

Spett.li

Uffici di Presidenza riuniti delle Commissioni 1ª e 7ª del Senato, integrati dai rappresentanti dei Gruppi parlamentari, in merito al disegno di legge n. 2598 (d-l 36/2022 - ulteriori misure attuazione PNRR)

commissioneistruzione@senato.it

Oggetto: Relazione su possibili azioni per rafforzare la tutela dell'espressione e riproduzione digitale del patrimonio culturale italiano

Onorevoli Senatori,

come da richiesta pervenutami (prot. N. 683/7a) e per la quale ringrazio, sono ad inviare una breve relazione in merito al tema di cui sopra.

Rimango a disposizione per ogni integrazione/chiarimento.

Con i migliori saluti,

Prof. Avv. Eugenio Prosperetti – professore a contratto di Informatica Giuridica – Dipartimento di Giurisprudenza, Università LUISS “Guido Carli” – eprospertti@luiss.it

1. Introduzione – la tutela del patrimonio culturale nei confronti della digitalizzazione a scopo commerciale e le nuove modalità di sfruttamento mediante realtà virtuale e realtà aumentata

Come noto, nell'ambito degli interventi del PNRR (Missione 1 C3.1 Investimento 1.1 Strategia Digitale e Piattaforme per il Patrimonio Culturale), specifica attenzione è dedicata alla digitalizzazione di quanto contenuto in musei, archivi, biblioteche e luoghi della cultura, favorendo lo sviluppo di servizi da parte del settore culturale e creativo.

E' opportuna una riflessione circa la tutela del patrimonio culturale dello Stato e degli Enti territoriali nei confronti di nuove tecniche di sfruttamento, basate sulla creazione di mondi virtuali e sull'uso della realtà aumentata.

Si tratta di tecnologie che prevedono un'esperienza immersiva dell'utilizzatore, il quale si ritrova a navigare mondi virtuali.

Nel caso delle piattaforme social di nuova generazione, che prevedono ampio uso della realtà virtuale, l'utente – sullo schermo o mediante un visore in grado di rendere del tutto immersiva l'esperienza – si muove in un mondo digitale nel quale interagisce con altri utenti.

Il mondo digitale, usato come interfaccia del social network o del gioco o, semplicemente per come mostra virtuale di luoghi, monumenti e musei, viene “visitato” senza bisogno di muoversi dalla propria casa e può divenire una “destinazione” in cui molte persone trascorrono tempo considerevole.

Questo tipo di tecnologie, a seconda di come usate, possono essere una grande opportunità per promuovere il turismo, o, altrettanto facilmente, dannose per l'immagine e la conoscenza del patrimonio culturale italiano nel mondo.

I mondi digitali in questione non sono infatti, necessariamente, mondi di fantasia, che non hanno rispondenza nel reale: essi possono facilmente incorporare elementi provenienti dalla realtà - quali potrebbero essere un monumento o un'intera città. Nulla assicura la corrispondenza al reale anche se il mondo virtuale utilizza luoghi e denominazioni prese dal mondo reale, se non le norme sulla proprietà intellettuale e alcune norme amministrative che - tuttavia - l'Italia non è organizzata per monitorare e far rispettare in questi ambiti digitali.

Nelle tecnologie a realtà aumentata elementi grafici tridimensionali sono usati ed incorporati in una ripresa video del contesto reale in cui si trova l'utente che potrebbe - ad esempio - visualizzare un famoso quadro o una celebre statua nel proprio soggiorno mediante il proprio dispositivo elettronico, anche modificandolo. Ad esempio, potrebbe essere creato un videogioco nel quale gli utenti combattono virtualmente tra di loro mediante smartphone, nel quale potrebbero vedere la piazza della propria città trasformata nell'arena del Colosseo. Un social network potrebbe altrettanto facilmente utilizzare l'ambientazione di una famosa basilica o palazzo monumentale italiano per un centro commerciale online dove esporre articoli e servizi in vendita online.

