe dovuto versare in un fondo – il c.d. *Settlement Class Fund* – il 63% dei profitti ad esso derivanti, a titolo di compensazione dei titolari dei diritti, oltre che almeno 45 milioni di dollari ai titolari dei diritti di opere digitalizzate prima della scadenza per effettuare l'*opt-out*.

Successivamente, nel settembre 2009, l'Antitrust Division del Dipartimento di Giustizia depositò uno *statement of interest*, censurando la proposta di accordo transattivo sulla base di una presunta violazione della *Section 1* dello Sherman Act. Al primo *statement* ne seguì un altro, nel febbraio del 2010, con il quale l'Antitrust

Division ventilava le proprie preoccupazioni rispetto al rischio della possibile creazione di barriere di entrata nel mercato[68].

Per superare gli effetti anticompetitivi previsti, la Division sollecitò una serie di modifiche da applicare all'accordo: (i) si richiese che la corte imponesse un sistema di *opt in* – il quale prevede l'adesione da parte dei titolari ai termini dell'accordo – in sostituzione del sistema di *opt out* fino a quel momento previsto; (ii) in secondo luogo, si stabilì che l'accordo dovesse essere limitato esclusivamente alle opere statunitensi; (iii) la terza modifica concerne i c.d. *orphan works*, ossia le opere protette da *copyright* ma delle quali non si conosce il titolare dei diritti, per le quali Google avrebbe dovuto adottare linee guida per minimizzare il numero di opere rientranti nella categoria e provvedere ad un periodico aggiornamento dello status di opere orfane[69].

La proposta di accordo, tuttavia, non venne approvata dal Dipartimento di Giustizia degli Stati Uniti, che motivò il rigetto con il timore che Google avrebbe guadagnato il monopolio sui libri digitalizzati. Anche il Tribunale di New York respinse l'accordo proposto sulla scorta delle medesime motivazioni[70].

La controversia proseguì innanzi al Tribunale di New York fino alla definizione del primo grado, che il presidente della Corte Denny Chin motivò asserendo che il servizio operato da Google fornisse notevoli benefici pubblici (lett. "*Google Books provides significant public benefits*"). Di contro, l'Authors Guild of America presentò ricorso innanzi alla Corte d'Appello di New York, la quale confermò il giudizio di primo grado, dichiarando l'opera di digitalizzazione realizzata da Google in conformità con il *fair use*[71], segnando un importante precedente per la ridefinizione dei confini delineati dal diritto d'autore rispetto all'interesse pubblico.

---

[68] R. Peritz, M. Miller, *La moderna biblioteca di Alessandria. "Google Books" e il sindacato antitrust*, in "Mercato Concorrenza Regole, Rivista quadrimestrale", 1/2010, pp. 65-76, doi: 10.1434/31978, §2

[69] *Ibidem* §3.

[70] V. Ertola, *La tutela del diritto d'autore e il mondo digitale: Authors Guild of America vs Google*, 23 settembre 2019, Ius In Itinere, disponibile su: https://www.iusinitinere.it/la-tutela-del-diritto-dautore-ed-il-mondo-digitale-authors-guild-of-america-vs-google-23271.

[71] *Ibidem.*

1.3.6.2. La risposta europea: il progetto ARROW

Coordinato dall'Associazione Italiana Editori e cofinanziato dalla Commissione Europea, ARROW – *Accessible Registries of Rights Information and Orphan Works towards the Europeana*[72] – è il progetto europeo, nato nel 2007, volto a favorire la gestione delle informazioni sui diritti d'autore e l'accesso ai contenuti digitali protetti dal *copyright*: lo scopo del progetto è prevalentemente quello di affrontare il tema delle opere orfane e fuori commercio nell'ambito della gestione dei diritti nelle biblioteche digitali. ARROW si pone come obiettivo lo sviluppo di modelli di accesso ai contenuti protetti da diritto d'autore interoperabili tra loro, in modo da permettere agli utenti di reperire agilmente le informazioni necessarie alla negoziazione dei diritti, rendendo più semplice l'individuazione dei titolari e indirizzando gli utenti alle fonti corrette[73].

Centrale nel lavoro svolto da ARROW è il problema della gestione dei diritti riguardanti le opere orfane: a seguito dell'entrata in vigore della Direttiva 28/2012/UE su taluni utilizzi consentiti di opere orfane, recepita in Italia con il D.lgs. 163/2014, la piattaforma messa a disposizione dal progetto ha assunto un ruolo fondamentale. Le disposizioni contenute nella Direttiva sono state trasposte agli artt. 69-bis ss. della legge sul diritto d'autore, andando a prevedere un'eccezione a favore di determinati soggetti per l'utilizzo delle opere orfane. Secondo l' art. 69-quater un'opera può essere considerata orfana se il titolare dei diritti sulla stessa non sia stato individuato o rintracciato al termine di una «ricerca diligente»: il comma 2 del medesimo articolo sottolinea come la ricerca sia svolta

[72] *Europeana* è la biblioteca digitale europea che raccoglie e dà accesso a materiali digitali da circa 2000 diverse istituzioni dei Paesi Membri, con lo scopo di condividere gratuitamente il patrimonio culturale europeo. Per maggiori informazioni: https://www.europeana.eu/it.

[73] P. Attanasio, *Un approccio cooperativo per la gestione dei diritti nelle biblioteche digitali: il progetto ARROW*, 2008, DigItalia, 3(2), 55-62, disponibile su: https://digitalia.cultura.gov.it/article/view/281.

«consultando fonti di informazioni appropriate», tra le quali rientra anche il sistema ARROW[74].

Nel 2011 il progetto è proseguito attraverso il lancio di ARROW Plus, il quale si andava a porre tre obiettivi fondamentali: (i) ottimizzare il sistema ARROW preesistente; (ii) estendere l'infrastruttura a nuovi Paesi europei; (iii) elaborare uno studio di fattibilità per adattare l'azione di ARROW anche al settore delle immagini[75]. Il progetto ARROW Plus si è poi concluso il 31 dicembre 2013.

1.1.1.1. Hachette v. Internet Archive

Quando si parla di biblioteche digitali non può evitarsi di menzionare Internet Archive, l'organizzazione *no-profit* fondata dall'informatico statunitense Brewster Kahle nel 1996.

La rilevanza del progetto Internet Archive sta nel servizio di *Open Library* offerto dall'organizzazione, il quale mette a disposizione degli utenti le informazioni bibliografiche relative ad enormi cataloghi di opere, permettendo, inoltre, di prendere in prestito copie digitali dei libri prescelti, simulando, così, il funzionamento di una biblioteca tradizionale[76].

Il prestito digitale funziona sulla base di una tecnologia denominata *Controlled Digital Lending*, consistente, per l'appunto, nel prestito controllato di copie digitalizzate di libri a stampa[77]: il sistema permette di mettere in circolazione un numero predefinito di copie digitali, basandosi sul tradizionale rapporto "posseduto – prestato"; coerentemente, la copia digitalizzata può essere presa in prestito dal singolo utente per un periodo limitato di tempo, prevedendosi anche tecniche di

---

[74] CorCom, *Con Arrow Europeana (ri)sfida Google*, 28 ottobre 2012, Network Digital 360, disponibile su: https://www.corrierecomunicazioni.it/media/con-arrow-europeana-risfida-google/.

[75] Ministero della Cultura, *British Library sta con ARROW, il sistema frutto del progetto di ricerca europeo coordinato da AIE*, 15 settembre 2011, disponibile su: https://cultura.gov.it/comunicato/british-library-sta-con-arrow-il-sistema-frutto-del-progetto-di-ricerca-europeo-coordinato-da-aie.

[76] F. Mercanti, *Hachette v. Internet Archive*, 2023, JLIS.it, 15(1), pp. 86-108, doi: 10.36253/jlis.it-576, disponibile su: https://www.jlis.it/index.php/jlis/article/view/576/521, p. 87.

[77] *Ivi*, p. 88.

protezione delle opere digitalizzate tali da impedire la creazione e distribuzione di nuove copie[78].

Il progetto, certamente ambizioso, non esula dal presentare delle problematiche, riconosciute dallo stesso fondatore. In particolare: (i) la costruzione di una collezione di opere necessita di un enorme servizio di digitalizzazione, il quale viene offerto dalla stessa Internet Archive; (ii) la messa a disposizione dei libri incontra un ostacolo rilevante per quanto riguarda le opere coperte dal diritto d'autore, comportando per Internet Archive la necessità di avviare un programma di digitalizzazione in collaborazione con le biblioteche posseditrici dei libri a stampa[79].

Internet Archive trovò il suo punto di maggior successo durante il periodo di pandemia da Covid-19, quando la richiesta di prodotti digitali si innalzò esponenzialmente. Proprio in quel frangente, l'organizzazione lanciò la *National Emergency Library* (NEL), una versione di *Open Library* caratterizzata dal fatto di essere sprovvista di liste di attesa e pensata prevalentemente per un pubblico studentesco. Naturalmente, non sono mancate le critiche relative ai possibili mancati guadagni che gli autori avrebbero percepito: l'organizzazione ovviò al problema permettendo a questi ultimi di richiedere l'eliminazione delle proprie opere dalla *National Emergency Library*[80].

Il caso giudiziario[81] ebbe inizio nel giugno del 2020, quando quattro grandi gruppi editoriali statunitensi – Hachette Book Group, HarperCollins, John Wiley & Sons e Penguin Random House – intentarono una causa nei confronti di Internet Archive contestando la violazione del *copyright* su 127 opere. In particolare, il comportamento considerato lesivo consisteva nella pratica di scansionamento dei libri, i quali venivano messi a disposizione del pubblico attraverso la piattaforma web dell'organizzazione, ma senza la previsione di un corrispettivo a carico degli

[78] *Ivi*, pp. 91-92.

[79] *Ibidem*.

[80] *Ivi* p. 89.

[81] *Hachette Book Group, Inc. v. Internet Archive*, No. 23-1260 (2d Cir. 2024), disponibile su: https://law.justia.com/cases/federal/appellate-courts/ca2/23-1260/23-1260-2024-09-04.html.

utenti per il prestito digitale: questi ultimi potevano prendere in prestito fino a dieci libri allo stesso tempo, per un tempo limite di quattordici giorni l'uno. Inoltre, per garantire che le opere prese in prestito non potessero essere ulteriormente copiate, Internet Archive si avvaleva di versioni digitali coperte da particolari sistemi di crittazione.
L'organizzazione fece fronte alle accuse lanciate dai quattro editori invocando il legittimo utilizzo secondo il *fair use*[82] e la c.d. *first sale doctrine*[83], come rispettivamente previsto dalle *Section 107* e *109* del Copyright Act statunitense.

Nel marzo del 2023 la Corte distrettuale, analizzando i presupposti, stabilì che le azioni poste in essere da Internet Archive non potessero essere ricondotte né alla disciplina della *first sale doctrine*, né, tantomeno, a quella del *fair use*.
In particolare, i giudici statunitensi precisarono che il servizio di *Open Library* non è ammesso dalla *first sale doctrine*, mettendo in discussione, inoltre, la capacità dell'organizzazione di mantenere il controllo sugli eventuali prestiti simultanei delle copie fisiche e di quelle digitali[84]. Dall'altro lato, sull'impossibilità di ammissione dell'eccezione di *fair use* la Corte si espresse specificando come: (i) l'attività svolta da Internet Archive non comportasse un uso trasformativo delle opere in questione; (ii) le opere fossero coperte da *copyright*; (iii) le opere venissero digitalizzate integralmente, senza una giustificazione trasformativa; (iv) la messa a disposizione delle opere al pubblico mediante il servizio di *Open Library* entrasse in conflitto con il mercato editoriale delle opere stesse[85].
Il 4 settembre 2024, la Corte d'Appello confermò la decisione di primo grado, respingendo la difesa di *fair use* avanzata da Internet Archive attraverso una nuova

[82] Secondo la *Section 107* del Copyright Act, il *fair use* è l'eccezione al diritto d'autore prevista per l'utilizzo di un'opera a scopo di critica e commento. Affinché possa essere invocato il *fair use*, è necessario considerare quattro fattori: (i) lo scopo e il carattere dell'utilizzo; (ii) la natura dell'opera; (iii) la quantità e la sostanza utilizzata; (iv) l'effetto sul mercato.

[83] La *Section 109* del Copyright Act consente al proprietario di una copia legale di un'opera protetta da *copyright* di esporre, prestare, vendere o persino disporre di tale copia senza l'autorizzazione del titolare del *copyright*.

[84] F. Mercanti, *op.cit.*, p. 98.

[85] *Ivi*, pp. 98-99.

puntuale analisi dei fattori riguardanti il carattere trasformativo e commerciale dell'uso delle opere. In particolare, mentre la Corte distrettuale aveva considerato l'uso commerciale basandosi sulle donazioni ricevute dalla piattaforma, la Corte d'Appello riconobbe la natura non commerciale dell'operazione; anche sotto il punto di vista del danno configurato, la Corte distrettuale si era limitata a riconoscere un danno immediato circoscritto al mercato degli *ebook*, mentre la Corte d'Appello adottò una visione nettamente più ampia, considerando un danno potenziale all'intero mercato editoriale.

Le reazioni alla sentenza si sono rivelate particolarmente antitetiche, vedendo scontrarsi esponenti delle associazioni editori e dei servizi bibliotecari.
In particolare, Maria A. Pallante, presidentessa e amministratrice delegata dell'Associazione degli editori americani dichiarò: "*Se c'era qualche dubbio, la Corte chiarisce che, secondo la giurisprudenza del fair use, non c'è nulla di trasformativo nel convertire intere opere in nuovi formati senza autorizzazione o nell'appropriarsi del valore di opere derivate che sono una parte fondamentale del pacchetto copyright dell'autore*". Di contro, Dave Hansen, direttore esecutivo dell'Authors Alliance[86], sostenne che "*La biblioteca digitale dell'Internet Archive aiuta gli autori a creare nuove opere e sostiene il loro interesse a far sì che vengano lette. Questa sentenza può giovare ai profitti dei principali editori e degli autori più importanti, ma finirà per danneggiare la maggior parte di loro*"[87].

1.2. Le problematiche dell'ecosistema editoriale digitale: la pirateria

[86] La *Author's Alliance* è un'organizzazione *no-profit*, con sede a Berkley (California), che facilita l'accesso diffuso alle opere d'autore assistendo e rappresentando gli autori. Lo scopo dell'organizzazione è quello di promuovere gli interessi degli autori che vogliono servire il bene pubblico, condividendo le loro opere. Per maggiori informazioni: https://www.authorsalliance.org/.
[87] K. Knibbs, *La più grande biblioteca di internet ha perso un'importante battaglia legale*, 5 settembre 2024, Wired, disponibile su: https://www.wired.it/article/internet-archive-sentenza-appello-copyright-libri-digitali/.

Se da un lato la digitalizzazione dell'industria editoriale ha portato a vantaggi innegabili in termini di distribuzione e accessibilità dei contenuti, che riescono ad essere fruiti da un numero sempre crescente di utenti, dall'altro è inevitabile che l'estrema fluidità delle informazioni e la difficoltà nel creare confini precisi nel mondo dell'Internet vadano ad amplificare notevolmente problematiche già esistenti, ma finora più facilmente arginabili.

Il passaggio dalla carta stampata al digitale ha reso disponibili a milioni di persone l'accesso immediato ad una grandissima varietà di testi, superando quelle barriere fisiche e logistiche che in passato ne andavano a limitare la fruizione. Oggi, invece, tramite qualunque dispositivo, si può procedere ad acquistare e consultare un contenuto in qualsiasi luogo o momento, approfittando anche dei costi più contenuti attribuiti alle opere in formato digitale.
Tuttavia, come anticipato, la rivoluzione digitale che ha interessato il settore editoriale ha spalancato le porte ad una serie di problematiche che hanno assunto proporzioni sempre maggiori nel passaggio da cartaceo a elettronico. Il diritto d'autore viene, così, colpito su più fronti e diviene sempre più difficile sviluppare strumenti adeguati al monitoraggio e protezione dei diritti di autori e editori.

Tra le sfide principali, la pirateria ricopre sicuramente un ruolo di rilievo, soprattutto a causa della crescita esponenziale verificatasi negli ultimi anni e accentuatasi durante il periodo di lockdown dovuto alla pandemia da Covid-19.
La pratica della pirateria online consiste nello scaricare, condividere o distribuire copie digitali non autorizzate di opere senza pagare il prezzo d'acquisto stabilito da autori e editori. Rispetto al mondo fisico, in cui il monitoraggio operato sulle copie materiali è maggiormente controllabile, nel mondo virtuale è particolarmente insidioso riuscire ad impedire la creazione di copie non autorizzate dei contenuti pubblicati, comportamento amplificato dall'anonimato che Internet offre.

Nel 2021, L'Associazione Italiana Editori (AIE) ha commissionato a IPSOS, società leader nelle ricerche di mercato, un'indagine sulla crescita del fenomeno della pirateria nel mondo del libro, effettuata su un campione di 4000 interviste suddivise

in casi rappresentativi per diverse categorie (genere, età, ampiezza centro, professione e titolo di studio), in studenti universitari rappresentativi per genere, età e area geografica, e in liberi professionisti rappresentativi per area geografica. Il risultato della ricerca, pubblicato il 29 marzo 2022, è stato una stima numerica di circa 322.000 atti di pirateria compiuti ogni giorno, con un relativo danno economico annuo in termini di fatturato mancante di circa 771 milioni di euro a danno del mercato editoriale. È interessante sottolineare come, tra i soggetti[88].
Alla luce dei dati emersi appare evidente come la pirateria nel mondo digitale del libro non sia un fenomeno marginale, quanto piuttosto una questione insita nella struttura stessa della nuova industria editoriale digitale che necessita di interventi legislativi e tecnologici che possano garantire una maggiore tutela della proprietà intellettuale, oltre che una campagna di sensibilizzazione del pubblico sull'importanza del consumo legale dei contenuti.

1.2.1. Il ruolo di Agcom

L'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (Agcom) è l'Autorità indipendente istituita dalla legge 249/1997. Si configura come un'Autorità di garanzia, alla quale la legge affida il duplice compito di assicurare la corretta competizione degli operatori sul mercato e di tutelare i consumi di libertà fondamentali degli utenti. Allo stesso tempo, l'Agcom è un'Autorità c.d. "convergente", in quanto svolge le proprie funzioni regolatorie nel settore delle comunicazioni elettroniche, dell'audiovisivo, dell'editoria, delle poste e delle piattaforme online[89]

Con l'adozione del Regolamento in materia di tutela del diritto d'autore sulle reti di comunicazione elettronica e procedure attuative ai sensi del D.lgs. 70/2003 di cui alla Delibera n. 680/13/CONS del 12 dicembre 2013, l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni ha proceduto a contemplare una vera e propria procedura volta

[88] Associazione Italiana Editori, *La pirateria nel mondo del libro. Crescita del fenomeno e strumenti di contrasto*, disponibile su: https://www.aie.it/Cosafacciamo/Antipirateria/lapirateriianelmondodellibro.aspx.

[89] Per maggiori informazioni: https://www.agcom.it/istituzione.

alla cessazione degli illeciti relativi agli atti di pirateria informatica. La finalità della normativa è quella di tutelare il diritto d'autore sulle reti di comunicazione elettroniche tramite l'adozione di due azioni complementari: (i) il sostegno allo sviluppo del mercato dei contenuti mediante campagne informative e alla diffusione dell'offerta legale; (ii) la lotta alla pirateria attraverso procedure di *enforcement* attive, proporzionate e dissuasive che, pur tutelando il diritto d'autore, non comprimono in alcun modo gli altri diritti rilevanti[1]

Protagonista del Regolamento è l'attività svolta dalla stessa AGCOM, la quale viene a ricoprire un ruolo fondamentale nella prevenzione e repressione del fenomeno dei contenuti pirata, nei limiti consentiti dalle normative vigenti. In particolare, l'Autorità viene posta al centro della procedura di rimozione dei contenuti digitali illecitamente riprodotti, esplicata agli artt. 6 ss. del Regolamento e di seguito delineata.

Al soggetto legittimato (titolare o licenziatario del diritto) è data la possibilità di presentare un'istanza di rimozione del contenuto all'Autorità qualora ritenga che un'opera digitale sia stata resa disponibile sulla rete internet in violazione della legge sul diritto d'autore. La presentazione dell'istanza avviene tramite compilazione dell'apposito modello messo a disposizione sul sito internet dell'Autorità, permettendo un agevole esercizio del diritto all'interessato (art. 6).

