

# LE LICENZE CREATIVE COMMONS

Vincenzo Vinciguerra

*“Chi riceve un’idea da me, riceve egli stesso istruzione  
senza per questo impoverire la mia;  
così come chi accende la propria candela dalla mia  
riceve luce senza lasciarmi all’oscuro”*

Thomas Jeffersons

Il diritto d’autore tutela “le opere dell’ingegno di carattere creativo che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all’architettura, al teatro, alla cinematografia, qualunque ne sia il modo e la forma di espressione” (art. 1 legge 633/41).

Chiunque (persona fisica o ente giuridico, nella tradizione di *common law*) “crei” (cioè, sostanzialmente, non copi) un’opera originale (che appartenga alla musica, alla letteratura, alle arti figurative, etc. - vedi art. 2), e “che rappresenti particolare espressione del lavoro intellettuale” acquista il diritto d’autore a titolo originale, cioè automaticamente, senza che l’autore nulla faccia o domandi all’ordinamento.

La tutela giuridica ha per oggetto la sola *rappresentazione esteriore* dell’idea, dell’argomento o del concetto che è alla base dell’opera: ciò che è protetto è la rappresentazione *formale* con cui, ad esempio, un romanzo è espresso; non l’idea, l’argomento, la “trama” che ne è alla base. Tutti possono narrare le vicende della Sicilia di fine Ottocento, le vicende del principe di Salina, il trapasso della nobiltà e l’affermarsi di una gretta borghesia, ma nessuno, senza autorizzazione dell’autore (o dei suoi eredi, sopravvivendo il diritto d’autore al suo titolare) può narrare quella storia e quelle vicende con le stesse parole di Tomasi di Lampedusa. Tutti possono cantare parole d’amore al ritmo di musica rock, esortando l’innamorata a dar libero corso alla propria passione, ma nessuno potrà cantare quei sentimenti (ancora per molto tempo, senza il consenso dell’autore) utilizzando i testi e le melodie di “*Light my Fire*” dei *The Doors*.

Nel secolo che precede si è assistito ad un incremento esponenziale – in relazione diretta all’innovazione tecnologica – delle opere protette (software, banche dati, incisioni magnetiche, opere cinematografiche, originariamente escluse dalla tutela) e delle facoltà legali concesse al titolare del diritto d’autore. Queste sono progressivamente aumentate in numero ed ampiezza. Oggi il titolare del diritto d’autore ha, tra l’altro, il potere esclusivo di pubblicare l’opera, di utilizzarla economicamente – in ogni forma e modo – di riprodurla in copie, di eseguirla, di rappresentarla o di recitarla in pubblico, di diffonderla attraverso i mezzi di comunicazione (nessuno escluso), di elaborarla (es., trasformarla in altra opera

letteraria o artistica: da libro a film), di noleggiarla. Tutte, e ciascuna di queste attività, per essere espletate da un soggetto che non sia l'autore, devono da questi essere autorizzate.

L'argomento principale a sostegno del rafforzamento e dell'espansione del diritto d'autore, ed in generale di tutti i diritti di proprietà industriale, fa leva sul fatto che le nuove tecnologie – digitali in particolare – permettono la duplicazione e la diffusione delle opere con un costo, una facilità e una qualità impensabili solo pochi anni fa. Tra i poteri dell'autore, il principale è quello di vietare a terzi di riprodurre, cioè di copiare, la propria opera (da qui l'inglese *copy-right*), perché – attraverso l'esercizio di questa facoltà – l'autore possa ricavare un compenso per la creatività ed il "lavoro intellettuale" profusi. Ma tale potere è generalmente frustrato dalle nuove tecnologie. Infatti, un qualsiasi contenuto idoneo ad essere "digitalizzato", come ad esempio una canzone, un software, un film, le "informazioni" di un frammento di codice genetico, contenuti su un cd o su un sito Internet, possono essere copiati su un altro cd, per pochi centesimi. E' evidente, si sostiene, che per tutelare efficacemente il diritto d'autore servano, oggi, strumenti giuridici più efficaci (leggi: maggiori poteri agli autori) di quelli che una volta erano adoperati in contesti tecnologici più semplici, come quello pre-Internet o, più clamorosamente, quelli dell'epoca dei monaci amanuensi o dell'invenzione della stampa a caratteri mobili.

