

Scenari digitali

Licenze d'uso ai tempi del Web

Materiale connesso al P.N.S.D di Istituto
A cura di Raffaele Ruggiero



Usare per la didattica video,
immagini, testi e file scaricati
dalla Rete:
quando e cosa è consentito?

Sommario

- ✓ P2P, download, riuso: quel confine sottile tra necessità civica e diseducazione
- ✓ Il diritto d'autore in Italia
- ✓ Il riuso gratuito non è sempre illegale
- ✓ Il diritto di citazione e il "Fair use" all'italiana
- ✓ GNU GPL
- ✓ Le licenze Creative Commons
- ✓ Conclusioni

CONTESTO

P.N.S.D.

Il programma del M.I.U.R. per lo sviluppo della cultura digitale nella scuola

P.T.O.F.

Piano Triennale dell'Offerta Formativa

Animatore digitale e Team per l'innovazione

Per coadiuvare l'innovazione tecnologica



I.C.S. "Ragazzi d'Europa"
Via E. De Filippo, 80013,
Casalnuovo di Napoli
Tel.: 0815224248
Email: naic84300v@istruzione.it
Sito: www.icragazzideuropa.it

Usare file multimediali o testi scaricati dalla Rete è una pratica diffusissima, anche nella scuola: serve a produrre video didattici, presentazioni, prodotti grafici, oggetti multimediali di ogni tipo. Nessuno protesta e nessuno, o quasi, ci fa caso. Ma è davvero sempre così? Quando si riusano file multimediali creati da altri, si sta semplicemente approfittando a fin di bene della disponibilità degli autori o si sta violando qualche legge? Ma soprattutto: si sta dando un pessimo esempio ai ragazzi? E se poi capita che qualcuno scarichi e scopiazzi i nostri lavori, magari senza citare la fonte o spacciandoli addirittura per propri, come reagiamo? Proviamo a discuterne.

P2P, download, riuso: quel confine sottile tra necessità civica e diseducazione

È evidente che la nascita del Web, se ha cambiato il modo di comunicare e di vivere le relazioni sociali, ha letteralmente stravolto il modo in cui le comunità percepiscono l'attribuzione delle altrui opere di ingegno, della paternità morale, fino a mettere in seria discussione il concetto stesso di copyright.

Fino alla fine del XX secolo, il libro più lucido che fosse mai stato scritto nel campo del rapporto tra arte e tecnologia apparteneva a Walter Benjamin, un saggista tedesco, che nel 1936 pubblicò *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Un vero capolavoro, in cui si ragionava del rapporto tra musica, cinema, letteratura, fotografia e industria culturale nella società di massa. Per oltre sessant'anni, nessuno aggiunse molto altro a quanto era contenuto in quel libro. Poi nel 1999 nacque Napster, il primo sito di scambio di file musicali. E tutto quello che era successo fino ad allora divenne improvvisamente preistoria.

Su Napster gli utenti si scambiavano gratuitamente file musicali, con un sistema simile al peer-to-peer attuale (P2P): io ho una canzone sul mio PC, tu ne hai un'altra; io passo la mia a te e tu la tua a me, così abbiamo entrambi due canzoni. Ma se a scambiarsi i file sono milioni di utenti, tutti hanno milioni di canzoni!

Bello: ma il problema è che nessuno pagava. Tutti scaricavano gratis. E i musicisti chi li mantiene? Non ci sono solo star milionarie a questo mondo. La gran parte degli artisti guadagna cifre basse. E poi ci sono gli operai che montano i palchi per i concerti, gli impiegati, i fattorini e i tecnici delle case discografiche, gli attacchini dei manifesti degli spettacoli, le segretarie delle agenzie di prevendita... E quanti negozi di dischi, quanti distributori automatici di film, quante piccole sale cinematografiche di quartiere hanno chiuso? Quanta gente ha perso il lavoro nel campo dell'arte e dello spettacolo, in virtù di quest'idea che è giusto divertirsi senza pagare?

Se Walter Benjamin rinascesse adesso, avrebbe qualche serio problema a rimettere ordine in una situazione in cui il senso del giusto e dell'ingiusto sembrano capovolti e in cui le strade che un'opera d'arte percorre per arrivare al pubblico assomigliano spesso a cunicoli inesplorati. Lo sgomento con cui gli utenti di Napster accolsero la notizia che il sito (all'epoca vero monumento alla pirateria) sarebbe stato chiuso fu esso stesso un fatto inedito ed epocale: fu come se una folla oceanica e angosciata si accalcasse alle porte di un cinema, protestando perché non si entrava più gratis. Oggi Napster è stato trasformato in un servizio pienamente legale e a pagamento.

Se ancora oggi, però, milioni di persone continuano a scaricare gratis di tutto con i programmi P2P e affollano i siti di streaming illegale, vuol dire che il Web ha stravolto anche una bella fetta di liceità. Prima si vendevano film e CD piratati, ma almeno era universalmente percepita la differenza tra copia legale e illegale. Il P2P, il download, il riuso selvaggio, quando non il vero e proprio plagio, hanno cambiato la stessa percezione della realtà.

