

Commissione Interministeriale sui contenuti digitali nell'era di Internet



Rapporto della Commissione Interministeriale sui contenuti digitali nell'era di Internet

Executive summary

Documento realizzato dal Centro Studi
Del Ministro per l'Innovazione e le Tecnologie
Sulla base delle indicazioni della
Commissione Interministeriale sui Contenuti Digitali nell'era di Internet
Con il supporto tecnico di Roland Berger Strategy Consultants e ISIMM

L'affermazione mondiale del protocollo di trasmissione Internet, la possibilità di un'integrale trasformazione in forma digitale di ogni tipologia di contenuti, la rapida diffusione delle reti di comunicazione elettronica e della larga banda rappresentano le innovazioni tecnologiche alla base del cosiddetto "dilemma digitale".

Un'espressione apparentemente complessa che può essere così semplificata: un libro può essere consultato nello stesso momento da una o forse due persone, che però devono essere nello stesso luogo in cui il libro si trova. Se lo stesso testo è reso disponibile in forma digitale, non esiste più nessun limite al numero di persone che può consultarlo simultaneamente da qualsiasi parte del pianeta, dovunque sia disponibile una connessione ad Internet. Questo è vero per un libro, ma può valere anche per un brano musicale, un film e qualsiasi altro contenuto che può essere trasformato in formato digitale.

Dunque per i produttori di contenuti e per gli autori, che in prospettiva potranno accedere a mercati molto più ampi di quelli odierni, oggi si aprono scenari non del tutto rassicuranti. Quante copie ancora potrebbero essere vendute se la rete rendesse possibile un accesso incondizionato ai contenuti protetti da diritto d'autore? Potenzialmente una sola! E allora quanti libri, brani musicali, ecc. potrebbero essere ancora prodotti e pubblicati se l'intero mercato può esaurirsi con la prima copia elettronica?

La rivoluzione digitale rappresenta, tuttavia, per i consumatori e per la società tutta, una straordinaria opportunità di informazione, condivisione della conoscenza, crescita culturale, intrattenimento. Versioni elettroniche di qualsiasi tipo di contenuto possono essere disponibili in tutto il mondo, per tutto l'anno, 24 ore al giorno, con un semplice click. Questa potenzialità della rete di essere motore per la diffusione della conoscenza va preservata, in quanto alla base della crescita culturale di ogni paese.

Il dilemma digitale consiste dunque nella necessità di ricercare il giusto equilibrio tra diffusione dei contenuti e tutela della proprietà intellettuale nell'era della digitalizzazione.

In considerazione della complessità e dell'intrinseca interdipendenza dei singoli elementi che compongono il "dilemma digitale", si è ritenuto opportuno istituire la Commissione Interministeriale sui contenuti digitali nell'era di Internet, con decreto del Ministro per l'Innovazione e le Tecnologie, di concerto con il Ministro per i Beni e le Attività Culturali e il Ministro delle Comunicazioni, in data 23 luglio 2004.

Il principale strumento di indagine della Commissione sono state le audizioni con alcuni dei principali attori del settore (più di 50, per circa 100 ore di colloqui), che hanno consentito una panoramica completa delle problematiche relative al tema in oggetto. Il Rapporto conclusivo riassume i principali temi emersi durante le audizioni ed i lavori della Commissione stessa.

L'innovazione tecnologica ha prodotto dei radicali mutamenti nella capacità di riprodurre, distribuire, controllare e pubblicare le informazioni.

Il processo di digitalizzazione ha permesso di ridurre i testi, le immagini ed il suono in un codice binario di "0" e di "1" raggruppati in bits e bytes che possono viaggiare sulle rete. I contenuti in forma digitale hanno radicalmente cambiato la modalità di riproduzione ed i costi relativi, molto più bassi sia per i titolari dei diritti d'autore sia per coloro che ne fanno un uso illecito.

La rapida ed ampia diffusione della rete ha poi offerto una straordinaria opportunità di distribuzione, permettendo di raggiungere – con costi di distribuzione trascurabili o nulli - un numero elevatissimo di persone, e, in questo caso come nel precedente, tale opportunità può essere sfruttata sia dai legittimi titolari dei diritti, sia da chi se ne appropri indebitamente.

