

## L'opera multimediale e i nuovi modelli di licenze di diffusione delle opere d'ingegno in ambiente digitale

di Wanda D'Avanzo

**Sommario:** 1. Introduzione. - 2. Le banche dati. La tutela giuridica nella legge italiana sul diritto d'autore. - 3. La qualificazione giuridica dell'opera multimediale. - 4. Il trasferimento dei diritti sull'opera multimediale. - 5. Le licenze *Creative Commons*.

**1.** - La rivoluzione operata dalle tecnologie digitali ha avuto e continua ad avere riflessi profondi sul piano del diritto positivo e sollecita un ampio dibattito a livello di interpretazione del diritto vigente.

Ed invero, la tecnologia informatica progredisce tanto velocemente che la riflessione giuridica non sempre riesce a tenere il passo. Il passaggio dall'era dell'informatica classica a quella dell'informatica telematica, o di Internet, comporta una revisione costante e completa dei rapporti tra informatica e diritto.<sup>(1)</sup> Se, infatti, da un lato, questo processo di innovazione ha investito molte delle categorie giuridiche tradizionali, imponendo su di esse uno sforzo di riflessione ed adattamento; dall'altro, ne ha create di completamente nuove che necessitano di adeguata tutela.

Uno degli ambiti normativi che ha maggiormente subito l'influsso della tecnologia è stato, ed è, il diritto d'autore, nella cui sfera di disciplina si sono andate affermando varie tipologie di opere dell'ingegno, nuove, aventi ciascuna caratteristiche proprie.

Le problematiche sollevate dalla tutela dei programmi per elaboratore, su cui il dibattito internazionale ed europeo può dirsi tutt'altro che risolto, ne sono un chiaro esempio.

Accanto al bene immateriale *software*, hanno trovato ingresso nella normativa sul diritto d'autore le banche dati e le cd. opere multimediali.

L'opera multimediale può essere definita come un "prodotto costituito da porzioni di opere appartenenti a tipologie differenti".<sup>(2)</sup>

Il concetto di multimedialità è teso a definire proprio la "coesistenza e combinazione"<sup>(3)</sup>, in un unico prodotto, di opere che, in genere, vengono fruite attraverso mezzi di comunicazione (media, appunto) differenti, laddove questa coesistenza è resa possibile dalla traduzione delle porzioni di opere, siano esse testi, suoni, immagini, in un formato omogeneo, unico, che è appunto quello digitale.

La digitalizzazione delle informazioni è caratteristica precipua dell'opera multimediale, che ne consente una notevole flessibilità<sup>(4)</sup>, oltre alla facilità di riproduzione e trasmissione.<sup>(5)</sup> Ma elemento fondamentale dell'opera multimediale è l'interattività. <sup>(6)</sup>

L'interattività attiene, specificamente, all'organizzazione reticolare delle informazioni, che, mediante molteplici collegamenti ipertestuali attivi (*links*)<sup>(7)</sup>, rende possibili diversi percorsi di ricerca tra i quali l'utente potrà scegliere quello che preferisce nella fruizione dell'opera.<sup>(8)</sup>

È, dunque, il modo di utilizzazione dell'opera che cambia nel prodotto multimediale, rispetto a quello tradizionalmente inteso in cui il fruitore non è parte attiva nella consultazione, ma segue il modello scelto, a monte, dall'autore.<sup>(9)</sup>

La struttura complessa del multimedia, poi, implica una ulteriore specifica componente, il *software* gestionale, che ne permette la creazione e la fruizione, assicurandone l'interattività. <sup>(10)</sup>

Il *software* gestionale si compone di diversi elementi: "l'*ipershell*, che si occupa della gestione dei dati multimediali e del loro controllo, il MUI (*Multimedia User Interface*), che sovrintende e realizza la comunicazione con l'utente, lo *script*, cioè la struttura di nodi e *links*, che viene definita in sede di progetto e quindi implementata".<sup>(11)</sup>

Un esempio di opera multimediale potrebbe rinvenirsi nel sito *web*, nel qual caso l'opera è caratterizzata dal fatto di essere resa accessibile al pubblico e trasmessa tramite Internet.<sup>(12)</sup> La stessa rete globale Internet è stata definita come un'unica opera multimediale.<sup>(13)</sup>

La necessità di offrire una tutela adeguata a queste opere è stata oggetto di numerosi documenti, specie in ambito comunitario. L'attenzione si è posta, principalmente, sulla regolamentazione giuridica della diffusione *on line* delle opere protette, che rappresenta il punto critico dell'intera disciplina del diritto d'autore.

