

Il possesso illegale di software e di file MP3 : spinte motivazionali e brevi cenni legali

di: Bruno Fiammella

(Pubblicato su: www.filodiritto.com – e sulla rivista cartacea “*In Iure Praesentia*” del 2002)

Uno dei benefici più importanti che internet ha causato è, senza ombra di dubbio, quello di consentire lo scambio delle informazioni tra gli utenti, garantendo, in pochi secondi che un documento, anche di notevoli dimensioni, venga trasmesso da un capo all’altro del pianeta. I vantaggi, sotto il profilo economico, che tale servizio comporta sono evidenti. Tuttavia, non si deve dimenticare che, già da alcuni anni, sulla rete delle reti, è diffusa l’abitudine tra i cosiddetti navigatori di utilizzare appositi programmi per consentire lo scambio di file MP3, ovvero di file audio ad alta definizione contenenti brani musicali. Le dimensioni modeste, in termini di byte, di questi file, ha causato la genesi di un fenomeno di scambio, acquisizione e duplicazione degli stessi.

La sigla con la quale vengono identificati è MP3, con essa si indica la più estesa “MPEG 1 Layer 3” cioè una terza versione dello standard MPEG¹. E’ un file audio, che, compresso, riesce a contenere un intero brano musicale in una quantità relativamente piccola di byte. In media una canzone di musica leggera della durata di 4 minuti, in questo formato, occupa circa 4 megabyte, cioè molto meno della grandezza media delle canzoni nel formato normalmente presente sui CD, le cui dimensioni possono raggiungere 12 volte quelle degli MP3.²

Stante l’alta definizione quindi del formato MP3, e la materiale convertibilità e riproducibilità, ogni soggetto ha la concreta possibilità di creare un proprio cd - audio o di ricostruire interi cd musicali di ogni singolo artista in conformità ai propri gusti ed alle proprie preferenze. Nel giro di pochi mesi il fenomeno dilaga con ovvie e preventivabili conseguenze. Le case discografiche e parte degli autori, intravedendo una possibilità di riduzione dei guadagni se non di un vero e proprio fallimento, “alzano la voce” intervenendo ed iniziando le prime battaglie legali. Alle attenzioni della cronaca, quello che è stato comunemente definito il cosiddetto “caso Napster”.

Napster è un programma software che fornisce la possibilità agli utenti che lo utilizzano di scaricare (tramite procedura di *download*) i file MP3 prelevandoli direttamente dagli archivi

degli altri utenti collegati. Il programma, che comunque fa riferimento ad un server centrale, permette ai soggetti di entrare in contatto tra loro attraverso la condivisione dei propri archivi, di ricercare il brano preferito e di scaricarlo sul proprio personal computer. Shawn Fanning, l'inventore di Napster era allora un ragazzo di 19 anni che ha cambiato il modo di concepire la rete, ha cioè introdotto il concetto di condivisione. Particolare non irrilevante, la condivisione aveva ad oggetto dei beni i cui diritti patrimoniali non erano a disposizione di coloro che, appunto, li condividevano.

La battaglia legale ha portato in tempi relativamente brevi alla chiusura del sito ed alla messa al bando del software, ma questo è un aspetto di rilevanza solo marginale, basti pensare al fatto che non tutti i siti possono vantare 50 milioni di utenti e soprattutto che esistono numerosi emulatori dello stesso programma.

La domanda da porsi è : cos'è che ha spinto tutti questi individui a prelevare una enorme mole di brani musicali ? Il fenomeno può essere analizzato sotto diversi profili.

Le nuove tecnologie, con la loro dirompente ed inarrestabile presenza, hanno determinato un cambiamento, una trasformazione che incide in profondità su tutti gli aspetti della realtà umana e sociale. L'impatto dei computer e delle reti telematiche, quale nuovo strumento di comunicazione, sembra avere profonde ripercussioni sulla sfera emotiva degli individui. Queste ripercussioni provocano non solo una gamma di reazioni che vanno dall'accettazione al totale rifiuto delle stesse, ma conducono a veri e propri mutamenti nella vita psichica, relazionale, a volte ad una cosiddetta destrutturazione della personalità in cui si smarrisce la tradizionale unità dell'io, il suo accentrarsi intorno ad un ben definito asse psicologico e comportamentale per disperdersi in una pluralità di fenomeni instabili ed irrelati.

I mass-media, le reti telematiche, la musica, i videogames, sono tra i principali mezzi di influenza sulla psicologia giovanile contemporanea. Essi contribuiscono, in forma indiretta e mediata a modificare l'asse dei valori ed a creare un nuovo sistema di priorità ed esigenze. Si sta cioè verificando, più che una globalizzazione, sotto questo profilo una omogeneizzazione planetaria, i cui fondamenti non risiedono più o comunque non soltanto nelle scelte del consumo.³ In modo particolare internet e le nuove tecnologie rappresentano una forma di svago, di gioco, di stimolazione sensoriale, di autointrattenimento, di aggiornamento sulle novità di mercato di continuo stimolo per coloro che con la tecnologia intendono quotidianamente misurarsi. Per molti la sensazione è quella di svolgere un'attività piacevole, o divertente.