Ed è proprio per questo che la scuola deve dare il buon esempio: perché spesso gli adolescenti non riescono neanche a percepire il senso del rispetto per il lavoro altrui. Ma grazie al cielo capiscono perfettamente il rispetto per il lavoro proprio: ed è da lì che occorre cominciare.

Il diritto d'autore in Italia

Le opere d'ingegno di natura letteraria, musicale, fotografica, cinematografica, ecc., sono tutelate da norme apposite. La più importante, in Italia, è la Legge 633/1941, che recepì sostanzialmente gli accordi firmati, nel 1886, nella cosiddetta Convenzione di Berna. In particolare, la norma recepì il limite dello sfruttamento commerciale delle opere d'ingegno, che dura, come regola generale, fino a 70 anni dopo la morte dell'autore. Durante questo periodo i proventi economici sono di appannaggio degli eredi.

Attenzione, però: la cosa non finisce lì, perché se i diritti economici scadono, il cosiddetto "diritto morale" dura per sempre. Può sembrare strano, in tempi di cinismo mercantile, ma la norma è più stringente contro il plagio postumo che verso il beneficio economico. Il diritto morale impedisce, tanto per capirci, che qualcuno, anche secoli dopo la morte di un autore, possa impadronirsi di un'opera (o parte di un'opera), spacciandola per propria.

Occorre anche evitare di dare per scontate le eccezioni. Per esempio, una recita scolastica in cui vengano suonati dei brani tutelati da diritto d'autore dovrebbe essere dispensata dal pagamento di balzelli, no? E invece no: non lo è. Occorre, infatti, chiedere un'autorizzazione alla S.I.A.E. e pagare un costo forfettario di 53,80 euro (Nota protocollo MIUR, numero 1149 del 19/02/2013). Questo costo agevolato vale, però, solo se l'accesso allo spettacolo è gratuito, se recitano esclusivamente studenti e se non partecipano allo spettacolo artisti di "chiara fama". Altrimenti i costi aumentano.

Le circostanze nelle quali le esecuzioni di opere vengono sottoposte a pagamento di diritti d'autore sono innumerevoli e vanno da quelle canoniche, come concerti, feste di piazza o diffusioni radio-televisive, a quelle come il sottofondo musicale per manifestazioni sportive (tipico caso del pattinaggio, del nuoto sincronizzato e ovviamente delle gare di ballo), o a quelle più moderne, come le musiche di attesa dei centralini telefonici o le suonerie dei cellulari. Ma si paga anche quando meno ce lo si aspetta, come per la musica diffusa nelle feste private (ebbene sì) e perfino negli oratori. Come a dire che sui diritti d'autore non basta avere Santi in Paradiso: si paga sempre... :)

Salvo eccezioni: e sono proprio quelle che ci interessano.

Il riuso gratuito non è sempre illegale

Il Web ha anche posto le comunità umane di fronte all'evidenza che è impossibile (e impensabile) diffondere immense quantità di dati, impedendo che parte di essi possano essere riutilizzati da persone diverse dagli autori, senza pagamento di compensi o diritti. Ciò ha spinto governi, istituzioni, comunità a individuare strumenti legali più elastici di quelli concepiti in tempi, dal punto di vista tecnologico, ormai remotissimi. E per tempi remotissimi si intende non il 1886 o il 1941, ma l'ultimo quarto di secolo, se si pensa che il primo browser grafico, in grado di supportare immagini (Mosaic) risale al 1993, che il primo browser di successo (Netscape Navigator) nasce nel 1994, e che il boom di Internet arriva solo con Internet Explorer 2, nell'autunno del 1995.

I casi che ci interessano sono tre: I) il diritto di citazione; II) la GNU GPL; III) le licenze Creative Commons

I) Il diritto di citazione e il "Fair use" all'italiana

L'espressione "*Fair use*" (più o meno, 'utilizzo corretto') appartiene alla legislazione degli Stati Uniti e indica le situazioni nelle quali un'opera altrui viene citata per fini di critica, di insegnamento, di crescita culturale, di promozione morale, di progresso sociale, insomma a fin di bene. Per decidere se tale uso è davvero leale e corretto, occorre considerare alcuni fattori: a) il fine per cui tale citazione viene fatta (ovviamente i fini di lucro sono totalmente esclusi: valgono quelli citati sopra, et similia); b) la natura dell'opera citata (ci sono opere che sembrano fatte apposta per innescare la discussione, basate magari su fatti reali, come cronaca o politica, e l'autore, nel diritto USA, non potrebbe mai impedire che altri autori riassumano, citino, diffondano pezzi del suo lavoro a scopo dialettico); c) le dimensioni e l'importanza della parte citata: è ammissibile la citazione di una piccola parte di un'opera altrui (l'ampiezza è ovviamente relativa a quella generale dell'opera); d) il potenziale effetto concorrenziale che una citazione può avere sul mercato dell'opera citata.

Bisogna considerare che tutti e quattro questi elementi devono essere presi in considerazione e trovare adeguato rispetto. Citare quattro pagine di un romanzo giallo che ne conta trecento, per esempio, significa porre in essere una citazione di dimensioni piccole. Ma se le pagine sono le ultime, quelle in cui si scopre che il colpevole è il maggiordomo, si sta evidentemente facendo un grosso danno al potenziale mercato del libro.