La rete ha anche radicalmente cambiato l'economia ed il carattere della pubblicazione. La riproduzione e la distribuzione mettono le informazioni a disposizione di quanti vogliono accedervi sapendo dove tali informazioni risiedono. Il www funziona come un vero e proprio strumento di pubblicazione fornendo all'utente i meccanismi di riproduzione e di distribuzione con un impatto potenzialmente significativo sul diritto d'autore.

L'entusiasmo suscitato dalla **disponibilità di un così ampio numero di informazioni facilmente accessibili attraverso la navigazione**, ha in parte **alimentato l'aspettativa** generalizzata che anche i contenuti protetti da diritti potessero essere disponibili gratuitamente ed in modo incontrollato.

La principale sfida è da un lato **l'affermazione di un modello legale di fruizione dei contenuti e dall'altro la conseguente modifica delle aspettative degli utenti**, ancora troppo abituati all'idea che tutto ciò che transita sulla rete deve essere gratuito.

La rivoluzione tecnologica ha inoltre profondamente modificato le modalità di protezione dei diritti d'autore. Se in origine l'opera dell'autore coincideva con il supporto/oggetto e, quindi, il diritto d'autore e i diritti connessi erano garantiti dalla vendita o dalla cessione volontaria dell'oggetto stesso, oggi, ciò che si tende a commercializzare non è più la copia dell'opera, bensì il diritto d'accesso all'opera stessa ed eventualmente di riproduzione e diffusione.

In questo contesto il mercato ha elaborato dei **modelli di business di successo**, i quali **hanno unito, alla definizione di un'offerta legale a pagamento, sistemi di protezione dei contenuti** (i cosiddetti Digital Rights Management). Tuttavia, va sottolineato che l'applicazione dei sistemi di protezione tecnologica dei contenuti deve continuare a garantire i diritti dei consumatori sanciti dalla stessa legge sul diritto d'autore, nel rispetto del principio della trasparenza dell'informazione, comunicando con evidenza al consumatore le limitazioni alle quali il prodotto è soggetto.

Soluzioni di questo genere sono la risposta propositiva del mercato alla diffusione illegale di contenuti digitali attraverso reti telematiche e, al contempo, hanno la potenzialità di divenire uno strumento fondamentale per lo sviluppo del mercato stesso.

Internet è divenuto un mezzo di comunicazione di successo, in quanto si basa sul principio di collaborazione. Dallo stesso principio derivano le tecnologie Peer-to-Peer: strutture decentralizzate, non gerarchiche, che consentono di trasferire file direttamente tra utenti e in maniera anonima. **La ricerca scientifica è l'ambito in cui attualmente il Peer-to-Peer sviluppa i maggiori effetti**, basti citare a proposito la reazione della comunità scientifica all'improvvisa e veloce diffusione dell'epidemia della SARS, combattuta dagli scienziati attraverso l'utilizzo di database aperti e modelli di sviluppo collaborativi che hanno consentito di trovare in breve tempo il vaccino.

Per contro, **l'architettura decentralizzata, l'anonimato e l'impossibilità di controllo dei contenuti scambiati in Peer-to-Peer hanno portato, in alcuni casi, a comportamenti illeciti, tra i quali anche la diffusione non autorizzata di contenuti protetti, in violazione del diritto d'autore.** Tuttavia, è opinione condivisa che il **Peer-to-Peer non può essere criminalizzato di per sé, ma deve essere opportunamente gestito, poiché non bisogna trasformare lo strumento nella causa del comportamento illecito.**

D'altra parte **non si può, dunque, considerare Internet "una zona franca"** in cui le norme vigenti non debbono essere applicate e rispettate. **La rete non può essere un "territorio senza legge", ma piuttosto tutte le iniziative e anche le misure legislative devono essere "a prova della rete"**, tenendo conto delle sue peculiari caratteristiche tecnologiche e della necessità di far crescere la competitività del mercato.