Per contrastare l'attuale fenomeno della facile, rapida, non costosa e tendenzialmente incontrollabile duplicazione delle opere creative (si pensi ad Internet e al caso *Napster*) il legislatore ha scelto di incrementare sensibilmente la tutela offerta dal diritto d'autore.

Tuttavia, un'eccessiva ipertrofia del diritto d'autore – come oggi si presenta forgiato, a livello nazionale ed internazionale – può frustare il "processo creativo" e la sua espressione; come può essere d'ostacolo allo stesso sviluppo culturale e, finanche, alla libertà di espressione del pensiero. Il "processo culturale" e quello creativo sono infatti fenomeni complessi, fatti di interdipendenze, intercomunicazioni, relazioni e collaborazione tra i suoi attori; processi "*path dependance*", cumulativi e ricorsivi: l'*output* di qualcuno è l'*input* per qualchedun altro; processo rappresentabile, con espressione ormai famosa: "vediamo lontano perché siamo dei nani sulle spalle dei giganti". La libertà di esprimersi liberamente può essere insidiata e compromessa in un sistema dove ciò che è frutto di ingegno e di creatività è automaticamente protetto e tutelato giuridicamente, il cui utilizzo è subordinato – come regola *default* – all'autorizzazione del titolare del diritto. La nostra libertà di espressione e comunicazione è subordinata, così, all'autorizzazione, giuridicamente vincolante, di un terzo soggetto.

La critica che viene mossa alla massiccia espansione del diritto d'autore non è rivolta al sistema del diritto della proprietà intellettuale in quanto tale. Ciò che viene avvertito è l'eccessiva "proprietarizzazione" dei beni intellettuali, non l'esistenza della protezione giuridica *tout court*. Un processo culturale "libero" non vuol dire l'assenza totale di qualsiasi diritto di proprietà intellettuale, così come il libero mercato non è la negazione della proprietà privata. E' giusto che un autore possa controllare sul piano economico il risultato del proprio lavoro e ricevere un compenso per la sua creazione, ma è auspicabile che quella medesima ideazione possa circolare ed essere ri-utilizzata, ri-combinata, ripensata liberamente, senza necessità di chiedere, di volta in volta, il permesso all'autore.

Le licenze *creative commons* (indicate anche con l'acronimo "cc") hanno esattamente quest'obiettivo: affrancare le opere di carattere creativo dalla pervasività del diritto d'autore, e – al contempo – evitare che il bene immateriale sia privato di qualsiasi tutela, e venga considerato alla stregua di *res nullius*. In questo modo cercando di ristabilire l'equilibrio tra tutela dell'autore e sviluppo culturale.

Il progetto *creative commons*, e le relative licenze, nascono nel 2001 da un'idea del prof. Lawrence Lessig dell'Università di Stanford, California, U.S.A. Si inseriscono nel solco anni prima segnato dai movimenti *Open Source* e *The Free Software Foundation* che offrono licenze denominate GNU e GPL e concedono a qualsiasi utente alcune "libertà" altrimenti negate dal diritto d'autore. Con la significativa differenza che, mentre le licenze GNU e GPL sono pensate e modellate esclusivamente sulle caratteristiche dei computer software, le licenze *creative commons*, anche se nate originariamente per Internet e gli ambienti digitali, trovano applicazione per ogni creazione intellettuale protetta dal diritto d'autore, qualunque ne sia il contesto e la forma di espressione.

Le licenze *creative commons*, proprio perché il diritto viene acquistato automaticamente dall'autore, offrono un sistema di *opt/out* (di "fuori-uscita") dal sistema del diritto d'autore, ossia un mezzo per derogare (parzialmente o totalmente) alle numerose facoltà proprie di tale diritto.

Tra un estremo in cui "tutti i diritti sono riservati" e l'opposto in cui "nessun diritto è riservato", si inseriscono le licenze *creative commons* per cui solo "alcuni diritti sono riservati".

Lo strumento giuridico utilizzato per conseguire tale fine è quello contrattuale. Con il contratto di licenza *creative commons* il titolare del diritto d'autore (licenziante) concede ad un terzo soggetto (licenziatario-utilizzatore) il permesso di esercitare alcune facoltà che altrimenti gli sarebbero vietate per legge.