Successivamente, la direzione comunica all'interessato l'avvio del procedimento tramite apposita comunicazione contenente le disposizioni che si assumono violate, una sommaria esposizione dei fatti, l'indicazione dell'ufficio competente e del responsabile del procedimento e il termine di conclusione dello stesso; inoltre, la medesima comunicazione viene inviata al prestatore di servizi, all'*uploader* del contenuto e ai gestori della pagina internet, i quali sono invitati all'adeguamento spontaneo alla richiesta della parte istante. In caso di controdeduzioni, i soggetti summenzionati trasmettono alla direzione, entro cinque giorni dalla comunicazione, gli elementi ritenuti utili all'accertamento richiesto. Gli atti così raccolti vengono trasmessi dalla direzione all'organo collegiale (art. 7).

L'organo collegiale esamina gli atti ad esso sottoposti, provvedendo all'archiviazione in caso di violazione insussistente. Qualora ritenga esistente una

violazione del diritto s'autore o dei diritti connessi, invece, provvederà ad esigere, nel rispetto dei criteri di gradualità, proporzionalità e adeguatezza, che i prestatori di servizi impediscano la violazione o vi pongano fine. Qualora il sito interessato sia ospitato da un *server* ubicato sul territorio nazionale, l'organo collegiale può ordinare ai prestatori di servizi che svolgano attività di *hosting* di rimuovere selettivamente – o disabilitarne l'accesso, in caso di violazione massiva – le opere digitali colpite e di adottare le misure necessarie ad impedirne il caricamento. Qualora, al contrario, il suto sia ospitato da un *server* ubicato fuori dal territorio nazionale, l'organo collegiale può ordinare ai prestatori di servizi che svolgano attività di *mere conduit* di disabilitare l'accesso al sito (art. 8).

Sulla scorta delle problematiche dovute alle azioni di pirateria online relative agli aventi trasmessi in diretta, poi, la delibera 189/23/CONS del 26 luglio 2023 ha introdotto specifiche disposizioni per il contrasto alla pirateria di eventi sportivi live, prevedendo l'utilizzo di una piattaforma tecnologica a funzionamento automatizzato.

Il c.d. "*Piracy Shield*" è la piattaforma nazionale antipirateria che consente la gestione automatizzata delle segnalazioni successive all'ordine cautelare emanato dall'Agcom ai sensi del Regolamento summenzionato[90]. In particolare, la piattaforma è stata donata ad Agcom dalla Lega Calcio Serie A per contrastare il diffuso fenomeno dell'utilizzo del c.d. "pezzotto" – il decoder pirata usato per accedere illegalmente ai contenuti dei canali televisivi italiani ed esteri pagamento[91] - e permettere all'Autorità di ricevere dai detentori dei diritti sportivi le segnalazioni degli indirizzi IP ritenuti responsabili di trasmissioni pirata.

L'introduzione della piattaforma non è rimasta esente da critiche: la rivista Wired, il 5 novembre 2024, ha riportato le valutazioni svolte dalla Coalizione per le infrastrutture di internet e contenute in un documento depositato presso l'Ufficio statunitense del commercio in vista del rapporto 2025 sui principali ostacoli al commercio degli Stati Uniti. Secondo la Coalizione – composta da 38 aziende che

[90] Agcom, *Piattaforma Piracy Shield*, disponibile su: https://www.agcom.it/competenze/antipirateria-e-piracy-shield/piattaforma-piracy-shield.

[91] *Pezzotto* in Treccani Vocabolario online.

operano con servizi online, tra le quali Google, Amazon web services e Nord VPN – il ricorso a interruzioni di internet e regimi di blocco dei siti, come quelli operati tramite il *Piracy Shield*, rappresenterebbero una barriera commerciale significativa, rischiando di frammentare l'Internet e limitare l'accesso ai servizi web con sedi estere. La piattaforma nazionale, una volta ricevuta la segnalazione sull'indirizzo IP ritenuto responsabile della trasmissione pirata, genera un *alert* rivolto ai fornitori di servizi internet, i quali hanno 30 minuti di tempo per bloccare gli indirizzi incriminati; a sua volta, il soggetto che produce il *ticket* ha sessanta minuti di tempo per rettificarlo in caso di errore. La particolare ristrettezza nelle tempistiche di reazione ha causato, dal lancio, numerosissimi casi di errore, culminati il 19 ottobre 2024 nell'oscuramento per 6 ore della piattaforma Google Drive[92]. In quella occasione, a seguito del ricevimento del *ticket*, la piattaforma nazionale antipirateria fece scattare un blocco verso l'indirizzo "*drive.usercontent.google.com*" – uno dei domini più critici per il servizio di Google Drive – impendendo agli utenti l'accesso al sistema e, conseguentemente, il *download* dei file archiviati sulla piattaforma. La paralisi subìta dai sistemi di Google, oltre a riscontrare innumerevoli segnalazioni, ha comportato notevoli disagi a tutti i singoli utenti, aziende, scuole e università che si appoggiano al Google Workspace per condurre le proprie attività.

Oltre il disagio creato, il problema principale sollevato in occasione della vicenda è la modalità con cui *Piracy Shield* opera, bloccando, in caso di segnalazione, lunghissime liste di domini sospetti: come anticipato, gli *internet service provider* che ricevono l'*alert* dalla piattaforma hanno solo trenta minuti di tempo per bloccare il sito incriminato, rendendo necessario un meccanismo di automazione per rispettare le tempistiche imposte. Per evitare l'abbattimento di siti sicuri, è stata istituita una c.d. *whitelist*, una lista contenente le risorse online da non abbattere,

[92] L. Zorloni, *Piracy Shield, la piattaforma nazionale anti-pirateria, ostacola il libero commercio?*, 5 novembre 2024, Wired, disponibile su: https://www.wired.it/article/piracy-shield-ostacolo-commercio-estero-stati-uniti/.

ma che, evidentemente, risulta tutt'altro che completa, contribuendo all'entità delle critiche[93].

[93] R. Angius, L. Zorloni, *Stavolta Piracy Shield l'ha fatta grossa e ha bloccato Google Drive*, 19 ottobre 2024, Wired, disponibile su: https://www.wired.it/article/piracy-shield-blocco-google-drive-download/.

CAPITOLO 2. LE LICENZE CREATIVE COMMONS ("CC")

2.1. Le premesse: il sistema *Open Access*

Con il termine *Open Access* (lett. "accesso aperto") vengono indicate una serie di strategie ed iniziative volte a favorire la circolazione senza limiti della conoscenza, tramite la fruizione libera e gratuita delle versioni digitali integrali di pubblicazioni prodotte da enti quali università, istituzioni ed enti di ricerca con finanziamenti pubblici.

Open Access (di seguito anche "OA") nasce come un movimento internazionale portato avanti dalla comunità scientifica negli anni Novanta, quando la divulgazione delle opere scientifiche e dei risultati delle ricerche risultava penalizzata dal controllo esercitato dall'editoria commerciale, detentrice dei diritti d'autore.

L'architettura concettuale e normativa del movimento ha posto le proprie fondamenta su due documenti distinti di rilevanza internazionale: la Dichiarazione di Budapest[94] e la Dichiarazione di Berlino[95], i quali costituiscono la cornice di riferimento per l'implementazione delle politiche di accesso aperto[96].

La Dichiarazione di Budapest, sottoscritta nel 2002 al termine di un'iniziativa promossa dalla Open Society Foundation[97] di Budapest, delinea le strategie di

---

[94] Traduzione a cura di P. Castellucci, disponibile su: https://www.budapestopenaccessinitiative.org/read/italian-translation/.

[95] Traduzione a cura di S. Morati e P. Gargiulo, disponibile su: https://openaccess.mpg.de/67682/BerlinDeclaration_it.pdf.

[96] L. M. Reale, *"Open Access": la situazione italiana*, in "Nuova informazione bibliografica, Il sapere nei libri" 2/2009, pp. 327-338, doi: 10.1448/29591.

[97] Le *Open Society Foundations* (SOF) costituiscono una rete di fondazioni internazionali, con filiali in tutto il mondo, fondate dal magnate George Soros nel 1993. La rete opera perseguendo finalità di interesse pubblico in ambiti fondamentali come la promozione dell'equità sociale e dei diritti fondamentali, il potenziamento dei sistemi educativi, il rafforzamento delle infrastrutture sanitarie pubbliche e il sostegno all'indipendenza dell'informazione nei contesti mediatici. Per maggiori informazioni: https://www.opensocietyfoundations.org/.

applicazione dell'*Open Access*: è un documento caratterizzato dal fatto di non risultare come prescrittivo, presentando, piuttosto, suggerimenti e inviti alla ricerca di soluzioni adeguate ai diversi contesti[98]. La Dichiarazione definisce l'*Open Access* come «*la disponibilità [della letteratura] pubblica e gratuita in Internet, e la possibilità per ogni utente di leggere, scaricare, copiare, diffondere, stampare, cercare, o linkare al testo completo degli articoli, di analizzarli e indicizzarli, di trasferirne i dati in un software, o usarli per ogni altro utilizzo legale*». Per raggiungere l'obiettivo proposto, vengono indicate due differenti modalità: l'auto-archiviazione e le riviste *open access*.

L'auto-archiviazione, anche detta *green road*, è pensata come passaggio introduttivo di facilitazione verso la via delle riviste ad accesso aperto: consiste nel deposito, da parte dell'autore, su un sito personale o su un archivio ufficiale, di versioni non definitive dei propri materiali, i quali, una volta completi, vengono pubblicati in modalità ad accesso chiuso[99].

La via delle riviste *open access*, anche detta *golden road*, consiste invece nella pubblicazione di un prodotto finito su riviste che siano completamente aperte all'accesso del pubblico[100].

Con particolare riferimento a questo ultimo punto, rilevante rispetto alla materia che interessa in questa sede, la Dichiarazione suggerisce che «*gli studiosi hanno poi bisogno di mezzi sia per lanciare una nuova generazione di riviste impegnate nell'accesso aperto, sia per aiutare le riviste già esistenti che hanno optato per la transizione all'accesso aperto. […] queste nuove riviste non invocheranno più il copyright e altri strumenti per restringere l'accesso e l'uso dei materiali pubblicati. Semmai utilizzeranno il copyright e altri strumenti per assicurare l'accesso aperto permanente a tutti gli articoli pubblicati*».

Contrariamente, la Dichiarazione di Berlino, dal carattere decisamente prescrittivo, si occupa di fornire una soluzione specifica e definita nei dettagli, indicando due

---

[98] P. Attanasio, *Punti di vista sull'accesso aperto*, in "Giornale italiano di psicologia, Rivista trimestrale" 3/2022, pp. 499-507, doi: 10.1421/105465, p. 500.

[99] M. Califano, M. S. Polisetti, *Ebook e dati della lettura*, 2020, Ledizioni, disponibile su: https://www.perlego.com/book/1684026.

[100] *Ibidem*.

criteri da rispettare affinché un contributo possa essere definito di accesso aperto: (i) la garanzia, da parte dell'autore e del detentore dei diritti sull'opera, di un diritto di accesso gratuito, irrevocabile e universale al contributo, oltre che l'autorizzazione a disporre dello stesso in diverso modo; (ii) la deposizione di una versione completa del contributo e dei materiali ad esso correlati in formato elettronico presso archivi specifici.

Dalla lettura congiunta delle due Dichiarazioni, risulta evidente come la libera circolazione delle informazioni non miri ad eliminare il diritto d'autore, ma si propone la possibilità che la difesa dei diritti di proprietà intellettuale non necessiti essenzialmente di monetizzazione, mantenendo comunque fermo l'obbligo di citare l'autore[101].

Il progetto *Open Access* non è rimasto, come è agevole immaginare, esente da critiche e scetticismo.

I proponenti del paradigma dell'accesso aperto, infatti, sostengono che, nell'ambito della diffusione della conoscenza scientifica, le istituzioni di ricerca che beneficiano di finanziamenti pubblici derivanti dal gettito fiscale dei contribuenti, avrebbero l'obbligo di rendere accessibili gratuitamente gli esiti delle ricerche scientifiche, in virtù del fatto che i cittadini, attraverso la tassazione, abbiano già sostenuto economicamente l'attività di ricerca[102].

Dall'altro lato, la critica sostiene che, operando in tal maniera, si rischierebbe di svalutare il prodotto della ricerca, abbassando gli *standard* editoriali e scientifici per rispondere alle esigenze e alle capacità dei contribuenti: rendere aperti i contenuti della ricerca significherebbe renderli fruibili anche a chi non ha pagato per averli, eliminando il lavoro di interpretazione e studio necessario alla comprensione di un'opera scientifica[103].

---

[101] *Ibidem*.

[102] R. Osborne, *Why Open Access makes no sense*, in "Debating Open Access", a cura di N. Vincent e C. Wickham, 2013, London: The British Academy, disponibile su: https://www.britac.ac.uk/debating-open-access, p. 97.

[103] *Ivi*, pp. 100-105.

2.1.1. La pirateria accademica: le biblioteche ombra

Trattando il fenomeno dell'*Open Access*, non può evitarsi di notare come la pirateria accademica rappresenti un caso di studio particolarmente significativo rispetto all'evoluzione delle pubblicazioni digitali, andandosi a porre come un importante corollario al più grande fenomeno della pirateria editoriale[104].
A differenza di quanto accade in altri settori dell'industria editoriale, la pirateria dei contenuti accademici ha seguito un percorso evolutivo peculiare, manifestandosi, in particolar modo, attraverso apparati organizzativi strutturati denominati "biblioteche ombra" (trad. "*shade libraries*")[105]: tale sviluppo trova la sua genesi in dinamiche precise, a partire dall'espansione massiva dell'istruzione terziaria, la quale ha generato una domanda sempre crescente di materiale accademico non sempre facilmente reperibile[106]. In questo contesto di sviluppo culturale emergono figure emblematiche quali Aaron Swarts e Alexandra Elbakyan i quali, attraverso iniziative come il "Guerrilla Open Access Manifesto" del 2008 e la piattaforma Sci-Hub del 2011, hanno contribuito fortemente a definire il quadro ideologico e tecnologico del movimento[107].

Il "Guerilla Open Access Manifesto" è un documento programmatico di fondamentale rilevanza, la cui paternità intellettuale è attribuita prevalentemente ad Aaron Swartz, figura di spicco nell'attivismo digitale e nello sviluppo informatico statunitense. Il manifesto ha ad oggetto la critica alle barriere economiche imposte dall'editoria commerciale, sostenendo la necessità imperativa di garantire l'accesso gratuito e universale al patrimonio scientifico e culturale dell'umanità. In particolare, il testo esorta quegli attori istituzionali che godono di un accesso

---

[104] Vedi *supra* Capitolo 1, §4.

[105] B. Bodò, *Pirates in the Library – An Inquiry into the Guerilla Open Access Movement*, 6 luglio 2016, articolo redatto per l'ottava edizione del Annual Workshop of the International Society for the History and Theory of Intellectual Property, CREATe, University of Glasgow, UK, 6-8 luglio 2016, disponibile su: https://ssrn.com/abstract=2816925, p. 3.

[106] *Ivi*, p.7.

[107] *Ivi*, pp. 10-11.

privilegiato alle risorse accademiche – quali il personale bibliotecario, la comunità scientifica e il corpo studentesco – a perseguire una strategia di condivisione della conoscenza, anche attraverso atti di disobbedienza civile, al fine di contrastare i processi di mercificazione del sapere scientifico e accademico[108].

Il manifesto valse ad ispirare un movimento noto come "Guerrilla Open Access", il quale, al pari dell'omonimo documento, promuove l'accesso libero e universale alla conoscenza attraverso mezzi non convenzionali, spesso in opposizione alle leggi sul *copyright* e alle politiche degli editori: tra gli esempi maggiormente emblematici dell'applicazione pratica di questo movimento vi è la sopracitata piattaforma Sci-Hub, fondata dalla ricercatrice kazaka Alexandra Elbakyan, che offre accesso libero e gratuito a materiali altrimenti a pagamento, risultando come uno dei più grandi archivi online di articoli scientifici[109].

Ovviamente, le conseguenze legali derivanti dal movimento sono risultate evidenti, a partire dal caso giudiziario che ha visto coinvolto lo stesso Aaron Swartz: invero, l'informativo è stato arrestato nel 2011 per aver effettuato il *download* massivo degli articoli accademici presenti sul *database* JSTOR[110] attraverso la rete informatica del MIT[111], con l'intento di renderli pubblicamente accessibili. Nonostante la decisione di JSTOR di non procedere attraverso le vie legali, e nonostante l'informatico disponesse di una borsa di studio di ricerca ad Harvard che gli garantiva il legittimo accesso ai contenuti dell'archivio, le autorità federali perseguirono Swartz con accuse tali da portare ad una pena fino a 35 anni di carcere

[108] A. Swartz, *Guerrilla Open Access Manifesto*, 2008, disponibile su: https://archive.org/details/GuerillaOpenAccessManifesto/page/n1/mode/1up.

[109] Partito Pirata Italiano, *Biblioteche ombra contemporanee: una breve panoramica*, 9 marzo 2023, Partito Pirata, disponibile su: https://www.partito-pirata.it/2023/03/09/biblioteche-ombra-contemporanee-una-breve-panoramica/.

[110] Il *Journal Storage* (JSTOR) è un archivio elettronico protetto contenente riviste di spicco in diverse discipline accademiche.

[111] Massachusetts Institute of Technology.

e un milione di dollari di multa: la questione legale non vedrà mai una soluzione a causa del suicidio di Swartz nel 2013[112].

2.2. Il progetto Creative Commons

L'iniziativa per quello che diventerà il progetto Creative Commons (di seguito anche "CC") trae origine nel 2001, a San Francisco, dall'attività del professore e costituzionalista Lawrence Lessig e di personalità come James Boyle, Michael Carroll ed Eric Eldred[113], i quali si proposero di catalizzare la discussione internazionale sui paradigmi di gestione della proprietà intellettuale. L'obiettivo primario consisteva nell'elaborazione di strumenti giuridici innovativi che potessero facilitare l'implementazione di un modello di distribuzione dei contenuti culturali caratterizzato da una parziale apertura, in contrasto con il tradizionale sistema di *copyright* completamente restrittivo e con l'applicazione delle strategie di *Open Access*. Tale iniziativa si è poi consolidata attraverso la costituzione di un'organizzazione *no-profit*, la Creative Commons Corporation[114], deputata al coordinamento delle attività progettuali e alla gestione delle risorse finanziarie necessarie per il perseguimento degli obiettivi[115].
La stessa organizzazione dichiara di «*costruire capacità, sviluppare soluzioni pratiche, e promuovere una migliore condivisione aperta della conoscenza e della*

[112] P. B. McKimmy, *Free Software and Open Source Movements: From Digital Rebellion to Aaron Swartz – Responses to Government and Corporate Attempts at Suppression and Enclosure*, 1 ottobre 2017, Semanthic Scholar, disponibile su: https://www.semanticscholar.org/paper/Free-Software-and-Open-Source-Movements%3A-From-to-to-McKimmy/8c1113bd0ef9621d837da3207709456a74c8de75, p. 13.

[113] G. Villa, *Ebook nel contratto*, 2011, Apogeo, disponibile su: https://www.perlego.com/book/4398696.

[114] https://creativecommons.org/.

[115] S. Aliprandi, *Creative Commons: manuale operativo*, 2013, Ledizioni, disponibile su: https://www.perlego.com/book/1096106.

cultura al servizio dell'interesse pubblico»[116], operando attraverso una serie di strumenti, tra i quali certificazioni, programmi di sviluppo educativo e culturale, oltre che, naturalmente, le omonime licenze.

Il progetto Creative Commons nasce con lo scopo di far fronte al crescente numero di critiche rivolte all'esistente sistema di *copyright*, espresse sia dal pubblico in generale, quanto anche dagli utenti di opere protette, oltre che dagli studiosi del diritto[117].

L'obiettivo primario dell'iniziativa si configura come una risposta critica alla progressiva espansione dei regimi di tutela della proprietà intellettuale: i promotori del progetto elaborarono un sistema alternativo di disseminazione dei contenuti creativi, caratterizzato per la finalità di garantire, allo stesso tempo, libero accesso e fruibilità delle opere dell'ingegno, contrapponendosi alla percezione di un monopolio restrittivo nell'ambito del *copyright*.