In Italia, già nel 1941, la Legge 633 sancì che "il riassunto, la citazione o la riproduzione di brani o di parti d'opera, per scopi di critica, di discussione ed anche di insegnamento, sono liberi nei limiti giustificati da tali finalità e purché non costituiscono concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera." (Art. 70)

Sull'argomento il Legislatore è ritornato un paio di volte. La prima nel 2003, quando il D.Lgs 68 ha esteso alle tecnologie digitali e alla Rete la normativa sul diritto d'autore. Nell'occasione fu ribadito che i fini di critica, di insegnamento, di ricerca sono nettamente distinti da quello lucrativo.

L'ultimo intervento risale alla Legge n° 2, del 9 gennaio 2008, che ha integrato l'Art. 70 della 633

Art. 2.

(Usi liberi didattici e scientifici)

1. Dopo il comma 1 dell'articolo 70 della legge 22 aprile 1941, n. 633, e successive modificazioni, è inserito il seguente:

«1-bis. È consentita la libera pubblicazione attraverso la rete internet, a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro. Con decreto del Ministro per i beni e le attività culturali, sentiti il Ministro della pubblica istruzione e il Ministro dell'università e della ricerca, previo parere delle Commissioni parlamentari competenti, sono definiti i limiti all'uso didattico o scientifico di cui al presente comma».

Questo provvedimento ebbe un'accoglienza talmente controversa, che non è stato mai pubblicato un apposito decreto attuativo. Ma cosa aveva di tanto strano?

A mio avviso, esso si scontra con due diverse e opposte linee di pensiero, di uguale potenza, nel tentativo di conciliarle. È come se due eserciti si fossero schierati sul campo di battaglia e un coraggioso paciere si fosse messo nel mezzo, proprio mentre i trombettieri suonavano la carica.

Da un lato, infatti, mettere per iscritto in una legge dello Stato che è possibile pubblicare in Rete immagini, musica e video 'liberamente', cioè senza pagare diritti d'autore, fa infuriare chiunque viva di queste arti (i ricchi, ma anche i meno ricchi). Dall'altro l'espressione "a bassa risoluzione o degradate" suonò come un'offesa di natura politica al popolo del Web: un po' come dire che chi può pagare per entrare al teatro dell'opera ha diritto di ascoltare buona musica, mentre chi si guarda un video della Turandot su Youtube deve vederlo declassato e di scarsa qualità. E chissà come la penserebbe in merito il povero Puccini... :)

In realtà, battute a parte, le intenzioni del Legislatore erano più che buone, ma è la realtà che è complessa e conflittuale. La Legge 2/2008 finì con lo scontentare tutti, per cui il punto di riferimento normativo rimane l'Art. 70, della Legge 633, nelle parti restanti:

1. Il riassunto, la citazione o la riproduzione di brani o di parti di opera e la loro comunicazione al pubblico sono liberi se effettuati per uso di critica o di discussione, nei limiti giustificati da tali fini e purché non costituiscano concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera; se effettuati a fini di insegnamento o di ricerca scientifica l'utilizzo deve inoltre avvenire per finalità illustrative e per fini non commerciali.

1-bis. È consentita la libera pubblicazione attraverso la rete internet, a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro. Con decreto del Ministro per i beni e le attività culturali, sentiti il Ministro della pubblica istruzione e il Ministro dell'università e della ricerca, previo parere delle Commissioni parlamentari competenti, sono definiti i limiti all'uso didattico o scientifico di cui al presente comma.

2. Nelle antologie ad uso scolastico la riproduzione non può superare la misura determinata dal regolamento, il quale fissa la modalità per la determinazione dell'equo compenso.

3. Il riassunto, la citazione o la riproduzione debbono essere sempre accompagnati dalla menzione del titolo dell'opera, dei nomi dell'autore, dell'editore e, se si tratti di traduzione, del traduttore, qualora tali indicazioni figurino sull'opera riprodotta.

In assenza di decreto attuativo che disciplini i "limiti all'uso didattico e scientifico" del Comma 1-bis, occorre considerare che la Legge pone tre principi guida: a) l'equo compenso; b) l'assoluta necessità di menzionare l'autore; c) il divieto di concorrenza.

Ora, se l'equo compenso - che deriva dal Regolamento emesso con Regio Decreto 18 maggio 1942, n° 1639 - riguarda fundamentalmente la citazione in opere realizzate a scopo di lucro, la necessità di menzionare l'autore è inalienabile, inevitabile, doverosa e direi anche sacrosanta.

Immaginiamo di produrre un video didattico su un qualunque argomento e di usare come audio una canzone protetta da copyright, ma che ci piace tanto. Si sarà capito che, in caso di uso selvaggio del brano, si starà violando la Legge 633 per ben tre motivi: il primo è che si sta usando tutta la canzone e non una citazione, che imporrebbe l'uso solo di una parte, non del tutto; il secondo è che si stanno violando palesemente i diritti di paternità morale dell'opera, perché non viene menzionato l'autore; il terzo è che si sta facendo (sebbene involontariamente) concorrenza all'autore, poiché chiunque voglia ascoltare quella canzone dovrebbe acquistarla, ma se essa viene inserita in un video, chi vuole va a guardarsi il nostro video, ascoltando contemporaneamente il brano (e la vendita va in fumo).

