

Evoluzione di Internet, licenze e diritti Software

A cura di

Marziana Monfardini

Seminario di approfondimento

complemento culturale, per tutti coloro che hanno partecipato gli scorsi anni ai corsi organizzati dall'amministrazione, ma è aperto a tutti per la generalità e l'attualità dei temi trattati.

Licenze software e diritto

La tutela del software

Copyright e diritto d'autore

Legge 633/41 – Articolo 2

Sono protetti i programmi per elaboratore, in qualsiasi forma espressi purché originali quale risultato di creazione intellettuale dell'autore.

Restano esclusi le idee e i principi che stanno alla base di qualsiasi elemento di programma, compresi quelli alla base delle sue interfacce.

Il termine programma comprende anche il materiale preparatorio per la progettazione del programma stesso.

Quindi

➤ Protetti	➤ Non protetti
- programmi risultato dalla creazione intellettuale - materiale preparatorio necessario alla progettazione del programma	- idee e principi che stanno alla base di un qualsiasi elemento del programma, compresi quelli alla base delle sue interfacce

Licenze software e diritto

La tutela del software

➤ Copyright

Tutela l'opera

Riconosciuto anche alle imprese

➤ Diritto d'autore

Tutela l'autore

Riconosciuto solo alle persone fisiche (salvo la cessione dei diritti alle persone giuridiche)

Tipi di licenze

- **Software proprietario**

Generalmente la licenza consente il semplice diritto di utilizzo, si parla generalmente di 'Licenza d'uso'

- **Freeware**

la licenza permette la libera distribuzione ma non la modifica, il software sorgente non viene reso disponibile

- **Shareware**

la licenza permette la libera distribuzione, ma l'utilizzo dopo un determinato periodo è condizionato (ad una registrazione, al pagamento di un corrispettivo etc.)

- **Public Domain**

rinuncia ai diritti sul software

- **Free software (Free Software Foundation)¹**

[link al sito della free software foundation Italia](#)

- **Software Open Source (Open Source Initiative)²**

[link a wikipedia](#) (parola chiave di ricerca: open source iniziative)

Caratteristiche principali dei free software e dei software open source:

- libero accesso al codice sorgente
- effetto a cascata delle licenze

- **Licenze**

Alla Free Software Foundation e alla Open Source Initiative sono riconducibili alcune licenze che sono considerate conformi ai principi dichiarati dell'una e dell'altra.

¹ Le libertà fondamentali della Free Software Foundation

1. libertà di eseguire il programma per qualsiasi scopo
2. libertà di studiare il funzionamento del programma e di adattarlo eventualmente alle proprie necessità.
3. libertà di distribuire copie
4. libertà di migliorare il programma e distribuire pubblicamente i miglioramenti in modo tale che tutta la comunità ne possa trarre beneficio.

NB: l'accesso al codice sorgente ne è una precondizione

² Definizione di open source

1. Libera distribuzione
2. Distribuzione del codice sorgente
3. Modificazione e realizzazione di prodotti derivati
4. Se file patch, allora possibili limitazioni alla modifica del codice sorgente
5. Nessuna discriminazione verso singoli o gruppi
6. Nessuna modificazione verso campi di applicazione
7. I diritti sul programma trovano applicazione a tutti coloro a cui viene ridistribuito
8. Il programma è libero sempre, non solo quando fa parte di un prodotto specifico
9. La licenza non pone limitazioni su altro software che venga distribuito insieme al software in licenza

Licenza GPL

[General Public License](#) , è una di queste licenze

Il ruolo della SIAE

La Tenuta del Registro pubblico speciale dei programmi per elaboratore

La registrazione è facoltativa ed ha lo scopo di preconstituire una prova che può essere utilizzata in giudizio

L'apposizione del contrassegno sul supporto contenente :

- programmi per elaboratore
- programmi multimediali
- suoni, voci e immagini in movimento

La duplicazione abusiva di software costituisce reato indipendentemente dall'apposizione del bollino SIAE sul supporto.

