

glossarionocopyright



Le informazioni contenute in questo glossario sono tratte in larga misura da materiali di pubblico dominio o rilasciate sotto licenze libere (soprattutto la wikipedia) e i suoi testi sono stati rielaborati, modificati e adattati secondo quanto ci pareva opportuno.

Il glossario è rigorosamente no-copyright - saremo ben felici se verrà riprodotto, fotocopiato, diffuso il più possibile. Inoltre, se c'è qualcosa che vorreste rielaborare, potete farlo liberamente all'indirizzo http://www2.autistici.org/inventa/doku.php?id=glossario_no-copyright_ecc

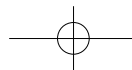
autoproduzione

L'autoproduzione di testi, musica e quant'altro è una pratica radicata nel movimento di controinformazione, sviluppatasi in Italia negli anni sessanta e basata sul rifiuto di un'ottica puramente commerciale e di mercificazione delle espressioni. Chi sceglie di autoprodurre i suoi contenuti opta per una creazione e una distribuzione autogestite che danno valore al significato intrinseco dell'opera e all'indipendenza del processo di creazione e diffusione anziché darne alle sue potenzialità commerciali. Le autoproduzioni sono state distribuite quasi sempre in regime **no-copyright** o, più di recente, sotto **licenze libere**.

creative commons

Il progetto di origine statunitense Creative Commons ha sviluppato un set di omonime licenze libere adatte a testi, immagini, musica e altri tipi di opere diverse dal software. Per estensione, quindi, si definiscono Creative Commons tutte le opere come musica, film, immagini, testi e quant'altro che, pur rimanendo in una logica basata sul diritto d'autore, sono rese usufruibili da chiunque con gradi di libertà differenti attraverso una licenza Creative Commons.

Cfr. <http://creativecommons.org/>



copyleft



L'espressione inglese copyleft, gioco di parole tra *copyright* e *left*, "sinistra" e "lasciato", indica un tipo di diffusione per cui un'opera "dell'ingegno" può essere liberamente riutilizzata e redistribuita a patto che ciò sia garantito anche per le copie e le modifiche dell'opera. Esempi di licenze copyleft per il software sono la **Gnu GPL** e, per le opere creative, in misura variabile, le **licenze Creative Commons**.



copyright



Il copyright (termine di lingua inglese che alla lettera significa "diritto di copia") è una forma di diritto d'autore in uso nel mondo anglosassone, in tempi recenti sempre più prossimo a divenire sinonimo del **diritto d'autore** vigente in Italia.



Nato nel 1709 in Inghilterra, con lo statuto della regina Anna, in tempi recenti il copyright è stato messo in discussione da correnti di pensiero contrarie allo sfruttamento economico della creazione intellettuale, considerata patrimonio comune dell'umanità, e più ancora contrarie all'eccessivo e ingiustificato arricchimento di soggetti terzi detentori di diritti sulle opere, ma non autori delle stesse.

Le leggi sul copyright si prestano in molti casi a venire abusate per zittire il dibattito politico o per mettere in difficoltà i concorrenti. Il movimento del software libero si è basato strumentalmente sul copyright per sviluppare un modello di diffusione e utilizzo libero delle conoscenze, ribaltando i connotati restrittivi dell'uso tradizionale del copyright.

.4

diritto d'autore



Il diritto d'autore è quel diritto riconosciuto dall'ordinamento dello stato a chi abbia realizzato un'opera creativa; in Italia è disciplinato dalla legge n. 633/1941 recedente modificata dalla Legge 22 maggio 2004, n. 128. Di alcuni profili della protezione e dell'esercizio del diritto d'autore, in particolare della riscossione dei proventi derivanti dall'impiego delle opere, si occupa la **S.I.A.E.** (Società Italiana degli Autori ed Editori).



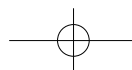
Tradizionalmente il diritto d'autore tutela tutte le opere creative ("opere dell'ingegno"), in particolare (ma si tratta di un'elencazione esemplificativa e non esaustiva) quelle che siano riconducibili: alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro e alla cinematografia.

Di recente, tuttavia, le pressioni internazionali delle ditte produttrici di software sono riuscite a far applicare il diritto d'autore anche a software e database, cosa che ha permesso loro di prolungare di molto il monopolio sui loro prodotti, in precedenza protetto esclusivamente per il periodo di vent'anni garantito dai brevetti.

