

**Le tecniche di tutela dei diritti nei contenuti digitali:
un freno o un impulso allo sviluppo
della società dell'informazione?**

Paolo Talone – Giuseppe Russo



Fondazione Ugo Bordoni

Roma, 30 gennaio 2008

Digital Rights Management:

sistema di componenti e servizi basati su tecnologie dell'informazione che unitamente alle corrispondenti leggi, politiche e modelli di business hanno lo scopo di

distribuire e controllare la proprietà intellettuale o i diritti relativi

(definizione del NIST, l'Istituto Nazionale della Scienze e della Tecnologia degli Stati Uniti)

- ❑ Fanno parte dei DRM:
le misure tecnologiche per incorporare "marchi di copyright" nell'opera (fingerprint, watermark)
- ❑ Non fanno parte dei DRM:
le misure tecnologiche di protezione dell'opera – TPM (anti copia, anti cessione, anti fruizione)



La Governance per i DRM

↳ Sistema di “governance” per i DRM:

- ❑ Schema legale/normativo/contrattuale che:
 - ❑ lega i diversi attori fra di loro
 - ❑ attribuisce le responsabilità
 - ❑ garantisce il sistema nei confronti dei comportamenti degli utenti e degli stessi attori
- ❑ Interoperabilità dei DRM
- ❑ Remunerare i diritti: (Micro)Pagamenti / Tassa sul contenuto
- ❑ Sistema tecnologico per incorporare “marchi di copyright” nell’opera
 - ❑ *Fingerprint* (impronta digitale) stringa di bit associata al file, identifica un file in maniera univoca e non contraffattibile
 - ❑ *Watermark* (filigrana digitale) inclusione in un file multimediale (audio/video/image) di informazioni latenti (nascoste nei bit che lo costituiscono)