Mentre, infatti, per la distribuzione *off line* di queste opere (tramite cd-

rom, floppy disks, memory cards) esiste un generale consenso a favore di una applicazione delle regole esistenti<sup>(14)</sup>, la diffusione *on line* dei prodotti multimediali pone il problema se sia opportuno creare una normativa *ad hoc*.<sup>(15)</sup>

Il primo documento ufficiale che ha presentato proposte concrete per una nuova disciplina delle comunicazioni digitali è stato il Libro Verde sul diritto d'autore e i diritti vicini nella società dell'informazione, presentato nel luglio 1995 dalla Commissione Europea.

Il Libro Verde ha definito l'opera multimediale come la combinazione di dati ed opere di forma differente, quali figure (statiche o animate), testo, musica e *software*, cui sono applicabili le Convenzioni internazionali in materia di diritto d'autore, oltre che la normativa comunitaria e nazionale dei singoli Stati.

La successiva introduzione della direttiva sulle banche dati ha consentito di applicare la tutela del diritto *sui generis* anche ai documenti, come le pagine *web*, resi accessibili via Internet.

**2.** - La tutela giuridica delle banche dati è stata disposta dalla Direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio del 11 marzo 1996, n. 9 (Guce n. 77 del 27 marzo 1996), che ha trovato attuazione in Italia con il D.Lgs. del 6 maggio 1999, n. 169 (Gu n. 138 del 15 giugno 1999).

Il suddetto decreto ha novellato l'impianto della legge italiana del 22 aprile 1941, n. 633 (Gu n. 166 del 16 luglio 1941), relativa alla protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio, introducendo nel novero delle opere protette le banche dati che "per la scelta o per la disposizione del materiale costituiscono una creazione intellettuale dell'autore" (art. 1, comma 2, L. 633/1941).

Le banche dati sono definite, ex art. 2, n. 9, L. 633/41, come "raccolte di opere, dati o altri elementi sistematicamente o metodicamente disposti ed individualmente accessibili mediante mezzi elettronici o in altro modo. La tutela delle banche dati non si estende al loro contenuto e lascia impregiudicati i diritti esistenti su tale contenuto".

Il testo della Direttiva 96/9/CE specifica che non rientrano nella raccolta i programmi per elaboratore eventualmente impiegati per la creazione ed il funzionamento della banca dati (art. 1), quindi il relativo *software* gestionale che è tutelato a prescindere.

Gli artt. 64-quinquies e 64-sexies, inseriti nella Sezione VII della legge sul diritto d'autore (di seguito l.d.a.), individuano i diritti esclusivi dell'autore di una banca dati. In specie, egli ha il diritto esclusivo di riproduzione, permanente o temporanea, totale o parziale, il diritto di traduzione, adattamento, modifica, di distribuzione al pubblico, presentazione, dimostrazione, o comunicazione, compresa la trasmissione effettuata con qualsiasi mezzo o in qualsiasi forma. La prima vendita nel territorio della Comunità Europea esaurisce il diritto di controllare le vendite successive della copia.

Non sono soggetti ad autorizzazione, invece, l'accesso o la consultazione della banca dati per finalità esclusivamente didattiche o di ricerca scientifica, purché se ne indichi la fonte, e purché tali attività non implicino operazioni di riproduzione permanente della totalità, o di parte sostanziale, del contenuto su un altro supporto; nonché l'impiego di una banca dati per fini di sicurezza pubblica o per effetto di una procedura amministrativa.

Di particolare rilevanza è, poi, il Titolo II-bis, inserito nella l.d.a. dall'art. 5 del D. Lgs. 169/1999, che, al Capo I, prevede, accanto alla protezione tradizionale dell'autore dell'opera creativa, una protezione specifica, in capo ad un soggetto diverso, il costitutore della banca dati, che è definito come colui che effettua rilevanti investimenti per la costituzione della banca dati, per la sua verifica o la sua presentazione, impiegando, a tal fine, mezzi finanziari, tempo e lavoro (art. 102-bis).