Software e diritto

La tutela del software

Software e **Brevetto**

Oggetto della protezione brevettuale è l'invenzione industriale. Perché un oggetto possa essere brevettabile deve costituire un contributo tecnico allo stato dell'arte.

Condizioni:

1. novità
2. attività inventiva
3. idoneità ad una applicazione industriale

➤ Tutela Diritto d'Autore	➤ Tutela Brevetto
Oggetto opera dell'ingegno E' tutelata la forma di espressione del <u>codice oggetto</u> ma non le idee o i principi Che ne sono alla base	Oggetto invenzione industriale E' tutelata l'invenzione

Netiquette

Introduzione alle problematiche relative all'autodisciplina in rete

Internet come ambiente sociale ha bisogno di regole

Per netiquette si intende lo sviluppo delle prime regole in rete, contrazione delle parole 'net' rete in inglese + 'etiquette' dal francese che significa norma di buon comportamento.

Netiquette

La nascita della Netiquette

La nascita della netiquette si deve a più movimenti spontanei, soprattutto in ambito universitario che hanno l'intento di rendere edotti i neofiti delle potenzialità della rete e delle sue regole³

Netiquette

I contenuti

La netiquette riguarda principalmente l'uso interattivo di internet (Computer Mediated Communication CMC):

- Posta elettronica⁴
- Mailing list⁵
- Newsgroup⁶

³ Nel passato la popolazione degli utenti telematici "cresciuta" con Internet aveva profonde conoscenze tecniche e comprendeva la natura del mezzo di comunicazione e dei vari protocolli. Oggi la comunità di Internet è costituita da persone del tutto nuove all'ambiente, che non hanno familiarità con la cultura di Internet e a cui non serve conoscere cosa siano i protocolli e le reti, ma ai quali serve conoscere una serie di comportamenti di base per la comunicazione on-line

⁴ La E-Mail (abbreviazione di Electronic Mail, in italiano: posta elettronica) è un [servizio internet](#) grazie al quale ogni utente può inviare o ricevere dei messaggi. È l'applicazione Internet più conosciuta e più utilizzata attualmente. La sua nascita risale al 1972, quando [Ray Tomlinson](#) installò su [ARPANET](#) un sistema in grado di scambiare messaggi fra le varie università, ma chi ne ha realmente definito il funzionamento si chiamava, forse non a caso, [Jon Postel](#).

È la controparte digitale ed elettronica della [posta](#) ordinaria e cartacea. A differenza di quest'ultima, il ritardo con cui arriva dal mittente al destinatario è normalmente di pochi secondi/minuti.

⁵ La Mailing-list (letteralmente, lista per corrispondenza, dalla [lingua inglese](#); traducibile in italiano con lista di diffusione) è un sistema organizzato per la partecipazione di più persone in una discussione tramite [email](#).

Il termine si trova indifferentemente nelle due forme, con o senza il trattino di separazione.

Funzionamento

Per inviare un messaggio a tutti gli iscritti, è normalmente sufficiente inviarlo ad uno speciale indirizzo [e-mail](#), e il servizio provvede a diffonderlo a tutti i membri della lista. In questo modo, non è necessario conoscere gli indirizzi di tutti i membri per poter scrivere loro.

L'iscrizione e la rimozione di un indirizzo dalla lista può essere effettuata manualmente dall'amministratore, o direttamente dai membri tramite procedure automatiche, via [web](#) o via [posta elettronica](#).

Una mailing list può avere un archivio dei messaggi accessibile via web.

⁶ Un **newsgroup** è uno degli spazi virtuali creato su una rete di server interconnessi (storicamente una sottorete di internet [USENIX network](#) o più semplicemente [Usenet](#)) per discutere di un argomento (*topic*) ben determinato. In italiano a volte viene utilizzato il termine **gruppo di discussione**.