La globalizzazione ha rivoluzionato e democraticizzato le aspettative, tuttavia non ha distribuito le risorse economiche e culturali necessarie per godere dei nuovi beni materiali ed immateriali.

Ecco allora che molti individui, pur di soddisfare i loro desideri, scelgono la via della devianza aggirando l'imperativo legale. Ciò provoca in loro la gratificazione del possedere e una sensazione temporanea di potere e d'identità.

Christopher Lasch⁴, rifacendosi ad uno schema psicoanalitico, spiega come la cultura contemporanea ci incoraggi a sostituire forme di gratificazione infantile a quella forma di integrazione emotiva matura che dovrebbe invece caratterizzare la personalità adulta, vale a dire alla ricerca attiva e concreta di condizioni di vita più appaganti sul piano psicologico.

Il computer quindi esalta le problematiche relative all'unità/divisione⁵, essendo uno strumento potente, versatile, e diffuso tanto da modificare la nostra vita ed il nostro modo di relazione. Il computer può fornire le principali metafore con cui l'uomo interpreta se stesso ed il proprio rapporto con il reale.

Se da un lato dunque l'ambiente virtuale contribuisce ad ampliare la consapevolezza del Sé, dando forma a molteplici istanze presenti nell'individuo, dall'altro lato può condurre ad una sovrapposizione, a volte drammatica ed esasperata tra finzione e realtà. Soltanto mantenendo una netta separazione tra la comune vita di relazione e quella virtuale sviluppatasi attraverso i nuovi strumenti che la tecnologia ci mette a disposizione (chat, navigazione, e-mail, ICQ) sarà allora possibile cogliere gli straordinari vantaggi di questo cambiamento epocale o di questo inizio di quella che è stata, già da più parti, definita come "nuova era telematica".

Tutto quanto ciò premesso, appare evidente, allora, come l'analisi delle problematiche inerenti la duplicazione e la diffusione di software pirata o di brani musicali, sia una diretta conseguenza e rappresenti una delle possibili canalizzazioni di un uso in parte distorto della tecnologia.

Al di là comunque degli aspetti più prorompenti, la divulgazione di file MP3 in violazione del diritto d'autore e di software illegittimamente duplicato e posseduto va analizzata anche sotto un altro aspetto.

In primo luogo deve essere considerato che negli ultimi anni, il prezzo di vendita di un cd musicale è lievitato fino ad arrivare a dover spendere la non tanto modica cifra di 20 Euro per acquistarne uno. Tuttavia, considerare il fenomeno sotto il profilo esclusivamente economico, sarebbe riduttivo. E' vero, poter ottenere un bene senza spendere denaro per acquistarlo e, soprattutto, senza rinunciare alla qualità del prodotto (non dimentichiamo che la compressione del file rende minima la perdita di qualità sonora dello stesso) è una

prospettiva allettante per chiunque. Tuttavia, ogni individuo sano di mente riconosce anche l'esistenza di un imperativo legale che sanziona o punisce determinati comportamenti. Agiscono quindi sulla sua persona alcuni cosiddetti effetti inibitori.

La società in cui viviamo è costruita sul principio del consumo ed in particolare sulla cultura del possesso. Possedere diversi libri, una collezione di bottiglie di vino o comunque avere nella propria disponibilità importanti collezioni è una necessità, a volte per la gratificazione del nostro ego. Nella società dei consumi il possesso è anche sinonimo di potere.

Si potrebbe allora ritenere che questa possa già essere una delle spinte motivazionali che inducono il soggetto a prelevare una grande quantità di file musicali, al solo fine di poter mostrarla agli amici o comunque di possedere intere collezioni del proprio cantautore preferito. L'utilità materiale, effettiva che si trae da così grandi collezioni, se si riflette, può anche essere minima. E' la gratificazione del possedere unita probabilmente all'idea di avere ottenuto un beneficio aggirando l'imperativo legale a fornire la spinta motivazionale. La percezione della illegalità della condotta, in questo modo, è sicuramente ridotta al minimo. La configurazione nella mente del soggetto agente che sta scaricando un brano di suo interesse a discapito di una grossa major musicale o casa discografica è probabilmente quella di una zanzara che si poggia sul dorso di un bisonte per succhiargli il sangue. Quale grave perdita potrà mai causargli ?

Il discorso può ovviamente essere ampliato, con particolare riferimento alla pirateria del software. Non solo giochi ma anche e soprattutto, nelle abitazioni dei privati ed a volta anche in sedi istituzionali pubbliche o aziendali, programmi, utility e sistemi operativi per un valore complessivo di diverse migliaia di Euro.

