

ALMA MATER STUDIORUM · UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

FACOLTÀ DI SCIENZE MATEMATICHE, FISICHE E NATURALI
Corso di Laurea Magistrale in Scienze di Internet

Tesi di Laurea in Diritto Privato Generale e
dell'Informatica

**Profili giuridici
delle licenze Open Source**

Relatore:
*Chiar.ma Prof.ssa
Giusella Dolores Finocchiaro*

Presentata da:
Alfredo Vettorato

Terza Sessione
Anno Accademico 2010 - 2011

Indice generale

<u>Introduzione.....</u>	<u>3</u>
<u>1. Free/Libero Open Source, Open Source e Software Proprietario: caratteristiche generali.....</u>	<u>7</u>
1.1 Free Software.....	9
1.1.1 Copyleft: concetti base.....	12
1.2 Open Source Software.....	14
1.3 Il Software Proprietario.....	19
1.3.1 La Licenza Informatica.....	20
1.3.2 Il Copyright e il Diritto d'autore.....	21
1.3.3 Brevetto.....	22
1.4 Altre Forme di distribuzione del software.....	23
1.5 Confronto fra FREE, OSS e Software Proprietario.....	26
<u>2. Aspetti giuridici e problemi connessi al software open source.....</u>	<u>31</u>
2.1 Il quadro normativo europeo: la Direttiva n. 91/250 CEE e la Direttiva 2009/24.....	31
2.2 La normativa italiana.....	35
2.3 La tutela del software negli Stati Uniti.....	39
2.4 Differenze tra Copyright Approach italiano e statunitense.....	40
2.5 Il software libero / open source e il diritto d'autore.....	41
2.5.1 Le licenze d'uso.....	41
2.5.2 Natura giuridica e oggetto del contratto di licenza d'uso.....	43
2.5.3 L'accordo.....	44
2.5.4 Clausole di limitazione o esclusione di garanzia di responsabilità.....	46
2.5.5 Clausole limitative delle facoltà dell'utente.....	48
2.6 Il contratto di licenza d'uso nel contesto libero / open source.....	49
2.6.1 Qualificazione giuridica delle licenze Free/open.....	49
2.6.2 L'accordo e la violazione dei termini di licenza.....	51
2.6.3 La responsabilità contrattuale e la mancanza di garanzia.....	52
2.6.4 Titolarità dei diritti nel software free / open source.....	54
<u>3. Le licenze per il software Libero e Open Source.....</u>	<u>57</u>
3.1 La licenza Gnu GPL.....	60
3.2 La licenza GNU LGPL.....	69
3.3 La licenza GNU AGPL.....	71
3.4 La licenza GFDL.....	73
3.5 La licenza BSD modificata.....	77
3.6 Le licenze Creative Commons CC.....	80
3.7 La Licenza Pubblica Mozilla (LPM).....	89
3.8 La licenza APACHE.....	93

3.9 La licenza PHP.....	95
3.10 La licenza MIT.....	96
3.11 Altre licenze.....	98
4. Comparativa delle Licenze Open	104
5. Il modello di produzione del software a	
 codice aperto.....	108
5.1 Redditività del software.....	108
5.1.1 Quanto costa realmente il software.....	109
5.2 L'open source come business.....	111
5.2.1 Perché creare un'Impresa Open Source.....	111
5.2.2 Il problema del codice sorgente.....	112
5.2.3 Il Prodotto Open Source.....	114
5.2.4 Perché uno sviluppatore esterno contribuisce ad un	
prodotto open source.....	115
5.3 Fonti di reddito delle aziende Oss e modelli di Business.....	116
5.4 Le ragioni a favore dell'open source.....	121
5.5 Profili critici del software open source.....	127
5.6 Il futuro dell'open source software.....	129
6. Conclusioni.....	132
Ringraziamenti.....	138
Bibliografia.....	140
APPENDICE:	146
La licenza GNU General Public License [GPL].....	146
La licenza GNU Lesser General Public License [LGPL].....	161
La licenza GNU Affero General Public License [AGPL].....	165
La licenza GNU Free Documentation License [GFDL].....	180
License BSD modificata.....	190
Creative Commons.....	191
Attribuzione - Non commerciale 3.0 Italia.....	191
Attribuzione 3.0 Italia.....	199
Attribuzione - Non opere derivate 3.0 Italia.....	207
Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate 3.0 Italia.....	214
Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia.....	222
Attribuzione - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia.....	231
La licenza pubblica Mozilla[MPL]	240
La licenza Apache.....	251
The PHP License.....	255
La licenza MIT.....	257

Introduzione

Allo stato attuale, l'Open Source è una realtà ormai affermata e preponderante nel mondo del software, ma pochi sanno esattamente di cosa si tratta e quali sono le origini. Negli ultimi tempi l'Open Source è entrato a pieno titolo nella lista dei termini più utilizzati nel settore dell'Information Technology. E' sufficiente sfogliare qualsiasi rivista specializzata per trovare svariati articoli che parlano del software Open Source e delle incredibili potenzialità che riserva per il futuro dell'industria del software. Un termine che in certi casi appare come nuovo, qualcosa di incredibilmente innovativo e per certi versi tutto da esplorare. Sono molte le persone infatti che si chiedono cos'è l'Open Source, quali sono i vantaggi, e come funziona questo modello di sviluppo condiviso del Software. Cos'è dunque l'Open Source?

Mentre nell'ambito del tradizionale software proprietario il codice sorgente, vale a dire il contenuto creativo del programma, è segreto e noto solo ai tecnici che lavorano al suo sviluppo, quello open source (letteralmente sorgente aperto) è software il cui codice sorgente è reso pubblico, in modo che chiunque possa aggiungere il proprio contenuto. L'idea rivoluzionaria di condivisione del software insita nel concetto d'open source, non solo ha sconvolto la tradizionale idea di copyright, ma ha introdotto un nuovo modo d'intendere la proprietà intellettuale. Tale nuovo fenomeno si è spinto addirittura oltre: ha dato origine ad un modello di sviluppo del software originale e, cosa più importante, ha creato aree di mercato non ancora sfruttate, affermando al contempo un nuovo modo d'intendere il mondo degli affari.

Il software Open Source, nella visione "filosofica" dei partecipanti al mondo OS (sviluppatori ed utenti), può assimilarsi a quella che ciascuno di noi ha dell'acqua, dell'aria, delle più elementari esigenze umane: il software viene visto come bene comune, gestito in modo totalmente trasparente, nella certezza che qualsiasi utile contributo porti vantaggio alla comunità umana.

Tale tipologia di software è nato spontaneamente con la diffusione di Internet nel mondo: è derivato dalla libertà totale della rete, dallo spazio illimitato alle iniziative singole o collettive, dalla possibilità di creare rapporti tra persone prescindendo da vincoli di spazio e tempo.

Eppure l'Open Source non è un fenomeno recente, anzi, l'Open Source è stato il primo *modus operandi* dell'informatica. Le sue origini ufficiali risalgono alla

prima metà degli anni ottanta e le pratiche di condivisione del software sono rintracciabili fin dalle origini della scienza informatica.

Il software nacque come Open Source negli storici laboratori che per primi si occuparono di informatica: i Bell Labs, lo Xerox Park, il IA Lab del MIT, Berkeley. Allora non c'era bisogno di porre distinzioni tra le licenze di software o la distribuzione degli eseguibili o dei sorgenti, ciò che veniva creato diventava patrimonio della comunità. Non si trattava di una scelta politica, la libera distribuzione era frutto della constatazione che il software cresce in stabilità, prestazioni, funzionalità se può essere interamente compreso e modificato dai suoi utenti. Il software era un prodotto scientifico, come la matematica e la fisica, e come tale veniva trattato. Così come di un esperimento scientifico si distribuiscono le ipotesi, il procedimento e i risultati, del software si distribuivano l'analisi dei requisiti e il codice sorgente, in modo che tutti potessero valutarne i risultati.

Il software crebbe rapidamente in possibilità di utilizzo interessando il mondo commerciale che vide nei programmi un prodotto manifatturiero su cui esercitare un diritto di proprietà da proteggere con licenze d'uso. Il mercato in rapidissima crescita e ad altissimo reddito attirò i tecnici del software che cominciarono a produrre software sotto il riserbo del segreto industriale e a distribuirlo in forma eseguibile dietro pagamento.

Il software libero, o free software, incominciò a essere inteso come software gratuito e sottintendente la scarsa qualità. Così per circa quindici anni l'attenzione degli utenti è stata rivolta ai produttori commerciali che riuscivano a imporre il proprio prodotto anche a scapito dei contenuti tecnici di questo. Il marketing era importante tanto quanto il software, come testimoniano le battaglie commerciali e legali tra produttori.

Perché si è tornato a parlare di Free Software, o con un termine più moderno, di Open Source? Il fenomeno Open Source è giunto alla ribalta delle cronache grazie a un prodotto di grande impatto sul pubblico: Linux. Esso è un sistema operativo completo, ed è anche l'unico oggi in grado di strappare quote di mercato nel settore server a Microsoft.

Molto spesso viene erroneamente interpretato come un movimento anti-Microsoft, sovente viene considerato un modello di sviluppo capace di produrre solamente software di qualità amatoriale e molte volte confuso con il software freeware, gratuito ma non "libero"; recentemente è stato ampiamente rivalutato da aziende e istituzioni nonché dalla letteratura accademica, che lo ha reso oggetto di studi approfonditi in svariati campi.

Questa tesi ha lo scopo di approfondire il tema del modello di creazione dell'innovazione offerto dal Free/Libre and Open Source Software, ed illustrare le caratteristiche fondamentali delle più importanti relative licenze. Inoltre si vogliono analizzare gli aspetti e le questioni giuridiche connesse con tale tipologia

di licenze e le prospettive future annesse. Per conseguire lo scopo prefissato si procederà per passi.

Nel primo capitolo si cerca di dare una definizione dei termini “Open Source”, “Free Software” e “Software Proprietario”, abbozzando un quadro complessivo nel tentativo di fare chiarezza e delineare un punto della situazione in merito ad un fenomeno variegato e multifaccettato, che è stato spesso interpretato confusamente.

Nel secondo capitolo si affrontano i problemi giuridici sollevati dal modello del software Open Source: in particolare si analizza la tutela del software, a partire dalla disciplina del diritto d'autore vigente in Europa, Italia e Stati Uniti, mettendo in evidenza le similitudini e le differenze tra il diritto d'autore italiano e statunitense. Parleremo inoltre diffusamente della forma contrattuale della *licenza d'uso* del software, evidenziando come lo sviluppo dei movimenti del Software Libero e dell'Open Source abbiano portato alla redazione di licenze decisamente atipiche, che mirano a favorire sia la distribuzione, sia la modificabilità del software. Diventa perciò decisivo, al di là dell'implementazione di una disciplina sui brevetti, individuare modalità di protezione del software, che da un lato garantiscano la tutela dei creatori e nel contempo lo sviluppo di questa importante forma di comunicazione delle conoscenze e delle idee.

Nel terzo capitolo segue l'esposizione degli elementi distintivi delle più diffuse licenze Open Source, tracciando una chiara mappa atta a classificare i diversi tipi di licenza d'uso del software oggi in circolazione.

Nel quarto capitolo viene effettuato un confronto tra le licenze illustrate nel precedente capitolo.

Nel quinto capitolo, invece, vengono descritti vantaggi e svantaggi, così come emersi dall'analisi della letteratura, derivanti dall'impiego di software libero o open source. A questo proposito, tuttavia, va sottolineato che ad oggi non esistono studi scientifici comparativi e non è pertanto possibile giungere a conclusioni definitive. Qualsiasi studio sarebbe inoltre difficilmente generalizzabile a causa della forte complementarità in un'organizzazione tra il sistema sociale e quello tecnico (sistemi socio-tecnici) imponendo per l'analisi l'adozione di un approccio contingente. Tuttavia, considerando la mano invisibile del mercato e la forte e sempre maggiore diffusione dei sistemi FLOSS, è possibile inferire che questo tipo di sistemi presenta dei vantaggi e che la sua adozione, sebbene all'inizio fosse influenzata prevalentemente da fattori ideologici, sia ora il frutto di una precisa analisi di costi e benefici. Inoltre si pone l'attenzione anche sugli aspetti economici, analizzando i modelli di business, e quindi la redditività del software Free e Open Source.

Infine nel sesto capitolo verranno esposte le conclusioni.

CAPITOLO 1

1. Free/Libero Open Source, Open Source e Software Proprietario: caratteristiche generali

Il termine inglese “free”, a causa del suo duplice significato (può essere inteso sia come “libero”, sia come “gratis”) ha portato a numerosi fraintendimenti e a diverse proposte di nuove terminologie, tra le quali il diffusissimo termine “open source”, che si focalizza sull’apertura del codice sorgente.

La maggior parte delle persone, quando sente parlare di Open Source o Free Open Source pensa che si stia facendo riferimento ad un software gratuito, che permette di essere installato senza richiedere il pagamento di un prezzo: in realtà con i due termini si intendono software completamente diversi sia per ideologia che per gratuità, che a loro volta si differenziano ulteriormente dal software proprietario.

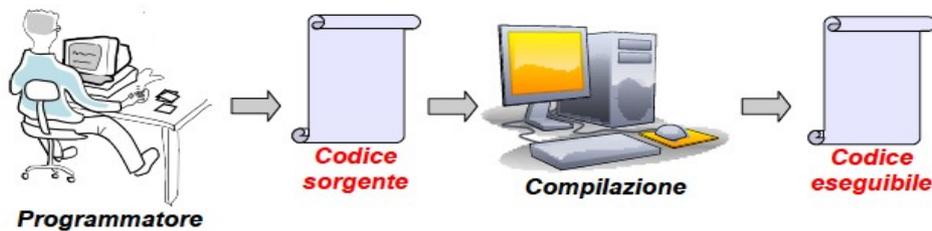
Questa diversità concettuale dei diversi tipi di software richiede un particolare chiarimento sui significati specifici che i termini Free/Libero Open Source Software, Open Source Software e Software proprietario hanno oggi, oltre ai presupposti ideologici e giuridici che risiedono dietro ognuno di essi.

Il codice contenuto nei diversi software, a livello giuridico, viene trattato dalle leggi sul diritto di autore, in modo molto simile a come avviene per le opere letterarie; tradizionalmente, il contratto che regola l'uso del software è la licenza. La legge sul diritto di autore stabilisce quali sono i diritti di chi produce l'opera e di chi la utilizza, ma nell'ambito del software si è introdotto, nella pratica, un contratto che non viene firmato, la licenza appunto, il cui scopo è spesso quello di limitare ulteriormente i diritti di chi ne fruisce. Il software ha un proprietario (salvo il caso del software di dominio pubblico) che è tale in quanto “detiene i diritti di autore”. Questo proprietario può essere l'autore originale, oppure un altro

detentore che ne ha acquisito i diritti in base ad un contratto, il detentore dei diritti di autore è colui che possiede il copyright.

L'uso del software può essere concesso gratuitamente o a pagamento, per le operazioni sancite dal contratto di licenza, o in sua mancanza per quanto stabilito dalla legge. Il pagamento per l'acquisto del software non si riferisce all'acquisizione dei diritti di autore, ma solo delle facoltà stabilite dalla legge, ovvero da quanto indicato nella licenza.

La natura del software è tale per cui questo è composto di due parti fondamentali: il codice sorgente e il codice eseguibile. Il codice sorgente è intellegibile, adatto ad essere compreso dal programmatore, mentre il codice eseguibile non è intellegibile, ma può essere eseguito dalla CPU.



Dal momento che per utilizzare un programma è sufficiente il codice eseguibile, le leggi dei vari paesi che tutelano il diritto d'autore per il software tendono a consentire la distribuzione del solo codice eseguibile, lasciando che chi detiene i diritti di autore possa mantenere nascosto il codice sorgente. Nella maggior parte dei casi, la legislazione vigente in questi paesi tende a considerare illecita la decompilazione, ovvero lo studio del codice eseguibile volto a scoprirne il funzionamento.

In alcuni paesi si hanno anche restrizioni ancora più marcate, permettendo di brevettare algoritmi e altri concetti che siano riconducibili al software; in questo modo il brevetto impedisce l'uso dell'algoritmo o dell'idea registrata a meno di autorizzazione esplicita da parte del detentore di questo tipo di diritto.

Nei prossimi paragrafi verranno spiegate le differenze giuridiche, ideologiche e tecniche tra i tre tipi di software.

1.1 Free Software

Il concetto di Free Software nasce agli inizi degli anni 80 da un'idea di Richard Stallman che in quel periodo lavorava presso il laboratorio di intelligenza artificiale del MIT (Massachusetts Institute of Technology).

Erano gli anni in cui i produttori di hardware avevano cambiato radicalmente le modalità di distribuzione del software che accompagnava le apparecchiature, passando da un rilascio completamente libero, ove esisteva la completa possibilità di intervenire ed apportare i propri miglioramenti, ad una modalità con cui venivano posti dei vincoli che proibivano la cooperazione fra utenti sul codice.

A seguito di questo cambiamento radicale, vedendosi limitato nelle libertà di cui aveva goduto fino ad allora, Stallman fondò il progetto GNU, con l'intenzione di scrivere un nuovo ambiente compatibile con UNIX sul quale fare girare l'enorme quantità di programmi disponibili per quella piattaforma. Per finanziare tale progetto fondò nel 1985 la Free Software Foundation.

Il progetto GNU è rimasto confinato per un decennio tra i muri delle Università che si diffondeva attraverso le prime reti di connessione, attraverso le quali è cresciuto fino a diventare un vero e proprio sistema operativo a cui mancava solo un kernel. Quest'ultimo è arrivato inatteso come contributo di un lavoro svolto da uno studente finlandese, Linus Torvalds, che con lo stesso principio di condivisione e cooperazione ha creato Linux, l'attuale kernel del sistema operativo GNU/Linux.

Ma la vera consacrazione del Free Software si è avuta con la diffusione di Internet che ha di fatto aperto le porte alla circolazione planetaria delle informazioni e quindi alla possibilità di milioni di sviluppatori ed aziende di poter fruire liberamente di conoscenze e software per sviluppare applicazioni e prodotti.

L'ideologia alla base del Free/Libre Software è il concetto di libertà degli utenti. Nelle stesse parole di Richard Stallman si ritrova questo concetto ideologico determinante:

“ La società ha bisogno di libertà: quando un programma ha un proprietario, l'utilizzatore perde la libertà di controllare parte della sua vita ” ed ancora:

“ Non siamo contro nessuno, siamo solo a favore della libertà, abbiamo scopi costruttivi ”



Il logo della FSF

Il software libero è un software che fornisce a chiunque il permesso di utilizzarlo, copiarlo e distribuirlo, in forma originale o dopo averlo modificato.

Il software libero è tale solo se viene messo a disposizione assieme al codice sorgente, infatti, a tale proposito, qualcuno ha detto: “*se non c'è sorgente, non è software*” (“*if it's not source, it's not software*”).

Un software per poter essere definito libero deve garantire, al momento dell'acquisto o della ricezione da parte di terzi, le quattro libertà fondamentali sancite dalla Free Software Foundation:

- A) **libertà 0:** libertà di eseguire il programma per qualsiasi fine. Non sono ammesse discriminazioni di alcun tipo sulla nazionalità, confessione religiosa, età, genere o posizione politica dell'utente.
- B) **libertà 1:** libertà di studiare il programma e modificarlo per rispondere ai propri bisogni individuali. Questo significa che deve essere possibile correggerne gli errori, aggiungere o togliere alcune funzioni, personalizzarlo a proprio piacimento e studiarlo per capire il suo funzionamento. Per poter disporre di questa libertà il prerequisito fondamentale è disporre del codice sorgente. Ogni utente è poi libero di apportare delle modifiche al programma, se lo desidera e ne è capace, oppure può commissionarle ad altri, gratuitamente o a pagamento.
- C) **libertà 2:** libertà di copiare il programma in modo da aiutare il prossimo
- D) **libertà 3:** libertà di migliorare il programma e di distribuire pubblicamente i miglioramenti, in modo tale che tutta la comunità ne tragga beneficio.

L'accesso al codice sorgente ne è un prerequisito.

La parola libero non implica, però, la possibilità di usare il software in maniera indiscriminata, anche questo tipo di programma è soggetto a licenza d'uso che permette di:

- eseguire il programma per qualsiasi scopo;
- accedere alla struttura interna del programma (codice sorgente), studiarla ed eventualmente modificarla;
- ridistribuirlo in un numero di copie illimitato.

I vincoli che vengono posti, di norma, dalla licenza d'uso sono:

- gli autori precedenti del software devono essere menzionati anche nelle versioni modificate, lasciando intatto il loro copyright;
- non è possibile applicare una licenza d'uso incompatibile con la licenza originaria o che vada contro le norme della licenza stessa, a meno che non sia il detentore unico del copyright;
- normalmente, nella licenza, vi è una clausola che sancisce la non utilizzabilità del software se non si rispetta la licenza d'uso o se una o più norme della stessa licenza non sono valide per termini di legge;

- quando si distribuisce un codice binario occorre distribuire insieme anche i sorgenti o garantire per iscritto la possibilità a tutti gli utenti di venirne in possesso dietro richiesta ed al solo costo del supporto.

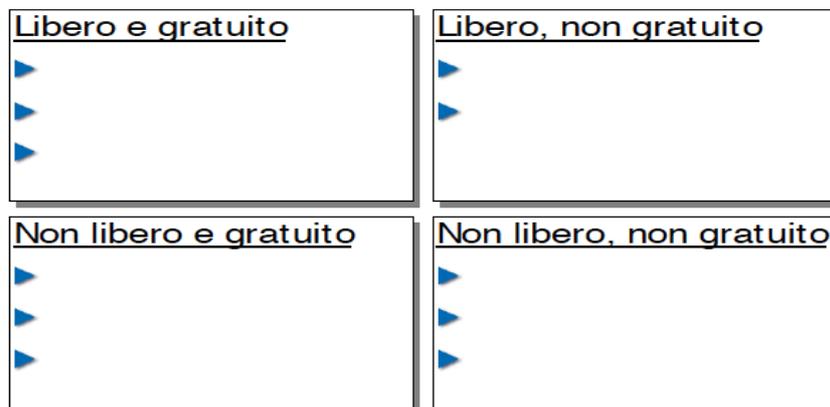
Quindi il software libero potrà essere studiato, copiato e distribuito da ogni persona o organizzazione, per qualsiasi tipo di attività e sistema informatico e senza dover successivamente dare alcuna comunicazione allo sviluppatore o ad altre entità specifiche. In questo modo, la libertà dell'utente prevale sui diritti dello sviluppatore.

La libertà, quindi, non è incondizionata, deve sottostare a precisi vincoli determinati dalla licenza d'uso, con la quale l'autore si "spoglia" di alcuni diritti per cederli agli utenti.

Questi vincoli sono studiati in modo tale da favorire il tipo di libertà detta *Copyleft*, cioè la libertà che ha come obiettivo **la condivisione del sapere**; pertanto il software libero parte da considerazioni sociali e per molti aspetti è una forma di filosofia.

Un altro aspetto molto importante ribadito da Stallman, è che il termine "software libero" non significa "non commerciale", e che quindi la redistribuzione del software non deve essere necessariamente gratuita: chiunque può richiedere il pagamento per il supporto fisico attraverso cui avviene la distribuzione, per l'eventuale assistenza fornita al prodotto o per qualsiasi altro prodotto.

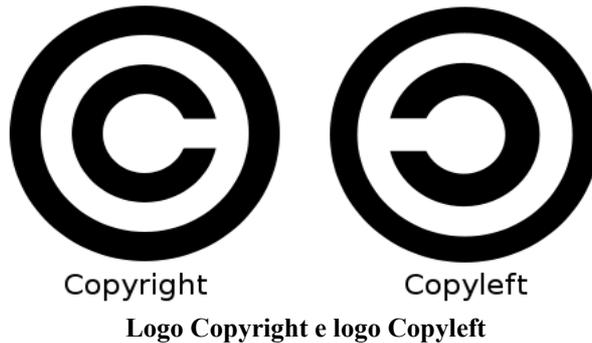
Lo stesso Stallman si esprime chiaramente in questi termini: "*The term free software has nothing to do with price. It is about freedom*" ("Il termine libero non ha nulla a che vedere con il prezzo. Riguarda la libertà). Va fatto notare che in realtà che nel software libero c'è qualcosa di gratuito, cioè la licenza d'uso che invece nel software proprietario viene fatta pagare.



Free as in beer vs free as in freedom

1.1.1 Copyleft: concetti base

Il termine *Copyleft* è un gioco di parole in lingua inglese e si contrappone al *Copyright*, il diritto d'autore, tradizionale cambiando la parola *right* (che in inglese può avere il significato di diritto o destra) con *left* (in inglese sinistra); tale contrapposizione si ritrova anche nel simbolo, la c del copyright viene rovesciata nel *copyleft*:



Il *copyleft* non è una sorta di sistema legale alternativo al copyright, tanto meno una forma di rifiuto totale della tutela giuridica riservata alle opere dell'ingegno.

Con tale termine si vuole indicare un modello alternativo di gestione dei diritti d'autore, rispetto alla prassi tradizionale, basato su un sistema di licenze con cui l'autore (poiché detentore originario dei diritti sull'opera) trasferisce tali diritti in blocco e con parametri temporali e soggettivi piuttosto standardizzati. In particolare l'autore indica ai fruitori dell'opera che essa può essere usata, diffusa e spesso anche modificata liberamente, pur nel rispetto di alcune condizioni essenziali. La versione pura e originaria del *copyleft* (cioè quella con riferimento al settore informatico) aveva come condizione principale l'obbligo che i fruitori dell'opera, nel caso volessero redistribuire l'opera modificata, lo facessero sotto lo stesso regime giuridico (di solito, sotto la stessa licenza), al fine di garantire sempre il regime di *Copyleft* e tutto l'insieme di libertà da esso derivanti.

Con esso, in generale, si indica non solo la clausola di persistenza dei diritti concessi da una licenza, ma un fenomeno sociale e un modello di una cultura informatica nata negli anni 80.

Il funzionamento del *copyleft* quindi è subordinato alla valenza del diritto d'autore ed è grazie a quest'ultimo che può esistere e funzionare.

Si potrebbe opinare che il *copyleft* coincida con il concetto di no copyright inteso come totale rifiuto della normativa sul diritto d'autore; questa argomentazione è però errata: supponiamo di pubblicare un software sotto pubblico dominio e di non avvalerci del diritto d'autore; il software appartiene alla comunità, ma poiché

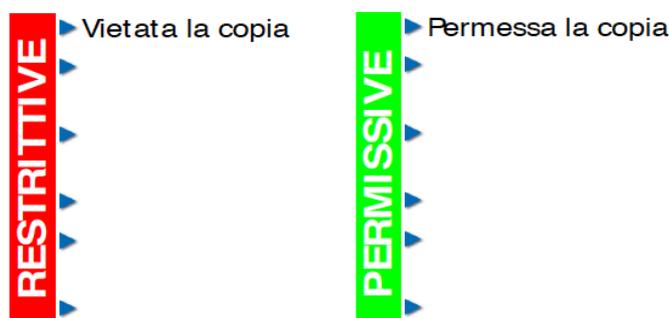
non ci sono restrizioni chiunque, anche un'azienda, spinta da logiche di mercato, potrebbe impadronirsene, acquistandolo e attribuendosi i diritti esclusivi su quell'oggetto.

E' proprio il diritto d'autore che garantisce all'ideatore dell'opera la possibilità di esercitare in via esclusiva alcuni dei diritti su di essa: l'autore può scegliere liberamente se e come trasferire questi diritti ad altri soggetti (all'interno di alcuni limiti stabiliti dalla legge). Nel modello del *copyleft*, invece, tali diritti vengono ceduti quasi in blocco (solo quelli patrimoniali) ad altri soggetti: viene dato loro, oltre al tradizionale diritto di utilizzo, il diritto alla modifica e alla redistribuzione a patto che venga mantenuta la stessa licenza.

La nascita e la diffusione del modello *copyleft* sono strettamente legate alla rivoluzione portata nel mondo delle comunicazioni dall'avvento dell'informatica e della telematica, che ha ridisegnato gli equilibri fra i soggetti operanti nel mondo della comunicazione e della creatività.

In tale tipo di contesto, molto spesso è l'autore stesso a voler decidere direttamente come gestire i diritti che la legge gli conferisce sull'opera. Di conseguenza si innesta la diffusione delle cosiddette licenze *copyleft*: esse non sono altro che documenti atti a disciplinare la distribuzione di opere dell'ingegno. Con questi strumenti, il detentore dei diritti chiarisce al pubblico quali diritti intende riservarsi sull'opera e di quali intende invece "spogliarsi". Dobbiamo infatti ricordare che, nonostante la prassi consolidata veda quasi sempre il trasferimento in blocco di questi diritti, l'art. 19 della legge italiana sul diritto d'autore (legge 633/1941) stabilisce che essi rimangono fra loro indipendenti.

In questo senso è davvero estremamente rappresentativo il motto usato dal movimento Creative Commons "*some rights reserved*" (= alcuni diritti riservati), come posizione intermedia e gradualmente sfumata fra la dicitura "*all rights reserved*" (= tutti i diritti riservati) del modello di copyright tradizionale e il "no rights reserved" (= nessun diritto riservato) del modello più "radicale" del *public domain* (sostenuto dal movimento No copyright).



Si parla perciò di [permesso d'autore](#) o di [copyleft](#) in [diritto d'autore](#) o [copyright](#).

Il *copyleft* su di un programma è considerato più o meno forte a seconda del modo in cui si propaga nelle opere derivate: quando è “debole” ci si riferisce alle licenze per cui non tutte le opere derivate ereditano la licenza *copyleft*, spesso a seconda del modo in cui sono derivate.

Il *copyleft* debole viene, di solito, utilizzato per la creazione di librerie software, così che sia permesso ad altro programma di integrarle e di essere ridistribuito, senza la necessità di sottostare alla stessa licenza *copyleft*; solo le modifiche al software sotto *copyleft* debole stesso devono essere necessariamente ridistribuite con lo stesso tipo di licenza, in sostanza un programma sotto qualsiasi licenza si può collegare a librerie sotto *copyleft* senza la necessità o l'imperativo di adottarne la licenza.

Il *copyleft* “forte” è invece quello che non permette tale deroga, quindi, nel momento in cui viene modificato o implementato un programma sotto questo tipo di licenza la redistribuzione del software che si è sviluppato deve avere lo stesso tipo di licenza.

Un esempio di *copyleft* forte è la licenza GNU General Public License (GNU GPL), mentre un esempio di licenze libere con *copyleft* debole sono la GNU Lesser General Public License (GNU LGPL).

Le caratteristiche di queste ed altre licenze software verranno esposte nei capitoli successivi.

1.2 Open Source Software

Con il boom del settore informatico di metà anni 90 sono venuti al pettine i problemi legati alla dualità del termine “free”. Le aziende, che cominciarono ad avvicinarsi a questo mondo allettate dalle prospettive, con fatica metabolizzavano la differenza. L'aspetto di gratuità prevaleva sul concetto di libertà, e con molti sospetti e poca convinzione facevano i primi passi con una chiara difficoltà a fare passare i propri messaggi di marketing ed a volte chiedendosi come fare ad ottenere profitti.

Una soluzione a questo problema fu proposta da un gruppo di persone, tra le quali Bruce Perens ed Eric Raymond, che lanciarono la Open Source Initiative, con l'esplicito intento di dare un approccio pragmatico in termini di affidabilità, costi e rischio d'impresa allo sviluppo del software fino ad allora conosciuto come Free Software, che il termine “free” non riusciva a dare. Nacque così il termine Open Source Software che andò ad affiancarsi a Free Software.

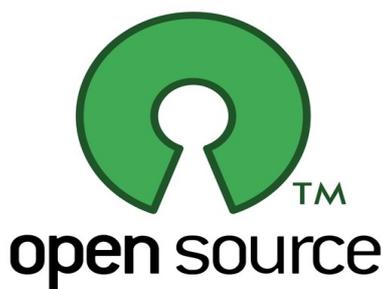
Una licenza Open Source autorizza chiunque ad usare, modificare, integrare, riprodurre, duplicare e distribuire un programma (o qualsiasi lavoro tutelato dalle norme sul diritto d'autore), anche a scopi commerciali, purché sia disponibile anche in una forma leggibile e comprensibile all'uomo. Lo scopo principale delle

licenze OS non è la gratuità del software, ma la sua sopravvivenza, ovvero la certezza che vi sia la possibilità per chiunque e in qualunque momento, anche futuro, di apportare miglioramenti o comunque modifiche al programma, e di installarlo senza nessuna limitazione.

Per avere un programma Open Source non basta semplicemente avere libero accesso al suo codice sorgente, ma bisogna che siano soddisfatti dei criteri ben precisi indicati nell'*Open Source Definition*. Esso è un documento redatto dalla *Open Source Initiative (OSI)*, un'organizzazione no-profit costituita per educare e sostenere i benefici derivanti dall'open source e per costruire dei ponti fra le diverse comunità OSS. Secondo l'OSI, l'Open Source è un metodo di sviluppo del software che si contrappone a quello classico, finora utilizzato, e sfrutta la potenza del *peer review* distribuito e la trasparenza del processo; lo scopo è di avere migliore qualità, maggiore affidabilità, maggiore flessibilità e minori costi.

L'Open Source Definition è una carta dei diritti dell'utente di computer. Definisce, in particolare, quali diritti una licenza software deve garantire per essere certificata come Open Source. La fissazione di criteri determinati ha un importante seguito economico: i produttori che non rendono open source i loro programmi trovano difficile competere con chi lo fa, giacché gli utenti imparano ad apprezzare quei diritti che avrebbero dovuto essere loro da sempre.

L'Open Source Definition non è intesa per essere un documento di valore legale. Affronta, tuttavia, una delle questioni più spinose relative alla realtà open source: la licenza. E' proprio questa, infatti, che determina il modo in cui la comunità svilupperà e distribuirà il software, e determinerà l'evoluzione del progetto riguardante il programma.



Il logo dell'OpenSource Initiative

Il documento Open Source Definition formula i criteri che una licenza di distribuzione del software deve seguire per essere definita open source. I primi tre criteri racchiudono le caratteristiche fondamentali alla base della nuova metodologia di sviluppo del software, garantendo in questo modo le libertà fondamentali sancite nel Free software. Essi, in particolare, riguardano:

1. **Libera redistribuzione:** *la licenza non deve limitare nessuno dalla vendita o donazione del software che ne è oggetto, come componente di una distribuzione aggregata contenente programmi di varia origine. La licenza non può richiedere royalty o altri pagamenti a fronte di tali vendite.* Il motivo di questa condizione è che si cerca di evitare, attraverso la libera redistribuzione, la tentazione di rinunciare ad importanti guadagni a lungo termine in cambio di un guadagno materiale a breve termine, dato dal controllo delle vendite.
2. **Codice sorgente:** *il programma deve includere il codice sorgente e ne deve essere permessa la distribuzione sia come codice sorgente, sia in forma compilata; se alcune forme di prodotto non sono distribuite con il relativo codice sorgente, deve essere chiaramente indicato il modo per ottenerlo, ad un costo non superiore ad una ragionevole spesa di distribuzione, preferibilmente scaricandolo gratuitamente da internet. Il codice sorgente deve essere modificabile da un programmatore, un codice reso illeggibile non corrisponde ai requisiti, come non vi rispondono forme intermedie come l'output di un processore o compilatore.* Il motivo di questa condizione è che si richiede l'accesso al codice sorgente poiché non si può far evolvere un programma senza poterlo modificare, l'obiettivo è di rendere facile l'evoluzione del software, di conseguenza, è richiesto che ne sia semplice la modifica.
3. **Prodotti derivati:** *la licenza deve permettere modifiche e prodotti derivati, oltre a permetterne la distribuzione sotto le stesse condizioni della licenza del software originale.* La ragione è che la sola possibilità di leggere il codice sorgente non è sufficiente a permettere la revisione indipendente del software da parte di terzi e una rapida selezione evolutiva, per garantirla deve essere possibile sperimentare modifiche al software e ridistribuirle.

I restanti 7 criteri hanno lo scopo di garantire l'assenza di discriminazioni e definire i diritti di dignità degli autori. Essi riguardano:

4. **Integrità del codice sorgente originale:** *la licenza può impedire la distribuzione del codice sorgente in forma modificata, a patto che venga consentita la distribuzione dell'originale accompagnato da patch; la licenza deve esplicitamente permettere la distribuzione del software prodotto con un codice sorgente modificato, inoltre, può richiedere che i prodotti derivati portino un nome o una versione diversa dal software originale.* La motivazione alla base di questo criterio è che incoraggiare il miglioramento è un bene, ma gli utenti hanno il diritto di sapere chi è responsabile del software che stanno usando, gli autori e i tecnici hanno diritto, dall'altro, di sapere cosa è loro chiesto di supportare e di proteggere la propria reputazione, quindi, una licenza OSS deve garantire che il codice sorgente sia facilmente disponibile, ma può eventualmente

richiedere che esso sia ridistribuito solo in forma originale più file patch, così che le modifiche “non ufficiali” possono essere rese disponibili pur rimanendo distinte dal codice sorgente originale.

5. **Discriminazione contro persone o gruppi:** *la licenza non deve discriminare alcuna persona o gruppo di persone;* questo perché per ottenere il massimo beneficio dal processo, il massimo numero di persone e gruppi deve avere eguale possibilità di contribuire allo sviluppo del software, pertanto viene proibita l'esclusione arbitraria dal processo di persone o gruppi.
6. **Discriminazione per campo di applicazione:** *la licenza non deve impedire di far uso del programma in un ambito specifico.* L'intenzione principale di questa clausola è di proibire trappole nelle licenze che impediscano al software open source di essere usato commercialmente, la volontà è che le aziende si uniscano alla comunità OSS senza sentirsene escluse.
7. **Distribuzione della licenza:** *i diritti allegati ad un programma devono essere applicabili a tutti coloro a cui il programma è ridistribuito, senza che sia necessaria l'emissione di ulteriori licenze.* Tale condizione mira a proibire la chiusura del software per mezzi indiretti, come un obbligo di sottoscrizione di accordi di non diffusione.
8. **Specificità ad un prodotto:** *i diritti allegati al programma non devono dipendere dall'essere il programma parte di una particolare distribuzione di software, se il programma è estratto da quella distribuzione e usato o ridistribuito secondo i termini della licenza del programma, tutti coloro che ricevano il programma dovranno avere gli stessi diritti che sono garantiti nel caso della distribuzione originale.* Questo criterio impedisce un'ulteriore classe di licenze-trappola.
9. **Vincoli su altro software:** *la licenza non deve porre restrizioni su altro software distribuito insieme al software licenziato, ad esempio, la licenza non deve richiedere che tutti gli altri programmi distribuiti sugli stessi supporti siano software open source.* La clausola vuole che i distributori di OSS abbiano il diritto di fare le loro scelte riguardo al software che intendono distribuire.
10. **Neutralità rispetto alle tecnologie:** *la licenza non deve contenere clausole che dipendano o si basino su particolari tecnologie o tipi di interfacce.* Tale clausola è diretta, in particolar modo a quelle licenze che richiedano un gesto esplicito di approvazione da parte dell'utente; al fine di stabilire un contratto. Clausole che richiedano un “click” su interfacce web, o di altro tipo, possono essere in conflitto con importanti metodi di distribuzione del software, come i siti FTP, le raccolte su CD-ROM e le copie distribuite sul Web. Tali clausole possono rendere difficoltoso il riutilizzo del software. Le licenze valide devono permettere la possibilità che:

- a) il software venga distribuito mediante canali diversi dal Web, sui quali non si possa richiedere un "click" esplicito prima di iniziare il download;
- b) il programma in oggetto, o sue porzioni, possano essere utilizzati in ambienti privi di interfaccia grafica, nei quali non si possa richiedere la presenza di specifiche finestre di dialogo.

La OSI ha una lista di licenze Open Source, e l'inserimento di una licenza in essa è subordinato al rispetto dei criteri succitati e ad un processo di approvazione. Essa si occupa dell'aggiornamento dell'elenco delle licenze che si conformano all'Open Source Definition. Il largo uso del termine open source ha creato una certa difficoltà nel tracciare i confini dell'ambito, all'interno del quale un determinato programma può essere definito open source: poiché, tuttavia, la comunità ha bisogno di una via sicura di conoscere se un prodotto software sia effettivamente Open Source, la Open Source Initiative si è preoccupata di registrare un contrassegno di certificazione, OSI certified, a tale scopo; ha, inoltre, creato un simbolo di certificazione grafico, che può essere usato in alternativa. Il contrassegno OSI *certified* è, quindi, il mezzo che l'Open Source Initiative utilizza per certificare che la licenza sotto cui il software è distribuito si conformi all'Open Source Definition. Chiunque volesse valersi del contrassegno OSI certified sul proprio software può farlo distribuendo il software sotto una delle licenze approvate che si trovano sulla lista, e contrassegnando il software in modo appropriato.

Anche la *Free Software Foundation* ha stilato, a sua volta, una lista di licenze ritenute libere che nella maggior parte coincide con quella OSI, tranne alcune eccezioni.



In generale, le licenze OS non sono a priori reciprocamente compatibili, il titolare dei diritti d'autore può comunque distribuire il proprio codice con diverse licenze, sia open source, sia commerciali, tale possibilità valendo sia per l'ideatore del progetto, sia per gli autori che contribuiscono al progetto, ognuno per il proprio codice. Questa eventualità, chiamata anche *dual-licensing* o *dual-system*, viene praticata, per esempio, dalla *Sun* per la propria *Suite Star Office* e da Larry Wall per l'interprete Perl.

Le licenze classiche come GPL, LGPL, BSD, e MIT sono le più comunemente utilizzate per il software open source, anche se molte altre licenze sono state sottoposte all'approvazione e alla revisione da parte dell'Open Source Initiative. Quest'ultima incoraggia gli sviluppatori ad utilizzare una licenza già approvata per la distribuzione del software, ovviamente se si è sicuri di aver compreso a pieno i termini della licenza. Non fornendo alcuna assistenza legale, l'Open Source Initiative incoraggia, inoltre, a chiedere una consulenza in materia.

Si nota come lo scopo principale del movimento Open Source sia la diffusione del software e il suo miglioramento grazie alla possibilità di intervento sul codice di una comunità mondiale di programmatori che lavorano insieme o separatamente sul codice, apportandovi migliorie, modifiche o utilizzandolo per creare nuovo software capace di rispondere a diverse esigenze. Questa politica di diffusione permette di evitare l'insorgere di lobby, che detengono la proprietà intellettuale del software e capaci di fare cartello ed aumentare i prezzi di accesso alla tecnologia a loro piacimento; la possibilità di largo utilizzo del software open source, infatti, crea la premessa per costi molto bassi, spesso non riferiti al software, bensì ai servizi offerti dalle aziende che lo mettono a disposizione.

1.3 Il Software Proprietario

L'espressione Software Proprietario è stato coniato dalla *Free Software Foundation* per descrivere il software che non è libero o quello semilibero. Tecnicamente il termine si riferisce al software il cui controllo è esercitato da un proprietario e, quindi, potrebbe essere applicato a tutto il software che non è di pubblico dominio. La FSF, comunque, usa il termine software proprietario per evidenziare il contrasto fra software proprietario e libero: nel primo è il proprietario il punto principale sul quale viene sviluppato il software, nel secondo, invece, è la libertà degli utenti.

L'espressione software proprietario viene spesso sostituita da software non libero; Stallman, a volte, usa il termine software che soggioga l'utente; Moglen parla di software poco libero; gli sviluppatori Debian usano, a volte, software non libero e nel mondo open source viene, invece, preferito il termine *closed source software* (software a codice chiuso) per sottolineare il contrasto tra OSS e non.

In generale, il termine software proprietario indica il programma che ha delle restrizioni sul suo utilizzo, sulla sua modifica, riproduzione o redistribuzione, solitamente imposti da chi detiene i diritti d'autore sotto le leggi vigenti nel paese che ha competenza legale. Le restrizioni sono ottenute grazie a due diverse tipologie di strumenti a disposizione di chi voglia limitare la possibilità di diffusione e modifica del proprio software:

- mezzi tecnici: il software è formato da codice binario e codice sorgente, come si è già detto in precedenza, se il detentore dei diritti sul programma rilascia il solo codice binario la modifica risulta molto difficile, ottenibile solamente con disassemblatori e con elevate capacità informatiche;
- mezzi legali: la legge mette a disposizione diverse tutele per gli autori o detentori di diritto del programma: licenze, legge sul copyright e brevetti.

Per ciò che riguarda i mezzi tecnici, il codice sorgente di un software proprietario, di solito, non viene diffuso e viene ritenuto un segreto commerciale. Alcuni software proprietari, invece, vengono rilasciati con il codice sorgente o danno la possibilità di osservarlo secondo determinate condizioni, in tali casi, gli utenti sono liberi di usare, studiare e modificare il software, ma sono vincolati da licenze o accordi di non divulgazione (NDA: *Non-Disclosure Agreement*) per la ridistribuzione delle modifiche o anche per la semplice condivisione del software. Un esempio di questo tipo di versioni è l'iniziativa *Shared Source* della Microsoft, che permette, a pagamento per privati ed aziende e a titolo gratuito per le pubbliche amministrazioni, di avere accesso ai sorgenti.

1.3.1 La Licenza Informatica

Consiste nell'insieme delle condizioni che accompagnano il prodotto software. Tale documento specifica le modalità con cui l'utente può usare il prodotto, garantendo dei diritti ed imponendo obblighi.

La licenza è imposta da chi detiene il copyright sul prodotto software; la sua validità dipende dalla presenza del diritto d'autore, questo perché solo chi detiene il copyright ha il diritto di far rispettare in ogni sede la licenza stessa. In vari casi l'autore può rilasciare un prodotto software con più licenze differenti, lasciando scegliere all'utente il tipo che preferisce; in altri casi l'autore può lasciare all'utente la libertà di scegliere la versione di una licenza che preferisce.

L'utente che utilizza il software deve accettare la licenza, tale accettazione può avvenire in diversi modi:

- **all'uso del programma:** in questo caso la licenza è accettata implicitamente con l'utilizzo del software, quindi, se si usa il software significa che si accetta la licenza, mentre se non lo si usa significa che non la si accetta.
- **durante la fase di installazione del software:** viene richiesto, mentre si installa il programma, in maniera esplicita se si vuole accettare la licenza, in caso contrario il software non viene installato. Questo tipo di licenza è di solito usata da programmi che distribuiscono il solo eseguibile.

- **prima di venire in possesso del programma scaricabile online:** bisogna accettare la licenza prima di poter scaricare il programma, alle volte occorre compilare un *form* online in cui si dichiara di accettare la licenza, magari con l'obbligo di registrazione al sito dove sarà possibile effettuare il download.
- **prima di aprire le custodie con i supporti di mass dove sono registrati i programmi acquistati (Licenza a strappo):** in questo caso, se non si aprono i supporti, è garantita, in teoria, la restituzione dei soldi spesi per l'acquisto solo se le custodie sono ancora sigillate.

Una volta accettata la licenza, se non la si rispetta si compiono delle azioni illegali che hanno come primo effetto quello del decadimento della licenza stessa, non avendo più diritto né all'uso del software né a qualsiasi azione di rivalsa contro chi ci ha fornito o chi ha prodotto tale software; naturalmente la perdita dei diritti è solo una delle conseguenze: la violazione della licenza può portare ad azioni legali verso chi viola tale licenza da parte dei suoi autori.

1.3.2 Il Copyright e il Diritto d'autore

Il Copyright è una parola di lingua inglese la cui traduzione letterale coincide con diritto di copia, mentre il significato vero proprio è l'insieme di normative sul diritto d'autore in vigore, di solito abbreviato con il simbolo ©.

Nel gergo comune si utilizzano spesso indistintamente le espressioni copyright e diritto d'autore, a discapito della sostanziale differenza esistente tra i due, a partire dallo stesso sostrato social- economico in cui gli stessi sono stati generati. Si può generalmente dire che il concetto di diritto d'autore è sostanzialmente più vasto del copyright. Questo perché la matrice del copyright è di stampo anglo-americana, cioè dei cosiddetti sistemi *Common-Law*, ed è nato per tutelare l'industria culturale negli Stati Uniti. Basta analizzare l'etimologia del termine per capire che esso si rivolge principalmente al "diritto di copiare", quindi al diritto di riprodurre e distribuire sul mercato copie di un'opera. Da questo deriva che il copyright ha una particolare vocazione a tutelare *ante omnia* l'interesse del soggetto imprenditoriale che si preoccupa di investire sulla commercializzazione dell'opera (l'editore, il produttore, il distributore...); e da ciò deriva pure che – in un'ottica del genere – è tutelabile con la normativa di copyright ogni opera che possa essere oggetto di commercializzazione, lasciando in secondo piano le sue caratteristiche di originalità e creatività. Dunque ogni autore può vantare sulla sua opera dei diritti di tipo patrimoniale che tendenzialmente cede (in blocco, per mezzo di un contratto ad hoc e solitamente in cambio di un corrispettivo in denaro) ad un soggetto imprenditoriale, il quale si occupa di commercializzare

l'opera. Da quel momento e per tutta la durata dei diritti trasferiti con il contratto, è il soggetto imprenditoriale a gestire le sorti dell'opera in questione.

Il diritto d'autore italiano (e – pur con alcune differenze – quello dei paesi dell'Europa continentale, cioè i cosiddetti sistemi di “*civil law*”) fa un passo in più. Anche in questo caso l'analisi semantica ci aiuta a capire che l'attenzione della normativa si sposta verso la sfera dell'autore, il quale, anche dopo un'eventuale cessione dei diritti patrimoniali sull'opera, può conservare un certo controllo sulla stessa. Questo perché il diritto d'autore prevede in capo all'autore un fascio di diritti più ampio, aggiungendo a quelli di tipo patrimoniale anche i cosiddetti diritti morali, che tra l'altro sono irrinunciabili, incedibili e perpetui. Si tratta di alcuni diritti attinenti alla sfera più personale dell'autore, al quale si riconosce che l'opera da lui creata porta con sé anche un valore aggiunto rispetto al mero valore commerciale: un valore di tipo morale appunto, legato al rispetto dell'onore e della reputazione dell'autore, anche al di là della sua morte e al di là della durata dei diritti patrimoniali.

1.3.3 Brevetto

L'ultimo mezzo legale a disposizione del software proprietario è il brevetto: un titolo giuridico in forza del quale viene conferito una sorta di monopolio temporaneo di sfruttamento dell'invenzione in un territorio e per un periodo ben determinati, al fine di impedire ad altri di produrre, vendere o utilizzare la propria invenzione senza autorizzazione. In particolare per invenzione s'intende una soluzione nuova ed originale di un problema tecnico, che riguarda un prodotto o un processo di produzione.

A differenza del diritto d'autore, il brevetto richiede una registrazione presso appositi uffici. Vi è comunque un profilo che accomuna il brevetto al diritto d'autore, cioè il fatto che in entrambi i casi l'autore o l'inventore sono titolari di un diritto di privativa.

In riferimento ai programmi si deve parlare di brevetto software, cioè quello applicato ad una “invenzione realizzata per mezzo di un elaboratore”. I programmi vengono considerati opera dell'ingegno a carattere creativo, proprio per questo sono sottoposti alla normativa sul diritto d'autore al pari di opere letterarie, musica, film, ecc.

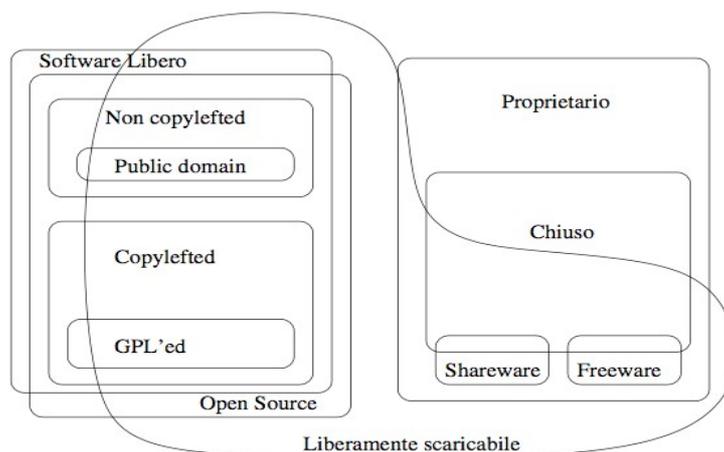
Un'altra corrente di pensiero ritiene, invece, che il software debba essere considerato alla pari delle invenzioni, in quanto procedura o tecnica con carattere di originalità. La differenza fra i due approcci comporta enormi differenze ai fini pratici, infatti, il diritto d'autore è riconosciuto automaticamente all'autore, che non deve fare alcuna azione né spendere alcuna cifra per vedere riconosciuto questo diritto (oltre, naturalmente, a dimostrare di essere l'autore dell'opera), mentre l'attribuzione di un brevetto deve essere richiesta esplicitamente ad un

ufficio brevetti, effettuando preventivamente una ricerca per verificare l'originalità della propria creazione, il che può comportare un esborso economico considerevole.

Guardando all'aspetto economico dell'utilizzo del software proprietario la prima considerazione da fare è che non sempre questi tipi di programmi sono a pagamento, esistono versioni gratuite, denominate freeware, e versioni di prova gratuite, dette shareware. Le freeware e le shareware sono usate, di solito, a titolo promozionale, viene rilasciata una versione di prova per un breve periodo (di solito si parla di 30 giorni) o una versione del programma gratuita ma con funzioni limitate per far diffondere e conoscere ai potenziali clienti le possibilità offerte dal software, per poi vendere il programma completo in un secondo tempo. Il software proprietario viene venduto, in genere, a costo per macchina, cioè il costo unitario della licenza di utilizzo è riferita al prezzo che si deve pagare per avere il programma su di un singolo computer. Questo elemento sottolinea le grandi spese che devono essere sostenute in uffici di aziende od organizzazioni con molti computer che scelgono di utilizzare software proprietario.

1.4 Altre Forme di distribuzione del software

Le espressioni software libero e open source vengono spesso confuse con altri termini (ad esempio freeware o shareware) che non identificano altrettanto definite forme in termini distributivi. Di seguito vengono illustrate le differenti categorie di software e le relazioni tra esse.



Come è possibile notare dallo schema, l'area del software scaricabile gratuitamente da internet (free Download) si sovrappone a categorie di programmi molto differenti tra loro in termini distributivi, intersecando in effetti tutti gli altri

insiemi. Osservando l'immagine è possibile scorgere una netta distinzione tra 2 grandi aree, quella del software libero e open source da un lato e quella dei programmi proprietari dall'altro.

E' importante notare come il metodo di distribuzione sia in generale indipendente dalle libertà offerte dalla licenza; in particolare queste sono le modalità più diffuse.

Software commerciale

Tipo di software che viene sviluppato da una compagnia che desidera ottenere una rendita dall'uso di quel software. Non è corretto considerarlo sinonimo di software proprietario, in quanto le licenze per il software libero non impediscono assolutamente di trarne profitto .

La maggior parte del software commerciale è proprietario, ma esiste free software commerciale ed esiste software proprietario non commerciale e non libero.

Ad esempio ci sono società che producono software e lo distribuiscono come free software ma vendono il supporto e la consulenza agli utilizzatori di quel software. Questo è software commerciale, ma non proprietario.

Esempi di software commerciale sono i sistemi operativi di una nota software house detentrici di monopolio, ma lo è anche la maggior parte delle distribuzioni Linux e lo stesso EMACS, il primo programma esplicitamente dichiarato come libero è stato venduto dal suo autore Stallman e ora viene venduto dalla Free Software Foundation.

Shareware

Indica un tipo di distribuzione software gratuito in base a cui un programma può essere distribuito da chiunque (talvolta senza scopi di lucro), ma per utilizzarlo oltre un periodo di prova è necessario pagare una certa somma all'autore, altrimenti il programma cessa di funzionare.

Varianti di questo modello si hanno quando tale quota è minima o non consiste in denaro; ad esempio *postcardware* richiede l'invio di una cartolina, *buckware* il pagamento di un dollaro (in americano colloquiale "buck"), *charityware* un'offerta ad un'associazione benefica, eccetera.

Questo modello di distribuzione viene usato frequentemente per programmi proprietari, mentre per il software libero è comune una variante per la quale viene richiesto a coloro che apprezzano il programma di effettuare una donazione libera agli autori (o al progetto).

Adware

Questo sistema di distribuzione del software si è diffuso notevolmente negli ultimi tempi. Per il suo utilizzo non è richiesto un pagamento diretto, ma nel corso dell'utilizzo vengono visualizzati banner pubblicitari nel corso del loro funzionamento, e / o installati nel computer dell'utente programmi denominati *spyware*. Tali programmi possono comportare alcuni rischi per la privacy in quanto software che raccolgono e inviano alla casa madre numerose informazioni sulle abitudini dell'utente per usi solitamente commerciali. I costi di licenza sono così coperti in via indiretta dalle aziende inserzioniste.

Questo modello di distribuzione viene usato quasi esclusivamente per software proprietario, anche perché la disponibilità dei sorgenti renderebbe molto semplice la rimozione delle parti di codice usate per inviare le informazioni sull'utente.

A volte i produttori di software distribuiti con licenza *adware* mettono a disposizione dell'utente la possibilità di rimuovere i banner pubblicitari dietro il pagamento di una piccola somma di denaro. I programmi propriamente definiti *adware* sono provvisti di un contratto di licenza d'uso consultabile dall'utente; in certi casi, però, questo contratto è reso dai produttori spropositatamente lungo e presentato con linguaggio vago e fumoso, con la conseguenza che molti utenti procederanno con l'installazione senza aver ben compreso i termini di licenza.

Freeware

Questo termine può indurre in confusione a causa dell'ambiguità della parola inglese *free* (= libero in Free Software, = gratuito in Freeware), ma viene inteso generalmente come *software gratuito*, che può essere usato e copiato liberamente, ma che non può essere modificato. Infatti tipicamente il codice sorgente non viene reso pubblico. In questo senso, il prefisso *free* serve solo a evidenziare la gratuità della cosa, ma non la libertà che invece richiede altri requisiti (la condizione prima del free software è la possibilità di modificare il sorgente).

Di norma l'autore che decide di rilasciare il suo lavoro come freeware, esercitando appieno il suo diritto di scegliere le forme e le modalità di distribuzione che ritiene più idonee, inserisce esplicitamente delle clausole che impediscono qualsiasi tipo di pagamento per la distribuzione del suo software, fatto salvo un eventuale "piccolo" rimborso per supporti e spese di duplicazione, esattamente come avviene per lo shareware.

Public Domain

Il software di dominio pubblico (o *Public Domain*) è una tipologia di software che, per concessione dell'autore, non contiene alcuna indicazione di copyright, tanto da occultarne anche la paternità (aspetto "morale" del diritto d'autore); è perciò possibile utilizzarli, riprodurli e diffonderli liberamente, ma anche eventualmente modificarli e inglobarli all'interno di altro software non *public*

domain (anche commerciale), in quanto non sussistono i limiti derivanti da licenza.

Tuttavia, non essendo soggetto ad alcuna forma di tutela, chiunque può appropriarsene ridistribuendolo come proprio, e limitandone in questo modo la libertà.

1.5 Confronto fra FREE, OSS e Software Proprietario

Le differenze fra Software FREE e OPEN SOURCE, come abbiamo visto, sono meno marcate di quelle tra questi due e il software proprietario.

Infatti, nel caso del Software FREE ed OPENSOURCE, oltre al rilascio del codice eseguibile, si ha anche il rilascio del codice sorgente creato dai programmatori, nonché la garanzia di alcune libertà “fondamentali” riguardanti la possibilità di modificare il codice sorgente e tutelate da innovative forme di licenza. In sostanza il rilascio del codice sorgente assieme al software, venduto o regalato, può essere visto come la cessione di un prodotto e del relativo progetto.

Al contrario, nel caso del software proprietario il codice sorgente non è liberamente disponibile. A differenza delle licenze tradizionali, lo scopo precipuo delle licenze open source non è, tuttavia, quello di ottenere un vantaggio economico dalla concessione del programma in uso, ma quello di consentire una libera distribuzione tra il pubblico del codice sorgente dei programmi per elaboratore; di regola, infatti, un certo numero di sviluppatori lavora sul codice sorgente, creando migliorie e modifiche, che sono restituite alla comunità, per essere liberamente condivise. Mentre nel caso di software proprietario, i miglioramenti e le correzioni degli errori sono il frutto del lavoro dei dipendenti di una singola azienda, nell’ambito del software open source, è un’intera comunità di sviluppatori sparsi in tutto il mondo che apporta migliorie e scova errori; nel caso in cui, poi, il singolo utente non sia soddisfatto del lavoro svolto da altri, è libero di modificare il software a suo piacimento.

Caratteristiche della licenza	Open Source		Proprietario		
	Non Copyleft	Copyleft	Freeware	Shareware	Closed
<i>Codice Sorgente Disponibile</i>	✓	✓	x	x	x
<i>Libertà di Ridistribuzione</i>	✓	✓	✓	✓	x
<i>Libertà di Modifica</i>	✓	✓	-	-	-
<i>Libertà di Restrizione</i>	✓	x	x	x	x
<i>Liberamente scaricabile</i>	x	✓	✓	✓	x
<i>Versioni modificate sono sempre libere</i>	x	✓	-	-	-
<i>Limitazioni d'uso temporali</i>	✓	x	x	✓	x
<i>Possibilità di ritorno economico</i>	✓	✓	x	✓	✓

Caratteristiche delle licenze software

Riguardo alle diversità tra Free Software e Open Source, esse sono da assimilare alla sfera filosofica in quanto le finalità fra i due movimenti sono molto simili. La principale differenza è che la *Free Software Foundation* segue una filosofia più ideologica, sostiene che qualsiasi opera derivata da software libero deve essere essa stessa libera (cioè rilasciata sotto licenza GPL o LGPL), mentre la *Open Software Initiative* lascia questa libertà allo sviluppatore, il quale può decidere se le opere derivate dal proprio lavoro possano essere distribuite con licenza diversa dall'originale o meno. La discussione tra FSF e OSI sulla libertà di rilascio delle future opere derivate da software libero nasce per la possibilità futura che un programma open source possa divenire software proprietario e perdere totalmente la natura di libertà con cui è nato.

Il software proprietario non incorre in questo dibattito ideologico, perché la licenza che rilascia il programma non permette la modifica, la copia e la ridistribuzione dei programmi, l'applicativo viene rilasciato solo per essere utilizzato come ceduto e su di un solo elaboratore, sottostà totalmente alla legislazione che protegge il diritto d'autore.

Tale diritto si differenzia a seconda delle licenze usate, come si è detto nei paragrafi precedenti, sia l'OSS sia il Free Software fanno riferimento al *copyleft*, mentre il software proprietario al *copyright*.

Il Free Software e l'Open Source Software si sono espansi e sviluppati soprattutto grazie all'avvento di internet, infatti, la possibilità di incontrarsi in uno spazio virtuale ha permesso sia la diffusione vera e propria del software grazie all'opportunità di download online, sia il confronto fra programmatori e

sviluppatori, fra creatori ed utenti. Internet ha permesso lo sviluppo di una comunità di persone che permettono di eliminare bug ed implementare il software aperto, di aiutare i suoi utilizzatori e espandere l'uso di tali programmi. La possibilità di fare affidamento su di un ampio numero di persone consente di cambiare totalmente la cultura rispetto al software. Si è abituati, con il software proprietario, quando insorgono dei problemi o si ha bisogno di una nuova funzione, ad attendere che la casa produttrice corregga l'errore o produca una nuova versione del software che soddisfi le proprie esigenze; con il software aperto basta collegarsi ad internet, cercare una comunità online sul software che si sta utilizzando e confrontarsi con essa per capire come risolvere il problema o cercare persone che abbiano sviluppato o svilupperanno le funzioni di cui si ha bisogno. La condivisione è la base dei programmi a codice aperto, l'acquisto e l'uso del software è, invece, alla base dei programmi proprietari.

Questa possibilità che offre il software aperto permette di cambiare totalmente la predisposizione di un utente comune nei confronti dell'informatica: non più utenti passivi, ma utilizzatori che possono dare spunti ed informazioni utili agli sviluppatori. Se si è poi programmatori, le opportunità sono maggiori, si può modificare il codice per migliorare direttamente il software, condividerlo con gli altri e risolvere problemi di altri utenti con le stesse esigenze. Sotto questo punto di vista le comunità online sul software proprietario hanno dei limiti oggettivi da affrontare, possono aiutare gli altri utenti a risolvere problemi sull'uso dei programmi, ma non possono in nessun modo modificarli o correggere bug.

Guardando all'aspetto economico tutte e tre i tipi di software possono essere di tipo commerciale, nessuno vieta, come si è detto, di vendere programmi rilasciati sotto licenze *copyleft*. La differenza sostanziale fra il software aperto e il software proprietario è che al primo si può avere accesso anche a pagamento, ma si può utilizzare quella copia all'infinito su migliaia di computer, si può farne delle copie, modificarlo e ridistribuirlo, con gli unici limiti imposti dalla licenza. Il software proprietario non permette questa diffusione, un programma con una licenza può essere installato su di un solo computer, non si può copiare, non si ha a disposizione il codice sorgente per modificarlo, non si può ridistribuirlo, chiunque compia una di queste azioni, anche se vietate, si trova in una situazione di illegalità e può ritrovarsi sottoposto a procedimenti giudiziari.

Dal punto di vista economico, per l'acquirente, è molto meglio comprare una sola copia di un software aperto, che dà la possibilità di essere installata su più computer, che acquistare una molteplicità di copie di software proprietario, una per ogni computer. Spesso i software aperti si trovano gratuitamente in rete, poiché l'autore ha la possibilità di distribuire il programma con costi talmente bassi che non vede la necessità di farsi pagare per scaricarlo, altre volte viene richiesto un pagamento solo per le persone che richiedono il software su di un supporto fisico, come il CD o il DVD, prezzo che va a coprire le spese di spedizione e di scrittura sul supporto stesso.

In conclusione è possibile affermare che gli effetti ai quali portano i modelli di software Free ed Open Source, sono pressoché identici: entrambi sostanzialmente garantiscono il diritto di copia del codice sorgente dell'applicativo e soprattutto la possibilità di commercializzazione/profitto. La differenza sta nel fatto che questi effetti provengono da un'idea diversa: per il software libero non c'è alternativa eticamente accettabile che concepire la distribuzione del software in questo modo; per il software open source lo sviluppo a codice aperto è ottimale per produrre questo tipo di bene. Il software proprietario è visto dai primi come una sorta di crimine verso le libertà dell'utente; dai secondi come metodologia subottimale della produzione.

Dal punto di vista economico gli aspetti a favore del software aperto - sia esso FREE o OSS - rispetto al proprietario sono davvero molti, soprattutto per coloro che hanno delle disponibilità finanziarie limitate: l'accessibilità a questi software crea un'opportunità importante di colmare delle lacune tecnologiche che i loro mezzi economici non sono in grado di colmare con il software proprietario.

Viste le grosse similitudini tra Free ed Open Source da questo momento in poi useremo l'acronimo FLOSS (Free/Libre/Open Source Software) per richiamare contemporaneamente il software libero (free software) e il software a sorgente aperto (open source). Tale termine infatti identifica l'insieme delle applicazioni create liberamente da una comunità on-line di programmatori, caratterizzata da un'organizzazione informale del lavoro e dal contributo volontario dei partecipanti.

CAPITOLO 2

2. Aspetti giuridici e problemi connessi al software open source

L'intero impianto del software libero /open source si basa sulla tutela giuridica che è garantita ai programmi per elaboratore dal diritto d'autore. Su tale tipo di tutela si fondano le licenze che sono alla base del software libero / open source, senza le quali non potrebbero essere garantite agli utenti le libertà caratteristiche di questi termini distributivi. Dunque, nell'analisi del fenomeno del software libero / open source, il ruolo giocato dalle licenze è assolutamente cruciale . Dal momento che le licenze di software libero / open source sono state create nell'ambito dell'ordinamento giuridico statunitense, profondamente diverso da quello europeo e italiano sotto molti aspetti, è opportuno analizzare e confrontare come riceva tutela il software nei diversi sistemi giuridici e quali siano i contratti utilizzati per la sua commercializzazione, in modo da capire se ed in quale misura tali licenze possano trovare cittadinanza anche nel nostro ordinamento.

2.1 Il quadro normativo europeo: la Direttiva n. 91/250 CEE e la Direttiva 2009/24

In ambito comunitario si afferma nel frattempo la necessità di adattare la legislazione sul diritto d'autore ai progressi della tecnologia perseguendo i seguenti obiettivi:

- ◆ armonizzare le legislazioni dei vari Stati membri;

- ◆ assicurare ai creatori di opere e alle imprese europee che le utilizzano una tutela che non li ponga in condizioni di svantaggio rispetto ai loro concorrenti di altri Paesi;
- ◆ ridurre l'effetto monopolistico del diritto d'autore, che conferisce una tutela troppo ampia e di durata eccessiva per questo tipo di opere.

Viene, inoltre, proposta una repressione più efficace della pirateria, mediante l'introduzione di pene più severe.

Si tratta, dunque, di assicurare una tutela flessibile che contemperi gli interessi contrapposti dei produttori, da una parte, e degli utilizzatori, dall'altra: il frutto di tali sforzi è la Direttiva CEE del 14 maggio 1991 n. 250 relativa alla tutela giuridica dei programmi per elaboratore espressi in qualsiasi forma, anche se incorporati nell'hardware, nonché i lavori preparatori di progettazione per realizzarli. Viene loro estesa la tutela riconosciuta dal diritto d'autore alle opere letterarie, determinando i diritti esclusivi dei quali i soggetti titolari possono avvalersi e la relativa durata.

Principi cardine di tale riforma sono i seguenti:

- i. i programmi per elaboratori sono qualificati come opere letterarie e tutelati in base al diritto d'autore, purché originali ;
- ii. la tutela non si estende ai principi, alla logica, agli algoritmi e al linguaggio di programmazione, nonché alle interfacce;
- iii. i diritti spettano a chi ha creato il programma: se questo è realizzato nel corso di lavoro subordinato o di un contratto d'opera spettano al datore di lavoro o al committente;
- iv. i diritti esclusivi comprendono: la riproduzione in qualsiasi forma, l'adattamento, la distribuzione sotto qualsiasi veste giuridica;
- v. costituisce violazione dei diritti esclusivi il possesso e il commercio di copie illecite.

La direttiva affida la protezione principale dei programmi per computer al diritto d'autore, pur sottolineando che anche altri diritti di proprietà intellettuale (es. brevetti) possono fornire una protezione complementare (art. 9.1). L'articolo 8.1 armonizza la durata della protezione dei programmi, fissandola a cinquant'anni dopo la morte dell'autore, in caso di persona fisica, e a cinquant'anni dalla prima distribuzione al pubblico, in caso di persona giuridica. Gli stati membri hanno l'obbligo di predisporre speciali misure di protezione contro la commercializzazione di programmi che violino il diritto d'autore, in particolare consentendo ai titolari dei diritti di ottenere il sequestro della merce piratata o contraffatta (art. 7).

Uno degli aspetti più significativi della direttiva è l'assimilazione dei programmi per computer alle opere letterarie. Al riguardo la Commissione aveva evidenziato come i programmi per computer avessero due caratteristiche che li rendevano

particolarmente adatti ad una protezione tramite diritto d'autore. Da un lato l'utilizzo dei programmi richiede delle copie, e il diritto di riproduzione è elemento essenziale del diritto d'autore. Dall'altro lato, il diritto d'autore non "privatizza" le idee e i principi, ma ne tutela l'espressione. In un certo senso, il riferimento alla convenzione di Berna forzava la mano all'interprete, poiché la Convenzione in questione non include i programmi per computer nell'elenco delle opere protette dal diritto d'autore. Ciononostante, è generalmente ritenuta ammissibile l'inclusione di nuovi tipi di opere nell'ambito della definizione.

Va altresì osservato che, ai sensi della direttiva, gli utenti di programmi godono di diritti che eccedono quelli generalmente riconosciuti ai consumatori di altre opere letterarie. La direttiva consente infatti agli utenti di realizzare copie e adattamenti dei programmi per l'utilizzo personale, in connessione con il loro funzionamento sul computer.

Nonostante la definizione dei programmi come opere letterarie, nella direttiva non viene fornita alcuna definizione di "programma per computer", forse perché si temeva che la definizione avrebbe avuto vita breve, data la rapidità del progresso tecnologico in campo informatico, o forse, più semplicemente, per una difficoltà nel trovare una definizione sufficientemente condivisa. La direttiva si limita ad affermare che anche il materiale preparatorio per la progettazione di un programma è da considerarsi come programma ai fini della direttiva. In tale affermazione si ravvisa un'eccezione rispetto alle tradizionali regole del diritto d'autore, le quali prevedono la pubblicazione dell'opera quale requisito essenziale. Con riferimento al materiale preparatorio, si è evidentemente voluto estendere la privativa a tutto il procedimento di realizzazione del programma, e non solo al programma.

