

Appunti di Diritto dell' Informatica

Codice della Privacy e Banche dati

Nel nostro paese la disciplina relativa alla protezione dei dati personali è contenuta nel d.lgs. 30 Giugno 2003 n. 196 denominato **codice in materia di protezione dei dati personali**.

L'articolo 1 del codice riconosce a ciascuno il *diritto alla protezione dei dati personali*.

Il codice è diviso in 3 parti:

1. Disposizioni generali che riguardano tutti gli adempimenti e i corrispondenti diritti relativi al trattamento con riferimento ai settori pubblico e privato.
2. Parte dedicata a specifici settori (ambito giudiziario, ambito sanitario, etc...)
3. Tutele amministrative e giurisdizionali. Disciplina le sanzioni amministrative e penali e regola l'Ufficio del Garante.

Il codice definisce come **dato personale** qualunque informazione relativa a persona fisica, persona giuridica, ente o associazione, identificati o identificabili, anche indirettamente mediante riferimento a qualsiasi altra informazione, ivi compreso un numero d'identificazione personale (Es. Nome e cognome della persona, la ragione sociale della ditta, l'indirizzo o i numeri di telefono o di cellulare, codice fiscale e partita IVA).

Esiste poi una particolare categoria di dati detti **dati sensibili** per i quali è dettata una disciplina specifica. Secondo il codice sulla protezione dei dati personali, sono considerati dati sensibili i dati personali idonei a rivelare:

- L'origine razziale ed etnica
- Le convinzioni religiose, filosofiche o di altro genere
- Le opinioni politiche
- L'adesione a partiti, sindacati, associazioni od organizzazioni a carattere religioso, filosofico, politico o sindacale
- Lo stato di salute e la vita sessuale

I dati sensibili, nel diritto italiano, sono dati personali la cui raccolta e trattamento sono soggetti sia al consenso dell'interessato sia all'autorizzazione preventiva del Garante per la protezione dei dati personali (Autorità che controlla la privacy).

I dati idonei a rivelare lo stato di salute e la vita sessuale sono definiti **dati ultrasensibili**. Tali dati devono essere trattati e conservati separatamente dai dati sensibili ed il loro trattamento è

consentito se la situazione giuridicamente rilevante che si intende tutelare con la richiesta di accesso ai documenti amministrativi consiste in un diritto della personalità o in un altro diritto o libertà fondamentale e inviolabile.

Il codice riconosce all'interessato (colui al quale si riferiscono i dati personali) una serie di diritti:

- **Diritto di conoscenza** L'interessato ha diritto d'ottenere la conferma dell'esistenza o meno di dati personali che lo riguardano
- **Diritto d'accesso ai dati** L'interessato ha diritto di ricevere tutte le informazioni sulla raccolta dei suoi dati (Titolare, origine, finalità, etc..)
- **Diritto di modifica e aggiornamento di dati incompleti od obsoleti**
- **Diritto all'oblio** L'interessato ha il diritto di richiedere la cancellazione dei dati non più necessari in relazione ai fini per i quali erano stati raccolti
- **Diritto d'opporsi al trattamento**

I dati personali oggetto di trattamento devono essere:

- Trattati in modo lecito e secondo correttezza
- Raccolti e registrati per scopi determinati
- Esatti e se necessario aggiornati
- Pertinenti, completi e non eccedenti rispetto alle finalità per le quali sono raccolti
- Conservati in forma che consenta l'identificazione dell'interessato per un periodo di tempo non superiore a quello necessario agli scopi per i quali sono stati raccolti (Raccogliere dati anonimi quando è possibile)

Una **banca dati** è un'archivio di dati utilizzabile da chiunque sia interessato.

Tale archivio è protetto dal diritto d'autore in quanto non è una mera raccolta di dati ma una loro *elaborazione*.

Una banca dati, essendo un archivio di dati è affetta da problemi legati alla protezione dei dati personali.

I cookies

I **cookies** sono files di piccole dimensioni, normalmente in formato ASCII, che contengono informazioni di base relative ad un utente in relazione ad un *server*.

Ogni qualvolta che l'utente accede ad un determinato server quest'ultimo può' inviare un cookie al fine di salvare alcuni dati in modo persistente sulla macchina dell'utente per poi rileggerli quando esso torna a visitare il medesimo server.

