



## **UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI ROMA TOR VERGATA**

***European Digital Law of the Person, of the Contract  
and of the Technological Marketplace - EUDILA  
Cattedra Jean Monnet del Progetto ERASMUS +***

***La tutela del diritto d'autore in internet***

***Riccardo Rempicci***

***0367168***

**Anno accademico 2024/2025**

## Indice

|                                                                          |    |
|--------------------------------------------------------------------------|----|
| Abstract.....                                                            | 3  |
| 1. I Fondamenti del diritto d'autore.....                                | 4  |
| 1.1. La definizione di diritto d'autore .....                            | 4  |
| 1.2. Fonti normative nazionali ed internazionali .....                   | 5  |
| 1.3. La durata della protezione e le eccezioni .....                     | 5  |
| 2. Le sfide del diritto d'autore nell'ambiente digitale .....            | 7  |
| 2.1. Internet: un nuovo paradigma per il diritto d'autore .....          | 7  |
| 2.2. Le nuove forme di violazione del diritto d'autore .....             | 8  |
| 2.3. Il ruolo degli intermediari della rete .....                        | 9  |
| 3. Strumenti e strategie per la tutela del diritto d'autore online ..... | 11 |
| 3.1. Misure tecnologiche di protezione (DRM) .....                       | 11 |
| 3.2. Azioni legali e sanzioni .....                                      | 12 |
| 3.3. Accordi e licenze volontarie.....                                   | 13 |
| 4. Il futuro della tutela del diritto d'autore in internet .....         | 15 |
| 4.1. Nuove sfide e tecnologie emergenti.....                             | 15 |
| 4.2. Proposte di riforma e dibattiti attuali .....                       | 16 |
| 4.3. Il ruolo della sensibilizzazione e dell'educazione .....            | 17 |
| Conclusioni .....                                                        | 18 |
| Bibliografia e Sitografia .....                                          | 19 |

## Abstract

Il diritto d'autore ha radici profonde che affondano nel desiderio di riconoscere e proteggere l'ingegno e la creatività di autori e artisti. Nato per essere il pilastro fondamentale della salvaguardia di opere letterarie, musicali e artistiche nel mondo analogico, questo *corpus* normativo si trova oggi di fronte a una delle sfide più complesse ed interessanti della sua storia: l'avvento di *Internet*. La rete globale infatti, con la sua capacità rivoluzionaria di connettere miliardi di persone e di diffondere informazioni e contenuti con una velocità e capillarità senza precedenti, ha trasformato radicalmente il panorama della creazione, distribuzione e fruizione delle opere dell'ingegno. Se da un lato Internet ha aperto orizzonti inesplorati per la condivisione culturale e l'accesso ad una conoscenza prima molto più limitata, esclusiva ed elitaria, dall'altro ha esposto il diritto d'autore a nuove e insidiose forme di violazione. La facilità con cui è possibile riprodurre, modificare e distribuire digitalmente un'opera ha reso le frontiere tradizionali della protezione giuridica sempre più labili, ponendo interrogativi urgenti sulla responsabilità degli utenti, degli intermediari della rete e sulla capacità delle normative esistenti di adattarsi a un ecosistema digitale in costante e rapida evoluzione. Questa tesina si propone di esplorare il complesso rapporto tra il diritto d'autore e l'ambiente digitale. Partendo da una disamina dei fondamenti del diritto d'autore e del quadro normativo internazionale e nazionale verranno analizzate poi le principali sfide e le nuove forme di violazione che Internet ha introdotto. Successivamente, il focus si sposterà sugli strumenti e le strategie adottate per la tutela delle opere online, dalle misure tecnologiche alle azioni legali. Infine, verrà dato uno sguardo al futuro della protezione autoriale, esaminando le nuove tecnologie emergenti e i dibattiti in corso, con l'obiettivo di delineare un quadro completo e aggiornato su come il diritto stia cercando di mantenere il passo con l'innovazione tecnologica per garantire un giusto equilibrio tra protezione della creatività e libertà di accesso all'informazione.

## **1. I Fondamenti del diritto d'autore**

### **1.1. La definizione di diritto d'autore**

Il diritto d'autore è un istituto giuridico che riconosce all'autore di un'opera originale una serie di diritti esclusivi sulla sua creazione. Si tratta dunque di un complesso di norme giuridiche con una duplice finalità: da un lato, incentivare la produzione intellettuale garantendo al creatore un beneficio economico e morale per il proprio ingegno; dall'altro, promuovere la diffusione della cultura e del sapere, bilanciando l'interesse singolo dell'autore ad essere tutelato, con quello della collettività a poter usufruire di lavori altrui. Si differenzia dal concetto britannico di “copyright”, il quale tutela esclusivamente il diritto di sfruttamento commerciale dell'opera, e non la paternità della stessa, paternità che nel caso di opere di ingegno e creatività non è legata alla firma legale di un atto, ma alla semplice dimostrazione di esserne il reale autore, a differenza invece di brevetti e simili. Le opere protette sono estremamente varie e includono: opere letterarie (libri, articoli, sceneggiature), musicali (brani, testi, arrangiamenti), artistiche (dipinti, sculture, fotografie), cinematografiche e audiovisive, architettoniche, disegni industriali con carattere creativo, e anche software e banche dati. Ciò che il diritto d'autore tutela non è l'idea in sé, ma la sua espressione concreta e originale, e cioè il lavoro artistico che ha reso possibile la trasformazione di un'idea in realtà. Un lavoro originale non deve essere necessariamente una novità assoluta, ma devono essere riconoscibili la "personalità" e l'individualità dell'autore nell'elaborazione dell'opera. Il diritto d'autore si distingue in due grandi categorie: i diritti patrimoniali e i diritti morali. I diritti patrimoniali conferiscono all'autore la facoltà esclusiva di utilizzare economicamente la propria opera in ogni forma e modo, consentendo o vietando la riproduzione, la distribuzione, l'esecuzione pubblica, la comunicazione al pubblico e la traduzione. Questi diritti, essendo patrimoniali, sono cedibili o trasmissibili per successione e costituiscono la base per lo sfruttamento commerciale dell'opera. I diritti morali, invece, sono di carattere personale e inalienabili: comprendono il diritto di paternità (riconoscimento della qualità di autore), il diritto all'integrità dell'opera (opposizione a modifiche o deformazioni che possano ledere l'onore o la reputazione dell'autore o dell'opera) e il diritto di inedito (diritto che consente all'autore di decidere se, quando e in che modo la propria opera debba essere pubblicata o divulgata). Questi diritti non possono essere ceduti e permangono anche dopo la cessione dei diritti patrimoniali.