In secondo luogo, il progetto Creative Commons si propone come risposta sistematica alle criticità strutturali emerse nell'applicazione del regime tradizionale del *copyright*: in particolare, l'intervento si pone in contrasto rispetto alla percezione del diritto d'autore come elemento ostativo, piuttosto che facilitatore, dei processi creativi e della fruizione culturale. L'analisi di questa disfunzione sistemica ha evidenziato, infatti, che le normative sul *copyright*, anziché promuovere l'innovazione culturale e facilitare l'accesso alle risorse artistiche, abbia generato barriere alla circolazione e alla fruizione dei contenuti[118].

C'è anche chi definisce il progetto Creative Commons come una manifestazione di attivismo politico, da interpretare come un movimento sociale finalizzato alla trasformazione sistemica delle dinamiche di gestione della proprietà intellettuale.

---

[116] «*We build capacity, we develop practical solutions, and we advocate for better open sharing of knowledge and culture that serves the public interest*», disponibile su: https://creativecommons.org/about/.

[117] S. Dusollier, *The Master's Tools v. The Master's House: Creative Commons v. Copyright*, 8 marzo 2006, Columbia Journal of Law & Arts, 2006, vol.29, p. 271-293, disponibile su: SSRN: https://ssrn.com/abstract=2186187, p. 271.

[118] *Ivi*, p. 2.

Esso, ponendosi in continuità con i suoi antecedenti paradigmatici – il movimento Open Source[119] e il movimento Freedom of Software[120] – si propone di riconfigurare le implicazioni sociologiche della normativa sul diritto d'autore, mediante l'offerta di un sistema alternativo. La sua peculiarità distintiva risiede nell'aspirazione a configurarsi come un movimento di massa, prevedendo come fattore determinante la capacità di generare un consenso diffuso intorno ad un nuovo paradigma per la gestione dei diritti sulle opere dell'ingegno[121].
In sostanza, il sistema Creative Commons ha come obiettivo quello di utilizzare il *copyright* per autorizzare, piuttosto che inibire, la copia, distribuzione, modificazione e riutilizzo dei materiali protetti dal diritto d'autore[122].

2.3. Le licenze

2.3.1. Dal contratto di licenza alle licenze CC

L'art. 107 della nostra legge sul diritto d'autore, al primo comma, stabilisce che "*i diritti di utilizzazione spettanti agli autori delle opere dell'ingegno, nonché i diritti connessi aventi carattere patrimoniale, possono essere acquistati, alienati o trasmessi in tutti i modi e forme consentiti dalla legge, salva l'applicazione delle norme contenute in questo capo*". La norma va a porsi sistematicamente nel capo II della legge, dedicato alle modalità di trasmissione dei diritti di utilizzazione su un'opera: all'interno dello stesso, insieme a prescrizioni di carattere generale, è contenuta anche la disciplina puntuale di due tipologie contrattuali – il contratto di edizione[123] e il contratto di rappresentazione ed esecuzione – accomunate dal fatto

[119] Con *open source* si intende, in informatica, un software distribuito sotto i termini di una licenza *open source*, la quale ne concede lo studio, l'utilizzo, la modifica e la redistribuzione.

[120] Il movimento, legato alla *Free Software Foundation*, si occupa di eliminare le restrizioni sulla copia, redistribuzione, comprensione e modifica dei programmi per computer.

[121] N. Elkin-Koren, *Exploring Creative Commons: a skeptical view of a worthy pursuit*, 2006, in *The Future of Public Domain* di P.B. Hugenholtz, L. Guibault, Kluwer Law International, disponibile su: SSRN: https://ssrn.com/abstract=885466, p. 8.

[122] *Ivi*, p. 4.

[123] Vedi *supra* Capitolo 1, § 2.1.

di essere considerate come le più rilevanti per lo scopo divulgativo[124]. Accanto ai due contratti tipizzati nella legge sul diritto d'autore, nell'assenza di una specifica disciplina codicistica, emergono due fattispecie contrattuali atipiche che risultano rilevanti nella trasmissione dei dritti di utilizzazione: il contratto di cessione e il contratto di licenza[125].

Attraverso il contratto di cessione, il titolare dei diritti sull'opera (cedente) opera un trasferimento a titolo definitivo, ad uno o più soggetti (cessionari), di tutti o parte dei diritti di utilizzazione, così rinunciando perpetuamente agli stessi. Una volta perfezionata la cessione, il cessionario diviene a pieno titolo il nuovo titolare dei diritti trasferiti. Solitamente un contratto di cessione prevede un pagamento *una tantum* di importo significativo, in virtù della perdita definitiva dei diritti oggetto dell'accordo[126].

Il contratto di licenza, d'altra parte, è l'accordo attraverso il quale il titolare (licenziante) concede, ad uno o più soggetti (licenziatari), l'esercizio temporaneo di tutti o parte dei diritti di sfruttamento sulla propria opera: in questo caso, il licenziante mantiene la piena titolarità dei diritti oggetto di licenza, potendo assoggettare l'accordo a condizioni specifiche. A differenza della cessione, inoltre, il contratto di licenza prevede solitamente una remunerazione in pagamenti ricorrenti (ad es. le c.d. *royalties*)[127].

Le licenze Creative Commons rappresentano un innovativo paradigma nella gestione dei diritti d'autore nell'era digitale. Queste licenze conferiscono ai creatori la facoltà di amministrare autonomamente i propri diritti intellettuali, superando il tradizionale apparato di intermediazione. La loro struttura giuridica si configura come un insieme di strumenti contrattuali *sui generis* che disciplinano la

---

[124] P. Auteri, *I contratti sui diritti d'autore: profili generali*, in V. Roppo, "Trattato dei contratti", 2014, pp. 541-542.

[125] *Ivi*, p. 551.

[126] H. F. Maiello, *Differenze tra cessione dei diritti e contratto di licenza*, 21 maggio 2024, IP Maiello Studio Marchi e Brevetti, disponibile su: https://www.studiomarchiebrevetti.it/differenze-tra-cessione-dei-diritti-e-contratto-di-licenza/.

[127] *Ibidem*.

riproduzione e la disseminazione delle opere in modo non esclusivo, trascendendo i confini geografici. Dal punto di vista tecnico-giuridico, le Creative Commons si manifestano come una dichiarazione unilaterale del titolare dei diritti, attraverso la quale questi concede determinate facoltà di utilizzo della propria opera a beneficiari non specificati: questa caratteristica di indeterminatezza del licenziatario rappresenta un elemento distintivo del modello. Inserendosi nel solco delle licenze Copyleft[128], dalle quali traggono ispirazione, le licenze Creative Commons non si pongono in antitesi al *copyright* tradizionale, bensì ne propongono una rimodulazione adattativa. Tale riformulazione mira a superare le criticità del sistema convenzionale, con particolare riferimento alle restrizioni della condivisione e alla diffusione dei contenuti, allineandolo alle esigenze dell'ecosistema comunicativo digitale contemporaneo, ponendo specifica attenzione alla crescente convergenza multimediale dei contenuti culturali[129].

Nel corso di questa evoluzione emerse una questione significativa riguardo la natura giuridica delle licenze CC e, in particolare, la loro classificazione nell'ambito delle categorie contrattuali tradizionali. In primo luogo, l'assenza dell'elemento dell'onerosità ha escluso la possibilità di sussumere tali licenze nella categoria dei contratti di cessione o vendita dei diritti d'autore; parallelamente, l'impossibilità di riscontrare sia un effettivo arricchimento della controparte beneficiaria, sia l'*animus donandi* dell'autore, ha precluso la loro qualificazione come atti di donazione. La peculiarità delle licenze Creative Commons, infatti, risiede nella loro natura *sui generis* e ibrida rispetto agli schemi negoziali codificati. In questo senso, esse si caratterizzano per la loro duplice valenza: da un lato, esse conferiscono all'utente un complesso di facoltà di utilizzo sull'opera; dall'altro, subordinano tali utilizzazioni al rispetto di specifiche condizioni; pur mantenendo il carattere della gratuità, esse permettono all'autore di perseguire tanto finalità ideali quanto interessi di natura patrimoniale. Si arrivò, pertanto, al riconoscimento di un *tertium genus* negoziale, qualificabile come negozio gratuito atipico, sorretto da una causa non riconducibile allo spirito di liberalità e potenzialmente caratterizzata da risvolti

[128] Vedi § 3.1.

[129] G. Villa, *op. cit*.

economici[130]. Questa configurazione giuridica delle licenze CC comporta rilevanti implicazioni sul piano della tutela degli interessi dell'autore. L'inquadramento nell'alveo dei rapporti contrattuali, infatti, consente al titolare dei diritti di attivare i due livelli di rimedi previsti dall'ordinamento giuridico: in particolare, risultano esperibili tanto i rimedi generali contemplati dalla disciplina civilistica in materia di inadempimento contrattuale, quanto gli specifici strumenti di tutela predisposti dalla legge 633/1941 in caso di violazione del diritto d'autore[131].

In sintesi, il sistema di licenze Creative Commons si pone in un rapporto di significativa discontinuità rispetto agli strumenti tradizionali di gestione del diritto d'autore previsti dal nostro ordinamento giuridico, con particolare riferimento al mandato operativo della Società Italiana degli Autori e Editori ("SIAE")[132]. Tale istituzione, investita della funzione primaria di monitoraggio e potenziale perseguimento degli utilizzi non autorizzati di materiali tutelati dal diritto d'autore, opera attraverso una gestione collettiva dei diritti, ponendosi in una posizione di monopolio legale nel suo ambito[133].

2.3.2. Il Copyleft

[130] V. De Vecchi Lajolo, *Licenze Creative Commons: libere e sicure*, 2014, Il Diritto Industriale n. 5/2014, Edicola Professionale Wolters Kluwer, disponibile su: https://edicolaprofessionale.com/#id=10AR0000145313,__m=document, p. 438.

[131] *Ivi*, p. 439.

[132] La Società Italiana degli Autori e Editori (SIAE) è un organismo di gestione collettiva, cioè una società senza scopo di lucro che si occupa della tutela del diritto d'autore. Grazie ad accordi di reciproca rappresentanza con 181 società di autori a livello globale, SIAE oggi tutela il diritto d'autore di ogni repertorio artistico per oltre 100 mila associati e mandanti, amministrando 62 milioni di opere italiane e internazionali. Per maggiori informazioni: https://www.siae.it/it/.

[133] A. Allegritti, *Creative Commons*, in Sapienza Legal Papers, 2012-2013, HeinOnline, disponibile su: https://heinonline.org/HOL/Page?collection=journals&handle=hein.journals/sapiezlep1&id=33&men_tab=srchresults, p. 31.

Il sistema Copyleft introduce un meccanismo di propagazione delle libertà fondamentali associate all'opera intellettuale. Tale sistema, in particolare, conferisce agli utilizzatori la possibilità di usare, modificare e ridistribuire un'opera, subordinando, tuttavia, l'esercizio di tali facoltà alla preservazione delle medesime libertà nelle opere derivate.

I vantaggi apportati dal Copyleft risultano tangibili sia guardando alla sfera dei creatori che a quella dei fruitori: il modello si configura come un efficace catalizzatore per l'innovazione e la collaborazione, stimolando gli autori alla condivisione proattiva delle proprie creazioni intellettuali, e simultaneamente conferendo agli utenti la possibilità di implementare modifiche e perfezionamenti alle stesse[134]. Questo meccanismo di propagazione delle libertà genera un circolo di innovazione in cui ogni contributo successivo arricchisce il patrimonio culturale collettivo: tale dinamica rappresenta una significativa evoluzione rispetto ai tradizionali paradigmi di gestione della proprietà intellettuale, introducendo un modello di sviluppo collaborativo particolarmente interessante rispetto al contesto digitale contemporaneo.

Sebbene possa apparire il contrario, il meccanismo alla base di questo tipo di licenze si fonda interamente sul *copyright*: la legittimazione delle prerogative concesse ai fruitori dell'opera deriva, infatti, dall'originario diritto esclusivo dell'autore di disporre della propria creazione intellettuale. Qualora l'utilizzatore non ottemperi alle prescrizioni specificate nella licenza – come, ad esempio, l'obbligo di documentazione delle modifiche apportate – si determina la decadenza dal regime autorizzatorio speciale e il conseguente ripristino della tutela autoriale ordinaria[135].

Il più rilevante caso studio relativo al Copyleft è, senza dubbio, il Progetto GNU, concepito nel 1983 dallo sviluppatore di *software* Richard Stallman, dopo aver abbandonato il suo posto di lavoro nel laboratorio di Intelligenza Artificiale del

[134] B. Martino, *Copyleft, cos'è e come funziona*, 15 aprile 2024, Legal for Digital, disponibile su: https://legalfordigital.it/copyright/copyleft/.

[135] S. Dusollier, *Open Source and Copyleft: Authorship Reconsidered?*, 6 marzo 2003, Columbia Journal of Law & Arts, 2003, vol. 26, pp. 281-296, disponibile su: SSRN: https://ssrn.com/abstract=2186190, p. 286.

MIT. Lo scopo del progetto fu quello di creare un sistema operativo completo che fosse un *software* libero e che, di conseguenza, permettesse all'utente, una volta acquisito il sistema a qualsiasi titolo, di disporre di quattro specifiche libertà sullo stesso: (i) eseguire il programma a piacimento; (ii) copiare il programma e condividerlo con soggetti terzi; (iii) modificare il programma liberamente grazie all'accesso completo al codice sorgente; (iv) distribuire una versione migliorata del *software*, contribuendo alla costruzione delle comunità[136].

2.3.3. Struttura e caratteristiche delle licenze CC

2.3.3.1. I tre livelli

Una caratteristica distintiva e innovativa delle licenze Creative Commons si manifesta nella loro architettura tripartita, frutto di un'elaborata concezione metodologica da parte dei fondatori dell'iniziativa. Tale struttura contempla la rappresentazione della medesima licenza attraverso tre distinte modalità espressive, le quali, pur mantenendo un'equivalenza sostanziale sul piano contenutistico, si differenziano nella loro articolazione formale. Questa pluralità di livelli rappresentativi consente un'applicazione contestualizzata dello strumento giuridico, adattandosi efficacemente alle diverse esigenze operative del contesto di utilizzo[137].

Il *Legal code* (lett. "codice legale") costituisce il fondamento giuridico dell'intero sistema, rappresentando la formulazione legalmente vincolante della licenza. Questo strumento, caratterizzato da un elevato grado di tecnicità giuridica, è specificamente concepito per l'interpretazione e l'applicazione da parte dei professionisti del diritto: la sua formulazione rigorosa e dettagliata ne garantisce la certezza giuridica necessaria nelle sedi giurisdizionali e consultive.

Il *Commons deed* (lett. "atto per persone comuni"), invece, si configura come una trasposizione semplificata e maggiormente accessibile del *Legal code*, del quale va

[136] *Panoramica del Progetto GNU*, disponibile su: https://www.gnu.org/gnu/gnu-history.html.

[137] S. Aliprandi, *op. cit.*

a rappresentare i concetti chiave in maniera riassuntiva e leggibile ai più. Questa versione, pur non possedendo autonoma efficacia giuridica, svolge un ruolo fondamentale nella diffusione e comprensione dei principi fondamentali della licenza presso un pubblico non specialistico.
Infine, il *Digital code*, quale terzo livello di questa struttura stratificata, rappresenta l'interfaccia tecnologica del sistema: attraverso l'implementazione di metadati specifici, questo livello garantisce l'interoperabilità tecnica e l'individuabilità delle licenze nell'ambiente digitale, facilitando l'indicizzazione e il reperimento automatizzato delle informazioni relative alle licenze attraverso i motori di ricerca[138].

2.3.3.2. Le sei tipologie

Il progetto Creative Commons mette a disposizione del pubblico sei diverse opzioni di licenze tra le quali scegliere, a partire da quattro attributi fondamentali: (i) *Attribution – BY*; (ii) *Non Commercial – NC*; (iii) *No Derivatives works – ND*; (iv) *Share Alike – SA*.

Il primo attributo, denominato *Attribution – BY*, permette all'utente di copiare, distribuire, mostrare ed eseguire copie dell'opera e degli ulteriori lavori da essa derivati, a patto che vengano correttamente indicati i crediti all'autore[139]. Affinchè l'attributo possa operare, è necessario che l'utilizzatore riporti la dizione completa, comprensiva dell'indicazione dell'autore, l'indicazione del *copyright*, l'esclusione delle garanzie e un link diretto all'opera licenziata; deve, inoltre, essere indicato se il materiale sia stato modificato e in che misura, oltre alla menzione della licenza CC prescelta[140].
Il secondo attributo, *Non Commercial – NC*, permette di utilizzare liberamente l'opera, a patto che non venga perseguito un vantaggio commerciale o percepito un

[138] *Ibidem*.

[139] G. Villa, *op. cit*.

[140] C. Piana, *Open source, software libero e altre libertà*, 2018, Ledizioni, Disponibile su: https://www.perlego.com/book/109581, p. 63.

diretto compenso monetario: l'autore rimane l'unico titolare dei diritti di sfruttamento commerciale della propria opera, potendo egli decidere in che modo monetizzare la stessa o se cedere i suddetti diritti ad un soggetto terzo[141]. La clausola non copre solo gli atti di distribuzione, ma anche gli utilizzi c.d. interni, che non prevedono la diffusione o la trasmissione a terzi ma presuppongono l'autorizzazione da parte dell'autore per fruire del contenuto[142].
Il terzo attributo, *No Derivatives works – ND*, vieta la trasformazione, alterazione o modificazione dell'opera.
Il quarto e ultimo attributo, *Share Alike – SA*, permette di distribuire l'opera, anche modificata, soltanto attraverso la medesima licenza concessa con l'opera originale, garantendo una trasmissione del regime SA infinito[143].

Dalla combinazione dei diversi attributi derivano le sei tipologie di licenze disponibili.
La licenza "CC BY", coerentemente con l'attributo di cui si compone, consente ai riutilizzatori di distribuire, *remixare*, adattare e costruire sul materiale in qualsiasi mezzo o formato, a condizione che venga indicata l'attribuzione all'autore; è possibile utilizzare il materiale anche per scopi commerciali.
La licenza "CC BY-SA" aggiunge alle facoltà attribuite dalla semplice licenza "CC BY" la previsione secondo cui, in caso di *remix*, adattamento o costruzione sul materiale, sia necessario concedere in licenza il materiale modificato secondo gli stessi termini.
La licenza "CC BY-NC" prevede le stesse facoltà attribuite dalla "CC BY", ma ne limita l'uso a meri scopi non commerciali.
La licenza "CC BY-NC-SA" combina le tre licenze precedenti, permettendo un uso dell'opera non commerciale e la concessione di una licenza identica a quella prevista per l'opera modificata.

[141] G. Villa, *op. cit.*

[142] C. Piana, *op. cit.*, p. 66.

[143] G. Villa, *op. cit*.

La licenza “CC BY-ND” permette la copia e distribuzione dell’opera su ogni materiale o mezzo, ma senza modificazioni. È prevista la possibilità di uso commerciale e si richiede l’attribuzione dei crediti all’autore.
La licenza “CC BY-NC-CD” consente ai riutilizzatori di copiare e distribuire il materiale su qualsiasi supporto o formato, in forma non riadattata, per soli scopi non commerciali e a condizione che siano attribuiti i crediti all’autore.
Alle sei opzioni si aggiunge anche uno strumento denominato “CC Zero”, il quale permette agli autori di rinunciare al *copyright* e sottoporre le proprie opere al regime di pubblico dominio[144]. In inglese, infatti, la “CC Zero” è definita come “*waiver*”, ossia “atto di rinuncia”, attraverso il quale l’autore libera permanentemente la propria opera da ogni tipo di vincolo[145].

Esaminando in modo analitico la struttura delle singole componenti delle licenze e le loro specifiche tipologie, emerge come il progetto Creative Commons, pur articolato in una narrativa orientata alla condivisione aperta, mantenga un *focus* sostanziale sulla tutela dell’autorialità. Un’analisi sistematica degli elementi costitutivi delle licenze Creative Commons evidenzia come, considerati nel loro insieme, il requisito dell'attribuzione, congiuntamente ai principi "*Share Alike*" e "*No derivatives works*", sia finalizzato alla valorizzazione dei soggetti creatori delle opere. Nello specifico, questi tre elementi normativi convergono verso un obiettivo comune: l’affermazione della prerogativa autoriale nel governo della propria produzione intellettuale. In tale prospettiva, l’architettura delle licenze CC conferisce all’autore non solo una tutela del diritto di paternità intellettuale, ma gli attribuisce altresì una prerogativa significativa nella determinazione delle modalità specifiche attraverso cui tale attribuzione debba essere formalizzata, configurando una flessibilità procedurale che trascende gli strumenti di protezione autoriale convenzionali[146].