## Le licenze in dettaglio

Le licenze creative commons sono in costante mutamento e perfezionamento. Ad oggi le licenze sono alla loro versione 2.5 ed in cantiere ve ne sono di nuove generazioni, le 3.0, dirette a superare qualche aspetto non contemplato dalle precedenti versioni. Ma il cuore, l'idea cardine alla base di tutte le licenze, di tutte le versioni, è sempre identico: "un copyright flessibile per le opere creative", come recita lo slogan del progetto *creative commons* Italia; derogare, più o meno incisivamente, al diritto d'autore, quale oggi esistente.

Il progetto *creative commons* offre all'autore, innanzitutto, la possibilità di rinunciare completamente al suo diritto. Poiché, come si è accennato, il diritto nasce con il venire alla luce dell'opera intellettuale, per rinunciarvi è necessario una espressa dichiarazione contraria dell'autore. Il progetto *creative commons* ha predisposto un'apposita dichiarazione (donazione) con cui l'autore "abdicata" (per così dire) al suo diritto, vi rinuncia. Egli, con tale dichiarazione, può donare la propria creazione al pubblico, rendendola di pubblico dominio, così permettendo la libera circolazione ed utilizzazione della sua opera, senza alcun limite (neanche quello, in taluni casi, di attribuirgli la paternità). L'opera di pubblico dominio apparterrà – quindi – a tutti, e tutti ne potranno godere come meglio credono (come, per esempio, avviene per la nona sinfonia di Beethoven, la Monna Lisa di Leonardo da Vinci, Moby Dick di Herman Melville, che sono opere di pubblico dominio).

Diversamente dalla licenza di donazione al pubblico dominio, Il progetto *creative commons* ha predisposto la licenza "*Founders' Copyright*" ("il diritto d'autore dei padri fondatori"). Al contrario di quanto accade con la donazione al pubblico dominio, con la licenza "*Founders*" l'autore ritiene per sé tutte le facoltà ma ne limita sensibilmente il tempo di protezione. Se infatti il diritto d'autore dura per tutta la vita dell'autore e si estende agli eredi per altri 70 anni dopo la morte del dante causa, va ricordato che la prima legge sul diritto d'autore statunitense, del 1790, aveva previsto una durata iniziale di "soli" 14 anni, rinnovabile per altri 14, per un totale di 28 anni. Con la licenza "*Founders' Copyright*" l'autore riduce il tempo di protezione a 14 anni o, a scelta, a 28, ossia lo riporta alla misura in cui, originariamente, la protezione durava nei paesi di *common law*. E' inoltre possibile derogare ai minimi standardizzati dalla licenza "*Founders*" e prevedere durate più corte della protezione, in base ai propri interessi.

Di recente introduzione sono le licenze “*Music Sharing License*” e “*The Sampling License*”, pensate espressamente per le opere musicali. La licenza “*music sharing*” ha l’obiettivo precipuo di favorire la diffusione dei brani musicali autorizzando la copia (non per fini di lucro), il *download* in Internet, il *file sharing* (per mezzo di programmi *peer-to-peer* tipo *e-mule*), la distribuzione, l’esecuzione pubblica (*webstreaming*). La licenza “*Sampling*” è invece più restrittiva, e fa salvo il diritto d’autore nella sua interezza, autorizzando (variamente) solo la possibilità di utilizzare e diffondere parti (*sample*) dell’opera musicale.

Estremamente particolare è la licenza “*Developing Countries*” che – prendendo atto del profondo divario economico e sociale esistente tra i paesi occidentali ed i paesi in via di sviluppo – concede le libertà proprie delle licenze creative commons esclusivamente ai paesi in via di sviluppo, ritenendo, invece, per intero il diritto d’autore nelle altre parti del mondo.

Tranne la donazione al pubblico dominio, il “*Founders’ copyright*” e la licenza “*Developing Countries*”, le altre licenze *creative commons* si basano sostanzialmente su tre “regole” cardini, variamente combinate fra loro:

- la regola di attribuzione,
- la regola di utilizzazione non commerciale,
- la regola di uguale condivisione.

Il progetto cc offre, nella pratica, diverse licenze, e tutte sono il risultato della combinazione tra loro delle suddette tre regole, espresse con particolari *clausole contrattuali*.

La prima clausola è quella che chiameremo “di attribuzione” (*attribution*) e dà nome all’omonima licenza. Su questa clausola si fondano, combinandola variamente, tutte le altre.

