

IP & YOU



Tutela i tuoi diritti e scopri di più sulla proprietà intellettuale



Supported by:



INDICE

Parte 1

Cap. 1 Proteggere le idee

Cap. 2 La Pirateria

Cap. 3 Copyleft

Parte 2

Cap. 4 Open Source

Parte 3

Cap. 5 Copyright a ritmo

Cap. 6 Videogiochi e Copyright

Cap. 7 IP da Cinema

Cap. 8 IP nel Piatto

Parte 4

Cap. 9 Capire l'IA

Cap. 10 IP&IA

PARTE 1: PROPRIETÀ INTELLETTUALE

Il concetto di proprietà intellettuale o Intellectual Property (IP) è una tematica di grande interesse, soprattutto in questo ultimo ventennio in cui il concetto di content creator si è espanso: tutti possono creare e condividere creazioni originali con il mondo intero tramite web e social.

L'avvento dell'Intelligenza artificiale (IA) ha ulteriormente sconvolto le carte in tavola: sistemi sempre più evoluti sembrano mettere in discussione ciò che da tempo abbiamo sempre considerato prerogativa dell'essere umano: la capacità di inventare.

Sarà realmente così?

Nelle prossime pagine affronteremo anche questo tema, comprendendo le possibilità e le sfide future che l'IA comporterà per il concetto di proprietà intellettuale.

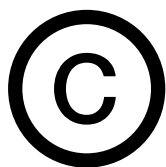
Lo scopo di questo libro è trattare questo tema sotto una prospettiva diversa, più vicina ad argomenti ritenuti interessanti dai giovani (tecnologia, videogiochi, meme, moda, musica).



Capitolo 1

PROTEGGERE LE IDEE





IL COPYRIGHT

Chi scrive un libro o compone una canzone, chi produce in qualsiasi forma un'opera dell'ingegno è colui che ha il diritto di rivendicarne la paternità, renderla pubblica o meno, consentire o negare un suo utilizzo o una sua modificazione, riceverne il compenso. L'autore di un'opera creativa ha dunque diritti morali e diritti patrimoniali (diritti di utilizzazione economica e dunque anche di eventuale riproduzione e vendita, ovvero Copyright).

Questi diritti nascono in modo automatico con la creazione dell'opera: l'art. 2576 del codice civile e l'art. 6 della legge sul diritto d'autore dispongono che il titolo originario dell'acquisto del diritto d'autore è costituito dalla "creazione dell'opera, quale particolare espressione del lavoro intellettuale".

Non è necessario che l'opera sia registrata o depositata e neanche pubblicata: se l'autore può dimostrarne la paternità con data certa, può esercitare i suoi diritti nei confronti di terzi che se ne avvalgano successivamente.



IL BREVETTO

La concessione di un brevetto su un'invenzione, un modello o un marchio, conferisce al suo titolare un diritto esclusivo di sfruttamento dell'opera d'ingegno che è oggetto di registrazione: è in pratica un monopolio di sfruttamento industriale che permette al titolare - e vieta ad altri - di produrre, usare, mettere in commercio, vendere l'invenzione.

Con la domanda di brevetto, viene inoltrato all'ente competente per il rilascio (in Italia l'UIBM - Ufficio Italiano Brevetti e Marchi oppure la Camera di Commercio) un trattato tecnico dove viene illustrato il nuovo prodotto o il nuovo procedimento, con descrizione delle caratteristiche nel dettaglio e rivendicazione del carattere innovativo rispetto all'esistente.

Il brevetto è concesso se sussistono i requisiti di brevettabilità.

Dopo un periodo di segretezza di 18 mesi, la domanda di brevetto viene pubblicata, il contenuto dell'innovazione diventa patrimonio della collettività e diventa così a sua volta punto di partenza per lo sviluppo di ulteriori innovazioni.



IL MARCHIO

Il marchio è un segno distintivo impiegato per **identificare e valorizzare un prodotto o un servizio, un progetto o un'iniziativa, un'impresa o un consorzio**, in modo da distinguerlo rispetto ad altri e difenderlo dai contraffattori.

Può consistere in un **segno grafico** (disegno, lettere o parole, cifre), **nella forma di un prodotto o della sua confezione, in una combinazione di colori o addirittura in un suono** (es. un jingle, che è registrabile se opportunamente trascritto in forma di sequenza di note su un pentagramma).

Esso deve avere una sua capacità distintiva e non può coincidere con la forma imposta dalla natura stessa del prodotto; non sono registrabili i singoli colori puri, perché nessuno può riservarsene in modo esclusivo l'utilizzo.



DURATA DELLA TUTELA

➔ Il Copyright, in Europa, è valido fino a 70 anni dopo la morte dell'autore.

➔ Il brevetto, generalmente, ha una validità massima di 20 anni.

➔ Il marchio ha una validità di 10 anni dal momento della registrazione ma può essere rinnovato a partire da 12 prima della scadenza. In pratica può essere rinnovato all'infinito!





Capitolo 2

LA PIRATERIA

2 - PIRATERIA



PIRATI PER CASO? NON PROPRIO!

Il fenomeno della **pirateria digitale** rappresenta un grande problema per l'economia globale: i danni sono ingenti e, molto spesso, si ripercuotono su tutti quei professionisti che lavorano dietro le quinte del mondo musicale, cinematografico, televisivo, ma anche nel mondo dello sviluppo di software e programmi.

Oltre a questo danno all'economia e alle persone, la pirateria foraggia mafie ed attività illegali che sfruttano questi materiali digitali per estrapolare dati personali dagli incauti utilizzatori.

Sulla base del report ***Online Copyright Infringement in EU 2023 (realizzato da EUIPO)*** il 58 % della pirateria avviene in streaming e il 32 % tramite download.

Inoltre, molti di questi utenti sembrano abituati a consumare contenuti piratati: la fruizione di contenuti illegali avviene principalmente tramite accesso diretto al sito di pirata; solo un quarto degli accessi proviene dai motori di ricerca.

2 - PIRATERIA



Da dove nasce il termine pirateria inteso come furto di proprietà intellettuale?

Potrebbe stupirci che l'origine di questo termine utilizzato in contesto di violazione della proprietà intellettuale non è così recente come si potrebbe credere:

Il termine pirateria, inteso come furto di proprietà intellettuale nasce nel 1906 quando **John Philip Sousa**, compositore di marce, si recò a **Washington** per chiedere che Congresso “ponesse rimedio ad un grave difetto della legge, che permette ai fabbricanti e ai rivenditori di dischi fonografici [...] di appropriarsi delle migliori opere del compositore americano ai fini di profitto senza pagare un solo centesimo - una forma di **pirateria**”

(fonte: Lawrence Lessig, *Remix - il futuro del copyright e delle nuove generazioni*, RCS Libri, 2009)

La definizione di pirateria come furto di proprietà intellettuale si diffuse rapidamente tra le persone e presto divenne un termine comune per descrivere le azioni di coloro che violavano il diritto d'autore.

