

## Mondi virtuali e diritto

FEDERICO DI MARTINO<sup>1</sup>

SOMMARIO: Premessa. – 1. Mondi virtuali: descrizione. – 2. Mondi virtuali e categorie affini. – 3. I soggetti. – 4. Eula e altri rapporti contrattuali. – 5. Proprietà dei beni virtuali ed economia. – 6. Profili penalistici. – 7. Proprietà intellettuale. – 8. La responsabilità del gestore. – 9. Governance. – 10. Conclusioni.

### *Premessa*

Con il presente scritto si intende fornire una panoramica sulle problematiche giuridiche legate ai mondi virtuali. La letteratura italiana in merito, infatti, diversamente che in altri Paesi<sup>2</sup>, appare molto lacunosa; si nota, in particolare, la scarsa presenza di articoli che trattino la materia in modo sistematico, concentrandosi invece su singoli aspetti o singoli mondi virtuali<sup>3</sup>. Si illustrerà, dapprima, il concetto di mondo virtuale e si definirà il campo di indagine; successivamente verranno passate in rassegna le principali macro-aree giuridiche interessate; per la trattazione approfondita di singoli temi si rimanderà a specifiche opere straniere e, ove possibile, italiane.

### *1. Mondi virtuali: descrizione*

Non esiste, attualmente, una definizione condivisa di mondo virtuale; per comprenderne la natura è allora utile richiamare quegli elemen-

<sup>1</sup> Si ringraziano Massimiliano Carleo, Davide Carnevali e Arianna Sardella per il prezioso aiuto.

<sup>2</sup> Una delle opere al momento più complete in materia è G. LASTOWKA, *Virtual Justice*, Yale University Press, New Haven, 2010, alla quale si rimanda altresì per un'approfondita bibliografia.

<sup>3</sup> Cfr. R. BOCCHINI, *Nuovi beni e mondi digitali*, in D. VALENTINO (a cura di), *Manuale di diritto dell'informatica*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli, 2011, pp. 377-383; E. BERLINGIERI, *Second Life e i mondi metaforici*, in E. BERLINGHIERI, *Legge 2.0*, Apogeo, Milano, 2008, pp. 257-274.

ti comunemente riconosciuti come propri di ciascuno di questi “universi”: persistenza, fisicità, interattività<sup>4</sup>.

Per persistenza si intende l'esistenza autonoma del mondo, a prescindere cioè dalla presenza di eventuali utenti; tale caratteristica vale a distinguere i mondi virtuali da una categoria per certi versi affine: i videogiochi. In questi ultimi il “mondo” esiste fintantoché l'utente utilizza il software; nei primi, al contrario, l'utente può solo contribuire a determinare ciò che succede all'interno dell'ambiente virtuale (in una misura di volta in volta maggiore o minore) ma non può in alcun modo “spegnere” il mondo stesso.

La fisicità, invece, consiste nell'insieme di regole strutturali che governano il mondo: vale a dire, ad esempio, la consistenza dei terreni o degli edifici, la gravità, la possibilità o meno di volare, ecc.

Per interattività, infine, si intende la possibilità per l'utente di interagire con gli elementi presenti all'interno dell'ambiente virtuale. Come nel caso precedente, anche il livello di interattività può variare di molto in relazione allo specifico mondo.

Al di là di queste caratteristiche comuni, ogni mondo virtuale presenta le sue peculiarità.

Dal punto di vista della struttura, la tipologia più comune è quella basata sul sistema *client-server*. Il mondo risiede su un *server*, mentre l'utente accede tramite il *client* installato sul proprio computer. In questo caso tutti i dati non sono nella diretta disponibilità dell'utente, ma vengono detenuti dal gestore del mondo virtuale. Altro possibile modello è quello basato sulla struttura *peer-to-peer*, dove il mondo virtuale non risiede su un *server* centrale e i dati sono condivisi dai computer di tutti gli utenti; ad oggi, tuttavia, tale tipologia è pressoché inesistente.