I *news server* comunicano fra loro (attraverso il [protocollo NNTP](#)) in modo che i messaggi inviati ad un server si trovino duplicati su tutti gli altri server. Per diversi motivi (economie di spazio, interesse degli utenti, censura), non tutti i server contengono gli stessi NG. Ogni gestore di news server (spesso gli stessi provider [ISP](#)) può decidere infatti quali NG tenere.

- On-line community⁷
Raramente il web

Netiquette

Le regole

Il rispetto della netiquette non è imposto da alcuna legge, ma si fonda su una convenzione ormai di generale condivisione. Sotto un aspetto giuridico, la netiquette è spesso richiamata nei contratti di fornitura di servizi di accesso da parte dei provider.

Il mancato rispetto della netiquette comporta una generale disapprovazione da parte degli altri utenti della Rete, solitamente seguita da un isolamento del soggetto "maleducato" e talvolta dalla richiesta di sospensione di alcuni servizi utilizzati per compiere atti contrari ad essa.

Sono comportamenti contrari alla netiquette, e talvolta sanzionati dagli abuse desk: inviare spam, effettuare mailbombing e l'eccessivo multiposting .

Anche l'invio di e-mail senza un oggetto è una cosa poco rispettosa nei confronti del destinatario: molti ricevono per lavoro decine o anche centinaia di e-mail al giorno, se tutte queste non avessero un oggetto sarebbe quasi impossibile definire una priorità con la quale leggerle, questo ovviamente con notevole disagio per chi dovesse ricevere i messaggi senza oggetto.

Particolarmente scorretto è anche l'invio o l'inoltro di e-mail a un gran numero di persone (per esempio a tutto il proprio indirizzario) inserendone l'indirizzo nel campo "To:". In questo modo tutti gli indirizzi (che sono spesso privati) sono mostrati apertamente a tutti i destinatari, con una implicita violazione della privacy. Non solo, ma se un computer fra quelli dei destinatari è infettato da virus che utilizzano la posta elettronica per diffondersi, tutti gli indirizzi inseriti nel messaggio possono essere catturati dal virus e usati come destinatari di messaggi infettati.

Regole e principi della netiquette

Quella che segue è la netiquette approvata dalla Registration Authority Italiana.

Etica e norme di buon uso dei servizi di rete:

⁷ Una **comunità virtuale** o **comunità online** è, nell'accezione comune del termine, un [insieme](#) di persone interessate ad un determinato argomento, o con un approccio comune alla vita di relazione, che corrispondono tra loro attraverso una [rete telematica](#), oggi in prevalenza [Internet](#), e le reti di [telefonia](#). Tale aggregazione non è necessariamente vincolata al luogo o paese di provenienza; essendo infatti questa una comunità online, chiunque può partecipare ovunque si trovi con un semplice accesso alle reti

Fra gli utenti dei servizi telematici di rete, prima fra tutte la rete Internet, ed in particolare fra i lettori dei servizi di "news" Usenet, si sono sviluppati nel corso del tempo una serie di "tradizioni" e di "principi di buon comportamento" (galateo) che vanno collettivamente sotto il nome di "netiquette". Tenendo ben a mente che la entità che fornisce l'accesso ai servizi di rete (provider, istituzione pubblica, datore di lavoro, etc.) può regolamentare in modo ancora più preciso i doveri dei propri utenti, riportiamo in questo documento un breve sunto dei principi fondamentali della "netiquette", a cui tutti sono tenuti ad adeguarsi.