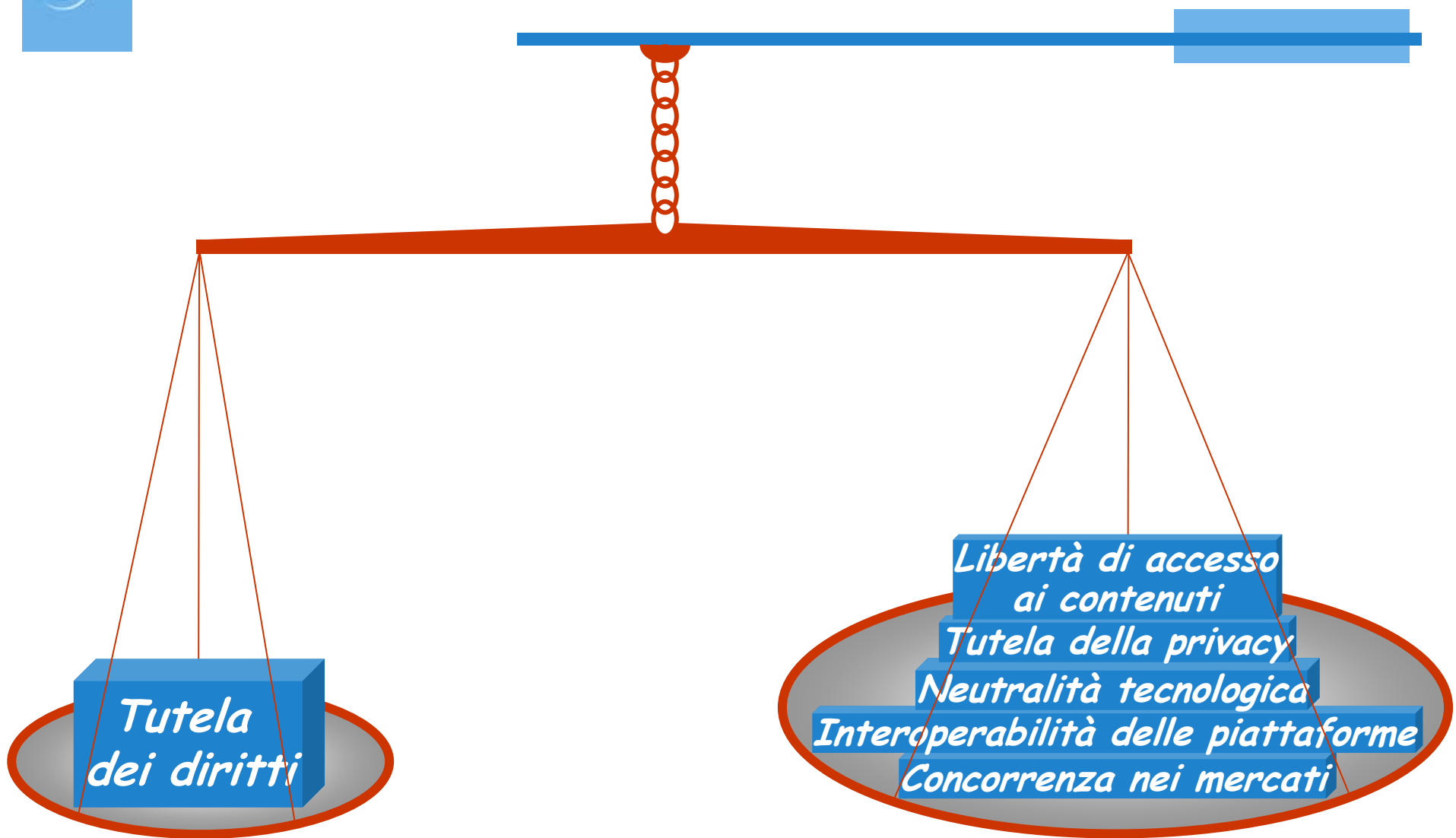


La Governance per i TPM

↪ “Trust Model” per le “Misure tecnologiche di protezione – TPM”:

- ❑ Integrazione di una piattaforma firmware (Trusted Platform Module – TPM) in qualunque dispositivo dedicato alla fruizione di contenuti digitali
- ❑ Processo, operato dalla TPM, che viene attivato (run-time) ogni qual volta un dispositivo rende fruibile un contenuto
 - ❑ verifica delle licenze (invia dati in rete)
 - ❑ gestisce le anomalie & opera contromisure (impedisce ascolto/copia)

Equilibrio fra la tutela delle opere e il loro accesso





Dov'è il punto di equilibrio ???

- ❑ L'impiego incontrollato delle TPM porta ad una concezione della proprietà intellettuale priva di limiti e nella più completa disponibilità del suo titolare
- ❑ Questi concetti non trovano riscontro giuridico e non vengono oggi più accettati, nemmeno per la proprietà degli oggetti fisici
- ❑ I DRM dovrebbero essere caratterizzati da:
 - ❑ diritti limitati nel tempo e nell'estensione
 - ❑ finalizzati alla diffusione dell'apprendimento e della conoscenza
 - ❑ rispettosi più della centralità dell'utente che del profitto dei mediatori di diritti

Può esistere DRM senza protezione TPM ???

Farà giurisprudenza ???

Il Messaggero.it

ROMA 24 gennaio 2008

Il tribunale di Roma: il "peer to peer" è lecito
Archiviata inchiesta su scambio file audio e video

«In assenza di una legislazione che crei una fattispecie ad hoc, non appare possibile dare rilevanza in questa sede ad un fenomeno assai diffuso, di difficile criminalizzazione ed avente accertamenti quasi impossibili in termini di raccolta della prova»

Vedrà mai la luce ???

- ❑ Qtrax potrebbe essere un portale per scaricare musica gratuitamente, in accordo con alcune grandi case discografiche
- ❑ ognuno dei detentori dei diritti verrebbe ricompensato con una quota dei ricavi pubblicitari del sito
- ❑ un sistema DRM con TPM fa conoscere al portale quante volte il brano viene ascoltato o scaricato, per consentire la ripartizione dei diritti
- ❑ non ci sono limitazioni all'uso dei brani ma la copia è interdetta
- ❑ il sistema è stato oggetto di annunci e successive smentite



↪ Comunicazione della Commissione Europea del 2008

❑ ha lo scopo di lanciare una **consultazione pubblica** per la preparazione di una Raccomandazione sul "Creative Content Online"

*Scade il
29 febbraio!!!*

❑ La Raccomandazione sarà adottata dal Consiglio e dal Parlamento Europeo

❑ Lo scopo:

❑ Promozione di azioni per favorire lo sviluppo di modelli di business innovativi

❑ Sfruttamento della fornitura in rete di servizi basati su contenuti creativi

❑ Il contenuto:

❑ prende in esame un insieme di aspetti chiave per il decollo dei servizi online basati sui contenuti



Creative Content Online in the Single Market

I punti che necessitano azioni a livello UE – 1/4

↪ Disponibilità di “Contenuti Creativi” sulle nuove piattaforme

- ❑ Ostacoli allo sviluppo dei servizi online basati su contenuti digitali
 - ❑ Scarsità di contenuti digitali
 - ❑ Mancanza di procedure per l’attribuzione di diritti
- ❑ Mercato ancora nascente per i contenuti digitali online
 - ❑ Valore dei diritti spesso ignoto
 - ❑ Difficoltà a stabilire i termini commerciali per lo sfruttamento
- Trovare soluzioni innovative per sfruttare i contenuti online
- Evitare che i diritti sui contenuti digitali
 - non vengano usati
 - vengano concessi in maniera aggregata o esclusiva



