

**“Tecnoistruzione e Governance della conoscenza:
normare l’e-learning?”**

di Eliana Flores

CONSIDERAZIONI E PROSPETTIVE DIDATTICO-METODOLOGICHE SULL'E-LEARNING ED INTERSEZIONI NORMATIVE, QUANDO LA TECNOLOGIA DELL'EDUCAZIONE INTERFACCIA IL MONDO GIURIDICO: DESTINATO A CHI SI OCCUPA DI FORMAZIONE ON LINE ED UTILIZZA *ASSETS* DIGITALI.

LE NORME IN GENERALE E QUELLE SUL DIRITTO D'AUTORE IN PARTICOLARE SONO TRATTATE: - DA UN PUNTO DI VISTA OGGETTIVO, CON RIFERIMENTO AGLI *ASSETS* DIGITALI; - DA UN PUNTO DI VISTA SOGGETTIVO, CON RIFERIMENTO AI SOGGETTI DELLA RELAZIONE FORMATIVA, PERTANTO DOCENTI, TUTORS, DISCENTI....

Un ringraziamento particolare a due persone speciali. Il primo mi ha insegnato ad andare **oltre** le nuove tecnologie, la seconda ad andare **oltre** l'aula di formazione: il mio prof. Alessandro Trojani, la mia corsista, dott.ssa Annalisa Cuturi.

Sommario:

1. Problemi e prospettive dei nuovi scenari della formazione: gli ambienti di e-learning
2. “Knowledge governance” tra limiti e libertà
3. La madre del figlio tra regulation e deregulation
4. plug-us. . .
5. Confini giuridici del nuovo paradigma dei contenuti didattici digitali: premessa
6. segue: i minori
7. segue: i disabili
8. segue: la p.a.
9. Il nuovo paradigma degli e-contents, assets, learning objects, contenuti didattici digitali
10. segue: aspetti oggettivi e soggettivi del nuovo paradigma

- 11.segue: prodotto/pacchetto multimediale o ipermediale complesso
- 12.segue: prodotti editoriali (testi, e-book, testata telematica, ipertesti, files testuali, manoscritti, testi musicali) in formato digitale
- 13.segue: fotografie ed opere fotografiche, immagini, disegni ed arti figurative
- 14.segue: musica, files audio
- 15.segue: banche-dati
- 16.segue: software, animazioni, video-giochi, etc...
- 17.segue: siti e pagine web
- 18.segue: caratteri (fonts)
- 19.segue: metadata
- 20.diritto d'autore a "legame debole" e "scritti di prossimità": linguaggi, orali
tà, scrittura, tecnotesti, tecnoredazione. Nuova, o entropia della conoscenza?
- 21.Scenari di knowledge management per l'e-learning
- 22.Proprietà intellettuale, piattaforme di e-learning e brevetto: considerazioni
iniziali sulla libertà delle idee
- 23.segue: Stallman ed i brevetti
- 24.segue: Boyle ed il dibattito dottrinario sull'intellectual property
- 25.Il riutilizzo dell'informazione pubblica ed il riuso nella politica della U.E.
- 26.Soggetti e governance della formazione: tic, piattaforme, metodologie e li
bertà d'insegnamento
- 27.La libertà d'insegnamento e l'e-learning.

1. PROBLEMI E PROSPETTIVE DEI NUOVI SCENARI DELLA FORMAZIONE: gli ambienti di e-learning

Il mondo della formazione, dell'istruzione e dell'apprendimento con all'avvento dei supporti digitali e del web si è dovuto scontrare in modo crescente anche con il mondo del copyright.

Precedentemente vi era un modello che funzionava senza tanti traumi: gli allievi, i docenti, gli autori, i testi scritti.

Ognuno di noi ha in mente quasi esclusivamente un solo *format* di violazione, che rimaneva molto circoscritto alla reprografia.

Oggi che le tecnologie dell'informazione e della comunicazione si sono riversate come una valanga anche sull'insegnamento/apprendimento, hanno parallelamente ed assolutamente scompaginato il vecchio modello, non solo dal punto di vista giuridico, ma altresì pedagogico-didattico, metodologico, economico, comunicazionale, sia per l'aumento della quantità di *contenuti* disponibili per la didattica che per la nascita di un'alternativa al secolare metodo di "fare scuola".

E pluriprospettica sarà la seguente trattazione del diritto d'autore nei processi formativi, in una ricerca giusnaturalistica della disciplina applicabile, con riferimento:

- all'organizzazione: distinguendo tra formazione commerciale e formazione istituzionale;
- ai soggetti: distinguendo tra area manageriale, metodologico-didattica, tecnologica;
- agli *e-contents, assets*: ove il *knowledge*, la cultura ora "si accende ed è gassosa".

L'esigenza e l'attività dell'uomo di *conservare* per sé e per gli altri parole, immagini e pensieri sarà nata con l'uomo ed è un cammino che ha l'età dell'uomo.

Lasciare traccia, trasferire, riprodurre l'attività intangibile della mente, unica ed evanescente, emozioni, creazioni.

Dare peso con i linguaggi a qualcosa che peso non ha al fine di uscire "dal se" ed accrescere la libertà di manifestazione del pensiero.

Con le TIC, vi è il bisogno che *anche l'istruzione* e la *formazione* vivano oltre quello spazio e quel tempo di realizzazione.

Formazione a distanza (FAD), e-learning, open and distance learning, web based training (WBT), learning center, community learning, computer mediating communication (CMC), distant

learning¹, virtual learning, le speculative miscele linguistiche sono tante; non vi sono limiti per indicare una realtà non tradizionale, non convenzionale, suscettibile di estremo e permanente polimorfismo, che ancora è ai primi vagiti, ed ognuno ci mette del suo, prevalentemente in lingua inglese²

L'e-learning è anche FAD, ma non tutte le FAD sono e-learning!

FAD in senso lato è soprattutto ogni tipo di intervento formativo in cui il momento dell'insegnamento e quello dell'apprendimento si svolgono in uno spazio/tempo differente, svincolati dalla territorialità e dalla materialità.

Definizioni di cosa debba intendersi per e-learning ve ne è una schiera: se due secoli fa il filosofo del linguaggio Condillac diceva che una scienza non è altro che una lingua ben fatta e Wittgenstein asseriva che il significato delle parole è dato dalle usanze entro cui sono inserite e impiegate, includendo le pratiche educative ed istruttive, ne dobbiamo dedurre, per forza di cose, che l'e-learning è ben lontano dall'essere considerato una scienza.

Si nota che la condivisione manca addirittura a livello di definizione:

e-learning -, s.m. *“formazione e apprendimento a distanza, compiuti attraverso internet”*.

Voce inglese composta da e(lectronic) “elettronico” e learning, derivato da (to) learn “imparare” – è indicato sul dizionario Battaglia, UTET, supplemento 2004, ed indica alcuni processi, l'apprendimento e la formazione, che si svolgono sul web mediante gli strumenti di interazione sincroni ed asincroni. A contrario ne risultano escluse dalla definizione le modalità che utilizzano l'emittenza televisiva, il satellite, od altre tecnologie come quelle mobile.

Vi è chi parla di e-learning quando *“esiste una piattaforma dedicata che permette all'allievo di personalizzare autonomamente il proprio percorso formativo e diventarne protagonista utilizzando solo strumenti on-line, indipendentemente dal percorso seguito dagli altri allievi”*³.

Il riferimento in questo caso è tecnologico, ad una piattaforma, che crei un ambiente flessibile per il discente, con possibilità di adattamento quantitativo e qualitativo delle risorse disponibili.

¹ così titolava LA REPUBBLICA, supplemento *“Bit generation”* per il salone SMAU 2000, nella pagina sulla formazione: *“una delle potenzialità maggiori della Rete risiede nel distant learning, apprendimento e formazione a distanza”*, 19 ottobre 2000, 26

² vi sono molti glossari per l'e-learning in internet:

<http://www.e-formazione.tv/pages/elearning/glossario.htm>

http://www.asfor.it/sitonuovo/ACCREDITAMENTO/ProcAccr_eLearningExeMaster/ProcAcceLearningExeMaster/7_EstrattoGlossario.htm

http://www.asfor.it/sitonuovo/LETTERA%20ASFOR/Asfor_Glossario_2006.pdf

http://creself.odl.net/self/ELF/%5Bstyle.rosso%5D%5Bfont.medio%5D/p25_Glossario320.aspx?idcategoria=320&lemma=A

<http://www.nwlink.com/%7Edonclark/hrd/glossary.html>

http://www.osservatoriotecnologico.net/internet/e-learning/glossario_e-learning.htm

<http://www.learningcircuits.org/glossary.html>

³ <http://www.bibliotecheoggi.it/2003/20030400701.pdf>

G. TRENTIN in un suo saggio: “*E-learning e sue linee di evoluzione*”, usa il termine per indicare “*le modalità d’uso delle tecnologie informatiche e della comunicazione a supporto dei processi di insegnamento/apprendimento basati sull’erogazione elettronica di contenuti e l’uso di basi condivise di conoscenza, sull’apprendimento attivo e/o collaborativi*”⁴.

In questa definizione si include nell’e-learning anche il processo di insegnamento e si pone l’accento sull’aspetto semiotico-comunicazionale delle relazioni, ma si fa della metodologia del “cooperative learning” l’unica possibile; si apre altresì verso modalità c.d. *blended*.

BADRUL H. KHAN, professore associato presso la “George Washington University”, in un’intervista del 2003 vede l’e-learning come: “*..an innovative approach for delivering electronically mediated, well-designed, learned-centered and interactive learning environments to anyone, anyplace, anytime by utilizing the internet and digital technologies in concert with instructional design principles*”, reperibile integralmente con numerosi altre osservazioni in.⁵.

L’ANEE, nel rapporto sull’e-learning 2003 riporta una definizione abbastanza condivisa proprio perchè un po’ più articolata: “*L’e-learning è una metodologia di insegnamento e apprendimento che coinvolge sia il prodotto sia il processo formativo. Per prodotto formativo si intende ogni tipologia di materiale o contenuto messo a disposizione in formato digitale attraverso supporti informatici o di rete. Per processo formativo si intende invece la gestione dell’intero iter didattico che coinvolge gli aspetti di erogazione, fruizione, interazione, valutazione. In questa dimensione il vero valore aggiunto dell’e-learning emerge nei servizi di assistenza e tutorship, nelle modalità di interazione sincrona e asincrona, di condivisione e collaborazione a livello di community. Peculiarità dell’e-learning è l’alta flessibilità garantita al discente dalla reperibilità sempre e ovunque dei contenuti formativi, che gli permette l’autogestione l’autodeterminazione del proprio apprendimento; resta tuttavia di primaria importanza la scansione del processo formativo, secondo un’agenda che responsabilizzi formando e formatore al fine del raggiungimento degli obiettivi didattici prefissati*”.

Per l’americano MARC ROSENBERG, uno dei massimi esperti in materia, è “*l’uso delle tecnologie di internet per fornire una grande quantità di formazione e di soluzioni alle prestazioni per migliorare l’efficienza dei lavoratori e delle imprese*”, definizione molto contratta che proietta i vantaggi dell’e-learning lungo la linea del lifelong learning, formazione continua, training in servizio.

⁴ <http://www.ialweb.it/convegno/ud/Materiale/trentin.pdf>

⁵ http://technologysource.org/article/global_elearning_framework/

E vi è chi (ROBERTO CARNIERO, Institute for Distance Learning; Professor, School of Human Sciences, Catholic University of Portugal⁶) introduce un nuovo paradigma, quello del “New-Learning”, quasi un filo di Arianna, per indicare non un processo instabile, incerto, segmentato da questa o quella tecnologia ed infiltrato da “bolle speculative” e da riorganizzazione istituzionale, ma strumento per “*potenziare il valore delle persone e accelerare l’apprendimento e l’innovazione all’interno delle organizzazioni. Le nuove conoscenze e i nuovi apprendimenti, intensamente sostenuti dalle nuove tecnologie della comunicazione, sono il filo che ci permetterà di uscire indenni dal cambiamento vertiginoso che ci attende*”.

DESMOND KEEGAN⁷, uno dei massimi esperti a livello internazionale di istruzione a distanza già nel 1990 sentenziando che era difficile districarsi nel “*labirinto della terminologia che si incontra nella letteratura e formulare una definizione dell’area dell’istruzione*”⁸ a distanza, offriva alcune definizioni importanti (G. Dolmen, 1967; O.Peters, 1973; M: Moore, 1973; H: Holmberg, 1977) e ne coagulava una sintesi nella concorrenza di sei elementi:

- la separazione tra insegnante e discente, che distingue la FAD dall’insegnamento faccia a faccia;
- l’influenza di un’organizzazione didattica che la distingue dallo studio privato;
- l’uso di mezzi tecnici per collegare l’insegnante e il discente e portare avanti il processo educativo;
- la disponibilità di comunicazione a due vie così che lo studente possa trarre beneficio dal dialogo ed anche iniziarlo;
- la partecipazione in una forma industrializzata di istruzione che, se accettata, contiene la caratteristica della separazione radicale dell’istruzione a distanza dalle altre forme entro il campo educativo.

Il Cnipa⁹ adotta la definizione di “e-learning” che è nel Glossario Asfor: “*Metodologia didattica che offre la possibilità di erogare contenuti formativi elettronicamente (e-learning), attraverso reti Internet o reti Intranet: Per l’utente rappresenta una soluzione di apprendimento flessibile, in quanto facilmente personalizzabile e facilmente accessibile. Il termine e-learning copre*

⁶ http://www.elearningeuropa.info/index.php?page=doc&doc_id=7017&doclng=9

⁷D. KEEGAN, *Principi di istruzione a distanza*, La Nuova Italia, 1994, traduzione italiana di *Foundations of Distance Education*, London and New York, Routledge.

⁸ Ibidem, D. KEEGAN, pag. 31

⁹ “I QUADERNI, Vademecum per la realizzazione di progetti formativi in modalità e-learning – II, 2007

un'ampia serie di applicazioni e processi formativi, quali computer based learning, web-based learning e aule virtuali. In effetti, sviluppare un sistema di e-learning significa sviluppare un ambiente integrato di formazione utilizzando le tecnologie di rete per progettare, distribuire, scegliere, gestire e ampliare le risorse per l'apprendimento”.

Infine, la Commissione Europea lo definisce semplicemente come “...*the use of new multimedia technologies and the internet to improve the quality of learning by facilitating access to resources and services as well as remote exchange and collaboration*”¹⁰. E' la definizione che preferisco!

Da quasi tutte le definizioni si deduce che l'e-learning tocca in modo prepotente le metodologie d'insegnamento, anzi l'Anee ed il Cnipa utilizzano espressamente questo lessema; ed anche nel gergo degli addetti, si sente dire: “corso **in modalità e-learning**”.

¹⁰ THE ELEARNING ACTION PLAN : *Designing tomorrow's education* – COM(2001)172 final

2. ***KNOWLEDGE GOVERNANCE TRA LIMITI E LIBERTA'***

L'e-learning assorbe la metodologia, ma non è solo metodologia.

Questo aspetto, spesso trascurato, sarà ripreso nel punto che tratterò sulla libertà d'insegnamento.

La FAD (in senso lato) ha già una sua lunga storia: vi è una tradizionale divisione in tre fasi o generazioni secondo la classificazione di Nipper e Garrison¹¹.

Queste ultime grosso modo si misurano con i media utilizzati: dal cartaceo spedito per posta avvalendosi delle ferrovie, alla televisione ovvero audiocassette, fino ad internet.

Si va dalla fase monomediale (prevalentemente) della prima generazione, a quella mista, fino a quella interattiva della terza generazione, dalla posta ordinaria, al multimediale fino al web.

Si distinguono anche per il modello: da trasmissivo vs. collaborativo: il primo modello di tipo comportamentistico, assolutamente privo di spazi di interazione e collaborazione fino a quello di matrice costruttivista ricco di scambi uno-uno, uno-molti, molti-molti, molti-uno.

Alla base vi è comunque per ogni epoca una certa "filosofia della conoscenza".

Ma non solo.

Si misurano soprattutto per l'"invasione di campo" che hanno voluto porre in essere: da piccoli segmenti di mercato – un semplice corso di addestramento professionale – per quanto attiene alla prima generazione, fino all'ambizioso tentativo, oggi, di sostituzione integrale di interi interventi della didattica tradizionale universitaria, scolastica, formazione professionale, etc..

Il media utilizzato risulta inversamente proporzionale rispetto alle quote di mercato occupate dalla didattica e dalla formazione in genere.

La cronologia degli ambienti di apprendimento virtuale è possibile reperirla in: http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_virtual_learning_environments.

¹¹S. NIPPER : Third Generation Distance Learning and Computer Conferencing. In: Mason, R. & Kaye, A.: Mindweave. Communication, Computers and Distance Education. Oxford: Pergamon, 1989
D.R. GARRISON : Multifunction microcomputer enhanced audio teleconferencing: Moving into the third generation of distance education. Int. J. Of Innov. High. Ed. 3 ,1986, 26-29.

FAD di terza generazione (e-learning), vuol dire che il processo è soprattutto on-line e non si caratterizza per un'erogazione, una diffusione prevalentemente unidirezionale, ma come sistema di interazioni collaborative e quindi virtuose le quali vanno a costituire nuove competenze in un nuovo "luogo" di conoscenza.

Quindi, sistemi FAD di terza generazione significa non genericamente che la formazione è sul web, bensì che i rapporti tra i media, i soggetti, le risorse generali della rete ed i contenuti specifici del corso vanno a costituire un ambiente di apprendimento assolutamente inedito, quasi un ambiente di ricerca.

Il mercato attuale ci indica un'offerta crescente di corsi di varia tipologia che offrono vari tipi di interazione (sincrona, asincrona, mista), di ambiente software: si va da semplici strumenti come e-mail, forum, mailing lists, passando per desktop conferencing, piattaforme di knowledge management, audio e video-conference, streaming audio e video, fino ad arrivare a veri e propri ambienti tridimensionali, c.d. *virtual reality-based*, come alcune piattaforme in 3D¹².

Vantaggi, svantaggi....le opinioni si sprecano, e non è possibile convergere verso quelle che mettano tutti d'accordo perché troppe variabili sono dipendenti:

- dall'infrastruttura tecnologica
- dall'architettura complessiva dell'intervento formativo
- dalla strategia di business che si vuole adottare
- da policy di e-government:
- erogazione di servizi
- riconoscimento digitale
- flessibilità dei canali di accesso
- interoperabilità
- ristrutturazione del back-office e del front-office delle strutture formative.

Vi è chi polarizza l'attenzione sulla flessibilità dei percorsi, chi sulla facilità di aggiornamento dei contenuti, chi sull'economicità, ma deve distinguersi necessariamente caso per caso, in quanto in alcuni può esserci un grosso investimento iniziale sul prodotto tecnologico, dal momento che si dispone già di una mole di contenuti standardizzati o acquistati a basso costo in *outsourcing*, in altri sull'*instructional design* perché magari ci si avvale di tecnologie *free*.

L'offerta è sempre più ricca ed appetitosa e può articolarsi secondo vari modelli *free* o *pay*:

1 – aggregazione di contenuti

2 – distribuzione di contenuti

¹² www.vps.it/learning
<http://irispoint.vps.it/vrml.php>

- 3 – publisher
- 4 – sviluppo di contenuti su commissione
- 5 – sviluppo autonomo di contenuti
- 6 – detenzione di copyright e royalties
- 7 – intermediazione di contenuti
- 8 – portali generalisti
- 9 – portali specialistici
- 10 – strumenti di social network.

C'è qualche interrogativo un po' più serio:

L'e-learning sta provando, per caso, ad assumere il valore simbolico della famosa "M" giallo-oro di McDonald, re incontrastato del fast-food? Proverà ad offrire consumi su consumi e dopo questi altri consumi culturali sulla pelle delle relazioni e dei rapporti? Devierà fino ad assumere l'aspetto di un "servizio a domanda individuale"?

Questa locuzione sulla quale si sono scritte pagine e pagine circa l'esatta portata del suo significato, senza raggiungere quasi mai una condivisione semantica, si sta avviando a rappresentare un menù formativo "fast-learning" che, dovunque e comunque, holdings della conoscenza possono offrire a bassi costi (rifacendosi sui grandi numeri) che gli utenti pubblici o privati per una serie di convenienze possono essere indotti a preferire? Tutto il movimento contro il software proprietario e la proprietà intellettuale può insegnarci qualcosa?

Senza dubbio complessi da risolvere i problemi dell'Università di oggi, si vorranno *accomodare* con un vigoroso innesto di e-learning? E la "decadenza" della Scuola, che **rinuncia** ad "avere il problema" di offrire un messaggio educativo comunicando un'omogeneizzazione del reale, raggiunto lo stato di "esilio educativo", perchè manca dello struggente desiderio di caratterizzare il messaggio educativo, i pensieri, le identità, come abbraccerà le TIC?. L'e-learning non può aiutare nella ricomposizione di queste realtà, bensì può solo incrementare il delirio nel momento in cui offre piattaforme "atee" ed ateismo dell'indifferenza educativa.

In un'intervista¹³ di qualche anno fa, l'intellettuale francese di origine bulgara TZVETAN TODOROV, esponendo le sue idee sulla tecnocrazia ed il pericolo di nuovi totalitarismi in una società, quella del XX secolo, già vittima della frammentazione e della spersonalizzazione delle relazioni umane causate dalla logica della civiltà industriale e tecnologica, alla ricerca incessante dell'effica-

¹³ in AVVENIRE, supplemento Agorà del 16 marzo 2000

cia e della specializzazione estrema, cita un passo di Joseph-Ernest Renan dei “Dialogues Philosophiques” ...*Noi amiamo pensare che scienza e democrazia siano la stessa cosa, ma non è vero: per la scienza ciò che è falso viene scartato, mentre ciò che è vero viene utilizzato e diventa la base della tecnica. Si avranno allora vacche che danno più latte, auto che vanno più veloci...Il pluralismo delle opinioni, che è alla base della democrazia non interessa. Nei nostri Paesi democratici tutto ciò che è presente, ma è rappresentato solo da una parte di tecnocrati, di specialisti dell'economia, che in nome del migliore funzionamento dell'economia chiedono che un certo numero di fabbriche chiudano, pensano che per meglio gestire gli ospedali sia meglio che i malati restino a casa loro. I tecnocrati in fondo dimenticano le vere finalità di queste istituzioni, e pensano solo al miglior funzionamento dell'istituzione in se stessa. Questa ideologia non è al potere, rappresenta un pericolo totalitario...”.*

Il pericolo, per quel che riguarda l'e-learning, è dell'economizzazione della scuola e della formazione in genere, pericolo non solo più tale per la presenza e la frequenza di parole come flessibilità, adattamento, competenze, efficacia ed efficienza.

Dovrebbe essere un “cambio di scala”, così etichettato dall'ex Ministro LUCIO STANCA¹⁴, quello delle applicazioni in Rete che dovrebbe “..costringere a valutare in modo diverso le opportunità e le responsabilità delle politiche per l'innovazione”; e, per quanto riguarda soprattutto la scuola, aggiungo, politiche eticamente sostenibili.

Chi prenderà le decisioni che contano sull'e-learning?

Ci sarà il rischio di accumulo di capitale su pochi “centri di interesse” a seguito di prestazione d'opera intellettuale dei soggetti autori di e-contents?

L'e-learning si sta congestionando a partire dalle sue definizioni, pur senza averne una, ed il rischio va proprio dalla congestione alla sclerotizzazione.

Mentre si tenterà di tracciare una strada per cercare di scovare un po' di risposte, ci sono dei segnali di accentramento, alcuni anche abbastanza simpatici, una sorta di “e-bay” della conoscenza.¹⁵

La messa a disposizione di potenziali, infiniti e-contents, sia da parte di privati che di pubbliche amministrazioni, in parte già in atto, adattabili, flessibili, trasparenti, personalizzabili, coniugati con le tecnologie dell'e-learning, hanno generato crescenti entusiasmi, sebbene svariate ricerche ci abbiano offerto un quadro allarmante sulla *literacy* di studenti ed adulti.¹⁶

¹⁴ così nell'editoriale sul bollettino AIPA, n. 6/7 dell'aprile 2003

¹⁵ <http://www.teacherspayteachers.com/>

¹⁶ http://www.innovazione.gov.it/ita/normativa/pubblicazioni/rappo_innovazione_italia091003.pdf (vecchio link)-
rapporto ora reperibile in: http://www.riditt.it/documenti/rappo_innovazione_italia091003.pdf
<http://www.unicef-icdc.org/publications/pdf/repcard4i.pdf>
http://217.133.200.34/A_Archivio%20Quaderni/Quaderni.nsf/0/5dea64f06bf31fa8c1256f43003fc40b?OpenDocument

In questo oceano si tracciano rotte di e-learning che, promessa dopo promessa, stanno cercando di scardinare il sacro luogo dell'educazione, istruzione, formazione: *l'aula*.

E' vero che i saperi sono in continuo cambiamento, ma quel che sta cambiando è il modo di narrarli!

3 *LA MADRE DEL FIGLIO TRA REGULATION E DEREGULATION*

Discorrendo di e-learning non si può prescindere dal grembo, dal terreno, dal contesto in cui esso viene sperimentato: la **rete internet**, nuovo *distretto anche culturale* che sta impegnando le migliori energie per la definizione di una propria identità e regolamentazione il più possibile soddisfattiva¹⁷.

L'e-learning sta ad internet come il ramo all'albero, le viscere al ventre, l'isola al mare, la pietanza alla casseruola; a causa di questa dipendenza assorbe e soffre delle questioni irrisolte che minano ancora il web¹⁸.

Ho sempre avvertito e tutt'ora avverto in modo crescente un certo disagio ogni qualvolta leggo o sento parlare di questa metafora, la rete, "the Net", con la lettera maiuscola, per indicare internet,¹⁹ e credo sia necessaria una riflessione soprattutto a partire dal linguaggio, distinguere il modo in cui viaggiano i dati nella rete fisica dal "mondo complessivo" internet.

La rete, the Net, risulta metafora inacidita.

Bisognerebbe restituire ad internet, con il linguaggio ed attraverso il linguaggio, un'altra immagine meno semplicisticamente fuorviante. Bisognerebbe estirpare la pulizia e linearità che questo specchio metaforico ci suggerisce.

Se fosse ancora tra noi Carlo Emilio Gadda, chissà, forse etichetterebbe "the Net" uno "gnommero", un groviglio immorale, un intreccio, se non addirittura un caos, di fatti e fati, cose, persone, organizzazioni e finanza, un labirinto di vettori, un viluppo di energie risorse e pasticci, un "bagaglio del mondo".²⁰ Ma il problema è anche che Gadda non è americano!

Oppure potremmo rivolgerci allo Zibaldone, ad un nuovo "elettrico Zibaldone on the screen", od ancora verso la Genesi e la sua "Torre di Babele": "Ma il Signore scese a vedere la città

¹⁷ <http://www.itu.int/wsis/>
<http://www.it4all-bilbao.org/>
<http://www.igfgreece2006.gr/?tid=55&aid=0>
<http://www.privacy.it/cartavenezia.html>

¹⁸ http://www.foreignpolicy.com/story/cms.php?story_id=3306
<http://www.elearningconference.org/>

¹⁹ OXFORD DICTIONARY OF ENGLISH, Oxford University Press, second edition, 2003

²⁰ C.E. GADDA, *Quer pasticciaccio brutto de via Merulana*, Garzanti; <http://www.ilc.cnr.it/CEG/index.html>

e la torre...scendiamo tra loro e confondiamo il loro linguaggio, in modo che invece di una sola lingua ne parlino settanta”.

La comunità di internet dovrà imparare ad usare smisurata libertà in un caos di linguaggi, ma al momento non ci sono molti segnali di matura consapevolezza. Non è facile amministrare il troppo che si ha a disposizione! Abbiamo già l’esperienza, un omologo storico, dell’oceano sconfinato di libertà piovuto *ad nutum* sulla testa del popolo russo nel 1985, che non seppe amministrare la troppa libertà, almeno fino alle dimissioni di Gorbaciov.

Da un lato vi è l’urgenza di porre delle regole alla rete, ma dall’altro vi sono sintomi di censure sempre più estese sullo strumento e sui contenuti che veicola.

E’ chiaro che la regolamentazione dell’e-learning è *lex specialis* rispetto alla governance complessiva dei diritti di internet!

L’invasività e la pervasività delle nuove tecnologie dell’informazione e della comunicazione, la convergenza tra informatica e telecomunicazioni, tra quest’ultima ed i media, tra le tecnologie su rete fissa e mobile, sono così celeri da non lasciare tempo di formare soggetti in grado di operare una governance rispettosa dei diritti di tutti. La rete è sorta priva di un centro di competenza che provvedesse alla sua regolazione, ed è per questo che ormai si fa sempre più incalzante la necessità di una carta internazionale dei diritti di internet; l’assurdo sarà che queste regole, se e quando troveranno una composizione, saranno emanate da chi non ha pensato internet, ma da chi ex-post si trova a calarli su una realtà già consolidata.

Da un lato vi è l’urgenza di porre delle regole alla rete, ma dall’altro vi sono sintomi di censure sempre più estese sullo strumento e sui contenuti che veicola. Su internet ci sono grandi movimenti, tavoli contrattuali collettivi e grandi confronti, per molti anche un po’ sconosciuti, ma comunque la filosofia rivoluzionaria è quella dei procedimenti decisionali collettivi a cui possono partecipare insieme soggetti istituzionali, governativi, della società civile.

Diviene molto complicato infatti individuare chi possa essere questo o questi soggetti, unitamente a chi dovrà poi rendere attuabili le medesime futuribili norme di internet. Si registrano tendenze che si oppongono ad una presenza del web come spazio pubblico internazionale, mutandone la natura a strumento di governo, sovvertendone l’anima, quindi, da strumento di libertà a strumento di controllo.

Inoltre la falsa credenza della estremizzazione ed esaltazione delle libertà sulla rete è un non senso logico-giuridico perché l’espansione delle libertà del singolo significano crescita di prescrizioni e sanzioni per gli altri. Non è la nuova società della conoscenza ad esigere regole, bensì la relazione tra le varie entità, tra due centri di interesse, quali siano e ovunque essi si trovino a convergere, confrontarsi, interagire.

Ma, se i problemi di internet sono anche dell'e-learning, non è detto che i vantaggi di internet li acquisisca *ex-se* l'e-learning! Attributi e competenze liberatorie del cybernauta, identità felpate, smisurata possibilità di scambi e facoltà espressive, autonomia nella qualità, quantità e tempi degli incontri possono non coniugarsi con gli ambienti di apprendimento virtuali in cui bisogna essere consapevoli dell'assunzione di alcune responsabilità e dei beni giuridici protetti.

Certo, la network society (e con essa l'e-learning) non può, non dovrebbe essere governata da un centro o da singoli, ma da un *agreement*: nuovo soggetto giuridicamente rilevante per la presa di decisioni; dovranno essere per forza di cose anche i "gruppi", che via via da una trans-località costituiscano i loro rapporti verso una trans-nazionalità. Anche se vi è chi (HOWARD RHEINGOLD) parla di *mobs* delle folle on-line, che non si identificano con le comunità, di chiara connotazione positiva; "folla" ha deliberatamente una connotazione ambivalente, che può delinarsi come buona, ma anche cattiva se tende ad organizzarsi verso atteggiamenti totalitari e restrizioni all'accesso democratico.

Per noi italiani sono questioni non nuove, che anni fa si sono poste con riferimento al sistema radiotelevisivo; nel "Rapporto agli utenti"²¹, redatto dal Consiglio Consultivo degli utenti, istituito con legge 223/1990 presso l'Ufficio del Garante (allora) per la radiodiffusione e l'editoria, oggi Agenzia delle Comunicazioni (www.agcom.it), si auspicava un nuovo ruolo dei destinatari della comunicazione per aprire una strada che avrebbe potuto essere l'inizio di un processo di partecipazione ed avrebbe potuto porre gli utenti come protagonisti alla pari degli operatori della comunicazione, degli imprenditori della stessa, per garantire maggiore consapevolezza e dignità della funzione che si pone al centro della vita democratica e dei processi di affermazione della personalità individuale e collettiva. Uno strumento di riflessione e dibattito partecipativo che verteva sul dialogo, sui rapporti tra utenti e media. Per la prima volta nella storia repubblicana si individuò un centro di interesse, un soggetto senza precedenti per legittimamente interloquire sui (allora) grandi temi come la tutela dei minori, le televendite, concentrazione e pluralismo del sistema informativo. Anche in quella occasione si puntò l'attenzione su un sistema di regole che mancava e bisognava avere il coraggio, nel confronto alla pari, di porre in essere; regole di comportamento, un codice di autodisciplina che significasse assunzione di responsabilità di fronte a precisi segnali corporativi. Fu detto e scritto che *"la trasparenza delle regole è condizione indispensabile perché l'autoregolamentazione possa essere considerata valida al di fuori della cerchia degli addetti ai lavori. Essa tuttavia non è sufficiente: occorre che il fine proprio dell'autodisciplina sia la tutela dei diritti dei destinatari della comunicazione e non semplicemente della dignità professionale – che pure è elemento di grande*

²¹ VITA ITALIANA, – Presidenza del Consiglio dei Ministri n. 11/1993

valore – dei professionisti che spontaneamente vi si sottopongono. Ugualmente non è sufficiente, a dare valenza generale all'autodisciplina, la sua efficacia come tutela da forme di concorrenza sleale all'interno di una medesima attività imprenditoriale e professionale". Nel *media system* di allora il Consiglio consultivo degli utenti faceva sentire la propria voce rimarcando che le regole di comportamento o i codici deontologici spontaneamente adottati nel mondo della comunicazione radiotelevisiva ponessero al centro l'utente come soggetto di riferimento, in modo da evitare che "i diritti della persona ed il generale riconoscimento della necessità di salvaguardarli siano ridotti a mero strumento concorrenziale da parte dei soggetti forti della comunicazione".

Se poi questa governance si sia realmente verificata lungo il suddetto nobile tracciato è sotto gli occhi di tutti, ma il tentativo in Italia fu fatto. Ora, per quanto riguarda internet, l'utente è dotato di poteri più forti rispetto a quelli afferenti all'utente del sistema radiotelevisivo e non è detto che l'esito sia il medesimo, ma allo stesso tempo occorre più competenza, tenacia e capacità di resistenza, di non adattamento, di liberazione da false dipendenze. Inoltre costui è quello ubicato in ogni angolo del mondo, con ogni tipo di condizione sociale e personale, nello Stato più remoto, ove vi-gono le più disparate norme, credenze, consuetudini, pregiudizi, ed il tentativo che si mosse, da parte di Kofi Annan è stato, pertanto, quello di un "Internet Governance Forum"²², una pubblica piazza di confronto democratico simboleggiata dallo slogan: "But I think you also all acknowledge the need for more international participation in discussions of Internet governance issues. The question is how to achieve this. So let those discussions continue".

In Italia il Ministro per le Riforme e le Innovazioni nella Pubblica Amministrazione il 12 ottobre 2006 inaugurò una consultazione pubblica sulla governance di internet, i cui documenti sono reperibili in nota:²³.

Da questo dibattito non è esente il mondo dell'istruzione e della formazione, del training, indicato sul web con il suddetto lessema, "e-learning", ove diverse criticità vanno identificate e risolte, come gli aspetti che coinvolgono i saperi, il diritto d'autore on-line, i diritti contrattuali degli e-workers.

Balza subito agli occhi questa rivoluzione dell'insegnamento e dell'apprendimento, se si pone mente al rapporto tra produzione, co-produzione, riproduzione, riuso continui di contenuti che vengono veicolati ed il diritto d'autore!

Ora che la cultura (digitale) può divorziare dalla materia, ora che la variabile "tempo" non è più dipendente dalla variabile "spazio", si impone di ricercare l'area di intersezione tra le teorie dell'apprendimento nella didattica tradizionale e le teorie dell'informazione e della comunicazione del-

²² <http://www.intgovforum.org/index.htm>

²³ <http://listserv.iit.cnr.it/cgi-bin/wa?A1=ind0610&L=internetgovernance>

oggi vedi il forum di dialogo sui diritti di internet in: <http://www.dfiritaly2007.it/default.asp>

la didattica on-line. E' entro questo perimetro che l'e-learning ha necessità di trovare un suo statuto giuridico.

Ogni tecnologia ha un forte impatto dal punto di vista economico, sociologico e politico; con l'invenzione della stampa fu data a molte persone la possibilità di accedere alla cultura dell'epoca, per cui si iniziarono a porre alcuni problemi.

Allo stato delle cose vi è la possibilità per una sfera molto più ampia di soggetti di mutarsi in autori, vista la possibilità di riproduzione e modifica dei contenuti digitali, ma nello stesso tempo si è allargata anche la possibilità di violazione del copyright in senso lato per gli stessi motivi.

Ma i punti di forza dell'e-learning:

- ottimizzazione dei tempi della formazione
- bassi costi marginali
- responsabilizzazione dei discenti e spostamento continuo del baricentro formativo
- riduzione della frontiera spazio/tempo
- possibilità di replay secondo le esigenze
- pianificazione del timing
- possibilità di personalizzazione dei percorsi
- knowledge organizzativo
- possibilità di delocalizzazione degli interventi
- presentazione simultanea di percorsi a differenti livelli di complessità
- possibilità di fruire contemporaneamente di svariate tecnologie: chatroom, banda larga, aula virtuale, lavagna condivisa, voice over IP, application sharing, video ed audio streaming, e-mail, forum, strumenti di social network, etc....,

non riescono da soli a sostenerne un effettivo e strutturale decollo, senza la risoluzione e condivisione della prospettiva giuridica.

Vi sono variegati movimenti sul web che mostrano risentimento quando avvertono esigenze di protezione delle loro opere da parte degli autori, come se fosse qualcosa di nuovo, di inedito!

Fu un cruccio persino per Alessandro Manzoni, questo: egli intorno al 1840 non vide il ritorno di quattrini a causa delle opere pirata dei "Promessi Sposi". Così gli venne in mente di inserire delle immagini nell'opera tipografica (un dispositivo di DRM – digital rights management- di vecchia generazione) al fine di cercare di contenere il fenomeno.

Il punto critico è, appunto, regolamentare!

La letteratura sull'e-learning ormai è davvero torrenziale, come le sperimentazioni, i progetti attuati ed i programmi di sostegno comunitari²⁴, ma raramente si affronta il vero punto critico, iniziare un dibattito rigoroso sulla compatibilità del diritto vigente, nato in e per altri contesti, con i nuovi ambienti di formazione ed apprendimento. Ogni sistema ha bisogno di regole in cui siano abbastanza definiti gli status, i ruoli, le competenze, le posizioni giuridiche rilevanti, i beni giuridici protetti.

Nell'e-learning si preferisce *bypassare* troppo spesso questi punti, navigando a vista, e la scommessa più pesante che eredita in linea diretta da internet si giocherà su una politica di equilibrio, composizione, contemperamento (o accesa competizione irrisolvibile!?) tra:

- 1 – metodologia/tecnologia
 - 2 – copyright/copyleft
 - 3 – accesso all'informazione/tutela della privacy
 - 4 – copyright owners/copyright users.
-

24

PIANO D'AZIONE GLOBALE EEUROPE

http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/i2010/index_en.htm

http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/2005/index_en.htm

http://europa.eu.int/comm/information_society/eeurope/index_it.htm

http://ec.europa.eu/information_society/eeurope/2002/index_en.htm

http://ec.europa.eu/education/archive/elearning/programme_en.html

PROGRAMMA SOCRATES

http://europa.eu.int/comm/education/programmes/socrates/socrates_en.html

PROGRAMMA LEONARDO DA VINCI

http://europa.eu.int/comm/education/programmes/leonardo/new/leonardo2_en.html

PROGRAMMA GIOVENTÙ

http://europa.eu.int/comm/youth/program/index_en.html

PROGRAMMA COMENIUS

http://europa.eu.int/comm/education/programmes/socrates/comenius/index_en.html

PROGRAMMA MINERVA

http://europa.eu.int/comm/education/programmes/socrates/minerva/action_en.html

4. *segue: plug-us*

Spinte di parte, istituzionali, scelte politiche di fondo, tensioni morali impediscono una composizione semantica che metta tutti d'accordo su che cosa debba intendersi per apprendimento, conoscenze, competenze, formazione, educazione, quindi cultura.²⁵

Starebbe per tramontare il famoso quadrivio gentiliano, il multipolarismo della cultura, delle scienze, della tecnica e delle professioni.²⁶

Forse il più grosso equivoco in cui si è imbrigliato il dibattito dell'istruzione italiana è stato lacerare il concetto di cultura "sfrattando" le aree tecnologico-professionali, professionalizzando e de-professionalizzandone altre.

Istruzione bipolare che ha prodotto il declino della valenza sia dell'area etichettata come "umanistica", sia di quella "tecnico-scientifico-professionale", scorporando "istruzione" e "formazione".

Esistono in letteratura molte definizioni di cosa sia l'apprendimento e quali i suoi obiettivi:

1 - "processo di acquisizione di nuove conoscenze, informazioni e modelli di comportamento".²⁷

2 - "processo attraverso il quale l'allievo, in modo più o meno duraturo, acquisisce nuovi comportamenti o modifica comportamenti che già possiede, attraverso l'interazione con l'ambiente e con chi dispone di competenze superiori alle sue"²⁸

L'apprendimento *insegnato* è un sottoinsieme del concetto di apprendimento: si impara (dal punto di vista non solo cognitivo, ma socio-affettivo, motorio, espressivo.....) non solo dall'istruzione e dalla formazione, ma da svariati altri contesti.

Ogni nozione, contenuto, sapere deve fare i conti con le reciprocità offerte

- dall'insieme di informazioni preesistenti, credenze, emozioni, percezioni e rappresentazioni del soggetto,
- dall'organizzazione e dall'ambiente,
- delle mete-competenze.

Se ogni sapere è costruzione, trasformazione, mediazione di se stesso, si può parlare solo di competenze e non più di conoscenze?

²⁵U. ECO, *Apocalittici ed integrati*, Einaudi

²⁶ così E. AGAZZI "Il lavoro nella scuola" in *Nuova Secondaria*, anno XXIV, n. 1, pag. 4 e seg.

²⁷ Treccani, *Dizionario della lingua italiana*

²⁸ B. VERTECCHI, *Dizionario di didattica*. Paravia sciptorium, 1999

L'apprendimento è quindi un costante cammino di destrutturazione e ristrutturazione della propria identità, ed in questa misura un **diritto-dovere di cittadinanza**.

Gli esiti del processo di apprendimento, entro un miscuglio di autorità e libertà, sono carichi di ambiguità e non sono determinabili a priori: coinvolgono la parte emotiva, affettiva, inconscia e profonda del soggetto in formazione, i condizionamenti ambientali, le convinzioni e le continue negoziazioni sulla propria identità culturale, variabili personali della percezione, livello di radicamento delle preconcoscenze e dei sistemi simbolici, che si è dimostrato spesso essere inattaccabili dalla didattica formale, capacità metacognitive, sistema di aspettative, organizzazione didattica e contesto legislativo. E' un incontro-scontro tra risorse interne ed esterne rispetto al discente; se l'orientamento sia dall'interno all'esterno ovvero il viceversa, è questione ricca di argomentazioni da parte del computazionalismo e del culturalismo.²⁹

L'apprendimento *insegnato* è criticamente dipendente non tanto dall' "accesso" alle conoscenze (che si credeva fossero) ontologicamente trasmissibili, quanto dall'interazione del soggetto con l'ambiente di apprendimento.

Proprio la componente dell'organizzazione didattica e l'influenza del contesto si rivela decisiva nella didattica tradizionale ed ancor più interessante risulta essere per l'e-learning.

Scriva LANEVE: *“L'organizzazione, considerata non già come semplice involucro delle attività formative, bensì come componente determinante insieme agli obiettivi, ai contenuti, alla metodologia al punto che le è stata riconosciuta – com'è noto – una vera e propria portata curriculare implicita, riguarda soprattutto la predisposizione di un ambiente inteso sia come spazio organizzato, articolato e attraente, sia come tempo organicamente distribuito tra a attività diverse....”*³⁰

E la rivoluzione degli spazi e dei tempi tradizionali degli apprendimenti che è connaturata all'e-learning induce a pensare che è imprescindibile una pianificazione ancor più rigorosa dell'organizzazione, al fine di ridurre quanto più possibile i gap e gli abbandoni di cui soffre. L'equilibrio materiali/servizio risulta determinante.

La crisi che si registra sul versante del concetto di apprendimento forse è conseguenza di altre crisi che non hanno trovato una risoluzione:

a - crisi sul concetto di **cultura**, o meglio di “relatività culturale”. Nel 1871 Sir EDWARD BURNETT TAYLOR fornì la seguente definizione: *“that complex whole includes knowledge, belief, art, morals, law, custom and any other capabilities and habitus acquired by man as a member of society”*. E ne è investita la scuola, l'università, la formazione degli adulti;

b – crisi del rapporto tra teoria e pratica.³¹

²⁹J. BRUNER, *La cultura dell'educazione*. Feltrinelli, 1997, 22-23

³⁰C. LANEVE, *Il campo della didattica*. La Scuola, 1997, 28

³¹L. TORNATORE, *Educazione e conoscenza*. Loescher, 1981, 9-12
A. CALVANI, *Elementi di didattica*. Carocci, 2000, 12

E le tecnologie dell'informazione e della comunicazione ne sono la prova.

Ma perché è così importante riflettere sull'apprendimento in generale e sulle mutazioni che può avere nell'e-learning?

Innanzitutto perché si è affacciato il concetto di “**cultura digitale**”.

Le informazioni, i contenuti, le conoscenze creano le opinioni; basta la semplice elaborazione per saltare nel mondo del “fare significato”? Fino a che punto diventano “formazione”?

Questi vengono veicolati da uno o più *medium*, che si avvale di un insieme di sistemi simbolici, in uno spazio di significazione determinato, ma sono anche un “processo” che si svolge nel tempo, non in “un tempo di significazione”.

Le opinioni sono costrutto attivo del soggetto, che non si atteggia come semplice destinatario passivo, ricevente puro e semplice. Inoltre, “*la teoria dell'informazione mostra che in ogni trasmissione d'informazione, in ogni comunicazione di messaggi esiste il rischio di errore sotto l'effetto di perturbazioni aleatorie o di rumori.....errore di percezione, errore intellettuale*”³²

Il modo attraverso cui l'informazione viene veicolata, la sua rappresentazione, cioè la mediazione e rimediazione costante, a sua volta, sia attraverso il “medium umano”, un iper-medium³³, un semplice vecchio testo e quant'altro, è attività assolutamente non neutrale, non limbica, non vergine, capace di “inquinare” ciò che trasporta.

Anzi, molto spesso è infinitamente più importante il **medium** che il suo **contenuto informativo**.

Infine, l'incontro tra il soggetto e l'informazione, possibile grazie alla mediazione o rimediazione di un medium, genera un insieme di attività interpretative complesse, in parte razionale, in parte misteriosa persino alla coscienza dell'agente, che svolge la sua attività non in un “vuoto semiotico”³⁴, ma “...*inevitabilmente inscritto in un sistema di significazione....*”, in precise coordinate spazio-temporali.

Tutti i dibattiti sul campo in tema di e-learning contribuiscono oggi alla ri-definizione del campo di azione delle scienze dell'educazione; esiste una confusione lessicale, come si è visto, tale da impedire un dialogo produttivo tra i cultori della materia, non solo nell'operazione di traduzione da una lingua all'altra, ma anche all'interno dello stesso vocabolario. Così è stato per il termine educazione e successivamente anche per il termine formazione.