Sarebbe già molto più corretto utilizzare solo in parte un brano musicale (molto meglio se uscito dal copyright, almeno per quanto riguarda la partitura, se non per l'esecuzione) e - soprattutto! - citare nei titoli di coda del video l'autore e l'esecutore. Quest'ultima operazione non costa davvero nulla e in qualche modo mitiga l'illiceità.

II) GNU GPL

Nel 1971, ad appena 18 anni, un giovanissimo programmatore newyorchese di nome Richard Stallman, cominciò a collaborare con il MIT (Massachusetts Institute of Technology). All'epoca, come lui stesso ricorda: "La condivisione del software non si limitava alla nostra comunità; è un cosa vecchia quanto i computer, proprio come condividere le ricette è antico come il cucinare. Ma noi lo facevamo più di quasi chiunque altro" (Cfr. gnu.org).

Negli anni successivi, però, le cose cambiarono piuttosto velocemente. I nuovi macchinari acquistati dal MIT arrivarono con software proprietario, coperto da severissime clausole di segretezza. In più, tra il 1974 e il 1975, quasi contemporaneamente, nascevano colossi come Microsoft ed Apple, che avrebbero fatto del software proprietario la fonte di una ricchezza smisurata.



Fu allora che Stallman maturò un'idea rivoluzionaria: se la ragione umana non ha padroni, allora non hanno padroni gli algoritmi e non si può monopolizzare l'informatica. Il giovane softwarista si ritrovò improvvisamente al centro di una vera e propria ribellione culturale, che non si sostanziava in atti di resistenza materiale, ma semplicemente nell'idea di poter creare software libero, "open source". Fu lo stesso Stallman, in un celebre articolo, a definire le quattro libertà fondamentali del software:

"Un programma è software libero per voi, che ne siete un generico utente, se:

- l'utente ha la libertà di eseguire il programma come desidera, per qualsiasi scopo;*
- l'utente ha la libertà di modificare il programma secondo i propri bisogni (perché questa libertà abbia qualche effetto in pratica, è necessario avere accesso al codice sorgente del programma, poiché apportare modifiche ad un programma senza disporre del codice sorgente è estremamente difficile);*
- l'utente ha la libertà di distribuire copie del programma, gratuitamente o dietro compenso;*
- l'utente ha la libertà di distribuire versioni modificate del programma, così che la comunità possa fruire dei miglioramenti apportati."*

Era nato il Progetto GNU (si legge con la 'g' gutturale, separata dalla n). Il nome è un acronimo ricorsivo dell'espressione "GNU's not Unix" che stava ad indicare che il nuovo sistema operativo inaugurato da Stallman e basato su software libero, si distingueva da Unix, importante SO dell'epoca. Con un simpatico gioco di parole, per il progetto fu scelto come logo l'immagine di uno gnu, il pacioso mammifero africano. La sigla andò collegandosi, tempo dopo, con l'altro acronimo GPL, General Public License. Nel 1985 nacque anche la FSF, Free Software Foundation.

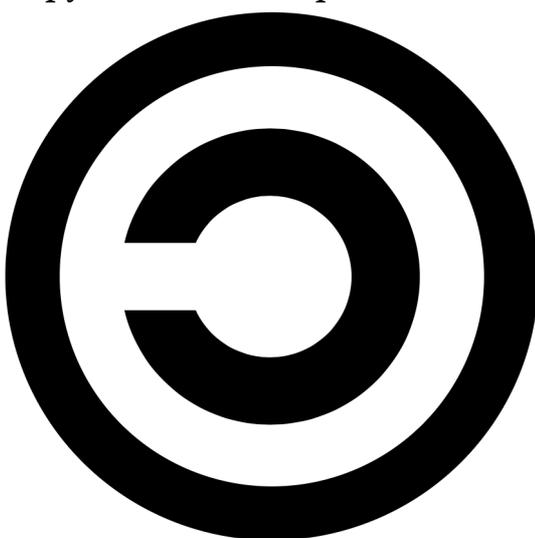
Oggi l'espressione GNU GPL indica la principale opzione di licenza di prodotto dell'ingegno definibile come 'copyleft'. La differenza tra "pubblico dominio" e "copyleft" è che un prodotto dell'ingegno di pubblico dominio può essere utilizzato

così com'è, senza alterarne la proprietà intellettuale e senza modificarlo. Le opere di Shakespeare, per esempio, sono di pubblico dominio, perciò si possono mettere in scena liberamente, ma nessuno può trasformarle, modificandone pezzi, cambiando il finale o la storia. Sarebbe una distorsione inaccettabile. E non si tratta, quindi, di copyleft, perché con il copyleft i prodotti dell'ingegno sono 'trasformabili'.

Ma il copyleft ha anche un altro aspetto. Evidenziamolo con un esempio. Nel 1799

Alessandro Volta inventò la prima 'pila', cioè il primo generatore autonomo di corrente.

Esattamente un secolo più tardi, nel 1899, l'inventore britannico David Misell mise a punto la prima torcia elettrica, vendendo il brevetto a una compagnia elettrica americana per un bel pacco di dollari. Bene: se la pila fosse stata un'invenzione



Simbolo internazionale del Copyleft

coperta da GPL, Misell non avrebbe potuto brevettare la torcia elettrica, perché tutte le opere 'derivate' dalla pila avrebbero dovuto essere diffuse con gli stessi permessi della pila.