L'ultimo requisito chiesto perché un programma possa essere coperto dal diritto d'autore è quello dell'originalità, intesa come "creazione intellettuale dell'autore" (art. 1.3). Imponendo lo standard di originalità come requisito base per la protezione del software in quanto opera letteraria, la direttiva ha agito in senso orizzontale. Poiché lo standard di originalità da essa imposto è tratto dal diritto d'autore continentale, alcuni stati membri, come il Regno Unito e l'Irlanda, si sono trovati costretti a rivedere le proprie normative relativamente ad un aspetto centrale del diritto d'autore. Prima dell'entrata in vigore della direttiva infatti, gli ordinamenti britannico e irlandese riconoscevano la tutela ai programmi nella misura in cui la loro realizzazione avesse richiesto abilità, lavoro o investimento ("*skill, labour or investment*"). La legge tedesca, invece, subordinava la protezione dei programmi per computer al soddisfacimento di ulteriori requisiti qualitativi ed estetici, caratteristica comune alle normative di tipo continentale.

Per quanto riguarda gli aspetti controversi che caratterizzavano la proposta iniziale della Commissione, il Consiglio e il Parlamento hanno alla fine optato per un orientamento pro-concorrenziale. Non solo nel testo approvato non è contemplata la possibilità di proteggere i principi, la logica, gli algoritmi e il linguaggio di programmazione nonché le cosiddette interfacce, ma è anche espressamente consentita la decompilazione o *reverse engineering* di un

programma per elaboratore, e cioè il processo e le tecniche di trasformazione di un programma da codice oggetto in codice sorgente (procedimento che può richiedere una o più copie o adattamenti del programma originale).

La Direttiva consente il procedimento allorché sia indispensabile per ottenere le informazioni necessarie e consentire l'interoperabilità di un programma per elaboratore creato autonomamente con altri programmi (art. 6), a condizione che dette attività siano eseguite dal licenziatario o da altra persona che abbia il diritto di utilizzare la copia del programma o per loro conto da persona abilitata a tal fine. Eventuali disposizioni contrattuali dirette a vietare o limitare tali pratiche di decompilazione sarebbero nulle. Così facendo, si è voluto favorire la libera produzione di software alternativi o compatibili con quelli realizzati dalle case produttrici di sistemi informatici. Va inoltre segnalato l'art. 4.c, in cui si afferma il principio di esaurimento dei diritti originariamente formulato dalla Corte di Giustizia.

Inoltre, i diritti esclusivi di effettuare o autorizzare alcune attività spettano a chi ha creato il programma: se questo è realizzato nel corso di lavoro subordinato o di un contratto d'opera essi spettano al datore di lavoro o al committente Tali diritti comprendono:

- a) la riproduzione, permanente o temporanea, totale o parziale di un programma per elaboratore con qualsivoglia mezzo, in qualsivoglia forma;
- b) la traduzione, l'adattamento, l'adeguamento e ogni altra modifica di un programma per elaboratore e la riproduzione del programma derivato;
- c) qualsiasi forma di distribuzione al pubblico, compresa la locazione, del programma per elaboratore originale e di copie dello stesso.

Con tale direttiva, la Comunità Europea ha perseguito due scopi contrastanti, cercando il più possibile di trovare un equilibrio. Da un lato, ha cercato di incoraggiare la produzione di programmi per computer attraverso la loro protezione tramite il diritto d'autore. Dall'altro lato, ha cercato di promuovere la creatività e la concorrenza permettendo ai piccoli produttori di ricostruire il processo creativo sottostante ai programmi.

Avendo armonizzato tutte le principali questioni relative al diritto d'autore applicato ai programmi per computer, la direttiva ha offerto un contributo positivo alla realizzazione del mercato unico. La scelta dell'originalità come unico criterio per il riconoscimento della protezione, e la specifica accurata delle eccezioni, hanno consentito il conseguimento di un uguale livello di protezione dei programmi per computer in tutti i Paesi membri della Comunità/Unione Europea.

Nella linea dell'armonizzazione del regime dei programmi per elaboratore è entrata in vigore il 25 maggio 2009 la direttiva europea 2009/24/Ce del 23 aprile 2009, che ha abrogato la direttiva 91/250/Cee.

È infatti opportuno sottolineare come la direttiva in esame, nonostante apporti solo modifiche di carattere formale senza incidere sul contenuto sostanziale delle norme della direttiva del 1991, ha un forte significato dal punto di vista delle scelte politiche. Conferma la volontà delle istituzioni comunitarie di mantenere l'originaria impostazione con riferimento soprattutto alla forma di tutela adottata per questa particolare categoria di beni immateriali. La direttiva 2009/24/CE conferma infatti la scelta per una tutela del software basata sul paradigma del diritto d'autore e non invece, come pure è stato proposto nel recente passato, secondo il sistema brevettuale.

2.2 La normativa italiana

Il software è protetto, all'interno del nostro ordinamento, quale opera dell'ingegno, dal diritto d'autore. Il principio della protezione del software quale opera letteraria è stato sancito dal d.lgs. n. 518 del 29 dicembre 1992, il quale, recependo la Direttiva n. 91/250/CEE, ha modificato la Legge 22 aprile 1941, n. 633 (la c.d. Legge sul Diritto d'Autore, abbreviata l.d.a.) andando a inserire il testo delle norme comunitarie sulla tutela del software, estendendo quindi la tutela propria del diritto d'autore ai programmi per elaboratore.

Il D.Lgs. 518/92 ha aggiunto un secondo comma all'art. 1 l.d.a. Estendendo la tutela giuridica del diritto d'autore ai programmi per elaboratore equiparandoli alle opere letterarie, come sancito in sede comunitaria, con espresso richiamo della Convenzione di Berna: “In particolare sono comprese nella protezione: “(omissis) *I programmi per elaboratore, in qualsiasi forma espressi purché originali quale risultato di creazione intellettuale dell'autore.*”

L'art. 2 della l.d.a. chiarisce che oggetto di protezione è la forma espressiva del programma, frutto della creatività dell'autore, rimanendo esclusi dalla tutela accordata dalla presente legge le idee e i principi che stanno alla base di qualsiasi elemento di un programma, compresi quelli alla base delle sue interfacce (si pensi alla contrapposizione Apple e Microsoft riguardante l'interfaccia a icone dei propri sistemi operativi).

La l.d.a. tutela appunto questa espressione della creatività intellettuale dell'autore, proteggendo tutte le forme in cui questa si esprime, e cioè codice sorgente, codice oggetto e materiale preparatorio utilizzato per la progettazione del programma. Si è, pertanto, ritenuto di proteggere i singoli programmi senza arrestare il processo di innovazione tecnologica e scientifica, ossia consentendo la libera diffusione di idee, principi e algoritmi che stanno alla base del software.

L'oggetto del diritto d'autore è un bene immateriale, ben distinto dal possesso del mero supporto (cartaceo, fisico, meccanico, magnetico, digitale) sul quale l'opera è fruibile. Il supporto in quanto tale è infatti di proprietà di chi lo acquista (avendone pagato il prezzo per supporto e diritti), ma il diritto d'autore continua a

sussistere, perciò il proprietario del supporto non ha facoltà illimitata di utilizzo, bensì solo quelle facoltà di utilizzo che residuano dal diritto immateriale spettante all'autore secondo la legge.

Lo stesso art. 2 richiede che il programma sia originale. La l.d.a. Non propone una definizione di questo requisito, rimandando all'interpretazione giurisprudenziale che individua una soglia di originalità relativamente bassa, tale da estendere la protezione anche a programmi poco più che compilativi.

E' bene notare che, il diritto d'autore nasce, analogamente alle altre opere tutelate dalla l.d.a., in modo originario, automaticamente e immediatamente in conseguenza della creazione del programma, senza necessità di formalità (art. 6 l.d.a.). Tuttavia, allo scopo di introdurre un elemento di certezza che permetta di conoscere chi sia il soggetto titolare dei diritti d'autore su un programma, il D.Lgs. 518/92 ha introdotto un meccanismo di pubblicità legale per mezzo dell'iscrizione, facoltativa e onerosa, del programma nel Registro Pubblico Speciale per i programmi per elaboratore istituito dalla stessa legge e affidato alla SIAE (Società Italiana degli Autori e degli Editori). A seguito dell'iscrizione nel registro l'autore gode di una presunzione assoluta della paternità dell'opera e della data della sua creazione che gli consente, in caso di un'azione volta ad affermare diritti sul programma registrato da parte di terzi, di addossare l'onere della prova unicamente alla controparte. In tale registro vengono anche trascritti gli atti che trasferiscono i diritti riconosciuti all'autore, o che costituiscono diritti di godimento o di garanzia su di essi, ed è possibile per chiunque ottenere tali informazioni. La copia del programma depositato resta invece esclusa dall'accesso pubblico.

Il diritto d'autore sul software attribuisce all'autore del programma determinati diritti che possono essere raggruppati in 2 categorie fondamentali:

- A) **Diritti Morali:** indipendenti da quelli di utilizzazione economica, irrinunciabili, intrasmissibili, imprescrittibili, e come tali inalienabili. Essi comprendono:
1. diritto alla paternità dell'opera;
 2. diritto di inedito;
 3. diritto alla integrità dell'opera;
 4. diritto di ritiro dell'opera per gravi ragioni morali.

La violazione del diritto morale costituisce illecito tutelabile quando la violazione del diritto morale è commessa insieme alla violazione di uno dei diritti di sfruttamento economico.

- B) **Diritti Patrimoniali:** riguardanti l'opera di ingegno, intesi come diritti di utilizzazione economica in ogni sua forma e modo, consistono nel diritto di pubblicare l'opera, nel diritto di diffonderla, diritto di metterla in

commercio, diritto di elaborarla, diritto di tradurla e diritto di cedere del tutto o in parte questi suoi diritti patrimoniali.

E' permesso all'autore di utilizzare economicamente l'opera tramite l'esercizio dei diritti esclusivi previsti dalla stessa legge, in ogni forma e modo e nei limiti da questa fissati. Giuridicamente si tratta di diritti di godimento e disposizione, reali e assoluti, quindi opponibili *erga omnes*. Vengono appunto definiti "esclusivi" per la prerogativa di escludere dalla titolarità e dall'esercizio del diritto chiunque tranne l'autore o il suo avente causa. A differenza dei diritti morali infatti, quelli di utilizzazione economica possono essere acquistati, alienati o trasmessi in tutti i modi e forme consentiti dalla legge. Tali diritti sono inoltre tra loro indipendenti, cosicché l'esercizio di uno di essi non esclude l'esercizio esclusivo di ciascuno degli altri diritti, perciò l'atto di cessione di uno di essi non comporta la cessione degli altri.

Per quanto riguarda i diritti esclusivi patrimoniali **(elencati nell'art. 64 bis l.d.a.) il diritto d'autore sul software si discosta da quello classico in modo netto; nel diritto d'autore classico, infatti, nessuno può moltiplicare le copie, ma è libero di utilizzare il singolo esemplare (per esempio, la vendita del volume); inoltre, è prevista la possibilità di effettuare copie di un'opera per uso personale (art. 68, l.d.a.).**

La disciplina riservata al software è ben diversa: i diritti esclusivi conferiti sui programmi per elaboratore comprendono il diritto di effettuare o autorizzare:

- a) la riproduzione, permanente o temporanea, totale o parziale, del programma per elaboratore con qualsiasi mezzo o in qualsiasi forma. La riproduzione, permanente e temporanea, totale o parziale, del programma per elaboratore con qualsiasi mezzo e in qualsiasi forma. Sono soggette all'autorizzazione del titolare dei diritti anche il caricamento, la visualizzazione, l'esecuzione, la trasmissione o la memorizzazione se comportano una riproduzione del programma (lett. a) dell'art. 64 bis l.d.a.).

Nonostante un'improprietà terminologica da parte del legislatore nell'impiegare il medesimo vocabolo "riproduzione" per esprimere due diversi concetti (duplicazione e caricamento), con l'ovvio risultato di ingenerare confusione, non c'è dubbio sull'intenzione di limitare, oltre che la riproduzione, anche la sola utilizzazione non autorizzata del software.

- b) la traduzione, l'adattamento, la trasformazione e ogni altra modificazione del programma per elaboratore, nonché la riproduzione dell'opera che ne risulti, senza pregiudizio dei diritti di chi modifica il programma. Si ritiene che, mentre l'opera derivata possa essere utilizzata a fini personali da chi la realizza, salvo la subordinazione del diritto allo sfruttamento economico al consenso dell'autore dell'opera originaria, la stessa derivazione (per esempio, la modifica a un programma preesistente) non è consentita

all'utilizzatore del software, senza il consenso dell'autore, stante il categorico divieto dell'art. 64 bis lett. b).

- c) qualsiasi forma di distribuzione al pubblico, compresa la locazione, del programma per elaboratore originale o di copie dello stesso. Si ricorda che con la prima vendita di un programma in ambito comunitario da parte del titolare dei diritti, o con il suo consenso, viene esaurito il diritto di distribuzione, cioè non può essere impedita a terzi la successiva vendita di tale programma in tutta l'Unione Europea, sempre nel rispetto dei diritti dell'autore a cui vanno corrisposte le *royalty* (lett. c) dell'art. 64 bis l.d.a.).

Gli artt. 64 ter e 64 quater l.d.a. contengono, invece, un temperamento degli interessi del titolare dei diritti esclusivi di sfruttamento economico del programma a favore di chi abbia legittimamente acquisito il diritto di utilizzare una copia di esso. Tali articoli stabiliscono quattro casi in cui non si può impedire all'utilizzatore del programma di realizzare copia dell'opera, anche in assenza dell'autorizzazione del titolare del programma:

- ✓ copia necessaria all'uso del programma;
- ✓ copia effettuata per lo studio del programma;
- ✓ copia di riserva;
- ✓ copia per decompilare il programma per ottenere l'interoperabilità con altri programmi.

Si osserva che il trasferimento a terzi dei diritti d'autore patrimoniali deve essere provato per iscritto (art. 110 l.d.a) e può riguardare l'opera nel suo insieme o anche in parte. Inoltre, questi diritti possono essere trasferiti anche singolarmente (per esempio, la cessione del diritto di commercializzare l'opera ma non quello di modificarla).

Per quanto riguarda i diritti economici come si legge dall'art.25 della Legge 633/1941 *“i diritti di utilizzazione economica dell'opera durano tutta la vita dell'autore e sino al termine del settantesimo anno solare dopo la sua morte”*. Estinti i diritti economici, l'opera diviene di pubblico dominio ed è liberamente utilizzabile da chiunque, anche a fini economici, purché sia rispettato il diritto morale alla titolarità artistica.

L'integrazione della direttiva con la legge 633/41 ha fatto sì che al software siano, oggi, applicati tutta una serie di principi generali, originariamente previsti per categorie d'opere di natura completamente differente: ciò ha creato problemi interpretativi che si sono spesso riflessi nella redazione di contratti ad oggetto informatico.

Da ultimo, la Legge 18 agosto 2000, n. 248 è nuovamente intervenuta sul punto con la dichiarata finalità di rafforzare la protezione del diritto d'autore. In realtà, i

diritti e le facoltà spettanti all'autore di un'opera dell'ingegno sono rimasti quasi del tutto inalterati, tuttavia sono state inasprite le sanzioni penali.

2.3 La tutela del software negli Stati Uniti

Il primo ordinamento che ha riconosciuto al *software* dignità di "opera intellettuale", disponendo in suo favore la tutela nell'ambito del diritto d'autore è stato quello statunitense, grazie al *Copyright Act* del 1976, nel quale per la prima volta si afferma che i programmi sono tutelabili tramite il diritto d'autore (benché il software non fosse espressamente compreso nell'elenco delle opere oggetto di copyright, era chiaro l'intendimento del Congresso di includere i programmi per computer), fermi restando i requisiti generici della originalità e della trascrizione dell'opera su un supporto. Allo stesso tempo rimangono esclusi dalla tutela del copyright le idee e principi che sono alla base del programma (c.d. Algoritmo).

Con questo ordinamento venne aperta la strada alla tutela dei programmi per elaboratore nell'ambito del diritto d'autore; tale scelta fu orientata nel senso di optare per una normativa che non rischiasse di paralizzare lo sviluppo del settore.

Il *Copyright Act* attribuisce al detentore del copyright il diritto esclusivo di compiere o autorizzare alcune attività riguardo la propria opera e in particolare, per quanto concerne il software:

- I. produrre copie del programma,
- II. realizzare opere derivate,
- III. distribuire copie del programma attraverso la vendita o altri titoli di trasferimento delle proprietà.

I suggerimenti contenuti nel successivo *CONTU Final Report (The National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works)*, pubblicate nel 1978 dopo tre anni di studi sulle proposte di modifica della legge sul diritto d'autore, portarono a una revisione della disciplina contenuta nel *Copyright Act* varato appena 2 anni prima. Nel 1980, infatti, viene pubblicato il *Computer Software Copyright Act*, il quale accogliendo i suggerimenti del *CONTU*, presenta una definizione di software e introduce alcune limitazioni ai diritti di esclusiva, in particolare attribuendo all'utente il diritto di effettuare legittimamente una copia di riserva. Inoltre è permesso l'adattamento di un programma senza che questo costituisca una violazione del copyright, ma solo se tale adattamento sia necessario per utilizzare il programma con il computer dell'utente.

La giurisprudenza statunitense ha poi chiarito che la tutela del diritto d'autore sul software, per essere effettiva, deve comprendere sia il codice sorgente sia il risultato della sua compilazione, cioè il codice oggetto.

Per quanto concerne i diritti morali sull'opera, gli Stati Uniti, per una serie di ragioni sia di ordine storico-giuridico sia pragmatico, non riconoscono la stessa

tutela garantita negli ambiti europeo e italiano. In occasione del recepimento della convenzione di Berna, lungamente ritardato, il congresso stabilì che l'ordinamento statunitense era già conforme a quanto previsto dall'art. 6-bis della Convenzione sui diritti morali spettanti all'autore, senza necessità di alcuna modifica, evitando così di dare reale attuazione alla protezione di tali diritti. Da quanto ora esposto la mancanza di tutela dei diritti morali negli Stati Uniti per quanto riguarda il software, connotandosi tradizionalmente per l'essere normalmente fonte di diritti di natura esclusivamente patrimoniale. Alcune leggi successive all'adesione della convenzione di Berna introdussero un sistema di diritti morali ai titolari di diritti, limitatamente alle opere d'arte figurativa.

Infine, dal punto di vista dell'estensione temporale, dopo l'introduzione del *Sonny Bono Copyright Term Extension Act* nel 1998, la durata del copyright per le opere pubblicate dopo il 1978 si estende per tutta la vita dell'autore e per ulteriori 70 anni dopo a sua morte.

Tuttavia nell'ordinamento statunitense, accanto alla tutela tramite copyright, si è presto affiancata una tutela tramite brevetto e ogni remora verso la brevettazione appare essere stata accantonata, anche perché nel sistema statunitense, difformemente da quello introdotto dalla Convenzione sul Brevetto Europeo (CBE), non esistono divieti legislativi di brevettare alcune invenzioni in dipendenza del loro oggetto: la legge stabilisce infatti solo quali siano i requisiti positivi di brevettazione. In particolare il software risulta essere brevettabile nel momento in cui l'algoritmo alla base del programma sia considerato parte necessaria di un procedimento che risponda nel suo complesso ai requisiti di materialità, utilità, originalità e adeguata illustrazione che vengono richiesti dal *Parent Act* per la concessione del brevetto. In questo caso, quindi, oggetto della brevettazione non è il programma in sé, ma l'applicazione meccanica del software volta a ottenere un risultato pratico. L'Ufficio Brevetti statunitense, sulla scorta di un'interpretazione giurisprudenziale estensiva, ha comunque concesso un crescente numero di brevetti software, spingendosi anche a considerare brevettabili metodi commerciali come quelli utilizzati nella vendite online.

La concessione di un brevetto da parte del Governo degli Stati Uniti conferisce al titolare il diritto di esercitare un monopolio sulla sua invenzione. Tale monopolio è però attribuito al soggetto perché produca prodotti nuovi e utili.

2.4 Differenze tra *Copyright Approach* italiano e statunitense

In Italia il diritto d'autore è disciplinato dagli art. 2575 ss. c.c. e dalla l. n. 633 del 1941. Il diritto d'autore è concepito come un diritto assoluto, caratterizzato dalla temporaneità del suo sfruttamento economico e dall'immaterialità del bene che ne

costituisce l'oggetto. Ai fini della tutela non rileva la sostanza (*corpus mysticum*), ma la forma stessa (*corpus mechanicum*) dell'opera dell'ingegno come realtà ontologicamente esistente. Nell'ambito di tale diritto *lato sensu* inteso, va distinto l'imprescrittibile ed inalienabile diritto morale di paternità dell'opera, da quello più propriamente patrimoniale legato all'utilizzo per finalità lucrative. Il legislatore italiano ha accordato all'autore una penetrante tutela riconoscendogli facoltà quali, il diritto di inedito, il diritto di rivendica, il diritto di mercato. Il diritto morale di autore è equiparato ai diritti della personalità: la giurisprudenza lo ha definito « diritto all'identità artistica ». Nel diritto statunitense il diritto d'autore è riconosciuto costituzionalmente. Scopo principale della produzione normativa in tema di diritto d'autore è favorire la crescita culturale nell'interesse collettivo; mezzo per conseguire tale fine è il riconoscimento di diritti esclusivi in capo all'autore per un limitato periodo di tempo. La *Copyright Law* si propone, come ulteriore finalità, quella di remunerare gli autori per il contributo prestato alla società attraverso la loro opera. Negli USA il diritto morale non è legislativamente riconosciuto. Il diritto patrimoniale è inteso in modo differente: non viene, infatti, accordato un diritto unitario come accade nella legislazione italiana, bensì uno specifico diritto per ciascuna utilizzazione dell'opera.

2.5 Il software libero / open source e il diritto d'autore

In base all'analisi dei precedenti paragrafi, è possibile notare che la tutela giuridica del software tramite il diritto d'autore presenta attualmente numerose analogie tra il sistema europeo e quello statunitense, sia per quanto riguarda l'assimilazione del software alle opere letterarie, sia per quanto riguarda i diritti esclusivi di utilizzazione economica accordati dalla tutela autorale. Tale fenomeno è dovuto anche dall'attività uniformatrice dei trattati internazionali sulla materia.

2.5.1 Le licenze d'uso

Lo sfruttamento economico dei diritti esclusivi di utilizzazione avviene, all'interno del mercato del software pacchettizzato e distribuito su vasta scala (*mass market software*), per mezzo dei cosiddetti contratti di “licenza d'uso di software”, nei quali il licenziante concede al licenziatario il diritto di utilizzare in modo non esclusivo il programma oggetto di licenza. L'utente non riceve il codice sorgente bensì il codice oggetto del programma.

Nei primi anni Ottanta negli Stati Uniti si diffusero le licenze d'uso, a seguito della nascita dell'esigenza di utilizzo di forme di contratto standard dovute al mutamento del mercato del software, divenuto prodotto di massa. Da questo punto di vista le licenze d'uso non risultano essere concettualmente differenti dalla maggior parte dei contratti per adesione sottoscritti nell'attuale mercato, i quali sono caratterizzati dalla standardizzazione di beni e servizi. Tale tipo di contratti presenta innegabili vantaggi sia per i produttori che limitano al massimo il costo di ogni transazione e regolano la fruizione del programma in maniera precisa, sia per gli utenti, i quali in molti casi non sempre hanno abbastanza interesse, tempo o capacità per discutere determinati aspetti del contratto.

La scelta di concedere il software in licenza anziché la vendita in copie (come nel caso di un libro) è stata dovuta dalla volontà delle aziende sviluppatrici di evitare gli effetti della c.d. *first sale doctrine* (lett. Principio della prima vendita), secondo la quale, una volta effettuato il primo atto di disposizione di una copia di un'opera tutelata dal diritto d'autore, il detentore dei diritti sull'opera non può più controllare la successiva circolazione di quella particolare copia, la quale può essere liberamente rivenduta, locata o prestata. Tale limitazione alla possibilità del detentore dei diritti di impedire la rivendita e la locazione delle copie commercializzate, impediva l'attuazione di un'efficace politica anti-pirateria. Il Congresso degli Stati Uniti, riconoscendo il problema, introdusse nel 1990 un correttivo alla *first sale doctrine*. In seguito al *Computer Software Rental Amendments Act*, il noleggio o il prestito di copie di software sono ora permessi solo se effettuati, senza fini di lucro da biblioteche o da istituti scolastici. La rivendita di una copia di un programma da parte dell'acquirente può comunque essere effettuata senza il consenso del detentore dei diritti sul software.

La vendita delle copie di un programma, anziché la concessione della licenza, non consentirebbe un'adeguata flessibilità dei termini contrattuali. Inoltre, mentre la vendita delle copie di un programma garantirebbe alcuni diritti di valore marginale per la maggior parte degli utenti, come quello di effettuare la decompilazione, ne negherebbe altri di maggior utilità per essi, come per esempio la possibilità, concessa invece da alcune licenze d'uso, di realizzare e utilizzare sul computer portatile una seconda copia del programma. Comunque, le motivazioni che spingono i produttori di programmi a commercializzare i loro prodotti attraverso i contratti di licenza d'uso appaiono legate, oltre che a ragioni di marketing, al desiderio di ampliare la protezione offerta dal diritto d'autore e di sottrarsi agli effetti dell'esaurimento.

2.5.2 Natura giuridica e oggetto del contratto di licenza d'uso

Il contratto di licenza d'uso non trasferisce all'utente la titolarità dei diritti esclusivi sul programma, che rimangono in capo al titolare licenziante, ma gli attribuisce solo un diritto di godimento sul programma i cui limiti sono contrattualmente definiti dalla licenza stessa.

Sorge, quindi, il problema di stabilire quale sia la valenza giuridica di queste licenze: parte della dottrina riconduce la **licenza d'uso** di *software* (o contratto di **licenza d'uso** di *software*) alla figura della locazione, altra parte, invece, alla compravendita.

L'elemento caratterizzante del contratto di licenza è il trasferimento dei diritti di sfruttamento economico. In mancanza di tale requisito, ed è questo il caso dei contratti definiti di “licenza d'uso di software”, dove non si cede o attribuisce alcun diritto di sfruttamento economico del programma, ma ci si limita a concedere il solo godimento del programma, si dovrà fare riferimento a quei contratti tipici che concedono il mero diritto di godimento su di un bene. La qualificazione giuridica del rapporto sarebbe perciò, secondo parte della dottrina, quella della locazione. Date queste caratteristiche, il contratto c.d. di licenza d'uso può essere assimilato a un contratto di locazione in cui la causa è rappresentata dalla concessione dell'uso del programma per un determinato corrispettivo, l'oggetto è il diritto di utilizzazione del programma, e nel quale sono presenti alcuni elementi di atipicità rispetto al modello tradizionale della locazione, come il corrispettivo che viene pagato in un'unica soluzione, in maniera simile a una compravendita, e la durata del contratto che solitamente è a tempo indeterminato, mentre la locazione non può superare i trent'anni, come previsto dall'art. 1573 del cod. civ.

In Italia poi, come detto in precedenza, vi sono autori che si sono orientati nel senso della qualificazione della licenza d'uso come una compravendita. In tal caso si avrebbe “cessione di un diritto di utilizzazione e non trasferimento di un diritto di proprietà”. La cessione del diritto d'uso può essere considerata come “un contratto di vendita avente a oggetto [...] la singola riproduzione del software”. Oggetto del contratto non è quindi il software come bene immateriale, ma la possibilità di utilizzare la singola copia del programma.

Si può concludere, che, alla luce dei più recenti orientamenti dottrinali e giurisprudenziali, il contratto di licenza d'uso, qualora impiegato per la commercializzazione di copie di software pacchettizzato, sia qualificabile come una vendita avente ad oggetto la singola copia del programma. Non viene trasferito alcun diritto di proprietà sul software come bene immateriale: l'utente acquista la singola riproduzione materiale, in versione di codice oggetto, del programma e il diritto a utilizzarla nei limiti del contratto.

Anche negli Stati Uniti il dibattito attorno alla natura del contratto di licenza d'uso ha portato numerosi giudici a concludere che si tratti in realtà di una vendita

piuttosto che di una licenza. Gli elementi che fanno ritenere che si tratti di una vendita sono principalmente la forma di pagamento, effettuato in un'unica soluzione, e l'assenza di un termine alla possibilità di usare il programma. Di conseguenza sarebbe applicabile per analogia a tale tipo di contratti quanto previsto dal *Uniform Commercial Code* in materia di vendita di merci.

2.5.3 L'accordo

Per quanto riguarda l'accordo tra le parti, le licenze d'uso adottate dalle società distributrici di software pacchettizzato sono note come "licenze a strappo" (*shrink-wrap license*). Come fa intuire la denominazione, sono così chiamate in quanto le clausole che regolano l'utilizzo del software si considerano approvate nel momento in cui l'acquirente strappa l'involucro in cui è conservato il prodotto.

Nelle condizioni d'uso della licenza a strappo di regola troviamo evidenziato che il concedente non trasferisce il diritto di proprietà sul programma all'acquirente/licenziatario, bensì soltanto il **diritto di utilizzare la sua riproduzione**, diritto il cui esercizio verrà minuziosamente regolamentato e circoscritto nella licenza normalmente vietando le attività di riproduzione, modifica, decompilazione del programma, pena la risoluzione del contratto. Allo schema contrattuale tipico delle licenze a strappo sopra illustrato, nel corso degli anni le *software house* hanno approntato delle varianti, consentendo l'affermarsi di **tecniche di contrattazione diverse** che si differenziano sotto il profilo del meccanismo attraverso il quale l'impresa produttrice ritiene realizzata l'accettazione del contratto da parte dell'utilizzatore.

La cosiddetta *click-wrap license* è, ad esempio, un tipo di licenza le cui clausole sono visualizzate dall'acquirente sullo schermo del computer nel momento in cui egli procede all'installazione del programma. Prima di arrivare ad installare il programma l'utilizzatore deve infatti accettare le condizioni d'uso stabilite dal concedente, attraverso il click del mouse su un'icona che riporta l'espressione "I agree" = "Accetto". Con l'espressione "tasto negoziale", si giunge nel prosieguo ad individuare tutti i casi in cui la conclusione di un qualsiasi contratto si verificava con l'accettazione di condizioni visualizzate al computer.

Lo sviluppo del commercio elettronico ha poi portato ad ulteriori evoluzioni della licenza d'uso fino ad arrivare alla cosiddetta *browse-wrap license*, cioè a una tipologia di licenza d'uso che si ha con riferimento a un programma il cui trasferimento non avviene tramite supporto fisico, bensì con trasferimento online. In questo caso, le condizioni d'uso sono riportate nel sito Internet del concedente al quale si accede per "scaricare" il software.

Nello stesso ordinamento statunitense, dove trovano origine, tali licenze pongono diversi problemi relativamente all'esistenza di un valido accordo tra le parti, in particolare a causa dell'assenza di contrattazione, di ogni possibilità di esaminare

il prodotto prima di aver accettato la licenza, dalla mancanza della firma o di altre tradizionali manifestazioni di assenso, e infine dei dubbi sollevati in merito alla possibilità da parte dell'utente di prendere adeguata visione dei termini contrattuali.

Secondo lo *Uniform Commercial Code*, un contratto può essere concluso in ogni maniera sufficiente a mostrare l'esistenza di un accordo tra le parti, compresa la condotta di entrambe le parti che riconosca l'esistenza di tale contratto. Le sentenze in materia di contratti generalmente considerano applicabili le licenze a strappo, al pari di ogni altro contratto per adesione, se il destinatario della proposta ha avuto l'opportunità di esaminare i termini dell'accordo. Nel caso in cui i termini contrattuali siano conoscibili solo dopo l'acquisto, il licenziante deve garantire ragionevoli alternative, come il diritto di restituire il prodotto e ottenere un completo rimborso del prezzo pagato all'acquirente che dovesse scegliere di non accettare le condizioni di licenza.

Per quanto riguarda la conclusione di contratti on line, cliccando sul tasto "Accetto" posto in calce alle condizioni contrattuali, vi sono, nella più recente giurisprudenza statunitense, numerosi pronunciamenti favorevoli alla validità di tale manifestazione di assenso.

Nel nostro ordinamento le licenze c.d. "a strappo" andranno comunque valutate alla luce dei principi che regolano la manifestazione della volontà contrattuale e , in particolare, trattandosi di contratti standard, dell'art. 1341, primo comma, cod. civ. che stabilisce che le condizioni generali di contratto predisposte da uno dei contraenti sono efficaci nei confronti dell'aderente "se al momento della conclusione del contratto questi le ha conosciute o avrebbe dovuto conoscerle usando l'ordinaria diligenza". Sono quindi inefficaci quelle condizioni di contratto che l'utente non sia stato in grado di conoscere se non dopo la conclusione del contratto stesso.

E' quindi importante stabilire quale sia il momento nel quale viene concluso il contratto. Dal momento che si tratta di un contratto consensuale, esso si perfeziona con la manifestazione del consenso delle parti, mediante accettazione della proposta contrattuale. Tale consenso nel nostro ordinamento può essere validamente manifestato anche attraverso un comportamento concludente, come l'apertura della confezione e l'utilizzo del programma. Ciò che conta è, come detto, che l'acquirente abbia avuto modo di conoscere le condizioni contrattuali prima della conclusione del contratto.

Quindi, nel caso dell'acquisto di una confezione contenente il supporto con il programma, le **clausole che regolano la licenza dovranno essere riportate sull'involucro della confezione** o, in alternativa, essere **apposte in un foglio posto all'interno della confezione ma comunque visibile e leggibile dall'esterno**, in modo tale che l'acquirente ne possa prendere visione prima di aprire l'involucro, decidendo se aprire e quindi accettare la regolamentazione o viceversa restituire il prodotto. Diversamente esse non saranno valide. Ciò che

rileva ai fini della validità è l'astratta conoscibilità delle condizioni contrattuali da parte dell'aderente, mentre non assume valore l'effettiva conoscenza.

Fra le clausole contenute nel foglio illustrativo, si dovrà perciò trovare specificato che le condizioni d'uso sono da intendersi tacitamente accettate dall'utilizzatore con il semplice strappo della confezione nella quale viene posto il supporto contenente il programma e che qualora il cliente non volesse aderire alle condizioni prefissate dal produttore nella licenza stessa potrà liberamente restituire il prodotto al distributore, il quale provvederà a restituirgli il prezzo corrisposto.

Nel caso delle *click-wrap license*, invece, in base al requisito della conoscibilità delle condizioni negoziali anteriormente alla conclusione del contratto, e facendo coincidere il momento di insorgenza del vincolo contrattuale con quello dell'acquisto di una copia del programma, verranno considerate irrilevanti le condizioni che potessero essere conosciute solo al momento dell'acquisto del programma.

Per quanto riguarda le *Browse-wrap license*, invece, prima di procedere all'operazione di download del programma, l'utente viene invitato a consultare un link, ossia un collegamento ad altra pagina web, che dà accesso a una pagina interna al sito sulla quale sono illustrate nel dettaglio le clausole di utilizzo del programma. La conoscibilità delle clausole, così garantita, dà luogo a un'ipotesi di tacita accettazione da parte dell'acquirente/licenziatario delle medesime. Non è necessario quindi che l'approvazione si manifesti attraverso un'espressa accettazione mediante un click del mouse, ma è ritenuto sufficiente un comportamento concludente da parte dell'utente, consistente nell'accedere ai contenuti del sito web e nell'installare il software.

La licenza a strappo, come detto, si è fatta strada anche nel nostro ordinamento, tuttavia pur risultando compatibile con il nostro diritto civile, va detto che eventuali clausole vessatorie inserite nelle condizioni contrattuali stampate sulla confezione risulterebbero nulle, alla luce della normativa del Codice del Consumo (D.Lgs. 206/2005), in base alla quale le **clausole vessatorie devono essere oggetto di trattativa individuale ed essere accettate per iscritto con doppia sottoscrizione**.

2.5.4 Clausole di limitazione o esclusione di garanzia di responsabilità

Nelle licenze utilizzate per la commercializzazione in grandi volumi dei programmi, vengono comunemente inserite una serie di clausole che hanno per oggetto l'esclusione o la limitazione di responsabilità e garanzia per il produttore. In particolare sono comuni le previsioni di esonero della responsabilità per i danni derivanti dal cattivo funzionamento del programma che comportino perdita o

danneggiamento dei dati, perdite economiche o mancato guadagno. Sul versante dei limiti alla garanzia, questi riguardano l'idoneità del programma al raggiungimento di particolari risultati o al suo corretto funzionamento, che viene garantito solo per quanto descritto nella documentazione fornita con il software. I rimedi concessi dalla garanzia, per un periodo limitato di tempo, sono solitamente rappresentati dalla sostituzione del supporto sul quale è memorizzato il programma, qualora risulti difettoso, dalla riparazione degli errori del software o dalla sua sostituzione a discrezione del produttore, o infine dalla restituzione del prezzo pagato.

Negli Stati Uniti le clausole di esonero del venditore dalla garanzia per i vizi e dalla responsabilità per i danni sono in linea di principio ammesse dallo *Uniform Commercial Code*. Per quanto riguarda i contratti tra professionisti (Business to Business), tali clausole sono considerate applicabili nella maggior parte degli stati, persino in transazioni nelle quali non siano state oggetto di negoziazione, partendo dal presupposto che chi conclude accordi come professionista debba avere la capacità di gestire i rischi connessi con l'attività d'impresa. D'altra parte si ritiene che, negli accordi che coinvolgono professionisti e consumatori (Business to Consumer), la mancanza di potere contrattuale, unita alla scarsa capacità di apprezzamento dei rischi, rendano il consumatore bisognoso di maggiore protezione. Per questi motivi quasi tutti i singoli stati hanno adottato una normativa che tutela i consumatori limitando la capacità dei produttori di denegare (negare) garanzie e responsabilità, arrivando in alcuni casi a estendere tali protezioni anche ai contratti conclusi tra professionisti. In tali casi, l'applicazione estensiva della dottrina della "irragionevolezza" o il richiamo a pratiche commerciali ingannevoli possono portare i giudici a invalidare le comuni clausole di limitazione di garanzia e responsabilità. Per quanto riguarda più specificamente i contratti di licenza d'uso di software pacchettizzato, nel caso in cui i termini contrattuali siano all'interno della confezione, anche considerando valido il contratto, la mancanza di conoscenza da parte del consumatore e il sostanziale effetto delle clausole di esclusione di garanzia e responsabilità rendono probabile un giudizio di "irragionevolezza" verso quest'ultime.

In Italia ai contratti di licenza d'uso utilizzati nella distribuzione del software pacchettizzato si applica la disciplina prevista dall'art. 1341 cod. civ. per i contratti standard. Le clausole di esclusione o limitazione di garanzia e responsabilità contenute in tali contratti rientrano senz'altro tra le clausole vessatorie, cioè quelle condizioni generali che aggravano la posizione dell'aderente rispetto alla disciplina legale del contratto, regolate dal secondo comma dell'art. 1341 cod. civ.. Si deve pertanto concludere per la loro necessaria approvazione per iscritto, a pena di nullità. Non possono quindi ritenersi validi modi di approvazione diversi dalla specifica sottoscrizione prevista dalla legge, quali quelli contenuti nella licenza.

Rimane anche l'ulteriore problema di valutare queste clausole alla luce della disciplina detta dall'art. 1469 da *bis* a *sexies* cod.civ. quando il contratto di licenza

sia stipulato tra professionista e consumatore. La sanzione prevista dal codice è l'inefficacia delle clausole considerate vessatorie nei confronti del consumatore, come prescritto dall'art. 1469 *quinquies* primo comma cod. civ.. Le clausole comprese nell'elenco di cui all'art. 1469 *bis* terzo comma cod.civ. si presumono vessatorie sino a prova contraria. L'onere della prova spetta in tal caso al professionista.

Qualora le clausole in oggetto non siano state inserite nel contratto o non siano valide, in caso di cattivo funzionamento del software saranno esperibili le azioni per vizi della cosa, previste dal codice civile, volte a ottenere la risoluzione del contratto o la riduzione del prezzo, oltre al risarcimento del danno.

Una considerazione a parte merita infine la generale idoneità del programma a soddisfare le esigenze dell'utente, al fine di conseguire un certo risultato. I produttori sono soliti inserire nelle condizioni generali di contratto clausole che escludono la c.d. "garanzia di risultato". Viene in rilievo a questo proposito la differenza di conoscenze tecniche tra le parti, che si è tradotta, in altri ordinamenti, nell'individuazione di una serie di doveri di informazione tecnica che gravano sul fornitore, ai quali corrispondono altrettanti oneri di autoinformazione e specificazione delle esigenze da parte dell'utente. Nel nostro sistema normativo tali doveri delle parti possono essere ricondotti ai generali principi di correttezza e buona fede contrattuali. La violazione degli obblighi di informazione comporterà dunque una forma di responsabilità, contrattuale o extracontrattuale, per il fornitore, a prescindere dall'espressa esclusione della garanzia di risultato.

2.5.5 Clausole limitative delle facoltà dell'utente

Le licenze d'uso dei programmi distribuiti sul mercato in grandi volumi contengono in genere una serie di clausole volte a limitare gli utilizzi del programma da parte del licenziatario, per esempio imponendo di installarlo su di un solo computer e impedendone la copia, la decompilazione e la modifica. Tali previsioni negoziali devono essere valutate alla luce delle disposizioni di legge previste dalla l.d.a. In materie di libere utilizzazioni e in particolare del divieto di patti contrari alla realizzazione di una copia di riserva, all'analisi del programma allo scopo di determinare le idee e i principi su cui è basato e alla decompilazione al fine di ottenere informazioni volte a conseguire l'interoperabilità.

Inoltre, le licenze d'uso prevedono un esplicito divieto di sub-licenziare il programma, divieto che è in accordo con quanto previsto dalla l.d.a. In merito alla riserva del potere di controllo, in capo al titolare dei diritti esclusivi, sulla ulteriore locazione delle copie del programma poste in commercio.

2.6 Il contratto di licenza d'uso nel contesto libero / open source

All'interno del contratto di licenza d'uso, il software free/ open source si pone in una posizione molto particolare. La licenza d'uso è, tradizionalmente, un contratto che ha come scopo quello di porre delle condizioni maggiori rispetto a quelle che la legge impone a tutela del possessore del copyright su un particolare tipo di software, a svantaggio di qualunque eventuale utilizzatore che intenda oltrepassare i limiti posti. Nulla si oppone, tuttavia, alla possibilità che la licenza ponga condizioni minori di quelle fissate dalla legge. Quindi, nello stesso modo in cui protegge il diritto del possessore di copyright di stabilire delle condizioni restrittive ai fruitori della propria opera, così la licenza può tutelare il diritto dello stesso soggetto di decidere di rendere l'opera liberamente disponibile per chiunque ne sia interessato. Di regola, poi, il licenziatario utilizza una versione del programma in forma eseguibile dalla macchina (c.d. codice macchina), ma non il codice sorgente, intelleggibile all'uomo. Di conseguenza, non può conoscere il funzionamento intrinseco del software, trovandosi nell'impossibilità tecnica di apportare ad esso qualsivoglia modifica o aggiunta. Onde consentire la modificabilità del programma, la licenza open source rende l'opera disponibile nella sua forma più accessibile, vale a dire sotto forma di codice sorgente. Viene in pratica ribaltata la funzione per la quale l'istituto giuridico della licenza è stato creato: mentre le licenze della maggior parte dei programmi sono dirette a privare l'utente della possibilità di apportare modifiche al programma e di condividerlo con altri, le licenze open source attribuiscono al concessionario il diritto di copiare, modificare, diffondere e distribuire il programma. Chi utilizzasse software libero od open source in modo diverso dalle condizioni prescritte da una licenza open source, tralasciando di far conservare alla stessa o alle sue modifiche le proprie caratteristiche di libertà, opererebbe un illecito perché contravverrebbe alla volontà dell'autore e possessore del copyright.

2.6.1 Qualificazione giuridica delle licenze Free/open

Sotto un profilo strettamente giuridico, la questione forse più interessante è quella relativa alla qualificazione giuridica della licenza d'uso e alla sua collocazione sistematica. Nessun dubbio sussiste sul fatto che, ai sensi e per effetto dell'art. 1321, si tratti di un contratto. La questione della qualificazione giuridica affiora, tuttavia, in tutta la sua problematicità, allorché ci si voglia spingere oltre e definire che tipo di contratto sia la licenza d'uso e quale ne sia la causa.

Il dibattito in dottrina sulla natura giuridica della licenza d'uso è ampio. Sul punto, possono essere individuati in dottrina due diversi orientamenti.

Un primo orientamento, riconducendo la licenza d'uso nell'ambito d'applicazione di figure negoziali tipiche, arriva a negarne la stessa autonomia giuridico-dogmatica. In particolare, secondo tale dottrina, il contratto di licenza d'uso configurerebbe una vera e propria locazione di bene mobile (software) e finirebbe, quindi, per essere interamente disciplinata dalle norme dettate dal codice civile che alla locazione si riferiscono (artt. 1571-1614). Secondo tale schema, il titolare del bene locato (il software) non trasferisce quel bene al licenziatario, ma s'impegna a far godere a questi le capacità e le potenzialità insite nel bene immateriale software. Ecco quindi che il software non individua una determinata fattispecie contrattuale giuridicamente tipica, ma si limita a configurare una vicenda avente come specifico contenuto l'attribuzione ad un soggetto della facoltà di godimento sul software.

Il secondo orientamento, comunemente ritenuto preferibile, parte da un dato incontrovertibile: l'assenza di una norma giuridica positiva di riferimento; non essendo disciplinata dal nostro ordinamento giuridico positivo, la licenza d'uso deve essere considerata come un contratto innominato (atipico), concluso dalle parti in forza del generale principio dell'autonomia contrattuale di cui all'art. 1322 del codice civile, nel quale è possibile individuare un interesse o vantaggio economico indiretto (in assenza del quale il negozio giuridico sarebbe privo di causa).

Tale contratto possiede come causa l'autorizzazione, a titolo gratuito, da parte del titolare dei diritti esclusivi sul programma al compimento delle attività riservate oggetto di quest'ultimi. Autorizzazione e non trasferimento, in quanto la titolarità dei diritti stessi non viene ceduta. Oggetto del contratto in tal caso è quindi la concessione della possibilità di copiare, modificare e ridistribuire liberamente il programma nei limiti di quanto previsto dalla licenza. Tale autorizzazione riguarda il programma come bene immateriale, sia in forma di codice sorgente sia di codice oggetto, e non la singola copia di esso.

Nella sua struttura di base, può, quindi, essere utilmente assimilata a una locazione di bene mobile, avente ad oggetto il diritto (personale di godimento) d'utilizzazione della singola riproduzione del programma messa a disposizione del licenziatario.

A tale qualificazione non osterebbe la natura di bene immateriale del software, sia perché le norme del codice non prevedono alcuna esclusione in questo senso, sia perché requisito fondamentale dell'oggetto della locazione è dato dal fatto che il bene sia in grado di assicurare un godimento continuato, presupposto soddisfatto dal software. Nello schema della locazione, s'inseriscono, tuttavia, elementi atipici che consentono di differenziare la licenza d'uso dalla locazione. L'applicabilità della disciplina della locazione richiederà un attento giudizio di compatibilità che tenga in dovuto conto le peculiarità dell'oggetto contrattuale, ossia il bene immateriale del software. Si configurano come elementi atipici rispetto al contratto di locazione sia le modalità di pagamento del corrispettivo, che nel caso della licenza avviene, normalmente, in un'unica soluzione (qui invece manca il corrispettivo per l'utilizzo – non c'è diminuzione patrimoniale di

una delle parti), sia della durata di regola a tempo indeterminato (laddove nel contratto di locazione, la durata non può eccedere i trent'anni).

Con specifico riferimento all'ordinamento italiano, si è tentato anche di accostare le licenze di software libero / open source ai diritti reali di godimento, in particolare all'usufrutto, dal momento che in tali licenze le facoltà di attribuire ai licenziatari sarebbero tanto ampie da avvicinare la loro posizione ai detentori del copyright sul programma, pur mantenendo in capo a quest'ultimi la titolarità dei diritti. Secondo questa opinione, gli effetti delle licenze software libero / open source sarebbero quindi sia obbligatori che reali, anche se vi sarebbe una prevalenza di quest'ultimi.

In questo caso manca l'obbligo di restituzione e non c'è diminuzione patrimoniale di una delle parti.

2.6.2 L'accordo e la violazione dei termini di licenza

Per quanto concerne il momento conclusivo del contratto, e quindi i problemi legati alla validità delle condizioni contrattuali, rimangono in parte valide le stesse nozioni relative alle licenze d'uso in generale. Infatti, le licenze di software libero / open source contenenti clausole di copyleft sono anch'esse contratti con condizioni generali predisposte da uno dei contraenti, condizioni che richiedono, per la loro validità, di essere riconoscibili prima della conclusione del contratto ex art. 1341, primo comma, cod. civ..

In questo caso il momento della conclusione del contratto è diverso da quello dell'acquisto della copia del programma, dal momento che differente è l'oggetto del contratto. Nel caso delle licenze d'uso di software pacchettizzato, infatti, oggetto del contratto è la singola copia del programma e non il programma come bene immateriale. Le licenze di software libero /open source, al contrario, hanno a oggetto delle facoltà da esse accordate al software in quanto tale. Per tale motivo andrebbe preso in considerazione come momento conclusivo dell'accordo quello di utilizzo del programma, o comunque quello di attuazione di una delle attività concesse dalla licenza. Di conseguenza genererebbe accordi contrattualmente vincolanti la pratica di diffusione del software libero / open source basata sulla messa a disposizione su di un server di un archivio di file contenente il codice sorgente del programma e un file di testo con le condizioni di licenza. L'utente che preleva il file e apra l'archivio si troverebbe, in questo caso, nella possibilità di conoscere le condizioni di licenza prima di compiere le attività oggetto del contratto.

In presenza di un valido vincolo contrattuale, uno dei problemi potenzialmente più rilevanti è quello relativo alle possibili conseguenze giuridiche derivanti dal

mancato rispetto dei termini di licenza da parte del licenziatario. In questa situazione, il licenziante, titolare dei diritti sul programma, potrebbe da un lato agire contro il licenziatario per l'inadempimento, ex art. 1453 cod. civ., chiedendo la risoluzione del contratto e il risarcimento del danno. Oppure potrebbe, in alternativa alla proposizione della domanda di risoluzione del contratto, agire in giudizio contro il licenziatario per violazione della facoltà esclusive spettanti al titolare dei diritti esclusivi. Le azioni e le misure cautelari esperibili per la tutela dei diritti esclusivi sono regolate dagli art. 156 e seguenti l.d.a. e sono volte all'accertamento del diritto, all'inibizione dell'attività illegittima, alla rimozione o distruzione delle copie frutto dell'attività illecita e al risarcimento del danno. Tali azioni, discendendo dalla tutela autorale, saranno chiaramente esperibili dal titolare dei diritti sul software anche qualora il contratto di licenza non si sia validamente formato. In questo caso l'autore delle violazioni non avrebbe in realtà mai acquisito un valido permesso per svolgere le attività riservate. Le azioni e le misure cautelari previste dalla tutela autorale saranno perciò preferibili per il licenziante rispetto all'azione di inadempimento, in quanto non lo costringerebbero a provare la validità del contratto e la gravità dell'inadempimento.

2.6.3 La responsabilità contrattuale e la mancanza di garanzia

Chi almeno una volta ha utilizzato un prodotto software open source e ha avuto l'accortezza di leggerne la **licenza**, si è sicuramente imbattuto in clausole che escludono qualsiasi tipo di garanzia per l'utilizzatore: la funzione della clausola è quella di **eliminare i rischi legati al mal funzionamento** del programma e la sua presenza si giustifica sulla base del fatto che la licenza è concessa a **titolo gratuito**, e quindi l'autore non riceve dal programma una fonte d'entrata sufficiente per sostenere un'assicurazione sulle responsabilità ed eventuali spese legali.

Oltre a ciò, l'esclusione svolge una funzione di **tutela**: infatti il codice originale può essere modificato più volte e da molteplici soggetti ed, in questi casi, l'autore non può essere ritenuto responsabile per le modifiche effettuate sul suo lavoro da terzi. Se quindi, da un punto di vista pratico, l'esclusione della garanzia trova argomenti forti e pienamente condivisibili, da un punto di vista strettamente giuridico tali argomenti non sono sufficienti a giustificare la sua presenza nella licenza.

Infatti, limitare o escludere la garanzia per un bene significa apporre una clausola vessatoria il cui inserimento in un contratto è consentito, ma solo entro stretti limiti: stabilisce l'**art 1341**, 2° comma che l'esclusione deve essere "specificamente approvata per iscritto".

Il codice civile afferma inoltre che, nei contratti aventi per oggetto la costituzione od il trasferimento della proprietà o di altro diritto, perché si abbia tale effetto, è richiesto il semplice “consenso delle parti legittimamente manifestato” (**art 1376 c.c.**); tale consenso potrà essere espresso in qualsiasi forma idonea ad esplicitare l'accettazione delle condizioni contrattuali, salvo che si ricada in uno dei casi elencati nell'**art 1350** (tale articolo disciplina i casi in cui è necessaria la forma scritta a pena l'invalidità del contratto).

In particolare, per la licenza, essendo essa un contratto innominato non rientrante nell'elenco del **1350 c.c.**, è prevista la libertà delle forme, tant'è che nel caso del software è scaricandolo/utilizzandolo che si manifesta il consenso ad aderire alle condizioni nella licenza contenute e si ottiene, in cambio, la possibilità di fruire dei diritti da essa concessi.

Quindi “*nulla quaestio*” nel caso in cui **la licenza venga approvata per iscritto da ogni singolo licenziatario**, ma nell'era di internet questo non avviene. La prassi infatti prevede che il software venga trasferito semplicemente con un download, così la licenza e i diritti da questa concessi passano in capo al destinatario.

A questo punto nascono i problemi: se ai fini della validità della licenza non è richiesta l'accettazione per scritto, affinché **l'esclusione della garanzia produca effetti è comunque necessaria un'approvazione scritta specifica**. Nel caso in cui l'approvazione non vi sia, la clausola non può obbligare le parti e risulta come non apposta. Si consideri che ciò potrebbe avere delle ripercussioni dirette anche sulla validità dell'intero contratto: l'**art 1419 c.c.** comporta la nullità del contratto derivante da nullità delle singole clausole “se risulta che i contraenti non lo avrebbero concluso senza quella parte del suo contenuto che è colpita da nullità”. Tale evenienza non risulta così lontana dalla realtà. Infatti, la logica economica dell'open source si regge su un modello di business nel quale il codice del software viene sviluppato, in maniera diffusa, da molti soggetti e ciò che viene pagato non è il software in sé (offerto gratuitamente), ma i servizi ad esso collegati (personalizzazione, installazione, manutenzione etc...).

In questi casi, prestare la garanzia vorrebbe dire caricarsi costi che non potrebbero in alcun modo essere coperti dal prezzo del software, oltre al fatto che chi offre servizi non potrebbe garantire il buon funzionamento di tutti i contributi al codice elaborati da altri soggetti, ai quali, spesso, risulta impossibile risalire.

La possibilità di non dover offrire la garanzia risulta, perciò, essenziale nel determinare la volontà a concludere il contratto. Il fatto che essa venga apposta senza che vi sia stata accettazione per iscritto, può rendere nullo l'intero contratto.

Dall'analisi sopra esposta, la materia delle garanzie risulta ad alta criticità nell'applicazione delle licenze open source. La soluzione della semplice accettazione a video delle condizioni di licenza non ottempera a quanto richiesto né dalla attuale normativa né dalla giurisprudenza espressasi sul tema, la quale ha chiaramente affermato che tale accettazione non può essere ritenuta forma scritta (Tribunale di Bolzano **sent. 145/05**).

Una soluzione potrebbe ritrovarsi nella firma elettronica, il cui utilizzo però è al momento ancora troppo poco diffuso. In conclusione è perciò possibile affermare che fintanto che la normativa non provvederà all'introduzione di istituti giuridici adeguati, sarà la prassi a dover escogitare dei sistemi innovativi al fine di colmare le lacune lasciate dal legislatore.

2.6.4 Titolarità dei diritti nel software free / open source

Nel contesto di tale tipologia di licenze emergono anche alcuni problemi relativi all'appartenenza del codice ai vari partecipanti a un progetto di sviluppo software e di conseguenza della titolarità del diritto d'autore sul programma.

Sebbene infatti in molti progetti i partecipanti risolvano il problema rinunciando ai propri diritti in favore dell'organizzazione che promuove o coordina lo sviluppo del progetto (es. Free Software Foundation con il progetto GNU), in altri casi in cui lo sviluppo è più frammentato e manca di un punto di riferimento stabile, è necessario effettuare alcune distinzioni ben precise. Inoltre, è necessario sottolineare che non sempre le modifiche apportate a un software libero / open source generano un'opera derivata meritevole di tutela indipendente ex art. 4 l.d.a.. Per distinguere la qualificazione dei vari contributi, secondo la legge italiana sul diritto d'autore, si pongono tre alternative:

- i contributi, qualora siano caratterizzati dal necessario apporto creativo, possono costruire un'opera derivata, meritevole a sua volta di protezione in maniera indipendente dall'opera originaria, senza pregiudizio dei diritti esistenti su quest'ultima, ex art. 4 l.d.a.;
- i contributi, qualora non abbiano le caratteristiche tali da costituire un'opera derivata, ma siano distinguibili e scindibili rispetto all'opera originaria, sono soggetti all'applicazione della disciplina prevista per le opere collettive, in virtù della quale ciascun contributo potrà avere autonoma protezione, mentre l'autore dell'opera risultante dall'unione dei vari contributi sarà chi ha organizzato e diretto la creazione dell'opera stessa, ex art. 3 e 7 l.d.a. (stante l'autorizzazione alla modifica concessa dal titolare dei diritti esclusivi non vi è nessun pregiudizio di tali diritti);
- i contributi, qualora non siano scindibili né distinguibili tra loro, sono assoggettati alle regole dettate per le opere in comunione, in base alle quali il diritto d'autore appartiene in comune a tutti i coautori, ex art 10 l.d.a..

Si può dunque tentare di proporre diverse soluzioni a seconda delle differenti dinamiche di sviluppo del software, tenendo conto che tali soluzioni non potranno comunque risultare esaustive proprio a causa dell'estrema frammentazione e delle numerose possibili varianti del processo in questione.

Sicuramente quando esiste una comunità di sviluppo dove ogni programmatore porta avanti un singolo aspetto del progetto e tutti fanno riferimento a un unico coordinatore, la categoria delle opere collettive appare la più adatta per inquadrare la fattispecie. A far propendere verso questa opinione è, stanti i presupposti indicati, la presenza di contributi distinguibili tra loro ma tutti caratterizzati dalla stessa logica progettuale, selezionati e inseriti nel codice sorgente del programma risultante da parte del coordinatore del progetto. Se invece più sviluppatori lavorano nelle stesse porzioni di codice, avendo un piano comune di sviluppo, ma con contributi non distinguibili tra loro, il programma risultante sarà assoggettato alle norme regolanti le opere della comunione. Diversamente, nel caso in cui un singolo contributo a software libero /open source abbia caratteristiche di creatività tali da essere considerato opera derivata, costituirà un'opera indipendente e riceverà autonoma tutela.

La creazione delle opere derivate dal programma originario pone l'ulteriore problema della concessione dell'autorizzazione alla modifica agli utenti che si susseguono nella catena della elaborazioni. Infatti l'autorizzazione alla modifica dell'opera da parte dell'autore originario è valida solo nei confronti dei creatori di seconda generazione, perciò, chi vuole elaborare una versione già modificata del programma, necessita dell'autorizzazione sia da parte dell'autore dell'opera derivata, che può essere contenuta nel contratto di licenza se l'autore originario aveva scelto una licenza con clausole di copyleft, sia da parte del titolare dei diritti sul programma originario.

Il problema appare collegato a quello per cui, avendo il contratto efficacia solo tra le parti, gli utenti che ricevono il software da un utente diverso dal distributore originario non sarebbero contrattualmente legati a quest'ultimo. Nell'ambito del sistema di distribuzione del software libero / open source, non dovrebbe comunque rappresentare una difficoltà ottenere dai rispettivi titolari le autorizzazioni in questione, per esempio prelevando tramite internet le varie versioni del medesimo programma dai diversi titolari dei diritti sulle stesse. In questo senso una distribuzione centralizzata del software potrebbe rappresentare una efficace soluzione pratica.

Capitolo 3

3. Le licenze per il software Libero e Open Source

Si useranno termini tecnici dell'Ingegneria e della produzione del Software, dando per scontato l'uso di termini come "codice sorgente" o "eseguibile" ad esempio, senza approfondire i concetti tecnici in questa sede.

Tassonomia delle licenze Open Source

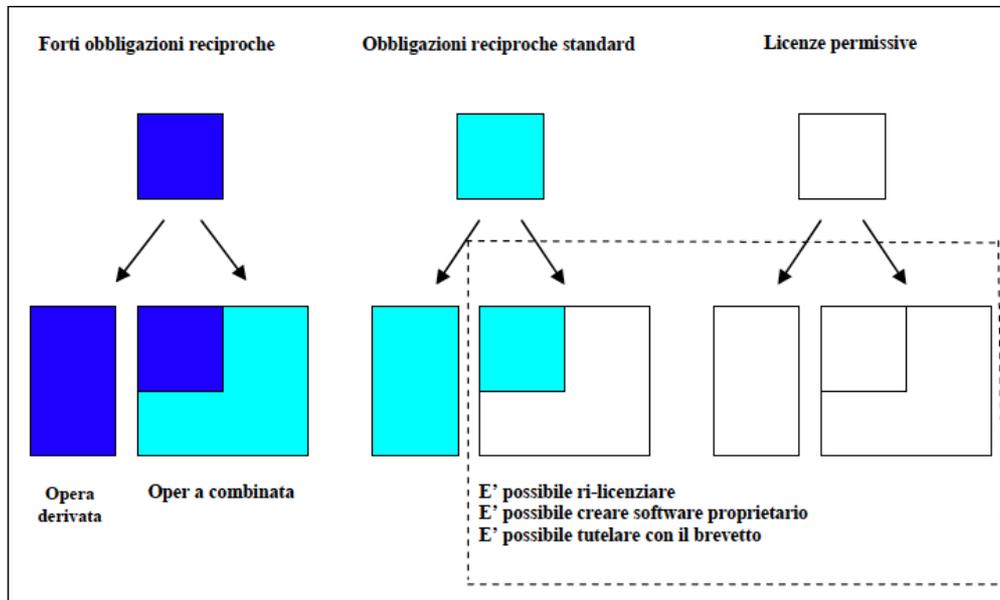
E' possibile classificare le diverse licenze esistenti seguendo diverse tassonomie. In prima approssimazione, si possono individuare licenze copyleft e licenze non copyleft, in cui la distinzione deriva dalla assimilabilità o meno della licenza alla GNU General Public License, ovvero se rispettivamente impongono o no degli obblighi reciproci a carico del licenziatario. Lo schema del copyleft, infatti, fa sì che una volta che il programma è ottenuto in licenza d'uso da uno sviluppatore, il programma che ne deriva debba essere distribuito con la stessa licenza d'uso.

Una prima classificazione è quindi quella "funzionale", in base alla quale è possibile distinguere licenze che impongono obbligazioni reciproche:

- 1) forti
- 2) standard
- 3) licenze permissive.

Da un punto di vista funzionale, le licenze open source possono essere distinte a seconda di come ciascuna di esse definisce il diritto di modificare il codice sorgente (ovvero la possibilità di creare opere derivate). Si parla di licenze che impongono obbligazioni reciproche "standard" quando esse richiedono al licenziatario di distribuire le opere derivate alle stesse condizioni. In presenza

però di un programma creato a partire dalla combinazione di uno open source con un altro, anche chiuso, tale obbligo non si estende ad esso. Ci si riferisce a queste licenze come copyleft.



Nel caso, invece, delle licenze che impongono forti obbligazioni reciproche, i loro termini si estendono anche al software ottenuto dalla combinazione dello stesso con un altro chiuso, con il risultato che il prodotto ottenuto dovrà essere licenziato sotto queste licenze open source, come accade, ad esempio, per i software embedded.

Infine, nel caso delle licenze “permissive”, è consentita la libera distribuzione, copia, e modifica del codice sorgente, così come la modifica della licenza stessa. Non esistono, nel loro caso, obbligazioni reciproche poste a carico del licenziatario.

Un'altra possibile classificazione delle licenze open source è di tipo storico, cioè legato al modo con cui le varie licenze hanno via via tenuto conto di ulteriori diritti o obbligazioni rispetto al copyright.

In base a questa classificazione è possibile distinguere tra:

- licenze GPL
- licenze accademiche
- licenze “community”
- licenze “corporate”.

Le licenze GPL sono state inizialmente introdotte da Richard Stallman della Free Software Foundation e si caratterizzano per avere una forte impronta ideologica, che determina spesso la loro incompatibilità con altre licenze open source.

Le licenze accademiche fanno riferimento a tutte quelle licenze d'uso inizialmente utilizzate in ambito universitario, come ad esempio Berkeley, per lo sviluppo della infrastruttura di Internet e sono infatti state usate per i protocolli TCP/IP, per il sistema di naming dei domini (BIND) e per i principali software per i client di posta (Sendmail).

Grazie a queste licenze molto permissive sono diventati degli standard di fatto.

La terza categoria è quella delle community licenses, che in genere hanno avuto origine dai maggiori progetti free source e hanno acquistato popolarità grazie alle implementazioni Unix e ad Internet.

La più popolare è la Licenza Artistica originariamente distribuita con il linguaggio di programmazione Perl. Da un punto di vista giuridico si caratterizza per la frequente imprecisione nella definizione delle sue clausole che la rendono decisamente ambigua, anche se perfettamente in linea con la filosofia hacker di cui è permeata. Una licenza sicuramente più rigida è invece quella Apache, elaborata dalla Apache Software Foundation.

L'ultima categoria, quella delle licenze corporate si è sviluppata a partire dagli anni '90, quando la maggiore rilevanza assunta dal movimento open source nel panorama ICT ha spinto alcune software companies, già orientate verso il mondo FLOSS, a creare delle proprie licenze specifiche, come nel caso di Netscape per il suo browser (Mozilla), IBM (Common Public License), Apple (Apple Public Source License) e Sun (Sun Public License). Si differenziano dalle altre licenze os per la particolare attenzione riservata agli aspetti legati ai brevetti, al copyright, ai marchi che sono assenti nelle altre tipologie.

Per quanto riguarda il concetto di opera derivata, nella normativa (e giurisprudenza) statunitense, esso fa riferimento, per quanto riguarda il software, all'esistenza di somiglianze sostanziali che comportano anche l'inclusione di porzioni del software originale. In ambito europeo non esiste un concetto esattamente corrispondente; nell'art. 4 della Direttiva 91/250/CEE del 14.05.1991 viene, ad esempio, riservato in via assoluta al titolare del diritto d'autore sul programma originario "la traduzione, l'adattamento, l'adeguamento e ogni altra modifica di un programma per elaboratore e la riproduzione del programma che ne risulti, fatti salvi i diritti della persona che modifica il programma".

Si potrebbe, da ciò, ricavare che, in ambito comunitario, il concetto di opera derivata sia decisamente più ampio rispetto a quanto riscontrabile negli Stati Uniti, comprendendo tutte le tipologie di modifica al programma originario precedentemente elencate; ne consegue che, ad esempio, inserire alcune righe di codice sorgente del programma di un'altra persona potrebbe connotare come opera derivata il software che si ottiene perché avrebbe alterato il software altrui,

mentre potrebbe non essere definita come tale negli Stati Uniti perché non implicherebbe necessariamente il fatto che sia basato su di esso.

3.1 La licenza Gnu GPL



La licenza GPL è la capostipite delle licenze copyleft. Oltre ad essere la prima comparsa e resa pubblica per il suo libero utilizzo, è la più utilizzata in assoluto. Rappresenta la cristallizzazione del modello copyleft come inteso dai suoi ideatori Stallman e Moglen, massimi portavoce della Free Software Foundation; dunque qualsiasi programma informatico che voglia professarsi “free software” nel senso originario del termine deve utilizzare questa licenza, oppure una licenza le cui clausole non contraddicano gli effetti pratici e giuridici della GPL (cioè che sia GPL-compatibile).

La GNU General Public License, infatti, è una licenza per software libero. E' possibile dire che vi è software libero quando questo è rilasciato sotto licenza GPL. Leggendo il testo della licenza, nella sua attuale versione, è possibile estrarre i punti giuridici su cui la licenza pone attenzione. Tali punti sono :

- Garantire le libertà degli utenti che utilizzano il software con licenza GPL, libertà intesa non solo come utilizzo, ma anche come possibilità di modifica e condivisione del software.
- “Le licenze della maggior parte dei programmi hanno lo scopo di togliere all'utente la libertà di condividere e modificare il programma stesso. Viceversa, la Licenza Pubblica Generica GNU è intesa a garantire la libertà di condividere e modificare il software libero, al fine di assicurare che i programmi siano liberi per tutti i loro utenti.”
- Proteggere gli autori di un software dai danni provocati dalle modifiche di altri sullo stesso software.
- “Inoltre, per proteggere ogni autore e noi stessi, vogliamo assicurarci che ognuno capisca che non ci sono garanzie per i programmi coperti da GPL. Se il programma viene modificato da qualcun altro e ridistribuito, vogliamo che gli acquirenti sappiano che ciò che hanno non è l'originale, in modo che ogni problema introdotto da altri non si rifletta sulla reputazione degli autori originari.”
- Proteggere il software dalla minaccia dei brevetti, in quanto una persona potrebbe modificare il sorgente di un software e brevettarlo.

- “Infine, ogni programma libero è costantemente minacciato dai brevetti sui programmi. Vogliamo evitare il pericolo che chi ridistribuisce un programma libero ottenga la proprietà di brevetti, rendendo in pratica il programma cosa di sua proprietà. Per prevenire questa evenienza, abbiamo chiarito che ogni brevetto debba essere concesso in licenza d'uso a chiunque, o non avere alcuna restrizione di licenza d'uso.”

Storia

La licenza GPL fu creata da Richard Stallman, utilizzata *de facto* come carta costituzionale per il movimento Free Software. La storia della licenza GPL annega in una situazione più ampia, quella relativa al progetto GNU, creato dallo stesso Stallman, che nasceva con l'intento di mantenere lo spirito “Open” del software, spirito che fino ai primi anni '80 era comune tra le comunità software che crescevano nelle università americane, di pari passo con la crescita dell'hardware. L'utilizzo dei computer anche in ambito business ha di fatto aperto le porte al software nelle aziende, le quali non avevano nessuna intenzione di mantenere vivo lo spirito collaborativo che vigeva nelle università. Per questo le aziende vincolavano, tramite accordi di non divulgazione, gli sviluppatori a non rilasciare il sorgente a chiunque fosse interessato, persino agli utenti stessi. A quel punto Stallman decise di fondare il progetto GNU (GNU is not Unix) con l'idea di creare una piattaforma software completa: a partire dal sistema operativo fino ad arrivare al software applicativo.

La licenza GPL si focalizza negli anni '84-'88, quando il progetto GNU non aveva una propria licenza che riuscisse a coprire tutto il software che confluiva nel progetto; a partire dai compilatori (Gcc) e dagli editor di testo (GNU Emacs e sue traduzioni su Unix). Proprio una controversia su alcune parti di codice di Emacs, la cui detentrica dei diritti era una società (la UniPress) che li aveva acquistati da James Gosling (la cui versione Gosling Emacs cambio in UniPress Emacs), spinse Stallman a creare una propria licenza copyleft, la GPL appunto, per prevenire ulteriori rischi legati alla “privatizzazione” di codice utilizzato nel progetto GNU.

La prima versione si chiamava Emacs General Public License, mentre la prima versione ufficiale di GPL appare nel bollettino GNU del giugno 1988. Ulteriori modifiche portano alla prima versione della licenza, datata 1989.

Data la sua natura restrittiva, negli anni 90 la licenza ebbe un'ulteriore modifica, legata al fatto che la stessa male si conciliava con le librerie software: essa fu infatti scissa in due, ottenendo da una parte la seconda revisione della licenza (GPL v2) e dall'altra una licenza dedicata alle librerie (LGPL).

Negli anni seguenti vengono pubblicate revisioni delle licenze, fino ad arrivare al 29 Giugno 2007, giorno in cui è stata rilasciata a Boston (Massachusetts) la terza versione della GPL, creata dalla Free Software Foundation (FSF). Per introdurre la licenza si riporta uno spezzone del discorso del creatore R. Stallman: *“Tivoizzazione e Trusted Computig sono - afferma Stallman - dei sistemi per prevenire l'utilizzo di versioni modificate di un software da parte dell'utente.*

Questo si realizza semplicemente evitando di eseguire il software modificato, impedendone la comunicazione con l'hardware. Entrambi i metodi sono imposti per inserire caratteristiche simili al DRM (Digital Rights Management), ma più nocive per l'utente. La GPLv3 non vuole restringere le caratteristiche di un programma; in particolare non proibisce il DRM. Comunque, proibisce l'uso di processi di Tivoizzazioni e TC che impediscono all'utente di modificare il software. In questo modo [cioè utilizzando la GPLv3] gli utenti sono liberi di rimuovere le caratteristiche di un programma che potrebbero non piacergli."