Indipendentemente dalla tutelabilità del diritto d'autore o di altri diritti sulla banca dati, quale opera dell'ingegno originale e creativa, e senza pregiudizio dei diritti sul contenuto o sulle parti di cui essa si compone, il costitutore è tutelato, in virtù di questo nuovo diritto, definito *sui generis*, anche nel caso in cui la banca dati non risponda al requisito proprio della originalità. Viene, dunque, protetto e garantito, in questo modo, l'investimento economico che è alla base della costituzione di una banca dati. Al costitutore è dato di vietare le operazioni di estrazione o di reimpiego della totalità o di una parte sostanziale del contenuto della banca dati.<sup>(16)</sup>

L'estrazione è il trasferimento permanente o temporaneo della totalità o di una parte sostanziale del contenuto di una banca di dati su un altro

supporto con qualsiasi mezzo o in qualsivoglia forma. L'attività di prestito non costituisce atto di estrazione.

Il reimpiego, invece, attiene a qualsiasi forma di messa a disposizione del pubblico della totalità o di una parte sostanziale del contenuto della banca dati mediante distribuzione di copie, noleggio, trasmissione effettuata con qualsiasi mezzo e in qualsiasi forma. Anche qui, l'attività di prestito non costituisce atto di reimpiego.

Il diritto *sui generis* sorge in capo al costituente al momento del completamento della banca dati e si estingue trascorsi quindici anni dal primo gennaio dell'anno successivo alla data del completamento. Lo stesso vale per le banche dati, in qualunque modo messe a disposizione del pubblico, e i quindici anni decorrono dal primo gennaio dell'anno successivo alla prima messa a disposizione del pubblico.

Se vengono apportate modifiche al contenuto della banca dati, o se vengono fatti investimenti sostanziali comportanti nuovi investimenti, dal momento del completamento o della prima messa a disposizione del pubblico della banca dati modificata o integrata decorre un autonomo termine di durata della protezione, anch'esso di quindici anni.(17)

Nel caso di banca dati messa a disposizione del pubblico, ex art. 102-ter, l'utente legittimo non può arrecare pregiudizio al titolare del diritto d'autore o di un altro diritto connesso relativo ad opere o prestazioni contenute nella banca dati. Inoltre, non può eseguire operazioni che siano in contrasto con la normale gestione della banca dati o che arrechino un ingiustificato pregiudizio al costituente. Nella banca dati messa a disposizione del pubblico non sono soggette all'autorizzazione del costituente l'estrazione o il reimpiego di parti non sostanziali del contenuto, valutate in termini quantitativi e qualitativi, per qualsivoglia fine effettuate dall'utente legittimo. Se l'utente legittimo è autorizzato ad effettuare l'estrazione o il reimpiego solo di una parte della banca dati, il comma 3 dell'art.102-ter, si applica unicamente a tale parte. Le clausole contrattuali pattuite in violazione di quanto dettato dall'art. 102-ter sono nulle.

**3.** - La normativa relativa alle banche dati appare di interesse al fine di configurare, in assenza di una specifica disciplina, un possibile percorso di regolamentazione giuridica da applicarsi per analogia anche all'opera multimediale, considerata nel suo complesso. Sotto un profilo oggettivo, infatti, parte della dottrina italiana ed europea ha proposto la tesi secondo la quale il multimedia sarebbe assimilabile, per la sua struttura e le sue funzioni, ad una banca dati elettronica.

Ma, sul punto, è stato da più voci obiettato che le due tipologie di opere, pur accomunate da alcune caratteristiche di base, risultano spesso difformi per elementi peculiari.

Una assimilazione *tout court* delle opere multimediali alle banche dati non pare possibile per la ragione principale che mentre l'opera multimediale può essere anche costituita da una banca dati, ciò non vale per il contrario, non essendo l'opera multimediale esclusivamente costituita né da dati indipendenti ed individualmente accessibili né potendo prescindere, a differenza delle banche dati, dall'utilizzazione di un *software* gestionale che permetta al fruitore di scegliere percorsi di navigazione personalizzati.(18)

Altra teoria interpretativa è orientata a comprendere l'opera multimediale tra le opere cinematografiche che rappresentano la tipologia di opera più complessa tra quelle riconosciute dal legislatore.(19)