Inoltre sono protette anche le cosiddette "elaborazioni di carattere creativo", come ad esempio le traduzioni in un'altra lingua, le trasformazioni da una forma letteraria o artistica in un'altra, gli adattamenti, le riduzioni ecc.

Il diritto d'autore è un istituto relativamente giovane nell'evoluzione del diritto, derivando soprattutto dalla diffusione della stampa, che ha consentito l'agevole riproduzione di materiali concepiti da altri. Oggetto del diritto d'autore è un bene imma-

5.



teriale, ben distinto dal possesso (o anche dalla proprietà) del mero supporto (cartaceo, fisico, meccanico, magnetico, digitale) sul quale l'opera è fruibile. Il supporto in quanto tale è infatti di proprietà di chi lo acquista (avendo pagato il prezzo per materiale e diritti di utilizzo), ma il diritto d'autore continua a sussistere. Questo significa che il proprietario del supporto non ha facoltà illimitata di utilizzo, bensì solo quelle che residuano dal diritto immateriale spettante all'autore secondo la legge. In altre parole, chi acquista un'opera può usufruirne in quanto consumatore, ma l'autore o chiunque altro detenga il diritto di usufrutto dell'opera (eredi, case di produzione e distribuzione e quant'altro) conserva il diritto esclusivo di distribuirla, copiarla, modificarla per altri linguaggi artistici, tradurla ecc.

Contrariamente a quanto spesso argomentato, non sempre disinteressatamente, il diritto sussiste sin dalla creazione, e non vi è obbligo di deposito (ad esempio, presso la S.I.A.E.), di registrazione o di pubblicazione dell'opera. Infatti se si può dimostrare di aver creato l'opera, anche solo con un timbro o grazie a testimoni oculari, il proprio diritto d'autore diventa inalienabile a prescindere da qualunque attestato di enti "ufficiali".

file sharing



Il file sharing è la condivisione di file all'interno di una rete comune. Traposta nell'era delle reti, il file sharing è una pratica vecchia come l'umanità, perché consiste nella condivisione di musica, testi e quant'altro con altre persone. Come un tem-

.6

po si passavano libri e cassette agli amici, ora si condividono file con una rete di persone che condividono i propri gusti, e questo viene considerato un comportamento illegale solo perché il supporto non è più limitato alla carta, ai nastri e al vinile, e perché i contenuti sono più facilmente riproducibili. Il file-sharing si basa prevalentemente sulle reti **peer-to-peer**, tra cui le più famose sono Gnutella, Napster, eDonkey e WinMX.

Contrariamente a quanto sostenuto in malafede dalle multinazionali del disco e del cinema, che parlano di "furti", nel file sharing i beni non vengono sottratti, ma anzi fatti proliferare (cfr. <http://copydown.inventati.org/copydown/2005/06/15/p135>).

general public license

La Gnu General Public License è la più nota licenza per software libero. Viene acclusa a ogni programma libero, il che dà agli utenti la possibilità di modificare il software, di copiarlo e ridistribuirlo con o senza modifiche, sia gratuitamente che a pagamento. Se qualcuno distribuisce un software libero (in particolare, sue versioni modificate) senza rendere disponibile il codice sorgente o violando in altro modo la licenza, può essere denunciato dall'autore originale secondo le stesse leggi sul copyright. La Gnu GPL è un intelligente cavillo legale, ed è per questo che è stata definita un "copyright hack".

La Gnu General Public License è stata scritta da Richard Stallman e Eben Moglen nel 1989. Il testo ufficiale della licenza è disponibile all'URL <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>, mentre all'URL <http://www.softwarelibero.it/gnudoc/gpl.it.txt> è disponibile la traduzione non ufficiale in italiano.

.7.

Se l'utente distribuisce copie del software, deve rendere disponibile il codice sorgente a ogni acquirente, incluse tutte le modifiche eventualmente effettuate. Nella pratica, i programmi sotto Gnu GPL vengono spesso distribuiti allegando il loro codice sorgente, anche se la licenza non lo richiede. Ci sono casi in cui viene distribuito solo il codice sorgente, lasciando all'utente il compito di compilarlo.