Da quanto afferma Stallman si intravedono subito le nuove tematiche relative al DRM, al problema dell'aggiornamento della società TiVo alla GPLv2 e al Trusted Computing. E' giusto soffermarsi sulla questione TiVo in quanto è una delle cause della nascita della GPLv3 insieme ai brevetti software: il software usato nei dispositivi di videoregistrazione digitale TiVo era free software quindi sotto licenza GPLv2, in particolare veniva utilizzata una versione modificata del kernel linux 2.4; l'elusione alla licenza versione 2 consisteva nel fatto che le modifiche che l'utente apportava al software venivano annullate dai controlli hardware effettuati dalla macchina. A questo concetto, cioè quello di appropriarsi del software libero, e attraverso i mezzi hardware togliere la famosa libertà 2 all'utente, si aggancia anche il discorso del Trusted Computing. La licenza, anche se non citato da Stallman, tratta anche i cosiddetti "software patents"; infatti essa è stata rilasciata in concomitanza con i recenti accordi legali tra Microsoft e Novell, per legalizzare i brevetti che il kernel Linux e la suite di applicativi GNU avrebbero infranto nei confronti della casa di Redmond.

Questo in sintesi è l'humus, cioè la terra fertile, su cui sono nate le nuove forme di difesa di R. Stallman, brillantemente messe in pratica dai legali della Free Software Foundation. La GPLv3 è stata proposta nell'ottica di vedere come si pone il mondo del software libero e opensource nei confronti dei software patents.

Cenni sulla GPLv2

Contrapponendosi alle licenze per software proprietario, la GNU GPL permette all'utente libertà di utilizzo, copia, modifica e distribuzione; a partire dalla sua creazione è diventata una delle licenze per software libero più usate. Il testo della GNU GPL è disponibile per chiunque riceva una copia di un software coperto da questa licenza. I licenziatari/utenti che accettano le sue condizioni hanno la possibilità di modificare il software, di copiarlo e ridistribuirlo con o senza modifiche, sia gratuitamente sia a pagamento. Quest'ultimo punto distingue la GNU GPL dalle licenze che proibiscono la redistribuzione commerciale.

Se l'utente distribuisce copie del software, deve rendere disponibile il codice sorgente a ogni acquirente, incluse tutte le modifiche eventualmente effettuate; nella pratica, i programmi sotto GNU GPL vengono spesso distribuiti allegando il loro codice sorgente, anche se la licenza non lo richiede. Ci sono casi in cui viene distribuito solo il codice sorgente e in quel caso è l'utente che ha il compito di compilarlo, ricavando il formato eseguibile per l'uso. L'utente ha il dovere di

rendere disponibile il codice sorgente solo alle persone che hanno ricevuto da lui il formato eseguibile. Questo significa, ad esempio, che è possibile creare versioni private di un software sotto GNU GPL, a patto che tale versione non venga distribuita a qualcun altro. Questo accade quando l'utente crea delle modifiche private al software, ma non lo distribuisce: in questo caso non è tenuto a rendere pubbliche le modifiche.

Da sottolineare nella licenza anche la clausola di non garanzia, reperibile all'art.11. Dato che il software è protetto da copyright, l'utente non ha altro diritto di modifica o redistribuzione al di fuori dalle condizioni di copyleft. In ogni caso, l'utente deve accettare i termini della GNU GPL se desidera esercitare diritti normalmente non contemplati dalla legge sul copyright, come la redistribuzione. Se qualcuno distribuisce un software (in particolare, versioni modificate) senza rendere disponibile il codice sorgente o violando in altro modo la licenza, può essere denunciato dall'autore originale secondo le stesse leggi sul copyright.

In questo senso la GPL risulta un intelligente cavillo legale e per questo è stata descritta come un "copyright hack", che riesce a mantenere le famose quattro libertà rivendicate dal suo creatore R. Stallman quali:

- la libertà di usare a propria discrezione (libertà 0)
- la libertà di copiare e condividere con altri (libertà 1)
- la libertà di modificare, studiare ed elaborare (libertà 2)
- la libertà di ridistribuire i cambiamenti e i lavori derivati a patto di mantenere la solita licenza (libertà 3).

Caratteristiche GPLv3

Come ogni licenza software, la GPL è un documento legale associato al programma rilasciato sotto tale licenza. Come ogni licenza di software libero, essa concede ai licenziatari il permesso di modificare il programma, di copiarlo e di redistribuirlo con o senza modifiche, gratuitamente o a pagamento.

La licenza però è stata da più parti criticata per la sua rigidità. Infatti rispetto alle altre licenze di software libero, la GPL è classificabile come "persistente" e "propagativa".

È "persistente" perché impone un vincolo alla redistribuzione: se l'utente distribuisce copie del software, deve farlo secondo i termini della GPL stessa. In pratica, deve distribuire il testo della GPL assieme al software e corredarlo del sorgente o di istruzioni per poterlo ottenere ad un costo nominale. Questa è la caratteristica principale della GPL, il concetto ideato da Richard Stallman e da lui battezzato *copyleft*. Il suo scopo è di mantenere libero un programma una volta che esso sia stato posto sotto GPL, anche se viene migliorato correggendolo e ampliandolo.

È "propagativa" o virale, perché definisce nel testo una particolare interpretazione di "codice derivato", tale che in generale l'unione di un programma coperto da GPL con un altro programma coperto da un'altra licenza può essere distribuita

solo sotto GPL, in alternativa non può essere distribuita affatto. Nel primo caso si dice che l'altra licenza è "compatibile con la GPL"; nel secondo caso che non lo è. Questa caratteristica è indicata come *strong copyleft* nella terminologia della FSF. Il suo scopo è evitare che la persistenza venga indebolita, apportando modifiche coperte da un'altra licenza meno libera, inficiando così lo scopo di mantenere libero il software coperto da GPL.

GPL v3 vs GPL v2

Si va quindi ad osservare le caratteristiche salienti che la diversificano dalla versione 2 e che trattano l'argomento dei brevetti vincolati al software, ricordando che risulta una licenza che cerca di vietare i privilegi ottenuti tramite i brevetti software.

La prima caratteristica della licenza GPLv3 da mettere in luce è che essa non è compatibile con la GPLv2. Quindi in questo caso è impossibile combinare il codice rilasciato sotto la versione 3 con quello sotto versione 2, laddove con il termine "combinare" si intende la fusione software (fase di linking del compilatore) tra programmi e/o librerie. E' invece possibile aggiornare alla terza versione un software rilasciato sotto versione 2. Poiché l'incompatibilità riguarda solo la combinazione di software, in questo senso non recrimina l'uso di diversi programmi GPLv2 e GPLv3 su un sistema operativo: essi possono coesistere.

Analizzando nel dettaglio la prima parte della licenza, si nota come il preambolo, l'introduzione alla licenza vera e propria, abbia subito modifiche puramente formali e cosmetiche, a parte l'inclusione di un paragrafo sulla contrarietà ai DRM e un chiarimento sul rapporto fra GPL e brevetti. Più sostanziale, invece, la modifica successiva all'art. 0, intitolato "Definizioni", sul quale poggia l'intero impianto della licenza. Vale la pena di osservare che è vincolata alla GPLv3 qualsiasi forma di circolazione del software (riassunta nella licenza con il termine "propagate"), mentre la versione precedente si occupava solo di copia e redistribuzione. Come in molti casi questa è una modifica puramente formale che serve a ridurre le ambiguità del testo piuttosto che ad aggiungere qualcosa di nuovo.

Spostandosi invece su temi più caldi si evidenziano elementi di novità, dall'art. 2 (Basic permission) e dall'art. 3 (Digital Restrictions Management) della licenza. Il primo introduce prime limitazioni al diritto di uso del software da parte dell'utente finale in rapporto al rischio di provocare cause per violazione di brevetto. Gli articoli che riprendono tale argomento sono anche l'art. 10 e 11.

Il secondo vieta la distribuzione di software che violano la privacy degli utenti e limitano, in qualsiasi modo, l'esercizio dei diritti attribuiti con la GPL. Proprio come avvenuto per quanto riguarda la questione TiVo. Riportiamo qui a seguito l'articolo 3:

3. Protezione dei diritti legali degli utenti dalle leggi anti-elusione.

Nessun programma protetto da questa Licenza può essere considerato parte di una misura tecnologica di restrizione che sottosta ad alcuna delle leggi che soddisfano l'articolo 11 del "WIPO copyright treaty" adottato il 20 Dicembre 1996, o a simili leggi che proibiscono o limitano l'elusione di tali misure tecnologiche di restrizione.

Quando distribuisce un programma coperto da questa Licenza, rifiuti tutti i poteri legali atti a proibire l'elusione di misure tecnologiche di restrizione ammesso che tale elusione sia effettuata nell'esercizio dei diritti garantiti da questa Licenza riguardo al programma coperto da questa Licenza, e rinunci all'intenzione di limitare l'operatività o la modifica del programma per far valere, contro i diritti degli utenti del programma, diritti legali tuoi o di terze parti che impediscano l'elusione di misure tecnologiche di restrizione.

Questo articolo ha un'importanza centrale poiché si riflette non solo sulla progettazione di un software, ma anche sul modello di business che dovrebbe sostenere la commercializzazione dei servizi a esso collegati. L'articolo riguarda molto di più l'uso della licenza da parte del distributore del programma, che non colui che la sottoscrive cioè l'utente. Infatti il distributore usando questa licenza rifiuta tutti i diritti derivati dal tratto WIPO sulla possibilità di proibire l'elusione a misure di restrizione di accesso sul software di tipo DRM nella veste coniata dalla FSF di Digital Restrictions Management. E' quindi con questo articolo che la FSF si tutela da future, eventuali Tivoization. Comunque l'articolo risulta abbastanza generico non specificando la forma benigna o maligna di queste tecnologie, a volte incluse per togliere libertà all'utente, a volte atte ad avere uno stretto controllo sul software per aggiornarlo in maniera remota. E' evidente che non sempre si potrà rispettarne il dettato: è vietata qualsiasi invasione della privacy e quindi alcuni modelli di business, anche se gestiti in buona fede, saranno comunque in violazione di licenza.

Questo aspetto quindi tocca il nuovo ma già citato argomento della cosiddetta Tivoizzazione: apparecchi, contenenti *gpled software*, che non danno la possibilità di ottenere dei benefici nella modifica del free software, in quanto l'apparecchio è automaticamente spento via hardware una volta riconosciuto il software non originale. La ragione di questo procedimento è di sfruttare la libertà e la gratuità del free software senza dare indietro però i benefici di tale libertà all'utente finale. L'articolo 3 della GPLv3 tenta di arginare questi tipi di comportamenti.

L'articolo 9 invece recita nel seguente modo ed ha una valenza legale molto pesante soprattutto perchè può essere differentemente interpretato a seconda dei paesi in cui la licenza viene usata.

9. L'ottenimento di copie non richiede l'accettazione della Licenza

*Non sei obbligato ad accettare i termini di questa Licenza al solo fine di ottenere o eseguire una copia del Programma. Similmente, propagazioni collaterali di un Programma coperto da questa Licenza che occorrono come semplice conseguenza dell'utilizzo di trasmissioni peer-to-peer **per la ricezione di una copia non richiedono l'accettazione della Licenza**. In ogni caso, solo e soltanto questa Licenza ti garantiscono il permesso di propagare e modificare qualunque programma coperto da questa Licenza. Queste azioni violano le leggi sul copyright nel caso in cui tu non accetti questa Licenza. Pertanto, modificando o propagando un programma coperto da questa Licenza, indichi implicitamente la tua accettazione della Licenza.*

Per quanto riguarda l'Italia, si può concludere che, dal punto di vista del diritto italiano, la GPLv3 sia a tutti gli effetti un contratto per adesione (quali, ad esempio, quelli di banche e assicurazioni) come riportato nella precedente sezione di Licenze Libere.

I brevetti software vengono spesso citati nella licenza soprattutto quando si parla di rilasciare il software che implementa dei brevetti, ma a differenza della GPLv2, adesso vi è un articolo esclusivamente dedicato, il numero 11 che commenteremo in seguito. Riportiamo dei passi salienti presi da vari articoli che trattano la distribuzione di codice sotto brevetto; in particolare ci si riferisce all'art. 8, 10 e 12 :

8. Cessazione di Licenza

*Non puoi propagare o modificare un programma coperto da questa Licenza in maniera diversa da quanto espressamente consentito da questa Licenza. Qualunque tentativo di propagare o modificare altrimenti il Programma è nullo, e provoca l'immediata cessazione dei diritti garantiti da questa Licenza (**comprese tutte le eventuali licenze di brevetto garantite ai sensi del terzo paragrafo della sezione 11**). [...]*

10. Licenza Automatica per i successivi destinatari

*[...] Non puoi imporre nessuna ulteriore restrizione sull'esercizio dei diritti garantiti o affermati da questa Licenza. **Per esempio, non puoi imporre un prezzo di licenza, una royalty, o altri costi per l'esercizio dei diritti garantiti da questa Licenza, a non puoi dar corso ad una controversia (ivi incluse le controversie incrociate o la difesa in cause legali) affermando che siano stati violati dei brevetti a causa della produzione, dell'uso, della vendita, della messa in vendita o dell'importazione del Programma o di sue parti.***

12. Nessuna resa di libertà altrui

Se ti vengono imposte delle condizioni (da un ordine giudiziario, da un accordo o da qualunque altra eventualità) che contraddicono le condizioni di questa Licenza, non sei in nessun modo esonerato dal rispetto delle condizioni di questa Licenza. Se non puoi distribuire un Programma coperto da questa Licenza per sottostare simultaneamente agli obblighi derivanti da questa Licenza e ad altri

obblighi pertinenti, allora non puoi distribuire il Programma per nessun motivo. Per esempio, se accetti delle condizioni che ti obbligano a richiedere il pagamento di una royalty per le distribuzioni successivamente effettuate da coloro ai quali hai distribuito il Programma, l'unico modo per soddisfare sia queste condizioni che questa Licenza è evitare del tutto la distribuzione del Programma.

Come si nota dall'articolo 8 sulla cessazione della licenza in questa versione si prevede non solo la cessazione dei classici diritti d'autore ma anche le eventuali licenze di brevetto che la GPLv2 non ratificava. E ancora l'articolo 10 ribadisce che non si possono applicare royalty al software suddetto nè tanto meno è permesso dar luogo a processi o cause per la violazione dei brevetti a riguardo del software sotto licenza. Si ribadisce concludendo nell'articolo 12 che l'unico modo per sottoscrivere la licenza e comunque autorizzare il pagamento di royalty corrisponde chiaramente alla non distribuzione del programma. Anche in questo caso, sapientemente, non si vietano in toto le royalty, ma indirettamente se ne vieta l'uso.

La parte di negazione dei brevetti si ratifica con l'art.11 che afferma invece:

11. Brevetti

*[...] Se distribuisi un programma coperto da questa Licenza, confidando consapevolmente su una licenza di brevetto, e il Sorgente Corrispondente per il programma non è reso disponibile per la copia, senza alcun onere aggiuntivo e comunque nel rispetto delle condizioni di questa Licenza, attraverso un server di rete pubblicamente accessibile o tramite altri mezzi facilmente accessibili, allora devi (1) fare in modo che il Sorgente Corrispondente sia reso disponibile come sopra, oppure (2) fare in modo di rinunciare ai benefici della licenza di brevetto per quel particolare programma, oppure (3) adoperarti, in maniera consistente con le condizioni di questa Licenza, per estendere la licenza di brevetto a tutti i destinatari successivi. "Confidare consapevolmente" significa che tu sei attualmente cosciente che, eccettuata la licenza di brevetto, la distribuzione da parte tua di un programma protetto da questa Licenza in un paese, o l'utilizzo in un paese del programma coperto da questa Licenza da parte di un destinatario, può violare uno o più brevetti in quel paese che tu hai ragione di ritenere validi.
[...]*

E' infatti con questo nuovo art. 11 (Licenza sui brevetti) che si impone al titolare di un brevetto, il quale lo utilizza in un software regolato dalla GPLv3, di concedere agli utenti licenza gratuita e non esclusiva sul brevetto in questione, rinunciando di fatto al monopolio. La scelta risulta piuttosto drastica e tagliente: basti pensare al caso di un ingegnere, titolare di un brevetto, che potrebbe trovarsi nella condizione di non scegliere la GPLv3, perché questa priverebbe di valore economico la sua creazione. E' però anche vero che questo esempio coincide

proprio con il risultato che questa licenza vuole raggiungere contro i *software patents*.

In sintesi la GPLv3, aggiunge alla vecchia licenza, oltre che la valenza di copyleft virale anche:

- la difesa da tecniche di restrizione dell'accesso al dispositivo
- la difesa da forma di accordo per tutelare da infrazioni di brevetto.
- l'eliminazione di qualsiasi forma di brevetto dal software libero o in caso ve ne sia uno di proprietà dell'autore, la cessazione in automatica dei diritti di tutti i fruitori del programma.

Per questi motivi la licenza GPLv3 è stata etichettata da molti esponenti del movimento open source, di minor rilevanza etica rispetto alle idee di FSF, una licenza non propositiva, ma in difesa di alcune tecnologie che potrebbero, dal loro punto di vista, monopolizzare il mondo della produzione software a beneficio delle imprese detentrici di brevetto.

Applicazioni

Come detto in precedenza, il progetto GNU adotta solo ed esclusivamente la licenza GPL e i suoi derivati. Inoltre, essendo una delle prime in ambito open, è la più utilizzata in progetti esterni a GNU. Come esempio riportiamo il kernel Linux: un software libero distribuito con licenza GPL, creato nel '91 da Linus Torvalds. Essendo il codice sorgente di Linux disponibile a tutti, è ampiamente personalizzabile, al punto da rendere possibile, in fase di compilazione, l'esclusione di codice non strettamente indispensabile. La flessibilità di questo kernel lo rende adatto a tutte quelle tecnologie *embedded* emergenti e anche ai centri di calcolo distribuito, fino ad essere incorporato in alcuni videoregistratori digitali, telefoni cellulari e smartphone.



3.2 La licenza GNU LGPL



La GNU Lesser General Public License (abbreviata in GNU LGPL o solo LGPL) è una licenza libera protettiva, inizialmente nota con il nome di *GNU Library General Public License*, creata dalla Free Software Foundation. Questa licenza, infatti, nacque con il preciso intento di essere utilizzata per le librerie, studiata come compromesso tra la GNU General Public License e altre licenze meno restrittive (non-copyleft) quali la Licenza BSD, la Licenza X11 e la Licenza Apache.

La scelta fu dettata anche da una precisa intenzione strategica, poiché se anche le librerie *"fossero state distribuite attraverso la GPL, infatti, anche i programmi che le avessero utilizzate avrebbero dovuto divenire software coperto da GPL, in quanto opere derivate"*.

Fu scritta nel 1991 (aggiornata nel 1999 e nel 2007) da Richard Stallman, con l'ausilio legale di Eben Moglen.

Storia

I problemi derivati dall'impostazione rigida e "virale" della GPL hanno creato alcuni problemi in certe fasi dello sviluppo di software. Ci sono infatti alcuni tipi di software, come le librerie di funzioni, che per la loro natura strumentale devono essere combinate con altro software per poter risultare utili. In questo caso, l'obbligo di rilasciare tutto il pacchetto software sotto GPL poteva risultare un deterrente allo sviluppo di librerie libere. Ecco che la Free Software Foundation ha pensato alla redazione di una sorta di "sorella minore" della GPL, chiamata infatti Lesser GPL che, in via del tutto straordinaria, risultasse più elastica nelle sue clausole.

La prima versione di LGPL è stata la 2.0, numerata così perché uscita contemporaneamente alla versione 2.0 della GPL (gennaio 1991). Successivamente, tale versione ha subito delle modifiche portandola alla versione 2.1 (nel febbraio del 1999), la quale comprendeva qualche correzione minore e soprattutto il cambio di nome da *Library* a *Lesser*. L'ultima versione infine, cioè la versione 3.0, fu pubblicata nel giugno del 2007 sempre in contemporanea con la GPL 3.0.

Caratteristiche della licenza

Dato che la LGPL non è altro che una derivazione dalla GPL, essa contiene solo delle variazioni di quelli che sono i principi espressi all'interno della licenza madre.

La LGPL è una licenza di tipo copyleft ma, a differenza della licenza GNU GPL, non richiede che eventuale software "linkato" al programma sia rilasciato sotto la medesima licenza e, per tale ragione, può essere utilizzata anche all'interno di un software commerciale. Essa, quindi, rappresenta un compromesso tra la libertà assoluta che la GPL giustamente esige e quelle che sono le logiche di mercato.

Il motivo che ha portato la FSF ad immettere questa nuova licenza, quindi, è il seguente: i software proprietari, se possono scegliere quali librerie usare, scelgono tra quelle che permettono al programma stesso di rimanere non libero; se le librerie libere sono nettamente superiori alle loro concorrenti, non devono porsi questo problema, perché un software per essere di qualità potrebbe/dovrebbe utilizzarle e divenire libero; se invece non lo sono, per trovare una maggiore diffusione, devono permettere il proprio utilizzo all'interno di programmi non liberi, quindi usare la LGPL.

Un'altra caratteristica della LGPL è rappresentata dalla possibilità di convertire software che la usa in software coperto da GPL (sezione 3 della licenza): questo è utile per il riutilizzo di codice LGPL in applicativi o librerie GPL, o se si vuole evitare che il software venga usato all'interno di software proprietari.

Deve essere il programmatore stesso che rilascia la libreria a scegliere di preferire LGPL rispetto alla più restrittiva GPL: questa, però, è una scelta influenzata solamente dagli scopi del singolo sviluppatore.

Facendo una sintesi su quanto descritto nel testo della licenza:

- 1) Si deve riprodurre chiaramente su ogni copia un'appropriata nota di copyright e di assenza di garanzia; si devono mantenere intatti tutti i riferimenti a questa licenza e all'assenza di ogni garanzia; si deve dare ad ogni altro destinatario del programma una copia della LGPL insieme al programma. Ogni traduzione della LGPL deve essere accompagnata dalla LGPL originale.
- 2) Se si modifica la propria copia della libreria o parte di essa, si può redistribuire la libreria risultante a patto di farlo sotto le condizioni della LGPL.
- 3) Se si copia o si distribuisce la libreria, si deve corredarla del corrispondente codice sorgente completo, in una forma leggibile dal calcolatore. Non serve fornire il codice sorgente dei programmi che si collegano alla libreria.
- 4) Se si ottiene il permesso dal titolare del diritto d'autore, è possibile rinunciare ad ognuna di queste condizioni. Le utilizzazioni personali e gli altri diritti non sono in nessun modo limitati da quanto sopra elencato.

La scelta fatta è stata compiuta per poter competere sul loro terreno e promuovere l'approccio *free software*, rispetto allo schema "proprietario". Tuttavia, Stallman

stesso afferma che è (ancora oggi) preferibile limitare l'uso della LGPL solo ai casi in cui non ci sia alternativa, e utilizzare quanto più possibile la GPL per puntare direttamente sull'effetto virale di quest'ultima, se non addirittura sul rilascio fin dall'inizio di programmi con licenza libera. Infatti, la licenza madre per il software libero resta la GPL.

Applicazioni

La LGPL è principalmente usata per le librerie software. Talvolta è utilizzata anche da applicativi quali ad esempio Mozilla Firefox (web browser open source multiplatforma discendente di Mozilla Application Suite, prodotto da Mozilla Foundation), OpenOffice.org (software di produttività personale sviluppato da Oracle Corporation, che ha la caratteristica di essere parzialmente compatibile con i formati di file di Microsoft Office) e 7-Zip (programma di compressione di file).

3.3 La licenza GNU AGPL



La **GNU Affero General Public License**, spesso abbreviata in **Affero GPL** o **GNU AGPL** (e ancora informalmente **licenza Affero**), è una licenza di software libero e una variante della licenza GPL, pubblicata dalla Free Software Foundation.

Il proposito di questa licenza è imporre la condivisione di clausole di tipo GNU al crescente numero di compagnie che offrono servizi web basati su hosting remoto e che utilizzano codice sotto licenza GPL. In queste condizioni, dato che la licenza GPL parla di software distribuito all'utilizzatore, le compagnie non avevano nessun obbligo a condividere il codice, in quanto esso veniva eseguito ed era memorizzato in remoto. La soluzione GNU AGPL v3 aggiunge la clausola "Interazione del Network Remoto" nella licenza GPL. Tale clausola obbliga a chi mette sul web servizi basati su software open, di condividere il software che viene eseguito in remoto.

Storia

La nascita della AGPL avvenne in seguito ad una discussione ad Amsterdam tra Henry Poole e Richard Stallman relativamente al problema, nella GPL v2, della distribuzione del software quando non è residente sulla macchina dell'utilizzatore bensì è un'applicazione Web. Nel 2001 Pool fondò Affero inc. (una società di servizi web) e poiché sentiva il bisogno di una licenza che obbligasse a ridistribuire il codice a coloro i quali utilizzassero i servizi di Affero, incluse una

sezione alla licenza GPL, che obbligasse l'utilizzatore a rendere disponibile una funzione nell'applicazione web (la quale utilizza un software libero) in grado di permettere il download del codice sorgente.

Infatti, l'obbligo di rendere disponibile il codice sorgente modificato nella GNU GPL è legato alla circolazione del software. Per cui non sorge alcun obbligo in tal senso se il codice modificato non viene in alcun modo distribuito. Si pone il problema nel caso in cui, invece di distribuire il codice, si distribuiscono le funzionalità del codice rendendolo disponibile con un'interfaccia remota. In tal caso, seppur la lettera della GNU GPL non venga violata, ne viene violato lo spirito, in quanto ci si avvale di materiale soggetto a copyright di altri senza rendere alla comunità le modifiche effettuate.

Pool successivamente richiese e ricevette il permesso dalla FSF di pubblicarlo come derivata della GPLv2. Nel marzo 2002, Affero inc pubblicò l'originale della Affero General Public License (AGPLv1) per essere utilizzata con il progetto Affero e rese la licenza disponibile per tutti gli altri progetti analoghi.

La versione definitiva della AGPL(v3) è stata pubblicata nel 2007 dalla Free Software Foundation la quale ne raccomanda l'utilizzo per ogni software che viene fatto girare su una rete.

Versione	Pubblicata da	Basata su
Affero General Public License, version 1	Pubblicata da Affero, Inc. nel Marzo 2002	Gnu General Public License, versione 2 (GPLv2).
GNU Affero General Public License, versione 3	Pubblicata dalla Free Software Foundation nel novembre 2007	Gnu General Public License, versione 3 (GPLv3).

Caratteristiche della licenza

AGPL è simile alla capostipite GNU General Public License, eccetto per il fatto che ha una sezione aggiuntiva (la numero 13) che si riferisce all'utilizzo del software su una rete di calcolatori. Tale sezione richiede che il codice sorgente, se modificato, sia reso disponibile a chiunque utilizzi l'opera sulla rete. Il codice da fornire non sarà solo quello coperto da AGPL, ma anche tutti i moduli da esso utilizzati (escluse naturalmente le librerie di sistema). Come quasi tutte le licenze, la AGPL proibisce la rimozione della licenza stessa. Questo tipo di licenza sopperisce alla mancanza che si è venuta a creare in quelle precedenti dopo la nascita del web 2.0.

La Free Software Foundation raccomanda questa licenza per ogni software che sia comunemente pensato per applicazioni web e che in generale siano rese disponibili su una rete. La AGPL non è compatibile con la GPL 2.0 perché la sezione 13 rientra nella definizione di "restrizioni aggiuntive" fornita dalla

vecchia versione della GPL. È però pienamente compatibile con la GPL 3.0, grazie a una sezione appositamente inserita in essa.

3.4 La licenza GFDL



La *GNU Free Documentation License* (anche detta GNU FDL, o più semplicemente GFDL) è una licenza protettiva ideata dalla FSF appositamente per documentazioni di programmi, manuali, libri di testo e simili. Come la LGPL, è largamente basata nei suoi principi sulla GPL – risultando, tuttavia, troppo farraginoso negli obblighi richiesti, al contrario della licenza madre.

E' possibile dire anche che la GNU FDL è una licenza di tipo copyleft per contenuti liberi.

E' una prassi abbastanza comune fra gli informatici scrivere documentazione relativa allo sviluppo del proprio software: testi di presentazione, commenti, istruzioni tecniche, veri e propri manuali. Come lo stesso Stallman ha fatto notare in molti dei suoi saggi di sensibilizzazione, *"il software libero ha bisogno di documentazione libera"*. Se si pensa al paradosso che si creerebbe se si distribuisse un software sotto GPL con un manuale sotto copyright tradizionale: ogni volta che qualcuno realizzerà delle modifiche al software, sarà costretto a scrivere un nuovo manuale o comunque non potrà integrare quello già esistente. Attualmente, rappresenta una delle licenze più utilizzate nel mondo (assieme al set di licenze Creative Commons) per opere letterarie.

Inizialmente gli sviluppatori del progetto GNU, per far fronte a questa esigenza, pensarono di applicare la GPL anche alla documentazione: ciò è tecnicamente fattibile, ma dobbiamo tener presente che si tratta di una licenza pensata originariamente per il software e in cui si usano concetti e definizioni rivolte al mondo informatico.

Storia

La licenza FDL nasce ufficialmente nel 2000, quando la Free Software Foundation pensò di redigere il testo di una licenza pensata appositamente per la documentazione e per le opere testuali in generale. La prima versione della licenza (1.1) venne rilasciata nel marzo 2000, mentre la seconda versione (1.2) nel novembre 2002. La terza e attuale versione (1.3) fu pubblicata nel novembre del 2008 allo scopo di porre rimedio alla farraginosità che essa presentava.

Essa risulta essere una licenza chiara ed efficace, forse la più comprensibile delle tre licenze GNU proprio per il fatto che non usa concetti tecnico-informatici.

Caratteristiche della licenza

La licenza FDL è stata creata per distribuire la documentazione di software e materiale didattico. Stabilisce che ogni copia del materiale, anche se modificata, deve essere distribuita con la stessa licenza. Tali copie possono essere vendute e, se riprodotte in gran quantità, devono essere rese disponibili anche in un formato che faciliti successive modifiche.

Analizzando più specificatamente questa licenza, è possibile notare che essa contiene alcune clausole il cui senso ricalca a grandi linee quello delle altre licenze opencontent, altre clausole invece risultano piuttosto singolari o comunque interessanti a livello giuridico. In questa sede ci soffermeremo solo su queste ultime, rimandando per la lettura integrale del documento all'appendice.

Nella sezione 1 intitolata “Applicabilità e definizioni” emerge la definizione di copia trasparente, che rispecchia le origini della licenza, in quanto licenza ufficialmente sostenuta da FSF per la documentazione legata al software libero.

Con tale definizione i redattori della licenza vogliono evitare il paradosso che la documentazione libera venga distribuita attraverso tecnologie e formati non liberi.

Una copia "trasparente" del documento indica una copia leggibile da un calcolatore, codificata in un formato le cui specifiche sono disponibili pubblicamente, i cui contenuti possono essere visti e modificati direttamente, ora e in futuro, con generici editor di testi o (per immagini composte da pixel) con generici editor di immagini o (per i disegni) con qualche editor di disegni ampiamente diffuso, e la copia deve essere adatta al trattamento per la formattazione o per la conversione in una varietà di formati atti alla successiva formattazione. Una copia fatta in un altro formato di file trasparente il cui markup è stato progettato per intralciare o scoraggiare modifiche future da parte dei lettori non è trasparente. Una copia che non è trasparente è "opaca".

Più avanti - alla sezione 3 intitolata “Copiare in notevoli quantità” - la licenza approfondisce questo concetto, riferendosi al caso in cui vengano prodotte copie “opache” dell’opera in un numero superiore a 100.

Se si pubblicano o distribuiscono copie opache del documento in numero superiore a 100, si deve anche includere una copia trasparente leggibile da un calcolatore per ogni copia o menzionare per ogni copia opaca un indirizzo di una rete di calcolatori pubblicamente accessibile in cui vi sia una copia trasparente completa del documento, spogliato di materiale aggiuntivo, e a cui si possa accedere anonimamente e gratuitamente per scaricare il documento usando i protocolli standard e pubblici generalmente usati. Se si adotta l'ultima opzione, si deve prestare la giusta attenzione, nel momento in cui si inizia la distribuzione in quantità elevata di copie opache, ad assicurarsi che la copia trasparente rimanga accessibile all'indirizzo stabilito fino ad almeno un anno di distanza dall'ultima distribuzione (direttamente o attraverso rivenditori) di quell'edizione al pubblico.

Alla sezione 4 la licenza prevede una serie complessa e dettagliata di condizioni per una serie altrettanto complessa e dettagliata di diverse modalità con cui apportare modifiche o aggiunte all'opera. A tal proposito è il caso di riflettere su una peculiarità di questa licenza, che è stata spesso oggetto di dibattito: mi riferisco alla possibilità di prevedere delle sezioni non modificabili (invariant section) dell'opera. Si tratta di un espediente che consente all'autore di documentazione informatica di inserire nei suoi testi alcune introduzioni di tipo non tecnico e tendenzialmente "ideologico", in cui i vari esponenti del free software illustrano ai lettori il senso sociale e pratico del loro progetto, evitando il rischio che sopraggiungano modifiche anche su parti che appunto rispecchiano la personale visione dell'autore originario.

Il problema sorge se si dà un'interpretazione rigorosa e rigida della sezione 5 ("Combinazione di documenti"), secondo la quale gli autori delle opere derivate, oltre a non poter modificare le "invariant section", non possono nemmeno toglierle e soprattutto non possono attingere dall'opera sezioni (importanti ma quantitativamente minori) senza riportare l'intero apparato di "invariant section".

Si può combinare il documento con altri pubblicati con questa licenza, seguendo i termini definiti nella precedente sezione 4 per le versioni modificate, a patto che si includa l'insieme di tutte le sezioni non modificabili di tutti i documenti originali, senza modifiche, e si elenchino tutte come sezioni non modificabili della combinazione di documenti nella licenza della stessa, mantenendo tutti i limiti alla garanzia.

E' giusto poi ricordare che la licenza FDL si basa sul concetto originario di copyleft: è perciò persistente (come nel caso dell'opzione "Share Alike" nelle licenze CC) e tutte le modifiche effettuate devono essere a loro volta rilasciate sotto la stessa licenza. Ciò viene subito puntualizzato nel preambolo:

Questa licenza garantisce il "copyleft": questo significa che i lavori che derivano dal documento originale devono essere ugualmente liberi.

Interessante anche il fatto che la licenza dedichi un'apposita sezione alle traduzioni (sezione 8). Tradizionalmente infatti le traduzioni vengono considerate come normali modifiche dell'opera originaria; più volte però si è notata la necessità di far rilevare alcune differenze di fondo fra una traduzione letterale, puramente linguistica di un'opera e una sua rielaborazione in altra lingua. La licenza FDL, tuttavia, con questa sezione si allinea alla posizione tradizionale specificando solo alcuni concetti.

La traduzione è considerata un tipo di modifica, di conseguenza si possono distribuire traduzioni del documento nei termini della sezione 4. impiazzare sezioni non modificabili con traduzioni richiede un particolare permesso da parte dei detentori del copyright, ma è possibile includere la traduzione di parti o di tutte le sezioni non modificabili in aggiunta alle versioni originali di queste sezioni.

In questa sezione 8 è inserita anche la clausola che si riferisce alla traduzioni della licenza stessa. Come prassi per le licenze rilasciate da Free Software Foundation, si indica quale unico testo ufficiale quello originale in inglese.

È possibile includere una traduzione di questa licenza, di tutte le avvertenze del documento e di tutti i limiti di garanzia, a condizione che si includa anche la versione originale in inglese della licenza completa, comprese le avvertenze e limitazioni di garanzia. In caso di discordanza tra la traduzione e la versione originale inglese di questa licenza o avvertenza o limitazione di garanzia, prevale sempre la versione originale inglese.

Infine è il caso di sottolineare che la licenza FDL consente sempre lo sfruttamento commerciale dell'opera e non esiste in questa licenza un'opzione "non commercial". Questo è infatti il testo tratto dalla sezione 2 della licenza:

Si può copiare e distribuire il documento con qualsiasi mezzo, con o senza fini di lucro, purché tutte le copie contengano questa licenza, le note di copyright e l'avviso che questa licenza si applica al documento, e che non si aggiungano altre condizioni al di fuori di quelle della licenza stessa. Non si possono usare misure tecniche per impedire o controllare la lettura o la produzione di copie successive alle copie che si producono o distribuiscono. Si possono comunque accettare compensi per la copiatura. Se si distribuiscono un numero sufficiente di copie si devono seguire anche le condizioni della sezione 3.

Alle stesse condizioni sopra menzionate si possono prestare copie e mostrarle pubblicamente.

Lo svantaggio della GFDL è nella sua estrema farraginosità, che la rende adatta per le pubblicazioni via Internet, ma molto meno per le pubblicazioni cartacee – e completamente inadatta per qualsiasi altro mezzo di espressione non testuale. Le inadeguatezze e la complessità della licenza furono accentuate dal crescente successo delle licenze Creative Commons.

Infine, degna di nota, è la sezione 11 che è stata aggiunta nella licenza, in base alla quale qualsivoglia "sito per la collaborazione massiva multiautore" licenziato in GFDL può rilicenziare i propri contenuti con licenza CC-by-sa, se questi rispettano i seguenti due criteri:

- a) non è presente alcuna limitazione così come prevista dalla licenza GFDL;
- b) sono stati pubblicati per la prima volta con licenza GFDL su tale sito prima del 1° novembre 2008.

Il rilicenziamento era comunque permesso solo entro una ristretta finestra temporale, ossia entro e non oltre il 1° agosto 2009. La limitata possibilità temporale era dovuta al fatto che tale modifica era stata prevista, nei fatti, solo ed

esclusivamente per la WFM – che decise infine di sfruttare, in seguito ad una consultazione con le comunità dei vari progetti a cui fa capo.

Applicazioni

Nel caso della licenza FDL non si parla di applicazioni ma di documenti: si va dai manuali tecnici a vere e proprie opere letterarie.

L'esempio di maggior nota è Wikipedia, un'enciclopedia multilingue collaborativa, online e gratuita, nata con il progetto omonimo intrapreso da Wikimedia Foundation (WFM), un'organizzazione non a scopo di lucro statunitense. E' la più grande raccolta di documentazione ad aver utilizzato questo tipo di licenza fino al passaggio a Creative Commons, avvenuto nel giugno 2009.



3.5 La licenza BSD modificata

La licenza BSD è una licenza software permissiva. Il nome deriva dal fatto che la licenza BSD originale (detta anche licenza BSD con 4 clausole) fu usata per distribuire il sistema operativo Unix Berkeley Software Distribution (BSD), una revisione libera di UNIX sviluppata presso l'Università di Berkeley.

Storia

La BSD ha le sue radici, negli anni d'oro della scienza informatica, in un progetto che potrebbe essere considerato addirittura come precedente al progetto GNU. L'acronimo BSD si riferisce alla Berkley Standard Distribution, ovvero la versione di Unix sviluppata negli anni 70 dalla prestigiosa università californiana con il modello di libera condivisione tipico dell'epoca. Quando poi (alla fine degli anni 80) la compagnia produttrice di software AT&T decise di commercializzare Unix ci fu un'inversione di tendenza e ovviamente le nuove versioni del sistema operativo contenevano codice BSD inframmezzato da codice proprietario.

Dunque gli sviluppatori originari della BSD separarono il proprio codice dal resto del sistema operativo; si impegnarono poi a 'riempire i buchi' e, una volta trasformata la BSD in un sistema operativo completo e indipendente, iniziarono a ridistribuirlo sotto una nuova singolare licenza rilasciata dalla University of California (appunto la BSD license). Costoro dopo qualche anno (nel 1993) si

organizzarono nel "FreeBSD Project" con lo scopo di coordinare lo sviluppo del software e di rilasciarne le versioni aggiornate. La prima versione (1.0) risale al 1993, mentre nel 1999 si era già giunti alla versione 3.0.

Caratteristiche della licenza

La licenza BSD garantisce le quattro libertà fondamentali enunciate da Stallman, e perciò si qualifica come licenza per il software libero. A differenza della GPL, però, non è basata sul permesso d'autore. Chi modifica un programma coperto da licenza BSD lo può quindi distribuire sotto qualunque licenza, anche proprietaria e in forma non aperta.

La GPL riflette l'idea della cooperazione: chi dispone di certe libertà non può limitarle per altri. La BSD si avvicina invece al concetto di dono liberale, non imponendo alcuna restrizione a chi riceve il software, ossia rinunciando a proteggere perpetuamente le libertà dei programmi.

Si tratta di una licenza piuttosto asciutta, senza componenti ideologiche o programmatiche e parti esemplificative, i cui termini risultano sintetici e essenziali e la cui applicazione si risolve nell'inserimento di una breve nota standard da inserire nei file che s'intendono tutelare con la licenza. La nota (detta 'template', ovvero 'sagoma') deve riportare il nome di chi detiene il copyright (owner), l'organizzazione a cui egli appartiene e l'anno di realizzazione. Il testo della licenza prosegue poi specificando che, del software così tutelato, sono permesse la redistribuzione e l'utilizzo in forma sorgente o binaria, con o senza modifiche, ma solo se vengono rispettate tre condizioni:

1. Le ridistribuzioni del codice sorgente devono mantenere la nota sul copyright riportata qui sopra, l'elenco delle condizioni e la successiva avvertenza.
2. Le ridistribuzioni in forma binaria devono riprodurre la nota sul copyright riportata qui sopra, l'elenco delle condizioni e la successiva avvertenza nella documentazione e/o nell'altro materiale fornito con la distribuzione.
3. Il nome dell'autore non potrà essere utilizzato per sostenere o promuovere prodotti derivati da questo software, senza un previo apposito permesso scritto dell'autore.

Infine si trovano gli avvertimenti (disclaimer) sull'assenza di garanzia e sullo scarico di responsabilità, che ricalcano grossomodo lo schema dei loro corrispondenti all'interno della GPL. Un attento osservatore dell'Opensource come strategia commerciale qual è Brian Behlendorf cristallizza in modo efficace e colorito lo spirito della BSD: *"Ecco il codice, fateci quello che volete, non c'interessa; solo, se lo provate e lo vendete, datacene credito"*.

Le disposizioni appena riportate si riferiscono alla cosiddetta “licenza BSD modificata”. In origine, la licenza conteneva una clausola in più, che obbligava l’utente a “dare esplicito riconoscimento all’Università [Berkeley] nelle eventuali inserzioni pubblicitarie previste per i programmi derivati”.

La Free Software Foundation, tuttavia, si era subito opposta a questa norma, arrivando a definirla «*the obnoxious advertising clause*», “*l’odiosa clausola pubblicitaria*”. Quali motivi erano alla base di un giudizio tanto negativo? Inizialmente, la licenza BSD era usata solo per la Berkeley Software Distribution, e ciò non causava alcun problema. Diversamente dalla GPL e della LGPL, però, il testo della licenza BSD è ritenuto di pubblico dominio, quindi non è obbligatorio riprodurlo parola per parola («*verbatim*»). I programmatori, perciò, poterono sostituire “Università della California” con il proprio nome. Ciò generò un gran numero di licenze, che richiedevano un numero altrettanto elevato di riconoscimenti. Il fatto diveniva fonte di difficoltà nei casi in cui molti programmi venivano uniti, come può succedere ad esempio per un sistema operativo o per qualsiasi progetto al quale lavorano numerose persone.

Questo ingombrante effetto portò nel 1999 l’università californiana a decidere di eliminare tale clausola dalla licenza. Da allora esistono due versioni della licenza BSD: quella “originale” e quella “modificata”. È improprio parlare semplicemente di “licenze di tipo BSD” (“BSD-style”), poiché con tale espressione non è chiaro il riferimento all’una o all’altra versione della licenza BSD.

La licenza BSD modificata è compatibile con la GNU GPL: ciò significa che è possibile combinare in un unico programma un modulo rilasciato sotto la licenza BSD e uno sotto la GPL. Più in generale, due licenze si dicono compatibili se entrambe possono essere soddisfatte allo stesso tempo.

Applicazioni

Data la sua natura poco restrittiva, la licenza BSD è rinvenibile in molti moduli di software proprietari, oltre che essere rappresentata da una distribuzione Unix. A tal proposito gli esempi più calzanti sono:

- ✓ MacOS X (contiene software licenziato BSD): è il sistema operativo sviluppato da Apple Inc. per i computer Macintosh, nato nel 2001 per combinare le note caratteristiche dell’interfaccia utente del Mac OS originale con l’architettura di un sistema operativo di derivazione Unix.
- ✓ FreeBSD: è un sistema operativo libero di tipo UNIX, derivato dalla Distribuzione Unix dell’Università Berkeley, e disponibile per numerose piattaforme.
- ✓ NetBSD: è un sistema operativo Unix-like derivato da BSD UNIX altamente portabile, gratuito, disponibile per molte piattaforme. Il suo design pulito e le sue caratteristiche avanzate lo rendono idoneo a ambiti sia produttivi sia di ricerca. È completamente disponibile in forma sorgente ed ha una ricca dotazione di applicazioni.

3.6 Le licenze Creative Commons CC

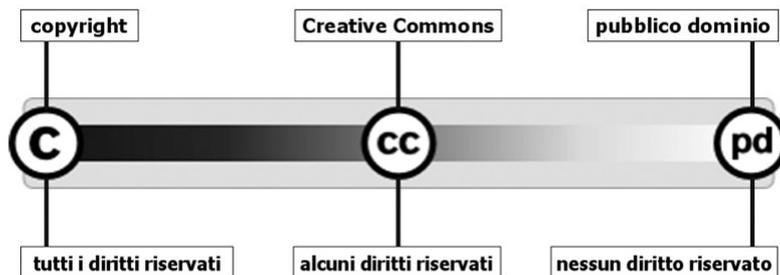


Creative Commons (CC) è un'organizzazione no profit con sede a San Francisco dedicata all'espansione della portata delle opere di creatività offerte alla condivisione e all'utilizzo pubblico. Essa intende altresì rendere possibile, com'è sempre avvenuto prima di un sostanziale abuso della legge sul copyright, il ricorso creativo a opere di ingegno altrui nel pieno rispetto delle leggi esistenti.

Le Creative Commons Public Licenses (CCPL, CC in seguito) sono attualmente le più diffuse licenze per contenuti creativi: si tratta di licenze pensate in modo neutrale per tutti i tipi di opere creative (eccetto il software) e sono facilmente applicabili seguendo il percorso guidato proposto dal sito ufficiale.

Attualmente sono aggiornate alla versione 3.

Si tratta di licenze di diritto d'autore che si basano sul principio di "riserva di alcuni diritti". Si ispirano al modello copyleft, già diffuso negli anni passati in ambito informatico e possono essere applicate a tutti i tipi di opere dell'ingegno. Queste licenze, in sostanza, rappresentano una via di mezzo tra "full-copyright" e "public domain": da una parte la protezione totale realizzata dal modello "All Rights Reserved" *C* (tutti i diritti riservati) e il modello "no rights reserved" *PD* (assenza totale di diritti). La filosofia su cui si fonda lo strumento giuridico delle licenze Creative Commons si basa sul motto "Some Rights Reserved" (alcuni diritti riservati): l'autore di un'opera può decidere quali diritti riservarsi e quali concedere liberamente.



Storia

Le licenze Creative Commons sono state anticipate dalle licenze Open Publication License (OPL) e GNU Free Documentation License (GFDL). La GFDL è intesa principalmente come una licenza per la documentazione software, ma è anche in uso per progetti che non riguardano strettamente il software, come la stessa Wikipedia. La licenza OPL è ora defunta, e il suo stesso creatore suggerisce di non utilizzarla. Sia la OPL sia la GFDL contenevano delle sezioni opzionali che,

nell'opinione dei critici, le rendevano meno libere. La GFDL si differenzia dalle licenze creative commons nella sua richiesta che i lavori licenziati con essa vengano distribuiti in una forma "trasparente", ad esempio non usando formati proprietari e/o segreti.

Creative Commons è nato ufficialmente nel 2001 per volere del professore Lawrence Lessig, ordinario della facoltà di Giurisprudenza di Stanford (e in precedenza anche di Harvard) e riconosciuto come uno dei massimi esperti di diritto d'autore negli Stati Uniti. Le CCPL sono definite, appunto, dall'associazione no-profit Creative Commons. Nel 2002 viene rilasciata la versione 1.0 delle licenze. In meno di due anni, le Creative Commons raggiungono circa 1,000,000 di licenze in uso. Negli anni successivi vengono rilasciate diverse versioni, fino alla più recente 3.0, rilasciata nel 2009, anno in cui il numero di licenze d'uso creative common raggiunge quota 350 milioni.

La legislazione, al momento, non prevede che vi sia un ente preposto presso cui l'autore possa depositare l'opera prima di distribuirla. È più difficile per l'autore dimostrare la paternità dell'opera, nel caso in cui qualcuno applichi successivamente il diritto d'autore, e al limite accusi di averlo violato quanti fruiscono l'opera stessa.

Rispetto alla licenza, prevale la legislazione, che nei Paesi di *Civil law* prevede che resti l'obbligo di citare l'autore, e l'irrinunciabilità per questi dei diritti morali sulle proprie opere.

Localizzazione delle licenze

Il progetto Creative Commons si articola in un ente associativo centrale, titolare dei diritti di marchio, del dominio Internet "www.creativecommons.org" e dei domini a esso collegati, nonché del copyright sul materiale ufficiale pubblicato; e in una rete di Affiliate Institutions che fungono da referenti per i vari progetti nazionali Creative Commons sparsi per il resto del mondo. Tale impostazione "gerarchica", che agli occhi di qualcuno può apparire poco calzante con la natura spontanea/comunitaria della cultura opencontent, consente però di verificare il corretto porting delle licenze e di realizzare iniziative d'informazione e sensibilizzazione in modo efficace e coordinato.

Nel concetto di "porting delle licenze" si racchiude una traduzione delle licenze nelle varie lingue, ma anche un contestuale adattamento delle clausole ai diversi ordinamenti giuridici. Altre licenze di libera distribuzione, pur essendo diffuse anche in lingue diverse da quella originale, contengono una clausola grazie alla quale, nel caso di dubbi d'interpretazione sulla licenza, l'interprete chiamato in causa (giudice, avvocato...) deve rifarsi al testo in lingua originale, che rimane l'unico con carattere di ufficialità. Altre invece non si preoccupano tanto dell'aspetto dell'interpretazione quanto piuttosto dell'individuazione della legge applicabile, indicando espressamente che la licenza XY è disciplinata dalla legge di tale Stato.

Creative Commons ha cercato di ovviare a entrambi i problemi (interpretazione e legge applicabile) cercando appunto di effettuare una vera e propria opera di “localizzazione” delle licenze, delegata alle varie Affiliate Institutions e monitorata dall’ente centrale statunitense. In tal modo, le licenze CC francesi, italiane, giapponesi etc. non sono delle mere traduzioni delle licenze in lingua inglese, ma dei documenti sostanzialmente indipendenti, ispirati e adattati al diritto d’autore dei vari Stati.

Ogni paese ha un proprio sistema giuridico. Il gruppo di lavoro per il progetto creative Commons Italia, ha dovuto capire la funzione delle licenze CC nel sistema giuridico Americano, per potere fare un confronto con quello italiano e cercare di adattare a quest’ultimo le licenze.

Il progetto Creative Commons Italia (con il relativo gruppo di lavoro) attualmente fa capo a due Affiliate Institutions: il Dipartimento di Studi giuridici dell’Università di Torino per quanto riguarda gli aspetti legali e l’IEIIT-CNR di Torino per quanto riguarda gli aspetti tecnico-informatici.

Le tre forme delle licenze

L’aspetto che più di tutti dà una marcia in più alle licenze CC rispetto ad altre licenze per contenuti liberi consiste nella scaltra trovata degli ideatori del progetto di “confezionare” ogni licenza in tre versioni differenti nella forma ma coincidenti nella sostanza. In altre parole possiamo dire che “ogni licenza CC è una e trina”: giuridicamente è sempre la stessa poiché fa riferimento al medesimo documento, ma si manifesta in tre forme differenti a seconda dei casi.

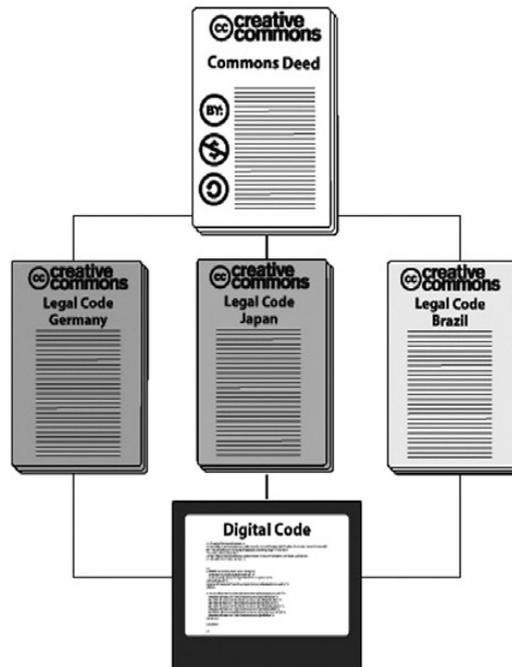
Tali forme sono le seguenti:

1. **Legal code:** (lett. “Codice legale”) cioè la licenza vera e propria, rilevante a livello giuridico. E’ il classico documento per addetti ai lavori, formato da alcune premesse e da otto articoli, in cui si disciplina la distribuzione dell’opera e l’applicazione della licenza.
Ci si è però resi conto che l’utente medio delle licenze non è portato a leggere e comprendere un documento di quel tipo: a volte se ne disinteressa volutamente, altre volte invece non dispone degli strumenti culturali adeguati, dato che non tutti hanno alle spalle una cultura giuridica specialistica. Il rischio dunque è che le licenze vengano usate con approssimazione e scarsa consapevolezza, oppure che si diffondano facilmente informazioni false sul loro utilizzo, oppure ancora che prevalga una certa diffidenza e che quindi autori ed editori decidano di non avvicinarsi a questi strumenti.
2. **Commons deed:** (lett. “atto per persone comuni”) consistono in versioni sintetiche di tali licenze, scritte in un linguaggio “accessibile a tutti” e strutturate in una veste grafica chiara e schematica .

È importante però ricordare che il *Commons Deed* non è una licenza. È semplicemente un utile riferimento per capire il Codice Legale (ovvero, la licenza completa), di cui rappresenta un riassunto, leggibile da chiunque, di alcuni dei suoi concetti chiave. Lo si consideri come un'interfaccia amichevole verso il Codice Legale sottostante. Questo Deed in sé non ha valore legale e il suo testo non compare nella licenza vera e propria.

Il Commons deed riassume dunque in poche righe il senso della licenza e rimanda con un link al Legal code, nonché alle varie traduzioni in altre lingue disponibili.

3. **Digital code:** una serie di metadati che rendono la licenza facilmente rintracciabile dai motori di ricerca. In parole povere, i metadati sono delle informazioni aggiuntive che noi possiamo allegare a qualsiasi file digitale; tali informazioni nascoste sono visualizzabili solo grazie ad alcuni procedimenti informatici.



Delle tre forme di licenza di cui abbiamo fin qui parlato, solo il Legal Code è sottoposto ad un vero e proprio lavoro di “porting”, dato che è quella la forma in cui rilevano gli aspetti tecnico-giuridici. Il Commons deed, come abbiamo detto, ha solo uno scopo informativo/divulgativo, mentre il Digital Code è identico in ogni parte del mondo, dato che è scritto in linguaggio informatico.

Caratteristiche generali della licenza

Le Creative Commons rendono semplice, per il titolare dei diritti d'autore, segnalare in maniera chiara che la riproduzione, diffusione e circolazione della propria opera è esplicitamente permessa. La definizione delle limitazioni da parte dell'autore è attuato attraverso il meccanismo contrattuale della licenza, tramite

cui il titolare dei diritti (il cosiddetto "licenziante") concede o meno alcuni diritti alla controparte (il cosiddetto "licenziatario") ovvero qualsiasi fruitore dell'opera. Permettono quindi, a quanti detengono dei diritti di copyright, di trasmettere alcuni di questi diritti al pubblico e di conservarne gli altri, per mezzo di una varietà di schemi di licenze e di contratti che includono la destinazione di un bene privato al pubblico dominio o ai termini di licenza di contenuti aperti (open content). L'intenzione è quella di evitare i problemi che le attuali leggi sul copyright creano per la diffusione e la condivisione delle informazioni.

La normativa per le Creative Commons fornisce un insieme di 4 opzioni che permettono facilmente di riconoscere i diritti vantati dall'autore e da terzi sull'oggetto della licenza. Diversamente dalla *General Public License*, la legge per le Creative Commons non contiene un testo di riferimento "pronto all'uso", che l'autore può adottare per la sua opera senza alcun adattamento di tipo tecnico o legale.

La normativa non ha disciplinato il tema della revoca della licenza, per mutata volontà dell'autore o obbligazioni legittime derivanti da cause di forza maggiore, come un ordine giudiziale, e il tema collegato della retroattività di questa revoca verso le parti dell'opera già rilasciate sotto licenza *opensource* e *opencontent*, e in particolare in avanzato stato di modifica da parte di altri soggetti. L'autore di un programma o opera in genere potrebbe ad esempio distribuire gratuitamente e sotto una licenza Creative Commons per un certo periodo di tempo, beneficiando di una pubblicità gratuita fra gli utenti e dei contributi apportati dalla comunità, dopodiché potrebbe legittimamente revocare la licenza e iniziare una distribuzione commerciale dell'opera.

La licenza GNU-GPL dalla versione 2.0 ha regolato la materia, prevedendo che l'autore può revocare la licenza solamente per la sua copia, non per quelle già distribuite ad altri utenti, e che quindi la revoca non può essere retroattiva, riguardando soltanto parti di codice e modifica all'opera successive al cambio di licenza. Inoltre, se per obbligazioni dovute a cause di forza maggiore l'autore non può applicare la licenza, questa si intende revocata automaticamente per l'intera opera. Resta il caso di una revoca retroattiva per cause di forza maggiore, prevalenti sul testo della licenza stessa, che non è ancora regolato dalla legge.

Caratteristiche comuni a tutte le licenze Creative Commons

Tutte le licenze redatte e proposte dal progetto Creative Commons denotano alcuni aspetti comuni che andremo ora a presentare. Ogni licenza richiede che il licenziatario:

- ottenga il tuo permesso per fare una qualsiasi delle cose che hai scelto di limitare, per esempio, usi commerciali, o creazione di un'opera derivata;
- mantenga l'indicazione di diritto d'autore intatta su tutte le copie del tuo lavoro, in modo tale che sia sempre chiaramente individuabile chi è il detentore dei diritti e qual è il tipo di licenza da lui scelto;

- faccia un link alla tua licenza dalle copie dell'opera, e nel caso di copie non digitali, indichi chiaramente come poter risalire al testo della licenza;
- non alteri i termini della licenza: infatti modificare i termini della licenza senza averne titolo comporta una violazione di copyright;
- non usi mezzi tecnologici per impedire ad altri licenziatari di esercitare uno qualsiasi degli usi consentiti dalla legge: le licenze CC infatti non consentono l'applicazione dei sistemi di digital rights management (DRM).

Ogni licenza permette che i licenziatari, a patto che rispettino le tue condizioni:

- facciano copie dell'opera con qualsiasi mezzo e su qualsiasi tipo di supporto;
- distribuiscano l'opera attraverso i più disparati circuiti, con l'esclusione in determinati casi dei circuiti prevalentemente commerciali (come avremo modo di precisare analizzando le clausole base delle licenze);
- comunichino al pubblico, rappresentino, eseguano, recitino o esponano l'opera in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale dell'opera;
- cambino il formato dell'opera.

Struttura e clausole base delle licenze Creative Commons

Le licenze Creative Commons si strutturano idealmente in due parti: una prima parte in cui si indicano quali sono le libertà che l'autore vuole concedere sulla sua opera; e una seconda parte che chiarisce a quali condizioni è possibile utilizzare l'opera.

Per quanto riguarda la prima parte, dedicata alle libertà che il licenziante vuole concedere ai licenziatari, possiamo dire che tutte le licenze consentono la copia e la distribuzione dell'opera, utilizzando nel Commons Deed le seguenti parole:



«Tu sei libero di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera.»

D'altro canto, solo alcune licenze (quindi non tutte) consentono anche la modifica dell'opera o il suo utilizzo ai fini commerciali, precisandolo rispettivamente con le seguenti parole:



«Tu sei libero di modificare quest'opera.»
«Tu sei libero di usare quest'opera per fini commerciali.»

Per quanto riguarda invece la seconda parte, dedicata alle condizioni che il licenziante pone per l'utilizzo dell'opera, possiamo dire che le licenze Creative Commons si articolano in quattro clausole base (alle quali è associato un simbolo grafico allo scopo di renderne più efficace il riconoscimento), che il licenziante può scegliere e combinare a seconda delle sue esigenze.

	Attribuzione	Attribution (BY)	« Devi riconoscere la paternità dell'opera all'autore originario. » Tale clausola presente di default in tutte le licenze Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa a patto che vengano mantenute le indicazioni di chi è l'autore dell'opera.
	Non Commerciale	Non Commercial (NC)	« Non puoi utilizzare quest'opera per scopi commerciali. » Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano copie dell'opera e dei lavori derivati da questa solo per scopi non commerciali.
	Non Opere Derivate	No Derivate Works (ND)	« Non puoi alterare, trasformare o sviluppare quest'opera. » Permette che altri copino, distribuiscano, mostrino ed eseguano soltanto copie identiche dell'opera; non sono ammesse modifiche basate sull'opera.
	Condividi allo stesso modo	Share Alike (SA)	« Se alteri, trasformi o sviluppi quest'opera, puoi distribuire l'opera risultante solo per mezzo di una licenza identica a questa. » Permette che altri distribuiscano lavori derivati dall'opera solo con una licenza identica a quella concessa con l'opera originale (effetto a cascata).

Il set di licenze

Ognuna di queste quattro clausole individua una condizione particolare a cui il fruitore dell'opera deve sottostare per poterne usufruire liberamente. Dalla combinazione di queste quattro clausole nascono le sei licenze Creative Commons vere e proprie, che vengono denominate attraverso il richiamo alle clausole stesse:

- Attribuzione	
- Attribuzione - Condividi allo stesso modo	
- Attribuzione - Non Opere Derivate	
- Attribuzione - Non Commerciale	
- Attribuzione - Non Commerciale - Condividi allo stesso modo	
- Attribuzione - Non Commerciale - Non Opere Derivate	

Si noteranno due aspetti essenziali in questo elenco: la clausola “Attribuzione” è presente di default in tutte le licenze; le clausole “Non opere derivate” e “Condividi allo stesso modo” sono fra di loro incompatibili per una ragione logica (infatti la prima nega a priori la possibilità di modifica, mentre la seconda implica necessariamente la possibilità di modifica).

Applicazioni

Dal 2001 in Italia le licenze Creative Commons sono state utilizzate in molti contesti:

- **Istituto Nazionale di statistica**, ente di ricerca pubblico italiano, pubblica con licenze CC-BY.
- **Arcoiris** televisione accessibile gratuitamente da Internet, pubblica video con licenze CC.
- **Internazionale** settimanale che pubblica tutti gli articoli originali con una licenza Creative Commons BY-NC-SA.
- **Il fatto Quotidiano** pubblica tutti gli articoli originali con una licenza Creative Commons BY-NC-SA.
- **La Stampa** pubblica vari inserti culturali, ad esempio *TuttoScienze*, con una licenza Creative Commons BY-NC-ND.

- **La Tana dei Goblin**, i contenuti del sito della fondazione che raggruppa associazioni ludiche sono pubblicati con una licenza Creative Commons BY-NC-SA.
- **Stampa Alternativa**, casa editrice che nel 2005 promuove l'iniziativa *Libera Cultura Libera Conoscenza*: vengono riproposti in formato elettronico diversi titoli cartacei editi da Stampa Alternativa con licenza Creative Commons BY-NC-ND.
- **Subcava Sonora**, prima etichetta discografica ed agenzia italiana di management musicale No S.I.A.E. per lo sviluppo della musica, ha pubblicato tre produzioni discografiche (Sula Ventrebianco, Borderline, Nouer) e due video musicali ("Cosa?" dei Sula Ventrebianco, regia Felice V. Bagnato, e "Strofa e Ritornello" dei Borderline, regia Marcello Saurino ed Enrico Barile) con licenze in Creative Commons 2.5 BY-NC-ND.
- **Lega Nerd**, primo Social Blog italiano, creato completamente in crowdsourcing, pubblica tutti i suoi articoli con licenze in Creative Commons 2.5 BY-NC-ND.

3.7 La Licenza Pubblica Mozilla (LPM)



La Mozilla Public License (MPL) è una licenza open source e free software. La versione 1.0 fu sviluppata da Mitchell Baker quando lavorava come avvocato alla Netscape Communications Corporation e la versione 1.1 quando era alla Mozilla Foundation. La MPL è stata concepita come una versione ibrida di una Licenza BSD modificata e la GNU General Public License.

Storia

Quando la Netscape decise di diffondere il sorgente del suo prodotto di punta, dovette fare i conti con una situazione abbastanza diversa da quella in cui si trovava il progetto GNU: quest'ultimo infatti aveva degli intenti propagandistici e no-profit che non potevano armonizzarsi invece con la realtà di una grande azienda. Bisognava quindi "liberare il sorgente" senza però rendere il software un effettivo software libero, nel senso voluto dalla Free Software Foundation, dato che non si voleva precludere la possibilità di inframmezzerlo con codice di natura proprietaria; bisognava anche appurare se qualcuna delle licenze già comparse sul mercato fosse stata adeguata al tal fine.

Per prima cosa, quindi, vennero consultati esperti di informatica, diritto e marketing, prendendo in esame le caratteristiche delle licenze GPL, LGPL e BSD. La prima venne subito esclusa per la sua rigidità nel proibire la contaminazione con codice di derivazione proprietaria e per il cosiddetto problema dell' "effetto virale" di questa sua rigidità; la seconda, in quanto versione più aperta e permissiva della sua "sorella maggiore", poteva essere più appetibile, "ma conteneva ancora troppi tranelli della GPL"; la BSD pur nella sua semplicità ed elasticità, fu però giudicata insufficiente allo sviluppo del progetto.

Dato che non erano disponibili licenze adatte allo scopo, fu deciso di stilare una nuova apposita licenza che, a detta dei loro promotori, si sarebbe posta come un primo tentativo di compromesso fra i criteri giuridico ideologici del software libero tradizionale e lo sviluppo a livello aziendale di software a sorgente aperto. Il 5 marzo 1998, quindi, nacque la Netscape Public License (NPL).

La NPL con una certa contraddittorietà, riservava alcuni privilegi al detentore originario dei diritti nella distribuzione del codice sorgente: dava a Netscape il privilegio di porre sotto un'altra licenza le modifiche fatte al suo software, in modo che l'azienda poteva tenere come private quelle modifiche, approfittarne per migliorare il software e rifiutarsi di ridistribuire il risultato. Per di più, a Netscape veniva riservata anche la possibilità di redigere versioni aggiornate della NPL, alla stregua di quanto faceva la FSF con la GPL (con la differenza che la FSF era un'organizzazione no-profit e non un'impresa con interessi economici).

Tale scelta non riscosse molto successo: per tale ragione, il 21 marzo 1998 venne diffusa una nuova licenza dal nome Mozilla Public License (MPL), libera da quei privilegi che avevano generato tante critiche.

Il codice derivato da questa nuova versione poteva essere sotto MPL (o sotto ogni altra licenza compatibile) e quindi poteva essere inserito (in grado variabile) all'interno di un pacchetto di software commerciale. In questo modo il Progetto Mozilla è riuscito finalmente ad assecondare il duplice intento di diffusione a sorgente aperto e di proficua strategia aziendale.

Caratteristiche della licenza

La MPL è stata realizzata per regolare l'uso di Firefox, Thunderbird e tutti gli altri software editi dal gruppo, anche se è utilizzabile liberamente per tutelare qualsiasi software open source: quindi, è stata scelta anche per altri progetti indipendenti.

La licenza è gratuita, mondiale, non esclusiva e soggetta ad asserzioni di proprietà intellettuale da parte di terzi. Il software può essere liberamente usato, modificato e distribuito, secondo i termini della licenza.

Fondamentalmente, si tratta di una via di mezzo fra i requisiti molto rilassati previsti dalla famiglia di licenze BSD e le più stringenti limitazioni inerenti la disponibilità del codice sorgente anche per i progetti derivati imposte da GPL.

I programmi tutelati da MPL possono essere legalmente integrati all'interno di progetti più ampi, anche se poi questi dovessero essere distribuiti **solamente nel**

formato binario. Tale possibilità è offerta anche dalle licenze BSD, ma espressamente proibita da GPL. Contrariamente alle BSD però, MPL introduce una precisazione: si tratta di una clausola incentrata sul concetto di "modifica". MPL richiede che tutti i file che contengono parti di codice estrapolate da programmi da essa tutelati siano resi disponibili anche nel formato testuale, e secondo gli stessi termini. Tutti i file che compongono il progetto derivato, ma sono realizzati ex novo, possono invece rimanere privati.

Anche la LPM inizia con una serie di definizioni. La più importante è quella di “modifiche”: allo scopo della licenza si intendono tali, tutte le aggiunte o le sottrazioni dalla struttura o dalla sostanza del codice, originale o modificato in precedenza. Quando il codice si compone di una serie di *file*, una modifica è:

- 1) ogni aggiunta o sottrazione di contenuti da un *file* contenente il codice originale o già modificato;
- 2) ogni nuovo *file* contenente parti del codice originale o modificato.

La definizione di “licenziatario” contiene il concetto di “ente legale” identificato in modo sostanzialmente identico alla licenza Apache.

Due principi sono alla base della sezione riguardante le concessioni dello sviluppatore iniziale.

- Non è onesto che qualcuno crei una modifica per la quale ha un brevetto, renda la modifica disponibile gratuitamente secondo i termini della licenza e in seguito cerchi di far pagare i diritti sul brevetto.
- diritti che i contributori vantano sui brevetti devono essere protetti in modo coerente con lo scopo della licenza.

Il codice sorgente di ogni modifica che si crea o alla quale si contribuisce deve essere reso disponibile mediante lo stesso supporto o mezzo di comunicazione usato per la versione eseguibile. In questo secondo caso, il codice sorgente deve rimanere disponibile per almeno un anno (sei mesi per le modifiche successive). Anche se non gestisce direttamente il mezzo di distribuzione elettronica, l'autore della modifica deve assicurarsi che il codice sorgente resti a disposizione.

Non è richiesto che le modifiche siano inviate anche alla Fondazione Mozilla, o ad altre organizzazioni o soggetti.

Il codice modificato deve contenere un *file* riportante i cambiamenti e la rispettiva data. Deve essere incluso un avviso ben evidente del fatto che il codice deriva, direttamente o indirettamente, da quello originale fornito dallo sviluppatore iniziale, il cui nome deve comparire:

- nel codice sorgente;
- nella versione eseguibile, in ogni avviso o documentazione che descrive l'origine o la proprietà del codice.

Se un contributore viene a conoscenza di contestazioni sulla proprietà intellettuale, deve includere nella distribuzione un *file* di testo chiamato “legal”, che descriva la pretesa e il soggetto che l'ha avanzata in modo che il ricevente sappia a chi rivolgersi.

L'uso del software in caso di contestazioni sulla proprietà intellettuale non è stato proibito perché spesso le dispute legali sono in evoluzione, poco chiare o di portata geografica limitata. La Fondazione Mozilla ha preferito perciò imporre la semplice comunicazione, in modo che gli sviluppatori sappiano a quali diritti sulla proprietà intellettuale è soggetto il codice per decidere, di volta in volta, se desiderano affrontare le questioni legali sul software.

Se una particolare legislazione o la decisione di un tribunale rendono impossibile conformarsi a uno o più termini della LPM, si deve comunque cercare di seguire i termini nella massima misura consentita. Le limitazioni devono inoltre essere descritte nel *file* “legal” e incluse in ogni distribuzione del codice sorgente.

La Fondazione Mozilla ha acquisito dalla Netscape i diritti sulla pubblicazione di nuove versioni della LPM. Anche se il codice è pubblicato sotto una determinata versione della licenza, l'utilizzatore *può* scegliere di utilizzare i termini di una versione successiva. Ciò è conforme allo spirito del software libero: impedire che delle libertà già concesse possano venire meno.

Chiunque è libero di scrivere e usare una versione modificata della licenza, che può essere applicata solo a codice che non è già coperto dalla LPM. Per evitare confusioni, la nuova licenza non deve contenere parole come “Mozilla”, “MozPL”, “Netscape”, “MPL” e simili, oppure deve fare altrimenti notare che la licenza è diversa dalla LPM e dalla licenza pubblica Netscape.

Due paragrafi in lettere maiuscole ricordano con dovizia di particolari l'assenza di ogni garanzia o responsabilità.

I diritti garantiti dalla licenza cessano se l'utilizzatore non segue i termini per 30 giorni dal momento in cui si accorge della violazione, come pure in alcuni casi conseguenti dall'avvio di una causa giudiziale riguardante la violazione di un brevetto.

Lo sviluppatore iniziale può permettere l'uso di parti del codice secondo altre licenze. La licenza contiene il modello di testo da usare in ogni *file* coperto dalla LPM, utilizzabile anche per specificare la licenza alternativa.