Il maggior limite di queste linee interpretative, però, è costituito dall'evidenza che nessuna delle categorie indicate dalla normativa sul diritto d'autore è da sola in grado di comprendere l'intera gamma delle porzioni di opere potenzialmente incorporabili nel prodotto multimediale e, in particolare, non è in grado di comprendere il *software* gestionale, così inducendo notevoli discrasie applicative specie in considerazione del diverso regime giuridico cui la normativa esistente sottopone le diverse tipologie di opere.(20)

Diversamente, per quanto attiene alla titolarità dei diritti sull'opera multimediale, sotto il profilo soggettivo, occorre vedere se le opere multimediali rientrano nella categoria delle opere collettive o delle opere comuni a più autori.

Un'opera è definita collettiva quando è costituita dalla riunione di opere o parti di opere, che hanno carattere di creazione autonoma, come risultato della scelta e del coordinamento ad un determinato fine letterario, scientifico o artistico (art. 3, l.d.a.).

È opera in comunione, invece, quella creazione scientifica, letteraria o artistica in cui non è dato distinguere e scindere il contributo di attività dell'uno o dell'altro dei coautori (art. 10, l.d.a.).

L'opera multimediale viene comunemente ricondotta nell'alveo delle opere collettive, per cui ne viene riconosciuto il carattere di opera intellettuale originale ma non originaria.

I problemi giuridico-interpretativi che questo bene giuridico - prodotto informatico pone all'interprete sono vari e di non facile soluzione.

Ciò che occorre è, preliminarmente, stabilire, come evidenziato dalla Commissione europea nel Libro Verde, se, in considerazione delle nuove forme di utilizzazione delle opere preesistenti offerte dalla tecnologia, sia più opportuno limitare i diritti dell'autore e dei titolari dei diritti connessi ad un semplice diritto alla remunerazione, o, al contrario, potenziarli in ragione in particolare dei rischi insiti nei nuovi strumenti di riproduzione delle opere.

Il Parlamento europeo, nel quinto considerando della Dir. 2001/29/CE, ha ulteriormente ribadito l'esigenza di integrare le normative attuali sul diritto d'autore e sui diritti connessi per rispondere adeguatamente alle problematiche giuridiche sollevate dalle nuove forme di sfruttamento.

Ed invero parrebbe auspicabile individuare, per le opere multimediali, una disciplina autonoma che tenga conto di tutte le specifiche caratteristiche di questa nuova tipologia di opera dell'ingegno. L'opera multimediale, infatti, per sua natura, non rientrando in nessuna delle forme espressive classiche della creatività, non rende agevole l'assimilazione analogica agli altri generi di opere protette dall'attuale impianto normativo del diritto d'autore.

4. - È consentito, anche nel caso di opere multimediali, il trasferimento dei diritti di utilizzazione economica che, ovviamente, presenta delle peculiarità specifiche rispetto alle tipologie contrattuali individuate dal legislatore della L. 633/41.

Nel regolamentare lo sfruttamento di un'opera multimediale, le parti possono utilizzare delle licenze d'uso per consentirne il solo esercizio dei diritti di utilizzazione senza la necessità di trasferirne la titolarità: l'opera multimediale può, così, essere distribuita al pubblico, registrata su supporto materiale (opera multimediale *off line*), o in forma dematerializzata attraverso la rete telematica (opera multimediale *on line*).<sup>(21)</sup>

Imprescindibile, per l'autore multimediale, è l'acquisizione dei diritti di utilizzazione delle opere originarie utilizzate per creare l'opera multimediale, nei modi previsti dalla l.d.a. In particolare, chiunque si appresti alla produzione di un'opera multimediale dovrà almeno ottenere dagli aventi causa il diritto di elaborazione delle opere preesistenti che comprende tutte le forme di modificazione e di trasformazione di detto materiale, per realizzare una nuova opera da questo derivata, nonché dei diritti di riprodurre, trascrivere, diffondere e comunicare al pubblico, distribuire, nonché noleggiare e dare in prestito ai fini della realizzazione e dello sfruttamento del prodotto multimediale. <sup>(22)</sup>