La GPL è uno strumento molto potente di propagazione di un certo modo di pensare al progresso della tecnologia e del sapere. Ogni sviluppatore, infatti, se utilizza un software GPL e produce una nuova applicazione, deve diffonderla sotto la stessa identica licenza, cioè deve consentire che altri sviluppatori possano, in futuro, partire dal suo lavoro per produrne altri, che saranno, a loro volta, liberi da vincoli di copyright. Questo è il significato di copyleft.

Va da sé che l'idea di prodotti dell'ingegno 'liberi' è istintivamente difficile da digerire. Chiunque usi tempo e competenze (tanto tempo e tante competenze) per svolgere un lavoro, deve confrontarsi con il desiderio che questo lavoro porti per sempre il suo nome e gli apporti significativi benefici economici. Un desiderio naturale e assolutamente legittimo. Eppure in molti hanno fatto la scelta della GPL e la riprova è che dagli anni Settanta migliaia di aziende informatiche sono nate, cresciute e andate in crisi, mentre il progetto GNU, la GPL e il copyleft si sono espansi a dismisura e godono di ottima salute.

Una salute talmente buona che, tanto per fare qualche esempio, programmi come quelli di OpenOffice (ottima alternativa alle suite a pagamento), il browser Firefox e anche parte di sistemi operativi come Android (ebbene sì) nascono dal mondo del software libero. Ma nasce dalla GPL anche PHP, il linguaggio di programmazione per il Web più diffuso del pianeta.

Prima della maturazione di PHP, il linguaggio principale per la creazione di siti dinamici (quelli, cioè, che rispondono ai nostri stimoli, perché possiamo interagire con i server) era ASP, diffuso da Microsoft nel 1996. Nel 1998, però, PHP trovò il sostegno di una piccola schiera di sviluppatori e raggiunse una grande quantità di server. Da allora, in pochi anni, ha vinto la partita sui linguaggi proprietari.

Per quanto queste note possano sembrare di stretta pertinenza tecnica, il problema generale dovrebbe stare a cuore a chiunque. Se non esistesse il software libero, oggi Internet sarebbe praticamente un universo privato, gestito da una grande multinazionale, che sarebbe l'unica a possedere la tecnologia per gestire tutte le transazioni fatte in Rete. Senza il software libero, una sola azienda controllerebbe la tecnologia necessaria per qualunque servizio bancario online, per qualunque prenotazione aerea o ferroviaria, per tutti i forum o i social network del pianeta, per decine di milioni di siti dinamici, per tutte le applicazioni per smartphone, per tutti i quotidiani sul Web e così via. Sarebbe un potere immenso, paragonabile solo all'immensa responsabilità di gestire tutto ciò: un solo difetto, un solo errore, una sola violazione di sicurezza da parte di malintenzionati e il mondo intero si fermerebbe! Uno scenario da incubo. Ma fortunatamente non è andata così.

Purtroppo, va detto che la GPL è un concetto tipico delle creazioni informatiche, ma risulta difficile da trovare in altri ambiti. Ciò accade per la natura stessa del concetto di algoritmo: un algoritmo è un percorso logico per risolvere una necessità pratica, ma di algoritmi per lo stesso problema possono essercene diversi. Esso non è un totem e non è mai l'unico possibile di fronte a un problema dato: c'è sempre una seconda via, magari migliore della prima.

Sarebbe davvero splendido se lo stesso sviluppo ci fosse stato per foto, musica, video, ma così non è. Le opere a carattere artistico posseggono una unitarietà e un'appartenenza psicologica sicuramente maggiore di un software, che è orientato alla risoluzione di esigenze organizzative ed è meno 'personale'.

Chi produce file artistici desidera - per lo più - che mantengano il nome di chi li ha prodotti ed è tendenzialmente geloso della paternità morale. È per questo motivo che sono state create altre licenze, che consentono il riuso di file multimediali con diversi livelli di permessi, talora anche ampi, tali da consentire perfino l'uso a scopo di lucro, ma con la clausola "*some rights reserved*". Ne parliamo di seguito.

III) Le licenze Creative Commons

In ambito di riuso didattico, le licenze Creative Commons sono, probabilmente, le più interessanti, almeno per quanto riguarda i file multimediali in senso stretto.

Il segreto delle licenze Creative Commons consiste nel fatto che esse danno il massimo possibile di coesistenza tra il desiderio degli autori di veder riconosciuti i propri meriti e la necessità del pubblico di usare file gratuiti di buona qualità per le proprie creazioni multimediali.

Queste necessità variano di caso in caso e possono incontrare, in varia misura, le esigenze degli autori, a volte dando vita a un connubio felice e soddisfacente per entrambi, a volte lasciando scontenti gli utenti. Ma tant'è: in questa relazione tra creatore e utilizzatore chi decide cosa è possibile fare è sempre l'autore. Egli dovrà, a tale scopo, diffondere le proprie opere allegando ad esse la giusta licenza. In tal modo l'utilizzatore saprà cosa gli è consentito fare e si eviteranno sgradevoli discussioni, quando non veri e propri contenziosi (sempre in agguato).