L'esigenza di rivalsa del piccolo consumatore che non ha i mezzi per sopravvivere sul mercato o per soddisfare i propri gusti ed esigenze, agisce sull'inconscio dell'individuo azionando dei meccanismi di rimozione del senso di illegalità della propria azione. Il senso di frustrazione che si può provare nel vedere le vetrine dei negozi ricche di beni di nostro interesse e sapere di non poter sostenerne il costo apre la strada ad una sorta di "rivendicazione sociale" per il raggiungimento del fine.

Sappiamo, per ritornare all'esempio precedente, che in breve tempo le zanzare sono diventate milioni ed il bisonte è corso ai ripari. Oggi Napster ha chiuso definitivamente i battenti, il suo ideatore si è arricchito a dismisura grazie ad una formidabile idea e dallo scorso settembre è iniziato il servizio a pagamento.

Al di là del singolo caso Napster, il legislatore è intervenuto anche in Italia proprio al fine di sanzionare sotto il profilo civile, penale ed amministrativo le condotte illecite aventi per

oggetto la violazione della Legge sul diritto d'autore⁶. Tale normativa è stata recentemente oggetto di alcune importanti modifiche dettate dalla necessità di rafforzare le esigenze dei produttori del software, in conformità anche a quanto previsto da diversi accordi internazionali tra cui il TRIPS⁷ adottato a Marrakech da diversi paesi e dall'accordo OMPI⁸ concluso a Ginevra nel 1996.

Infatti, l'art. 156 della legge sul diritto d'autore stabilisce proprio che il titolare del diritto di utilizzazione economica che si accorge della riproduzione o della utilizzazione abusiva può richiedere la distruzione delle copie illegali ed il risarcimento del danno. La riforma introdotta dalla L. n. 248/2000 ha aggiunto tra gli altri, l'importante art. 171 bis in base al quale è stata estesa la punibilità di chi riproduce software non solo ai casi già previsti relativi alla rivendita o all'arricchimento di chi riproduce il software ma anche al cosiddetto risparmio di spesa. L'espressione "per trarne profitto" inoltre dissipa ogni dubbio in relazione alla duplicazione ad uso aziendale del software, confermando che essa è punibile sia ai fini del risarcimento del danno morale e materiale sia in sede penale con la reclusione e la multa.

Tale articolo, è importante sottolinearlo, trova concreta applicazione anche per le fattispecie che si concretizzano attraverso internet. Scaricare un programma senza la necessaria licenza, creare link ad opere illegali, costituiscono comportamenti rilevanti.

Infine, l'art. 173 ter, secondo la nuova formulazione di cui alle modifiche dettate dalla L. 248/2000, punisce colui che, per fine di lucro, " ... *abusivamente riproduce, trasmette o diffonde in pubblico, con qualsiasi procedimento, opere o parti di opere letterarie, drammatiche, scientifiche o didattiche, musicali o drammatico-musicali, ovvero multimediali, anche se inserite in opere collettive o composite o banche dati* ".

La nuova versione della norma quindi interviene per estendere la tutela anche sotto il profilo penale alle opere musicali e multimediali.

In conclusione dobbiamo riconoscere che il fenomeno della pirateria è diffuso ovunque, la spersonalizzazione mediata dal computer agisce in questo, come in molti altri casi, rimuovendo la percezione dell'illegalità della condotta del soggetto attivo del reato. Occorre quindi, come in ogni settore relativo alle nuove tecnologie che la nostra collettività raggiunga, in questo come in altri aspetti legati all'informatizzazione, una coscienza adulta nell'approccio alle stesse ed una sufficiente maturità.

Reggio Calabria lì, 09 febbraio 2002

¹ *Moving Picture Experts Group*

² **Gian Marco Rinaldi** : Il diritto d'autore in Internet, 22.02.01, www.interlex.it

³ **D. Francescato** : *Amore e potere*, 1998, Mondadori, Milano

⁴ **Christopher Lasch** : *La cultura del narcisismo*, 1981, Bompiani, Milano

⁵ **Sherry Turale** : *La vita sullo schermo*, 1997, Apogeo, Milano

⁶ Il software è tutelato da diverse normative sia in campo nazionale che internazionale. La legge sulla concorrenza sleale, quella sui brevetti e sulle invenzioni, la legge sui marchi ed in particolare la legge sul diritto d'autore L. 633/1941. Questa legge ha subito diverse modifiche sia nel 1993 al fine di recepire le modifiche apportate dalla direttiva CEE 91/250 specifica proprio per la tutela delle opere dell'ingegno e per i programmi per elaboratore. Una recente e più importante modifica è intervenuta con l'entrata in vigore della legge 248/2000 che ha modificato le misure di punizione e prevenzione proprio al fine di porre un limite al dilagante fenomeno della pirateria informatica.

⁷ *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights Including Trade in Counterfeit Goods*

⁸ *Copyright Treaty*