1. Quando si arriva in un nuovo newsgroup o in una nuova lista di distribuzione via posta elettronica, è bene leggere i messaggi che vi circolano per almeno due settimane prima di inviare propri messaggi in giro per il mondo: in tale modo ci si rende conto dell'argomento e del metodo con cui lo si tratta in tale comunità.
2. Se si manda un messaggio, è bene che esso sia sintetico e descriva in modo chiaro e diretto il problema.
3. Non usare i caratteri tutti in maiuscolo nel titolo o nel testo dei tuoi messaggi, nella rete questo comportamento equivale ad "urlare" ed è altamente disdicevole.
4. Non divagare rispetto all'argomento del newsgroup o della lista di distribuzione; anche se talvolta questo comportamento è accettato o almeno tollerato aggiungendo il *tag* [OT] (cioè *Off Topic* che significa "fuori argomento") nell'oggetto del proprio messaggio.
5. Se si risponde ad un messaggio, evidenziare i passaggi rilevanti del messaggio originario, allo scopo di facilitare la comprensione da parte di coloro che non lo hanno letto, ma non riportare mai sistematicamente l'intero messaggio originale.
6. Non condurre "guerre di opinione" sulla rete a colpi di messaggi e contromessaggi: se ci sono diatribe personali, è meglio risolverle via posta elettronica in corrispondenza privata tra gli interessati.
7. Non pubblicare mai, senza l'esplicito permesso dell'autore, il contenuto di messaggi di posta elettronica o privati.
8. Non pubblicare messaggi stupidi o che semplicemente prendono le parti dell'uno o dell'altro fra i contendenti in una discussione. Leggere sempre le FAQ (Frequently Asked Questions) relative all'argomento trattato prima di inviare nuove domande.
9. Non inviare tramite posta elettronica messaggi pubblicitari o comunicazioni che non siano stati sollecitati in modo esplicito.
10. Non essere intolleranti con chi commette errori sintattici o grammaticali. Chi scrive, è comunque tenuto a migliorare il proprio linguaggio in modo da risultare comprensibile alla collettività.

Alle regole precedenti, vanno aggiunti altri criteri che derivano direttamente dal buon senso:

- A La rete è utilizzata come strumento di lavoro da molti degli utenti. Nessuno di costoro ha tempo per leggere messaggi inutili o frivoli o di carattere personale, e dunque non di interesse generale.
- B Qualunque attività che appesantisca il traffico sulla rete, quale per esempio il trasferimento di archivi voluminosi, deteriora il rendimento complessivo della rete. Si

raccomanda pertanto di effettuare queste operazioni in orari diversi da quelli di massima operatività (per esempio di notte), tenendo presenti le eventuali differenze di fuso orario.

- C Vi sono sulla rete una serie di siti server (file server) che contengono in copia aggiornata documentazione, software ed altri oggetti disponibili sulla rete. Informatevi preventivamente su quale sia il nodo server più accessibile per voi. Se un file è disponibile su di esso o localmente, non vi è alcuna ragione per prenderlo dalla rete, impegnando inutilmente la linea e impiegando un tempo sicuramente maggiore per il trasferimento.
- D Il software reperibile sulla rete può essere coperto da brevetti e/o vincoli di utilizzo di varia natura. Leggere sempre attentamente la documentazione di accompagnamento prima di utilizzarlo, modificarlo o redistribuirlo in qualunque modo e sotto qualunque forma.

E comportamenti palesemente scorretti da parte di un utente, quali:

- Violare la sicurezza di archivi e computer della rete;
- Violare la privacy di altri utenti della rete, leggendo o intercettando la posta elettronica loro destinata;
- Compromettere il funzionamento della rete e degli apparecchi che la costituiscono con programmi (virus, trojan horses, ecc.) costruiti appositamente; costituiscono dei veri e propri crimini elettronici e come tali sono punibili dalla legge.
-

I dieci comandamenti dell'e-mail

- Includerai sempre l'argomento del messaggio in modo chiaro e specifico.
- Citerai il testo a cui rispondi il più brevemente possibile.
- Non richiedere automaticamente su tutti i messaggi la ricevuta di ritorno dal mittente.
- Leggerai il tuo messaggio almeno tre volte prima di inviarlo.
- Rifletterai bene su come il destinatario possa reagire al tuo messaggio.
- Controllerai l'ortografia e la grammatica del tuo messaggio.
- Non maledirai, insulterai, invierai spam o SCRIVERAI A LETTERE MAIUSCOLE.
- Firma sempre col tuo nome il messaggio.
- Non diffonderai alcun messaggio a catena.
- Non userai l'e-mail per alcun proposito illegale o non etico.
- Non invierai messaggi privati dal luogo di lavoro (possono essere letti da altri).
- Se sei in dubbio se mandare o non mandare un certo messaggio, "dormici sopra" e rileggilo il mattino dopo.
-

La regola d'oro dell'e-mail: non inviare ad altri ciò che troveresti tu stesso sgradevole ricevere.