I mondi virtuali si differenziano altresì in base alla tipologia dei contenuti offerti. La categoria largamente più diffusa è rappresentata dai mondi con finalità ludiche e sociali<sup>5</sup>; i mondi virtuali appartenenti a

<sup>4</sup> Cfr., per tutti, E. CASTRONOVA, *Universi sintetici*, Mondadori, Milano, 2005, pp. 94 ss.

<sup>5</sup> In C. DOUGHERTY, G. LASTOWKA, “Virtual Trademarks”, *Santa Clara Computer and High Technology Law Journal*, [http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1093982](http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1093982), (09/12/2012) viene riportata la seguente tripartizione: Game Worlds; Social Worlds; User-Generated Worlds.

## Abstract

### *Mondi virtuali e diritto*

Con il presente scritto si intende fornire una panoramica sulle problematiche giuridiche legate ai mondi virtuali. La letteratura italiana in merito, infatti, diversamente che in altri Paesi, appare molto lacunosa; si nota, in particolare, la scarsa presenza di articoli che trattino la materia in modo sistematico, concentrandosi invece su singoli aspetti o singoli mondi virtuali. Si illustrerà, dapprima, il concetto di mondo virtuale e si definirà il campo di indagine; successivamente verranno passate in rassegna le principali macro-aree giuridiche interessate; per la trattazione approfondita di singoli temi si rimanderà a specifiche opere straniere e, ove possibile, italiane.

### *Rights in virtual worlds*

In the present article, the author intends to provide an overview on legal issues related to virtual worlds. In fact, Italian production on the subject, unlike foreign one, is quite lacking. The few articles on the subject matter are related to single arguments or single virtual worlds. The first part of the article is about virtual world concept and defines the research field. Then, the main pertaining legal macro areas will be analyzed. For a deep analysis of single arguments there will be a reference to foreign (and, whether possible, Italian) specific articles.

## Nuove forme di regolamentazione contrattuale nell'utilizzo di opere dell'ingegno in rete

FRANCESCO DI TANO

SOMMARIO: 1. Introduzione. – 2. Le nuove realtà del *web 2.0*: *social networks* e siti *user-generated content*. – 3. Le condizioni contrattuali delle piattaforme *web* più visitate: il contratto di utilizzo del sito *web*. – 4. (segue) I diritti di proprietà intellettuale sui contenuti pubblicati. – 5. (segue) La licenza d'uso sui contenuti concessa dall'utente. – 6. (segue) La licenza d'uso sul software concessa dalla piattaforma *web*. – 7. (segue) La responsabilità sui contenuti pubblicati. – 8. (segue) La pubblicazione di contenuti oggetto di diritti di terzi. – 9. (segue) La conservazione dei contenuti. – 10. Considerazioni conclusive.

### 1. Introduzione

Internet, grazie alle possibilità concesse dal *World Wide Web*, ha rappresentato uno dei fattori più influenti sul cambiamento del contesto sociale degli ultimi 20 anni. Com'è noto, trattandosi di reti di computer interconnesse a livello mondiale e globale, esso rappresenta ormai lo strumento di comunicazione di massa per eccellenza ed ha inevitabilmente ampliato le possibilità di concretizzazione della libertà di espressione, principio tutelato costituzionalmente da tutti gli Stati democratici.

Parallelamente a questo importante e positivo aspetto, è, però, aumentata enormemente anche la fruizione delle opere dell'ingegno in Rete. Ciò ha comportato, dunque, la necessità di individuare soluzioni generali e astratte di carattere normativo e, dall'altra, invece, lo sviluppo e il proliferarsi di condizioni generali di regolamentazione adottate unilateralmente da siti e piattaforme *web*.