Vediamo, adesso, nel dettaglio quali sono le possibili licenze Creative Commons. Diciamo, anzitutto, che il sito internazionale di riferimento è creativecommons.org. Le licenze sono sei (più una) e sono contraddistinte da sigle apposite.



1) Creative Commons CC BY

Essa permette di:

Condividere, copiare e ridistribuire il materiale in ogni mezzo o formato.

Adattare, remixare, trasformare e sviluppare il materiale per qualsiasi scopo, anche commerciale.

Il licenziante non può revocare queste libertà fino a quando si seguono le condizioni di licenza. Egli, però, conserva il diritto di rivendicare la paternità dell'opera.

La licenza può essere esercitata alle seguenti condizioni:

Attribuzione - È necessario dare credito appropriato, fornire un collegamento alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche.



2) Creative Commons CC BY-SA

Essa permette di:

Condividere, copiare e ridistribuire il materiale in ogni mezzo o formato.

Adattare, remixare, trasformare e sviluppare il materiale per qualsiasi scopo, anche commerciale.

Il licenziante non può revocare queste libertà fino a quando si seguono le condizioni di licenza.

La licenza può essere esercitata alle seguenti condizioni:

Attribuzione - È necessario dare credito appropriato, fornire un collegamento alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche.

Condividi allo stesso modo - Se remixi, trasformi o sviluppi il materiale coperto da questa licenza, è necessario distribuire i contributi sotto la stessa licenza dell'originale.

Questa licenza si distingue dalla precedente, perché costringe chi volesse creare un'opera di ingegno partendo dalla modifica di un'altra a diffondere l'opera derivata alle stesse condizioni dell'opera base. Si pensi, per esempio, a un libro tradotto da una lingua all'altra oppure a una riduzione cinematografica o teatrale di un racconto: in questi casi l'opera derivata dovrebbe circolare con la medesima licenza originaria. Se si tiene presente quanto abbiamo detto nelle pagine precedenti, si noterà che questa licenza ha elementi in comune con il "copyleft".



3) Creative Commons CC BY-ND

Essa permette di:

Condividere, copiare e ridistribuire il materiale in ogni mezzo o formato per qualsiasi scopo, anche commerciale.

Il licenziante non può revocare queste libertà fino a quando si seguono le condizioni di licenza.

La licenza può essere esercitata alle seguenti condizioni:

Attribuzione - È necessario dare credito appropriato, fornire un collegamento alla licenza, e indicare se sono state apportate modifiche.

'ND' sta per "non derivate". Questa licenza si differenzia dalle precedenti, perché impedisce di trasformare un'opera di ingegno per crearne delle altre, distinte e derivate.



4) Creative Commons CC BY-NC

Essa permette di:

Condividere, copiare e ridistribuire il materiale in ogni mezzo o formato

Adattare, remixare, trasformare e sviluppare il materiale.

Il licenziante non può revocare queste libertà fino a quando si seguono le condizioni di licenza.

La licenza può essere esercitata alle seguenti condizioni:

Attribuzione - È necessario dare credito appropriato, fornire un collegamento alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche.

Non commerciale - E vietato utilizzare il materiale per scopi commerciali.

Come si vede, questa quarta licenza impedisce l'utilizzo commerciale di un prodotto dell'ingegno diffuso insieme ad essa. Si tratta, evidentemente, di un limite che comincia a diventare severo, ma che non crea praticamente nessun problema in ambito scolastico.



5) Creative Commons CC BY-NC-SA

Essa permette di:

Condividere, copiare e ridistribuire il materiale in ogni mezzo o formato

Adattare, remixare, trasformare e sviluppare il materiale

Il licenziante non può revocare queste libertà fino a quando si seguono le condizioni di licenza.

La licenza può essere esercitata alle seguenti condizioni:

Attribuzione - È necessario dare credito appropriato, fornire un collegamento alla licenza e indicare se sono state apportate modifiche.

Non commerciale - È vietato utilizzare il materiale per scopi commerciali.

Condividi allo stesso modo - Se remixi, trasformi o sviluppi sul materiale, è necessario distribuire i contributi sotto la stessa licenza dell'originale.

Con questa licenza, si aggiunge alla precedente un altro obbligo: quello di diffondere eventuali adattamenti alle stesse condizioni dell'opera madre.



6) Creative Commons CC BY-NC-ND

Essa permette di:

Condividere, copiare e ridistribuire il materiale in ogni mezzo o formato.

Il licenziante non può revocare queste libertà fino a quando si seguono le condizioni di licenza.

La licenza può essere esercitata alle seguenti condizioni:

Attribuzione - È necessario dare credito appropriato, fornire un collegamento alla licenza, e indicare se sono state apportate modifiche.

Non commerciale - È vietato utilizzare il materiale per scopi commerciali .

No Derivative - Se remixi, trasformi o sviluppi del materiale a partire da quest'opera, potresti non avere il permesso di distribuire il materiale modificato.

Come si intuisce, questa ultima licenza è la più restrittiva. Ed è anche quella che è stata scelta per questo tutorial.

7) Creative Commons Zero CC0

La settima licenza consiste nel rilascio di prodotti dell'ingegno direttamente nel pubblico dominio. Si tratta, come si comprende, di uno strumento da usare con la massima attenzione.