Alcune delle complesse restrizioni imposte dalla LPM la rendono incompatibile con la GNU GPL. Tuttavia, ciò non succede quando la GPL – o una licenza con essa compatibile – è indicata come alternativa secondo quanto appena esposto.

Applicazioni

La MPL è la licenza della Mozilla Application Suite, di Mozilla Firefox, di Mozilla Thunderbird e di altro software Mozilla. Inoltre, è stata adattata da altre società come licenza per i loro programmi: tra le più famose si possono ritrovare

la Sun Microsystems, la Common Development and Distribution License con OpenSolaris (versione open source del sistema operativo Solaris 10).

3.8 La licenza APACHE



La Apache license è una licenza di software libero non copyleft scritta dalla Apache Software Foundation (ASF), che obbliga gli utenti a preservare l'informativa di diritto d'autore e d'esclusione di responsabilità nelle versioni modificate. La versione 2.0 della licenza è compatibile con la GPLv3 (ma non con la GPLv2).

Storia

La licenza Apache ad oggi ha subito tre evoluzioni:

1. La Apache License 1.0 era la versione originaria della licenza che si applica esclusivamente alle versioni più vecchie del software Apache (come le versioni 1.2 del Web server).
2. La Apache License 1.1 venne approvata dall'ASF nel 2000: il cambiamento più importante dalla versione 1.0 consiste nella “clausola pubblicità” (articolo 3 della versione 1.0 della licenza); i prodotti derivati non devono più riconoscere credito nei loro materiali pubblicitari, ma solo nella loro documentazione.
3. L'ASF ha approvato un aggiornamento alla Apache License 2.0 nel Gennaio 2004. Gli obiettivi dichiarati della licenza comprendevano rendere più semplice l'uso della licenza da parte di progetti non-ASF migliorando la compatibilità con software basati sulla licenza GNU General Public License, consentendo di includere la licenza per riferimento invece di obbligare ad inserirla in ogni file, chiarendo la licenza che si applica ai contributi e richiedendo al contributore di concedere in licenza i brevetti che si violano utilizzando il contributo realizzato dal contributore.

Caratteristiche della licenza

La prima parte definisce alcuni concetti usati nel seguito. Esponiamo solo quelli meno immediati o che assumono un significato particolare ai fini della licenza.

- **Opera derivata:** ogni lavoro, in forma di codice sorgente o di codice oggetto, basato o derivato sul software coperto dalla licenza e per il quale

le revisioni, le annotazioni, le elaborazioni o qualsiasi altra modifica rappresentano nel complesso un'attività creativa originale. La nozione non comprende i lavori separabili o semplicemente collegati alle interfacce dell'opera originale o derivata.

- **Contributo:** ogni sforzo creativo trasmesso di proposito al conceditore della licenza per essere incorporato nell'opera.
- **Contributore:** il conceditore della licenza e qualsiasi altro soggetto per conto del quale un contributo è stato incluso nell'opera.
- **Entità legale:** l'unione del soggetto che agisce e degli altri soggetti che lo controllano, o che esso controlla, o che insieme ad esso sono controllati. Per controllo si intende, ai fini della licenza:
 - il potere, diretto o indiretto di indirizzare la gestione in base un contratto o a causa di altre relazioni; oppure
 - il possesso di almeno la metà delle azioni in circolazione; oppure
 - il potere di esercitare diritti di proprietà della stessa portata.

La redistribuzione dell'opera originale o modificata è consentita con ogni mezzo, con o senza cambiamenti, in forma di codice oggetto o di sorgente, a queste condizioni:

- con il software deve essere fornita una copia della licenza;
- ogni *file* modificato deve riportare un avviso ben evidente del fatto che è stato cambiato;
- nei lavori derivati in forma di codice sorgente devono essere mantenuti gli avvisi di diritti d'autore, brevetti, marchi di fabbrica presenti nell'opera originale. Fanno eccezione gli avvisi che non si riferiscono a nessuna parte dell'opera derivata;
- se un *file* di testo chiamato "avviso" fa parte della distribuzione del lavoro originale, ogni opera derivata che viene distribuita deve includere una copia leggibile delle attribuzioni contenute nel *file* in almeno uno di questi modi:
 - ✓ in un *file* di testo distribuito come parte del lavoro derivato;
 - ✓ mostrate in una schermata generata dal lavoro derivato, se questo è il normale funzionamento;
 - ✓ nella documentazione del codice sorgente, se questa è fornita unitamente all'opera derivata.

Il contenuto del *file* ha solo scopo informativo e non altera la licenza. È possibile aggiungere alle proprie modifiche degli avvisi di *copyright* o dei termini di licenza

aggiuntivi o diversi per l'uso, la copia e la distribuzione delle proprie modifiche o per ogni lavoro derivato nel suo complesso, a patto che il proprio uso del software rispetti le condizioni della licenza Apache.

Salvo espressa disposizione contraria, ogni contributo intenzionalmente fornito per l'inclusione nell'opera deve rispettare i termini e le condizioni della licenza senza imporne altri. Ciononostante, nulla deve sostituire o modificare i termini di ogni separato accordo di licenza riguardante i contributi.

Ogni contributore fornisce una licenza di sfruttamento di brevetto, perpetua, mondiale, non esclusiva e gratuita. La licenza di brevetto cessa quando il licenziatario intenta una causa giudiziaria accusando l'opera o un contributo di violare (o di concorrere a violare) un brevetto.

La licenza non permette l'uso di denominazioni commerciali, marchi di fabbrica o nomi di prodotti del concessore della licenza, salvo quanto richiesto per una consueta e ragionevole descrizione dell'origine dell'opera e per la riproduzione del *file* "avvisi".

Con particolare riferimento al software sviluppato dalla Apache Software Foundation (ASF), è permesso l'uso di diciture quali "basato su Apache" o "powered by Apache", ma i marchi e i nomi della ASF non possono mai essere usati in un modo che possa indurre a credere che il software sia stato creato o approvato dalla ASF. Ad esempio, un nome come "UltraServer powered by Apache" è accettabile, mentre "Apache UltraServer" non lo è. In generale, se si desidera usare un nome che include un marchio della ASF, come la parola Apache, è consigliato chiedere prima il permesso.

Salvo le previsioni di legge e gli accordi scritti contrari, il concessore della licenza fornisce l'opera senza garanzie di alcun tipo, specialmente per quanto riguarda la commerciabilità e l'idoneità a un determinato scopo. In nessun caso, tranne quando la legge dispone diversamente, un contributore può essere ritenuto responsabile per danni diretti o indiretti risultanti dalla licenza o dall'impossibilità di usare il software per qualsiasi motivo.

Nella redistribuzione dell'opera originale o derivata, si può offrire e far pagare l'assistenza, una garanzia, la possibilità di risarcimento e qualsiasi diritto compatibile con la licenza. Chi accetta di assumersi tali obblighi lo fa unicamente per proprio conto e si impegna a risarcire e difendere ogni altro contributore contro ogni pretesa di responsabilità.

Come la GPL, anche la licenza Apache si chiude con un modello di avviso per applicarla ai propri lavori.

La licenza Apache si qualifica come licenza per il software libero, ma è discussa la compatibilità con la GNU GPL. La ASF sostiene la compatibilità, mentre la Free Software Foundation è di parere contrario a causa della clausola sulla cessazione della licenza di sfruttamento di brevetto.

3.9 La licenza PHP

La PHP License è una licenza software scritta dal PHP Group, sotto la quale viene rilasciato il linguaggio di programmazione PHP. La PHP License è una licenza non copyleft (in accordo con la Free Software Foundation) e open source (in accordo con la Open Source Initiative). La PHP license non è compatibile con la licenza GPL per via dei termini d'uso che essa impone.

Il primo rilascio di tale licenza è avvenuto con la versione 2.02. Successivamente tale versione è stata revisionata fino a portarla alla 3.01.

Caratteristiche della licenza

La PHP License alla versione 3.01 definisce che la distribuzione del codice in forma di sorgente o binaria è consentita sia se esso è modificato o no. Nel caso sia stato però modificato si devono rispettare sei punti:

1. La redistribuzione del codice sorgente deve mantenere il diritto d'autore, questo elenco di condizioni e la seguente rinuncia.
2. La redistribuzione in forma binaria deve riprodurre il precedente avviso, questo elenco di condizioni e una rinuncia alla documentazione e/o in altri materiali forniti con la distribuzione.
3. Il nome "PHP" non deve essere utilizzato per avallare o promuovere prodotti derivati da questo software senza previa autorizzazione scritta.
4. I prodotti derivati da questo software non possono essere chiamati "PHP", né può "PHP" apparire nel loro nome, senza previa autorizzazione scritta da `group@php.net`. Si potrebbe indicare che il software funziona insieme a PHP menzionando "Foo per PHP" invece di oppure "PHP Foo" o "phpfoo".
5. Il Gruppo PHP può pubblicare revisioni o nuove versioni della licenza di volta in volta. Ogni versione sarà distinto da un numero di versione. Una volta che il codice è stato tradotto in una particolare versione della licenza, lo si può sempre continuare ad utilizzare secondo i termini di quella versione. Si può anche scegliere di utilizzare tale codice secondo i termini di qualsiasi versione successiva della licenza pubblicata dal Gruppo PHP. Nessuno diverso dal PHP Group ha il diritto di modificare le condizioni applicabili al codice oggetto creato sotto questa licenza.
6. La redistribuzione di qualsiasi forma deve contenere i riconoscimenti agli autori di PHP.

3.10 La licenza MIT

La Licenza MIT è una licenza delle categorie Open, senza copyleft, creata nel 1984 dal Massachusetts Institute of Technology (MIT). È una licenza permissiva, cioè permette il riutilizzo nel software proprietario sotto la condizione che la licenza sia distribuita con tale software(come la BSD). È anche una licenza GPL-compatibile, cioè la GPL permette di combinare e ridistribuire tale software con altro che usa la Licenza MIT.

L'importanza della licenza MIT è dovuta a una sua versione modificata, la licenza X11, sotto la quale è distribuito l'X Window System, che rappresenta di fatto lo standard grafico per i sistemi Unix. La licenza X11 si differenzia per l'aggiunta di questo testo:

“Except as contained in this notice, the name(s) of [the copyright holders] shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from [the copyright holders]”

che la rende sostanzialmente identica negli effetti alla licenza BSD modificata. Quest'ultima licenza, infatti, si distingue dalla MIT proprio per la clausola che proibisce di usare a fini promozionali i nomi dei detentori del *copyright*. Talvolta si usa la locuzione “licenza MIT/X11”, ma si tratta di un'imprecisione perché le due licenze non sono identiche. Altre volte ancora, con l'espressione “licenza MIT” ci si riferisce invece alla licenza Expat, sostanzialmente identica alla X11.

Anche la licenza X11 è compatibile con la GNU GPL. Alcuni gruppi preferiscono applicare la licenza MIT come elemento di una doppia licenza: l'utilizzatore ha cioè la scelta tra due diversi insiemi di condizioni. Esempi in questo senso sono le librerie Javascript jQuery, che sono licenziate sia sotto MIT che GNU General Public License e le librerie Javascript ExtJS che licenziano sotto MIT le librerie base, ma richiedono una licenza commerciale per parti della libreria che vengono usate in applicazioni a sorgente chiuso, o ancora come le versioni più vecchie della libreria cURL, che permetteva agli utilizzatori di scegliere tra la Mozilla Public License o la MIT License.

Caratteristiche della licenza

La Licenza MIT dichiara in modo più esplicito della licenza GPL i diritti dati all'utente finale, incluso il diritto di utilizzare, copiare, modificare, incorporare, pubblicare, distribuire, sotto-licenziare, e/o vendere il software, all'unica condizione che l'avviso iniziale di *copyright* e dei permessi sia mantenuto nelle copie del programma e di parti sostanziali del software.

Segue, in caratteri maiuscoli per una maggiore enfasi, l'ormai consueto avvertimento dell'assenza di garanzia (come tutte le licenze open), molto simile a quello della licenza BSD.

La Licenza MIT, infatti, è simile alla Licenza BSD "modificata" *3-clause* (3 clausole), tranne per il fatto che la Licenza BSD contiene una nota che proibisce l'utilizzo del nome del detentore del copyright per la promozione. Questo è talvolta presente in versioni modificate della Licenza MIT, come è stato detto precedentemente.

La Licenza MIT dichiara in modo più esplicito i diritti dati all'utente finale, incluso il diritto di utilizzare, copiare, modificare, incorporare, pubblicare, distribuire, sotto-licenziare, e/o vendere il software.

Se l'obiettivo è rendere il codice accessibile al più grande numero di sviluppatori e dei lavori derivati e non dare importanza al fatto che sia usato in programmi proprietari, la licenza MIT può essere una scelta appropriata. Il messaggio fondamentale di questa licenza è “Siete liberi di usare questo codice in qualunque modo vogliate”.

Applicazioni

I software degni di nota che utilizzano tale licenza sono :

- *X window System*: è di fatto il gestore grafico standard per tutti i sistemi Unix (GNU/Linux e BSD compresi). Fornisce l'ambiente e i componenti di base per le interfacce grafiche, ovvero il disegno e lo spostamento delle finestre sullo schermo e l'interazione con il mouse e la tastiera.
- *Lua*: un linguaggio di programmazione dinamico, riflessivo, imperativo e procedurale, utilizzato come linguaggio di scripting di uso generico. È molto usato per programmare i videogiochi.
- *Jquery*: è una libreria di funzioni (un software framework) per le pagine web, codificata in javascript, che si propone come obiettivo quello di astrarre ad un livello più alto la programmazione lato client del comportamento di ogni singola pagina HTML.

3.11 Altre licenze

Oltre alle licenze viste in precedenza esistono una serie di licenze meno utilizzate, che nonostante questo meritano una menzione. In particolare:

Licenza Artistica – Artistic License

La Licenza Artistica è una licenza software scritta da Larry Wall e utilizzata per certi pacchetti di software libero, tra i più noti l'implementazione standard di Perl. Il nome della licenza è un riferimento al concetto di Licenza poetica. L'appartenenza alla lista delle licenze Open è una questione molto discussa. È stata criticata dalla Free Software Foundation per il fatto che è "troppo vaga: alcuni passaggi sono troppo complicati per ciò che vogliono spiegare e il significato non è chiaro. Spesso viene suggerito di non utilizzare questa licenza da sola, ma fornire la doppia licenza AL/GPL, com'è stato fatto per i progetti Perl. Infatti la "Sezione 5" della Licenza Artistica vieta la vendita del software, ma permette che sia venduta una distribuzione di software aggregato di più di un programma. In questo modo, raggruppando un programma sotto Licenza Artistica con un Helloworld.c di cinque righe di codice, è possibile vendere i due software aggregati. Inoltre la Licenza Artistica richiede che le modifiche siano rese gratuite, ma fornisce poi una scappatoia (nella Sezione 7) che permette di mantenerle private e perfino di porre sotto dominio pubblico parti del programma sotto la licenza stessa.

I problemi che la prima versione di AL si portava avanti sono stati risolti nella versione 2.0, approvata dalla Free Software Foundation come Licenza Libera e Open Source.

Microsoft Public License – Ms-PL

Il programma Microsoft Shared Source è nato nel 2001 con l'intento di avvicinare la compagnia al mondo Open Source la cui cultura andava dilagando. Il programma fornisce diverse tipologie di licenza sia open sia closed source, ognuna con diversi gradi di restrizione. Nonostante la Microsoft abbia tentato con questa azione un avvicinamento alla fazione avversaria del free software, molte sono state le voci contrarie. Alcuni tra i più importanti fautori del mondo Open hanno definito le licenze Shared Source come una presa in giro, in quanto non permettono una vera liberalizzazione del codice. La licenza in particolare permette la redistribuzione del software a scopo commerciale; la diffusione del binario derivato, purché abbia licenze compatibili con la Ms-PL, o la redistribuzione del sorgente ma solo con Ms-PL. Al contrario non concede alcun diritto sull'utilizzo di nomi, loghi o marchi dei contributori; la licenza decade se un contributore sostiene che un suo brevetto sia infranto dal software; necessita la conservazione di tutti i brevetti, loghi o marchi anche per piccole porzioni di codice.

Common Public License – CPL

La CPL è stata creata con lo scopo di sostenere lo sviluppo collaborativo, ma allo stesso tempo protegge questi progetti da contributori malevoli che possono introdurre al loro interno codice che infrange brevetti di loro proprietà così da potersi rivalere dei diritti. Permette di riutilizzare i contenuti sotto altre licenze, la ri-compilazione di un programma sotto CPL senza effettuarne alcuna modifica e di licenziarlo con una licenza totalmente diversa, anche proprietaria. Obbliga però ogni contributore a garantire a tutti i destinatari del programma una licenza royalty free e che il codice sorgente sia sempre disponibile.

Apple Public Source License

E' la licenza open source sotto cui Apple ha rilasciato il sistema operativo Darwin. La licenza è stata scelta appositamente per invogliare la community di sviluppatori open source a migliorare il progetto Darwin. La prima versione della Apple Public Source License è stata approvata dalla Open Source Initiative (OSI). La Versione 2.0, rilasciata il 29 giugno 2003, è conforme alle linee guida della Free Software Foundation, ed è stata anche approvata dall'OSI. La Free Software Foundation ha approvato la Apple Public Source License 2.0 come una licenza per software gratuito, ma mentre ha incoraggiato gli sviluppatori a lavorare su altri progetti coperti dalla Apple Public Source License, ha consigliato ai suddetti sviluppatori di non rilasciare altri software con questa licenza, perché non è compatibile con la GNU General Public License e potrebbe interferire con progetti rilasciati interamente come software proprietario.

IBM Public License – IPL

E' una licenza di software libero/open source scritta e talvolta usata dalla IBM, approvata sia dall'OSI che dalla FSF. La IPL differisce dalla GNU General Public License (GPL), in quanto attribuisce responsabilità sul codice all'editore o al distributore del software licenziato. Secondo la IBM questo dovrebbe favorire gli usi commerciali del software open source, senza lasciare ai vari contributori rischi di responsabilità. I fautori della IPL ritengono che questa abbia una definizione di responsabilità molto più chiara rispetto alla GPL. Inoltre, essa è incompatibile con la GPL in quanto contiene alcune restrizioni non incluse nella GPL. Tra i progetti che usano la licenza IPL figura il demone di posta Postfix.

Intel Open Source License

La licenza è identica alla BSD License tranne che per l'aggiunta di una sezione che riguarda l'esportazione del prodotto licenziato. Tale sezione non modifica i termini della licenza ma semplicemente ricorda all'utente le normative americane in materia di esportazione di prodotti software al momento della creazione della licenza stessa (maggio 2000) e assegna al destinatario della licenza la responsabilità di verificare se l'eventuale esportazione nel proprio paese è

compatibile con la normativa referenziata. La stessa Intel ha richiesto nel 2005 all'OSI (Open Software Initiative) di rimuovere la propria licenza open dall'elenco delle licenze approvate, al fine di scoraggiarne eventuali impieghi futuri della stessa, pur chiedendo di conservarla per non costringere al ri-licenziamento di tutti i prodotti fino a quel momento licenziati con la stessa. Le motivazioni addotte dalla stessa Intel per tale richiesta si basano sull'esigenza di ridurre notevolmente il proliferare di licenze open, cosa che rende complesso il processo di individuazione della licenza più adatta alle esigenze dei vari licenzianti. La richiesta ha ricevuto il plauso della comunità tecnica gravitante intorno alle problematiche dei meccanismi di licenza e della stessa OSI, ma ha evidenziato una mancanza del meccanismo di riconoscimento delle licenze open da parte di OSI: non esiste una procedura formale né informale per la disattivazione di una licenza ed il suo disconoscimento da parte dell'estensore e per prevenirne impieghi futuri.

Sun Public License – SPL

Viene definita dalla SUN Microsystems appositamente per la pubblicazione di vari software open source fra cui NetBeans. Sulla base di tale considerazione si può far risalire la nascita della licenza al 2000 circa, data di nascita del progetto NetBeans.

Viene riconosciuta licenza open source dalla Open source Initiative (OSI) e come licenza per software libero dalla Free Software Foundation. E' basata sulla MPL (Mozilla Public License) ad al momento risulta abbandonata dalla stessa SUN a favore della licenza CDDL (Common Development and Distribution License) che l'ha soppiantata in toto. Infatti il progetto NetBeans è stato rilasciato sotto SPL fino alla versione 5.5, mentre per le successive versioni è stata adottata la CDDL. Sostanzialmente la SPL consente di copiare, distribuire e modificare il software, ma non di rivenderlo. Altro vincolo importante è che il software risultante dalle precedenti operazioni consentite su un software SPL deve essere disponibile con la medesima licenza e sotto forma di codice sorgente. Infatti il testo della licenza recita espressamente che nessun diritto o licenza è garantita per porzioni di codice estrapolate e/o separate dal codice sotto SPL e per commistioni di codice sotto SPL con altro codice che non venga rilasciato sotto GPL o altri dispositivi esterni e che il prodotto di modifiche o commistioni di SPL deve essere pubblicato con la medesima licenza SPL.

E' evidente che un limite fondamentale della SPL è l'impossibilità di garantire la licenza a fusioni di codice SPL e codice brevettato o comunque proprietario e sotto altro tipo di copyright tradizionale per cui comunque sia stata concessa la licenza di impiego nello specifico progetto dai legittimi detentori dei diritti: per tali porzioni di codice non sarebbe possibile una pubblicazione con SPL né sarebbe possibile fornire il codice sorgente.

Common Development and Distribution License – CDDL

È stata scritta dalla SUN, sottoposta per l'approvazione alla Open Source Initiative il 1° dicembre 2004 e riconosciuta come licenza open source nel gennaio 2005. È derivata dalla SPL e, in definitiva, dall'unico progenitore MPL. Ha determinato l'abbandono della SPL in concomitanza con la pubblicazione sotto forma di software open source del sistema operativo Unix Solaris e con l'avvio del progetto openSolaris che ha comportato il rilascio di circa 19 milioni di righe di codice e 1660 brevetti. Proprio tali brevetti ed il codice ad essi legato costituiscono il punto dolente dell'impiego della licenza SPL che in tutti gli altri aspetti, contempla le esigenze del progetto. OpenSolaris è un sistema operativo di fascia alta dotato di funzioni di sicurezza intrinseche e di capacità di sostenere applicazioni mission critical per grandi aziende, banche e operatori telefonici. Ovviamente Sun ha voluto garantirsi la possibilità di includere eventuali nuovi interessanti sviluppi nel suo sistema Solaris, e per ottenere ciò ha dovuto scrivere la licenza CDDL (Common Development and Distribution License).

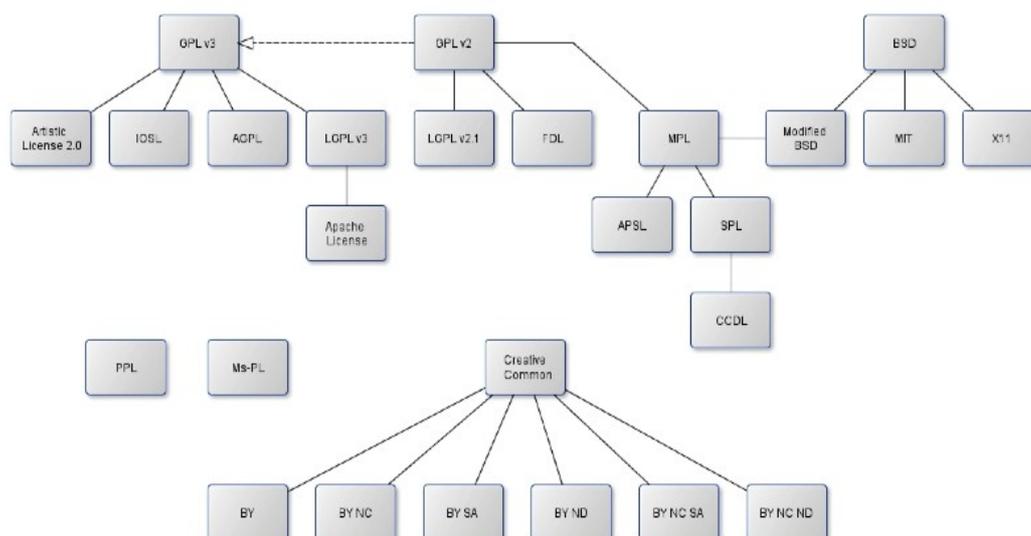
In particolare la CDDL permette di collegare parti di codice rilasciate con licenze diverse e di inglobare il codice prodotto in altri software commerciali (a patto di rilasciare il nuovo codice sorgente delle parti modificate che sono sotto licenza CDDL). Quindi consente la integrazione di codice proprietario e sottoposto a brevetto con codice open source a tutti gli effetti, senza determinare incompatibilità o ereditarietà di licenze pericolose per la stabilità del progetto specifico. D'altro canto funge anche da energico disincentivo dal tentare di brevettare il codice rilasciato, rispettando contemporaneamente lo sforzo collettivo della comunità a sostegno del progetto e gli investimenti pregressi di chi ha iniettato nel progetto stesso codice proprietario brevettato.

CAPITOLO 4

4. Comparativa delle Licenze Open

È stato possibile notare come esistono differenze piuttosto significative fra le varie licenze e come, allo stesso modo, tutte introducono limitazioni e clausole aggiuntive solamente dal momento in cui uno sviluppatore è interessato a ripubblicare il codice da esse tutelato. Per quanto riguarda l'utente finale o il programmatore che sceglie di realizzare applicativi derivati senza però rendere disponibile al pubblico il proprio lavoro, la libertà è pressoché assoluta.

Ecco di seguito una sintesi di quelle che sono state le licenze trattate:



La figura mostra i vari tipi di licenza affrontati, ponendo maggior attenzione sulle relazioni che tali licenze hanno. Come si può notare, la maggior parte fanno riferimento alla GPL, che è anche utilizzata come termine di paragone da parte della Free Software Foundation per individuare le licenze GPL-Compatibili e non. Infatti, le licenze PHP e Microsoft (rispettivamente PPL e Ms-PL) non sono legate in alcun modo all'albero principale in quanto definite dalla FSF come non GPL-compatibili. Menzione a parte meritano le licenze Creative Commons, in quanto possono essere utilizzate solo per gestire le proprietà dei documenti, inclusi manuali e documentazione software.

Per meglio comprendere le differenze tra le varie licenze esaminate, presentiamo una tabella riepilogativa. La tabella mostra, per ogni licenza, le caratteristiche di persistenza e propagazione. La persistenza impone un vincolo alla redistribuzione: se l'utente distribuisce copie del software, deve farlo secondo i termini della licenza stessa. La propagazione definisce nel testo una particolare interpretazione di "codice derivato" tale che, in generale, l'unione di un programma coperto dalla licenza in questione con un altro programma coperto da altra licenza può essere distribuita solo sotto la prima, in alternativa non può essere distribuita affatto. Nei compilatori, la propagazione può avvenire in due modi: Internal Linking o *Static Linking* quando la copia della libreria esterna, in fase di compilazione, viene inclusa all'interno dell'eseguibile principale; External Linking o *Dynamic Linking* quando il codice di tali componenti viene sì utilizzato, ma mai copiato all'interno del programma vero e proprio.

Nella lista non compaiono le licenze Creative Common e Gnu FDL in quanto appartengono alla categorie di licenze relative ai documenti. Inoltre sono state trascurate le licenze di minor rilievo.

Licenza	Propagazione		Persistenza
	Internal Linking	Esternal Linking	
GPL	Solo con GPL	Solo con GPL	✓
LGPL/AGPL	✓	✓	✓
BSD/MIT	✓	✓	x
MPL	✓	✓	Solo MPL
APL	✓	✓	x *
PPL	✓ *	✓ *	✓
Ms-PL	Solo con Ms-PL	Solo con Ms-PL	x
CCDL	✓	✓	✓

* la redistribuzione o le modifiche non devono riportare il nome del prodotto originario

Dalle tabelle riassuntive è possibile ottenere un quadro generico delle licenze libere: se prese in considerazione per l'adozione di una di esse, presentano diversi punti da analizzare in quanto possono cambiare radicalmente il modo di fare business all'interno di un'azienda. Ovvero, rispetto a un prodotto software con licenza closed, che apporta guadagni durante la distribuzione del software stesso, un software sotto licenza Open permette, più o meno liberamente, l'uso non esclusivo e proprietario del software e l'assenza dei costi di licenza. Nonostante questo, l'utilizzo di una licenza open, ad esempio la GPL, offre diversi vantaggi: innanzitutto l'indipendenza del software da una specifica architettura, in quanto il rilascio del sorgente potrebbe permettere ad altri la conversione dello stesso su piattaforme inizialmente non adottate; la possibilità di sfruttare la potenza della comunità, che collabora affinché quel software migliori e acquisisca nuove funzionalità; l'apertura di nuovi business quali ad esempio la vendita del servizio (di consulenza, di manutenzione, di "customizzazione") piuttosto che del prodotto.

CAPITOLO 5

5. Il modello di produzione del software a codice aperto

Il modello di produzione a codice aperto, che sia software libero od open source, è riuscito a inserirsi nel mercato fornendo il più delle volte soluzioni altamente competitive rispetto a quelle offerte dal panorama proprietario: si pensi alla famosa “Guerra dei Browser” ripresa in questi anni tra l’innovativo Google Chrome, Mozilla Firefox ed il colosso Internet Explorer.

Una caratteristica da evidenziare con l’avvento del codice aperto è il fatto che le politiche di business delle aziende che forniscono software open sono cambiate drasticamente, passando dalla vendita di un prodotto nel software proprietario alla vendita di un pacchetto/servizio nel software open. Si pensi al caso della famosa azienda Red Hat per quanto riguarda software basato su Linux per server; oppure alla neonata Novell che vende un sistema operativo desktop con il relativo servizio di supporto.

5.1 Redditività del software

Un quesito ricorrente che sorge spontaneo nell’approccio al mondo dell’open source è se questo modello, in genere efficace a livello di qualità del software prodotto, lo sia anche a livello economico, se produca cioè dei profitti.

Generalmente si è portati a pensare al modello proprietario come all’unico in grado di garantire un ritorno economico, grazie alle *royalties* incassate dalle copie vendute, ma questo è vero solo in parte. Non sono effettivamente molte le

aziende, in genere molto grandi, che possono basare le loro fortune quasi esclusivamente sulla vendita di copie di software proprietari da loro prodotti.

Non sono molte proprio perché la pratica di mantenere segreti i codici sorgenti dei loro prodotti ha portato ad un progressivo sfoltimento della concorrenza ed all'assunzione di posizioni monopolistiche non sempre corroborate da una effettiva maggiore qualità.

Sotto questo aspetto, la concorrenza, vale a dire il software open source, può forse offrire una maggiore possibilità di confronto ad armi pari.

5.1.1 Quanto costa realmente il software

Anche se a prima vista ad un addetto ai lavori può non sembrare, il software - in generale - è un prodotto estremamente complesso, soprattutto nella fase dello sviluppo. Dietro la sua realizzazione esistono una lunga serie di costi che giustificano gli ingenti investimenti attuati in genere dalle tradizionali imprese che producono e mantengono software proprietario, costi che vengono ammortizzati in seguito con i ricavi della sua vendita.

Il Total Cost of Ownership (TCO)

Non irrilevante è il problema dei costi per chi tale software lo acquista. L'azienda che intende acquistare un prodotto di supporto alla sua attività deve fare i conti non solo con il suo prezzo d'acquisto, ma anche con tutti i costi futuri collegati a tale decisione, la cui somma, assieme all'esborso iniziale, va a comporre quello che è generalmente chiamato, *Total Cost of Ownership* (TCO).

Nella teoria il *Total Cost of Ownership* è formalmente definito come "la somma di tutte le spese ed i costi associati all'acquisto ed all'uso di equipaggiamenti, materiali e servizi" [TCO].

Questo strumento, usato oggi da molte grosse società, dà la possibilità - se usato correttamente - di effettuare accurate misurazioni *ex-ante* ed *ex-post* del costo totale di un'operazione, identificando eventuali variazioni rispetto a quanto pianificato e permettendo di agire nel modo corretto per evitare futuri problemi.

Il *Total Cost of Ownership*, come detto, è un concetto che va oltre il semplice momento dell'acquisto, ed è visto dalla moderna teoria contabile come un'estensione dell'*Activity Based Costing* (ABC), un sistema contabile basato sui costi che attribuisce loro appropriati driver in base alla loro componente di valore aggiunto. Uno dei tratti caratteristici di questo sistema è che pone al centro del calcolo dei costi le attività e non i prodotti. In questo senso il *Total Cost of Ownership* estende l'*Activity Based Costing* a tutte le attività creatrici di valore per l'organizzazione, sia interne che esterne.

Questa visione può essere utile a livello decisionale, dando indicazioni nel momento in cui si studiano strategie di prezzo e di mercato; può permettere un approccio più corretto ed integrato alla gestione della *supply chain* ed alla pianificazione dell'attività produttiva che porti ad una riduzione del costo totale e influenzi così i profitti.

Il TCO nel software

Il prodotto software non solo non differisce da altri in questo senso ma addirittura, a causa della sua complessità, risulta semmai più oneroso. In particolare esiste tutta una serie di voci di costo connesse all'adozione degli strumenti informatici che fanno in molti casi lievitare drammaticamente il *Total Cost of Ownership*. Di seguito sono riportati alcuni tra i più significativi tra questi costi cui va aggiunto, ovviamente, *il costo d'acquisto*.

- **Pianificazione.** L'attività di pianificazione comporta costi connessi all'utilizzo di risorse, prevalentemente umane, sia interne sia esterne. Al lavoro del personale interno che viene dedicato alla valutazione e definizione di quali sono gli effettivi bisogni dell'azienda, viene affiancato in genere il lavoro di consulenti esterni che poi saranno anche i fornitori del software.
- **Adeguamento dei sistemi.** Spesso per poter installare il nuovo software sono necessari ritocchi più o meno significativi ai sistemi esistenti, come ad esempio l'aggiunta di componenti hardware, nuove infrastrutture od altro software.
- **Efficienza operativa.** L'uso di un software, anche dopo la sua installazione, richiede nelle sue varie fasi una serie di risorse, da quelle umane ad aggiornamenti hardware, che comportano dei costi. La scarsa efficienza operativa dei processi connessi ad un software sono dunque fonte di un deciso innalzamento dei costi; si pensi ad esempio alla presenza di errori nel software o ad una incompatibilità con gli standard usati per i dati o addirittura una scarsa intuitività o eccessiva complessità dell'interfaccia utente.
- **Training.** L'introduzione di nuovo software in una azienda spesso porta una certa spesa per l'aggiornamento o l'insegnamento ex-novo delle conoscenze necessarie agli utenti - impiegati - per usarlo. Ciò significa corsi e/o manuali d'uso.

- **Servizi.** Comprendono la manutenzione del software installato da parte dell'azienda fornitrice e l'intervento in casi d'emergenza come crash dei sistemi o malfunzionamento. Di solito tali servizi fanno parte del "pacchetto" completo acquistato con il software, ma sono comunque a pagamento.
- **Aggiornamenti del software.** In genere anche il software più testato contiene degli errori o comunque necessita di ritocchi dovuti alla sua normale evoluzione tecnica. Sono necessari dunque aggiornamenti, frequenti o meno, per poter disporre di un prodotto adeguato e funzionante e, normalmente, si pagano a parte.
- **Costi incidentali.** Il software installato opera in un ambiente complesso come quello aziendale e spesso il suo uso porta a dei costi non direttamente imputabili ad esso. Tali costi in genere hanno una loro giustificazione: il fattore umano. Ecco che allora una svista o un uso improprio del software possono portare all'accidentale cancellazione di dati anche importanti; o una errata valutazione soggettiva può scatenare delle conseguenze non imputabili al software in se, si pensi ad un macchinario che, nell'eseguire correttamente i movimenti dettati dal software che lo governa, provoca un danno materiale dovuto ad un suo errato posizionamento.

5.2 L'open source come business

Visto da vicino non c'è niente di strano o magico nel metodo di sviluppo open source dal punto di vista economico e non dovrebbe essere additato come impraticabile né visto come la panacea a tutti i mali dell'economia di mercato.

Abbiamo visto che non c'è un solo modello di sviluppo ben definito da seguire pedissequamente. Il fenomeno open source, inteso come fenomeno generale comprendente tutte le sue varie anime, è semplicemente un nuovo modo di sviluppare, distribuire e licenziare il software. Alle imprese che comprendono i fattori economici, culturali e, volendo, politici che risiedono in una effettiva strategia open source, questo modello offre l'aspettativa di un business vitale con le forti premesse di un futuro caratterizzato da una domanda crescente.

Saranno rispettate le aspettative? Ci sono realmente tali premesse? Funziona davvero questo modello nel "freddo" mondo del business o è destinato a restare relegato tra le accoglienti e protettive braccia della comunità? Vediamo più nel dettaglio quali sono gli elementi che la caratterizzano.

5.2.1 Perché creare un'Impresa Open Source

Perfino Richard M. Stallman, il fondatore della Free Software Foundation nel suo GNU Manifesto non ha mai sostenuto che lo sviluppo del software non si dovesse pagare o comunque fosse un'attività non-profit. Semmai proponeva e propone l'abbandono del modello for-profit basato sul trattare il software come proprietà intellettuale, in favore di un modello di business che vedesse l'attività di sviluppo come una attività professionale.

Molte grosse imprese del settore hanno cominciato già da alcuni anni, e con un trend crescente, ad usare software libero ed open source come base per i propri prodotti commerciali e, in alcuni casi, hanno contribuito allo sviluppo di questo tipo di software attraverso donazioni in denaro alla Free Software Foundation o ai singoli progetti, hardware o tempo dei propri impiegati.

Quali sono i motivi oggettivi, a parte le convinzioni personali sulla bontà del modello, che possono far decidere di abbracciare l'open source ad una impresa commerciale? Delle aree o necessità aziendali che possono trarre giovamento dall'adozione di una strategia open source ben applicata, tra le più significative si devono annoverare le seguenti:

- **Evoluzione del prodotto.** Il modello di sviluppo open source ben si adatta ad un'impresa che vuole ed ha bisogno di creare nuovi prodotti o migliorare quelli esistenti. I costi connessi a queste attività, indispensabili nel mondo del software, potrebbero subire una drastica riduzione.
- **Qualità del prodotto.** Si collega al punto precedente l'osservazione della maggior qualità, già dalle prime versioni, di un software sviluppato correttamente con il modello open source che garantisce, tra l'altro, tempi di *debugging* minori.
- **Mantenimento del prodotto.** Un software sviluppato come Progetto Open Source può godere dell'appoggio della comunità dei suoi utilizzatori che, anche se piccola, può contribuire a tenerlo aggiornato.
- **Reclutamento e fidelizzazione dei collaboratori.** La comunità open source è ricca di individui dalle notevoli capacità tecniche e può fungere, con le dovute garanzie del rispetto degli ideali free, da capace serbatoio di giovani talenti o comunque di onesti tecnici.

Queste caratteristiche non solo possono giovare al prodotto in termini di qualità e funzionalità, ma possono anche aumentarne il valore, che è poi quello che i consumatori decidono di pagare se lo riconoscono.

5.2.2 Il problema del codice sorgente

Il codice sorgente è visto oggi da molte delle imprese che producono software come qualcosa di simile ad una risorsa preziosa da proteggere ad ogni costo con licenze restrittive o altri mezzi per impedirne la sottrazione per usi scorretti o quantomeno per non dare una mano alla concorrenza. Si ritiene che il problema del possesso esclusivo del codice sorgente vada ridimensionato in quanto, almeno in alcuni ambiti, irrilevante. Il codice sorgente acquisisce valore commerciale solo se lo si può utilizzare per creare prodotti e/o servizi da vendere, ma ciò si verifica con successo in genere nel caso di imprese dal marchio sufficientemente conosciuto e dalla buona posizione di mercato - come per esempio Microsoft.

Il fatto che un'impresa rilasci, sotto adeguata licenza, il codice sorgente di un suo prodotto, non vuol necessariamente dire che i concorrenti lo useranno con lo stesso successo o che influenzeranno negativamente il suoi affari. Il successo di un prodotto software è il risultato di molto più delle sole caratteristiche del codice, ma comprende fattori come, tra gli altri, la fiducia e la reputazione derivanti dalla qualità dei servizi forniti e l'efficacia dell'area commerciale e dei canali distributivi.

La disponibilità del codice sorgente di un prodotto software può aumentare direttamente il suo valore per i clienti a cui è diretto aiutandoli a risolvere una serie di problemi:

- I clienti possono trarvi una sorta di protezione del loro investimento nel caso chi ha loro fornito il software decida di non continuarne la produzione e l'assistenza o smetta semplicemente di esistere. In questo caso la disponibilità del codice sorgente del software permette di correggerlo e svilupparlo adeguandolo alle situazioni contingenti o di farlo fare ad altri.
- I clienti hanno la possibilità di capire meglio come funziona il software nel caso la documentazione fornita dal venditore risulti carente.
- I clienti possono apportare o fare apportare al software le correzioni necessarie ai propri bisogni e che il venditore non è in grado o non intende eseguire.
- I clienti possono adattare il software a nuovi sistemi operativi o nuovi hardware non supportati dal venditore.

- I clienti possono creare versioni personalizzate del software o versioni rinnovate di esso. Possono anche creare intere nuove applicazioni utilizzando parte del codice in loro possesso, evitando di svilupparle ex-novo.

Ma la stessa disponibilità del codice sorgente può anche aumentare indirettamente il valore del software per i clienti:

- Chi compone manuali e chi insegna l'uso del software in questione può creare una documentazione più completa se per esempio quella fornita dal venditore risulta carente. E tale documentazione può essere di aiuto ai clienti stessi.
- Consulenti ed integratori di sistema possono acquisire familiarità con la tecnologia e le tecniche con cui è stato sviluppato il software divenendo esperti nell'implementare sistemi che si basino su di esso o che lo incorporino. Questo permette di creare una base di persone che possiedono le abilità per sviluppare applicazioni complesse basate sul software d'origine. Ciò significa che i clienti potranno avere la possibilità di sviluppare sistemi meno costosi o più funzionali sfruttando la competizione che si viene a creare tra chi ha acquisito le abilità necessarie.
- Terze persone interessate allo sviluppo del software in questione possono, in via più o meno autonoma, trovare degli errori nel codice o delle falle nella sicurezza, creando delle correzioni. Le correzioni possono in seguito essere inserite nel software originale migliorandolo ed aumentandone il valore per i clienti, che si trovano con un prodotto che genera meno costi di mantenimento.
- Altri produttori di software possono riutilizzare il codice del software in questione per creare modificazioni o aggiunte di caratteristiche non previste dal prodotto originale. Ciò incrementa certamente il valore del software per i clienti.

5.2.3 Il Prodotto Open Source

Nell'analizzare le caratteristiche di un'impresa che basa il suo business sul software libero e/o open source, è necessario prendere in considerazione il

concetto di Prodotto Open Source. Il Prodotto Open source può consistere in varie tipologie:

- Software prodotto da un'impresa che decide di renderne pubblico il codice sorgente secondo una licenza libera od open source.
- Software open source prodotto da un'impresa che riutilizza il codice sorgente reso disponibile da un'altra azienda.
- Software prodotto da un Progetto Open Source classico e riutilizzato da un'impresa per un proprio prodotto.
- Software prodotto da un Progetto Open Source promosso e coordinato da un'impresa anziché da singoli individui.

In linea di massima il Progetto Open Source promosso o sostenuto in via principale da un'impresa che intenda utilizzarlo come prodotto e come base per i suoi servizi, non si discosta molto dalle linee generali tracciate in precedenza per il Progetto Open Source tipico. La differenza sta nel fatto che è appunto l'impresa che lo fa partire o lo sostiene rendendo disponibile il codice sorgente del software di cui vuole stimolare lo sviluppo sulle basi open source. Se tale software risulta interessante e offre buone prospettive di sviluppo, e l'impresa offre le dovute garanzie di rispettare i principi della comunità, non avrà difficoltà a trovare membri della comunità che affiancheranno il lavoro degli sviluppatori interni. E' da notare inoltre che ciò offre l'opportunità all'impresa di reperire, all'occorrenza, buoni collaboratori da inserire nel suo organico.

5.2.4 Perché uno sviluppatore esterno contribuisce ad un prodotto open source

Se da un lato è comprensibile il contributo dato in via volontaria da uno sviluppatore ad un Progetto Open Source nato spontaneamente dalla libera iniziativa di singoli individui, non è così immediato e comprensibile lo stimolo che spinge lo stesso sviluppatore a contribuire ad un Prodotto Open Source.

La risposta è in parte intuibile da quanto detto in precedenza sulle ragioni sociali ed antropologiche che stanno dietro l'aggregazione nella cosiddetta comunità.

I programmatori sono in gran parte portati, per loro inclinazione, a lavorare su software che si dimostri, in prospettiva, utile a risolvere problemi che essi considerano rilevanti. Se un'impresa produce del software che ha tali caratteristiche, almeno per alcuni sviluppatori, e ne rende disponibile il codice sorgente, facilmente troverà qualcuno che ci lavorerà sopra, almeno per ripulirlo dagli errori.

Detto questo, comunque, si possono osservare principalmente due diversi approcci collegati a questo fenomeno: uno più "commerciale", finalizzato ad un utilizzo anche remunerativo del proprio lavoro, e l'altro "non commerciale", più vicino allo spirito ideale della Cultura Hacker.

Per quanto riguarda il primo approccio, quello definito "commerciale", lo sviluppatore può avere determinate finalità, tra cui:

- Sviluppare versioni personalizzate del software originale rispetto alle esigenze di un cliente o con specifiche caratteristiche per determinati ambiti di mercato.
- Creare e vendere applicazioni dedicate al software in questione.
- Essere assunti, come già accennato, dall'azienda che ha prodotto il software e ne ha rilasciato il codice sorgente.
- Creare a sua volta una società che possa collaborare con l'impresa che ha lanciato il software open source.

Per quel che riguarda invece l'approccio definito "non-commerciale", le motivazioni sono di carattere meno materiale. Tra queste la soddisfazione personale e un po' narcisistica di vedere che il proprio software è usato e richiesto da altri sviluppatori e, non ultima, l'idea di sostenere un ideale di libertà che per molti va ben oltre il mero riscontro economico.

5.3 Fonti di reddito delle aziende Oss e modelli di Business

E' il momento dunque di rispondere ad una domanda fondamentale che aleggia su questo lavoro sin dall'introduzione: è possibile ricavare profitti dal software libero ed open source? L'incremento di valore di cui, come abbiamo visto, possono beneficiare i clienti, può portare denaro nelle casse delle Imprese Open Source?

Quali sono quindi le fonti di guadagno derivanti dallo sviluppo di software libero e open source, assumendo l'assenza del costo per licenza e della royalty, tipici del software tradizionale?

I modelli di business derivanti dallo sviluppo di software libero ed open source che possono scaturire da questa analisi, derivano direttamente dall'osservazione fatta in precedenza delle possibili fonti di guadagno per una Impresa Open Source.

Al fine di dare una tassonomia semplificata dei modelli di business associati al FLOSS, essi possono essere raggruppati in due categorie, a loro volta suddivise in più tipologie:

■ Modelli basati sul processo di adozione

- *Software selection*
- *Installation*
- *Integration*
- *Technical suitability certification*
- *Legal certification*
- *Training*
- *Ongoing maintenance and support contracts*
- *Migration from old system to new one*

■ Modelli basati su esternalità o vincoli

- *Twin licensing*
- *Time-decay licensing*
- *Mediation services*
- *Commercial-on-open*
- *Loss-leader model*
- *Custom development*
- *Ancillary market*

Software selection

A fronte di una ottima conoscenza del mercato delle applicazioni FLOSS e una capacità di comprendere i bisogni dei clienti, le aziende che offrono questo servizio tipicamente sono in grado di supportare il cliente nella scelta della combinazione di pacchetti software più adatti alle proprie esigenze. Un'altra tipologia di approccio è la composizione e la pacchettizzazione come avviene per i distributori Linux.

Installation

E' un'attività tipica di quelle aziende che offrono supporto sistemistico e provvedono ad installare e a mettere in produzione soluzioni sistemistiche basate su vari pacchetti FLOSS. Questa attività prende spunto dalla grande disponibilità di soluzioni e dalla modularità dei componenti che richiedono comunque competenze per essere implementate.

Un esempio classico è la realizzazione di sistemi di posta elettronica che sono realizzate mediante un server (es. Sendmail, Postfix, Qmail, ...), un sistema di mail filtering (es. Amavis), un filtro Antivirus (Es. Clamav), un anti spam (es. spamassassin, dspam), un gestore delle caselle di Posta (es. Courier, Dovecot,...), un gestore degli utenti (es. OpenLDAP, MySQL, ...), un sistema di webmail (es. Horde, Squirrelmail, ...).

Integration

Attività tipica dei system integrator che vanno a configurare componenti specifici in un'infrastruttura esistente, procedendo nel caso a personalizzare i componenti stessi aggiungendovi funzionalità.

Certificazione di compatibilità tecnica

Realizzata da integratori e consulenti può essere fatta in due modi: certificazione di aderenza ad uno standard (es. sicurezza o qualità) oppure di compatibilità con ambienti specifici. Il servizio si configura nella produzione di un'assicurazione, dietro assunzione di responsabilità, che il componente sia compatibile con una serie di regole definite con il cliente.

Questo modello si applica bene su PMI se i progetti sono piccoli, ma per progetti su larga scala è necessario che siano presenti fin dall'inizio nel progetto open source meccanismi specifici di project management.

Certificazione legale

E' un'attività prevalentemente legale con cui si certifica che i componenti utilizzati dal cliente siano compatibili in termini di licenze e non vi sia violazione di copyright o brevetti. Si tratta sostanzialmente di un'assicurazione contro eventuali rischi di violazione di “proprietà intellettuali”.

Training

Il training è uno dei modelli di business più semplici applicabili al FLOSS sostanzialmente perché:

- ✓ La mancanza di processi ufficiali di formazione permette di creare specifici programmi di training e certificazione
- ✓ Il training è intensivo e personale e richiede la creazione di materiale specifico che diventa un asset
- ✓ E' possibile specializzarsi in aree specifiche fornendo training a diversi livelli di approfondimento

Non richiede sviluppo software quindi è facile per le aziende di formazione entrare sul mercato. Anche le grandi imprese FLOSS offrono programmi di training (JBoss, RedHat, Novell).

Manutenzione e contratti di supporto

Anche questo è uno dei modelli più semplici perché è facile creare un'offerta personalizzata a tempo o a livello di servizio. E' molto facile da assimilare perché non si discosta affatto dai modelli di manutenzione evolutiva dei comuni produttori di sistemi proprietari.

Il modello di supporto è ampiamente usato dalle aziende che trasformano un prodotto proprietario (magari in un mercato maturo) in software libero. Il principio è che gli autori del codice siano gli esperti più qualificati e quindi il cliente più facilmente chiederà loro il supporto commerciale.

Migrazioni verso il FLOSS

La maggior parte dei servizi di migrazione si basano sulla realizzazione di pacchetti software o procedure di supporto che aiutino ad automatizzare la migrazione (es. configurazione degli utenti) o sulla preconfigurazione di pacchetti OSS che sostituiscono pacchetti proprietari. Esempi classici sono i servizi di groupware, la sicurezza, la realizzazione di desktop strutturati.

E' un'attività in generale complessa che, per progetti su larga scala, richiede un coordinamento ed una gestione di progetto approfondita.

Twin licensing

Il *twin licensing* detto anche il “*double licensing*” è il primo dei modelli basato sui vincoli o esternalità. E' usato dalle aziende che vogliono profitto da clienti che vogliono usare software FLOSS, ma al contempo non intendono sottostare alle condizioni della licenza.

Accade ad esempio che il cliente finale (SAP) voglia usare MySQL (Open Source) in modo nativo senza dover sottostare ai vincoli della licenza. Per questo il fornitore di MySQL, se detiene tutti i diritti, rilascia al cliente finale una versione del prodotto con una licenza diversa.

Richiede che siano rispettati alcuni specifici aspetti legali e cioè che il detentore del copyright abbia il controllo completo del codice inclusi i contributi di terzi.

Time-decay licensing

E' una licenza per la quale un evento (una nuova *release* o una *data*) cambia la natura della licenza stessa.

Alladin Ghostscript rilascia alcune patch ai clienti privilegiati a pagamento e solo dopo alcuni giorni quelle patch diventano pubbliche.

Il modello si applica al software che richiede cambiamenti rapidi (es. security e virus *signatures*) e che possono dare un vantaggio competitivo nel breve.

Servizi di mediazione

E' un modello basato sul principio per cui aziende inesperte trovano difficoltà nell'interagire con comunità sparse, come accade per i progetti OSS. I mediation services forniscono un singolo punto di contatto che raccoglie informazioni per gli sviluppatori, mailing list, forum, ecc.

Di solito queste aziende contattano direttamente gli sviluppatori o cercano di trovare aziende di supporto che dimostrano l'esperienza di uno specifico package; dopo lo sviluppo aggiungono servizi di certificazione ed integrazione per spingere il pacchetto sul mercato.

Commercial-on-open

Uno dei modi più facili è vendere software proprietario che si appoggia su FLOSS. In genere si tratta di far girare sw su una piattaforma libera o fare leva su un progetto Open Source per vendere moduli aggiuntivi.

Qualsiasi azienda percorra questo modello dovrebbe dedicare parte degli sforzi alla partecipazione alla piattaforma OSS. Questo ha il doppio vantaggio di avere un piede "dentro" la piattaforma per stimolare lo sviluppo di nuove funzionalità ed essere un "buon cittadino" del progetto stesso.

Loss-leader model

Il principio alla base di questo modello è l'investire su un progetto open source per creare o estendere un altro mercato sotto condizioni differenti.

Ad esempio gli HW vendor investono sullo sviluppo di driver per sistemi operativi open source per estendere il loro mercato hardware.

Altri esempi sono relativi a creare piattaforme o specifici protocolli; Eclipse è un progetto di grande successo che permette di creare grandi ecosistemi di strumenti e progetti che lo completano e lo estendono.

Sviluppo custom

Questo modello è basato sull'offerta di competenze per fare sviluppo custom su progetti OSS. E' una forma di specializzazione che può avere luogo su di un singolo progetto o classi di progetti (es. device driver development, open source-based J2EE systems).

Affinché il modello sia efficace, l'azienda dovrebbe aggiungere al modello tradizionale un'attività di tracking dell'evoluzione e della roadmap del progetto OSS su cui si sta specializzando, in un modo molto simile al modello commercial-on-open. Questo le permette di essere sempre allineata con l'evoluzione del progetto e quindi riuscire ad offrire servizi di alta qualità.

Ancillary market

Gli *ancillary market* rappresentano quei mercati che nascono in maniera indiretta; ad esempio la mancanza di documentazione per un vasto numero di progetti OSS porta un'opportunità per gli editori i quali finanziano lo sviluppo di pubblicazioni (es. O'Really).

Il merchandising è un mercato altrettanto importante.

5.4 Le ragioni a favore dell'open source

La letteratura accademica e informatica non è ancora giunta ad una conclusione univoca su vantaggi e svantaggi derivanti dall'adozione di software libero: analogamente a quanto avviene con l'utilizzo di ogni nuova tecnologia, questi dipendono anche da fattori specifici relativi all'organizzazione e alla strategia informatica dell'azienda.

Si riportano pertanto in questa sede le argomentazioni più diffuse a favore e contro la diffusione di software non proprietario, sottolineando che la maggior parte di queste affermazioni, con l'eccezione di quelle auto esplicative, non è stata testata a mezzo di rigorosi test scientifici.

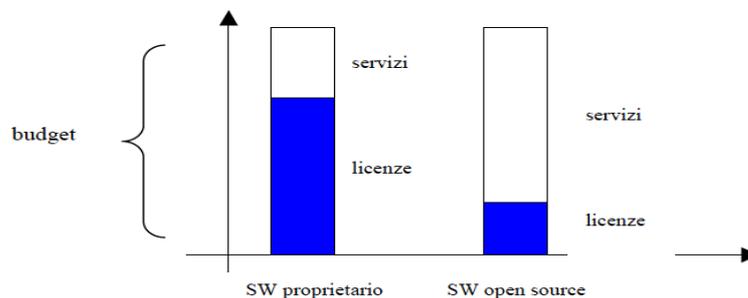
Prezzo delle licenze e aggiornamenti

Il FLOSS presenta un evidente vantaggio in termini di prezzo. Gran parte del software open source è distribuito tramite licenze che ne consentono l'utilizzo gratuito, o comunque a un corrispettivo molto basso. È possibile ottenere anche una copia su supporto fisico (CD o DVD) a un costo trascurabile. Poiché il software è scaricabile direttamente dalla rete, non esiste una vera e propria rete di rivenditori, o meglio, appare superflua: i contatti sono gestiti direttamente dalle comunità online.

I risparmi sono notevoli anche sugli aggiornamenti a fronte delle politiche commerciali di alcuni produttori di software proprietario, che propongono nuove versioni dei propri pacchetti vantandole come rivoluzionarie rispetto alle versioni precedenti. In realtà, spesso le nuove versioni non portano vantaggi all'utente in termini di funzionalità aggiuntive, ma l'utente è portato ad acquistarle per

incompatibilità con le versioni precedenti, o per non rimanere disallineato nei confronti di partner che usano la nuova versione.

Un confronto economico più corretto deve essere però compiuto non solo sulla spesa iniziale, ma tra il TCO (*total cost of ownership*) delle soluzioni open source e il TCO delle soluzioni proprietarie. Oltre al costo delle licenze, nel TCO confluiscono le spese dei servizi di supporto, della formazione, i costi di migrazione, d'installazione e di gestione. Un noto argomento a favore degli OSS è che, con un minor costo delle licenze, il budget di un'organizzazione può prevedere costi più alti per i servizi, e dunque in teoria più alti livelli di servizio, come illustrato in figura.



In conclusione, non è detto che il TCO di una soluzione open source sia minore del TCO di una soluzione proprietaria, ma normalmente la soluzione open source offre una maggiore flessibilità nell'impiego del budget disponibile.

Aderenza agli standard

La diffusione di Internet dimostra, in modo esemplare, come l'uso degli standard riesca a creare nuove opportunità di business e di lavoro. L'intera rete Internet si basa su standard a essa collegati (TCP/IP per il protocollo di trasporto, SMTP per la posta elettronica, DNS per la risoluzione dei nomi dei domini, etc.) che sono il risultato delle attività di alcuni organi di standardizzazione. Durante l'intera fase di definizione di un nuovo standard le specifiche di dettaglio dei protocolli sono rese note e vengono sottoposte a una revisione critica di tipo pubblico.

Le attività di tali organismi prevedono la realizzazione di una versione di riferimento dello standard che viene rilasciata in modalità Open Source con il duplice obiettivo di:

- ✓ diffondere e affermare lo standard;
- ✓ rendere possibili le verifiche di conformità.

Le modalità di sviluppo del software Open Source sono rese possibili dall'interoperabilità tra gruppi geograficamente distribuiti. L'obiettivo principale dei progetti Open Source è quello di essere "accessibili" al maggior numero di

persone e da qualunque piattaforma informatica. Non è interesse delle comunità Open Source creare barriere d'ingresso all'utilizzo di una nuova tecnologia e pertanto non si registrano in tale ambiente attività di estensione proprietaria degli standard specificati.

L'aderenza agli standard è di fondamentale importanza per tutti quei soggetti (pubblica amministrazione, sistema bancario, ecc.) che debbono offrire servizi a una platea molto vasta di interlocutori esterni.

Elevata modularità e customizzazione

Il software open source viene progettato in modo flessibile e modulare. Questo garantisce l'interoperabilità tra le varie applicazioni open source, rendendo in teoria lo scambio di dati più efficace.

In termini di interoperabilità, infatti, il software open è più adatto del software proprietario. Lo scambio di dati e funzioni tra prodotti diversi implica difatti, in generale, la realizzazione di interfacce, e in caso di software proprietario solo chi detiene il codice sorgente può realizzare tali interfacce. Si noti che l'interoperabilità non comporta anche la portabilità, che invece è un punto a sfavore degli OSS.

Si noti anche, a proposito dell'interscambio di dati, che l'uso di un formato aperto per condividere documenti e/o file non è tecnicamente legato all'open source: software proprietari possono in teoria utilizzare comunque formati standard. Tuttavia, per i produttori di software proprietario, l'uso di formati chiusi è una politica commerciale che può portare vantaggi. Si pensi ai formati di Microsoft Office, che impongono di fatto uno standard a cui gli utenti devono adeguarsi, per cui ad esempio un utente è costretto ad acquistare la nuova versione di Excel (o di PowerPoint, o di Access) per poter collaborare con altri utenti che usano la nuova versione.

Indipendenza dai fornitori e incremento della competitività del mercato

Le modalità di sviluppo del software adottate dalle comunità Open Source e le licenze che tutelano tale software non consentono la nascita di monopoli da parte dei produttori di software. La disponibilità del codice sorgente e la diffusa conoscenza delle tecnologie utilizzate nello sviluppo dei prodotti Open Source, quali i linguaggi di programmazione e le tecniche di comunicazione, contribuisce non solo a ridurre le costrizioni imposte da una software house, ma anche e soprattutto a incrementare la concorrenzialità del mercato, contribuendo a un miglioramento dei prodotti disponibili e a una riduzione dei prezzi.

Protezione degli investimenti

Il software proprietario evolve secondo logiche di mercato. Le nuove versioni dei prodotti proprietari, che poi nel breve/medio termine risultano essere le sole

garantite dal supporto del fornitore, vengono molto spesso rilasciate con certificazioni di compatibilità che impongono all'utente l'aggiornamento di altre componenti software e in alcuni casi il rinnovo delle piattaforme hardware per l'aumento di risorse elaborative richiesto dai nuovi prodotti.

L'utilizzo di prodotti Open Source consente di programmare, con maggiore autonomia, l'utilizzo di versioni successive e, al limite, di non utilizzarle affatto con il vantaggio di:

- ✓ salvaguardare gli investimenti fatti in termini di hardware e software senza essere esposti alle scelte strategiche del fornitore (es. eliminazione di un prodotto dal catalogo);
- ✓ mantenere una maggiore autonomia decisionale nel pianificare gli aggiornamenti.

Supporto

Il supporto viene talvolta considerato uno dei punti negativi del software Open Source. Invero, per i prodotti Open Source largamente diffusi (compresi nelle categorie del software di base e infrastrutturale), si ha a disposizione (siti web, newsgroup) un'ampia documentazione tecnica volta a spiegare le tecniche di installazione, di configurazione e di risoluzione dei problemi.

Non va trascurata inoltre l'ampia partecipazione della comunità di sviluppo alla risoluzione dei problemi: è frequente che chi segnala l'inconveniente, disponendo del codice sorgente, provveda alla pubblicazione della correzione. Di notevole interesse è la documentazione raccolta nelle Frequently Asked Question (FAQ) contenente tutte le domande che rivestono interesse generale, con relative risposte da parte della comunità di sviluppo. Normalmente la consultazione delle FAQ è sufficiente a far superare la gran parte delle problemi tecnici.

A questa tipologia di supporto, si è aggiunta anche quella che fa riferimento alle modalità tradizionali che contraddistinguono il software proprietario; società come IBM o Red Hat sono in grado di stipulare contratti di assistenza del tutto equivalenti a quelli in uso per i prodotti proprietari.

Affidabilità e sicurezza del software

Il software open source ha generalmente un livello di affidabilità molto elevata, in molti casi superiore al software proprietario. Le caratteristiche tipiche dello sviluppo del software aperto, quali la condivisione del codice sorgente e la possibilità per chiunque di segnalare e risolvere i bachi del programma, consentono una crescita esponenziale della stabilità del software. Questo significa che i problemi vengono risolti molto rapidamente e secondo le esigenze specifiche delle persone. Inoltre, il software aperto permette (ma non garantisce) un grado maggiore di sicurezza, poiché è sempre possibile osservarne il codice rendendo più agevoli i controlli interni (ove nei software proprietari ci si deve affidare ai

produttori) alla ricerca di eventuali “back door” o debolezze sfruttabili da attacchi esterni. Questo spiega il successo di molte piattaforme considerate sostanzialmente mature, quali Linux, Apache o OpenOffice.

Efficienza e scalabilità

Il software open source è generalmente estremamente scalabile. Soprattutto, l’efficienza si mantiene molto elevata anche con computer obsoleti, poiché i requisiti di sistema sono generalmente modesti. Questo non significa che il software sia limitato o povero di funzionalità, quanto piuttosto che la progettazione open source consente di creare applicazioni notevolmente ottimizzate: le comunità open source rilasciano le nuove versioni del software solo quando queste sono effettivamente migliori delle precedenti e non per motivazioni puramente commerciali.

Molto spesso con il software proprietario, allo scopo di acquisire vantaggi competitivi, vengono rilasciati prodotti software prima ancora di aver risolto tutti i problemi e averne verificato la stabilità, salvo procedere a una serie di correzioni successive.

Il continuo rilascio di nuovi prodotti e nuove versioni anche quando le effettive novità sono poche, “costringe” gli utenti finali a una estenuante rincorsa che ha impatti sulla stabilità dei sistemi informatici.

Si tratta di indubbi benefici di cui, tuttavia, è necessario valutare la percezione da parte di ciascuna parte in causa nel processo di adozione di una licenza libera:

- Accademico
- Utente finale:
 - ✓ utenza domestica;
 - ✓ utenza aziendale o professionale;
- Azienda produttrice di software o libero professionista (consulente).

Accademico

I vantaggi elencati in precedenza sono tutti riscontrabili in questa figura, del resto discendono direttamente dalle quattro libertà fondamentali che una licenza libera deve possedere :

1. Poter eseguire il programma per qualsiasi scopo
2. Poter studiare il codice sorgente e poterlo modificare secondo le proprie esigenze
3. Poter ridistribuire il programma liberamente

4. Poter ridistribuire liberamente le proprie modifiche al programma

In genere questa figura ha tutte le conoscenze necessarie per comprendere gli errori, implementare correzioni e applicare modifiche funzionali o di personalizzazione al codice. Tali azioni possono essere del tutto indipendenti da esigenze e richieste concrete: i tempi e i modi sono dettati dai ritmi dello studio e della ricerca.

Il potere primario che le licenze libere hanno, è quello di creare comunità di sviluppatori, che non hanno al proprio interno gerarchie o strette ripartizioni di compiti (al contrario del modello proprietario-cattedrale), ma fa della cooperazione il proprio punto di forza.

Utente finale

Tale tipologia di stakeholder è stata suddivisa precedentemente in due. Il primo soggetto, l'utente domestico, è una figura più generale dell'accademico, in quanto fa parte esso stesso della comunità, ma è un utente "passivo", in quanto trae indirettamente, dalle licenze open applicate ai software, i benefici elencati in precedenza. Il secondo soggetto invece, l'utenza aziendale, merita maggior attenzione, in quanto per questa figura l'obiettivo principale è generare profitto, per cui tutto quello che potrebbe portare a mancati guadagni è da esaminare attentamente. Bisogna riflettere adeguatamente sui risvolti e sulle conseguenze dell'adozione di software libero, allo scopo di individuare con accuratezza come generare ricadute positive ed evitare le relative insidie. Sicuramente la forte componente di gratuità presente nel software sotto licenza libera costituisce un ottimo catalizzatore dell'attenzione dell'utenza aziendale. Tuttavia è necessario riflettere bene sul valore complessivo del TOC in presenza e assenza di software libero. Un'azienda in quanto tale, se non dotata di professionalità interne adeguatamente preparate, considera una scommessa affidare il proprio business al modello della cooperazione gratuita e disinteressata, in quanto assolutamente non controllabile.

Purtroppo la cultura aziendale europea, e soprattutto quella italiana, non contempla la nozione di gratuità, per cui ancora per molto tempo si assisterà ad una penetrazione lenta di queste idee, ma con una schiacciante prevalenza dei vecchi modelli di business, basati su licenze proprietarie, con tutte le conseguenze negative che quest'ultime portano con sé (vincoli contrattuali, spese iniziali e di aggiornamento, esposizione ad atteggiamenti ricattatori da parte dei fornitori, etc).

Riguardo alle Pubbliche Amministrazioni il discorso si fa ancora più serio: non si tratta di un'azienda che ha come scopo il profitto, ma di una struttura la cui esistenza è garanzia della organizzazione e strutturazione della società civile. Molto spesso, soprattutto in Italia, il processo di de-materializzazione degli enti porta a dare in outsourcing il servizio di protocollazione e di gestione documentale, dovuto alla endemica mancanza di esperti interni alle amministrazioni e della onerosità delle implementazioni infrastrutturali che, per legge, devono tutelare i sistemi di gestione e archiviazione. Risulta molto meno

oneroso infatti affidare la gestione del servizio ad aziende esterne che, ovviamente, propongono i propri software proprietari, nonostante la controparte open sia comunque disponibile.

Anche in questo caso, tuttavia, l'ostacolo principale è la mentalità: per lungo tempo ancora si assisterà alla coesistenza di prodotti software sotto licenze libere e proprietarie.

Azienda produttrice di software o libero professionista (consulente)

Probabilmente sono le uniche figure che verificano un guadagno immediato dall'adozione di software libero. L'analisi svolta sulle maggiori licenze open ha mostrato come il software che utilizza tali licenze può anche essere venduto generando profitto, se non direttamente tramite i servizi offerti, come ad esempio il packaging e le consulenze su relativa installazione, configurazione, personalizzazione, addestramento del personale e adeguamento di processi aziendali.

In definitiva per il fornitore si tratta di un cambio di business: piuttosto che concentrarsi sul prodotto, deve concentrarsi sul servizio e questo fatto richiede sicuramente una metamorfosi delle attività core, che devono trasformarsi da semplici veicolatori di prodotti a partner dei clienti con cui stringere rapporti di alleanza più solidi e duraturi.

Per gli esperti del settore informatico, infine, si aprono possibilità di business notevoli, sia sul versante fornitori sia sul versante utenza finale professionale. Tuttavia sarebbe opportuno chiedersi e valutare se e quanto i vantaggi e benefici dei fornitori dei servizi si trasferiscono sull'utenza finale.

5.5 Profili critici del software open source

In questo paragrafo si vanno ad enunciare quelli che, a mio avviso, risultano essere le caratteristiche sfavorevoli del software a codice aperto ed i possibili fattori di rischio.

Entità *Total Cost of Ownership* (TCO)

Oltre al costo di acquisto del prodotto e delle licenze di utilizzo, nel TCO confluiscono le spese dei servizi di supporto, assistenza e formazione, i costi di migrazione, d'installazione e di gestione. La valutazione quindi del costo-opportunità di passare ad applicazioni open source deve essere fatta tenendo conto dei tempi necessari per l'apprendimento e per sviluppare le competenze necessarie per gestire il software al meglio.

Inaffidabilità della comunità

L'efficienza del software open source dipende strettamente dall'esistenza di una comunità sufficientemente varia e ampia di programmatori competenti. Se la partecipazione dei programmatori viene meno, il progetto rischia di arenarsi. Questo non accade nel software proprietario, dove il supporto viene garantito dalla software house. In alcuni casi, questo problema viene evitato impiegando un gruppo di programmatori professionisti per lo sviluppo delle componenti più importanti del software, mentre si cerca di attrarre i volontari delle comunità open source per la risoluzione di problemi minori, come la risoluzione dei bug.

Usabilità

Tendenzialmente, il software open source si è affermato soprattutto nell'ambito della gestione e organizzazione dei dati (back-end), mentre riveste minore importanza fra le applicazioni che gestiscono l'interazione tra interfacce e utente.

Questo aspetto è legato al fatto che tendenzialmente il software aperto è software scritto da programmatori per programmatori. Il fatto di rivolgersi alle masse ha portato le software house a curare maggiormente l'usabilità delle interfacce, rendendo le applicazioni più comode e intuitive da utilizzare. Va comunque osservato che l'entrata in campo di aziende aventi l'obiettivo di sfruttare l'open source per fini commerciali ha prodotto dei rilevanti cambiamenti. Esistono oggi applicazioni, quali KDE (K Desktop Environment), GNOME (GNU Network Object Model Environment), OpenOffice, Mozilla Firefox, Mozilla Thunderbird, Gimp, Eclipse, Project Open, che hanno un livello di usabilità analogo e a volte superiore, a quelle di un prodotto commerciale.

Incompatibilità con applicazioni specifiche

Nonostante l'elevato grado di personalizzazione e modularità del software open source, vi possono essere casi d'incompatibilità con applicazioni e software specifici sviluppati da terze parti. I problemi di compatibilità riguardano ovviamente anche i prodotti proprietari, ma nel caso dell'open source, è presente un rischio ulteriore. Infatti, nel caso di applicazioni settoriali, rivolte a un mercato di nicchia, è più agevole rivolgersi a dei programmatori professionisti. L'inesistenza di una "massa critica" che faccia crescere la comunità online riduce l'opportunità di pervenire all'integrazione tra il software open source e l'applicazione proprietaria. Questa è una grave limitazione soprattutto quando formati proprietari assurgono a standard *de facto* del mercato: il rischio diventa di incorrere in rilevanti costi di lock-in, ovvero di rimanere vincolati alla piattaforma in uso. La possibilità di utilizzare il software e uno standard di dati aperto dovrà essere valutato non solo sull'interoperabilità, ma necessariamente anche sulla portabilità.