Tutti i tentativi di definizione a priori (di tipo deduttivo) hanno sempre dato luogo a fraintendimenti e contraddizioni.

³²E. MORIN, I sette saperi necessari all'educazione del futuro, Raffaello Cortina, 1999, 18

³³ per il concetto di iper-medium, BOLTER, GRUSIN, *Remediatio*, Guerini Studio, 56.

³⁴ M. LIVOLSI, Manuale di sociologia della comunicazione, Laterza, 2003, 33

Ed una teoria generale sulla formazione in rete ancor più in profondità dovrà occuparsi del rapporto apprendimenti insegnati/non insegnati/informali, del tracciato degli apprendimenti, degli apprendimenti clandestini (deviazioni, adattamenti del curriculum al fine di realizzare altro), del rapporto tempi reali/tempi di apprendimento, ove, a differenza che nella formazione tradizionale, il docente non è più gestore del tempo della sua lezione.

Per di più: oggi il docente impegnato in attività di e-learning deve incominciare a porsi anche questioni giuridiche semplici e complesse.

Una smagliante piattaforma di e-learning *full optional* oltre che *all inclusive*, non possiamo esser certi possa fornire sempre e comunque garanzia illimitata, che assicuri un valore accettabile alla formazione, né che risolva tutte le criticità giuridiche che vanno dalle attività di *profiling* dei discenti a quelle di scambio di learning objects.

Per allargare un po' l'orizzonte dell'*education* e del *training* che si avvale dei nuovi innesti tecnologici, mi è sembrato opportuno riportare due preziosi spunti.

1 - Il primo è un contributo del 1998 che stranamente, anche a distanza di tanti anni, fornisce una fotografia chiarissima del cammino che è stato fatto, ma anche dei passi incompiuti. E' ad opera di CHRIS DEDE, all'epoca (1998) docente presso la George Mason University, ora Timothy E. Wirth Professor in Learning Technologies, presso l'Harvard Graduate School of Education, dal titolo emblematico: “**Six challenges for educational technology**” – “Sei sfide per l'educational technology”³⁵.-

Spiega il prof. Dede che molte applicazioni esaltanti dell'information technology nelle scuole confermano che i modelli di insegnamento ed apprendimento basati sulla tecnologia hanno il potere di migliorare vertiginosamente i risultati educativi e ci si sta chiedendo (all'epoca negli Stati Uniti, ma anche oggi in Italia) come aumentare proporzionalmente il successo riscontratosi in alcune “isole di innovazione”. Per intraprendere una **riforma di sistema**, quindi prolungata, su larga scala, con un'innovazione simultanea anche nei programmi di studi, ovviamente si richiedono politiche e pratiche differenti da quelle che afferiscono alla promozione di progetti pilota su piccola scala.

Riforme di sistema implicano che si va da un'utilizzazione speciale ed esterna di risorse, ad una riconfigurazione, ristrutturazione di budget esistenti con la finalità di liberare risorse per innovazioni strutturali. Il cambio di strategie portato avanti da leaders dell'innovazione educativa

³⁵ paper integrale in lingua, http://www.virtual.gmu.edu/SS_research/cdpapers/ascdpdf.htm
<http://www.gse.harvard.edu/~dedech/>

mia traduzione e libero adattamento autorizzati dal prof. Chris Dede.

deve essere implementato da tutti gli educatori tradizionalmente identificati come tali, senza perdere, per questo, la sua valenza.

Le innovazioni basate sulla tecnologia offrono sfide ed opportunità speciali in questo processo evolutivo, ma devono essere utilizzate a pieno regime. Tuttavia il costo della tecnologia, lo sviluppo veloce e le conoscenze ed abilità speciali richieste agli utenti ed operatori costituiscono delle barriere per un'utilizzazione efficace; l'unica strada, a parere di Dede, è operare una sorta di schematizzazione su questi argomenti che serva a chiarire lo scenario (dell'epoca, ma in certa misura anche quello odierno) in cui istituzioni formative, educatori, genitori, addetti ai lavori hanno operato ed operano.

A - il primo quesito meritevole di risposte chiare è attinente al lusso, che dovrebbero permettersi le istituzioni educative e formative, di comprare abbastanza computer con connessione ad internet in modo che piccoli gruppi di studenti, due o tre, possano avere questa disponibilità. Dalla fine degli anni 90 è stato abbastanza di moda cercare di fornire accesso continuo alle nuove tecnologie ed alla rete; per i politici lo slogan “**internet in ogni aula**” è stato l'equivalente del detto “chicken in every pot”!. Anche i venditori dell'intero settore dell'information technology hanno offerto programmi speciali per incoraggiare corposi acquisti e gli Stati hanno stanziato importi notevoli di danaro per la costruzione di infrastrutture dedicate ad uso didattico.

Ma Dede, come tecnologo dell'istruzione ne era più scoraggiato che deliziato.

Per una parte, pensando a ciò che è accaduto nella prima generazione dell'IT, in cui i pc collegati ad internet erano visti da molti come dispositivi magici, “proiettili d'argento” per risolvere i problemi, ad esempio, della scuola.

Gli insegnanti che usavano i nuovi media, si presupponeva, fossero più professionali di quelli che non lo facevano ed i pc in aula erano visti come una tecnologia paragonabile al **fuoco**: sederne vicino, per gli allievi, si pensava fosse un beneficio automatico, conoscenze ed abilità si reputava fossero irradiate dai monitor alle loro menti direttamente.

Ma è stato dimostrato dall'esperienza che le innovazioni tecnologiche basate su questo pensiero di prima generazione risultavano fuorvianti perché i p.c. quando sono acquistati come una panacea “si fermano sulla porta” proprio perché risultano investimenti redditizi solo nel contesto di una riforma sistemica, quindi anche culturale.

Le tecnologie didattiche devono necessariamente essere accompagnate da innovazioni simultanee della ricerca pedagogica, dei programmi di studio, della valutazione e dell'organizzazione della scuola, altrimenti il tempo e lo sforzo consumati nell'effettuare questi dispositivi producono pochi miglioramenti negli esiti formativi e rafforzano il cinismo di molti

educatori.

Dede, già a quell'epoca, avvertiva una preoccupazione supplementare quando scrutava i tentativi di fornire ad ogni allievo un pc multimediale connesso ad internet, a causa del costo di quello che giudicava un investimento voluminoso. Inoltre un tipo di investimento del genere focalizzato su calcolatori e cavi senza un parallelo investimento sulle infrastrutture, di cui le scuole hanno disperato bisogno, costituiva altro punto negativo. In secondo luogo, senza uno sviluppo professionale qualificato ed esteso circa le metodologie innovative di insegnamento ed apprendimento, che potevano rendere le tecnologie didattiche disponibili e sostenibili, accadeva che questi dispositivi venissero utilizzati per una piccola percentuale del loro effettivo potenziale.

Il pensiero della c.d. **seconda generazione delle tecnologie educative** non vedeva i pc come magici, ma commetteva un altro errore, quello di considerare l'automazione come il **fine**, non un mezzo.

I computer venivano visti come strade per potenziare il "teaching by telling" ed il "learning by listening", alla stregua di potenziatori, diffusori di informazioni; un "tubo di fuoco per spruzzare" da internet nella mente degli alunni.

Ma l'aggiunta di informazioni supplementari può far degenerare i *setting* educativi e l'immersione in dati, oltre che un curriculum sovraccarico, mette studenti ed insegnanti sull'orlo di una indigestione intellettuale.

In terzo luogo, proseguiva Chris Dede, i costi continui di mantenimento ed aggiornamento sarebbero stati (come sono stati) proibitivi generando nuovi *digital divide* tra scuola e scuola, Università ed Università, città e città.....

Un profeta il prof. Dede!

Inoltre i consumatori, i cittadini comuni vedono i pc come delle lavagne, nel senso che vanno comprati una sola volta, a buon mercato, ed inseriti nelle aule, per questo il problema era ed è anche culturale.

La classe con tecnologia utilizzata da docenti e studenti disorientati, che imprime un confuso e sbagliato modello, è negativa come la classe priva di tecnologia; troppa tecnologia nella didattica tende a concentrare le risorse sulla presentazione e su di una motivazione ed interesse temporanei. Si acquisisce troppo materiale curriculare e rimane poco tempo per la riflessione e l'applicazione anche perché vi sono dei tempi da rispettare nella successione dei contenuti, nelle verifiche periodiche e consegna di prove.

Tutto il materiale che scorre nelle menti dei discenti viene trattenuto appena il tempo sufficiente per effettuare un test o una prova, e poi è dimenticato.

Alcune delle attività interpretative ed interattive possono essere incrementate da dispositivi educativi, ma spesse volte sono meglio condotte attraverso l'interazione faccia a faccia, senza il filtro di un intervento della comunicazione mediata dal computer; la discussione sulle esperienze condivise è essenziale nel convertire le informazioni in conoscenze e per stimolare ulteriormente apprendimenti.

La strategia pedagogica del *distributed learning* potrebbe coinvolgere non solo classi, ma luoghi di lavoro, case e comunità e quindi non essere solo un modello per chi impara, ma per tutti gli ambiti della vita quotidiana. La gente già allora spendeva molti soldi per dispositivi di intrattenimento e informazione: televisioni, web tv, videogames, etc....e molte di queste tecnologie erano sorprendentemente potenti ed economiche; ad esempio il Nintendo 64 dell'epoca era disponibile per 200 dollari.

Si chiedeva Dede cosa sarebbe potuto succedere se questi dispositivi molto diffusi in case ricche e povere, aree rurali ed urbane fossero stati utilizzati anche per scopi educativi, se non proprio acquistati per tale scopo.

Senza dubbio gli studenti sarebbero giunti a scuola od in università con un *background* e una motivazione già ferma, pronti per la ricerca guidata, per l'interpretazione dei dati, la costruzione collaborativa della conoscenza, visto che le tecnologie risultavano distribuite tra casa, luoghi di lavoro e comunità. Come un ponte attraverso i limiti della scuola e della società, i media, questi media avrebbero potuto giocare un ruolo vitale nel facilitare il metodo del *distributed learning* verso l'innovazione su larga scala.

Invece che saturare le istituzioni educative e formative con information technology, molto costoso e poco efficace, questo poteva essere un modo per creare ambienti di apprendimento molto più potenti.

Quel che non poté allora il Nintendo lo può il cellulare vista la convergenza di servizi tecnologici e la capillare distribuzione tra la popolazione!

B - il secondo punto su cui si soffermò atteneva all'interrogativo circa le capacità per le scuole di far fronte a questo tipo di investimento rispetto ai nuovi modelli di insegnamento ed apprendimento. Perché, anche il fatto che possa esserci un miglioramento formativo basato sull'apprendimento distribuito, significa che le scuole necessitano di quantità consistenti di pc connessi alla rete; inoltre i docenti che utilizzano le TIC hanno bisogno di software, di uno staff tecnico, di un servizio continuo di telecomunicazione e di un piano permanente di sviluppo professionale.

Le risorse per le tecnologie, per essere sostenibili nel lungo periodo, devono avere la loro

fonte nella redistribuzione delle spese ed investimenti in bilancio riducendo altri tipi di spese ed investimenti: questo ovviamente, specifica Dede, è visto con diffidenza da quei gruppi che si vedono tagliate le risorse, pertanto difficilmente i responsabili delle politiche scolastiche ed universitarie possono attuare un cambiamento dirompente in questo ambito.

Un modo per uccidere le innovazioni educative è dichiarare che esse saranno effettuate; e questa è la ragione per cui se RIP VAN WINKLE³⁶ si svegliasse oggi non riconoscerebbe nulla della società moderna, eccetto le scuole!

Queste, assieme alle università, come se non bastasse, sono uniche nel richiedere che l'implementazione di tecnologie sia compiuta con fondi aggiuntivi, mentre qualunque altro tipo di istituzione sociale, come fabbriche, ospedali, negozi, banche riconoscono che il potere degli strumenti dell'information technology è nella ristrutturazione organizzativa e nella riconfigurabilità del ruolo degli operatori, in modo che il costo viene ammortizzato con i miglioramenti in efficacia ed efficienza all'interno delle strutture, facendo *di più con meno*.

C – Il terzo interrogativo di Dede era, come docenti disinteressati o fobici al riguardo, potessero essere indotti ad utilizzare nuovi modelli di insegnamento/apprendimento basati sulla tecnologia.

Distingueva tra docenti “pionieri”, coloro che vedevano il cambiamento e lo sviluppo continui come parte integrante della loro professione, navigatori contro-corrente contro la marea dei modi di utilizzo convenzionale; pionieri perché *agenti* con notevole dispendio solo personale contro il management della scuola, le strutture istituzionali, i rapporti nelle comunità e le leggi, ancora cristallizzati senza cambiamenti strutturali.

Si chiedeva come potesse cambiare il modo di operare degli educatori tradizionali verso uno spostamento in tal senso, quale potesse essere la motivazione affinché, convinti di fare un salto verso un differente modo di intendere l'attività professionale, divenissero dei “settlers”, ossia persone che, comprendendo questo, e, divenuti padroni dei nuovi metodi, potessero poi essere in grado di effettuare uno sforzo quotidiano senza straordinario impegno.

Gli studi sull'innovazione in altri tipi di istituzioni indicano che il cambio di successo è di tre tipi: bottom-up; middle-out, e top-down.

La spinta per l'innovazione *bottom-up* possono essere sicuramente i ragazzi, allegri e desiderosi di imparare quando gli viene data l'opportunità di *imparare facendo*, entrare in contatto con ambienti collaborativi di conoscenza e facendo, perché no, da allievo-tutor. Spesso i docenti hanno indossato le vesti di colonizzatori anziché quelle di pionieri perché venivano sfiniti

³⁶ <http://www.girodivite.it/antenati/xixsec/-irving.htm>

dall'incessante sforzo di motivare gli studenti ad apprendere argomenti privi di interesse e frammentari; l'entusiasmo dei ragazzi può rivitalizzare ed è una potente guida per il cambiamento bottom-up.

La fonte del cambiamento *middle-out* può essere senza dubbio un c.d. "distretto di pionieri". Molti insegnanti si sentono alienati dal fatto che la rigidità dell'educazione tradizionale, delle barriere dell'organizzazione della scuola statale e degli atenei li tiene lontani dalle relazioni significative con i loro studenti, la loro materia, i dirigenti ed i responsabili della formazione; anche se mossi dalle migliori intenzioni come leader e moderatori, ricevono troppe sollecitazioni da pratiche manageriali convenzionali ad agire come burocrati e boss.

La leva per l'innovazione *top-down* è la comunità servita dai docenti e formatori; costoro richiedono rispetto, sebbene l'insegnamento sia caduto da professione riverita ad uno *status* sempre più basso. Le relazioni tra gli educatori, i docenti e la loro comunità viene raramente vista come una relazione tra partner e quasi sempre viene invece vissuta con isolamento. I genitori, i cittadini, le imprese dibattono sulle finalità della scuola provando a micro-gestire ogni tanto il sistema senza unirsi per realizzare apprendimento distribuito. In tal modo i docenti, nell'organizzare i percorsi formativi, non possono spostarsi da questa situazione di isolamento verso la collaborazione con la comunità, da una posizione di bassa stima ad un ruolo rispettabile.

Questa variazione di status è una potente leva per l'innovazione. Anche le organizzazioni sindacali dovrebbero porsi tali interrogativi.

Per attivare queste tre forze, bottom-up, middle-out e top-down il ruolo principale, bisogna esser consapevoli, rimane quello dei formatori, i quali devono prendere le redini e guidare i soggetti nello sviluppare una visione condivisa per una riforma sistemica, apprendimento distribuito ed utilizzo sofisticato di tecnologia, ma nel rispetto delle norme vigenti.

E' un impegno su larga scala, ma è la sola cosa giusta da fare, insisteva Dede, così come accade per il lavoro dei medici nelle organizzazioni sanitarie, che quotidianamente affrontano simili sfide, responsabili della salute dei loro pazienti, ma limitati nella capacità di fare, concentrate come sono, le strutture, a risparmiare, allo stesso modo che a combattere le patologie.

D - per Dede un quarto argomento degno di rispetto, che esigeva ed esige confronti, verteva sulla necessità di fornire la prova che i nuovi modelli di insegnamento ed apprendimento basati sulle tecnologie potessero essere migliori rispetto ai metodi tradizionali.

Il punto è molto importante perché pochi desiderano accordare fiducia alle innovazioni senza garanzie e, soprattutto i genitori ed i cittadini contribuenti si sentono in grado di accettare e quindi di sostituire un sistema con un altro solo a patto che l'ultimo si dimostri superiore.

Pertanto, quali tipi di prove possono offrire i docenti alle comunità?

La ricerca nel campo ha dimostrato che le strategie pedagogiche basate sulle nuove tecnologie risultano preferibili almeno in quattro ambiti:

a – accresciuta motivazione dello studente: si sa che essi sono molto interessati quando sono esposti alle esperienze di apprendimento che vanno oltre l'assimilazione di un'informazione ed il *teaching by telling*. La ricerca guidata, un progetto in collaborazione, relazioni di *mentoring* risultano appetibili in colui che apprende e risultano misurabili in più alta concentrazione, maggior tempo di dedizione ai compiti, presenze più numerose, ma tutto ciò è innovativo agli occhi di genitori e cittadini comuni e spesso di difficile comprensione per loro.

b – acquisizione di conoscenze avanzate: essere un lavoratore di successo e un cittadino consapevole richiede conoscenze sofisticate delineate negli standards dei *curricula* nazionali. Le tecnologie possono aiutare gli studenti non solo ad apprendere questi concetti, ma altresì ad apprendere il “modo di apprenderli”.

c – studenti che agiscono come *esperti*: una delle caratteristiche costanti di una classe che apprende con i nuovi modelli educativi basati sulle nuove tecnologie, è che costoro si comportano come fanno *team* di scienziati, matematici, progettisti o altre tipologie di esperti che lavorano in gruppo. Quando i genitori hanno potuto constatare che i loro figli esercitano mansioni complesse e creano qualcosa di articolato, rimangono sorpresi dalla similitudine tra la recente evoluzioni sui loro luoghi di lavoro e le abilità che i fanciulli stanno sviluppando.

d – risultati migliori di apprendimento provati da tests standardizzati: il tipo di prova più difficile per dimostrare la bontà dei nuovi modelli di insegnamento/apprendimento basati sulla tecnologia è che le comunità richiedono verifica di standard alti di successo. E' una grande sfida ai fini della valutazione formativa sviluppare metodi che misurano una gamma più vasta di abilità rispetto a quella che si può ottenere con carta, matita e prove a scelta multipla, senza impantanare gli educatori in valutazioni complesse, che consumano tempo e forniscono un quadro potenzialmente lontano da quello reale.

E - Come possono le tecnologie educative aumentare l'equità piuttosto che allargare le attuali distanze tra chi ha e chi non ha?

Spiega Dede che, sempre all'interno di un'ottica sistemica, le TIC possono produrre miglioramenti nei risultati degli apprendimenti, anche se la storia dimostra che, nel breve periodo, ogni tipo di tecnologia ha allargato le iniquità a causa dei costi iniziali molto alti i quali, con il tempo, hanno una tendenza costante però a diminuire.

Inoltre, proprio per loro natura, le tecnologie contribuiscono ad un'ecologia dell'economia:

il mondo del servizio telefonico è un ambiente più equo rispetto a quello che era il mondo dei fattorini e degli uffici del telegrafo!

La sfida per la politica presente è proprio quella di minimizzare il periodo durante il quale il *gap* tra coloro che hanno e coloro che non hanno, muovendo verso una maturità d'uso ed un'universalità di accesso che senz'altro favoriscono i più svantaggiati.

Questa è la politica del “livellamento del campo di gioco”, una sfida etica, ma accompagnata dal “potenziamento”, ossia la fornitura di tecnologia di cui ha bisogno questo o quel gruppo, questo o quel soggetto con esigenze e competenze diverse l'uno dall'altro. Se portiamo persone senza casa in una biblioteca pubblica ed insegniamo loro ad usare un *browser web* od un programma di fotoritocco, ciò probabilmente non li motiverà perché costituisce un'esperienza di apprendimento non corrispondente ai loro bisogni primari. Una diffusione indistinta di tecnologia, un accesso identico e simile alfabetizzazione sarà destinata a cadere nel vuoto senza azioni politiche di accompagnamento che tengano conto dell'adattamento alle necessità reali dei soggetti.

F - Infine, si chiese Dede, se usassimo bene la tecnologia, quali *performances* ci potremmo aspettare dallo studente-tipo?

Per meglio dire, se si dovesse realizzare per davvero una riforma sistemica basata sulle nuove strategie per l'apprendimento e la formazione attraverso tecnologia sofisticata, lo studente-tipo potrebbe avvicinarsi a quello che si suole indicare come studente modello?

Le nuove forme pedagogiche certo non sono una pietra filosofale che può rendere d'oro ogni esperienza per lo studente, perché apprendere è un processo troppo complesso ed idiosincratico che richiede per ognuno un repertorio di risorse ben orchestrate nell'insieme. Inoltre nessun test, nessun curriculum e nessuna strategia educativa in se stessa possono garantire più qualità nella formazione, sebbene il modo attuale per determinare il “valore” delle scuole è basato su queste misure inadeguate, come TIMMS³⁷, standards AAAS³⁸, oppure gli NCTM³⁹. Questi tests misurano solo una frazione di ciò che gli studenti necessitano di conoscere per essere ottimi lavoratori e cittadini ed incorporano una diluita definizione di qualità educativa, in continua negoziazione tra diversi Stati, con popolazione molto differente e diversi obiettivi nazionali. Essere lavoratore e cittadino produttivo significa avere molto di più di quel background disciplinare che questi tests vogliono appurare; invece si ha necessità di nuovi standards per una società basata sulla conoscenza e che apprende lungo tutto l'arco della vita.

³⁷ <http://timss.bc.edu/TIMSS2007/>

³⁸ <http://www.aaas.org/>

³⁹ <http://standards.nctm.org/document/examples/chap4/4.4/index.htm>

Questa batteria di quesiti posti da Dede più di dieci anni or sono costituiscono un *set* concettuale per pensare ancora oggi ad un processo di riforma sistemica basata sulle TIC, ma ostacolata dalle diffuse pratiche di standards educativi e sociali.

L'innovazione educativa su vasta scala, quindi andando al di là delle “isole di innovazione” già esistenti, non sarà mai facile, ma può essere meno difficile se andiamo oltre le nostre implicite assunzioni sull'apprendimento, tecnologia, equità, scolarizzazione, società, normazione. Dede lo chiama “*processo di scaling-up*”.

2 – Il secondo contributo ci indica una strada di come, poi, il suddetto processo di scaling-up possa avvicinarsi ad un equilibrio sul versante che la knowledge economy insegue, vi è un intervento di PAOLO MASSIMO PUMILIA fornito per il workshop: “**Access right for e-Learning Content**” tenutosi in Brussels il 27 e 28 ottobre 2004.

Secondo Pumilia, oggi la diffusione dell'ICT, per avere un impatto positivo nella produzione scientifica e commerciale, ma anche nei processi di apprendimento, ha bisogno di essere sperimentata e trasformata.

Nelle università, l'abilità di condividere la conoscenza è sempre più importante, così come anche l'abilità di generare conoscenza immediata diverrà attività ancor più prevalente, rispetto alla conoscenza statica, definita, determinata. L'apprendimento perpetuo, pervasivo, sostenuto efficacemente dall'organizzazione della conoscenza, diverrà il nuovo *gold standard* per molte esperienze dello studente.

Nel campo della ricerca, i confini delle discipline accademiche sono sempre più confuse.

Condividere la conoscenza è il *sine qua non* della metodologia della ricerca collaborativa.

I risultati delle ricerche, per essere applicati, devono essere catturati e disseminati in modo da facilitare la loro scoperta da parte di chi ha necessità di richiederli.

A parere di Pumilia le tre maggiori linee guida verso la società basata sulla conoscenza elettronica su cui lavorare risiedono:

In aspetti tecnici e legali – 1) mantenere un network accessibile, in modo libero ed ampio; 2) ricercare strumenti più potenti per l'estrazione della conoscenza, compatibili con standard aperti per format di dati e protocolli di comunicazione. 3) suggerire schemi legali atti a proteggere l'autore.

Il discorso tocca:

- Aspetti organizzativi: istituzioni educative e di ricerca dovranno mettere a punto i processi di digitalizzazione, organizzazione, riutilizzo degli oggetti della conoscenza al punto

che il sistema diverrà di routine e il meno costoso possibile.

- Aspetti personali: insegnanti e ricercatori dovranno organizzare un salto di paradigma nella capacità di acquisire, assimilare, condividere la conoscenza.

Un apporto considerevole è offerto dalla produzione digitale *open source* e dalla sua filosofia, che si sta generalizzando e diffondendo nella e-knowledge society; riferita ad un “contenuto” open ovvero ad un “accesso” open, promette di accrescere la qualità nell’educazione sia dal versante tecnologico che in quello metodologico.

L’open source è basato sulla convinzione che la conoscenza non può essere considerata come proprietà esclusiva di coloro che l’hanno scoperta, ed anche se ci sono condivisioni forti su questo, nel contempo in tutto il mondo si verifica un fenomeno di sfruttamento della legislazione internazionale per preservare il diritto d’autore.

Operando una generalizzazione dal concetto della tecnologia open source (o tecnologie open) verso altri campi, si possono agevolmente includere standards per protocolli di comunicazione e formats per immagazzinare dati; metodologie ed organizzazioni particolari sperimentate su infrastrutture digitali open sono oggetto di regolamentazione tecnica e legale, al fine di progettare, assemblare, conservare e distribuire “knowledge objects”, ove la distinzione tra produttori ed utilizzatori si fa sempre più confusa.

In tale movimento open source il luogo dell’innovazione sta cambiando, rivolgendosi progressivamente verso gli utenti, pur tra limiti istituzionali e di società private; può essere non fantascienza un nuovo sistema economico consistente in una *peer-production* ed innovazione *user-to-user*.

Se questa metodologia diventa **sistema** anche nel campo educational, senz’altro, secondo Pumilia, risulterà accresciuto il potere delle istituzioni nel management di temi didattici, incoraggiata la condivisione dei contenuti educativi digitali di più alta qualità e forniti agli utenti potere ed influenza sugli scenari futuri dell’i.c.t., accentuando il ruolo attivo degli insegnanti nello sviluppo degli strumenti di lavoro.

In quella sede Pumilia lanciò delle proposte:

1 – incoraggiare gli studi sulle nuove tecnologie e metodologie per produrre facilmente una conoscenza accessibile e riusabile, facendo particolare attenzione alle pubblicazioni localizzate su piccoli territori, e quindi alla loro traduzione;

2 – incoraggiare le sperimentazioni e i casi di successo sperimentati ed innovativi, oltre che le *best practices*.

3 – istituire un organo per collegare, valutare e mantenere un deposito di tecnologie software ampiamente disponibile per creare ed usare gli oggetti della conoscenza e per dirigere sessione di e-learning, produrre documentazione rilevante, se necessario;

4 – istituire un comitato aperto e permanente con obiettivi simili come il *Board* statunitense “Creative Commons” per elaborare migliori clausole di licenza aperta per i contenuti digitali, avendo una speciale attenzione alla legge nazionale e alle tradizioni all’interno dei paesi della comunità europea;

5 – programmare un’ annuale conferenza *pan-europea* per disseminare i successi.

Questa rapida trattazione circa gli interrogativi che si pongono oggi a chi opera nell’e-learning ed interagisce con la più ampia comunità del web può trovare un equilibrio e volgere lo sguardo verso orizzonti meglio definiti riferendoci a quanto T. WINOGRAD F. FLORES⁴⁰ enunciavano una ventina di anni fa: “*Molte innovazioni sono abbastanza irrilevanti: esse migliorano soltanto alcuni aspetti della rete senza alterarne la struttura,.....mentre altre sono esempi di innovazioni radicali che hanno aperto nuove prospettive al sistema di interazione umana*”.

Le nuove tecnologie devono essere comprese in virtù del ruolo che possono svolgere “*nella comunicazione, distribuzione dell’informazione e accumulo di sapere. Ma così cadendo diamo per scontato l’uso di parole come **comunicazione, informazione e sapere**, le quali richiedono un esame più approfondito.....questo nuovo modo di parlare crea a sua volta cambiamenti nel mondo che costruiamo*”.

Cosa significherà “formazione” in futuro, sarà stato modificato dai nuovi assetti che (se li) avrà strutturalmente l’e-learning; stessa sorte per gli attuali nostri consolidati paradigmi giuridici.

⁴⁰ in Calcolatori e conoscenza- un nuovo approccio alla progettazione delle tecnologie dell’informazione – Biblioteca della EST – Mondadori, 1987, 27 e seg.

5. **CONFINI GIURIDICI DEL NUOVO PARADIGMA DEI CONTENUTI DIDATTICI DIGITALI: premessa.**

Agli albori del *copyright* i diritti patrimoniali spettavano al legittimo detentore del manoscritto, per cui *corpus mysticum/corpus mechanicum*⁴¹ erano assolutamente sovrapponibili e le prime leggi (dal 1709 con lo Statuto della Regina Anna in Inghilterra) erano caratterizzate dal “principio di territorialità”.

Nell’era attuale contenuti ed infrastrutture sono poco come gemelli siamesi (vive uno se vive l’altro) e sempre più *knowledge* è in continuo divenire indipendentemente dalla sua “materializzazione”⁴²; il vecchio sistema di ristoro alla produzione ed innovazione più che mai risulta stretto per la tendenziale contiguità tra *produzione e consumo*.

La relazione autore/contenuto è sempre più instabile!

Il terreno si fa insidioso perché tutto è *trasfrontaliero*, non solo i contenuti, persino i processi, per cui vi è la necessità di armonizzare sistemi differenti di protezione (sfera internazionale, unionista, interna).

La famosissima direttiva 2001/29/CE⁴³ nel suo testo ha più volte posto in rilievo (punto 6 della premessa) come “*differenze significative in materia di protezione*” ed “*incertezze giuridiche*” possono “*ostacolare la realizzazione di economie di scala per i nuovi prodotti, (quindi anche Learning Objects), e servizi (anche per l’e-learning) contenenti diritti d’autore e diritti connessi*”.

Vi è quindi un problema forte di armonizzazione della disciplina degli Stati unionisti, e non solo.

Ma *armonizzazione* significa *regolamentazione*; se il mercato dei contenuti digitali è ancora tanto instabile (e quello dell’e-learning anche ansimante), vuol dire che il quadro giuridico sotteso è dotato dei medesimi requisiti di incertezza, non riuscendo a formare ancora un giusto livello di protezione (punto 9 delle premesse) alla proprietà intellettuale.

Ed ancora, nel punto 4 delle premesse viene rimarcato che: “*un quadro giuridico armonizzato in materia di diritto d’autore e i diritti connessi, creando una maggiore certezza del*

⁴¹ Corte app. Roma, sez. I, 13 febbraio 2006, n. 800, che considera essenziale **un’estrinsecazione** dell’opera.

⁴² “*Esse putas ceras, licet haec membrana vocetur: delebis quoties scripta novare voles*”; considera, anche se le chiamano pergamene, che siano tavolette di cera: dovrai cancellare gli scritti ogni volta che vorrai usarle di nuovo.

⁴³URL: http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/site/it/oj/2001/l_167/l_16720010622it00100019.pdf

Direttiva 2001/29/CE del Parlamento europeo e del Consiglio sull’armonizzazione di taluni aspetti del diritto d’autore e dei diritti connessi nella società dell’informazione, recepita in Italia dal d. lgs. 9 aprile 2003, n. 68 (G.U. 14 aprile 2003, n. 87, s.o. n. 61). Vengono disciplinati: - il diritto di riproduzione (art.1 che modifica l’art. 13 L.D.A.), - il diritto di comunicazione al pubblico (art. 2, che modifica l’art. 16 L.D.A.), - il diritto di distribuzione di originali e copie delle opere (art. 3, che modifica l’art. 17 L.D.A.).

diritto e prevedendo un elevato livello di protezione della proprietà intellettuale, promuoverà notevoli investimenti in attività creatrici ed innovatrici, segnatamente nelle infrastrutture delle reti, e in conseguenza una crescita e una maggiore competitività dell'industria europea per quanto riguarda sia la fornitura di contenuti che le tecnologie dell'informazione nonché, più in generale, numerosi settori industriali e culturali. Ciò salvaguarderà l'occupazione e favorirà la creazione di nuovi posti di lavoro"; il che significa **invito alla normazione** per il lancio anche dei settori economici relativi al mercato degli e-contents, pur se (punto 5) il Parlamento ed il Consiglio dell'U.E. sottolineano che "non sono necessari nuovi concetti in materia di protezione della proprietà intellettuale", ma solo di adattamento ed integrazione di quelle attuali sul diritto d'autore e diritti connessi.

Quindi, un'attività normativa adeguata negli Stati membri, coevamente ad un'armonizzazione⁴⁴, evita zone franche e selvagge che non aiutano il settore culturale ed economico dell'e-learning. Analogamente a quel che accade con riferimento alle garanzie del lavoro, quando basta spostarsi anche di poche centinaia di chilometri per eluderne le tutele e rientrare comodamente in altro *corpus* normativo meno protezionista.

Così come è decisivo favorire una "necessaria informazione sui diritti" (punto 13) in materia di proprietà intellettuale per il buon funzionamento del mercato ed uno sviluppo crescente e consapevole della Società dell'Informazione.

Internet non è terreno libero⁴⁵, così come non lo è quello dell'e-learning.

Ed ogni *media* ha anche un sistema proprio di regole di *soft law*.

Possono rinvenirsi un ventaglio di limiti di natura:

- civile, penale, amministrativa;

⁴⁴ A livello di unione europea vi è da tempo un'opera di armonizzazione della legge in materia – vedere rapporto : URL: http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/index_en.htm

URL: http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/docs/studies/infosoc-study_en.pdf

⁴⁵ Per la falsa credenza delle libertà di internet: Trib. Napoli 18 febbraio 2004: "...la stessa diffusione, in Italia, della rete, è divenuta rilevante solo nella seconda metà dello scorso decennio, pur se con un ritmo di espansione che può ormai considerarsi esponenziale. Tale evoluzione tecnologica ha quindi messo in crisi il diritto, nel senso che ha determinato delle lacune dell'ordinamento giuridico, vere o supposte. Ciò - oltretutto - a fronte della oggettiva pericolosità del fenomeno Internet, che per le sue stesse caratteristiche (l'immaterialità, cui è correlata la mancanza di definitività temporale, la costante inesorabile mutevolezza...) è fonte di molteplici illeciti. Tuttavia il Tribunale reputa che sia - ancorché utopistico - giuridicamente errato configurare l'esistenza di un (non meglio definito) cyberdiritto, con regole proprie (non è dato sapere poste da chi)..... D'altronde - in termini ancor più generali - è criticabile, alla stregua delle stesse regole della lingua italiana, l'uso, e l'abuso, riferito alla rete, delle parole multimediale e, soprattutto, virtuale (Internet è infatti un fenomeno ben tangibile, nel senso che appartiene - e come - al mondo reale).... è infatti vero che Internet è una rete aperta, senza "padroni", cui tutti possono potenzialmente accedere (No one owns Internet), e che dà luogo a manifestazioni anarchiche: ma ciò non significa anche che sia una sorta di entità astratta, sottratta ad ogni norma che non sia strettamente tecnica.... Allo stato, grazie anche a contributi dottrinali sempre più approfonditi (e attenti alle elaborazioni straniere, sviluppate evidentemente specie negli USA) possono ritenersi ormai già formati orientamenti costanti per diversi e importanti aspetti del fenomeno: si allude, in primo luogo, alla sicura, estesa applicabilità della disciplina della proprietà intellettuale ed industriale.

Il Tribunale, in definitiva, condivide l'opinione, autorevolmente espressa, secondo cui Internet è un fenomeno non troppo dissimile, in ultima analisi, "dal già conosciuto": e ad esso possono allora ampiamente applicarsi modelli normativi e metodi di ragionamento già in uso, con gli opportuni adattamenti...".

- regolamentare interna;
- di ordine pubblico, oltre che di semplice educazione.

Alcuni sorgono solo in capo ad alcuni soggetti, come possono essere l'amministratore di rete ovvero il moderatore di una lista, il redattore, il tutor d'aula virtuale, nuovi prestatori di servizio nella società dell'informazione, altre per tutti.

Una parte di questi inoltre sono di natura strettamente tecnica (i protocolli), altri di tipo tecnico/amministrativo (come la struttura degli indirizzi di rete), etc...

In particolare la regole possono suddividersi tra quelle attinenti ai vari sottosistemi:

- organizzativo
- didattico
- tecnologico
- commerciale.

Ed ancora, le regole possono essere diverse a seconda che la comunicazione sia:

- uno-uno (posta elettronica; talk; instant messaging...)
- uno-molti (liste, newsgroups...)
- multi-molti (gruppi di lavoro, gruppi di studio, gruppi di intrattenimento, gruppi di ricerca, gruppi misti, gruppi chiusi, diari di gruppo, piazze telematiche, weblogs.....)⁴⁶.

C'è da tener presente che il tipo di interazione e la tecnologia in costante dinamismo impediscono di classificare la comunicazione su internet in modo stabile.

Vi è una suddivisione operata dalla Corte Federale della Pennsylvania in una sentenza dell'11 giugno del 1996⁴⁷ che individua sei gruppi di flussi:

⁴⁶Per questo e molto altro vedi e-book disponibile in URL: http://www.liberliber.it/biblioteca/c/calvo/internet_2004/pdf/intern_p.pdf

⁴⁷ URL: <http://www.aclu.org/privacy/speech/15657lgl19960322.html>

URL: http://www.bitlaw.com/source/cases/internet/cda_dist.html#Methods%20to%20Communicate%20Over%20the

“Methods to Communicate Over the Internet

Once one has access to the Internet, there are a wide variety of different methods of communication and information exchange over the network. These many methods of communication and information retrieval are constantly evolving and are therefore difficult to categorize concisely. The most common methods of communications on the Internet (as well as within the major online services) can be roughly grouped into six categories:

- (1) one-to-one messaging (such as "e-mail"),
- (2) one-to-many messaging (such as "listserv"),
- (3) distributed message databases (such as "USENET newsgroups"),
- (4) real time communication (such as "Internet Relay Chat"),
- (5) real time remote computer utilization (such as "telnet"), and
- (6) remote information retrieval (such as "ftp," "gopher," and the "World Wide Web").

- 1 – la messaggistica uno ad uno;
- 2- le comunicazioni real time;
- 3– i messaggi uno-molti;
- 4- la distribuzione di messaggistica su database tipo Usenet;
- 5– l'utilizzazione real-time di apparecchiature informatiche tipo Telnet;
- 6- il reperimento di informazioni via www, ftp.

Per il diritto italiano, in particolare mi riferisco alla Costituzione Repubblicana, le suddette

Most of these methods of communication can be used to transmit text, data, computer programs, sound, visual images (i.e., pictures), and moving video images.

One-to-one messaging. *One method of communication on the Internet is via electronic mail, or "e-mail," comparable in principle to sending a first class letter. One can address and transmit a message to one or more other people. E-mail on the Internet is not routed through a central control point, and can take many and varying paths to the recipients. Unlike postal mail, simple e-mail generally is not "sealed" or secure, and can be accessed or viewed on intermediate computers between the sender and recipient (unless the message is encrypted).*

One-to-many messaging. *The Internet also contains automatic mailing list services (such as "listservs"), [also referred to by witnesses as "mail exploders"] that allow communications about particular subjects of interest to a group of people. For example, people can subscribe to a "listserv" mailing list on a particular topic of interest to them. The subscriber can submit messages on the topic to the listserv that are forwarded (via e-mail), either automatically or through a human moderator overseeing the listserv, to anyone who has subscribed to the mailing list. A recipient of such a message can reply to the message and have the reply also distributed to everyone on the mailing list. This service provides the capability to keep abreast of developments or events in a particular subject area. Most listserv-type mailing lists automatically forward all incoming messages to all mailing list subscribers. There are thousands of such mailing list services on the Internet, collectively with hundreds of thousands of subscribers. Users of "open" listservs typically can add or remove their names from the mailing list automatically, with no direct human involvement. Listservs may also be "closed," i.e., only allowing for one's acceptance into the listserv by a human moderator.*

Distributed message databases. *Similar in function to listservs -- but quite different in how communications are transmitted -- are distributed message databases such as "USENET newsgroups." User-sponsored newsgroups are among the most popular and widespread applications of Internet services, and cover all imaginable topics of interest to users. Like listservs, newsgroups are open discussions and exchanges on particular topics. Users, however, need not subscribe to the discussion mailing list in advance, but can instead access the database at any time. Some USENET newsgroups are "moderated" but most are open access. For the moderated newsgroups,¹⁰ all messages to the newsgroup are forwarded to one person who can screen them for relevance to the topics under discussion. USENET newsgroups are disseminated using ad hoc, peer to peer connections between approximately 200,000 computers (called USENET "servers") around the world. For unmoderated newsgroups, when an individual user with access to a USENET server posts a message to a newsgroup, the message is automatically forwarded to all adjacent USENET servers that furnish access to the newsgroup, and it is then propagated to the servers adjacent to those servers, etc. The messages are temporarily stored on each receiving server, where they are available for review and response by individual users. The messages are automatically and periodically purged from each system after a time to make room for new messages. Responses to messages, like the original messages, are automatically distributed to all other computers receiving the newsgroup or forwarded to a moderator in the case of a moderated newsgroup. The dissemination of messages to USENET servers around the world is an automated process that does not require direct human intervention or review.*

There are newsgroups on more than fifteen thousand different subjects. In 1994, approximately 70,000 messages were posted to newsgroups each day, and those messages were distributed to the approximately 190,000 computers or computer networks that participate in the USENET newsgroup system. Once the messages reach the approximately 190,000 receiving computers or computer networks, they are available to individual users of those computers or computer networks. Collectively, almost 100,000 new messages (or "articles") are posted to newsgroups each day.

Real time communication. *In addition to transmitting messages that can be later read or accessed, individuals on the Internet can engage in an immediate dialog, in "real time", with other people on the Internet. In its simplest forms, "talk" allows one-to-one communications and "Internet Relay Chat" (or IRC) allows two or more to type messages to each other that almost immediately appear on the others' computer screens. IRC is analogous to a telephone party line, using a computer and keyboard rather than a telephone. With IRC, however, at any one time there are thousands of different party lines available, in which collectively tens of thousands of users are engaging in conversations on a huge range of subjects. Moreover, one can create a new party line to discuss a different topic at any time. Some IRC*

comunicazioni e riunioni telematiche possono rientrare senza dubbio sotto la previsione degli artt. 15, 17 e 21.

La posizione **dell'utilizzatore**, in particolare, è divenuta un "centro d'interesse costituzionale"; si dice in più pronunzie che fruire di opere dell'ingegno è una specificazione della libertà di manifestazione del pensiero.

Ma lo straordinario fenomeno dell'avvento delle reti digitali, che ha reso incerti i confini tra **autore**, **editore** ed **utilizzatore** e che ha esploso il gusto di assaporare la libertà dell'"accesso", ha determinato alcune complicazioni: potenzialmente tutta la collettività può rivestire agevolmente uno o più di questi *status* ed ha comportato che non si entri mai, come nel passato, in un rapporto giuridico stabile nel momento in cui con pochi *click* si effettua un download ovvero si "deposita" su qualche server un prodotto editoriale. Il problema diviene anche quello di gestione complessiva (non solo collettiva) dei contenuti, ma soprattutto saper distinguere, tra gli infiniti *e-contents*, quelli forniti degli attributi di originalità e creatività. **Da un lato vi è l'interesse collettivo dell'accesso al complesso delle conoscenze (art. 11 della Carta europea dei diritti) dall'altro vi è quello di tutelare i diritti di privata.**

conversations are "moderated" or include "channel operators."

In addition, commercial online services such as America Online, CompuServe, the Microsoft Network, and Prodigy have their own "chat" systems allowing their members to converse.

Real time remote computer utilization. *Another method to use information on the Internet is to access and control remote computers in "real time" using "telnet." For example, using telnet, a researcher at a university would be able to use the computing power of a supercomputer located at a different university. A student can use telnet to connect to a remote library to access the library's online card catalog program.*

Remote information retrieval. *The final major category of communication may be the most well known use of the Internet -- the search for and retrieval of information located on remote computers. There are three primary methods to locate and retrieve information on the Internet.*

A simple method uses "ftp" (or file transfer protocol) to list the names of computer files available on a remote computer, and to transfer one or more of those files to an individual's local computer.

Another approach uses a program and format named "gopher" to guide an individual's search through the resources available on a remote computer".

6. segue: I MINORI

Specificamente, riguardo ai soggetti, nell'e-learning bisogna tener conto di altre distinzioni:

1 - **se coinvolge minori** – vedi il codice di autoregolamentazione “Internet e minori”⁴⁸ –

Negli Stati Uniti ci sono stati vari atti di legge di “regolamentazione censoria”⁴⁹, come il “Telecommunication Act” del 1996, che incorporava i principi del “Communication Decency Act” del 1995⁵⁰.

In Italia è stato interpretato tale il Decreto Gentiloni, Ministro delle Comunicazioni della quindicesima legislatura, 8 gennaio 2007, “*Requisiti tecnici degli strumenti di filtraggio che i fornitori di connettività alla rete Internet devono utilizzare, al fine di impedire, con le modalità previste dalle leggi vigenti, l'accesso ai siti segnalati dal Centro nazionale per il contrasto alla pedopornografia*”, in GU n. 23 del 29 gennaio 2007.⁵¹

Dei minori si è occupato già dal 1998 il Consiglio dell'Unione Europea, con l'emanazione di una Raccomandazione “*concernente lo sviluppo della competitività dell'industria dei servizi audiovisivi e d'informazione europei attraverso la promozione di strutture nazionali volte a raggiungere un livello comparabile e efficace di tutela dei minori e della dignità umana*”. Successivamente, il 19 luglio 2005 la “*Relazione sulla proposta di raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio relativa alla protezione dei minori e della dignità umana e al diritto di replica relativamente alla competitività dell'industria europea dei servizi audiovisivi e di informazione*”⁵², traccia il quadro dell'evoluzione normativa europea nel capo:

⁴⁸URL:http://www.osservatoriominori.org/codice_internet_minori.pdf

commento in URL: <http://dienst.isti.cnr.it/Dienst/Repository/2.0/Body/ercim.cnr.iit/2003B406/pdf?tiposearch=cnr&langver=>

altro commento in URL: http://www.hot114.it/binary/hot_114/dati_ricerche/scheda_6_quinto_rapporto.1159267314.pdf
modulo segnalazioni URL: <http://www.urpcomunicazioni.it/infrazioneinternetminori.pdf>

vedi anche:

Decisione del Consiglio del 29 maggio 2000 relativa alla lotta contro la pornografia infantile su Internet (2000/375/GAI), reperibile in URL: http://www.agcom.it/cnu/biblio/dox/porn_infant.doc

Decisione n. 1151/2003/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 16 giugno 2003 che modifica la decisione n. 276/1999/CE che adotta un piano pluriennale d'azione comunitario per promuovere l'uso sicuro di Internet attraverso la lotta alle informazioni di contenuto illegale e nocivo diffuse attraverso le reti globali, reperibile in URL: http://www.agcom.it/cnu/biblio/dox/internet_sicuro.pdf

⁴⁹ così indicati da G. ZICCARDI in *Libertà del codice e della cultura*, Giuffrè, Milano, 2006, pag. 4 e seg.