---

[144] *About CC licenses*, disponibile su: https://creativecommons.org/share-your-work/cclicenses/.

[145] C. Piana, *op. cit.*, p. 68.

[146] M. T. Sundara Rajan, *Creative Commons: America’s Moral Rights*, 2011, Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal 21, n. 4, disponibile su:

2.3.4. Applicazione

Il sistema di gestione dei diritti realizzato con le licenze Creative Commons si caratterizza per la sua diffusione globale e per un'implementazione territoriale coordinata. La loro adozione sul piano internazionale è stata facilitata da un processo sistematico di traduzione e localizzazione giuridica, amministrato da una rete di organizzazioni nazionali accreditate, tecnicamente denominate "*affiliate institutions*": queste entità svolgono un tiolo fondamentale nell'adattamento delle licenze ai rispettivi ordinamenti giuridici nazionali[147].

L'applicazione delle licenze Creative Commons nel contesto giuridico italiano è avvenuta tramite l'operato congiunto di un gruppo di giuristi del Dipartimento di Scienze Giuridiche di Torino e dell'Istituto di Elettronica e Ingegneria dell'Informazione del CNR. La metodologia utilizzata si caratterizza per l'adozione di un principio c.d. di "minimo impatto", finalizzato a preservare la massima fedeltà alla forma originaria delle licenze e a garantire, allo stesso tempo, la compatibilità con i requisiti dell'ordinamento giuridico italiano. Questa particolare strategia conservativa ha privilegiato modifiche essenziali, implementando variazioni esclusivamente nei casi in cui queste fossero necessarie per assicurare effetti giuridicamente vincolanti nell'ordinamento[148].

Nell'ambito della gestione dei diritti d'autore, l'applicazione di una licenza Creative Commons presuppone necessariamente la sussistenza di una legittimazione giuridica specifica. Tale legittimazione si configura attraverso due fattispecie: (i) la titolarità della dei diritti oggetto di concessione; (ii) l'acquisizione di un'autorizzazione esplicita, in forma scritta, da parte del legittimo titolare dei diritti in questione. Le licenze CC si caratterizzano per la loro funzione di strumento

---

https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/frdipm21&div=29&id=&page=, p. 930.

[147] V. Moscon, *Rights Expression Languages: DRM vs. Creative Commons*, 2011, in JLIS: Italian Journal of Library, Archives an Information Science: vol. 2, n. 1, giugno 2011, disponibile su: https://www.torrossa.com/it/catalog/preview/4383171, p. 15.

[148] G. Villa, *op. cit.*

giuridico atto a definire il perimetro delle modalità di utilizzo dell'opera da parte dei fruitori. Tuttavia, è fondamentale evidenziare le limitazioni intrinseche di tali licenze: esse non possono estendersi alla regolamentazione delle utilizzazioni già contemplate dalle eccezioni o limitazioni prevista dalla normativa sul diritto d'autore, né possono disciplinare elementi che, per loro natura, esulano dall'ambito di protezione autoriale, come nel caso paradigmatico delle idee astratte[149].

L'implementazione del sistema di licenze Creative Commons nel contesto giuridico italiano, tuttavia, ha presentato significative complessità sul piano dell'armonizzazione normativa, richiedendo un'attenta valutazione della compatibilità tra le innovative disposizioni licenziatarie e il quadro normativo vigente.

In primis, la versione italiana delle licenze CC può essere distinta in due diverse configurazioni: (i) delle licenze localizzate, specificamente concepite per regolamentare l'utilizzo delle opere prevalentemente nel contesto giuridico nazionale italiano; (ii) una clausola apposita, denominata "iCommons", che introduce un meccanismo di consenso duale, basato sulla coesistenza della versione italiana e di quella internazionale delle licenza, quest'ultima acquisendo efficacia nelle fattispecie di utilizzo transfrontaliero dell'opera. L'esame della versione italiana delle licenze sollevò significative questioni dottrinali concernenti la loro qualificazione giuridica nell'alveo della disciplina dei contratti e la loro interazione con il *corpus* normativo esistente. Le licenze Creative Commons si configurano, in particolare, come contratti caratterizzati dalla presenza di condizioni generali predeterminate dal soggetto licenziante: tali condizioni, per acquisire efficacia vincolante necessitano di essere portate a conoscenza del licenziatario e da questi validamente accettate. In assenza di una manifestazione espressa di consenso da parte del licenziatario, il perfezionamento del vincolo contrattuale si realizza attraverso il primo atto di esercizio di uno dei diritto contemplati nella licenza,

[149] *Come operano le licenze Creative Commons?*, disponibile su: https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/604/.

secondo il meccanismo dell'accettazione per fatti concludenti previsto dal nostro ordinamento[150].

Un'ulteriore questione di rilevanza dottrinale riguardò la problematica delle clausole vessatorie. Ci si riferisce, in particolare, alla previsione nelle licenze CC di una clausola di limitazione della responsabilità concernente ogni genere di danni derivanti dall'uso dell'opera, disposizione che si è configurata come potenzialmente vessatoria ai sensi dell'art. 1341, comma 2 del Codice civile[151]. Per superare tale criticità normativa, l'adattamento della formulazione contrattuale comportò l'inserimento di una specifica previsione derogatoria, cristallizzata nella locuzione "*nessuna clausola di questa licenza esclude o limita la responsabilità nel caso in cui questa dipenda da dolo o colpa grave*". In aggiunta, si discusse anche con riguardo al requisito formale dell'approvazione scritta delle clausole vessatorie, tema che trovò risoluzione attraverso il riconoscimento della validità della sottoscrizione mediante firma digitale[152], purché apposta in modo specifico e distintivo per ciascuna clausola qualificabile come vessatoria[153].

Un ultimo profilo problematico sorto durante l'implementazione delle licenze Creative Commons nel nostro ordinamento riguardò il meccanismo risolutivo contemplato dalla versione internazionale della licenza: tale questione si manifestò con specifico riferimento alla clausola risolutiva espressa contenuta nella licenza,

---

[150] M. Bertani, *Alcune considerazioni sulle licenze Creative Commons a seguito della loro introduzione in Italia*, 1 gennaio 2005, Dirittodautore.it, disponibile su: https://banchedati.dirittodautore.it/banchedati/alcune-considerazioni-sulle-licenze-creative-commons-a-seguito-della-loro-introduzione-in-italia/.

[151] "*In ogni caso non hanno effetto, se non sono specificamente approvate per iscritto, le condizioni che stabiliscono, a favore di colui che le ha predisposte, limitazioni di responsabilità, facoltà di recedere dal contratto o di sospendere l'esecuzione, ovvero sanciscono a carico dell'altro contraente decadenze, limitazioni alla facoltà di opporre eccezioni, restrizioni alla libertà contrattuale nei rapporti coi terzi, tacita proroga o rinnovazione del contratto, clausole compromissorie o deroghe alla competenza dell'autorità giudiziaria*".

[152] La Firma Digitale è uno strumento che consente di firmare i documenti direttamente da un dispositivo elettronico, pur mantenendo lo stesso valore legale della tradizionale firma autografa.

[153] M. Bertani, *op. cit.*

che comportava la cessazione dell'efficacia del contratto in caso di violazione, da parte del licenziatario, delle limitazioni imposte dal regime licenziatario.
La problematica si è posta in relazione alla disposizione dell'art. 1456, comma 1 del Codice civile, che subordina la validità della clausola risolutiva espressa alla specificazione puntuale dell'obbligazione il cui inadempimento determina la risoluzione del vincolo contrattuale[154]. Tale norma esclude, pertanto, l'efficacia di clausole risolutive che si riferiscano genericamente alla totalità delle obbligazioni contrattuali. La disposizione codicistica prevede inoltre, al secondo comma, un requisito procedurale ulteriore, consistente nella necessità di una dichiarazione formale della parte interessata ai fini del perfezionamento dell'effetto risolutivo[155]. Per superare tale vincolo normativo e garantire al contempo l'efficacia del meccanismo di tutela del licenziante, si è operata una riqualificazione giuridica dello strumento risolutivo, optando per la configurazione dell'inadempimento come condizione di risoluzione del contratto: tale soluzione ha consentito di preservare l'automaticità dell'effetto estintivo in caso di violazione dei termini della licenza, prescindendo dalla necessità di una comunicazione formale da parte del licenziante[156].

2.4. Casistica

2.4.1. La prima sentenza italiana

Il primo storico caso giurisprudenziale italiano relativo all'utilizzo delle licenze Creative Commons risale al 2009, quando Simone Aliprandi, avvocato e autore di diversi libri sul diritto d'autore, citò in giudizio la casa editrice Franco Angeli S.r.l.

---

[154] "*I contraenti possono convenire espressamente che il contratto si risolva nel caso che una determinata obbligazione non sia adempiuta secondo le modalità stabilite*".

[155] "*In questo caso, la risoluzione si verifica di diritto quando la parte interessata dichiara all'altra che intende valersi della clausola risolutiva*".

[156] M. Bertani, *op. cit.*

a causa del rifiuto di quest'ultima di pubblicare un'opera dell'autore applicando, a sua richiesta, una licenza Creative Commons[157].

In particolare, in sede di negoziazione dell'accordo di pubblicazione, l'Aliprandi aveva espresso la volontà di pubblicare il proprio libro "Apriti standard! Interoperabilità e formati aperti per l'innovazione tecnologica" attraverso l'applicazione di una delle sei tipologie di licenze Creative Commons, senza che la casa editrice sollevasse opposizione. Il lavoro dell'Aliprandi, infatti, necessitava dell'applicazione di tale licenza in virtù del fatto che alcuni estratti contenuti nell'opera provenissero da pubblicazioni preesistenti, a loro volta sottoposte a licenze della medesima tipologia, le quali richiedevano l'applicazione dello stesso regime al fine del loro utilizzo in opere derivate[158].

Le parti avevano, pertanto, concordato una modifica da apportare al modello di contratto utilizzato dalla casa editrice, concedendo all'autore la possibilità di distribuire la versione digitale del volume nei termini della suddetta licenza Creative Commons. Tuttavia, nonostante l'accordo intercorso, ma non ancora formalizzato, la Franco Angeli rimase silente per diverso tempo. Nel mese di giugno 2010, a soli quattro mesi dalla pubblicazione dell'opera prevista, la casa editrice comunicò all'Aliprandi l'abbandono della pubblicazione, in ragione di una supposta incompatibilità della licenza Creative Commons con la cessione dei diritti di sfruttamento economico dell'opera.

La vicenda si concluse con l'affermazione, da parte della Corte, della responsabilità precontrattuale ex art. 1337 del Codice civile in capo alla convenuta: il comportamento tenuto da quest'ultima, invero, è stato giudicato poco trasparente, anche in virtù delle continue rassicurazioni espresse nei confronti dell'Aliprandi[159].

La pronuncia giudiziaria, attraverso un'analisi rigorosa, non verte specificamente sulla disciplina delle licenze Creative Commons, bensì si focalizza sulla responsabilità precontrattuale inerente alla negoziazione del contratto di

---

[157] Trib. ord. di Milano, VII sez. civ., 19 dicembre 2014.

[158] Vedi *supra* §3.2.2.

[159] Redazione di Ius in Action, *Licenze Creative Commons: i giudici le capiscono, gli editori un po' meno*, 30 dicembre 2014, Ius in Action, disponibile su: https://www.iusinaction.com/licenze-creative-commons-i-giudici-le-capiscono-gli-editori-un-po-meno/.

edizione[160]. Nondimeno, la rilevanza di tale provvedimento risiede nella sua capacità di evidenziare la crescente influenza di tali licenze nel panorama editoriale contemporaneo. Di particolare rilievo è la loro valenza fondamentale e strategica nell'ambito dell'editoria scientifica, dove fungono da strumento operativo per l'implementazione dei principi dell'Open Access[161] [162].

Il riferimento alle licenze Creative Commons in questo contesto illustra la loro progressiva integrazione nei quadri formali dell'editoria, in particolare nei canali di disseminazione accademica e scientifica, dimostrando la compatibilità del nuovo regime di licenze anche rispetto alle esigenze dell'editoria tradizionale[163].

2.4.2. Il caso Wikipedia v. Michel Houellebecq

Nel 2010 Michel Houellebecq, figura prominente del panorama letterario francese contemporaneo, si trovò al centro di un dibattito per l'accusa di plagio mossa nei suoi confronti a seguito della pubblicazione del suo libro "*La Carte et le Territoire*". La controversia emerse attraverso l'analisi giornalistica pubblicata sito *slate.fr* con pezzo intitolato "*The possibility of Plagiarism*[164]". L'investigazione metodica condotta dal giornalista rivelò molteplici istanze di appropriazione testuale, nonostante la consolidata reputazione dell'autore per uno stile narrativo di impronta enciclopedica. Le evidenze documentate includevano significative corrispondenze testuali con contenuti pubblicati su Wikipedia, materiale proveniente dal portale

[160] R. Caso, *Il debutto in sordina delle licenze Creative Commons: questioni di responsabilità precontrattuale*, nota a Tribunale Milano 19 dicembre 2014, in Diritto dell'Informazione e dell'Informatica, 2015, fascicolo 2, pp. 322-226, disponibile su: https://bibliotecariviste-giuffrefrancislefebvre-it.eu1.proxy.openathens.net/#/results, pp. 322-323.

[161] Vedi *supra* § 1.

[162] R. Caso, *op.cit.*, p. 325.

[163] G. Dragotti, *Il tribunale di Milano alle prese con i Creative Commons*, 30 dicembre 2014, Corriere della Sera, disponibile su: https://oralegale.corriere.it/2014/12/30/il-tribunale-di-milano-alle-prese-con-i-creative-commons/.

[164] Traducibile come "*La possibilità del plagio*", il titolo fa riferimento in modo satirico ad una delle altre opere dello scrittore, intitolata "*The Possibility of an Island*".

istituzionale del Ministero dell'Interno francese, e contenuti descrittivi derivati da una piattaforma alberghiera digitale[165].

Nel contesto dell'analisi delle implicazioni giuridiche della controversia, ciò che rileva in questa sede è il *framework* legale che governa i contenuti di Wikipedia. La piattaforma enciclopedica digitale, infatti, opera sotto l'egida della licenza Creative Commons BY-SA, la quale, come precedentemente anticipato, incorpora due requisiti fondamentali per la fruizione del contenuto al quale essa è applicata: il requisito di attribuzione (BY) e l'obbligo di condivisione con il medesimo regime di licenza (Share Alike)[166].

Come emerge dalla ricostruzione presentata, Houellebecq manifestò una palese inosservanza dei requisiti di conformità stabiliti. Anziché attenersi ai protocolli prescritti, egli rispose alle accuse con una difesa fondata su quello che definì come "il suo metodo", tentando di fatto di riconfigurare l'appropriazione non autorizzata dei materiali come una mera scelta stilistica nell'ambito del suo processo creativo[167].

Al fine di aggirare la controversia emersa, il blogger francese Florent Gallaire procedette alla generazione di un documento in formato PDF dell'opera, provvedendo anche all'inclusione delle appropriate citazioni bibliografiche relative ai contenuti derivati da Wikipedia. Tale documento venne successivamente reso disponibile per la distribuzione digitale sotto l'egida della medesima licenza CC BY-SA. La motivazione sottostante a tale intervento si fondava sulla tesi, sostenuta da Gallaire, secondo cui, in quel modo, l'opera di Houellebecq potesse essere legittimamente considerata come un'opera derivativa soggetta al regime delle licenze CC[168].

---

[165] R. Mac Cormaic, *French novelist reject claims of plagiarism*, 9 settembre 2010, The Irish Times, disponibile su: https://www.irishtimes.com/news/french-novelist-rejects-claims-of-plagiarism-1.648445.

[166] G. Villa, *op. cit.*

[167] R. Mac Cormaic, *op. cit.*

[168] G. Villa, *op. cit.*

CAPITOLO 3. DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT ("DRM")

3.1. La risposta alla digitalizzazione

Come già precedentemente anticipato, la progressiva digitalizzazione delle opere dell'ingegno, con particolare riferimento al comparto editoriale, ha introdotto questioni innovative che hanno significativamente alterato i tradizionali meccanismi di tutela intellettuale. La dematerializzazione dei contenuti, caratterizzata dall'assenza di un supporto fisico tangibile, ha generato sostanziali criticità nell'ambito dei sistemi di controllo e regolamentazione autoriale: tale fenomeno si manifesta con particolare evidenza nella facilità di riproduzione e disseminazione delle opere in formato digitale, circostanza che pone sfide significative all'apparato normativo preposto alla tutela del diritto d'autore[169]. Infatti, si può evidenziare come il paradigma di controllo della proprietà intellettuale abbia subìto una radicale trasformazione: se nel contesto tradizionale l'efficacia dei sistemi di tutela si fondava primariamente sul monitoraggio degli esemplari originali dell'opera, l'avvento dell'ecosistema digitale ha determinato una sostanziale democratizzazione delle capacità riproduttive. Tale evoluzione ha generato una significativa disintermediazione nel processo di distribuzione dei contenuti, consentendo a qualsiasi soggetto di porsi potenzialmente in diretta competizione con il titolare dei diritti originari nella disseminazione dell'opera[170].

3.1.1. Le misure tecnologiche di protezione (TPM)

Tale trasformazione verso un ecosistema digitale, dunque, ha reso imperativa l'implementazione di specifici presidi tecnologici per la tutela del diritto d'autore,

---

[169] C. Bernardini, *Il diritto d'autore nell'era digitale: profili comparatistici*, 19 gennaio 2019, ADICU aps, disponibile su: https://www.adicu.it/2019/01/19/il-diritto-dautore-nellera-digitale-profili-comparatistici/#:~:text=Le%20misure%20tecnologiche%20antielusione%20sono%2C,a%20livello%20internazionale%20tramite%20le.

[170] *Ibidem*.

finalizzati a garantire un equilibrio ottimale tra la promozione dell'attività creativa e il contrasto agli strumenti che potrebbero pregiudicare tali opere dell'ingegno. Per rispondere all'emergente necessità di protezione dei contenuti digitali, dunque, si è promossa l'implementazione di diverse tipologie di misure tecnologiche di protezione (*Technological Protection Measures* – TPM), strumenti finalizzati ad impedire l'accesso non autorizzato alle opere dell'ingegno e la loro riproduzione da parte di soggetti sprovvisti delle necessarie credenziali di accesso, consentendo ai titolari dei diritti di stabilire le modalità e i vincoli relativi all'accesso e alla fruizione del contenuto protetto[171].

Le principali misure tecnologiche di protezione possono essere suddivise in due categorie: (i) le misure anti-accesso e (ii) le misure anti-copia.

Le misure anti-accesso nascono con lo scopo di controllare la fruizione delle opere, implementando un sistema di gestione degli accessi selettivo e subordinato alla verifica preliminare delle credenziali di un utente per verificare la sussistenza dei diritti di utilizzo in capo allo stesso: esempi comuni di questa tipologia di misure tecnologiche si riscontrano nell'uso di sistemi di decodifica per l'accesso ai servizi tv a pagamento, ovvero ai meccanismi di autenticazione richiesti per la fruizione di contenuti su CD protetti. L'architettura tecnica di tali misure può articolarsi attraverso l'implementazione di dispositivi *hardware* dedicati, algoritmi di cifratura, o ulteriori protocolli di controllo che subordinino l'accesso all'opera previa verifica dell'autorizzazione dell'utente[172].

Le misure tecnologiche anti-copia, invece, si focalizzano specificamente sulla prevenzione della riproduzione non autorizzata delle opere dell'ingegno. Anche in questo caso, l'architettura funzionale si articola in una pluralità di meccanismi tecnici volti a regolamentare quantitativamente e qualitativamente le operazioni di duplicazione: in particolare, tali presidi possono implementare limitazioni

---

[171] B. Bonini, *Le misure di protezione tecnologica delle opere e il diritto d'autore*, 2015, Tesi di laurea, Università degli Studi di Torino, disponibile su: https://www.studiotorta.com/wp-content/uploads/2021/11/2017-bianca_bonini-tesi-vincitore.pdf, pp. 6-7.