5. - Nate negli Stati Uniti nel 2001, le *Creative Commons* rappresentano una novità nel campo delle licenze *copyleft* applicabili ad ogni tipo di opera creativa diffusa tramite *web*, al fine di contemperare sia l'esigenza di utilizzarle liberamente, sia quella di mantenere su di esse il diritto d'autore. Mediante questo strumento, infatti, l'autore può scegliere quali diritti vuole riservare a sé in modo esclusivo.<sup>(23)</sup>

Sono state elaborate diverse tipologie di licenze, ciascuna con proprie caratteristiche, peraltro, anche combinabili tra loro in quanto compatibili. In questo modo, gli autori possono predisporre delle licenze personalizzate, scegliendo se aderire o meno alle clausole che si configurano come base giuridica del sistema; così come possono decidere di rendere le proprie opere di pubblico dominio, cioè lasciare che vengano utilizzate, modificate e distribuite da chiunque.

In Italia, le *Creative Commons* sono state lanciate in rete il 16 dicembre 2004, giorno della loro presentazione, al termine di un progetto con cui l'Università di Torino e l'Istituto di elettronica e di ingegneria dell'informazione e delle telecomunicazioni (leii) del Consiglio nazionale delle ricerche (Cnr) le hanno tradotte ed adattate alla normativa nazionale.<sup>(24)</sup>

I primi prototipi di licenze resi disponibili sono stati: la *Attribution* che prevede l'obbligo di citare, in caso di utilizzo dell'opera, l'autore e la fonte; la licenza *Non commercial* che vieta che l'opera sia utilizzata per

fini di lucro; la *No Derivative Works* che, oltre a comprendere le condizioni delle prime due licenze, pone il divieto di modificare l'opera; la licenza *Share Alike* che prevede che le opere derivate vengano distribuite con la stessa licenza dell'opera originaria.

Vi è poi una ulteriore licenza, chiamata *Commercial*, che rende possibile sia commercializzare l'opera sia modificarla.(25)

L'autore ha la possibilità di indicare nella licenza il formato da utilizzare per diffondere la sua creazione scegliendo tra i formati video, audio o testo.

Le licenze hanno valore internazionale per un tempo di settanta anni. I termini delle stesse sono inalterabili e l'autore e la fonte dell'opera devono sempre essere citati.

Le opere per cui è richiesta la licenza *Creative Commons* sono contrassegnate dall'icona "alcuni diritti riservati"; e chiunque abbia interesse può consultare la licenza utilizzata, per conoscerne il contenuto e fruire dell'opera lecitamente.

Di recente, sono state presentate delle licenze *Creative Commons* specifiche per le opere musicali in rete, chiamate *Sampling*, che consentono il campionamento delle opere, cioè la creazione di opere musicali derivate da quelle originali, sia a fini di lucro che per scopi non commerciali, nonché l'utilizzo dei brani mediante sistemi *peer to peer*, ma, in questo caso, solo purché non siano utilizzate per scopi commerciali.(26)

Dal 2005 *Creative Commons* ha intrapreso un nuovo progetto denominato *Science Commons*, volto a favorire ed incoraggiare l'innovazione scientifica, facilitando alle Università e alle industrie la ricerca e la condivisione della conoscenza, attraverso la disponibilità di molteplici banche dati, provenienti da fonti pubbliche e private, ed aperte ad essere ricombinate, esplorate ed elaborate agevolmente. Le licenze esistenti hanno una rilevanza immediata nel campo della pubblicazione scientifica.(27)

Attualmente è, anche, possibile archiviare le proprie creazioni sul *web* gratuitamente attraverso la firma digitale e la marca temporale, legalmente valide.

Questi nuovi strumenti di tutela delle opere diffuse tramite *web* rappresentano, dunque, delle prime iniziative concrete per mitigare i problemi legati alla rivoluzione tecnologica, rivolte soprattutto a regolamentare in maniera equa lo scambio di beni intellettuali.

## Note

(1) G. Taddei Elmi, *Corso di informatica giuridica*, Edizioni Giuridiche Simone, Napoli, 2003, pp. 113 ss. Il momento di svolta, in questo passaggio, è coinciso con l'affermazione di Internet, definito come "una infrastruttura di reti di telecomunicazioni capaci di interconnettere più *computers* tra loro, rendendo possibili *molteplici tecniche di comunicazione*, basate su *diversi protocolli*"; sul punto, G. Perlinger, *Le nuove tecnologie e il contratto*, in D. Valentino (a cura di), *Manuale di diritto dell'informatica*, ESI, Napoli, 2004, p. 8.