Norme deontologiche, autoregolamentazione, filtraggio, e così via: ormai un certo sforzo è costante da una decina d'anni. Vedi excursus in: <http://www.sisde.it/sito/Rivista12.nsf/servnavig/7>

⁵⁰ Vedi interessante punto di vista ed excursus in URL: <http://www.alcei.it/?p=22>

⁵¹ reperibile in URL: <http://gazzette.comune.jesi.an.it/2007/23/4.htm>

⁵² reperibile in URL: <http://www.privacy.it/cecA62005-244.html>

“I - La legislazione europea oggi

1. Protezione dei minori

La questione della protezione dei minori e della dignità umana in questo settore specifico è stata affrontata per la prima volta nel 1989, nell'ambito dell'organizzazione della libertà di circolazione dei servizi audiovisivi, con la Direttiva "Televisione senza frontiere" (articolo 22).

In seguito, nel 1996, la Commissione europea ha pubblicato un Libro verde sulla tutela dei minori e della dignità umana nei servizi audiovisivi e di informazione (COM (96) 483 def.) in cui sono state tenute in considerazione tutte le modalità di diffusione audiovisiva e di comunicazione, dalla radiodiffusione a Internet.

Infine nel 1998 il Consiglio, su parere del Parlamento, ha adottato una raccomandazione sulla protezione dei minori e della dignità umana nei servizi audiovisivi e d'informazione. Nel 2001 e nel 2003, su richiesta del Parlamento, la Commissione ha presentato due relazioni di valutazione sull'applicazione di tale raccomandazione.

Dopo la prima relazione di valutazione, che è stata oggetto di un'ottima relazione dell'onorevole Beazley, la Commissione ha pubblicato una seconda relazione di valutazione nel 2003 e ha proposto questa seconda raccomandazione al Consiglio e al Parlamento”.

Inoltre introduce il concetto di “**Responsabilità pedagogica**: è questo l'ambito dei genitori, degli insegnanti e degli educatori.

“I bambini sempre più precocemente si trovano ad affrontare da soli le informazioni e le immagini trasmesse da Internet. Potrebbe essere introdotto un approccio educativo nei programmi scolastici in modo da consentire un uso migliore di Internet, della posta elettronica e delle chat on line. In questo contesto deve essere altresì impartita una formazione specifica agli insegnanti e agli educatori.

Potrebbero essere inoltre distribuiti sistematicamente dei kit informativi sui rischi di Internet agli studenti e ai genitori all'inizio dell'anno scolastico”.

Parlando di soggetti come i minori si è visto che lo strumento dell'autoregolamentazione non sortisce molti effetti positivi; il Parlamento europeo ha rivolto all'Unione Europea una proposta di raccomandazione al fine di rendere più sicura la navigazione su internet dei minori, sia mediante misure che li difendano da contenuti non adatti, che mediante l'istituzione di un dominio apposito (.kid), ed infine mediante l'istituzione di un numero verde europeo per avere informazioni appropriate⁵³.

⁵³ http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/site/it/oj/2006/l_378/l_37820061227it00720077.pdf- RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO E DEL CONSIGLIO del 20 dicembre 2006 relativa alla tutela dei minori e della dignità umana e al diritto di rettifica relativamente alla competitività dell'industria europea dei servizi audiovisivi e d'informazione in linea (2006/952/CE), ove IL PARLAMENTO EUROPEO E IL CONSIGLIO DELL'UNIONE

I codici di autoregolamentazione o di condotta sono specificazione del potere di autonomia di alcuni soggetti; caso diverso è quando i codici provengono da autorità pubbliche che li certificano; anche in questa ipotesi siamo nel campo dell'autodisciplina, ma, investendo l'area "pubblica", statale ovvero sopranazionale, muta la gerarchia delle fonti.

La Relazione è l'ultimo atto emanato a seguito di una proposta di Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio "*relativa alla protezione dei minori e della dignità umana e al diritto di replica relativamente alla competitività dell'industria europea dei servizi audiovisivi e d'informazione*"⁵⁴, e di un Rapporto di valutazione della Commissione al Consiglio e al Parlamento Europeo "*relativo all'applicazione della raccomandazione del Consiglio del 24 settembre 1998 riguardante la protezione dei minori e della dignità umana*".

La Commissione Europea ha emanato il programma Safer Internet Plus, SIP⁵⁵, che ha la finalità proprio di un uso sicuro di internet e dei dispositivi *mobile*. Ci sono quattro azioni principali per il contrasto alla diffusione di contenuti illegali, contenuti potenzialmente dannosi, promozione di un ambiente sul web sicuro e misure di sensibilizzazione per un utilizzo delle TIC integrate nella vita quotidiana sia da parte di minori che di genitori e docenti⁵⁶.

Peculiarità della normativa europea è l'oscillazione tra una promozione delle iniziative commerciali per lo sviluppo del mercato degli stati unionisti ed il *favor* verso la redazione di codici di autoregolamentazione, tra la vigilanza che questi ultimi devono effettuare circa il rispetto dei principi di sicurezza, la lotta alla criminalità e la tutela dei diritti della personalità.

Di recente istituzione è l'Agenzia Europea per la sicurezza delle reti e dell'informazione, ENISA⁵⁷ che ha la sua fonte nel **Regolamento (CE) n. 460/2004 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 10 marzo 2004**⁵⁸; tra gli altri, l'ENISA ha anche il compito di scambio di buone pratiche nell'ambito di una sensibilizzazione e cooperazione fra i vari soggetti attivi nel settore della

EUROPEA prendono atto che la Commissione: "*intende studiare la possibilità di sostenere l'istituzione di un nome di dominio di secondo livello generico riservato ai siti controllati in permanenza che si impegnino a rispettare i minori e i loro diritti, quale .KID.eu*";

⁵⁴ URL: http://europa.eu.int/eur-lex/lex/LexUriServ/site/it/com/2004/com2004_0341it01.pdf. Questa raccomandazione è stata proposta dalla Commissione nel 2004, per continuare a rispondere dagli sviluppi tecnologici verificatisi successivamente alla raccomandazione iniziale del 1998, che resta tutt'ora in vigore. Le questioni esaminate concernono i seguenti punti: alfabetizzazione mediatica; valutazione o classificazione dei contenuti audiovisivi; immagine dei due sessi presentata nei mezzi di comunicazione e nella pubblicità; diritto di replica con riguardo ai media in linea. La Commissione ha modificato la sua proposta il 20 gennaio 2006. Il Consiglio ha adottato una posizione comune il 18 settembre e il Parlamento europeo si è pronunciato in seconda lettura il 13 dicembre, accogliendo favorevolmente questa posizione comune che riprende le principali proposte sostenute dai gruppi politici del Parlamento europeo.

⁵⁵ URL: http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/programme/sip_plus_history/index_en.htm

⁵⁶ Sono sempre più numerosi i portali dove vengono esplicitate una serie di regole da tener presente: decalogo proposto da Telefono azzurro: http://www.hot114.it/saperne_di_piu/consigli_insegnanti/-http://www.tiseiconnesso.it/ai_fenomeno.php

Centro nazionale per il contrasto alla pedo-pornografia su Internet
-http://www.poliziadistato.it/pds/primapagina/pedofilia/centro_lotta.html

⁵⁷ URL: <http://www.enisa.europa.eu/index.htm>

⁵⁸ URL: <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:32004R0460:IT:HTML>

sicurezza dell'informazione, in particolare tramite consorzi pubblico/privato con l'industria e di aggiornamento sulle norme sviluppate per i prodotti e i servizi nel settore delle reti della società dell'informazione.

Al metodo dell'autoregolamentazione si sono affidati i portali che offrono la possibilità di comunicazione sincrona ed asincrona tra utenti:

- Yahoo! ha emanato una serie di regole rivolte ai genitori di ragazzi minori che, sempre più frequentemente utilizzano strumenti di comunicazione on-line. Sono stati posti dei limiti ben precisi dal portale Yahoo! Italia, come il divieto di registrazione per chi non ha compiuto i quattordici anni⁵⁹. Da tener presente che le regole di questi portali cambiano molto frequentemente. Fino a non molto tempo fa⁶⁰ il limite era tredici anni di età, quindi vi era l'impossibilità a fruire delle chat, istituire ovvero moderare un gruppo; erano infine consigliate delle raccomandazioni per l'utilizzo di Yahoo! Geocities, Foto e Valigetta, Gruppi, Messenger. Da ottobre 2007 Yahoo!Foto non esiste più, al suo posto "Flickr"⁶¹.
- Anche Google Gruppi è disponibile solo per chi ha già compiuto i tredici anni⁶².
- ALICE, che nel sito mette a disposizione degli utenti forum, chat, messenger, etc., invece, ne consente l'utilizzo esclusivamente ai maggiorenni⁶³.

⁵⁹ URL: <http://it.docs.yahoo.com/info/utos.html>

“3. OBBLIGHI RELATIVI ALLA REGISTRAZIONE E TUTELA DEI MINORI

Al fine di utilizzare il Servizio, l'Utente si impegna a: a) fornire le informazioni personali ("Dati di Registrazione") richieste durante la procedura di registrazione assicurando che queste siano aggiornate, complete e veritiere; b) aggiornare tempestivamente e costantemente i Dati di Registrazione affinché questi siano sempre attuali, completi e veritieri. Se l'Utente fornisce informazioni false, inaccurate, non attuali o incomplete, o se Yahoo! ritiene, sulla base di una propria valutazione discrezionale, che le informazioni fornite dall'Utente siano false, inaccurate, non attuali o incomplete, Yahoo! avrà comunque il diritto di disattivare, temporaneamente o definitivamente, l'account dell'Utente in questione e di impedirgli un qualsiasi successivo utilizzo del Servizio.

Yahoo! si preoccupa della sicurezza e della privacy dei propri utenti e, in modo particolare, dei minori. Per questa ragione, l'Utente adulto che intenda permettere ai propri figli minori di 14 anni di accedere al Servizio si impegna ad assisterli nella creazione del loro account e a controllare il loro accesso al Servizio con la consapevolezza che il minore potrà accedere a qualsiasi Servizio, ivi compresi, a titolo di esempio, i servizi Yahoo! Mail, Yahoo! Bacheca, Yahoo! Gruppi, Yahoo! Chat e Yahoo! Messenger. Inoltre, il Servizio è ideato in modo da suscitare l'interesse di una utenza quanto più vasta possibile. Conseguentemente rientra nella responsabilità dell'Utente adulto stabilire, in qualità di esercente la patria potestà sul figlio minore di 14 anni, se e quando un Servizio, nonché i suoi Contenuti (come definiti nel successivo art. 6), siano da ritenersi appropriati per un minore”.

⁶⁰ Vecchio link: <http://privacy.yahoo.com/privacy/it/kids/detailshtml>

⁶¹ URL: <http://www.flickr.com/tour>

⁶² http://groups.google.it/intl/it/googlegroups/terms_of_service3.html

⁶³ URL: http://registra.rossoalice.alice.it/registra/basic/entratabasic.do?entryPoint=mail_amaill art. 4.5 delle Condizioni di contratto: „E' consentita la registrazione solamente ai Clienti che abbiano la maggiore età e che siano residenti nel territorio italiano”.

7. segue: I DISABILI

Nei processi di e-learning bisogna misurarsi altresì con eventuali disabilità: una preziosa fonte è il libro bianco su Tecnologia e disabilità⁶⁴.

Va detto che il pacchetto di normativa nazionale, comunitaria ed internazionale sull'usabilità ed accessibilità ha come destinatari soggetti svantaggiati, ma non solo coloro i quali, secondo il comune intendere, abbiano una “*menomazione fisica, psichica o sensoriale, stabilizzata o progressiva, che è causa di difficoltà di apprendimento, di relazione o di integrazione lavorativa e tale da determinare un processo di svantaggio sociale o di emarginazione*”, come sancisce la l. n. 104/1992.⁶⁵

Data la caratteristica di internet, di essere senza confini statuali, ci si sta muovendo sempre più da un modello *clinico* ad un modello *sociale* di disabilità che interessa ogni persona fisica che transitoriamente ovvero permanentemente si trovi in condizioni di svantaggio. Verso costoro le tecnologie devono favorire, non ostacolare la partecipazione e le attività di comunicazione, interazione, apprendimento ed i servizi ai cittadini.

Nella formazione e nell'apprendimento, a maggior ragione, bisogna progettare per tutti!

Oltre alle norme prescrittive esistono a livello internazionale delle linee guida emanate dalla Web Accessibility Initiative (WAI)⁶⁶, al fine di intervenire e correggere le estensioni e l'uso di protocolli per internet.

Queste sono:

1. le **Web Content Accessibility Guidelines 1.0**,⁶⁷ linee guida per l'accessibilità dei contenuti web, WCAG, da poco sostituite con la versione 2.0⁶⁸;
2. le **Authoring Tool Accessibility Guidelines**, linee guida per l'accessibilità degli strumenti di sviluppo per il Web, ATAG 2.0⁶⁹
3. e gli **Electronic and Information Technology Accessibility Standards**, pubblicati dall'U.S. Access Board nel dicembre del 2000⁷⁰.

⁶⁴URL: http://www.cnipa.gov.it/site/_files/Libro_Bianco.pdf

⁶⁵un quadro abbastanza esauriente di questa schiera di norme è consultabile in URL:

<http://www.arti.beniculturali.it/servizi/accessibilita/normativa.html>

URL: <http://www.ittig.cnr.it/BancheDatiGuide/Disabilita/Index.php>

⁶⁶URL: <http://www.w3.org/WAI/>

⁶⁷URL: <http://www.w3.org/TR/WAI-WEBCONTENT/>

⁶⁸URL: <http://www.w3.org/TR/WCAG20/>

⁶⁹URL: <http://lists.w3.org/Archives/Public/w3c-wai-au/2007OctDec/att-0048/WD-ATAG20-20071122.html>

⁷⁰URL: <http://www.access-board.gov/sec508/standards.htm>

Specificamente per l'e-learning, vedi URL: <http://www.access-board.gov/sec508/e-learning.htm>

Le **WCAG** indicano un insieme di **65 punti di controllo**⁷¹, suddivisi in **14 linee guida**, cui un sito deve conformarsi per essere fornito del requisito dell'accessibilità⁷².

- I. Linea guida 1. Fornire alternative equivalenti al contenuto audio e visivo.
- II. Linea guida 2. Non fare affidamento sul solo colore.
- III. Linea guida 3. Usare marcatori e fogli di stile e farlo in modo appropriato.
- IV. Linea guida 4. Chiarire l'uso di linguaggi naturali.
- V. Linea guida 5. Creare tabelle che si trasformino in maniera elegante.
- VI. Linea guida 6. Assicurarsi che le pagine che danno spazio a nuove tecnologie si trasformino in maniera elegante.
- VII. Linea guida 7. Assicurarsi che l'utente possa tenere sotto controllo i cambiamenti di contenuto nel corso del tempo.
- VIII. Linea guida 8. Assicurare l'accessibilità diretta delle interfacce utente incorporate.
- IX. Linea guida 9. Progettare per garantire l'indipendenza da dispositivo.
- X. Linea guida 10. Usare soluzioni provvisorie.
- XI. Linea guida 11. Usare le tecnologie e le raccomandazioni del W3C.
- XII. Linea guida 12. Fornire informazione per la contestualizzazione e l'orientamento.
- XIII. Linea guida 13. Fornire chiari meccanismi di navigazione.
- XIV. Linea guida 14. Assicurarsi che i documenti siano chiari e semplici.

Vi sono, inoltre, **tre livelli di priorità per ogni punto di controllo** da tener presente per lo sviluppatore e **tre livelli di conformità alle linee guida** (le famose A, AA, AAA, che significano, rispettivamente, che tutti i punti di controllo a priorità 1, 1 e 2, 1,2 e 3 sono soddisfatti).

Priorità:

A ciascun punto di controllo è stato assegnato dal Gruppo di Lavoro un livello di priorità basato sull'impatto che tale punto possiede sull'accessibilità:

[priorità 1]: Lo sviluppatore di contenuti Web **deve** conformarsi al presente punto di controllo. In caso contrario, a una o più categorie di utenti viene precluso l'accesso alle informazioni presenti nel documento. La conformità a questo punto di controllo costituisce un requisito base affinché alcune categorie di utenti siano in grado di utilizzare documenti Web.

⁷¹URL: <http://www.aib.it/aib/cwai/checkpoint-list-trad.htm>

⁷² La traduzione in lingua italiana della versione 1.0 è reperibile in URL: <http://www.aib.it/aib/cwai/WAI-trad.htm>

[priorità 2]: Lo sviluppatore di contenuti Web **dovrebbe** conformarsi a questo punto di controllo. In caso contrario per una o più categorie di utenti risulterà difficile accedere alle informazioni nel documento. La conformità a questo punto consente di rimuovere barriere significative per l'accesso a documenti Web .

[priorità 3]: Lo sviluppatore di contenuti Web **può** tenere in considerazione questo punto di controllo. In caso contrario, una o più categorie di utenti sarà in qualche modo ostacolata nell'accedere alle informazioni presenti nel documento. La conformità a questo punto migliora l'accesso ai documenti Web.

Conformità:



Livello di Conformità "A": conforme a tutti i punti di controllo di Priorità 1.



Livello di Conformità "Doppia-A": conforme a tutti i punti di controllo di Priorità 1 e 2.



Livello di Conformità "Tripla-A": conforme a tutti i punti di controllo di Priorità 1, 2 e 3.

Le seconde linee-guida, le **ATAG 2.0** sono documenti che indicano come strumenti-autore possono aiutare lo sviluppatore a produrre contenuti per il web accessibili e conformi alle WCAG. Specificano inoltre come progettare *tools* accessibili utilizzabili da persone disabili:

1. strumenti di editing specificamente progettati per produrre contenuti per il web; ad esempio strumenti (WYSIWYG), *what you see is what you get*;
2. strumenti che mettono a disposizione opzioni di salvataggio dei contenuti in formato web;
3. strumenti che trasformano documenti per girare su internet;
4. strumenti per assemblare multimedia;
5. strumenti per la gestione del sito web, CMS, content management systems, strumenti che generano automaticamente siti web dinamici da un database;
6. tools per il management del layout;
7. siti web di contenuti generati dagli utenti, come blogs, wikis, siti di photo-sharing, siti di social-networking.

Le terze linee-guida, **E.I.T.A.S.**, invece, includono alcune norme ulteriori specifiche della legislazione americana e non si limitano solo al web; quelle specifiche per il web, invece, sono un pacchetto di 16 linee-guida (dalla 1194.22-a- fino alla 1194.22-p-)⁷³.

Esistono inoltre norme sull'**Usabilità** intesa come l'insieme delle caratteristiche di efficacia, efficienza, sicurezza e soddisfazione definite nella Qualità in uso (ISO/IEC 9126-1).

Nel campo più specifico delle interfacce uomo-sistema, l'ISO ha emanato una serie di norme le più importanti delle quali sono la ISO 13407 "*Human centred design processes for interactive systems*" e il gruppo di norme ISO 9241 "*Ergonomics of human-system interaction*" nelle parti da 10 a 17 (ISO 9241-10 "Ergonomics of human-system interaction – Part 10 Dialogues principles";

ISO 9241-11 "Ergonomics of human-system interaction – Part 11 Guidance on usability";

ISO 9241-12 "Ergonomics of human-system interaction – Part 12 Presentation of information",

ISO 9241-13 "Ergonomics of human-system interaction – Part 13 User guidance";

ISO 9241-14 "Ergonomics of human-system interaction – Part 14 Menu dialogues";

ISO 9241-15 "Ergonomics of human-system interaction – Part 15 Command dialogues";

ISO 9241-16 "Ergonomics of human-system interaction – Part 16 Direct manipulation dialogues";

ISO 9241-17 "Ergonomics of human-system interaction – Part 17 Form filling dialogues").

Nella norma ISO 9241-11 "*Ergonomics of human-system interaction - Guidance on usability*" la l'usabilità è definita come: il grado in cui un prodotto può essere usato da specifici utenti per raggiungere specifici obiettivi con efficacia, efficienza e soddisfazione in uno specifico contesto d'uso. È una definizione molto simile a quella della qualità in uso di un prodotto software.

Nel nostro Stato la norma più rilevante è

- a. la c.d. **LEGGE STANCA del 9 gennaio 2004, n. 4**, "*Disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici*", in G.U. s.o. n. 13 del 17 gennaio 2004, approvata dal Parlamento all'unanimità⁷⁴;

vi sono poi:

- b. **il d.m. dell'8 luglio 2005**: "*Requisiti tecnici e i diversi livelli per l'accessibilità agli*

⁷³URL: <http://www.access-board.gov/sec508/guide/1194.22.htm>

⁷⁴ URL: http://www.pubbliaccesso.gov.it/normative/legge_20040109_n4.htm

strumenti informatici”;⁷⁵, pubblicato in G.U. s.o. n. 183 dell’8 agosto 2005: in particolare l’allegato A contiene l’indicazione di 22 requisiti tecnici⁷⁶, sulla falsariga di quelli del WCAG;

- c. **il Decreto del Presidente della Repubblica, 1 marzo 2005, n. 75**, “*Regolamento di attuazione della legge 9 gennaio 2004, n. 4 per favorire l’accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici*”, pubblicato in G.U. s.o. n. 101 del 3 maggio 2005⁷⁷.
- d. **la [Deliberazione Cnipa 25/2005 del 15 settembre 2005](#)** in G.U. del 21 settembre 2005, n. 220), che istituisce l’elenco pubblico dei valutatori dell’accessibilità, adempimento previsto dall’art. 3, comma 1, del DPR 1 marzo 2005, n. 75;
- e. **la Direttiva del Ministro per l’innovazione e le tecnologie 18 dicembre 2003, punto 3, lettera b)**: “*Linee guida in materia di digitalizzazione dell’amministrazione per l’anno 2004.*” In G.U. 4 febbraio 2004, n. 28;
- f. **il Decreto del Ministro per l’innovazione e le tecnologie, del Ministro per le pari opportunità, del Ministro per le politiche comunitarie, del Ministro del lavoro e delle politiche sociali, del Ministro della salute, del Ministro dell’istruzione, dell’università e della ricerca, del Ministro delle comunicazioni 25 luglio 2003 - “Decreto istitutivo della Commissione interministeriale per l’impiego delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione per le categorie deboli o svantaggiate.”** pubblicato, per comunicato, nella G.U. 15 ottobre 2003, n. 240;
- g. **la Circolare AIPA 6 settembre 2001, n. 32 - “Criteri e strumenti per migliorare l’accessibilità dei siti web e delle applicazioni informatiche a persone disabili”**, in G.U. 14 settembre 2001, n. 214;
- h. **la Circolare del Ministro per la funzione pubblica 13 marzo 2001, n. 3 - “Linee guida per l’organizzazione, l’usabilità e l’accessibilità dei siti web delle pubbliche amministrazioni”** in G.U. 19 marzo 2001, n. 65.

⁷⁵URL: <http://www.pubbliaccesso.it/normative/DM080705.htm>

⁷⁶URL: <http://www.pubbliaccesso.gov.it/normative/DM080705-A.htm>

⁷⁷ URL: <http://www.pubbliaccesso.gov.it/normative/regolamento.htm>

Nel nostro Stato la definizione di “**accessibilità**” è fornita dall’art. 2 (rubricato “Definizioni”) della LEGGE STANCA, ove si legge: “1. Ai fini della presente legge, si intende per:

“a) «*accessibilità*»: la capacità dei sistemi informatici, nelle forme e nei limiti consentiti dalle conoscenze tecnologiche, di erogare servizi e fornire informazioni fruibili, senza discriminazioni, anche da parte di coloro che a causa di disabilità necessitano di tecnologie assistive o configurazioni particolari; b) «*tecnologie assistive*»: gli strumenti e le soluzioni tecniche, hardware e software, che permettono alla persona disabile, superando o riducendo le condizioni di svantaggio, di accedere alle informazioni e ai servizi erogati dai sistemi informatici”.

Ai fini della presente trattazione vanno citate altre norme della legge che riguardano specifiche per le istituzioni formative:

la LEGGE STANCA all’art. 5 (Accessibilità degli strumenti didattici e formativi) prescrive che: “Le disposizioni della presente legge si applicano, altresì, **al materiale formativo e didattico** utilizzato nelle scuole di ogni ordine e grado. Le convenzioni stipulate tra il Ministero dell’istruzione, dell’università e della ricerca e le associazioni di editori per la fornitura di libri alle biblioteche scolastiche prevedono sempre la fornitura di copie su supporto digitale degli strumenti didattici fondamentali, accessibili agli alunni disabili e agli insegnanti di sostegno, nell’ambito della disponibilità di bilancio”.

Difatti tutte le norme della legge si applicano a:

- tutte le pubbliche amministrazioni di cui al comma 2 dell’art. 1 del d. lgs. n. 165/2001 (e quindi vi rientrano tutte le **istituzioni scolastiche di ogni ordine e grado**, le **istituzioni educative**, le aziende ed amministrazioni dello Stato ad ordinamento autonomo, le regioni, le province, i comuni, le comunità montane e loro consorzi e associazioni, le **istituzioni universitarie**, gli istituti autonomi case popolari, le camere di commercio, industria, artigianato e agricoltura e loro associazioni, tutti gli enti pubblici non economici nazionali, regionali e locali, le amministrazioni, le aziende e gli enti del Servizio sanitario nazionale, l’Agenzia per la rappresentanza negoziale delle pubbliche amministrazioni, le agenzie di cui al decreto legislativo n. 300 del 30 luglio 1999),
- agli enti pubblici economici,
- alle aziende private concessionarie di servizi pubblici,
- alle aziende municipalizzate regionali,
- agli enti di assistenza e di riabilitazione pubblici,
- alle aziende di trasporto e di telecomunicazione a prevalente partecipazione di capitale

pubblico,

- alle aziende appaltatrici di servizi informatici.

All'art. 4 della medesima legge, rubricato "Obblighi per l'accessibilità", viene precisato che:

"1. Nelle procedure svolte dai soggetti di cui all'articolo 3, comma 1, per l'acquisto di beni e per la fornitura di servizi informatici, i requisiti di accessibilità stabiliti con il decreto di cui all'articolo 11 costituiscono motivo di preferenza a parità di ogni altra condizione nella valutazione dell'offerta tecnica, tenuto conto della destinazione del bene o del servizio. La mancata considerazione dei requisiti di accessibilità o l'eventuale acquisizione di beni o fornitura di servizi non accessibili è adeguatamente motivata.

2. I soggetti di cui all'articolo 3, comma 1, non possono stipulare, a pena di nullità, contratti per la realizzazione e la modifica di siti INTERNET quando non è previsto che essi rispettino i requisiti di accessibilità stabiliti dal decreto di cui all'articolo 11. I contratti in essere alla data di entrata in vigore del decreto di cui all'articolo 11, in caso di rinnovo, modifica o novazione, sono adeguati, a pena di nullità, alle disposizioni della presente legge circa il rispetto dei requisiti di accessibilità, con l'obiettivo di realizzare tale adeguamento entro dodici mesi dalla data di entrata in vigore del medesimo decreto..."

Il successivo art. 9, (Responsabilità)

*1. L'inosservanza delle disposizioni della presente legge comporta **responsabilità dirigenziale e responsabilità disciplinare** ai sensi degli articoli 21 e 55 del decreto legislativo 30 marzo 2001, n. 165, ferme restando le **eventuali responsabilità penali e civili** previste dalle norme vigenti.*

Nel regolamento di attuazione, d.P.R. n. 75 del 1 marzo 2005, troviamo precisazioni terminologiche importanti tra cui:

*"c) **valutazione**: processo con il quale si riscontra la rispondenza dei servizi ai requisiti di accessibilità;*

*d) **verifica tecnica**: valutazione condotta da esperti, anche con strumenti informatici, sulla base di parametri tecnici;*

*e) **verifica soggettiva**: valutazione del livello di qualità dei servizi, già giudicati accessibili tramite la verifica tecnica, effettuata con l'intervento del destinatario, anche disabile, sulla base di considerazioni empiriche;*

f) omissis

g) omissis

h) **valutatori**: soggetti iscritti nell'apposito elenco e qualificati a certificare le caratteristiche di accessibilità dei servizi”,

ma soprattutto l'introduzione alla **procedura di valutazione dell'accessibilità** (artt. 3 e 4), che termina con il rilascio del famoso “logo dell'accessibilità”, ex art. 5 del d.P.R. n. 75/2005, REGOLAMENTO DI ATTUAZIONE della Legge Stanca, rubricato: “Logo attestante il possesso del requisito di accessibilità”, applicabili a tutte le istituzioni scolastiche ed universitarie, come sopra evidenziato, si legge che: “**Il logo che attesta il superamento della sola verifica tecnica raffigura un pc di colore terra di Siena, unito a tre figure umane stilizzate rispettivamente, da sinistra, di colore celeste, azzurro e amaranto, le quali fuoriescono dallo schermo a braccia levate; all'esito della verifica soggettiva, il diverso livello di qualità raggiunto dal servizio è indicato mediante tre asterischi, da uno a tre, riportati nella parte del logo raffigurante la tastiera del pc. La corrispondenza tra il logo, eventualmente corredato da asterischi, ed il diverso livello di qualità dei servizi, nonché il modello del logo stesso sono indicati nel decreto di cui all'art. 11 della legge n. 4 del 2004**”.

Il logo qui riprodotto attesta il superamento del requisito di accessibilità



Art. 8 REGOLAMENTO DI ATTUAZIONE della Legge Stanca, (Modalità di utilizzo del logo da parte dei soggetti di cui al comma 1, dell'articolo 3 della legge n. 4 del 2004): “1. Le amministrazioni pubbliche e comunque i soggetti di cui all'art. 3, comma 1, della legge n. 4 del 2004, che intendono utilizzare il logo sui siti e sui servizi forniti, provvedono autonomamente a valutare l'accessibilità sulla base delle regole tecniche definite con il decreto del Ministro per l'innovazione e le tecnologie, di cui all'articolo 11 della legge n. 4 del 2004; la valutazione positiva, previa segnalazione al Cnipa, consente l'utilizzo del logo”.

Il logo, pertanto, è un *dispositivo usabile* che consente all'utente di vedere il grado di adeguamento alle regole tecniche ovvero il differente livello di qualità del servizio offerto dal sito, se sia più o meno accessibile.

Il successivo completamento delle disposizioni italiane sul tema è avvenuto ad opera del DECRETO DEL MINISTRO STANCA DELL'8 LUGLIO 2005.

Per quanto riguarda il logo troviamo due norme, artt. 7 ed 8 oltre all'**Allegato E**:

Logo di accessibilità dei siti Web e delle applicazioni realizzate con tecnologie Internet:

1. Logo senza asterischi



a braccia levate.

Consiste nella sagoma di un personal computer di colore terra di Siena unito a tre figure umane stilizzate rispettivamente, da sinistra, di colore celeste, azzurro e amaranto le quali fuoriescono dallo schermo

Detto logo risponde al primo livello di accessibilità, legato alla conformità ai requisiti previsti per la verifica tecnica.

2. Logo con asterischi

Consiste nello stesso disegno sopra descritto con l'aggiunta di asterischi; esso garantisce la conformità ai requisiti della verifica **tecnica** e l'ulteriore livello di qualità raggiunto dal sito a seguito dell'esito positivo della verifica **soggettiva**, secondo quanto previsto nell'Allegato B, paragrafo 1.

Tale livello di qualità è indicato da uno, due o tre asterischi riportati nella parte del logo raffigurante la tastiera del personal computer.

In particolare:

a) Logo che riporta nella parte raffigurante la tastiera un solo asterisco:



minore di 3.

corrisponde al livello di accessibilità che attesta il superamento della verifica tecnica e l'attribuzione, a conclusione della verifica soggettiva, di un valore medio complessivo pari o maggiore di 2 e

b) Logo che riporta nella parte raffigurante la tastiera due asterischi:



e minore di 4.

corrisponde al livello di accessibilità che attesta il superamento della verifica tecnica e l'attribuzione, a conclusione della verifica soggettiva, di un valore medio complessivo maggiore o uguale a 3

c) Logo che riporta nella parte raffigurante la tastiera tre asterischi:



corrisponde al livello di accessibilità che attesta il superamento della verifica tecnica e l'attribuzione, a conclusione della verifica

sogettiva, di un valore medio complessivo maggiore o uguale a 4.

Il logo è marchio registrato dal CNIPA, pertanto non può essere messo sulla home page senza aver interagito con CNIPA⁷⁸.

Per la **valutazione** dell'accessibilità, ai fini del logo, non vi è necessità di rivolgersi al CNIPA. Si possono utilizzare risorse interne o rivolgersi ad un esterno. La p.a. quindi autocertifica di essere conforme, se intende utilizzare il logo. La persona responsabile all'interno delle pubbliche amministrazioni deve entrare in contatto con il CNIPA; questo nella legge è detto delle amministrazioni centrali, ma può anche applicarsi anche alle amministrazioni periferiche.

Si può riscontrare sulla pagina: <http://www.pubbliaccesso.gov.it/logo/elenco.php?order=alpha&page=0&limit=20> che vi sono pochissime istituzioni scolastiche ed universitarie che hanno superato la verifica tecnica.

Il Decreto contiene anche altri allegati:

Allegato A: Verifica tecnica e requisiti di accessibilità delle applicazioni basate su tecnologie internet”, che contiene l’elenco dei 22 requisiti tecnici di accessibilità mutuati da: “a) quanto indicato nelle Recommendation del World Wide Web Consortium (W3C) ed in particolare in quelle del progetto Web Accessibility Initiative (WAI);

b) standard definiti nel paragrafo 1194.22 della Sezione 508 del Rehabilitation Act degli USA;

c) standard e specifiche tecniche definite in materia di accessibilità dalla International Organization for Standardization (ISO);

d) esperienze acquisite nell’ambito della Pubblica Amministrazione ed in particolare, tra quelle già maturate, quelle relative all’attuazione della Circolare AIPA del 6 settembre 2001 recante “Criteri e strumenti per migliorare l’accessibilità dei siti Web e delle applicazioni informatiche a persone disabili” e della Direttiva del Presidente del Consiglio dei Ministri 30 maggio 2002 per la conoscenza e l’uso del dominio internet “.gov.it” e l’efficace interazione del portale nazionale “italia.gov.it” con le pubbliche amministrazioni e le loro diramazioni territoriali”.

Allegato B: Metodologia e criteri di valutazione per la verifica soggettiva dell’accessibilità

⁷⁸procedura completa di modulistica in URL: <http://www.pubbliaccesso.gov.it/logo/guida.php>

delle applicazioni basate su tecnologie internet, contenente prescrizioni metodologiche per i soggetti coinvolti nel processo ed al punto 2 i seguenti “**2. Criteri di valutazione:**

I criteri essenziali su cui basare la verifica soggettiva dei siti Web e delle applicazioni realizzate con tecnologie Internet sono:

percezione: informazioni e comandi necessari per l’esecuzione dell’attività devono essere sempre disponibili e percettibili;

comprensibilità: informazioni e comandi necessari per l’esecuzione delle attività devono essere facili da capire e da usare;

operabilità: informazioni e comandi devono consentire una scelta immediata della azione adeguata per raggiungere l’obiettivo voluto;

coerenza: simboli, messaggi e azioni devono avere lo stesso significato in tutto l’ambiente;

salvaguardia della salute (safety): l’ambiente deve possedere caratteristiche idonee a salvaguardare il benessere psicofisico dell’utente;

sicurezza: l’ambiente deve possedere caratteristiche idonee a fornire transazioni e dati affidabili, gestiti con adeguati livelli di sicurezza;

trasparenza: l’ambiente deve comunicare all’utente lo stato, gli effetti delle azioni compiute e le informazioni necessarie per la corretta valutazione della dinamica dell’ambiente stesso;

apprendibilità: l’ambiente deve possedere caratteristiche di utilizzo di facile e rapido apprendimento;

aiuto e documentazione: funzioni di aiuto, quali le guide in linea, e documentazione relativa al funzionamento dell’ambiente devono essere di facile reperimento e connesse al compito svolto dall’utente;

tolleranza agli errori: l’ambiente, pur configurandosi in modo da prevenire gli errori, ove questi, comunque, si manifestino, deve fornire appropriati messaggi che individuino chiaramente l’errore occorso e le azioni necessarie per superarlo;

gradevolezza: l’ambiente deve possedere caratteristiche idonee a favorire e mantenere l’interesse dell’utente;

flessibilità: l’ambiente deve tener conto delle preferenze individuali e dei contesti”.

Allegato C: Requisiti tecnici di accessibilità per i pc di tipo desktop e portatili.

Allegato D: requisiti tecnici di accessibilità per l’ambiente operativo, le applicazioni e i prodotti a scaffale.

Allegato F: Importi massimi dovuti dai soggetti privati come corrispettivo per l’attività svolta

dai valutatori.

Ulteriori fonti e risorse sul tema dell'accessibilità sono:

- a. la “**Direttiva** recante linee guida per il Piano di comunicazione coordinata dei siti web degli istituti afferenti al Ministero per i Beni e le Attività Culturali per la loro accessibilità e qualità” del MiBAC.⁷⁹;
- b. **linee guida** e schede illustrative su usabilità ed accessibilità predisposte dal CINECA⁸⁰.
- c. Il CNIPA ha redatto dei **Quaderni** sull'accessibilità liberamente consultabili sul sito⁸¹.

Infine, interessante iniziativa in Italia è il “**Progetto Minerva**” del Ministero per i Beni e le Attività Culturali⁸²: sono delle linee guida per la qualità dei siti web culturali.

Recentemente, il 24 agosto 2006, vi è stata una Comunicazione della Commissione Europea sull'accessibilità on-line dei materiali culturali e la conservazione sotto forma digitalizzata.⁸³ La Commissione raccomanda agli Stati membri di istituire servizi di digitalizzazione su grande scala, per accelerare la messa in linea del patrimonio culturale europeo tramite la biblioteca digitale europea. Inoltre, essa invita gli Stati membri ad agire in diversi settori, dalle tematiche relative ai diritti d'autore alla conservazione sistematica dei contenuti digitali, per garantire l'accesso a lungo termine al materiale contenuto dalla biblioteca digitale. I ministri europei della Cultura, nelle conclusioni del Consiglio del 13 novembre, hanno sostenuto le proposte della Commissione ed hanno concordato un calendario preciso dei risultati da conseguire⁸⁴.

Il settore *educational* è quindi sempre più impegnato in tema di accessibilità⁸⁵; oltre alla prescrizione ai sensi dell' art. 5 della legge Stanca, (Accessibilità degli strumenti didattici e formativi) prima enunciata, sono presenti due contributi di rilievo, anche se poco diffusi:

- Il primo documento⁸⁶ fu presentato durante la riunione del 19 luglio 2004 e successivamente approvato dal Gruppo di Lavoro "*Libri di testo e materiali didattici*" della Segreteria tecnico-scientifica del Ministro Stanca, ove per la prima volta è stato affrontato a livello istituzionale, tra gli altri, il problema del diritto

⁷⁹ URL: <http://www.otebac.it/siti/realizzare/direttive/direttiva091105.html>

⁸⁰ URL: <http://www.cineca.it/gai/area/accessibilita.htm>

⁸¹ URL: http://www.cnipa.gov.it/site/it/IT/La_Documentazione/Pubblicazioni/Quaderni_dell'accessibilita%c3%a0/

⁸² URL: <http://www.minervaeurope.org/publications/qualitycriteria-i/indice0512.html>

Da segnalare anche il sito <http://formazioneonline.italia.gov.it/eLex/catalogue/Catalogue.aspx?tabid=2> in cui vi sono molti corsi gratuiti in formato accessibile.

⁸³ URL: http://europa.eu.int/information_society/newsroom/cf/itemlongdetail.cfm?item_id=2782

⁸⁴ Raccomandazione in lingua italiana reperibile in URL:

http://eurlex.europa.eu/LexUriServ/site/it/oj/2006/l_236/l_23620060831it00280030.pdf

Cronologia della normativa europea reperibile in URL:

http://www.crcitalia.it/focus/accessibilita/normativa_e_policy/normativa_europea.html

⁸⁵ Progetto del Ministero della Pubblica Istruzione reperibile in URL:

http://www.pubblica.istruzione.it/dg_studente/ufficio1/tecnologie_disabilita.shtml

Vedi altre iniziative in URL: <http://www.pubbliaccesso.gov.it/notizie/2007/scuolaeservizi.htm>

⁸⁶ URL: http://www.pubbliaccesso.gov.it/biblioteca/documentazione/strumenti_didattici/libri_testo.rtf

d'autore per le opere didattiche multimediali on-line nonché l'accessibilità delle stesse. Nelle considerazioni conclusive del gruppo viene auspicato che: *“Come previsto dalla stessa legge 4/2004, lettera g), art. 7, i Ministri interessati (MIT, MIUR e BBCCAA) dovrebbero avviare un progetto per la definizione delle regole di accessibilità delle "opere multi-mediali", comprendendo in questa denominazione tutta l'editoria elettronica, sia quella costituita da prodotti commerciali di questo tipo sia la produzione delle versioni alternative per gli studenti disabili. In prospettiva, una volta chiarite le problematiche e messe a punto le regole generali di accessibilità, dovrebbe essere prevista la produzione di testi elettronici accessibili direttamente da parte degli editori, in modo da aprire il mercato a questa nuova alternativa anche al di fuori del ristretto ambito scolastico”*. In particolare, sull'accessibilità dei prodotti multimediali viene posto in rilievo che: *“Nella scuola è particolarmente sentito il problema dell'accesso alle opere di consultazione (dizionari ed enciclopedie), soprattutto per quegli studenti che non possono usare i tradizionali prodotti su carta, (disabili visivi e motori). La problematica riguarda anche: i prodotti didattici multimediali (ad esempio i corsi di lingua); i sistemi autore usati dalle scuole (programmi per realizzare prodotti multimediali) che devono generare prodotti accessibili ed essere accessibili loro stessi; i siti internet delle scuole. In tutti questi casi le norme di accessibilità sono quelle definite dal regolamento emanato dal Ministro dell'Innovazione (non ci sono esigenze particolari per le scuole). Sarà necessaria un'azione di informazione e sensibilizzazione rivolta specificatamente alle scuole”*. Come dire che l'inferno è sempre lastricato di buone intenzioni!

- Il secondo⁸⁷ è una Bozza dello studio sui requisiti tecnici di accessibilità delle

⁸⁷ URL: http://www.pubbliaccesso.gov.it/biblioteca/documentazione/strumenti_didattici/elearning_premessa.htm4 -

REQUISITI TECNICI PER LE PIATTAFORME DI E-LEARNING

Quelli che seguono sono i 22 requisiti tecnici per le piattaforme di e-learning.

Per ciascun requisito viene indicato:

il numero d'ordine,

l'enunciato,

il riferimento ai punti di controllo delle Web Content Accessibility Guidelines - versione 1.0 (WCAG 1.0) del W3C-WAI;

il riferimento agli standard definiti nel paragrafo 1194.22 della Section 508 del Rehabilitation Act.

Sono stati indicati, quando esistenti, i riferimenti ai punti di controllo delle WCAG 1.0 e agli standard del paragrafo 1194.22 della Section 508. Tali riferimenti non vanno intesi come perfette corrispondenze ma solo come analogie o vicinanze per consentire un più facile riscontro con gli standard esistenti a coloro che hanno già applicato tali standard e per facilitare l'utilizzo degli strumenti informatici di valutazione della accessibilità oggi disponibili sul mercato.

Requisito n. 1-**Enunciato**: Realizzare le pagine e gli oggetti al loro interno utilizzando tecnologie definite da grammatiche formali pubblicate, nelle versioni più recenti disponibili quando sono supportate dai programmi utente. Utilizzare elementi ed attributi in modo conforme alle specifiche, rispettandone l'aspetto semantico

In particolare, per i linguaggi a marcatori HTML (Hypertext Markup Language) e XHTML (eXtensible Hypertext Markup Language):

piattaforme di e-learning e dei Learning Object.

Conclusivamente, le norme sull'usabilità e l'accessibilità ci dicono che si passa da un'etichetta di disabilità di matrice *medica* ad indicazioni *sociali, culturali ed etiche*, sfumando il concetto di malattia; in Italia la disabilità cognitiva non è contemplata dalla legge Stanca su citata, ma per la valenza etica bisogna tenere in conto anche tali tipo di deficienze. In quest'ottica è stato predisposto il portale: <http://www.pubbliaccesso.gov.it/>.

a) Per tutti i sistemi per l'elearning di nuova realizzazione, utilizzare almeno la versione 4.01 dell'HTML o preferibilmente la versione 1.0 dell'XHTML, in ogni caso con DTD (Document Type Definition - Definizione del Tipo di Documento) di tipo Strict;

b) Per i sistemi per l'elearning esistenti, in sede di prima applicazione, nel caso in cui non sia possibile ottemperare al punto a), è consentito utilizzare la versione dei linguaggi sopra indicati con DTD Transitional, ma con le seguenti avvertenze:

evitare di utilizzare, all'interno del linguaggio a marcatori con il quale la pagina è realizzata, elementi ed attributi per definirne le caratteristiche presentazionali (per esempio, caratteristiche dei caratteri del testo, colori del testo stesso e dello sfondo, ecc.), ricorrendo invece ai Fogli di Stile CSS (Cascading Style Sheets) per ottenere lo stesso effetto grafico;

evitare la generazione di nuove finestre; ove ciò non fosse possibile, avvisare esplicitamente l'utente del cambiamento del focus;

pianificare la transizione dell'intero sistema per l'e-learning alla versione con DTD Strict del linguaggio utilizzato, dandone comunicazione alla Presidenza del Consiglio dei Ministri – Dipartimento per l'innovazione e le tecnologie e al Centro nazionale per l'informatica nella pubblica amministrazione. Riferimenti WCAG 1.0: 3.1, 3.2, 3.5, 3.6, 3.7, 11.1, 11.2-Riferimenti Sec. 508: Non presente

Requisito n. 2 -**Enunciato**: È consentito l'uso di frame solo in piattaforme e-learning che utilizzino SCORM ed esclusivamente per includere i contenuti importati e per attività di tracciamento. In questi casi è ammesso l'uso di HTML 4.01 o XHTML 1.0 con DTD frameset, ma con le seguenti avvertenze:

a) evitare di utilizzare, all'interno del linguaggio a marcatori con il quale la pagina è realizzata, elementi ed attributi per definirne le caratteristiche di presentazione della pagina (per esempio, caratteristiche dei caratteri del testo, colori del testo stesso e dello sfondo, ecc.), ricorrendo invece ai Fogli di Stile CSS (Cascading Style Sheets) per ottenere lo stesso effetto grafico;

b) fare in modo che ogni frame abbia un titolo significativo per facilitarne l'identificazione e la navigazione; se necessario, descrivere anche lo scopo dei frame e la loro relazione;

c) utilizzare preferibilmente non più di tre frame per pagina e comunque collocare per ultimi i frame non destinati alla navigazione e fruizione del contenuto da parte dell'utente. Riferimenti WCAG 1.0: 12.1, 12.2-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (i)

Requisito n. 3 -**Enunciato**: Fornire una alternativa testuale equivalente per ogni oggetto non di testo presente in una pagina e garantire che quando il contenuto non testuale di un oggetto cambia dinamicamente vengano aggiornati anche i relativi contenuti equivalenti predisposti. L'alternativa testuale equivalente di un oggetto non testuale deve essere commisurata alla funzione esercitata dall'oggetto originale nello specifico contesto. Riferimenti WCAG 1.0: 1.1, 6.2-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (a)

Requisito n. 4 -**Enunciato**: Garantire che tutti gli elementi informativi e tutte le funzionalità siano disponibili anche in assenza del particolare colore utilizzato per presentarli nella pagina. Riferimenti WCAG 1.0: 2.1-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (c)

Requisito n. 5 -**Enunciato**: Evitare oggetti e scritte lampeggianti o in movimento le cui frequenze di intermittenza possano provocare disturbi da epilessia fotosensibile, disturbi della concentrazione o che possano causare il malfunzionamento delle tecnologie assistive utilizzate. Qualora esigenze informative richiedano comunque il loro utilizzo, avvisare l'utente del possibile rischio prima di presentarli e predisporre metodi che consentano di evitare tali elementi. Riferimenti WCAG 1.0: 7.1, 7.2, 7.3-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (j)

Requisito n. 6 -**Enunciato**: Garantire che siano sempre distinguibili il contenuto informativo (*foreground*) e lo sfondo (*background*), ricorrendo a un sufficiente contrasto (nel caso del testo) o a differenti livelli sonori (in caso di parlato con sottofondo musicale). Un testo in forma di immagine in genere è da evitare ma, se non è possibile farne a meno, deve essere realizzato con gli stessi criteri di distinguibilità indicati in precedenza.