Lo Sviluppo di internet e il web 2.0

< 1993	1993-2005	2005
pre web	web 1.0	web 2.0
CMC community	publishing → Participation Britannica On line → Wikipedia siti web → Blogs e-commerce → eBay	

Internet si caratterizza come:

un ambiente di comunicazione peer-to-peer e non un ulteriore canale di:

- ♦ distribuzione di informazioni in broadcast
- ♦ erogazione di servizi interattivi (con interattività predefinita)

Il Web 2.0

Cosa è il web 2.0

Termine coniato da O'Reilly (2004) per descrivere i fenomeni “nuovi” che si sono manifestati sul Web in seguito allo scoppio della bolla della New Economy (2001).

Si passa da una visione centralizzata e “dall’alto” di creazione e distribuzione di contenuti (prettamente commerciali e industriali all’interno di portali) Ad una visione decentralizzata in cui acquistano valore le “periferie” della rete: le persone!

Si basa su:

- Ruolo attivo dei “naviganti”
- Partecipazione
- Co-operazione
- Condivisione
- Conversazioni
- Intelligenza collettiva

Uno slogan

“ Web 2.0 is linking people” (traduzione letterale : il Web 2.0 collega le persone)

“Web 2.0 significa mettere a disposizione un servizio e lasciare che le persone vi scrivano dentro i contenuti”

(O'Reilly)

Consumer Generated Media:

i contenuti sono creati dagli stessi lettori e vengono pubblicati in ambienti digitali condivisi

Le persone si sono riappropriate della Rete e costituiscono i nodi di una rete in cui i collegamenti rappresentano le relazioni (basate sulle conversazioni) fra le persone.

Il Web 2.0 - Come si caratterizza:

Le Comunità Virtuali (on-line)

“Le Comunità Virtuali sono aggregazioni sociali che emergono dalla **rete** quando un certo numero di persone porta avanti delle **discussioni pubbliche** sufficientemente a lungo, con un certo livello di emozioni umane, tanto da formare dei **reticoli di relazioni sociali personali nel cyberspazio.**”⁸

Howard Rheingold, 1993

Caratteristiche di una CV

1. Un insieme di persone che liberamente scelgono di interagire nel tempo
2. usando ambienti di comunicazione basati sulle ICT⁹
3. riconoscono un obiettivo comune ‘minimo’ che li lega
4. condividono uno (o più) domini di conoscenza e pratiche condivise
5. e accettano di condividere un insieme di regole - implicite o esplicite - che regolano le loro interazioni

Alcuni esempi:

<http://www.youtube.com/>

<http://www.flickr.com/>

<http://www.recsando.it/>

<http://brescia.progettoe21.it/>

<http://www.dsy.it>

<http://forum.ubuntu-it.org>

<http://www.hwupgrade.it/forum/>

⁸ è il luogo dove avviene una conversazione telefonica. Non dentro il tuo telefono ... non nel telefono di un'altra persona, in qualche altra città. Lo spazio tra i telefoni. Il luogo indefinito fuori di là, dove due di voi, esseri umani, effettivamente si incontrano e comunicano.”

Bruce Sterling, 1994

The Hacker Crackdown

⁹ ICT è l'acronimo di **Information and Communication Technology**, (cioè Tecnologia dell'Informazione e della Comunicazione, TIC, in italiano). Con questa sigla si intende l'insieme di studio, progettazione, sviluppo, implementazione, supporto e gestione dei sistemi informativi computerizzati, con particolare attenzione alle applicazioni software ed ai componenti hardware che le ospitano. Il fine ultimo dell'ICT è la manipolazione dei dati tramite conversione, immagazzinamento, protezione, trasmissione e recupero sicuro delle informazioni.