PARTE 2

IP E SAPERE

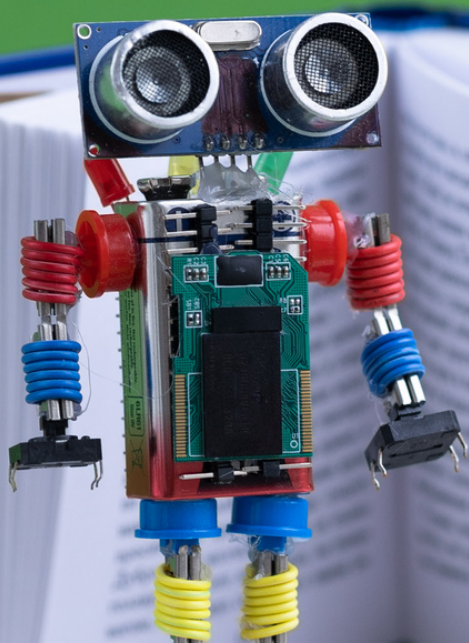
è giusto che una conoscenza importante non sia di pubblico dominio? è corretto far sì che l'accesso al sapere non sia equo per tutti a prescindere dalle disponibilità economiche?

In effetti mantenere l'equilibrio tra proprietà intellettuale ed economia del sapere è molto complesso, se la pensiamo in questi termini.

Fortunatamente, la soluzione in realtà è molto più semplice di quanto si possa immaginare: queste due dimensioni possono facilmente coesistere.

Questo capitolo, ma anche quello successivo, saranno proprio dedicati all'economia del sapere e alla libertà di accesso ad esso.

Come primo argomento tratteremo il Copyleft, una filosofia di pensiero e pratica molto interessante.



Capitolo 3

COPYLEFT



3 - COPYLEFT



IL COPYLEFT

Il termine "**copyleft**" è un **gioco di parole basato sulla combinazione delle parole "copyright" e "left"** (sinistra), indicando una posizione contraria alla tradizionale tutela dei diritti d'autore.

Il copyleft è una **filosofia e una pratica** che promuove la condivisione e la diffusione libera delle opere creative. In sostanza, il copyleft utilizza il copyright stesso per garantire che l'opera rimanga sempre aperta e accessibile al pubblico, consentendo agli altri di utilizzarla, modificarla e distribuirla liberamente.

Queste licenze stabiliscono regole chiare per l'uso delle opere, come software, musica, testi e altro, garantendo che le opere siano disponibili al pubblico e che ogni opera derivata sia altrettanto aperta, un pò come se l'autore ti fornisse a priori un permesso.

3 - COPYLEFT



Il copyleft offre una serie di vantaggi significativi:

- **Accessibilità Universale:** Le opere con licenza copyleft sono accessibili a tutti, indipendentemente dalla loro posizione geografica o dal loro stato finanziario. Ciò promuove la condivisione delle conoscenze e l'accesso a beni culturali e creativi in tutto il mondo.
- **Promozione della Creatività:** Il copyleft incoraggia la collaborazione e la creazione di opere derivate. Gli artisti, i programmatori e i creativi possono costruire su opere preesistenti senza dover ricominciare da zero, accelerando così il processo di innovazione.
- **Comunità Attive:** Il copyleft spesso raduna comunità di appassionati e sostenitori, che lavorano insieme per migliorare e condividere opere. Queste comunità possono essere una fonte di feedback e supporto per gli autori.
- **Opportunità Commerciali:** Contrariamente alla convinzione comune, il copyleft non è incompatibile con il profitto. Non è detto che tutte le opere copyleft siano necessariamente gratuite, il copyleft garantisce una libertà di utilizzo e condivisione. In alcuni casi è possibile fare delle micro donazioni ai creatori di materiali copyleft come per esempio accade su P

3 - COPYLEFT

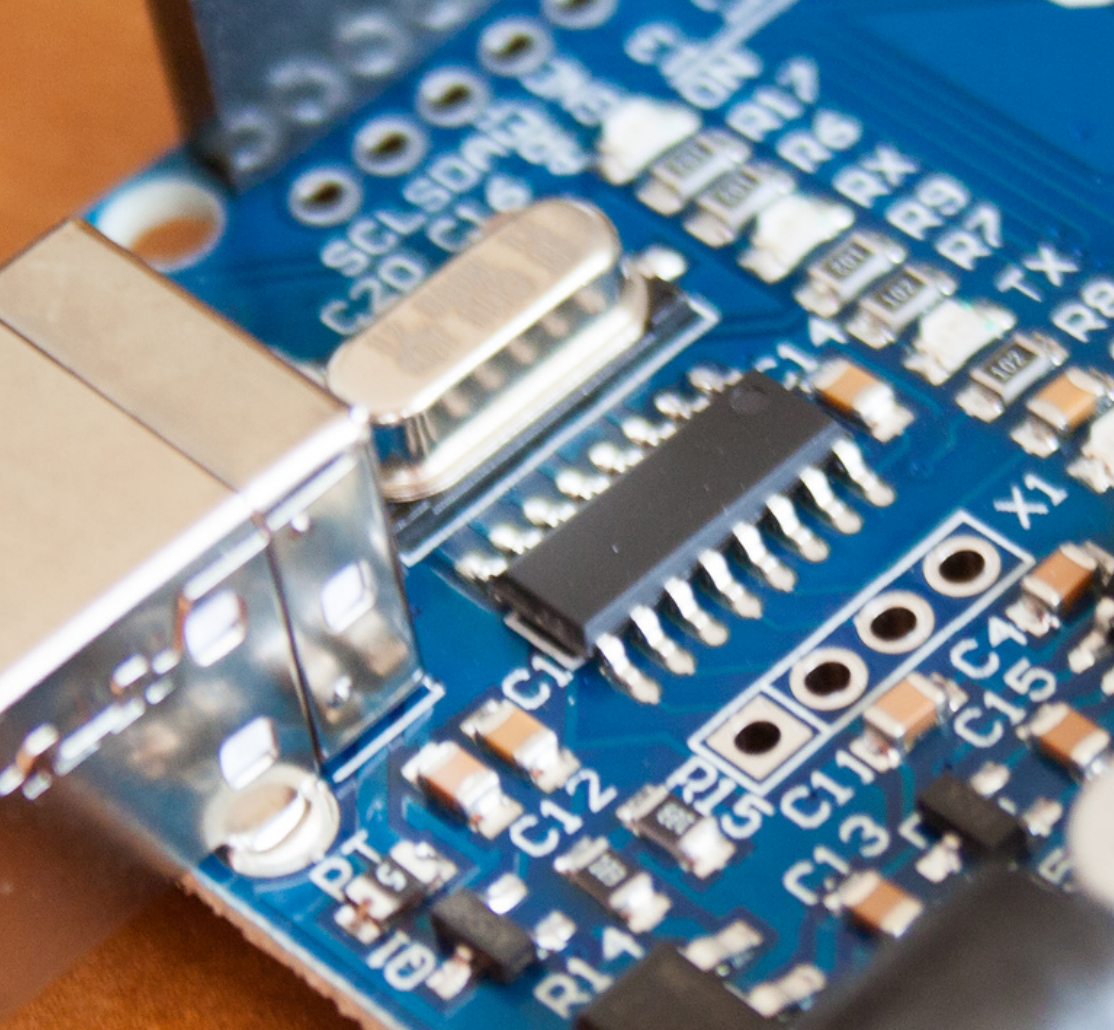
Amici o nemici?