Con la clausola di attribuzione, e relativa licenza, l’autore concede all’utilizzatore le sue principali facoltà: di riprodurre, di distribuire, di comunicare ed esporre in pubblico, di rappresentare, di eseguire e di recitare l’opera, di modificare e di usare l’opera per fini commerciali. Si tratta di facoltà che permettono il libero utilizzo dell’opera, senza alcun limite, eccetto uno: l’attribuzione della paternità. Ciò che l’autore originario si limita a chiedere è che, nello svolgimento delle prerogative appena indicate, l’utilizzatore attribuisca la paternità dell’opera ad esso autore. In altri termini, quando la copia verrà usata o distribuita, bisognerà indicare che l’opera è del tal Autore, e non dell’utilizzatore o di altri.

La seconda clausola, che restringe un po' la sfera di applicabilità della clausola *attribution*, caratterizza la licenza cc “non commerciale” (*non commercial*) facendo divieto all'utilizzatore di sfruttare economicamente l'opera. In presenza di questa clausola l'utilizzatore potrà liberamente esercitare tutti i poteri a lui attribuiti ma, nel farlo, non potrà ricavarne un vantaggio commerciale od un compenso monetario (rivendendola, noleggiandola, etc).

Il terzo tipo di clausola, è la “condividi allo stesso modo” (*share alike*). Questa clausola impone all'utilizzatore, che ha ricevuto l'opera dall'autore, di distribuirla, a sua volta, secondo i termini dell'originaria licenza. Questo vuol dire che se ho ricevuto da un mio amico il suo ultimo brano musicale, coperto – per esempio – da licenza cc “*attribution-non commercial*”, dovrò, se dovessi copiare quel brano per un altro amico, trasferirlo con la clausola “*attribution-non commercial*”. A tale clausola quest'ultimo sarà – a sua volta – vincolato quando copierà quella stessa opera per darla ad un altro suo amico ancora. E così all'infinito. Se quella clausola non ci fosse, solo io sarei vincolato alle condizioni della licenza cc, e nessun altro. Per utilizzare una metafora, questa clausola opera come un “virus”: poiché un contratto è vincolante solo tra i contraenti e non ha effetto sulle parti terze, estranee al contratto, la clausola impone che tutti i successivi – potenzialmente infiniti – utilizzatori dell'opera intellettuale siano vincolati a quelle precise condizioni di licenza; propagandosi l'obbligo, appunto, come un virus.

Questa regola trova peculiare applicazione nelle licenze che consentono le “opere derivate”. Le “opere derivate” sono quelle che si basano, “derivano” appunto, da altre opere (l'arrangiamento di una canzone, il remixaggio, la traduzione di un romanzo, il film tratto da un libro, etc.). Il potere di creare opere derivate è generalmente concesso dalle licenze cc. Tuttavia, tali creazioni, essendo considerate “nuove” e distinte rispetto a quelle da cui traggono origine, acquistano un autonomo e separato diritto d'autore, e – perciò – sono “svincolate” da ogni precedente licenza, che ha per oggetto solo l'opera originaria. Se – per esempio – ho ricevuto una canzone sotto licenza “*attribution-non commercial*”, e la mixo e/o la arrangio, avrò creato, basandomi sulla precedente, una nuova opera dell'ingegno con un suo nuovo diritto d'autore. Il mio arrangiamento, quindi, non sarà soggetto alla licenza del brano originale e potrei farne qualsiasi uso, anche contrario alle intenzioni dell'autore dell'opera originaria (che – magari – aveva escluso ogni finalità di lucro). Per evitare ciò, la creazione di opere derivate è sì concessa, ma a condizione che queste ultime vengano, a loro volta, *distribuite* negli stessi termini previsti dalla licenza

dell'opera originaria (per esempio, non per fini commerciali). In altre parole, la “viralità” è estesa dall'opera originale a quelle derivate.

La clausola “non opere derivate” (*non derivative works*) dà nome alla omonima licenza la quale, fermo restando tutti i poteri generalmente concessi, fa divieto all'utilizzatore di creare opere derivate, cioè di alterare o trasformare l'opera, ovvero di usarla per crearne un'altra. Tale clausola è stata prevista per “temperare”, riducendole, le ampie “libertà” permesse dalla clausola “attribuzione” (presente in tutte le licenze cc) le quali, a volte, potrebbe non corrispondere agli interessi dell'autore.