L'utente è tenuto a rendere disponibile il codice sorgente solo alle persone che hanno ricevuto da lui la copia del programma o, in alternativa, ad accompagnare il software con l'offerta scritta di rendere disponibile il sorgente su richiesta. Questo significa, ad esempio, che è possibile creare versioni private di un software sotto Gnu GPL, a patto che tale versione non venga distribuita a qualcun altro. Questo accade quando l'utente crea versioni modificate del software e le mantiene private senza distribuirle: in questo caso non è tenuto a rendere pubbliche le modifiche.

Dato che il software è protetto dalle leggi sul **diritto d'autore**, l'utente non ha altro diritto di modifica o redistribuzione al di fuori dalle condizioni di **copyleft**. In ogni caso, l'utente deve accettare i termini della Gnu GPL solo se desidera esercitare diritti come la redistribuzione, che non sono permessi dalla normale legge sul copyright.

licenza per la riappropriazione della cultura popolare



La licenza per la riappropriazione della cultura popolare è una delle tante licenze sperimentali non collegate alle **licenze Crea-**

.8

ive Commons che stanno nascendo nell'ambito della critica al copyright e al **diritto d'autore**.

Nata quasi per gioco da una discussione tra i partecipanti alla lista **copydown**, la licenza risponde all'esigenza di individuare i rapporti che possono esserci tra la cultura popolare e le opere a essa ispirata, in quanto pare assurdo imporre un diritto di paternità dell'opera su un'opera tratta dal patrimonio comune.

Pertanto, la licenza per la riappropriazione della cultura popolare prevede:

- * il rifiuto della paternità dell'opera
- * la libertà di copiare, eseguire, distribuire, l'opera
- * la possibilità di creare opere derivate

Per il testo completo della licenza, vedi:

http://www2.autistici.org/hackeralbum/licenza_rcp/licenza_rcp.html

licenze creative commons

Le licenze Creative Commons sono un set di licenze rilasciate dalla Creative Commons, un'organizzazione no-profit statunitense fondata nel 2001. In breve, le sei licenze Creative Commons (versione 2.0) si ottengono combinando tra loro i seguenti quattro attributi:

* **Attribuzione** - Attribution - (by): Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa solo se sono mantenute le indicazioni di chi è l'autore dell'opera (i credit). Questo attributo è sempre presente in tutte e sei le licenze.

.9.



* **Non commerciale** - Noncommercial - (nc): Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa solo per scopi di natura non commerciale.

* **Non opere derivate** - No Derivative Works - (nd): Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano soltanto copie identiche dell'opera, non sono ammessi lavori che derivano dall'opera o basati su di essa.

* **Condividi allo stesso modo** - Share Alike - (sa): Permette che altri distribuiscano lavori derivati dall'opera, solo con una licenza identica a quella concessa con l'opera originale. (Vedi anche copyleft).

licenze libere



Forme di **copyright** per cui l'utente può copiare/diffondere l'opera ma con limiti precisi che gli vietano ad esempio di spacciarla per sua e, a seconda dei casi, di fare altre cose come usarla a scopi commerciali o rielaborarla.

Le licenze libere possono essere **copyleft** – nel qual caso le derivazioni dell'opera devono essere distribuite secondo le condizioni della licenza libera originale – oppure no, vale a dire che l'opera coperta dalla licenza può essere modificata e distribuita con una licenza diversa, anche meno libera.

In genere le licenze libere contengono clausole in cui si specifica che le opere derivate devono contenere l'attribuzione o la citazione degli autori dell'opera originale.

.10

Esempi di licenze copyleft per i contenuti liberi sono la Design Science License (DSL) e la GNU Free Documentation License (GFDL). Un esempio di licenza non copyleft è la FreeBSD Documentation License.

netlabel



Il termine può assumere diversi significati legati allo sviluppo su Internet delle piccole etichette musicali.