Solitamente vengono usati per memorizzare impostazioni di login per la personalizzazione del sito e per controllare con quale frequenza il navigatore accede al sito e per definire il profilo dell'utente in base alle pagine visitate

Il problema giuridico legato ai cookies è la tracciabilità dei dati personali.

Per usare i cookies in modo “eticamente” corretto bisognerebbe chiedere il permesso all’utente.

Commercio Elettronico

Decreto 70 2003 - Società che lavorano nell’ambito dell’informatica (commercio elettronico)

Si usa distinguere fra 3 diverse tipologie di commercio elettronico:

1. **Business to Business (B2B)** Che identifica l’attività svolta tra operatori commerciali imprese o imprenditori (es. L’impresa che invia ordini online al proprio fornitore)
2. **Business to Consumer (B2C)** Che identifica l’attività svolta tra operatori commerciali e consumatori (il consumatore è colui che agisce per fini che non rientrano nel quadro della propria attività commerciale o professionale) (es. Acquisti online)
3. **Consumer to Consumer (C2C)** Che identifica l’attività di scambio di beni o servizi tra consumatori (es. Coloro che partecipano alle aste online)

A seconda del tipo di bene (materiale od immateriale) si distingue inoltre tra commercio elettronico **indiretto** (o *in senso lato*) quando solo le fasi informative, documentali e contrattuali, fino alla regolamentazione finanziaria del rapporto, sono svolte per via telematica mentre la consegna del bene (materiale) è fisica; e **diretto** (o in senso stretto), quando tutti gli elementi della transazione compresa la consegna del bene (immateriale) avvengono per via telematica.

I contratti di vendita cambiano a seconda della tipologia di commercio elettronico a cui s’è di fronte. Tra privati in linea generale le regole stanno nel codice civile, nel B2C le regole sono nel **codice del consumo**.

La prima garanzia fornita dal codice del consumo è il **diritto di recesso**.

Tale diritto specifica che il consumatore ha tempo 10 giorni lavorativi per poter ritornare il bene senza nessun motivo in quanto è una vendita a distanza e non si ha quindi l’effettiva percezione del bene.

Oltre al diritto di recesso, cardini dell’intervento normativo sono:

- L’obbligo di fornire al consumatore tutta una serie d’informazioni (ad esempio l’identità del professionista e, in caso di contratti che prevedono il pagamento anticipato, l’indirizzo dello stesso; caratteristiche essenziali del bene o del servizio; e così via)
- Il diritto del consumatore a ricevere (al momento della conclusione del contratto o anteriormente ad esso) conferma per iscritto ovvero su un altro supporto duraturo e a lui accessibile, di tutte le informazioni appena richiamate e di altre quali le modalità per l’esercizio del diritto di recesso
- Il divieto di fornire beni o servizi al consumatore in mancanza di previa ordinazione
- L’inderogabilità della competenza territoriale del giudice del luogo di residenza o domicilio del consumatore, se ubicati nel territorio dello Stato, per le controversie civili inerenti l’applicazione della normativa emanata.

I diritti riconosciuti al consumatore sono **irrinunciabili**.

Al fine di far decollare il commercio elettronico, si è deciso d'utilizzare dei **marchi di qualità** (es. Euro-label e Qweb) rilasciati da soggetti terzi ai siti che seguono un determinato codice di condotta che detta delle linee guida da tenere nel condurre operazioni commerciali online. Il marchio QWeb garantisce che:

- Il sito è sicuro e registrato legalmente
- Il servizio di e-business è della migliore qualità
- Le condizioni di vendita sono chiare e veritiere
- La sicurezza e la privacy sono applicate per il trattamento dei dati personali
- I reclami del cliente sono presi in considerazione e opportunamente gestiti
- I consumatori possono ricorrere ad una soluzione extragiudiziale delle controversie

Altro strumento importante per assicurare gli utenti favorendo uno sviluppo dell' e-commerce sono i **feedback** ovvero la risposta degli utenti sull'affidabilità del sito o prodotto. Sono uno strumento validissimo ma bisogna prestare attenzione ai feedback a pagamento ovvero quelli non generati onestamente da veri utenti ma da società pagate per farlo ad hoc

Aste on-line

Sia privati che aziende possono partecipare ad aste online. Si è soliti distinguere tra diversi tipi d'asta:

- **Asta all'inglese** Si parte da un'offerta minima rispetto alla quale i partecipanti possono rilanciare il prezzo fino alla scadenza del tempo prestabilito.
- **Asta all'olandese** L'offerente offre un bene o un servizio al prezzo più alto, abbassandolo progressivamente fino a che un partecipante non accetta l'offerta.
- **Asta al secondo prezzo** Il sistema è simile a quello delle aste all'inglese, ma l'aggiudicatario paga un prezzo inferiore pari a quello offerto dal primo dei perdenti.