Tipologie di CV

civiche
sociali
di svago
di business
di pratica

NB - Comunemente si tende a utilizzare il termine forum che invece più precisamente è:

Forum (internet)

Il termine si riferisce alla struttura informatica che contiene discussioni e messaggi che al software utilizzato per fornire questa struttura.

Una comunità virtuale si sviluppa spesso intorno ai forum che hanno utenti abituali.

La tecnologia, i videogiochi, la politica, l'attualità e lo sport sono temi popolari, ma ci sono forum per un enorme numero di argomenti differenti.

I forum vengono utilizzati anche come strumenti di supporto [on-line](#) per vari prodotti e all'interno di aziende per mettere in comunicazione i dipendenti e permettere loro di reperire informazioni.

Ci si riferisce comunemente ai forum come board, message board, bulletin board, gruppi di discussione, bacheche e simili.

I Blog

Un blog “è un diario pubblico a disposizione delle idee, il mezzo più semplice ed economico per essere presenti in Internet, un quaderno di appunti che mette in ordine da sé i fogli già usati”

(Maistrello, 2007)

“Nella sua essenza, un blog non è altro che una home page personale nel formato diario”

(O'Reilly, 2005)

Un blog rappresenta un punto di presenza della persona sul Web, mettendo a disposizione la sua storia intellettuale.

(Granieri, 2005)

Un nodo nella rete

I Blog

I blog consentono di riscoprire la possibilità di avere un ruolo attivo sul Web in modo semplice. E' meno faticoso e impegnativo rispetto alla partecipazione ad una community.

Il blog valorizza la persona, mettendo in evidenza ciò che ha da dire come patrimonio facilmente accessibile di esperienze, di idee, di competenze.

Blog Vs Community

differenze rilevanti:

I blog consentono di fare un passo indietro rispetto alla fatica delle conversazioni nelle community
È chiaro chi è il “padrone di casa”:

E’ il mio blog

Decido io gli argomenti

Io posto e voi commentate

Le discussioni hanno durata minore (causa visibilità per minor tempo) rispetto ad una community.

