



# Tecniche Informatiche di ricerca giuridica

Nicolò Ghibellini  
Università di Ferrara  
ghbncl@unife.it

# Terza Lezione

## **I contenuti digitali** **La rivoluzione digitale**

# I contenuti digitali

# Mutamento di scenario

Aumentano le possibilità di fruire dei contenuti on line, mediante maggior facilità di:

- a) accesso
- b) utilizzo

# Web 2.0

Ambiente evoluto di Internet

insieme delle applicazioni on line che permettono agli utenti di **controllare** direttamente i contenuti digitali, **interagendo** in maniera del tutto nuova, spesso come **autori ed editori di se stessi**

# Web 2.0

Blog, forum, chat

sistemi enciclopedici aperti (*Wikipedia*)

sistemi di condivisioni di video e immagini  
(*Youtube, Flickr*)

social network (*Facebook, Twitter, Myspace*)

mondi virtuali (*Second Life*)

# Web 2.0

**Partecipazione attiva**

# Contenuti digitali

Prodotti intellettuali resi disponibili in **formato elettronico digitale**, funzionanti in computer o altri dispositivi in grado di leggere contenuti digitalizzati



Opere dell'ingegno dematerializzate liberate da un contenitore predefinito distribuite su piattaforme digitali



# Problematiche connesse

Maggiore facilità di contraffazione



introduzione sistemi gestione  
diritti digitali



Privatizzazione accesso ai contenuti  
(combinazione di strumenti tecnologici, giuridici e  
contrattuali)

# ...conseguentemente

Ogni diritto che la normativa sul diritto d'autore riconoscerebbe all'utente rischia di essere sostituito da termini e condizioni inderogabili definite unilateralmente

## ...e ancora

Normativa americana (DMCA)

Normativa europea (Dir. 2001/29/CE)



Compressione della capacità dell'utente di esercitare prerogative riconosciute dal DA;

Riconoscimento ai proprietari di opere intellettuali di forme di protezione extragiuridica

# Tensione

Tra

**Società dell'informazione (nuova),**  
caratterizzata dalla semplificazione delle  
modalità di accesso e utilizzo

e

**Società industriale (vecchia),** che  
protegge le opere quasi fossero una  
proprietà fisica



# **La rivoluzione digitale**

# Dilemma digitale

Conflitto

tra opposte esigenze:

- a) Non limitare la diffusione dei contenuti digitali
- b) Tutelare adeguatamente i diritti di proprietà intellettuale

# Caratteristiche dei contenuti digitali

1. facilità di duplicazione
2. facilità di trasmissione e possibilità di uso multiplo/simultaneo
3. plasticità
4. equivalenza del lavoro in formato digitale
5. compatezza
6. non linearità (navigazione a ragnatela-  
ipertesto)
7. intangibilità

# Timori

I proprietari delle vecchie tecnologie di distribuzione hanno paura di:

- a) **perdere il controllo** su autori, compositori e artisti;
- b) quindi, di diventare **inutili**



(continua) inutilità

Rete digitale



Assenza di intermediari

Riduzione dei costi

# Rimedio

I proprietari delle vecchie tecnologie di distribuzione

- di fronte alle nuove tecnologie che consentono nuovi flussi informativi

- chiedono più severe misure legislative per

- a) opere protette dal diritto d'autore immesse in rete

- b) misure tecnologiche e di sicurezza utilizzate per distribuirle

# Contenuti digitali

Tutte le opere convertite in formato digitale

**Digitale** contrapposto ad **analogico**

# Analogico vs Digitale

## **Analogico**

La tecnologia analogica immagazzina informazioni nella forma di un segnale continuo, che riconosce i cambiamenti nell'informazione, modulando l'ampiezza o la frequenza del segnale

## **Digitale**

La tecnologia digitale immagazzina ogni tipo di informazione in un unico formato, più compatto di quello analogico, poiché il contenuto è tradotto in codice binario

# Segue

## **Analogico**

I dati necessitano di un supporto fisico (nastri, dischi...) che si deteriora nel tempo

## **Digitale**

Una volta che il contenuto è stato digitalizzato, il dato diventa disponibile come *file* eseguibile autonomo (sequenza di bit)

# Segue

Dati digitali espressi in bit



Nuova forma di supporto

- non deteriorabile
- proteggibile con tecnologie di controllo dell'accesso (crittografia, autenticazione, etc.)

# Condivisione dei contenuti



Sviluppo

nuovi software e nuovi formati file



Favorisce trasmissione e condivisione  
programmi contenuti audio/video

# Programmi di *ripping*

Permettono di estrarre e convertire le tracce analogiche presenti nei supporti ottici in file digitali, in modo da renderli gestibili attraverso un pc e poterli trasmettere e trasferire.



# Programmi di *encoding*

Permettono, mediante algoritmi di compressione, di ridurre le dimensioni del file duplicato

DivX che permette di memorizzare un intero dvd in uno spazio assai ridotto.

# Conseguenza

Programmi di ripping

Programmi di encoding



Nuove forme di distribuzione  
di contenuti audio e video

# Economia della conoscenza

Il valore di scambio delle merci è legato alle **risorse intellettuali** (know-how e conoscenze specialistiche)



La conoscenza si trasforma in **capitale immateriale**

# Conseguenza

Valore di scambio del  
"bene conoscenza"  
è legato  
ai **limiti** posti  
alla sua sua **diffusione**  
e al suo **accesso**

# Problemi

Quando la conoscenza si trasforma in capitale immateriale, liquido e difficilmente contenibile, la dimensione immateriale pone delle delicate questioni



Esercizio del diritto di proprietà  
*sub specie*

**di controllo sull'utilizzo dell'opera**

# Controllo all'accesso

Forma privilegiata  
di capitalizzazione  
delle ricchezze immateriali

# Diffusione delle nuove tecnologie

Questione epocale



Rinegoziazione delle condizioni  
di libertà, giustizia e progresso