Generalmente si definisce Netlabel un'etichetta discografica costituita da un sito web che permette di scaricare gratuitamente musica creata sotto la **licenza Creative Commons** o, a volte, in assenza di copyright. Nel primo caso, alcuni diritti (tra cui quello di paternità dell'opera) rimangono dell'autore, ma gli utenti sono liberi di tramandare le opere e copiarle a proprio piacimento senza in genere poterle alterare o sfruttare economicamente. Inoltre nessun artista deve aver depositato i diritti delle proprie canzoni ad associazioni di tutela di diritti come la **S.I.A.E.**

no-copyright



Il termine no-copyright indica un approccio libertario alla creazione e diffusione delle opere, diffuso già prima dello sviluppo del **software libero** e delle **licenze libere** da esso ispirato. Chi rivendica il no-copyright rifiuta le restrizioni all'accesso all'informazione e si pone in autonomia e opposizione alle leggi sul diritto d'autore e alle sue derivazioni, che sono riscritture di quelle stesse leggi tese a mantenere in atto le restrizioni

11.

e i principi di base, come l'idea della paternità dell'opera.

Le distribuzioni no-copyright contengono spesso una dicitura come questa: *Tutto ciò che distribuiamo è rigorosamente no – siamo ben felici se verrà riprodotto, fotocopiato, masterizzato, diffuso il più possibile. Il digitale e la rete ci offrono diverse opportunità per far circolare materiale audio, video e scritti a costi piuttosto bassi. Per questo tutto ciò che produciamo viene ridistribuito anche in rete, e da quest'ultima traiamo materiali e suggestioni.* (**Stramonio Distribuzioni**).

L'opposizione alle leggi sul **copyright** viene collegata soprattutto all'anarchismo, anche se molti altri movimenti l'hanno fatta propria con lo sviluppo del discorso no-copyright. La classica argomentazione a sostegno della proprietà intellettuale e del diritto d'autore è che la protezione dei diritti del creatore incoraggia il lavoro creativo fornendo all'autore una fonte di reddito. Chi invece si oppone al copyright ritiene che il reddito del creatore debba provenire da altre fonti, e questo per diversi motivi:

* La "proprietà" intellettuale non è uguale al possesso materiale: se cedo un oggetto fisico a qualcun altro, non potrò più utilizzarlo, e quindi ha senso che io chieda qualcosa in cambio, che si tratti di un pagamento o di un baratto. Invece se do un'idea a qualcuno, non perderò nulla: potrò sempre usare quell'idea a mio piacimento, e quindi non ho bisogno di essere "risarcito".

* Rendere il creatore dipendente da un sistema che garantisca il rispetto di una legge lega direttamente il creatore all'ente che si occupa di far rispettare la legge, che si tratti di una società

.12

privata o pubblica. Inoltre, essendo legata a un'entità del genere, la creazione potrebbe essere vincolata alle tendenze della cultura (e della repressione culturale e politica) dominanti.

* Nelle moderne reti digitali, l'informazione può essere riprodotta a bassissimo prezzo; questo permette a chi ha un basso reddito di prendere parte alla "società dell'informazione", ma solo se il copyright non viene imposto sulle informazioni e sulle opere creative.

* Il bisogno di far rispettare il copyright impone al creatore di agire direttamente contro il proprio pubblico; ad esempio, nel caso di Napster vari artisti come i Metallica hanno condannato i propri fan che condividevano la loro musica.

* L'imposizione della legge sul copyright potrebbe giungere a minacciare la libera espressione. Gli stessi metodi impiegati per impedire la distribuzione di opere protette da copyright si possono applicare contro la distribuzione di contenuti non graditi.

* Il diritto d'autore e il copyright presuppongono a priori il concetto di paternità dell'opera: il loro primo scopo è quello di imporre che di un'opera venga sempre riconosciuto l'autore. Dal momento che però le opere creative non nascono dall'illuminazione divina, ma grazie allo scambio che l'autore ha avuto con il mondo che lo circonda, con le opere precedenti e con la cultura in cui ha vissuto, il concetto di paternità dell'opera diventa secondario. L'autore non è insomma un genio, e l'opera non è mai un oggetto isolato tramite pareti stagne dal resto del mondo, quindi è impensabile vietare che un'opera venga

13.

rielaborata, copiata e diffusa da tutto il resto del mondo che ha contribuito alla nascita dell'opera e all'ispirazione dell'autore.