Il copyleft non è una negazione della proprietà intellettuale, ma una reinterpretazione del suo scopo.

Mentre il copyright tradizionale mira a proteggere il controllo e i profitti dell'autore, il copyleft si concentra sulla diffusione e sulla condivisione delle opere creative.

Tuttavia, il copyleft utilizza ancora il copyright come strumento per imporre determinate condizioni, come l'obbligo di condividere le opere derivate con la stessa licenza.

In altre parole, **il copyleft non nega la proprietà intellettuale**, ma ne estende l'accessibilità e la condivisione. Ciò dimostra che esiste una via di mezzo tra la protezione dei diritti dell'autore e la promozione della condivisione e dell'innovazione.



Capitolo 4

OPEN SOURCE

4 - OPEN SOURCE



OPENSOURCE

L'open source è una filosofia di sviluppo e distribuzione del software che promuove la condivisione e la collaborazione aperta.

In contrasto con il modello tradizionale di sviluppo software, dove il codice sorgente è tenuto segreto e protetto da diritti d'autore, il software open source mette il codice sorgente a disposizione del pubblico.

Ciò significa che chiunque può vedere, modificare e distribuire il codice, contribuendo alla sua crescita e miglioramento continuo.

Il movimento open source ha portato alla creazione di una vasta gamma di software, dalle applicazioni di produttività personale ai sistemi operativi complessi. Una delle icone più emblematiche dell'open source sono i **sistemi operativi basati su Linux.**

4 - OPEN SOURCE



Linux: Il Kernel Open Source

Nel linguaggio comune con Linux si intende una serie di sistemi operativi che condividono determinate caratteristiche e si basano sul **kernel open source Linux** creato nel 1991 da Linus Torvalds.

Ma cosa significa esattamente "kernel"?

Un kernel è il componente centrale di un sistema operativo che gestisce le risorse hardware del computer, tra cui CPU, memoria, dispositivi di input/output e molto altro.

Il **kernel funge da intermediario** tra il software applicativo e l'hardware sottostante, consentendo ai programmi di eseguire operazioni su hardware senza doversi preoccupare dei dettagli di implementazione.

Tuttavia, il kernel da solo non costituisce un sistema operativo completo. Per creare un sistema operativo funzionale, è necessario aggiungere una serie di componenti software aggiuntivi, come il gestore delle finestre, il sistema di file e gli strumenti di amministrazione. Questi componenti, uniti al kernel Linux, formano ciò che comunemente chiamiamo "Linux" o, più propriamente, "distribuzione Linux." esistono molti sistemi operativi basati sul kernel Linux, di cui alcuni specializzati per determinati settori, il più conosciuto è UBUNTU. Per chi volesse provare a costruire un proprio sistema operativo personale, esiste Linux from Scratch.

4 - OPEN SOURCE



L'Importanza Globale dei Software Open Source

I software open source hanno un impatto significativo a livello globale, le ragioni sono molteplici:

- **Accessibilità e Democrazia Digitale:** Gli software open source sono spesso gratuiti e accessibili a tutti. Questo promuove l'uguaglianza nell'accesso alla tecnologia e consente a persone e organizzazioni in tutto il mondo di beneficiare delle ultime innovazioni digitali.
- **Sicurezza e Affidabilità:** La trasparenza del codice sorgente permette una revisione continua e una correzione tempestiva dei bug e delle vulnerabilità. Questo contribuisce a rendere il software open source più sicuro e affidabile.
- **Collaborazione Globale:** Progetti open source attingono da un vasto pool di talenti e competenze in tutto il mondo. Questa collaborazione globale favorisce l'innovazione e porta a prodotti di alta qualità.
- **Flessibilità e Adattabilità:** Gli sviluppatori possono personalizzare il software open source per adattarlo alle loro esigenze specifiche, aumentando così la sua versatilità.

PARTE 3

IP E ... CURIOSITÀ

**La proprietà intellettuale si applica proprio a tutto!
In questa sezione troverai molte interessanti curiosità
su IP e copyright.**

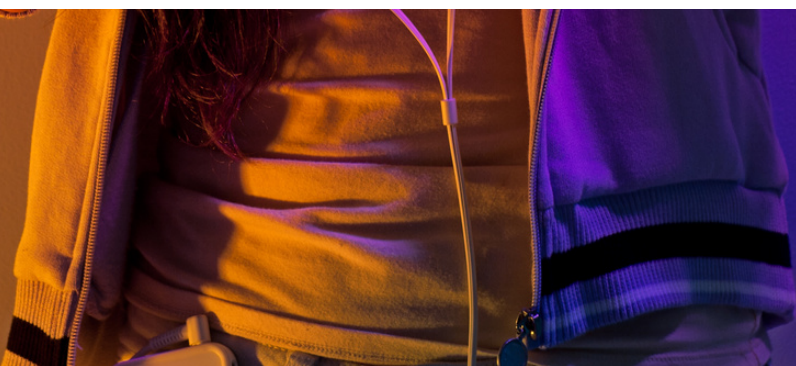
**Questo a dimostrare che il tema della proprietà
intellettuale è qualcosa di molto concreto e che, pur
non accorgendocene, fa parte delle nostre vite
quotidiane.**

**Proprio per questa ragione dovremmo schierarci a
difesa della proprietà intellettuale al fine di proteggere
la legalità.**



Capitolo 5

COPYRIGHT A RITMO





MUSICA E COPYRIGHT

Come ben saprai, anche la musica può essere tutelata con il copyright, ma forse non conosci queste divertenti curiosità che riguardano proprio musica e copyright:

Copyright Automatico: Quando scrivi una canzone o crei una melodia, il copyright si applica automaticamente. Non è necessario registrarlo o aggiungere il simbolo ©. La tua creatività è già protetta!

