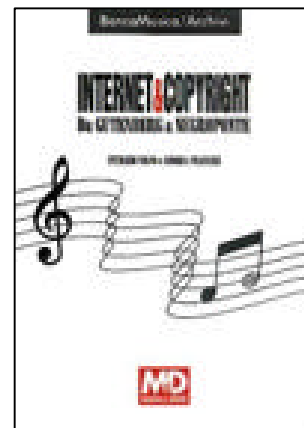


M&D
INTERNET & COPYRIGHT
"Da Gutenberg a Negroponte"
di Patrizio Visco e Andrea Filipazzi



SEZIONE I
INTERNET :STORIA E NOZIONI TECNICHE

- 1 - LA NASCITA DI INTERNET
- 2 - IL "CYBERSPAZIO"
- 3 - I NUOVI MEZZI DI COMUNICAZIONE VIA INTERNET
 - a) La posta elettronica (Electronic mail o E-mail)
 - b) World Wide Web (WWW o anche Web)
 - c) Telnet
 - d) L'FTP (File Transfer Protocol)
 - e) Il Gopher
 - f) Le liste di discussione (mailing list)
 - g) I gruppi di discussione
 - h) Il Chat o IRC (Internet Relay Chat)
- 4 - L'ECONOMIA NEL "CYBERSPAZIO"

SEZIONE II
LA PROTEZIONE DEI DIRITTI IN INTERNET

- 1 - I PRIMI PASSI GIURIDICAMENTE RILEVANTI IN INTERNET
- 2 - I "DOMAIN NAMES" COME SEGNI DISTINTIVI
- 3 - I DIRITTI D'AUTORE ATTRAVERSO INTERNET
 - a) L'incidenza delle nuove tecnologie sulle normative sul diritto d'autore
 - b) Internet e il diritto d'autore
 - c) I soggetti del diritto d'autore
 - d) L'oggetto del diritto d'autore
 - i) Diritto di riproduzione
 - ii) Diritto di trasformazione
 - iii) Diritto di distribuzione
 - iv) Diritto di rappresentare in pubblico
 - v) Il principio dell'esaurimento dei diritti
- 4 - LE OPERE MULTIMEDIALI IN INTERNET
- 5 - I DIRITTI CONNESSI E LE OPERE MULTIMEDIALI
- 6 - LA TUTELA DELLE OPERE MULTIMEDIALI IN INTERNET: LA SITUAZIONE EUROPEA
- 7 - I DIRITTI DELL'UTENTE
- 8 - LE LIBERE UTILIZZAZIONI IN INTERNET (C.D. "FAIR USE")
- 9 - INTERNET: UNA NUOVA FRONTIERA PER GLI ARTISTI
- 10 - AGGIORNAMENTO DEL "GREEN PAPER" CONCERNENTE IL DIRITTO D'AUTORE ED I DIRITTI CONNESSI NELLA SOCIETÀ DELL'INFORMAZIONE
- 11 - DIRITTO D'AUTORE E DEI DIRITTI CONNESSI NELLA SOCIETÀ DELL'INFORMAZIONE - PROPOSTE PER UNA DIRETTIVA DI FONDO (10.12.97)

SEZIONE III
LA LIBERTÀ DI ESPRESSIONE

- 1 - LA SICUREZZA
- 2 - LA "PRIVACY"
 - a) Riservatezza e autorità pubbliche
 - b) Riservatezza e singoli cittadini
- 3 - INTERNET E LA DISCIPLINA DELL'ELABORAZIONE INFORMATICA DEI DATI PERSONALI
- 4 - LA PROTEZIONE DEI DATABASE (C.D. "BANCHE DI DATI") IN INTERNET
- 5 - LA PROTEZIONE DEI SISTEMI ANTICOPIAGGIO E DEI TATUAGGI ELETTRONICI - L'ESEMPIO NEL PROGETTO DI LEGGE STATUNITENSE
 - a) Section 1201: Aggiornamento delle misure antiaccesso e le misure antiviolazione del copyright
 - b) Section 1202: Integrità dei sistemi di gestione delle informazioni sul copyright