La persona che ha associato a un'opera questa licenza rinuncia a tutti i suoi diritti sul lavoro in tutto il mondo a riguardo delle leggi sul copyright, compresi tutti i diritti connessi e vicini, nei limiti consentiti dalle leggi internazionali e nazionali.

È possibile copiare, modificare, distribuire ed eseguire il lavoro, anche a fini commerciali, il tutto senza chiedere il permesso.

In nessun modo, per il materiale rilasciato con questa licenza, si potrà rivendicare diritti di brevetto o marchio commerciale, né sul modo in cui l'opera viene utilizzata da altre persone, comprese problematiche pubblicitarie o diritti di privacy.

Se non espressamente indicato diversamente, la persona che ha associato a un'opera questa licenza non offre alcuna garanzia circa il lavoro, e si esime da

responsabilità per tutti gli usi cui essa viene destinata, nella misura massima consentita dalla legge applicabile.

Quando si utilizza o si cita il lavoro, non si deve menzionare neanche l'autore. In pratica, con tale licenza si rinuncia anche ai diritti morali sull'opera.

Ora proviamo a farci delle domande e a dare delle risposte.

Qual è l'equilibrio decisionale tra autore e fruitore?

Tra autore e fruitore il primo ha sempre la posizione più forte: è sempre lui che sceglie in che modo e a quali condizioni può essere diffusa un'opera. I fruitori possono soltanto adeguarsi e rispettare la licenza.

Con quali criteri un autore sceglie una licenza?

Si tratta di criteri di opportunità da valutare caso per caso. In questa scelta interagiscono, in maniera dinamica e concomitante, tensioni ideali, necessità pratiche o calcoli anche di natura opportunistica: se un'opera viaggia libera da pesi economici, non è detto che essa non possa servire a fare pubblicità a un'azienda, a un ente, ecc. Si consideri che l'aggettivo 'opportunistica' in questo caso è da considerarsi scevro da ogni connotazione negativa: se qualcuno diffonde gratis un prodotto dell'ingegno al semplice scopo di farsi pubblicità e far circolare il proprio marchio, sta facendo qualcosa di rispettabile. È come quando al supermercato, con la raccolta punti, riceviamo in dono qualcosa da un'azienda. Si può gradire o meno, ma nessuno protesta, perché non c'è nulla di sbagliato.

La licenza più restrittiva è sempre la migliore?

Ovviamente no. Se lo scopo è far circolare il più possibile un'opera dell'ingegno (o un contenuto etico, politico, morale in essa contenuto), allora è meglio diffonderla con licenze più permissive. La scelta va valutata caso per caso.

In ambito scolastico occorre andare a sceverare tutta la casistica delle licenze?

Absolutamente sì. Più che altrove. Questo perché, al di là delle necessità legali, la scuola ha tra le proprie caratteristiche precipue un'irrepreensibile tenuta etica educativa e formativa. Educare al corretto utilizzo dei beni e delle creazioni altrui fa parte di questa 'mission'.

Quando si realizza un prodotto dell'ingegno e lo si diffonde in qualunque modo, è indispensabile associare ad esso una licenza?

Un autore ha due possibilità.

1) Scegliere di tutelare la propria opera con il copyright. In questo caso dovrà trovare dei sistemi con cui far valere i propri diritti in caso di controversie (brevettare oppure depositare il proprio prodotto presso un notaio, prima di diffonderlo, iscriversi alla S.I.A.E, prevedere una tutela legale, ecc.).

2) Scegliere di diffondere gratuitamente la propria opera con una licenza selezionata in base alle proprie aspettative.

Evidentemente, la prima scelta è più costosa e serve principalmente nei casi in cui da un prodotto dell'ingegno possano derivare vantaggi economici. Un brevetto internazionale, per esempio, può costare diverse migliaia di euro. Non sempre ne vale la pena.

Il secondo caso è estremamente più frequente. Chiunque può scrivere un racconto, una canzone, una composizione fotografica, un fumetto. In quel caso, se non ci si aspetta vantaggi economici, ma si vuole comunque vedere salvaguardati i propri

diritti morali, allora è assolutamente consigliato diffondere l'opera sotto la licenza che meglio ci si adatta, e ciò per diversi motivi:

1) se l'opera non è associata a una licenza, un fruitore corretto potrebbe essere scoraggiato a riutilizzarla per il timore di fare qualcosa di illegale e ciò costituirebbe un danno per noi e per lui;

2) se l'opera non è associata a una licenza, un fruitore scorretto potrebbe semplicemente immaginare che la paternità di essa è stata smarrita o è non rintracciabile; in quel caso potrebbe anche appropriarsi dell'opera, magari con semplici modifiche, o farne comunque un uso sgradito all'autore;

3) se noi abbiamo creato un'opera con le migliori intenzioni morali e non proteggiamo queste intenzioni con un'opportuna licenza che impedisca modifiche, qualcuno potrebbe stravolgere il significato e le intenzioni della nostra opera, snaturandola e magari infangando il nostro nome: in quel caso, oltre che non vederci riconosciuti i diritti, potremmo anche subire un grave danno morale (è il caso, per esempio, di opere di argomento politico, razziale, di genere, ecc.).