Moneta elettronica

La moneta elettronica è un prodotto finanziario definito come “valore monetario memorizzato elettronicamente rappresentato da un credito nei confronti dell'emittente che sia emesso dietro ricevimento di fondi per effettuare operazioni di pagamento e che sia accettato da persone fisiche o giuridiche diverse dall'emittente”. La dematerializzazione di banconote e monete. La moneta elettronica può essere emessa da:

- Istituti di moneta elettronica autorizzati
- Enti creditizi
- Uffici postali autorizzati
- Banca Centrale Europea e Banche Centrali Nazionali

L'utilizzo della moneta elettronica porta con se intrinseci problemi di privacy perché è tutto tracciato e quindi si può collegare l'acquisto a chi l'ha effettuato.

Il vantaggio però è la riduzione del cosiddetto "nero".

I providers

Che tipo di provider esistono?

La figura del provider può assumere ruoli diversi in relazione all'attività effettivamente svolta. Possiamo quindi distinguerli in:

- **Access provider (Service provider)** Se il suo compito si limita a fornire l'accesso e la connessione alla rete
- **Hosting provider** Se offre funzioni più ampie e complesse come quella d'ospitare su proprie macchine pagine web elaborate dal destinatario del servizio
- **Content provider** Se crea contenuti offerti poi a terze parti

Di cosa sono responsabili i provider?

Non si possono considerare i provider immuni da ogni responsabilità perché ciò implicherebbe il rinunciare ad avvalersi dell'unico strumento che abbiamo oggi a disposizione per controllare la rete, essendo i provider il collo di bottiglia attraverso il quale è possibile intercettare e scoprire eventuali abusi. D'altro canto ritenendoli in ogni caso responsabili *gli si accollerebbe di fatto il ruolo di garante* (e conseguentemente di *censore*), fardello talmente pesante da scoraggiare chiunque nell'intraprendere questo tipo d'attività nocendo notevolmente allo sviluppo della rete. La legge esclude la responsabilità del provider che abbia mantenuto un ruolo meramente passivo nel fornire accesso alla rete.

L'access provider quindi non è responsabile delle informazioni trasmesse quando:

- Non da' origine alla trasmissione
- Non seleziona il destinatario della trasmissione
- Non seleziona né modifica le informazioni trasmesse

Nel caso in cui è il provider a trasmettere informazioni fornite dal destinatario del servizio, la sua

responsabilità è esclusa se:

- Non modifica le informazioni (altrimenti è come se fosse a conoscenza dell'eventuale illecito conoscendo il contenuto delle stesse)
- Si conforma alle condizioni d'accesso alle informazioni
- Si conforma alle norme d'aggiornamento delle informazioni, indicate in un modo ampiamente riconosciuto e utilizzato dalle imprese di settore
- Non interferisce con l'uso lecito di tecnologia ampiamente riconosciuta e utilizzata nel settore per ottenere dati sull'impiego delle informazioni
- Agisce prontamente per rimuovere le informazioni che ha memorizzato o per disabilitare l'accesso non appena venga a conoscenza del fatto che le informazioni che sono state rimosse dal luogo dove si trovavano inizialmente sull' rete o che l'accesso alle informazioni è stato disabilitato oppure che un organo giurisdizionale o un'autorità amministrativa ne ha disposto la rimozione o la disabilitazione di trasmissione (d.lgs 70/2003 art 15 - caching)

Se infine il provider è di tipo hosting provider (memorizzazione delle informazioni fornite dall'utilizzatore del servizio) la sua responsabilità è esclusa se:

- Non è effettivamente a conoscenza del fatto che l'attività o l'informazione è illecita e, per quanto attiene ad azioni risarcitorie, non è al corrente di fatti o circostanze che rendono manifesta l'illecità dell'attività o dell'informazione
- Non appena è a conoscenza di tali fatti, su comunicazione delle autorità competenti, agisce immediatamente per rimuovere le informazioni o per disabilitarne l'accesso