I lavori della Commissione hanno cercato di affrontare il problema nella sua piena complessità, tenendo conto anche della molteplicità di interessi in gioco, spesso contrastanti. Tale complessità rappresenta una sfida per i tradizionali sistemi di formulazione e applicazione delle regole. In tal senso, la Commissione si è posta l'obiettivo di dare adeguate risposte a queste nuove esigenze attraverso un sistema unitario e articolato in più interventi di carattere non solo normativo, ma che riesca a contemperare e garantire i valori e gli interessi di tutti gli attori coinvolti.

Si tratta di definire ed attuare una strategia di intervento tale da intersecare in maniera trasversale molteplici settori, coinvolgere i soggetti pubblici e privati interessati e le competenze istituzionali. Per la realizzazione di tale strategie di intervento sono auspicabili **forme di regolamentazione flessibili**, già di successo in altri Paesi.

Un contributo alla soluzione al problema della diffusione illegale di contenuti digitali può essere offerto anche dal mercato, attraverso un impegno proattivo di tutti gli attori coinvolti. E', inoltre, chiaro che le tematiche affrontate necessitano di ulteriori approfondimenti e riflessioni e che **le azioni da sviluppare devono essere adeguate al continuo evolvere della tecnologia e del mercato.**

In tal senso è opportuno **creare le condizioni per la nascita di iniziative e di soluzioni che traggano origine e siano promosse dagli attori del settore.**

In base a questi principi la Commissione ha individuato quattro ambiti di intervento.

Un'efficace strategia da perseguire, largamente condivisa, è quella di **incentivare ed incoraggiare il raggiungimento di specifici accordi tra le parti interessate**, che favoriscano la collaborazione tra gli operatori del settore e gli utenti e nei quali le Istituzioni svolgano un ruolo di garante. Inoltre, complemento essenziale dei suddetti accordi è la costituzione di tavoli di lavoro, che devono rappresentare un'opportunità sistematica di supporto all'attività del legislatore anche nella definizione di un nuovo scenario normativo. Una possibile soluzione individuata dalla Commissione e segnalata ai Ministri competenti è la definizione di linee guida per l'avvio di pratiche di autoregolamentazione.

Tali linee guida sono volte a promuovere la diffusione in rete delle opere d'ingegno, anche attraverso la libera disponibilità di quelle già di pubblico dominio, a sviluppare campagne di comunicazione per coltivare la coscienza etico sociale dei consumatori ed informarli su un uso della rete rispettoso della normativa sul diritto d'autore e sui rischi derivanti dalla sua violazione, a dare trasparenza ai nuovi modelli di fruizione della cultura, a favorire la nascita di modelli di business sostenibili, a incoraggiare l'adozione di sistemi di protezione aperti ed interoperabili.

La Commissione ha ipotizzato inoltre la **messa a punto di possibili interventi normativi con l'obiettivo di "non criminalizzare" il Peer-to-Peer** e la diffusione legale dei contenuti in virtù di due principi. Il primo per il quale **Internet non può essere una zona "franca"** (ciò che è proibito nel mondo reale deve esserlo anche in quello virtuale); il secondo per cui **la norma deve essere sufficientemente flessibile da non rappresentare un freno allo sviluppo della tecnologia e del mercato.**