## **1.2. Fonti normative nazionali ed internazionali**

La tutela del diritto d'autore si fonda su un complesso sistema di norme che si articola su più livelli: nazionale, europeo e internazionale. A livello nazionale, la Legge n. 633 del 22 aprile 1941, nota come "Protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio", rappresenta la normativa cardine in Italia. Questa legge definisce le opere protette, i diritti dell'autore, la durata della protezione, le eccezioni e le sanzioni in caso di violazione. Nonostante la sua anzianità, la Legge n. 633/1941 è stata oggetto di numerose modifiche e integrazioni per adattarsi alle nuove tecnologie e alle normative europee e internazionali. Sul piano internazionale, le Convenzioni internazionali giocano un ruolo cruciale nell'armonizzazione delle legislazioni nazionali e nel garantire una protezione anche al di fuori dei confini della propria Nazione. Tra le più importanti vi è la Convenzione di Berna per la protezione delle opere letterarie ed artistiche del 1886, che stabilisce il principio del trattamento nazionale (i Paesi firmatari devono concedere agli autori stranieri gli stessi diritti concessi ai propri cittadini) e definisce gli standard minimi di protezione. Altri accordi rilevanti includono l'Accordo sugli aspetti dei diritti di proprietà intellettuale attinenti al commercio (TRIPS) dell'Organizzazione Mondiale del Commercio (WTO), e i Trattati dell'Organizzazione mondiale della proprietà intellettuale (WIPO) su diritto d'autore (WCT) e sulle esecuzioni e i fonogrammi (WPPT) del 1996, che hanno affrontato le sfide poste dalle tecnologie digitali. Infine, la normativa europea in materia di diritto d'autore ha assunto un'importanza crescente. Le Direttive europee mirano ad armonizzare le legislazioni degli Stati membri per favorire il funzionamento del mercato unico digitale. Di particolare rilievo è la Direttiva (UE) 2019/790 sul diritto d'autore nel mercato unico digitale (nota come Direttiva DSM), che ha introdotto significative novità, tra cui l'introduzione di nuove eccezioni e limitazioni nell'ambiente digitale e la responsabilità delle piattaforme online per i contenuti caricati dagli utenti, temi che verranno affrontati più in dettaglio nei capitoli successivi.

## **1.3. La durata della protezione e le eccezioni**

La protezione conferita dal diritto d'autore non è illimitata nel tempo. In Italia, e in gran parte d'Europa, la durata standard del diritto d'autore sui diritti patrimoniali è stabilita in settanta anni dopo la morte dell'autore (art. 25 Legge n. 633/1941). Trascorso questo periodo, l'opera entra nel pubblico dominio, diventando liberamente utilizzabile da chiunque, senza necessità di autorizzazione o pagamento di *royalties*, ma comunque ancora soggetta ad eventuali altri vincoli legali. Questo meccanismo è proprio quello che bilancia l'interesse privato dell'autore e dei suoi eredi con quello

pubblico di rendere liberamente fruibile il patrimonio culturale. Esistono tuttavia specifiche eccezioni e limitazioni al diritto d'autore, che permettono l'utilizzo dell'opera senza il consenso dell'autore in determinate circostanze e per scopi particolari. Queste eccezioni, disciplinate dal Capo V della L.633/1941, sono espressione del bilanciamento tra il diritto esclusivo dell'autore e altri interessi sociali, come la libertà di espressione, il diritto all'informazione e l'accesso alla cultura e all'istruzione. Esempi comuni includono: il diritto di cronaca, che consente la riproduzione di parti di opere per scopi informativi, ovvero per pubblica sicurezza; la parodia, che permette l'uso di un'opera per scopi umoristici o satirici; e l'uso didattico, che consente la riproduzione per scopi esclusivi di insegnamento o ricerca, spesso con limiti specifici sulla quantità riproducibile e l'attribuzione della fonte. Altre eccezioni riguardano la riproduzione per uso personale e privato senza scopi di lucro, l'uso per finalità di conservazione da parte di biblioteche e archivi, ecc.