Conclusioni

Queste breve carrellata tra le problematiche delle licenze d'uso ai tempi di Internet, ci fa capire che i materiali gratuiti a nostra disposizione quando vogliamo creare un learning object o un qualsiasi prodotto multimediale, personale o destinato alla didattica, è spesso molto meno di quanto vorremmo. Su 1.000 fotografie presenti in Rete, ce ne saranno pochissime di pubblico dominio, qualcuna rilasciata con una licenza CC e probabilmente nessuna sotto copyleft. Ovviamente molto dipende da cosa cerchiamo: se effettuiamo una ricerca sulla Monna Lisa o sul Colosseo, magari saremo più fortunati. Ma se cerchiamo un video, molto probabilmente dobbiamo rassegnarci all'idea di girarcelo da soli, sempre stando molto attenti, però, a cosa filmiamo, perché se nel video finiscono persone che non volevano entrarci, rischiamo grosso.

L'alternativa, nei casi in cui ne vale la pena, è acquistare dei file. Allora potremo davvero scegliere la foto più bella, più pertinente, della qualità migliore, spendendo qualche decina di euro. Non sarà certo possibile avere tutte le immagini che vogliamo, ma se si tratta, per esempio, di un eBook personale o scolastico, ci faremo la nostra bella figura, usando come copertina una splendida foto. Molti docenti, ovviamente, si attrezzano per creare immagini di propria mano o con l'aiuto dei ragazzi. E ciò è molto meglio.

I siti che pubblicano materiali di pubblico dominio o con licenze CC non sono tanti. Molti siti, per esempio, dichiarano di pubblicare foto gratuite, ma si tratta quasi sempre di specchietti per le allodole. Non è il caso di fare pubblicità. Molti di essi pubblicano qualche foto gratis (in genere poche e poco curate), su siti civetta, ma poi, quando si va a cercare nei loro motori di ricerca interni, si viene rimandati a siti associati dove le foto sono bellissime e...a pagamento.

Oltre a *Wikimedia Commons*, comunque, alcuni grandi portali contengono funzioni di ricerca che puntano a contenuti per i quali "non esistono limitazioni di copyright note". Il che non significa che sono senza padre, né tanto meno che possiamo appropriarcene, ma sicuramente possiamo usarle per scopi didattici, citando sempre

la fonte o comunque qualunque informazione relativa all'autore riusciamo a trovare e che non si sia persa nei cunicoli inesplorati del Web di cui sopra.

Prima di metterci al lavoro sul nostro progetto multimediale, proviamo a cercare sui seguenti siti:

- ✓ Wikimedia Commons: <https://commons.wikimedia.org/>
- ✓ Flickr: <https://www.flickr.com/>
- ✓ Open clip art library: <https://openclipart.org/>
- ✓ SpinXpress: <http://spinxpress.com/>
- ✓ Europeana: <http://www.europeana.eu>

Quest'ultimo sito l'ho usato per una mostra a scuola. Ve lo consiglio caldamente. Si tratta di un sito splendido!

Per la musica si può provare a cercare brani Royalty free su:

- ✓ SoundCloud: <https://soundcloud.com/>
- ✓ Jamendo: <https://www.jamendo.com/>

Per il libri, il sito migliore, in italiano, è:

- ✓ LiberLiber: <http://www.liberliber.it/>

Contiene migliaia di testi, tutti di pubblico dominio.

Ma anche Feedbook ha una sezione di eBook di pubblico dominio:

- ✓ <http://it.feedbooks.com/>

E ovviamente ci sono i motori di ricerca per tutto, ma da usare con molta, molta prudenza...

Il mio vivissimo consiglio è di progettare al contrario: invece di cercare "a valle" l'immagine o la musica perfetta per la nostra idea (il che, se non vogliamo pagare, comporterà sicuramente delle delusioni), proviamo a verificare "a monte" quali file liberi e più o meno adatti ci sono in giro e poi - solo poi - calibriamo su di essi la nostra creatività, lasciandoci anche un po' ispirare da quanto abbiamo a disposizione. Facciamo, insomma, come le nostre nonne, che si inventavano ottimi piatti "con quello che c'era in casa" :). Probabilmente avremo delle piacevoli sorprese, nel senso che alla fine il risultato ci sembrerà ottimale.

Poi ripercorriamo questa strada insieme ai nostri alunni.

Avremo la soddisfazione di aver fatto, con i ragazzi, un cammino insieme di legalità e creatività, dando anche un ottimo metodo per il loro futuro professionale.

Avvertenze legali. Questo manuale è gratuito, realizzato in proprio e in modo aperiodico, ai soli fini della realizzazione degli obiettivi e delle finalità del P.N.S.D. di Istituto. Pertanto non è da considerarsi un prodotto editoriale, ai sensi della Legge n. 62 del 07.03.2001.

Ne è vietato, altresì, qualsivoglia utilizzo di carattere commerciale. La riproduzione e la diffusione sono consentite solo a fini didattici e con l'obbligo di citare la fonte.

Questo manuale è distribuito sotto licenza Creative Commons CC BY-NC-ND.

L'immagine di pagina 1 è presa da freemages.com, con adeguati permessi di riuso. Le altre immagini sono state scaricate da Wikimedia Commons.

Ultima revisione: 12 agosto 2016.