Le diverse clausole sono state combinate fra loro per approntare sistemi di tutela in grado di rispondere alle esigenze particolari di ciascun autore/utilizzatore.

Le clausole appena esaminate, combinandosi tra loro, hanno dato origine, nel progetto cc, a sei distinte licenze.

- Attribuzione
- Attribuzione - Non commerciale
- Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate
- Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo
- Attribuzione - Condividi allo stesso modo
- Attribuzione - Non opere derivate.

Il significato di queste licenze, e con esso la portata normativa di ciascuna di esse, è dato dalla “somma” della portata precettiva delle singole clausole che di volta in volta sono evocate nel titolo della licenza. Per esempio la licenza “attribuzione – non commerciale – non opere derivate” sta a significare che l'utilizzatore-licenziatario dovrà riconoscere la paternità dell'opera all'autore, non potrà farne uso commerciale, né potrà eseguire opere derivate.

Ciascuna delle licenze cc è consultabile ed è liberamente scaricabile sul sito [www.creativecommons.it](http://www.creativecommons.it), e viene distribuite in tre forme.

La prima è costituita dai “*commons deeds*”, ossia dalle condizioni generali. E' un formato semplice e schematico in cui sono tratteggiati i poteri ed i limiti dell'utilizzatore.

La seconda forma – *legal code* – è il contratto di licenza vero e proprio, dettagliato e suddiviso per articoli, vincolante giuridicamente le parti contrattuali.

La terza forma – da utilizzare solo in ambienti digitali – è una stringa alfanumerica, che informa i motori di ricerca Internet (come per esempio Yahoo!) e gli altri applicativi, che quell'opera è coperta da licenza cc.

Le licenze, per avere effetto legale, devono indicare chiaramente il loro contenuto. Un richiamo generico alle licenze cc – proprio perché ne esistono diverse – non avrà effetto. Si dovrà invece specificare quale particolare tipo di licenza si vuole utilizzare ed il sito web o l'indirizzo della fondazione cc a cui poter chiedere il contratto di licenza affinché l'utilizzatore possa conoscere ciò che gli è consentito fare.

Infine, le licenze *creative commons* sono irrevocabili (con riguardo alle opere già distribuite, ma nulla impedendo di mutare idea in un secondo momento) e sono attribuite a titolo gratuito, in regime di non esclusività, con durata fino alla scadenza naturale del diritto d'autore.

La loro efficacia è garantita da una espressa clausola che prevede, in caso di violazione della licenza, la caducazione della stessa e la ri-espansione dell'originario diritto d'autore, restituendo a questi, in caso di violazione, tutti i suoi originari poteri.

Ad oggi, le licenze *creative commons*, che sono nate in poche e sintetiche versioni negli Stati Uniti, con riguardo esclusivamente al diritto americano, hanno subito una diffusione esponenziale e sono oggi tradotte in tutte le principali lingue ed adattate al diritto di oltre trenta giurisdizioni.

Questa espansione e diffusione straordinarie sono dovute al fatto che le licenze *creative commons* rispondono alle esigenze di autori ed artisti "comuni" di tutto il mondo. Esigenze che il diritto d'autore – così come oggi è formulato – trascura, rispondendo invece, soprattutto nelle ultime manifestazioni, ad interessi di grandi attori economici, editori e produttori (cinematografici, musicali, di software, etc.).

Ma vi è di più: le licenze *creative commons* non tutelano solo un personale interesse di alcuni autori. Rendono possibile il perseguimento di un ideale, ispirato all'idea di libertà di espressione del proprio pensiero e di libera circolazione del frutto della propria creatività. Valori che permeano tutte le licenze *creative commons*, qualificandole, caratterizzandole, e rendendo esse uno strumento efficace con cui (pur nella salvaguardia di alcuni riservati diritti) l'autore si oppone (per quanto inconsapevolmente ed involontariamente) al *trend* ultra protezionistico dei legislatori nazionali e delle istituzioni internazionali, prime fra tutte dell'Organizzazione Mondiale del Commercio, così rompendo o almeno incrinando la gabbia a fitte maglie del diritto d'autore, e contribuendo ad una più libera circolazione delle idee.

Imparare a conoscerle ed a utilizzarle significa anche concorrere alla realizzazione di questo ideale: *information wants to be free*.





Per visionare la copia della licenza cc con cui è distribuita quest'opera visita:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/it/legalcode>