Riferimenti WCAG 1.0: 2.2-Riferimenti Sec. 508: non presente

Requisito n. 7 -**Enunciato**: Utilizzare mappe immagine sensibili di tipo lato client piuttosto che lato server, eccetto nel caso in cui le zone sensibili non possano essere definite con una delle forme geometriche predefinite indicate nella DTD

Accessibilità ed usabilità vuol pertanto dire progettare per tutti, anche per chi si trova in posizione di *disabilità tecnologica*, cioè utenti che dispongono di hardware non modernissimi; pertanto, in linea generale, significa abbattimento di ogni ostacolo che compromette l'integrazione nella società digitale, a maggior ragione se si tratta di formazione o diritto allo studio, i cui percorsi, in modalità web learning dovranno garantire, a livello di interfaccia, codice, struttura e contenuti:

- un linguaggio chiaro ed univoco

adottata. Riferimenti WCAG 1.0: 9.1-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (f)

Requisito n. 8 **-Enunciato:** Se vengono utilizzate mappe immagine lato server, fornire i collegamenti di testo alternativi necessari per poter ottenere tutte le informazioni o i servizi raggiungibili interagendo direttamente con la mappa.

Riferimenti WCAG 1.0: 1.2-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (e)

Requisito n. 9 **-Enunciato:** Per le tabelle dati usare gli elementi (marcatori) e gli attributi previsti dalla DTD adottata per descrivere i contenuti e identificare le intestazioni di righe e colonne.

Riferimenti WCAG 1.0: 5.1, 5.5, 5.6-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (g)

Requisito n. 10 **-Enunciato:** Per le tabelle dati usare gli elementi (marcatori) e gli attributi previsti nella DTD adottata per associare le celle di dati e le celle di intestazione che hanno due o più livelli logici di intestazione di righe o colonne.

Riferimenti WCAG 1.0: 5.2-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (h)

Requisito n. 11 **-Enunciato:** Usare i fogli di stile per controllare la presentazione dei contenuti e organizzare le pagine in modo che possano essere lette anche quando i fogli di stile siano disabilitati o non supportati.

Riferimenti WCAG 1.0: 3.3, 6.1-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (d)

Requisito n. 12 **-Enunciato:** La presentazione e i contenuti testuali di una pagina devono potersi adattare alle dimensioni della finestra del browser utilizzata dall'utente senza sovrapposizione degli oggetti presenti o perdita di informazioni tali da rendere incomprensibile il contenuto, anche in caso di ridimensionamento, ingrandimento o riduzione dell'area di visualizzazione o dei caratteri rispetto ai valori predefiniti di tali parametri.

Riferimenti WCAG 1.0: 3.4-Riferimenti Sec. 508: non presente

Requisito n. 13 **-Enunciato:** In caso di utilizzo di tabelle a scopo di impaginazione, garantire che il contenuto della tabella sia comprensibile anche quando questa viene letta in modo linearizzato e utilizzare gli elementi e gli attributi di una tabella rispettandone la semantica implicita definita nella specifica del linguaggio a marcatori utilizzato.

Riferimenti WCAG 1.0: 5.3, 5.4-Riferimenti Sec. 508: non presente

Requisito n. 14 **-Enunciato:** Nei moduli (form), associare in maniera esplicita le etichette ai rispettivi controlli, posizionandole in modo che per chi utilizza le tecnologie assistive la compilazione dei campi sia agevolata.

Riferimenti WCAG 1.0: 10.2, 12.4-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (n)

Requisito n. 15 **-Enunciato:** Garantire che nelle pagine contenenti script ECMA-Script, per le quali non fosse realizzabile una versione alternativa, l'utente sia avvisato della necessità dell'utilizzo di tale tecnologia (ECMA-Script).

Garantire inoltre che le pagine siano utilizzabili quando script, applet, o altri oggetti di programmazione non ECMA-SCRIPT sono disabilitati oppure non supportati; ove ciò non sia possibile fornire una spiegazione testuale della funzionalità svolta e garantire una alternativa testuale equivalente, in modo analogo a quanto indicato nel requisito n. 3.

Riferimenti WCAG 1.0: 6.3-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (l), 1194.22 (m)

Requisito n. 16 **-Enunciato:** Garantire che i gestori di eventi che attivano script, applet oppure altri oggetti di programmazione o che possiedono una propria specifica interfaccia, siano indipendenti da uno specifico dispositivo di input. Riferimenti WCAG 1.0: 6.4, 9.2, 9.3 -Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (l), 1194.22 (m)

Requisito n. 17 **-Enunciato:** Garantire che le funzionalità e le informazioni veicolate per mezzo di oggetti di programmazione, oggetti che utilizzino tecnologie non definite da grammatiche formali pubblicate, script e applet siano direttamente accessibili. Riferimenti WCAG 1.0: 8.1-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (l), 1194.22 (m)

Requisito n. 18 **-Enunciato:** Qualora un filmato o una presentazione multimediale siano indispensabili per la completezza dell'informazione fornita o del servizio erogato, predisporre una alternativa testuale equivalente sincronizzata in forma di sottotitolazione e/o di descrizione vocale, oppure predisporre un riassunto o una semplice etichetta per ciascun elemento video o multimediale, tenendo conto del livello di importanza e delle difficoltà di realizzazione nel caso di presentazioni in real-time. Riferimenti WCAG 1.0: 1.3, 1.4-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (b)

Requisito n. 19 **-Enunciato:** Rendere chiara la destinazione di ciascun collegamento ipertestuale (*link*) con testi significativi anche se letti indipendentemente dal proprio contesto oppure associare ai collegamenti testi alternativi che possiedano analoghe caratteristiche esplicative. Prevedere meccanismi che consentano di evitare la lettura ripetitiva di sequenze di collegamenti comuni a più pagine. Riferimenti WCAG 1.0: 13.1, 13.6-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (o)

Requisito n. 20 **-Enunciato:** Se per la fruizione del servizio erogato in una pagina è previsto un intervallo di tempo predefinito entro il quale eseguire determinate azioni, è necessario avvisare esplicitamente l'utente, indicando il tempo

- la possibilità di un uso non discriminatorio
 - velocità di caricamento delle pagine ed utility
 - visibilità e leggibilità.
-

massimo utile e fornendo eventuali alternative per fruire del servizio stesso. Riferimenti WCAG 1.0: 7.4, 7.5 -Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (p)

Requisito n. 21 -**Enunciato:** Rendere selezionabili e attivabili tramite comandi da tastiera o tecnologie in emulazione di tastiera o tramite sistemi di puntamento diversi dal mouse i collegamenti presenti in una pagina; per facilitare la selezione e l'attivazione dei collegamenti presenti in una pagina è necessario garantire che la distanza verticale di liste di link e la spaziatura orizzontale tra link consecutivi sia di almeno 0,5 em, le distanze orizzontale e verticale tra i pulsanti di un modulo sia di almeno 0,5 em e che le dimensioni dei pulsanti in un modulo siano tali da rendere chiaramente leggibile l'etichetta in essi contenuta. Riferimenti WCAG 1.0: non presente-Riferimenti Sec. 508: non presente

Requisito n. 22-**Enunciato:** Per le pagine di sistemi che non possano rispettare i suelencati requisiti (pagine non accessibili), in sede di prima applicazione, fornire il collegamento a una pagina conforme a tali requisiti, recante informazioni e funzionalità equivalenti a quelle della pagina non accessibile ed aggiornata con la stessa frequenza, evitando la creazione di pagine di solo testo; il collegamento alla pagina conforme deve essere proposto in modo evidente all'inizio della pagina non accessibile. Riferimenti WCAG 1.0: 11.4-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (k)

- Requisiti tecnici per i Learning Object

Quelli che seguono sono i 22 requisiti tecnici per i Learning Object.

Per ciascun requisito viene indicato:

il numero d'ordine,

l'enunciato,

il riferimento ai punti di controllo delle Web Content Accessibility Guidelines - versione 1.0 (WCAG 1.0) del W3C-WAI;

il riferimento agli standard definiti nel paragrafo 1194.22 della Section 508 del Rehabilitation Act.

Sono stati indicati, quando esistenti, i riferimenti ai punti di controllo delle WCAG 1.0 e agli standard del paragrafo 1194.22 della Section 508. Tali riferimenti non vanno intesi come perfette corrispondenze ma solo come analogie o vicinanze per consentire un più facile riscontro con gli standard esistenti a coloro che hanno già applicato tali standard e per facilitare l'utilizzo degli strumenti informatici di valutazione della accessibilità oggi disponibili sul mercato.

Requisito n. 1-**Enunciato:** Realizzare le pagine e gli oggetti al loro interno utilizzando tecnologie definite da grammatiche formali pubblicate nelle versioni più recenti disponibili quando sono supportate dai programmi utente. Utilizzare elementi ed attributi in modo conforme alle specifiche, rispettandone la semantica implicita. In particolare, per i linguaggi a marcatori HTML (HypertText Markup Language) e XHTML (eXtensible HyperText Markup Language) utilizzare almeno la versione 4.01 dell'HTML o preferibilmente la versione 1.0 dell'XHTML, in ogni caso con DTD (Document Type Definition - Definizione del Tipo di Documento) di tipo Strict.

Riferimenti WCAG 1.0: 3.1, 3.2, 3.5, 3.6, 3.7, 11.1, 11.2-Riferimenti Sec. 508: Non presente

Requisito n. 2-**Enunciato:** Utilizzare elementi (marcatori) che facilitino l'identificazione della lingua principale con cui è scritto il contenuto della pagina. Nelle pagine multilingua, usare inoltre gli attributi previsti dalla DTD adottata per inserire le informazioni necessarie ad identificare i cambiamenti di lingua nelle frasi e in tutti gli altri casi in cui sia rilevante ai fini didattici. Riferimenti WCAG 1.0: 12.1, 12.2-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (i)

Requisito n. 3-**Enunciato:** Fornire una alternativa testuale equivalente per ogni oggetto non di testo presente in una pagina e garantire che quando il contenuto non testuale di un oggetto cambia dinamicamente vengano aggiornati anche i relativi contenuti equivalenti predisposti. L'alternativa testuale equivalente di un oggetto non testuale deve essere commisurata alla funzione esercitata dall'oggetto originale nello specifico contesto. Riferimenti WCAG 1.0: 4.1, 4.3 -Riferimenti Sec. 508: non presente

Requisito n. 4-**Enunciato:** Garantire che tutti gli elementi informativi e tutte le funzionalità siano disponibili anche in assenza del particolare colore utilizzato per presentarli nella pagina. Riferimenti WCAG 1.0: 2.1-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (c)

Requisito n. 5-**Enunciato:** Evitare oggetti e scritte lampeggianti o in movimento le cui frequenze di intermittenza possano provocare disturbi da epilessia fotosensibile, disturbi della concentrazione o che possano causare il malfunzionamento delle tecnologie assistive utilizzate. Qualora esigenze informative richiedano comunque il loro

8. segue: LA P.A.

Nell'e-learning, così come avviene per la formazione tradizionale, ci saranno una serie di fonti normative da tenere in considerazione se l'ente erogante è parte della formazione istituzionale ovvero se è *profit*:

utilizzo, avvisare l'utente del possibile rischio prima di presentarli e predisporre metodi che consentano di evitare tali elementi. Riferimenti WCAG 1.0: 7.1, 7.2, 7.3-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (j)

Requisito n. 6-**Enunciato**: Garantire che siano sempre distinguibili il contenuto informativo (*foreground*) e lo sfondo (*background*), ricorrendo a un sufficiente contrasto (nel caso del testo) o a differenti livelli sonori (in caso di parlato con sottofondo musicale). Un testo in forma di immagine in genere è da evitare ma, se non è possibile farne a meno, deve essere realizzato con gli stessi criteri di distinguibilità indicati in precedenza. Riferimenti WCAG 1.0: 2.2-Riferimenti Sec. 508: non presente

Requisito n. 7-**Enunciato**: Utilizzare mappe immagine sensibili di tipo lato client piuttosto che lato server, eccetto nel caso in cui le zone sensibili non possano essere definite con una delle forme geometriche predefinite indicate nella DTD adottata. Riferimenti WCAG 1.0: 9.1-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (f)

Requisito n. 8-**Enunciato**: Se vengono utilizzate mappe immagine lato server, fornire i collegamenti di testo alternativi necessari per poter ottenere tutte le informazioni o i servizi raggiungibili interagendo direttamente con la mappa. Riferimenti WCAG 1.0: 1.2-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (e)

Requisito n. 9-**Enunciato**: Per le tabelle dati usare gli elementi (marcatori) e gli attributi previsti dalla DTD adottata per descrivere i contenuti e identificare le intestazioni di righe e colonne. Riferimenti WCAG 1.0: 5.1, 5.5, 5.6-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (g)

Requisito n. 10-**Enunciato**: Per le tabelle dati usare gli elementi (marcatori) e gli attributi previsti nella DTD adottata per associare le celle di dati e le celle di intestazione che hanno due o più livelli logici di intestazione di righe o colonne. Riferimenti WCAG 1.0: 5.2-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (h)

Requisito n. 11-**Enunciato**: Usare i fogli di stile per controllare la presentazione dei contenuti e organizzare le pagine in modo che possano essere lette anche quando i fogli di stile siano disabilitati o non supportati. Riferimenti WCAG 1.0: 3.3, 6.1-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (d)

Requisito n. 12-**Enunciato**: La presentazione e i contenuti testuali di una pagina devono potersi adattare alle dimensioni della finestra del browser utilizzata dall'utente senza sovrapposizione degli oggetti presenti o perdita di informazioni tali da rendere incomprensibile il contenuto, anche in caso di ridimensionamento, ingrandimento o riduzione dell'area di visualizzazione o dei caratteri rispetto ai valori predefiniti di tali parametri. Riferimenti WCAG 1.0: 3.4-Riferimenti Sec. 508: non presente

Requisito n. 13-**Enunciato**: In caso di utilizzo di tabelle a scopo di impaginazione, garantire che il contenuto della tabella sia comprensibile anche quando questa viene letta in modo linearizzato e utilizzare gli elementi e gli attributi di una tabella rispettandone la semantica implicita definita nella specifica del linguaggio a marcatori utilizzato. Riferimenti WCAG 1.0: 5.3, 5.4-Riferimenti Sec. 508: non presente

Requisito n. 14-**Enunciato**: Nei moduli (form), associare in maniera esplicita le etichette ai rispettivi controlli, posizionandole in modo che per chi utilizza le tecnologie assistive la compilazione dei campi sia agevolata. Riferimenti WCAG 1.0: 10.2, 12.4-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (n)

Requisito n. 15-**Enunciato**: Garantire che nelle pagine contenenti script ECMA-Script, per le quali non fosse realizzabile una versione alternativa, l'utente sia avvisato della necessità dell'utilizzo di tale tecnologia (ECMA-Script). Garantire inoltre che le pagine siano utilizzabili quando script, applet, o altri oggetti di programmazione non ECMA-SCRIPT sono disabilitati oppure non supportati; ove ciò non sia possibile fornire una spiegazione testuale della funzionalità svolta e garantire una alternativa testuale equivalente, in modo analogo a quanto indicato nel requisito n. 3. Riferimenti WCAG 1.0: 6.3-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (l), 1194.22 (m)

Requisito n. 16-**Enunciato**: Garantire che i gestori di eventi che attivano script, applet oppure altri oggetti di programmazione o che possiedono una propria specifica interfaccia, siano indipendenti da uno specifico dispositivo di input. Riferimenti WCAG 1.0: 6.4, 9.2, 9.3 -Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (l), 1194.22 (m)

Requisito n. 17-**Enunciato**: Garantire che le funzionalità e le informazioni veicolate per mezzo di oggetti di programmazione, oggetti che utilizzino tecnologie non definite da grammatiche formali pubblicate, script e applet siano direttamente accessibili. Riferimenti WCAG 1.0: 8.1-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (l), 1194.22 (m)

Requisito n. 18-**Enunciato**: Qualora un filmato o una presentazione multimediale siano indispensabili per la completezza dell'informazione fornita o del servizio erogato, predisporre un'alternativa testuale equivalente

- a. **il Codice dell'amministrazione digitale (CAD), d. lgs. n. 82/2005, modificato dal d. lgs 4 aprile 2006, n. 159** pubblicato nella GU del 29 aprile 2006, n. 99 - SO n. 105, in vigore dal 1° gennaio 2006⁸⁸.

Il Codice è la “costituzione” del mondo digitale della P.A.: una fonte del diritto pubblico digitale. Se anche una sola delle due parti è una P.A., quest'ultima non potrà obbligare l'altra a servirsi dei mezzi di comunicazione tradizionali, bensì dovrà sempre garantire un canale digitale certificato con piena validità giuridica per:

- l'accesso e l'invio di documenti
- i pagamenti
- le comunicazioni pubbliche
- la modulistica.

Non solo questo, ma ha il compito di favorire la piena interoperabilità tra amministrazioni, utenti, imprese e raccordare la digitalizzazione con l'organizzazione, i processi ed i servizi. Il CAD dovrebbe essere il nuovo scenario giuridico sulla per i nuovi diritti, da quelli degli utenti fino a quelli dell'*information worker*. La logica dell'infrastruttura giuridica del codice è proprio **l'obbligatorietà dell'informaticizzazione**, anche se questo *corpus juris* è tecnologicamente neutro: quindi

sincronizzata in forma di sottotitolazione e/o di descrizione vocale, o predisporre un riassunto o una semplice etichetta per ciascun elemento video o multimediale, tenendo conto del livello di importanza e delle difficoltà di realizzazione nel caso di presentazioni in tempo reale. Riferimenti WCAG 1.0: 1.3, 1.4-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (b)

Requisito n. 19-**Enunciato**: Rendere chiara la destinazione di ciascun collegamento ipertestuale (*link*) con testi significativi anche se letti indipendentemente dal proprio contesto oppure associare ai collegamenti testi alternativi che possiedano analoghe caratteristiche esplicative. Prevedere meccanismi che consentano di evitare la lettura ripetitiva di sequenze di collegamenti comuni a più pagine. Riferimenti WCAG 1.0: 13.1, 13.6-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (o)

Requisito n. 20-**Enunciato**: Se per la fruizione del servizio erogato in una pagina è previsto un intervallo di tempo predefinito entro il quale eseguire determinate azioni, è necessario avvisare esplicitamente l'utente, indicando il tempo massimo utile e fornendo eventuali alternative per fruire del servizio stesso. Riferimenti WCAG 1.0: 7.4, 7.5 -Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (p)

Requisito n. 21-**Enunciato**: Rendere selezionabili e attivabili tramite comandi da tastiera o tecnologie in emulazione di tastiera o tramite sistemi di puntamento diversi dal mouse i collegamenti presenti in una pagina; per facilitare la selezione e l'attivazione dei collegamenti presenti in una pagina è necessario garantire che la distanza verticale di liste di link e la spaziatura orizzontale tra link consecutivi sia di almeno 0,5 em, le distanze orizzontale e verticale tra i pulsanti di un modulo sia di almeno 0,5 em e che le dimensioni dei pulsanti in un modulo siano tali da rendere chiaramente leggibile l'etichetta in essi contenuta. Riferimenti WCAG 1.0: non presente-Riferimenti Sec. 508: non presente

Requisito n. 22-**Enunciato**: Per le pagine di contenuti che non possano rispettare i suelencati requisiti (pagine non accessibili), fornire il collegamento a pagine conformi a tali requisiti, recanti informazioni e funzionalità equivalenti a quelle delle pagine non accessibili ed aggiornate con la stessa frequenza, evitando la creazione di pagine di solo testo; il collegamento alle pagine conformi deve essere proposto in modo evidente all'inizio delle pagine non accessibili. Riferimenti WCAG 1.0: 11.4-Riferimenti Sec. 508: 1194.22 (k)

⁸⁸ URL: http://www.cnipa.gov.it/site/it-IT/Attivit%c3%a0/Codice_Amministrazione_Digitale/

le P.A. non sono obbligate ad usare “*quella*” tecnologia”; si presenta come ambiente normativo che consente autonomia organizzativa sul punto, ribadendo con la massima fermezza possibile che le tecnologie devono “servire” i diritti ed i servizi e non che questi ultimi devono “adattarsi” o plasmarsi sull’infrastruttura.

Ha una filosofia ben precisa che non è solo semplice automazione, bensì **ristrutturazione funzionale** che invade il front-office, ma soprattutto il back-office: il ruolo della pubblica amministrazione nelle intenzioni del legislatore si presenta dinamico. E’ perciò anche un *continuum* con tutta l’impalcatura già esistente (dalla legge 241\1990 più volte novellata, d.P.R. n. 445\2000, fino al d. lgsl. 4 marzo 2005) che abbraccia i principi di imparzialità e buon andamento della P.A., oltre a disciplinarne i rapporti di diritto privato.

Il codice si integra bene con il SPC (sistema pubblico di connettività) che attraverso una modalità qualificata consente alla P.A. di dar valore legale ai propri atti.

Elemento di qualità è anche la c.d. Cooperazione Applicativa (SPCoop), mediante la quale il procedimento amministrativo sarà completato dalle varie PP.AA. senza intervento dell’utente.

E’ stato un lento ma continuo cammino che può essere rappresentato con l’esempio forse più emblematico: **dal fascicolo cartaceo (analogico) alla sua demolizione totale**; non più quindi fascicolo analogico\ fascicolo misto, ma esclusivamente fascicolo elettronico. Con l’emanazione di questo codice si vorrebbe evitare quello che è avvenuto con altre *sperimentazioni* elettroniche, una per tutte il protocollo informatico, in cui coesistono, e spesso anche in modo selvaggio due tipi di protocollazione concorrente. Una leva normativa decisiva perché non avvenga quell’innovazione a macchia di leopardo (proprio perché spesso interpretata come pura e semplice introduzione di tecnologia) che è stata protagonista nella P.A. Ma gli operatori e gli utenti sono in grado di accogliere la rivoluzione digitale o la temono? Siamo già in ritardo con la riflessione su alcuni punti strategici dell’innovazione , primo tra tutti **l’arricchimento dei profili professionali** degli operatori perché viene scaricato dal loro *status* tutta una serie di attività di basso contenuto. Bisognerebbe iniziare a riflettere anche su alcune criticità e problemi di temperamento di normazione, come quella sulla tutela dei dati personali. Occorrerebbe un ripensamento su quello che *comunemente* si intende per **formazione sulle nuove tecnologie**, ormai del tutto inadeguata al nuovo impianto normativo ed alle nuove istanze sociali; il cablaggio delle reti (ove) esistente dovrebbe costituire un’opportunità vera di *e-governament* ed *e-democracy* e non uno strumento di

consapevole/inconsapevole *digital divide*, ma soprattutto che la “rete fisica” sia il mezzo di decollo della “rete logica” funzionale allo svolgimento ottimale dei servizi.

La **tutela dei diritti soggettivi** del cittadino ad un “**diritto amministrativo elettronico**” è rafforzata dalla previsione dell’art.: 3: “Diritto all’uso delle tecnologie. *1. I cittadini e le imprese hanno diritto a richiedere ed ottenere l’uso delle tecnologie telematiche nelle comunicazioni con le pubbliche amministrazioni e con i gestori di pubblici servizi statali nei limiti di quanto previsto nel presente codice. 1-bis. Il principio di cui al comma 1 si applica alle amministrazioni regionali e locali nei limiti delle risorse tecnologiche ed organizzative disponibili e nel rispetto della loro autonomia normativa.*

1-ter. Le controversie concernenti l’esercizio del diritto di cui al comma 1 sono devolute alla giurisdizione esclusiva del giudice amministrativo”.

E’ questa una disposizione molto importante da tener presente per le istituzioni scolastiche ed universitarie che, in quanto PP.AA. sono tenute ad assolvere.

- b. **P.C.M. dipartimento della F.P. direttiva 20 febbraio 2007 – interscambio dei dati tra le p.a.**⁸⁹;
- c. **Decreto Legislativo 27 luglio 1999, n.297:**”*Riordino della disciplina e snellimento delle procedure per il sostegno della ricerca scientifica e tecnologica, per la diffusione delle tecnologie, per la mobilita' dei ricercatori*”, – in Gazzetta Ufficiale n. 201 del 27-08-1999⁹⁰;
- d. **Decreto del Presidente della Repubblica 4 aprile 2002 n. 101:** “*Regolamento recante criteri e modalità per l’espletamento da parte delle amministrazioni pubbliche di Procedure telematiche di acquisto per l’approvvigionamento di beni e servizi*”;
- e. **Decreto n. 166 del 2001 del Ministero del Lavoro e della Previdenza Sociale** sull’”accreditamento delle sedi formative ed orientative”, che indica una procedura

⁸⁹ http://www.funzionepubblica.it/dipartimento/docs_pdf/dir_cad200207.pdf

⁹⁰ Art. 1.Campo di applicazione 1. “Al fine di rafforzare la competitività tecnologica dei settori produttivi e di accrescere la quota di produzione e di occupazione di alta qualificazione, nel quadro del programma nazionale per la ricerca (PNR) di cui all’articolo 1, comma 2, del decreto legislativo 5 giugno 1998, n. 204, ove adottato, dei programmi dell’Unione europea e degli obiettivi di cui all’articolo 2 della legge 7 agosto 1997, n. 266, il presente titolo, nel rispetto della normativa comunitaria vigente in materia di aiuti di Stato per la ricerca e lo sviluppo e per quanto di competenza del Ministero dell’università e della ricerca scientifica e tecnologica (MURST), disciplina gli interventi di sostegno alla ricerca industriale, alla connessa formazione e alla diffusione delle tecnologie derivanti dalle medesime attività”.

attraverso la quale l'amministrazione pubblica competente riconosce ad un organismo la possibilità di proporre e realizzare interventi di formazione e/o orientamento rinfanziati con risorse pubbliche. E' chiaro che se gli interventi di formazione e/o di orientamento vengono effettuati anche ovvero esclusivamente sul web, non per questo dovranno eludersi le norme sull'"accreditamento".

Queste hanno il loro background nella legge 24 giugno 1997, n. 297 (c.d. "pacchetto Treu") e nella legge 15 marzo 1997, n. 59 (c.d. "legge Bassanini"); difatti le Regioni valutano la conformità ad alcuni requisiti minimi, al fine di garantire la qualità degli interventi formativi e/o orientativi.

La Conferenza Stato-Regioni il 18 febbraio 2000 ha definito:

- l'area di accreditamento
- il soggetto
- i criteri per la costruzione degli standard (capacità gestionali e logistiche, situazione economica, disponibilità di competenze professionali;

f **Normativa Università telematiche: decreto 17 aprile 2003** "*Criteri e procedure di accreditamento dei corsi di studio a distanza delle università statali e non statali e delle istituzioni universitarie abilitate a rilasciare titoli accademici di cui all'art. 3 del decreto 3 novembre 1999, n. 509*", c.d. decreto Moratti-Stanca- ora provvedimento Mussi-Nicolais;

g **Codice dei comunicatori pubblici**⁹¹;

h **Normativa concernente i sistemi di riconoscimento e convalida** per i corsi e-learning, come l'ECTS⁹²;

i **Direttiva sulla formazione e valorizzazione del personale delle p.a. del 13 dicembre 2001**⁹³;

l **Direttiva del ministro sull'attività amministrativa e sulla gestione del**

⁹¹URL: http://www.compubblica.it/binary_files/documenti_desc/codice_deontologico_28061.pdf

⁹²URL: http://www.cruil.it/cruil/ECTS/cosa_e.htm

⁹³URL: http://www.funzionepubblica.it/docs_pdf/formazione.pdf

dipartimento della funzione pubblica per l'anno 2003⁹⁴;

m Direttiva del 18 dicembre 2003 del ministro per l'innovazione e le tecnologie⁹⁵;

n Il diritto a “telelavorare” – vedi CCNL scuola. Si badi bene: il diritto soggettivo perfetto a telelavorare, non l'obbligo.

Fonti comunitarie:

- a. Raccolta dei regolamenti comunitari e della normativa sui Fondi strutturali
http://www.dps.tesoro.it/normativa_europea.asp

Nella formazione istituzionale, inoltre, a differenza che nella formazione commerciale, bisogna tener conto di alcune disposizioni comunitarie e nazionali in tema di e-learning: spesso sono disposizioni non cogenti, prive di sanzioni civili, penali, amministrative e/o disciplinari, per cui in concreto, anche per una P.A. sarebbe possibile discostarsene, ma sarebbe bene non farlo⁹⁶.

Vi sono inoltre delle aree nel mercato dei L.O. in cui si verificano dei partenariati tra formazione istituzionale e formazione commerciale.

Vedi progetto ex Cipe-scuola:

Regolamento⁹⁷

“Il presente documento costituisce il regolamento per l'abilitazione ai servizi di pubblicazione di Contenuti Didattici Digitali, nel "Marketplace" della Piattaforma Tecnologica del

⁹⁴URL: http://www.funzionepubblica.it/docs_pdf/Customer_Satisfaction.pdf

⁹⁵URL: http://www.cnipa.gov.it/site/_files/si_Direttiva%20MIT%2018%20dicembre%202003%20punto3%20lett%20f_c.pdf

⁹⁶ E' stato riconosciuto il difetto di giurisdizione del giudice ordinario nel caso di sfruttamento di opera dell'ingegno da parte di un Ente pubblico, vedi T.A.R. Puglia Bari, sez. II, 20 luglio 2006, n. 2953, secondo cui si verifica lo spostamento della giurisdizione a favore del g.a. nell'ipotesi di violazione del diritto di sfruttamento economico di un'opera dell'ingegno da parte di Enti pubblici, non configurandosi la fattispecie della cessione del diritto d'autore. “. . . I diversi modi in cui può disporsi del diritto di sfruttamento: attraverso l'offerta al pubblico fruitore ovvero attraverso la pubblicazione o diffusione dell'opera, la diffusione mediante via cavo e satellite (espressamente previste dagli artt. 72 e 79, d.lgv. 658/94) ecc., ciascuna autonomamente considerata e tra loro cumulabili, strutturano il complessivo sfruttamento economico che spetta all'autore. Il diritto di sfruttamento dell'opera di ingegno autonomamente considerato costituisce un bene immateriale, propriamente il diritto di mettere in commercio a scopo di lucro l'opera di ingegno, esprimendosi in tal guisa il profilo patrimoniale del diritto d'autore, in quanto conversione ad esclusivo profitto dell'autore, cedibile dall'autore verso corrispettivo. **Il diritto ceduto alla emittente televisiva non è, quindi, il diritto d'autore ma il diritto di sfruttamento dell'opera . In quanto "bene" la attribuzione ad un terzo configura l'ipotesi della concessione di bene, da cui la giurisdizione del giudice amministrativo e la necessità della scelta del concessionario a mezzo le regole della evidenza pubblica. La appartenenza del bene alla sfera patrimoniale del soggetto pubblico non implica, infatti, l'agire jure privatorum e la sottrazione degli atti di disposizione del diritto alle regole che sovrintendono l'attività della p.a. e quindi alle regole della evidenza pubblica per quanto attiene la scelta del soggetto a cui favore cedere il diritto. Deve concludersi per la giurisdizione del giudice amministrativo”.**

⁹⁷ reperibile in URL: http://www.digiscuola.it/resources/Nikko/webdav/files/News%20ed%20Eventi/Allegati%20NEW%20Pubblicazione%20CDD/file_56_GNR.pdf

progetto CIPE Scuola, in attuazione della delibera CIPE del 9 maggio 2003, N° 17 punto B, "Interventi per lo sviluppo di servizi avanzati nelle scuole delle Regioni del Sud"”.

Resta inteso che, qualora la formazione a distanza si avvalga anche di finanziamenti pubblici è richiesto che debba seguire necessariamente dei criteri vincolanti di qualità del prodotto/servizio offerto⁹⁸.

⁹⁸URL regione Emilia Romagna: <http://www.regione.emilia-romagna.it/cerfad/it/home/home.asp>

URL regione Campania: <http://www.cartain.regione.campania.it/cartain/documenti/listdocs.aspx?idcategoria=53>

Vedi anche progetti di e-government: www.plonegove.org.

Vedi in aggiunta: Codice di autoregolamentazione nel settore dell'editoria destinata alla formazione istituzionale, con riferimento ai materiali educativi digitali in URL: <http://www.danna.it/Allegati/codicereg2.pdf>, **interessante non solo perché destinato ad operatori appartenenti alla P.A., ma anche perché vi sono riferimenti al copyright dei Contenuti Didattici Digitali, e prescrizioni sull'uso da parte dei soggetti disabili:**

“ADDENDA AL CODICE DI AUTOREGOLAMENTAZIONE DEL SETTORE EDITORIA SCOLASTICA

Premesso che:

*1. L'avvento delle nuove tecnologie e – nell'immediato – la partecipazione al Progetto CIPE Scuola, comportano l'adozione di un codice di autoregolamentazione da parte degli editori per tutto quanto concerne i prodotti digitali e assimilabili da **offrire alla scuola** (docenti e studenti) in funzione di un'innovazione nei processi di insegnamento e apprendimento che valorizzi le potenzialità dei nuovi mezzi e concorra ad una maggiore efficacia della scuola e qualità dei risultati. Conseguentemente si propone una aggiunta al Codice di autoregolamentazione del settore editoriale educativo per tutto quanto concerne i materiali educativi digitali e assimilabili.*

2. Coerentemente con quanto è previsto per l'adozione dei libri di testo, la scelta dei materiali integrativi proposti alla scuola è affidata all'insegnante che valuta in base alle sue competenze scientifico-culturali e didattiche, la qualità dei prodotti ai fini della loro utilizzazione nell'attività scolastica e nello studio individuale, anche domestico, degli alunni affidati alla sua responsabilità.

3. Considerata la peculiarità del mezzo e la funzione integrativa dei materiali educativi digitali e assimilabili, la utilizzazione dei prodotti scelti dall'insegnante può essere effettuata anche in corso d'anno, a seconda delle esigenze via via riscontrate ai fini della personalizzazione dei percorsi e di eventuali attività di recupero e/o riorientamento.

4. Al fine di garantire la qualità dei materiali digitali e assimilabili offerti alle scuole, è opportuno estendere ai materiali digitali proposti alla scuola in funzione integrativa, il puntuale controllo di tutte le fasi del processo di produzione già previsto per i libri di testo, senza perciò esigere la certificazione.

*5. Il riferimento per la qualità possono continuare ad essere, per i contenuti didattici e culturali, le linee guida n. 35 per l'Editoria scolastica, valutando l'opportunità di non esigere vere e proprie certificazioni **secondo la norma UNI EN ISO 9001 delle Case editrici che non ne sono in possesso, purché vi sia un'adesione ai criteri che le ispirano.***

CODICE DI AUTOREGOLAMENTAZIONE ADDENDA RELATIVA A MATERIALI EDUCATIVI DIGITALI E ASSIMILABILI

1) Ai materiali educativi digitali e assimilabili strettamente correlati ai libri di testo, commercializzati, off line o on line, in correlazione con libri di testo di adozioni si applicano tutte le norme del "Codice di autoregolamentazione", a meno che non siano incompatibili per ragioni fisiche.

2) Ai materiali educativi digitali e assimilabili, esclusivamente indirizzati alla scuola, congruenti con le indicazioni e gli obiettivi dei vari cicli scolastici, ma non strettamente correlati a libri di testo di adozione, destinati a migliorare i risultati dell'insegnamento apprendimento, attraverso l'indispensabile mediazione didattica dei docenti, si applicano le norme del Codice di autoregolamentazione, in quanto compatibili.

3) L'editore garantisce la conformità agli standard tecnologici maggiormente diffusi e si impegna a indicare in modo chiaro ed evidente nei materiali di informazione quali siano i requisiti tecnologici necessari per un corretto uso dei contenuti stessi.

4) L'editore si impegna a verificare che l'offerta sia adeguata anche alle esigenze degli studenti disabili in coerenza con le indicazioni dell'art. 5 della Legge n. 4 del 9 gennaio 2004 "disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici" e del successivo "Regolamento di attuazione della Legge 9 gennaio 2004, n. 4 per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici" (DPR n. 75 del 1 marzo 2005).

5) L'editore si impegna a diffondere mediante appropriati strumenti di diffusione, e in particolare l' informatore editoriale, i cataloghi e la stessa piattaforma, tutte le informazioni per una corretta gestione delle riproduzioni dei contenuti digitali e assimilabili da parte dei docenti e degli utenti.

6) Si applicano in particolare le norme su:

Ma la circostanza strategica sarà che i soggetti impegnati nella formazione istituzionale dovranno necessariamente dettare delle regole per le nuove modalità di insegnamento/apprendimento; queste ultime non possono essere date autonomamente dalle società commerciali!

6.1) *Compiti dell'editore (integrati dai punti 3, 4, 5, dell'Addenda)*

6.2) *Fissazione del prezzo da parte dell'editore, con esplicito riferimento alle diverse licenze d'uso disponibili ed ai relativi canoni*

6.3) *Chiara indicazione dei prezzi*

6.4) *Per gli editori certificati, verifiche di produzione sulla base della norma UNI EN ISO 9001, linee guida 35, per Editoria scolastica*

6.5) *Regola per l'informazione verbale*

6.6) *Pubblicità.*

7) *In considerazione della tipologia dei prodotti e delle modalità di fruizione, si applicheranno inoltre le seguenti norme specifiche:*

7.1) *Offerta alle scuole*

L'offerta alle scuole avviene, anche attraverso l'attività degli informatori editoriali, sulla base di cataloghi cartacei e/o digitali (on line e/o off line).

7.2) *Tempi e mantenimento dell'offerta*

I cataloghi forniscono la descrizione delle caratteristiche del prodotto, l'indicazione delle licenze d'uso disponibili, dei relativi canoni e delle modalità d'uso, e indicano la durata dell'impegno dell'offerente di mantenere il prodotto disponibile.

Tale durata non potrà essere inferiore all'anno scolastico.

Nel caso di prodotti che presuppongono una utilizzazione nell'arco di un ciclo scolastico, tale durata dovrà essere commisurata al ciclo.

I cataloghi vengono approntati in tempi tali da consentire alle scuole di inserire nel POF l'uso di strumenti digitali e assimilabili.

7.3) *Prezzi*

Le licenze d'uso ed i relativi prezzi, indicati ad inizio anno scolastico, non possono essere aumentati per la durata dell'anno scolastico stesso (salvo variazioni del regime IVA).

I cataloghi devono indicare espressamente il periodo di validità dei prezzi in essi contenuti.

7.4) *Valutazione preventiva dell'offerta*

Gli editori mettono a disposizione gratuita dei docenti una campionatura (anche non esaustiva) dei contenuti offerti, per consentire una scelta motivata.

Tale campionatura potrà essere variata nel corso dell'anno scolastico alla luce delle esigenze che man mano emergeranno.

7.5) *Aggiornamenti*

Gli editori si impegnano, per il periodo di mantenimento dell'offerta, a correggere eventuali errori e ad aggiornare i contenuti dei materiali on line, in seguito a modifiche di tipo legislativo, geografico o scientifico.

La data dell'ultimo aggiornamento dei contenuti degli oggetti on line è indicata in maniera esplicita.

7.6) *Misurazione della soddisfazione del cliente*

Gli editori (se certificati nell'ambito delle linee guida UNI EN ISO 9001) metteranno in atto procedure e sistemi di controllo tesi a verificare la soddisfazione del cliente (es. registrazione e gestione dei reclami, tracciamento delle utilizzazioni, elaborazione di indici di fidelizzazione ecc. ecc.).

7.7) *Verifiche di produzione e accessibilità*

Gli editori metteranno in atto procedure finalizzate a verificare che le fasi produttive dei contenuti digitali e assimilabili garantiscano il corretto funzionamento degli stessi, il rispetto delle regole fondamentali di usabilità e di accessibilità, la disponibilità di funzioni a supporto dell'utilizzo e/o della navigazione (ad es. presenza di funzioni di ricerca, stampa, feedback), la compatibilità con gli standard internazionali di catalogazione e metadatozione.

Per gli editori, certificati nell'ambito delle linee guida UNI EN ISO 9001, tale impegno rientra nelle normali prassi di verifica.”

Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

9. IL NUOVO PARADIGMA DEGLI E-CONTENTS, ASSETS, LEARNING OBJECTS, CONTENUTI DIDATTICI DIGITALI.¹

Le opere dell'ingegno appartengono alla categoria dei beni intangibili, sono immateriali, c.d. *intangibile assets*. Ma, quali diritti ha chi crea? Inutile dire circa l'importanza oggi della ricchezza immateriale², bene complementare alle attività d'impresa e bene costitutivo delle attività formative. E' riconosciuto che *“l'imprenditore dovrebbe predisporre accanto ad un portafoglio clienti ed un portafoglio titoli, anche un nuovo portafoglio ricchezza immateriale tutelata da gestire allo stesso modo dei precedenti per il conseguimento dei fini dell'azienda”*³.

¹ Il confronto sugli e-contents ed i learning objects è abbastanza fertile.

Importante iniziativa sugli e-contents fu il c.d. “P@tto di Sanremo”, un accordo firmato il 2 marzo 2005 nella medesima cittadina, su iniziativa del ministro Lucio Stanca, Ministro per l'innovazione e le tecnologie, di concerto con il Ministro delle Comunicazioni, dei Beni e le Attività Culturali, cui hanno aderito anche il Ministro delle Politiche comunitarie, delle Attività Produttive, degli Affari Esteri, della Giustizia e dell'Istruzione, nonché il Dipartimento per l'Informazione e l'Editoria della Presidenza del Consiglio, avente ad oggetto l'adozione di linee guida per l'adozione di codici di condotta ed azioni per la diffusione dei contenuti digitali nell'era di Internet. Questo protocollo aveva la finalità di operare innanzitutto un confronto sul c.d. Far West del mercato degli e-contents, ma soprattutto innestare un circolo di pensiero che coinvolgesse in futuro gli internauti, della necessità di passare da un concetto di mercato-free a quello a pagamento per la fruizione di tutti i contenuti via web. L'idea del Governo era quindi quella di accompagnare un modello legale di fruizione dei contenuti digitali generando nuove aspettative negli utilizzatori, troppo legati all'idea che tutto ciò che passa nella rete deve essere gratuito.

La sottoscrizione del suddetto documento, ha alimentato un fecondo dibattito in internet dividendo gli utenti in due correnti di pensiero: coloro che ritengono il documento un grave attacco alle libertà digitali e quelli che lo reputano di tenore opposto, cioè un giusto passo contro la pirateria.

Vedere anche i contributi della Commissione interministeriale sui contenuti digitali nell'era di internet- c.d. Commissione Vigevano.

Nel campo dell'e-learning vi è da segnalare un'iniziativa finanziata dalla Commissione Europea nell'ambito dell'e-Learning program denominato OrmeE, acronimo che sta per Observatory on Rights Management for eLearning in Europe (URL: www.ormee.net/index.php/en/content/view/full/122). Questo osservatorio si propone di analizzare lo stato dell'arte in tutti i Paesi dell'Unione dell'attuazione delle Direttiva Europea sul Copyright con riferimento ai contenuti educational, al fine di identificare le migliori tecnologie e clausole legali, per la realizzazione di un sistema di gestione dei diritti per i learning objects.

Invece a Roma nel luglio 2006 è stato presentato, sempre a cura del Ministero per le riforme e l'innovazione nella Pubblica Amministrazione, Dipartimento per l'innovazione e le tecnologie, il secondo rapporto sugli e-contents, reperibile in URL: <http://www.innovazione.gov.it/ita/normativa/pubblicazioni/e-content2006.shtml>

Vedi anche indagine dell'osservatorio permanente sui contenuti digitali in URL:

<http://www.osservatoriocontenutidigitali.it/leftmenu/Lindagine/tabid/596/Default.aspx>

Vedi anche interessante consultazione pubblica sui contenuti on-line, ove si prevede una crescita notevole del mercato degli e-contents, ma, nel contempo, il ritardo europeo rispetto al mercato statunitense e giapponese, visibile in URL: http://ec.europa.eu/avpolicy/other_actions/content_online/contributions/index_en.htm

² Vedi studio della Commissione Europea in materia di diritto d'autore in URL: http://ec.europa.eu/internal_market/copyright/index_en.htm

³ Prigioni, G., *Creatività innovazione e proprietà intellettuale*, Dipartimento per l'Informazione e l'editoria,

Vengono indicati quattro strumenti per il trasferimento della ricchezza immateriale tutelata:

- Vendita o assegnazione di un bene immateriale
- Contratto di licenza
- Contratto di know-how
- Franchising
- Accordi di joint venture.

Ognuno può essere:

- modello free
- modello pay (PPU: pay per use; PPV: pay per view; VOD: video on demand; PPD: pay per download).

Si può aggiungere il modello P2P: Centralizzato: di prima generazione “one to many” (Napster).

Decentralizzato: di nuova generazione “many to many” (KaZaa).

Ma perché si tende a non considerare i nuovi *assets*, i contenuti didattici digitali, come opera dell'ingegno così come avviene per i contenuti didattici non digitali?

Sol perché la *forma* non è analogica sfugge alla tutela?

Un libro che parla della Rivoluzione Francese, è noto, sarà coperto dal c.d. *copyright* non per quanto riguarda l'argomento, conosciuto ormai dalla collettività mondiale, ma per come viene espresso, esternalizzato, per come viene rappresentato dal suo autore, e ritenuto, anche se in parte, creativo, quindi originale.

Parimenti un qualsiasi file di testo, intelligibile, originale e creativo sul teorema di Pitagora rientra nelle previsioni legislative ed è oggetto di tutela.

Le semplici idee che può avere un uomo, per il momento, non possono essere fatte oggetto di proprietà intellettuale, a differenza delle estrinsecazioni di quelle idee, delle manifestazioni originali, quindi le *forme*, non i contenuti.

Non è escluso che in un remoto futuro, con tecniche biomediche avanzate, si possa legiferare *oltre*, nella *black-box* dell'uomo.