Assenza di responsabilità legale sul software

Sebbene anche il software commerciale venga generalmente rilasciato con licenze d'uso che contengono precise clausole di limitazione di garanzia e di responsabilità per danni diretti o indiretti causati dal software, è possibile, laddove esista la necessità di garanzie specifiche, stipulare contratti *ad hoc* con il fornitore del software.

Per i prodotti Open Source tali garanzie non possono essere legalmente assicurate in quanto, come già detto in precedenza, sono le comunità di sviluppo che detengono la proprietà intellettuale del software prodotto e ne curano l'evoluzione e la manutenzione.

Pianificazione e controllo dei progetti

Le modalità di sviluppo di un progetto Open Source non garantiscono che uno specifico sviluppo inizi o termini con un prodotto consolidato e in tempi predefiniti. La nascita di un nuovo progetto, infatti, si concentra inizialmente sulla definizione degli obiettivi funzionali e sulla predisposizione di un prototipo. L'accoglienza che il progetto potrà avere non è facilmente prevedibile così come la sua vitalità nel lungo periodo.

Tale svantaggio può essere minimizzato adottando una politica di selezione dei prodotti che escluda quelli che non abbiano raggiunto versioni stabili.

Nel caso vi sia l'interesse a seguire l'evoluzione di uno specifico progetto, che non ha ancora raggiunto livelli di stabilità, la partecipazione attiva alla comunità di sviluppo offre la possibilità di valutare meglio i tempi e le modalità di realizzazione.

Mercato instabile

Il modello attuale di distribuzione del software open source, economicamente basato sull'offerta di servizi anziché sulle licenze, è rischioso in un mercato aggressivo come quello dell'IT. Le scarsissime barriere all'entrata aumentano esponenzialmente la turbolenza dell'ambiente competitivo con cui ci si confronta. Per questo motivo, alcuni distributori di OSS si trovano in difficoltà.

Il pericolo, per le grandi organizzazioni che necessitano di supporto nel medio/lungo termine, è che il distributore scelto esca dal mercato prima che il periodo d'assistenza previsto dal contratto sia terminato.

5.6 Il futuro dell'open source software

Come abbiamo visto, il fenomeno del software libero ed open source è molto complesso e sfaccettato. Due sono le anime principali, quella corrispondente al movimento capitanato dalla Free Software Foundation e quella corrispondente alla Open Source Initiative, e tra queste sono riscontrabili molte sfumature.

A detta dei principali analisti del settore, oggi possiamo considerare l'Open Source un modello di sviluppo software maturo. Questo spiega il motivo per cui molte aziende cercano di trovare risposta alle proprie esigenze cercando software con licenza Open Source prima di passare alla selezione di software commerciali.

La strada da fare è ancora molta, se si pensa che i prodotti proprietari concorrenti possono contare su una anzianità in alcuni casi più che decennale, ma le prospettive sono incoraggianti, pensando alla giovane età di molti Progetti già a buon punto.

Questo non fa che confermare in parte gli aspetti positivi del modello del Progetto Open Source tracciati precedentemente. Tuttavia bisogna rilevare che le ombre non sono assenti. Proprio per le sue caratteristiche volontarie o quasi, il Progetto Open Source è portatore di risultati non sempre efficaci ed all'altezza della sua fama nella comunità o tra gli entusiasti dell'ultima ora.

Il mondo open source è disseminato di Progetti lacunosi ed in forte ritardo di sviluppo a causa, spesso, dello scarso interesse da parte della comunità. Per la maggior parte questi Progetti sono di scarsa importanza, tuttavia non è raro che alcuni facciano parte di Progetti ben più ampi ed importanti, provocando, con il loro ritardo, quello che si può definire un "collo di bottiglia".

Alla luce di questo ci si può chiedere, quindi, quanto possa essere appetibile per il mondo commerciale un modello che presenta, accanto a dei grossi punti forti, altrettanto grosse debolezze. Si ha l'impressione che l'open source produca più incertezze che certezze, tanto care al business.

A mio avviso, per quanto ho potuto osservare, buona parte delle critiche a questo modello, pur fondate, appaiono poco rilevanti in un'ottica di mercato. L'attenzione, infatti, va posta sui principi che stanno alla base dei concetti di software libero ed open source. L'azienda può trarre un effettivo vantaggio dalla diversa struttura dei costi derivante sia dall'acquisizione che dalla produzione e distribuzione di questo tipo di software. Le licenze libere ed open source possono liberare sia l'azienda sia il cliente da scomodi vincoli che non fanno altro che togliere spazio alla vera risorsa principale del settore tecnologico e non solo: i servizi.

E' un dato di fatto che le più grosse aziende nel campo del software stiano facendo grossi investimenti nell'open source per munirsi degli strumenti necessari per competere in questo campo.

Non c'è dubbio, quindi, che le comunità continueranno ad esistere e a crescere, come hanno fatto dalla loro nascita, spinte da ideali forti e da un background radicato. Rimane da vedere se e quanto di tutto ciò possa essere trasferito nel mondo del business. Il mondo delle grosse company probabilmente continuerà ad essere dominato dai soliti grossi nomi che si contenderanno il mercato mondiale con Microsoft. Mentre le imprese medio-piccole potranno forse trarre, se lo capiranno, un giovamento dall'utilizzo di un prodotto software che le pone su un piano di maggiore autonomia e libertà, senza onerosi e limitanti contratti e accordi di subordinazione conclusi ancora con le company di cui sopra.

E' previsto dagli studi che, nei prossimi anni, le reti sociali e i servizi di cloud computing faranno un uso sempre più massiccio degli standard del Web e del software FLOSS, consentendo alle persone di interagire con amici, governi e aziende. Infine, il FLOSS sarà al centro dei datacenter "verdi" e degli altri modelli di computing a "basso impatto ambientale".

Ma tutto ciò non si avvererà per magia, avvertono gli esperti. Perché il FLOSS possa davvero continuare a crescere ed evolversi, investitori, legislatori, formatori, elettori e persino consumatori dovranno fare la loro parte: i governi favorendo gli standard e le tecnologie aperti; gli investitori, finanziando la ricerca delle tecnologie più strategiche e cruciali per il FLOSS; i formatori, migrando i propri corsi verso piattaforme aperte; i consumatori e gli elettori (l'ultima categoria sovrainsieme della prima) votando i politici che sostengono il FLOSS e prediligendo prodotti basati su standard e software aperti.

CAPITOLO 6

6. Conclusioni

Nel linguaggio informatico il concetto di open source e software libero individua un modello volontario di licenza e sub-licenza per lo sfruttamento del diritto d'autore su un programma per elaboratore, che si fonda sulla diretta accessibilità al sottostante codice sorgente e sulla libera modificabilità del software concesso in uso secondo tale modello.

Di recente, infatti, accanto al modello di licenza tradizionale, che prevede il pagamento di un corrispettivo a fronte della concessione del diritto d'uso, si sono imposti, nel mondo dell'informatica, schemi negoziali alternativi, i quali consentono all'utilizzatore del programma di avere una disponibilità completa sul codice sorgente e d'impiegare il software anche senza corrispettivo. Si tratta di formule contrattuali che concedono il diritto di utilizzare il programma in ogni settore di attività.

La licenza di tipo open source, quindi, esprime la rinuncia volontaria del titolare del copyright sia ad utilizzare le facoltà escludenti tipiche di esso, così favorendo l'interesse degli altri operatori/utenti, sia a fruire della conoscenza del codice sorgente, sia ad utilizzare i prodotti sviluppati sulla base del primo.

Attraverso la conoscenza del codice sorgente, infatti, si può apprendere la struttura del programma, la logica posta alla base della sua realizzazione, ed è possibile effettuare qualsiasi intervento modificativo, anche al fine di conseguire una interoperabilità o integrazione con altri programmi. Per tali ragioni, nei tradizionali modelli contrattuali di concessione in uso del software, non è consentito all'utente di ottenere la disponibilità del codice sorgente.

E' possibile dire, quindi, che un programma open source è un software che il creatore ha deciso di mettere a disposizione degli altri utenti, autorizzandoli a studiare il codice sorgente, a modificarlo e a ridistribuirlo liberamente, sia pure con le limitazioni che le parti possono pattuire nell'ambito dell'autonomia

negoziale. Si deve ancora ribadire che i concetti di software libero e di software con codice ispezionabile non sono nozioni concernenti una determinata tecnologia, marca o prodotto, bensì esprimono una caratteristica giuridica.

In sostanza, ciò che distingue il software libero da quello proprietario è il differente contenuto dell'accordo negoziale (licenza), posto a fondamento della disciplina dei diritti di utilizzazione del programma; e la scelta circa l'adozione dell'uno o dell'altro modulo negoziale appartiene alla volontà dell'utente.

Per quanto concerne il Free e Open Source software, è possibile dire che le loro definizioni tendono a sovrapporsi: osservando i due movimenti in modo assolutamente imparziale si può notare come le similitudini e gli obiettivi siano quasi coincidenti. Entrambi i movimenti, infatti, hanno le stesse origini e la stessa evoluzione all'interno della cultura hacker e pertanto condividono gran parte dei principi. In effetti, da un punto di vista pratico le differenze sono risibili. Ma pur condividendo le medesime fondamenta, gli obiettivi sono opposti. Il Free Software pone l'attenzione in primo piano sugli aspetti etici, morali e filosofici, ed è quindi orientato a una filosofia più ideologica, che si sposa bene con scelte politiche. L'obiettivo dell'Open Source Software, invece, si trova a valle e consiste nell'utilizzo delle libertà delle persone come mezzo di organizzazione del lavoro per la produzione di software "migliore, ed è orientato a una filosofia più commerciale che si adatta bene alle ragioni di mercato.

Questa dicotomia ha creato inevitabili scontri ideologici, la maggior parte dei quali riguardanti più la forma che la sostanza. Di conseguenza, il concetto di FLOSS è residuale. Nasce dall'esigenza di considerare in un'unica prospettiva le due "anime" del software creato in modo collaborativo.

Ad entrambe le organizzazioni, per definirsi Free Software o Open Source Software occorre che lo stesso abbia le seguenti 4 libertà:

1. Libertà d'uso per qualsiasi scopo e cioè senza alcuna limitazione commerciale, etica o religiosa che sia
2. Libertà di poter ridistribuire il software senza alcuna limitazione e cioè si può chiedere un compenso o svilupparci sopra qualsiasi attività collaterale
3. Libertà di poter modificare il software. L'accesso al codice sorgente è un prerequisito
4. Libertà di poter ridistribuire le modifiche.

L'unica vera e sostanziale differenza sta FSF e OSI sta in questo ultimo punto, cioè sui diritti di modifica e distribuzione che un utente possiede quando utilizza software libero.

Mentre la Free Software Foundation sostiene, in modo quasi religioso, che qualsiasi opera derivata da software libero debba essere essa stessa libera, la OSI lascia questa libertà allo sviluppatore, il quale può decidere se dalla propria opera

terze parti possano ricavare lavori più estesi che siano distribuibili con licenza diversa dall'originaria o meno.

L'intento iniziale della FSF, infatti, non era quello di creare un sistema operativo e programmi gratuiti bensì liberi nel più ampio significato del termine, cioè liberi di poter circolare e di essere condivisi con chiunque li ritenesse utili. La gratuità non è mai stata una parola chiave ma una interpretazione scorretta del termine free, che in inglese può essere utilizzato indistintamente per indicare sia libero sia gratuito.

Per questa ragione, quando si parla di Free Software, per rimarcare i concetti di libertà si fa riferimento a “free as in freedom” mentre quando si vuole mettere in evidenza la gratuità si parla di “free as in beer”.

Dalla parte opposta, la politica dell'OSI è sempre stata molto liberale e permissiva, lasciando a chiunque la libertà di scrivere la propria licenza purché rispettasse i principi di cui sopra e chiedesse l'approvazione all'OSI. Il risultato è stato un proliferare di licenze che ha portato alla nascita di una quarantina di tipi diversi di licenze, non sempre fra loro compatibili. La conseguenza è che due software con licenze OSI differenti possano trovarsi nella difficile situazione di non poter essere integrati insieme.

Negli ultimi anni c'è stata una presa di coscienza sul danno che questa proliferazione può portare al movimento e di conseguenza si sta cercando di mettere un freno limitando l'approvazione di nuove licenze e cercando di garantire compatibilità fra di loro.

Da parte sua la FSF approva alcune delle licenze OSI evidenziando quelle che sono compatibili con la GPL. Quindi non tutto l'OSS può dirsi Free Software, o almeno non nel senso puro del termine.

L'affermazione crescente del software OS va di pari passo con la diffusione di Internet nel mondo: tra i primi benefici va sottolineata la conseguente, ugualmente progressiva diffusione di standard e formati aperti, ed i primi passi verso la stabilità, e quindi l'affidabilità dei prodotti OS attraverso la creazione delle community. Queste appaiono come un primo, spontaneo e necessario, assetto organizzativo condiviso per ricavare i benefici derivanti alla collettività dall'aver a disposizione il codice sorgente.

Da tale rilevazione delle caratteristiche, ad oggi, del fenomeno OS, scaturisce la sensazione che si è all'inizio di un processo di trasformazione della realtà del software, i cui risultati a lungo termine potrebbero modificare in maniera imprevedibile l'intero scenario.

Si osserva infatti che gli standard e i formati aperti, affermatasi con Internet, sono un primo passo verso una sorta di lingua comune che unisce di fatto gli utilizzatori della rete, e che non potrà che aggiornarsi e crescere nel tempo.

E' curioso che la maggior parte delle decisioni riguardanti la licenza da adottare non vengano prese da avvocati, quanto piuttosto dagli stessi sviluppatori del software. Ciò mette in rilievo la mancanza di attaccamento agli aspetti legali da parte degli utenti che adoperano queste licenze. Infatti, i programmatori scelgono la licenza in funzione del modello di sviluppo che ha il software che preferiscono o che è prodotto dallo stesso mondo a cui appartengono gli sviluppatori. Così, i termini e le condizioni delle diverse licenze sono solitamente ben conosciuti dagli sviluppatori FLOSS.

Passando all'analisi degli sviluppi della dottrina e giurisprudenza italiana e statunitense in tema di protezione giuridica del *software* emerge l'opportunità di una coesistenza del diritto d'autore e del sistema brevettuale nella tutela del *software*.

Questa teoria trova conferma nell'esperienza giuridica nordamericana, in cui il numero di brevetti concessi per *software* sta crescendo secondo ritmi esponenziali, pur essendo i programmi per elaboratore materia del diritto d'autore. La complementarità tra le due forme di tutela si rende, quindi, necessaria perché il diritto d'autore non sia snaturato e le sue carenze (in ordine ai requisiti per ottenere tutela ed alle delicate tematiche in tema di *reverse engineering*) siano colmate dal sistema brevettuale. Nell'attuale sistema giuridico italiano occorrerà effettuare di conseguenza una duplice operazione: il brevetto dovrà essere adeguato alle peculiari caratteristiche del *software*; per il diritto d'autore, invece, che comunque resta un dato positivo nel nostro ordinamento giuridico, si dovrà cercare una più corretta estensione. La scelta della forma di tutela per il software produce una forte incidenza a livello socio-economico. *De iure condendo* sarà pertanto essenziale elaborare una forma di tutela che oltre alla giusta protezione di ordine giuridico del creato e dell'investimento, si proponga come finalità principale la salvaguardia degli utenti finali e la promozione dello sviluppo tecnologico.

Non abbiamo bisogno di ricorrere ad elucubrazioni filosofiche per capire che cosa significherebbe per le aziende del software un tale cambiamento di direzione della Comunità europea: un paese d'oltreoceano è già da tempo impegnato a seguire la via della brevettazione del software e così possiamo dare uno sguardo a ciò che è successo lì. A guardare i brevetti di software che sono stati concessi, si vede che essi tutelano un metodo astratto per risolvere un problema, non uno specifico pezzo di codice scritto apposta per risolvere quel particolare problema e che fa parte di un programma che può anche non esistere ancora. Nonostante l'enorme numero di argomentazioni diverse e sofisticate che si possono trovare sulla materia, è un dato di fatto che per un programmatore il brevetto è una cosa profondamente diversa dal diritto d'autore. Se si estende il diritto brevettuale anche al software, allora non si potranno più scrivere programmi con funzionalità simili a qualcosa che è tutelato dal brevetto di un concorrente. Non importa quanto il proprio programma sia superiore, né che il programma del concorrente sia fatto male o, peggio, non importa se l'abbia poi davvero scritto o se intenda

effettivamente farlo. Per fare un programma è necessario ottenere la licenza dal titolare del brevetto e questo comporta delle spese. Ma non è solo questione di soldi. Il titolare del brevetto può negare la licenza di utilizzare una tecnologia chiave semplicemente per questioni di antipatia.

In conclusione, la filosofia dell'Open Source, si basa principalmente sul libero scambio, la libera condivisione e la libera collaborazione. I creatori del software Open Source mettono a disposizione di chiunque i codici sorgente dei programmi, affinché ognuno ne possa usufruire liberamente e contribuire a migliorarlo, senza dover pagare alcunché. La sola clausola è che le modifiche e i miglioramenti siano anch'essi resi pubblici e disponibili liberamente. Questa filosofia si contrappone in modo radicale a quella commerciale attualmente dominante, secondo la quale chi crea software o qualsiasi altro prodotto ne detiene i diritti d'uso e nessuno può utilizzare il prodotto se non dietro il pagamento di un prezzo stabilito dal produttore. Si noti che la filosofia Open Source non esclude l'uso commerciale del software, chiunque può utilizzarlo come meglio crede, può regalarlo o venderlo, distribuirlo liberamente e farne ciò che vuole, secondo una visione decisamente libertaria radicalmente diversa da quella proprietaria, che è invece monolitica e non lascia spazio ad alternative tra il rapporto produttore-utilizzatore, con il primo che produce e tiene segreti i suoi codici, e il secondo che fruisce del prodotto così com'è dietro pagamento stabilito dal produttore, senza poter fare alcuna modifica.

Come è possibile immaginare, l'estensione su larga scala della filosofia libertaria Open Source può scardinare completamente le basi che regolano attualmente il commercio e lo scambio di beni e servizi. Dal rapporto gerarchico a struttura verticale attualmente dominante, con pochi potentati che decidono per tutti e dettano le condizioni, si passerebbe alla libera produzione e condivisione a struttura orizzontale, dove chi usufruisce del prodotto può diventare co-produttore e dove le possibilità di scelta sono pressoché infinite.

Ringraziamenti

Nonostante la pagina che mi accingo a completare non sia quella iniziale di questa tesi, è stata la prima che ho desiderato scrivere, fin dall'inizio dell'Università. Per tanto non posso far altro che ringraziare tutti coloro che mi hanno sostenuto ed incoraggiato fino ad arrivare a questo obiettivo della mia vita.

Seduto alla mia scrivania, occupato negli ultimi sviluppi della tesi, ancora non mi rendo conto di essere arrivato alla fine di questo percorso che ha coinvolto tutto me stesso in questi anni; guardandomi indietro mi rendo conto che tante cose nella mia vita e dentro di me sono cambiate: il mio modo di pensare, di affrontare le cose, il mio modo di relazionarmi agli altri.....forse sono cresciuto, ma spero di rimanere quella persona umile e che si mette in discussione, che sono sempre stato.

Ripercorrendo la mia strada, non posso fare a meno di pensare a quanti mi hanno fatto da ala, come nel caso di un ciclista, che impegna ogni fibra del suo essere per vincere la vetta che lo separa dal traguardo, e trova forza e sostegno dal tifo che le persone gli offrono lungo il percorso.

Desidero innanzitutto ringraziare la prof.ssa Finocchiaro, relatore di questa tesi, e la Dott.ssa Ricci, per la grande disponibilità e cortesia dimostratemi, e per tutto l'aiuto fornito durante la stesura.

Un grazie di cuore va, ovviamente, ai miei genitori, senza i quali non sarei mai potuto arrivare a questo punto; non parlo solo del sostegno economico, che sicuramente è stato indispensabile, ma di quell'aiuto tacito o esplicito che tante volte è venuto dal loro cuore: mi riferisco a tutte le occasioni in cui mia madre,

celando in silenzio l'ansia, mi ha incoraggiato, vedendomi preso dai libri o preoccupato per un programma troppo lungo che proprio non voleva entrarmi in testa; ai discorsi di mio padre, quando, convinto che non stessi ascoltando, parlava di me orgoglioso, dimenticandosi del mio caratterino non facile. Vorrei che questo mio traguardo raggiunto, per quanto possibile, fosse un premio anche per loro e per i sacrifici che hanno fatto.

Desidero ringraziare anche tutti gli altri miei familiari, che mi sono sempre stati vicini durante questi anni ed hanno sempre creduto in me.

Un altro ringraziamento è rivolto ai compagni di studi, per essermi stati vicini sia nei momenti difficili, sia nei momenti felici: sono stati per me più veri amici che semplici compagni. Tra questi ricordo con piacere Alessandro, Giulio e Silverio, con i quali oltre ad aver preparato insieme molti esami, ho condiviso anche esperienze di vita. Menzionare tutti i miei compagni di studio sarebbe un compito estremamente arduo e faticoso, per tale motivo rivolgo un grazie anche a tutti coloro i quali non ho menzionato.

Per ultimo ma non per ordine di importanza, vorrei ringraziare la persona più importante della mia vita che mi è stata vicina in ogni momento di difficoltà e che in qualche modo ha reso possibile il compimento di tale lavoro standomi sempre accanto.....grazie Norma.

Bibliografia

[1] Marco Bertani. *Guida Alle licenze di software libero e open source*. Nyberg Edizioni. Milano, 2004.

[2] Giustino Fumagalli. *La tutela del software nell'Unione Europea. Brevetto e Diritto d'Autore*. Nyberg Edizioni. Milano. 2004

[3] Nicola Bassi. *Open Source analisi di un movimento*. Apogeo. Milano, 2000.
<http://www.apogeeonline.com/libri/88-503-1065-X/scheda>

[4] Barbara Musti. *I contratti ad oggetto informatico*. Giuffrè. 2008.

[5] Elena Grandi. *Introduzione al mondo del Software Libero e dell'Open Source*. 2004.
<http://www.pluto.it/files/ildp/doc-it/intro-swlibero/index.html>

[6] Simone Aliprandi. *Compendio di libertà informatica e cultura open*. 2006.
<http://www.copyleft-italia.it/it/libri.html>

[7] Simone Aliprandi. *Creative Commons: manuale operativo. Guida all'uso delle licenze e degli altri strumenti CC*. 2008.
<http://www.copyleft-italia.it/it/libri.html>

[8] Simone Aliprandi. *Capire il copyright. Percorso guidato nel diritto d'autore*. 2007.

<http://www.copyleft-italia.it/it/libri.html>

[9] Simone Aliprandi. *Copyleft e Opencontent*. 2005.

<http://www.copyleft-italia.it/pubblicazioni>

[10] Simone Aliprandi. *Teoria e pratica del copyleft*. 2006.

<http://www.copyleft-italia.it/pubblicazioni>

[11] Rapporto conclusivo Gruppo di lavoro “Codice sorgente aperto” (“Open Source”).

archivio.cnipa.gov.it/site/_files/Rapporto%20conclusivo_OSS.pdf

[12] Angelo Raffaele Meo. *Software Libero e “Open Source”*. Mondo Digitale. 2002

www.dvara.net/hk/meo.pdf

[13] Antonio Florio. *Il problema della qualificazione giuridica delle licenze di software free ed open source*. Diritto dell'informatica. 2009.

<http://www.dirittodellinformatica.it/focus/copyright/qualificazione-giuridica-licenze-software-free-open-source-20090324294.html>

[14] Antonio Piva, David D'Agostini. *La tutela giuridica dei programmi per elaboratore*. Mondo Digitale. 2003

<http://www.mondodigitale.net/contenuto.asp?pag=archivio2003>

[15] Antonio Piva, David D'Agostini. *Le licenze software e Open Source*. Mondo digitale. 2007.

<http://www.mondodigitale.net/contenuto.asp?pag=archivio2007>

[16] Carlo Piana. *Perché il sw libero è un fenomeno giuridico ovvero: it's still the license, stupid!*. Interlex. 2005.

http://www.interlex.it/copyright/c_piana7.htm

[17] Free Libre Open Source Software (FLOSS) e Open Source Software (OSS): definizione, diffusione e modelli di business.

www.cross.regione.fvg.it/downloadPubblicazioni.php?id=54

[18] Maurizio Blancuzzi, Andrea Buttol, Alfonso Massa, Francesca Visintin, Daniel Pittino, Michele Poian. *Diffusione e modalità di utilizzo del Free, Libre, Open Source Software nei comuni della Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia*. 2010.

www.cross.regione.fvg.it/downloadPubblicazioni.php?id=59

[19] Maria Giulia Mazzoni. *Licenze Open Source, GPL solida in Italia (copyright - diritto d'autore)*. 2006.

<http://www.overlex.com/leggiarticolo.asp?id=976>

[20] Le licenze

<http://www.tecnoteca.it/tesi/opensource/caratteristiche/02>

[21] Giovanni Ferron. *Le Licenze open source*.

<http://www.dotnethell.it/articles/LicenzeOpenSource.aspx>

[22] Giuseppe Morgese. *La tutela del software in europa tra normativa internazionale e comunitaria*.

<http://www.sudineuropa.net/articolo.asp?ID=400>

[23] *Programmi per computer più tutelati a livello comunitario*. 2009.

http://www.italiaoggi.it/news/dettaglio_news.asp?id=200905051633032021&chkAgenzie=ITALIAOGGI&sez=news&testo=&titolo=Programmi%20per%20computer%20pi%C3%B9%20tutelati%20a%20livello%20comunitario

[24] Stefano de Boni. *Il sociologo, la sociologia e il software libero: Open Source tra società e comunità*. 2009.

http://it.wikisource.org/wiki/Il_sociologo,_la_sociologia_e_il_software_libero:_open_source_tra_societ%C3%A0_e_comunit%C3%A0

[25] Gianluca Craia. *Esclusione della garanzia nelle licenze Open Source*.

<http://www.noze.it/it/soluzioni/ict-legal-consulenza-legale-informatica/blog/licenze/134-esclusione-della-garanzia-nelle-licenze-opensource.html>

[26] Andrea Sirotti Gaudenzi. *Il diritto d'autore e Internet. Il software in rete.*
www.notiziariogiuridico.it/software1.html

[27] Nicola Furini, *Liberi come un software – come usare Internet con strumenti liberi e/o Open Source per comunicare, lavorare, imparare.* 2006
<http://www.stampalternativa.it/liberacultura/?p=64>

[28] Creative Commons Italia
<http://www.creativecommons.it/>

[29] Licenza MPL
www.mozilla.org

[30] Licenze Gnu
<http://www.gnu.org/licenses/licenses.it.html>

[31] Licenza BSD
http://it.wikipedia.org/wiki/Licenze_BSD

[32] Licenza Apache
<http://www.apache.org/licenses/>

[33] Licenza PhP
<http://php.net/license/index.php>

[34] Licenza Mit
http://it.wikipedia.org/wiki/Licenza_MIT

[35] Open Source Initiative

<http://www.opensource.org>

[36] Free Software Foundation

<http://www.fsf.org>

[37] Mondo Open Source

www.youopen.org/

[38] Nuovi modelli per il diritto d'autore

<http://www.copyleft-italia.it/en/licenze.html>

[39] Che cos'è il software libero?

<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.it.html>

APPENDICE:

documenti

La licenza GNU General Public License [GPL]

Versione 3, 29 Giugno 2007

Preambolo

La GNU General Public License è una licenza libera e basata su copyleft per software e altri tipi di opere.

Le licenze della maggior parte del software e di altre opere materiali sono pensate per togliere la libertà di condividere e modificare tali opere. Al contrario, la GNU General Public License ha l'obiettivo di garantire la libertà di condividere e modificare tutte le versioni di un programma e di fare in modo che esso rimanga software libero per tutti gli utenti. Noi, Free Software Foundation, usiamo la GNU General Public License per la maggior parte del nostro software; essa viene applicata anche a qualunque altro software rilasciato dall'autore sotto questa licenza. Chiunque può utilizzare questa licenza per i suoi programmi. Quando parliamo di software libero (free software), ci riferiamo al concetto di libertà, non al prezzo. Le nostre General Public License sono progettate per garantire che chiunque abbia la libertà di distribuire copie di software libero (anche dietro pagamento di un prezzo, se lo desidera), che chiunque riceva o possa ricevere il codice sorgente se lo vuole, che chiunque possa apportare modifiche al software o utilizzarne delle porzioni in altri software liberi, e che chiunque sappia che ha il diritto di fare tutte queste cose col software libero.

Per proteggere i vostri diritti, abbiamo la necessità di impedire che altri vi neghino questi diritti o vi obblighino a rinunciarvi. Pertanto, chiunque distribuisce o modifica software rilasciato con questa licenza assume dei precisi doveri: il dovere di rispettare la libertà degli altri.

Per esempio, chi distribuisce copie di un programma rilasciato sotto questa licenza, sia gratis che dietro pagamento di un prezzo, è obbligato a riconoscere a chi riceve il software esattamente gli stessi diritti che ha ricevuto. Deve garantire che chi riceva il software abbia o possa avere accesso al codice sorgente. E deve

chiaramente far conoscere ai destinatari del software queste condizioni, così che essi conoscano quali sono i loro diritti.

Gli sviluppatori che usano la GNU GPL proteggono i vostri diritti in due modi: (1) Rivendicando il copyright sul software, e (2) offrendovi questa licenza che vi garantisce il diritto legale di copiarlo e/o di modificarlo.

Al fine di proteggere gli sviluppatori e gli autori, la GPL spiega chiaramente che non c'è nessuna garanzia per questo software libero. Nell'interesse degli utenti e degli autori, la GPL impone che le versioni modificate del software vengano esplicitamente marcate come "modificate", in maniera tale che eventuali problemi non vengano erroneamente attribuiti agli autori delle versioni precedenti.

Alcuni dispositivi sono progettati per negare agli utenti l'installazione o l'esecuzione di versioni modificate del software che gira sugli stessi, anche se il costruttore si riserva la possibilità di farlo. Ciò è fondamentalmente incompatibile con l'obiettivo di garantire la libertà degli utenti di modificare il software. Una ripetizione sistematica di tali abusi avviene nel campo dei dispositivi per usi individuali, e ciò rende questi abusi ancora più inaccettabili.

Pertanto, abbiamo realizzato questa versione della GPL al fine di proibire queste pratiche. Se problemi simili dovessero sorgere in altri ambiti, saremo pronti ad estendere queste misure a questi nuovi ambiti in versioni future della GPL, nella maniera che si renderà necessaria per difendere la libertà degli utenti.

In conclusione, tutti i programmi sono costantemente minacciati dai brevetti sul software. Gli Stati non dovrebbero permettere ai brevetti sul software di limitare lo sviluppo e l'utilizzo di software per computer, ma nei Paesi in cui ciò avviene noi vogliamo evitare in particolare il pericolo che i brevetti sul software applicati ad un programma libero possano renderlo, a tutti gli effetti, proprietario. Per impedire ciò, la GPL assicura che non è possibile utilizzare i brevetti sul software per rendere un programma non libero.

I termini e le condizioni esatte per la copia, la distribuzione e la modifica del software sono riportate di seguito.

TERMINI E CONDIZIONI

0. Definizioni

“Questa Licenza” si riferisce alla versione 3 della GNU General Public License.

“Copyright” indica anche leggi simili al copyright che riguardano altri tipi di opere, come le maschere per la produzione di semiconduttori.

“Il Programma” indica qualunque opera che sia soggetta a copyright e che sia rilasciata sotto questa Licenza. I detentori della licenza sono indicati come “tu” o “voi”. Licenziatari e destinatari possono essere individui o organizzazioni.

“Modificare” un'opera significa copiare o adattare tutta o parte dell'opera in una maniera che richieda un permesso di copyright, e non indica la semplice azione di

fare una esatta copia dell'opera. L'opera risultante viene chiamata "versione modificata" dell'opera precedente, oppure viene detta opera "basata sulla" opera precedente.

Un' "opera coperta da questa licenza" indica il Programma originale non modificato oppure un'opera basata sul Programma.

"Propagare" un'opera significa fare qualunque cosa con essa che, in mancanza di un esplicito permesso, ti renda direttamente o indirettamente perseguibile per violazione secondo le vigenti normative sul copyright, ad eccezione della semplice esecuzione del Programma su un computer o della modifica di una copia privata. La Propagazione include la copia, la distribuzione (con o senza modifiche), la messa a disposizione al pubblico e, in alcuni stati, altre attività simili e connesse.

"Distribuire" un'opera indica qualunque forma di propagazione che permetta a terze parti di effettuare o ricevere delle copie. La mera interazione con un utente attraverso una rete di computer, senza che ci sia alcun trasferimento di una copia, non è considerata "Distribuzione".

Una interfaccia utente interattiva fornisce delle "Adeguate Informazioni Legali" soltanto nel caso in cui include una apposita funzionalità, resa adeguatamente visibile, che (1) visualizzi un'adeguata informazione di copyright, e (2) informi l'utente che non c'è alcuna garanzia sull'opera (eccetto nel caso in cui delle garanzie sono espressamente fornite), dica che il licenziatario può distribuire l'opera utilizzando questa Licenza, indichi come è possibile prendere visione di una copia di questa Licenza. Se l'interfaccia presenta una lista di comandi o di opzioni, come ad esempio un menù, una delle opzioni fornite nella lista deve rispettare questa condizione.

1. Codice Sorgente.

Il "codice sorgente" di un'opera indica la forma più indicata dell'opera per effettuare modifiche su di essa. Il "codice oggetto" indica qualunque forma dell'opera che non sia codice sorgente.

Una "Interfaccia Standard" è una interfaccia che risponde ad uno standard ufficiale definito da un ente di standardizzazione riconosciuto o, nel caso di interfacce specifiche per un particolare linguaggio di programmazione, una interfaccia che è largamente utilizzata dagli sviluppatori per sviluppare in tale linguaggio.

Le "Librerie di Sistema" di un eseguibile includono qualsiasi cosa, eccetto l'opera nel suo insieme, che (a) sia inclusa nella normale forma di pacchettizzazione di un "Componente Principale", ma che non è parte di quel Componente Principale, e (b) che serva solo a consentire l'uso dell'opera con quel Componente Principale, o per implementare una Interfaccia Standard per la quale esista una implementazione disponibile al pubblico in forma sorgente. Un "Componente Principale", in questo contesto, è un componente essenziale (kernel, gestore di

finestre eccetera) dello specifico sistema operativo (ammesso che ce ne sia uno) sul quale l'eseguibile esegue, o un compilatore utilizzato per produrre il programma, o un interprete di codice oggetto utilizzato per eseguire il programma.

Il "Sorgente Corrispondente" per un'opera in forma di codice oggetto è il codice sorgente necessario per generare, installare e (per un programma eseguibile) eseguire il codice oggetto e per modificare l'opera, inclusi gli script per controllare le suddette attività di generazione, installazione ed esecuzione. Non sono incluse le Librerie di Sistema usate dal programma, o gli strumenti di utilità generica o i programmi liberamente accessibili che sono utilizzati, senza modifiche, per portare a termine le suddette attività ma che non fanno parte dell'opera. Per esempio, il sorgente corrispondente include i file con le definizioni delle interfacce associati ai file sorgente dell'opera, e il codice sorgente delle librerie condivise e sottoprogrammi collegati dinamicamente specificatamente necessari per il programma, ad esempio a causa di stretta comunicazione dati o di controllo di flusso tra questi sottoprogrammi e altre parti del programma.

Il Sorgente Corrispondente non include qualunque cosa che l'utente possa rigenerare automaticamente da altre parti del Sorgente Corrispondente stesso.

Il Sorgente Corrispondente di un'opera in forma di codice sorgente è l'opera stessa.

2. Principali Diritti

Tutti i diritti garantiti da questa Licenza sono garantiti per la durata del copyright sul Programma, e sono irrevocabili ammesso che le suddette condizioni siano rispettate. Questa Licenza afferma esplicitamente il tuo permesso illimitato di eseguire il Programma non modificato. Il risultato dell'esecuzione di un programma coperto da questa Licenza è a sua volta coperto da questa Licenza solo se il risultato stesso, a causa del suo contenuto, è un'opera coperta da questa Licenza. Questa Licenza riconosce il tuo diritto all'uso legittimo o altri diritti equivalenti, come stabilito dalla legislazione sul copyright.

Puoi creare, eseguire e propagare programmi coperti da questa Licenza che tu non distribuisca, senza alcuna condizione fino a quando la tua Licenza rimane valida. Puoi distribuire opere coperte da questa Licenza ad altri al solo scopo di ottenere che essi facciano delle modifiche al programma esclusivamente per te, o che ti forniscano dei servizi per l'esecuzione di queste opere, ammesso che tu rispetti i termini di questa Licenza nel distribuire tutto il materiale per il quale non detieni il copyright. Coloro i quali creano o eseguono per conto tuo un programma coperto da questa Licenza lo fanno esclusivamente in tua vece, sotto la tua direzione e il tuo controllo, in maniera tale che sia proibito a costoro effettuare copie di materiale di cui detieni il copyright al di fuori della relazione che intrattengono nei tuoi confronti.

Distribuire opere coperte da licenza in qualunque altra circostanza è consentito soltanto alle condizioni espresse in seguito. Non è consentito sottolicensing le opere: la sezione 10 lo rende non necessario.

3. Protezione dei diritti legali degli utenti dalle leggi anti-elusione.

Nessun programma protetto da questa Licenza può essere considerato parte di una misura tecnologica di restrizione che sottosta ad alcuna delle leggi che soddisfano l'articolo 11 del "WIPO copyright treaty" adottato il 20 Dicembre 1996, o a simili leggi che proibiscono o limitano l'elusione di tali misure tecnologiche di restrizione.

Quando distribuisce un programma coperto da questa Licenza, rifiuti tutti i poteri legali atti a proibire l'elusione di misure tecnologiche di restrizione ammesso che tale elusione sia effettuata nell'esercizio dei diritti garantiti da questa Licenza riguardo al programma coperto da questa Licenza, e rinunci all'intenzione di limitare l'operatività o la modifica del programma per far valere, contro i diritti degli utenti del programma, diritti legali tuoi o di terze parti che impediscano l'elusione di misure tecnologiche di restrizione.

4. Distribuzione di Copie Esatte.

Ti è permesso distribuire copie esatte del codice sorgente del Programma come lo hai ricevuto, con qualunque mezzo, ammesso che tu aggiunga in maniera appropriata su ciascuna copia una appropriata nota di copyright; che tu lasci intatti tutti gli avvisi che affermano che questa Licenza e tutte le clausole non-permissive aggiunte in accordo con la sezione 7 sono valide per il codice che distribuisce; che tu lasci intatti tutti gli avvisi circa l'assenza di garanzia; che tu fornisca a tutti i destinatari una copia di questa Licenza assieme al Programma. Puoi richiedere il pagamento di un prezzo o di nessun prezzo per ciascuna copia che distribuisce, e puoi offrire supporto o garanzia a pagamento.

5. Distribuzione di Versioni modificate del sorgente.

Puoi distribuire un'opera basata sul Programma, o le modifiche per produrla a partire dal Programma, nella forma di codice sorgente secondo i termini della sezione 4, ammesso che tu rispetti anche tutte le seguenti condizioni:

- (a) L'opera deve recare con sé delle informazioni adeguate che affermino che tu l'hai modificata, indicando la data di modifica.
- (b) L'opera deve recare informazioni adeguate che affermino che essa è rilasciata sotto questa Licenza e sotto le condizioni aggiuntive secondo quanto indicato dalla Sezione 7. Questa condizione modifica la condizione espressa alla sezione 4 di "lasciare intatti tutti gli avvisi".
- (c) Devi rilasciare l'intera opera, nel suo complesso, sotto questa Licenza a chiunque venga in possesso di una copia di essa. Questa Licenza sarà pertanto applicata, assieme ad eventuali clausole aggiunte in osservanza della Sezione 7, all'opera nel suo complesso, a tutte le sue parti, indipendentemente da come esse siano pacchettizzate. Questa Licenza nega il permesso di licenziare l'opera in

qualunque altro modo, ma non rende nullo un tale permesso ammesso che tu lo abbia ricevuto separatamente.

(d) Se l'opera ha delle interfacce utente interattive, ciascuna deve mostrare delle Adeguate Informazioni Legali; altrimenti, se il Programma ha delle interfacce interattive che non visualizzano delle Adeguate Informazioni Legali, il tuo programma non è obbligato a visualizzarle.

La giustapposizione di un'opera coperta da questa Licenza assieme ad altre opere separate e indipendenti, che non sono per loro natura estensioni del Programma, e che non sono combinate con esso a formare un altro programma più grande, dentro o in uno stesso supporto di memorizzazione a lungo termine o di distribuzione, è semplicemente detto "aggregato" se la raccolta e il suo copyright non sono utilizzati per limitare l'accesso o i diritti legali degli utenti della raccolta stessa oltre ciò che ciascun singolo programma consente. L'inclusione di un programma coperto da questa Licenza in un aggregato non comporta l'applicazione di questa Licenza alle altre parti dell'aggregato.

6. Distribuzione in formato non-sorgente

Puoi distribuire un programma coperto da questa Licenza in formato di codice oggetto secondo i termini delle sezioni 4 e 5, ammesso che tu fornisca anche il Sorgente Corrispondente in formato comprensibile da un computer sotto i termini di questa stessa Licenza, in uno dei seguenti modi:

(a) Distribuendo il codice oggetto in, o contenuto in, un prodotto fisico (inclusi i mezzi fisici di distribuzione), accompagnato dal Sorgente Corrispondente su un supporto fisico duraturo comunemente utilizzato per lo scambio di software.

(b) Distribuendo il codice oggetto in, o contenuto in, un prodotto fisico (inclusi i mezzi fisici di distribuzione), accompagnato da un'offerta scritta, valida per almeno tre anni e valida per tutto il tempo durante il quale tu offri ricambi o supporto per quel modello di prodotto, di fornire a chiunque possieda il codice oggetto (1) una copia del Sorgente Corrispondente di tutto il software contenuto nel prodotto che è coperto da questa Licenza, su un supporto fisico duraturo comunemente utilizzato per lo scambio di software, ad un prezzo non superiore al costo ragionevole per effettuare fisicamente tale distribuzione del sorgente, oppure (2) accesso alla copia del Sorgente Corrispondente attraverso un server di rete senza alcun costo aggiuntivo.

(c) Distribuendo copie singole del codice oggetto assieme ad una copia dell'offerta scritta di fornire il Sorgente Corrispondente. Questa possibilità è permessa soltanto occasionalmente e per fini non commerciali, e solo se tu hai ricevuto il codice oggetto assieme ad una tale offerta, in accordo alla sezione 6b.

(d) Distribuendo il codice oggetto mediante accesso da un luogo designato (gratis o dietro pagamento di un prezzo), e offrendo un accesso equivalente al Sorgente Corrispondente alla stessa maniera a partire dallo stesso luogo senza costi aggiuntivi. Non devi obbligare i destinatari a copiare il Sorgente Corrispondente

assieme al codice oggetto. Se il luogo dal quale copiare il codice oggetto è un server di rete, il Sorgente Corrispondente può trovarsi su un server differente (gestito da te o da terze parti) che fornisca funzionalità equivalenti per la copia, a patto che tu fornisca delle indicazioni chiare accanto al codice oggetto che indichino dove trovare il Sorgente Corrispondente. Indipendentemente da quale server ospiti il Sorgente Corrispondente, tu rimani obbligato ad assicurare che esso rimanga disponibile per tutto il tempo necessario a soddisfare queste condizioni.

(e) Distribuendo il codice oggetto mediante trasmissione peer-to-peer, a patto che tu informi gli altri peer circa il luogo in cui il codice oggetto e il Sorgente Corrispondente sono gratuitamente offerti al pubblico secondo i termini della sezione 6d.

Una porzione separabile del codice oggetto, il cui sorgente è escluso dal Sorgente Corrispondente e trattato come Libreria di Sistema, non deve essere obbligatoriamente inclusa nella distribuzione del codice oggetto del programma.

Un “Prodotto Utente” è un (1) “prodotto consumer”, cioè qualunque proprietà personale tangibile che è normalmente utilizzata per scopi personali, familiari o domestici, oppure (2) qualunque cosa progettata o venduta per essere utilizzata in ambiente domestico. Nella classificazione di un prodotto come “prodotto consumer”, i casi dubbi andranno risolti in favore dell’ambito di applicazione. Per un dato prodotto ricevuto da un dato utente, “normalmente utilizzato” si riferisce ad un uso tipico o comune di quella classe di prodotti, indipendentemente dallo stato dell’utente specifico o dal modo in cui l’utente specifico utilizza, o si aspetta o ci si aspetta che utilizzi, il prodotto. Un prodotto è un “prodotto consumer” indipendentemente dal fatto che abbia usi commerciali, industriali o diversi da quelli “consumer”, a meno che questi usi non rappresentino il solo modo utile di utilizzare il prodotto in questione.

Le “Informazioni di Installazione” per un Prodotto Utente sono i metodi, le procedure, le chiavi di autorizzazioni o altre informazioni necessarie per installare ed eseguire versioni modificate di un programma coperto da questa Licenza all’interno di un Prodotto Utente, a partire da versioni modificate dei suoi Sorgenti Corrispondenti. Tali informazioni devono essere sufficienti ad assicurare che il funzionamento del codice oggetto modificato non sia in nessun caso proibito o ostacolato per il solo fatto che sono state apportate delle modifiche.

Se distribuisce un codice oggetto secondo le condizioni di questa sezione in, o assieme, o specificatamente per l’uso in o con un Prodotto Utente, e la distribuzione avviene come parte di una transazione nella quale il diritto di possesso e di uso del Prodotto Utente viene trasferito al destinatario per sempre o per un periodo prefissato (indipendentemente da come la transazione sia caratterizzata), il Sorgente Corrispondente distribuito secondo le condizioni di questa sezione deve essere accompagnato dalle Informazioni di Installazione. Questa condizione non è richiesta se né tu né una terza parte ha la possibilità di installare versioni modificate del codice oggetto sul Prodotto Utente (ad esempio, se il programma è installato su una ROM).

La condizione che richiede di fornire delle Informazioni di Installazione non implica che venga fornito supporto, garanzia o aggiornamenti per un programma che è stato modificato o installato dal destinatario, o per il Prodotto Utente in cui esso è stato modificato o installato. L'accesso ad una rete può essere negato se le modifiche apportate impattano materialmente sull'operatività della rete o se violano le regole e i protocolli di comunicazione attraverso la rete.

Il Sorgente Corrispondente distribuito, e le Informazioni di Installazione fornite, in accordo con questa sezione, devono essere in un formato che sia pubblicamente documentato (e con una implementazione pubblicamente disponibile in formato di codice sorgente), e non devono richiedere speciali password o chiavi per essere spaccettate, lette o copiate.

7. Condizioni Aggiuntive.

Le "Condizioni Aggiuntive" sono condizioni che completano le condizioni di questa Licenza permettendo delle eccezioni a una o più delle condizioni sopra elencate. Le condizioni aggiuntive che sono applicabili all'intero Programma devono essere considerate come se fossero incluse in questa Licenza, a patto che esse siano valide secondo le normative vigenti. Se alcune condizioni aggiuntive fanno riferimento soltanto ad alcune parti del Programma, quelle parti possono essere utilizzate separatamente sotto le stesse condizioni, ma l'intero Programma rimane sottoposto a questa Licenza senza riferimento ad alcuna condizione aggiuntiva.

Quando distribuisce una copia di un programma coperto da questa Licenza, puoi, a tua discrezione, eliminare qualunque condizione aggiuntiva dalla copia, o da parte di essa. (Le Condizioni Aggiuntive possono essere scritte in maniera tale da richiedere la loro rimozione in certi casi di modifica del Programma). Puoi aggiungere Condizioni Aggiuntive su materiale, aggiunto da te ad un'opera coperta da questa Licenza, per il quale hai o puoi garantire un'adeguata licenza di copyright.

Indipendentemente da qualunque altra condizione di questa Licenza, e per il materiale che aggiungi ad un'opera coperta da questa Licenza, puoi (se autorizzato dai legittimi detentori del copyright per il suddetto materiale) aggiungere alle condizioni di questa Licenza delle condizioni che:

- (a) Negano la garanzia o limitano la responsabilità del Programma in maniera differente da quanto riportato nelle sezioni 15 e 16 di questa Licenza; oppure
- (b) Richiedono il mantenimento di specifiche e circostanziate informative legali o di note di attribuzione ad autori nel materiale o assieme alle Adeguate Informazioni Legali mostrate dal Programma che lo contiene; oppure
- (c) Proibiscono di fornire informazioni errate o ingannevoli sull'origine e la provenienza del materiale in oggetto, o richiedono che versioni modificate di tale materiale siano appositamente marcate in maniera differente rispetto alla versione originale; oppure

(d) Limitano l'utilizzo per scopi pubblicitari del nome dei detentori del copyright o degli autori del materiale; oppure

(e) Rifiutano di garantire diritti secondo le leggi sulla proprietà intellettuale circa l'uso di nomi, marchi di fabbrica o similari; oppure

(f) Richiedono l'indennizzo dei detentori del copyright o degli autori del materiale in oggetto da parte di chi distribuisce il materiale (o versioni modificate dello stesso) con impegni contrattuali circa la responsabilità nei confronti del destinatario, per qualunque responsabilità che questi impegni contrattuali dovessero imporre direttamente ai suddetti detentori del copyright e autori.

Tutte le altre condizioni addizionali non-permissive sono considerate "ulteriori restrizioni", secondo il significato specificato alla sezione 10. Se il Programma o parti di esso contengono, all'atto della ricezione dello stesso, informative che specificano che esso è soggetto a questa Licenza assieme ad una condizione che è una "ulteriore restrizione", puoi rimuovere quest'ultima condizione. Se un documento di licenza contiene ulteriori restrizioni ma permette di rilicenziare o distribuire il Programma con questa Licenza, puoi aggiungere al Programma del materiale coperto dalle condizioni di quel documento di licenza, a patto che le ulteriori restrizioni non compaiano nelle versioni rilicenziate o ridistribuite.

Se aggiungi ad un Programma coperto da questa Licenza delle condizioni aggiuntive in accordo con questa sezione, devi aggiungere anche, nei file sorgenti corrispondenti, un avviso che riassume le condizioni aggiuntive applicate a quei file, ovvero un avviso che specifichi dove è possibile trovare copia delle condizioni aggiunte.

Tutte le Condizioni aggiuntive, permissive o non-permissive, devono essere espresse nella forma di una licenza scritta e separata, o espresse esplicitamente come eccezioni; in entrambi i casi valgono le condizioni succitate.

8. Cessazione di Licenza

Non puoi propagare o modificare un programma coperto da questa Licenza in maniera diversa da quanto espressamente consentito da questa Licenza. Qualunque tentativo di propagare o modificare altrimenti il Programma è nullo, e provoca l'immediata cessazione dei diritti garantiti da questa Licenza (compresi tutte le eventuali licenze di brevetto garantite ai sensi del terzo paragrafo della sezione 11).

In ogni caso, se cessano tutte le violazioni di questa Licenza, allora la tua licenza da parte di un dato detentore del copyright viene ripristinata (a) in via cautelativa, a meno che e fino a quando il detentore del copyright non cessa esplicitamente e definitivamente la tua

licenza, e (b) in via permanente se il detentore del copyright non ti notifica in alcun modo la violazione entro 60 giorni dalla cessazione della licenza.

Inoltre, la tua licenza da parte di un dato detentore del copyright viene ripristinata in maniera permanente se il detentore del copyright ti notifica la violazione in maniera adeguata, se questa è la prima volta che ricevi una notifica di violazione di questa Licenza (per qualunque Programma) dallo stesso detentore di copyright, e se rimedi alla violazione entro 30 giorni dalla data di ricezione della notifica di violazione.

La cessazione dei tuoi diritti come specificato in questa sezione non provoca la cessazione delle licenze di terze parti che abbiano ricevuto copie o diritti da te secondo questa Licenza.

Se i tuoi diritti cessano e non sono ristabiliti in via permanente, non hai diritto di ricevere nuove licenze per lo stesso materiale, secondo quanto stabilito nella sezione 10.

9. L'ottenimento di copie non richiede l'accettazione della Licenza

Non sei obbligato ad accettare i termini di questa Licenza al solo fine di ottenere o eseguire una copia del Programma. Similmente, propagazioni collaterali di un Programma coperto da questa Licenza che occorrono come semplice conseguenza dell'utilizzo di trasmissioni peer-to-peer per la ricezione di una copia non richiedono l'accettazione della Licenza. In ogni caso, solo e soltanto questa Licenza ti garantiscono il permesso di propagare e modificare qualunque programma coperto da questa Licenza. Queste azioni violano le leggi sul copyright nel caso in cui tu non accetti questa Licenza. Pertanto, modificando o propagando un programma coperto da questa Licenza, indichi implicitamente la tua accettazione della Licenza.

10. Licenza Automatica per i successivi destinatari

Ogni qual volta distribuisce un programma coperto da questa Licenza, il destinatario riceve automaticamente una licenza, dal detentore originario del copyright, di eseguire, modificare e propagare il programma, nel rispetto di questa Licenza. Non sei ritenuto responsabile del rispetto di questa Licenza da parte di terze parti.

Una "transazione d'entità" è una transazione che trasferisce il controllo di una organizzazione, o sostanzialmente di tutti i suoi beni, che suddivide una organizzazione o che fonde più organizzazioni. Se la propagazione di un programma coperto da questa Licenza è conseguente ad una transazione di entità, ciascuna parte che ha ruolo nella transazione e che riceve una copia del programma riceve allo stesso tempo qualsiasi licenza sul programma che i predecessori della parte possedevano o potevano rilasciare nel rispetto del paragrafo precedente, e in più il diritto di possesso del Sorgente Corrispondente del programma dal predecessore in interesse, se il predecessore lo possiede o se può ottenerlo senza troppe difficoltà.

Non puoi imporre nessuna ulteriore restrizione sull'esercizio dei diritti garantiti o affermati da questa Licenza. Per esempio, non puoi imporre un prezzo di licenza, una royalty, o altri costi per l'esercizio dei diritti garantiti da questa Licenza, a non puoi dar corso ad una controversia (ivi incluse le controversie incrociate o la difesa in cause legali) affermando che siano stati violati dei brevetti a causa della produzione, dell'uso, della vendita, della messa in vendita o dell'importazione del Programma o di sue parti.

11. Brevetti.

Un "contribuente" è un detentore di copyright che autorizza l'uso secondo questa Licenza di un Programma o di un'opera basata sul Programma. L'opera così licenziata viene chiamata "versione del contribuente".

I "diritti essenziali di brevetto" da parte di un contribuente sono tutti i diritti di brevetto che appartengono o che sono controllati dal contribuente, che siano già acquisiti o che saranno acquisiti in futuro, che possano essere violati in qualche maniera, consentita da questa Licenza, generando, modificando o vendendo la versione del contribuente, ma non includono i diritti che possano essere violati soltanto come conseguenza di ulteriori modifiche alla versione del contribuente. In relazione a questa definizione, il termine "controllo" include il diritto di garantire sottolicensi di brevetto in maniera consistente con le condizioni di questa Licenza.

Ciascun contribuente ti garantisce la licenza di brevetto sui diritti essenziali di brevetto del contribuente stesso non-esclusiva, valida in tutto il mondo, esente da royalty, di creare, usare, vendere, offrire in vendita, importare e altrimenti eseguire, modificare e propagare i contenuti della versione del contribuente.

Nei tre paragrafi successivi, con "licenza di brevetto" si intende qualunque accordo o contratto, comunque denominato, di non rivendicazione di un brevetto (come ad esempio un permesso esplicito di utilizzare un brevetto o un accordo di rinuncia alla persecuzione per violazione di brevetto). "Garantire" una tale licenza di brevetto ad una parte significa portare a termine un tale accordo o contratto di non rivendicazione di brevetto contro la parte.

Se distribuisce un programma coperto da questa Licenza, confidando consapevolmente su una licenza di brevetto, e il Sorgente Corrispondente per il programma non è reso disponibile per la copia, senza alcun onere aggiuntivo e comunque nel rispetto delle condizioni di questa Licenza, attraverso un server di rete pubblicamente accessibile o tramite altri mezzi facilmente accessibili, allora devi (1) fare in modo che il Sorgente Corrispondente sia reso disponibile come sopra, oppure (2) fare in modo di rinunciare ai benefici della licenza di brevetto per quel particolare programma, oppure (3) adoperarti, in maniera consistente

con le condizioni di questa Licenza, per estendere la licenza di brevetto a tutti i destinatari successivi. "Confidare consapevolmente" significa che tu sei attualmente cosciente che, eccettuata la licenza di brevetto, la distribuzione da parte tua di un programma protetto da questa Licenza in un paese, o l'utilizzo in

un paese del programma coperto da questa Licenza da parte di un destinatario, può violare uno o più brevetti in quel paese che tu hai ragione di ritenere validi.

Se, come conseguenza o in connessione con una singola transazione o con un dato accordo, distribuisce, o fai in modo di distribuire, un programma coperto da questa Licenza, e garantischi una licenza di brevetto per alcune delle parti che ricevono il Programma autorizzandole ad utilizzare, propagare, modificare o distribuire una specifica copia del Programma, allora la licenza di brevetto che fornisci è automaticamente estesa a tutti i destinatari del Programma coperto da questa Licenza e delle opere basate sul Programma.

Una licenza di brevetto è “discriminatoria” se non include nell’ambito della sua copertura, proibisce l’esercizio, o è vincolata al non-esercizio di uno o più dei diritti che sono specificatamente garantiti da questa Licenza. Non puoi distribuire un Programma coperto da questa Licenza se sei parte di un accordo con una terza parte la cui attività comprende la distribuzione di software, secondo il quale tu sei costretto ad un pagamento alla parte terza in funzione della tua attività di distribuzione del Programma, e in conseguenza del quale la parte terza garantisce, a qualunque delle parti che riceveranno il Programma da te, una licenza di brevetto discriminatoria (a) assieme a copie del Programma coperto da questa Licenza distribuite da te (o ad altre copie fatte da codeste copie), oppure (b) principalmente per e in connessione con specifici prodotti o raccolte di prodotti che contengono il Programma, a meno che l’accordo non sia stato stipulato, o le licenze di brevetto non siano state rilasciate, prima del 28 Marzo 2007.

Nessuna parte di questa Licenza può essere interpretata come atto ad escludere o limitare gli effetti di qualunque altra licenza o altri meccanismi di difesa dalla violazione che possano altrimenti essere resi disponibili dalla normativa vigente in materia di brevetti.

12. Nessuna resa di libertà altrui

Se ti vengono imposte delle condizioni (da un ordine giudiziario, da un accordo o da qualunque altra eventualità) che contraddicono le condizioni di questa Licenza, non sei in nessun modo esonerato dal rispetto delle condizioni di questa Licenza. Se non puoi distribuire un Programma coperto da questa Licenza per sottostare simultaneamente agli obblighi derivanti da questa Licenza e ad altri obblighi pertinenti, allora non puoi distribuire il Programma per nessun motivo. Per esempio, se accetti delle condizioni che ti obbligano a richiedere il pagamento di una royalty per le distribuzioni successivamente effettuate da coloro ai quali hai distribuito il Programma, l’unico modo per soddisfare sia queste condizioni che questa Licenza è evitare del tutto la distribuzione del Programma.

13. Utilizzo con la GNU Affero General Public License

Indipendentemente da qualunque altra condizione espressa da questa Licenza, hai il permesso di collegare o combinare qualunque Programma coperto da questa

Licenza con un'opera rilasciata sotto la versione 3 della licenza GNU Affero General Public License, ottenendo un singolo Programma derivato, e di distribuire il Programma risultante. Le condizioni di questa Licenza continuano a valere per le parti riguardanti il Programma che sono coperte da questa Licenza, mentre le condizioni speciali della GNU Affero General Public License, sezione 13, riguardanti l'interazione mediante rete, saranno applicate al Programma così risultante.

14. Versioni rivedute di questa Licenza

La Free Software Foundation può pubblicare delle versioni rivedute e/o delle nuove versioni della GNU General Public License di tanto in tanto. Tali versioni saranno simili, nello spirito, alla presente versione, ma potranno differire nei dettagli al fine di affrontare nuovi problemi e nuove situazioni.

A ciascuna versione viene assegnato un numero identificativo di versione. Se il Programma specifica che si applica a se stesso una certa versione della GNU General Public License, "o qualunque altra versione successiva", hai la possibilità di sottostare alle condizioni di quella specifica versione o di qualunque altra versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation. Se il Programma non specifica un numero di versione della GNU General Public License, puoi scegliere qualunque versione della GNU General Public License pubblicata dalla Free Software Foundation.

Se il Programma specifica che un sostituto o un procuratore può decidere quali versioni future della GNU General Public License possono essere utilizzate, allora tale scelta di accettazione di una data versione ti autorizza, in maniera permanente, ad utilizzare quella versione della Licenza per il Programma.

Versioni successive della Licenza possono garantire diritti aggiuntivi o leggermente differenti.

Ad ogni modo, nessun obbligo aggiuntivo viene imposto agli autori o ai detentori di copyright come conseguenza della tua scelta di adottare una versione successiva della Licenza.

15. Rinuncia alla Garanzia

NON C'E' NESSUNA GARANZIA PER IL PROGRAMMA, PER QUANTO CONSENTITO DALLE VIGENTI NORMATIVE. ECCETTO QUANDO ALTRIMENTI STABILITO PER ISCRITTO, I DETENTORI DEL COPYRIGHT E/O LE ALTRE PARTI FORNISCONO IL PROGRAMMA "COSI' COME È" SENZA GARANZIA DI ALCUN TIPO, NE' ESPRESSA NE' IMPLICITA, INCLUSE, MA NON LIMITATE A, LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITA' O DI UTILIZZABILITA' PER UN PARTICOLARE SCOPO.

L'INTERO RISCHIO CONCERNENTE LA QUALITA' E LE PRESTAZIONI DEL PROGRAMMA E' DEL LICENZIATARIO. SE IL PROGRAMMA

DOVESSE RISULTARE DIFETTOSO, IL LICENZIATARIO SI ASSUME I COSTI DI MANUTENZIONE, RIPARAZIONE O CORREZIONE.

16. Limitazione di Responsabilità

IN NESSUN CASO, A MENO CHE NON SIA RICHiesto DALLA NORMATIVA VIGENTE O CONCORDATO PER ISCRITTO, I DETENTORI DEL COPYRIGHT, O QUALUNQUE ALTRA PARTE CHE MODIFICA E/O DISTRIBUISCE IL PROGRAMMA SECONDO LE CONDIZIONI PRECEDENTI, POSSONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI NEI CONFRONTI DEL LICENZIATARIO PER DANNI, INCLUSO QUALUNQUE DANNEGGIAMENTO GENERICO, SPECIALE, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALE DOVUTO ALL'USO O ALL'IMPOSSIBILITA' D'USO DEL PROGRAMMA (INCLUSI, MA NON LIMITATI A, LE PERDITE DI DATI, LA CORRUZIONE DI DATI, LE PERDITE SOSTENUTE DAL LICENZIATARIO O DA TERZE PARTI O L'IMPOSSIBILITA' DEL PROGRAMMA A FUNZIONARE ASSIEME AD ALTRI PROGRAMMI), ANCHE NEL CASO IN CUI IL DETENTORE O LE ALTRE PARTI SIANO STATI AVVISATI CIRCA LA POSSIBILITA' DI TALI DANNEGGIAMENTI.

17. Interpretazione delle Sezioni 15 e 16.

Se la dichiarazione di garanzia e la limitazione di responsabilità fornite precedentemente non hanno effetto legale in un paese a causa delle loro condizioni, le corti di giustizia devono applicare la norma locale che più si avvicini al rifiuto assoluto di qualsivoglia responsabilità civile relativa al Programma, a meno che una garanzia o una assunzione di responsabilità scritta non accompagni una copia del programma ottenuta dietro pagamento.

FINE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI

Come applicare queste condizioni di Licenza ai vostri programmi

Se sviluppi un nuovo programma, e vuoi che esso sia della massima utilità, il modo migliore è renderlo software libero in modo che chiunque possa ridistribuirlo e modificarlo secondo i termini di questa Licenza.

Per fare ciò, allega le seguenti note informative al programma. Il modo migliore è inserirle all'inizio di ciascun file sorgente, al fine di rimarcare adeguatamente la mancanza di garanzia; ciascun file dovrebbe inoltre contenere la dichiarazione di copyright e un riferimento al posto in cui è possibile ottenere la versione completa delle note informative.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version. This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details. You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

Inoltre, aggiungi le informazioni necessarie a contattarti via posta ordinaria o via posta elettronica.

Se il programma interagisce mediante terminale, fai in modo che visualizzi, quando viene avviato in modalità interattiva, un breve messaggio come quello che segue:

<program> Copyright (C) <year> <name of author>

This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type show w. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type show c for details.

Gli ipotetici comandi `show w` e `show c` devono visualizzare le parti corrispondenti della GNU General Public License. Naturalmente i comandi del tuo programma potrebbero essere differenti; per una interfaccia di tipo GUI, dovresti usare un bottone “About” o “Info”.

Devi inoltre fare in modo che il tuo datore di lavoro (se lavori come programmatore presso terzi) o la tua scuola, eventualmente, firmino una “rinuncia al copyright” sul programma, se necessario. Per maggiori informazioni su questo punto, e su come applicare e rispettare la GNU GPL, consultare la pagina <http://www.gnu.org/licenses/>.

La GNU General Public License non consente di incorporare il programma all'interno di software proprietario. Se il tuo programma è una libreria di funzioni, potresti ritenere più opportuno consentire il collegamento tra software proprietario e la tua libreria. Se è questo ciò che vuoi, allora utilizza la GNU Lesser General Public License anziché questa Licenza, ma prima leggi <http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lgpl.html>.

La licenza GNU Lesser General Public License [LGPL]

Versione 3, 29 Giugno 2007

0. Ulteriori Definizioni.

Quando utilizzato di seguito, “questa Licenza” si riferisce alla versione 3 del GNU Lesser General Public License, e “GNU GPL” si riferisce alla versione 3 del GNU General Public License.

“La Libreria”, si riferisce ad un’opera disciplinata da questa Licenza, e si differisce da Applicazione o Opera Combinata come definito sotto.

Una “Applicazione” è qualsiasi opera che utilizza un’interfaccia fornita dalla Libreria, ma che non è basata sulla Libreria. Definire una sottoclasse di una classe definita dalla Libreria è considerato un modo di utilizzare un’interfaccia fornita dalla Libreria.

Una “Opera Combinata” è un’opera prodotta dalla combinazione o collegamento di un’Applicazione con la Libreria. La particolare versione della Libreria con la quale è stata costruita l’Opera Combinata è anche chiamata “Versione di Riferimento”.

Per “Sorgente Corrispondente Minimo” di un’Opera Combinata si intende il Sorgente Corrispondente di un’Opera Combinata, escluso qualsiasi codice sorgente per porzioni dell’Opera Combinata che, considerate isolatamente, si basano sull’Applicazione, e non sulla Versione di Riferimento.

Per “Codice Applicazione Corrispondente” di un’Opera Combinata si intende il codice oggetto e/o il codice sorgente dell’Applicazione, incluso qualsiasi programma dati o utility necessario alla riproduzione dell’Opera Combinata dall’Applicazione, ma escludendo le Librerie di Sistema dell’Opera Combinata.

1. Eccezioni alla Sezione 3 del GNU GPL.

E’ possibile distribuire un’opera in licenza sotto le sezioni 3 e 4 di questa Licenza senza essere vincolati al punto 3 del GNU GPL.

2. Distribuzione di Versioni Modificate.

Se si modifica una copia della Libreria, e, nelle modifiche, una struttura fa riferimento ad una funzione o dati che devono essere forniti da un’Applicazione che utilizza la struttura (piuttosto che un argomento passato quando la struttura è chiamata in causa), allora è possibile distribuire una copia della versione modificata:

- a) sotto questa Licenza, a condizione che sia fatto uno sforzo in buona fede per assicurare che, in caso un’Applicazione non restituisca

correttamente la funzione o i dati, la struttura continui a funzionare, ed esegua qualsiasi parte della propria funzione che sia ancora possibile eseguire, oppure

- b) sotto il GNU GPL, con nessuna delle autorizzazioni aggiuntive di questa Licenza applicabili per quella copia.

3. Codice Oggetto incorporante materiale dai File di Intestazione della Libreria.

La forma di codice oggetto di un'Applicazione può incorporare materiale da un file di intestazione che fa parte della Libreria. E' possibile distribuire tale codice oggetto con termini di propria scelta, a condizione che, il materiale incorporato non sia limitato a parametri numerici, modelli di strutture dati e accessori, o piccole macro, funzioni in linea e modelli (dieci linee di lunghezza o meno), se si rispettano i seguenti termini:

- a) Si fornisca nota evidente con ciascuna copia del codice oggetto che la Libreria è utilizzata in esso ed il suo uso è coperto da questa Licenza.
- b) Il codice oggetto sia accompagnato da una copia del GNU GPL e questo documento di licenza.

4. Opere Combinate.

E' possibile distribuire un'Opera Combinata con termini di propria scelta che, messi insieme, non limitino la modifica delle porzioni della Libreria contenute nell'Opera Combinata e impediscano ai programmi di eliminare gli errori da tali modifiche, se si rispettano ognuno dei seguenti termini:

- a) Si fornisca nota evidente con ciascuna copia dell'Opera Combinata che la Libreria è utilizzata in esso ed il suo uso è coperto da questa Licenza.
- b) Si accompagni l'Opera Combinata con una copia del GNU GPL e questo documento di licenza.
- c) Per un'Opera Combinata che mostra note sul copyright durante l'esecuzione, si includa tra le altre note anche una nota sul copyright per la Libreria, così come un riferimento indirizzante l'utente alle copie del GNU GPL e questo documento di licenza.
- d) Si rispetti uno dei seguenti termini:
 - 0) Si distribuisca il Codice Corrispondente Minimale con i termini di questa Licenza, ed il Codice di Applicazione Corrispondente in una forma idonea e con termini che permettano all'utente di ricombinare o reindirizzare l'Applicazione con una versione modificata della Versione di Riferimento, nel modo specificato dalla sezione 6 del GNU GPL per la distribuzione di Sorgente Corrispondente.

- 1) Si utilizzi un meccanismo idoneo di libreria condivisa per il collegamento con la Libreria. Un meccanismo idoneo è tale se (a) utilizza durante l'esecuzione una copia della Libreria già presente sul computer/sistema dell'utente, e se (b) funzionerà correttamente con una versione modificata della Libreria compatibile con l'interfaccia della Versione di Riferimento.
- e) Si forniscano Istruzioni di Installazione, ma solo se sia richiesto di fornire tali istruzioni sotto la sezione 6 del GNU GPL, e solo nella misura in cui tali istruzioni siano necessarie all'installazione e all'esecuzione di una versione modificata dell'Opera Combinata prodotta dalla ricombinazione o reindirizzamento dell'Applicazione con una versione modificata della Versione di Riferimento. (Se si utilizza l'opzione 4d0, le Istruzioni di Installazione devono accompagnare il Sorgente Corrispondente Minimo ed il Codice Applicazione Corrispondente. Se si utilizza l'opzione 4d1, si devono fornire le Istruzioni di Installazione nel modo specificato sotto la sezione 6 del GNU GPL per la distribuzione del Sorgente Corrispondente.)

5. Librerie Combinate.

E' possibile utilizzare strutture di librerie che siano un'opera basata sulle Librerie side by side in una singola libreria insieme con altre strutture di librerie che non sono Applicazioni e non sono coperte da questa Licenza, e distribuire tali librerie combinate con termini di propria scelta, se si rispettano i seguenti termini:

- a) Si accompagni la libreria combinata con una copia della stessa opera basata sulla Libreria, non combinata con altre strutture di librerie, distribuite sotto i termini di questa Licenza.
- b) Si fornire nota evidente con la libreria combinata che parte di essa è un'opera basata sulla Libreria, e si spieghi dove trovare la forma accompagnante non combinata della stessa opera.

6. Versioni Revisionate del GNU Lesser General Public License.

La Fondazione Software Libero potrebbe pubblicare di volta in volta versioni nuove e/o revisionate del GNU Lesser General Public License. Tali nuove versioni avranno lo stesso spirito della versione attuale, ma potrebbero differire in qualche dettaglio al fine di affrontare nuove problematiche. A ciascuna versione viene attribuito un numero identificativo. Se la Libreria che si utilizza specifica che una certa versione del GNU Lesser General Public License “o qualsiasi versione successiva” si applica ad essa, si avrà la possibilità di seguire i termini e le condizioni sia di quella particolare versione che di qualsiasi altra versione successiva pubblicata dalla Fondazione Software Libero. Se la Libreria che si utilizza non specifica alcun numero identificativo della versione del GNU Lesser General Public License, si potrà scegliere di adottare qualsiasi versione del GNU

Lesser General Public License mai pubblicata dalla Fondazione Software Libero. Se la Libreria che si utilizza specifica che un utente può decidere quali versioni future del GNU Lesser General Public License utilizzare, quella dichiarazione pubblica di accettazione di qualsiasi versione sarà autorizzazione permanente per la scelta della versione per la Libreria.