## 2. Le sfide del diritto d'autore nell'ambiente digitale

### 2.1. Internet: un nuovo paradigma per il diritto d'autore

L'avvento e la rapida diffusione di Internet hanno rappresentato un punto di svolta epocale, ridefinendo in modo radicale non solo le modalità di comunicazione e interazione sociale, ma anche i paradigmi tradizionali di molti diritti, tra cui quelli del diritto d'autore. Se in passato la riproduzione e la distribuzione di opere protette richiedevano processi complessi, ad alto costo e con un enorme dispendio di energie e tempo, si pensi ad esempio alla stampa di libri, alla duplicazione di dischi o alla proiezione cinematografica, l'ambiente digitale ha totalmente annullato queste barriere, introducendo una facilità di riproduzione e diffusione delle opere online senza precedenti. Ogni clic, ogni download ed ogni condivisione può potenzialmente generare una copia identica all'originale, rendendo la circolazione dei contenuti immediata, globale e difficile da controllare. Questa trasformazione ha posto al centro del dibattito il concetto di "copia digitale". La riproduzione di un'opera in formato digitale, sia essa un file musicale, un *e-book*, un'immagine o un video, è indistinguibile dall'originale per qualità e si propaga con costi marginali quasi nulli. Ciò ha sollevato la questione della sua equiparazione alla copia fisica, storicamente oggetto di tutela. Mentre il diritto d'autore tradizionale era concepito per un mondo di beni tangibili e, talvolta, scarsi, Internet ha creato un'abbondanza di beni immateriali facilmente replicabili, rendendo obsolete le logiche che presiedevano al controllo esclusivo della riproduzione e distribuzione. A complicare ulteriormente il quadro, si è assistito a un notevole cambiamento nel comportamento degli utenti sempre più assuefatti da questa immediatezza e dalla facilità di reperimento e di distribuzione di questi prodotti. La "cultura del gratuito" e la percezione diffusa che ciò che è disponibile online sia automaticamente libero da vincoli di proprietà intellettuale hanno generato un divario tra la norma giuridica e la pratica comune. Molti utenti, spesso ignari delle implicazioni legali, condividono, scaricano e riutilizzano contenuti senza la consapevolezza di commettere una violazione, contribuendo a un'erosione della percezione del valore intrinseco dell'opera creativa e del lavoro dell'autore. Un'altra problematica cruciale è legata alla territorialità del diritto nell'ambiente globale. Il diritto d'autore è per sua natura un diritto territoriale, le cui leggi variano da Paese a Paese. Tuttavia, Internet tende intrinsecamente ad ignorare i confini geografici. Un'opera caricata in un angolo del mondo è immediatamente accessibile e scaricabile in qualsiasi altro. Questa dimensione globale della rete crea sfide significative per l'applicazione delle leggi nazionali, generando complessi conflitti di legge e giurisdizione. Determinare quale legge sia applicabile a una violazione commessa online, o quale tribunale sia

competente, diventa un'impresa ardua, complicando notevolmente le azioni di tutela e rendendo necessaria una sempre maggiore armonizzazione internazionale delle normative, che guardi il mondo del web come un unico grande spazio da regolare uniformemente. L'assenza di un'autorità centrale e la natura decentralizzata della rete amplificano queste problematiche, rendendo la protezione efficace del diritto d'autore un'impresa costantemente in evoluzione.

## **2.2. Le nuove forme di violazione del diritto d'autore**

La facilità di riproduzione e diffusione dei contenuti innescata da Internet ha dato origine a un ventaglio di nuove e complesse forme di violazione del diritto d'autore, che si distinguono per modalità operative e per la scala di diffusione. Queste pratiche, spesso percepite dagli utenti come innocue o legittime data la loro diffusione, rappresentano in realtà una minaccia costante per il mercato dell'arte, gli autori e l'industria creativa. Tra le forme più comuni e diffuse vi è il download illegale, che include sia l'utilizzo di reti peer-to-peer (P2P), e cioè reti senza un server centrale di controllo, ma nelle quali tutti i computer sono collegati tra loro, condividendo dunque facilmente risorse, sia il download diretto da siti che ospitano e condividono illegalmente contenuti senza autorizzazione. Questi sistemi permettono agli utenti di scaricare opere protette, come: film, musica, software ed e-book direttamente sui propri dispositivi, aggirando così le normali vie di distribuzione che prevedono un pagamento contestuale all'acquisizione del prodotto. Sebbene la tecnologia P2P in sé sia neutra, il suo impiego prevalente per la condivisione di file coperti da diritto d'autore ha reso questa pratica una delle principali cause di violazione. Parallelamente al download, anche lo streaming illegale è diventato un fenomeno di massa diffusissimo tra gli avvezzi. Piattaforme non autorizzate offrono la visione o l'ascolto di contenuti in tempo reale, senza che l'utente debba scaricare il file. Questo include siti web dedicati allo streaming di film, serie TV, eventi sportivi, o piattaforme che trasmettono musica o programmi televisivi senza le necessarie licenze. La percezione comune è che lo streaming sia meno problematico del download poiché non comporta una "copia" permanente sul proprio dispositivo, ma anche questa attività costituisce una violazione dei diritti di comunicazione al pubblico e di esecuzione pubblica. Un'altra area di crescente preoccupazione è la riproduzione non autorizzata su piattaforme social e di condivisione. Utenti privati o, a volte, anche enti commerciali caricano video, musica, immagini o frammenti di opere protette su piattaforme come *YouTube*, *Facebook*, *TikTok*, *Instagram*, spesso e volentieri senza il permesso dei titolari dei diritti. Nonostante molte di queste piattaforme abbiano implementato sistemi di riconoscimento dei contenuti con annessi meccanismi di *take-down* (rimozione su richiesta), la vastità dei contenuti caricati e la rapidità della loro diffusione rendono estremamente difficile un controllo preventivo ed

efficace. La sfida qui è duplice: da un lato, la gestione dei contenuti generati dagli utenti (UGC – User Generated Content); dall'altro, la responsabilità delle piattaforme stesse per i contenuti illeciti ospitati. Infine, il plagio digitale e la manipolazione delle opere rappresentano forme più sofisticate di violazione. Il plagio, che consiste nell'appropriazione totale o parziale di un'opera altrui presentandola come propria, è facilitato dalla facilità di copiare e incollare testo, immagini o codice online. La manipolazione, invece, riguarda l'alterazione o la rielaborazione di un'opera originale senza autorizzazione (come ad esempio i *mash-up* audio/video, o l'uso di elementi grafici protetti in nuove creazioni), violando spesso il diritto all'integrità dell'opera e, a volte, anche il diritto di paternità. Questi fenomeni sottolineano la necessità di azioni e strumenti non solo repressivi e correttivi, ma anche di sensibilizzazione sulla cultura del rispetto della proprietà intellettuale nell'ambiente digitale, ambiente nel quale, in virtù della sua volatilità, si è portati a credere che niente sia illecito e che tutto sia permesso.