In linea di principio quindi il provider non è tenuto a sorvegliare sulle informazioni che trasmette o memorizza né è obbligato a ricercare attivamente illeciti, in quanto i dati sono incontrollabili, ma è comunque tenuto a:

- Informare senza indugio l'autorità giudiziaria o quella amministrativa avente funzioni di vigilanza qualora sia a conoscenza di presunte attività o informazioni illecite riguardanti un suo destinatario del servizio
- Fornire senza indugio a richiesta delle autorità competenti informazioni in suo possesso che consentano l'identificazione del destinatario dei suoi servizi al fine d'individuare e prevenire attività illecite

Documento Informatico e firma digitale

Un documento informatico è la rappresentazione digitale di quello che una volta era un concetto indissolubilmente legato alla carta ed è formalmente definito come la rappresentazione informatica di atti, fatti o dati giuridicamente rilevanti.

Tale documento può essere firmato elettronicamente garantendo così l'integrità (la stabilità) dello

stesso ed attribuendogli valore legale a patto che tale documento non contenga macroistruzioni o codici eseguibili tali da attivare funzionalità che lo possono modificar e che il certificato di firma sia stato rilasciato da un certificatore riconosciuto e autorizzato dal Ministero..

In caso si volesse garantire anche la segretezza del documento si dovrebbe crittografare.

Il documento informatico trasmesso per via telematica s'intende spedito al mittente se inviato al proprio gestore e consegnato al destinatario se reso disponibile all'indirizzo elettronico da questi dichiarato nella casella di posta elettronica del destinatario messa a disposizione del gestore.

Se si vuole che il documento trasmesso sia opponibile è necessario utilizzare la posta certificata (PEC). La trasmissione del documento informatico, effettuata con tale modalità, equivale alla notificazione per mezzo della posta, nei casi consentiti dalla legge.

La PEC

Con l'acronimo PEC intendiamo la Posta Elettronica Certificata. Tale tipologia di posta elettronica garantisce, essendo il gestore di posta a conservare i log, la tracciabilità della missiva digitale garantendo con certezza da chi ed a che ora tale mail è stata spedita e quando è stata ricevuta

La posta elettronica tradizionale non ha nessun valore legale perché si potrebbe dire di non averla ricevuta (è la stessa differenza che corre tra lettera e raccomandata).

I privati non sono obbligati ad avere una casella di posta PEC ma P.A. ed imprese sì.

Da notare che se anche il destinatario non guarda la mail (PEC) tale mail vale comunque, è come ricevere una raccomandata e non aprirla.

Deteritorializzazione

Il termine deterritorializzazione indica una progressiva e generalizzata perdita di rilevanza della localizzazione di un territorio dato. La rete ha carattere aterritoriale, non appartiene a nessuno Stato quindi le transazioni commerciali possono essere effettuati tra paesi differenti in maniera molto più semplice ed immediata rispetto al passato.

Tale caratteristica sta distruggendo il legame che intercorreva tra localizzazione geografica ed il potere dei governi locali d'affermare il loro controllo sul comportamento tenuto sulla rete.

Svanisce dunque la possibilità della locazione fisica di rendere palesi le regole applicabili essendo tutto effettuato nello "spazio comune" che è la rete.

Risulta chiaro quindi che è impossibile per uno singolo Stato obbligare a rispettare le leggi.

Questo è il grosso problema.

L'aterritorialità della rete porta non pochi problemi come ad esempio la controversia nata sui nomi di dominio.

Via via che le richieste di registrazioni di tali nomi s'è fatta più grande, si è notato che essi sono

una risorsa scarsa e suscettibile d'appropriazione.

Nel mondo reale le distanze geografiche o la diversità dei settori d'attività permette l'uso di segni distintivi identici senza che insorgano conflitti (ogni città ha il suo Bar Sport) ma nella rete un nome può essere assegnato una sola volta creando così conflitti d'attribuzione (vedi caso Candyland - produttore di giocattoli ed un sito porno con lo stesso nome) o d'indebita appropriazione.

Questa natura univoca dei nomi di dominio ha favorito l'insorgere dei fenomeni di **cybersquatting** (registrarne domini di marchi famosi per poi trattare la vendita con i titolari del marchio stesso) e **typosquatting** (registrazioni di domini molto simili a marchi famosi per far sì che un errore di battitura porti il malcapitato utente nel loro sito)

Destatualizzazione

Lo Stato non è più il principale soggetto abilitato a porre le regole.