Campionamento Con Permesso: Se vuoi utilizzare una parte di una canzone esistente nella tua musica (campionamento), devi ottenere il permesso del creatore originale o pagare le royalty.

Canzoni nel Dominio Pubblico: Le canzoni nel "dominio pubblico" sono quelle il cui copyright è scaduto. In genere, ciò accade 70 anni dopo la morte dell'autore. Puoi usarle liberamente senza chiedere autorizzazione.



Diritti d'Autore Separati: I testi e le melodie di una canzone possono avere diritti d'autore separati. Questo significa che due persone diverse potrebbero avere il copyright su una stessa canzone.

Cover: Per le cover pubblicare una cover online, spesso non serve il permesso (o meglio, quando pubblichi una cover su YouTube o su altre grandi piattaforme esistono già accordi tra la piattaforma e le etichette discografiche).

Streaming e Royalty: Quando ascolti musica su piattaforme di streaming come Spotify, una piccola parte dei soldi che paghi (o degli introiti pubblicitari che generi visualizzando le pubblicità) va agli artisti. Questo aiuta i content creators a guadagnare dalla loro creatività.

Diritti Morali: Gli autori hanno "diritti morali" sulle loro opere, incluso il diritto di essere riconosciuti come creatori. Questi diritti vengono protetti dalla legge.





La SIAE (Società Italiana degli Autori ed Editori) è un'organizzazione italiana che si occupa della gestione dei diritti d'autore nel campo delle opere creative, compresa la musica.

La SIAE svolge un ruolo cruciale nel garantire che gli autori e i compositori ricevano i compensi che meritano per l'utilizzo delle loro opere.

Per i giovani musicisti la SIAE può essere un'importante risorsa.

1. Protegge la Musica: La SIAE si occupa di proteggere i diritti d'autore dei musicisti.

2. Aiuta gli Artisti: Se sei un giovane musicista che scrive canzoni originali, puoi registrare la tua musica presso la SIAE. Questo ti aiuterà a proteggere la tua creatività e a ottenere un compenso quando la tua musica viene utilizzata.

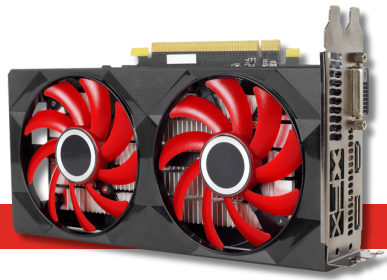
3. DJ e Organizzatori di Eventi: Se sei un DJ o un organizzatore di feste e vuoi usare musica con copyright durante i tuoi eventi, devi ottenere il permesso dalla SIAE. In questo modo eviterai di dover pagare multe salate!





Capitolo 6

VIDEOGIOCHI E COPYRIGHT



GAMING, IP E PIRATERIA

È tempo di esplorare il mondo dei videogiochi, dei diritti d'autore e della pirateria.

Se ami i videogiochi, questa è una lettura che ti interesserà sicuramente!

Copyright nei Videogiochi: I videogiochi sono opere d'arte digitali, e proprio come le canzoni e i film, sono protetti dal copyright automaticamente.

La guerra dei Cloni: Sai che cosa sono i giochi "cloni"? Sono videogiochi che copiano l'aspetto e il gameplay di altri giochi famosi.

Questa pratica spesso scatena battaglie legali tra gli sviluppatori originali e i clonatori.

Generalmente un gioco che non copia né il codice né gli assets grafici (musiche, suoni, immagini) ma riprende l'idea di gameplay sviluppandola a modo suo non infrange il copyright dell'autore originale. Pensiamo ad esempio a Candy Crush e a tutti i cloni che riprendono quelle meccaniche di gioco. A proposito, il primo videogioco ad implementare la logica alla base di Candy Crush risale al 1997!



Modding: Molto spesso, i videogiocatori creano "mod" per i loro giochi preferiti allo scopo di rendere il videogioco più complesso o semplicemente esteticamente diverso.

Alcuni sviluppatori amano le mod e addirittura incoraggiano i giocatori a crearne. Tuttavia, tecnicamente si tratta di modificare qualcosa protetto da proprietà intellettuale senza averne il permesso.

La Lotta Contro la Pirateria: È importante sapere che la pirateria danneggia gli sviluppatori e rende difficile la creazione di nuovi giochi.

Di solito ad essere maggiormente danneggiati sono i piccoli produttori di giochi indie che dispongono di meno risorse per far valere i loro diritti.

Come se non bastasse, un gioco piratato può portare spiacevoli conseguenze anche per l'utilizzatore: spesso all'interno di giochi piratati si nascondono virus e altri programmi malevoli che possono compromettere la sicurezza del pc.



"Abandonware": Sapevi che alcuni giochi cadono nel cosiddetto "abandonware"? Questi sono giochi così vecchi che non vengono più venduti e sembrano essere stati abbandonati.

Alcuni fan li recuperano e li rendono disponibili gratuitamente; questa pratica è tutt'oggi considerata una zona legale "grigia".

Diritti degli Streamer: Gli streamer di giochi, che mostrano in diretta i loro giochi su piattaforme come Twitch, devono stare attenti a rispettare i diritti d'autore.

Oggi, la maggior parte degli sviluppatori vede nei video di gameplay una pubblicità gratuita ed è quindi molto favorevole a permettere agli streamer di pubblicare i loro video.

Scaricare legalmente:

Molte piattaforme di distribuzione famose offrono periodicamente videogiochi gratuiti o con forti sconti. Questi videogiochi sono totalmente legali e possono essere usati in assoluta sicurezza.



Alcuni sviluppatori di videogiochi hanno creato soluzioni anti-pirateria davvero divertenti per scoraggiare pratiche illegali.

Ecco una lista di alcune delle soluzioni più creative:

"Serious Sam 3: BFE" - Il Gioco Diventa Impossibile:

In "Serious Sam 3: BFE", se il gioco rileva che stai utilizzando a una copia pirata, i nemici diventano più veloci e aggressivi, rendendo il gioco incredibilmente difficile, quasi impossibile da completare.

"Game Dev Tycoon" - Pirateria all'interno del Gioco:

In "Game Dev Tycoon", un gioco in cui gestisci la tua azienda di sviluppo di videogiochi, i giocatori che utilizzano una copia pirata sono destinati a perdere: la simulazione terminerà sempre con una bancarotta dovuta ai danni della pirateria.

"The Sims 4" - pixellati: In versioni pirata di "The Sims 4", la schermata di gioco diventa sempre più pixellata fino a rendere il gioco impossibile da visualizzare.

Alcuni pirati digitali, credendo si trattasse di un bug, hanno segnalato il fatto lamentandosi con i creatori del gioco, facendo così capire di aver piratato il gioco.