Tradizionalmente i contenuti, nella didattica tradizionale sono quelli emessi dall'eloquio del docente, quelli testuali nei libri in uso o consigliati, quelli occasionali frutto di qualche ricerca mirata ad impulso individuale ovvero commissionata. Qui il dibattito essenzialmente verte sul *cosa* far oggetto di "training".

Nell'e-learning si pongono ulteriori quesiti: della produzione e della distribuzione, quindi anche del *come* tradurre i contenuti dal punto di vista della *narrazione tecnologica*.

Vi è un "come" che attiene alla libertà metodologica del docente ed un "come" afferente al *delivering*.

Vi è inoltre una *mediazione* a catena già a monte di un corso in modalità e-learning; quella:

- operata da chi sceglie i contenuti;
- di chi sceglie il/i supporto/i per i contenuti;
- della/e struttura/e tecnologica/che ospitante i supporti;
- della temporizzazione delle attività e degli eventi.

L'infrastruttura tecnologica che supporta la didattica richiede un'organizzazione delle conoscenze articolata e composita anche dal punto di vista della narrazione e della rappresentazione dei contenuti.

Il sapere oggi ha una dinamica nuova ed è sempre più distribuito; non lo troviamo in un sol posto, come poteva essere una volta una biblioteca, anche se, paradossalmente, sembra più difficile andarcelo a trovare! Vi sono componenti nuove, qualitative e quantitative.

Dov'è anche il sapere?

- Negli strumenti di networking e di condivisione delle informazioni
- Nei prodotti ipermediali off-line
- Nell'informazione non strutturata – web
- Nell'informazione strutturata: biblioteche, semantic web, ontologie, metadata
- Negli strumenti del web 2.0.

Parallelamente vi sono nuovi strumenti del sapere e le ICT si presentano come amplificatori cognitivi, comunicativi ed informativi; e vi è anche un nuovo rapporto tra apprendimento e professione, come il sapere *on demand* e l'apprendimento integrato con la professione; oggi continuamente il lavoro ha bisogno in tempo reale di aggiornamento. L'apprendimento è un nuovo appetitoso mercato!

10. segue: ASPETTI OGGETTIVI E SOGGETTIVI DEL NUOVO PARADIGMA L.O., CCD,

Un *Learning Object*, letteralmente, oggetto di apprendimento, (ma possiamo, per il momento, denominarlo anche diversamente) si può analizzare sotto l'aspetto **oggettivo** - la sua strutturazione - e quello **soggettivo** - i suoi autori -.

Gli *e-contents*, gli *assets digitali*, i *learning objects*, come si presentano?

- PRODOTTO MULTIMEDIALE O IPERMEDIALE COMPLESSO risultante dalla riunione, articolazione, assemblaggio, interconnessione di diversi objects, oppure singoli:
- PRODOTTI EDITORIALI (TESTI, E-BOOK, IPERTESTI, FILES TESTUALI, DOCUMENTI MUSICALI, TESI DI LAUREA, TESTATA TELEMATICA)
- FOTOGRAFIE ED OPERE FOTOGRAFICHE
- MUSICA, FILES AUDIO
- BANCHE DATI
- SOFTWARE, ANIMAZIONI VIDEO-GIOCHI, ETC..
- SITI WEB
- PAGINE WEB
- DISEGNI ED ARTI FIGURATIVE
- OPERE FILMICHE/AUDIOVISIVI
- RISORSE ESTERNE
- CARATTERI (FONTS)
- METADATA
- CONTENT USER GENERATED.

Cos'è un **Learning object** ed a che cosa serve?

Definizione della IEEE, Wiley⁴: ogni risorsa digitale che può essere riusata al fine di supportare l'apprendimento.

E' quindi un "segmento di sapere" autonomo e suscettibile di essere fruito indipendentemente da contesti, strumentale e riutilizzabile per potenziare i processi di apprendimento, ma anche ogni cosa che può essere scambiata in quello che è il mercato dei *learning objects*.

Come è di tradizione, noi abbiamo mututato questa denominazione dagli Stati Uniti nel momento in cui è iniziata la sperimentazione anche sul mercato italiano con l'incontro tra domanda ed offerta dei contenuti didattici digitali.

Nell'ambito degli infiniti *assets* digitali progettati ovvero solo utilizzabili a fini didattici è **un nuovo paradigma da ricercare**, non un semplice ausilio didattico.

Come poi vorremo denominarlo è di secondaria importanza: sarà la pratica quotidiana nonché la diffusione tra gli operatori del settore a suggerirne l'appellativo che lo terrà a battesimo. Per il momento è abbastanza condiviso ancora il nome di *Learning Object*, che tende più o meno, nell'amito degli addetti alla formazione, ad identificare i vecchi moduli, unità didattiche, dispense, quindi ancora semplice mezzo /strumento di accompagnamento nel processo di insegnamento/apprendimento.

Non è richiesto esplicitamente che il L.O. sia stato progettato per fini pedagogici e nemmeno che sia una risorsa digitale all'origine. Con la definizione di Wiley si può tranquillamente ricomprendere qualsiasi *asset* che possa girare sul web ovvero in forma digitalizzata, quindi immagini, testi, video ed audio live o in modalità streaming, animazioni, etc....

Possono essere gestiti in un portale, in un repository, in un L.C.M.S. (learning content managment system) ovvero in *course packs*.

Decisiva diviene oggi, come detto nel paragrafo precedente, la caratteristica delle **qualità** degli "oggetti di conoscenza digitale" e la loro esplicitazione, esternalizzazione, definizione mediante standards nazionali ed internazionali comprendenti tutti i metadata dell'oggetto inclusi quelli relativi alla licenza d'uso: infatti, oltre ai *tag* che identificano la composizione soggettiva ed oggettiva degli assets esistono tag che identificano i diritti che girano assieme al learning object.

I databases di L.O. possono contenere sia L.O. e L.O.-metadata oppure solo metadata; la strutturazione più comune è un database centralizzato nel quale i L.O.-metadata sono ospitati su un singolo server e i L.O. sono ospitati *elsewhere*.⁵

⁴ <http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>
<http://opencontent.org/docs/encyc.pdf>

⁵ www.edusource.ca

Il concetto di Learning Object subisce una mole di slittamenti semantici, pur non avendo un nucleo concettuale ben definito nella dottrina specifica. Ha la propria fonte in un connubio proprio della ricerca didattica (impegnata nella granularizzazione e strutturalizzazione della conoscenza esplicita, che trascina con sé la logica dell'apprendimento modulare tracciabile), e della logica formale della programmazione ad oggetti.

Questa espressione lessicale è un po' fuorviante, in quanto l'"**object**" ci dà immediatamente l'idea del *possesso*, della *rigidità* e della *freddezza*, della *catena di montaggio di epoca fordista*; è un termine che pone tutta l'enfasi sulla "cosa" escludendo niente meno che le persone! È una definizione che soddisferà gli informatici ed i giuristi, ma non i docenti, gli autori ed i progettisti della formazione.

Ma procediamo con ordine, esaminando, assolutamente in maniera non esaustiva, le varie facce del poliedro Learning Object, ognuna delle quali attrae una schiera di norme, nate in altri contesti e per altre fattispecie, ma che comunque possono adattarsi, tenendo sempre presente che il dibattito ed il confronto generano di giorno in giorno nuovi interrogativi e nuovi adeguamenti e rielaborazioni.

- Il L.O. per sua natura ha (dovrebbe avere) un'anima fortemente interattiva, ma anche informativo-formativo-comunicazionale;
- vi è poi l'aspetto **tecnologico**, che deve essere assolutamente trasparente per l'autore dei contenuti e l'utilizzatore finale;
- ed infine la prospettiva **giuridica**, questa davvero blindata, ma oggetto soprattutto dagli anni 2000 di forti spinte ad opera di movimenti culturali che propongono delle inversioni di tendenza.

I maggiori problemi attengono proprio al loro **riutilizzo** ed **all'aggiornamento**, meno alla fase della produzione.

Inoltre, per essere scambiabili, devono avere determinati requisiti, ossia rispondere a degli **standards**.

La peculiarità del L.O., abbiamo visto, è che può essere un'opera editoriale multimediale, un audiovisivo, un software, un e-book e persino una banca dati, però, in quest'ultimo caso solo se vi sia una scelta ed organizzazione del materiale che generi un *quid novi* rispetto alla semplice operazione di riunione di precedenti opere dell'ingegno.

Può avere quindi architettura (un c.d. *format*) variabile: essere autoconsistente ovvero far parte di una catena di segmenti formativi; essere costruito per standard operabili su più piattaforme

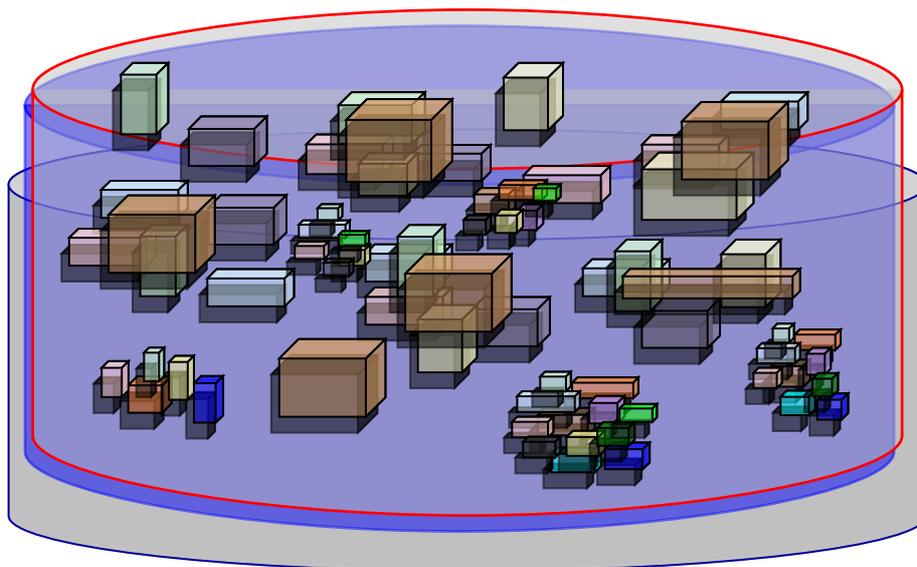
<http://cloe.on.ca/>

<http://www.merlot.org/merlot/index.htm>

www.careo.org

<http://www.canal.qc.ca/corporation/mission.html>

di erogazione; essere assemblato intorno ad un solo obiettivo formativo o spingersi fino a ricomprendere un intero *courseware*.



Per il diritto l'editoria on ed off line gode nel nostro stato della stessa tutela di quella su supporto cartaceo, a patto che i *files* siano intelleggibili ed originali. Ci troviamo al cospetto di opere letterarie a tutti gli effetti anche quando sono costituite da file di *bit*.

Cosa è oggetto di tutela in un learning object che gira in internet?

Dal punto di vista giuridico il Learning Object è pertanto un **bene informatico**; i beni informatici, come software, banche dati, prodotti editoriali, video, etc.. hanno la peculiarità di essere beni materiali ed immateriali allo stesso tempo: materiali perché, essendo costituiti da *bit*, hanno una "fisicità"; immateriali in quanto non sono consumabili, e possono essere messi a disposizione di un numero illimitato di persone senza la perdita di consistenza giuridica del relativo diritto di godimento. Per il diritto, i beni informatici ricadono senz'altro anche sotto la disciplina del terzo libro del Codice Civile che disciplina la proprietà.

Essendo il L.O. senz'altro un insieme di dati registrati mobili, e quindi un bene informatico in senso tecnico giuridico, un bene che non si identifica con il supporto materiale, ma che è comunque materializzato, come tutti i beni potrà essere sottratto, danneggiato, locato, venduto, indipendentemente dal supporto che lo contiene, in quanto, a differenza di quanto si verifica con le opere non costituite da *serie di bit*, ove è impossibile scindere, ad esempio, un disegno dal foglio su cui è impresso, può essere scomposto, trasportato e duplicato senza ricevere alcun tipo di danno. Ed il tutto con una facilità disarmante ed anche a costo zero!

Di solito viene creato, assemblato con lo scopo di condurre un soggetto lungo uno o più cammini pluri/inter/trans-disciplinari di conoscenze stabilito dall'autore. Può essere più o meno strutturato, ossia contenere al suo interno anche sistemi di ricerca ragionata, databases, al fine di rendere più usabile ed accessibile i contenuti, di solito anche con l'ausilio di testi, suoni, filmati.

Dopo una stagione fiorente a cavallo degli anni 2000, oggi si assiste ad una agonia, ed in alcuni campi addirittura ad una battuta d'arresto perché gli ipermedia procurerebbero crisi di immaginazione. Facendo una banale analogia si possono paragonare a quei viaggi di comitiva con visite guidate lungo un itinerario stabilito dal tour-operator, senza possibilità di scoperte e sperimentazioni autonome. Come di solito accade di fronte a fatti rivoluzionari, vi sono correnti di pensiero diverse: da quella catastofista a quella avanguardista (che si sofferma sul positivo coinvolgimento della sfera emotiva nel processo di insegnamento/apprendimento), ed il confronto è ancora serrato.

Ogni singolo componente, ogni *asset* può essere oggetto di tutela: testo, immagini, musica, software gestione dati etc... convergenti o non in un medesimo supporto fisico⁶: pertanto non deve ingannare la circostanza che il Learning Object, visto che è progettato ed utilizzato soprattutto per la didattica, quindi non direttamente per scopi commerciali, possa *bypassare* le norme sul diritto d'autore.

Ciò è confermato dall'art. 2 Legge 22 aprile 1941, n. 633, c.d. Legge sul diritto d'autore, L.D.A., che al primo comma **espressamente comprende nella protezione**, oltre alle opere letterarie, drammatiche, scientifiche e religiose, in forma scritta ovvero in forma orale, **anche le opere didattiche**.

Ogni singola risorsa utilizzata oltre che il L.O. nel suo insieme ha delle sue:

- **caratteristiche**
- **fonti normative**
- **tutela giuridica**

che attribuiscono:

- **diritti patrimoniali** (artt. 12-19 L.D.A.), che mirano a tutelare il valore economico del bene, trasmissibili per atto *inter vivos* ovvero *mortis causa*;
- **diritti morali** (artt. 20-24 L.D.A.), che tutelano la personalità dell'autore, indipendenti dai diritti patrimoniali, intransferibili, inalienabili, imprescrittibili,

in capo agli autori "a titolo originario", senza formalità alcuna, dal momento della

⁶ L'"estricazione" dell'opera su un supporto materiale degli *asset* c.d. "**digital born**" può rivelarsi preziosa in caso di contestazione sulla paternità.

creazione⁷ dell'opera, risorsa, asset⁸.

L'art. 6 della L.D.A., prescrive che: *“Il titolo originario dell'acquisto del diritto di autore è costituito dalla **creazione** dell'opera, quale particolare espressione del lavoro intellettuale”*.

Previsione confermata dall'art. 2576 del Codice Civile, rubricata: “Acquisto del diritto”, ove è sancito sempre che *“il titolo originario dell'acquisto del diritto di autore è costituito dalla **creazione** dell'opera, quale particolare espressione del lavoro intellettuale”*⁹.

E' evidente che **ogni “creazione” didattica è protetta dalla L.D.A.** ed all'autore sono attribuiti diritti patrimoniali (di utilizzazione economica dell'opera), che sono **“diritti esclusivi”**:

Analizzando invece la struttura **sogettiva** i L.O. possono, in quanto opere editoriali, essere ricompresi sotto l'etichetta di

- opera complessa o in comunione– creata con il contributo indistinguibile e inscindibile di più persone -ex art. 10 L.D.A.;
- opera collettiva, ossia quelle opere dell'ingegno risultanti “dalla riunione di opere o di parti di opere che hanno carattere di creazione autonoma, come risultato della scelta e del coordinamento ad un determinato fine”, ex art. 3 L.D.A.;
- opera derivata, cioè le c.d. elaborazioni creative di altre opere, ex art. 4 L.D.A.;
- banca dati (disciplinata dalla l. 6.5.1999 che recepiva la direttiva 96\9\CE).

Nella maggior parte dei casi un L.O. dal punto di vista giuridico, quando non è riconducibile ad una sola persona fisica, è un'opera collettiva, che, come rilevato prima, risulta dalla riunione di opere o parti di opere che hanno il carattere di creazione autonoma; i singoli frammenti dei rispettivi autori hanno una loro autonomia e rimangono distinte ed autonome. La legge sul diritto d'autore dispone all'art. 38 che *“Nell'opera collettiva, salvo patto contrario, il diritto di utilizzazione economica spetta all'editore dell'opera stessa”*, senza pregiudizio del diritto d'autore e con la

⁷ sul concetto di **creatività** non vi è consenso e l'interpretazione è rimessa agli operatori del diritto. Vi sono pronunzie giurisprudenziali che hanno offerto tutela ad opere con basso livello di creatività e persino a locuzioni come “Cacao Meravigliato” tutelata in via cautelare nel 1990 dalla Pretura di Roma.

“La norma offre tutela alle opere dell'ingegno umano, a condizione che sia presente il carattere della “creatività”, vale a dire un apporto personale dell'autore che – per quanto piccolo – consenta all'opera di presentare un quid novi rispetto alle opere preesistenti”. Cass., 2 dicembre 1993, n.11953

⁸ altro problema è quello di **dimostrare la paternità dell'opera**, del singolo *asset*, risorsa, utilizzati per la predisposizione del Learning Object. La prova della paternità può essere effettuata in vari modi, come può essere quello della pubblicazione, deposito presso un notaio (ma in tal caso non si garantisce la paternità, bensì solo che in una certa data è stato effettuato il “deposito di un'opera”), l'invio di una raccomandata al Presidente della Repubblica, la spedizione a se stessi di una raccomandata (solo per le opere dove è possibile apporvi il timbro direttamente), deposito presso gli uffici SIAE, registrazione presso il sito: www.copyzero.it ovvero altri siti che offrono analogo servizio.

⁹ Non assumono consistenza giuridica altri eventuali titoli di acquisto previsti dal Codice Civile, quindi non sono applicabili le norme sulla commistione (art. 939 c.c.), sulla specificazione (art. 940 c.c.), sull'usucapione (1158 c.c.) dei beni materiali.

riserva ai singoli collaboratori dell'opera collettiva di utilizzare la propria opera separatamente.

La struttura soggettiva dei l.o. può articolarsi anche nel seguente modo:

- opere create dal lavoratore dipendente che attribuiscono diritti morali all'autore e diritti patrimoniali al datore di lavoro¹⁰;
- opere create su commissione, che attribuiscono diritti morali all'autore e diritti di utilizzazione economica al committente;
- opera anonima o pubblicata con pseudonimo, per cui viene considerato autore colui che ha pubblicato, rappresentato, eseguito l'opera; per il diritto italiano l'autore di un'opera anonima o pseudonima può sempre provare il diritto alla paternità dell'opera (art. 21 l.d.a.);
- opere di pubblico dominio, che sono quelle che hanno esaurito il periodo di protezione legale (es. quello che decorre dalla morte dell'autore) e di cui sono andati prescritti i diritti patrimoniali spettanti a terzi; queste opere possono essere pubblicate, riprodotte, elaborate, rappresentate da chiunque senza autorizzazione;
- opere di pubblico dominio sempre prive di protezione legislativa come la documentazione di fonte pubblica degli Stati ed i testi ufficiali degli Stati¹¹.

¹⁰ “3.2 **Proprietà intellettuale.** Le innovazioni e le idee che riguardano la ricerca, i prodotti, i processi di produzione e il software sviluppato dai dipendenti della Società sono di proprietà della Editalia e possono essere protette da un brevetto, un diritto d'autore o altre norme di tutela. Esse devono essere trattate sempre come informazioni confidenziali. Inoltre, i dipendenti devono consultare l'OdV ovvero il proprio diretto superiore, a proposito dello scambio di informazioni al di fuori della Editalia ed in ordine ad eventuali vincoli contrattuali e ad altre domande riguardanti questo campo. La Editalia rispetta le leggi sulla protezione delle proprietà intellettuali e non infrange consapevolmente le proprietà intellettuali di terzi. Esempio di clausola in URL: <http://www.editalia.it/doc/CodiceEtico.pdf> Tutti i prodotti della Società sono connessi al legittimo sfruttamento dei relativi diritti d'autore. I Soggetti Destinatari responsabili dello sviluppo o dell'introduzione di un prodotto devono seguire le procedure di autorizzazione della Editalia per assicurare l'osservanza di questa regola”.

Vedi anche interessante pronunzia del G.I. di Roma del 30 gennaio 2004:

“...ritenuto che va disattesa la richiesta del prof. Virga di inibire al Poligrafico l'utilizzazione della banca dati della rivista Giust.it; osservato in primo luogo sul punto che priva di fondamento appare la pretesa del prof. Virga di rimozione dal sito dell'Istituto convenuto dei materiali dall'attore selezionati in qualità di direttore della rivista Giust.it, legittimamente pubblicati dal Poligrafico in qualità di editore della predetta rivista sino a che il rapporto di collaborazione fra le parti ha avuto esecuzione rilevato infatti **che su tali materiali (articoli di dottrina, pronunce giudiziarie, provvedimenti normativi) nessun diritto può vantare l'attore, spettando all'editore, ai sensi dell'art.38 L. 22 aprile 1941, n.633, il diritto di utilizzazione economica dell'opera collettiva**, fermi gli eventuali diritti di terzi sui singoli scritti pubblicati....”

¹¹ N.B.: spesso la “presentazione” degli atti ufficiali dello Stato viene protetta da copyright; in URL: www.lexitalia.it

“Tutti i diritti relativi ai testi pubblicati nel sito LexItalia.it sono dei rispettivi autori.

La riproduzione totale o parziale dei documenti pubblicati effettuata da parte di terzi con qualsiasi mezzo e su qualsiasi supporto idoneo alla riproduzione e trasmissione non è consentita senza il consenso scritto del direttore. Eventuali abusi saranno perseguiti. L'Editore si riserva il diritto di sospendere immediatamente l'abbonamento ritenuto fonte dell'illecito approvvigionamento. Le massime, premassime e note di raccordo sono della redazione e sono soggette alla tutela del diritto d'autore. Alle violazioni si applicano le sanzioni previste dagli art. 171, 171-bis, 171-ter, 174-bis e 174-ter della legge 633/1941.

Ai sensi dell'art. 1, comma 1 del decreto-legge 22 marzo 2004, n. 72, come modificato dalla legge di conversione 21 maggio 2004 n. 128, si precisa che le opere presenti su questo sito hanno assolto gli obblighi derivanti dalla normativa sul diritto d'autore e sui diritti connessi.

Sono consentiti link alla prima pagina della rivista purché venga chiaramente indicato che si tratta di link verso “LexItalia.it” (www.lexitalia.it).

Ai sensi dell'art. 5 L. 633/1941 sul diritto d'autore, i testi degli atti ufficiali dello stato e delle pubbliche amministrazioni, italiane o straniere, non sono coperti da diritto d'autore; tuttavia l'elaborazione, la forma e la

Altro interrogativo afferente ad i learning objects è il seguente:

La pubblicazione sul web determina il passaggio del contenuto da “cosa privata” a “cosa pubblica”?

Oggi vi è ancora molta confusione su questo punto e sul web attualmente coesistono il pubblico, il privato, forme intermedie, ibridi, zone grigie etc..

Se diviene cosa pubblica esce dalla disponibilità del suo autore per finire nell'arena delle masse. A quel punto le masse ne divengono non solo fruitrici, consumatrici, ma attrici responsabili dei cambiamenti, trasformazioni, destinazione di questi beni (e-contents) divenuti pubblici.

E poiché le masse sono molteplici, in continuo movimento di aggregazione e disgregazione qualitativo e quantitativo, ascendente e discendente, trasversale e perpendicolare, in quanto gestori di beni (e-content) pubblici, ne determineranno la loro morte ovvero la loro sopravvivenza. Come dire: se non vi è la manipolazione genetica vi è la selezione naturale.

Inoltre le masse hanno dei rapporti di forza con cui fare i conti, sono portatrici di scopi e valori.

In mano a quali attori è oggi la cultura?

11. segue: PRODOTTO/PACCHETTO MULTIMEDIALE O IPERMEDIALE COMPLESSO

Spesso con troppa disinvoltura docenti e studenti immettono ovvero utilizzano opere multimediali *on ed off-line*; è estremamente semplice effettuare un'operazione del genere oggi ed è davvero alla portata di chiunque. Ma questo non esclude che la fattispecie è analoga all'appropriazione della paternità di opera analogica.

Quando ci troviamo al cospetto di questo *asset*?

Caratteristiche:

presentazione dei testi stessi nel sito LexItalia.it si intendono protette da copyright”.

Vedi anche: www.altalex.com

“Ai sensi dell'art. 5 della legge 22 aprile 1941 n. 633 sulla protezione del diritto d'autore, i testi degli atti ufficiali dello Stato e delle amministrazioni pubbliche, sia italiane che straniere, non sono coperti da diritti d'autore. Il copyright si riferisce pertanto alla elaborazione e alla forma di presentazione dei testi in oggetto”. In URL: <http://www.altalex.com/index.php?idnot=4851>

Vedi anche il sito www.gazzettaufficiale.it, ove sono disponibili gratuitamente solo le G.U. degli ultimi 60 gg.

Vedi in URL: <http://www.interlex.it/testi/indice.htm>

“Avvertenza-Data l'impossibilità di reperire la maggior parte della normativa italiana ed europea in formato digitale, molti dei testi elencati in questa pagina sono stati digitalizzati dai nostri collaboratori o ripresi da altri siti Internet, poiché la l'art. 5 della legge n. 633 del 22 aprile 1941 esclude l'applicazione del diritto d'autore ai testi degli atti ufficiali dello Stato e delle amministrazioni pubbliche italiane e straniere. Per questo motivo chiunque può riprendere liberamente i testi pubblicati da InterLex, tenendo presente che non possiamo garantire che siano completi o non contengano errori. **Restano riservati i diritti relativi all'impaginazione e all'elaborazione ipertestuale**”.

- molteplicità di *media* autoconsistenti e/o preesistenti tradotti in un medesimo linguaggio, in formato digitale;
- molteplicità di opere originarie e/o derivate (riunione, articolazione, assemblaggio, interconnessione di *objects*) soggette a regimi di protezione differenti confluenti nel *media* utilizzato;
- consultazione interattiva ovvero fruibilità reticolare per mezzo di un software;
- convergenza eventuale di diverse tecnologie;
- possibilità di “materializzazione”;
- presenza di un “valore aggiunto” rispetto al mero assemblaggio analogico;
- possibilità di partecipazione attiva del soggetto fruitore che diviene “autore” di un interccio narrativo sempre differente;
- possibilità di fruizione *on* ed *off-line*.

Nell’ipotesi di fruizione unicamente *on-line* il prodotto multimediale può anche essere giustapposto alle pagine web¹².

Al fine di individuare una disciplina applicabile, nel corso degli anni analogicamente sono stati effettuati vari tentativi di accostamento alla categoria degli audiovisivi, software, database, opera collettiva, opera complessa, opera derivata, opera cinematografica. Resta inteso che, data la complessità dell’opera multimediale, i singoli apporti sono individualmente tutelabili in base alle norme vigenti per le diverse opere originarie; se quindi vi sono inclusi filmati, database, fotografie, disegni, opere letterarie, vi sarà una tutela specifica ulteriore oltre quella per l’opera multimediale complessivamente considerata.

Data la varietà di queste ultime, per struttura e funzione, l’analisi dell’interprete non potrà che essere fatta caso per caso ai fini della qualificazione giuridica, non potendo essere una *species* definita nel *genus* delle opere dell’ingegno.

Fonte normativa:

- libro Verde C.E. 1995¹³: “combinazione di dati ed opere di forma differente, quali figure (statiche o animate), testi, musica e software”.

¹² “Sharia è il termine arabo per indicare la Legge divina contenuta nel Corano e nella Sunna del fondatore dell'Islam Maometto (Da Wikipedia, l'enciclopedia multimediale libera)”. Ufficio Indagini preliminari Venezia, 10 luglio 2006, n. 2937/06 R.G. - G.I.P.- dove si nota che **la pagina web di Wikipedia è individuata come “enciclopedia multimediale”**. “Posto che la creazione di un giornale telematico, destinato a comparire sul sito Internet curato da una testata giornalistica televisiva, è tutelabile in base alla disciplina sul diritto d'autore e che, di conseguenza, ancorché l'opera multimediale abbia avuto un'evoluzione esteriore e contenutistica, spetta al giornalista, dipendente dell'emittente televisiva, il quale ha progettato ed ideato tale opera, il diritto di rivendicarne la paternità deve essere ordinato in via cautelare il reinserimento, nella "home page" del sito, del nome dell'autore e del titolo originariamente dato da quest'ultimo all'opera”: in questa pronunzia del Tribunale di Bari del 18 giugno 1998, **invece l’opera multimediale è identificata con un giornale telematico**.

¹³ <http://europa.eu/scadplus/leg/en/lvb/l24152.htm>

- art. 3 L.D.A.¹⁴
- art. 10 L.D.A.¹⁵
- art. 4 L.D.A.¹⁶
- art. 1 L.D.A.¹⁷.

Tutela:

Le norme riconducibili all'opera multimediale sono diverse:

- 1 – se per le proprietà, struttura e funzione sia assimilabile alla categoria del database;
- 2 – ovvero se ne discosti.

Nel primo caso si applicherà la disciplina peculiare dei **databases**; nel secondo quella dell'**opera collettiva** o dell'**opera complessa** o in **comunione**.

Negli S.U. una decina di anni fa si cercò di accostare il multimedia alle opere cinematografiche, sulla base dell'analogia della complessità delle opere tutelabili previste dalla normativa.

Per l'ordinamento giuridico italiano la creazione dell'opera multimediale è suscettibile di tutela:

- sui **contenuti**, se è ravvisabile un'attività creativa sui medesimi in senso stretto ovvero anche esclusivamente sulla loro conversione mediante elaborazione (non mera trasposizione) in formato digitale;
- sulla **redazione**, se vi è una rappresentazione originale dei contenuti, ad esempio attraverso sceneggiature, flowcharts, mappe concettuali inedite;

¹⁴ art. 3 L.D.A.: “ Le opere **collettive**, costituite dalla riunione di opere o di parti di opere, che hanno carattere di creazione autonoma, come risultato della scelta e del coordinamento ad un determinato fine letterario, scientifico, didattico, religioso, politico od artistico, quali le enciclopedie, i dizionari, le antologie, le riviste e i giornali, sono protette come opere originali indipendentemente e senza pregiudizio dei diritti di autore sulle opere o sulle parti di opere di cui sono composte”.

¹⁵ art. 10 L.D.A.: “ Se l'opera è stata creata con il contributo indistinguibile ed inscindibile di più persone, il diritto di autore appartiene in comune a tutti i coautori.

Le parti indivise si presumono di valore eguale, salvo la prova per iscritto di diverso accordo.

Sono applicabili le disposizioni che regolano la **comunione**. La difesa del diritto morale può peraltro essere sempre esercitata individualmente da ciascun coautore e l'opera non può essere pubblicata, se inedita, né può essere modificata o utilizzata in forma diversa da quella della prima pubblicazione, senza l'accordo di tutti i coautori. Tuttavia in caso di ingiustificato rifiuto di uno o più coautori, la pubblicazione, la modificazione o la nuova utilizzazione dell'opera può essere autorizzata dall'autorità giudiziaria, alle condizioni e con le modalità da essa stabilite”.

¹⁶art. 4 L.D.A.: “Senza pregiudizio dei diritti esistenti sull'opera originaria, sono altresì protette le elaborazioni di carattere creativo dell'opera stessa, quali le traduzioni in altra lingua, le trasformazioni da una in altra forma letteraria od artistica, le modificazioni ed aggiunte che costituiscono un rifacimento sostanziale dell'opera originaria, gli adattamenti, le riduzioni, i compendi, le variazioni non costituenti opera originale”.

¹⁷ Art. 1 L.D.A.: “Sono protette ai sensi di questa legge **le opere dell'ingegno di carattere creativo** che appartengono alla letteratura, alla musica, alle arti figurative, all'architettura, al teatro ed alla cinematografia, qualunque ne sia il modo o la forma di espressione.

Sono altresì protetti i programmi per elaboratore come opere letterarie ai sensi della Convenzione di Berna sulla protezione delle opere letterarie ed artistiche ratificata e resa esecutiva con legge 20 giugno 1978, n. 399 nonché le banche di dati che per la scelta o la disposizione del materiale costituiscono una creazione intellettuale dell'autore”.

- sul **format**¹⁸;
- sul **software**
- sul **titolo** dell'opera
- sull'aspetto grafico, interfaccia, c.d. *look and feel*.

Bisogna inoltre distinguere:

- la tutela dell'opera multimediale nel suo insieme;
- la tutela delle singole parti che la compongono;
- se l'opera è una c.d. *creazione ex nihilo*;
- se, viceversa, l'opera multimediale è la risultante anche di opere preesistenti o parti di opere.

Questo ultimo caso è il più critico in quanto l'autore dell'opera multimediale che intenda avvalersi di opere o parti di esse preesistenti, deve previamente acquisire i diritti delle singole opere utilizzate. Peggio se si intende procedere alla manipolazione dell'opera o delle parti di opere preesistenti, la cui azione può concretizzare lesione dei diritti morali.

L'acquisizione dei diritti patrimoniali, di utilizzazione economica, non pone al riparo del tutto l'autore del prodotto multimediale, in quanto i diritti morali, come quello di rivendicare la paternità dell'opera ovvero di opporsi a deformazione, mutilazione o altra modificazione, ed ogni altro atto a danno dell'opera stessa che rechi pregiudizio al suo onore o reputazione, conservano tutta la loro forza (art. 20 L.D.A.).

¹⁸ Il **format** può distinguersi dalla **redazione**: il primo può definirsi come la struttura complessiva conferita ai dati informativi in entrata ed in uscita; nel caso del prodotto multimediale, la struttura data ai media ed ai singoli l.o. che ne vanno a costituire l'architettura complessiva. La redazione, sempre nel caso dell'opera multimediale, può essere quell'elemento aggiuntivo rispetto al format, che può atteggiarsi anche a l.o. autonomo, come sceneggiatura, storyboard, mappa concettuale, etc...

In dottrina si distingue anche tra "**forma esterna**" e "**forma interna**"; la prima non rilevante per l'opera multimediale che vive di vita propria a prescindere dal supporto fisico sulla quale è incardinata. La seconda individuata nella trama della narrazione, nel modo creativo di intrecciare non solo i contenuti bensì anche altri media (immagini, fotografie....). Vedi Trib. Milano, 11 giugno 2001: "*Pur dovendosi ritenere che il diritto di autore non tuteli solo la "forma esterna", ma anche la "forma interna" cioè la struttura e la concessione dell'opera, nell'esame degli elementi che la caratterizzano non può prescindere dall'individuazione di quel nucleo fondamentale che ne costituisce l'originalità creativa, non liberamente appropriabile da terzi, distinguendolo da temi e dettagli che appartengono già al patrimonio letterario generale. Nel plagio contraffattorio di un'opera narrativa non è sufficiente che una o più idee sviluppate in un testo trovino collocazione nell'altro, ma deve potersi cogliere una vera e propria trasposizione di quel nucleo individualizzante che caratterizza l'opera come originale, frutto dell'attività creativa dell'autore*".

Sul format vedi ancora dal sito SIAE: **Format**

"La Sezione DOR accetta il deposito dei cosiddetti format, purché inediti, ai soli fini di tutelare la priorità dell'idea. Per Format s'intende l'opera dell'ingegno avente struttura originale ed esplicativa di uno spettacolo e compiuta nell'articolazione delle sue fasi sequenziali e tematiche, idonea ad essere rappresentata in un'azione radiotelevisiva o teatrale, immediatamente o attraverso interventi di adattamento o di elaborazione o di trasposizione, anche in vista della creazione di multipli. Ai fini della tutela, l'opera deve comunque presentare i seguenti elementi qualificanti: titolo, struttura narrativa di base, apparato scenico e personaggi fissi".

Conclusivamente, chi voglia utilizzare frazioni di opere preesistenti deve acquisire i diritti di utilizzazione economica relativi nella disponibilità dell'autore o dei coautori dell'opera ovvero di terzi nel caso di intercorsa cessione a terzi; acquisire il consenso, se del caso, alla manipolazione della stessa (art. 22 L.D.A., 2° comma: “ *Tuttavia l'autore che abbia conosciute ed accettate le modificazioni della propria opera non è più ammesso ad agire per impedirne l'esecuzione o per chiederne la soppressione*”).

L'autore dell'opera multimediale avrà dei diritti suoi propri, morali e patrimoniali come ad es. il diritto di comunicazione o di distribuzione al pubblico dell'opera realizzata.

Nel caso di opere c.d. *ex nihilo* vi saranno diritti morali e patrimoniali spettanti ai singoli autori e coautori.

Non è tutelabile la mera conversione in formato digitale dei media e learning objects utilizzati in quanto semplice operazione priva del carattere di creatività, originalità.

Sanzioni:

- Art. 171 *ter* legge sul diritto d'autore, che punisce con la multa e la reclusione da sei mesi a tre anni chiunque per fini di lucro abusivamente riproduce, trasmette o diffonde opere multimediali.
- Art.171 *sexies* legge sul diritto d'autore, che dispone la confisca degli strumenti usati per commettere illeciti e dei supporti multimediali abusivamente duplicati.
- Art. 181 *bis*¹⁹ legge sul diritto d'autore e d.P.C.M. n. 338/2001 sul bollino SIAE.
- legge 24 dicembre 2003, n.350 (GU n. 299 Suppl.Ord. del 27/12/2003) "Disposizioni per la formazione del bilancio annuale e pluriennale dello Stato (legge finanziaria 2004)"- artt. 54 e 55²⁰

¹⁹ Il contrassegno SIAE. L'art. 123 L.D.A. afferisce al contratto di edizione (per le opere a stampa) tra editore ed autore; ha quindi efficacia negoziale esaurendosi nei rapporti privatistici tra le parti e mira a tutelare la parte debole del contratto, l'autore, per consentirgli il controllo delle opere vendute. L'art. 181 bis, introdotto dalla l. n. 248/2000 (art. 10) ed i conseguenti regolamenti, d.P.C.M. n. 338/2001 e n. 296/2002 mirano invece a tutelare interessi generali, assumendo per questo una natura pubblicistica.

²⁰ **54** “*Per potenziare la lotta alla contraffazione e per tutelare la specificità dei prodotti, l'Agenzia delle dogane può sottoscrivere con gli operatori, su loro richiesta, convenzioni per la raccolta in una banca dati multimediale dei dati caratteristici idonei a contraddistinguere i prodotti da tutelare, senza oneri aggiuntivi a carico dello Stato. La raccolta dei dati di cui al presente comma ed il relativo trattamento è attività di rilevante interesse pubblico ai sensi della normativa sulla protezione dei dati personali, essendo diretta all'applicazione delle disposizioni la cui esecuzione è affidata alle dogane.*”

55 . *Con determinazione dirigenziale, adottata entro sessanta giorni dalla data di entrata in vigore della presente legge, sono stabilite le modalità tecniche di attuazione delle disposizioni di cui al comma 54”.*

Dovrebbe da qualche mese essere stato varato il **Codice deontologico del Format**. La notizia è di giugno 2007, ma fino

12. segue: PRODOTTI EDITORIALI (TESTI, E-BOOK, TESTATA TELEMATICA, IPERTESTI, FILES TESTUALI, MANOSCRITTI, TESTI MUSICALI) IN FORMATO DIGITALE.

Fermo restando quanto si dirà sui **testi** in seguito, non vi è dubbio che l'e-learning viaggia di pari passo con i testi digitali *latu sensu*.

Nella produzione di un CCD testuale possono verificarsi quattro macro-ipotesi:

- testo ovvero ipertesto di puro testo
- testo/ipertesto con immagini/disegni statici
- testo/ipertesto dotato di interattività
- testo/ipertesto inclusivo di elementi multimediali.

La disciplina giuridica sui “prodotti editoriali” non si applicherà alle ultime due ipotesi, in quanto ci troviamo di fronte ad un prodotto multimediale rientrante nella disciplina dell’opera multimediale.

Caratteristiche:

- presenza di uno o più file testuali;
- possibile incorporazione in altri oggetti digitali (pagina web, database...);
- possibile fruizione on ed off-line;
- possibile inclusione in altra categoria di opere (es. immagini di testi, filmati con testi scorrevoli, animazioni di testi, banner, etc...);
- possibile conversione dell’opera editoriale in formato non strettamente testuale: es. file con estensione “.ppt”.

I file testuali rientranti

- File .txt- di formato proprietario che solitamente si utilizza con il Blocco Note di Windows e non può contenere al suo interno immagini, suoni, animazioni. E’ in codice ASCII ed ha dimensioni molto ridotte, in quanto ad ogni carattere in questo codice corrisponde un solo *bit*; in virtù di questo non trascina informazioni aggiuntive ed è preferibile usarlo in allegato alle mail per ridurre il trasbordo anche di virus.

a questo momento in rete non vi è traccia del documento integrale. Dovrebbe esservi una definizione giuridica di “format”, anche se forse curvata per la televisione, vista la natura della composizione del Comitato-autore.

Per uno dei tanti comunicati vedi URL: http://www.siae.it/edicola.asp?click_level=0500.0100.0200&view=4&open_menu=yes&id_news=5644

- File HTML – si tratta di un file di testo sempre in formato ASCII, ma fornito di sintassi.
- File .doc – di formato proprietario utilizzato dal più famoso Word Processor. Contiene molte informazioni aggiuntive (pertanto è molto più pesante) in aggiunta ai caratteri. Può contenere anche immagini, suoni, animazioni.
- File .rtf – Rich Text Format. Word della Microsoft può utilizzare codifiche diverse per rappresentare lo stesso documento, tra cui il formato delle pagine web con estensione “.htm”, il formato testuale semplice “.txt” e questo formato nato per lo scambio di documenti testuali “.rtf”.
- File .lit – formato proprietario utilizzato per la visualizzazione degli e-book.
- File .pdf – formato proprietario, acronimo di “portable document format”; è un file realizzato con Adobe Acrobat ed è “portable”, ossia un documento.pdf può essere letto su piattaforma Linux, Mac, Windows.
- file di formato libero: odt, .ods, .odp; .sxw, sxi, .sxc.

Con le nuove tecnologie è oggi possibile far circolare sul web anche i **manoscritti**, i quali rimangono testi per quanto attiene al contenuto, ma che non sono redatti nei formati su enunciati. Per esempio, un componimento poetico può essere immesso in rete sotto forma di immagini delle pagine del quaderno sul quale è impresso: non vi è dubbio che i versi saranno tutelati dalle norme sul diritto d'autore, ma al contempo bisogna prendere atto che questo prodotto editoriale “gira” in internet grazie ad altri conferimenti creativi, come possono essere il particolare, l'immagine del testo, la sceneggiatura complessiva, la pagina web, la presenza di eventuali suoni e musiche, etc..., anch'essi oggetto di separata tutela²¹.

I **manoscritti originali** (analogici) sono oggetto del diritto di seguito ex art. 144 L.D.A.: “*Gli autori delle opere d'arte e dei manoscritti hanno diritto ad un compenso sul prezzo di ogni vendita successiva alla prima cessione delle opere stesse da parte dell'autore*”.

E-book²²: contrazione di **electronic-book**.

Sono oggetto di tutela al pari del libro analogico. In ambito *educational* è iniziata una campagna di marketing da parte di alcune società che si occupano *a latere* di formazione in senso stretto per incentivare gli studenti all'acquisto, sulla base del competitivo costo di acquisto nonché del peso del book...inesistente!.

Da poche settimane è possibile per i docenti delle istituzioni scolastiche italiane procedere

²¹ digitalizzazione di alcuni manoscritti molto interessanti visibile in URL: <http://www.internetculturale.it/upload/sfogliatori/franco-cip/francocip.jsp?s=6#secondapagina>

²² visibile in URL: <http://www.bibliotecaitaliana.it/exist/ScrittoriItalia/goToPage.xq?pageName=3&textID=mets.si010>

all'adozione di libri di testo in formato digitale.

Quando i testi smaterializzati configurano una **rivista telematica**²³, questa è equiparata a quella tradizionale ed è disciplinata dalla legge 7 marzo 2001, n. 62 – Nuove norme sull'editoria e sui prodotti editoriali e modifiche alla legge 5 agosto 1981, n. 416.

Oggi sono considerati, per il diritto interno, prodotti editoriali sia i prodotti cartacei che quelli telematici e informatici on ed off-line. Conseguenza dell'equiparazione tra testata cartacea/testata telematica è l'estensione ai siti editoriali su internet della normativa sulla responsabilità per i reati a mezzo stampa, la registrazione della testata presso la cancelleria del Tribunale competente per territorio e la nomina di un giornalista iscritto all'albo in qualità di direttore responsabile; la legge non prevede la registrazione per le testate telematiche che non aggiornano periodicamente le notizie ovvero che svolgono anche altri servizi (vedi art. 2 della legge).

Inoltre le innovazioni apportate alla vecchia disciplina prescrivono l'obbligo di iscrizione al ROC²⁴ anche per le imprese fornitrici di servizio di editoria elettronica digitale.

Invece **non vi è assimilazione allo stato tra editoria tradizionale ed editoria on line** per quanto attiene ai benefici ex Legge 5 agosto 1981, n. 416 - Disciplina delle imprese editrici e provvidenze per l'editoria in G.U. 6 agosto 1981, n. 215. Nel dicembre del 2007 il Consiglio di Giustizia Amministrativa della Regione Siciliana, con sentenza n. 1095 del 2007 ha confermato la pronuncia del Giudice di primo grado (Tribunale Amministrativo della Sicilia, sez. I, n. 1558/2005) che aveva così disposto:

“ omissis.....Per quanto attiene alla terza censura del ricorso, è dirimente verificare se i contributi previsti dalla legge n. 416/1981 per la editoria, si estendano anche alla editoria on line, in considerazione della sua equiparazione alla editoria su mezzo cartaceo, avvenuta in virtù della legge n. 62/2001.

Sul punto ritiene il Collegio che sia condivisibile il parere reso dall'Ufficio Legislativo del Ministero intimato, che nega tale equiparazione.

Non soltanto è evidente che nel momento in cui è stata adottata la legge n. 416 il Legislatore non poteva fare riferimento alla editoria on line, allora non esistente; ma anche da un punto di vista logico non appare ragionevole estendere le agevolazioni previste per le l'attività di pubblicazione su carta, connotata da una peculiare organizzazione, e frequentemente colpita da periodi di crisi, con la editoria on line strutturalmente organizzata in modo totalmente differente”.

²³ Esempi:

<http://www.foroeuropa.it/presentazione.jsp>

<http://www.beniculturali.it/sed/index.htm>

²⁴ URL: <http://www.agcom.it/operatori/ROC/FAQ.htm>

Il Giudicante d'appello ha rafforzato la tesi specificando che: "...omissis....*Appare corretta la motivazione del primo decidente. Al riguardo è dirimente verificare se i contributi previsti dalla legge n. 416/1981 per la editoria (in particolare art. 28), possano estendersi anche alla editoria on line, in considerazione della sua equiparazione alla editoria su mezzo cartaceo, avvenuta in virtù della legge n. 62/2001. Osserva il Collegio che la concessione di particolari benefici deve essere fissata espressamente dalla norma di legge (nella specie n. 416/1981) e che l'interprete non ha in via generale potere di individuare ulteriori soggetti destinatari oltre quelli in possesso dei requisiti richiesti dalla medesima legge. Quindi una corretta lettura della norma non consente di affermare che la concessione di particolari benefici possa essere estesa oltre la previsione. Nel caso oggetto del presente giudizio, l'appellante sostiene a fondamento della pretesa che la legge n. 62 del 2001 ha assimilato le pubblicazioni cartacee a quelle in via elettronica. Peraltro tale assimilazione vale solo ai fini della legge stessa e quindi, in difetto di un preciso richiamo, la fattispecie concreta si pone al di fuori della previsione astratta dell'art. 28 l. n. 416/81*"²⁵.