La licenza GNU Affero General Public License [AGPL]

Versione 3, 19 Novembre 2007

Preambolo

La GNU General Public License è una licenza libera e basata su copyleft per software e altri tipi di opere, ideata specificatamente per garantire la cooperazione con le community nel caso di software server in rete.

Le licenze della maggior parte del software e di altre opere materiali sono pensate per togliere la libertà di condividere e modificare tali opere. Al contrario, la GNU General Public License ha l'obiettivo di garantire la libertà di condividere e modificare tutte le versioni di un programma e di fare in modo che esso rimanga software libero per tutti gli utenti.

Quando parliamo di software libero (free software), ci riferiamo al concetto di libertà, non al prezzo. Le nostre General Public License sono progettate per garantire che chiunque abbia la libertà di distribuire copie di software libero (anche dietro pagamento di un prezzo, se lo desidera), che chiunque riceva o possa ricevere il codice sorgente se lo vuole, che chiunque possa apportare modifiche al software o utilizzarne delle porzioni in altri software liberi, e che chiunque sappia che ha il diritto di fare tutte queste cose col software libero.

Gli sviluppatori che usano la GNU GPL proteggono i vostri diritti in due modi: (1) Rivendicando il copyright sul software, e (2) offrendovi questa licenza che vi garantisce il diritto legale di copiarlo e/o di modificarlo.

Un beneficio secondario per difendere la libertà di tutti gli utenti consiste nei miglioramenti apportati a versioni alternative del programma, se esse sono diffuse, diventano utilizzabili per altri sviluppatori. Molti sviluppatori di software libero sono incoraggiati dalla cooperazione che ne risulta. Tuttavia, nel caso di software utilizzato su server di rete, potrebbe non essere possibile ottenere tale risultato. La GNU General Public License permette di creare una versione modificata, lasciando al pubblico l'accesso su un server senza mai rilasciare il codice sorgente.

La GNU General Public License è stata ideata per garantire che la modifica del codice sorgente diventi disponibile per la comunità. Richiede all'operatore di un server di rete di fornire il codice sorgente in esecuzione della versione modificata per gli utenti di quel server. L'uso pubblico di una versione modificata, su un server di pubblico accesso, concede l'accesso pubblico al codice sorgente della versione modificata.

Una licenza più vecchia, chiamata Affero General Public License e pubblicata da Affero, è stata progettata per raggiungere obiettivi simili. Questa è una licenza diversa, non una versione della Affero GPL, ma Affero ha rilasciato una nuova versione della Affero GPL che permette, sotto questa licenza, il re-licenziamento.

I termini e le condizioni esatte per la copia, la distribuzione e la modifica del software sono riportate di seguito.

TERMINI E CONDIZIONI

0. Definizioni

“Questa Licenza” si riferisce alla versione 3 della GNU General Public License.

“Copyright” indica anche leggi simili al copyright che riguardano altri tipi di opere, come le maschere per la produzione di semiconduttori.

“Il Programma” indica qualunque opera che sia soggetta a copyright e che sia rilasciata sotto questa Licenza. I detentori della licenza sono indicati come “tu” o “voi”. Licenziatari e destinatari possono essere individui o organizzazioni.

“Modificare” un’opera significa copiare o adattare tutta o parte dell’opera in una maniera che richieda un permesso di copyright, e non indica la semplice azione di fare una esatta copia dell’opera. L’opera risultante viene chiamata “versione modificata” dell’opera precedente, oppure viene detta opera “basata sulla” opera precedente.

Un’ “opera coperta da questa licenza” indica il Programma originale non modificato oppure un’opera basata sul Programma.

“Propagare” un’opera significa fare qualunque cosa con essa che, in mancanza di un esplicito permesso, ti renda direttamente o indirettamente perseguibile per violazione secondo le vigenti normative sul copyright, ad eccezione della semplice esecuzione del Programma su un computer o della modifica di una copia privata. La Propagazione include la copia, la distribuzione (con o senza modifiche), la messa a disposizione al pubblico e, in alcuni stati, altre attività simili e connesse.

“Distribuire” un’opera indica qualunque forma di propagazione che permetta a terze parti di effettuare o ricevere delle copie. La mera interazione con un utente attraverso una rete di computer, senza che ci sia alcun trasferimento di una copia, non è considerata “Distribuzione”.

Una interfaccia utente interattiva fornisce delle “Adeguate Informazioni Legali” soltanto nel caso in cui include una apposita funzionalità, resa adeguatamente visibile, che (1) visualizzi un’adeguata informazione di copyright, e (2) informi l’utente che non c’è alcuna garanzia sull’opera (eccetto nel caso in cui delle garanzie sono espressamente fornite), dica che il licenziatario può distribuire l’opera utilizzando questa Licenza, indichi come è possibile prendere visione di una copia di questa Licenza. Se l’interfaccia presenta una lista di comandi o di opzioni, come ad esempio un menù, una delle opzioni fornite nella lista deve rispettare questa condizione.

1. Codice Sorgente.

Il “codice sorgente” di un’opera indica la forma più indicata dell’opera per effettuare modifiche su di essa. Il “codice oggetto” indica qualunque forma dell’opera che non sia codice sorgente.

Una “Interfaccia Standard” è una interfaccia che risponde ad uno standard ufficiale definito da un ente di standardizzazione riconosciuto o, nel caso di interfacce specifiche per un particolare linguaggio di programmazione, una interfaccia che è largamente utilizzata dagli sviluppatori per sviluppare in tale linguaggio.

Le “Librerie di Sistema” di un eseguibile includono qualsiasi cosa, eccetto l’opera nel suo insieme, che (a) sia inclusa nella normale forma di pacchettizzazione di un “Componente Principale”, ma che non è parte di quel Componente Principale, e (b) che serva solo a consentire l’uso dell’opera con quel Componente Principale, o per implementare una Interfaccia Standard per la quale esista una implementazione disponibile al pubblico in forma sorgente. Un “Componente Principale”, in questo contesto, è un componente essenziale(kernel, gestore di finestre eccetera) dello specifico sistema operativo (ammesso che ce ne sia uno) sul quale l’eseguibile esegue, o un compilatore utilizzato per produrre il programma, o un interprete di codice oggetto utilizzato per eseguire il programma.

Il “Sorgente Corrispondente” per un’opera in forma di codice oggetto è il codice sorgente necessario per generare, installare e (per un programma eseguibile) eseguire il codice oggetto e per modificare l’opera, inclusi gli script per controllare le suddette attività di generazione, installazione ed esecuzione. Non sono incluse le Librerie di Sistema usate dal programma, o gli strumenti di utilità generica o i programmi liberamente accessibili che sono utilizzati, senza modifiche, per portare a termine le suddette attività ma che non fanno parte dell’opera. Per esempio, il sorgente corrispondente include i file con le definizioni delle interfacce associati ai file sorgente dell’opera, e il codice sorgente delle librerie condivise e sottoprogrammi collegati dinamicamente specificatamente necessari per il programma, ad esempio a causa di stretta comunicazione dati o di controllo di flusso tra questi sottoprogrammi e altre parti del programma.

Il Sorgente Corrispondente non include qualunque cosa che l’utente possa rigenerare automaticamente da altre parti del Sorgente Corrispondente stesso.

Il Sorgente Corrispondente di un’opera in forma di codice sorgente è l’opera stessa.

2. Principali Diritti

Tutti i diritti garantiti da questa Licenza sono garantiti per la durata del copyright sul Programma, e sono irrevocabili ammesso che le suddette condizioni siano rispettate. Questa Licenza afferma esplicitamente il tuo permesso illimitato di eseguire il Programma non modificato. Il risultato dell’esecuzione di un programma coperto da questa Licenza è a sua volta coperto da questa Licenza solo

se il risultato stesso, a causa del suo contenuto, è un'opera coperta da questa Licenza. Questa Licenza riconosce il tuo diritto all'uso legittimo o altri diritti equivalenti, come stabilito dalla legislazione sul copyright. Puoi creare, eseguire e propagare programmi coperti da questa Licenza che tu non distribuisce, senza alcuna condizione fino a quando la tua Licenza rimane valida. Puoi distribuire opere coperte da questa Licenza ad altri al solo scopo di ottenere che essi facciano delle modifiche al programma esclusivamente per te, o che ti forniscano dei servizi per l'esecuzione di queste opere, ammesso che tu rispetti i termini di questa Licenza nel distribuire tutto il materiale per il quale non detieni il copyright. Coloro i quali creano o eseguono per conto tuo un programma coperto da questa Licenza lo fanno esclusivamente in tua vece, sotto la tua direzione e il tuo controllo, in maniera tale che sia proibito a costoro effettuare copie di materiale di cui detieni il copyright al di fuori della relazione che intrattengono nei tuoi confronti.

Distribuire opere coperte da licenza in qualunque altra circostanza è consentito soltanto alle condizioni espresse in seguito. Non è consentito sottolicensing le opere: la sezione 10 lo rende non necessario.

3. Protezione dei diritti legali degli utenti dalle leggi anti-elusione.

Nessun programma protetto da questa Licenza può essere considerato parte di una misura tecnologica di restrizione che sottosta ad alcuna delle leggi che soddisfano l'articolo 11 del "WIPO copyright treaty" adottato il 20 Dicembre 1996, o a simili leggi che proibiscono o limitano l'elusione di tali misure tecnologiche di restrizione.

Quando distribuisce un programma coperto da questa Licenza, rifiuti tutti i poteri legali atti a proibire l'elusione di misure tecnologiche di restrizione ammesso che tale elusione sia effettuata nell'esercizio dei diritti garantiti da questa Licenza riguardo al programma coperto da questa Licenza, e rinunci all'intenzione di limitare l'operatività o la modifica del programma per far valere, contro i diritti degli utenti del programma, diritti legali tuoi o di terze parti che impediscano l'elusione di misure tecnologiche di restrizione.

4. Distribuzione di Copie Esatte.

Ti è permesso distribuire copie esatte del codice sorgente del Programma come lo hai ricevuto, con qualunque mezzo, ammesso che tu aggiunga in maniera appropriata su ciascuna copia una appropriata nota di copyright; che tu lasci intatti tutti gli avvisi che affermano che questa Licenza e tutte le clausole non-permissive aggiunte in accordo con la sezione 7 sono valide per il codice che distribuisce; che tu lasci intatti tutti gli avvisi circa l'assenza di garanzia; che tu fornisca a tutti i destinatari una copia di questa Licenza assieme al Programma.

Puoi richiedere il pagamento di un prezzo o di nessun prezzo per ciascuna copia che distribuisce, e puoi offrire supporto o garanzia a pagamento.

5. Distribuzione di Versioni modificate del sorgente.

Puoi distribuire un'opera basata sul Programma, o le modifiche per produrla a partire dal Programma, nella forma di codice sorgente secondo i termini della sezione 4, ammesso che tu rispetti anche tutte le seguenti condizioni:

(a) L'opera deve recare con sé delle informazioni adeguate che affermino che tu l'hai modificata, indicando la data di modifica.

(b) L'opera deve recare informazioni adeguate che affermino che essa è rilasciata sotto questa Licenza e sotto le condizioni aggiuntive secondo quanto indicato dalla Sezione 7. Questa condizione modifica la condizione espressa alla sezione 4 di "lasciare intatti tutti gli avvisi".

(c) Devi rilasciare l'intera opera, nel suo complesso, sotto questa Licenza a chiunque venga in possesso di una copia di essa. Questa Licenza sarà pertanto applicata, assieme ad eventuali clausole aggiunte in osservanza della Sezione 7, all'opera nel suo complesso, a tutte le sue parti, indipendentemente da come esse siano pacchettizzate. Questa Licenza nega il permesso di licenziare l'opera in qualunque altro modo, ma non rende nullo un tale permesso ammesso che tu lo abbia ricevuto separatamente.

(d) Se l'opera ha delle interfacce utente interattive, ciascuna deve mostrare delle Adeguate Informazioni Legali; altrimenti, se il Programma ha delle interfacce interattive che non visualizzano delle Adeguate Informazioni Legali, il tuo programma non è obbligato a visualizzarle.

La giustapposizione di un'opera coperta da questa Licenza assieme ad altre opere separate e indipendenti, che non sono per loro natura estensioni del Programma, e che non sono combinate con esso a formare un altro programma più grande, dentro o in uno stesso supporto di memorizzazione a lungo termine o di distribuzione, è semplicemente detto "aggregato" se la raccolta e il suo copyright non sono utilizzati per limitare l'accesso o i diritti legali degli utenti della raccolta stessa oltre ciò che ciascun singolo programma consente. L'inclusione di un programma coperto da questa Licenza in un aggregato non comporta l'applicazione di questa Licenza alle altre parti dell'aggregato.

6. Distribuzione in formato non-sorgente

Puoi distribuire un programma coperto da questa Licenza in formato di codice oggetto secondo i termini delle sezioni 4 e 5, ammesso che tu fornisca anche il Sorgente Corrispondente in formato comprensibile da un computer sotto i termini di questa stessa Licenza, in uno dei seguenti modi:

(a) Distribuendo il codice oggetto in, o contenuto in, un prodotto fisico (inclusi i mezzi fisici di distribuzione), accompagnato dal Sorgente Corrispondente su un supporto fisico duraturo comunemente utilizzato per lo scambio di software.

(b) Distribuendo il codice oggetto in, o contenuto in, un prodotto fisico (inclusi i mezzi fisici di distribuzione), accompagnato da un'offerta scritta, valida per

almeno tre anni e valida per tutto il tempo durante il quale tu offri ricambi o supporto per quel modello di prodotto, di fornire a chiunque possieda il codice oggetto (1) una copia del Sorgente Corrispondente di tutto il software contenuto nel prodotto che è coperto da questa Licenza, su un supporto fisico duraturo comunemente utilizzato per lo scambio di software, ad un prezzo non superiore al costo ragionevole per effettuare fisicamente tale distribuzione del sorgente, oppure (2) accesso alla copia del Sorgente Corrispondente attraverso un server di rete senza alcun costo aggiuntivo.

(c) Distribuendo copie singole del codice oggetto assieme ad una copia dell'offerta scritta di fornire il Sorgente Corrispondente. Questa possibilità è permessa soltanto occasionalmente e per fini non commerciali, e solo se tu hai ricevuto il codice oggetto assieme ad una tale offerta, in accordo alla sezione 6b.

(d) Distribuendo il codice oggetto mediante accesso da un luogo designato (gratis o dietro pagamento di un prezzo), e offrendo un accesso equivalente al Sorgente Corrispondente alla stessa maniera a partire dallo stesso luogo senza costi aggiuntivi. Non devi obbligare i destinatari a copiare il Sorgente Corrispondente assieme al codice oggetto. Se il luogo dal quale copiare il codice oggetto è un server di rete, il Sorgente Corrispondente può trovarsi su un server differente (gestito da te o da terze parti) che fornisca funzionalità equivalenti per la copia, a patto che tu fornisca delle indicazioni chiare accanto al codice oggetto che indichino dove trovare il Sorgente Corrispondente. Indipendentemente da quale server ospiti il Sorgente Corrispondente, tu rimani obbligato ad assicurare che esso rimanga disponibile per tutto il tempo necessario a soddisfare queste condizioni.

(e) Distribuendo il codice oggetto mediante trasmissione peer-to-peer, a patto che tu informi gli altri peer circa il luogo in cui il codice oggetto e il Sorgente Corrispondente sono gratuitamente offerti al pubblico secondo i termini della sezione 6d.

Una porzione separabile del codice oggetto, il cui sorgente è escluso dal Sorgente Corrispondente e trattato come Libreria di Sistema, non deve essere obbligatoriamente inclusa nella distribuzione del codice oggetto del programma.

Un "Prodotto Utente" è un (1) "prodotto consumer", cioè qualunque proprietà personale tangibile che è normalmente utilizzata per scopi personali, familiari o domestici, oppure (2) qualunque cosa progettata o venduta per essere utilizzata in ambiente domestico. Nella classificazione di un prodotto come "prodotto consumer", i casi dubbi andranno risolti in favore dell'ambito di applicazione. Per un dato prodotto ricevuto da un dato utente, "normalmente utilizzato" si riferisce ad un uso tipico o comune di quella classe di prodotti, indipendentemente dallo stato dell'utente specifico o dal modo in cui l'utente specifico utilizza, o si aspetta o ci si aspetta che utilizzi, il prodotto. Un prodotto è un "prodotto consumer" indipendentemente dal fatto che abbia usi commerciali, industriali o diversi da quelli "consumer", a meno che questi usi non rappresentino il solo modo utile di utilizzare il prodotto in questione.

Le “Informazioni di Installazione” per un Prodotto Utente sono i metodi, le procedure, le chiavi di autorizzazioni o altre informazioni necessarie per installare ed eseguire versioni modificate di un programma coperto da questa Licenza all’interno di un Prodotto Utente, a partire da versioni modificate dei suoi Sorgenti Corrispondenti. Tali informazioni devono essere sufficienti ad assicurare che il funzionamento del codice oggetto modificato non sia in nessun caso proibito o ostacolato per il solo fatto che sono state apportate delle modifiche.

Se distribuisce un codice oggetto secondo le condizioni di questa sezione in, o assieme, o specificatamente per l’uso in o con un Prodotto Utente, e la distribuzione avviene come parte di una transazione nella quale il diritto di possesso e di uso del Prodotto Utente viene trasferito al destinatario per sempre o per un periodo prefissato (indipendentemente da come la transazione sia caratterizzata), il Sorgente Corrispondente distribuito secondo le condizioni di questa sezione deve essere accompagnato dalle Informazioni di Installazione.

Questa condizione non è richiesta se né tu né una terza parte ha la possibilità di installare versioni modificate del codice oggetto sul Prodotto Utente (ad esempio, se il programma è installato su una ROM).

La condizione che richiede di fornire delle Informazioni di Installazione non implica che venga fornito supporto, garanzia o aggiornamenti per un programma che è stato modificato o installato dal destinatario, o per il Prodotto Utente in cui esso è stato modificato o installato. L’accesso ad una rete può essere negato se le modifiche apportate impattano materialmente sull’operatività della rete o se violano le regole e i protocolli di comunicazione attraverso la rete.

Il Sorgente Corrispondente distribuito, e le Informazioni di Installazione fornite, in accordo con questa sezione, devono essere in un formato che sia pubblicamente documentato (e con una implementazione pubblicamente disponibile in formato di codice sorgente), e non devono richiedere speciali password o chiavi per essere spaccettate, lette o copiate.

7. Condizioni Aggiuntive.

Le “Condizioni Aggiuntive” sono condizioni che completano le condizioni di questa Licenza permettendo delle eccezioni a una o più delle condizioni sopra elencate. Le condizioni aggiuntive che sono applicabili all’intero Programma devono essere considerate come se fossero incluse in questa Licenza, a patto che esse siano valide secondo le normative vigenti. Se alcune condizioni aggiuntive fanno riferimento soltanto ad alcune parti del Programma, quelle parti possono essere utilizzate separatamente sotto le stesse condizioni, ma l’intero Programma rimane sottoposto a questa Licenza senza riferimento ad alcuna condizione aggiuntiva.

Quando distribuisce una copia di un programma coperto da questa Licenza, puoi, a tua discrezione, eliminare qualunque condizione aggiuntiva dalla copia, o da parte di essa. (Le Condizioni Aggiuntive possono essere scritte in maniera tale da richiedere la loro rimozione in certi casi di modifica del Programma). Puoi

aggiungere Condizioni Aggiuntive su materiale, aggiunto da te ad un'opera coperta da questa Licenza, per il quale hai o puoi garantire un'adeguata licenza di copyright.

Indipendentemente da qualunque altra condizione di questa Licenza, e per il materiale che aggiungi ad un'opera coperta da questa Licenza, puoi (se autorizzato dai legittimi detentori del copyright per il suddetto materiale) aggiungere alle condizioni di questa Licenza delle condizioni che:

- (a) Negano la garanzia o limitano la responsabilità del Programma in maniera differente da quanto riportato nelle sezioni 15 e 16 di questa Licenza; oppure
- (b) Richiedono il mantenimento di specifiche e circostanziate informative legali o di note di attribuzione ad autori nel materiale o assieme alle Adeguate Informazioni Legali mostrate dal Programma che lo contiene; oppure
- (c) Proibiscono di fornire informazioni errate o ingannevoli sull'origine e la provenienza del materiale in oggetto, o richiedono che versioni modificate di tale materiale siano appositamente marcate in maniera differente rispetto alla versione originale; oppure
- (d) Limitano l'utilizzo per scopi pubblicitari del nome dei detentori del copyright o degli autori del materiale; oppure
- (e) Rifiutano di garantire diritti secondo le leggi sulla proprietà intellettuale circa l'uso di nomi, marchi di fabbrica o similari; oppure
- (f) Richiedono l'indennizzo dei detentori del copyright o degli autori del materiale in oggetto da parte di chi distribuisce il materiale (o versioni modificate dello stesso) con impegni contrattuali circa la responsabilità nei confronti del destinatario, per qualunque responsabilità che questi impegni contrattuali dovessero imporre direttamente ai suddetti detentori del copyright e autori.

Tutte le altre condizioni addizionali non-permissive sono considerate "ulteriori restrizioni", secondo il significato specificato alla sezione 10. Se il Programma o parti di esso contengono, all'atto della ricezione dello stesso, informative che specificano che esso è soggetto a questa Licenza assieme ad una condizione che è una "ulteriore restrizione", puoi rimuovere quest'ultima condizione. Se un documento di licenza contiene ulteriori restrizioni ma permette di rilicenziare o distribuire il Programma con questa Licenza, puoi aggiungere al Programma del materiale coperto dalle condizioni di quel documento di licenza, a patto che le ulteriori restrizioni non compaiano nelle versioni rilicenziate o ridistribuite.

Se aggiungi ad un Programma coperto da questa Licenza delle condizioni aggiuntive in accordo con questa sezione, devi aggiungere anche, nei file sorgenti corrispondenti, un avviso che riassume le condizioni aggiuntive applicate a quei file, ovvero un avviso che specifichi dove è possibile trovare copia delle condizioni aggiunte.

Tutte le Condizioni aggiuntive, permissive o non-permissive, devono essere espresse nella forma di una licenza scritta e separata, o espresse esplicitamente come eccezioni; in entrambi i casi valgono le condizioni succitate.

8. Cessazione di Licenza

Non puoi propagare o modificare un programma coperto da questa Licenza in maniera diversa da quanto espressamente consentito da questa Licenza. Qualunque tentativo di propagare o modificare altrimenti il Programma è nullo, e provoca l'immediata cessazione dei diritti garantiti da questa Licenza (compresi tutte le eventuali licenze di brevetto garantite ai sensi del terzo paragrafo della sezione 11).

In ogni caso, se cessano tutte le violazioni di questa Licenza, allora la tua licenza da parte di un dato detentore del copyright viene ripristinata (a) in via cautelativa, a meno che e fino a quando il detentore del copyright non cessa esplicitamente e definitivamente la tua licenza, e (b) in via permanente se il detentore del copyright non ti notifica in alcun modo la violazione entro 60 giorni dalla cessazione della licenza. Inoltre, la tua licenza da parte di un dato detentore del copyright viene ripristinata in maniera permanente se il detentore del copyright ti notifica la violazione in maniera adeguata, se questa è la prima volta che ricevi una notifica di violazione di questa Licenza (per qualunque Programma) dallo stesso detentore di copyright, e se rimedi alla violazione entro 30 giorni dalla data di ricezione della notifica di violazione.

La cessazione dei tuoi diritti come specificato in questa sezione non provoca la cessazione delle licenze di terze parti che abbiano ricevuto copie o diritti da te secondo questa Licenza. Se i tuoi diritti cessano e non sono ristabiliti in via permanente, non hai diritto di ricevere nuove licenze per lo stesso materiale, secondo quanto stabilito nella sezione 10.

9. L'ottenimento di copie non richiede l'accettazione della Licenza

Non sei obbligato ad accettare i termini di questa Licenza al solo fine di ottenere o eseguire una copia del Programma. Similmente, propagazioni collaterali di un Programma coperto da questa Licenza che occorrono come semplice conseguenza dell'utilizzo di trasmissioni peer-to-peer per la ricezione di una copia non richiedono l'accettazione della Licenza. In ogni caso, solo e soltanto questa Licenza ti garantiscono il permesso di propagare e modificare qualunque programma coperto da questa Licenza. Queste azioni violano le leggi sul copyright nel caso in cui tu non accetti questa Licenza. Pertanto, modificando o propagando un programma coperto da questa Licenza, indichi implicitamente la tua accettazione della Licenza.

10. Licenza Automatica per i successivi destinatari

Ogni qual volta distribuisce un programma coperto da questa Licenza, il destinatario riceve automaticamente una licenza, dal detentore originario del copyright, di eseguire, modificare e propagare il programma, nel rispetto di questa Licenza. Non sei ritenuto responsabile del rispetto di questa Licenza da parte di terze parti.

Una “transazione d’ entità” è una transazione che trasferisce il controllo di una organizzazione, o sostanzialmente di tutti i suoi beni, che suddivide una organizzazione o che fonde più organizzazioni. Se la propagazione di un programma coperto da questa Licenza è conseguente ad una transazione di entità, ciascuna parte che ha ruolo nella transazione e che riceve una copia del programma riceve allo stesso tempo qualsiasi licenza sul programma che i predecessori della parte possedevano o potevano rilasciare nel rispetto del paragrafo precedente, e in più il diritto di possesso del Sorgente Corrispondente del programma dal predecessore in interesse, se il predecessore lo possiede o se può ottenerlo senza troppe difficoltà.

Non puoi imporre nessuna ulteriore restrizione sull’esercizio dei diritti garantiti o affermati da questa Licenza. Per esempio, non puoi imporre un prezzo di licenza, una royalty, o altri costi per l’esercizio dei diritti garantiti da questa Licenza, a non puoi dar corso ad una controversia (ivi incluse le controversie incrociate o la difesa in cause legali) affermando che siano stati violati dei brevetti a causa della produzione, dell’uso, della vendita, della messa in vendita o dell’importazione del Programma o di sue parti.

11. Brevetti.

Un “contribuente” è un detentore di copyright che autorizza l’uso secondo questa Licenza di un Programma o di un’opera basata sul Programma. L’opera così licenziata viene chiamata “versione del contribuente”.

I “diritti essenziali di brevetto” da parte di un contribuente sono tutti i diritti di brevetto che appartengono o che sono controllati dal contribuente, che siano già acquisiti o che saranno acquisiti in futuro, che possano essere violati in qualche maniera, consentita da questa Licenza, generando, modificando o vendendo la versione del contribuente, ma non includono i diritti che possano essere violati soltanto come conseguenza di ulteriori modifiche alla versione del contribuente. In relazione a questa definizione, il termine “controllo” include il diritto di garantire sottolicensi di brevetto in maniera consistente con le condizioni di questa Licenza.

Ciascun contribuente ti garantisce la licenza di brevetto sui diritti essenziali di brevetto del contribuente stesso non-esclusiva, valida in tutto il mondo, esente da royalty, di creare, usare, vendere, offrire in vendita, importare e altrimenti eseguire, modificare e propagare i contenuti della versione del contribuente.

Nei tre paragrafi successivi, con “licenza di brevetto” si intende qualunque accordo o contratto, comunque denominato, di non rivendicazione di un brevetto (come ad esempio un permesso esplicito di utilizzare un brevetto o un accordo di rinuncia alla persecuzione per violazione di brevetto). “Garantire” una tale licenza di brevetto ad una parte significa portare a termine un tale accordo o contratto di non rivendicazione di brevetto contro la parte.

Se distribuisce un programma coperto da questa Licenza, confidando consapevolmente su una licenza di brevetto, e il Sorgente Corrispondente per il

programma non è reso disponibile per la copia, senza alcun onere aggiuntivo e comunque nel rispetto delle condizioni di questa Licenza, attraverso un server di rete pubblicamente accessibile o tramite altri mezzi facilmente accessibili, allora devi (1) fare in modo che il Sorgente Corrispondente sia reso disponibile come sopra, oppure (2) fare in modo di rinunciare ai benefici della licenza di brevetto per quel particolare programma, oppure (3) adoperarti, in maniera consistente con le condizioni di questa Licenza, per estendere la licenza di brevetto a tutti i destinatari successivi. “Confidare consapevolmente” significa che tu sei attualmente cosciente che, eccettuata la licenza di brevetto, la distribuzione da parte tua di un programma protetto da questa Licenza in un paese, o l’utilizzo in un paese del programma coperto da questa Licenza da parte di un destinatario, può violare uno o più brevetti in quel paese che tu hai ragione di ritenere validi.

Se, come conseguenza o in connessione con una singola transazione o con un dato accordo, distribuisce, o fai in modo di distribuire, un programma coperto da questa Licenza, e garantisci una licenza di brevetto per alcune delle parti che ricevono il Programma autorizzandole ad utilizzare, propagare, modificare o distribuire una specifica copia del Programma, allora la licenza di brevetto che fornisci è automaticamente estesa a tutti i destinatari del Programma coperto da questa Licenza e delle opere basate sul Programma.

Una licenza di brevetto è “discriminatoria” se non include nell’ambito della sua copertura, proibisce l’esercizio, o è vincolata al non-esercizio di uno o più dei diritti che sono specificatamente garantiti da questa Licenza. Non puoi distribuire un Programma coperto da questa Licenza se sei parte di un accordo con una terza parte la cui attività comprende la distribuzione di software, secondo il quale tu sei costretto ad un pagamento alla parte terza in funzione della tua attività di distribuzione del Programma, e in conseguenza del quale la parte terza garantisce, a qualunque delle parti che riceveranno il Programma da te, una licenza di brevetto discriminatoria (a) assieme a copie del Programma coperto da questa Licenza distribuite da te (o ad altre copie fatte da codeste copie), oppure (b) principalmente per e in connessione con specifici prodotti o raccolte di prodotti che contengono il Programma, a meno che l’accordo non sia stato stipulato, o le licenze di brevetto non siano state rilasciate, prima del 28 Marzo 2007.

Nessuna parte di questa Licenza può essere interpretata come atto ad escludere o limitare gli effetti di qualunque altra licenza o altri meccanismi di difesa dalla violazione che possano altrimenti essere resi disponibili dalla normativa vigente in materia di brevetti.

12. Nessuna resa di libertà altrui

Se ti vengono imposte delle condizioni (da un ordine giudiziario, da un accordo o da qualunque altra eventualità) che contraddicono le condizioni di questa Licenza, non sei in nessun modo esonerato dal rispetto delle condizioni di questa Licenza. Se non puoi distribuire un Programma coperto da questa Licenza per sottostare simultaneamente agli obblighi derivanti da questa Licenza e ad altri obblighi pertinenti, allora non puoi distribuire il Programma per nessun motivo. Per

esempio, se accetti delle condizioni che ti obbligano a richiedere il pagamento di una royalty per le distribuzioni successivamente effettuate da coloro ai quali hai distribuito il Programma, l'unico modo per soddisfare sia queste condizioni che questa Licenza è evitare del tutto la distribuzione del Programma.

13. Utilizzo con la GNU Affero General Public License

Nonostante qualsiasi altra disposizione di questa licenza, se si modifica il programma, la versione deve essere ben visibile a tutti gli utenti che interagiscono con esso attraverso una rete remota di computer (se la vostra versione supporta tale interazione) l'opportunità di ricevere il sorgente corrispondente della vostra versione ammesso che l'accesso del sorgente corrispondente avvenga da un server di rete gratuito, attraverso alcuni standard od usi che facilitano la copia del software. Questo sorgente corrispondente include il sorgente corrispondente di ogni opera coperta dalla versione 3 della GNU General Public License che è incorporato ai sensi del seguente paragrafo.

Indipendentemente da qualunque altra condizione espressa da questa Licenza, hai il permesso di collegare o combinare qualunque Programma coperto da questa Licenza con un'opera rilasciata sotto la versione 3 della licenza GNU Affero General Public License, ottenendo un singolo Programma derivato, e di distribuire il Programma risultante. Le condizioni di questa Licenza continuano a valere per le parti riguardanti il Programma che sono coperte da questa Licenza, ma il lavoro con cui è combinato rimarrà disciplinato dalla versione 3 della GNU General Public License.

14. Versioni rivedute di questa Licenza

La Free Software Foundation può pubblicare delle versioni rivedute e/o delle nuove versioni della GNU General Public License di tanto in tanto. Tali versioni saranno simili, nello spirito, alla presente versione, ma potranno differire nei dettagli al fine di affrontare nuovi problemi e nuove situazioni.

A ciascuna versione viene assegnato un numero identificativo di versione. Se il Programma specifica che si applica a se stesso una certa versione della GNU General Public License, "o qualunque altra versione successiva", hai la possibilità di sottostare alle condizioni di quella specifica versione o di qualunque altra versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation. Se il Programma non specifica un numero di versione della GNU General Public License, puoi scegliere qualunque versione della GNU General Public License pubblicata dalla Free Software Foundation.

Se il Programma specifica che un sostituto o un procuratore può decidere quali versioni future della GNU General Public License possono essere utilizzate, allora tale scelta di accettazione di una data versione ti autorizza, in maniera permanente, ad utilizzare quella versione della Licenza per il Programma.

Versioni successive della Licenza possono garantire diritti aggiuntivi o leggermente differenti.

Ad ogni modo, nessun obbligo aggiuntivo viene imposto agli autori o ai detentori di copyright come conseguenza della tua scelta di adottare una versione successiva della Licenza.

15. Rinuncia alla Garanzia

NON C'E' NESSUNA GARANZIA PER IL PROGRAMMA, PER QUANTO CONSENTITO DALLE VIGENTI NORMATIVE. ECCEPTE QUANDO ALTRIMENTI STABILITO PER ISCRITTO, I DETENTORI DEL COPYRIGHT E/O LE ALTRE PARTI FORNISCONO IL PROGRAMMA "COSI' COME È" SENZA GARANZIA DI ALCUN TIPO, NE' ESPRESSA NE' IMPLICITA, INCLUSE, MA NON LIMITATE A, LE GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITA' O DI UTILIZZABILITA' PER UN PARTICOLARE SCOPO.

L'INTERO RISCHIO CONCERNENTE LA QUALITA' E LE PRESTAZIONI DEL PROGRAMMA E' DEL LICENZIATARIO. SE IL PROGRAMMA DOVESSE RISULTARE DIFETTOSO, IL LICENZIATARIO SI ASSUME I COSTI DIMANUTENZIONE, RIPARAZIONE O CORREZIONE.

16. Limitazione di Responsabilità

IN NESSUN CASO, A MENO CHE NON SIA RICHIESTO DALLA NORMATIVA VIGENTE O CONCORDATO PER ISCRITTO, I DETENTORI DEL COPYRIGHT, O QUALUNQUE ALTRA PARTE CHE MODIFICA E/O DISTRIBUISCE IL PROGRAMMA SECONDO LE CONDIZIONI PRECEDENTI, POSSONO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI NEI CONFRONTI DEL LICENZIATARIO PER DANNI, INCLUSO QUALUNQUE DANNEGGIAMENTO GENERICO, SPECIALE, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALE DOVUTO ALL'USO O ALL'IMPOSSIBILITA' D'USO DEL PROGRAMMA (INCLUSI, MA NON LIMITATI A, LE PERDITE DI DATI, LA CORRUZIONE DI DATI, LE PERDITE SOSTENUTE DAL LICENZIATARIO O DA TERZE PARTI O L'IMPOSSIBILITA' DEL PROGRAMMA A FUNZIONARE ASSIEME AD ALTRI PROGRAMMI), ANCHE NEL CASO IN CUI IL DETENTORE O LE ALTRE PARTI SIANO STATI AVVISATI CIRCA LA POSSIBILITA' DI TALI DANNEGGIAMENTI.

17. Interpretazione delle Sezioni 15 e 16.

Se la dichiarazione di garanzia e la limitazione di responsabilità fornite precedentemente non hanno effetto legale in un paese a causa delle loro condizioni, le corti di giustizia devono applicare la norma locale che più si avvicini al rifiuto assoluto di qualsivoglia responsabilità civile relativa al

Programma, a meno che una garanzia o una assunzione di responsabilità scritta non accompagni una copia del programma ottenuta dietro pagamento.

FINE DEI TERMINI E DELLE CONDIZIONI

Come applicare queste condizioni di Licenza ai vostri programmi

Se sviluppi un nuovo programma, e vuoi che esso sia della massima utilità, il modo migliore è renderlo software libero in modo che chiunque possa ridistribuirlo e modificarlo secondo i termini di questa Licenza.

Per fare ciò, allega le seguenti note informative al programma. Il modo migliore è inserirle all'inizio di ciascun file sorgente, al fine di rimarcare adeguatamente la mancanza di garanzia; ciascun file dovrebbe inoltre contenere la dichiarazione di copyright e un riferimento al posto in cui è possibile ottenere la versione completa delle note informative.

<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>

Copyright (C) <year> <name of author>

This program is free software: you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, or (at your option) any later version. This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see <http://www.gnu.org/licenses/>.

Inoltre, aggiungi le informazioni necessarie a contattarti via posta ordinaria o via posta elettronica. Se il programma interagisce mediante terminale, fai in modo che visualizzi, quando viene avviato in modalità interattiva, un breve messaggio come quello che segue:

<program> Copyright (C) <year> <name of author>

This program comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type show w. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type show c for details.

Gli ipotetici comandi `show w` e `show c` devono visualizzare le parti corrispondenti della GNU General Public License. Naturalmente i comandi del tuo programma potrebbero essere differenti; per una interfaccia di tipo GUI, dovresti usare un bottone “About” o “Info”.

Devi inoltre fare in modo che il tuo datore di lavoro (se lavori come programmatore presso terzi) o la tua scuola, eventualmente, firmino una “rinuncia al copyright” sul programma, se necessario. Per maggiori informazioni su questo punto, e su come applicare e rispettare la GNU GPL, consultare la pagina <http://www.gnu.org/licenses/>.

La GNU General Public License non consente di incorporare il programma all'interno di software proprietario. Se il tuo programma è una libreria di funzioni, potresti ritenere più opportuno consentire il collegamento tra software proprietario e la tua libreria. Se è questo ciò che vuoi, allora utilizza la GNU Lesser General Public License anziché questa Licenza, ma prima leggi

<http://www.gnu.org/philosophy/why-not-lgpl.html>.

La licenza GNU Free Documentation License [GFDL]

Versione 1.3, 3 Novembre 2008

Copyright (C) 2000, 2001, 2002, 2007, 2008 Free Software Foundation, Inc.

<<http://fsf.org/>>

Chiunque può copiare e distribuire copie letterali di questo documento di licenza; non è tuttavia permesso modificarlo.

0. PREAMBOLO

Lo scopo di questa licenza è di rendere "liberi" un manuale, un testo o altri documenti funzionali e utili, nel senso di assicurare a tutti la libertà effettiva di copiarli e ridistribuirli, con o senza modifiche, con o senza fini di lucro. In secondo luogo questa licenza prevede per autori ed editori il modo per ottenere il giusto riconoscimento del proprio lavoro, preservandoli dall'essere considerati responsabili per modifiche apportate da altri.

Questa licenza garantisce il "copyleft": questo significa che i lavori che derivano dal documento originale devono essere ugualmente liberi. È il complemento alla Licenza Pubblica Generale GNU, che è una licenza di tipo "copyleft" pensata per il software libero.

Questa licenza è stata progettata appositamente per l'uso con manuali di software libero, perché il software libero ha bisogno di documentazione libera: un programma libero dovrebbe accompagnarsi a manuali che forniscano le stesse libertà del software. Questa licenza non è limitata alla manualistica del software; può essere utilizzata per ogni testo che tratti un qualsiasi argomento e al di là dell'avvenuta pubblicazione cartacea. Si raccomanda l'uso di questa licenza principalmente per opere che abbiano fini didattici o per manuali.

1. APPLICABILITÀ E DEFINIZIONI

Questa licenza si applica a qualsiasi manuale o altra opera, su ogni tipo di supporto, che contenga la nota, posta dal detentore del copyright, che attesti la possibilità di distribuzione secondo i termini di questa licenza. Tale nota permette universalmente, senza pagamento di diritti e senza limiti di durata di utilizzare il lavoro secondo le condizioni qui specificate. Con "documento", nel seguito ci si riferisce a qualsiasi manuale o opera. Ogni fruitore è un destinatario della licenza ed è ad esso che si fa riferimento. Si conviene che la licenza viene accettata se si copia, modifica o distribuisce il lavoro in una maniera tale da richiedere il permesso secondo le leggi sul copyright.

Una "versione modificata" del documento è ogni opera contenente il documento stesso o parte di esso, sia riprodotto alla lettera che con modifiche, oppure traduzioni in un'altra lingua.

Una "sezione secondaria" è un'appendice cui si fa riferimento o una premessa del documento e riguarda esclusivamente il rapporto dell'editore o dell'autore del documento con l'argomento generale del documento stesso (o argomenti affini) e non contiene nulla che possa essere compreso nell'argomento principale. (Perciò, se il documento è in parte un manuale di matematica, una sezione secondaria non può contenere spiegazioni di matematica). Il rapporto con l'argomento può essere un tema collegato storicamente con il soggetto principale o con soggetti affini, o essere costituito da argomentazioni legali, commerciali, filosofiche, etiche o politiche pertinenti.

Le "sezioni non modificabili" sono alcune sezioni secondarie i cui titoli sono esplicitamente elencati come titoli delle sezioni non modificabili nella nota che indica che il documento è realizzato sotto questa licenza. Se una sezione non rientra nella precedente definizione di sezione secondaria, allora non è permesso che venga definita come non modificabile. Il documento può anche non contenere sezioni non modificabili. Se nel documento non vengono indicate sezioni non modificabili, allora significa che non ve ne sono.

I "testi di copertina" sono dei brevi brani di testo che sono elencati, nella prima o quarta pagina di copertina, nella nota che indica che il documento è rilasciato sotto questa licenza. Il testo sulla prima di copertina può essere composto al massimo di 5 parole mentre quello sulla quarta di copertina può essere al massimo di 25 parole.

Una copia "trasparente" indica una copia leggibile da un calcolatore, codificata in un formato le cui specifiche sono disponibili pubblicamente, tale che il suo contenuto possa essere modificato in modo semplice con generici editor di testi o (per immagini composte da pixel) con generici editor di immagini o (per i disegni) con qualche editor di disegni ampiamente diffuso; la copia deve essere adatta al trattamento per la formattazione o per la conversione in una varietà di formati atti alla successiva formattazione. Una copia fatta in un formato di file, per il resto trasparente, i cui marcatori o assenza di tali sono stati progettati per intralciare o scoraggiare modifiche future da parte dei lettori non è trasparente. Un formato immagine non è trasparente se viene usato per rappresentare una notevole quantità di testo. Una copia non "trasparente" viene detta "opaca".

Esempi di formati adatti per copie trasparenti sono l'ASCII puro senza marcatori, il formato di ingresso per Texinfo, il formato di ingresso per LaTeX, SGML o XML accoppiati ad una DTD pubblica e disponibile, e i formati conformi agli standard HTML semplice, Postscript e PDF progettati per essere modificati manualmente. Esempio di formati immagine trasparenti includono il PNG, XCF e JPG. I formati opachi includono i formati proprietari che possono essere letti e modificati solo con word processor proprietari, SGML o XML per cui non è in genere disponibile la DTD o gli strumenti per il trattamento, e i formati HTML,

Postscript e PDF generati automaticamente da qualche word processor esclusivamente come output.

La "pagina del titolo" di un libro stampato indica la pagina del titolo stessa, più qualche pagina seguente per quanto necessario a contenere in modo leggibile, il materiale che la licenza prevede che compaia nella pagina del titolo. Per opere in formati in cui non sia contemplata esplicitamente la pagina del titolo, con "pagina del titolo" si intende il testo prossimo al titolo dell'opera, precedente l'inizio del corpo del testo.

Il termine "editore" indica qualunque persona o entità che distribuisce al pubblico copie del documento.

Una sezione "Intitolata XYZ" significa una sottosezione con nome del documento il cui titolo sia precisamente XYZ o che contenga XYZ in parentesi dopo il testo che traduce XYZ in un'altra lingua (in questo caso XYZ sta per uno specifico nome di sezione menzionato sotto, come per i "Riconoscimenti", "Dediche", "Approvazioni", o "Storia"). Secondo questa definizione, "preservare il titolo" di tale sezione quando si modifica il documento, significa che essa rimane una sezione "Intitolata XYZ".

Il documento può includere dei limiti alla garanzia accanto alla nota affermando l'applicazione di questa licenza al documento. Questi limiti alla garanzia sono da considerare da includere come riferimento a questa licenza, ma solo per quanto riguarda le limitazioni alla garanzia: ogni altra implicazione che questi limiti alla garanzia possono avere è da considerarsi nulla e non ha effetto sul significato di questa licenza.

2. COPIE LETTERALI

Si può copiare e distribuire il documento con qualsiasi mezzo, con o senza fini di lucro, purché tutte le copie contengano questa licenza, le note di copyright e l'avviso che questa licenza si applica al documento, e che non si aggiungano altre condizioni al di fuori di quelle della licenza stessa. Non si possono usare misure tecniche per impedire o controllare la lettura o la produzione di copie successive alle copie che si producono o distribuiscono. Si possono comunque accettare compensi per la copiatura. Se si distribuiscono un numero sufficiente di copie si devono seguire anche le condizioni della sezione 3.

Alle stesse condizioni sopra menzionate si possono prestare copie e mostrarle pubblicamente.

3. COPIARE IN NOTEVOLI QUANTITÀ

Se si pubblicano a mezzo stampa (o in formati che tipicamente posseggono copertine) più di 100 copie del documento, e la nota della licenza richiede uno o più testi di copertina, si devono includere nelle copie, in modo chiaro e leggibile, tutti i testi di copertina indicati: il testo della prima di copertina in prima di

copertina e il testo di quarta di copertina in quarta di copertina. Ambedue devono identificare l'editore che pubblica il documento. La prima di copertina deve presentare il titolo completo con tutte le parole che lo compongono egualmente visibili ed evidenti. Si può aggiungere altro materiale alle copertine. Il copiare con modifiche limitate alle sole copertine, purché si preservino il titolo e le altre condizioni viste in precedenza, è considerato alla stregua di copiare alla lettera.

Se il testo richiesto per le copertine è troppo voluminoso per essere riprodotto in modo leggibile, se ne può mettere una prima parte (per quanto ragionevolmente può stare) in copertina, e continuare il resto nelle pagine immediatamente seguenti.

Se si pubblicano o distribuiscono copie opache del documento in numero superiore a 100, si deve anche includere una copia trasparente leggibile da un calcolatore in ogni copia oppure menzionare in ogni copia opaca un indirizzo di rete di calcolatori pubblicamente accessibile che utilizzi un protocollo di rete standard pubblico, da cui si possa scaricare liberamente una copia trasparente completa del documento, senza materiale aggiuntivo. Se si adotta quest'ultima opzione, si deve prestare la giusta attenzione, nel momento in cui si inizia la distribuzione in quantità elevata di copie opache, ad assicurarsi che la copia trasparente rimanga accessibile all'indirizzo stabilito fino ad almeno un anno dopo l'ultima distribuzione (direttamente o attraverso distributori o rivenditori) di quell'edizione al pubblico.

È caldamente consigliato, benché non obbligatorio, contattare l'autore del documento prima di distribuirne un numero considerevole di copie, per metterlo in grado di fornire una versione aggiornata del documento.

4. MODIFICHE

Si possono copiare e distribuire versioni modificate del documento rispettando le condizioni delle precedenti sezioni 2 e 3, purché la versione modificata sia realizzata seguendo questa stessa licenza, con la versione modificata che svolga il ruolo del "documento", così da estendere la licenza sulla distribuzione e la modifica a chiunque ne possieda una copia.

Inoltre nelle versioni modificate si deve:

- A) Usare nella pagina del titolo (e nelle copertine se ce ne sono) un titolo diverso da quello del documento, e da quelli di versioni precedenti (che devono essere elencati nella sezione storia del documento ove presenti). Si può usare lo stesso titolo di una versione precedente se l'editore di quella versione originale ne ha dato il permesso.
- B) Elencare nella pagina del titolo, come autori, una o più persone o gruppi responsabili in qualità di autori delle modifiche nella versione modificata, insieme ad almeno cinque fra i principali autori del documento (tutti gli autori principali se sono meno di cinque), a meno che questi non abbiano acconsentito a liberarvi da quest'obbligo.

- C) Dichiarare nella pagina del titolo il nome dell'editore della versione modificata in qualità di editore.
- D) Conservare tutte le note di copyright del documento originale.
- E) Aggiungere un'appropriata nota di copyright per le modifiche di seguito alle altre note di copyright.
- F) Includere, immediatamente dopo la nota di copyright, una nota di licenza che dia pubblicamente il permesso di usare la versione modificata nei termini di questa licenza, nella forma mostrata nell'addendum alla fine di questo testo.
- G) Preservare in tale nota di licenza l'elenco completo di sezioni non modificabili e testi di copertina richiesti come previsto dalla licenza del documento.
- H) Includere una copia non modificata di questa licenza.
- I) Conservare la sezione intitolata "Storia", e il suo titolo, e aggiungere a questa un elemento che riporti almeno il titolo, l'anno, i nuovi autori, e gli editori della versione modificata come figurano nella pagina del titolo. Se non ci sono sezioni intitolate "Storia" nel documento, crearne una che riporti il titolo, gli autori, gli editori del documento come figurano nella pagina del titolo, quindi aggiungere un elemento che descriva la versione modificata come detto in precedenza.
- J) Conservare l'indirizzo in rete riportato nel documento, se c'è, al fine del pubblico accesso ad una copia trasparente, e possibilmente l'indirizzo in rete per le precedenti versioni su cui ci si è basati. Questi possono essere collocati nella sezione "Storia". Si può omettere un indirizzo di rete per un'opera pubblicata almeno quattro anni prima del documento stesso, o se l'originario editore della versione cui ci si riferisce ne dà il permesso.
- K) In ogni sezione di "Ringraziamenti" o "Dediche", si conservino il titolo, il senso, il tono ivi utilizzati.
- L) Si conservino inalterate le sezioni non modificabili del documento, nei propri testi e nei propri titoli. I numeri della sezione o equivalenti non sono considerati parte del titolo della sezione.
- M) Si cancelli ogni sezione intitolata "Approvazioni". Tale sezione non può essere inclusa nella versione modificata.
- N) Non si cambi il titolo di sezioni esistenti in "Approvazioni" o in modo tale che si possa creare confusione con i titoli di sezioni non modificabili.
- O) Si conservino tutti i limiti alla garanzia.

Se la versione modificata comprende nuove sezioni di primaria importanza o appendici che ricadono in "sezioni secondarie", e non contengono materiale copiato dal documento, si ha facoltà di rendere non modificabili quante sezioni si

voglia. Per fare ciò si aggiunga il loro titolo alla lista delle sezioni non modificabili nella nota di licenza della versione modificata.

Questi titoli devono essere distinti dai titoli di ogni altra sezione.

Si può aggiungere una sezione intitolata "Approvazioni", a patto che non contenga altro che le approvazioni alla versione modificata prodotte da vari soggetti--per esempio, affermazioni di revisione o che il testo è stato approvato da una organizzazione come la definizione normativa di uno standard.

Si può aggiungere un brano fino a cinque parole come testo di prima di copertina e un brano fino a 25 parole come testo di quarta di copertina, alla fine dell'elenco dei testi di copertina nella versione modificata. Solamente un brano del testo di prima di copertina e uno del testo di quarta di copertina possono essere aggiunti (anche con adattamenti) da ciascuna persona o organizzazione. Se il documento include già un testo di copertina per la stessa copertina, precedentemente aggiunto o adattato da qualunque fruitore o dalla stessa organizzazione nel nome della quale si agisce, non se ne può aggiungere un altro, ma si può rimpiazzare il vecchio ottenendo l'esplicita autorizzazione dall'editore precedente che aveva aggiunto il testo di copertina.

L'autore/i e l'editore/i del documento non danno, tramite questa licenza, il permesso di usare i loro nomi per pubblicizzare o asserire, anche implicitamente, la loro approvazione di ogni versione modificata.

5. COMBINAZIONE DI DOCUMENTI

Si può combinare il documento con altri pubblicati con questa licenza, seguendo i termini definiti nella precedente sezione 4 per le versioni modificate, a patto che si includa l'insieme di tutte le sezioni non modificabili di tutti i documenti originali, senza modifiche, e si elenchino tutte come sezioni non modificabili della combinazione di documenti nella licenza della stessa, mantenendo tutti i limiti alla garanzia.

Nella combinazione è necessaria una sola copia di questa licenza, e più sezioni non modificabili possono essere rimpiazzate da una singola copia se identiche. Se ci sono più sezioni non modificabili con lo stesso nome ma contenuti differenti, si renda unico il titolo di ciascuna sezione aggiungendovi, alla fine e fra parentesi, il nome dell'autore o editore della sezione, se noti, o altrimenti un numero distintivo. Si facciano gli stessi aggiustamenti ai titoli delle sezioni nell'elenco delle sezioni non modificabili nella nota di copyright della combinazione.

Nella combinazione si devono unire le varie sezioni intitolate "Storia" nei vari documenti originali di partenza per formare una unica sezione intitolata "Storia"; allo stesso modo si unisca ogni sezione intitolata "Ringraziamenti", e ogni sezione intitolata "Dediche". Si devono eliminare tutte le sezioni intitolate "Approvazioni".

6. RACCOLTE DI DOCUMENTI

Si può produrre una raccolta che consista del documento e di altri documenti rilasciati sotto questa licenza, e rimpiazzare le singole copie di questa licenza nei vari documenti con una sola inclusa nella raccolta, solamente se si seguono le regole fissate da questa licenza per le copie alla lettera come se si applicassero a ciascun documento.

Si può estrarre un singolo documento da tale raccolta e distribuirlo separatamente sotto questa licenza, solo se si inserisce una copia di questa licenza nel documento estratto e se si seguono tutte le altre regole fissate da questa licenza per le copie alla lettera del documento.

7. AGGREGAZIONE A LAVORI INDIPENDENTI

Un'unione del documento o sue derivazioni con altri documenti o lavori separati o indipendenti, all'interno di, o a formare un, archivio o un supporto, per la memorizzazione o la distribuzione, viene chiamato un "aggregato" se il copyright risultante dall'unione non viene usato per limitare i diritti legali degli utilizzatori oltre a ciò che viene permesso dai singoli lavori. Quando il documento viene incluso in un aggregato, questa licenza non si applica ad altri lavori nell'aggregato che non siano essi stessi dei lavori derivati dal documento.

Se le esigenze del testo di copertina della sezione 3 sono applicabili a queste copie del documento allora, se il documento è inferiore alla metà dell'intero aggregato i testi di copertina del documento possono essere piazzati in copertine che delimitano il documento all'interno dell'aggregato, o dell'equivalente elettronico delle copertine se il documento è in un formato elettronico. Altrimenti devono apparire nella copertina dell'intero aggregato.

8. TRADUZIONE

La traduzione è considerata un tipo di modifica, di conseguenza si possono distribuire traduzioni del documento nei termini della sezione 4. Rimpiazzare sezioni non modificabili con traduzioni richiede un particolare permesso da parte dei detentori del copyright, ma è possibile includere la traduzione di parti o di tutte le sezioni non modificabili in aggiunta alle versioni originali di queste sezioni. È possibile includere una traduzione di questa licenza, di tutte le avvertenze del documento e di tutti i limiti di garanzia, a condizione che si includa anche la versione originale in inglese della licenza completa, comprese le avvertenze e limitazioni di garanzia. In caso di discordanza tra la traduzione e la versione originale inglese di questa licenza o avvertenza o limitazione di garanzia, prevale sempre la versione originale inglese.

Se una sezione del documento viene titolata "Riconoscimenti", "Dediche", o "Storia", il requisito (sezione 4) di preservare il titolo (sezione 1) richiederà tipicamente il cambiamento del titolo.

9. CESSAZIONE DELLA LICENZA

Non si può sublicenziare il documento, copiarlo, modificarlo, o distribuirlo al di fuori dei termini espressamente previsti da questa licenza. Ogni altro tentativo di applicare una licenza al documento, copiarlo, modificarlo, o distribuirlo è nullo e pone fine automaticamente ai diritti previsti da questa licenza.

In ogni caso, se cessano tutte le violazioni di questa Licenza, allora la specifica licenza di un particolare detentore del copyright viene ripristinata (a) in via provvisoria, a meno che e fino a quando il detentore del copyright non faccia estinguere esplicitamente e definitivamente la licenza, e (b) in via permanente se il detentore del copyright non notifica in alcun modo la violazione entro 60 giorni dalla cessazione della licenza.

Inoltre, la licenza di un dato detentore del copyright viene ripristinata in maniera permanente se quest'ultimo notifica la violazione in maniera adeguata, se si tratta della prima volta che si riceve una notifica di violazione della licenza (per qualsiasi opera) dallo stesso detentore di copyright, e se la violazione viene corretta entro 30 giorni dalla data di ricezione della notifica di violazione.

La cessazione dei diritti come specificato in questa sezione non provoca la cessazione delle licenze di terze parti che abbiano ricevuto copie o diritti secondo questa licenza. Se i diritti sono cessati e non sono stati ristabiliti in via permanente, la ricezione di una copia dello stesso materiale, in tutto o in parte, non dà alcun diritto ad utilizzarlo.

10. REVISIONI FUTURE DI QUESTA LICENZA

La Free Software Foundation può occasionalmente pubblicare versioni nuove o rivedute della Licenza per Documentazione Libera GNU. Le nuove versioni saranno simili nello spirito alla versione attuale ma potrebbero differirne in qualche dettaglio per affrontare nuovi problemi e concetti.

Si veda <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Ad ogni versione della licenza viene dato un numero che la distingue. Se il documento specifica che si riferisce ad una versione particolare della licenza "o ogni versione successiva", si ha la possibilità di seguire termini e condizioni sia della versione specificata che di ogni versione successiva pubblicata (non come bozza) dalla Free Software Foundation. Se il documento non specifica un numero di versione particolare di questa licenza, si può scegliere ogni versione pubblicata (non come bozza) dalla Free Software Foundation.

Se il documento specifica che un delegato può decidere quale futura versione di questa licenza può essere utilizzata, allora la dichiarazione pubblica di accettazione della versione, da parte del delegato, autorizza in maniera permanente a scegliere tale versione per il documento.

11. CAMBIO DI LICENZA

Il termine "sito per la collaborazione massiva multiautore" (o "sito MMC") indica qualsiasi server web che pubblica opere sottoponibili a copyright e fornisce a chiunque appositi strumenti per modificare tali opere. Un wiki pubblico modificabile da chiunque è un esempio di server in questione. Una "collaborazione massiva multiautore" (o "MMC") contenuta nel sito indica un qualunque insieme di opere sottoponibili a copyright pubblicate sul sito MMC.

Il termine "CC-BY-SA" indica la licenza Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 pubblicata dalla Creative Commons Corporation, un'organizzazione senza fini di lucro con sede principale a San Francisco, California, come anche le future versioni di tale licenza pubblicate dalla stessa organizzazione.

"Incorporare" significa pubblicare o ripubblicare un documento in tutto o in parte, come parte di un altro documento.

Una MMC è "qualificata a cambiare questa licenza" se ha adottato questa licenza e se tutte le opere precedentemente pubblicate con questa licenza altrove rispetto alla MMC e successivamente incorporate del tutto o in parte nella MMC (1) non hanno testo di copertina o sezioni invariabili e (2) sono state incorporate prima del 1 Novembre 2008.

L'operatore di un sito MMC può ripubblicare un MMC contenuto nel sito con una CC-BY-SA nello stesso sito in qualsiasi momento prima del 1 Agosto 2009, da parte di una MMC qualificata a cambiare questa licenza.

APPENDICE: Come usare questa licenza per i vostri documenti

Per applicare questa licenza ad un documento che si è scritto, si includa una copia della licenza nel documento e si inserisca la seguente nota di copyright appena dopo la pagina del titolo:

Copyright (c) ANNO VOSTRO NOME. È permesso copiare, distribuire e/o modificare questo documento seguendo i termini della "Licenza per documentazione libera GNU", versione 1.3 o ogni versione successiva pubblicata dalla Free Software Foundation; senza sezioni non modificabili, senza testi di prima di copertina e di quarta di copertina.

Una copia della licenza è inclusa nella sezione intitolata "Licenza per la documentazione libera GNU".

Se ci sono sezioni non modificabili, testi di prima di copertina e di quarta di copertina, scrivere nella parte "senza...copertina." il testo seguente:

con le seguenti sezioni non modificabili ELENCA I LORO TITOLI, con i seguenti testi di prima di copertina ELENCO, e con i seguenti testi di quarta di copertina ELENCO.

Se esistono delle sezioni non modificabili ma non i testi di copertina, o qualche altra combinazione dei tre elementi sopra riportati, fondere assieme le alternative in modo da conformarsi alla situazione descritta.

Se il vostro documento contiene esempi non banali di programma in codice sorgente si raccomanda di realizzare gli esempi contemporaneamente applicandovi anche una licenza di software libero di vostra scelta, come ad esempio la Licenza Pubblica Generica GNU, al fine di permetterne l'uso come software libero.

License BSD modificata

1999

Copyright (c) <anno>, <nome del titolare>. Tutti i diritti riservati.

Sono permesse la redistribuzione e l'utilizzo in forma sorgente o binaria, con o senza modifiche, solo se vengono rispettate le seguenti condizioni:

1. Le redistribuzioni del codice sorgente devono mantenere la nota sul copyright riportata qui sopra, l'elenco delle condizioni e la successiva avvertenza.
2. Le redistribuzioni in forma binaria devono riprodurre la nota sul copyright riportata qui sopra, l'elenco delle condizioni e la successiva avvertenza nella documentazione e/o nell'altro materiale fornito con la distribuzione.
3. Il nome dell'autore non potrà essere utilizzato per sostenere o promuovere prodotti derivati da questo software, senza un previo apposito permesso scritto dell'autore.

IL PROGRAMMA È FORNITO DALL'AUTORE "COSÌ COM'È", ED È RIFIUTATA OGNI GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, COMPRENDENDO, SENZA LIMITARSI A QUESTO, LA GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALIZZABILITÀ E UTILIZZABILITÀ PER UN PARTICOLARE SCOPO. IN NESSUN CASO L'AUTORE SARÀ RESPONSABILE PER DANNI DIRETTI, INDIRETTI, INCIDENTALI, ESEMPLARI O CONSEGUENTI (INCLUDENDO, SENZA LIMITARSI A QUESTO, IL CONSEGUIMENTO DI BENI O SERVIZI SOSTITUTIVI, LA PERDITA DELL'USO, DI DATI O DI PROFITTO; O L'INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ) CAUSATI IN QUALUNQUE MODO E PER OGNI IPOTESI DI RESPONSABILITÀ (SE IN CONTRATTO, DI STRETTA RESPONSABILITÀ) O TORTO (INCLUSA LA NEGLIGENZA O ALTRE FATTISPECIE) CHE NASCONO IN QUALUNQUE MODO AL DI LÀ DELL'USO DI QUESTO SOFTWARE, PERSINO SE AVVERTITO DELLA POSSIBILITÀ DI TALE DANNO.

Creative Commons

Attribuzione - Non commerciale 3.0 Italia

L'ASSOCIAZIONE CREATIVE COMMONS (DI SEGUITO "CREATIVE COMMONS") NON È UNO STUDIO LEGALE E NON FORNISCE SERVIZI DI CONSULENZA LEGALE. LA DISTRIBUZIONE DI QUESTO MODELLO DI CONTRATTO DI LICENZA NON INSTAURA UN RAPPORTO AVVOCATO-CLIENTE. CREATIVE COMMONS FORNISCE INFORMAZIONI DA CONSIDERARSI "COSÌ COME SONO". CREATIVE COMMONS NON PRESTA ALCUNA GARANZIA PER LE INFORMAZIONI FORNITE E SI ESIME DA OGNI RESPONSABILITÀ PER I DANNI DERIVANTI DALL'USO DELLE STESSE.

La Licenza

L'OPERA (COME SOTTO DEFINITA) È MESSA A DISPOSIZIONE SULLA BASE DEI TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA "CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENCE" ("CCPL" O "LICENZA"). L'OPERA È PROTETTA DAL DIRITTO D'AUTORE, DAGLI ALTRI DIRITTI ATTRIBUITI DALLA LEGGE SUL DIRITTO D'AUTORE (DIRITTI CONNESSI, DIRITTI SULLE BANCHE DATI, ECC.) E/O DALLE ALTRE LEGGI APPLICABILI. OGNI UTILIZZAZIONE DELL'OPERA CHE NON SIA AUTORIZZATA AI SENSI DELLA PRESENTE LICENZA E/O DELLE ALTRE LEGGI APPLICABILI È PROIBITA.

CON IL SEMPLICE ESERCIZIO SULL'OPERA DI UNO QUALUNQUE DEI DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI, TU ACCETTI E TI OBBLIGHI A RISPETTARE INTEGRALMENTE I TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA. IL LICENZIANTE CONCEDE A TE I DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI A CONDIZIONE CHE TU ACCETTI DI RISPETTARE I TERMINI E LE CONDIZIONI DI CUI ALLA PRESENTE LICENZA.

Art. 1 - Definizioni

Ai fini e per gli effetti della presente licenza, si intende per

- a. "**Collezione di Opere**", un'opera, come un numero di un periodico, un'antologia o un'enciclopedia, nella quale l'Opera nella sua interezza e forma originale, unitamente ad altri contributi costituenti loro stessi opere distinte ed autonome, sono raccolti in un'unità collettiva. Un'opera che costituisce Collezione di Opere non verrà considerata Opera Derivata (come sotto definita) ai fini della presente Licenza;
- b. "**Opera Derivata**", un'opera basata sull'Opera ovvero sull'Opera insieme con altre opere preesistenti, come una traduzione, un arrangiamento

musicale, un adattamento teatrale, narrativo, cinematografico, una registrazione di suoni, una riproduzione d'arte, un digesto, una sintesi, o ogni altra forma in cui l'Opera possa essere riproposta, trasformata o adattata. Nel caso in cui un'Opera tra quelle qui descritte costituisca già Collezione di Opere, essa non sarà considerata Opera Derivata ai fini della presente Licenza. Al fine di evitare dubbi è inteso che, quando l'Opera sia una composizione musicale o registrazione di suoni, la sincronizzazione dell'Opera in relazione con un'immagine in movimento ("synching") sarà considerata Opera Derivata ai fini di questa Licenza;

- c. **"Licenziante"**, l'individuo, gli individui, l'ente o gli enti che offre o offrono l'Opera secondo i termini e le condizioni della presente Licenza;
- d. **"Autore Originario"**, il soggetto o i soggetti che ha o hanno creato l'Opera;
- e. **"Opera"**, l'opera dell'ingegno o, comunque, qualsiasi bene o prestazione suscettibile di protezione in forza delle leggi sul diritto d'autore (diritto d'autore, diritti connessi, diritto sui generis sulle banche dati, ecc.), la cui utilizzazione è offerta nel rispetto dei termini della presente Licenza;
- f. **"Tu"/"Te"**, l'individuo o l'ente che esercita i diritti derivanti dalla presente Licenza e che non abbia precedentemente violato i termini della presente Licenza relativi all'Opera o che, nonostante una precedente violazione degli stessi, abbia ricevuto espressa autorizzazione dal Licenziante all'esercizio dei diritti derivanti dalla presente Licenza.

Art. 2 - Libere Utilizzazioni

La presente Licenza non intende in alcun modo ridurre, limitare o restringere alcuna utilizzazione non protetta dal diritto d'autore o alcun diritto di libera utilizzazione o l'operare della regola dell'esaurimento del diritto o altre limitazioni dei diritti sull'Opera derivanti dalle leggi applicabili.

Art. 3 - Concessione della Licenza

Nel rispetto dei termini e delle condizioni contenute nella presente Licenza, il Licenziante concede a Te una licenza per tutto il mondo, gratuita, non esclusiva e perpetua (per la durata del diritto d'autore applicabile) che autorizza ad esercitare i diritti sull'Opera qui di seguito elencati:

- a. riproduzione dell'Opera, incorporazione dell'Opera in una o più Collezioni di Opere e riproduzione dell'Opera come incorporata nelle Collezioni di Opere;
- b. creazione e riproduzione di un'Opera Derivata, a condizione che l'Opera Derivata (ivi incluse le traduzioni, con qualsiasi mezzo esse siano realizzate) contenga, nei modi appropriati alla forma dell'Opera Derivata, una chiara indicazione del fatto che sono state effettuate delle modifiche

rispetto all'Opera originaria. Per esempio, una traduzione potrebbe contenere l'indicazione "questa è la traduzione in spagnolo dell'opera originaria, scritta in inglese"; una modifica potrebbe contenere l'indicazione "l'opera originaria è stata modificata";

- c. distribuzione di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, prestito di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale dell'Opera, e ciò anche quando l'Opera sia incorporata in Collezioni di Opere;
- d. distribuzione di copie dell'Opera Derivata o di supporti fonografici su cui l'Opera Derivata è registrata, prestito di copie dell'Opera Derivata o di supporti fonografici su cui l'Opera Derivata è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale di Opere Derivate.

I diritti sopra descritti potranno essere esercitati con ogni mezzo di comunicazione e in tutti i formati. Tra i diritti di cui sopra si intende compreso il diritto di apportare all'Opera le modifiche che si rendessero tecnicamente necessarie per l'esercizio di detti diritti tramite altri mezzi di comunicazione o su altri formati. Tutti i diritti non espressamente concessi dal Licenziante rimangono riservati, ivi inclusi quelli di cui ai punti 4.e e 4.f. Tutti i diritti morali irrinunciabili riconosciuti dalla legge applicabile rimangono riservati.

Qualora l'Opera concessa in licenza includa una o più banche dati sulle quali il Licenziante è titolare di un diritto sui generis ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati, il Licenziante rinuncia a far valere il diritto corrispondente.

Art. 4 - Restrizioni

La Licenza concessa in conformità al precedente punto 3 è espressamente assoggettata a, e limitata da, le seguenti restrizioni:

- a. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico l'Opera, anche in forma digitale, solo alle condizioni della presente Licenza e, insieme ad ogni copia dell'Opera (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico, anche in forma digitale, devi includere una copia della presente Licenza o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera che restringa i termini della presente Licenza o la capacità da parte di chi riceve l'Opera di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente Licenza. Non puoi concedere l'Opera in sublicenza. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono alla presente Licenza ed all'esclusione delle garanzie. Quando distribuisce, comunichi al pubblico, rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico

l'Opera, non puoi utilizzare alcuna misura tecnologica tale da limitare la capacità di chiunque riceva l'Opera da Te di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente licenza. Questo art. 4.a si applica all'Opera anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, anche se ciò non comporta che la Collezione di Opere di per sé ed indipendentemente dall'Opera stessa debba essere soggetta ai termini ed alle condizioni della presente Licenza. Qualora Tu crei una Collezione di Opere, su richiesta di qualsiasi Licenziante, devi rimuovere dalla Collezione di Opere stessa, ove materialmente possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.c, come da richiesta. Qualora Tu crei un'Opera Derivata, su richiesta di qualsiasi Licenziante devi rimuovere dall'Opera Derivata stessa, nella misura in cui ciò sia possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.c, come da richiesta.

- b. Tu non puoi esercitare alcuno dei diritti a Te concessi al precedente punto 3 in una maniera tale che sia prevalentemente intesa o diretta al perseguimento di un vantaggio commerciale o di un compenso monetario privato. Lo scambio dell'Opera con altre opere protette dal diritto d'autore, per mezzo della condivisione di file digitali (c.d. filesharing) o altrimenti, non è considerato inteso o diretto a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato, a patto che non ci sia alcun pagamento di alcun compenso monetario in connessione allo scambio di opere coperte da diritto d'autore.
- c. Qualora Tu distribuisca, comunichi al pubblico, rappresenti, esegua, reciti o esponga in pubblico, anche in forma digitale, l'Opera (come definita dal succitato art. 1) o qualsiasi Opera Derivata (come definita dal succitato art. 1) o Collezione di Opere (come definita dal succitato art. 1), a meno che sia stata avanzata una richiesta ai sensi dell'art. 4.a, devi mantenere intatte tutte le informative sul diritto d'autore sull'Opera. Devi riconoscere una menzione adeguata rispetto al mezzo di comunicazione o supporto che utilizzi: (i) all'Autore Originario citando il suo nome (o lo pseudonimo, se del caso), ove fornito; e/o (ii) alle terze parti designate, se l'Autore Originario e/o il Licenziante hanno designato una o più terze parti (ad esempio, una istituzione finanziatrice, un ente editoriale, un giornale) ("Parti Designate") perché siano citate nell'informativa sul diritto d'autore del Licenziante o nei termini di servizio o con altri mezzi ragionevoli; (iii) il titolo dell'Opera, se indicato; (iv) nella misura in cui sia ragionevolmente possibile, l'Uniform Resource Identifier, che il Licenziante specifichi dover essere associato con l'Opera, salvo che tale URI non faccia alcun riferimento alla informativa sul diritto d'autore o non dia informazioni sulla licenza dell'Opera; (v) inoltre, in conformità a quanto previsto dall'art. 3.b, in caso di Opera Derivata, devi menzionare l'uso dell'Opera nell'Opera Derivata (ad esempio, "traduzione francese dell'Opera dell'Autore Originario", o "sceneggiatura basata sull'Opera originaria dell'Autore Originario"). La menzione richiesta dal presente art. 4.c può essere realizzata in qualsiasi maniera ragionevole possibile; in ogni

caso, in ipotesi di Opera Derivata o Collezione di Opere, qualora compaia una menzione di tutti i coautori dell'Opera Derivata o della Collezione di Opere, allora essa deve essere parte di tale menzione e deve apparire con lo stesso risalto concesso alla menzione degli altri coautori. Al fine di evitare dubbi, è inteso che la menzione di cui al presente articolo ha lo scopo di riconoscere la paternità dell'Opera nei modi sopra indicati e che, esercitando i Tuoi diritti ai sensi della presente Licenza, Tu non puoi implicitamente o esplicitamente affermare o fare intendere un qualsiasi collegamento con l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate, o che l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate sponsorizzino o avallino Te o il Tuo utilizzo dell'Opera, a meno che non sussista un apposito, espresso e preventivo consenso scritto dell'Autore Originario, del Licenziante e/o delle Parti Designate.