"EarthBound" - il gioco si ribella: in questo gioco retro, se viene individuata una copia piratata, sono previste una serie di difese da parte dello stesso gioco che farà comparire più nemici, cancellerà i file di salvataggio e si bloccherà improvvisamente senza motivo.

Garry's Mod - Garry Vi Guarda: Il creatore di questo gioco ha fatto in modo che le copie pirata del gioco facessero comparire un messaggio di errore.

Questo messaggio diffuse il panico tra i giocatori pirata che iniziarono a lamentarsi sui forum; nel mentre Garry Newman, autore del gioco, si godeva lo spettacolo; ecco il suo tweet originale : "Just enabled this error in GMod today. It happens when you pirated it. Having fun watching people complain."

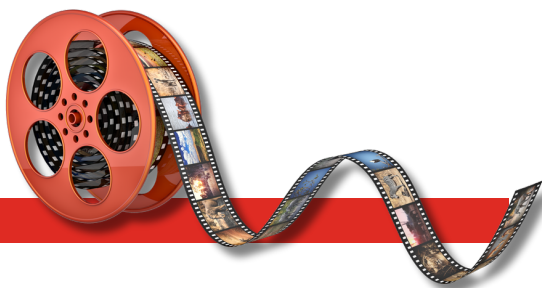
Queste soluzioni anti-pirateria divertenti sono un modo intelligente e creativo per sensibilizzare i giocatori sul tema della pirateria attraverso un'esperienza educativa.

Acquistare giochi in maniera legale è sempre la cosa migliore per sostenere i creators; se vuoi risparmiare nell'acquisto di videogiochi, esistono moltissimi siti legali che vendono prodotti originali a prezzo scontato.



Capitolo 7

IP DA CINEMA!



CINEMA IP

Oggi esploreremo il mondo del copyright nel cinema, dove le storie prendono vita sul grande schermo.

Partiamo subito prendendo spunto da alcune interessanti curiosità!

Protetto a 360°: Il copyright nel cinema copre tutto, dalla sceneggiatura al film finito. Ogni singolo frame è protetto, inclusi i dialoghi, la musica e persino i costumi!

Trailer Protetti: Anche i trailer dei film sono soggetti a copyright. Non puoi usarli liberamente per promuovere il tuo evento o prodotto senza autorizzazione.

Il Marchio Sonoro di MGM: Il famoso ruggito di Leo il leone, mascotte della Metro-Goldwyn-Mayer (MGM) è stato registrato come marchio sonoro a livello europeo nel 2006. La prima domanda di registrazione di questo ruggito venne presentata nel 1996, ma venne respinta per una descrizione poco chiara del marchio.



Film nel Dominio Pubblico: Alcuni film finiscono per entrare nel "dominio pubblico" se il copyright scade o se non è stato rinnovato. Questi film possono essere riprodotti e distribuiti liberamente.

"Nosferatu" - Il Vampiro Senza Permesso: Il film muto "Nosferatu" del 1922 è uno dei casi più noti di violazione del copyright. È stato creato senza l'autorizzazione della vedova di Bram Stoker, autore di "Dracula" e il tribunale ha ordinato la distruzione di tutte le copie. Per fortuna Murnau, il regista del film, ne salvò clandestinamente una copia.

Effetti Speciali Protetti: Gli effetti speciali sono protetti da copyright, il che significa che non puoi copiare gli spettacolari effetti visivi di un film senza il permesso degli artisti che li hanno creati.

"Star Wars" e i Diritti dei Costumi: George Lucas, il creatore di "Star Wars", ha registrato i diritti d'autore sui costumi dei personaggi del film. Questo gli ha permesso di proteggere costumi iconici come l'elmo di Darth Vader.



"Night of the Living Dead" e il Pubblico Dominio: A causa di un errore nella registrazione del copyright, il film "La notte dei morti viventi" del 1968 è entrato nel pubblico dominio, rendendolo disponibile per il download gratuito e la distribuzione.

"The Wizard of Oz" e il Copyright sulle scarpette rosse: I famosi "Ruby Slippers" indossati da Dorothy nel "Mago di Oz" del 1939 sono diventati una parte iconica del cinema. Questo elemento scenico, come molti altri è protetto da copyright della Warner Bros.

Per questa ragione, quando Disney realizzò la propria versione del film dovette curare attentamente, con il supporto dei propri avvocati, molti aspetti della pellicola onde evitare problematiche di copyright.

Per questa ragione la Disney pagò una bella cifra per avere il permesso di utilizzare le iconiche scarpette rosse.

Il copyright permette ai creatori di opere originali di proteggere i propri diritti d'autore e di impedire che altre persone utilizzino o distribuiscano illegalmente le loro opere.



Dal report EUIPO

La pirateria cinematografica è aumentata del 17 % nel 2022 rispetto al 2021 e sembra che si stia assestando a questo livello.

Il numero di offerte legali contribuisce a ridurre la pirateria. Inoltre, per la televisione e i film, la variazione dell'offerta per l'uno o l'altro tipo di contenuto ha un impatto sulla pirateria dell'altro tipo.

La pandemia di COVID-19 ha contribuito a ridurre la pirateria cinematografica e televisiva (ma non la pirateria musicale).

Contenuti legali stanno sostituendo in qualche misura i contenuti piratati. In tutti i settori la fruizione di contenuti legali è inversamente proporzionale rispetto a quelli piratati.



Capitolo 8

IP NEL PIATTO!





IP IN CUCINA

Anche nel mondo culinario la difesa della proprietà intellettuale è fondamentale:

Le Ricette Non Possono Essere Protette da Copyright: In molte giurisdizioni, le ricette culinarie non possono essere protette da copyright. Questo significa che, anche se un cuoco o uno chef crea una ricetta unica, non può impedire ad altri di condividerla o di utilizzarla per scopi commerciali. Tuttavia esistono alcuni espedienti per proteggere la propria proprietà intellettuale.

Il Marchio Registrato delle Ricette: Nonostante il copyright non copra le ricette in sé, è possibile proteggere un nome, un logo o un marchio associato a una determinata ricetta. Questo è spesso utilizzato per proteggere ricette icone associate a marchi famosi, come il "Big Mac" di McDonald's.

Brevetti per Invenzioni Culinarie: Alcune invenzioni culinarie particolarmente innovative possono essere oggetto di brevetto. Ad esempio, la "cronut," un ibrido tra croissant e donut, è stata brevettata dallo chef Dominique Ansel.



Segreti di Cucina: Molte aziende alimentari proteggono i loro segreti di produzione con un approccio basato su segreti aziendali. Questo significa che ricette e processi di produzione vengono mantenuti segreti e rigorosamente custoditi, senza la necessità di divulgarli pubblicamente come nei brevetti.