[172] N. Ferrante, *Le misure tecnologiche di protezione dei videogiochi*, Contratti Software e del Web, disponibile su: https://www.software.avvocatoferrante.it/misure-tecnologiche-di-protezione-dei-videogiochi.html.

numeriche alla riproduzione, consentendo la creazione di un numero predeterminato di copie legittime, ovvero inibire tecnicamente la possibilità di ulteriore duplicazione degli esemplari già esistenti; un ulteriore profilo applicativo di particolare rilevanza è costituito dall'implementazione di sistemi di marcatura digitale (c.d. *watermarking*[173]), i quali consentono l'identificazione univoca delle copie attraverso l'incorporazione di metadati persistenti. Un esempio paradigmatico di questa categoria di misure è rappresentato dal Serial Copy Management System (SCMS), il quale implementa un protocollo di controllo delle operazioni di duplicazione mediante la gestione automatizzata delle autorizzazioni alla riproduzione in conformità con i diritti di utilizzo predefiniti[174].

3.1.2. Le informazioni sul regime dei diritti (RMI)

Quando si parla di informazioni sul regime dei diritti (*Rights Management Information* – RMI) si fa riferimento a tutti quei dati che identificano e descrivono i diritti associati ad un'opera, sia in modo diretto che indiretto. Questi includono, a titolo esemplificativo e non esaustivo, elementi quali il nome dell'autore, il titolo dell'opera, la casa editrice responsabile della pubblicazione, e identificativi specifici come il codice ISBN[175], che tipicamente si trovano nelle pagine iniziali dei libri stampati[176].

---

[173] Il *watermarking* è una tecnica che permette l'inclusione di informazioni all'interno di un *file* multimediale, o di altro genere, che possano poi essere successivamente estratte per trarre informazioni sull'origine e provenienza del documento. L'elemento fondamentale che caratterizza questa tecnica è il segno permanente che tali indicazioni lasciano sul documento.

[174] D. Boccali, *Diritto d'autore: misure tecnologiche di protezione*, 25 settembre 2003, Key4biz, disponibile su: https://www.key4biz.it/News-2003-09-25-Internet-Diritto-dautore-misure-tecnologiche-di-protezione-9499/72632/.

[175] L'*International Standard Book Number* (ISBN) è un numero che identifica a livello internazionale, in modo univoco e duraturo, un titolo, o un'edizione di un titolo, di un determinato editore.

[176] M. Perry, *Rights Management Information*, 8 agosto 2005, in *In the public interest: the future of Canadian copyright law*, 2005, Michael Geist, disponibile su: https://ssrn.com/abstract=1622462, pp. 251-252.

Le informazioni sul regime dei diritti sono un aspetto fondamentale dei sistemi che mirano a regolamentare i diritti sulle opere digitali: questi vengono sovente utilizzati in concerto a tecniche di *watermarking* e steganografia[177], le quali forniscono informazioni aggiuntive rispetto a quelle già contenute nell'opera originaria[178].

L'implementazione del RMI nelle opere intellettuali comporta l'impiego di risorse tecnologiche che spaziano da metodologie elementari, quali l'incorporazione di metadati autoriali nei contenuti digitali, fino a soluzioni più sofisticate come le firme digitali certificate da autorità di certificazione riconosciute (ad esempio, Adobe). Tuttavia, la vulnerabilità intrinseca di tali sistemi li rende facilmente suscettibili a tentativi di manipolazione o rimozione: nel contesto delle opere in formato digitale, infatti, persino interventi tecnici basilari – come la modifica della denominazione del *file* o la diretta eliminazione dei RMI – possono costituire efficaci strategie di elusione. In assenza di architetture RMI abbastanza sofisticate che prevedano meccanismi di incorporazione o protezione avanzati, la rimozione delle informazioni sul regime dei diritti in ambiente digitale presenta un grado di facilità tecnica comparabile alla rimozione fisica dei medesimi elementi da un'opera cartacea tradizionale[179].

3.1.3. Il Digital Rights Management (DRM)

Nell'ambito della gestione dei diritti digitali, il Digital Rights Management (DRM) costituisce quel sistema integrato di soluzioni tecnologiche e telematiche finalizzate alla gestione digitalizzata dei diritti inerenti alle opere dell'ingegno, incorporando al proprio interno anche le succitate misure tecnologiche di protezione.

---

[177] La steganografia è una tecnica che ha lo scopo di celare la comunicazione tra due interlocutori, nascondendo i messaggi in un vettore che possa consentirne il trasporto senza destare sospetti. Tra le tecniche steganografiche è ricompreso anche l'occultamento di informazioni all'interno di *file* di computer.

[178] M. Perry, *The Protection of Rights Management Information: modernization or cup half full?*, 29 agosto 2010, disponibile su: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1668002, p. 3.

[179] *Ibidem*, p. 6.

Per quanto attiene alla concettualizzazione del DRM, è fondamentale evidenziare come, in assenza di una specifica definizione giuridica, emergano due concezioni dottrinali predominanti. La prima interpretazione postula una sostanziale coincidenza tra i sistemi di DRM e le succitate misure tecnologiche di protezione, considerando queste ultime come elemento costitutivo essenziale dei sistemi DRM: tuttavia, tale approccio ermeneutico, che riduce il DRM a mero strumento di protezione, presenta significative limitazioni, in quanto escluderebbe dall'ambito applicativo sia i contenuti che non necessitano di protezione tecnologica, sia quelli per i quali non sia possibile applicare misure di protezione. La seconda prospettiva interpretativa, invece, si focalizza sulle informazioni sul regime dei diritti: tale concezione, pur rappresentando una forma attenuata di misure tecnologiche e potendo essere legittimamente inclusa nell'architettura complessiva del DRM, non risulta tuttavia idonea a rappresentare in modo esaustivo la complessità e multidimensionalità dei sistemi DRM nella loro interezza strutturale e funzionale[180].

Il concetto di Digital Rights Management emerge nel panorama tecnologico-giuridico della metà degli anni Novanta, in concomitanza con la proliferazione del World Wide Web, affiancato da terminologie correlate quali "Rights Management", "Copyright Management Systems", "Electronic Copyright Management Systems" e "Content Management Systems". Nell'ambito dei linguaggi informatico ed economico, il DRM può assumere, dunque, una pluralità di declinazioni semantiche: nella sua interpretazione più estensiva, il termine designa l'insieme degli apparati tecnologici preposti alla definizione, amministrazione e tutela delle normative regolamentano l'accesso e l'utilizzo dei contenuti in formato digitale. Nella prassi operativa, tale gestione dei diritti si estende fino a ricomprendere, tra le altre cose, anche la possibilità di perfezionare ed eseguire vincoli contrattuali, nonché di rilevare e sanzionare eventuali violazioni attraverso processi automatizzati che non richiedono l'intervento umano: è proprio questa caratteristica di autonomia operativa che ha portato all'attribuzione a tali sistemi della qualifica

[180] E. Prosperetti, *Il DRM come via per la creazione di regole certe*, in "DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT – Problemi teorici e prospettive applicative", a cura di R. Caso, 2007, disponibile su: http://eprints.biblio.unitn.it/1336/2/quaderno_70_roberto_caso_eprints.pdf, pp. 273-277.

di *persistent protection* (trad. "protezione permanente"), evidenziando come il meccanismo di protezione tecnologica accompagni il contenuto digitale lungo l'intero ciclo di vita, dalla sua creazione fino alla fruizione da parte dell'utente finale[181].

Si avranno, dunque, tre diverse tipologie di DRM: (i) DRM protettivi, i quali implementano misure tecnologiche di protezione; (ii) DRM traccianti, i quali incorporano nel loro contenuto informazioni digitali interpretabili, senza però porre vincoli tecnologici all'utilizzo; (iii) DRM in senso proprio, i quali sono vere e proprie politiche di gestione dei diritti digitali attuate attraverso una piattaforma *hardware*/*software*/contrattuale, che non richiedono necessariamente misure tecnologiche di protezione, ma solo che esistano strumenti di gestione del rapporto tra titolare dei diritti e fruitore dell'opera[182].

È importante sottolineare, quindi, che i sistemi di Rights Management, considerati nella loro complessità strutturale e funzionale, trascendono la mera tutela del diritto d'autore – pur mantenendo quest'ultimo una posizione di centralità – per abbracciare un più ampio spettro di applicazioni nella gestione digitalizzata di molteplici categorie di diritti: questa si estende, *inter alia*, alla documentazione aziendale riservata, al trattamento delle informazioni proprietarie e alla protezione dei dati personali sensibili[183].

I sistemi di Digital Rights Management possono, infine, essere suddivisi in tre distinte generazioni: (i) la prima visualizzava semplici dati del titolare dei diritti, come il nome dell'autore o il titolo dell'opera, in forma di metadati, oppure riproduceva accordi di utilizzo del contenuto in licenze allegate; (ii) la seconda generazione ha sommato alle precedenti caratteristiche alcune funzionalità relative alla protezione, all'identificazione e all'accesso dei contenuti; (iii) infine, i sistemi

---

[181] R. Caso, *Digital Rights Management – Il commercio delle informazioni digitali tra contratto e diritto d'autore*, 2006, CEDAM, disponibile su: http://eprints.biblio.unitn.it/4375/1/Roberto.Caso_DRM.pdf.

[182] E. Prosperetti, *op. cit.*, p. 278.

[183] A. Florio, *I sistemi di Digital Rights Management (DRM)*, 24 aprile 2009, Diritto dell'Informatica, disponibile su: https://www.dirittodellinformatica.it/diritto-autore/copyright-focus/i-sistemi-di-digital-rights-management-drm.html/.

di terza generazione sono in grado di identificare un'opera, proteggerla e gestire i rapporti tra i soggetti coinvolti nell'amministrazione dei diritti sulla stessa[184].

3.1.3.1. E-book e Digital Rights Management

I libri elettronici, fruibili, come si è visto, tramite computer personali o dispositivi dedicati, implementano tipicamente restrizioni DRM volte a limitare la copia, la stampa e la condivisione dei contenuti. Tali vincoli tecnologici circoscrivono generalmente l'utilizzo degli e-book ad un numero predeterminato di dispositivi di lettura, mentre alcuni editori digitali inibiscono completamente qualsiasi operazione di riproduzione o stampa, dando origine ad un'architettura restrittiva[185]. Il recente scenario tecnologico presenta quattro formati principali di e-book, quali Mobipocket, Topaz, ePub e PDF: il dispositivo Amazon Kindle utilizza libri elettronici in formato Mobipocket e Topaz, mentre la grande maggioranza degli altri dispositivi di lettura digitali supportano prevalentemente il formato ePub, pur con sistemi DRM differenziati. Parallelamente, anche i sistemi DRM attualmente operativi sul mercato sono quattro, sviluppati rispettivamente da Adobe, Apple, Barnes & Noble e Amazon: (i) il sistema "Adept DRM" di Adobe viene applicato ai formati ePub e PDF, risultando accessibile mediante diversi dispositivi di lettura di terze parti, nonché attraverso il *software* proprietario Adobe Digital Editions; (ii) il sistema Fairplay di Apple, applicato al formato ePub, presenta una compatibilità esclusiva con l'applicazione iBooks messa a disposizione sui dispositivi iOS; (iii) la tecnologia DRM implementata da Barnes & Noble, sviluppata da Adobe, si applica al formato ePub, oltre che al datato formato Palm; (iv) infine, il sistema DRM usato da Amazon costituisce un adattamento dell'originaria crittografia Mobipocket, applicata ai formati proprietari Mobipocket e Topaz[186].

---

[184] A. M. Ricci, *Digital Rights Management: definire per essere ottimisti*, 18 maggio 2005, InterLex, disponibile su: https://www.interlex.it/forum10/relazioni/8am_ricci.htm.

[185] P. Saucedo, K. Ackerman, *Electronic Publishing & Digital Rights Management*, 2014, College Publishing House, disponibile su: https://www.perlego.com/book/1239055, p. 62.

[186] *Ivi*, p. 63.

Due programmi fondamentali per la visualizzazione di e-book sono Adobe Reader e Microsoft Reader, ciascuno caratterizzato da un approccio differenziato all'implementazione del DRM. Con Adobe Reader, in cui il livello di restrizione viene specificato dall'editore o dall'agenzia di distribuzione, a seguito dell'apertura del *file* l'utente è in grado di visualizzare la dichiarazione dei diritti che delinea le operazioni consentite per lo specifico documento: ed esempio, per un documento PDF liberamente trasferibile, risulteranno disponibili funzionalità basilari quali la stampa o la copia negli appunti; tuttavia, nella consultazione di un e-book soggetto a restrizioni più severe, l'utente non potrà né stampare il libro, né, tantomeno, copiare o incollare selezioni di testo. Il sistema Microsoft Reader, invece, leggendo esclusivamente e-book nel formato LIT, incorpora un proprio *software* DRM, il quale garantisce tre differenti livelli di controllo all'accesso: (i) e-book sigillati, che presentano il livello minimo di restrizione, impedendo unicamente la modifica del documento; (ii) gli e-book con iscrizione, i quali rappresentano il livello intermedio di restrizione, ottenuto attraverso l'apposizione di un sistema di identificazione del proprietario dell'e-book, scoraggiando la distribuzione non autorizzata attraverso la tracciabilità dell'esemplare originale; (iii) e-book a proprietà esclusiva, i quali utilizzano le tecnologie DRM tradizionali secondo le quali, per acquistare un e-book, il consumatore deve preliminarmente accedere a Microsoft Reader, in modo da garantire che il libro, una volta scaricato, resti accessibile esclusivamente sul dispositivo dove è stato effettuato il *download* originario[187].

3.2. Il quadro normativo

La genesi normativa delle misure tecnologiche di protezione risale ai Trattati WIPO del 1996[188], che segnarono un momento fondamentale nell'adeguamento della legislazione internazionale in materia di *copyright* alle sfide poste dall'era digitale. I Trattati WIPO furono concepiti per fornire ai titolari dei diritti le risposte e gli strumenti necessari per fronteggiare una situazione caratterizzata dalla crescente

[187] *Ivi, pp. 63-64*.

[188] Ci si riferisce al WIPO Copyright Treaty e al WIPO Performances and Phonograms Treaty.

diffusione e riproduzione non autorizzata delle opere dell'ingegno, facilitata dalle tecnologie informatiche e telematiche. Fu opinione condivisa tra i contraenti che lo strumento normativo, seppur necessario, non fosse tuttavia sufficiente a fronteggiare fenomeni che in termini di effettività e velocità lo sopravanzavano nettamente: la risposta alle sfide tecnologiche venne, dunque, individuata nella tecnologia stessa e, in particolare, in una sinergia operativa in cui la tecnologia avrebbe garantito l'effettiva applicazione del diritto e, allo stesso tempo, il diritto avrebbe garantito la tutela della tecnologia contro i tentativi di elusione[189].

La bozza originaria dei Trattati prevedeva l'inserimento di una norma che imponeva alle parti contraenti di vietare l'importazione, la fabbricazione e la distribuzione dei c.d. *protection-defeating devices*, nonché qualunque fornitura di servizi aventi lo stesso effetto: tali dispositivi venivano definiti come strumenti il cui scopo o effetto primario fosse quello di eludere i meccanismi impiegati per prevenire atti non autorizzati dai titolari dei diritti. Tale proposta fu oggetto di svariate critiche, principalmente riguardanti la definizione di *protection-defeating devices*, considerata dai più troppo ampia e imprecisa, in special modo nella parte in cui veniva fatto riferimento al concetto di "scopo o effetto primario". Una soluzione venne presentata da alcuni paesi del gruppo africano, i quali proposero di sostituire quella che era una *anti-device provision* con una *anti-circumvention provision*, la quale prevedeva che ad essere sanzionata fosse solo l'attività di elusione delle misure tecnologiche di protezione, mentre sarebbe andata a scomparire ogni definizione di dispositivo elusivo e ogni divieto di importazione, fabbricazione e distribuzione degli stessi: tali misure antielusione definiscono come "efficaci" le misure tecnologiche utilizzate dagli autori, dagli esecutori o dai produttori di fonogrammi in connessione con l'esercizio dei loro diritti e finalizzate a limitare gli atti non autorizzati o non consentiti dalla legge. Tale impostazione, dal carattere maggiormente minimalista, prevalse durante la Conferenza diplomatica, traducendosi nell'adozione di testi che vincolavano gli Stati contraenti alla

[189] G. Spedicato, *Le misure tecnologiche di protezione del diritto d'autore*, 2006, Cyberspazio e Diritto, vol. 7, n. 4, pp. 535-580, disponibile su: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1162263, p. 7.

predisposizione di una tutela legale "adeguata ed efficace" contro l'elusione di misure tecnologiche implementate dai titolari dei diritti[190].

3.2.1. Il Digital Millennium Copyright Act

Il Digital Millennium Copyright Act (di seguito anche "DMCA"), promulgato dal Congresso degli Stati Uniti nell'ottobre 1998, rappresenta una delle risposte più significative alle sfide poste dalle tecnologie digitali nell'ambito del diritto d'autore, oltre che uno dei punti più alti dell'approccio legislativo statunitense rispetto all'evoluzione verso la protezione dei contenuti digitali[191].

Il trattamento dei sistemi di Digital Rights Management nel DMCA risulta principalmente codificato nella *Section 1201* del *Title 17*, la quale affronta, per l'appunto, il tema dell'elusione delle misure tecnologiche di protezione. Tale disposizione si estende significativamente oltre i mandati già stabiliti dai succitati Trattati WIPO del 1996, creando un quadro normativo più restrittivo: in particolare, la *Section 1201(a)(1)(A)* proibisce esplicitamente l'elusione delle misure tecnologiche di protezione impiegate dai titolari dei diritti per controllare l'accesso alle proprie opere (le c.d. misure anti-accesso[192]). A complemento di ciò, le *Section 1201(a)(2)* e *1201(b)(1)* proibiscono lo sviluppo o la distribuzione di tecnologie principalmente progettate per eludere le misure tecnologiche di protezione, collettivamente denominate *anti-trafficking provisions*[193].

L'approccio del DMCA al Digital Rights Management è completato da una serie di eccezioni circoscritte relative alla salvaguardia degli interessi dei servizi bibliotecari pubblici, degli archivi e delle istituzioni per l'educazione, per la tutela

---

[190] *Ivi*, pp. 8-10.

[191] R. Caso, *Digital Rights Management. Il commercio delle informazioni digitali tra contratto e diritto d'autore*, cit., p. 134.

[192] Vedi *supra*, § 3.1.1.

[193] R. Caso, *Digital Rights Management. Il commercio delle informazioni digitali tra contratto e diritto d'autore*, cit., pp. 136-137.

dei minori e della *privacy*, per l'effettuazione di test informatici di sicurezza e per esigenze legate alla sicurezza nazionale[194].

Il trattamento delle tecnologie DRM nel DMCA ha attirato sostanziali critiche da parte dei giuristi americani, i quali hanno identificato diversi aspetti di problematicità. Particolarmente significativo risulta il riscontro dell'assenza di un'eccezione generalizzata per gli atti che costituirebbero *fair use* nella dottrina tradizionale del *copyright*, elemento che solleva questioni fondamentali circa il bilanciamento tra protezione e accessibilità. Altrettanto rilevanti sono le preoccupazioni relative all'impatto sulla libertà di espressione e sulla ricerca scientifica, ambiti in cui la rigida applicazione di norme antielusione rischierebbe di creare effetti deterrenti su attività intellettuali altrimenti legittime. La critica più sistematica identifica nella legislazione una fondamentale centralità del *copyright*, la quale predispone un assetto normativo marcatamente sbilanciato a favore dei titolari di diritti d'autore, a potenziale scapito di altri interessi costituzionalmente rilevanti[195].

3.2.2. La Direttiva 2001/29/CE

A livello comunitario, la disciplina del Digital Rights Management trova la sua base normativa nella Direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, anche conosciuta come Direttiva InfoSoc[196].
Tale direttiva provvede a fornire una definizione armonizzata di "misura tecnologica", per la quale si intende "*qualsiasi tecnologia, dispositivo o componente che, nel normale funzionamento, è destinato a prevenire o limitare atti non autorizzati dal titolare del diritto d'autore o di un diritto connesso*": come vedremo, tale definizione è chiaramente recepita nell'art. 102-quater della nostra

[194] G. Spedicato, *op. cit.*, p. 19.

[195] *Ivi*, p. 20.

[196] Direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione, disponibile su: http://data.europa.eu/eli/dir/2001/29/oj.

legge sul diritto d'autore. La Direttiva InfoSoc assume particolare rilevanza giuridica in virtù delle disposizioni, in essa contenute, che impongono agli Stati membri l'obbligo di predisporre tutele legali per le misure tecnologiche approntate dai titolari dei diritti.