Opere di cui è esplicitamente permessa la copia. Ne fanno parte tutte le opere di **pubblico dominio** e quelle rilasciate sotto **licenze libere**.

open content



In informatica, open source (termine inglese che significa “sorgente aperto”) indica un software rilasciato con un tipo di licenza per la quale il codice sorgente è lasciato alla disponibilità di eventuali sviluppatori, in modo che con la collaborazione (in genere libera e spontanea, ma a volte indirizzata da grandi aziende) il prodotto finale possa raggiungere una complessità maggiore di quanto potrebbe ottenere un singolo gruppo di programmazione. L'open source ha ovviamente tratto grande beneficio da Internet, e spesso si lega a principi ideali di gratuità. Alla filosofia del movimento Open Source si ispira il movimento **open content**: in questo caso a essere liberamente disponibile non è il codice sorgente di un programma bensì contenuti editoriali quali testi, immagini, video e musica.

open source

.14

peer-to-peer

Generalmente per peer-to-peer (o P2P) si intende una rete di computer o qualsiasi rete che non possieda client o server fissi, ma un numero di nodi equivalenti (*peer* significa, appunto, “pari”) che fungono sia da client che da server verso altri nodi della rete. Questo modello di rete è l'antitesi dell'architettura client-server. Mediante questa configurazione, qualsiasi nodo è in grado di avviare o completare una transazione. I nodi equivalenti possono differire nella configurazione locale, nella velocità di elaborazione, nell'ampiezza di banda e nella quantità di dati memorizzati. L'esempio classico di P2P è la rete per la condivisione di file (**file sharing**).



pirateria

Pratica dell'assaltare le navi rubandone il carico, sequestrando o uccidendo l'equipaggio.

La distribuzione commerciale, e in generale chi sostiene le restrizioni all'accesso all'informazione tramite il copyright, forzano per estensione questo termine fino a includere lo scambio informale di musica, programmi o altri dati fra privati.

Chi rivendica queste attività come legittimo scambio di informazioni, conoscenze e cultura ha dato un nuovo significato a questo termine, legittimandolo in nome della critica al copyright e al controllo totale imposto dalle grandi società di produzione e distribuzione sulla creazione di opere creative e di cultura.



.15.



Nel linguaggio comune viene definita plagio l'imitazione, sotto i più diversi aspetti, di un'opera creata precedentemente e tutelata dal **diritto d'autore**.

In realtà, le condanne per plagio si contano sulle dita di una mano, in quanto la creazione artistica è sempre influenzata dal contesto culturale in cui l'autore si situa e la contaminazione e l'ispirazione a creazioni precedenti sono il presupposto di base di qualunque opera, contemporanea e non.

Il plagio e le estetiche nuove che ne derivano non sono infatti altro che uno strumento di contaminazione, uno strumento ricco di implicazioni giuridiche, politiche e filosofiche.

Il plagio artistico consiste nella veicolazione gratuita di idee e atmosfere: non si tratta della mera copia, naturalmente. La diffusione di uno "stile", infatti, non ha nulla a che vedere con una copia, e pertanto evita di pagare qualsiasi pedaggio. Dal punto di vista filosofico, attraverso la gratuità dell'offerta, il plagio artistico consente di sfuggire alla logica dello scambio, con la prassi del dono unilaterale gratuito. Io do una cosa a te, e basta: tu nemmeno sai chi sia a dartela, si tratta di un contributo alla storia del progresso comunitario.

Questa visione, che a tutta prima appare utopistica, oggi diventa pratica comune. Le idee circolano da sole, senza pregiudizio d'autore. Esse vengono sentite come proprie da ciascuno, e il fenomeno è così diffuso che alcuni autori, soprattutto in ambito musicale, scelgono di creare le proprie opere basandosi proprio sul plagio.

.16

plagio

Per un esempio storico di plagio musicale, vai al sito dei Negativland:

<http://www.negativland.com/>

pubblico dominio

Dal punto di vista internazionale, il pubblico dominio è quell'insieme di opere dell'ingegno e altre conoscenze (opere d'arte, musica, scienze, invenzioni ecc.) su cui nessuna persona o organizzazione ha un interesse proprietario (tipicamente un monopolio concesso governativamente come il diritto d'autore o il brevetto).