Creative Content Online in the Single Market

I punti che necessitano azioni a livello UE – 2/4

Attribuzione di licenze multi-territorio

- ❑ la diffusione della Rete rende disponibili i contenuti digitali in tutto il Mercato Interno UE
- ❑ la mancanza di licenze di copyright multi-territorio rende difficile beneficiare del potenziale del Mercato Interno
- ❑ necessità di permettere l'attribuzione di licenze multi-territorio
- ❑ i titolari dei diritti sarebbero i principali soggetti ad apprezzare i potenziali benefici di tale tipologia di licenze

I punti che necessitano azioni a livello UE – 3/4

↪ Interoperabilità e trasparenza dei DRM (tecnologie per la gestione dei diritti d'autore)

- ❑ DRM come fattore abilitante primario per il settore dei contenuti digitali e per lo sviluppo di modelli di business innovativi, specialmente per i contenuti di alto valore
- ❑ Necessità di stabilire un quadro per trasparenza ed interoperabilità dei DRM, al fine di garantire una corretta informazione al consumatore in materia di restrizioni di utilizzo e di interoperabilità
- ❑ Mancato accordo tra i soggetti interessati che non ha finora condotto alla diffusione di soluzioni DRM interoperabili



Creative Content Online in the Single Market

I punti che necessitano azioni a livello UE – 4/4

↳ Offerte legali e pirateria

- ❑ Aspetti critici fondamentali:
pirateria e scambi non autorizzati (es. P2P) di contenuti digitali protetti
- ❑ Necessità di un "Codice di Condotta"
in cooperazione tra fornitori di accesso/servizi, titolari dei diritti e consumatori
- il "Codice di Condotta" garantisce:
 - ampia offerta online di contenuti attraenti
 - servizi online consumer-friendly
 - adeguata tutela delle opere protette da copyright
 - sensibilizzazione/educazione sull'importanza del diritto d'autore per la disponibilità di contenuti
 - lotta contro la pirateria ed il file-sharing non autorizzato in stretta cooperazione con fornitori di accesso/servizi e titolari dei diritti



Le domande della consultazione pubblica

“Creative Content Online in the Single Market”

– Digital Rights Management –

1 _____

- 1.1 DRM interoperabili come supporto allo sviluppo di “Creative Content Online” nel Mercato Interno?
- 1.2 Ostacoli ai sistemi DRM completamente interoperabili?
- 1.3 Pratiche da stabilire per l’interoperabilità dei DRM?

2 _____

- 2.1 Informazione verso gli utilizzatori sull’interoperabilità e protezione dei dati personali dei sistemi DRM?
- 2.2 Mezzi e procedure per incrementare l’informazione sui sistemi DRM verso gli utilizzatori ?
- 2.3 Pratiche relative alla marcatura di prodotti e servizi digitali?

3 _____

- 3.1 Ridurre complessità e incrementare leggibilità delle licenze (End Users License Agreements - EULA) per gli utenti finali favorisce lo sviluppo di servizi di Creative Content Online nel Mercato Interno?
- 3.2 Pratiche raccomandabili per identificare le EULA?
- 3.3 Temi particolari che debbano essere affrontati per le EULA?

4 _____

- 4.1 Meccanismi alternativi di risoluzione di dispute per applicazione ed amministrazione dei sistemi DRM incrementerebbero la fiducia degli utilizzatori verso nuovi prodotti e servizi?
- 4.2 Quali pratiche stabilireste relativamente a ciò?

5 _____

- 5.1 Assicurare un accesso non discriminatorio (ad esempio per le PMA) alle soluzioni DRM favorirebbe la competizione nel mercato della distribuzione dei contenuti digitali?



Le domande della consultazione pubblica

“Creative Content Online in the Single Market”

– Multi-territory rights licensing –

6. _____
 - 6.1 La problematica del “multi-territory rights licensing” dovrebbe essere affrontata da una Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio?
7. _____
 - 7.1 Quale modalità per attribuire licenze multi-territorio dei diritti nel settore delle opere audio-visive?
 - 7.2 Il modello di licenze online basato su distinzione tra mercati “multi-territory” primario e secondario faciliterebbe l’attribuzione delle licenze per contenuti digitali a livello EU o “multi-territory”?
8. _____
 - 8.1 Le licenze “multi-territory” per opere a fine catalogo sarebbero vantaggiose per il modello commerciale basato sul principio della diffusione di un numero maggiore di prodotti in quantità più piccole (teoria della cosiddetta “coda lunga”) ?



Le domande della consultazione pubblica

“Creative Content Online in the Single Market”

– Legal offers and piracy –

9. _____
- 9.1. Come può essere incrementata la cooperazione tra i soggetti effettivamente interessati rispetto al copyright nell’ambiente online?
10. _____
- 10.1 Il Memorandum of Understanding recentemente adottato in Francia è un esempio da seguire?
11. _____
- 11.1 L’applicazione di misure di filtraggio potrebbe essere un modo efficace per prevenire la violazione del copyright online?



Per saperne di più: www.fub.it

“That's all Folks!”

*Ha pagato
i diritti ??*

*Secondo me
no !!!*

talone@fub.it