La *ratio* sottostante alle norme della Direttiva in materia di misure tecnologiche di protezione è chiarita nel Considerando 13, ove viene esplicitato che tali misure hanno ad oggetto "*l'applicazione dei principi e delle garanzie fissati dalle disposizioni giuridiche*". Tale rapporto teleologico tra oggetto e strumento della tutela deve orientare l'analisi della normativa, poiché eventuali interpretazioni estensive che travalicassero i confini costituiti alla tutela dei diritti degli autori si porrebbero in contrasto non solo con le indicazioni fornite dai succitati Trattati WIPO, ma anche con la dichiarata *ratio* della Direttiva stessa[197].

Nello specifico, l'art. 6 della Direttiva sancisce l'illegalità dell'elusione consapevole e intenzionale delle misure tecnologiche efficaci poste a protezione dele opere tutelate; la norma si estende ulteriormente, prevedendo il divieto di produzione, importazione, distribuzione, commercializzazione o noleggio di dispositivi, prodotti o componenti la cui funzione primaria sia quella di consentire o agevolare l'aggiramento delle suddette misure tecnologiche di protezione[198].

---

[197] G. Spedicato, *op. cit.*, pp. 24-25.

[198] "*1. Gli Stati membri prevedono un'adeguata protezione giuridica contro l'elusione di efficaci misure tecnologiche, svolta da persone consapevoli, o che si possano ragionevolmente presumere consapevoli, di perseguire tale obiettivo.*

2. Gli Stati membri prevedono un'adeguata protezione giuridica contro la fabbricazione, l'importazione, la distribuzione, la vendita, il noleggio, la pubblicità per la vendita o il noleggio o la detenzione a scopi commerciali di attrezzature, prodotti o componenti o la prestazione di servizi, che:

a) siano oggetto di una promozione, di una pubblicità o di una commercializzazione, con la finalità di eludere, o b) non abbiano, se non in misura limitata, altra finalità o uso commercialmente rilevante, oltre quello di eludere, o c) siano principalmente progettate, prodotte, adattate o realizzate con la finalità di rendere possibile o di facilitare l'elusione di efficaci misure tecnologiche".

L'art. 6, terzo paragrafo, definisce l'efficacia delle misure tecnologiche, prevedendo che esse siano considerate "efficaci" "*nel caso in cui l'uso dell'opera o di altro materiale protetto sia controllato dai titolari tramite l'applicazione di un controllo di accesso o di un procedimento di protezione, quale la cifratura, la distorsione o qualsiasi altra trasformazione dell'opera o di altro materiale protetto, o di un meccanismo di controllo delle copie, che realizza l'obiettivo di protezione*". È importante notare che il concetto di efficacia delle misure tecnologiche non vada interpretato in termini assoluti: se una misura risulta realmente efficace, essa non sarà idonea ad essere elusa, pertanto una norma che ne sanzioni l'elusione risulterà priva di utilità; al contrario, se la misura è idonea ad essere elusa, essa si rivela, di conseguenza, concretamente priva di efficacia. Il termine "efficace", dunque, risulta essere utilizzato in modo piuttosto pleonastico, posto semplicemente in relazione al *genus* delle misure tecnologiche di protezione che godono di tutela ai sensi della Direttiva[199].

L'art. 7 della Direttiva, inoltre, impone espressamente un'analoga tutela anche alle informazioni elettroniche riguardanti i diritti, sancendo il divieto di rimozione o alterazione non autorizzata dei metadati identificativi dell'opera e dei relativi titolari dei diritti e il divieto di distribuzione, diffusione e comunicazione al pubblico di opere delle quali siano state rimosse le informazioni elettroniche sul regime dei diritti[200].

Infine, l'art. 8 prevede un obbligo per gli Stati membri di predisporre un apparato di sanzioni e rimedi giuridici che risultino efficaci contro le violazioni delle misure tecnologiche e delle informazioni sui diritti. Il legislatore europeo adottò un

---

[199] G. Spedicato, *op. cit.*, pp. 26-30.

[200] "*1. Gli Stati membri prevedono un'adeguata protezione giuridica contro chiunque compia consapevolmente senza averne diritto i seguenti atti: a) rimuovere o alterare qualsiasi informazione elettronica sul regime dei diritti; b) distribuire, importare a fini di distribuzione, diffondere per radio o televisione, comunicare o mettere a disposizione del pubblico opere o altri materiali protetti ai sensi della presente direttiva o del capitolo III della direttiva 96/9/CE, dalle quali siano state rimosse o alterate senza averne diritto le informazioni elettroniche sul regime dei diritti[…]*"

approccio flessibile, conferendo agli Stati membri ampio margine di discrezionalità nella determinazione del tipo di sanzione applicabile – civile, penale o amministrativa – graduata in funzione della gravità della gravità della violazione. Come si vedrà nel paragrafo seguente, il legislatore nazionale ha optato per sanzioni penali affiancate da sanzioni amministrative per le fattispecie di minore entità.

Va sottolineato che, richiedendo che la protezione accordata alle misure tecnologiche sia semplicemente "adeguata" ed "effettiva", la Direttiva intende lasciare agli Stati membri un ampio margine di manovra relativamente allo strumento da utilizzare, vincolandoli, piuttosto, in relazione al risultato finale che la tutela deve perseguire. Ne consegue che la scelta di una tutela di carattere penale delle misure tecnologiche di protezione costituisce l'esclusivo esercizio di un'opzione rimessa al legislatore nazionale, e non anche una necessità logica o un obbligo giuridico imposto dal legislatore europeo[201].

Un aspetto cruciale del quadro normativo europeo in merito alle misure tecnologiche di protezione risiede nel bilanciamento con le eccezioni e limitazioni al diritto d'autore. Come esplicitato nel Considerando 51 Direttiva gli Stati membri sono chiamati a "*promuovere l'adozione di misure volontarie, comprese la conclusione e l'attuazione di accordi fra i titolari e altre parti interessate, per tener conto […] della realizzazione degli obiettivi di determinate eccezioni o limitazioni previste nella normativa nazionale*". Il quadro si articola ulteriormente con il succitato art. 6 che, al comma 4, stabilisce un obbligo in capo agli Stati per il quale l'applicazione delle eccezioni e limitazioni non sia pregiudicata dall'implementazione delle misure tecnologiche: in pratica, nel contesto delle eccezioni – quali la riproduzione per scopi non commerciali a fini didattici o scientifici, o per i servizi bibliotecari, o a favore di soggetti disabili, ecc. – i titolari dei diritti sono tenuti a fornire ai beneficiari gli strumenti necessari per fruire dell'opera, nonostante l'apposizione di DRM; tuttavia, tale obbligo non trova

[201] G. Spedicato, *op. cit.*, p. 10.

applicazione con riguardo all'eccezione di copia privata[202]. Tale ultima previsione è stata recepita in Italia all'art. 71-sexies della legge sul diritto d'autore[203]. Quest'ultimo paragrafo costituisce il punto di equilibrio tra posizioni contrastanti: quella del Parlamento europeo, secondo cui la protezione giuridica delle misure tecnologiche avrebbe dovuto sempre prevalere sulle eccezioni ai diritti esclusivi, e quella della Commissione, che richiedeva che godessero di tutela giuridica solo le misure tecnologiche che prevengono o impediscono gli atti commessi in violazione dei diritti d'autore e connessi: l'esito del dibattito ha portato ad una impostazione che disegna in modo pressoché omnicomprensivo la portata della tutela giuridica delle misure tecnologiche e, successivamente, ritaglia all'interno di questa cornice alcuni spazi di libertà per gli utenti legittimi delle opere[204].

3.2.3. La legge sul diritto d'autore (L. 633/1941)

Nell'ambito del quadro normativo italiano sulla proprietà intellettuale, le misure tecnologiche di protezione godono di un esplicito riconoscimento legislativo all'interno della legge sul diritto d'autore, integrata nel 2003 con il Titolo II-ter rubricato "Misure tecnologiche di protezione e informazioni sul regime dei diritti". In particolare, la disposizione di cui all'art. 102-quater stabilisce che "*i titolari di diritti d'autore e di diritti connessi […] possono apporre sulle opere o sui materiali protetti misure tecnologiche di protezione efficaci che comprendono tutte le tecnologie, i dispositivi o i componenti che, nel normale corso del loro funzionamento, sono destinati a impedire o limitare atti non autorizzati dai titolari*

---

[202] "*4. In deroga alla tutela giuridica di cui al paragrafo 1 […] gli Stati membri prendono provvedimenti adeguati affinché i titolari mettano a disposizione del beneficiario di un'eccezione o limitazione […] i mezzi per fruire della stessa, nella misura necessaria per poter fruire di tale eccezione o limitazione e purché il beneficiario abbia accesso legale all'opera o al materiale protetto in questione. […]. Le disposizioni di cui al primo e secondo comma del presente paragrafo non si applicano a opere o altri materiali a disposizione del pubblico sulla base di clausole contrattuali conformemente alle quali i componenti del pubblico possono accedere a dette opere e materiali dal luogo e nel momento scelti individualmente […]*".

[203] N. Nappi, *op. cit.*

[204] G. Spedicato, *op. cit.*, pp. 37-38.

dei diritti". La disposizione procede a delineare i criteri qualificanti l'efficacia delle misure tecnologiche di protezione: nello specifico, tali misure acquisiscono il requisito dell'efficacia quando implementano sistemi di controllo dell'accesso all'opera mediante l'applicazione di metodologie tecniche – quali dispositivi di autenticazione, protocolli di cifratura, meccanismi di alterazione del contenuto, sistemi di controllo della duplicazione – purchè esse siano concretamente idonee a realizzare la finalità protettiva.

Il successivo art. 102-quinquies, invece, provvede a definire giuridicamente le succitate informazioni elettroniche sul regime dei diritti, stabilendo che esse "*identificano l'opera o il materiale protetto, nonché l'autore o qualsiasi altro titolare dei diritti*" e che "*possono altresì contenere indicazioni circa i termini o le condizioni d'uso dell'opera o dei materiali, nonché qualunque numero o codice che rappresenti le informazioni stesse o altri elementi di identificazione*".

La medesima legge prevede, inoltre, ulteriori disposizioni significative volte a consolidare il regime di protezione delle misure tecnologiche, articolando un sistema sanzionatorio su due livelli distinti: (i) sul piano penalistico, l'art. 171-ter, lett. f-bis) configura come fattispecie delittuosa la commercializzazione, la detenzione ai fini commerciali e qualsiasi altra attività volta a facilitare la diffusione di dispositivi finalizzati all'elusione delle misure tecnologiche di protezione[205]; (ii) in parallelo, sul versante amministrativo, l'art. 174-ter introduce un ulteriore presidio sanzionatorio che colpisce l'utilizzazione, la duplicazione o la riproduzione non autorizzata di opere protette, con particolare riferimento alle

[205] "*1. È punito, se il fatto è commesso per uso non personale, con la reclusione da sei mesi a tre anni e con la multa da cinque a trenta milioni di lire chiunque a fini di lucro: […] f-bis) fabbrica, importa, distribuisce, vende, noleggia, cede a qualsiasi titolo, pubblicizza per la vendita o il noleggio, o detiene per scopi commerciali, attrezzature, prodotti o componenti ovvero presta servizi che abbiano la prevalente finalità o l'uso commerciale di eludere efficaci misure tecnologiche di cui all'art. 102 quater ovvero siano principalmente progettati, prodotti, adattati o realizzati con la finalità di rendere possibile o facilitare l'elusione di predette misure. Fra le misure tecnologiche sono comprese quelle applicate, o che residuano, a seguito della rimozione delle misure medesime conseguentemente a iniziativa volontaria dei titolari dei diritti o ad accordi tra questi ultimi e i beneficiari di eccezioni, ovvero a seguito di esecuzione di provvedimenti dell'autorità amministrativa o giurisdizionale*".

condotte realizzate mediante l'impiego di strumenti elusivi delle suddette misure di protezione[206] [207].

Tali disposizioni furono introdotte, come sopra accennato, nel 2003, con il D. Lgs. n. 68, attuativo della Direttiva 2001/29/CE, relativa all'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione[208].

3.3. Aspetti critici

3.3.1. Digital Rights Management e *privacy*

Il DRM presenta molteplici implicazioni significative in materia di *privacy* che meritano un'attenta disamina.

Uno degli elementi centrali dei sistemi DRM è la loro capacità di monitorare e misurare l'utilizzo dei contenuti da parte dei clienti. Essi, infatti, sono costituiti da due componenti fondamentali: (i) un database centralizzato che, mediante l'implementazione di protocolli di autenticazione, raccoglie sistematicamente tutte le informazioni concernenti il contenuto dell'opera tutelata, i diversi titolari dei diritti inerenti l'opera stessa, i singoli utenti finali che effettuano l'accesso o fanno uso dell'opera, nonché i computer o le soluzioni *software* associate ai fruitori; (ii) un accordo di licenza che, attraverso disposizioni contrattuali specifiche, definisce

---

[206] "*1. Chiunque abusivamente utilizza, anche via etere o via cavo, duplica, mette a disposizione, riproduce, in tutto o in parte, con qualsiasi procedimento, anche avvalendosi di strumenti atti ad eludere le misure tecnologiche di protezione, opere o materiali protetti, oppure acquista o noleggia supporti o servizi audiovisivi, fonografici, informatici o multimediali non conformi alle prescrizioni della presente legge, ovvero attrezzature, prodotti o componenti atti ad eludere misure di protezione tecnologiche è punito, purché […] con la sanzione amministrativa pecuniaria di euro 154 e con le sanzioni accessorie della confisca del materiale e della pubblicazione del provvedimento su un giornale quotidiano a diffusione nazionale*".

[207] N. Nappi, *Sulle Misure Tecnologiche di Protezione*, Studio Legale Nappi, disponibile su: https://www.studiolegalenappi.it/sulle-misure-tecnologiche-di-protezione/.

[208] D. Lgs. 9 aprile 2003, n. 68, disponibile su: https://leg13.camera.it/parlam/leggi/deleghe/testi/03068dl.htm.

e disciplina le modalità e i termini di utilizzo dell'opera[209]. Questa particolare capacità di sorveglianza pervasiva rappresenta una caratteristica strutturale dei sistemi DRM, e non solo un mero elemento accessorio.
L'aspetto particolarmente critico sorge con riguardo alla raccolta di informazioni personali durante il processo di acquisizione delle licenze: i sistemi DRM tradizionali richiedono non solo l'identità del consumatore per l'autenticazione, ma, come accennato, raccolgono anche in modo puntuale le preferenze dei consumatori. A tal proposito rilevano, a livello giuridico, i principi di finalità e di pertinenza. L'applicazione del principio di finalità dovrebbe scongiurare il rischio che i dati personali dell'utente, raccolti dall'impiego di tecnologie DRM nell'ambito di un servizio informativo, siano utilizzati in ulteriori trattamenti e per il perseguimento di obiettivi non omogenei a quelli originariamente previsti. Alla luce del principio di pertinenza, invece, dovrebbero essere scrutinate con severità le tecnologie DRM che rinuncino a preservare l'anonimato del fruitore, soprattutto quando ciò sia ininfluente per assicurare la protezione dei contenuti digitali[210].
Per affrontare tale criticità, la letteratura sono state proposte diverse soluzioni tecniche e procedurali.

Un primo sistema si basa su un'architettura multi-distributore che implementa un meccanismo di separazione delle informazioni. In particolare, questo sistema prevede che il proprietario dei contenuti generi chiavi simmetriche distinte per ciascun contenuto digitale e assegni ad ogni chiave uno pseudonimo univoco. A questo punto, le informazioni vengono separate in modo che: (i) il *license server* riceva le coppie chiave-pseudonimo, mentre (ii) i distributori di contenuti ricevano la mappatura tra gli pseudonimi delle chiavi e i contenuti. Grazie a questo sistema,

---

[209] I. R. Kerr, J. Bailey, *The Implications of Digital Rights Management for Privacy and Freedom of Expression*, 2004, Journal of Information, Communication & Ethics in Society, vol. 2, Troubador Publishing Ltd., disponibile su: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=705041, p. .

[210] A. Palmieri, *DRM e disciplina europea della protezione dei dati personali*, in "DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT – Problemi teorici e prospettive applicative", a cura di R. Caso, 2007, disponibile su: http://eprints.biblio.unitn.it/1336/2/quaderno_70_roberto_caso_eprints.pdf, pp. 209-210.

il *license server* non viene mai a conoscenza della corrispondenza tra chiave e contenuto, implementando, così, un sistema di controlli incrociati che tutela il consumatore[211].

Un'ulteriore soluzione proposta è quella relativa al sistema PrivDRM: questo meccanismo si concentra sulla preservazione dell'anonimato dell'utente durante tutto il ciclo di vita della licenza. In questo caso, quando l'utente vuole effettuare l'accesso ad un contenuto deve chiedere al proprietario dello stesso, in modo anonimo, di tradurre il nome del contenuto in un nome crittato; in seguito, l'utente userà il nome fornitogli per chiedere la licenza. Una volta effettuata la richiesta, il distributore è tenuto solamente a controllare che l'utente sia autorizzato all'accesso, senza però avere contezza del vero nome del contenuto. Questo secondo strumento sembra essere particolarmente efficace: esso, infatti, richiede meno operazioni esponenziali rispetto ad altre soluzioni prospettate e mostra un minor numero di passaggi necessari, garantendo, dunque, migliori performance complessive[212].

3.3.1.1. Il caso Sony-BLM

Nel 2005, Sony BMG si trovò al centro di una controversia riguardante l'uso di tecnologie di Digital Rights Management che sollevarono gravi preoccupazioni in materia di *privacy* e sicurezza informatica.
La controversia emerse quando il ricercatore Mark Russinovich, specialista in sicurezza informatica, documentò la presenza di un *software* non dichiarato, tecnicamente classificabile come *rootkit*, che veniva installato automaticamente sui sistemi degli utenti all'inserimento di determinati CD musicali commercializzati da

---

[211] D. Mishra, *An Accountable Privacy Architecture for Digital Rights Management Systems*, 2015, in "Proceedings of the Sixth International Conference on Computing Machinery", Association for Computing Machinery, disponibile su: https://doi.org/10.1145/2818567.2818668, pp. 328-332.

[212] T. Gaber, A. Ahmed, A. Mostafa, *PrivDRM: A Privacy-preserving Secure Digital Right Management System*, 2020, in *Proceedings of the 24th International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering*, Association for Computing Machinery, disponibile su: https://doi.org/10.1145/3383219.3383289, pp. 481-486.

Sony BMG. L'implementazione di questa tecnologia rappresentava un tentativo di rafforzare i meccanismi di protezione del *copyright* attraverso due distinti sistemi proprietari: l'Extended Copy Protection (XCP), sviluppato dall'azienda britannica First 4 Internet, e il MediaMax CD-3, prodotto da SunnComm. L'architettura di questi sistemi DRM si caratterizzava per l'adozione di tecniche di occultamento particolarmente invasive, che modificavano sostanzialmente le funzionalità del sistema operativo dell'utente finale. In particolare, il componente XCP implementava metodologie di dissimulazione tipiche dei *rootkit* malevoli, rendendo la sua presenza non rilevabile attraverso gli strumenti diagnostici convenzionali e, conseguentemente, estremamente problematica la sua rimozione[213].

La scoperta di queste pratiche suscitò un'ondata di critiche da parte della comunità informatica e degli utenti: in particolare, organizzazioni come la Electronic Frontier Foundation[214] denunciarono pubblicamente Sony BMG, accusandola di aver compromesso la sicurezza informatica degli utenti e di aver violato la loro *privacy*. La EFF evidenziò come il *software* installato non solo creasse vulnerabilità, ma permettesse anche a Sony BMG di monitorare le abitudini di ascolto degli utenti senza richiedere il loro preventivo consenso[215].

In risposta all'*escalation* mediatica e alle crescenti pressioni della comunità tecnico-scientifica, Sony BMG implementò inizialmente una strategia di mitigazione attraverso il rilascio di strumenti *software* finalizzati alla rimozione dei componenti DRM contestati. Tuttavia, l'efficacia di tali contromisure fu oggetto di significative critiche da parte della comunità di sicurezza informatica, che evidenziò come questi strumenti non solo risultassero inadeguati nella loro funzione primaria, ma introducessero ulteriori vulnerabilità nei sistemi degli utenti finali, esacerbando le problematiche di sicurezza preesistenti. La progressiva intensificazione del

---

[213] J. de Beer, *How restrictive Terms and Technologies Backfires on Sony Bmg*, Internet & E-Commerce Law in Canada, vol. 6, n. 12, febbraio 2006, disponibile su: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=901305, pp. 95-96.