SEZIONE IV
LA RESPONSABILITÀ DEGLI OPERATORI IN INTERNET

- 1 - GLI ATTI ILLECITI
- 2 - LA RESPONSABILITÀ CONTRATTUALE
- 3 - LA RESPONSABILITÀ DELL'UTENTE

- 4 - LA RESPONSABILITÀ DEL SERVER E DELL'ACCESS PROVIDER
- 5 - LE CLAUSOLE LIMITATIVE DELLA RESPONSABILITÀ
- 6 - LE DIVERSE FORME DI RESPONSABILITÀ PER VIOLAZIONE DEI DIRITTI PATRIMONIALI D'AUTORE NEL DIRITTO E NELLA GIURISPRUDENZA STATUNITENSE:
 - a) La responsabilità diretta (strict liability)
 - b) La responsabilità indiretta (vicarious liability)
 - c) Il concorso di colpa (contributory liability)
- 7 - LE SEI LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ RELATIVE A MATERIALE ILLECITAMENTE POSTO ON-LINE (SECTION 512 a)
- 8 - SECTION 512 b) c) d) LA CLAUSOLA DEL BUON SAMARITANO E LE ALTRE LIMITAZIONI PER GLI ATTI DI RIMOZIONE, DISCONNESSIONE O IMPEDIMENTO ALL'ACCESSO DI MATERIALE ILLECITO

SEZIONE V

LA LEGGE APPLICABILE

- 1 - INTERNET E IL DIRITTO INTERNAZIONALE PRIVATO: ASPETTI RELATIVI ALLA DISCIPLINA DEL DIRITTO D'AUTORE
- 2 - LA LEGGE APPLICABILE NEL CASO DI TRASMISSIONI TRANSFRONTIERA ON - LINE

SEZIONE VI

INTERNET E IL COMMERCIO

- 1 - CENNI INTRODUTTIVI
- 2 - I CONTRATTI DI ACCESSO AD INTERNET
- 3 - LA CONCORRENZA IN INTERNET
- 4 - I CONTRATTI DEI CONSUMATORI CONCLUSI TRAMITE INTERNET
- 5 - IL MOMENTO E IL LUOGO DELLA CONCLUSIONE DEI CONTRATTI. LA LEGGE APPLICABILE.
- 6 - VALIDITÀ DEI CONTRATTI CONCLUSI TRAMITE INTERNET
 - a) L'accordo
 - b) La capacità giuridica
 - c) L'oggetto
- 7 - ALCUNI CONTRATTI CONCLUSI TRAMITE INTERNET
 - a) Il contratto di edizione su Internet
 - b) Il contratto di distribuzione su Internet
 - c) La vendita di musica on-line

SEZIONE VII

LA CRIMINALITÀ IN INTERNET

- 1 - LA PIRATERIA ATTRAVERSO LE RETI TELEMATICHE
- 2 - LA PIRATERIA IN INTERNET E IL DIRITTO PENALE
- 3 - LA POSIZIONE DEL SERVICE PROVIDER
- 4 - IL LOCUS COMMISSI DELICTI
- 5 - INTERNET E LA PIRATERIA NEL SETTORE MUSICALE

ALLEGATI

- TESTO DELLA PROPOSTA DI DIRETTIVA DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO SULL'ARMONIZZAZIONE DI TALUNI ASPETTI DEL DIRITTO D'AUTORE E DEI DIRITTI CONNESSI NELLA SOCIETÀ DELL'INFORMAZIONE
- IL NUOVO TRATTATO DELL'OMPI (WIPO) SULLE INTERPRETAZIONI ED ESECUZIONI ED I FONOGRAMMI
- IL TRATTATO INTERNAZIONALE SUL DIRITTO D'AUTORE
- DIFFERENZE E ANALOGIE FRA I DUE TRATTATI

- GLOSSARIO

- FONTI BIBLIOGRAFICHE ESSENZIALI

- BIBLIOGRAFIA PERIODICI

- LEGISLAZIONE E FONTI NORMATIVE

INTRODUZIONE

La comunicazione ha da sempre ricoperto un ruolo di fondamentale importanza nell'organizzazione delle collettività nelle diverse forme di vita associata - dai nuclei primordiali alle tribù, sino ai clan metropolitani - e nello sviluppo culturale e tecnologico delle civiltà.

L'invenzione della stampa a caratteri mobili di Gutenberg ha rappresentato il primo grande strumento di comunicazione con cui s'è dato impulso decisivo al progresso e tramite il quale si è determinato il passaggio da una cultura fondata eminentemente sulla tradizione orale alla trasmissione testuale in forma scritta, potenzialmente accessibile a tutti.