Slow Food e il Presidio: L'organizzazione Slow Food è impegnata nella protezione delle tradizioni culinarie locali e nella conservazione di prodotti alimentari unici. Attraverso il "Presidio," promuove la registrazione delle specialità gastronomiche tradizionali come patrimonio culturale, garantendo che rimangano accessibili a tutti.

La Guerra dei Formaggi: In Europa, molte varietà di formaggi sono protette da denominazioni d'origine protetta (DOP) o indicazioni geografiche protette (IGP). Questo significa che solo i formaggi prodotti in specifiche regioni e secondo tradizioni rigorose possono utilizzare il nome associato a quel formaggio.

La Pizza Napoletana: La pizza napoletana è stata riconosciuta dal Direzione generale per l'agricoltura e sviluppo rurale della Commissione europea come Specialità Tradizionale Garantita, con regole precise sulle tecniche di preparazione e gli ingredienti utilizzati per garantirne l'autenticità.



Le Creazioni Culinarie su Instagram: Le immagini di cibi e bevande possono essere protette da copyright. Questo ha portato a un'esplosione di fotografie di cibo condivise su piattaforme come Instagram, dando vita a un nuovo genere di fotografia culinaria.

La Cucina come Forma d'Arte: Alcuni critici gastronomici e chef considerano la cucina come una forma d'arte a tutti gli effetti.

Questo ha portato a discussioni sul fatto se le creazioni culinarie debbano ricevere una maggiore protezione legale come le opere d'arte tradizionali.

Inoltre, il concetto di cucina come forma d'arte ha portato alla nascita di ristoranti che mettono in mostra le loro creazioni culinarie come vere e proprie opere d'arte. Questi ristoranti cercano di creare esperienze culinarie uniche, che coinvolgano tutti i sensi, come la vista, l'olfatto e il gusto.

In questo modo, i clienti possono apprezzare la cucina non solo come una forma di nutrimento, ma anche come una forma di espressione artistica.



La ricetta segreta della Coca-Cola è un mistero ben custodito che ha affascinato il mondo per oltre un secolo.

Gli ingredienti segreti: La formula esatta della Coca-Cola è conosciuta solo da un numero molto ristretto di persone all'interno dell'azienda. L'ingrediente chiave è il famoso "Merchandise 7X", una miscela segreta di oli essenziali e aromi che dà al drink il suo sapore unico.

Anche se gli ingredienti di base sono noti (acqua, zucchero, caffeina, acido fosforico, estratti vegetali), la quantità e la proporzione esatta di ciascun elemento rimangono un segreto ben custodito.

Riuscire a mantenere il segreto su una ricetta non è cosa da poco e questo conferì alla ricetta della famosa bibita un grande valore, tanto che nel 1919 la formula venne utilizzata da Ernest Woodruff come garanzia per ottenere un prestito che gli consentì, insieme ad un gruppo di investitori, di acquistare l'azienda della Coca Cola.

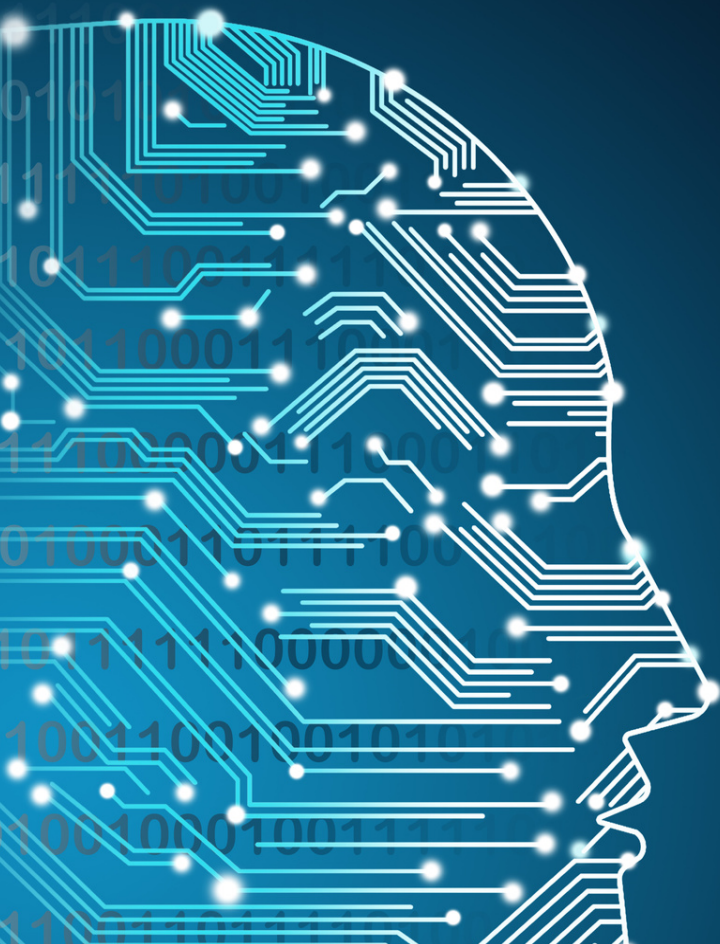
Questa è solamente una delle molte storie di ricette segrete che riguardano il mondo dell'alimentazione, prova ad indagare sulla storia di alcuni prodotti, scoprirai sicuramente molte curiosità.

PARTE 4

IP E AI

L'Intelligenza Artificiale (IA o AI se preferiamo la dizione anglosassone) rappresenta una tematica di spicco, soprattutto negli ultimi tempi, grazie anche ad alcune novità che hanno reso questo strumento a disposizione di tutti.

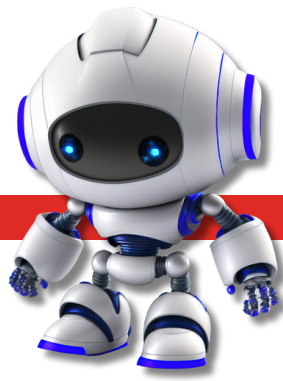
In questa sezione troverai un'introduzione al tema.



Capitolo 9

CAPIRE L'IA



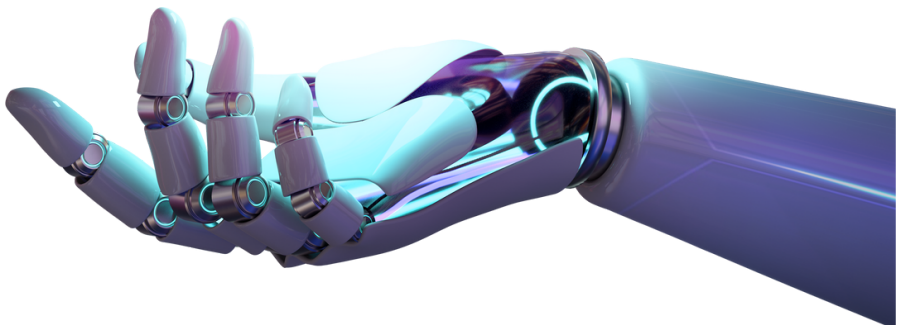


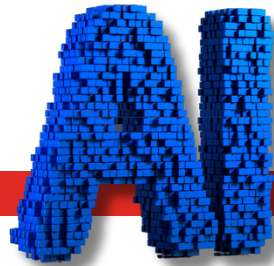
COS'È L'IA

L'intelligenza artificiale o IA, è una disciplina delle computer science che consiste nella realizzazione di macchine "intelligenti", in grado di simulare l'intelligenza umana.