[214] La *Electronic Frontier Foundation* (EFF) è un'associazione internazionale no-profit che si occupa di diritti digitali. Fondata nel 1990 a San Francisco, California, essa persegue lo scopo prevalente di promozione delle libertà civili di Internet.

[215] Electronic Frontier Foundation, *Sony BMG Litigation info*, disponibile su: https://www.eff.org/cases/sony-bmg-litigation-info.

contenzioso legale, caratterizzato dall'emergere di numerose *class action* nei principali ordinamenti giurisdizionali, costrinse l'azienda a adottare misure correttive più incisive: queste includevano il ritiro dal mercato dei supporti contenenti il *software* controverso e l'implementazione di un programma di sostituzione gratuita con versioni prive di meccanismi DRM, rappresentando un significativo precedente nella giurisprudenza sulla responsabilità delle aziende nell'implementazione di tecnologie di protezione del *copyright*[216].
Le implicazioni giuridiche della controversia raggiunsero il loro apice nel dicembre 2005, con la definizione di un accordo transattivo di portata nazionale negli Stati Uniti. I termini dell'accordo prevedevano un articolato sistema di compensazione per i consumatori coinvolti, includendo sia risarcimenti monetari diretti che forme di compensazione alternative attraverso la distribuzione gratuita di contenuti musicali digitali[217].

3.3.2. I limiti all'estensione della protezione

Come si è visto, le tecnologie di Digital Rights Management si configurano come strumenti preposti al controllo sistematico della distribuzione dei contenuti in formato digitale e all'implementazione di misure preventive contro la riproduzione e la diffusione non autorizzata delle opere dell'ingegno, dovute alle pratiche di pirateria informatica[218].
Tuttavia, se da un lato l'applicazione dei sistemi DRM si dimostra efficace nel garantire una robusta protezione dei diritti patrimoniali d'autore, dall'altro lato emerge una problematica sostanziale relativa alla posizione giuridica dell'utente

[216] G. De Palma, *Sony costretta a regalare musica*, 30 dicembre 2005, Corriere della Sera, disponibile su: https://www.corriere.it/Primo_Piano/Scienze_e_Tecnologie/2005/12_Dicembre/30/sony.html.

[217] CIO Staff, *Settlement Ends Sony Rootkit Case*, 23 maggio 2006, CIO, disponibile su: https://www.cio.com/article/256582/security-privacy-settlement-ends-sony-rootkit-case.html.

[218] M. Monticelli, *Le misure tecniche di protezione (TPM): il caso Nintendo v. Pc Box*, 3 febbraio 2018, Ius in Itinere, disponibile su: https://www.iusinitinere.it/le-misure-tecniche-protezione-tpm-caso-nintendo-v-pc-box-7607.

finale che ha acquisito legittimamente la titolarità della copia digitale. La natura intrinsecamente restrittiva dei meccanismi DRM, infatti, manifesta evidenti limitazioni nella capacità di discriminare tra utilizzi illeciti e legittime forme di fruizione delle opere dell'ingegno tutelate dalla normativa sul diritto d'autore. Tale rigidità strutturale si traduce in potenziali pregiudizi per molteplici attività pienamente lecite, quali, a titolo esemplificativo: l'accesso e l'utilizzo di opere ricadenti nel pubblico domini; l'impiego di materiali protetti per finalità di ricerca scientifica o didattica, nel rispetto delle limitazioni previste dalla legge; la realizzazione di copie di sicurezza (*backup*) necessarie alla conservazione dell'opera; nonché ulteriori modalità di utilizzo espressamente consentite dalla normativa vigente[219].

In tal senso, un episodio particolarmente significativo ebbe luogo nel giugno del 2009, quando Amazon, leader globale nel commercio elettronico e nella distribuzione di contenuti digitali, si trovò al centro di una singolare controversia[220]. La vicenda riguardò la piattaforma Kindle, il servizio di e-book dell'azienda, e coinvolse specificamente due importanti opere dello scrittore britannico George Orwell, "*1984*" e "*La fattoria degli animali*". La peculiarità dell'incidente risiede nelle modalità con cui Amazon esercitò il proprio controllo sui dispositivi degli utenti: l'azienda, infatti, procedette alla rimozione remota dei succitati titoli, nonostante questi fossero stati già legittimamente acquistati dai consumatori attraverso il canale ufficiale della piattaforma e fossero conservati nelle librerie virtuali personali dei singoli utenti. La giustificazione addotta da Amazon per tale comportamento si fondava su presupposti di natura giuridica: l'azienda sostenne, infatti, che le copie digitali in questione fossero state caricate sul *marketplace* Kindle da un soggetto terzo sprovvisto della necessaria titolarità dei diritti di

[219] CBC News, *The pros, cons, and future of DRM*, Agosto 2009, CBC, disponibile su: https://www.iusinitinere.it/le-misure-tecniche-protezione-tpm-caso-nintendo-v-pc-box-7607.

[220] *Ibidem.*

riproduzione e diffusione delle opere, sollevando, tuttavia, grandi interrogativi circa i limiti del controllo, anche post-vendita, dei contenuti digitali[221].

3.3.2.1. Il caso Nintendo v. PC Box

Nel panorama della tutela delle misure tecnologiche di protezione in Italia emerse, nel 2014, un caso giurisprudenziale di particolare rilevanza, sottoposto all'attenzione del Tribunale di Milano, che vide contrapporsi Nintendo Co. E Pc Box S.r.l., due entità particolarmente rilevanti nel settore videoludico.

La controversia trae origine dall'azione legale intrapresa da Nintendo, titolare dei diritti di proprietà intellettuale su *console* e videogiochi, nei confronti di Pc Box, accusando tale ultima società di commercializzare dispositivi tecnologici (in particolare, *mod chips* e *game copiers*) la cui funzionalità principale consisteva nell'eludere le misure tecniche di protezione implementate da Nintendo negli *hardware* delle proprie *console*: tali dispositivi, nella loro applicazione pratica, consentivano l'utilizzo di copie non autorizzate dei videogiochi, potenzialmente violando i diritti d'autore del produttore giapponese[222].

La posizione difensiva assunta da PC Box si articolò su un'interpretazione più ampia della funzionalità dei dispositivi contestati: l'azienda sostenne che la finalità primaria di tali strumenti tecnologici non fosse quella di facilitare la riproduzione illegale dei materiali videoludici protetti, bensì di ampliare le potenzialità d'uso delle *console* Nintendo, permettendo ai legittimi proprietari di fruire di contenuti multimediali indipendenti, quali, ad esempio, *file* mp3 e DVD, estendendo in tal modo le funzionalità dei *device* oltre il mero ambito videoludico[223].

---

[221] CBC Arts, *Amazon erases Orwell books from Kindle service*, 19 luglio 2009, CBC, disponibile su: https://www.cbc.ca/news/entertainment/amazon-erases-orwell-books-from-kindle-service-1.777987.

[222] M. Monticelli, *op. cit.*

[223] LCA Studio Legale, *Il Tribunale di Milano sulle misure tecnologiche di protezione dei sistemi portatili e console dei videogiochi di Nintendo*, 9 marzo 2016, LCA lex, disponibile su: https://www.lcalex.it/il-tribunale-di-milano-sulle-misure-tecnologiche-di-protezione-dei-sistemi-portatili-e-console-dei-videogiochi-di-nintendo/.

Data la complessità delle questioni giuridiche sollevate e le loro implicazioni nel contesto del diritto comunitario della proprietà intellettuale, il Tribunale di Milano ha optato per la sospensione del procedimento. Tale decisione è stata accompagnata dalla richiesta di un intervento interpretativo della Corte di Giustizia dell'Unione Europea, specificamente in relazione al sopra citato articolo 6 della Direttiva 2001/29/CE[224].

La prima questione pregiudiziale verteva sulla determinazione dell'ambito di applicazione della tutela prevista dall'articolo 6, specificamente se tale protezione potesse estendersi non solo all'opera protetta dal diritto d'autore (nel caso di specie, i videogiochi), ma anche al dispositivo *hardware* preposto alla loro riproduzione (le *console*). La seconda questione concerneva, invece, l'individuazione dei criteri ermeneutici necessari per delimitare il campo di applicazione della protezione legale contro l'elusione delle misure tecniche di protezione, come disciplinato dal medesimo articolo.

In relazione al primo quesito, la Corte di Giustizia dell'Unione Europea ha elaborato un'interpretazione estensiva dell'articolo 6, comma 3, stabilendo che la norma comprende nel suo ambito di applicazione sia le misure tecniche di protezione implementate direttamente sull'opera tutelata, sia i sistemi di riconoscimento integrati nelle *console*.

Per quanto concerne il secondo quesito, la Corte ha delineato un approccio basato su una valutazione caso per caso, demandando al giudice nazionale il compito di considerare molteplici fattori: (i) l'entità degli investimenti sostenuti per lo sviluppo delle misure di protezione; (ii) l'efficacia dei meccanismi di tutela della proprietà intellettuale; (iii) le finalità concrete dei dispositivi elusivi in relazione alla frequenza del loro utilizzo legittimo; (iv) la promozione del progresso tecnologico.

L'iter processuale si è concluso con l'accoglimento delle ragioni della parte attrice da parte del Tribunale di Milano, in seguito alla pronuncia pregiudiziale della

[224] Corte di Giustizia UE, 23 gennaio 2014, C-355/12, *Nintendo c. PC Box*, disponibile su: http://curia.europa.eu/juris/document/document.jsf?text=&docid=146686&pageIndex=0&doclang=IT&mode=lst&dir=&occ=first&part=1&cid=479664.

CGUE. La controversia ha proseguito, poi, il suo corso attraverso i successivi gradi di giudizio, giungendo fino alla Corte di cassazione, la quale ha confermato le decisioni di primo grado e della Corte d'Appello, riconoscendo la proporzionalità delle misure di sicurezza implementate dalla società giapponese.

Il caso giudiziario appena analizzato si inserisce nel più ampio dibattito riguardante l'impatto delle misure tecnologiche di protezione sull'innovazione tecnologica. L'innovazione è diretta conseguenza della libertà di modificare la tecnologia e della libertà creativa degli utenti, risultando, dunque, minacciata dall'applicazione distorta della tutela giuridica dei sistemi di protezione. L'importanza della tutela della creatività è dimostrata anche dal presidio di libertà e diritti fondamentali quali la libertà di espressione e informazione, la libertà di impresa e la protezione della *privacy*[225].

[225] R. Caso, *Misure Tecnologiche Di Protezione: Cinquanta (E Più) Sfumature Di Grigio Della Corte Di Giustizia*, marzo 2014, . Trento Law Tech Research Paper No. 19, disponibile su: https://ssrn.com/abstract=2424490, p. 15.

CONCLUSIONE

L'analisi condotta nel presente elaborato ha avuto lo scopo di evidenziare come la trasformazione digitale del settore editoriale abbia determinato un ripensamento profondo dei paradigmi tradizionali di produzione, distribuzione e fruizione dei contenuti culturali. Tale evoluzione ha, in particolare, messo in discussione l'apparato normativo tradizionale, concepito in un contesto *pre-digitale* per l'esclusiva applicazione ad opere tangibili, generando sfide interpretative e applicative.

Come è emerso nel primo Capitolo, il percorso evolutivo dell'editoria dalle prime pubblicazioni a stampa fino agli *e-book* contemporanei ha attraversato molteplici fasi di innovazione tecnologica, ciascuna caratterizzata da specifiche implicazioni giuridiche: la digitalizzazione ha provocato un'accelerazione senza precedenti di tale processo, alterando in modo sostanziale la catena del valore editoriale e ridefinendo i rapporti di forza tra gli attori coinvolti.

Il quadro normativo tradizionale, fondato sulla legge sul diritto d'autore (L. 633/1941), pur mantenendo la sua centralità, e dimostrando grande capacità di adattamento, mostra evidenti limiti applicativi rispetto alle peculiarità del formato digitale: il contratto di edizione, elemento cardine della disciplina, richiede un'interpretazione evolutiva per adattarsi al nuovo contesto tecnologico, come rappresentato dalle problematiche relative alla determinazione del numero di copie nell'editoria digitale.

Inoltre, l'emergere di nuove realtà come il *self publishing* e le piattaforme di distribuzione digitale ha contribuito a complicare ulteriormente lo scenario, introducendo configurazioni contrattuali innovative e modelli di *business* alternativi: le nuove strategie di monetizzazione – dai *paywall* al *crowdfunding* – testimoniano la ricerca di nuovi equilibri sostenibili in un settore in sempre più rapida trasformazione.

La diffusione delle licenze Creative Commons, analizzate nel secondo Capitolo, costituisce una risposta significativa alla rigidità del tradizionale sistema di *copyright*. Tali licenze, infatti, divengono un'alternativa flessibile, tale da consentire agli autori di modulare la protezione delle proprie opere, facilitando la

circolazione dei contenuti senza, tuttavia, comprometterne la paternità intellettuale. Come è anche emerso dall'analisi della casistica giurisprudenziale, il modello *Creative Commons* ha guadagnato riconoscimento anche all'interno dell'ordinamento italiano, rappresentando un'innovazione giuridica di particolare rilievo nell'ambito dell'editoria scientifica e accademica.

Parallelamente, i sistemi di Digital Rights Management, oggetto di analisi nel terzo Capitolo, incarnano l'approccio tecnologico della protezione della proprietà intellettuale. Tali meccanismi, nelle loro diverse articolazioni – misure tecnologiche di protezione, informazioni sul regime dei diritti e DRM in senso stretto – costituiscono presidi tecnologici a tutela degli interessi dei titolari dei diritti, ma sollevano problematiche significative in termini di bilanciamento con altri diritti fondamentali, in particolare *privacy* e libertà di espressione.

Il quadro normativo sovranazionale – dai Trattati WIPO alla Direttiva InfoSoc, passando anche per il Digital Millennium Copyright Act statunitense – ha tentato di fornire risposte armonizzate alle sfide poste dall'editoria digitale, cercando di bilanciare la tutela degli interessi economici dei titolari con le istanze di accesso e fruizione dei contenuti. L'evoluzione giurisprudenziale, come evidenziato dai casi Nintendo c. Pc Box e Hachette v. Internet Archive, testimonia la complessità di tale bilanciamento e la necessità di interpretazioni calibrate sulle specificità del contesto digitale.

In conclusione, l'ecosistema digitale contemporaneo si configura come un ambito in cui coesistono, talvolta in tensione, approcci normativi e tecnologici differenziati: da un lato, il modello delle licenze Creative Commons rappresenta una soluzione aperta e flessibile, capace di facilitare la circolazione dei contenuti preservando il riconoscimento della paternità intellettuale; dall'altro, i sistemi di Digital Rights Management incarnano un paradigma tecnologico di controllo stringente, che rischia di estendersi oltre i limiti della protezione autoriale.

La sfida per il futuro dell'editoria digitale consiste, dunque, nel trovare un equilibrio sostenibile tra tali approcci, elaborando soluzioni normative e tecnologiche che possano contemperare efficacemente la tutela degli interessi economici con le esigenze di accesso alla cultura, e la protezione della proprietà intellettuale con la

libertà di espressione, in un contesto caratterizzato da costante innovazione tecnologica e crescente convergenza multimediale.

In questa prospettiva evolutiva, appare auspicabile che il legislatore, tanto a livello nazionale che sovranazionale, sviluppi un quadro normativo organico che possa rispondere alle peculiarità del contesto digitale contemporaneo, promuovendo un ecosistema virtuoso in cui la circolazione del sapere, l'equa remunerazione degli autori e il progresso tecnologico possano coesistere in un equilibrio dinamico e mutualmente vantaggioso.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

MONOGRAFIE E ARTICOLI

1. S. Aliprandi, *Creative Commons: manuale operativo*, 2013, Ledizioni.
2. A. Allegritti, *Creative Commons*, in Sapienza Legal Papers, 2012-2013, HeinOnline, https://heinonline.org/HOL/Page?collection=journals&handle=hein.journals/sapiezlep1&id=33&men_tab=srchresults.
3. R. Angius, L. Zorloni, *Stavolta Piracy Shield l'ha fatta grossa e ha bloccato Google Drive*, 19 ottobre 2024, Wired, https://www.wired.it/article/piracy-shield-blocco-google-drive-download/.
4. P. Attanasio, L. Del Plato, G. Marangoni, *European copyright, competition and innovation policy in the creative sectors*, 2019, Economia della Cultura, Società editrice il Mulino.
5. P. Attanasio, *Il libro, l'economia dei dati e le sfide per la politica*, 5 novembre 2022, Agenzia CULT, https://www.agenziacult.it/letture-lente/era-digitale/il-libro-leconomia-dei-dati-e-le-sfide-per-la-politica/.
6. P. Attanasio, *New Challenges in Metadata Management between Publishers and Libraries*, 2022, JLIS.it, https://doi.org/10.4403/jlis.it-12777.
7. P. Attanasio, *Punti di vista sull'accesso aperto*, in "Giornale italiano di psicologia, Rivista trimestrale" 3/2022, doi: 10.1421/105465.
8. P. Attanasio, *Un approccio cooperativo per la gestione dei diritti nelle biblioteche digitali: il progetto ARROW*, 2008, DigItalia, 3(2), https://digitalia.cultura.gov.it/article/view/281.
9. P. Auteri, *I contratti sui diritti d'autore: profili generali*, in V. Roppo, "Trattato dei contratti", 2014.
10. C. Battistella, *L'intelligenza artificiale generativa può fare affidamento sulla eccezione copyright text and data mining (TDM) per il suo addestramento?*, 14 febbraio 2023, Diritto al digitale, https://dirittoaldigitale.com/2023/02/14/intelligenza-artificiale-generatica-copyright-text-data-mining-tdm/.

11. P. Belleflamme, T. Lambert, A. Schwienbacher, *Crowdfunding: Tapping the Right Crowd*, 9 luglio 2013, Journal of Business Venturing, 2014, 29(5), CORE Discussion Paper No. 2011/32, https://ssrn.com/abstract=1578175.
12. C. Bernardini, *Il diritto d'autore nell'era digitale: profili comparatistici*, 19 gennaio 2019, ADICU aps, https://www.adicu.it/2019/01/19/il-diritto-dautore-nellera-digitale-profili-comparatistici/#:~:text=Le%20misure%20tecnologiche%20antielusione%20sono%2C,a%20livello%20internazionale%20tramite%20le.
13. M. Bertani, *Alcune considerazioni sulle licenze Creative Commons a seguito della loro introduzione in Italia*, 1 gennaio 2005, Dirittodautore.it, https://banchedati.dirittodautore.it/banchedati/alcune-considerazioni-sulle-licenze-creative-commons-a-seguito-della-loro-introduzione-in-italia/.
14. D. Boccali, *Diritto d'autore: misure tecnologiche di protezione*, 25 settembre 2003, Key4biz, https://www.key4biz.it/News-2003-09-25-Internet-Diritto-dautore-misure-tecnologiche-di-protezione-9499/72632/.
15. B. Bodò, *Pirates in the Library – An Inquiry into the Guerilla Open Access Movement*, 6 luglio 2016, articolo redatto per l'ottava edizione del Annual Workshop of the International Society for the History and Theory of Intellectual Property, CREATe, University of Glasgow, UK, 6-8 luglio 2016, https://ssrn.com/abstract=2816925.
16. B. Bonini, *Le misure di protezione tecnologica delle opere e il diritto d'autore*, 2015, Tesi di laurea, Università degli Studi di Torino, https://www.studiotorta.com/wp-content/uploads/2021/11/2017-bianca_bonini-tesi-vincitore.pdf.
17. A. Buticchi, G. Marangoni, *Editoria digitale, così il Digital Markets Act riequilibra i rapporti con le Big Tech*, 1° febbraio 2023, Agenda Digitale, https://www.agendadigitale.eu/mercati-digitali/editoria-digitale-cosi-il-digital-markets-act-cambia-riequilibra-i-rapporti-con-le-big-tech/.
18. A. Cadioli, G. Vigini, *Storia dell'editoria in Italia*, 2018, Editrice Bibliografica.
19. M. Califano, M. S. Polisetti, *Ebook e dati della lettura*, 2020, Ledizioni.