Per regolamentare le attività poste in essere sulla rete, bisogna usare un'approccio sovranazionale che trascenda cioè i confini dei singoli Stati.

Indicativa di siffatto approccio può essere considerata la Convenzione su cybercrime.

Tale convenzione è il primo trattato internazionale sui reati commessi via Internet o altre reti di computer. Si occupa principalmente di:

- Violazione del copyright
- Frodi telematiche
- Pedofilia
- Attentati all'integrità delle reti

La tendenza è quella a fare affidamento sui codici di autoregolamentazione.

Tra i codici di autoregolamentazione presenti nel nostro paese si può annoverare il *codice di deontologia e buona condotta* dell'**ANFOV** (Associazione per la convergenza nei servizi di comunicazione); tale codice persegue la finalità di favorire la liceità e la correttezza dei comportamenti da parte di coloro che operano a vario titolo nel settore della fornitura dei servizi telematici e beneficiano dei medesimi servizi con particolare riguardo al rispetto dei diritti delle libertà fondamentali della persona, alla libera circolazione delle idee e del pensiero, alla qualità e alla completezza delle informazioni, alla trasparenza delle relazioni contrattuali e extracontrattuali, allo sviluppo dei servizi telematici e dell'iniziativa economica delle reti, nonché alla chiara determinazione delle sfere di responsabilità dei soggetti interessati.

Dematerializzazione

La dematerializzazione è in poche parole il passaggio dal mondo cartaceo al mondo digitale. Questo è dovuto all'introduzione di nuove tecnologie informatiche e telematiche.

La dematerializzazione investe il documento, la sottoscrizione, gli strumenti finanziari, la moneta, i registri immobiliari, le opere dell'ingegno e così via...

La dematerializzazione degli strumenti finanziari ha conosciuto due tappe:

1. La dematerializzazione di secondo livello (1986), con la quale è stata dematerializzata la sola circolazione dei titoli che fisicamente restano concentrati presso un istituto di gestione (Monte Titoli s.p.a)
2. La dematerializzazione di primo livello (1998) con la quale il documento cartaceo scompare del tutto e il titolo viene sostituito da mere iscrizioni contabili.

L'introduzione di tali tecnologie ha influenzato il mondo giuridico anche con l'introduzione di nuovi beni come ad esempio i nomi di dominio, i software, le banche dati, le opere multimediali e così via e con nuovi metodi di fruizione di beni esistenti come il passaggio dalla proprietà di un bene all'accesso ad esso (pensiamo ad un brano musicale ascoltato in streaming)

Diritto d'autore e licenze d'uso

Il diritto d'autore è la posizione giuridica soggettiva dell'autore di un'opera dell'ingegno a cui i diversi ordinamenti nazionali e varie convenzioni internazionali (quali la Convenzione di Berna) riconoscono la facoltà originaria esclusiva di diffusione e sfruttamento.

Il diritto d'autore protegge:

- **Diritto morale** Il diritto di rivendicare la paternità dell'opera opponendosi anche a modifiche della stessa. Tale diritto non si può né vendere né cedere.
- **Diritto patrimoniale** Il diritto di sfruttamento economico dell'opera (pubblicazione, riproduzione, trascrizione, esecuzione, diffusione, distribuzione, traduzione, etc...)

Il software è soggetto a diritto d'autore ed è tutelato come opera letteraria ai sensi della Convenzione di Berna (ad esclusione delle idee e i principi che stanno alla base di qualsiasi elemento di un programma, compresi quelli alla base delle sue interfacce).

La decisione di collocare il software tra le opere dell'intelletto (tutelate da diritto d'autore) e non tra le invenzioni (tutelate dal brevetto) è dovuta al fatto che il software manca del requisito d'industrialità ovvero il fatto che l'invenzione possa essere fabbricata e utilizzata in qualsiasi genere di industria, comprese quelle agricole (art. 49 DL 30/2005).

Si deve però dire che la scelta è stata dura, in fondo un programma per computer costituisce nella sua essenza una macchina espressa in codice. Prova ne è il fatto che il software è brevettabile negli Stati Uniti e in Europa.

Il software può essere copiato a costo economico e di tempo pari a zero. Questo fa sì che

infrangere il copyright sia fin troppo facile. Per tutelare quindi l'autore di un software dalle copie illecite s'è deciso d'introdurre una tassa sugli apparecchi e supporti atti alla copia (CD, Pen Drive, etc...)