In passato alcune località nel mondo hanno tratto grande beneficio dal riprodurre in loco monumenti del patrimonio culturale italiano; tali riproduzioni locali sono nel tempo diventate attrazioni turistiche internazionali ed alcuni turisti conoscono l'Italia solo attraverso queste rappresentazioni adulterate (es. i casinò/centri commerciali di Las Vegas ispirati a Venezia o all'antica Roma) e non sentono la necessità di vedere l'originale; esiste nel contesto digitale l'astratta possibilità che si sviluppi una analoga forma di turismo "virtuale" in cui il patrimonio culturale del nostro Paese viene usato per attrarre utenti in modi che poco hanno a che fare con la promozione culturale italiana.

Dopo una sintetica disamina delle tutele normative già esistenti, si esporranno alcune proposte che, nel contesto degli interventi del PNRR, sono state pensate per integrare e rendere effettive, anche a livello internazionale e nel contesto dei nuovi sfruttamenti digitali, i limiti che già l'ordinamento pone allo sfruttamento a scopo commerciale delle riproduzioni del patrimonio culturale.

2. Breve disamina delle tutele normative esistenti

Va premesso che la normativa - anche in attuazione anche delle Direttive UE sul riutilizzo delle informazioni nel settore pubblico (PSI) - si è da tempo orientata nel senso di liberalizzare la riproduzione del patrimonio culturale, laddove questa non sia effettuata a scopo di lucro o sia effettuata al solo fine di valorizzare il medesimo.

Al contempo, esistono limiti alla possibilità di subordinare ad autorizzazioni di sorta, la riproduzione di monumenti e opere presenti situate in luogo pubblico e sui quali sia trascorso il termine di protezione assicurato dal diritto d'autore, come ovviamente accade per i monumenti storici italiani (c.d. diritto di panorama).

Dobbiamo dunque distinguere se la ripresa riguarda: a) beni sui quali insistano veri e propri diritti di proprietà intellettuale; oppure b) beni liberi da titoli di proprietà intellettuale, ma soggetti ai vincoli della disciplina amministrativa del Codice dei Beni Culturali; oppure c) beni esposti alla pubblica visione in luogo pubblico.

La normativa attuale consente di assoggettare ad autorizzazione e/o concessione gli sfruttamenti commerciali delle riproduzioni delle prime due categorie. Riguardo all'ultima categoria, viene in

questione la c.d. “libertà di panorama”. Una articolata casistica giurisprudenziale francese¹, ha potuto stabilire vi è piena libertà di riproduzione riguardo alle riprese effettuate dall’esterno dei confini dei monumenti, mentre residua la facoltà dell’ente custode del monumento di regolamentare ed assoggettare a concessione qualsiasi ripresa a scopo commerciale effettuata entro i confini del monumento. Anche per quanto riguarda le riprese effettuate dall’esterno dal monumento la libertà di panorama incontra un limite nel divieto di modificare o alterare il soggetto in maniera tale da offenderne il decoro ed i valori che esso esprime².

Laddove invece si versi nelle casistiche a) e b) in cui sussiste il diritto di tutelare la proprietà intellettuale del bene o lo stesso è custodito all’interno di luogo chiuso o ad accesso regolamentato, sussiste, appunto, il diritto di vietare le riproduzioni e assoggettarle a concessione.

Tale diritto è interamente amministrabile dal titolare, se si tratta di bene ancora soggetto a diritto di proprietà intellettuale.

Nel caso invece di bene sul quale non è più operante la tutela della proprietà intellettuale, il diritto deve essere esercitato nei limiti previsti dalla normativa sulle informazioni del settore pubblico.

La citata Direttiva PSI-3³ prevede al riguardo, a favore di istituti culturali e musei un’eccezione al principio della gratuità ed obbligatorietà delle licenze di utilizzo dei documenti pubblici. Tale eccezione è prevista sempre a favore di musei, biblioteche (comprese quelle universitarie) ed archivi, nonché di ogni altra pubblica amministrazione/organismo di diritto pubblico, nel caso in cui questa debba generare utili per coprire una parte sostanziale dei costi correlati allo svolgimento del proprio servizio pubblico⁴. Laddove si applichi l’eccezione di cui sopra, gli enti interessati possono prevedere costi di concessione per la riproduzione commerciale, che non siano limitati al costo marginale per l’ente, ma siano altresì correlati agli investimenti per tutelare il patrimonio affidato all’Ente. E’ possibile inoltre stipulare accordi di esclusiva se l’oggetto è quello della digitalizzazione di risorse culturali.