### **2.3. Il ruolo degli intermediari della rete**

La pervasività delle violazioni del diritto d'autore nell'ambiente digitale ha portato in primo piano la questione della responsabilità degli intermediari della rete, e cioè di coloro che permettono la comunicazione e il trasferimento di dati attraverso le reti. Questi soggetti facilitano l'accesso e la diffusione dei contenuti online senza produrli direttamente, tuttavia, proprio in virtù della loro funzione, si trovano in una posizione complessa: da un lato, sono decisamente infrastrutture essenziali per il funzionamento di Internet e per la libertà di espressione, in quanto permettono di utilizzare al meglio le infinite potenzialità del mondo digitale; dall'altro, possono involontariamente (o, in alcuni casi, volontariamente) ospitare o veicolare contenuti illeciti, o illecitamente. La normativa e la giurisprudenza hanno cercato di definire i loro obblighi e responsabilità, distinguendo tra diverse tipologie di intermediari. In prima battuta, i Provider di Servizi Internet (ISP - Internet Service Providers), ovvero le aziende che forniscono la connettività (es. Tim, Vodafone, Fastweb), rientrano in una categoria con responsabilità limitata. La legislazione europea (in particolare la Direttiva 2000/31/CE sul commercio elettronico, recepita in Italia dal D.Lgs. 70/2003) stabilisce il principio del "safe harbour" o "porto sicuro". Questo significa che gli ISP non sono responsabili per i contenuti illeciti trasmessi o memorizzati sui loro server, a meno che non siano effettivamente a conoscenza dell'illiceità e non agiscano prontamente per rimuovere o disabilitare l'accesso a tali contenuti. Questo principio di "notifica e rimozione" ("*notice and take down*") è cruciale: l'onere di identificare e segnalare la violazione ricade infatti sul titolare del diritto d'autore. Una categoria di intermediari con un impatto ancora più diretto sulla diffusione dei contenuti sono le Piattaforme di condivisione di

contenuti (es. YouTube, Facebook, TikTok, Instagram). Per anni, la loro responsabilità è stata oggetto di acceso dibattito, spesso assimilandole impropriamente agli ISP. Tuttavia, la loro funzione va oltre la mera trasmissione o memorizzazione: esse organizzano, indicizzano, raccomandano e monetizzano i contenuti caricati dagli utenti. Queste distinzioni le hanno necessariamente rese corresponsabili in misura maggiore. La Direttiva (UE) 2019/790 sul diritto d'autore nel mercato unico digitale (Direttiva DSM), in particolare con il suo discusso Articolo 17 (ex Articolo 13), ha ridefinito il loro ruolo, qualificandole come "fornitori di servizi di condivisione di contenuti online" (*online content-sharing service providers* - OCSSP) e imponendo loro precisi obblighi. Questi includono la necessità di ottenere autorizzazioni (licenze) per i contenuti protetti caricati dai loro utenti, o, in assenza di licenze, di compiere "ogni sforzo" per assicurare che tali contenuti non siano disponibili, anche attraverso l'uso di tecnologie di riconoscimento dei contenuti (*content recognition technologies* o *upload filters*). Ciò significa che per questa categoria non ci si limita ad aspettare che il titolare esegua l'onere di notificare, ma la tutela diventa garantita da una serie di azioni di prevenzione attiva. Infine, anche i motori di ricerca come Google hanno un loro ruolo nella questione. Sebbene non ospitino direttamente i contenuti, la loro indicizzazione di pagine che contengono materiale pirata può facilitarne l'accesso e permettere le violazioni. Anche per i motori di ricerca si applica generalmente il principio di *notice and take down* per la de-indicizzazione dei link a contenuti illeciti, sebbene il dibattito sulla loro responsabilità nel filtrare o bloccare preventivamente tali link sia meno stringente rispetto alle piattaforme di condivisione di contenuti. La definizione della responsabilità degli intermediari è un campo in continua evoluzione, che cerca un difficile equilibrio tra la protezione della proprietà intellettuale, la libertà di informazione e l'innovazione tecnologica.