- d. Al fine di evitare dubbi, è inteso che le restrizioni di cui ai precedenti punti 4.a, 4.b e 4.c non si applicano a quelle parti dell'opera che siano da considerarsi Opera ai sensi della presente Licenza solo in quanto protette dal diritto sui generis su banca dati ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati.
- e. Al fine di evitare dubbi è inteso che, se l'Opera sia di tipo musicale:
 - i. **Compensi per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione di opere incluse in repertori.** Il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione, anche in forma digitale (ad es. tramite webcast) dell'Opera, se tale utilizzazione sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato.
 - ii. **Compensi per versioni cover.** Il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per ogni disco che Tu crei e distribuisce a partire dall'Opera (versione cover), nel caso in cui la Tua distribuzione di detta versione cover sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato.
- f. **Compensi per la comunicazione al pubblico dell'Opera mediante fonogrammi.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che se l'Opera è una registrazione di suoni, il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. IMAIE), per la comunicazione al pubblico dell'Opera, anche in forma digitale, nel caso in cui la Tua comunicazione al pubblico sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato.

- g. **Altri compensi previsti dalla legge italiana.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere i compensi a lui attribuiti dalla legge italiana sul diritto d'autore (ad es. per l'inserimento dell'Opera in un'antologia ad uso scolastico ex art. 70 l. 633/1941), personalmente o per tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE, IMAIE), se l'utilizzazione dell'Opera sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato. Al Licenziante spettano in ogni caso i compensi irrinunciabili a lui attribuiti dalla medesima legge (ad es. l'equo compenso spettante all'autore di opere musicali, cinematografiche, audiovisive o di sequenze di immagini in movimento nel caso di noleggio ai sensi dell'art. 18-bis l. 633/1941).

Art. 5 - Dichiarazioni, Garanzie ed Esonero da responsabilità

SALVO CHE SIA ESPRESSAMENTE CONVENUTO ALTRIMENTI PER ISCRITTO FRA LE PARTI, IL LICENZIANTE OFFRE L'OPERA IN LICENZA "COSÌ COM'È" E NON FORNISCE ALCUNA DICHIARAZIONE O GARANZIA DI QUALSIASI TIPO CON RIGUARDO ALL'OPERA, SIA ESSA ESPRESSA OD IMPLICITA, DI FONTE LEGALE O DI ALTRO TIPO, ESSENDO QUINDI ESCLUSE, FRA LE ALTRE, LE GARANZIE RELATIVE AL TITOLO, ALLA COMMERCIALIZZABILITÀ, ALL'IDONEITÀ PER UN FINE SPECIFICO E ALLA NON VIOLAZIONE DI DIRITTI DI TERZI O ALLA MANCANZA DI DIFETTI LATENTI O DI ALTRO TIPO, ALL'ESATTEZZA OD ALLA PRESENZA DI ERRORI, SIANO ESSI ACCERTABILI O MENO. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE DI GARANZIE IMPLICITE E QUINDI TALE ESCLUSIONE PUÒ NON APPLICARSI A TE.

Art. 6 - Limitazione di Responsabilità

SALVI I LIMITI STABILITI DALLA LEGGE APPLICABILE, IL LICENZIANTE NON SARÀ IN ALCUN CASO RESPONSABILE NEI TUOI CONFRONTI A QUALUNQUE TITOLO PER ALCUN TIPO DI DANNO, SIA ESSO SPECIALE, INCIDENTALE, CONSEGUENZIALE, PUNITIVO OD ESEMPLARE, DERIVANTE DALLA PRESENTE LICENZA O DALL'USO DELL'OPERA, ANCHE NEL CASO IN CUI IL LICENZIANTE SIA STATO EDOTTO SULLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NESSUNA CLAUSOLA DI QUESTA LICENZA ESCLUDE O LIMITA LA RESPONSABILITÀ NEL CASO IN CUI QUESTA DIPENDA DA DOLO O COLPA GRAVE.

Art. 7 - Risoluzione

- a. La presente Licenza si intenderà risolta di diritto e i diritti con essa concessi cesseranno automaticamente, senza necessità di alcuna

comunicazione in tal senso da parte del Licenziante, in caso di qualsivoglia inadempimento dei termini della presente Licenza da parte Tua, ed in particolare delle disposizioni di cui ai punti 4.a, 4.b e/o 4.c, essendo la presente Licenza condizionata risolutivamente al verificarsi di tali inadempimenti. In ogni caso, la risoluzione della presente Licenza non pregiudicherà i diritti acquistati da individui o enti che abbiano acquistato da Te Opere Derivate o Collezioni di Opere, ai sensi della presente Licenza, a condizione che tali individui o enti continuino a rispettare integralmente le licenze di cui sono parte. Le sezioni 1, 2, 5, 6, 7 e 8 rimangono valide in presenza di qualsiasi risoluzione della presente Licenza.

- b. Sempre che vengano rispettati i termini e le condizioni di cui sopra, la presente Licenza è perpetua (e concessa per tutta la durata del diritto d'autore applicabile sull'Opera). Nonostante ciò, il Licenziante si riserva il diritto di rilasciare l'Opera sulla base dei termini di una differente licenza o di cessare la distribuzione dell'Opera in qualsiasi momento; fermo restando che, in ogni caso, tali decisioni non comporteranno recesso dalla presente Licenza (o da qualsiasi altra licenza che sia stata concessa, o che sia richiesto che venga concessa, ai termini della presente Licenza), e la presente Licenza continuerà ad avere piena efficacia, salvo che vi sia risoluzione come sopra indicato.

Art. 8 - Varie

- a. Ogni volta che Tu distribuisce, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale l'Opera o una Collezione di Opere, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- b. Ogni volta che Tu distribuisce, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale un'Opera Derivata, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera originaria nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- c. L'invalidità o l'inefficacia, secondo la legge applicabile, di una o più fra le disposizioni della presente Licenza, non comporterà l'invalidità o l'inefficacia dei restanti termini e, senza bisogno di ulteriori azioni delle parti, le disposizioni invalide o inefficaci saranno da intendersi rettificate nei limiti della misura che sia indispensabile per renderle valide ed efficaci.
- d. In nessun caso i termini e le disposizioni di cui alla presente Licenza possono essere considerati rinunciati, né alcuna violazione può essere considerata consentita, salvo che tale rinuncia o consenso risultino per iscritto da una dichiarazione firmata dalla parte contro cui operi tale rinuncia o consenso.
- e. La presente Licenza costituisce l'intero accordo tra le parti relativamente all'Opera qui data in licenza. Non esistono altre intese, accordi o dichiarazioni relative all'Opera che non siano quelle qui specificate. Il

Licenziante non sarà vincolato ad alcuna altra disposizione addizionale che possa apparire in alcuna comunicazione da Te proveniente. La presente Licenza non può essere modificata senza il mutuo consenso scritto del Licenziante e Tuo.

- f. La presente licenza è stata redatta sulla base della legge italiana, in particolare del Codice Civile del 1942 e della legge 22 Aprile 1941, n. 633 e successive modificazioni sulla protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio.

Nota Finale

Creative Commons non è parte della presente Licenza e non dà alcuna garanzia connessa all'Opera. Creative Commons non è responsabile nei Tuoi confronti o nei confronti di altre parti ad alcun titolo per alcun danno, incluso, senza limitazioni, qualsiasi danno generale, speciale, incidentale o consequenziale che sorga in connessione alla presente Licenza. Nonostante quanto previsto nelle due precedenti frasi, qualora Creative Commons espressamente identificasse se stesso quale Licenziante nei termini di cui al presente accordo, avrà tutti i diritti e tutti gli obblighi del Licenziante.

Salvo che per il solo scopo di indicare al pubblico che l'Opera è data in licenza secondo i termini di una CCPL, nessuna parte potrà utilizzare il marchio "Creative Commons" o qualsiasi altro marchio correlato, o il logo di Creative Commons, senza il preventivo consenso scritto di Creative Commons. Ogni uso consentito sarà realizzato in osservanza delle linee guida per l'uso del marchio Creative Commons, in forza in quel momento, come di volta in volta pubblicate sul sito Internet di Creative Commons o altrimenti messe a disposizione a richiesta. Al fine di evitare dubbi, è inteso che questa restrizione all'uso del marchio non fa parte della Licenza.

Creative Commons può essere contattata al sito <http://creativecommons.org/>.

Creative Commons

Attribuzione 3.0 Italia

L'ASSOCIAZIONE CREATIVE COMMONS (DI SEGUITO "CREATIVE COMMONS") NON È UNO STUDIO LEGALE E NON FORNISCE SERVIZI DI CONSULENZA LEGALE. LA DISTRIBUZIONE DI QUESTO MODELLO DI CONTRATTO DI LICENZA NON INSTAURA UN RAPPORTO AVVOCATO-CLIENTE. CREATIVE COMMONS FORNISCE INFORMAZIONI DA CONSIDERARSI "COSÌ COME SONO". CREATIVE COMMONS NON PRESTA ALCUNA GARANZIA PER LE INFORMAZIONI FORNITE E SI ESIME DA OGNI RESPONSABILITÀ PER I DANNI DERIVANTI DALL'USO DELLE STESSE.

La Licenza

L'OPERA (COME SOTTO DEFINITA) È MESSA A DISPOSIZIONE SULLA BASE DEI TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA "CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENCE" ("CCPL" O "LICENZA"). L'OPERA È PROTETTA DAL DIRITTO D'AUTORE, DAGLI ALTRI DIRITTI ATTRIBUITI DALLA LEGGE SUL DIRITTO D'AUTORE (DIRITTI CONNESSI, DIRITTI SULLE BANCHE DATI, ECC.) E/O DALLE ALTRE LEGGI APPLICABILI. OGNI UTILIZZAZIONE DELL'OPERA CHE NON SIA AUTORIZZATA AI SENSI DELLA PRESENTE LICENZA E/O DELLE ALTRE LEGGI APPLICABILI È PROIBITA.

CON IL SEMPLICE ESERCIZIO SULL'OPERA DI UNO QUALUNQUE DEI DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI, TU ACCETTI E TI OBBLIGHI A RISPETTARE INTEGRALMENTE I TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA. IL LICENZIANTE CONCEDE A TE I DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI A CONDIZIONE CHE TU ACCETTI DI RISPETTARE I TERMINI E LE CONDIZIONI DI CUI ALLA PRESENTE LICENZA.

Art. 1 – Definizioni

Ai fini e per gli effetti della presente licenza, si intende per "**Collezione di Opere**", un'opera, come un numero di un periodico, un'antologia o un'enciclopedia, nella quale l'Opera nella sua interezza e forma originale, unitamente ad altri contributi costituenti loro stessi opere distinte ed autonome, sono raccolti in un'unità collettiva. Un'opera che costituisce Collezione di Opere non verrà considerata Opera Derivata (come sotto definita) ai fini della presente Licenza;

- a. "**Opera Derivata**", un'opera basata sull'Opera ovvero sull'Opera insieme con altre opere preesistenti, come una traduzione, un arrangiamento

musicale, un adattamento teatrale, narrativo, cinematografico, una registrazione di suoni, una riproduzione d'arte, un digesto, una sintesi, o ogni altra forma in cui l'Opera possa essere riproposta, trasformata o adattata. Nel caso in cui un'Opera tra quelle qui descritte costituisca già Collezione di Opere, essa non sarà considerata Opera Derivata ai fini della presente Licenza. Al fine di evitare dubbi è inteso che, quando l'Opera sia una composizione musicale o registrazione di suoni, la sincronizzazione dell'Opera in relazione con un'immagine in movimento ("synching") sarà considerata Opera Derivata ai fini di questa Licenza;

- b. **"Licenziante"**, l'individuo, gli individui, l'ente o gli enti che offre o offrono l'Opera secondo i termini e le condizioni della presente Licenza;
- c. **"Autore Originario"**, il soggetto o i soggetti che ha o hanno creato l'Opera;
- d. **"Opera"**, l'opera dell'ingegno o, comunque, qualsiasi bene o prestazione suscettibile di protezione in forza delle leggi sul diritto d'autore (diritto d'autore, diritti connessi, diritto sui generis sulle banche dati, ecc.), la cui utilizzazione è offerta nel rispetto dei termini della presente Licenza;
- e. **"Tu"/"Te"**, l'individuo o l'ente che esercita i diritti derivanti dalla presente Licenza e che non abbia precedentemente violato i termini della presente Licenza relativi all'Opera o che, nonostante una precedente violazione degli stessi, abbia ricevuto espressa autorizzazione dal Licenziante all'esercizio dei diritti derivanti dalla presente Licenza.

Art. 2 - Libere Utilizzazioni

La presente Licenza non intende in alcun modo ridurre, limitare o restringere alcuna utilizzazione non protetta dal diritto d'autore o alcun diritto di libera utilizzazione o l'operare della regola dell'esaurimento del diritto o altre limitazioni dei diritti sull'Opera derivanti dalle leggi applicabili.

Art. 3 - Concessione della Licenza

Nel rispetto dei termini e delle condizioni contenute nella presente Licenza, il Licenziante concede a Te una licenza per tutto il mondo, gratuita, non esclusiva e perpetua (per la durata del diritto d'autore applicabile) che autorizza ad esercitare i diritti sull'Opera qui di seguito elencati:

- a. riproduzione dell'Opera, incorporazione dell'Opera in una o più Collezioni di Opere e riproduzione dell'Opera come incorporata nelle Collezioni di Opere;
- b. creazione e riproduzione di un'Opera Derivata, a condizione che l'Opera Derivata (ivi incluse le traduzioni, con qualsiasi mezzo esse siano realizzate) contenga, nei modi appropriati alla forma dell'Opera Derivata, una chiara indicazione del fatto che sono state effettuate delle modifiche

rispetto all'Opera originaria. Per esempio, una traduzione potrebbe contenere l'indicazione "questa è la traduzione in spagnolo dell'opera originaria, scritta in inglese"; una modifica potrebbe contenere l'indicazione "l'opera originaria è stata modificata";

- c. distribuzione di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, noleggio e prestito di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale dell'Opera, e ciò anche quando l'Opera sia incorporata in Collezioni di Opere;
- d. distribuzione di copie dell'Opera Derivata o di supporti fonografici su cui l'Opera Derivata è registrata, noleggio e prestito di copie dell'Opera Derivata o di supporti fonografici su cui l'Opera Derivata è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale di Opere Derivate.
- e. Al fine di evitare dubbi è inteso che, se l'Opera sia di tipo musicale:
 - i. **Compensi per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione di opere incluse in repertori.** Il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione, anche in forma digitale (ad es. tramite webcast) dell'Opera.
 - ii. **Compensi per versioni cover.** Il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per ogni disco che Tu crei e distribuisce a partire dall'Opera (versione cover).
- f. **Compensi per la comunicazione al pubblico dell'Opera mediante fonogrammi.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che se l'Opera è una registrazione di suoni, il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. IMAIE), per la comunicazione al pubblico dell'Opera, anche in forma digitale.
- g. **Altri compensi previsti dalla legge italiana.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere i compensi a lui attribuiti dalla legge italiana sul diritto d'autore (ad es. per l'inserimento dell'Opera in un'antologia ad uso scolastico ex art. 70 l. 633/1941). Al Licenziante spettano in ogni caso i compensi irrinunciabili a lui attribuiti dalla medesima legge (ad es. l'equo compenso spettante all'autore di opere musicali, cinematografiche, audiovisive o di sequenze di immagini in movimento nel caso di noleggio ai sensi dell'art. 18-bis l. 633/1941).

I diritti sopra descritti potranno essere esercitati con ogni mezzo di comunicazione e in tutti i formati. Tra i diritti di cui sopra si intende compreso il diritto di apportare all'Opera le modifiche che si rendessero tecnicamente necessarie per l'esercizio di detti diritti tramite altri mezzi di comunicazione o su altri formati. Tutti i diritti non espressamente concessi dal Licenziante rimangono riservati. Tutti i diritti morali irrinunciabili riconosciuti dalla legge applicabile rimangono riservati.

Qualora l'Opera concessa in licenza includa una o più banche dati sulle quali il Licenziante è titolare di un diritto sui generis ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati, il Licenziante rinuncia a far valere il diritto corrispondente.

Art. 4 - Restrizioni

La Licenza concessa in conformità al precedente punto 3 è espressamente assoggettata a, e limitata da, le seguenti restrizioni:

- a. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico l'Opera, anche in forma digitale, solo alle condizioni della presente Licenza e, insieme ad ogni copia dell'Opera (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico, anche in forma digitale, devi includere una copia della presente Licenza o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera che restringa i termini della presente Licenza o la capacità da parte di chi riceve l'Opera di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente Licenza. Non puoi concedere l'Opera in sublicenza. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono alla presente Licenza ed all'esclusione delle garanzie. Quando distribuisce, comunichi al pubblico, rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico l'Opera, non puoi utilizzare alcuna misura tecnologica tale da limitare la capacità di chiunque riceva l'Opera da Te di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente licenza. Questo art. 4.a si applica all'Opera anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, anche se ciò non comporta che la Collezione di Opere di per sé ed indipendentemente dall'Opera stessa debba essere soggetta ai termini ed alle condizioni della presente Licenza. Qualora Tu crei una Collezione di Opere, su richiesta di qualsiasi Licenziante, devi rimuovere dalla Collezione di Opere stessa, ove materialmente possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.b, come da richiesta. Qualora Tu crei un'Opera Derivata, su richiesta di qualsiasi Licenziante devi rimuovere dall'Opera Derivata stessa, nella misura in cui ciò sia possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.b, come da richiesta.
- b. Qualora Tu distribuisca, comunichi al pubblico, rappresenti, esegua, reciti o esponga in pubblico, anche in forma digitale, l'Opera (come definita dal succitato art. 1) o qualsiasi Opera Derivata (come definita dal succitato art.

1) o Collezione di Opere (come definita dal succitato art. 1), a meno che sia stata avanzata una richiesta ai sensi dell'art. 4.a, devi mantenere intatte tutte le informative sul diritto d'autore sull'Opera. Devi riconoscere una menzione adeguata rispetto al mezzo di comunicazione o supporto che utilizzi: (i) all'Autore Originario citando il suo nome (o lo pseudonimo, se del caso), ove fornito; e/o (ii) alle terze parti designate, se l'Autore Originario e/o il Licenziante hanno designato una o più terze parti (ad esempio, una istituzione finanziatrice, un ente editoriale, un giornale) ("Parti Designate") perché siano citate nell'informativa sul diritto d'autore del Licenziante o nei termini di servizio o con altri mezzi ragionevoli; (iii) il titolo dell'Opera, se indicato; (iv) nella misura in cui sia ragionevolmente possibile, l'Uniform Resource Identifier, che il Licenziante specifichi dover essere associato con l'Opera, salvo che tale URI non faccia alcun riferimento alla informativa sul diritto d'autore o non dia informazioni sulla licenza dell'Opera; (v) inoltre, in conformità a quanto previsto dall'art. 3.b, in caso di Opera Derivata, devi menzionare l'uso dell'Opera nell'Opera Derivata (ad esempio, "traduzione francese dell'Opera dell'Autore Originario", o "sceneggiatura basata sull'Opera originaria dell'Autore Originario"). La menzione richiesta dal presente art. 4.b può essere realizzata in qualsiasi maniera ragionevole possibile; in ogni caso, in ipotesi di Opera Derivata o Collezione di Opere, qualora compaia una menzione di tutti i coautori dell'Opera Derivata o della Collezione di Opere, allora essa deve essere parte di tale menzione e deve apparire con lo stesso risalto concesso alla menzione degli altri coautori. Al fine di evitare dubbi, è inteso che la menzione di cui al presente articolo ha lo scopo di riconoscere la paternità dell'Opera nei modi sopra indicati e che, esercitando i Tuoi diritti ai sensi della presente Licenza, Tu non puoi implicitamente o esplicitamente affermare o fare intendere un qualsiasi collegamento con l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate, o che l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate sponsorizzino o avallino Te o il Tuo utilizzo dell'Opera, a meno che non sussista un apposito, espresso e preventivo consenso scritto dell'Autore Originario, del Licenziante e/o delle Parti Designate.

- c. Al fine di evitare dubbi, è inteso che le restrizioni di cui ai precedenti punti 4.a e 4.b non si applicano a quelle parti dell'opera che siano da considerarsi Opera ai sensi della presente Licenza solo in quanto protette dal diritto sui generis su banca dati ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati.

Art. 5 - Dichiarazioni, Garanzie ed Esonero da responsabilità

SALVO CHE SIA ESPRESSAMENTE CONVENUTO ALTRIMENTI PER ISCRITTO FRA LE PARTI, IL LICENZIANTE OFFRE L'OPERA IN LICENZA "COSÌ COM'È" E NON FORNISCE ALCUNA DICHIARAZIONE O GARANZIA DI QUALSIASI TIPO CON RIGUARDO ALL'OPERA, SIA ESSA

ESPRESSA OD IMPLICITA, DI FONTE LEGALE O DI ALTRO TIPO, ESSENDO QUINDI ESCLUSE, FRA LE ALTRE, LE GARANZIE RELATIVE AL TITOLO, ALLA COMMERCIALIZZABILITÀ, ALL'IDONEITÀ PER UN FINE SPECIFICO E ALLA NON VIOLAZIONE DI DIRITTI DI TERZI O ALLA MANCANZA DI DIFETTI LATENTI O DI ALTRO TIPO, ALL'ESATTEZZA OD ALLA PRESENZA DI ERRORI, SIANO ESSI ACCERTABILI O MENO. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE DI GARANZIE IMPLICITE E QUINDI TALE ESCLUSIONE PUÒ NON APPLICARSI A TE.

Art. 6 - Limitazione di Responsabilità

SALVI I LIMITI STABILITI DALLA LEGGE APPLICABILE, IL LICENZIANTE NON SARÀ IN ALCUN CASO RESPONSABILE NEI TUOI CONFRONTI A QUALUNQUE TITOLO PER ALCUN TIPO DI DANNO, SIA ESSO SPECIALE, INCIDENTALE, CONSEGUENZIALE, PUNITIVO OD ESEMPLARE, DERIVANTE DALLA PRESENTE LICENZA O DALL'USO DELL'OPERA, ANCHE NEL CASO IN CUI IL LICENZIANTE SIA STATO EDOTTO SULLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NESSUNA CLAUSOLA DI QUESTA LICENZA ESCLUDE O LIMITA LA RESPONSABILITÀ NEL CASO IN CUI QUESTA DIPENDA DA DOLO O COLPA GRAVE.

Art. 7 - Risoluzione

- a. La presente Licenza si intenderà risolta di diritto e i diritti con essa concessi cesseranno automaticamente, senza necessità di alcuna comunicazione in tal senso da parte del Licenziante, in caso di qualsivoglia inadempimento dei termini della presente Licenza da parte Tua, ed in particolare delle disposizioni di cui ai punti 4.a e/o 4.b, essendo la presente Licenza condizionata risolutivamente al verificarsi di tali inadempimenti. In ogni caso, la risoluzione della presente Licenza non pregiudicherà i diritti acquistati da individui o enti che abbiano acquistato da Te Opere Derivate o Collezioni di Opere, ai sensi della presente Licenza, a condizione che tali individui o enti continuino a rispettare integralmente le licenze di cui sono parte. Le sezioni 1, 2, 5, 6, 7 e 8 rimangono valide in presenza di qualsiasi risoluzione della presente Licenza.
- b. Sempre che vengano rispettati i termini e le condizioni di cui sopra, la presente Licenza è perpetua (e concessa per tutta la durata del diritto d'autore applicabile sull'Opera). Nonostante ciò, il Licenziante si riserva il diritto di rilasciare l'Opera sulla base dei termini di una differente licenza o di cessare la distribuzione dell'Opera in qualsiasi momento; fermo restando che, in ogni caso, tali decisioni non comporteranno recesso dalla presente Licenza (o da qualsiasi altra licenza che sia stata concessa, o che sia richiesto che venga concessa, ai termini della presente Licenza), e la

presente Licenza continuerà ad avere piena efficacia, salvo che vi sia risoluzione come sopra indicato.

Art. 8 - Varie

- a. Ogni volta che Tu distribuisi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale l'Opera o una Collezione di Opere, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- b. Ogni volta che Tu distribuisi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale un'Opera Derivata, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera originaria nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- c. L'invalidità o l'inefficacia, secondo la legge applicabile, di una o più fra le disposizioni della presente Licenza, non comporterà l'invalidità o l'inefficacia dei restanti termini e, senza bisogno di ulteriori azioni delle parti, le disposizioni invalide o inefficaci saranno da intendersi rettificate nei limiti della misura che sia indispensabile per renderle valide ed efficaci.
- d. In nessun caso i termini e le disposizioni di cui alla presente Licenza possono essere considerati rinunciati, né alcuna violazione può essere considerata consentita, salvo che tale rinuncia o consenso risultino per iscritto da una dichiarazione firmata dalla parte contro cui operi tale rinuncia o consenso.
- e. La presente Licenza costituisce l'intero accordo tra le parti relativamente all'Opera qui data in licenza. Non esistono altre intese, accordi o dichiarazioni relative all'Opera che non siano quelle qui specificate. Il Licenziante non sarà vincolato ad alcuna altra disposizione addizionale che possa apparire in alcuna comunicazione da Te proveniente. La presente Licenza non può essere modificata senza il mutuo consenso scritto del Licenziante e Tuo.
- f. La presente licenza è stata redatta sulla base della legge italiana, in particolare del Codice Civile del 1942 e della legge 22 Aprile 1941, n. 633 e successive modificazioni sulla protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio.

Nota Finale

Creative Commons non è parte della presente Licenza e non dà alcuna garanzia connessa all'Opera. Creative Commons non è responsabile nei Tuoi confronti o nei confronti di altre parti ad alcun titolo per alcun danno, incluso, senza limitazioni, qualsiasi danno generale, speciale, incidentale o consequenziale che sorga in connessione alla presente Licenza. Nonostante quanto previsto nelle due

precedenti frasi, qualora Creative Commons espressamente identificasse se stesso quale Licenziante nei termini di cui al presente accordo, avrà tutti i diritti e tutti gli obblighi del Licenziante.

Salvo che per il solo scopo di indicare al pubblico che l'Opera è data in licenza secondo i termini di una CCPL, nessuna parte potrà utilizzare il marchio "Creative Commons" o qualsiasi altro marchio correlato, o il logo di Creative Commons, senza il preventivo consenso scritto di Creative Commons. Ogni uso consentito sarà realizzato in osservanza delle linee guida per l'uso del marchio Creative Commons, in forza in quel momento, come di volta in volta pubblicate sul sito Internet di Creative Commons o altrimenti messe a disposizione a richiesta. Al fine di evitare dubbi, è inteso che questa restrizione all'uso del marchio non fa parte della Licenza.

Creative Commons può essere contattata al sito <http://creativecommons.org/>.

Creative Commons

Attribuzione - Non opere derivate 3.0 Italia

L'ASSOCIAZIONE CREATIVE COMMONS (DI SEGUITO "CREATIVE COMMONS") NON È UNO STUDIO LEGALE E NON FORNISCE SERVIZI DI CONSULENZA LEGALE. LA DISTRIBUZIONE DI QUESTO MODELLO DI CONTRATTO DI LICENZA NON INSTAURA UN RAPPORTO AVVOCATO-CLIENTE. CREATIVE COMMONS FORNISCE INFORMAZIONI DA CONSIDERARSI "COSÌ COME SONO". CREATIVE COMMONS NON PRESTA ALCUNA GARANZIA PER LE INFORMAZIONI FORNITE E SI ESIME DA OGNI RESPONSABILITÀ PER I DANNI DERIVANTI DALL'USO DELLE STESSE.

La Licenza

L'OPERA (COME SOTTO DEFINITA) È MESSA A DISPOSIZIONE SULLA BASE DEI TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA "CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENCE" ("CCPL" O "LICENZA"). L'OPERA È PROTETTA DAL DIRITTO D'AUTORE, DAGLI ALTRI DIRITTI ATTRIBUITI DALLA LEGGE SUL DIRITTO D'AUTORE (DIRITTI CONNESSI, DIRITTI SULLE BANCHE DATI, ECC.) E/O DALLE ALTRE LEGGI APPLICABILI. OGNI UTILIZZAZIONE DELL'OPERA CHE NON SIA AUTORIZZATA AI SENSI DELLA PRESENTE LICENZA E/O DELLE ALTRE LEGGI APPLICABILI È PROIBITA.

CON IL SEMPLICE ESERCIZIO SULL'OPERA DI UNO QUALUNQUE DEI DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI, TU ACCETTI E TI OBBLIGHI A RISPETTARE INTEGRALMENTE I TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA. IL LICENZIANTE CONCEDE A TE I DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI A CONDIZIONE CHE TU ACCETTI DI RISPETTARE I TERMINI E LE CONDIZIONI DI CUI ALLA PRESENTE LICENZA.

Art. 1 - Definizioni

Ai fini e per gli effetti della presente licenza, si intende per

- a. **"Collezione di Opere"**, un'opera, come un numero di un periodico, un'antologia o un'enciclopedia, nella quale l'Opera nella sua interezza e forma originale, unitamente ad altri contributi costituenti loro stessi opere distinte ed autonome, sono raccolti in un'unità collettiva. Un'opera che costituisce Collezione di Opere non verrà considerata Opera Derivata (come sotto definita) ai fini della presente Licenza;
- b. **"Opera Derivata"**, un'opera basata sull'Opera ovvero sull'Opera insieme con altre opere preesistenti, come una traduzione, un arrangiamento

musicale, un adattamento teatrale, narrativo, cinematografico, una registrazione di suoni, una riproduzione d'arte, un digesto, una sintesi, o ogni altra forma in cui l'Opera possa essere riproposta, trasformata o adattata. Nel caso in cui un'Opera tra quelle qui descritte costituisca già Collezione di Opere, essa non sarà considerata Opera Derivata ai fini della presente Licenza. Al fine di evitare dubbi è inteso che, quando l'Opera sia una composizione musicale o registrazione di suoni, la sincronizzazione dell'Opera in relazione con un'immagine in movimento ("synching") sarà considerata Opera Derivata ai fini di questa Licenza;

- c. **"Licenziante"**, l'individuo, gli individui, l'ente o gli enti che offre o offrono l'Opera secondo i termini e le condizioni della presente Licenza;
- d. **"Autore Originario"**, il soggetto o i soggetti che ha o hanno creato l'Opera;
- e. **"Opera"**, l'opera dell'ingegno o, comunque, qualsiasi bene o prestazione suscettibile di protezione in forza delle leggi sul diritto d'autore (diritto d'autore, diritti connessi, diritto sui generis sulle banche dati, ecc.), la cui utilizzazione è offerta nel rispetto dei termini della presente Licenza;
- f. **"Tu"/"Te"**, l'individuo o l'ente che esercita i diritti derivanti dalla presente Licenza e che non abbia precedentemente violato i termini della presente Licenza relativi all'Opera o che, nonostante una precedente violazione degli stessi, abbia ricevuto espressa autorizzazione dal Licenziante all'esercizio dei diritti derivanti dalla presente Licenza.

Art. 2 - Libere Utilizzazioni

La presente Licenza non intende in alcun modo ridurre, limitare o restringere alcuna utilizzazione non protetta dal diritto d'autore o alcun diritto di libera utilizzazione o l'operare della regola dell'esaurimento del diritto o altre limitazioni dei diritti sull'Opera derivanti dalle leggi applicabili.

Art. 3 - Concessione della Licenza

Nel rispetto dei termini e delle condizioni contenute nella presente Licenza, il Licenziante concede a Te una licenza per tutto il mondo, gratuita, non esclusiva e perpetua (per la durata del diritto d'autore applicabile) che autorizza ad esercitare i diritti sull'Opera qui di seguito elencati:

- a. riproduzione dell'Opera, incorporazione dell'Opera in una o più Collezioni di Opere e riproduzione dell'Opera come incorporata nelle Collezioni di Opere;
- b. distribuzione di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, noleggio e prestito di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la

trasmissione audio digitale dell'Opera, e ciò anche quando l'Opera sia incorporata in Collezioni di Opere.

- c. Al fine di evitare dubbi è inteso che, se l'Opera sia di tipo musicale:
- i. **Compensi per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione di opere incluse in repertori.** Il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione, anche in forma digitale (ad es. tramite webcast) dell'Opera.
 - ii. **Compensi per versioni cover.** Il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per ogni disco che Tu crei e distribuisce a partire dall'Opera (versione cover).
- d. **Compensi per la comunicazione al pubblico dell'Opera mediante fonogrammi.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che se l'Opera è una registrazione di suoni, il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. IMAIE), per la comunicazione al pubblico dell'Opera, anche in forma digitale.
- e. **Altri compensi previsti dalla legge italiana.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere i compensi a lui attribuiti dalla legge italiana sul diritto d'autore (ad es. per l'inserimento dell'Opera in un'antologia ad uso scolastico ex art. 70 l. 633/1941). Al Licenziante spettano in ogni caso i compensi irrinunciabili a lui attribuiti dalla medesima legge (ad es. l'equo compenso spettante all'autore di opere musicali, cinematografiche, audiovisive o di sequenze di immagini in movimento nel caso di noleggio ai sensi dell'art. 18-bis l. 633/1941).

I diritti sopra descritti potranno essere esercitati con ogni mezzo di comunicazione e in tutti i formati. Tra i diritti di cui sopra si intende compreso il diritto di apportare all'Opera le modifiche che si rendessero tecnicamente necessarie per l'esercizio di detti diritti tramite altri mezzi di comunicazione o su altri formati. Tale diritto non riguarda la creazione di Opere Derivate, che rimane assolutamente ed esclusivamente riservata in capo al Licenziante. Tutti i diritti non espressamente concessi dal Licenziante rimangono riservati. Tutti i diritti morali irrinunciabili riconosciuti dalla legge applicabile rimangono riservati.

Qualora l'Opera concessa in licenza includa una o più banche dati sulle quali il Licenziante è titolare di un diritto sui generis ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati, il Licenziante rinuncia a far valere il diritto corrispondente.

Art. 4 - Restrizioni

La Licenza concessa in conformità al precedente punto 3 è espressamente assoggettata a, e limitata da, le seguenti restrizioni:

- a. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico l'Opera, anche in forma digitale, solo alle condizioni della presente Licenza e, insieme ad ogni copia dell'Opera (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico, anche in forma digitale, devi includere una copia della presente Licenza o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera che restringa i termini della presente Licenza o la capacità da parte di chi riceve l'Opera di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente Licenza. Non puoi concedere l'Opera in sublicenza. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono alla presente Licenza ed all'esclusione delle garanzie. Quando distribuisce, comunichi al pubblico, rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico l'Opera, non puoi utilizzare alcuna misura tecnologica tale da limitare la capacità di chiunque riceva l'Opera da Te di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente licenza. Questo art. 4.a si applica all'Opera anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, anche se ciò non comporta che la Collezione di Opere di per sé ed indipendentemente dall'Opera stessa debba essere soggetta ai termini ed alle condizioni della presente Licenza. Qualora Tu crei una Collezione di Opere, su richiesta di qualsiasi Licenziante, devi rimuovere dalla Collezione di Opere stessa, ove materialmente possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.b, come da richiesta.
- b. Qualora Tu distribuisca, comunichi al pubblico, rappresenti, esegua, reciti o esponga in pubblico, anche in forma digitale, l'Opera (come definita dal succitato art. 1) o Collezione di Opere (come definita dal succitato art. 1), a meno che sia stata avanzata una richiesta ai sensi dell'art. 4.a, devi mantenere intatte tutte le informative sul diritto d'autore sull'Opera. Devi riconoscere una menzione adeguata rispetto al mezzo di comunicazione o supporto che utilizzi: (i) all'Autore Originario citando il suo nome (o lo pseudonimo, se del caso), ove fornito; e/o (ii) alle terze parti designate, se l'Autore Originario e/o il Licenziante hanno designato una o più terze parti (ad esempio, una istituzione finanziatrice, un ente editoriale, un giornale) ("Parti Designate") perché siano citate nell'informativa sul diritto d'autore del Licenziante o nei termini di servizio o con altri mezzi ragionevoli; (iii) il titolo dell'Opera, se indicato; (iv) nella misura in cui sia ragionevolmente possibile, l'Uniform Resource Identifier, che il Licenziante specifichi dover essere associato con l'Opera, salvo che tale URI non faccia alcun riferimento alla informativa sul diritto d'autore o non dia informazioni sulla licenza dell'Opera. La menzione richiesta dal presente art. 4.b può essere realizzata in qualsiasi maniera ragionevole possibile; in ogni caso, in ipotesi di Collezione di Opere, qualora compaia

una menzione di tutti i coautori della Collezione di Opere, allora essa deve essere parte di tale menzione e deve apparire con lo stesso risalto concesso alla menzione degli altri coautori. Al fine di evitare dubbi, è inteso che la menzione di cui al presente articolo ha lo scopo di riconoscere la paternità dell'Opera nei modi sopra indicati e che, esercitando i Tuoi diritti ai sensi della presente Licenza, Tu non puoi implicitamente o esplicitamente affermare o fare intendere un qualsiasi collegamento con l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate, o che l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate sponsorizzino o avallino Te o il Tuo utilizzo dell'Opera, a meno che non sussista un apposito, espresso e preventivo consenso scritto dell'Autore Originario, del Licenziante e/o delle Parti Designate.

- c. Al fine di evitare dubbi, è inteso che le restrizioni di cui ai precedenti punti 4.a e 4.b non si applicano a quelle parti dell'opera che siano da considerarsi Opera ai sensi della presente Licenza solo in quanto protette dal diritto sui generis su banca dati ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati.

Art. 5 - Dichiarazioni, Garanzie ed Esonero da responsabilità

SALVO CHE SIA ESPRESSAMENTE CONVENUTO ALTRIMENTI PER ISCRITTO FRA LE PARTI, IL LICENZIANTE OFFRE L'OPERA IN LICENZA "COSÌ COM'È" E NON FORNISCE ALCUNA DICHIARAZIONE O GARANZIA DI QUALSIASI TIPO CON RIGUARDO ALL'OPERA, SIA ESSA ESPRESSA OD IMPLICITA, DI FONTE LEGALE O DI ALTRO TIPO, ESSENDO QUINDI ESCLUSE, FRA LE ALTRE, LE GARANZIE RELATIVE AL TITOLO, ALLA COMMERCIALIZZABILITÀ, ALL'IDONEITÀ PER UN FINE SPECIFICO E ALLA NON VIOLAZIONE DI DIRITTI DI TERZI O ALLA MANCANZA DI DIFETTI LATENTI O DI ALTRO TIPO, ALL'ESATTEZZA OD ALLA PRESENZA DI ERRORI, SIANO ESSI ACCERTABILI O MENO. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE DI GARANZIE IMPLICITE E QUINDI TALE ESCLUSIONE PUÒ NON APPLICARSI A TE.

Art. 6 - Limitazione di Responsabilità

SALVI I LIMITI STABILITI DALLA LEGGE APPLICABILE, IL LICENZIANTE NON SARÀ IN ALCUN CASO RESPONSABILE NEI TUOI CONFRONTI A QUALUNQUE TITOLO PER ALCUN TIPO DI DANNO, SIA ESSO SPECIALE, INCIDENTALE, CONSEGUENZIALE, PUNITIVO OD ESEMPLARE, DERIVANTE DALLA PRESENTE LICENZA O DALL'USO DELL'OPERA, ANCHE NEL CASO IN CUI IL LICENZIANTE SIA STATO EDOTTO SULLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NESSUNA CLAUSOLA DI QUESTA LICENZA ESCLUDE O LIMITA LA RESPONSABILITÀ NEL CASO IN CUI QUESTA DIPENDA DA DOLO O COLPA GRAVE.

Art. 7 - Risoluzione

- a. La presente Licenza si intenderà risolta di diritto e i diritti con essa concessi cesseranno automaticamente, senza necessità di alcuna comunicazione in tal senso da parte del Licenziante, in caso di qualsivoglia inadempimento dei termini della presente Licenza da parte Tua, ed in particolare delle disposizioni di cui ai punti 4.a e/o 4.b, essendo la presente Licenza condizionata risolutivamente al verificarsi di tali inadempimenti. In ogni caso, la risoluzione della presente Licenza non pregiudicherà i diritti acquistati da individui o enti che abbiano acquistato da Te Collezioni di Opere, ai sensi della presente Licenza, a condizione che tali individui o enti continuino a rispettare integralmente le licenze di cui sono parte. Le sezioni 1, 2, 5, 6, 7 e 8 rimangono valide in presenza di qualsiasi risoluzione della presente Licenza.
- b. Sempre che vengano rispettati i termini e le condizioni di cui sopra, la presente Licenza è perpetua (e concessa per tutta la durata del diritto d'autore applicabile sull'Opera). Nonostante ciò, il Licenziante si riserva il diritto di rilasciare l'Opera sulla base dei termini di una differente licenza o di cessare la distribuzione dell'Opera in qualsiasi momento; fermo restando che, in ogni caso, tali decisioni non comporteranno recesso dalla presente Licenza (o da qualsiasi altra licenza che sia stata concessa, o che sia richiesto che venga concessa, ai termini della presente Licenza), e la presente Licenza continuerà ad avere piena efficacia, salvo che vi sia risoluzione come sopra indicato.

Art. 8 - Varie

- a. Ogni volta che Tu distribuisce, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale l'Opera o una Collezione di Opere, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- b. L'invalidità o l'inefficacia, secondo la legge applicabile, di una o più fra le disposizioni della presente Licenza, non comporterà l'invalidità o l'inefficacia dei restanti termini e, senza bisogno di ulteriori azioni delle parti, le disposizioni invalide o inefficaci saranno da intendersi rettificata nei limiti della misura che sia indispensabile per renderle valide ed efficaci.
- c. In nessun caso i termini e le disposizioni di cui alla presente Licenza possono essere considerati rinunciati, né alcuna violazione può essere considerata consentita, salvo che tale rinuncia o consenso risultino per iscritto da una dichiarazione firmata dalla parte contro cui operi tale rinuncia o consenso.
- d. La presente Licenza costituisce l'intero accordo tra le parti relativamente all'Opera qui data in licenza. Non esistono altre intese, accordi o dichiarazioni relative all'Opera che non siano quelle qui specificate. Il

Licenziante non sarà vincolato ad alcuna altra disposizione addizionale che possa apparire in alcuna comunicazione da Te proveniente. La presente Licenza non può essere modificata senza il mutuo consenso scritto del Licenziante e Tuo.

- e. La presente licenza è stata redatta sulla base della legge italiana, in particolare del Codice Civile del 1942 e della legge 22 Aprile 1941, n. 633 e successive modificazioni sulla protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio.

Nota Finale

Creative Commons non è parte della presente Licenza e non dà alcuna garanzia connessa all'Opera. Creative Commons non è responsabile nei Tuoi confronti o nei confronti di altre parti ad alcun titolo per alcun danno, incluso, senza limitazioni, qualsiasi danno generale, speciale, incidentale o consequenziale che sorga in connessione alla presente Licenza. Nonostante quanto previsto nelle due precedenti frasi, qualora Creative Commons espressamente identificasse se stesso quale Licenziante nei termini di cui al presente accordo, avrà tutti i diritti e tutti gli obblighi del Licenziante.

Salvo che per il solo scopo di indicare al pubblico che l'Opera è data in licenza secondo i termini di una CCPL, nessuna parte potrà utilizzare il marchio "Creative Commons" o qualsiasi altro marchio correlato, o il logo di Creative Commons, senza il preventivo consenso scritto di Creative Commons. Ogni uso consentito sarà realizzato in osservanza delle linee guida per l'uso del marchio Creative Commons, in forza in quel momento, come di volta in volta pubblicate sul sito Internet di Creative Commons o altrimenti messe a disposizione a richiesta. Al fine di evitare dubbi, è inteso che questa restrizione all'uso del marchio non fa parte della Licenza.

Creative Commons può essere contattata al sito <http://creativecommons.org/>.

Creative Commons

Attribuzione – Non commerciale – Non opere derivate 3.0 Italia

L'ASSOCIAZIONE CREATIVE COMMONS (DI SEGUITO "CREATIVE COMMONS") NON È UNO STUDIO LEGALE E NON FORNISCE SERVIZI DI CONSULENZA LEGALE. LA DISTRIBUZIONE DI QUESTO MODELLO DI CONTRATTO DI LICENZA NON INSTAURA UN RAPPORTO AVVOCATO-CLIENTE. CREATIVE COMMONS FORNISCE INFORMAZIONI DA CONSIDERARSI "COSÌ COME SONO". CREATIVE COMMONS NON PRESTA ALCUNA GARANZIA PER LE INFORMAZIONI FORNITE E SI ESIME DA OGNI RESPONSABILITÀ PER I DANNI DERIVANTI DALL'USO DELLE STESSE.

La Licenza

L'OPERA (COME SOTTO DEFINITA) È MESSA A DISPOSIZIONE SULLA BASE DEI TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA "CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENCE" ("CCPL" O "LICENZA"). L'OPERA È PROTETTA DAL DIRITTO D'AUTORE, DAGLI ALTRI DIRITTI ATTRIBUITI DALLA LEGGE SUL DIRITTO D'AUTORE (DIRITTI CONNESSI, DIRITTI SULLE BANCHE DATI, ECC.) E/O DALLE ALTRE LEGGI APPLICABILI. OGNI UTILIZZAZIONE DELL'OPERA CHE NON SIA AUTORIZZATA AI SENSI DELLA PRESENTE LICENZA E/O DELLE ALTRE LEGGI APPLICABILI È PROIBITA.

CON IL SEMPLICE ESERCIZIO SULL'OPERA DI UNO QUALUNQUE DEI DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI, TU ACCETTI E TI OBBLIGHI A RISPETTARE INTEGRALMENTE I TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA. IL LICENZIANTE CONCEDE A TE I DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI A CONDIZIONE CHE TU ACCETTI DI RISPETTARE I TERMINI E LE CONDIZIONI DI CUI ALLA PRESENTE LICENZA.

Art. 1 - Definizioni

Ai fini e per gli effetti della presente licenza, si intende per

- a. "**Collezione di Opere**", un'opera, come un numero di un periodico, un'antologia o un'enciclopedia, nella quale l'Opera nella sua interezza e forma originale, unitamente ad altri contributi costituenti loro stessi opere distinte ed autonome, sono raccolti in un'unità collettiva. Un'opera che costituisce Collezione di Opere non verrà considerata Opera Derivata (come sotto definita) ai fini della presente Licenza;
- b. "**Opera Derivata**", un'opera basata sull'Opera ovvero sull'Opera insieme con altre opere preesistenti, come una traduzione, un arrangiamento

musicale, un adattamento teatrale, narrativo, cinematografico, una registrazione di suoni, una riproduzione d'arte, un digesto, una sintesi, o ogni altra forma in cui l'Opera possa essere riproposta, trasformata o adattata. Nel caso in cui un'Opera tra quelle qui descritte costituisca già Collezione di Opere, essa non sarà considerata Opera Derivata ai fini della presente Licenza. Al fine di evitare dubbi è inteso che, quando l'Opera sia una composizione musicale o registrazione di suoni, la sincronizzazione dell'Opera in relazione con un'immagine in movimento ("synching") sarà considerata Opera Derivata ai fini di questa Licenza;

- c. **"Licenziante"**, l'individuo, gli individui, l'ente o gli enti che offre o offrono l'Opera secondo i termini e le condizioni della presente Licenza;
- d. **"Autore Originario"**, il soggetto o i soggetti che ha o hanno creato l'Opera;
- e. **"Opera"**, l'opera dell'ingegno o, comunque, qualsiasi bene o prestazione suscettibile di protezione in forza delle leggi sul diritto d'autore (diritto d'autore, diritti connessi, diritto sui generis sulle banche dati, ecc.), la cui utilizzazione è offerta nel rispetto dei termini della presente Licenza;
- f. **"Tu"/"Te"**, l'individuo o l'ente che esercita i diritti derivanti dalla presente Licenza e che non abbia precedentemente violato i termini della presente Licenza relativi all'Opera o che, nonostante una precedente violazione degli stessi, abbia ricevuto espressa autorizzazione dal Licenziante all'esercizio dei diritti derivanti dalla presente Licenza.

Art. 2 - Libere Utilizzazioni

La presente Licenza non intende in alcun modo ridurre, limitare o restringere alcuna utilizzazione non protetta dal diritto d'autore o alcun diritto di libera utilizzazione o l'operare della regola dell'esaurimento del diritto o altre limitazioni dei diritti sull'Opera derivanti dalle leggi applicabili.

Art. 3 - Concessione della Licenza

Nel rispetto dei termini e delle condizioni contenute nella presente Licenza, il Licenziante concede a Te una licenza per tutto il mondo, gratuita, non esclusiva e perpetua (per la durata del diritto d'autore applicabile) che autorizza ad esercitare i diritti sull'Opera qui di seguito elencati:

- a. riproduzione dell'Opera, incorporazione dell'Opera in una o più Collezioni di Opere e riproduzione dell'Opera come incorporata nelle Collezioni di Opere;
- b. distribuzione di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, prestito di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la

trasmissione audio digitale dell'Opera, e ciò anche quando l'Opera sia incorporata in Collezioni di Opere.

I diritti sopra descritti potranno essere esercitati con ogni mezzo di comunicazione e in tutti i formati. Tra i diritti di cui sopra si intende compreso il diritto di apportare all'Opera le modifiche che si rendessero tecnicamente necessarie per l'esercizio di detti diritti tramite altri mezzi di comunicazione o su altri formati. Tale diritto non riguarda la creazione di Opere Derivate, che rimane assolutamente ed esclusivamente riservata in capo al Licenziante. Tutti i diritti non espressamente concessi dal Licenziante rimangono riservati, ivi inclusi quelli di cui ai punti 4.e e 4.f. Tutti i diritti morali irrinunciabili riconosciuti dalla legge applicabile rimangono riservati.

Qualora l'Opera concessa in licenza includa una o più banche dati sulle quali il Licenziante è titolare di un diritto sui generis ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati, il Licenziante rinuncia a far valere il diritto corrispondente.

Art. 4 - Restrizioni

La Licenza concessa in conformità al precedente punto 3 è espressamente assoggettata a, e limitata da, le seguenti restrizioni:

- a. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico l'Opera, anche in forma digitale, solo alle condizioni della presente Licenza e, insieme ad ogni copia dell'Opera (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico, anche in forma digitale, devi includere una copia della presente Licenza o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera che restringa i termini della presente Licenza o la capacità da parte di chi riceve l'Opera di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente Licenza. Non puoi concedere l'Opera in sublicenza. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono alla presente Licenza ed all'esclusione delle garanzie. Quando distribuisce, comunichi al pubblico, rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico l'Opera, non puoi utilizzare alcuna misura tecnologica tale da limitare la capacità di chiunque riceva l'Opera da Te di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente licenza. Questo art. 4.a si applica all'Opera anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, anche se ciò non comporta che la Collezione di Opere di per sé ed indipendentemente dall'Opera stessa debba essere soggetta ai termini ed alle condizioni della presente Licenza. Qualora Tu crei una Collezione di Opere, su richiesta di qualsiasi Licenziante, devi rimuovere dalla Collezione di Opere stessa, ove materialmente possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.c, come da richiesta.

- b. Tu non puoi esercitare alcuno dei diritti a Te concessi al precedente punto 3 in una maniera tale che sia prevalentemente intesa o diretta al perseguimento di un vantaggio commerciale o di un compenso monetario privato. Lo scambio dell'Opera con altre opere protette dal diritto d'autore, per mezzo della condivisione di file digitali (c.d. filesharing) o altrimenti, non è considerato inteso o diretto a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato, a patto che non ci sia alcun pagamento di alcun compenso monetario in connessione allo scambio di opere coperte da diritto d'autore.
- c. Qualora Tu distribuisca, comunichi al pubblico, rappresenti, esegua, reciti o esponga in pubblico, anche in forma digitale, l'Opera (come definita dal succitato art. 1) o Collezione di Opere (come definita dal succitato art. 1), a meno che sia stata avanzata una richiesta ai sensi dell'art. 4.a, devi mantenere intatte tutte le informative sul diritto d'autore sull'Opera. Devi riconoscere una menzione adeguata rispetto al mezzo di comunicazione o supporto che utilizzi: (i) all'Autore Originario citando il suo nome (o lo pseudonimo, se del caso), ove fornito; e/o (ii) alle terze parti designate, se l'Autore Originario e/o il Licenziante hanno designato una o più terze parti (ad esempio, una istituzione finanziatrice, un ente editoriale, un giornale) ("Parti Designate") perché siano citate nell'informativa sul diritto d'autore del Licenziante o nei termini di servizio o con altri mezzi ragionevoli; (iii) il titolo dell'Opera, se indicato; (iv) nella misura in cui sia ragionevolmente possibile, l'Uniform Resource Identifier, che il Licenziante specifichi dover essere associato con l'Opera, salvo che tale URI non faccia alcun riferimento alla informativa sul diritto d'autore o non dia informazioni sulla licenza dell'Opera. La menzione richiesta dal presente art. 4.c può essere realizzata in qualsiasi maniera ragionevole possibile; in ogni caso, in ipotesi di Collezione di Opere, qualora compaia una menzione di tutti i coautori della Collezione di Opere, allora essa deve essere parte di tale menzione e deve apparire con lo stesso risalto concesso alla menzione degli altri coautori. Al fine di evitare dubbi, è inteso che la menzione di cui al presente articolo ha lo scopo di riconoscere la paternità dell'Opera nei modi sopra indicati e che, esercitando i Tuoi diritti ai sensi della presente Licenza, Tu non puoi implicitamente o esplicitamente affermare o fare intendere un qualsiasi collegamento con l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate, o che l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate sponsorizzino o avallino Te o il Tuo utilizzo dell'Opera, a meno che non sussista un apposito, espresso e preventivo consenso scritto dell'Autore Originario, del Licenziante e/o delle Parti Designate.
- d. Al fine di evitare dubbi, è inteso che le restrizioni di cui ai precedenti punti 4.a, 4.b e 4.c non si applicano a quelle parti dell'opera che siano da considerarsi Opera ai sensi della presente Licenza solo in quanto protette dal diritto sui generis su banca dati ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati.

- e. Al fine di evitare dubbi è inteso che, se l'Opera sia di tipo musicale:
- i. **Compensi per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione di opere incluse in repertori.** Il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione, anche in forma digitale (ad es. tramite webcast) dell'Opera, se tale utilizzazione sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato.
 - ii. **Compensi per versioni cover.** Il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per ogni disco che Tu crei e distribuisce a partire dall'Opera (versione cover), nel caso in cui la Tua distribuzione di detta versione cover sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato.
- f. **Compensi per la comunicazione al pubblico dell'Opera mediante fonogrammi.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che se l'Opera è una registrazione di suoni, il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. IMAIE), per la comunicazione al pubblico dell'Opera, anche in forma digitale, nel caso in cui la Tua comunicazione al pubblico sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato.
- g. **Altri compensi previsti dalla legge italiana.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere i compensi a lui attribuiti dalla legge italiana sul diritto d'autore (ad es. per l'inserimento dell'Opera in un'antologia ad uso scolastico ex art. 70 l. 633/1941), personalmente o per tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE, IMAIE), se l'utilizzazione dell'Opera sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato. Al Licenziante spettano in ogni caso i compensi irrinunciabili a lui attribuiti dalla medesima legge (ad es. l'equo compenso spettante all'autore di opere musicali, cinematografiche, audiovisive o di sequenze di immagini in movimento nel caso di noleggio ai sensi dell'art. 18-bis l. 633/1941).

Art. 5 - Dichiarazioni, Garanzie ed Esonero da responsabilità

SALVO CHE SIA ESPRESSAMENTE CONVENUTO ALTRIMENTI PER ISCRITTO FRA LE PARTI, IL LICENZIANTE OFFRE L'OPERA IN LICENZA "COSÌ COM'È" E NON FORNISCE ALCUNA DICHIARAZIONE O GARANZIA DI QUALSIASI TIPO CON RIGUARDO ALL'OPERA, SIA ESSA

ESPRESSA OD IMPLICITA, DI FONTE LEGALE O DI ALTRO TIPO, ESSENDO QUINDI ESCLUSE, FRA LE ALTRE, LE GARANZIE RELATIVE AL TITOLO, ALLA COMMERCIALIZZABILITÀ, ALL'IDONEITÀ PER UN FINE SPECIFICO E ALLA NON VIOLAZIONE DI DIRITTI DI TERZI O ALLA MANCANZA DI DIFETTI LATENTI O DI ALTRO TIPO, ALL'ESATTEZZA OD ALLA PRESENZA DI ERRORI, SIANO ESSI ACCERTABILI O MENO. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE DI GARANZIE IMPLICITE E QUINDI TALE ESCLUSIONE PUÒ NON APPLICARSI A TE.

Art. 6 - Limitazione di Responsabilità

SALVI I LIMITI STABILITI DALLA LEGGE APPLICABILE, IL LICENZIANTE NON SARÀ IN ALCUN CASO RESPONSABILE NEI TUOI CONFRONTI A QUALUNQUE TITOLO PER ALCUN TIPO DI DANNO, SIA ESSO SPECIALE, INCIDENTALE, CONSEGUENZIALE, PUNITIVO OD ESEMPLARE, DERIVANTE DALLA PRESENTE LICENZA O DALL'USO DELL'OPERA, ANCHE NEL CASO IN CUI IL LICENZIANTE SIA STATO EDOTTO SULLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NESSUNA CLAUSOLA DI QUESTA LICENZA ESCLUDE O LIMITA LA RESPONSABILITÀ NEL CASO IN CUI QUESTA DIPENDA DA DOLO O COLPA GRAVE.

Art. 7 - Risoluzione

- a. La presente Licenza si intenderà risolta di diritto e i diritti con essa concessi cesseranno automaticamente, senza necessità di alcuna comunicazione in tal senso da parte del Licenziante, in caso di qualsivoglia inadempimento dei termini della presente Licenza da parte Tua, ed in particolare delle disposizioni di cui ai punti 4.a, 4.b e/o 4.c, essendo la presente Licenza condizionata risolutivamente al verificarsi di tali inadempimenti. In ogni caso, la risoluzione della presente Licenza non pregiudicherà i diritti acquistati da individui o enti che abbiano acquistato da Te Collezioni di Opere, ai sensi della presente Licenza, a condizione che tali individui o enti continuino a rispettare integralmente le licenze di cui sono parte. Le sezioni 1, 2, 5, 6, 7 e 8 rimangono valide in presenza di qualsiasi risoluzione della presente Licenza.
- b. Sempre che vengano rispettati i termini e le condizioni di cui sopra, la presente Licenza è perpetua (e concessa per tutta la durata del diritto d'autore applicabile sull'Opera). Nonostante ciò, il Licenziante si riserva il diritto di rilasciare l'Opera sulla base dei termini di una differente licenza o di cessare la distribuzione dell'Opera in qualsiasi momento; fermo restando che, in ogni caso, tali decisioni non comporteranno recesso dalla presente Licenza (o da qualsiasi altra licenza che sia stata concessa, o che sia richiesto che venga concessa, ai termini della presente Licenza), e la

presente Licenza continuerà ad avere piena efficacia, salvo che vi sia risoluzione come sopra indicato.

Art. 8 - Varie

- a. Ogni volta che Tu distribuisi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale l'Opera o una Collezione di Opere, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- b. L'invalidità o l'inefficacia, secondo la legge applicabile, di una o più fra le disposizioni della presente Licenza, non comporterà l'invalidità o l'inefficacia dei restanti termini e, senza bisogno di ulteriori azioni delle parti, le disposizioni invalide o inefficaci saranno da intendersi rettificata nei limiti della misura che sia indispensabile per renderle valide ed efficaci.
- c. In nessun caso i termini e le disposizioni di cui alla presente Licenza possono essere considerati rinunciati, né alcuna violazione può essere considerata consentita, salvo che tale rinuncia o consenso risultino per iscritto da una dichiarazione firmata dalla parte contro cui operi tale rinuncia o consenso.
- d. La presente Licenza costituisce l'intero accordo tra le parti relativamente all'Opera qui data in licenza. Non esistono altre intese, accordi o dichiarazioni relative all'Opera che non siano quelle qui specificate. Il Licenziante non sarà vincolato ad alcuna altra disposizione addizionale che possa apparire in alcuna comunicazione da Te proveniente. La presente Licenza non può essere modificata senza il mutuo consenso scritto del Licenziante e Tuo.
- e. La presente licenza è stata redatta sulla base della legge italiana, in particolare del Codice Civile del 1942 e della legge 22 Aprile 1941, n. 633 e successive modificazioni sulla protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio.

Nota Finale

Creative Commons non è parte della presente Licenza e non dà alcuna garanzia connessa all'Opera. Creative Commons non è responsabile nei Tuoi confronti o nei confronti di altre parti ad alcun titolo per alcun danno, incluso, senza limitazioni, qualsiasi danno generale, speciale, incidentale o consequenziale che sorga in connessione alla presente Licenza. Nonostante quanto previsto nelle due precedenti frasi, qualora Creative Commons espressamente identificasse se stesso quale Licenziante nei termini di cui al presente accordo, avrà tutti i diritti e tutti gli obblighi del Licenziante.

Salvo che per il solo scopo di indicare al pubblico che l'Opera è data in licenza secondo i termini di una CCPL, nessuna parte potrà utilizzare il marchio "Creative Commons" o qualsiasi altro marchio correlato, o il logo di Creative Commons, senza il preventivo consenso scritto di Creative Commons. Ogni uso consentito sarà realizzato in osservanza delle linee guida per l'uso del marchio Creative Commons, in forza in quel momento, come di volta in volta pubblicate sul sito Internet di Creative Commons o altrimenti messe a disposizione a richiesta. Al fine di evitare dubbi, è inteso che questa restrizione all'uso del marchio non fa parte della Licenza.

Creative Commons può essere contattata al sito <http://creativecommons.org/>.

Creative Commons

Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia

L'ASSOCIAZIONE CREATIVE COMMONS (DI SEGUITO "CREATIVE COMMONS") NON È UNO STUDIO LEGALE E NON FORNISCE SERVIZI DI CONSULENZA LEGALE. LA DISTRIBUZIONE DI QUESTO MODELLO DI CONTRATTO DI LICENZA NON INSTAURA UN RAPPORTO AVVOCATO-CLIENTE. CREATIVE COMMONS FORNISCE INFORMAZIONI DA CONSIDERARSI "COSÌ COME SONO". CREATIVE COMMONS NON PRESTA ALCUNA GARANZIA PER LE INFORMAZIONI FORNITE E SI ESIME DA OGNI RESPONSABILITÀ PER I DANNI DERIVANTI DALL'USO DELLE STESSE.

La Licenza

L'OPERA (COME SOTTO DEFINITA) È MESSA A DISPOSIZIONE SULLA BASE DEI TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA "CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENCE" ("CCPL" O "LICENZA"). L'OPERA È PROTETTA DAL DIRITTO D'AUTORE, DAGLI ALTRI DIRITTI ATTRIBUITI DALLA LEGGE SUL DIRITTO D'AUTORE (DIRITTI CONNESSI, DIRITTI SULLE BANCHE DATI, ECC.) E/O DALLE ALTRE LEGGI APPLICABILI. OGNI UTILIZZAZIONE DELL'OPERA CHE NON SIA AUTORIZZATA AI SENSI DELLA PRESENTE LICENZA E/O DELLE ALTRE LEGGI APPLICABILI È PROIBITA.

CON IL SEMPLICE ESERCIZIO SULL'OPERA DI UNO QUALUNQUE DEI DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI, TU ACCETTI E TI OBBLIGHI A RISPETTARE INTEGRALMENTE I TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA. IL LICENZIANTE CONCEDE A TE I DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI A CONDIZIONE CHE TU ACCETTI DI RISPETTARE I TERMINI E LE CONDIZIONI DI CUI ALLA PRESENTE LICENZA.

Art. 1 - Definizioni

Ai fini e per gli effetti della presente licenza, si intende per

- a. "**Collezione di Opere**", un'opera, come un numero di un periodico, un'antologia o un'enciclopedia, nella quale l'Opera nella sua interezza e forma originale, unitamente ad altri contributi costituenti loro stessi opere distinte ed autonome, sono raccolti in un'unità collettiva. Un'opera che costituisce Collezione di Opere non verrà considerata Opera Derivata (come sotto definita) ai fini della presente Licenza;

- b. **"Opera Derivata"**, un'opera basata sull'Opera ovvero sull'Opera insieme con altre opere preesistenti, come una traduzione, un arrangiamento musicale, un adattamento teatrale, narrativo, cinematografico, una registrazione di suoni, una riproduzione d'arte, un digesto, una sintesi, o ogni altra forma in cui l'Opera possa essere riproposta, trasformata o adattata. Nel caso in cui un'Opera tra quelle qui descritte costituisca già Collezione di Opere, essa non sarà considerata Opera Derivata ai fini della presente Licenza. Al fine di evitare dubbi è inteso che, quando l'Opera sia una composizione musicale o registrazione di suoni, la sincronizzazione dell'Opera in relazione con un'immagine in movimento ("synching") sarà considerata Opera Derivata ai fini di questa Licenza;
- c. **"Licenziante"**, l'individuo, gli individui, l'ente o gli enti che offre o offrono l'Opera secondo i termini e le condizioni della presente Licenza;
- d. **"Autore Originario"**, il soggetto o i soggetti che ha o hanno creato l'Opera;
- e. **"Opera"**, l'opera dell'ingegno o, comunque, qualsiasi bene o prestazione suscettibile di protezione in forza delle leggi sul diritto d'autore (diritto d'autore, diritti connessi, diritto sui generis sulle banche dati, ecc.), la cui utilizzazione è offerta nel rispetto dei termini della presente Licenza;
- f. **"Tu"/"Te"**, l'individuo o l'ente che esercita i diritti derivanti dalla presente Licenza e che non abbia precedentemente violato i termini della presente Licenza relativi all'Opera o che, nonostante una precedente violazione degli stessi, abbia ricevuto espressa autorizzazione dal Licenziante all'esercizio dei diritti derivanti dalla presente Licenza;
- g. **"Elementi della Licenza"**, gli attributi fondamentali della Licenza scelti dal Licenziante ed indicati nel titolo della Licenza: Attribuzione, Non commerciale, Condividi allo stesso modo.

Art. 2 - Libere Utilizzazioni

La presente Licenza non intende in alcun modo ridurre, limitare o restringere alcuna utilizzazione non protetta dal diritto d'autore o alcun diritto di libera utilizzazione o l'operare della regola dell'esaurimento del diritto o altre limitazioni dei diritti sull'Opera derivanti dalle leggi applicabili.

Art. 3 - Concessione della Licenza

Nel rispetto dei termini e delle condizioni contenute nella presente Licenza, il Licenziante concede a Te una licenza per tutto il mondo, gratuita, non esclusiva e perpetua (per la durata del diritto d'autore applicabile) che autorizza ad esercitare i diritti sull'Opera qui di seguito elencati:

- a. riproduzione dell'Opera, incorporazione dell'Opera in una o più Collezioni di Opere e riproduzione dell'Opera come incorporata nelle Collezioni di Opere;
- b. creazione e riproduzione di un'Opera Derivata, a condizione che l'Opera Derivata (ivi incluse le traduzioni, con qualsiasi mezzo esse siano realizzate) contenga, nei modi appropriati alla forma dell'Opera Derivata, una chiara indicazione del fatto che sono state effettuate delle modifiche rispetto all'Opera originaria. Per esempio, una traduzione potrebbe contenere l'indicazione "questa è la traduzione in spagnolo dell'opera originaria, scritta in inglese"; una modifica potrebbe contenere l'indicazione "l'opera originaria è stata modificata";
- c. distribuzione di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, prestito di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale dell'Opera, e ciò anche quando l'Opera sia incorporata in Collezioni di Opere;
- d. distribuzione di copie dell'Opera Derivata o di supporti fonografici su cui l'Opera Derivata è registrata, prestito di copie dell'Opera Derivata o di supporti fonografici su cui l'Opera Derivata è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale di Opere Derivate.

I diritti sopra descritti potranno essere esercitati con ogni mezzo di comunicazione e in tutti i formati. Tra i diritti di cui sopra si intende compreso il diritto di apportare all'Opera le modifiche che si rendessero tecnicamente necessarie per l'esercizio di detti diritti tramite altri mezzi di comunicazione o su altri formati. Tutti i diritti non espressamente concessi dal Licenziante rimangono riservati, ivi inclusi quelli di cui ai punti 4.f e 4.g. Tutti i diritti morali irrinunciabili riconosciuti dalla legge applicabile rimangono riservati.

Qualora l'Opera concessa in licenza includa una o più banche dati sulle quali il Licenziante è titolare di un diritto sui generis ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati, il Licenziante rinuncia a far valere il diritto corrispondente.

Art. 4 - Restrizioni

La Licenza concessa in conformità al precedente punto 3 è espressamente assoggettata a, e limitata da, le seguenti restrizioni:

- a. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico l'Opera, anche in forma digitale, solo alle condizioni della presente Licenza e, insieme ad ogni copia dell'Opera (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico,

anche in forma digitale, devi includere una copia della presente Licenza o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera che restringa i termini della presente Licenza o la capacità da parte di chi riceve l'Opera di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente Licenza. Non puoi concedere l'Opera in sublicenza. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono alla presente Licenza ed all'esclusione delle garanzie. Quando distribuisce, comunichi al pubblico, rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico l'Opera, non puoi utilizzare alcuna misura tecnologica tale da limitare la capacità di chiunque riceva l'Opera da Te di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente licenza. Questo art. 4.a si applica all'Opera anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, anche se ciò non comporta che la Collezione di Opere di per sé ed indipendentemente dall'Opera stessa debba essere soggetta ai termini ed alle condizioni della presente Licenza. Qualora Tu crei una Collezione di Opere, su richiesta di qualsiasi Licenziante, devi rimuovere dalla Collezione di Opere stessa, ove materialmente possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.d, come da richiesta. Qualora Tu crei un'Opera Derivata, su richiesta di qualsiasi Licenziante devi rimuovere dall'Opera Derivata stessa, nella misura in cui ciò sia possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.d, come da richiesta.

- b. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico un'Opera Derivata, anche in forma digitale, solo alle condizioni (i) della presente Licenza, (ii) di una versione successiva di questa Licenza dotata degli stessi Elementi della Licenza di questa Licenza, (iii) della licenza Creative Commons "Unported" (non adattata) o di una licenza Creative Commons di un'altra giurisdizione (sia la presente versione 3.0 che una successiva) che contenga gli stessi Elementi della Licenza di questa Licenza (ad es. Attribuzione-NonCommerciale-Condividi allo stesso modo 3.0 "Unported") (la "Licenza Applicabile"). Insieme ad ogni copia dell'Opera Derivata (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera Derivata) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico, anche in forma digitale, Tu devi includere una copia della Licenza Applicabile o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera Derivata che restringa i termini della Licenza Applicabile o la capacità di chiunque riceva l'Opera Derivata da Te di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la Licenza Applicabile. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono alla Licenza Applicabile ed all'esclusione delle garanzie. Quando Tu distribuisce, comunichi al pubblico, rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico l'Opera Derivata, non puoi utilizzare sull'Opera Derivata alcuna misura tecnologica tale da limitare la capacità di chiunque riceva l'Opera Derivata da Te di esercitare i diritti concessi a tale soggetto in forza della Licenza Applicabile. Questo art. 4.b si applica all'Opera Derivata anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, ma ciò non

comporta che la Collezione di Opere di per sé ed indipendentemente dall'Opera Derivata debba esser soggetta ai termini ed alle condizioni della Licenza Applicabile.