Fin dall'Illuminismo e poi attraverso il graduale processo di industrializzazione, la stampa si è sempre più affermata come elemento essenziale ed imprescindibile della conoscenza del quotidiano divenire di fatti ed eventi (la diffusione del "giornale"), inaugurando una serie di avanzamenti tecnologici tali da portare all'introduzione di vettori di comunicazione prima assolutamente impensabili.

Il telegrafo, il telefono, la radio e la televisione che hanno visto la luce tra la fine dell'ottocento e la metà del novecento, hanno avuto un ruolo fondamentale nella disseminazione dell'informazione, delle idee e della cultura consentendo per la prima volta la circolazione mondiale dell'informazione.

Ognuna delle predette invenzioni tecnologiche ha suscitato forti entusiasmi e timori sulle possibili conseguenze determinate dalla loro immissione nella società.

Dopo l'avvento della televisione - *medium* che ha creato la generazione degli "utenti catodici" o teledipendenti - conducendo in ogni abitazione ed in tempo reale al cospetto di un vasto pubblico di spettatori espressioni sonore e visive da ogni angolo del globo terraqueo ed oltre, si è via via attestata la prevalenza dell'immagine sulla parola e sullo scritto.

Nell'arco di qualche decennio, si assiste oggi al passaggio all'era multimediale e cibernetica, in cui il computer si trasforma da semplice calcolatore a mezzo di collegamento interattivo, consentendo il contatto ed il raffronto tra le più diverse esperienze culturali dell'intero pianeta, senza delimitazioni geografiche, sociali e politiche, con lo abbattimento di qualsiasi frontiera, dogana o dazio...del libero pensiero.

Attraverso l'introduzione del digitale e del linguaggio informatico creato dall'uomo, tramite il quale risulta possibile il collegamento ed il dialogo fra terminali ubicati in luoghi diversi, si è delineata una realtà interattiva (di soggetti attivi, appunto) e polivalente - ossia atta ad un qualsiasi tipo di utilizzazione - definita spazio virtuale o cyberspazio.

Internet è l'essenza, l'anima di questo nuovo mondo virtuale creato attraverso il personal computer, in grado dunque di offrire ai suoi "ospiti", emozioni e possibilità in precedenza inimmaginabili.

Navigare nel cyberspazio, ricercare e scambiare informazioni attraverso il Web, consente, a chi riceve l'informazione, di elaborarla e "resettarla" a piacimento in una pressoché infinita scomposizione e ricomposizione di immagini, forme e figure.

L'immediata e automatica circolazione dell'informazione a livello planetario tipica di Internet, ne ha determinato un'utilizzazione sempre più corposa e fitta ed il titolo di strumento di comunicazione interattivo più utilizzato al mondo.

Esistono regole nel territorio del cyberspazio?

Qual è la sorte delle normative poste a tutela dei diritti d'autore, della privacy, della pubblicità nel mondo virtuale?

Qual è la legge applicabile in questo non-spazio senza confini? Esistono tutela e regole comportamentali per l'utente?

Sono questi i quesiti a cui si è cercato di dare risposta nel testo, privilegiando le problematiche legate al copyright ed al mercato musicale, settore emblematico di contrasto/ attrazione della protezione dei possibili conflitti giuridici: la necessità di proteggere i diritti soggettivi e privati, esclusivi ed assoluti (con rilevanza pubblicistica) - quali la tutela morale ed economica delle opere dell'ingegno per l'autore - in concomitanza e concorso con l'altrettale diritto primario ed essenziale all'informazione, di natura squisitamente pubblicistica.

All'interno della rivoluzione telematica, Nicholas Negroponte ha assunto il ruolo di nume tutelare, traducendo - con disarmante semplicità - il tradizionale linguaggio alfabetico in codice binario digitale (il *bit*), ed ha enucleato nuove vie per la trasmissione/percezione di dati ed informazioni nell'età post-moderna.

Come ha sostenuto con arguzia il Sartori (in "Televisione e post-pensiero"), è in pieno corso la fase dell'*homo videns*, che ha sostituito nell'ordine l'*animal symbolicum*, l'*animal loquax* (*homo sapiens*) e l'uomo scriba, per addivenire alla dicotomia tra reale ed irreale, in cui il virtuale e l'immaginario si alternano in una sorta di continuo distacco e sovrapposizione talora di proiezioni oniriche.

Il gioco dell' odierna genia della *gens electrica* - come pure efficacemente definita da Bernardo Parrella - vive quindi adagiata nella commistione tra NATURA e SIMULAZIONE IMMAGINARIA.

Patrizio Visco