### 3. Strumenti e strategie per la tutela del diritto d'autore online

#### 3.1. Misure tecnologiche di protezione (DRM)

Nel tentativo di rafforzare la tutela del diritto d'autore nell'ambiente digitale, l'industria creativa e i detentori dei diritti hanno richiesto sempre più l'implementazione di Misure Tecnologiche di Protezione (MTP), comunemente note come Digital Rights Management (DRM). I DRM sono un insieme di tecnologie utilizzate per controllare l'accesso, la copia e l'utilizzo delle opere digitali protette da diritto d'autore. L'obiettivo principale è impedire la riproduzione, la distribuzione o la fruizione non autorizzata di contenuti, fungendo da "lucchetto digitale" che vincola l'opera a specifiche condizioni d'uso stabilite dal titolare dei diritti. Il funzionamento dei DRM può variare notevolmente da una misura all'altra. Alcuni sistemi impediscono fisicamente la copia di un file (ad esempio, bloccando la funzione "salva con nome" o "copia-incolla"); altri limitano il numero di volte che un contenuto può essere riprodotto o il tipo di dispositivi su cui può essere visualizzato (es. licenze che permettono la lettura di un e-book su un numero limitato di reader). Altri ancora integrano il contenuto con informazioni criptate che ne controllano l'accesso, richiedendo un'autenticazione o un permesso specifico. Esempi comuni includono la protezione di e-book, film in streaming, musica digitale e software, dove il DRM gestisce aspetti come la riproduzione, la stampa, la modifica o la condivisione. I vantaggi percepiti dei DRM sono molteplici e risiedono nella loro capacità di fornire un controllo diretto sui contenuti digitali, potenzialmente riducendo la pirateria e incentivando gli investimenti nella produzione di opere creative, garantendo un ritorno economico agli autori e agli editori. Offrono inoltre la possibilità di definire modelli di business flessibili, come il noleggio di contenuti digitali o l'accesso in abbonamento. Tuttavia, nel corso del tempo sono sorte anche significative limitazioni e controversie sul tema DRM. Da un punto di vista tecnico infatti, sono spesso vulnerabili ed aggirabili: esistono software e metodi che permettono di oltrepassare le protezioni, rendendo vano lo sforzo di tutela. Da un punto di vista legale invece, la loro implementazione ha sollevato numerosi interrogativi sulla proporzionalità e sull'impatto sui diritti degli utenti, come ad esempio il diritto alla copia privata o l'applicazione delle eccezioni al diritto d'autore. La loro rigidità può inoltre limitare l'interoperabilità tra dispositivi e piattaforme, creando "ecosistemi chiusi" e vincolando l'utente a un singolo fornitore di contenuti. La lotta all'elusione dei DRM è dunque un aspetto fondamentale della normativa sul diritto d'autore. A livello internazionale, il Trattato WIPO sul diritto d'autore (WCT) del 1996 ha introdotto l'obbligo per gli Stati firmatari di prevedere sanzioni contro la produzione, l'importazione e la distribuzione di dispositivi o servizi volti

a eludere le misure tecnologiche. In Europa, la Direttiva 2001/29/CE (Direttiva InfoSoc) ha recepito questi principi, stabilendo che gli Stati membri debbano prevedere un'adeguata protezione giuridica contro tali pratiche di aggiramento delle misure tecnologiche. Questo ha portato all'introduzione di specifiche norme anti-elusione nelle legislazioni nazionali, compresa quella italiana, che criminalizzano tali attività, evidenziando il riconoscimento del valore legale delle protezioni tecnologiche.

### 3.2. Azioni legali e sanzioni

Accanto alle misure tecnologiche, la tutela del diritto d'autore nell'ambiente digitale si affida fortemente anche agli strumenti giuridici e alle conseguenti azioni legali e sanzioni previste dagli ordinamenti nazionali e internazionali. L'apparato legale ha il compito di scoraggiare le violazioni, riparare i danni subiti dai titolari dei diritti e, in alcuni casi, sanzionare penalmente i trasgressori. Le diverse tipologie di azioni legali si suddividono pertanto principalmente in azioni civili e azioni penali. Le **azioni civili** sono finalizzate al risarcimento del danno subito dal titolare del diritto e alla cessazione dell'attività illecita. Queste includono:

- **Azione inhibitoria:** volta a far cessare la violazione (es. ordinare la rimozione di contenuti pirata da un sito web o lo stop alla distribuzione illecita).
- **Azione di rimozione e distruzione:** per l'eliminazione dei materiali illecitamente riprodotti o dei mezzi utilizzati per la violazione.
- **Azione di accertamento e pubblicazione della sentenza:** per rendere noto al pubblico l'avvenuta violazione e la condanna del responsabile.
- **Azione di risarcimento del danno:** volta a ottenere un indennizzo economico per il pregiudizio patrimoniale subito, che può essere calcolato in base al mancato guadagno, al lucro cessante, o, in alcuni casi, con un importo forfettario o basato sul prezzo della licenza che sarebbe stata pagata. A questi si possono aggiungere i danni non patrimoniali.

Le **azioni penali**, invece, sono mosse dallo Stato contro coloro che commettono reati di violazione del diritto d'autore, in particolare nei casi di pirateria su larga scala o a fini di lucro. Il Codice Penale italiano prevede diverse figure di reato e relative pene, che possono includere multe salate e pene detentive, soprattutto quando le violazioni sono commesse a scopo di lucro. La recente evoluzione normativa e giurisprudenziale ha cercato di adattare queste previsioni anche alle specificità delle violazioni online. Le sanzioni previste per la violazione del diritto d'autore variano di entità a seconda della gravità dell'illecito, della finalità (personale o commerciale) e della reiterazione. Oltre alle

sanzioni civili (risarcimento, inibitoria) e penali (multe, reclusione), possono essere previste sanzioni amministrative, come la chiusura di siti web o il blocco dell'accesso a determinate risorse online, spesso gestite da autorità amministrative indipendenti. La giurisprudenza più significativa in materia di diritto d'autore online ha avuto un ruolo fondamentale nel plasmare l'interpretazione e l'applicazione delle norme. Sentenze importanti, sia a livello nazionale che europeo (in particolare dalla Corte di Giustizia dell'Unione Europea), hanno chiarito concetti come la "comunicazione al pubblico" in relazione allo streaming e al linking, la responsabilità degli intermediari (come visto nel paragrafo precedente) e i limiti della copia privata nel contesto digitale. Queste decisioni contribuiscono a fornire chiarezza in un ambito giuridico in continua evoluzione, fornendo precedenti per future controversie e orientando l'azione legislativa.