Degna di nota è la notizia del **disegno di legge Levi del 3 agosto 2007: "Nuova disciplina dell'editoria e delega al Governo per l'emanazione di un testo unico sul riordino della legislazione nel settore editoriale"**²⁶, che tante polemiche suscitò in rete per la nuova disciplina delle attività editoriali sul web gravate, secondo le previsioni, da particolari oneri, come quello ex art. "Art. 6 - (Registro degli operatori di comunicazione) 1. Ai fini della tutela della trasparenza, della concorrenza e del pluralismo nel settore editoriale, tutti i soggetti che esercitano l'attività editoriale sono tenuti all'iscrizione nel Registro degli operatori di comunicazione, di cui all'articolo 1, comma 6, lettera a), numero 5, della legge 31 luglio 1997 n. 249. Sono esclusi dall'obbligo della registrazione i soggetti che operano come punti finali di vendita dei prodotti editoriali". La definizione di "prodotto editoriale" estremamente onnicomprensiva (contenuta nell'art. "Art. 2 - (Definizione del prodotto editoriale) 1. Per prodotto editoriale si intende **qualsiasi prodotto contraddistinto da finalità di informazione, di formazione, di divulgazione, di intrattenimento, che sia destinato alla pubblicazione, quali che siano la forma nella quale esso è realizzato e il mezzo con il quale esso viene diffuso**. 2. Non costituiscono prodotti editoriali quelli destinati alla sola informazione aziendale, sia ad uso interno sia presso il pubblico. 3. La disciplina della presente legge non si applica ai prodotti discografici e audiovisivi"), provocò una sommossa dei **gestori di Blog**, che spinse il sottosegretario alla Presidenza del Consiglio, l'on.le Ricardo Franco Levi a proporre una modifica al disegno di legge, in modo da evitare aggravii alla libera comunicazione e al diritto di manifestazione del pensiero che avviene su internet²⁷. Per completezza

²⁵ pronunzia per esteso in URL: <http://www.giuristitelematici.it/modules/bdnews/article.php?storyid=1274>

²⁶ URL: http://www.governo.it/Presidenza/DIE/normativa/DDL_editoria_030807.pdf

²⁷ addirittura l'on.le Levi sulle pagine del sito del Governo Italiano ha risposto agli attacchi di Beppe Grillo in URL: http://www.governo.it/GovernoInforma/Comunicati/dettaglio.asp?d=36855&pg=1%2C2072%2C4282%2C5067&pg_c=2

informativa è bene aggiungere che forse la polemica è stata sopita non tanto per le promesse dell'on.le Levi, quanto piuttosto dal fatto che il decreto, varato dal Consiglio dei Ministri il 12 ottobre non ha poi più proseguito il suo cammino parlamentare; con la crisi di governo e le elezioni del 2008 non se ne è più sentito parlare, ma è stato ripresentato nella nuova legislatura ed è all'esame della Commissione Cultura:

http://www.camera.it/_dati/leg16/lavori/schedela/trovaschedacamera_wai.asp?pdI=1269&ns=2

Fonte normativa:

- art. 2575 del Codice Civile, *cit.*
- art. 1 L.D.A., *cit.*
- art. 6 L.D.A.²⁸.
- Art. 1, primo comma (Definizioni e disciplina del prodotto editoriale) Legge 7 marzo 2001, n. 62: Nuove norme sull'editoria e sui prodotti editoriali e modifiche alla legge 5 agosto 1981, n. 416, pubblicata sulla Gazzetta Ufficiale del 21 marzo 2001, n. 67, secondo cui *“Per prodotto editoriale , ai fini della presente legge, si intende il prodotto realizzato su supporto cartaceo, ivi compreso il libro, o su supporto informatico, destinato alla pubblicazione, o comunque, alla diffusione di informazioni presso il pubblico con ogni mezzo, anche elettronico, o attraverso la radiodiffusione sonora o televisiva, con esclusione dei prodotti discografici o cinematografici”*.

Secondo comma: *“Non costituiscono prodotto editoriale i supporti che riproducono esclusivamente suoni e voci, le opere filmiche ed i prodotti destinati esclusivamente all'informazione aziendale sia ad uso interno sia presso il pubblico.....”*

Terzo comma: *“Al prodotto editoriale si applicano le disposizioni di cui all'articolo 2 della legge 8 febbraio 1949, n. 47. Il prodotto editoriale diffuso al pubblico con periodicità regolare e contraddistinto da una testata, costituente elemento identificativo del prodotto, è sottoposto, altresì, agli obblighi previsti dall'articolo 5 della medesima legge n. 47 del 1948”²⁹.*

Tutela:

Due sono i principi generali:

- che il testo è opera letteraria, anche se immessa in rete, a prescindere dal formato

²⁸ art. 6 L.D.A.: *“Il titolo originario dell'acquisto del diritto di autore è costituito dalla creazione dell'opera, quale particolare espressione del lavoro intellettuale”*.

²⁹ Circa l'obbligo di registrazione della testata editoriale telematica vedi ora l'art. 31 comma 1 lett. A) della legge 1 marzo 2002, n. 39.

della digitalizzazione;

- che ogni testo che abbia il carattere della creatività, sia esso pubblicato in forma digitale o cartacea, on ed off-line, è tutelato dalle norme sul diritto d'autore (art. 2576 c.c. ed art. 6 legge sul diritto d'autore) senza formalità aggiuntive³⁰, pertanto spettano all'autore i conseguenti diritti patrimoniali e diritti morali.

Pertanto è suscettibile di tutela ogni forma di testo, anche breve e non può essere copiata, riprodotta in tutto o in parte in altri formati o su supporti diversi, né è possibile appropriarsi altrimenti della sua paternità.

L'unica eccezione prevista dalla legge ex art. 70 L.D.A., novellato dal d. lgs. n. 68/2003 è quella di consentire il riassunto, la citazione o la riproduzione di brani o parti di opere letterarie (ma non l'intera opera, o una parte compiuta di essa) a scopo di studio, discussione, documentazione o insegnamento, purché vengano citati l'autore e la fonte, e non si agisca a scopo di lucro, sempre che tali citazioni non costituiscano attività in concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera stessa. Solo in questa particolare ipotesi si può agire senza il consenso dell'autore.

La creazione si presuppone già con la scrittura a video, quindi con il file memorizzato sulla RAM, ma è ovvio che la fissazione su un supporto stabile è maggiormente garantista, sempre per fini probatori.

L'eventuale deposito presso il Registro Pubblico SIAE ha il solo valore dichiarativo e probatorio circa la data di pubblicazione, anche se, va detto, non è una prova inconfutabile.

La normativa si estende alla tutela dei **c.d. paratesti, sulle mappe, sui bozzetti e lavori preparatori, flow-chart, indice analitico**, oltre che sul **titolo** e sulle **rubriche**.

E' considerato atto di concorrenza sleale, ai sensi dell'art. 102 L.D.A., la riproduzione o imitazione delle testate, emblemi, fregi, disposizioni di segni ovvero altra particolarità di forma o colore nell'aspetto esterno dell'opera idonei a creare confusione di opera o di autore.

³⁰ Casistica:

Non costituisce attività creativa, bensì meramente redazionale la presentazione grafica di un libro fornita dal committente; pertanto non è suscettibile di tutela (Trib. Roma, 2 luglio 2003). Deve escludersi il plagio della parte letteraria di una composizione musicale quando sia riportata una semplice locuzione ("estate dimenticata") riferibile al comune patrimonio poetico (Trib. Milano, 16 gennaio 2006). Ai fini dell'individuazione del plagio contraffattorio di un'opera narrativa non basta la mera circostanza che qualche idea sviluppata in un testo si ritrovi in altro testo, ma è necessario che il nucleo fondamentale originale e creativo dell'opera sia trasposto nell'altro; le norme sul diritto d'autore tutelano infatti non solo la "forma esterna", ma anche la "forma interna" non ravvisabile nei semplici temi e dettagli appartenenti al patrimonio letterale generale (Trib. Milano, 11 giugno 2001). Ricorre l'ipotesi di plagio quando in un testo si apportano piccole e facili variazioni rispetto al testo copiato radicalmente (sostituzione di alcuni dati con una loro media statistica ovvero soppressione di alcuni dati, Cass. Civ. sez. I 10 maggio 1993, n. 5346). L'accertamento comparato di due scritti di due diversi autori (nella specie, scritti scientifici in materie giuridiche) operato sulla base di particolari circostanze ed elementi caratterizzanti, come la gerarchia concettuale degli argomenti, il collegamento tra gli stessi oltre che la mera riproduzione di frasi ed espressioni, che conferiscono una particolare forma esteriore alla comune conoscenza della materia, consente di affermare l'esistenza di un'attività di plagio (Trib. Bari, 9 dicembre 2005). Tra la parodia e l'opera parodiata non vi è identità di rappresentazione; anzi, la parodia realizza rispetto al testo originale, l'inversione del relativo significato sostanziale e quindi non vi è violazione del diritto morale dell'autore ex art. 20 L.D.A. (Trib. Napoli, 15 febbraio 2000).

Al fine di offrire una tutela che tenda all'effettività, è sorta l'Associazione Nazionale dell'Editoria Elettronica, l'ANEE³¹.

13. segue: FOTOGRAFIE ED OPERE FOTOGRAFICHE, IMMAGINI, DISEGNI ED ARTI FIGURATIVE

Caratteristiche:

Immagini, fotografie, disegni, ritratti senza dubbio sono tra gli *assets* più utilizzati dagli studenti (per l'arricchimento di lavori di ricerca) e da docenti (per la presentazione multimediale in aula di proprie lezioni). Ma copiare da un sito ed incollare su una tesina o altro prodotto/oggetto e diffondere il tutto magari su altro sito ovvero in sede di convegno non è attività lecita perché la regola generale è sempre quella che ogni opera creativa ed originale, pertanto anche un'immagine creata per un sito internet è protetta dalla L.D.A.

Si distingue tra semplici fotografie in cui non sia ravvisabile alcuna "creatività" ed opere fotografiche.

Le fattispecie sono diverse e diversa è la tutela³². Vi è una durata differente del diritto e a livello di diritti morali, perché la fotografia gode solo di un diritto alla paternità, e dei diritti connessi al diritto d'autore, mentre l'opera fotografica gode di tutti i diritti dell'autore, come quello all'integrità dell'opera o di ritiro della stessa dal commercio.

Nella pratica oggi è abbastanza difficile operare questa distinzione anche perché l'intero ciclo produttivo, dallo scatto alla stampa, è a portata di qualsiasi utente non professionale. Poi i

³¹ http://www.anee.it/anee/com_aneec.htm

³² Casistica:

Non sono equiparabili, per cui non può esservi disciplina unitaria, fotografie che esprimono una personale visione della realtà, in cui è riscontrabile un'attività preparatoria dell'autore, pertanto fornite dell'elemento creativo e quelle sfornite di simili caratteristiche, ma riproducenti meccanicamente la realtà. Inoltre le fotografie creative protette fino ai 70 anni dalla morte dell'autore sono quelle in cui si ravvisa una traccia interpretativa del fotografo; le fotografie non creative sono protette invece per 20 anni dalla data di realizzazione. Nel primo caso è sempre obbligatoria la citazione del nome dell'autore, nel secondo può essere stabilita in base da eventuali accordi tra le parti (Trib. Palermo, III sez., 2 gennaio 2006).

E' tutelabile ex art. 87 ss. L.D.A. (diritto connesso) la fotografia di un oggetto effettuata a fini pubblicitari, anche se priva del nome del fotografo e della data di creazione quando è accertata la riproduzione della stessa fotografia in mala fede (Trib. Milano, 11 giugno 2002).

Il concetto di "creatività" non è sinonimo soltanto di "novità assoluta". Rientra pertanto nella tutela L.D.A. la fotografia di un dipinto non costituente semplice riproduzione meccanica (Cass. Civ. Sez. I, 12 marzo 2004, n. 5089).

Nelle opere fotografiche la creatività può riguardare l'oggetto rappresentato, ma anche la tecnica impiegata: il riconoscimento di una corrente nuova artistico-fotografica derivante da nuovi metodi fotografici ovvero particolari tecniche di esposizione, come il "Fotodinamismo" consente di classificare le relative fotografie come "artistiche" (Trib. Roma, 9 dicembre 2003, n. 39027).

problemi crescono se la fotografia da analogica diviene digitale, perché dobbiamo iniziare a porci innanzitutto la domanda se un *asset* debba considerarsi semplice fotografia oppure opera fotografica e se, ed in che termini, sia stata modificata successivamente con software specifici.

Nel caso della fotografia, se non siano presenti i requisiti che la legge impone per il sorgere dei diritti connessi, cioè il nome del fotografo, la data di produzione ed il nome dell'autore dell'opera eventualmente riprodotta, la riproduzione può presumersi lecita, cioè *l'asset* fotografia semplice può essere considerata di pubblico dominio.

Nel caso di opera fotografica non sarà possibile la sua utilizzazione, ossia copiarla, distribuirla, trasformarla, comprimerla, decomprimerla, modificarla con un programma di fotoritocco, etc... senza il permesso dell'autore; è solo consentito fare una copia ad uso strettamente personale.

Vi sono comunque diversi modi per riconoscere le intenzioni dell'autore di una fotografia o di un'opera fotografica: tecnologie software che impediscono la copia dal browser mediante comandi Java da inserire all'interno del codice html, il watermarking³³, il fingerprinting³⁴, la steganografia³⁵. Questi dispositivi sono utilizzabili anche per altri *assets*, come i file audio ed i video.

In ultima analisi l'accertamento se l'opera dell'ingegno abbia carattere originale o, comunque, creativo, tale da meritare la protezione della legge è rimesso all'incensurabile accertamento del giudice di merito, quando sia sorretto da congrua motivazione ed esente da errori logici e giuridici.

Fonti:

1. **Fotografie semplici** non aventi carattere creativo: (art. 87 L.D.A.: “*sono considerate fotografie ai fini dell'applicazione delle disposizioni di questo capo le immagini di persone o di aspetti, elementi o fatti della vita naturale e sociale, ottenute col processo fotografico o con processo analogo, comprese le riproduzioni di opere dell'arte figurativa e i fotogrammi delle pellicole cinematografiche*”).

Non sono ricomprese in questo ambito le fotografie di scritti, documenti, disegni tecnici, a meno che non abbiano una finalità semplicemente riproduttiva del documento, quindi non del contenuto del documento fotografato³⁶.

³³ “Con il termine *watermark* (o *digital watermarking*) si indica una sorta di filigrana digitale destinata a *marcare* al proprio interno - come una vera e propria firma - determinati tipi di file immagine, prevalentemente allo scopo di contrassegnarne l'origine. Il watermark può essere applicato in modo immediatamente visibile oppure può essere occultato con la steganografia”, definizione in URL: http://it.wikipedia.org/wiki/Glossario_informatico#W

³⁴ URL: http://www.fotografi.org/protezione_immagini_digitali.htm

³⁵ URL: <http://it.wikipedia.org/wiki/Steganografia>

³⁶UBERTAZZI, Commentario breve alla legge su proprietà intellettuale e concorrenza, Padova, 2007, 1775: “Per distinguere le **fotografie protette con il diritto connesso** dalle **fotografie di documenti, oggetti materiali e prodotti simili** non tutelabili a norma dell'art. 87 2° comma L.D.A., la giurisprudenza di merito ha fatto riferimento <alla ricerca o meno da

Tutela:

La fotografia è oggetto di tutela se vengono riportate sulla stessa delle indicazioni, che sono: il nome del fotografo o della ditta datrice di lavoro o del committente e la data; in mancanza vi sarà una presunzione di libera riproducibilità della fotografia e la loro riproduzione sarà considerata lecita, a meno che non si provi la malafede dell'utilizzatore (art. 90 L.D.A.).

- diritto morale alla paternità dell'opera (art. 20 L.D.A.);
- diritti patrimoniali esclusivi di riproduzione, diffusione e spaccio (art. 88 L.D.A.);
- durata: venti anni a partire dalla data *dalla produzione della fotografia* (in base alla direttiva 93/98/CEE la durata della protezione dovrebbe decorrere anche per le semplici fotografie dalla data *post mortem auctoris*, in quanto vi è maggior certezza giuridica sulla data della morte dell'autore rispetto a quella della creazione).

Pertanto le semplici fotografie sono oggetto di diritti monetizzabili per il suo autore, per venti anni dalla data di produzione delle stesse. Viceversa, non sorgono diritti in capo al fotografo per fotografie eseguite in esecuzione di attività lavorativa (art. 88 secondo comma, legge sul diritto d'autore: “...*se l'opera è stata ottenuta nel corso e nell'adempimento di un contratto di impiego o di lavoro, entro i limiti dell'oggetto e delle finalità del contratto, il diritto esclusivo compete al datore di lavoro*”). Lo stesso vale per le fotografie eseguite su commissione (art. 88, terzo comma L.D.A.: “*La stessa norma si applica, salvo patto contrario a favore del committente quando si tratti di fotografia di cose in possesso del committente medesimo e salvo pagamento a favore del fotografo, da parte di chi utilizza commercialmente la riproduzione, di un equo corrispettivo*”).

L'art. 91 L.D.A. prevede che l'attività di riproduzione di fotografie nelle antologie ad uso scolastico ovvero nelle opere scientifiche o didattiche in genere può considerarsi lecita a determinate condizioni:

- pagamento di un equo compenso (d.P.C.M. 22 febbraio 1988; d.P.C.M. 6 febbraio 1988);
- indicazione del nome del fotografo e della data di produzione.

Fonti:

2. Opere fotografiche (art. 2, n. 7 L.D.A.: “*le opere fotografiche e quelle espresse con procedimento analogo a quello della fotografia sempre che non si tratti di semplice*

parte del fotografo del soggetto da raffigurare col processo fotografico>..., mentre la Cassazione ha distinto tra fotografie con <mero scopo documentativo> (e quindi non protette) e fotografie con scopo <figurativo> (protette)”

fotografia protetta ai sensi delle norme del capo V del titolo II”).

Per aversi opera fotografica è richiesto un apporto creativo, un'impronta personale, una reinterpretazione soggettiva, originalità dell'inquadratura e dell'immagine che va oltre la semplice esecuzione, ma non solo scelta dell'inquadratura, l'impostazione ed il taglio delle immagini, bensì anche delle luci, delle attrezzature, la fuga prospettica, , etc...

Tutela:

Non vi è differenza tra opera fotografica analogica o digitale: i diritti morali e patrimoniali sorgono a titolo originario con la creazione dell'opera senza alcuna formalità.

Tutti i principi ora espressi valgono altresì se alla fotografia artistica vengono aggiunte immagini, elementi grafici, quali manifestazioni dell'arte del disegno e delle arti figurative, operazione possibile con software specifici.

La tutela dell'opera fotografica è assolutamente diversa rispetto a quella della semplice fotografia in tutta l'Unione Europea: tutti i diritti patrimoniali di sfruttamento durano 70 anni *post mortem auctoris*, in particolare il 31 dicembre del settantesimo anno successivo alla morte dell'autore (art. 25 L.D.A., così come modificato dalla Legge 6 febbraio 1996, n. 52).

Oltre questa data cadrà in pubblico dominio; soli due casi di libera utilizzazione sono quelli ex artt. 69 (prestito per uso personale di opere protette) e 70 (riproduzione e comunicazione al pubblico di parti di opera per scopi di critica, discussione, insegnamento o ricerca scientifica, nei limiti di tali finalità e purchè non costituiscano concorrenza all'utilizzazione economica dell'opera)³⁷.

³⁷ Per quanto riguarda le foto ed immagini per uso didattico, l'A.N.S.A.S., ex INDIRE ha predisposto un database visibile in URL: <http://www.indire.it/archivi/dia/index.php>, però con le seguenti CONDIZIONI DI UTILIZZO:

“Da ciascuno degli enti fornitori Indire ha avuto la specifica autorizzazione ad inserire le immagini presenti nella banca dati solo ed esclusivamente per uso didattico. L'utilizzazione delle immagini, sotto qualsiasi modalità essa avvenga, è posta sotto la tutela della normativa sul diritto d'autore (leggi n° 633/1941 e n° 248/2000). Nessuna immagine può dunque essere copiata, riprodotta, ripubblicata, trasmessa o distribuita in qualsiasi forma. Pertanto, oltre alla consultazione in rete, è consentito prelevare l'immagine a proprio esclusivo uso personale su un unico computer ed in una sola copia. Ne è vietato l'uso commerciale. Qualsiasi tentativo di riproduzione, o uso diverso da quello individuale, è da considerarsi illecito ed è perseguito ai fini di legge. Con le autorizzazioni ottenute da ciascun ente, Indire è sollevato da ogni responsabilità per l'utilizzo improprio delle immagini contenute nella banca dati”.

Protetto da copyright è anche il sito: <http://fototeca.iccd.beniculturali.it/>: si legge in calce alla pagina web: “copyright 2002 – vietata la riproduzione anche parziale”.

Altro archivio fotografico è in URL: <http://www.flickr.com/>, nato come sito di scambio di fotografie, ma che ha cambiato nel corso degli anni i propri termini di utilizzo. Ora rimanda, nelle note sul copyright, alle clausole generali di Yahoo:

“Rispetto dei Diritti di Proprietà Intellettuale

Yahoo! rispetta i diritti di proprietà intellettuale di autori e creatori e richiede ai propri utenti di fare altrettanto. Yahoo! si riserva il diritto, ai sensi dalle Condizioni Generali di Utilizzo del Servizio, in determinate circostanze e a sua discrezione, di disattivare e/o sospendere senza preavviso l'account degli utenti che risultino aver violato diritti di proprietà intellettuale di terzi. Informazioni sul Copyright. Le informazioni contenute sui siti web sono visibili da chiunque, ma non ne è necessariamente consentito l'accesso, il download e l'utilizzo. Gli utenti dei siti web possono

Il titolo originario dell'acquisizione del diritto d'autore è costituito dalla creazione dell'opera, quale particolare espressione del lavoro intellettuale. Pertanto, titolare dei diritti morali e patrimoniali è sempre il creatore dell'opera, sin dal momento della creazione. E ad attivare la tutela approntata dalla legge per tali opere basta la semplice creazione dell'opera stessa non essendo invece necessarie forme di registrazione, documentazione o deposito, che possono essere utili solo a costituire una prova più incisiva in ordine alla titolarità dell'opera e alla data della sua creazione.

All'autore è attribuito il diritto patrimoniale esclusivo di

- pubblicare l'opera,
- il diritto esclusivo di utilizzare economicamente l'opera in ogni forma e modo (art. 12 L.D.A.),
- di riprodurla (art. 13 L.D.A.),
- di diffonderla (art. 16 L.D.A.),

copiare su supporti elettronici o stampare parti dei siti web per utilizzo personale e non a fini commerciali. E' vietato qualsiasi altro utilizzo dei contenuti presenti sui siti web, ivi comprese la riproduzione, la modifica, la distribuzione, la trasmissione, la ripubblicazione, la visualizzazione o l'esecuzione. Violazione dei tuoi Diritti di Proprietà Intellettuale. Se ritieni che la tua opera sia stata copiata in violazione della normativa sul diritto d'autore, oppure che i tuoi diritti di proprietà intellettuale siano stati in altro modo violati, ti preghiamo di fornire al Responsabile Copyright di Yahoo! Italia le seguenti informazioni attraverso questo [modulo online](#): 1. Descrizione dell'opera coperta da diritto d'autore o di altro diritto di proprietà intellettuale che si assume sia stato violato; 2. Natura dell'autorizzazione o del rapporto nell'ambito dei quali si presume che un terzo abbia autorizzato la violazione da parte di un altro soggetto; 3. Punto in cui si trova sul sito il materiale che si assume sia in violazione dei diritti; 4. Il tuo nome e cognome per esteso, l'indirizzo, il numero di telefono e l'indirizzo di posta elettronica; 5. Una dichiarazione in cui si afferma di poter ritenere in buona fede che l'utilizzo contestato non è autorizzato dal soggetto titolare del diritto d'autore o di altri i diritti di proprietà intellettuale, da un suo agente o dalla legge, E 6. Una dichiarazione in cui si afferma che le informazioni di cui sopra, contenute nella tua comunicazione, sono accurate e che sei effettivamente il soggetto titolare del diritto d'autore o dei diritti di proprietà intellettuale oppure un soggetto autorizzato ad agire per conto del titolare del diritto d'autore o dei diritti di proprietà intellettuale. Il Responsabile Copyright di Yahoo! Italia a cui segnalare le violazioni del diritto d'autore o di altri diritti di proprietà intellettuale potrà essere raggiunto nel modo seguente: Via email: legale@it.yahoo-inc.com Via fax: 02/36653470 Via Posta: Ufficio Legale Yahoo! Italia S.r.l. Via Spadolini, 720141 Milano.

Richieste di Autorizzazione Se intendi richiedere l'autorizzazione all'utilizzo di marchi, loghi, schermate, design protetti o altri elementi dei siti web di Yahoo! Italia (<http://it.yahoo.com>), occorre fornire le seguenti informazioni al fine di consentirci di prendere in esame la tua richiesta: 1. Ragione sociale o nome della persona giuridica e/o fisica che richiede l'autorizzazione; 2. Indirizzo della sede legale della società e altre informazioni di contatto (indirizzo e-mail, telefono, fax); 3. Paese in cui la società è registrata; 4. Numero di iscrizione della società nel registro delle imprese; 5. Nome del libro o sito web in cui apparirà il materiale di Yahoo!; 6. I loghi Yahoo! o altri materiali Yahoo! che devono essere utilizzati, indicati con esattezza; 7. Modello (Mock-up) del libro o sito web in cui appariranno i materiali Yahoo!. Qualora la tua richiesta venga accolta, l'approvazione sarà soggetta alle condizioni del Contratto sul Collocamento del Prodotto (Product Placement Agreement) che dovrai sottoscrivere prima di qualsiasi utilizzo dei materiali Yahoo!. Yahoo! Italia può concedere l'autorizzazione esclusivamente per l'utilizzo di materiale specifico di Yahoo! Italia, come ad esempio il logo Yahoo! Italia oppure la pagina di apertura di Yahoo! Italia (<http://it.yahoo.com>) e altri siti web specifici di Yahoo! Italia. Negli Stati Uniti, i diritti che riguardano il materiale di Yahoo! US sono di proprietà di Yahoo! Inc. (<http://www.yahoo.com>) e perciò le autorizzazioni all'utilizzo di materiali di Yahoo! US devono essere ottenute direttamente da Yahoo! US. Informazioni relative alle autorizzazioni di Yahoo! US si possono trovare all'indirizzo <http://docs.yahoo.com/info/copyright/permission.html>. Molti siti web Yahoo! includono contenuti di terzi. Yahoo! non ha la facoltà di concedere l'autorizzazione all'utilizzo di tali contenuti di terzi. Tra gli esempi tipici ci sono gli articoli e le immagini della Reuters o di ADN Kronos che appaiono in Yahoo! Italia Notizie o Yahoo! Italia Sport. Per l'autorizzazione all'utilizzo del loro contenuto ti preghiamo di rivolgerti al terzo interessato.

E' però possibile rintracciare fotografie rilasciate sotto licenza Creative Commons. Di *default* vi è il copyright secondo le condizioni su riportate.

- di distribuirla e metterla in circolazione (art. 17 L.D.A.),
- di pubblicarla in raccolte e di modificarla (art. 18 l. L.D.A.),
- di noleggiarla e di concederla in prestito (art. 18-bis l. L.D.A.).

L'autore dell'opera fotografica è titolare anche del:

- **diritto di seguito**, inalienabile ed irrinunciabile, rivisto dal d. lgs. n. 118/2006, emanato in attuazione della direttiva 2001/84/CE, che nasce con la creazione dell'opera e la sua rivendita effettuata non solo attraverso i canali tradizionali, ma con ogni modalità da soggetti che operano in modo professionale nel mercato dell'arte; la tutela si estende anche alle copie dell'originale prodotte in numero limitato dall'autore se debitamente numerate e firmate. Il diritto di seguito si concretizza in una percentuale sul prezzo dell'opera venduta nei successivi trasferimenti.

Se si tratta di fotografie su cose o soggetti a loro volta oggetto di diritti, come il diritto all'immagine, o i diritti d'autore sull'opera riprodotta riguardo alle foto che ritraggono opere dell'arte figurativa, sono fatti salvi i conseguenti diritti.

In tale ipotesi dottrina e giurisprudenza concordano che difficilmente la riproduzione fotografica di un'opera d'arte figurativa possa essere dotata del requisito della creatività, dovendo essere fornita di ulteriori capacità di evocare concetti, sensazioni, suggestioni rispetto all'oggetto ritratto che già è il risultato di uno sforzo creativo dell'autore: in tali casi si rientra nella categoria delle semplici fotografie, anche se non può escludersi aprioristicamente la tutela più pregnante della fotografia artistica.

Foto degradate:

il nostro Legislatore ha cercato di contemperare gli interessi degli autori con quelli degli utilizzatori: vi è stata l'introduzione di un comma, l'1 *bis*, aggiunto all'art. 70 L.D.A. dall'art. 2 della legge 9 gennaio 2008, n. 2, riguardante la pubblicazione su internet di immagini e fotogrammi c.d. degradati, a bassa risoluzione, senza il consenso degli aventi diritto: *“E' consentita la libera pubblicazione attraverso la rete internet, a titolo gratuito, di immagini e musiche a bassa risoluzione o degradate, per uso didattico o scientifico e solo nel caso in cui tale utilizzo non sia a scopo di lucro. Con decreto del Ministro per i beni e le attività culturali, sentiti il Ministro della pubblica istruzione e il Ministro dell'università e della ricerca, previo parere delle Commissioni parlamentari competenti, sono definiti i limiti all'uso didattico o scientifico di cui al presente comma”*

Diritto sul ritratto:

Per i **ritratti fotografici** la legge (art. 96, 97 L.D.A. art. 10 C.C.) impone, a chiunque voglia esporre, riprodurre o mettere in commercio la fotografia rappresentante l'immagine di una persona fisica, di ottenere preventivamente il consenso.

Il consenso non è necessario se la persona è di particolare notorietà o se è fotografata in virtù di qualche ufficio pubblico che ricopre, o per ragioni di giustizia o di polizia, oppure per scopi scientifici, didattici, culturali, o ancora se la riproduzione è legata a fatti, avvenimenti, cerimonie di pubblico interesse o che comunque si sono svolte in pubblico, salvo che l'esposizione o la messa in commercio arrechino pregiudizio alla reputazione ed al decoro della persona ritratta.

Se viene ritratto un personaggio pubblico, tuttavia, la sua immagine non può essere utilizzata senza la necessaria autorizzazione per fini diversi dal dare notizie o informazioni su tale personaggio.

14. segue: *MUSICA, FILES AUDIO*

Canzoni e suonerie, negozi di musica on-line e programmi per condividere i files. Internet è sempre di più il luogo della musica. E mentre la pirateria resta molto diffusa, coloro che scelgono i canali legali sono in forte crescita. Oggi il mercato della musica digitale rappresenta il 6% dei ricavi delle case discografiche. Appena due anni fa era vicino allo zero. I dati sono contenuti nel Digital music report 2006 curato dall'Ifpi (International federation on phonographic industry) che registra un aumento di 20 volte del numero di brani comprati legalmente sulla rete rispetto al 2004. una volta acquistato online un brano musicale vi sono limiti alla possibilità di duplicare i *files* acquistati oppure al numero di pc sui quali è possibile ascoltarli, o ancora obbligo di installare determinati sw per scaricarli o solo per accedere alla lista.

Altre sono invece le restrizioni imposte dalla normativa che tutela il diritto d'autore. La disciplina in questione è quella che regola la "copia privata" ed è stata introdotta con il decreto legislativo 68 del 2003 al quale un anno dopo si è aggiunto il c.d. decreto Urbani, ossia il decreto legge 22 marzo 2004, n. 72, convertito dall'art. 1 della legge 21 maggio 2004, n. 128 (ritoccato poi nel 2005 con la legge n. 43), che ha sottoposto all'attualità politica il tema della necessità di contrastare la diffusione telematica abusiva di materiale audiovisivo e ha ribadito il principio secondo il quale Internet non può essere una zona franca.

In pratica, i privati che acquistano musica coperta dal diritto d'autore possono farne una copia solo per uso personale senza scopo di lucro e fini commerciali. Come contropartita per il

diritto alla copia privata, tutti i consumatori devono pagare una sorta di tassa speciale incorporata nel prezzo dei supporti vergini, cd e dvd. I proventi poi vengono così ripartiti: il 50% agli autori, il 25% al produttore e il restante 25% agli interpreti o esecutori. Nel 2004, la tassa era applicata anche alle memorie audio digitali, per le quali è stata esclusa con la legge 43 del 2005.

Il fenomeno del **peer-to-peer** è noto, c.d. **file sharing**. Questo non è solitamente percepito come illegale dagli utenti della rete.

Volendo fare un paragone possiamo equipararlo al “prestito” del mondo reale, o all’ascolto di musica di vecchia generazione nel salotto di casa, al comodato, comunque ad un’azione di condivisione.

Negli S.U. è stato represso duramente, vedi fenomeno Napster, ma in quel caso il software che permetteva il file sharing alloggiava in files su un server esterno agli utenti, quindi era davvero illegale.

Molto alto è il rischio che corre chi mette a disposizione del pubblico, immettendola in un sistema di reti telematiche, mediante connessioni di qualsiasi genere un’opera dell’ingegno protetta o parte di essa. In questo caso la sanzione è penale.

Il legislatore si è così adeguato ai principi di ispirazione comunitaria che favoriscono una diffusione legale, controllata e consapevole delle opere dell’ingegno in internet;

Caratteristiche:

files midi, wave, mp3, mp4, mpeg, real audio, aiff, ogg, dab, Windows media audio, wave, etc....costituiti da una base musicale con o senza parte letteraria:

- a disposizione per il downloading
- per il web-casting
- per lo streaming
- disponibili con link
- caricati su server (*uploading*)
- *digital audio sampling*
- utilizzati come sottofondo per il sito
- diffusi secondo standards tradizionali (CD audio, DVD audio, etc...)
- registrati e diffusi su supporti analogici
- diffuso su cellulare
- all’interno di podcast

Non rientrano nella fattispecie i **testi letterari** rientranti in altra previsione normativa: infatti è affermato il divieto di riproduzione di spartiti e partiture musicali nell’art. 68 L.D.A., terzo

comma, che vieta la libera riproduzione di spartiti e partiture musicali, opere tutelate in quanto creative appartenenti alla sfera della musica. Per poter effettuare riproduzioni di tali opere dell'ingegno sarà necessario rivolgersi all'autore o al suo avente causa (l'editore o la società di gestione collettiva dei diritti reprografici³⁸).

I testi delle canzoni vivono di vita propria essendo **opere editoriali** a tutti gli effetti; la SIAE ha un'apposita sezione, OLAF (opere letterarie ed arti figurative) per il deposito di testi "in attesa di musica".

Libertà di esecuzione in pubblico di brani o parti di opera in musica è concessa, in base all'art. 71 L.D.A. alle bande musicali e fanfare dei corpi armati dello Stato, purchè effettuata senza scopo di lucro.

In base all'art. 71 bis L.D.A. ai portatori di handicap è consentita **la riproduzione per uso personale e la comunicazione al pubblico di opere o di materiali protetti**, purchè siano direttamente collegate all'handicap, siano effettuate senza scopo di lucro e si limitino a quanto richiesto dall'handicap.

Fonti:

- art. 2 L.D.A., che ricomprende espressamente tra le creazioni dell'ingegno suscettibili di protezione giuridica le **opere e le composizioni musicali**, con o senza parole, le opere drammatico-musicali e le variazioni musicali costituenti di per se opera originaria.

Tutela³⁹:

Si ribadisce che è irrilevante il supporto di diffusione delle opere musicali così come le modalità di utilizzazione, se *downloading* o *streaming*, *uploading* ovvero tradizionali per avere protezione giuridica:

- art. 13 L.D.A.⁴⁰ – diritto esclusivo di riproduzione su qualsivoglia supporto

³⁸ Ad es. vedi www.aidro.org

³⁹ Casistica:

Non vi è plagio nella parte letteraria di due composizioni musicali quando il testo che si presume usurpato si riduca ad una minima locuzione riferibile al comune patrimonio espressivo. Trib. Milano, 16 gennaio 2006.

Gli arrangiamenti e le riduzioni di composizioni musicali, così come ogni elaborazione, rielaborazione ed adattamento concretizzano lesione del diritto di elaborazione e rappresentazione in pubblico. La frammentazione dei brani musicali costituisce violazione del diritto d'autore all'integrità delle opere musicali. – Trib. Roma, 10 maggio 2005.

L'attività di revisione critica di un'opera è protetta come elaborazione di carattere creativo, secondo quanto statuisce l'art. 4 L.D.A., se ha comportato interventi di rielaborazione dell'opera originale, concretandosi in un contributo culturale che rivela l'attento esame delle fonti raffrontate, scienza musicale, estetica e stilistica.- Tribunale Firenze, 1 settembre 2005

⁴⁰ Art. 13 L.D.A.: "Il diritto esclusivo di riprodurre ha per oggetto la moltiplicazione in copie diretta o indiretta, temporanea o permanente, in tutto o in parte dell'opera, in qualunque modo o forma, come la copiatura a mano, la stampa, la litografia, l'incisione, la fotografia, la fonografia, la cinematografia ed ogni altro procedimento di riproduzione".

(riformulato dal d. lgs. n. 68/2003)

- art. 16 L.D.A.⁴¹ – diritto esclusivo di diffusione (riformulato dal d. lgs. n. 68/2003)
- altri diritti patrimoniali
- diritti morali
- art. 78 ter L.D.A. – diritto connesso del produttore⁴² (condizione per la tutela art. 77 L.D.A.: deposito presso la Presidenza del Consiglio, abrogato dal d. lgs. n. 68/2003, art. 41)
- art. 80 L.D.A. – diritto connesso degli artisti, interpreti ed esecutori
- artt. 171 e seg., *cit* L.D.A. per le sanzioni amministrative e penali.

Una nota a parte per i c.d. "rumoristi", che rientrano nell'insieme dei soggetti che eseguono opere dell'ingegno. Secondo quanto statuito dalla pronuncia del Consiglio di Stato⁴³, non si può

⁴¹ Art. 16 L.D.A.: "Il diritto esclusivo di comunicazione al pubblico su filo o senza filo dell'opera ha per oggetto l'impiego di uno dei mezzi di diffusione a distanza, quali il telegrafo, il telefono, la radio, la televisione ed altri mezzi analoghi e comprende la comunicazione al pubblico via satellite, la ritrasmissione via cavo, nonché le comunicazioni al pubblico codificate con condizioni particolari di accesso; comprende altresì la messa a disposizione del pubblico dell'opera in maniera che ciascuno possa avervi accesso dal luogo e nel momento scelti individualmente.

Il diritto di cui al comma 1 non si esaurisce con alcun atto di comunicazione al pubblico, ivi compresi gli atti di messa a disposizione del pubblico".

"Il termine diffusione e' sembrato non piu' idoneo a contemplare le nuove forme di trasferimento a distanza dell'informazione, laddove il concetto di comunicazione al pubblico e' piu' ampio e meglio si presta ad assumere nel suo ambito tanto le forme di comunicazione point-to-multipoint (diffusione), quanto quelle point-to-point (comunicazione). Al fine di disciplinare anche la specifica modalita' di utilizzazione dell'opera in rete e' stato quindi precisato che il concetto di comunicazione al pubblico comprende altresì la messa a disposizione del pubblico dell'opera in maniera che ciascuno possa avervi accesso dal luogo e nel momento scelti individualmente (così detta: comunicazione *on demand*, ossia su richiesta).

Il diritto di messa a disposizione *on demand* sottende una forma d'uso nuova e precedentemente non codificata nella quale fisiologicamente e necessariamente il destinatario non e' mero fruitore passivo dell'opera in senso immateriale, ma un soggetto che si attiva per richiedere espressamente che una copia (temporanea o permanente) dell'opera gli sia, appunto, messa a disposizione. Circolare AIE, 2 luglio 2003, n. 3610, sul d. l.gvo n. 68/2003.

Viene così riconosciuto al titolare del diritto il potere pieno ed esclusivo di controllare (e pertanto impedire o autorizzare) ogni utilizzazione successiva al trasferimento del materiale oggetto di privativa ...

In sintesi nega che un atto di comunicazione al pubblico possa comportare un **c.d. esaurimento del diritto**, come accadrebbe invece nel caso della prima vendita di un esemplare fisico dell'opera, secondo il c.d. principio dell'esaurimento comunitario. Quindi la messa a disposizione di un esemplare su internet per il download degli utenti non e' considerata attivita' assimilabile alla materiale distribuzione e quindi non autorizza la successiva messa a disposizione, anche se sia stata acquistata.

il diritto di riproduzione, (ora di "comunicazione al pubblico") si e' evoluto cercando di stare al passo con i mutamenti tecnologici. Di qui l'ampiezza concettuale del "mettere comunque a disposizione" permette di ricondurre alla comunicazione al pubblico ogni forma non tipizzata di fruizione dell'opera, indipendentemente dal fatto che essa sia prevista dalla normativa generale o sia invece frutto delle future evoluzioni della tecnologia delle comunicazioni.

La dottrina giuridica anglosassone ha parlato di un passaggio del diritto di diffusione ad un "making available right".

Il legislatore vi ha voluto far rientrare il "file sharing", che si basa sulla messa a disposizione dei materiali (spesso protetti da copyright) presenti sul proprio pc, in modo che gli altri possano liberamente accedervi.

Per non parlare della tecnologia satellitare che ha reso evidente questo sfasamento del concetto di pubblico come di fruitori simultanei di una comunicazione; es. pay per view, eventi on demand.

Ai sensi dell'art. 25 L.D.A. 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.

⁴² Art: 75 L.D.A.: "*La durata dei diritti previsti nel presente capo è di cinquanta anni dalla fissazione. Tuttavia se durante tale periodo il fonogramma è lecitamente pubblicato ai sensi dell'art. 12 comma 3, la durata dei diritti è di cinquanta anni dalla data della sua prima pubblicazione*" – (sostituito dal d. lgs. n. 68/2003).

⁴³ Consiglio di stato , sez. VI, 25 gennaio 2007, n. 270 "*I ricorrenti sostengono che i creatori di suoni (c.d. rumoristi) a supporto di opere cinematografiche rientrano nella nozione di soggetti che <eseguono in qualunque modo opere*

sostenere che i diritti connessi siano un numero chiuso, argomentando dall'art. 82 L.D.A., che indica esemplificativamente alcune categorie soggettive che vanno incluse nell'insieme degli artisti interpreti e artisti esecutori ex art. 80, e stabilisce un limite al riconoscimento del diritto connesso, occorrendo lo svolgimento di una parte importante, ma non costituisce un elenco tassativo ed esaustivo. L'art. 80 L.D.A. non contiene un numero chiuso ed è conforme alla Convenzione internazionale relativa alla protezione degli artisti, interpreti o esecutori, dei produttori di fonogrammi e degli organismi di radiodiffusione, firmata a Roma il 26 ottobre 1961 e ratificata in Italia con la l. n. 866/1973, che mostra una nozione aperta di esecutore di opere artistiche, definendo gli artisti, interpreti o esecutori "gli attori, i cantanti, i musicisti, i ballerini e le altre persone che rappresentano, cantano, recitano, declamano o eseguono in qualunque altro modo opere letterarie o artistiche".

15. segue: BANCHE DATI

Le banche-dati entrano a vario titolo nel processo di insegnamento/apprendimento:

- banche dati che raccolgono dati dei corsisti, alunni, di istituzioni pubbliche e private, etc..., ove si pongono *in primis* problemi di privacy, in secondo luogo di diritto

dell'ingegno>, come tali titolari di diritti connessi. Opera dell'ingegno sarebbe quella cinematografica e la relativa sceneggiatura, mentre i rumoristi eseguono l'opera, secondo il volere del regista e dello sceneggiatore, creando i suoni appropriati, che consentono una migliore fruizione dell'opera. Il rumorista (o foley artist) può essere un artista, un tecnico specializzato nel missaggio del suono, o un montatore degli effetti sonori. I vari rumoristi specializzati collaborano con il fonico ed il compositore alla realizzazione della colonna sonora, oggi sempre più sofisticata grazie alle moderne tecnologie surround Dolby, DTS, SDDS e THX, che letteralmente avvolgono lo spettatore.....Alcuni di questi nuovi rumori sono generati manualmente e appositamente per il film, ma con l'avvento del computer si usano spesso rumori già esistenti ("precampionati") e raccolti in "librerie" di effetti. Il rumorista, inoltre, può aggiungere dei rumori che nella presa diretta non esistevano affatto (detti anche "effetti speciali sonori"). Vi è dunque un vero e proprio processo di creazione e registrazione dei nuovi rumori. In questa fase si ricorre spesso all'uso di semplici oggetti di uso comune: fracassare a terra un'anguria o spezzare una canna di bambù, può permettere di ricreare i rumori di una battaglia; delle noci di cocco tagliate a metà, se usate con maestria, possono generare il rumore di un cavallo al galoppo; etc. Il rumorista può naturalmente avere a disposizione gli stessi oggetti usati dagli attori sul set, oppure può uscire all'aperto e registrare qualsiasi tipo di rumore: il traffico cittadino, un aereo che passa, il verso di un animale, il fruscio degli alberi, etc. Molti rumoristi creano in questo modo, e con estrema pazienza, le proprie librerie.....Per quanto riguarda i diritti connessi, dispone l'art. 80 L.D.A., a tenore del quale si considerano artisti interpreti ed artisti esecutori gli attori, i cantanti, i musicisti, i ballerini e le altre persone che rappresentano, cantano, recitano, declamano o eseguono in qualunque modo opere dell'ingegno, siano esse tutelate o di dominio pubblico. Ad avviso del Collegio la norma in commento non contempla un numero chiuso di diritti connessi, in quanto sono considerati artisti interpreti ed artisti esecutori tutti coloro che <eseguono in qualunque modo opere dell'ingegno>. Il legislatore ha evidentemente, con lungimiranza, immaginato che un'opera dell'ingegno (quale è un'opera letteraria, teatrale, musicale, canora, cinematografica) è suscettibile di molteplici forme interpretative, che possono mutare in funzione della creatività degli interpreti ed esecutori, dell'evoluzione tecnologica e sociale, sicché non ha inteso restringere in un numero chiuso le forme di esecuzione di un'opera dell'ingegno, forme di esecuzione che si basano su un momento creativo, che è l'interpretazione dell'opera dell'ingegno da parte dell'interprete o esecutore. Ciò premesso, si deve ritenere che il creatore di suoni e rumori (il c.d. rumorista) concorre alla esecuzione dell'opera cinematografica, che è il frutto dell'opera dell'ingegno del regista e dello sceneggiatore. Il ruolo del rumorista non può essere disconosciuto, sol che si consideri la differenza esistente tra il cinema muto e il cinema sonoro, differenza che non si basa solo sulla registrazione, nel secondo, della voce degli attori, o sulla base musicale (peraltro presente anche nel cinema muto) ma anche sugli <effetti sonori>. Gli <effetti sonori>, chiesti dal regista o dallo sceneggiatore, e dunque dai soggetti titolari dell'opera dell'ingegno primaria, sono in concreto creati e realizzati dai rumoristi.

d'autore

- banche dati di contenuti didattici digitali (nati od utilizzabili per la didattica), che possono anche essere prive di copyright.⁴⁴

Caratteristiche:

Le banche di dati fino a pochi anni fa non erano contemplate tra le opere dell'ingegno dalla L.D.A.; di conseguenza venivano compiuti dagli operatori del diritto sforzi ermeneutici notevoli per cercare una disciplina applicabile per analogia⁴⁵.