Il cosiddetto *Web 2.0* ha, infatti, incoraggiato gli utenti della Rete a creare, unire e condividere contenuti *online*. Con riferimento a questo genere di opere, si sono sviluppate pratiche informali di tutela del diritto d'autore, in grado di porre rimedio alle lacune delle discipline normative in materia, sicuramente eccessivamente rigide e non adatte a gestire

l'estrema dinamicità del fenomeno. Come si può osservare dalla prassi, la legge sul diritto d'autore, intesa come insieme di nozioni teoriche, non necessariamente riesce ad operare in tutte le fattispecie concrete. Spesso, sul *web*, il contorno del diritto autorale, anziché essere predefinito, viene delineato grazie ad accordi liberi e non organizzati tra utenti, titolari dei diritti ed eventuali fornitori di piattaforme e intermediari, frutto di vere e proprie concessioni reciproche.

Il presente contributo si pone, dunque, l'obiettivo principale di analizzare le pratiche regolamentatrici adottate dai nuovi siti e piattaforme web che caratterizzano il *web 2.0*, ovvero sia i *social networks* e i siti *user-generated content*, premessa una necessaria panoramica su di essi. Successivamente, verrà condotto un esame specifico sulle singole condizioni contrattuali delle suddette realtà, con particolare approfondimento sulle peculiarità e gli aspetti critici delle stesse.

## *2. Le nuove realtà del Web 2.0: social networks e siti user-generated content*

Nell'ambito del nuovo *web 2.0*, l'utente della rete – come si è potuto osservare – ha contribuito e contribuisce tuttora all'evoluzione della stessa, attraverso la produzione e diffusione di contenuti e le interazioni con gli altri utenti. La differenza principale rispetto alla prima versione del *world wide web* è rappresentata dallo sviluppo di piattaforme, siti e più in generale strumenti che consentono, dapprima, la realizzazione di qualsivoglia creazione intellettuale, e, poi, il suo inserimento e pubblicazione on-line. Tutto ciò ha indotto le persone a farsi attrici di tale procedimento creativo, avviando quella che è stata definita la spirale virtuosa dell'effetto di rete: l'aumento dei contributi ha comportato un aumento degli accessi, che, a sua volta, ha incentivato la produzione di nuovi contenuti; tale incremento ha poi necessitato e ottenuto un miglioramento degli strumenti per la creazione di opere e l'accesso alle medesime, con consequenziale giovamento e stimolo per gli stessi contributi e accessi.

I cosiddetti *user-generated contents* (o, in italiano, contenuti generati dagli utenti) hanno dunque trovato terreno molto fertile per la loro proliferazione sul *web*. In principio furono i *blogs*, diari *online* aggiornati con articoli personali contenenti opinioni, impressioni ed esperienze degli au-

## Abstract

### *Nuove forme di regolamentazione contrattuale nell'utilizzo di opere dell'ingegno in rete*

In un contesto telematico come quello attuale, caratterizzato dall'interconnessione della globalità degli utenti e dalla possibilità di comunicare e diffondere idee, opinioni e opere a livello digitale, grazie soprattutto al successo raggiunto da fenomeni del *web 2.0* quali i *social networks* e i siti *user-generated content*, si è sviluppata l'esigenza di individuare soluzioni giuridiche di regolamentazione di tali pratiche e di predeterminare, a livello contrattuale, le condizioni di utilizzo dei servizi offerti dai suddetti siti *web*.

Questi ultimi, in particolare, hanno contribuito enormemente alla creazione e condivisione contenuti *online*. Riguardo a questo genere di opere, l'attuale disciplina del diritto d'autore appare ancora piuttosto deficitaria, caratterizzata da eccessiva rigidità a fronte della dinamicità del fenomeno. Per tale motivo, sul *web* si sono sviluppate pratiche di delineazione del diritto autorale grazie ad accordi contrattuali tra utenti, titolari dei diritti ed eventuali fornitori di piattaforme e intermediari, frutto di vere e proprie concessioni reciproche.

Il presente articolo mira ad analizzare le condizioni contrattuali proposte dai nuovi siti e piattaforme che caratterizzano il *web 2.0*, relative, in particolare, ai diritti di proprietà intellettuale sui contenuti pubblicati, alla licenza d'uso sui contenuti concessa dall'utente, alla licenza d'uso sul software concessa dalla piattaforma *web*, alla responsabilità sui contenuti pubblicati, alla pubblicazione di contenuti oggetto di diritti di terzi e alla conservazione dei contenuti, con specifica attenzione sulle peculiarità e gli aspetti critici delle stesse.