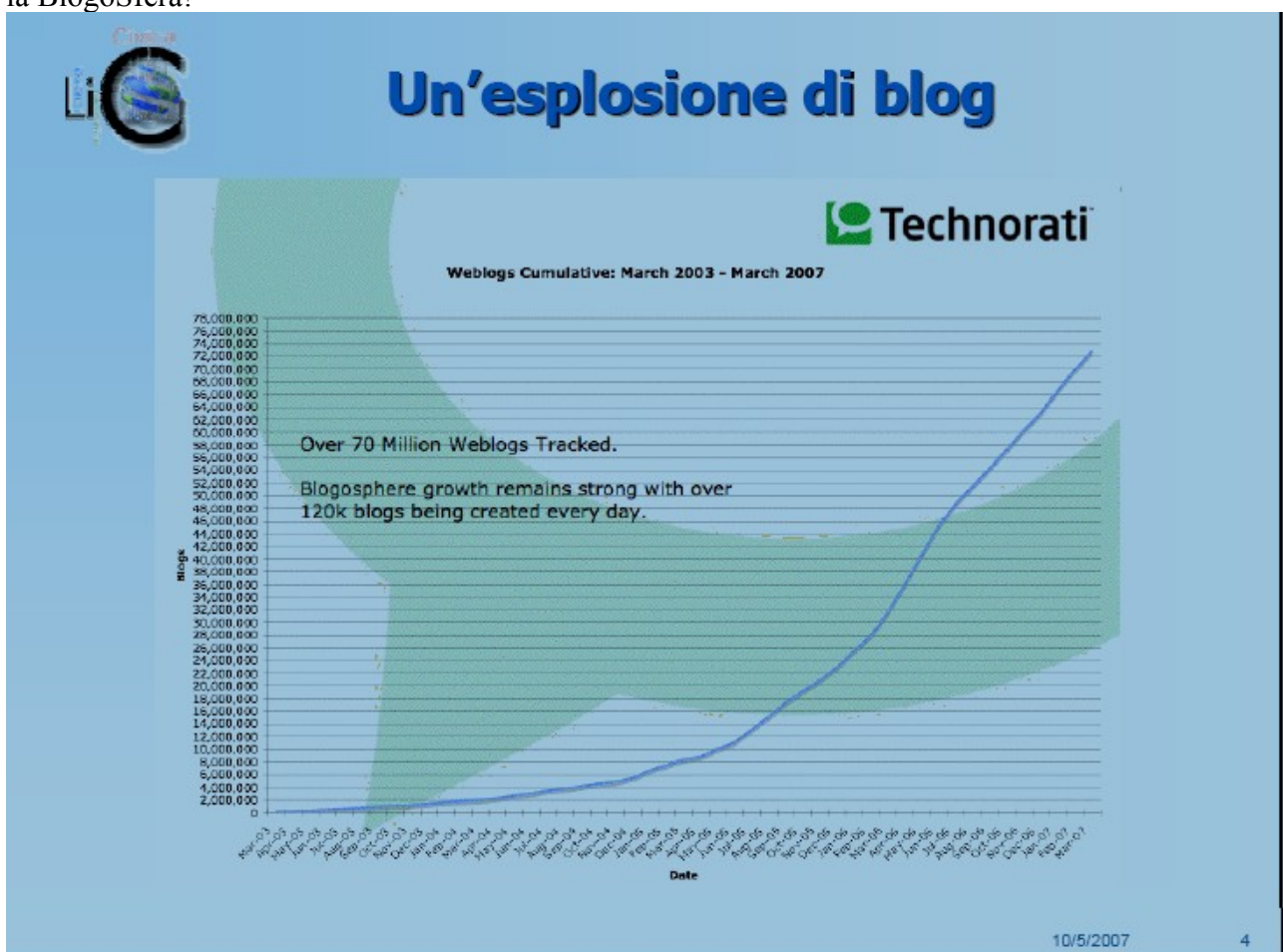
Il blog però richiede un impegno costante:

blog individuali

blog di gruppo

1. Più individualista
 2. Meno democratico
 3. Crea attraverso i commenti una piccola community centrata sulla persona
- Ma c’è un’altra dimensione dei blog:

la BlogoSfera!



Un'esplosione di Blog

70 milioni di blog complessivi.

* Circa 120000 nuovi blog al giorno.

* 1 milione mezzo di post al giorno.

* L' Italiano ha superato lo Spagnolo posizionandosi al quarto posto (3%) dopo Giapponese (37%), Inglese (33%) e Cinese (8%).

I Wiki

Un **wiki** è un sito web, (o comunque una collezione di documenti ipertestuali) che può essere modificato dai suoi utilizzatori e i cui contenuti sono sviluppati in collaborazione da tutti coloro che ne hanno accesso, come in un forum.

La modifica dei contenuti è aperta e libera, ma viene registrata in una cronologia, permettendo in caso di necessità, di riportare la parte interessata alla versione precedente;

lo scopo è quello di condividere, scambiare immagazzinare e ottimizzare la conoscenza in modo collaborativo. Il termine *wiki* indica anche il software collaborativo utilizzato per creare il sito web.

Wiki - in base alla sua etimologia - è anche un modo di essere. *Wiki wiki* deriva da un termine in lingua hawaiana che significa "rapido" oppure "molto veloce".

I Social Software

Il termine software sociale sottolinea la dimensione di interazione sociale sviluppata in rete mediante appositi strumenti software e comprende sia i media tradizionali, come le mailing list sia le più recenti ed innovative applicazioni software, come i blog o i wiki. Alcuni affermano che il software sociale è riferito non ad un unico tipo di software, bensì ai più numerosi modelli di interazione offerti dalla CMC ed implementati per la formazione di **community**.