- c. Tu non puoi esercitare alcuno dei diritti a Te concessi al precedente punto 3 in una maniera tale che sia prevalentemente intesa o diretta al perseguimento di un vantaggio commerciale o di un compenso monetario privato. Lo scambio dell'Opera con altre opere protette dal diritto d'autore, per mezzo della condivisione di file digitali (c.d. filesharing) o altrimenti, non è considerato inteso o diretto a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato, a patto che non ci sia alcun pagamento di alcun compenso monetario in connessione allo scambio di opere coperte da diritto d'autore.
- d. Qualora Tu distribuisca, comunichi al pubblico, rappresenti, esegua, reciti o esponga in pubblico, anche in forma digitale, l'Opera (come definita dal succitato art. 1) o qualsiasi Opera Derivata (come definita dal succitato art. 1) o Collezione di Opere (come definita dal succitato art. 1), a meno che sia stata avanzata una richiesta ai sensi dell'art. 4.a, devi mantenere intatte tutte le informative sul diritto d'autore sull'Opera. Devi riconoscere una menzione adeguata rispetto al mezzo di comunicazione o supporto che utilizzi: (i) all'Autore Originario citando il suo nome (o lo pseudonimo, se del caso), ove fornito; e/o (ii) alle terze parti designate, se l'Autore Originario e/o il Licenziante hanno designato una o più terze parti (ad esempio, una istituzione finanziatrice, un ente editoriale, un giornale) ("Parti Designate") perché siano citate nell'informativa sul diritto d'autore del Licenziante o nei termini di servizio o con altri mezzi ragionevoli; (iii) il titolo dell'Opera, se indicato; (iv) nella misura in cui sia ragionevolmente possibile, l'Uniform Resource Identifier, che il Licenziante specifichi dover essere associato con l'Opera, salvo che tale URI non faccia alcun riferimento alla informativa sul diritto d'autore o non dia informazioni sulla licenza dell'Opera; (v) inoltre, in conformità a quanto previsto dall'art. 3.b, in caso di Opera Derivata, devi menzionare l'uso dell'Opera nell'Opera Derivata (ad esempio, "traduzione francese dell'Opera dell'Autore Originario", o "sceneggiatura basata sull'Opera originaria dell'Autore Originario"). La menzione richiesta dal presente art. 4.d può essere realizzata in qualsiasi maniera ragionevole possibile; in ogni caso, in ipotesi di Opera Derivata o Collezione di Opere, qualora compaia una menzione di tutti i coautori dell'Opera Derivata o della Collezione di Opere, allora essa deve essere parte di tale menzione e deve apparire con lo stesso risalto concesso alla menzione degli altri coautori. Al fine di evitare dubbi, è inteso che la menzione di cui al presente articolo ha lo scopo di riconoscere la paternità dell'Opera nei modi sopra indicati e che, esercitando i Tuoi diritti ai sensi della presente Licenza, Tu non puoi implicitamente o esplicitamente affermare o fare intendere un qualsiasi collegamento con l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate, o che l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate

sponsorizzino o avallino Te o il Tuo utilizzo dell'Opera, a meno che non sussista un apposito, espresso e preventivo consenso scritto dell'Autore Originario, del Licenziante e/o delle Parti Designate.

- e. Al fine di evitare dubbi, è inteso che le restrizioni di cui ai precedenti punti 4.a, 4.b, 4.c e 4.d non si applicano a quelle parti dell'opera che siano da considerarsi Opera ai sensi della presente Licenza solo in quanto protette dal diritto sui generis su banca dati ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati.
- f. Al fine di evitare dubbi è inteso che, se l'Opera sia di tipo musicale:
 - i. **Compensi per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione di opere incluse in repertori.** Il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione, anche in forma digitale (ad es. tramite webcast) dell'Opera, se tale utilizzazione sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato.
 - ii. **Compensi per versioni cover.** Il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per ogni disco che Tu crei e distribuisce a partire dall'Opera (versione cover), nel caso in cui la Tua distribuzione di detta versione cover sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato.
- g. **Compensi per la comunicazione al pubblico dell'Opera mediante fonogrammi.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che se l'Opera è una registrazione di suoni, il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. IMAIE), per la comunicazione al pubblico dell'Opera, anche in forma digitale, nel caso in cui la Tua comunicazione al pubblico sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato.
- h. **Altri compensi previsti dalla legge italiana.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che il Licenziante si riserva il diritto esclusivo di riscuotere i compensi a lui attribuiti dalla legge italiana sul diritto d'autore (ad es. per l'inserimento dell'Opera in un'antologia ad uso scolastico ex art. 70 l. 633/1941), personalmente o per tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE, IMAIE), se l'utilizzazione dell'Opera sia prevalentemente intesa o diretta a perseguire un vantaggio commerciale o un compenso monetario privato. Al Licenziante spettano in ogni caso i compensi irrinunciabili a lui attribuiti dalla medesima legge (ad es. l'equo compenso spettante all'autore di opere musicali, cinematografiche, audiovisive o di sequenze

di immagini in movimento nel caso di noleggio ai sensi dell'art. 18-bis l. 633/1941).

Art. 5 - Dichiarazioni, Garanzie ed Esonero da responsabilità

SALVO CHE SIA ESPRESSAMENTE CONVENUTO ALTRIMENTI PER ISCRITTO FRA LE PARTI, IL LICENZIANTE OFFRE L'OPERA IN LICENZA "COSÌ COM'È" E NON FORNISCE ALCUNA DICHIARAZIONE O GARANZIA DI QUALSIASI TIPO CON RIGUARDO ALL'OPERA, SIA ESSA ESPRESSA OD IMPLICITA, DI FONTE LEGALE O DI ALTRO TIPO, ESSENDO QUINDI ESCLUSE, FRA LE ALTRE, LE GARANZIE RELATIVE AL TITOLO, ALLA COMMERCIALIZZABILITÀ, ALL'IDONEITÀ PER UN FINE SPECIFICO E ALLA NON VIOLAZIONE DI DIRITTI DI TERZI O ALLA MANCANZA DI DIFETTI LATENTI O DI ALTRO TIPO, ALL'ESATTEZZA OD ALLA PRESENZA DI ERRORI, SIANO ESSI ACCERTABILI O MENO. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE DI GARANZIE IMPLICITE E QUINDI TALE ESCLUSIONE PUÒ NON APPLICARSI A TE.

Art. 6 - Limitazione di Responsabilità

SALVI I LIMITI STABILITI DALLA LEGGE APPLICABILE, IL LICENZIANTE NON SARÀ IN ALCUN CASO RESPONSABILE NEI TUOI CONFRONTI A QUALUNQUE TITOLO PER ALCUN TIPO DI DANNO, SIA ESSO SPECIALE, INCIDENTALE, CONSEGUENZIALE, PUNITIVO OD ESEMPLARE, DERIVANTE DALLA PRESENTE LICENZA O DALL'USO DELL'OPERA, ANCHE NEL CASO IN CUI IL LICENZIANTE SIA STATO EDOTTO SULLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NESSUNA CLAUSOLA DI QUESTA LICENZA ESCLUDE O LIMITA LA RESPONSABILITÀ NEL CASO IN CUI QUESTA DIPENDA DA DOLO O COLPA GRAVE.

Art. 7 - Risoluzione

- a. La presente Licenza si intenderà risolta di diritto e i diritti con essa concessi cesseranno automaticamente, senza necessità di alcuna comunicazione in tal senso da parte del Licenziante, in caso di qualsivoglia inadempimento dei termini della presente Licenza da parte Tua, ed in particolare delle disposizioni di cui ai punti 4.a, 4.b, 4.c e/o 4.d, essendo la presente Licenza condizionata risolutivamente al verificarsi di tali inadempimenti. In ogni caso, la risoluzione della presente Licenza non pregiudicherà i diritti acquistati da individui o enti che abbiano acquistato da Te Opere Derivate o Collezioni di Opere, ai sensi della presente Licenza, a condizione che tali individui o enti continuino a rispettare integralmente le licenze di cui sono parte. Le sezioni 1, 2, 5, 6, 7 e 8

rimangono valide in presenza di qualsiasi risoluzione della presente Licenza.

- b. Sempre che vengano rispettati i termini e le condizioni di cui sopra, la presente Licenza è perpetua (e concessa per tutta la durata del diritto d'autore applicabile sull'Opera). Nonostante ciò, il Licenziante si riserva il diritto di rilasciare l'Opera sulla base dei termini di una differente licenza o di cessare la distribuzione dell'Opera in qualsiasi momento; fermo restando che, in ogni caso, tali decisioni non comporteranno recesso dalla presente Licenza (o da qualsiasi altra licenza che sia stata concessa, o che sia richiesto che venga concessa, ai termini della presente Licenza), e la presente Licenza continuerà ad avere piena efficacia, salvo che vi sia risoluzione come sopra indicato.

Art. 8 - Varie

- a. Ogni volta che Tu distribuischi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale l'Opera o una Collezione di Opere, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- b. Ogni volta che Tu distribuischi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale un'Opera Derivata, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera originaria nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- c. L'invalidità o l'inefficacia, secondo la legge applicabile, di una o più fra le disposizioni della presente Licenza, non comporterà l'invalidità o l'inefficacia dei restanti termini e, senza bisogno di ulteriori azioni delle parti, le disposizioni invalide o inefficaci saranno da intendersi rettificata nei limiti della misura che sia indispensabile per renderle valide ed efficaci.
- d. In nessun caso i termini e le disposizioni di cui alla presente Licenza possono essere considerati rinunciati, né alcuna violazione può essere considerata consentita, salvo che tale rinuncia o consenso risultino per iscritto da una dichiarazione firmata dalla parte contro cui operi tale rinuncia o consenso.
- e. La presente Licenza costituisce l'intero accordo tra le parti relativamente all'Opera qui data in licenza. Non esistono altre intese, accordi o dichiarazioni relative all'Opera che non siano quelle qui specificate. Il Licenziante non sarà vincolato ad alcuna altra disposizione addizionale che possa apparire in alcuna comunicazione da Te proveniente. La presente Licenza non può essere modificata senza il mutuo consenso scritto del Licenziante e Tuo.
- f. La presente licenza è stata redatta sulla base della legge italiana, in particolare del Codice Civile del 1942 e della legge 22 Aprile 1941, n. 633

e successive modificazioni sulla protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio.

Nota Finale

Creative Commons non è parte della presente Licenza e non dà alcuna garanzia connessa all'Opera. Creative Commons non è responsabile nei Tuoi confronti o nei confronti di altre parti ad alcun titolo per alcun danno, incluso, senza limitazioni, qualsiasi danno generale, speciale, incidentale o consequenziale che sorga in connessione alla presente Licenza. Nonostante quanto previsto nelle due precedenti frasi, qualora Creative Commons espressamente identificasse se stesso quale Licenziante nei termini di cui al presente accordo, avrà tutti i diritti e tutti gli obblighi del Licenziante.

Salvo che per il solo scopo di indicare al pubblico che l'Opera è data in licenza secondo i termini di una CCPL, nessuna parte potrà utilizzare il marchio "Creative Commons" o qualsiasi altro marchio correlato, o il logo di Creative Commons, senza il preventivo consenso scritto di Creative Commons. Ogni uso consentito sarà realizzato in osservanza delle linee guida per l'uso del marchio Creative Commons, in forza in quel momento, come di volta in volta pubblicate sul sito Internet di Creative Commons o altrimenti messe a disposizione a richiesta. Al fine di evitare dubbi, è inteso che questa restrizione all'uso del marchio non fa parte della Licenza.

Creative Commons può essere contattata al sito <http://creativecommons.org/>.

Creative Commons

Attribuzione - Condividi allo stesso modo 3.0 Italia

L'ASSOCIAZIONE CREATIVE COMMONS (DI SEGUITO "CREATIVE COMMONS") NON È UNO STUDIO LEGALE E NON FORNISCE SERVIZI DI CONSULENZA LEGALE. LA DISTRIBUZIONE DI QUESTO MODELLO DI CONTRATTO DI LICENZA NON INSTAURA UN RAPPORTO AVVOCATO-CLIENTE. CREATIVE COMMONS FORNISCE INFORMAZIONI DA CONSIDERARSI "COSÌ COME SONO". CREATIVE COMMONS NON PRESTA ALCUNA GARANZIA PER LE INFORMAZIONI FORNITE E SI ESIME DA OGNI RESPONSABILITÀ PER I DANNI DERIVANTI DALL'USO DELLE STESSE.

La Licenza

L'OPERA (COME SOTTO DEFINITA) È MESSA A DISPOSIZIONE SULLA BASE DEI TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA "CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENCE" ("CCPL" O "LICENZA"). L'OPERA È PROTETTA DAL DIRITTO D'AUTORE, DAGLI ALTRI DIRITTI ATTRIBUITI DALLA LEGGE SUL DIRITTO D'AUTORE (DIRITTI CONNESSI, DIRITTI SULLE BANCHE DATI, ECC.) E/O DALLE ALTRE LEGGI APPLICABILI. OGNI UTILIZZAZIONE DELL'OPERA CHE NON SIA AUTORIZZATA AI SENSI DELLA PRESENTE LICENZA E/O DELLE ALTRE LEGGI APPLICABILI È PROIBITA.

CON IL SEMPLICE ESERCIZIO SULL'OPERA DI UNO QUALUNQUE DEI DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI, TU ACCETTI E TI OBBLIGHI A RISPETTARE INTEGRALMENTE I TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA. IL LICENZIANTE CONCEDE A TE I DIRITTI QUI DI SEGUITO ELENCATI A CONDIZIONE CHE TU ACCETTI DI RISPETTARE I TERMINI E LE CONDIZIONI DI CUI ALLA PRESENTE LICENZA.

Art. 1 - Definizioni

Ai fini e per gli effetti della presente licenza, si intende per

- a. **"Collezione di Opere"**, un'opera, come un numero di un periodico, un'antologia o un'enciclopedia, nella quale l'Opera nella sua interezza e forma originale, unitamente ad altri contributi costituenti loro stessi opere distinte ed autonome, sono raccolti in un'unità collettiva. Un'opera che costituisce Collezione di Opere non verrà considerata Opera Derivata (come sotto definita) ai fini della presente Licenza;
- b. **"Opera Derivata"**, un'opera basata sull'Opera ovvero sull'Opera insieme con altre opere preesistenti, come una traduzione, un arrangiamento

musicale, un adattamento teatrale, narrativo, cinematografico, una registrazione di suoni, una riproduzione d'arte, un digesto, una sintesi, o ogni altra forma in cui l'Opera possa essere riproposta, trasformata o adattata. Nel caso in cui un'Opera tra quelle qui descritte costituisca già Collezione di Opere, essa non sarà considerata Opera Derivata ai fini della presente Licenza. Al fine di evitare dubbi è inteso che, quando l'Opera sia una composizione musicale o registrazione di suoni, la sincronizzazione dell'Opera in relazione con un'immagine in movimento ("synching") sarà considerata Opera Derivata ai fini di questa Licenza;

- c. "**Licenziante**", l'individuo, gli individui, l'ente o gli enti che offre o offrono l'Opera secondo i termini e le condizioni della presente Licenza;
- d. "**Autore Originario**", il soggetto o i soggetti che ha o hanno creato l'Opera;
- e. "**Opera**", l'opera dell'ingegno o, comunque, qualsiasi bene o prestazione suscettibile di protezione in forza delle leggi sul diritto d'autore (diritto d'autore, diritti connessi, diritto sui generis sulle banche dati, ecc.), la cui utilizzazione è offerta nel rispetto dei termini della presente Licenza;
- f. "**Tu"/"Te**", l'individuo o l'ente che esercita i diritti derivanti dalla presente Licenza e che non abbia precedentemente violato i termini della presente Licenza relativi all'Opera o che, nonostante una precedente violazione degli stessi, abbia ricevuto espressa autorizzazione dal Licenziante all'esercizio dei diritti derivanti dalla presente Licenza;
- g. "**Elementi della Licenza**", gli attributi fondamentali della Licenza scelti dal Licenziante ed indicati nel titolo della Licenza: Attribuzione, Condividi allo stesso modo;
- h. "**Licenza Compatibile con Creative Commons**", una licenza elencata presso <http://creativecommons.org/compatiblelicenses>, che Creative Commons abbia riconosciuto come essenzialmente equivalente a questa Licenza, poiché tale licenza presenta almeno le seguenti caratteristiche: (i) le sue condizioni hanno lo stesso scopo, significato ed effetto degli Elementi della Licenza di questa Licenza; e (ii) tale licenza permette esplicitamente di licenziare le Opere Derivate dalle opere, che sono state rese disponibili tramite tale licenza, nei termini di questa Licenza o di una licenza Creative Commons "Unported" (non adattata) con gli stessi Elementi della Licenza di questa Licenza o di una licenza nazionale Creative Commons con gli stessi Elementi della Licenza di questa Licenza.

Art. 2 - Libere Utilizzazioni

La presente Licenza non intende in alcun modo ridurre, limitare o restringere alcuna utilizzazione non protetta dal diritto d'autore o alcun diritto di libera

utilizzazione o l'operare della regola dell'esaurimento del diritto o altre limitazioni dei diritti sull'Opera derivanti dalle leggi applicabili.

Art. 3 - Concessione della Licenza

Nel rispetto dei termini e delle condizioni contenute nella presente Licenza, il Licenziante concede a Te una licenza per tutto il mondo, gratuita, non esclusiva e perpetua (per la durata del diritto d'autore applicabile) che autorizza ad esercitare i diritti sull'Opera qui di seguito elencati:

- a. riproduzione dell'Opera, incorporazione dell'Opera in una o più Collezioni di Opere e riproduzione dell'Opera come incorporata nelle Collezioni di Opere;
- b. creazione e riproduzione di un'Opera Derivata, a condizione che l'Opera Derivata (ivi incluse le traduzioni, con qualsiasi mezzo esse siano realizzate) contenga, nei modi appropriati alla forma dell'Opera Derivata, una chiara indicazione del fatto che sono state effettuate delle modifiche rispetto all'Opera originaria. Per esempio, una traduzione potrebbe contenere l'indicazione "questa è la traduzione in spagnolo dell'opera originaria, scritta in inglese"; una modifica potrebbe contenere l'indicazione "l'opera originaria è stata modificata";
- c. distribuzione di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, noleggio e prestito di copie dell'Opera o di supporti fonografici su cui l'Opera è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale dell'Opera, e ciò anche quando l'Opera sia incorporata in Collezioni di Opere;
- d. distribuzione di copie dell'Opera Derivata o di supporti fonografici su cui l'Opera Derivata è registrata, noleggio e prestito di copie dell'Opera Derivata o di supporti fonografici su cui l'Opera Derivata è registrata, comunicazione al pubblico, rappresentazione, esecuzione, recitazione o esposizione in pubblico, ivi inclusa la trasmissione audio digitale di Opere Derivate.
- e. Al fine di evitare dubbi è inteso che, se l'Opera sia di tipo musicale:
 - i. **Compensi per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione di opere incluse in repertori.** Il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per la comunicazione al pubblico o la rappresentazione o esecuzione, anche in forma digitale (ad es. tramite webcast) dell'Opera.
 - ii. **Compensi per versioni cover.** Il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di

un ente di gestione collettiva (ad es. SIAE), per ogni disco che Tu crei e distribuisce a partire dall'Opera (versione cover).

- f. **Compensi per la comunicazione al pubblico dell'Opera mediante fonogrammi.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che se l'Opera è una registrazione di suoni, il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere compensi, personalmente o per il tramite di un ente di gestione collettiva (ad es. IMAIE), per la comunicazione al pubblico dell'Opera, anche in forma digitale.
- g. **Altri compensi previsti dalla legge italiana.** Al fine di evitare dubbi, è inteso che il Licenziante rinuncia al diritto esclusivo di riscuotere i compensi a lui attribuiti dalla legge italiana sul diritto d'autore (ad es. per l'inserimento dell'Opera in un'antologia ad uso scolastico ex art. 70 l. 633/1941). Al Licenziante spettano in ogni caso i compensi irrinunciabili a lui attribuiti dalla medesima legge (ad es. l'equo compenso spettante all'autore di opere musicali, cinematografiche, audiovisive o di sequenze di immagini in movimento nel caso di noleggio ai sensi dell'art. 18-bis l. 633/1941).

I diritti sopra descritti potranno essere esercitati con ogni mezzo di comunicazione e in tutti i formati. Tra i diritti di cui sopra si intende compreso il diritto di apportare all'Opera le modifiche che si rendessero tecnicamente necessarie per l'esercizio di detti diritti tramite altri mezzi di comunicazione o su altri formati. Tutti i diritti non espressamente concessi dal Licenziante rimangono riservati. Tutti i diritti morali irrinunciabili riconosciuti dalla legge applicabile rimangono riservati.

Qualora l'Opera concessa in licenza includa una o più banche dati sulle quali il Licenziante è titolare di un diritto sui generis ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati, il Licenziante rinuncia a far valere il diritto corrispondente.

Art. 4 - Restrizioni

La Licenza concessa in conformità al precedente punto 3 è espressamente assoggettata a, e limitata da, le seguenti restrizioni:

- a. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico l'Opera, anche in forma digitale, solo alle condizioni della presente Licenza e, insieme ad ogni copia dell'Opera (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico, anche in forma digitale, devi includere una copia della presente Licenza o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera che restringa i termini della presente Licenza o la capacità da parte di chi riceve l'Opera di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente Licenza. Non puoi concedere l'Opera in sublicenza. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono

alla presente Licenza ed all'esclusione delle garanzie. Quando distribuisce, comunichi al pubblico, rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico l'Opera, non puoi utilizzare alcuna misura tecnologica tale da limitare la capacità di chiunque riceva l'Opera da Te di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la presente licenza. Questo art. 4.a si applica all'Opera anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, anche se ciò non comporta che la Collezione di Opere di per sé ed indipendentemente dall'Opera stessa debba essere soggetta ai termini ed alle condizioni della presente Licenza. Qualora Tu crei una Collezione di Opere, su richiesta di qualsiasi Licenziante, devi rimuovere dalla Collezione di Opere stessa, ove materialmente possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.c, come da richiesta. Qualora Tu crei un'Opera Derivata, su richiesta di qualsiasi Licenziante devi rimuovere dall'Opera Derivata stessa, nella misura in cui ciò sia possibile, ogni riferimento in accordo con quanto previsto dall'art. 4.c, come da richiesta.

- b. Tu puoi distribuire, comunicare al pubblico, rappresentare, eseguire, recitare o esporre in pubblico un'Opera Derivata, anche in forma digitale, solo alle condizioni (i) della presente Licenza, (ii) di una versione successiva di questa Licenza dotata degli stessi Elementi della Licenza di questa Licenza, (iii) della licenza Creative Commons "Unported" (non adattata) o di una licenza Creative Commons di un'altra giurisdizione (sia la presente versione 3.0 che una successiva) che contenga gli stessi Elementi della Licenza di questa Licenza (ad es. Attribuzione-Condividi allo stesso modo 3.0 "Unported") (la "Licenza Applicabile"), (iv) di una Licenza Compatibile con Creative Commons. Se Tu concedi in licenza un'Opera Derivata con una delle licenze di cui a questo punto (iv) devi rispettare i termini di tale licenza. Se Tu concedi in licenza un'Opera Derivata con una delle licenze di cui ai punti (i), (ii) o (iii) (la "Licenza Applicabile") Tu devi rispettare tutte le condizioni della Licenza Applicabile oltre alle seguenti condizioni. Insieme ad ogni copia dell'Opera Derivata (o supporto fonografico su cui è registrata l'Opera Derivata) che distribuisce, comunichi al pubblico o rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico, anche in forma digitale, Tu devi includere una copia della Licenza Applicabile, o il suo Uniform Resource Identifier. Non puoi proporre o imporre alcuna condizione relativa all'Opera Derivata che restringa i termini della Licenza Applicabile o la capacità di chiunque riceva l'Opera Derivata da Te di esercitare gli stessi diritti concessi a Te con la Licenza Applicabile. Devi mantenere intatte tutte le informative che si riferiscono alla Licenza Applicabile ed all'esclusione delle garanzie. Quando Tu distribuisce, comunichi al pubblico, rappresenti, esegui, reciti o esponi in pubblico l'Opera Derivata, non puoi utilizzare sull'Opera Derivata alcuna misura tecnologica tale da limitare la capacità di chiunque riceva l'Opera Derivata da Te di esercitare i diritti concessi a tale soggetto in forza della Licenza Applicabile. Questo art.4.b si applica all'Opera Derivata anche quando questa faccia parte di una Collezione di Opere, ma ciò non comporta che la Collezione di Opere di per sé ed

indipendentemente dall'Opera Derivata debba esser soggetta ai termini ed alle condizioni della Licenza Applicabile.

- c. Qualora Tu distribuisca, comunichi al pubblico, rappresenti, esegua, reciti o esponga in pubblico, anche in forma digitale, l'Opera (come definita dal succitato art. 1) o qualsiasi Opera Derivata (come definita dal succitato art. 1) o Collezione di Opere (come definita dal succitato art. 1), a meno che sia stata avanzata una richiesta ai sensi dell'art. 4.a, devi mantenere intatte tutte le informative sul diritto d'autore sull'Opera. Devi riconoscere una menzione adeguata rispetto al mezzo di comunicazione o supporto che utilizzi: (i) all'Autore Originario citando il suo nome (o lo pseudonimo, se del caso), ove fornito; e/o (ii) alle terze parti designate, se l'Autore Originario e/o il Licenziante hanno designato una o più terze parti (ad esempio, una istituzione finanziatrice, un ente editoriale, un giornale) ("Parti Designate") perché siano citate nell'informativa sul diritto d'autore del Licenziante o nei termini di servizio o con altri mezzi ragionevoli; (iii) il titolo dell'Opera, se indicato; (iv) nella misura in cui sia ragionevolmente possibile, l'Uniform Resource Identifier, che il Licenziante specifichi dover essere associato con l'Opera, salvo che tale URI non faccia alcun riferimento alla informativa sul diritto d'autore o non dia informazioni sulla licenza dell'Opera; (v) inoltre, in conformità a quanto previsto dall'art. 3.b, in caso di Opera Derivata, devi menzionare l'uso dell'Opera nell'Opera Derivata (ad esempio, "traduzione francese dell'Opera dell'Autore Originario", o "sceneggiatura basata sull'Opera originaria dell'Autore Originario"). La menzione richiesta dal presente art. 4.c può essere realizzata in qualsiasi maniera ragionevole possibile; in ogni caso, in ipotesi di Opera Derivata o Collezione di Opere, qualora compaia una menzione di tutti i coautori dell'Opera Derivata o della Collezione di Opere, allora essa deve essere parte di tale menzione e deve apparire con lo stesso risalto concesso alla menzione degli altri coautori. Al fine di evitare dubbi, è inteso che la menzione di cui al presente articolo ha lo scopo di riconoscere la paternità dell'Opera nei modi sopra indicati e che, esercitando i Tuoi diritti ai sensi della presente Licenza, Tu non puoi implicitamente o esplicitamente affermare o fare intendere un qualsiasi collegamento con l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate, o che l'Autore Originario, il Licenziante e/o le Parti Designate sponsorizzino o avallino Te o il Tuo utilizzo dell'Opera, a meno che non sussista un apposito, espresso e preventivo consenso scritto dell'Autore Originario, del Licenziante e/o delle Parti Designate.
- d. Al fine di evitare dubbi, è inteso che le restrizioni di cui ai precedenti punti 4.a, 4.b e 4.c non si applicano a quelle parti dell'opera che siano da considerarsi Opera ai sensi della presente Licenza solo in quanto protette dal diritto sui generis su banca dati ai sensi delle norme nazionali di attuazione della Direttiva 96/9/CE sulle banche dati.

Art. 5 - Dichiarazioni, Garanzie ed Esonero da responsabilità

SALVO CHE SIA ESPRESSAMENTE CONVENUTO ALTRIMENTI PER ISCRITTO FRA LE PARTI, IL LICENZIANTE OFFRE L'OPERA IN LICENZA "COSÌ COM'È" E NON FORNISCE ALCUNA DICHIARAZIONE O GARANZIA DI QUALSIASI TIPO CON RIGUARDO ALL'OPERA, SIA ESSA ESPRESSA OD IMPLICITA, DI FONTE LEGALE O DI ALTRO TIPO, ESSENDO QUINDI ESCLUSE, FRA LE ALTRE, LE GARANZIE RELATIVE AL TITOLO, ALLA COMMERCIALIZZABILITÀ, ALL'IDONEITÀ PER UN FINE SPECIFICO E ALLA NON VIOLAZIONE DI DIRITTI DI TERZI O ALLA MANCANZA DI DIFETTI LATENTI O DI ALTRO TIPO, ALL'ESATTEZZA OD ALLA PRESENZA DI ERRORI, SIANO ESSI ACCERTABILI O MENO. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE DI GARANZIE IMPLICITE E QUINDI TALE ESCLUSIONE PUÒ NON APPLICARSI A TE.

Art. 6 - Limitazione di Responsabilità

SALVI I LIMITI STABILITI DALLA LEGGE APPLICABILE, IL LICENZIANTE NON SARÀ IN ALCUN CASO RESPONSABILE NEI TUOI CONFRONTI A QUALUNQUE TITOLO PER ALCUN TIPO DI DANNO, SIA ESSO SPECIALE, INCIDENTALE, CONSEGUENZIALE, PUNITIVO OD ESEMPLARE, DERIVANTE DALLA PRESENTE LICENZA O DALL'USO DELL'OPERA, ANCHE NEL CASO IN CUI IL LICENZIANTE SIA STATO EDOTTO SULLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. NESSUNA CLAUSOLA DI QUESTA LICENZA ESCLUDE O LIMITA LA RESPONSABILITÀ NEL CASO IN CUI QUESTA DIPENDA DA DOLO O COLPA GRAVE.

Art. 7 - Risoluzione

- a. La presente Licenza si intenderà risolta di diritto e i diritti con essa concessi cesseranno automaticamente, senza necessità di alcuna comunicazione in tal senso da parte del Licenziante, in caso di qualsivoglia inadempimento dei termini della presente Licenza da parte Tua, ed in particolare delle disposizioni di cui ai punti 4.a, 4.b e/o 4.c, essendo la presente Licenza condizionata risolutivamente al verificarsi di tali inadempimenti. In ogni caso, la risoluzione della presente Licenza non pregiudicherà i diritti acquistati da individui o enti che abbiano acquistato da Te Opere Derivate o Collezioni di Opere, ai sensi della presente Licenza, a condizione che tali individui o enti continuino a rispettare integralmente le licenze di cui sono parte. Le sezioni 1, 2, 5, 6, 7 e 8 rimangono valide in presenza di qualsiasi risoluzione della presente Licenza.
- b. Sempre che vengano rispettati i termini e le condizioni di cui sopra, la presente Licenza è perpetua (e concessa per tutta la durata del diritto d'autore applicabile sull'Opera). Nonostante ciò, il Licenziante si riserva il

diritto di rilasciare l'Opera sulla base dei termini di una differente licenza o di cessare la distribuzione dell'Opera in qualsiasi momento; fermo restando che, in ogni caso, tali decisioni non comporteranno recesso dalla presente Licenza (o da qualsiasi altra licenza che sia stata concessa, o che sia richiesto che venga concessa, ai termini della presente Licenza), e la presente Licenza continuerà ad avere piena efficacia, salvo che vi sia risoluzione come sopra indicato.

Art. 8 - Varie

- a. Ogni volta che Tu distribuischi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale l'Opera o una Collezione di Opere, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- b. Ogni volta che Tu distribuischi, o rappresenti, esegui o reciti pubblicamente in forma digitale un'Opera Derivata, il Licenziante offre al destinatario una licenza per l'Opera originaria nei medesimi termini e condizioni che a Te sono stati concessi tramite la presente Licenza.
- c. L'invalidità o l'inefficacia, secondo la legge applicabile, di una o più fra le disposizioni della presente Licenza, non comporterà l'invalidità o l'inefficacia dei restanti termini e, senza bisogno di ulteriori azioni delle parti, le disposizioni invalide o inefficaci saranno da intendersi rettificate nei limiti della misura che sia indispensabile per renderle valide ed efficaci.
- d. In nessun caso i termini e le disposizioni di cui alla presente Licenza possono essere considerati rinunciati, né alcuna violazione può essere considerata consentita, salvo che tale rinuncia o consenso risultino per iscritto da una dichiarazione firmata dalla parte contro cui operi tale rinuncia o consenso.
- e. La presente Licenza costituisce l'intero accordo tra le parti relativamente all'Opera qui data in licenza. Non esistono altre intese, accordi o dichiarazioni relative all'Opera che non siano quelle qui specificate. Il Licenziante non sarà vincolato ad alcuna altra disposizione addizionale che possa apparire in alcuna comunicazione da Te proveniente. La presente Licenza non può essere modificata senza il mutuo consenso scritto del Licenziante e Tuo.
- f. La presente licenza è stata redatta sulla base della legge italiana, in particolare del Codice Civile del 1942 e della legge 22 Aprile 1941, n. 633 e successive modificazioni sulla protezione del diritto d'autore e di altri diritti connessi al suo esercizio.

Nota Finale

Creative Commons non è parte della presente Licenza e non dà alcuna garanzia connessa all'Opera. Creative Commons non è responsabile nei Tuoi confronti o nei confronti di altre parti ad alcun titolo per alcun danno, incluso, senza limitazioni, qualsiasi danno generale, speciale, incidentale o consequenziale che sorga in connessione alla presente Licenza. Nonostante quanto previsto nelle due precedenti frasi, qualora Creative Commons espressamente identificasse se stesso quale Licenziante nei termini di cui al presente accordo, avrà tutti i diritti e tutti gli obblighi del Licenziante.

Salvo che per il solo scopo di indicare al pubblico che l'Opera è data in licenza secondo i termini di una CCPL, nessuna parte potrà utilizzare il marchio "Creative Commons" o qualsiasi altro marchio correlato, o il logo di Creative Commons, senza il preventivo consenso scritto di Creative Commons. Ogni uso consentito sarà realizzato in osservanza delle linee guida per l'uso del marchio Creative Commons, in forza in quel momento, come di volta in volta pubblicate sul sito Internet di Creative Commons o altrimenti messe a disposizione a richiesta. Al fine di evitare dubbi, è inteso che questa restrizione all'uso del marchio non fa parte della Licenza.

Creative Commons può essere contattata al sito <http://creativecommons.org/>.

La licenza pubblica Mozilla[MPL]

Versione 1.1

1. Definizioni.

1.0. Per “Uso commerciale” si intende la distribuzione o altra attività con la quale il Codice soggetto alla licenza viene messo a disposizione di una terza parte.

1.1. Per “Contributore” si intende l’ente che ha creato o contribuito alla creazione delle Modifiche.

1.2. Per “Versione del Contributore” si intende la combinazione del Codice originale precedente alle Modifiche utilizzato da un Contributore, e delle Modifiche eseguite da tale Contributore specifico.

1.3. Per “Codice soggetto alla licenza” si intende il Codice originale o le Modifiche o la combinazione di Codice originale e Modifiche, ivi comprese eventuali parti del medesimo.

1.4. Per “Meccanismo di distribuzione elettronica” si intende un meccanismo generalmente adottato dalla comunità di sviluppatori software per il trasferimento elettronico dei dati.

1.5. Per “Eseguibile” si intende il Codice soggetto alla licenza in qualsiasi forma diversa dal Codice sorgente.

1.6. Per “Sviluppatore iniziale” si intende l’individuo o ente identificato come Sviluppatore iniziale nell’avviso relativo al Codice sorgente richiesto dall’Allegato A.

1.7. Per “Opera più ampia” si intende un’opera che integra il Codice soggetto alla licenza o parti del medesimo con codice non soggetto ai termini della presente Licenza.

1.8. Il termine “Licenza” indica il presente documento.

1.8.1. Il termine “Concedibile in licenza” significa che sussiste il diritto di concedere, nella misura massima consentita, sia al momento della concessione iniziale che tramite acquisizioni successive, tutti i diritti qui delineati.

1.9. Il termine “Modifiche” indica tutte le aggiunte o eliminazioni rispetto alla sostanza o alla struttura del Codice originale o di Modifiche precedenti. Se il Codice soggetto alla licenza è rilasciato sotto forma di serie di file, con il termine Modifica si intende:

A. Qualsiasi aggiunta o eliminazione rispetto ai contenuti di un file contenente il Codice originale o Modifiche precedenti.

B. Un nuovo file contenente una parte qualsiasi del Codice originale o Modifiche precedenti.

1.10. Con il termine “Codice originale” si intende il Codice sorgente di un codice software informatico indicato nell’avviso relativo al Codice sorgente richiesto dall’allegato A come Codice originale e che, al momento del suo rilascio ai sensi della presente Licenza non è ancora un Codice soggetto alla presente licenza.

1.10.1. Con il termine “Rivendicazioni di brevetto” si intendono tutte le rivendicazioni di brevetto, detenute attualmente o acquisite successivamente, ivi comprese, senza limitazioni, rivendicazioni relative a metodo, processo e apparato, in qualsiasi brevetto Concedibile in licenza dal concedente.

1.11. Con il termine “Codice sorgente” si intende la forma preferenziale del Codice soggetto alla licenza per l’esecuzione di modifiche sul medesimo, ivi compresi tutti i moduli in esso contenuto, più gli eventuali file di destinazione dell’interfaccia ad esso associati, script utilizzati per controllare la compilazione e l’installazione di un Eseguibile, o confronti differenziali tra il codice sorgente e il Codice originale o altro Codice soggetto alla licenza noto e disponibile, scelto dal Contributore. Il Codice sorgente può essere in forma compressa o di archivio, a patto che il software di decompressione o dearchiviazione sia reso ampiamente disponibile a titolo gratuito.

1.12. Il “Destinatario” è una persona o ente giuridico che esercita dei diritti in conformità ai termini della presente Licenza o di una futura versione della Licenza pubblicata come previsto al Paragrafo 6.1, e si attiene a tutti i termini della medesima. Nel caso degli enti giuridici, il termine “Destinatario” comprende tutti gli enti che controllano o sono controllati o sono sotto controllo comune insieme al Destinatario. Ai fini della presente definizione, con il termine “controllo” si intende (a) la capacità, diretta o indiretta, di determinare la direzione o la gestione di tale ente, per contratto o in altra forma, oppure la (b) titolarità di più del cinquanta per cento (50%) delle azioni in circolazione o il diritto di proprietà relativo a tale ente.

2. Licenza relativa al Codice sorgente.

2.1. Concessione dello Sviluppatore iniziale.

Con la presente, lo Sviluppatore iniziale concede al Destinatario una licenza mondiale, a titolo gratuito e non esclusiva, soggetta a rivendicazioni di diritti di proprietà intellettuale di terzi:

(a) soggetta a diritti di proprietà intellettuale (diversi da brevetti o marchi commerciali) Concedibile in licenza da parte dello Sviluppatore iniziale per l’utilizzo, la riproduzione, la modifica, la visualizzazione, l’esecuzione, la concessione in sublicenza e la distribuzione del Codice originale (o di parti di esso) con o senza Modifiche e/o come parte di un’Opera più ampia; e (b) soggetta a Rivendicazioni di brevetto violate dalla creazione, l’utilizzo o la vendita del Codice originale al fine di creare, far creare, utilizzare, praticare, vendere, mettere in vendita e/o cedere in altro modo il Codice originale (o parti di esso).

(c) le licenze concesse ai sensi del presente Paragrafo 2.1(a) e (b) sono valide a partire dalla data della prima distribuzione del Codice originale da parte dello Sviluppatore iniziale in conformità ai termini della presente Licenza.

(d) Nonostante quanto riportato al Paragrafo 2.1(b) di cui sopra, non viene concessa nessuna licenza di brevetto: 1) per il codice eliminato dal Codice originale da parte del Destinatario; 2) separata dal Codice originale; o 3) per le violazioni provocate da: i) modifica del Codice originale o ii) combinazione del Codice originale con altro software o dispositivi.

2.2. Concessione del Contributore.

Ciascun Contributore concede al Destinatario una licenza mondiale, a titolo gratuito e non esclusiva, soggetta a rivendicazioni di diritti di proprietà intellettuale di terzi

(a) soggetta a diritti di proprietà intellettuale (diversi da brevetti o marchi commerciali) Concedibile in licenza da parte del Contributore per l'uso, la riproduzione, la modifica, la visualizzazione, l'esecuzione, la concessione in sublicenza e la distribuzione delle Modifiche create da tale Contributore (o parti di esse) in forma non modificata, con altre Modifiche, sotto forma di Codice soggetto alla licenza e/o come parte di un'Opera più grande; e

(b) soggetta a Rivendicazioni di brevetti violate dalla creazione, l'utilizzo o la vendita delle Modifiche eseguite dal Contributore, singolarmente e/o in abbinamento alla Versione del Contributore (o parti di tale combinazione) al fine di creare, utilizzare, vendere, mettere in vendita, far creare, e/o cedere in altro modo 1) le Modifiche eseguite da tale Contributore (o parti di esso) e 2) la combinazione delle Modifiche eseguite da tale Contributore con la relativa Versione del Contributore (o parti di tale combinazione).

(c) le licenze concesse ai sensi dei Paragrafi 2.2(a) e 2.2(b) sono valide a partire dalla data del primo Uso commerciale del Codice soggetto alla licenza da parte del Contributore.

(d) Nonostante quanto riportato al Paragrafo 2.2(b) di cui sopra, non viene concessa alcuna licenza di brevetto: 1) per qualsiasi codice eliminato dalla Versione del Contributore da parte del Contributore; 2) separata dalla Versione del Contributore; o 3) per violazioni provocate da: i) modifiche apportate alla Versione del Contributore da terze parti o ii) la combinazione delle Modifiche eseguite da tale Contributore con altro software (salvo che come parte della Versione del Contributore) o altri dispositivi; o 4) in base a Rivendicazioni di brevetto violate dal Codice soggetto alla licenza in assenza delle Modifiche eseguite da tale Contributore.

3. Obblighi relativi alla distribuzione.

3.1. Applicazione della Licenza.

Le Modifiche create dal Destinatario o a cui il Destinatario contribuisce sono soggette ai termini della presente Licenza, ivi compresi, senza limitazioni, i contenuti del Paragrafo 2.2. La versione del Codice sorgente del Codice soggetto alla licenza può essere distribuita solo in conformità ai termini della presente Licenza, o una versione futura della presente Licenza pubblicata in conformità con quanto riportato al Paragrafo 6.1, e il Destinatario deve includere una copia della presente Licenza in ogni copia del Codice sorgente da lui distribuito. Il Destinatario non può offrire o imporre nessuna condizione relativamente ad alcuna versione del Codice sorgente che alteri o preveda delle limitazioni rispetto alla versione applicabile della presente Licenza o i diritti dei riceventi previsti dalla presente. Tuttavia, il Destinatario può includere un documento aggiuntivo per concedere i diritti supplementari descritti dal Paragrafo 3.5.

3.2. Disponibilità del Codice sorgente.

Tutte le Modifiche create dal Destinatario o a cui il Destinatario contribuisce devono essere rese disponibili sotto forma di Codice sorgente nel rispetto dei termini della presente Licenza o sullo stesso supporto di una versione Eseguitabile o tramite un Meccanismo di distribuzione elettronica accettato a tutti coloro a cui il Destinatario ha fornito una versione Eseguitabile; e se rese disponibili tramite un Meccanismo di distribuzione elettronica, devono rimanere disponibili per almeno dodici (12) mesi dalla data di inizio della disponibilità, o almeno sei (6) mesi da quando sarà stata messa a disposizione di tali riceventi una versione successiva di tali Modifiche. Il Destinatario è tenuto ad assicurare che la Versione del Codice sorgente rimanga disponibile anche nel caso in cui il Meccanismo di distribuzione elettronica sia gestito da terze parti.

3.3. Descrizione delle Modifiche.

Il Destinatario è tenuto a far sì che tutto il Codice soggetto alla licenza a cui contribuisce contenga un file in cui vengano registrate le variazioni da lui apportate per creare tale Codice soggetto alla licenza, e la data di tutte le variazioni. Il Destinatario deve includere una frase evidente in cui si dichiara che la Modifica è derivata, direttamente o indirettamente, dal Codice originale fornito dallo Sviluppatore iniziale e comprendente il nome dello Sviluppatore iniziale (a) nel Codice sorgente e (b) in qualsiasi altro avviso inserito in una versione Eseguitabile o documentazione correlata e in cui il Destinatario descrive l'origine o la titolarità del Codice soggetto alla licenza.

3.4. Note relative alla proprietà intellettuale

(a) Rivendicazioni di terzi. Se il Contributore sa che è richiesta una licenza soggetta a diritti di proprietà intellettuale di terzi per l'esercizio dei diritti concessi da tale Contributore ai sensi dei Paragrafi 2.1 o 2.2, il Contributore dovrà includere un file di testo nella distribuzione del Codice sorgente intitolato "NOTE LEGALI", in cui siano indicate le rivendicazioni e la parte che fa tali rivendicazioni con una quantità di dettagli sufficiente per permettere a un destinatario di sapere chi contattare. Se il Contributore viene a conoscenza di ciò dopo che la Modifica è stata resa disponibile con le modalità descritte al Paragrafo 3.2, il Contributore dovrà provvedere a modificare prontamente il file delle NOTE LEGALI in tutte le copie che il Contributore metterà a disposizione da quel momento in avanti, e dovrà intraprendere altre iniziative (ad esempio informare le mailing-list o i newsgroup interessati) ragionevolmente calcolata per informare coloro che hanno ricevuto il Codice soggetto alla licenza di quanto è venuto a conoscenza.

(b) API del Contributore.

Se le Modifiche del Contributore comprendono un'API (Application Programming Interface) e il Contributore è a conoscenza di licenze di brevetto ragionevolmente necessarie per l'implementazione di tale API, il Contributore dovrà includere tali informazioni nel file NOTE LEGALI.

(c) Dichiarazioni.

Il Contributore dichiara che, fatto salvo per quanto comunicato ai sensi del Paragrafo 3.4(a) di cui sopra, il Contributore ritiene che le proprie Modifiche siano sue creazioni originali e/o che il Contributore disponga di diritti sufficienti per concedere i diritti conferiti dalla presente Licenza.

3.5. Note obbligatorie.

Il Destinatario deve copiare l'avviso contenuto nell'Allegato A in tutti i file del Codice sorgente. Qualora non sia possibile inserire tale avviso in un particolare file del Codice sorgente a causa della sua struttura, il Destinatario dovrà inserire l'avviso in una posizione (ad esempio in una directory rilevante), in cui un utente abbia maggiore probabilità di trovarlo.

Se ha creato una o più Modifiche, il Destinatario può aggiungere il proprio nome come Contributore all'avviso di cui all'Allegato A. Inoltre, il Destinatario deve copiare la Licenza in tutta la documentazione relativa al Codice sorgente in cui descrive i diritti dei riceventi o i diritti di proprietà connessi al Codice soggetto alla licenza. Il Destinatario può scegliere di offrire, e richiedere un compenso per questo, garanzie, assistenza, indennità o obblighi di responsabilità a uno o più riceventi del Codice soggetto alla licenza. Tuttavia, il Destinatario può fare ciò solo a proprio nome, e non per conto dello Sviluppatore iniziale o di qualsiasi altro Contributore. Il Destinatario deve assolutamente chiarire che qualsiasi forma di garanzia, assistenza, indennità o obbligo di responsabilità di questo tipo viene

offerto da lui solo, e il Destinatario accetta di liberare lo Sviluppatore iniziale e ogni Contributore da qualsiasi responsabilità attribuita allo Sviluppatore iniziale o a tale Contributore a causa di qualsiasi garanzia, assistenza, indennità o obbligo di responsabilità.

3.6. Distribuzione delle versioni Eseguibili.

Il Destinatario può distribuire il Codice soggetto alla licenza in forma Eseguitabile solo se sono soddisfatti i requisiti di cui al Paragrafo 3.1-3.5 per tale Codice soggetto alla licenza, e se il Destinatario include un avviso in cui dichiara che la versione del Codice sorgente del Codice soggetto alla licenza viene resa disponibile in conformità con i termini della presente Licenza, ivi comprese descrizioni delle modalità e dei luoghi in cui il Destinatario ha ottemperato agli obblighi di cui al Paragrafo 3.2. Questo avviso deve essere incluso in forma evidente in tutti gli avvisi inseriti in una versione Eseguitabile, nella documentazione correlata o materiale supplementare in cui il Destinatario descrive i diritti dei riceventi relativi al Codice soggetto alla licenza. Il Destinatario può distribuire la versione Eseguitabile del Codice soggetto alla licenza o i diritti di proprietà in base ai termini di una licenza di propria scelta, che può contenere termini diversi da quelli della presente Licenza, a patto che ciò avvenga in conformità con i termini della presente Licenza e che la licenza della versione Eseguitabile non cerchi di limitare o alterare i diritti del ricevente inerenti alla versione del Codice sorgente derivanti dai diritti delineati nella presente Licenza. Se distribuisce la versione Eseguitabile in base a una licenza diversa, il Destinatario deve assolutamente chiarire che eventuali termini che dovessero differire dalla presente Licenza vengono offerti esclusivamente dal Destinatario, non dallo Sviluppatore iniziale o da altro Contributore. Con la presente, il Destinatario accetta di liberare lo Sviluppatore iniziale e ogni Contributore da qualsiasi responsabilità attribuita allo Sviluppatore iniziale o a tale Contributore a causa di tali termini offerti dal Destinatario.

3.7. Opere più ampie.

Il Destinatario può creare un'Opera più ampia combinando il Codice soggetto alla licenza con altro codice non regolamentato dei termini della presente Licenza e distribuire l'Opera più ampia sotto forma di prodotto singolo. In tal caso, il Destinatario dovrà assicurare che i requisiti della presente Licenza siano soddisfatti relativamente al Codice soggetto alla licenza.

4. Impossibilità di ottemperare ai requisiti a causa di leggi o regolamenti.

Nel caso in cui il Destinatario sia impossibilitato a ottemperare a uno qualsiasi dei termini della presente Licenza relativamente a una parte del Codice soggetto alla licenza o al Codice nella sua interezza a causa di leggi, ordini giudiziari o norme, il Destinatario dovrà (a) ottemperare ai termini della presente Licenza nella misura

massima possibile, e (b) descrivere le limitazioni e il codice interessato. Tale descrizione deve essere compresa nel file NOTE LEGALI di cui al Paragrafo 3.4 e deve essere inclusa in tutte le distribuzioni del Codice sorgente. Fatto salvo per quanto proibito ai sensi di legge o in ottemperanza a norme, tale descrizione deve essere sufficientemente dettagliata per permetterne la comprensione da parte di un ricevente con competenze normali.

5. Applicazione della presente Licenza.

La presente Licenza si applica al codice a cui lo Sviluppatore iniziale ha allegato l'avviso riportato nell'Allegato A e al Codice soggetto alla licenza correlato.

6. Versioni della Licenza.

6.1. Nuove versioni.

All'occorrenza, la Netscape Communications Corporation ("Netscape") può pubblicare versioni rivedute e/o nuove versioni della Licenza. Ad ogni versione verrà assegnato un numero identificativo.

6.2. Effetto delle nuove versioni.

In seguito alla pubblicazione del Codice soggetto alla licenza in base a una versione specifica della Licenza, il Destinatario può sempre continuare a utilizzarlo in base ai termini di tale versione. Il Destinatario può anche scegliere di utilizzare il Codice soggetto alla licenza in conformità ai termini di una versione successiva della Licenza pubblicata da Netscape. Nessuno al di fuori di Netscape ha il diritto di modificare i termini applicabili al Codice soggetto alla licenza creato in conformità con la presente Licenza.

6.3. Opere derivate.

Se crea o utilizza una versione modificata della presente Licenza (cosa che il Destinatario può sempre fare per applicare tale licenza ad eventuale codice non incluso nel Codice soggetto alla presente Licenza), il Destinatario deve (a) rinominare la propria licenza in modo che i termini "Mozilla", "MOZILLAPL", "MOZPL", "Netscape", "MPL", "NPL" o altri termini simili che potrebbero trarre in inganno, non figurino nella propria licenza (tranne che nella nota in cui si dichiara che la licenza differisce dalla presente Licenza) e (b) diversamente, chiarire che la sua versione della licenza contiene termini che differiscono dalla Licenza Pubblica Mozilla (Mozilla Public License) e dalla Licenza Pubblica Netscape (Netscape Public License).

(L'inserimento del nome dello Sviluppatore iniziale, del Codice originale o del Contributore nella nota di cui all'Allegato A di per sé non costituisce una modifica alla presente Licenza.)

7. ESCLUSIONE DI GARANZIA.

IL CODICE SOGGETTO ALLA LICENZA VIENE FORNITO IN BASE AI TERMINI DELLA PRESENTE LICENZA “COSÌ COM’E”, SENZA ALCUNA GARANZIA, ESPLICITA O IMPLICITA, INCLUSE, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, GARANZIE CHE PREVEDONO CHE IL CODICE SOGGETTO ALLA LICENZA SIA ESENTE DA DIFETTI, GARANZIE DI COMMERCIALIZZABILITÀ, IDONEITÀ PER UNO SCOPO SPECIFICO O GARANZIA DI NON VIOLAZIONE. L’INTERO RISCHIO CONCERNENTE LA QUALITÀ E LE PRESTAZIONI DEL CODICE SOGGETTO ALLA LICENZA È A CARICO DELL’UTENTE. NEL CASO IN CUI IL CODICE SOGGETTO ALLA LICENZA DOVESSE RISULTARE DIFETTOSO DA QUALSIASI PUNTO DI VISTA, IL DESTINATARIO (E NON LO SVILUPPATORE INIZIALE O QUALSIASI ALTRO CONTRIBUTORE) SI ACCOLLERÀ TUTTE LE SPESE PER L’ASSISTENZA, LA RIPARAZIONE E LE CORREZIONI NECESSARIE. LA PRESENTE ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ COSTITUISCE UNA PARTE ESSENZIALE DELLA PRESENTE LICENZA. GLI UTILIZZI DI QUALSIASI CODICE SOGGETTO ALLA LICENZA NON SOGGETTI ALLA PRESENTE ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ NON SONO AUTORIZZATI.

8. RISOLUZIONE.

8.1. La validità della presente Licenza e dei diritti concessi in base alla medesima cesserà immediatamente in caso di mancata osservanza dei termini della presente da parte del Destinatario, e di mancato tentativo di porvi rimedio entro 30 giorni dalla data in cui il Destinatario sarà venuto a conoscenza di tale violazione. Tutte le sottolicenze relative al Codice soggetto alla Licenza concesse correttamente rimarranno in essere anche in seguito ad eventuale risoluzione della presente Licenza. Ciò non pregiudicherà la validità delle clausole che, per la loro stessa natura, devono rimanere valide in seguito alla risoluzione della presente Licenza.

8.2. Nel caso in cui il Destinatario dovesse avviare un contenzioso per violazione di diritti di brevetto (esclusi casi di sentenza dichiarativa) contro lo Sviluppatore iniziale o un Contributore (lo Sviluppatore iniziale o Contributore contro cui il Destinatario intraprende il contenzioso è indicato con il termine di “Parte in causa”) affermando che:

(a) tale Versione del Contributore della Parte in causa costituisce una violazione, diretta o indiretta di un brevetto, tutti i diritti concessi da tale Parte in causa al Destinatario ai sensi dei Paragrafi 2.1 e/o 2.2 della presente Licenza perderanno di validità per il futuro, con 60 giorni di preavviso da parte della Parte in causa, a meno che entro 60 giorni dalla ricezione dell’avviso il Destinatario: (i) non accetti per iscritto di corrispondere alla Parte in causa una royalty considerata ragionevole da entrambe le parti per gli utilizzi passati e futuri da parte del Destinatario delle Modifiche eseguite da tale Parte in causa, oppure (ii) ritiri la richiesta di risarcimento in relazione alla Versione del Contributore contro tale Parte in causa. Se entro 60 giorni dall’avviso le parti non raggiungono un accordo

scritto in merito a una royalty ragionevole e alle modalità di pagamento, o se la richiesta di risarcimento non viene ritirata, i diritti concessi dalla Parte in causa al Destinatario ai sensi dei Paragrafi 2.1 e/o 2.2 decadranno automaticamente allo scadere dei 60 giorni di preavviso di cui sopra.

(b) un software, hardware, o dispositivo, diverso da tale Versione del Contributore della Parte in causa, costituisce una violazione diretta o indiretta di un brevetto, tutti i diritti concessi al Destinatario da tale Parte in causa ai sensi dei Paragrafi 2.1(b) e 2.2(b) verranno revocati a partire dalla data in cui il Destinatario ha per la prima volta eseguito, utilizzato, venduto, distribuito o fatto eseguire, le Modifiche eseguite da tale Parte in causa.

8.3. Se il Destinatario presenta una richiesta di risarcimento per violazione di brevetto contro la Parte in causa affermando che tale Versione del Contributore della Parte in causa costituisce una violazione diretta o indiretta di un brevetto quando tale richiesta viene risolta (ad esempio tramite concessione di licenza o liquidazione) prima dell'inizio del contenzioso per violazione del brevetto, si dovrà tenere conto del valore ragionevole delle licenze concesse da tale Parte in causa ai sensi del Paragrafi 2.1 o 2.2 per la determinazione dell'importo o valore di ogni pagamento o licenza.

8.4. In caso di risoluzione ai sensi dei Paragrafi 8.1 o 8.2 di cui sopra, tutti i contratti di licenza per l'utente finale (esclusi distributori e rivenditori) stipulati validamente dal Destinatario o da altro distributore ai sensi della presente prima della risoluzione rimarranno in essere anche in seguito alla risoluzione.

9. LIMITAZIONI DI RESPONSABILITÀ.

IN NESSUN CASO E IN BASE AD ALCUNA TEORIA LEGALE, ANCHE INCASO DI ATTI ILLECITI (IVI COMPRESA LA NEGLIGENZA), PER CONTRATTO O IN ALTRA FORMA, L'UTENTE, LO SVILUPPATORE INIZIALE O ALTRO CONTRIBUTORE O ALTRO DISTRIBUTORE DEL CODICE SOGGETTO ALLA LICENZA O QUALSIASI FORNITORE DI TALI PARTI, POTRÀ ESSERE RITENUTO RESPONSABILE NEI CONFRONTI DI ALCUNA PERSONA PER DANNI INDIRETTI, SPECIALI, INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI DI QUALSIASI NATURA, IVI COMPRESI, A TITOLO ESEMPLIFICATIVO, DANNI PER PERDITA DI AVVIAMENTO, INTERRUZIONE DELL'ATTIVITÀ, GUASTO O MALFUNZIONAMENTO INFORMATICO, O QUALSIASI ALTRA FORMA DI DANNI O PERDITE COMMERCIALI, ANCHE NEL CASO IN CUI LA

PARTE COINVOLTA SIA STATA INFORMATA DELLA POSSIBILITÀ DEL VERIFICARSI DI TALI DANNI. LA PRESENTE LIMITAZIONE DI RESPONSABILITÀ NON È VALIDA PER LA RESPONSABILITÀ PER MORTE O GRAVI LESIONI PERSONALI PROVOCATE DA NEGLIGENZA DI TALE PARTE, NEI LIMITI PREVISTI DALLE LEGGI VIGENTI CHE PROIBISCONO TALE LIMITAZIONE. ALCUNE GIURISDIZIONI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DEI DANNI

CONSEQUENZIALI E INCIDENTALI, PERTANTO L'ESCLUSIONE E LA LIMITAZIONE SOPRA DELINEATE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI AL DESTINATARIO.

10. UTENTI FINALI DEL GOVERNO USA.

Il Codice soggetto alla licenza è un “articolo commerciale”, come definito nel 48 C.F.R. 2.101 (Ottobre 1995), composto di “software per computer commerciale” e “documentazione di software per computer commerciali”, nell’accezione con cui tali termini sono utilizzati nel 48 C.F.R. 12.212 (Settembre 1995). In conformità con 48 C.F.R. 12.212 e da 48 C.F.R. 227.7202-1 a 227.7202-4 (Giugno 1995), tutti gli Utenti finali del Governo U.S.A. acquisiscono il Codice soggetto alla licenza solo con i diritti qui esposti.

11. VARIE.

La presente Licenza costituisce l'intero accordo su quanto qui specificato. Se una clausola qualsiasi della presente Licenza è ritenuta non applicabile, tale parte sarà riformulata solo nella misura necessaria per renderla applicabile.

La presente licenza è soggetta alle leggi dello Stato della California (eccetto nella misura in cui eventuali leggi applicabili prevedano disposizioni diverse), ad esclusione dei casi di conflitto nell'applicazione delle leggi. Nel caso di controversie in cui almeno una delle parti sia un cittadino degli Stati Uniti d'America, o un ente registrato o in possesso di licenza per svolgere attività commerciali negli Stati Uniti d'America, le controversie scaturite in relazione alla presente Licenza saranno giudicate nei Tribunali federali del Distretto Settentrionale della California, il processo sarà celebrato nella contea di Santa Clara, California, e la controparte che soccomberà in giudizio si farà carico dei costi, incluse, senza limitazioni, le spese di costituzione della corte e ragionevoli oneri e spese legali. L'applicazione della United Nations 1980 Convention on Contracts for the International Sale of Goods (Convenzione sui contratti delle Nazioni Unite per la vendita internazionale di beni del 1980) è espressamente esclusa. Eventuali leggi o norme che prevedono che il testo di un contratto debba essere interpretato contro l'autore non potranno essere applicate alla presente Licenza.

12. RESPONSABILITÀ PER LE RIVENDICAZIONI.

Come tra lo Sviluppatore iniziale e i Contributori, ciascuna parte è responsabile delle rivendicazioni e delle richieste di danni derivanti, direttamente o indirettamente, dal godimento dei diritti previsti dalla presente Licenza, e il Destinatario accetta di collaborare con lo Sviluppatore iniziale e i Contributori per distribuire tale responsabilità in modo equo. Nessuna parte della presente licenza è intesa o dovrà essere interpretata come un'ammissione di responsabilità.

13. CODICE SOGGETTO A LICENZE MULTIPLE.

Lo Sviluppatore iniziale può designare delle parti del Codice soggetto alla licenza come “Soggette a licenze multiple”. “Soggetto a licenze multiple” significa che lo Sviluppatore iniziale permette al destinatario di utilizzare parti del Codice soggetto alla licenza a scelta del Destinatario della NPL (Open Source Licence) o di altre licenze alternative, specificate dallo Sviluppatore iniziale nel file descritto nell’Allegato A.

ALLEGATO A -Mozilla Public License (Licenza Pubblica Mozilla). ``I contenuti del presente file sono regolati dalla Mozilla Public License Versione 1.1 (la “Licenza”); il file può essere utilizzato solo in conformità con la Licenza. Per scaricare una copia della Licenza visitare il sito

<http://www.mozilla.org/MPL/>

Il software distribuito in conformità con la Licenza viene fornito “COSÌ COM’È”, SENZA GARANZIE DI ALCUN TIPO, esplicite o implicite. Per informazioni specifiche relative ai diritti e alle limitazioni previste dalla Licenza, consultare la Licenza stessa.

Il Codice originale è _____.

Lo Sviluppatore iniziale del Codice originale è _____.

Le parti create da _____ sono soggette a Copyright (C)

_____. Tutti i diritti riservati.

Contributore(i): _____.

In alternativa, i contenuti del presente file possono essere utilizzati in conformità ai termini della licenza _____ (“Licenza [_____]”), e in tal caso verranno applicate le clausole della Licenza [_____] in luogo di quelle di cui sopra. Se il Destinatario desidera consentire l’utilizzo della propria

versione del presente file in conformità con i termini della Licenza [_____] e non consentire ad altri l’utilizzo della propria versione del presente in conformità alla MPL, il Destinatario dovrà indicare la propria decisione cancellando le clausole di cui sopra e sostituendole con la nota e le altre

clausole richieste dalla Licenza [____]. Se non si cancellano le clausole sopra riportate, un ricevente potrebbe utilizzare la versione del Destinatario di questo file in conformità con la MPL o con la licenza [____].

[NOTA: il testo del presente Allegato A potrebbe differire leggermente dal testo delle note contenute nei file del Codice sorgente del Codice originale. Il Destinatario dovrà utilizzare il testo del presente Allegato A piuttosto che il testo riportato nel Codice sorgente del Codice originale per le proprie Modifiche.]

La licenza Apache

Version 2.0, January 2004

TERMS AND CONDITIONS FOR USE, REPRODUCTION, AND DISTRIBUTION

1. Definitions.

"License" shall mean the terms and conditions for use, reproduction, and distribution as defined by Sections 1 through 9 of this document.

"Licensor" shall mean the copyright owner or entity authorized by the copyright owner that is granting the License.

"Legal Entity" shall mean the union of the acting entity and all other entities that control, are controlled by, or are under common control with that entity. For the purposes of this definition, "control" means (i) the power, direct or indirect, to cause the direction or management of such entity, whether by contract or otherwise, or (ii) ownership of fifty percent (50%) or more of the outstanding shares, or (iii) beneficial ownership of such entity.

"You" (or "Your") shall mean an individual or Legal Entity exercising permissions granted by this License.

"Source" form shall mean the preferred form for making modifications, including but not limited to software source code, documentation source, and configuration files.

"Object" form shall mean any form resulting from mechanical transformation or translation of a Source form, including but not limited to compiled object code, generated documentation, and conversions to other media types.

"Work" shall mean the work of authorship, whether in Source or Object form, made available under the License, as indicated by a copyright notice that is included in or attached to the work (an example is provided in the Appendix below).

"Derivative Works" shall mean any work, whether in Source or Object form, that is based on (or derived from) the Work and for which the editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications represent, as a whole, an original work of authorship. For the purposes of this License, Derivative Works shall not include works that remain separable from, or merely link (or bind by name) to the interfaces of, the Work and Derivative Works thereof.

"Contribution" shall mean any work of authorship, including the original version of the Work and any modifications or additions to that Work or Derivative Works thereof, that is intentionally submitted to Licensor for inclusion in the Work by the copyright owner or by an individual or Legal Entity authorized to submit on behalf of the copyright owner. For the purposes of this definition, "submitted" means any form of electronic, verbal, or written communication sent to the Licensor or its representatives, including but not limited to communication on

electronic mailing lists, source code control systems, and issue tracking systems that are managed by, or on behalf of, the Licensor for the purpose of discussing and improving the Work, but excluding communication that is conspicuously marked or otherwise designated in writing by the copyright owner as "Not a Contribution."

"Contributor" shall mean Licensor and any individual or Legal Entity on behalf of whom a Contribution has been received by Licensor and subsequently incorporated within the Work.

2. Grant of Copyright License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable copyright license to reproduce, prepare Derivative Works of, publicly display, publicly perform, sublicense, and distribute the Work and such Derivative Works in Source or Object form.

3. Grant of Patent License. Subject to the terms and conditions of this License, each Contributor hereby grants to You a perpetual, worldwide, non-exclusive, no-charge, royalty-free, irrevocable (except as stated in this section) patent license to make, have made, use, offer to sell, sell, import, and otherwise transfer the Work, where such license applies only to those patent claims licensable by such Contributor that are necessarily infringed by their Contribution(s) alone or by combination of their Contribution(s) with the Work to which such Contribution(s) was submitted. If You institute patent litigation against any entity (including a cross-claim or counterclaim in a lawsuit) alleging that the Work or a Contribution incorporated within the Work constitutes direct or contributory patent infringement, then any patent licenses granted to You under this License for that Work shall terminate as of the date such litigation is filed.

4. Redistribution. You may reproduce and distribute copies of the Work or Derivative Works thereof in any medium, with or without modifications, and in Source or Object form, provided that You meet the following conditions:

1. You must give any other recipients of the Work or Derivative Works a copy of this License; and
2. You must cause any modified files to carry prominent notices stating that You changed the files; and
3. You must retain, in the Source form of any Derivative Works that You distribute, all copyright, patent, trademark, and attribution notices from the Source form of the Work, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works; and
4. If the Work includes a "NOTICE" text file as part of its distribution, then any Derivative Works that You distribute must include a readable copy of

the attribution notices contained within such NOTICE file, excluding those notices that do not pertain to any part of the Derivative Works, in at least one of the following places: within a NOTICE text file distributed as part of the Derivative Works; within the Source form or documentation, if provided along with the Derivative Works; or, within a display generated by the Derivative Works, if and wherever such third-party notices normally appear. The contents of the NOTICE file are for informational purposes only and do not modify the License. You may add Your own attribution notices within Derivative Works that You distribute, alongside or as an addendum to the NOTICE text from the Work, provided that such additional attribution notices cannot be construed as modifying the License. You may add Your own copyright statement to Your modifications and may provide additional or different license terms and conditions for use, reproduction, or distribution of Your modifications, or for any such Derivative Works as a whole, provided Your use, reproduction, and distribution of the Work otherwise complies with the conditions stated in this License.

5. Submission of Contributions. Unless You explicitly state otherwise, any Contribution intentionally submitted for inclusion in the Work by You to the Licensor shall be under the terms and conditions of this License, without any additional terms or conditions. Notwithstanding the above, nothing herein shall supersede or modify the terms of any separate license agreement you may have executed with Licensor regarding such Contributions.

6. Trademarks. This License does not grant permission to use the trade names, trademarks, service marks, or product names of the Licensor, except as required for reasonable and customary use in describing the origin of the Work and reproducing the content of the NOTICE file.

7. Disclaimer of Warranty. Unless required by applicable law or agreed to in writing, Licensor provides the Work (and each Contributor provides its Contributions) on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied, including, without limitation, any warranties or conditions of TITLE, NON-INFRINGEMENT, MERCHANTABILITY, or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. You are solely responsible for determining the appropriateness of using or redistributing the Work and assume any risks associated with Your exercise of permissions under this License.

8. Limitation of Liability. In no event and under no legal theory, whether in tort (including negligence), contract, or otherwise, unless required by applicable law (such as deliberate and grossly negligent acts) or agreed to in writing, shall any

Contributor be liable to You for damages, including any direct, indirect, special, incidental, or consequential damages of any character arising as a result of this License or out of the use or inability to use the Work (including but not limited to damages for loss of goodwill, work stoppage, computer failure or malfunction, or any and all other commercial damages or losses), even if such Contributor has been advised of the possibility of such damages.

9. Accepting Warranty or Additional Liability. While redistributing the Work or Derivative Works thereof, You may choose to offer, and charge a fee for, acceptance of support, warranty, indemnity, or other liability obligations and/or rights consistent with this License. However, in accepting such obligations, You may act only on Your own behalf and on Your sole responsibility, not on behalf of any other Contributor, and only if You agree to indemnify, defend, and hold each Contributor harmless for any liability incurred by, or claims asserted against, such Contributor by reason of your accepting any such warranty or additional liability.

END OF TERMS AND CONDITIONS

APPENDIX: How to apply the Apache License to your work

To apply the Apache License to your work, attach the following boilerplate notice, with the fields enclosed by brackets "[]" replaced with your own identifying information. (Don't include the brackets!) The text should be enclosed in the appropriate comment syntax for the file format. We also recommend that a file or class name and description of purpose be included on the same "printed page" as the copyright notice for easier identification within third-party archives.

Copyright [yyyy] [name of copyright owner]

Licensed under the Apache License, Version 2.0 (the "License"); you may not use this file except in compliance with the License. You may obtain a copy of the License at

<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>

Unless required by applicable law or agreed to in writing, software distributed under the License is distributed on an "AS IS" BASIS, WITHOUT WARRANTIES OR CONDITIONS OF ANY KIND, either express or implied.

See the License for the specific language governing permissions and limitations under the License.

The PHP License

version 3.0 (PHP-3.0)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, is permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name "PHP" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact group@php.net.
4. Products derived from this software may not be called "PHP", nor may "PHP" appear in their name, without prior written permission from group@php.net. You may indicate that your software works in conjunction with PHP by saying "Foo for PHP" instead of calling it "PHP Foo" or "phpfoo".
5. The PHP Group may publish revised and/or new versions of the license from time to time. Each version will be given a distinguishing version number. Once covered code has been published under a particular version of the license, you may always continue to use it under the terms of that version. You may also choose to use such covered code under the terms of any subsequent version of the license published by the PHP Group. No one other than the PHP Group has the right to modify the terms applicable to covered code created under this License.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:

"This product includes PHP, freely available from
<<http://www.php.net/>>".

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE PHP DEVELOPMENT TEAM ``AS IS" AND ANY EXPRESSED OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE PHP DEVELOPMENT TEAM OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS

INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

La licenza MIT

Copyright (c) <anno> <detentori del copyright>

Il permesso è così garantito, gratuito, a qualunque persona che ottenga una copia di questo software e i file associati di documentazione (il “Software”), per commerciare col Software senza restrizioni, inclusi i diritti illimitati all'uso, alla copia, alla modifica, all'unione, alla pubblicazione, alle sotto licenze e/o a vendere copie del Software, e a permettere a persone alle quali il Software è fornito a fare lo stesso, soggetto alle seguenti condizioni:

L'avviso di copyright summenzionato e questo avviso di permesso devono essere inclusi in tutte le copie o porzioni del Software sottostante.

IL SOFTWARE E' FORNITO “COSI' COM'E”, SENZA GARANZIA DI ALCUN GENERE, ESPRESSA O IMPLICITA, INCLUDENDO E SENZA ESSERE LIMITATO ALLE GARANZIE DI POTER ESSERE VENDUTO, L'IDONEITA' A UN PARTICOLARE FINE E LA NON VIOLAZIONE DEI DIRITTI ALTRUI. IN NESSUN CASO GLI AUTORI O I DETENTORI DEL COPYRIGHT SARANNO RESPONSABILI PER QUALSIASI RECLAMO, DANNO O ALTRA RESPONSABILITA', SIA IN FORZA DEL CONTRATTO, IN SITUAZIONE NON CONTEMPLATE NEL CONTRATTO O ALTRO, CHE NASCA DA, AL DI FUORI O IN RIFERIMENTO AL SOFTWARE O ALL'USO O AD ALTRE QUESTIONI RIGUARDANTI IL SOFTWARE.