### **3.3. Accordi e licenze volontarie**

Oltre alle misure coercitive e tecnologiche, una componente sempre più rilevante della tutela del diritto d'autore nell'ambiente digitale è rappresentata dagli accordi e dalle licenze volontarie. Questi strumenti offrono un approccio più flessibile e collaborativo alla gestione dei diritti, cercando di bilanciare la protezione delle opere con le esigenze di diffusione e riutilizzo proprie dell'era digitale. Si tratta di meccanismi che consentono ai titolari dei diritti di concedere autorizzazioni per l'uso delle proprie opere sotto specifiche condizioni, senza ricorrere ogni volta a negoziazioni individuali complesse. Le licenze Creative Commons (CC) rappresentano forse l'esempio più noto e diffuso di questo approccio. Nate nei primi anni 2000, le licenze CC offrono un set di strumenti giuridici che consentono agli autori di scegliere "alcuni diritti riservati" anziché il tradizionale "tutti i diritti riservati". Attraverso una combinazione di sei diversi tipi di licenze (che variano in base alla possibilità di riutilizzare l'opera per scopi commerciali, di modificarla o di derivarne nuove opere), gli autori possono indicare chiaramente al pubblico come le loro creazioni possono essere utilizzate, copiate, distribuite e adattate. Questo sistema facilita la condivisione e il riutilizzo legale di contenuti, promuovendo la circolazione del sapere e della cultura in un contesto digitale. Le licenze Creative Commons sono particolarmente popolari nel mondo accademico, nel mondo dei software open source, tra i fotografi e i creatori di contenuti online. Accanto alle licenze standardizzate, si sono sviluppati accordi tra titolari dei diritti e piattaforme online. Con la crescita delle piattaforme di condivisione di contenuti (come YouTube, Spotify, Netflix), è emersa la necessità per i detentori dei diritti (case discografiche, studi cinematografici, editori) di negoziare accordi di licenza di massa. Questi accordi permettono alle piattaforme di offrire legalmente un vastissimo catalogo di contenuti agli utenti, garantendo al contempo una remunerazione agli artisti e alle aziende. L'approvazione della

Direttiva DSM (in particolare l'Articolo 17) ha spinto ulteriormente verso la conclusione di questi accordi, rendendoli una soluzione preferenziale per la gestione del flusso di contenuti caricati dagli utenti. Infine, un ruolo fondamentale è svolto dalla gestione collettiva dei diritti d'autore. Organismi come la SIAE (Società Italiana Autori ed Editori) in Italia, o le consorelle europee (es. GEMA in Germania, SACEM in Francia), agiscono come intermediari tra i titolari dei diritti e gli utilizzatori delle opere. Questi enti autorizzano l'uso delle opere protette (ad esempio, per trasmissioni radiofoniche, concerti, diffusione in locali pubblici, servizi online) e raccolgono i compensi dovuti, che vengono poi distribuiti agli autori e agli editori. Nel contesto digitale, le società di collecting hanno dovuto adattare i loro modelli operativi, negoziando licenze con le piattaforme online e i fornitori di servizi digitali, garantendo la raccolta e la distribuzione dei proventi derivanti dagli utilizzi online su vasta scala. Questi meccanismi di licenza multilaterale sono essenziali per la gestione efficiente dei diritti in un ambiente frammentato e complesso come quello di Internet.

## 4. Il futuro della tutela del diritto d'autore in internet

### 4.1. Nuove sfide e tecnologie emergenti

Il panorama della tutela del diritto d'autore è in costante evoluzione, e le nuove tecnologie emergenti stanno già delineando le nuove sfide e, al contempo, offrendo potenziali soluzioni per la gestione e la protezione delle opere creative. Queste innovazioni stanno spingendo i legislatori e gli esperti legali a riconsiderare concetti fondamentali e ad adattare gli strumenti giuridici a realtà digitali sempre più complesse e immersive. Un ambito di profonda rivoluzione è rappresentato ovviamente dall'intelligenza artificiale (IA) e dalla creazione di contenuti ad essa collegati. I sistemi di IA generativa sono ormai in grado di produrre testi, immagini, musica, video e persino codice, suscitando interrogativi inediti sul concetto stesso di "autore". Se un'opera è creata da un algoritmo, chi ne detiene il diritto d'autore: il programmatore dell'IA, l'utente che ha fornito l'input (prompt), o l'IA stessa? Attualmente, la maggior parte degli ordinamenti richiede un contributo umano e una "scelta creativa" per il riconoscimento del diritto d'autore, rendendo incerta la posizione delle opere generate autonomamente dall'IA. Inoltre, si pone il problema del *training* degli algoritmi: l'addestramento delle IA avviene spesso su vasti dataset di opere protette da copyright, sollevando questioni sull'uso legittimo di tali contenuti e sulla necessità di nuove eccezioni o licenze. Un'altra tecnologia con un potenziale dirompente è la *blockchain*. Questa tecnologia di registro distribuito, nota per la sua immutabilità e trasparenza, offre nuove possibilità per la certificazione dell'autenticità e della proprietà delle opere digitali. Attraverso l'uso di *Non-Fungible Token* (NFT), è possibile creare una rappresentazione unica e non replicabile di un bene digitale su blockchain, stabilendo in modo verificabile la sua origine e la sua storia di proprietà. Sebbene l'acquisto di un NFT non corrisponda automaticamente all'acquisto del diritto d'autore sull'opera sottostante, la blockchain può semplificare la gestione dei diritti, la tracciabilità delle transazioni e l'applicazione di *smart contract* per automatizzare il pagamento di *royalties* o l'applicazione di licenze, offrendo un potenziale strumento anti-contraffazione e di gestione del *copyright* in un ambiente decentralizzato. Infine, una nuova frontiera di implicazioni per il diritto d'autore è rappresentata dal metaverso. Il metaverso è un insieme di mondi virtuali interconnessi, persistenti e immersivi, dove gli utenti possono interagire, creare e possedere *asset* digitali. In questo spazio, oggetti virtuali, avatar, ambienti e le stesse esperienze create dagli utenti possono essere considerati opere protette. Sorgono domande complesse sulla protezione della proprietà intellettuale degli asset digitali creati o importati nel metaverso, sulle licenze d'uso per avatar o per la musica riprodotta negli ambienti virtuali, e sulle giurisdizioni applicabili quando le violazioni avvengono in un "non-luogo" globale. La definizione dei diritti e

delle responsabilità in queste nuove economie virtuali sarà cruciale per il futuro della creazione e del commercio digitale.