20. R. Caso, *Digital Rights Management. Il commercio delle informazioni digitali tra contratto e diritto d'autore*, 2006, CEDAM, http://eprints.biblio.unitn.it/4375/1/Roberto.Caso_DRM.pdf.
21. R. Caso, *Il debutto in sordina delle licenze Creative Commons: questioni di responsabilità precontrattuale*, nota a Tribunale Milano 19 dicembre 2014, in Diritto dell'Informazione e dell'Informatica, 2015, fascicolo 2, https://bibliotecariviste-giuffrefrancislefebvre-it.eu1.proxy.openathens.net/#/results.
22. R. Caso, *Misure Tecnologiche Di Protezione: Cinquanta (E Più) Sfumature Di Grigio Della Corte Di Giustizia*, marzo 2014, Trento Law Tech Research Paper No. 19, https://ssrn.com/abstract=2424490.
23. CBC Arts, *Amazon erases Orwell books from Kindle service*, 19 luglio 2009, CBC, https://www.cbc.ca/news/entertainment/amazon-erases-orwell-books-from-kindle-service-1.777987.
24. CBC News, *The pros, cons, and future of DRM*, Agosto 2009, CBC, https://www.iusinitinere.it/le-misure-tecniche-protezione-tpm-caso-nintendo-v-pc-box-7607.
25. R. Cicala*, I meccanismi dell'editoria che smaterializza i libri. Tre casi*, in "Nuova informazione bibliografica, Il sapere nei libri" 1/2021, doi: 10.1448/100221.
26. A. Cicerchia, *Crowdsourcing e crowdfunding: la folla che finanzia la cultura*, in "Economia della Cultura, Rivista trimestrale dell'Associazione per l'Economia della Cultura" 2/2013, doi: 10.1446/74580.
27. CIO Staff, *Settlement Ends Sony Rootkit Case*, 23 maggio 2006, CIO, https://www.cio.com/article/256582/security-privacy-settlement-ends-sony-rootkit-case.html.
28. J. Condemi, *Digital Markets Act: cos'è e cosa prevede*, 5 agosto 2022, Agenda Digitale, https://www.agendadigitale.eu/mercati-digitali/digital-markets-act-cose-e-cosa-prevede/.
29. CorCom, *Con Arrow Europeana (ri)sfida Google*, 28 ottobre 2012, Network Digital 360, https://www.corrierecomunicazioni.it/media/con-arrow-europeana-risfida-google/.

30. J. de Beer, *How restrictive Terms and Technologies Backfires on Sony Bmg*, Internet & E-Commerce Law in Canada, vol. 6, n. 12, febbraio 2006, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=901305.
31. G. De Palma, *Sony costretta a regalare musica*, 30 dicembre 2005, Corriere della Sera, https://www.corriere.it/Primo_Piano/Scienze_e_Tecnologie/2005/12_Dicembre/30/sony.html.
32. V. De Vecchi Lajolo, *Licenze Creative Commons: libere e sicure*, 2014, Il Diritto Industriale n. 5/2014, Edicola Professionale Wolters Kluwer, https://edicolaprofessionale.com/#id=10AR0000145313,__m=document.
33. G. Dragotti, *Il tribunale di Milano alle prese con i Creative Commons*, 30 dicembre 2014, Corriere della Sera, https://oralegale.corriere.it/2014/12/30/il-tribunale-di-milano-alle-prese-con-i-creative-commons/.
34. S. Dusollier, *Open Source and Copyleft: Authorship Reconsidered?*, 6 marzo 2003, Columbia Journal of Law & Arts, 2003, vol. 26, https://ssrn.com/abstract=2186190.
35. S. Dusollier, *The Master's Tools v. The Master's House: Creative Commons v. Copyright*, 8 marzo 2006, Columbia Journal of Law & Arts, 2006, vol.29, https://ssrn.com/abstract=2186187.
36. Electronic Frontier Foundation, *Sony BMG Litigation info*, https://www.eff.org/cases/sony-bmg-litigation-info.
37. N. Elkin-Koren, *Exploring Creative Commons: a skeptical view of a worthy pursuit*, 2006, in *The Future of Public Domain* di P.B. Hugenholtz, L. Guibault, Kluwer Law International, https://ssrn.com/abstract=885466.
38. V. Ertola, *La tutela del diritto d'autore e il mondo digitale: Authors Guild of America vs Google*, 23 settembre 2019, Ius In Itinere, https://www.iusinitinere.it/la-tutela-del-diritto-dautore-ed-il-mondo-digitale-authors-guild-of-america-vs-google-23271.
39. V. Falce, *Direttiva Copyright 2019: fair use ed eccezioni al copyright tra esigenze di "apertura" e necessità di indirizzo*, 22 luglio 2019, Filodiritto, https://www.filodiritto.com/direttiva-copyright-2019-fair-use-ed-eccezioni-al-copyright-tra-esigenze-di-apertura-e-necessita-di-indirizzo.

40. N. Ferrante, *Le misure tecnologiche di protezione dei videogiochi*, Contratti Software e del Web, https://www.software.avvocatoferrante.it/misure-tecnologiche-di-protezione-dei-videogiochi.html.
41. A. Florio, *I sistemi di Digital Rights Management (DRM)*, 24 aprile 2009, Diritto dell'Informatica, https://www.dirittodellinformatica.it/diritto-autore/copyright-focus/i-sistemi-di-digital-rights-management-drm.html/.
42. F. Fontanarosa, *Copyright e intelligenza artificiale nel diritto dell'Unione europea*, in "Osservatorio del diritto civile e commerciale, Rivista semestrale" 1/2020, doi: 10.4478/98134.
43. S. Foreman, *Copyright Law: World Study*, 2014, University Publications.
44. T. Gaber, A. Ahmed, A. Mostafa, *PrivDRM: A Privacy-preserving Secure Digital Right Management System*, 2020, in *Proceedings of the 24th International Conference on Evaluation and Assessment in Software Engineering*, Association for Computing Machinery, https://doi.org/10.1145/3383219.3383289.
45. I. Genna, *Direttiva copyright: tutti i rischi di una legge nazionale precipitosa*, 21 maggio 2020, Agenda Digitale, https://www.agendadigitale.eu/mercati-digitali/direttiva-copyright-tutti-i-rischi-di-una-legge-nazionale-precipitosa/.
46. A. Giannaccari, *E-books ed intese editoriali nell'Eden digitale: c'è la Mela del peccato?*, in "Mercato Concorrenza Regole, Rivista quadrimestrale" 1/2013, doi: 10.1434/73452.
47. M. Infelise, *Manuzio, Aldo, il Vecchio*, 2007, Dizionario Biografico degli Italiani, Volume 69, Treccani, https://www.treccani.it/enciclopedia/manuzio-aldo-il-vecchio_(Dizionario-Biografico)/.
48. A. Kemp, *Cos'è un Paywall? Una guida completa per gli editori*, 23 luglio 2024, State of Digital Publishing, https://www.stateofdigitalpublishing.com/it/monetizzazione/cos-39-e-un-paywall/.
49. I. R. Kerr, J. Bailey, *The Implications of Digital Rights Management for Privacy and Freedom of Expression*, 2004, Journal of Information, Communication & Ethics in Society, vol. 2, Troubador Publishing Ltd., https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=705041.

50. B. Klein, *The Apple E-Books Case: When is a Vertical Contract a Hub in a Hub-and-Spoke Conspiracy?*, 2017, Journal of Competition Law & Economics.
51. K. Knibbs, *La più grande biblioteca di internet ha perso un'importante battaglia legale*, 5 settembre 2024, Wired, https://www.wired.it/article/internet-archive-sentenza-appello-copyright-libri-digitali/.
52. LCA Studio Legale, *Il Tribunale di Milano sulle misure tecnologiche di protezione dei sistemi portatili e console dei videogiochi di Nintendo*, 9 marzo 2016, LCA lex, https://www.lcalex.it/il-tribunale-di-milano-sulle-misure-tecnologiche-di-protezione-dei-sistemi-portatili-e-console-dei-videogiochi-di-nintendo/.
53. R. Mac Cormaic, *French novelist reject claims of plagiarism*, 9 settembre 2010, The Irish Times, https://www.irishtimes.com/news/french-novelist-rejects-claims-of-plagiarism-1.648445.
54. H. F. Maiello, *Differenze tra cessione dei diritti e contratto di licenza*, 21 maggio 2024, IP Maiello Studio Marchi e Brevetti, https://www.studiomarchiebrevetti.it/differenze-tra-cessione-dei-diritti-e-contratto-di-licenza/.
55. C. Margison, J. Reisler, R. Spillette, *Hub and Spoke Conspiracies – What's My Exposure?*, 20 maggio 2021, Fasken Martineau DuMoulin LLP, https://www.competitionchronicle.com/2021/05/hub-and-spoke-conspiracies-whats-my-exposure/.
56. B. Martino, *Copyleft, cos'è e come funziona*, 15 aprile 2024, Legal for Digital, https://legalfordigital.it/copyright/copyleft/.
57. B. Martino, *Intelligenza Artificiale e Diritto d'Autore, problematiche e casi studio*, 28 luglio 2024, Legal for Digital, https://legalfordigital.it/intelligenza-artificiale/intelligenza-artificiale-problematiche-diritto-d-autore/.
58. R. Matulionyte, *Self-Publishing Boom and Its Legal Challenges*, 2017, 39 European Intellectual Property Review 754, https://ssrn.com/abstract=3083268 or http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3083268.
59. P. B. McKimmy, *Free Software and Open Source Movements: From Digital Rebellion to Aaron Swartz – Responses to Government and Corporate Attempts at Suppression and Enclosure*, 1 ottobre 2017, Semanthic Scholar,

https://www.semanticscholar.org/paper/Free-Software-and-Open-Source-Movements%3A-From-to-to-McKimmy/8c1113bd0ef9621d837da3207709456a74c8de75, p. 13.

60. F. Mercanti, *Hachette v. Internet Archive*, 2023, JLIS.it, 15(1), doi: 10.36253/jlis.it-576, https://www.jlis.it/index.php/jlis/article/view/576/521.
61. Ministero della Cultura, *British Library sta con ARROW, il sistema frutto del progetto di ricerca europeo coordinato da AIE*, 15 settembre 2011, https://cultura.gov.it/comunicato/british-library-sta-con-arrow-il-sistema-frutto-del-progetto-di-ricerca-europeo-coordinato-da-aie.
62. D. Mishra, *An Accountable Privacy Architecture for Digital Rights Management Systems*, 2015, in "Proceedings of the Sixth International Conference on Computing Machinery", Association for Computing Machinery, https://doi.org/10.1145/2818567.2818668.
63. M. Monticelli, *Le misure tecniche di protezione (TPM): il caso Nintendo v. Pc Box*, 3 febbraio 2018, Ius in Itinere, https://www.iusinitinere.it/le-misure-tecniche-protezione-tpm-caso-nintendo-v-pc-box-7607.
64. V. Moscon, *Rights Expression Languages: DRM vs. Creative Commons*, 2011, in JLIS: Italian Journal of Library, Archives an Information Science: vol. 2, n. 1, giugno 2011, https://www.torrossa.com/it/catalog/preview/4383171.
65. N. Nappi, *Sulle Misure Tecnologiche di Protezione*, Studio Legale Nappi, https://www.studiolegalenappi.it/sulle-misure-tecnologiche-di-protezione/.
66. R. Osborne, *Why Open Access makes no sense*, in "Debating Open Access", a cura di N. Vincent e C. Wickham, 2013, London: The British Academy, disponibile su: https://www.britac.ac.uk/debating-open-access.
67. A. Palmieri, *DRM e disciplina europea della protezione dei dati personali*, in "DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT – Problemi teorici e prospettive applicative", a cura di R. Caso, 2007, http://eprints.biblio.unitn.it/1336/2/quaderno_70_roberto_caso_eprints.pdf.
68. G. Peresson, *La timeline dell'editoria*, 30 marzo 2018, Giornale della Libreria, https://www.giornaledellalibreria.it/news-curiosita-la-timeline-delleditoria-3407.html.

69. R. Peritz, M. Miller, *La moderna biblioteca di Alessandria. "Google Books" e il sindacato antitrust*, in "Mercato Concorrenza Regole, Rivista quadrimestrale", 1/2010, doi: 10.1434/31978.
70. M. Perry, *Rights Management Information*, 8 agosto 2005, in *In the public interest: the future of Canadian copyright law*, 2005, Michael Geist, https://ssrn.com/abstract=1622462.
71. M. Perry, *The Protection of Rights Management Information: modernization or cup half full?*, 29 agosto 2010, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1668002.
72. C. Piana, *Open source, software libero e altre libertà*, 2018, Ledizioni.
73. E. Prosperetti, *Il DRM come via per la creazione di regole certe*, in "DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT – Problemi teorici e prospettive applicative", a cura di R. Caso, 2007, disponibile su: http://eprints.biblio.unitn.it/1336/2/quaderno_70_roberto_caso_eprints.pdf.
74. L. Quadrini, *Il "text and data mining" nella direttiva Ue copyright: i nodi tecnici, giuridici e linguistici*, 12 aprile 2023, Agenda Digitale, https://www.agendadigitale.eu/mercati-digitali/il-text-and-data-mining-nella-direttiva-ue-copyright-i-nodi-tecnici-giuridici-e-linguistici/.
75. L. M. Reale, *"Open Access": la situazione italiana*, in "Nuova informazione bibliografica, Il sapere nei libri" 2/2009, doi: 10.1448/29591.
76. Redazione di Ius in Action, *Licenze Creative Commons: i giudici le capiscono, gli editori un po' meno*, 30 dicembre 2014, Ius in Action, https://www.iusinaction.com/licenze-creative-commons-i-giudici-le-capiscono-gli-editori-un-po-meno/.
77. A. M. Ricci, *Digital Rights Management: definire per essere ottimisti*, 18 maggio 2005, InterLex, https://www.interlex.it/forum10/relazioni/8am_ricci.htm.
78. A. Rotondo, *Editori europei sempre più consapevoli sull'accessibilità, ma c'è bisogno di risorse e formazione: lo rivela APACE*, 2 ottobre 2024, in Giornale della Libreria, https://www.giornaledellalibreria.it/news-accessibilita-editori-europei-sempre-piu-consapevoli-sullaccessibilita-ma-ce-bisogno-di-risorse-e-formazione-lo-rivela-apace-6252.html.

79. S. Santolini, L. Giachetti, *Ebook e self publishing: quale disciplina contrattuale?*, 5 luglio 2022, Avvocato Lucrezia Giachetti Studio Legale, https://avvlucreziagiachetti.com/it/blog-list/diritto-nuove-tecnologie/levoluzione-digitale-del-libro-ebook-e-self-publishing-quale-disciplina-contrattuale.
80. P. Saucedo, K. Ackerman, *Electronic Publishing & Digital Rights Management*, 2014, College Publishing House.
81. L. Sechi, *Oltre la carta*, 2011, Apogeo.
82. G. Spedicato, *Le misure tecnologiche di protezione del diritto d'autore*, 2006, Cyberspazio e Diritto, vol. 7, n. 4, https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1162263.
83. M. T. Sundara Rajan, *Creative Commons: America's Moral Rights*, 2011, Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal 21, n. 4, https://heinonline.org/HOL/LandingPage?handle=hein.journals/frdipm21&div=29&id=&page=.
84. A. Swartz, *Guerrilla Open Access Manifesto*, 2008, https://archive.org/details/GuerillaOpenAccessManifesto/page/n1/mode/1up.
85. F. Tissoni, *Teoria e pratica dell'editoria multimediale*, 2024, Editrice Bibliografica.
86. H. Travis, *Building Universal Digital Libraries: An Agenda for Copyright Reform*, 2006, Pepperdine Law Review, vol. 33.
87. G. Villa, *Ebook nel contratto*, 2011, Apogeo, https://www.perlego.com/book/4398696.
88. L. Zorloni, *Piracy Shield, la piattaforma nazionale anti-pirateria, ostacola il libero commercio?*, 5 novembre 2024, Wired, https://www.wired.it/article/piracy-shield-ostacolo-commercio-estero-stati-uniti/.

SITOGRAFIA

1. https://www.ie-online.it/.
2. https://www.arianna.org/.
3. https://www.aie.it/Home.aspx.
4. https://www.europeana.eu/it.

5. https://www.authorsalliance.org/.
6. https://www.agcom.it/istituzione.
7. https://www.agcom.it/competenze/antipirateria-e-piracy-shield/piattaforma-piracy-shield.
8. https://www.opensocietyfoundations.org/.
9. https://creativecommons.org/.
10. https://creativecommons.org/about/.
11. https://creativecommons.org/share-your-work/cclicenses/.
12. https://creativecommons.it/chapterIT/index.php/604/.
13. https://www.siae.it/it/.
14. https://www.gnu.org/gnu/gnu-history.html.

NORMATIVA

1. Direttiva (UE) 2019/882 del parlamento europeo e del consiglio, del 17 aprile 2019, sui requisiti di accessibilità dei prodotti e dei servizi, http://data.europa.eu/eli/dir/2019/882/oj.
2. Direttiva (UE) 2019/790 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 aprile 2019, sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale e che modifica le direttive 96/9/CE e 2001/29/CE, http://data.europa.eu/eli/dir/2019/790/oj.
3. Direttiva (UE) 2017/1564 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 13 settembre 2017, relativa a taluni utilizzi consentiti di determinate opere e di altro materiale protetto da diritto d'autore e da diritti connessi a beneficio delle persone non vedenti, con disabilità visive o con altre difficoltà nella lettura di testi a stampa, e che modifica la direttiva 2001/29/CE sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione, http://data.europa.eu/eli/dir/2017/1564/oj.
4. Direttiva 2012/28/UE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 25 ottobre 2012 , su taluni utilizzi consentiti di opere orfane, http://data.europa.eu/eli/dir/2012/28/oj.

5. Direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 22 maggio 2001, sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e dei diritti connessi nella società dell'informazione.
6. Direttiva 2000/31/CE del Parlamento europeo e del Consiglio dell'8 giugno 2000 relativa a taluni aspetti giuridici dei servizi della società dell'informazione, in particolare il commercio elettronico, nel mercato interno, http://data.europa.eu/eli/dir/2000/31/oj.
7. D. Lgs. 8 novembre 2021, n. 177 di attuazione della direttiva (UE) 2019/790 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 17 aprile 2019, sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale e che modifica le direttive 96/9/CE e 2001/29/CE, https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2021/11/27/21G00192/sg.
8. D. Lgs. 10 novembre 2014, n. 163 di attuazione della direttiva europea 2012/28/UE su taluni utilizzi consentiti di opere orfane, https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2014/11/10/14G00179/sg.
9. D. Lgs. 9 aprile 2003, n. 70 di attuazione della direttiva 2000/31/CE relativa a taluni aspetti giuridici dei servizi della società dell'informazione nel mercato interno, con particolare riferimento al commercio elettronico, https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2003/04/14/003G0090/sg.
10. L. 31 luglio 1997, n. 249, recante: "Istituzione dell'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni e norme sui sistemi delle telecomunicazioni e radiotelevisivo", https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/1997/08/25/097A6686/sg.
11. L. 633 del 22 aprile 1942, sulla protezione del diritto d'autore e altri diritti connessi al suo esercizio, https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/1941/07/16/041U0633/sg.
12. Regolamento (UE) 2022/1925 del Parlamento europeo e del Consiglio del 14 settembre 2022 relativo a mercati equi e contendibili nel settore digitale e che modifica le direttive (UE) 2019/1937 e (UE) 2020/1828, http://data.europa.eu/eli/reg/2022/1925/oj.
13. Statuto di Anna, 1710, https://avalon.law.yale.edu/18th_century/anne_1710.asp.
14. US Copyright Act.

15. Digital Millennium Copyright Act (DMCA).
16. WIPO Copyright Treaty, https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295157.
17. WIPO Performances and Phonograms Treaty, https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295477.
18. Delibera 189/23/CONS, Agcom.
19. Delibera 680/13/CONS, Agcom.

GIURISPRUDENZA

1. *Apple v. United States*, U.S. Supreme Court, No. 15-565.
2. *Hachette Book Group, Inc. v. Internet Archive*, No. 23-1260 (2d Cir. 2024).
3. *Nintendo c. PC Box*, Corte di Giustizia UE, 23 gennaio 2014, C-355/12.
4. Provvedimento del Tribunale di Roma R.G.N.R. I. 52127/20.
5. Trib. ord. di Milano, VII sez. civ., 19 dicembre 2014.
6. *Us v. Apple Inc. et al*., Us District Court, Southern District of New York, 12 Civ. 2826 (Complaint).
7. *United States v. Apple Inc.*, 952 F. Supp. 2d 638 (S.D.N.Y. 2013).
8. *United States v. Apple, Inc.*, 791 F.3d 290 (2d Cir. 2015).