Possiamo vedere l'Intelligenza artificiale come un contenitore che comprende molteplici discipline che simulano i diversi aspetti dell'intelligenza umana come, ad esempio, il machine learning che ha come scopo quello di permettere alle macchine di apprendere dai dati.

Il nostro viaggio comincia con il parlare di due diverse forme di IA: l'IA forte e l'IA debole.





L'IA debole è quella che conosciamo nella nostra vita di tutti i giorni e sostanzialmente è in grado di compiere un solo “compito” esempi di IA debole sono:

- I filtri antispam delle mail
- Le auto a guida autonoma
- I chatbot
- Alexa, Cortana e Siri
- Gli algoritmi di raccomandazione di Netflix e Youtube

L'IA debole viene anche chiamata ANI (Artificial Narrow Intelligence).

L'IA forte ipotizza la capacità della macchina di andare ben oltre i limiti dell'IA debole, superandoli ampiamente simulando contemporaneamente più capacità caratteristiche dell'intelletto umano.

Attualmente non esiste sul piano pratico, ma molte compagnie stanno cercando di raggiungere questo obiettivo, creando intelligenze sempre più avanzate.

In alcuni casi l'IA forte viene anche indicata come AGI (Artificial general intelligence) o ASI (Artificial Super Intelligence).

Nel primo caso si indica un'intelligenza artificiale in grado di copiare replicare le capacità intellettuali umane: pensare, imparare, risolvere problemi e pianificare il futuro.



Nel secondo caso si indica un'intelligenza ben al di sopra di quella umana.

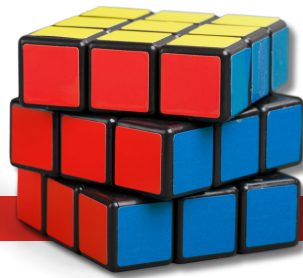
Sebbene, per adesso, l'IA forte rimane qualcosa di teoretico e spesso collegato alla fantascienza, le intelligenze artificiali ristrette stanno già dando parecchi grattacapi a studiosi ed esperti di settore.

In questa sezione limiteremo il campo al contesto della proprietà intellettuale.

Prima però, è opportuno spendere qualche parola in più sul concetto di machine learning, un sottoinsieme dell'intelligenza artificiale sul quale si basano le IA generative come, ad esempio, chat GPT.

In estrema sintesi il machine learning consiste nell'addestrare le macchine attraverso una grande quantità di dati.

Esistono differenti approcci di machine learning, ognuno con le sue specifiche caratteristiche; in ogni caso è sempre previsto un intervento umano che è più o meno marcato a seconda dell'approccio scelto.



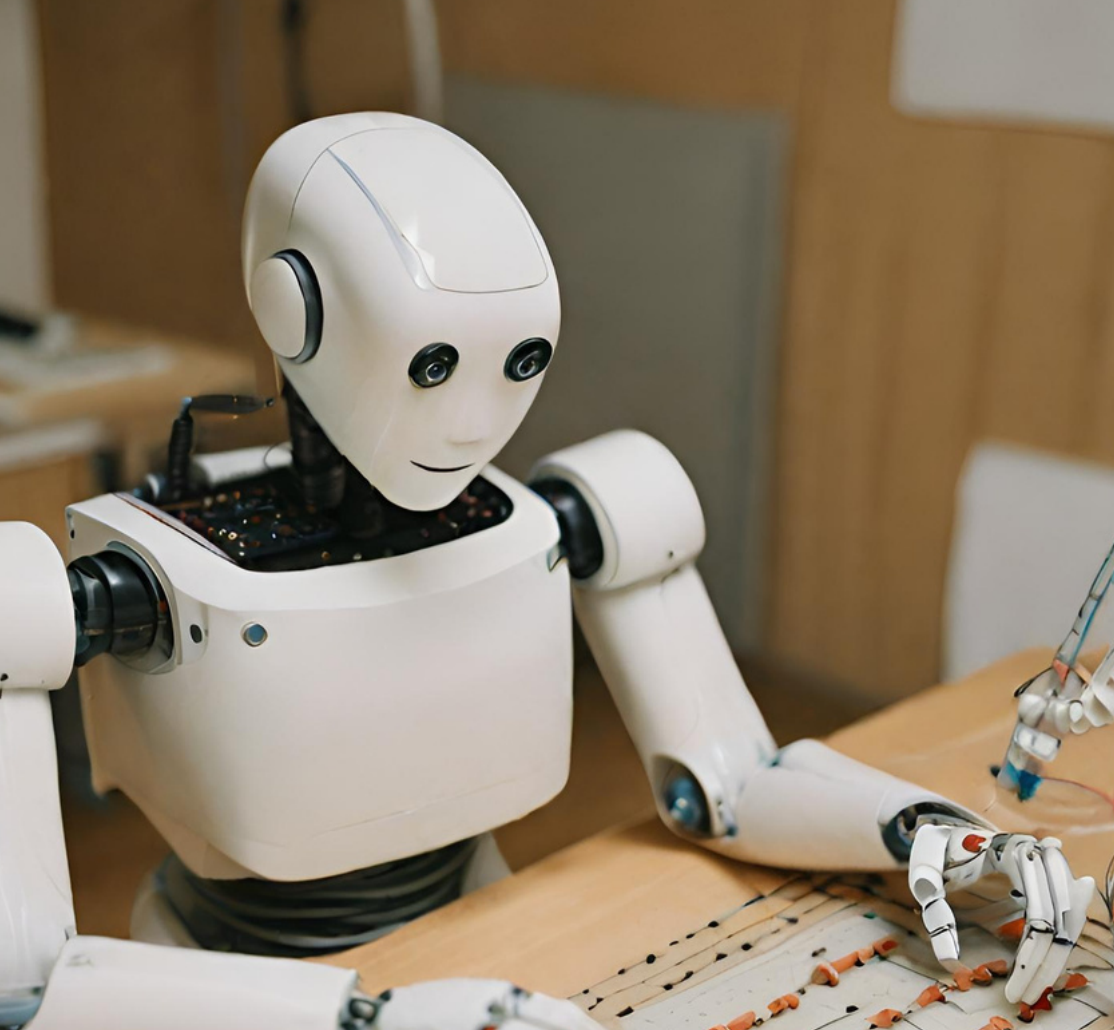
Ricapitoliamo ciò che abbiamo detto fin'ora:

- L'Intelligenza Artificiale è una disciplina delle computer science
- L'IA si compone di diversi sottoinsiemi, tra cui il machine learning
- Il machine learning permette alla macchina di imparare tramite dei dati

Aggiungiamo un nuovo punto:


- L'IA è in grado di generare altre IA

Quest'ultimo punto è fondamentale perché ci aiuta a capire l'incredibile potenziale di queste macchine: a partire da due intelligenze artificiali diverse è possibile generare una terza IA "figlia" più intelligente dei "genitori".