#### **4.2. Proposte di riforma e dibattiti attuali**

Il rapido sviluppo tecnologico e le mutevoli dinamiche del consumo di contenuti digitali hanno reso evidente la necessità di aggiornare e armonizzare le normative sul diritto d'autore. In questo contesto, l'Unione Europea ha giocato un ruolo fondamentale con l'adozione di significative riforme, tra cui spicca la Direttiva (UE) 2019/790 sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale (Direttiva DSM). Entrata in vigore nel 2019 e recepita dagli Stati membri, questa direttiva mira a modernizzare il quadro normativo europeo, affrontando le sfide poste dalla digitalizzazione e dalla diffusione internazionale delle opere. I suoi obiettivi principali includono la creazione di un mercato unico digitale più equo, la protezione dei titolari dei diritti e la facilitazione dell'accesso ai contenuti online. Il punto più discusso e controverso della Direttiva DSM è stato senza dubbio l'Articolo 17 (originariamente Articolo 13 nella proposta), relativo all'utilizzo di contenuti protetti da parte di fornitori di servizi di condivisione di contenuti online (le grandi piattaforme come YouTube, Facebook, ecc.). Questo articolo ha imposto a tali piattaforme nuovi e più stringenti obblighi in materia di diritto d'autore. In sostanza, le piattaforme sono ora tenute a ottenere un'autorizzazione (licenza) dai titolari dei diritti per i contenuti caricati dagli utenti, oppure, in assenza di licenza, a compiere "ogni sforzo" per assicurare che tali contenuti non siano disponibili. Quest'ultimo punto ha scatenato un intenso dibattito e controversie, in quanto ha portato all'implementazione di sistemi di riconoscimento automatico dei contenuti, spesso chiamati "filtri di upload". I critici hanno sollevato preoccupazioni sulla censura preventiva, sulla limitazione della libertà di espressione e sulla potenziale violazione del diritto alla parodia, alla citazione e ad altre eccezioni al diritto d'autore, temendo che i filtri automatici possano non essere sufficientemente sofisticati per distinguere tra usi leciti e illeciti. Questo dibattito riflette una tensione più ampia tra la necessità di tutelare il diritto d'autore e la salvaguardia della libertà di espressione. Da un lato, i titolari dei diritti e l'industria creativa sostengono che una protezione robusta è essenziale per garantire un'adeguata remunerazione e incentivare la produzione di opere, contrastando la pirateria che mina il loro modello di business. Dall'altro lato, le associazioni per i diritti digitali, gli accademici e parte del pubblico temono che misure eccessivamente restrittive possano soffocare la creatività online, limitare la condivisione di informazioni e ostacolare l'innovazione. La sfida per i legislatori rimane quella di trovare un equilibrio che consenta la fioritura della cultura e della creatività senza ledere i diritti fondamentali degli utenti e la dinamicità della rete.

### 4.3. Il ruolo della sensibilizzazione e dell'educazione

Al di là degli strumenti legali e tecnologici, un pilastro fondamentale per la tutela efficace del diritto d'autore nell'era digitale deve sicuramente essere rappresentato dalla sensibilizzazione e dall'educazione. La "cultura del gratuito" e la spesso inconsapevole violazione delle norme sulla proprietà intellettuale, ampiamente discusse in precedenza, evidenziano la necessità di promuovere una maggiore consapevolezza e rispetto per il lavoro creativo. Senza un cambiamento culturale che riconosca il valore intrinseco e il costo della produzione intellettuale, le sole misure repressive o tecniche rischiano di rimanere insufficienti. L'importanza di promuovere una cultura del rispetto del diritto d'autore si manifesta a più livelli. In primo luogo, a livello individuale, educare gli utenti (in particolare i giovani) sui principi del diritto d'autore e sulle conseguenze delle violazioni può ridurre significativamente il fenomeno della pirateria. Comprendere che un'opera creativa è frutto di lavoro, investimento e talento può favorire un approccio più etico e legale al consumo di contenuti. In secondo luogo, a livello sociale, una maggiore consapevolezza contribuisce a sostenere l'industria creativa, garantendo che autori, artisti e produttori possano essere adeguatamente remunerati per il loro contributo alla cultura e all'economia. Per raggiungere questi obiettivi, sono cruciali i programmi educativi e le campagne di sensibilizzazione. Questi possono assumere diverse forme:

- **Educazione scolastica:** L'introduzione di moduli sul diritto d'autore e sulla cittadinanza digitale nei curricula scolastici, fin dalle scuole primarie e secondarie, per insegnare ai futuri cittadini un uso responsabile e legale di Internet.
- **Campagne informative pubbliche:** Promosse da enti governativi, associazioni di categoria (es. SIAE, FIMI), o organizzazioni no-profit, queste campagne utilizzano media tradizionali e digitali per raggiungere un vasto pubblico, illustrando in modo chiaro cosa è permesso e cosa non lo è, e le implicazioni delle violazioni.
- **Risorse online:** La creazione di piattaforme e materiali didattici accessibili via web che spieghino i concetti chiave del diritto d'autore in un linguaggio semplice e comprensibile.
- **Collaborazioni con influencer e creator:** Coinvolgere figure di spicco nel mondo digitale per veicolare messaggi positivi sul rispetto della proprietà intellettuale e sull'importanza di sostenere gli autori.