Le banche dati on ed off-line ricevono tutela quando raccolgono opere, dati o altri elementi indipendenti sistematicamente o metodicamente disposti ed individualmente accessibili anche mediante mezzi elettronici, ma questa tutela **non si estende mai al loro contenuto (digitale o analogico)**, lasciando a sua volta inalterata la tutela su quest'ultimo.

Vi deve quindi essere **creatività** con riferimento alla scelta e/o alla disposizione delle opere, dati ovvero altri elementi oggetto della banca dati.

Per le banche dati **statiche** non sorgono particolari problemi al fine di individuare l'elemento di "creatività"; più critico rimane individuare l'elemento nelle banche di dati **dinamiche** aggiornate costantemente.

Fonti:

- Convenzione di Berna, secondo cui *"le raccolte di opere letterarie o artistiche, come le enciclopedie e le antologie, che per la scelta e la disposizione della materia abbiano carattere di creazioni intellettuali, sono protette come tali, senza pregiudizio del diritto d'autore su ciascuna delle opere che fanno parte delle raccolte stesse"*.- art. 5;
- direttiva 96/9/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio dell' 11 marzo 1996 relativa alla tutela giuridica delle banche di dati, pubblicata sulla G.U.C.E. n. L 77/20 del 27 marzo 1996, entrata in vigore in data 16 aprile 1996, secondo cui per banca dati *"si intende una raccolta di opere, dati o altri elementi indipendenti sistematicamente o organicamente disposti ed individualmente accessibili grazie a mezzi elettronici o in altro modo"* - art. 1, secondo comma;

⁴⁴ <http://sd2.itg.ge.cnr.it/ricerca.php>
<http://www.ittig.cnr.it/BancheDatiGuide/Index.php>
www.bibliotecaitaliana.it
<http://www.eurydice.org/portal/page/portal/Eurydice/EuryPresentation>
<http://bibliotecadigitaleitaliana.internetculturale.it/generaRicerca.jsp?s=116&l=it>

- d. lgs. n. 169/1999;
- accordo internazionale di Marrakech del 5 aprile 1994 di istituzione del W.T.O. (World Trade Organization), organizzazione mondiale per il commercio, che offrì tutela attraverso l'accordo sui TRIPs nel settore dei software e delle banche dati, ratificato con l. n. 747/1994;
- art. 1 L.D.A., *cit.*
- art. 3 L.D.A., *cit.*
- Art. 4 L.D.A., *cit.*

Tutela:

Legge 633/1941, art. 64 *quinquies*, introdotto dal d.lgs. 68/2003- diritti di utilizzazione economica per l'**autore**:

- diritto di riproduzione permanente o temporanea, totale o parziale, con qualsiasi mezzo e in qualsiasi forma;
- diritto di traduzione, adattamento, modifica, disposizione, qualsiasi forma di distribuzione al pubblico dell'originale o di copie della banca di dati; la prima vendita di una copia nel territorio dell'Unione europea da parte del titolare del diritto o con il suo consenso esaurisce il diritto di controllare le vendite successive della copia;
- diritto di riproduzione, distribuzione, comunicazione, presentazione o dimostrazione in pubblico dei risultati delle operazioni di traduzione e adattamento;
- diritto di presentazione, dimostrazione o comunicazione in pubblico, compresa la trasmissione effettuata con qualsiasi mezzo e in qualsiasi forma;
- diritti morali.

Art. 102 bis L.D.A. – Diritto **connesso sui generis** sulla banca dati in capo al: **Costitutore**: “*chi effettua investimenti rilevanti per la costituzione di una banca di dati o per la sua verifica o la sua presentazione, impegnando, a tal*

fine, mezzi finanziari, tempo o lavoro”. Al costituente spettano i seguenti diritti patrimoniali:

- -estrazione: il trasferimento permanente o temporaneo della totalità o di una parte sostanziale del contenuto di una banca di dati su un altro supporto con qualsiasi mezzo o forma.
- -reimpiego: qualsivoglia forma di messa a disposizione del pubblico della totalità o di una parte sostanziale del contenuto della banca di dati mediante distribuzione di copie, noleggio, trasmissione effettuata con qualsiasi mezzo e in qualsiasi forma
- indipendentemente dalla tutelabilità della banca dati come opera dell'ingegno,
- -senza pregiudizio dei diritti sul contenuto o su parti di esso
- 15 anni solari interi successivi al momento del completamento o dalla messa a disposizione.
- Non spetta alcun diritto morale.
- Art. 171 *bis, cit.*

La tutela della banca di dati è autonoma rispetto a quella del **motore di ricerca** creato per la sua consultazione.

Non sono soggetti all'autorizzazione da parte del titolare del diritto l'accesso o la consultazione della banca dati quando abbiano esclusivamente **finalità didattiche o di ricerca scientifica**, non svolta nell'ambito di un'impresa, a certe condizioni

Condizioni per l'accesso o la consultazione della banca di dati per finalità didattiche o di ricerca scientifica:

- deve essere indicata la fonte nei limiti di quanto giustificato dallo scopo non commerciale perseguito;
- nell'ambito di tali attività di accesso e consultazione, le eventuali operazioni di riproduzione permanente della totalità o di parte sostanziale del contenuto su altro supporto sono comunque soggette all'autorizzazione del titolare del diritto

16. segue: **SOFTWARE, ANIMAZIONI VIDEO-GIOCHI, ETC..**

Come questi *assets* entrano nella didattica?

- si utilizzano per produrre contenuti didattici digitali in altro formato
- con determinati software possono prodursi altri software
- possono essere prodotti in proprio da allievi e docenti.

Caratteristiche:

Il primo atto legislativo a tutela del software fu, naturalmente, di fonte statunitense, il “Software Copyright Act” del 1980; nel passato è stato difficoltoso accordare tutela in esclusiva ad un programma sw sia per la differenza tra programmi di base ed applicativi, ma soprattutto per l’oscillazione tra una tutela autorale ed una brevettuale. Il brevetto comporta il divieto di utilizzazione senza autorizzazione, ossia si può ricopiare il programma, ma non utilizzarlo; il diritto d’autore comporta il divieto di plagio, contraffazione, duplicazione, ma non quello di utilizzazione perché tutela non il “contenuto”, ma la “forma espressiva”. La Convenzione di Monaco (CBE) del 5 ottobre 1973, di cui fu firmataria anche l’Italia, si è orientata per una tutela autorale escludendo che i programmi per elaboratore potessero essere inquadrati nella categoria dei brevetti industriali. D’altronde il software vive indipendentemente dall’hardware e non è suscettibile necessariamente di un’applicazione industriale immediata.

La Cassazione, sez. III penale nella sent. n. 1323 del 24 novembre 1986 inquadrò i programmi per elaboratori con le istruzioni d’uso nella categoria delle opere dell’ingegno a carattere scientifico, inaugurando l’attuale qualificazione giuridica del software.

Per quanto attiene ad i software, che permettono un grado di libertà di utilizzazione diverso, i più diffusi sono:

- i sw proprietari,
- seguiti dai programmi c.d. *oper source*, (es. Linux) che si giovano dell’apporto di qualsivoglia soggetto e pertanto possono essere validamente considerati un’opera collettiva, che comunque gode di sua tutela (art. 10 l.d.a.);
- poi vi è il *freeware*, tipo di programma molto diffuso sul web che può essere duplicato gratuitamente, ma la manipolazione del codice sorgente ad esso relativo concretizza violazione del diritto derivante dalla proprietà intellettuale. Di solito la modulazione *freeware* è utilizzata dall’azienda per fini di marketing. Rientra in questa categoria il *cardware*, che può essere utilizzato a condizione che venga avvisato l’autore;
- lo *shareware*, a tempo o a “porzione” consente libero accesso solo nella parte de quo,

ossia entro un certo termine, solo per alcune funzionalità, etc....

- al vertice della piramide troviamo i programmi *c.d. di pubblico dominio* (no copyright) che non hanno barriere normative.

E' anche importante trovare una composizione lessicale e semantica da attribuire a vari lessemi che spesso si indicano non in senso proprio:

- software
- programma per elaboratore
- linguaggio di programmazione
- algoritmo
- stringa

sono la stessa cosa?

Esempi significativi:

Sun Microsystem – Contratto di licenza del codice binario per JAVA SE RUNTIME ENVIRONMENT (JRE) versione 6: art. 1: “DEFINIZIONI: *per Software*” *si intendono: il software identificato sopra in forma binaria, altri materiali leggibile dal computer (compresi, a titolo esemplificativo ma non limitativo, librerie, file sorgente, file di intestazione e file di dati), ogni aggiornamento o correzione di errori forniti dalla Sun ed ogni manuale per l’Utente, le guide alla programmazione e altra documentazione forniti dalla Sun all’Utente ai sensi del presente contratto. Per “Programmi” si intendono le applet e le applicazioni Java destinate a girare sulla piattaforma Java, Standar Editino (Java S.E.) su computer e server abilitati Java per scopi generali*”.CONDIZIONI AGGIUNTIVE ALLA LICENZA, lett.D): “ *Codice sorgente. Il Software potrebbe contenere un codice sorgente che, se non espressamente concesso in licenza per altri scopi, viene fornito esclusivamente a scopo di riferimento, ai sensi delle condizioni del presente Contratto. E’ vietata la redistribuzione del codice sorgente, salvo i casi espressamente previsti dal presente Contratto*”. Da notare che, nel presente contratto di licenza, la parola “Software” è indicata con la lettera maiuscola per indicare un “significato proprio” attribuito nelle condizioni generali di contratto al lessema; ed infatti viene specificato che i termini con l’iniziale maiuscola avranno il significato ad essi attribuito nel Contratto di Licenza del Codice Binario. Non è ammesso, pertanto, un “significato comune” estrapolabile da dizionari, tesauri ovvero dal linguaggio comune.

Nell’art. 11 viene statuito che “*Ogni azione giudiziaria relativa al presente Contratto sarà soggetta alla legislazione dello Stato della California e alle leggi federali applicabili degli Stati Uniti. La scelta di altre legislazioni o giurisdizioni non è prevista*”.

1. SOFTWARE. Ai sensi del presente Accordo, il termine "Software" indica tutto ciò che segue: (i) il prodotto software definito al paragrafo precedente, (ii) tutti i contenuti presenti su disco/ dischi, CD-ROM, posta elettronica e relativi allegati nonché altri supporti multimediali tramite i quali viene fornito il presente Accordo, inclusa la versione del software in codice oggetto inviata tramite CD-ROM, posta elettronica o pagine Web; (iii) immagini digitali, archivio fotografico, clip art o altre opere artistiche ("File in archivio"); (iv) materiale illustrativo scritto correlato e ogni altra eventuale documentazione correlata ("Documentazione"); (v) font; (vi) upgrade, versioni modificate, aggiornamenti, aggiunte (denominati collettivamente "Aggiornamenti"), eventualmente apportati, concessi in licenza all'Utente da Nokia ai sensi del presente Accordo.

Fonti:

- i programmi informatici – software – si inclusero sotto la protezione delle “opere letterarie” nell’ambito della Convenzione di Berna e non sotto la Convenzione di Parigi che si riferisce alle invenzioni industriali ed ai brevetti;
- La legge italiana sul diritto d’autore (art. 2, comma 8, norma aggiunta dall’art. 2 del d.lgv. 29 dicembre 1992, n. 518, emanato in attuazione della direttiva 91/250) protegge:
i programmi per elaboratore, in qualsiasi forma espressi, purché originali quale risultato di creazione intellettuale dell'autore.
- DPCM n. 244/1994 – Registro pubblico speciale dei programmi per elaboratore

Servizio di valutazione del sw didattico. <http://sd2.itd.ge.cnr.it/>

Tutela:

In Italia il software è “opera letteraria”.

- Non sono oggetto di tutela:
funzionalità del software
idee sottostanti come gli algoritmi matematici.
- Sono oggetto di tutela, pertanto sono attribuiti all’autore diritti morali e patrimoniale secondo la L.D.A., ma da verificare caso per caso:
materiale preparatorio in generale: specifiche funzionali, diagrammi a blocchi, diagrammi di flusso che descrivono le modalità di interazione tra le parti , moduli e

routine.

➤ Sono oggetto di tutela:

codice sorgente

codice oggetto

➤ Sono oggetto di tutela separata:

manuale d'uso , ma come opera letteraria o scientifica

immagini, suoni, disegni, testi, grafiche, interfacce

grafiche generate dal software.

Si distingue inoltre tra tutela del software (A) e tutela dei prodotti realizzati con un software (B). Ad es. con TOOLBOOK è stato realizzato AMICO: sono due ipotesi differenti.

(A) – software – la protezione è stata ed è in una banda tra la tutela del diritto d'autore e quella del brevetto

dir. 91/250 recepita in Italia con il d.lgs. n. 518/1992

d.P.C.M. n. 244/1994 – Registro pubblico speciale per i programmi per elaboratore

d. lgs. 15.3.1996, n. 205 che reca modifiche al d. lgs. 518/1992

(B) – il 20 febbraio 2002 è stata presentata la proposta di direttiva del Parlamento europeo e del Consiglio sulla brevettabilità delle invenzioni attuate attraverso elaboratori elettronici – in G.U. C151 del 25.6.2002

Gli artt. 64 *ter* e *quater* consentono la possibilità di effettuare una copia dell'opera senza l'autorizzazione dell'autore per:

➤ uso del programma da parte del titolare

➤ studio programma: *black box analysis*

➤ copia di *back up* se necessaria per l'uso

➤ decompilazione al fine di conseguire l'interoperabilità con altri programmi

17. segue: SITI e PAGINE WEB

Caratteristiche:

È tra le nuove opere dell'ingegno, anche se la tipologia dei siti web è decisamente non uniforme oltre che vastissima per cui potremmo trovarci privi del requisito dell'"originalità".

Nel sito web la dicotomia *corpus mysticum/mechanicum* si disperde più che negli altri *asset*.

Nel settore *educational* è l'*asset* ovvero il contenitore degli stessi per poter condividere la conoscenza nel modo più ampio.

Fonti:

art. 1 L.D.A.*cit.*

art. 2575 C.C.*cit.*

Struttura:

- solo una banca-dati
- banca-dati oltre materiali di vario genere rientranti nella previsione dell'art. 2 L.D.A.
- solo materiali ex art. 2 L.D.A.
- nell'e-learning possono essere creati siti web appositamente *dedicati* per la diffusione e condivisione di contenuti

Tutela

- della home page
- delle singole pagine web
- delle opere *latu sensu* contenute
- del domain name⁴⁶
- del codice⁴⁷

⁴⁶ Tribunale Lucca, 25 maggio 2005, n. 782 – Il domain name può confondersi con il marchio d'impresa quando assume caratteri e funzione di un vero e proprio segno distintivo.

Il domain name è quindi un segno distintivo atipico: assolve ad uno scopo tecnico che è quello dell'indirizzo, ma, contemporaneamente a quelle del marchio o degli altri segni distintivi..

⁴⁷ Tribunale Milano, sez. III, 19 marzo 2007 -

“...l'operazione di copiatura è avvenuta con riferimento alle singole pagine HTML - operazione che, in teoria, avrebbe potuto essere compiuta anche manualmente, ma che è svolta normalmente tramite la funzione "file non in linea" -, senza comunque accedere al server, non accessibile tramite internet. Dunque non era stato copiato il data-base presente su www.animalservice.it - la cui funzione era quella di abbinare il foglio di stile con le informazioni concernenti ciascuna scheda e così formare la pagina HTML visualizzata sul computer del visitatore -, né alcun "sistema informatico" del sito www.animalservice.it, né alcun "programma" del sito, ma solo appunto le singole pagine HTML. Ciò aveva determinato, come si è detto, la generazione, sul sito www.glianimalidomestici.com, di un sistema statico (peraltro recante ancora gli stessi numeri di riferimento che contrassegnavano le schede in funzione del loro reperimento nel data-base di www.animalservice.it: v. supra) e non dinamico.

La differenza tra i sistemi caratterizzanti i due siti risiede dunque nella modalità con cui, sul piano informatico, vengono fornite le informazioni al visitatore dei due siti, non invece nel contenuto delle informazioni, pressoché totalmente sovrapponibile, come si è detto

copiatura delle pagine HTML che rappresentavano le schede delle razze canine e null'altro. Tale copiatura è stata realizzata semplicemente a partire dalla visualizzazione del sito, mediante l'attivazione della semplice funzione "file non in linea" e senza introduzione nella "memoria interna" del sito o nei programmi che ne consentono il funzionamento. Il "codice sorgente" menzionato nel capo d'imputazione - come ben spiegato dallo stesso consulente di parte civile - non è altro che il codice che governa, sul piano informatico, la formazione delle singole pagine HTML e, con ciò, le rende visibili sul web. Non si tratta, dunque, di un "sistema informatico", ma solo di un insieme di informazioni prestabilite che il programmatore del sito inserisce appunto allo scopo di dare una forma alle pagine visualizzabili. Infine, il fatto che la norma in questione sia stata introdotta al fine di reprimere il fenomeno degli hacker rende evidente la sua

Spesso i contenuti pubblicati su siti web prevedono eccezioni per il settore “educational”:

Esclusione totale dal divieto di riproduzione dei contenuti

“La riproduzione, su qualsiasi supporto, dei materiali pubblicati su HTML.it, è autorizzata per uso esclusivamente personale, purché senza scopo di lucro e senza fini direttamente o indirettamente commerciali.

I docenti di corsi organizzati nelle seguenti strutture:

- scuole pubbliche e private di ogni grado
- università pubbliche e private

sono autorizzati a riprodurre e distribuire gratuitamente ai propri discenti il materiale presente su HTML.it. La distribuzione deve essere gratuita e riportare chiaramente in ogni documento la chiara e ben visibile indicazione: "Materiale concesso da HTML.it: <http://www.html.it>”⁴⁸.

18. segue: CARATTERI (FONTS).

Frequentemente si utilizzano nelle composizioni didattiche caratteri particolari o per puro scopo decorativo, scenografico ovvero perché richiesto dalla natura della produzione (es. caratteri greci). Anche i font non sono esenti dalla normativa sul diritto d'autore, pertanto bisogna fare attenzione sotto due aspetti:

- scaricamento dal web di un singolo font;
- scaricamento di un applicativo.

Nel primo caso è più agevole verificare se nel *disclaimer* compare un avviso di detenzione di copyright per quel particolare carattere.

Nel secondo caso, il fatto di aver installato sul proprio pc un software non implica automaticamente la disponibilità ad utilizzare eventuali font facenti parte di quel pacchetto.

Nel contratto Adobe Acrobat Messenger⁴⁹ si legge: *“Il presente Contratto di Licenza denominato Contratto di licenza d’uso per l’utente finale (qui di seguito definito il “Contratto”) stabilisce le condizioni in base alle quali Le viene concessa Licenza d’uso del Software. Il termine Software sta ad indicare (A) il contenuto completo dei dischi, del (dei) CD-ROM o del o dei media cui il presente Contratto è allegato tra cui, a puro titolo esemplificativo: software di Adobe Inc. o di terze parti; immagini digitali, stock fotografici, disegni ed illustrazioni*

estraneità rispetto al fatto storico oggetto del processo”.

⁴⁸ In URL: <http://www.html.it/info/note-legali.php>

⁴⁹ Visibile in URL: http://www.adobe.com/products/eulas/pdfs/MES_EULA.pdf

riutilizzabili (detti anche clip art) od altro materiale artistico; relative istruzioni scritte (“Documentazione”); **i caratteri software (Fonts)**.....”. Al punto 1.6 viene specificato che: “Se il Software è comprensivo di caratteri (font) software, Lei ha diritto di:

- a) utilizzare i caratteri software come dinanzi specificato sul Numero di computer consentito ed emettere gli stessi su qualsiasi dispositivo d’uscita collegato a detti computer.
- b) Se il numero di computer consentito è uguale od inferiore a cinque, scaricare i caratteri software nella memoria (disco fisso o RAM) di un dispositivo d’uscita collegato ad almeno uno di detti computer allo scopo di avere residenti i caratteri software sul dispositivo d’uscita, e nella memoria di un altro dispositivo d’uscita per ogni multiplo di cinque in ragione del Numero di computer ammesso.
- c) Fare una copia del carattere o dei caratteri utilizzati per un determinato documento (file) su una stampante commerciale od altro centro servizi, il quale ultimo potrà utilizzare il carattere o i caratteri per elaborare il documento (file) fornito da Lei, a condizione che il centro stesso abbia una regolare licenza d’uso per quel particolare carattere software.
- d) Convertire ed installare i caratteri software in altri formati per poterli utilizzare in altri ambienti alle condizioni di seguito riportate: il computer sul quale vengono utilizzati od installati i caratteri software convertiti sarà considerato compreso nel Numero di computer consentito.....”.

In altro contratto di licenza⁵⁰, sempre della Adobe la clausola 14.6 tratta dei Prodotti software didattici e ci aspetteremmo qualche *favor* appositamente studiato per il settore educational; niente affatto: vi sono una serie di restrizioni dal punto 14.7.1 fino al 14.7.5.

Fonti:

art. 102 L.D.A.⁵¹

⁵⁰ visibile in URL: http://www.adobe.com/products/eulas/pdfs/Gen_WWCombined-Acro8-20060724_1500.pdf

⁵¹ Art. 102 L.D.A.: “E’ vietata come atto di concorrenza sleale, la riproduzione o imitazione sopra altre opere della medesima specie, delle testate, degli emblemi, dei fregi, delle disposizioni di segni o caratteri di stampa e di ogni altra particolarità di forma o di colore nell’aspetto esterno dell’opera dell’ingegno, quando detta riproduzione o imitazione sia atta a creare confusione di opera o di autore”.

Vedi paper sull’installazione ed uso dei font partendo dall’URL: http://www.classics.unibo.it/CLASSICS/Risorse+e+strutture/fonts_e_varie_ut.htm
<http://www.classics.unibo.it/NR/rdonlyres/44CDD84B-3689-4922-8952-539EAB1C9920/59152/ScrivereFonts.pdf>

Anche i fonts sono un segmento di mercato che gira intorno alle new economy⁵²

19. segue: METADATA

Caratteristiche:

Sono informazioni strutturate per la gestione e l'utilizzazione delle risorse, particolarmente utili nel campo dell'e-learning.

I metadata per i CCD (contenuti didattici digitali) andrebbero ad individuare direttamente, se utilizzati permanentemente da parte di chi fa formazione, le risorse fruibili per la didattica nonché la loro interoperabilità

Esempi di metadata⁵³: standard internazionali come quelli:

1. dell'IEEE⁵⁴ LTSC (Institute of Electrical and Electronics Engineers, Learning Technology Standard Committee, ente americano che ne sviluppa di specifici per le tecnologie dell'apprendimento); in particolare la specifica ex.:IEEE P1484.12.2/D1, 2002-09-13 Draft Standard for Learning Technology — Learning Object Metadata —ISO/IEC 11404 Binding;
2. l'IMS⁵⁵ metadata, specifica sui metadata rilasciata dal consorzio di istituzioni formative pubbliche e private IMS (Instructional Management System);
3. The DUBLIN CORE⁵⁶: Metadata for Electronic;
4. AICC⁵⁷ (Aviation Industry CBT Committee), associazione internazionale di professionisti della formazione;
5. SCORM⁵⁸, sharable Content Object Reference model (modello di riferimento che include standard definiti che può essere applicato a contenuti, tecnologie per interventi di e-learning LMS E CLMS);
6. ISO/IEC.JTC1/sc36⁵⁹, "The international Standards Organization and International Engineering Consortium Joint Technology Committee";

⁵² <http://www.myfonts.com/>
<http://www.laparola.net/vocab/index.php>
<http://www.linotype.com/>
<http://fontboom.com>

⁵³ <http://www.dublincore.org/>
<http://www.webcontentmanagement.it/rete.htm>
<http://www.w3.org/2001/sw/>
<http://www.semanticweb.org/>

⁵⁴ <http://www.ieeeltsc.org/standards/>

⁵⁵ <http://www.imsglobal.org/metadata/index.html>

⁵⁶ <http://dublincore.org/documents/dces/>

traduzione in italiano, vedi: <http://www.websemantico.org/traduzioni/dc/termini.php#H2>

⁵⁷ <http://www.aicc.org/>;

<http://aicc.org/cgi-bin/yabb/YaBB.pl?board=meta;action=display;num=1159914246>

⁵⁸ <http://www.adlnet.gov/scorm/index.cfm>

⁵⁹ <http://jtc1sc36.org/>

7. ARIADNE⁶⁰, “the Alliance for Remote Instructional Authoring and Distribution Networks for Europe”;
8. il CEN⁶¹, European Commission for standardization, con lo scopo di supportare il mercato delle tecnologie per l’apprendimento;
9. SIF⁶² (the School Interoperability Framework), un’iniziativa che riunisce quasi un centinaio di soggetti tra editori, scuole, providers, ed altri...⁶³
10. il DOI⁶⁴, definito il “codice a barre della proprietà industriale” dell’International Doi Foundation, l’organizzazione no-profit che promuove l’utilizzo del DOI come standard per l’identificazione degli oggetti digitali;
11. il MAG⁶⁵,

Ad esempio lo standard Dublin Core presenta un insieme di quindici elementi con dieci attributi ciascuno:

1. •Titolo (title)
2. •Autore (creator)
3. •Soggetto(subject)
4. •Descrizione (description)
5. •Editore (publisher)
6. •Autore di contributo subordinato o secondario (Contributor)
7. •Data (date)
8. •Tipo(type)
9. •Formato (format)
10. •Identificatore(URI, ISBN);(identifier)
11. •Fonte (source)
12. •Lingua (language)
13. •Relazione (Relation)
14. •Copertura (Coverage)
15. •Gestione diritti (Rights)

Lo standard IEEE LOM⁶⁶ include un insieme di ottanta elementi divisi in nove categorie con un dizionario di descrittori standard:

1. •Generalità (generality) informazioni generali che descrivono l’oggetto nel suo complesso
2. •Ciclo di vita (lifecycle) versioning, autori che hanno contribuito
3. •Meta-metadati (meta-metadata) informazioni sui metadati
4. •Requisiti tecnici (technical) formato, dimensione, sistemi operativi compatibili etc
5. •Caratteristiche educative(educational) caratteristiche pedagogiche, interattività, densità semantica, grado di difficoltà, età dell’allievo, tempo previsto, lingua etc etc
6. •Gestione diritti (Rights)
7. •Relazione con altri LO (relation)

⁶⁰ <http://www.ariadne-eu.org/>

⁶¹ <http://www.cenorm.be/cenorm/businessdomains/businessdomains/iss/activity/wslt.asp>

⁶² www.sifinfo.org

⁶³ http://www.storia.unina.it/perfez/NA_Metadati_descrittivi_2006.ppt

⁶⁴ <http://www.doi.org/>; vedi anche portale multilingua nell’ambito del programma comunitario e-content della Commissione Europea: <http://www.medra.org/it/who.htm>

⁶⁵ in URL: <http://www.bibliotecadigitaleitaliana.it/genera.jsp?s=33&l=it>

⁶⁶ <http://ltsc.ieee.org/wg12/>

8. •Annotazioni, commenti (annotation)

9. •Classificazione (classification).

Si riporta di seguito la categoria n. 6 (Gestione dei diritti) dello standard IEEE 1484.12.1-

2002:

CanCore Guidelines Version 2.0: Rights Category

Use of Rights Category Elements in Other Application Profiles

Element	CanCore	SCORM	Curriculum Online	TLF	SingCORERK Core	LOM	Dublin Core
6:Rights	Y	y M	m M	N	Y	M	
6.1:Cost	Y	y M	m M	N/A	Y	O	
6.2:Copyright and Other Restrictions	Y	y M	m M	N/A	Y	M	
6.3:Description	Y	y O	o M	N/A	Y	M	DC.Rights

Legend

Y = Yes, Included in Subset

O = Optional

N = No, Not Included in Subset

N/A = Not Applicable

M = Mandatory

DC = Dublin Core

Rights

<i>Explanation</i>	<i>Size</i>	<i>Order</i>	<i>Value Space</i>	<i>Datatype</i>
<p>This category describes the intellectual property rights and conditions of use for this learning object.</p> <p>NOTE: The intent is to reuse results of ongoing work in the Intellectual Property Rights and e-commerce communities. This category currently provides the absolute minimum level of detail only.</p>	1	Unspecified	-	-
<p><i>Use this element group to provide a minimal description of the legal and/or ethical conditions associated with the use, reuse, modification, and/or distribution of the learning resource.</i></p> <p>This element group should not be used to provide detailed, machine-readable descriptions of these conditions.</p> <p>More than other descriptive information, the description of legal and ethical conditions in a metadata record obligates the person or organization creating the record to ensure this information is accurate and up to date.</p> <p>The sub-elements in this category are:</p> <p>6.1:Cost 6.2:Copyright and Other Restrictions 6.3:Description</p> <p>Elements listed in bold are included in the CanCore application profile.</p> <p>Although the information contained within this element category is minimal, it should be adequate to allow users to determine which learning resources can be exchanged freely and which need some form of clearance for use.</p>				

Example

Cost: yes

Copyright and Other Restrictions: no

Description: en/Some restrictions apply. Contact publisher for details.

XML Example

```

<cost>
<source>LOMv1.0</source>
<value>yes</value>
</cost>
<copyrightAndOtherRestrictions>
<source>LOMv1.0</source>
<value>no</value>
</copyrightAndOtherRestrictions>
<description>
<string language="eng">Some restrictions apply. Contact publisher for details.</string>
<string language="fra">Il y a quelques restrictions. Contactez l'éditeur pour obtenir des détails.</string>
</description>

```

6.1:Cost

<i>n</i>	<i>Explanatio</i>	<i>e</i>	<i>Siz</i>	<i>Order</i>	<i>Value</i> <i>Spac</i>	<i>Datatype</i>
	Whether use of this learning object requires payment.		1	Unspecified	yes no	Vocabulary (State)
<p>Indicate whether or not there is a monetary price associated with the learning resource.</p> <p>CanCore recommends that any further information that tracks the price or value of the learning resource be maintained in a rights management system external to the metadata record.</p>						

Vocabulary Recommendations

The LOM vocabulary for this element has only two values: yes and no. CanCore recognizes that it may be necessary to augment these values:

In the case of some resources, cost may be depend on the type or purpose of use associated with the resource. For example, public education or not-for-profit use may be free, or only certain parts of the resource may be available for free. (In this case, a vocabulary value of conditional may be necessary.)

Other resources may not explicitly state whether or not a cost is associated with use. (In this case, a vocabulary value of unknown may be necessary.)

Example

yes

XML Example

```

<cost>
<source>LOMv1.0</source>
<value>yes</value>
</cost>

```

<i>Explanation</i>	<i>Size</i>	<i>Order</i>	<i>Value</i> <i>space</i>	<i>Datatype</i>
Whether copyright or other restrictions apply to the use of this learning object.	1	Unspecified	yes no	Vocabulary (State)
<p><i>Indicate whether or not there are any legal or ethical conditions that users should be aware of before they can legally make typical use of the resource.</i></p> <p>With developments in digital rights management and digital rights expression technologies, the role of this element may change.</p>				

Vocabulary Recommendations

The LOM vocabulary for this element has only two values: yes and no.

Use a vocabulary value of Yes if any copyright restrictions apply to any part or any kind of use of the resource.

Example

no

XML Example

```

<copyrightAndOtherRestrictions>
<source>LOMv1.0</source>
<value>no</value>
</copyrightAndOtherRestrictions>

```

<i>Explanation</i>	<i>Size</i>	<i>Order</i>	<i>Value</i> <i>space</i>	<i>Datatype</i>
Comments on the conditions of use of this learning object.	1	Unspecified	-	LangString (smallest

				permitted maximum: 1000 char)
<p>Use to describe rights information that is stable, fixed, and meaningful to intended end users. If the resource has a rights statement accompanying it, it may be appropriate to include it here.</p> <p>It may be desirable to include pre-formulated statements of copyright, licensing, and/or use conditions. Examples of such statements appropriate for educational use and reuse of resources can be found at http://creativecommons.org.</p> <p>Pointing to a copyright or conditions-of-use statement explicitly associated with the object may also be useful.</p> <p>The information in this element is intended to be human-readable. Do not include a link or a formulation (e.g., using a digital rights expression language) that is intended primarily for machine processing. A link to such a formulation, if included with human-readable information, may be appropriate.</p> <p>Record creators can count only on a single iteration of this element of 1000 characters in length. Keep descriptions brief and informative.</p>				

Technical Implementation Note

It is not recommended that this element be used to contain statements formalized using digital rights expression languages.

Examples

Some restrictions apply. Contact publisher for details: <http://www.mcgrawhill.ca>.

Of her majesty the Queen in the right of Canada.

XML Examples

```
<description>
<string language="eng">Some restrictions apply. Contact publisher for details: http://www.mcgrawhill.ca.</string>
<string language="fra">Il y a quelques restrictions. Contactez l'éditeur pour obtenir des détails: http://www.mcgrawhill.ca.</string>
</description>
<description>
<string language="eng">Of the majesty the Queen in the right of Canada.</string>
</description>
```

L'XML (eXtensible Markup Language) è il meta linguaggio di marcatura, lo standard proposto dal W3C (World Wide Web Council) per la descrizione dei documenti ed il loro scambio "intelligente", strutturato, in internet.

E' uno strumento che oggi può essere di valido supporto per l'e-learning⁶⁷, (e non solo), ogni qual volta si ha bisogno di gestire e condividere la conoscenza nelle organizzazioni. E' proprio l'utente che, attraverso marcatori di testo, tag semantici all'interno dei documenti, può facilitare la ricerca degli stessi facendone emergere il contenuto e la struttura, a differenza della ricerca nelle banche dati documentali che viene resa possibile solo attraverso parole-chiave. Il fatto che i learning objects, i documenti, la conoscenza siano veicolati sul web attraverso una miriade di formati proprietari, in cui il contenuto viene anche inquinato dalla presentazione, dalla grafica, troppo spesso ne rende impossibile la condivisione.

Non poter utilizzare la conoscenza equivale a non possederla!

Altro esempio di metadata contenente informazioni sui diritti di proprietà intellettuale di files, sono quelli afferenti al METS "Metadata Encoding & Trasmission Standards"⁶⁸: tra i tanti tipi di metadata troviamo quelli "amministrativi", a loro volta divisi in quattro categorie. Per un documento METS, pertanto, come metadata amministrativi troviamo:

1. metadata tecnici (informazioni riguardanti la creazione, il formato e le caratteristiche di

⁶⁷ vedi il paper su tecnologia Xml ed e-learning in: <http://www.w3c.it/papers/SignoreForKM2002-RM.pdf>

⁶⁸ <http://www.loc.gov/standards/mets/mets-schemadocs.html>

utilizzo),

2. metadati sulla proprietà intellettuale (copyright e informazioni sulle licenze d'uso),
3. Metadati dell'origine (descrittivi ed amministrativi riguardanti l'origine analogica di derivazione dell'oggetto della biblioteca digitale), e
4. metadati della provenienza digitale (informazioni sulle relazioni dei file sorgente e di destinazione, sulle relazioni tra file master e di derivazione e sui file impiegati nella migrazione/trasformazione tra la digitalizzazione originale di un artefatto e la sua attuale "incarnazione" come oggetto della biblioteca digitale). Ognuna di queste quattro diverse tipologie di metadati amministrativi ha un unico sottoelemento all'interno dell'elemento <amdSec>, in cui poter inserire i metadati specifici : <techMD>, <rightsMD>, <sourceMD> e <digiprovMD>. Ognuno di questi elementi potrebbe ricorrere più di una volta in un documento METS.

Questo ultimo tipo di metadata è nato per gli archivi destinati al deposito, gestione e conservazione degli **e-prints (pre e post-prints)**. Questi ultimi rappresentano l'insieme degli articoli che non sono ancora stati sottoposti al processo di peer-review (pre-prints) e quelli che hanno superato la supervisione della comunità scientifica (post-prints), i quali possono essere depositati in archivi aperti direttamente dagli autori ovvero da terze persone; lo scopo è di abbattere i costi per la divulgazione cartacea per destinarli maggiormente alla ricerca scientifica. E' chiaro che gli Open Archives⁶⁹ sono accessibili gratuitamente *full-text* e gli editori per ricavarne comunque un profitto utilizzano modelli economici alternativi all'abbonamento tradizionale, come il finanziamento di organizzazioni, associazioni, istituzioni finanzianti le ricerche ovvero il modello "author pays", ove addirittura l'autore può, se vuole, offrire un contributo per la pubblicazione. L'autore, inoltre, ha la possibilità di evitare la cessione del copyright.

Da segnalare il progetto RoMEO,⁷⁰ che raccoglie le politiche editoriali adottate dai principali editori in campo scientifico-accademico in materia di copyright e *self-archiving*. Al suo interno vi è un database che consente di individuare gli editori che offrono agli autori la possibilità di mantenere la proprietà intellettuale delle proprie opere in modo da poter effettuare l'autoarchiviazione.

Non è un problema da poco conto, infatti, quello della circolazione negli archivi e-print delle multi-versioni dei documenti di ricerca, dei *data set* in seguito ad esperimenti, ricerche di gruppo, tesi di laurea e dottorato nelle università ove si strutturano modelli senza dubbio più articolati di copyright e dove si intersecano copyright dell'autore con quello dell'istituzione accademica.

⁶⁹ <http://www.doaj.org/>
<http://www.oxfordjournals.org/oxfordopen/>
<http://www.plos.org/index.php>

⁷⁰ <http://www.sherpa.ac.uk/romeo.php>

Ancora, in tema di learning objects e standards, vi sono numerose iniziative per la catalogazione di licenze d'uso dei contenuti digitali che girano sul web in modo da facilitare anche la comunicazione M2M (machine to machine) organizzando le clausole in una struttura semantica⁷¹.

ACAP è l'acronimo di *Automated Content Access Protocol*: il progetto (<http://www.the-acap.org>) ha portata globale e prevede l'impiego di **tag testuali** standardizzati. All'interno di questo vero e proprio "bollino digitale" sono racchiusi tutti i dettagli sulle modalità d'uso e di fruizione del contenuto "marchiato".

20. DIRITTO D'AUTORE “a legame debole” E “scritti di prossimità”: LINGUAGGIO, ORALITÀ, SCRITTURA, TECNOTESTI, TECNOREDAZIONE. NUOVA O ENTROPIA DELLA CONOSCENZA?

Ho esposto in precedenza che il modo di narrare i saperi è cambiato nel web. I linguaggi e la comunicazione sono ora come crisalidi!

La “teoria generale sull'e-learning” non deve convergere esclusivamente sul rapporto software/hardware, ma deve necessariamente spingersi al di là per non esserne dipendente.

E' un vecchio problema quello della subordinazione della conoscenza dalle tecnologie materiali...ed ora anche immateriali, ma è vero anche il viceversa, cioè che il *digital divide* più che essere divario infrastrutturale può essere pericolosamente anche un divario cognitivo: ad esempio il successo della banda larga dipende troppo dalla disponibilità di e-contents, come i motori dal petrolio, e piano piano ci si sta allontanando sempre più dal concetto di “risorsa informativa” gratuita per tutti, a partire da quelle detenute dalle pubbliche amministrazioni o dai Governi.

In tal caso l'immateriale, il knowledge è il materiale su cui si gioca la formazione e, purtroppo, anche nuovi progetti e processi di business.

Quando si parla di linguaggio del web solitamente si intendono i formati specifici come l'html o l'xml, il linguaggio come “tecnologia”.

In questo paragrafo, viceversa, viene espressa qualche riflessione sul linguaggio, i formati, la distribuzione web oriented, con strutture, tipicità, preferenze stilistiche, la funzione negli interventi di e-learning, nonché disciplina giuridica.

Più che mai le TIC hanno reso trasparente l'emersione, la formalizzazione ed i tracciati degli e-contents e del know-how di una comunità, organizzazione, gruppo. Una volta una gran mole di sapere veniva persa per sempre: non si può negare che ha un cospicuo valore il flusso di discussioni

⁷¹ <http://www.editeur.org/>
<http://www.diglib.org/preserve.htm#initiatives>

che una volta poteva rimanere nei corridoi o nelle aule degli Atenei o delle scuole che oggi troviamo negli strumenti di comunicazione sincrona ed asincrona .Una gran mole di repository, preziose risorse per implementare nuovi sistemi anche di knowledge management nelle istituzioni formative pubbliche e private. Sono mutati il trasferimento, la circolazione dei contenuti oltre che i supporti intaccando le convinzioni, le relazioni e le abitudini delle persone.

Ma oggi questo “insieme di contenuti” è all’attenzione di tutti dopo il disegno di legge sull’editoria....

Oggi gli *e-contents* dove li ritroviamo?

Anche nei:

- Forum di discussione⁷²/Mailing list⁷³/Newsletter⁷⁴
- Chat⁷⁵
- Blog⁷⁶
- Abstracts⁷⁷
- Eserciziari/quiz/questionari⁷⁸
- Epistolari⁷⁹
- Manoscritti⁸⁰

⁷² Tutto ciò che viene “pubblicato” nelle comunità virtuali è suscettibile di tutela se creativo ed originale. Gli esempi possono essere molteplici: se su un forum di discussione su Leopardi vengono “postati” contributi scientifici sul poeta ovvero in una community un iscritto propone proprie inedite liriche, non si vede perché le modalità di costituzione e veicolazione esclusivamente on line, la possibilità della modifica costante dell’*asset* debbano eludere la L.D.A.

Regolamento per l’accesso al forum visibile in URL: <http://www.explora.rai.it/>

“Art. 1

L'utente si impegna ad utilizzare i **Servizi di Community** solo per inviare o per ricevere messaggi e materiale appropriati. Nell'utilizzo dei Servizi, l'utente si impegna a non :

- accedervi senza il consenso dei genitori o di chi ne fa le veci, se minore di anni 18 ;
- diffamare, abusare, infastidire, dire il falso, minacciare o, comunque, a non violare alcun diritto di altri ;
- pubblicare, rendere noto, caricare, distribuire o diffondere argomenti, nomi, informazioni o materiale informativo non appropriati, irriverenti, diffamatori, non rispettosi, osceni, indecenti o illegali ed in particolare a carattere pedopornografico ;
- caricare file che contengano software o altro materiale protetto da leggi in tema di proprietà intellettuale (o da diritti di privacy) salvo il caso in cui l’utente possieda o abbia il controllo dei relativi diritti o abbia ricevuto tutti i necessari consensi ;
- creare collegamenti ipertestuali a siti a contenuto non appropriato, irriverente, diffamatorio, non rispettoso, osceno, indecente, pedopornografico o comunque illegale, ovvero a contenuto di per sé legittimo, ma di cui non possieda o abbia il controllo dei relativi diritti, né abbia ricevuto tutti i necessari consensi dai rispettivi titolari ;
- diffondere i dati personali di terzi, ivi inclusi il numero di telefono, l'indirizzo e l'email, conformandosi alle previsioni di cui al DLgs. 196/2003;
- caricare file che contengano virus, file alterati o altro software o programmi simili che possano danneggiare l'operatività di un altro computer;
- pubblicizzare o offrire in vendita merci o servizi per qualsiasi scopo commerciale ;
- condurre o far continuare indagini, giochi o catene di lettere ;
- scaricare file, inoltrati da un altro utente di un Servizio, che l'utente sappia, o ragionevolmente dovrebbe sapere, non possono essere distribuiti in tal modo ;
- falsificare o distruggere le attribuzioni agli autori, le comunicazioni legali, o comunque appropriate, o le designazioni relative ai diritti di proprietà intellettuale o le segnalazioni relative all'origine o alla fonte del software o di altro materiale contenuto in un file che è scaricato ;
- attribuirsi l’identità di un altro utente o soggetto, ivi inclusi i gestori, gli amministratori ed i moderatori dei Servizi ;
- limitare o inibire ad altri utenti l'utilizzo e il godimento dei Servizi .

Art. 2

RAINET S.p.A. si riserva il diritto di porre fine all'accesso da parte dell'utente al servizio di Community, in qualsiasi momento, senza preavviso, per qualsiasi motivo . RAINET S.p.A. non ha alcun obbligo di monitorare i Servizi .

RAINET S.p.A. si riserva tuttavia il diritto, in qualsiasi momento, di rivelare informazioni se ciò è necessario per conformarsi a leggi, regolamenti, procedimenti giudiziari o richieste governative, e di stampare, rifiutare di inviare, o rimuovere, qualsiasi informazione o materiale, in tutto o in parte, a sua esclusiva discrezione .

Art.3

L'utente riconosce e da atto che tutti nell'ambito del servizio di Community i messaggi inviati sono comunicazioni pubbliche e non private e che, conseguentemente, le sue comunicazioni possono venire lette da altri senza che l'utente ne venga a conoscenza .

Art. 4

L'utente deve essere cauto nel fornire informazioni che identifichino la sua persona o quella dei suoi familiari nell'ambito di qualsiasi Servizio. RAINET S.p.A. non controlla e non approva il contenuto, i messaggi o le informazioni che si trovano nella Community e, di conseguenza, RAINET specificamente non si assume alcuna responsabilità in relazione ai Servizi e a ogni azione che derivi dalla partecipazione dell'utente a qualsivoglia Servizio e ciò è espressamente riconosciuto dall'utente . I gestori e gli ospiti dei Forum non sono portavoce autorizzati da RAINET e il

- Materiale preparatorio
- Spazi e repository collaborativi per la condivisione di files⁸¹
- Opere di scrittura collaborativi
- Rassegne stampa⁸²
- Sondaggi
- Produzioni e verifiche dei corsisti in aula virtuale
- Database delle risorse on-line⁸³

loro parere non riflette necessariamente quello di RAINET .

Art . 5

L'utente, inviando messaggi, caricando file, inserendo dati o attraverso qualsiasi altra forma di comunicazione tramite il presente Sito, concede a RAINET S.p.A. il permesso di :

1 . utilizzare, modificare, duplicare, distribuire, trasmettere, rivelare al pubblico, eseguire in pubblico, pubblicare, concedere in sublicenza, creare lavori derivati, trasferire o vendere tali comunicazioni .

2 .concedere in sublicenza a terzi il diritto non limitato di esercitare i sopra citati diritti concessi in relazione alle comunicazioni . La concessione dei diritti di cui sopra include il diritto di sfruttare i diritti di proprietà intellettuale su tali comunicazioni inclusi, in via esemplificativa, i diritti di cui alle leggi applicabili sul copyright, sui marchi, sui marchi di servizio e sui brevetti .

Art . 6

...OMISSIS...