Capitolo 10

IP & IA!



Arriviamo quindi a parlare di IA e IP, e iniziamo con qualcosa che ti sarà capitato di vedere: l'IA art.

La prossima volta che ammirerai opere d'arte contemporanee, potresti imbatterti nella creazione di un'intelligenza artificiale. Non stiamo parlando di una suggestione legata ad un futuro prossimo o remoto, ma di attualità.

Chiunque può creare opere d'arte digitali senza avere la minima competenza artistica: basta indicare cosa si vuole specificando stili e suggestioni; sulla base dei dati ricevuti l'IA creerà delle opere aderenti alle nostre richieste.

Più la nostra descrizione sarà dettagliata e minuziosa, più le opere saranno simili a come le abbiamo pensate.

Parlare di autori e copyright non è molto semplice in questo caso: sappiamo per certo che siamo legittimati ad utilizzare le immagini realizzate (per sicurezza controlla sempre i termini e le condizioni delle piattaforme di IA Art).

Recentemente, un'opera d'arte creata attraverso l'intelligenza artificiale ha vinto un contest artistico, tuttavia negli Stati Uniti, l'autore non ha potuto registrare la sua opera. Nel caso voleste cimentarvi nella creazione di opere d'arte di questo tipo, esistono molte piattaforme (sia a pagamento che gratuite) che permettono di sperimentare l'IA art.




IA disegna

Esempio di immagine generata dall'Intelligenza Artificiale



This Cake is a lie

*Le immagini IA possono essere molto realistiche
per questa ragione le fake news
stanno diventando sempre più insidiose*



In pratica questi strumenti non sono altro che algoritmi istruiti tramite il machine learning ai quali sono stati forniti miliardi e miliardi di immagini .

Esistono diversi dataset contenenti diverse immagini e quindi IA addestrate con dataset differenti sono inclini a generare immagini differenti.


Quando la macchina riceve il prompt, ad esempio “realizza il disegno di un cane con lo stile di Van Gogh” la macchina, che ha imparato attraverso i dati ricevuti quali sono le caratteristiche essenziali di un cane e quali sono le caratteristiche essenziali dello stile di Van Gogh, rielabora le immagini e realizza un contenuto “nuovo”.

Utilizzare le virgolette è necessario perché si tratta pur sempre di una rielaborazione che parte da materiali già esistenti, per quanto l'imponente dimensione del numero di riferimenti rende difficile individuare i materiali di origine. Quando diciamo che la macchina “riconosce” le caratteristiche essenziali di un cane, dobbiamo specificare che l'analisi di un algoritmo di machine learning non guarda l'immagine nel suo insieme, ma si concentra su dati numerici.



Lo stile

Fai molta attenzione quando chiedi all'IA di utilizzare uno stile: per sicurezza basati sullo stile di artisti le cui opere ormai appartengono al dominio pubblico.




Questi algoritmi non hanno una comprensione intuitiva o una percezione visiva delle immagini come gli esseri umani.

Invece, elaborano dati numerici in modo statistico e matematico per compiere compiti di riconoscimento delle immagini.

Dal punto di vista della proprietà intellettuale, le piattaforme si riservano il diritto di utilizzare, modificare e vendere le opere realizzate.

A questo proposito è importante informarsi con particolare attenzione sui termini di utilizzo soprattutto per gli artisti che vogliono produrre un guadagno.



In caso l'opera realizzata violi i diritti d'autore la piattaforma ci chiede di rimuovere il contenuto.


Ora sorge spontaneo chiedersi: come fa un'opera "creata da me" a violare il copyright di qualcun altro?

Come abbiamo visto nelle pagine precedenti, la branca del machine learning, al fine di istruire l'algoritmo, necessita di una grande quantità di dati, spesso "etichettati" da un ricercatore in modo da aiutare la macchina a "capire" cosa sta "guardando".

In questo caso i dati sono immagini; se le immagini utilizzate per allenare l'algoritmo sono di proprietà di qualcuno ci potrebbe essere una violazione del copyright, anche perché molto spesso le immagini con le quali la macchina è stata addestrata vengono prese senza il consenso dei legittimi autori, causando un grave danno.

In questo senso ci sono piattaforme che si sono adeguate e hanno previsto un sistema di compensazione per gli autori che vendono le proprie opere per addestrare l'algoritmo.

Conciliare proprietà intellettuale e intelligenza artificiale è un problema di non facile risoluzione: nell'AI act, un regolamento europeo realizzato per regolamentare l'utilizzo di questa tecnologia contiene tra i propri punti anche l'obbligo per le compagnie che realizzano questi generatori di contenuti di fornire con la massima trasparenza l'origine dei dati con cui le macchine sono state allenate, oltre a prevedere delle specifiche tutele per arginare degli usi "non tollerabili" dell'IA.



Il termine IA generativa non si limita alla creazione di immagini, ma permette anche di generare video, testi e ricreare voci di persone.

Qui sorge un'ulteriore problema legato al tema della proprietà intellettuale: i deep fakes (ovvero i video fake ottenuti tramite l'intelligenza artificiale in grado di ricreare il volto e la voce di chiunque).

Dal punto di vista della privacy, la voce rientra tra i dati personali delle persone, per questo motivo il Garante Italiano è più volte intervenuto quando le tecnologie IA hanno posto in essere un rischio per i dati personali delle persone, pensiamo, ad esempio, all'istruttoria avviata nel 2022 nei confronti di app che permettevano di riprodurre dei testi sotto forma di voce di personaggi famosi.

Ma la gestione degli strumenti di IA rispetto a privacy e proprietà intellettuale non è uguale in tutti i luoghi...

In alcuni stati americani (come quello di New York) è espressamente vietato ricreare repliche digitali di persone decedute per la realizzazione di spettacoli ed eventi senza avere prima un consenso.

La stessa cosa non si applica, ad esempio, in California.



Relax

Hai concluso questo libro, goditi il meritato riposo