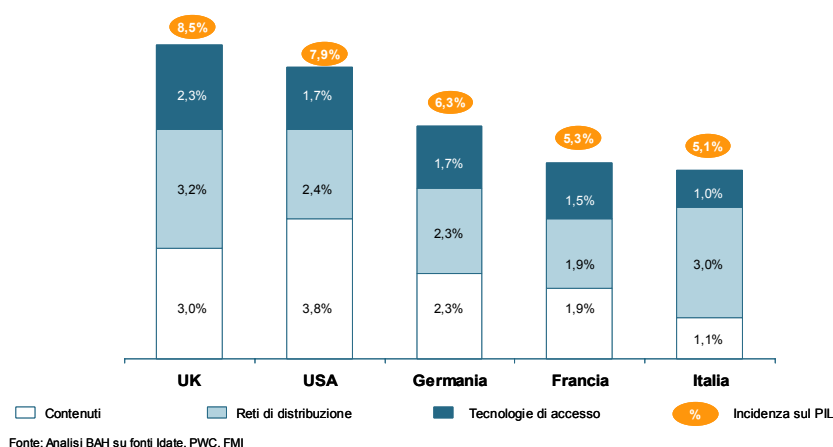
L'indirizzo seguito nelle soluzioni prospettate è risultato simile a proposte di modifiche legislative in discussione al Parlamento. In tali soluzioni, oltre a mantenere la sanzione penale grave (reclusione e multa) solo per chi immette in rete a "fine di lucro" contenuti digitali senza essere titolare dei diritti, si prevede anche la possibilità di estinguere il reato attraverso il pagamento di una somma di denaro (oblazione) nei casi in cui chi pone in essere la medesima condotta, ossia l'immissione in rete di contenuti protetti dal diritto d'autore, agisca in assenza del dolo specifico, rappresentato dal fine di lucro. Per tanto gli utenti della rete che, sfruttando la condivisione dei file, scambiano contenuti digitali, possono estinguere il reato mediante il pagamento di sanzioni pecuniarie.

E' stato inoltre riconosciuto che la **comunicazione e la sensibilizzazione rappresentano una leva fondamentale per lo sviluppo della coscienza etico-sociale e per la diffusione dell'informazione sulla normativa vigente**, elementi essenziali per contrastare i comportamenti illeciti. L'attività di comunicazione è da articolarsi su tre livelli al fine di focalizzare il messaggio su tre *target*: comunicazione istituzionale per i cittadini, azioni mirate per le imprese o la Pubblica Amministrazione ed azioni educative per giovani.

Oltre alle suddette iniziative dovrebbero essere sviluppate delle attività informative ed educative realizzate dagli operatori di settore.

Infine, la Commissione ha raggiunto il convincimento che **le Istituzioni debbano farsi promotrici di iniziative di ampia portata per lo sviluppo del mercato dei contenuti digitali**, in modo che l'Italia possa ridurre la distanza rispetto agli altri paesi. Il settore delle CMT (Communication, Media e Technology) è strategico per le nazioni: da un punto di vista economico esso incide sul PIL per percentuali che vanno dall'8% al 5%, con valori differenti a seconda dei diversi paesi. In Italia è molto sviluppato il segmento dei servizi di telecomunicazione, con un'incidenza seconda solo al Regno Unito, mentre sono evidenti i ritardi nella produzione di contenuti digitali veri e propri.

Incidenza mercato CMT sul PIL – 2002



Da questi dati emerge che in Italia vi è uno sbilanciamento sui “mezzi” – reti di distribuzione e tecnologie di accesso – mentre permane una fragilità sul lato dei “contenuti”.

L'obiettivo dunque è quello di **“popolare la rete”** e promuovere lo sviluppo del mercato dei contenuti digitali. Affinché questa non rimanga solo una dichiarazione d'intenti, è necessario l'impegno di tutti gli attori coinvolti: in primo luogo occorre **l'impegno del settore pubblico ad immettere in rete contenuti digitali per la diffusione del sapere e della cultura in modalità di pubblico dominio**, contenuti quindi liberamente fruibili; in secondo luogo è necessario l'impegno degli operatori privati ad immettere in rete, in tempi brevi, una rilevante quantità di contenuti ed a favorire la nascita di ambienti telematici per l'offerta legale di contenuti.

La Commissione Interministeriale sui contenuti digitali nell'era di Internet ritiene pertanto che gli interventi sopra descritti potranno essere il primo passo per sciogliere il “dilemma digitale” alla ricerca del giusto equilibrio fra la diffusione di contenuti e tecnologia e la tutela della proprietà intellettuale.