Ai sensi della Legge sul diritto d'autore che include il software nell'ambito delle opere dell'ingegno, **licenza** o contratto d'uso è il contratto con il quale il titolare dei diritti di sfruttamento economico sul software, definisce il regime giuridico di circolazione e le limitazioni nell'utilizzo e nella cessione dell'opera.

Esistono vari tipi di licenze e possono essere suddivise in licenze per il *software proprietario* (*closed source*) e licenze per il *software libero* (*open source*).

Con **open source** (termine inglese che significa codice sorgente aperto), si indica un software i cui autori (più precisamente i detentori dei diritti) ne permettono e favoriscono il libero studio e l'apporto di modifiche da parte di altri programmatori indipendenti. Rinunciano in pratica al diritto economico.

Tra le licenze per software proprietario figurano:

- **EULA** (End User License Agreement) Caratteristica della EULA è che l'acquisto del programma software precede l'eventuale lettura del contratto e la sua accettazione da parte dell'utente.
- **Shareware** Il software sotto tale licenza può essere liberamente ridistribuito, e può essere utilizzato per un periodo di tempo di prova variabile (generalmente 30 o 60 giorni). Scaduti questi termini, per continuare ad utilizzare il software è necessario registrarlo presso la casa produttrice, pagandone l'importo. La versione di prova può avere, in aggiunta o in alternativa alla durata limitata, rispetto alla versione completa, limitazioni quali l'impossibilità di stampare o salvare i file o simili.
- **Freeware** Il software viene distribuito in modo gratuito.

Tra le licenze per software libero ricordiamo:

- **GNU GPL** (General Public License) Assicura all'utente libertà di utilizzo, copia, modifica e distribuzione.
- **GNU LGPL (Lesser General Public License)** A differenza della licenza GNU GPL, non richiede che eventuale software "linkato" al programma (solitamente una libreria) sia rilasciato sotto la medesima licenza.
- **Apache** Consente agli utenti di usare il software per ogni scopo, di distribuirlo, modificarlo e di distribuire versioni modificate del software. La Licenza Apache non richiede che versioni modificate del software siano distribuite secondo i termini della stessa licenza o come software libero. La Licenza Apache richiede solo che si includa un'informativa del fatto che si è utilizzato software licenziato secondo i termini della Licenza Apache.

La licenza può essere accettata:

- Durante la fase di installazione del software
- Prima di venire in possesso del programma scaricabile on-line
- Prima di aprire le custodie con i supporti di massa dove sono registrati i programmi acquistati (*licenza a strappo*)

La **licenza a strappo** (in inglese Shrink-Wrap License) è una particolare forma di negoziazione contrattuale avente ad oggetto un software.

La licenza a strappo ha avuto origine negli Stati Uniti in riferimento alla distribuzione di software destinati al grande pubblico. Il meccanismo di questo modo di formazione del contratto è il seguente: le condizioni contrattuali vengono stampate sul retro della confezione contenente il supporto (ad es. CD o DVD) su cui è inserita una copia del software e viene specificato che l'acquirente, all'atto di aprire la confezione, accetta le condizioni su essa stampate. L'acquirente acquista in tal modo la licenza d'uso sulla copia del software.

La licenza a strappo è applicabile anche al diritto civile italiano [senza fonte], anche se eventuali clausole vessatorie (Secondo il testo dell'art. 33 del codice del consumo, le clausole vessatorie sono le clausole presenti nei contratti conclusi tra il consumatore ed il professionista che, malgrado la buona fede, determinano a carico del consumatore un significativo squilibrio dei diritti e degli obblighi derivanti dal contratto) eventualmente inserite nelle condizioni contrattuali stampate sulla confezione potrebbero essere nulle, in quanto si applichi la normativa del Codice del consumo in base alla quale le clausole vessatorie devono essere oggetto di trattativa individuale ed essere accettate per iscritto con doppia sottoscrizione.

La logica del *copy/left*, si sta diffondendo anche alla produzione di contenuti e diffusione di contenuti digitali diversi dal software.

Da qui la nascita del *set di licenze Creative Commons* che permettono a qualsiasi autore di un'opera dell'ingegno di consentire per scopi commerciali o non commerciali di copiare, redistribuire e modificare l'opera stessa.