(2) B. Cunegatti, *Aspetti legali dell'opera multimediale*, Guerini, Milano, 2000, p. 60.

(3) C. Ercolano, *L'opera multimediale e Internet: una coesistenza fisiologica*, in *Diritto della gestione digitale delle informazioni*, suppl. al n. 11 de *Il Nuovo Diritto*, 2002, p. 79. Per 'media' si intendono i mezzi di comunicazione di massa, quali la stampa, la televisione, la radio e, più di recente, anche Internet (*ivi*, p. 79).

(4) La flessibilità dell'opera multimediale si ravvisa già nella possibilità di combinare più opere appartenenti a tipologie differenti, cui sono, strettamente, connesse la possibilità di raccogliere grandi quantità di dati, occupando spazi di memoria ridotti, la possibilità di apportare modifiche al loro contenuto, la possibilità di un utilizzo plurimo contestuale.

(5) S. Cerutti, *Aspetti legali dell'opera multimediale*, in G. Cassano (a cura di), *Diritto delle nuove tecnologie informatiche e dell'Internet*, Ipsoa, Milano, 2002, p. 1010.

(6) Cfr., sulle caratteristiche dell'opera multimediale, P. Samuelson, *Digital media and the changing face of intellectual property law*, in *Rutgers computers & technology law journal*, 16, 1990, p. 324; B. Cunegatti, *La qualificazione giuridica dell'opera multimediale*, in E. Pattaro (a cura di), *Manuale di diritti dell'informatica e delle nuove*

tecnologie, Clueb, Bologna, 2000, pp. 82-83.

(7) G. Peruginelli, *La comunicazione informatica dell'informazione*, in G. Taddei Elmi (a cura di), *Abilità informatiche per il diritto*, Giuffrè, Milano, 2006, p. 121. I *links* permettono di collegarsi a parti diverse dello stesso documento (*linking in*) o a documenti posti in siti differenti (*linking out*); possono essere creati direttamente nella *home page* oppure collocati in una *frame* del sito *web*. I siti, in realtà, altro non sono che ipertesti, ossia una raccolta, più o meno sistematica, di *links*; in proposito, M. C. De Vivo, *Web linking, deep linking e framing*, in G. Cassano (a cura di), cit., p. 936.

(8) I diversi *links* che consentono all'utente di muoversi all'interno dell'opera non sono solo quelli predeterminati dal creatore dell'opera; infatti, il fruitore ha la possibilità di modificare i dati, le opere o le porzioni di opere contenute nel prodotto multimediale, di comporli, così pure di creare e aggiungere nuovi contenuti; v., sul punto, C. Di Cocco, *L'opera multimediale. Qualificazione giuridica e regime di tutela*, Giappichelli, Torino, 2005, p. 31 ss.

(9) M. Fabiani, *Banche dati e multimedialità*, in *Dir. Aut.*, 1, 1999, p. 11.

(10) B. Cunegatti, *La qualificazione giuridica dell'opera multimediale*, cit., p. 85; e v., anche, V. Ricciuto, *Internet, l'opera multimediale e il contenuto dei diritti connessi*, in *AIDA*, 1996, pp. 105-106.

(11) C. Di Cocco, cit., p. 29, spec. nota 33.

(12) L. Turini, *L'opera telematica*, in G. Cassano (a cura di), cit., p. 985.

(13) C. Gattei, *Le proposte europee per un diritto d'autore delle opere digitali su internet*, in *Interlex* ([www.interlex.it](http://www.interlex.it)), 1997. Ed, infatti, le caratteristiche principali del *World Wide Web* sono la ipertestualità, la ipermedialità e la interattività. Esso viene definito come un "ipertesto multimediale distribuito, dove l'attributo multimediale si riferisce alla possibilità di utilizzare contemporaneamente più media e/o più linguaggi [...]". Il *World Wide Web* è composto da "un insieme di documenti interconnessi nella rete (siti) mediante molteplici collegamenti ipertestuali (*links*) e archiviati su vari *computers* collegati in Internet. Ciascun documento è definito 'pagina *web*' ed è costituito da testo, immagini fisse e/o in movimento [...]"; così, G. Peruginelli, cit., p. 121.