### *New forms of contract regulation in the use of intellectual property online*

In a telematic context like the present, characterized by the interconnection of the global users and the ability to communicate and disseminate ideas, opinions and intellectual works in the digital domain, mainly due to the success achieved by the phenomena of the Web 2.0 sites, such as social networks and user-generated content, has been developed the need to find legal solutions to the regulation of such practices and to predetermine, by contract, the terms of use of the services offered by these websites.

The latter, in particular, have contributed greatly to the creation and sharing content online. Regarding this kind of work, the current legislative framework of copyright is still rather flimsy, characterized by excessive rigidity in the face of dynamic phenomenon. For this reason, on the web have been developed practices of regulation of the copyright through agreements between users and rights holders and any platform providers and intermediaries, as the result of genuine mutual concessions.

This article aims to analyze the contractual conditions proposed by the new sites and platforms that characterize Web 2.0, relating, in particular, to the intellectual property rights on the published content, to the license granted by users on the contents, to the Software license granted by the web platform, to the responsibility for the content published, to the publication of content subject to third party rights, and to the retention of content, with a specific focus on the their peculiarities and critical aspects.

## La genesi della prova digitale: analisi prospettica dell'ingresso dell'informatica forense nel processo penale

DONATO LA MUSCATELLA<sup>1</sup>

SOMMARIO: 1. Premessa. – 2. Il profilo tecnico. – 3. Il dato normativo. – 4. L'acquisizione della fonte di prova. Filtri processuali e dinamiche sanzionatorie. – 5. Gli effetti della violazione dei parametri codificati. – 6. Le prospettive applicative. – 7. La valutazione della nuova prova.

### 1. Premessa

Le ineliminabili caratteristiche intrinseche della prova digitale, tanto peculiari da imporre, su impulso comunitario, una specifica novella codicistica, informeranno questa disamina, orientando la prospettiva interpretativa e qualificando le scelte esegetiche alla luce delle loro conseguenze operative<sup>2</sup>.

Per questa ragione, prima di esaminare i profili processuali del tema, si descriveranno brevemente alcuni aspetti di natura informatico forense.

Tale premessa, invero, risulta opportuna anche per introdurre la duplice natura di garanzie che circondano questo particolare tipo di evidenza.

Da un lato esistono criteri che, a seguito dell'intervento legislativo del 2008, sono assurti al rango di parametri normativi delle investigazioni digitali.

Dall'altro vi è il panorama, ben più ampio, di accorgimenti tecnici elaborati dalla comunità scientifica di riferimento e necessari per garantire la genuinità delle fonti di prova.

<sup>1</sup> Avvocato in Ferrara, Perfezionato in *Computer Forensics* ed Investigazioni Digitali presso l'Università degli Studi di Milano.

<sup>2</sup> Alcuni dei risultati di tale studio sono stati anticipati in precedenza (D. LA MUSCATELLA, "La ricerca della prova digitale e la violazione delle best practices: un'attività investigativa complessa tra recenti riforme e principi consolidati", *Cyberspazio e Diritto*, Vol. 12, n. 2-2011, pp. 221-232).



## 2. Il profilo tecnico

A questo proposito, il dato di partenza è l'esistenza di una pleora di linee guida, protocolli, parametri tecnici di riferimento aventi, spesso, presupposti e finalità diverse. Può essere utile passarli rapidamente in rassegna per coglierne le diverse caratteristiche.

Una prima categoria di protocolli comprende quelli elaborati dalle agenzie di controllo dei diversi Paesi, nel tentativo di coniugare la miglior scienza ed esperienza con le esigenze processuali imposte dai diversi riti<sup>3</sup>.