Tali opere e invenzioni sono considerate parte dell'eredità culturale pubblica, e chiunque può utilizzarle o modificarle senza restrizioni (se non si considerano le leggi che riguardano sicurezza, esportazione ecc.). Mentre il **diritto d'autore** venne creato per difendere l'incentivo finanziario di coloro i quali svolgono un lavoro creativo, e come mezzo per incoraggiare ulteriore lavoro creativo, le opere di pubblico dominio esistono in quanto tali, e il pubblico ha il diritto di usare e riutilizzare il lavoro creativo di altri senza dover pagare un prezzo economico o sociale. In assenza di qualche tipo di garanzia di diritto di monopolio, la cosiddetta "proprietà intellettuale", tutte le opere appartengono al pubblico dominio. Se non è stata distribuita già in origine in assenza di copyright, un'opera diventa di pubblico dominio quando i diritti d'autore o altre protezioni giungono a termine. Il periodo di scadenza è variabile, ma in linea di massima si può dire che:

17.

- * I **brevetti** scadono 20 anni dopo che sono stati depositati.
- * I **marchi di fabbrica** scadono quando diventano termini generici.
- * I **diritti d'autore** sono molto più complessi: generalmente scadono quando tutte le seguenti condizioni sono soddisfatte:
 - * L'opera è stata creata e pubblicata per la prima volta prima del 1° gennaio 1923, o come minimo 95 anni prima del 1° gennaio dell'anno corrente; vale la data più recente tra le due.
 - * L'autore, o l'ultimo degli autori, è morto almeno 70 anni prima del 1° gennaio dell'anno corrente.

Un autore o inventore può esplicitamente declinare qualsiasi interesse proprietario sull'opera, assegnandola al pubblico dominio. Poiché il diritto d'autore si applica automaticamente a tutte le opere, l'autore deve fare una dichiarazione esplicita. D'altra parte, pubblicare i dettagli di un'invenzione prima di richiederne il brevetto può porre l'invenzione nel pubblico dominio. Ad esempio, una volta che un giornale pubblica una formula matematica, essa non può più essere usata come base per la pretesa di violazione di un brevetto software. Esiste un'eccezione a questo (negli Stati Uniti, non in Europa): un inventore può fare richiesta di brevetto di un'opera fino a un anno dalla pubblicazione (ma non, ovviamente, se qualcun altro l'ha pubblicata prima).

Un eccellente progetto di pubblicazione di libri di pubblico dominio è il **Progetto Gutenberg**.

Un sito straordinario, contenente materiali di pubblico dominio di vario tipo, è l'**Internet Archive**.

s.i.a.e.

S.I.A.E., acronimo di Società Italiana degli Autori ed Editori, è l'ente italiano preposto, in maniera esclusiva, alla protezione e all'esercizio dei diritti d'autore.

In particolare la S.I.A.E. si occupa di:

- * rappresentare gli autori iscritti alla società per la concessione di licenze e autorizzazioni per lo sfruttamento economico delle loro opere;
- * percepire i proventi derivanti dalle licenze/autorizzazioni;
- * ripartire i proventi tra gli aventi diritto.

La S.I.A.E. si occupa anche di apporre un contrassegno su tutti quei supporti che contengono programmi per pc, suoni, voci o immagini in movimento, destinati a essere posti in commercio o ceduti a qualunque titolo a fine di lucro.

Infine, la S.I.A.E. vigila:

- * sull'attività di riproduzione e duplicazione con qualsiasi procedimento e su qualsiasi supporto delle opere tutelate, compresa qualsiasi diffusione radiotelevisiva
- * sulla proiezione nelle sale cinematografiche delle opere tutelate e sui diritti connessi
- * sulla distribuzione, vendita, noleggio, emissione e utilizzazione in qualsiasi forma dei supporti contenenti riproduzioni di opere tutelate
- * sui centri di riproduzione pubblici o privati che usano per proprio conto, o rendono disponibili a terzi, apparecchi per fotocopia, xerocopia o analoghi sistemi.



Molte sono le critiche che vengono rivolte alla S.I.A.E., prima fra tutte quella riguardante la ripartizione dei proventi. Infatti, la ripartizione avviene in maniera proporzionale al numero di vendite delle opere degli iscritti, cioè secondo una percentuale calcolata sul loro fatturato e per nulla basata su una valutazione reale dell'utilizzo delle opere al di là della vendita nei negozi. Inoltre, la S.I.A.E. distingue in modo alquanto discutibile tra uso commerciale e non commerciale, richiedendo la stessa quota a soggetti che utilizzano le opere in modo molto redditizio e ad altri che lo fanno senza ricavarne guadagni.