L'investimento in educazione e sensibilizzazione è un complemento indispensabile agli strumenti legali e tecnologici. Solo attraverso un approccio sistemico, che combini prevenzione, repressione e promozione di una cultura della legalità digitale, sarà possibile garantire una tutela efficace e sostenibile del diritto d'autore in Internet.

## Conclusioni

Il percorso attraverso la tutela del diritto d'autore in Internet proposto in questo elaborato, ha rivelato un campo giuridico in profonda e continua trasformazione. Si è visto come i fondamenti del diritto d'autore, nati in un'era analogica, abbiano dovuto confrontarsi con un nuovo paradigma digitale, caratterizzato dalla facilità di riproduzione, dalla pervasività dello streaming illegale e dalle complesse questioni di territorialità e responsabilità degli intermediari. Le risposte a queste sfide sono state molteplici, spaziando dalle misure tecnologiche di protezione (DRM), il cui potenziale è limitato dalla costante lotta alla circonvenzione, alle azioni legali e sanzioni, indispensabili per la repressione degli illeciti. Tuttavia, è emerso con chiarezza che un approccio puramente coercitivo non è sufficiente. Le licenze volontarie, come le Creative Commons, e la gestione collettiva dei diritti, rappresentano vie collaborative che promuovono un equilibrio tra protezione e diffusione. Le sfide persistenti sono molteplici: l'intelligenza artificiale generativa sta mettendo in discussione la stessa nozione di autore, la blockchain e gli NFT aprono nuove frontiere per la certificazione ma anche per la speculazione, e il metaverso promette di creare ecosistemi digitali in cui i confini della proprietà intellettuale sono ancora tutti da definire. In questo scenario dinamico, le riforme normative, come la Direttiva DSM, cercano di offrire risposte, sebbene spesso accompagnate da intensi dibattiti sul bilanciamento tra la tutela autoriale e i diritti fondamentali come la libertà di espressione. In definitiva, la tutela del diritto d'autore in Internet è un'impresa complessa che richiede un approccio olistico e multidimensionale. Non può prescindere da un solido quadro normativo e da strumenti tecnologici, ma deve necessariamente essere accompagnata da un massiccio investimento in sensibilizzazione ed educazione. Solo promuovendo una cultura del rispetto per la creatività e per il lavoro altrui, fin dalle prime fasi della formazione, sarà possibile costruire un ambiente digitale in cui l'innovazione possa prosperare in armonia con i diritti dei creatori, garantendo che il valore delle opere dell'ingegno sia riconosciuto e sostenuto anche nell'infinito spazio della rete.

*Riccardo Rempicci*

## Bibliografia e Sitografia

Legge n. 633/1941: [https://www.normattiva.it/https://www.studiolegaleonline.net/diritto\\_informatica\\_09.php](https://www.normattiva.it/https://www.studiolegaleonline.net/diritto_informatica_09.php)

<https://www.unicusano.it/blog/didattica/master/diritto-dautore/>

<https://www.siae.it/it/>

<https://www.corradini.it/le-eccezioni-al-copyright/>

[https://documenti.camera.it/leg19/dossier/testi/CU0147.htm?\\_1750514073574](https://documenti.camera.it/leg19/dossier/testi/CU0147.htm?_1750514073574)

Convenzione di Berna 1886: <https://www.interlex.it/testi/convberna.htm>

<https://sengunlegge.com/armonizzazione-degli-standard-internazionali-sul-diritto-dautore-linterazione-tra-laccordo-trips-e-i-trattati-wipi/>

Direttiva (UE) 2019/790: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32019L0790>

Bernardini, C. (2019). *Il diritto d'autore nell'era digitale: profili comparatistici*.

<https://www.ictsecuritymagazine.com/articoli/diritto-dautore-copyright/>

<https://www.cervato.it/post/2013/11/04/violazione-a-mezzo-internet-del-diritto-d-autore-quale-la-competenza-giurisdizionale>

<https://www.uniriz.it/articolo-26/diritto-d-autore-e-copyright-nel-digitale/>

Tutino, D. (2023). *La legge 93/2023 ed il diritto d'autore nell'era digitale*.

<https://www.altalex.com/guide/diritto-d-autore-su-internet>

Direttiva 2000/31/CE: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/HTML/?uri=CELEX:32000L0031>

D.Lgs. 70/2003: <https://www.normattiva.it/uri-res/N2Ls?urn:nir:stato:decreto.legislativo:2003-04-09;70>

Colangelo, G. (2018). *Responsabilità degli intermediari online ed enforcement del diritto d'autore*.

<https://www.fortinet.com/resources/cyberglossary/digital-rights-management-drm>

<https://blogs.youcanprint.it/i-drm-e-gli-ebook-vantaggi-e-svantaggi-per-il-self-publishing/>

<https://www.checkpoint.com/it/cyber-hub/network-security/what-is-digital-rights-management/>

Direttiva 2001/29/CE: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32001L0029>

WIPO Copyright Treaty: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/295166>

<https://www.fondazionenazionalecommercialisti.it/node/1718>

<https://creativecommons.org/>

<https://creativecommons.org/licenses/list.en>

<https://www.osborneclarke.com/it/insights/direttiva-copyright-alle-piattaforme-lonere-di-ottenere-lautorizzazione-dai-titolari-dei>

<https://repubblicadigitale.gov.it/portale/-/l-intelligenza-artificiale>

<https://legalfordigital.it/intelligenza-artificiale/intelligenza-artificiale-problematiche-diritto-d-autore/>

<https://dirittomodaearti.it/non-fungible-tokens-e-diritto-dautore/>

<https://www.medialaws.eu/rivista/la-duplice-radice-dellintelligenza-artificiale-fra-le-esigenze-di-innovazione-e-la-tutela-dei-piu-fragili/>