(14) In particolare, trova applicazione la disciplina giuridica prevista per la copia e la diffusione illegale di opere protette su supporti contraffatti; in Italia, il regime giuridico attinente, nello specifico, alle opere multimediali, è stato delineato dalla legge 248/2000, che si è occupata, per la prima volta, della materia. La normativa trova la sua specificazione nel regolamento di attuazione, DPCM 338/2001.

(15) R. Mastroianni, *Opera multimediale e diritto d'autore nell'ordinamento comunitario*, in *Problemi dell'informazione*, XXI, 1, 1996, p. 156.

(16) Il testo della proposta di Direttiva sulle banche dati, quale risulta dalla posizione comune del Parlamento Europeo e del Consiglio n. 20/95, del 10 luglio 1995, integralmente ripreso nel contenuto della Direttiva stessa, all'art. 7 stabilisce che al costituente è consentito di vietare l'estrazione e la riutilizzazione non autorizzata della totalità o di parte sostanziale del contenuto del *database*, qualora l'ottenimento, la verifica e la presentazione di detto contenuto attestino un investimento rilevante sotto il profilo qualitativo e quantitativo.

(17) La Direttiva 96/9/CE esclude che possano divenire titolari del diritto *sui generis* i cittadini o le imprese di Stati terzi rispetto all'Unione, a meno che non vi siano accordi, in tal senso, del Consiglio con Paesi esterni.

(18) S. Cerutti, cit., p. 1011.

(19) R. Liscia, *Diritto d'autore e multimedialità: un problema ancora aperto*, in [www.fondazioneibm.it](http://www.fondazioneibm.it).

(20) B. Cunegatti, *Le principali questioni relative alla tutela delle opere multimediali in Italia*, in [www.netjus.org](http://www.netjus.org).

(21) L. Chimienti, *Lineamenti del nuovo diritto d'autore*, Giuffrè, Milano, 2004, p. 71.

(22) R. Liscia, cit.

(23) Differentemente dal paradigma del *copyright*, secondo cui "tutti i diritti sono riservati", nelle licenze *Creative Commons* la dicitura cambia per diventare "alcuni diritti riservati".

(24) La fase di adattamento delle licenze *Creative* rientra nel progetto internazionale *i-commons*, rivolto allo studio, alla traduzione e all'adeguamento delle caratteristiche di queste licenze alle normative

nazionali dei Paesi che hanno accolto l'iniziativa. Maggiori approfondimenti sono contenuti negli appunti di lavoro sul progetto *i-commons* sul sito [www.creativecommons.ieiit.cnr.it](http://www.creativecommons.ieiit.cnr.it).

**(25)** Per un quadro generale di tutte le tipologie di licenze *Creative*, attualmente disponibili, si rimanda al sito ufficiale *Creative Commons*, consultabile all'indirizzo [www.creativecommons.org](http://www.creativecommons.org); si veda, anche, *Arrivano in Italia le licenze libere Creative Commons*. L'articolo, consultabile nell'archivio digitale del repertorio informatico de *Il Sole 24 ore* ([www.ilsole24ore.it](http://www.ilsole24ore.it)), riporta l'intervista a Juan Carlos De Martin dello Ieiit del Cnr. In particolare, vi si legge che il progetto prevede, per il futuro, la possibilità di "marcare elettronicamente le versioni digitali di opere creative. In questo modo un motore di ricerca sarà in grado di selezionare i *file* con licenza *Creative* e l'utente potrà, quindi, regolarsi per il suo utilizzo. Analogamente, all'utente sarà data la possibilità di conoscere i diritti associati alle pagine *web*, che incontra nella navigazione in Internet, o quelle associate ai *files* audiovisivi a cui accede in modalità *streaming*".

**(26)** A. Fantini, *Creative Commons some right reserved*, in [www.Pivari.com](http://www.Pivari.com).

**(27)** La *Public Library of Science*, ad esempio, ha adottato la licenza *Attribution* come licenza di base, mettendo chiunque in grado di offrire e distribuire traduzioni, purché sia fatta menzione degli autori originari. Si veda, sul punto, *Science Commons: la condivisione del sapere scientifico*, con traduzione di M. C. Pivatolo, in [www.creativecommons.it](http://www.creativecommons.it).