Nelle casistiche descritte in cui la Pubblica Amministrazione/Ente ha titolo di richiedere oneri concessori per la riproduzione, è possibile utilizzare la tutela prevista dal Codice dei Beni Culturali all’art. 107: l’ente che ha in custodia il bene ha quindi il diritto (non l’obbligo) di autorizzare la riproduzione a fronte del pagamento delle tariffe previste nel tariffario che abbia approvato.

Il problema di tale regime è che tali tariffe non sempre sono state approvate dai singoli enti e/o sono prontamente disponibili; inoltre, non è certamente agevole comprendere, nella complessa articolazione degli enti culturali nazionali e regionali, quale sia effettivamente l’ente a cui rivolgersi. Peraltro, i singoli enti potrebbero non avere una risposta a richieste di utilizzare riproduzioni tridimensionali di beni culturali in contesti “virtuali”, poiché la normativa di cui all’art. 107 del Codice dei Beni Culturali è pensata per riproduzioni di immagini online o in edizioni a stampa.

3. Interventi possibili

Per tali motivi, nel contesto del PNRR, ha senso effettuare una riflessione sull’opportunità di potenziare le tutele contro lo sfruttamento commerciale non autorizzato del patrimonio culturale

¹ Cfr. Cour de Cassation, 2.5.2001 e ass. plen., 7.5.2004.

² Cfr. al riguardo circolare MIBACT, Ufficio Servizi Aggiuntivi, n. 50, del 7.6.1995 e risposta del Ministero a interpellanza parlamentare sul tema del 1.10.2007. Cfr. anche G. RESTA (a cura di), Diritti esclusivi e nuovi beni immateriali, cap. IV, 579 ss., UTET, 2011; cfr. inoltre M.C. PANGALLOZZI, La fruizione del patrimonio culturale nell’era digitale: quale evoluzione per il “museo immaginario”, in EIDON, 2/2020.

³ Cfr. Direttiva UE 1024/2019 attuata mediante D.Lgs. 200/2021, che modifica D.Lgs. 36/2006.

⁴ Ai sensi dell’art. 7 comma 3-ter, D.Lgs. 36/2006 e s.m.i., il Ministero dell’Economia è obbligato a tenere un elenco aggiornato degli enti che possono beneficiare di tale eccezione.

italiano, adeguandole ai nuovi contesti digitali. Una effettiva tutela non può che essere il risultato di investimenti ed innovazione su più fronti:

- potenziare le attività di vigilanza, attribuendo ad un'entità centrale – una sorta di Agenzia o Soprintendenza del patrimonio culturale online - il compito di monitorare eventuali diffusioni vietate del patrimonio culturale italiano, con poteri di intervento per applicare le sanzioni previste dalla normativa vigente⁵;
- Attribuire alla sopra citata Agenzia/Soprintendenza online il potere/dovere di intermediare in nome e per conto di tutti gli altri enti culturali italiani, ivi inclusi quelli autonomi, negoziando e concedendo in licenza riproduzioni digitali del patrimonio culturale italiano e emanando linee guida valide per le varie forme di riproduzione online, la cui tutela può essere concordata con le principali piattaforme; in sostanza occorre rendere disponibile una piattaforma online attraverso cui i soggetti interessati a una riproduzione ed uso online a scopo commerciale del patrimonio culturale italiano, si possano rivolgere con procedure standard, accedendo a un sistema di licenze standard, per gli usi più comuni o alla possibilità di richiedere licenze *ad hoc*. Il nuovo ente dovrebbe avere il potere e il compito di intermediare ogni richiesta con l'ente appropriato e di imporre un sistema tariffario per tali licenze, obbligatorio per tutti gli enti. Non dovrebbe residuare per un ente culturale la possibilità di imporre tariffe diverse o rifiutare una licenza prevista dall'Ente centrale. Si cita ad esempio il sistema di licensing del British Museum che, al livello più semplice, è basato sulle licenze Creative Commons, che autorizzano utilizzi non commerciali che non alterino le opere, ma richiedono invece autorizzazione e pagamento per utilizzi commerciali/derivativi.
- Attribuire alla sopra citata Soprintendenza online fondi e poteri per procedere, in coordinamento con i vari enti custodi dei singoli beni e con gli istituti centrali per il catalogo, alla digitalizzazione tridimensionale dei beni del patrimonio italiano, al fine di registrare marchi culturali e modelli di design a tutela dei medesimi e creare un sistema di token non fungibili (NFT) che certifichi l'autenticità del modello digitale creato; in questa maniera l'Italia potrà offrire un catalogo di beni culturali digitali "certificati originali" ed evitare che soggetti terzi possano affermare di aver creato l'originale digitale di un monumento o un'opera.
- Creare altresì un sistema di licensing internazionale dell'uso dei suddetti modelli ed un tariffario chiaro con possibilità di acquisto online della licenza. Tali marchi/modelli saranno utilizzati per irrobustire ulteriormente il sistema di licensing, fondando la riproduzione degli elementi più caratteristici su autorizzazioni basate su diritti di proprietà intellettuale.

In ragione di quanto sopra discusso, un intervento che di rafforzamento della tutela del patrimonio culturale nei confronti di forme degradanti di sfruttamento commerciale digitale, dovrebbe essere operato su più fronti, tesi a rendere effettiva la normativa esistente che attribuisce agli Istituti che hanno in consegna i beni la potestà di autorizzare tali usi.

Si suggerisce di valutare le seguenti ipotesi per un intervento articolato su più fronti nel contesto del PNRR:

⁵ Tale intervento potrebbe ispirarsi a quello effettuato in Francia nel 2007 con la costituzione di un'Agenzia per il patrimonio immateriale dello Stato.

- Creare – mediante il portale Italia.it o altrimenti – una interfaccia unica per la richiesta dei diritti di riproduzione digitale delle opere del patrimonio culturale italiano e rendere disponibile un tariffario unico, che tenga conto anche dei contesti della realtà virtuale/aumentata;
- Creare una unità con poteri di vigilanza a livello internazionale e con specifici compiti di raccordo/interfaccia con le grandi piattaforme, che possa contestare eventuali violazioni, applicare e riscuotere le relative sanzioni e, se necessario, promuovere le necessarie azioni legali ma, anche, concordare linee guida a tutela e modalità di rappresentazione delle opere/licenze con gli operatori, grandi e piccoli, delle piattaforme digitali;
- Anche sfruttando l’immenso patrimonio di documentazione già presente nell’Istituto Centrale per il Catalogo, procedere a creare un archivio di rappresentazioni tridimensionali digitali dei principali monumenti, evitando che tale compito sia assunto da piattaforme commerciali, che operano in base ad accordi diretti a consentire ad esse lo sfruttamento del modello digitale risultante. Utilizzare le tecnologie di tokenizzazione NFT (Non-Fungible-Token) per assegnare un valore di “originale” certificato alle immagini e riproduzioni digitali che possono essere ottenute in licenza dallo Stato italiano, al fine di differenziarle rispetto a riproduzioni effettuate da terzi.
- Attraverso l’unità di vigilanza e tutela di cui sopra, che si dovrà coordinare con gli enti culturali che hanno in consegna i vari beni, creare una serie di “marchi culturali” corrispondenti alle principali caratteristiche architettoniche/grafiche dei principali beni culturali che si intende tutelare, in maniera da poter contestare l’eventuale violazione di marchio in caso di riproduzione non autorizzata e non rientrante nei casi di libera riproduzione previsti dalla Legge, anche utilizzando i sistemi internazionali di tutela del marchio già esistenti.