ALCUNI ESEMPI

Internet Archive: il Peer-to-Peer perché la conoscenza non scompaia

Nata, senza fini di lucro, nel 1996 negli Stati Uniti e co-fondata da un imprenditore di San Francisco, Brewster Kahle, Internet Archive è una biblioteca di contenuti digitali basata su un sistema di distribuzione di contenuti in modalità Peer-to-Peer. L'obiettivo è di offrire un accesso permanente ai contenuti digitali di natura pedagogico didattica, universitaria, culturale. L'accesso alla biblioteca digitale, che ad oggi conta più di 76.000 utilizzatori, è libero; gli utenti non sono solo ricercatori ma anche studenti.

Alla base dell'archivio ci sono 5 diversi sistemi di Peer-to-Peer che permettono la distribuzione di file audio e video senza incorrere in problemi legati alla capacità di banda, una capacità che solo una grande azienda potrebbe garantire.

Il mondo della musica ha introdotto di recente alcune interessanti sperimentazioni di software Peer-to-Peer

Tre tra le più importanti major a livello mondiale – Universal Music, Sony BMG e Warner Music Group – hanno deciso di lanciare un proprio servizio di file sharing, che offrirà il download legale di brani dalla rete attraverso uno spazio sicuro in cui vendere e condividere musica, video e altri contenuti digitali, assicurando agli artisti e ai detentori del copyright un adeguato compenso per ogni singolo file scambiato in rete.

L'intenzione non è quella di ignorare il fenomeno di scambio di file in Peer-to-Peer, troppo popolare e diffuso per essere semplicemente criminalizzato, ma di studiare soluzioni che ne valorizzino le potenzialità rendendolo un'attività legale.

Fonte:

http://www.repubblica.it/online/lf_new_economy/927/927/927.html,
http://www.pcself.com/primopiano/flash/news_item.asp?NewsID=285.

Google mette in rete milioni di libri

Google, il più famoso motore di ricerca mondiale, ha stipulato un accordo con cinque delle principali biblioteche americane per digitalizzare e mettere a disposizione on line milioni di volumi, alcuni dei quali definiti di particolare pregio e rarità. Il progetto coinvolge le biblioteche universitarie di Harvard (metterà a disposizione 40.000 volumi), Oxford e Stanford (metterà a disposizione 2 milioni di testi), quella dell'università del Michigan (fornirà 7 milioni di testi) e la New York Public Library. Per la trasformazione dei testi dall'originale formato cartaceo a quello digitale Google utilizzerà tecnologia di sua proprietà. Dei contenuti protetti da copyright, il motore di ricerca fornirà soltanto l'indice, la bibliografia e alcuni estratti. Il processo potrebbe richiedere anni, ma è chiaro lo straordinario contributo che l'accesso ad una tale quantità di materiale avrà per la comunità accademica.

Fonte: <http://punto-informatico.it/p.asp?i=50840>.

BBC Creative Archive: archivio per l'accesso ai contenuti di BBC in ottica di apprendimento, intrattenimento e cultura

L'attuale archivio di programmi BBC è di proprietà pubblica, tuttavia è rimasto a lungo inaccessibile al pubblico in assenza di un canale distributivo a basso costo. Tramite tecnologia digitale, BBC potrà rendere disponibili i suoi programmi anche in partnership con musei, librerie o produttori commerciali.

La messa a disposizione dei file dovrà in ogni modo garantire la protezione dei diritti d'autore. Al momento del passaggio di contenuti in archivio su supporti digitali, dovranno essere associati una serie di dati relativi ai diritti di proprietà che andranno poi a determinare le modalità di accesso e non saranno consentiti gli usi commerciali. Sarà tuttavia possibile l'archiviazione sul proprio PC, l'elaborazione e la condivisione, in modo da rendere i contenuti accessibili ad un gran numero di utenti. L'Archivio sarà basato sul modello dei Creative Commons già sviluppato in negli Stati Uniti. Attraverso una tale gestione di diritti si avvia un circolo virtuoso i cui risultati mirano all'ampliamento del mercato

Fonte: MIT,

http://www.innovazione.gov.it/ita/intervento/normativa/pubblicazioni/digital_rights/digital_rights_management_cap6.pdf.