Per questo molti sostengono che la S.I.A.E. vada abolita, mentre altri ritengono che una sua riforma radicale, e magari la moltiplicazione di enti del genere potrebbe garantire anche ad autori poco conosciuti la percezione dei diritti e quindi la garanzia di un reddito derivante dalla loro produzione artistica.

software libero



Un software libero è un software rilasciato con una licenza che permette a chiunque di utilizzarlo, modificarlo e redistribuirlo; per le sue caratteristiche, si contrappone al software proprietario.

La parola libero non implica la possibilità di utilizzare il software libero in maniera indiscriminata: un software libero è comunque soggetto a una licenza d'uso, a differenza ad esempio del software di **pubblico dominio**.

Rispetto al software proprietario, la licenza d'uso del software libero permette di:

- * eseguire il programma per qualsiasi scopo;
- * accedere alla struttura interna del programma (codice sorgente) ed eventualmente modificarla;
- * redistribuirlo in un numero di copie illimitato.

La licenza d'uso pone in genere i seguenti vincoli:

- * l'autore originale del software deve essere menzionato anche nelle versioni modificate;
- * non è possibile applicare una licenza d'uso più restrittiva alle versioni modificate (pertanto le modifiche al codice sorgente devono rimanere pubbliche);

Le licenze d'uso non vietano in genere di vendere software libero.

Dal momento che la disponibilità del codice sorgente è uno dei requisiti fondamentali, comunemente si ritiene che il software **open source** sia sinonimo di software libero. In realtà un software libero è sempre un software open source, ma non sempre è vero il contrario: il codice sorgente potrebbe essere disponibile, ma potrebbe esserne vietata la redistribuzione o la modifica.

Infine, il software libero non deve essere confuso con il software freeware, che è distribuibile gratuitamente ma che non è open source, e con il software di pubblico dominio, che è open source ma non è soggetto a nessuna licenza d'uso.

Nel software libero il significato della parola "libero" ha un'accezione particolare. Si è già sottolineato che la libertà del software libero non è incondizionata, perché è soggetta ai pre-

cisi vincoli della licenza d'uso. Questi vincoli sono studiati in maniera tale da favorire il tipo di libertà cosiddetta **copyleft**, ovvero che ha come obiettivo la condivisione del sapere restando nell'ottica del diritto proprietario.

Le implicazioni sociali del software libero sono notevoli. La condivisione del sapere non permette a un gruppo ristretto di persone di sfruttare la conoscenza (in questo caso tecnologica) per acquisire una posizione di potere. Inoltre, è promossa la cooperazione delle persone, che tendono naturalmente a organizzarsi in comunità, cioè in gruppi animati da un interesse comune.

Il modello del software libero si è naturalmente esteso ad altri campi del sapere. Chi crede nel modello copyleft pensa che questo possa essere applicato ad esempio alla musica o alla divulgazione.

weblografia



- * **copydown** - portale su copyleft e no-copyright:
<http://copydown.org>
- * **Cultura libera** - l'opera più celebre di Lawrence Lessig, uno dei fondatori di Creative Commons:
<http://www.apogeeonline.com/libri/88-503-2250-X/scheda>
- * **Daridire** - sito di testi e altre creazioni a cura di Sergio Messina, con molti testi su copyright e simili:
<http://www.daridire.net>
- * **Ippolita** - server di comunità scriventi, con link a vari progetti di scrittura collettiva:
<http://www.ippolita.net>
- * **(L)eft** - autoproduzioni musicali libere:
<http://copydown.inventati.org/left>
- * **Left survival kit** - materiali, link e molto altro su copyleft e no-copyright in campo musicale:
<http://www2.autistici.org/inventa/doku.php?id=leftsurvivalkit>
- * **omnia sunt communia** - Indice degli scritti di Wu Ming su copyright, proprietà intellettuale e "pirateria":
http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/tematico_copyright.html
- * **P2Pforum.it** - sito molto aggiornato e ricco di articoli teorici e pratici sul peer-to-peer:
<http://www.p2pforum.it/>
- * **Wikipedia** - Enciclopedia collaborativa cui chiunque può dare il suo contributo:

glossarionocopyright