Un secondo gruppo di linee guida ha origine prevalentemente commerciale e racchiude documenti che, pur con estrazione differente, mirano ad uniformare le metodologie operative all'interno degli enti pubblici<sup>4</sup> o in ambito di *incident response* aziendale.

Una terza famiglia di convenzioni, infine, più ristretta, è composta da *standard* puramente tecnici, privi di ogni rinvio al panorama giurisdizionale, che puntano a divenire riferimento degli esperti e minimo comune denominatore transnazionale<sup>5</sup>. Un esempio importante di questa tipologia di linee guida, benché si tratti di protocolli ancora in fase di elaborazione, è lo *standard* ISO/IEC 27037 "*Guidelines for identification, collection, acquisition and preservation of digital evidence*"<sup>6</sup>. Pur con un bacino d'applicazione limitato alle sole fasi di identificazione, acquisizione e preservazione delle evidenze, infatti, costituiscono il primo tentativo effettivo di codificare una sorta di "linguaggio comune" della co-

<sup>3</sup> A titolo esemplificativo, si possono citare le *Good Practice Guide for Computer based Electronic Evidence* (aggiornate l'ultima volta nel 2009) promosse nel Regno Unito dalla *Association of Chief Police Officers*, contenenti le *flow charts* operative ed una corposa appendice legislativa, o le *Best practices for seizing electronic evidence* dei Servizi Segreti degli Stati Uniti, manuale per i cc.dd *first responders* che intervengano sulla scena.

<sup>4</sup> Possono essere reperiti sulla Rete con facilità, ad esempio, i manuali del *National Institute of Standard and Technologies* (N.I.S.T.), suddivisi per contesto operativo e dispositivi da esaminare (*computer*, cellulari, *pda*, etc.).

<sup>5</sup> Vedi AA.VV., *Digital Evidence: Standard and Principles, Forensic Science Communications, April 2000*, vol.2, n°2 (<http://www.fbi.gov/hq/lab/fsc/backissu/april2000/swgde.htm>) o *Guidelines for Evidence Collection and Archiving* (RFC 3227) de *The Internet Society*.

<sup>6</sup> La data di pubblicazione ufficiale prevista dall'*International Organization for Standardization* è, attualmente, il 26.10.2012, come denunciato dal sito *internet* dell'ente ([http://www.iso.org/iso/iso\\_catalogue/catalogue\\_tcl/catalogue\\_detail.htm?csnumber=44381](http://www.iso.org/iso/iso_catalogue/catalogue_tcl/catalogue_detail.htm?csnumber=44381)).

## Abstract

*La genesi della prova digitale: analisi prospettica dell'ingresso dell'informatica forense nel processo penale*

In tema di investigazioni digitali già svolte dall'autore, approfondisce gli aspetti processuali relativi alla possibilità di propagazione dell'invalidità ad atti di indagine conseguenti a quello viziato. In particolare, la disamina teorizza la possibilità di una peculiare inutilizzabilità derivata della prova digitale. Sviluppa, poi, il campo della valutazione della prova scientifica, tentando di mutuare in sede nazionale una teoria, proposta negli Stati Uniti, che costituisce il risultato ultimo di un percorso avviato dai primi interpreti del Daubert Test. L'analisi, infine, fornisce esemplificazioni pratiche e tiene conto degli arresti più recenti di dottrina e giurisprudenza, nonché delle questioni operative più diffuse nella prassi forense.

*The genesis of digital evidence: prospective analysis on the impact of digital forensics in criminal proceedings*

The Essay, starting from reflections on digital investigations already carried out by the Author, discusses procedural aspects related to the possibility of invalidity propagation to investigation acts resulting from the flawed. More specifically, the examination theorizes the possibility of a peculiar derived digital evidence exclusion. It develops, then, the field of scientific evidence evaluation, trying to borrow at a national level a theory, proposed in the United States, which is the end result of a process initiated by Daubert Test first performers. The analysis, then, provides practical examples and takes account of the most recent legal theories and Court holdings, as well as operational issues more common in forensic practice.