RAINET informa l'utente che il conferimento dei dati relativi a user name e ID é indispensabile ai fini della prestazione dei Servizi offerti dal Sito e che la mancata prestazione del consenso sarà di impedimento alla prestazione dei Servizi. Titolare del trattamento é RAINET S.p.A., via Teulada 66, 00195, Roma . L'utente può esercitare i diritti di cui all'art.13 del DLgs. 30 giugno 2003 n.196 (accesso, correzione,cancellazione, opposizione al trattamento, ecc .) rivolgendosi a RAINET S.p.A. via Teulada 66, 00195 . Dobbiamo anche informarti del fatto che gli applicativi software da noi utilizzati possono contenere la tecnologia "cookie" . I cookie hanno principalmente la funzione di agevolare la navigazione da parte dell'utente . I cookie potranno fornire informazioni sulla navigazione all'interno del nostro portale e per permettere il funzionamento di alcuni servizi che richiedono l'identificazione del percorso dell'utente attraverso diverse pagine del portale . I cookie presenti negli applicativi software utilizzati da RAINET sono di tipo anonimo e non sono riconducibili ai dati personali dell'utente. Per qualsiasi accesso al portale, indipendentemente dalla presenza di un cookie, noi registriamo il tipo di browser (es. Internet Explorer, Netscape) il sistema operativo (es. Linux, Windows, Macintosh) e (HOST e l'URL di provenienza del visitatore, oltre ai dati sulla pagina richiesta . Ai sensi e per gli effetti dell'art.1341, comma 2, cod.civ. l'utente dichiara di avere letto con attenzione e di approvare specificamente le regole contenute nell'art.1, art.2, art.4, art.5 .

Art. 7 L'accesso all'area Community sottende la presa visione del presente Regolamento e la sua integrale accettazione”.

Vedi anche Regolamento forum NEURONA visibile in URL: http://www.neurona.it/index.php/memento.paginas_fijas/pagina.reglas_uso_foros

⁷³ Ipotesi di clausola di trasferimento automatico di copyright per i contenuti presenti in una mailing list visibile in URL: <http://www.ilsoftware.it/condizioni.asp>

“15. **I contenuti diffusi tramite la "mailing list" de IISoftware.it sono di proprietà (copyright) della redazione.** Ogni uscita della "mailing list" può essere liberamente riprodotta in tutto o in parte, anche per la realizzazione di raccolte, banche dati, strumenti di riferimento, da qualsiasi utente ed ulteriore da qualsiasi altro soggetto anche non iscritto alla newsletter a condizione che sia esplicitamente apposta la seguente dicitura "tratto dalla newsletter periodica de IISoftware.it - www.ilsoftware.it". Tutti gli altri contenuti de IISoftware.it non possono essere in alcun modo riprodotti ma eventualmente solo "linkati"”.

^{74c} I materiali contenuti nella **Newsletter** di *Artdreamguide* non possono essere copiati, riprodotti, ripubblicati, trasmessi o distribuiti in nessuna forma. Ne è permesso l'uso personale e non commerciale purché siano riportate le indicazioni di copyright e di proprietà”. http://www.artdreamguide.com/adg/_nwle/_libr/regolo.htm

⁷⁵ 6.2 Contenuti divulgati dagli Iscritti

“L'Iscritto concede a Meetic una licenza d'uso dei diritti di proprietà intellettuale per i contenuti forniti dagli Iscritti ai fini della diffusione sul Sito Meetic.

Questa licenza comprende il diritto per meetic di riprodurre, presentare, adattare, tradurre, utilizzare a fini pubblicitari, commerciali o non commerciali, di dare in sub-licenza o di cedere i contenuti concernenti l'Iscritto (informazioni, immagini, video, descrizioni, criteri di ricerca etc) su tutto o una parte del Servizio Meetic (sul sito meetic, per mail etc) e/o nei mailing di meetic e in generale su tutti i supporti di comunicazione elettronica (e-mail sms, mms, eap, Internet, cd-rom o dvd-rom).

L'Iscritto autorizza espressamente meetic a modificare i suddetti contenuti al fine di rispettare la carta grafica dei

- F.A.Q.⁸⁴
- Community⁸⁵
- Motori di ricerca/directories⁸⁶
- Gruppi⁸⁷
- Mail⁸⁸
- Glossari⁸⁹
- Bibliografie

Servizi meetic o degli altri supporti di comunicazione presentati qui sopra e/o di renderli compatibili con le sue performance tecniche o i formati dei supporti indicati. Questi diritti sono concessi per tutto il mondo e per tutta la durata delle presenti Condizioni Generali d'Uso tra gli iscritti meetic e meetic stesso. All'iscritto è vietato copiare, riprodurre o utilizzare altrimenti i contenuti relativi agli altri Iscritti, tranne che per lo stretto utilizzo del Servizio per fini personali e privati". Da tener presente che le clausole predisposte da Meetic sono anch'esse protette da copyright, così come indicato nell'art. 1: "Le presenti Condizioni d'Uso sono di proprietà di Meetic. Pertanto, a titolo meramente esemplificativo, qualsiasi divulgazione, sfruttamento, rappresentazione, riproduzione o uso, parziale o totale, su qualsiasi mezzo, delle presenti Condizioni d'Uso, per scopi diversi dal mero uso personale, richiede la preventiva autorizzazione di Meetic. In mancanza di tale autorizzazione, il responsabile sarà perseguibile in sede civile e penale".

http://www.meetic.it/misc/terms_v.php

⁷⁶ BLOG MAGAZINE di LIBERO:

"La *paternità morale e intellettuale* dei contenuti selezionati è *riconosciuta ai singoli autori* che vengono citati all'interno di Blog Magazine con nick e link al blog di riferimento". Nel Blog-Magazine viene riconosciuta la paternità dell'opera, mentre nel:

BLOG di LIBERO:

"Gli utenti titolari dei Blog garantiscono a Italia Online s.r.l. e ai suoi partner la licenza illimitata, irrevocabile, esente da royalty di utilizzare, copiare, trasmettere, distribuire pubblicamente i contenuti pubblicati nei Blog" non viene operato simile riconoscimento, la cui clausola è ovvio viola le norme sul diritto d'autore.

Vedi anche blog sotto licenza Creative Commons: www.blogsfere.it

Vedi anche le seguenti policy della comunità del portale visibile in URL: <http://terms.dada.net/it/terms>

"**Copyright** -9.1 Il sito e le pagine web che lo compongono, le tecnologie e i codici sorgente e i servizi, le idee, i marchi e i loghi, la grafica, le fotografie, le animazioni, i video e i testi ed in generale qualsivoglia creatività contenuta nel sito o connessa ai servizi offerti tramite Dada.net sono proprietà di Dada o dei suoi Partner e non possono essere riprodotti, usati o rappresentati senza preventiva e formale autorizzazione di Dada o dei suoi Partner; i trasgressori saranno perseguibili ai sensi di legge. 9.2 I diritti d'uso a te concessi sui Servizi e sui contenuti e materiale diffuso tramite i servizi sono rigorosamente limitati a scopo privato e personale e limitatamente alle finalità del servizio e nell'ambito e per la durata dell'adesione a Dada.net. Qualsiasi altro uso è vietato salvo preventiva e formale autorizzazione di Dada. 9.3 I contenuti pubblicati dagli utenti sulle pagine messe a loro disposizione sono pubblicati e gestiti sotto la loro diretta responsabilità dell'utente. I blog o in generale gli spazi messi a disposizione degli utenti iscritti a Dada.net ai fini della pubblicazione e diffusione di contenuti pubblicati dagli utenti stessi potranno essere segnalati da Dada su altre pagine del sito. Al momento della pubblicazione del materiale, pertanto, autorizzi Dada alla diffusione tramite le pagine del portale o altri canali di diffusione di Dada.net dei contenuti e della creatività pubblicata dall'Utente. 9.4 **I contenuti pubblicati sugli spazi comuni e/o tramite i servizi (es Profili utente, immagini ecc) saranno invece da te concessi a Dada in licenza d'uso ai fini della erogazione e promozione del servizio.** La licenza concessa a Dada comprende, in particolare, il diritto di Dada di modificare l'aspetto grafico o il formato, riprodurre, rappresentare, adattare, tradurre, digitalizzare, pubblicare e diffondere sul Network di Dada e/o su altri canali di comunicazione propri o di partner del Servizio, comunicare via web, posta elettronica, mms, video e audio e/o e su altro e diverso strumento di comunicazione, e questo ai fini della erogazione del servizio ed al fine di pubblicizzare la tua presenza all'interno del Servizio. Questi diritti vengono concessi per tutto il mondo per l'intera durata prevista dalla normativa nazionale ed internazionale in materia di tutela dei diritti di autore. 9.5 Ti ricordiamo che non puoi copiare, riprodurre né usare in altro modo i contenuti ed in generale il materiale pubblicato dagli altri utenti se non per le strette necessità d'uso dei Servizi e a fini personali e privati".

⁷⁷ Come si scrive un abstract, in URL: <http://www.ece.cmu.edu/~koopman/essays/abstract.html>;

esiste un mercato degli "abstract": vedi URL: <http://www.multistudiomedia.net/abstract+congressuali+cd+rom.asp>

⁷⁸ vedi quiz coperti da copyright in URL: <http://www.cwi.it/showPage.php?template=articoli&id=18908>

vedi anche URL: <http://quizlet.com/> sotto licenza Creative Commons

⁷⁹ art. 93 L.D.A.

esempi:

http://codignola.scandiccicultura.it/temp_sezioni.htm#epistolario

- Recensioni
- Cataloghi di corsi
- Wiki
- Storyboards
- Sceneggiature
- Check-lists
- Immagini di testi, immagini di immagini⁹⁰

<http://www.stupormundi.it/Epistolario.htm>

⁸⁰ sono protetti dalla L.D.A.

⁸¹ esempi:

http://www.lvbeethoven.com/Midi/index_It.html

⁸² non è possibile la riproduzione di un articolo giornalistico (art. 65 L.D.A.; art. 2598 c.c.); è possibile, nel caso di rassegna stampa on line la riproduzione del titolo, dell'autore e della fonte, senza citazione di contenuti.

-rassegna stampa priva di copyright disponibile in URL: <http://www.scuolaer.it/page.asp?IDCategoria=153>

-rassegna stampa protetta disponibile in URL: <http://www.sophia.it/app/WebObjects/News.woa/wa/site?page=pressReview&uid=%2Bh4u4kA2MLPAqAMG&iss=55430&dli=6489682&srv=1583>

⁸³ Condizioni di utilizzo di una banca-dati di appunti visibile URL: <http://www.studenti.it/info/disclaimer.php> :

“4. Banca Dati degli Appunti4.1 Studenti.it offre, tra i suoi Servizi, la consultazione gratuita di una banca dati da essa costituita mediante la raccolta e organizzazione sistematica di testi e appunti attinenti ad argomenti di studio nelle scuole superiori e università Italiane, offerti in forma di Contributi dagli Utenti ("Banca Dati"). Con espresso riferimento a tale Servizio, Gli Utenti si impegnano ad una utilizzazione esclusivamente per scopi leciti e in ogni caso nel rispetto delle disposizioni di legge in materia di protezione dei dati personali, della proprietà intellettuale e del diritto d'autore, con particolare e non esclusivo riferimento agli artt. 102-bis e 102-ter della Legge 633/1941 relativi ai divieti di estrazione e reimpiego del contenuto della Banca Dati;4.2 Fatte salve le esclusioni di responsabilità di cui agli artt. 2 e 3, Studenti.it declina ogni responsabilità per danni, pretese o perdite, dirette o indirette, derivanti all'Utente per il download dei Contributi contenuti nella Banca Dati con espresso ma non esclusivo riferimento alla possibile trasmissione di virus informatici contenuti nei Contributi medesimi.

⁸⁴ esempi:

http://www.sit5.com/faq/faqitalia.htm#_Toc496714404

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

⁸⁵ TERMINI E CONDIZIONI D'USO DELLA COMMUNITY - Spazio WEB

“Italia OnLine fornisce 50 MB di spazio disco per le pagine web personali in un'area dedicata del dominio: digilander.libero.it agli utenti registrati. Lo spazio disco può essere utilizzato unicamente per files i cui contenuti non violino i diritti di autore o altro diritto di proprietà intellettuale o di esclusivo sfruttamento economico o le leggi e le norme in vigore. Non è pertanto permesso l'inserimento di immagini, filmati o file audio (come ad es. file MP3) coperti da copyright da produttori, case discografiche, compositori e interpreti. Ogni responsabilità sulla pubblicazione di file che violino i diritti di autore è a carico dell'autore del sito. Per quanto riguarda gli autori di brani musicali propri che vogliono distribuirli su web in formato mp3 suggeriamo la consultazione del seguente indirizzo: <http://www.siae.it>. Italia Online non è responsabile dei contenuti...”

Foto e Video

“Il servizio offerto dal portale Libero di Italia Online S.r.l. consente agli utenti di inserire liberamente le proprie fotografie e video (con o senza audio) nella Community.Italia Online non garantisce nè si assume responsabilità circa l'esattezza, la completezza, e in generale il contenuto delle foto e video inseriti direttamente dagli utenti all'interno della Community.

La responsabilità per l'invio e la pubblicazione è carico dell'utente, il quale, utilizzando il servizio, di fatto dichiara:

1) di essere maggiorenne;2) di essere consapevole che mediante l'invio di video (con o senza audio) l'utente si impegna a concedere a Italia Online S.r.l. il diritto e la licenza, non soggetti ad alcun compenso e non esclusivi, di utilizzare, riprodurre, adattare, pubblicare, distribuire, riprodurre ed eseguire tali video o fotografie e, in generale, di esercitare tutti i diritti collegati agli stessi fino all'eventuale revoca da parte degli aventi diritto. 3) Nell'inviare i propri video e/o fotografie l'utente:- garantisce che sono originali e l'utente è titolare dei relativi diritti d'autore;- garantisce che niente di quanto inviato ha carattere osceno, diffamatorio, blasfemo o viola i diritti o i diritti di proprietà di eventuali esecutori, nè i diritti morali, i diritti d'autore, i diritti di tutela dei dati personali, i diritti di pubblicazione o altri eventuali diritti di qualsivoglia terzo;- garantisce di aver ottenuto tutti i consensi e le liberatorie da tutte le persone aventi il diritto o la responsabilità di fornire tali permessi relativamente ai video e alle fotografie e al relativo utilizzo da parte di Italia Online S.r.l., e che né le fotografie, nè i video, nè la relativa riproduzione da parte di Italia Online comporterà la violazione dei diritti di terzi”.

- Mondi virtuali e web 2.0/applicazioni particolari come Twitter, Del.icio.us⁹¹, Digg⁹², etc...

Diversi di questi oggetti/strumenti sono corollari per svolgere attività di e-learning e possono funzionare come aggregatori/distributori di e-contents. Altri sono un ibrido tra education ed info/entertainment; altri ancora nascono direttamente come documenti *digital born*.

Tutti gli strumenti e le utility su esposti, alcuni dei quali potremmo chiamare “scritti di prossimità” inaugurano una stagione *a legame debole* con gli autori ed utilizzatori, e, dal punto di vista giuridico, è d’obbligo un cammino ulteriore rispetto alla qualificazione che solitamente viene

⁸⁶I motori di ricerca e le directories possono essere assimilati alle banche dati. Prima di utilizzare i risultati ordinati che restituisce un motore di ricerca è buona norma visualizzare il *disclaimer*. Per un esempio vedi URL: <http://www.incisivemedia.com/public/showPage.html?page=11524>

Termini di servizio del Motore di ricerca lavoro visibile in URL: <http://www.eurekajob.it/redazione/termini.jsp?actfoo=termini>

Motore di ricerca parlante per i non vedenti:

<http://www.brailenet.it/index.php>

“8. Copyright Tutti le informazioni, i testi e le immagini mostrate sul sito di eurekajob non possono essere copiate, archiviate, e ridistribuite da terze parti.

eurekajob al meglio delle proprie conoscenze non è al corrente dell'esistenza di copyright da parte di terzi su testi e immagini mostrati nel proprio sito. eurekajob si impegna comunque a rimuovere immediatamente dal sito tali contenuti, successivamente alla notifica di un copyright esistente”.

⁸⁷ GOOGLE: art. 4 di “Termini e condizioni d’uso di Google Gruppi”: “**I materiali all’interno del Servizio sono protetti da copyright e da altre leggi applicabili.** Il Servizio include sia materiali di proprietà o controllati da Google che materiali di proprietà o controllati da terze parti e concessi in licenza a Google (complessivamente, i “Materiali”). Google autorizza l’utente a visualizzare e scaricare singole copie dei Materiali unicamente per uso personale non a fini commerciali. All’utente non è concesso vendere o modificare i Materiali né riprodurre, visualizzare, diffondere al pubblico, distribuire o utilizzare i Materiali né utilizzarli in qualsiasi altra forma a fini pubblici o commerciali senza l’autorizzazione scritta di Google. Regole speciali possono applicarsi per l’utilizzo di determinati software e altri elementi forniti tramite i Servizi e verranno menzionate quando opportuno”.

Per visionare la legge sul copyright digitale DMCA specifica del prodotto, vedi <http://www.google.it/dmca.html>

BLOGGER utilizza le stesse norme di GOOGLE, <http://www.blogger.com/content.g>

⁸⁸ ALICE, nelle norme legali, ricorda all’art. 4 che la **Legge sul diritto d’autore non consente la riproduzione non autorizzata e la messa a disposizione del pubblico (anche attraverso condivisione di file, c.d. file sharing), di opere protette dal diritto d’autore**; pertanto ne vieta l’immissione in rete o lo scambio senza autorizzazione degli autori. Inserire link

YAHOO: art. 6, lett. g) delle Condizioni Generali per l’Utilizzo del Servizio, CGUS: “L’Utente si impegna a non utilizzare il servizio per caricare, pubblicare, inviare via e-mail o in altro modo trasmettere o diffondere un Contenuto che comporti violazione di brevetti, marchi, segreti, diritti di autore o altri diritti di proprietà industriale o/e intellettuale di terzi soggetti”.

Art. 7 – Avvertenza speciale per l’utilizzo internazionale: “Considerando la natura globale di internet, l’Utente si impegna a rispettare tutte le norme locali concernenti la condotta on line e i Contenuti. L’Utente si impegna a rispettare tutte le leggi applicabili concernenti la trasmissione dei dati e Contenuti esportati dal paese nel quale è residente”.

Art. 16 – Diritti di proprietà di Yahoo!: “L’Utente riconosce che il Servizio e tutti i software necessari utilizzati in connessione con Servizio (“Software”) son protetti dalle leggi in materia di proprietà intellettuale e/o industriale.

L’Utente inoltre conviene e concorda che i Contenuti riportati nelle inserzioni pubblicitarie o le informazioni presentate all’Utente dal servizio o dagli inserzionisti sono protette dalle norme in materia di diritti d’autore, marchi, brevetti o altri diritti di proprietà intellettuale e/o industriale”.

Art. 22 – Diritto d’autore e licenziatari: Yahoo!rispetta i diritti di proprietà intellettuale e/o industriale degli altri e richiede ai propri utenti di fare altrettanto. Ove riteniate che una vostra opera sia stata copiata o “trattata” da terzi all’interno del Servizio in modo da integrare una violazione delle norme sul diritto d’autore, vi preghiamo di fornire al Responsabile Copyright di Yahoo! Italia S.r.l. le seguenti informazioni tramite questo modulo.....”<http://it.docs.yahoo.com/info/utos.html> inserire link modulo è hotword, ricercare.....

⁸⁹ <http://www.senato.it/guida/28914/30560/30336/genpaginamenu.htm>

⁹⁰ vedi in URL: <http://www.bml.firenze.sbn.it/rinascimentovirtuale/pannello18.shtm>

⁹¹ <http://del.icio.us/>

⁹² <http://www.digg.com/login>

operata nel mondo tangibile e rispetto alla classificazione operata sub 10.5.

Soprattutto le applicazioni del web 2.0, già progettate per una forte interattività sfilano gli *assets* dalla paternità del loro autore.

In classe, in un'aula, in uno spazio fisico circoscritto ove solitamente si fa formazione non vi è stretta necessità di:

- impararne previamente la comunicazione, potremmo chiamarla “naturale”, che solitamente rientra già nel nostro patrimonio esperienziale, in contrapposizione ad una comunicazione “artificiale” di un corso di e-learning, la quale può atteggiarsi secondo un ventaglio di modalità inedite rispetto alle nostre cognizioni;
- ricercare nuove qualificazioni giuridiche e nuovo sistema di regole da applicare alla produzione scritta ed orale.

Cosa comporta e che tipo di oralità è quella delle aule virtuali, dei forum, della chat, degli strumenti di rete sociale che si atteggianno ad oralità-scritta, linguaggio mimetico della fretta e della sintesi?

Dove è l'oralità, dove la scrittura? Ogni testo è opera editoriale? Come si incardina la produzione innovativa, creativa, originale al suo autore?

“*Il passaggio dall'oralità alla scrittura e da questa all'elaborazione elettronica comporta un mutamento nelle strutture sociali, economiche, politiche, religiose, ecc.....*”. Così Ong problematizza. Ma non solo. La differenza tra oralità e scrittura non si esaurisce nella scelta tra due diversi canali comunicativi.

Il linguaggio tradizionale, convenzionale, così importante nell'apprendimento che destino avrà? Quale linguaggio, lessico, architettura testuale, registro linguistico si utilizzerà? Il *teacher discourse*, il linguaggio tipicamente usato dal docente in aula quali nuove vesti indosserà?

In un corso di e-learning può mancare del tutto l'oralità, a meno che non si decida di introdurre strumenti di comunicazione sincrona, ma comunque si tratterà di un'oralità diversa, soprattutto nel secondo caso, ove il testo orale dovrà essere “ri-concepito”, cioè depurato di quella ricchezza generata dall'estemporaneità della comunicazione in presenza.

Ovvero può accadere il contrario: corsi di e-learning con rientri in presenza in cui non si riscontra nell'oralità *face to face* lo stesso spessore rispetto ai file audio o video\audio archiviati.

Decisamente una cosa è il libro, altro la presentazione, spiegazione, analisi che fa un docente di quei contenuti del libro all'auditorio. Sullo stesso testo e circa lo stesso argomento possono esserci esiti in aula completamente diversi.

Bisogna avere consapevolezza della perdita della grande tradizione orale d'aula, della mutazione della “narrazione” come mezzo per la costruzione dei significati, la coesione culturale e

la loro successiva rappresentazione.

Parallelamente bisogna avere consapevolezza anche della perdita della capacità, per gli utenti e gli operatori, a saper riconoscere vecchie fattispecie editoriali sotto mentite spoglie, per districarsi circa la disciplina giuridica applicabile. Ad esempio un Blog, secondo il sentire comune, è un diario, quello che, fino a poco tempo fa, rimaneva custodito nel nostro cassetto e che oggi le NTC ci permettono di posizionarlo in una vetrina in modo ricevere feedback da utenti (interessati) sparpagliati per il mondo: se una volta c'era una narrazione "segreta" – diario – ed una narrazione "esposta" ad amici fedelissimi dello stesso fatto di vita, ora c'è quella "ufficiale" del Blog, ma questa è solo una riflessione! Bisogna imparare a chiamare le cose con il loro vero nome quando ci si imbatte nel diritto e nelle norme: è vero che dal punto di vista contenutistico il Blog è un diario, ma la sua forma è un'opera editoriale! Per eludere le norme non basta cambiare nome alle cose!

L'oralità che gira sul web è debitrice di una mancata promessa di cui si credeva fosse portatore il computer: in un articolo del 1996⁹³ si dava per imminente l'assemblaggio di un pc come *"compagno di vita, intelligente, docile, facile da maneggiare pronto a farci vivere in un mondo virtuale che possiamo creare a piacimento e...anche parlante.....il sistema attraverso una serie di fonemi chiave che percepisce quando l'utilizzatore legge ad alta voce un brano, è in grado di identificare chi parla"*. Si legge ancora che: *"una recente applicazione riguarda l'identificazione del telelavoratore da parte del datore di lavoro per essere certi che il lavoro non sia dato in subappalto.....per ora i fonemi che il computer può registrare sono quelli di una voce maschile, perché il pc parli al femminile ci vorrà ancora del tempo: sembra che le corde vocali femminili vibrino a una frequenza doppia di quella maschile, troppo rapida anche per i microprocessori più veloci"*.

Presagiva Nielson la fine del libro nel 2007, esortando, tra le righe ad avere ancora pazienza per qualche anno!⁹⁴

Ed in un'intervista⁹⁵, Howard Rheingold, osservatore raffinato, giornalista, scrittore che vive a S. Francisco, invitato a Mantova a partecipare alla settima edizione del Festival della letteratura, osservava: *"Non è un paradosso, penso anzi, che ancora per cento anni il libro sarà un perfetto contenitore per le idee. E' un'ottima tecnologia, superiore agli attuali schermi Lcd dei computer, anche se fare un libro e consegnarlo costa, mentre trasferire bit è molto più economico e inquinare sicuramente meno. In futuro, tra venti o cinquanta anni, senza dubbio la distribuzione digitale sarà superiore anche se i media tangibili sono qualcosa che i grandi produttori amano vendere"*.

Ma cos'è un testo?

TESTO: dal latino "textum", intessuto, intrecciato, che propriamente è il participio passato

⁹³ Il Sole24Ore – supplemento Atlante economico del 2000 – La nuova Multimedialità, luglio 1996, pag.31

⁹⁴ Nielsen, J., Web usabilità, Apogeo, 2000, pag. 5

⁹⁵ Il sole24ore – supplemento @lfa – 3 ottobre 2003

del verbo “texere”, tessere. Il testo è un “tessuto di parole”, ma non solo, di parole ed immagini, parole, immagini, suoni, etc., organizzati secondo certe norme. Testo, quindi, è un insieme di parole, ma oggi non esclusivamente grazie alle TIC, di forma unitaria, con un inizio ed una fine, e di senso compiuto, perché esprime in modo organico ciò che comunica su un certo atto o fatto ovvero su loro insiemi. “Il concetto di testo permette di unificare sotto un’unica denominazione un numero grandissimo di messaggi e di atti linguistici”⁹⁶, fino ad arrivare alla metafora in senso semiotico che consente di chiamare testo ogni comunicazione inscritta in un dato sistema segnico. Tutta la cultura può essere testualizzata⁹⁷.

L’evoluzione del concetto di testo è emblematica per comprendere cosa sia mutato nella comunicazione oggi.

Inizi del ‘900: “ Testo, ciò che è contenuto, parola per parola in un libro, in un’opera, in uno scritto, in una legge, ecc.:contesto, lettera, lezione, scrittura. Anche le parole che servono di base a un pezzo di musica; tutti i libri del diritto romano; passo della Bibbia, come argomento d’una predica. Testo autorevole, scorretto, interpolato, guasto, definitivo, ecc.,; testo a penna, libro manoscritto; postilla, aggiunta, nota. Chiosare, far chiosa, commento a un testo”⁹⁸.

Inizi del ‘700: “Testo: componimento principale, o particella di esso, a differenza delle chiose, o altri comenti, che vi fossero fatti sopra”.⁹⁹

Tradizionalmente oggi si rinvengono sei caratteristiche del testo:

- Intenzionalità
- Informatività
- Situazionalità
- Coerenza
- Coesione
- Intertestualità

e diversi tipi di testo:

- Testo verbale orale
- Testo verbale scritto
- Testo iconico
- Testo musicale

⁹⁶ Sensini, M., Il sistema della lingua, Arnoldo Mondadori Editore, 1996

⁹⁷ Beccarla, G., Dizionario di linguistica, Einaudi, 1996, voce “Testo”

⁹⁸ Premoli, P. Vocabolario Nomenclatore, Società Editrice Manuzio, Milano, 1912

⁹⁹ voce “testo” in “Dizionario della lingua italiana dell’Abbate D’Alberti di Villanuova” – Lucca MDCCCIV

- Testi multipli
- Iper testi
- Ambienti strutturati per la formazione
- Ambienti destrutturati – mobile learning.

Va senza dire che il nuovo tipo di testo (almeno così sembra) è oggi per la rete l'ipertesto¹⁰⁰, termine coniato da T.H. Nelson che nel 1965 lo definiva come scrittura non sequenziale che si dirama e consente al lettore di scegliere qualcosa che si fruisce al meglio davanti ad uno schermo interattivo.

L'ipertesto è suddiviso in parti o blocchi od "unità di lettura" ed è possibile accedere alle varie componenti mediante links, in modo da dare al lettore la possibilità di visualizzare in modo friendly i vari percorsi previsti dall'autore.

Pare rivolgere la sua natura all'aspetto "organizzativo" delle informazioni e con il termine "multimedia" ed "ipermedia" l'utilizzo simultaneo di più media o linguaggi, ma si tratta comunque, in entrambi i casi sempre di disposizione di conoscenze.

Pare rivolgere la sua natura all'aspetto "organizzativo" delle informazioni e con il termine "multimedia" ed "ipermedia" l'utilizzo simultaneo di più media o linguaggi, ma si tratta comunque, in entrambi i casi sempre di disposizione di conoscenze.

L'ipertesto di solito è dominato dal testo ed è visibile su uno schermo, è navigabile, ossia percorribile lungo varie direttrici; inoltre è basato sui collegamenti che possono anche aprire nuove finestre e contenere media diversi. In tal caso ci troviamo di fronte ai multi/ipermedia.

La sua coerenza non è data dalla successione lineare delle singole locuzioni, ma nella combinazione progettuale tra micro-testi. Per alcuni è una innovazione radicale e profonda, per altri no¹⁰¹.

Non dimentichiamo che anche l'indice analitico è un ipertesto, e questo ci dimostra che non è una scoperta recente.

Senz'altro nelle scritture che appaiono su un video (anche se la progettazione è diversa se la destinazione è per uno schermo 17 pollici o un palmare) l'ipertesto si rivela utile quando ci troviamo di fronte ad un testo troppo lungo per essere letto intero sullo schermo, quindi si preferisce suddividerlo e linkarlo.

Da non confondere con l'ipertesto è la "mappa mentale"¹⁰², proposta negli anni '60 da Tony Buzan¹⁰³, come una metodologia fedele all'attività di rappresentazione ed elaborazione del

¹⁰⁰ <http://www.eastgate.com/Hypertext.html>
<http://www.press.umich.edu/jep/06-03/McAdams/pages/>

¹⁰¹ Russo, L., Segmenti e bastoncini, Feltrinelli, 2000, pag. 90 e seg.

¹⁰² http://it.wikipedia.org/wiki/Mappa_mentale

¹⁰³ <http://www.buzanworld.com/>

pensiero umano; a differenza degli altri “testi”, tradizionalmente intesi, che hanno un inizio ed una fine, la mappa mentale segue una “geometria radiante”, in tal modo migliorando la memorizzazione e l’associazione concettuale. Inutile sottolinearne l’uso proficuo che può avere nella didattica!¹⁰⁴

Vi sono anche specifici tools e software per la costruzione più agevole delle mappe mentali¹⁰⁵.

Accanto all’ipertesto senz’altro può essere un sottoinsieme di testo un ambiente strutturato di formazione che consente la produzione e condivisione contemporanea di contenuti e sia fornito di una batteria di tools, ma altresì un ambiente destrutturato che presenti le caratteristiche su elencate di un testo.

La serie è crescente circa la complessità dell’architettura ed inversamente proporzionale al tipo di impegno che si richiede al soggetto in formazione: più strutturato è il “testo”, più ricca l’interazione ipermediale posta in essere dal progettista, più si abbandona l’editoria classica ed il linguaggio naturale, maggiormente le attività richieste al soggetto mutano verso il “televisivo”.

Quando media diversi, immagini, suoni, testi, animazioni, etc... sono integrati in un cd-rom, in un sito, un’interfaccia grafica, occorrono competenze ulteriori rispetto a quelle in possesso di uno scrittore, un grafico, un designer, un regista. Entrano in campo competenze quali la psicologia della percezione e della comunicazione, design multimediale, estetica del linguaggio, etc..

Occorrono altresì competenze ulteriori se si voglia qualificare giuridicamente gli e-content.

Il passaggio al web ha comportato la trasposizione di tutta questa babilonia di conoscenze su una home-page (della scuola, dell’Università, personale del docente, di qualche casa editrice...) spesso con editing nati per altra destinazione.

La trasposizione delle lezioni dallo stadio orale a quello scritto, stampa o “schiere di bit” che sia, significa una serie di mutamenti nella percezione, nella mnestica, nell’organizzazione dei processi mentali e del discorso, ristrutturazione dei meccanismi di condivisione delle esperienze non verbali in senso stretto, a prescindere dalla valenza contenutistica e dalla coscienza del nuovo mezzo che si utilizza.

Quanto le nuove scritture assomiglieranno al libro?

L’opera di trasporre le lezioni sul web, di verbalizzazione scritta del pensiero e dei contenuti, oltre a richiedere un processo di revisione, trasformazione e ristrutturazione, determina un vero e proprio passaggio di statuto giuridico in quanto reca in pectore la sua diffusione.

E’ possibile riprodurre in forma scritta una lezione sul rinascimento, una spiegazione sul teorema X, un corso di inglese o di statistica da far circolare su una piattaforma, ma ci si rende

<http://www.youtube.com/watch?v=MlabrWv25qQ>

¹⁰⁴ <http://www.mestierediscrivere.com/pdf/mappementali.pdf>

¹⁰⁵ elenco reperibile in: <http://www.mappementali.com/contributi/MMCom-TesiMappe-Parte4.pdf>

subito conto che alcuni contenuti si prestano più di altri, alcune discipline più di altre. Scrivere non significa più la stessa cosa! Comunicare non significa più la stessa cosa!

I segni e le parole che rimanevano sulla lavagna ed in aula ora girano sul web!!

Ma aggiungo:

Costruire delle lezioni, un corso, un modulo, ma anche tutta una serie di atti informativi, comunicativi, etc., riprodurre in forma scritta, anche se narrativa e dialogica l'attività non solo dell'aula, ma anche della struttura formativa, di un intero corso, di un ambiente, richiede una consapevolezza non matura perché le economie del mondo hanno ancora occhi ed orecchie tese, non essendo già passate alla fase decisionale; e comporta inoltre un nuovo "prodotto" anche dal punto di vista giuridico.

Scrivere un intero ambiente virtuale vuol dire pianificare e costruire un c.d. scaffolding, una struttura che individui i saperi, organizzi le conoscenze in modo da consentirne un agevole utilizzo, gestisca i flussi informativi e gli strumenti di accesso, definisca le attività, articoli le connessioni nella maniera ritenuta dal progettista più ottimale per determinati percorsi ed obiettivi di apprendimento.

La redazione è multipla:

dell'intero ambiente di apprendimento, intendendo per ambiente non solo la progettazione del contenuto complessivo da inserire nella piattaforma, ma la sceneggiatura totale inclusiva dei momenti di rientro in presenza in un corso blended, le attività di studio individuale,.....

- della piattaforma
- dei singoli testi
- ossia di macro e micro testi, ambienti polivalenti o misti.

L'e-learning può svilupparsi attraverso un sistema di editing ed authoring di learning objects, in groupware calati sui contenuti ovvero sulle dinamiche interazionali, così pure come in ambienti di management di corsi strutturati fino ad arrivare al broadcasting.

Per chi opera nell'e-learning senza dubbio sarà necessario fare i conti costantemente con competenze mutevoli, come la riformulazione da un testo parlato ad uno scritto; la riformulazione di un testo scritto ad un altro testo scritto che si avvale di altro medium, come il cellulare o l'i-pod, scrivere testi a diversi livelli di complessità per destinatari determinati, scrivere ambienti che siano governati dall'equilibrio verbalizzazione scritta/verbalizzazione orale ovvero da quello media/realtà/rappresentazione. Redigere testi per nuove forme di scrittura: i c.d. writely: scrittura in rete¹⁰⁶.

¹⁰⁶ <http://www.fckeditor.net/demo/default.html>
<http://www.writely.com/>
<http://www.zohowriter.com/editor.im>

Questi strumenti di scrittura sincrona di gruppo non hanno bisogno di installazione di software sul pc, bensì una connessione internet possibilmente a banda larga ed un browser compatibile.

O ancora testi complessi per l'Instant Messaging che è ormai uno strumento anche aziendale di comunicazione con il quale si possono condividere anche documenti o fogli di calcolo.

Si è evoluto il concetto di collaborazione e di produttività nel senso che l'introduzione pura e semplice della tecnologia non serve a nulla, anzi è fallimentare, così come l'approccio esclusivamente informatico.

Si è andati dalla rigidità verso una flessibilità della redazione: stesure provvisorie, tagli e spostamenti di parti del testo, misure e calibrature dell'ampiezza, rielaborazioni, confronti e collegamenti fra testi, articolazioni sempre mutevoli hanno sostituito, in certo modo la contrapposizione "bella/brutta copia".

Oggi è più semplice manipolare, rielaborare testi anziché partire da zero con penna e foglio. Ed è più semplice anche la gestione dei paratesti. Se precedentemente agli annotation tools ed ai word processors veniva richiesta una certa attività di progettazione molto più pensata che agita, oggi si può pensare un po' meno e riversare gran parte della progettazione del testo sulle differenti stesure, che possono mutare in pochi secondi con qualche "point and click". L'atto della scrittura viene scomposto non tanto nel tempo, quanto, soprattutto nello spazio. Può darsi che oggi sappia scrivere meglio chi sa ri-scrivere...

Ci sono innumerevoli strumenti oggi per la tecnoredazione: possiamo chiamarli editor di testo, annotation tools, strumenti per scrittura collaborativa, od altro ancora. Vi è un'intersezione direi infinita per editare.

Per annotation tools si intendono gli strumenti che ci riportano all'inizio di internet, quando la rete era concepita ed utilizzata come piazza collaborativa.

Possono essere utilizzati anche come sistema authoring stand alone ovvero come self-study environment, e sono software che consentono di aggiungere note o pezzi di testo ai documenti, sia on line che in un insieme di files condivisi.

Strumenti per scrittura collaborativa come "Collaboracio"¹⁰⁷.

Editor di testo come PSPAD¹⁰⁸, CritLink¹⁰⁹, un sw che permette di editare postille su ogni documento web, Annotator¹¹⁰, Inote¹¹¹, Amaya¹¹², iMarkup¹¹³..

E' capitato di leggere su varie fonti che, proprio in virtù di questa mobilità oggettiva e

¹⁰⁷ <http://www.nada.kth.se/cgi-bin/henrry/generator/COLLABORACIOCGI/COLLABORACIOstruct.cgi>

¹⁰⁸ <http://www.pspad.com/it/>

¹⁰⁹ <http://zesty.ca/crit/>

¹¹⁰ <http://www.ograh.com/en/pdfannotator/>

¹¹¹ <http://www.iath.virginia.edu/inote/>

¹¹² <http://www.w3.org/Amaya/>

¹¹³ <http://www.imarkup.com/>

sogettiva, i testi non sembrano essere oggi qualcosa di compiuto come in passato. In verità affermazioni del genere credo che confondano l'editing, la modalità di trasmissione e comunicazione con l'oggetto, il testo, che mai è stato tale. Semmai compiuta poteva e può essere solo l'operazione di stampa! Proprio la difficoltà di una stampa e la sua onerosità generavano fecondi impulsi di dinamismo, sviluppi, evoluzioni, aperture ulteriori nella mente degli stessi scrittori e dei lettori. Dalla fissità, dal momento della sua cristallizzazione il testo iniziava a vibrare e librarsi, a volgere lo sguardo "oltre" col desiderio di arricchirsi in nuove "fissità", che restituiscono ad altri spazi ed altri tempi ulteriori contenuti. Tutti i c.d. "nuovi testi" che possono facilmente essere stesi anche a più mani ed in tempi diversi rimangono tali...finchè non vengono stampati, ora come allora!

Ma questo non deve farci credere che sia in crisi il concetto di "autore" perché la circostanza che tutti possano diventarlo con troppa disinvoltura non fa dedurre de plano che nessuno è autore in senso giuridico.

La dommatica giuridica ha una consolidata tradizione sul tema, semmai non ce l'hanno i neo-autori, spesso inconsapevoli di essere tali!

21. SCENARI DI KNOWLEDGE MANAGMENT per l'e-learning

Entriamo quindi, ma da un'altra parte, nel campo minato della Knowledge economy.

E' noto che il diritto di autore ed i diritti correlati siano una spinta alla creatività e costituiscano uno stimolo per gli investimenti, accrescono la competitività, l'innovazione, l'occupazione, quindi il PIL, in quanto si crea un fecondo indotto di tipo industriale e commerciale.

Si legge testualmente nel "Rapporto innovazione e tecnologie digitali in Italia"¹¹⁴:

"Il progressivo spostamento del valore economico dalla produzione di beni a fattori intangibili (know how, brevetti, marchi, reputazione, ecc.), tutti riconducibili in ultima istanza a competenze, sta infatti ridefinendo profondamente la percezione corrente del capitale umano, non più solo forza lavoro intercambiabile ma centro di irradiazione del valore sia a livello di singola impresa che a livello di territorio.

Ecco dunque farsi largo nel lessico di impresa (ma anche, per astrazione, nel dibattito più avanzato sullo sviluppo dei sistemi territoriali) le nozioni di 'gestione della conoscenza' come sistematizzazione e sviluppo delle conoscenze degli individui di un'organizzazione e di "gestione, attrazione e mantenimento dei talenti", in grado di creare valore e innovazione attraverso l'uso

¹¹⁴ consultabile in:

www.innovazione.gov.it/ita/news/allegati/rappo_innovazione_italia091003.pdf, alla pag. 37

delle competenze”.

Anche un semplice catalogo di corsi od un insieme di sondaggi disponibili in rete, presentandosi come aggregatore di informazioni può divenire un vero e proprio “patrimonio informativo”.

Un’ istituzione formativa vincente oggi deve poter essere in grado di implementare un sistema di Knowledge management per l’e-learning, ossia delle metodologie, tecniche organizzative, anche esclusivamente attraverso l’ausilio delle TIC, finalizzato all’estrazione, raccolta, modifica, produzione, distribuzione, capitalizzazione del portafoglio di conoscenze presenti anche nelle persone, spesso inconsapevoli di possederle, quindi non codificate, immediatamente non trasferibili, ma soprattutto nei nuovi strumenti collaborativi, che permettono anche di mappare la distribuzione della conoscenza. Quest’ultima è fonte di vantaggio competitivo non solo per le imprese e le organizzazioni, ma anche per le pubbliche amministrazioni, pur se in questo settore certi modelli di concorrenza non sono ancora maturi.

Le tecnologie comunicative sono una leva, ma la gestione intelligente della conoscenza è essenzialmente questione di organizzazione e problema culturale; ogni struttura dovrebbe partire dal ripensamento del management degli “intellectual assets” per poi scegliere la soluzione più opportuna; e questo in tema di e-learning è strategico. Non si fa condivisione della conoscenza solo se ci sono gli strumenti tecnologici per farla.

Quando la conoscenza è strutturata, magari perché contenuta in un database convenzionale non sorgono particolari problemi per la fase di distribuzione e condivisione della stessa.

Ho già espresso, invece, delle considerazioni sulla conoscenza non strutturata, non formalizzata, che può essere “estratta” per essere poi riusata nell’e-learning. Il knowledge può divenire “creabile” anche attraverso le tecniche di Text Mining che servono a far emergere le informazioni ingessate nei documenti testuali.

Il Text Mining si differenzia dal Data Mining perché più complesso in fase operativa, in quanto deve fare i conti con i lessemi della lingua parlata. Secondo la definizione del CINECA consiste “*nell’applicazione di tecniche di [Data Mining](#) a testi non strutturati (agenzie stampa, pagine web, e-mail, ... più in generale a qualsiasi corpus di documenti) allo scopo di:*

individuare i principali gruppi tematici

classificare i documenti in categorie predefinite

scoprire associazioni nascoste (legami tra argomenti, o tra autori, trend temporali, ...)

estrarre informazioni specifiche (es: nomi di geni, nomi di aziende, ...)

addestrare motori di ricerca

estrarre concetti per la creazione di ontologie (ontology learning)”.

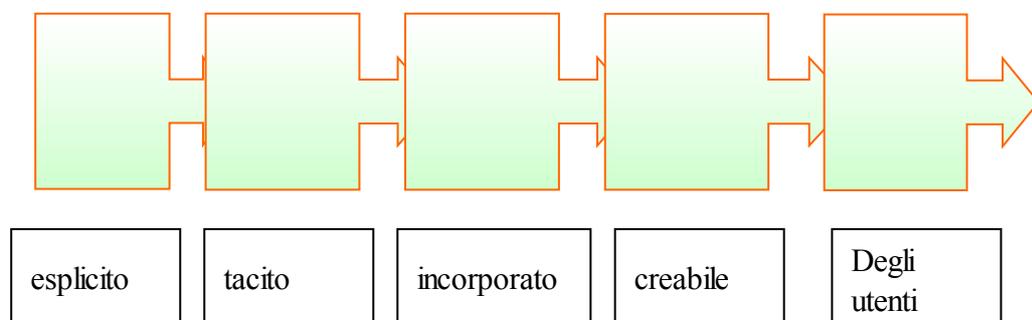
Perché implementare sistemi di knowledge management nell'e-learning?

1 – è utile ai docenti spesso restii a destrutturate e ristrutturare le tradizionali metodologie di lavoro

2 – parcellizzando le competenze nelle varie fasi (progettazione, erogazione, comunicazione, redazione, etc....) permette di definirne meglio i profili, le attività, le competenze richieste, la consistenza di ogni risorsa umana, in modo da poterne avere in ogni fase lo screening ed accrescendo il km dell'organizzazione. Non mancano le tecnologie per consentire di creare un database permanente che possa essere riutilizzato in modo da accrescere il capitale organizzativo ed evitare sprechi di risorse, realizzando una capitalizzazione di conoscenza, ossia una continua costruzione e creazione, un bene disponibile e fruibile all'interno dell'organizzazione (una rete di scuole, un consorzio, un ateneo). Sarebbe un repository sempre disponibile per chi volesse sperimentare percorsi di e-learning senza l'obbligo di creare i processi *ab inizio*.

I materiali dovrebbero essere classificati in modo da essere estratti e consultati secondo una precisa sequenzialità logica evitando ridondanze e secondo una complessità crescente per consentire lo svolgimento di tutta la serie di attività richieste al profilo di competenza (docente, tutor, tecnico, content-expert, comunicatore, progettista, etc...).

Il knowledge management diviene e-learning management.



A – knowledge esplicito (documenti, files, e-mail, ed ogni tipo di altra conoscenza formalizzata). In pratica soprattutto è la gestione documentale, quindi memorizzazione di qualunque file in un repository, ogni contenuto significativo ricevuto o prodotto, cartaceo, audio, video, etc...; successiva indicizzazione ovvero categorizzazione dei files per poter poi ritrovare ciò che interessa; gestione documentale, editing, modifiche; notifica agli interessati, all'utente, della modifica di documenti di interesse; collegamento logico e/o cronologico di documenti, annotazioni in calce.

B – knowledge tacito, non formalizzato; la cultura personale dei soggetti, la *experties* maturata, l'intuito, etc..., così fortemente ancorata alla persona ed ai gruppi, sempre inedita,

dinamica, contestualizzata, decentralizzata. Questa è davvero difficile da fissare, trattare e far emergere, sia per le persone fisiche, ma anche per un sistema software; però più l'organizzazione è modellata sulla reale mappatura delle competenze più semplice diverrà questo processo. Indagine quindi circa l'informazione sulle competenze, le attività svolte, le attività formative seguite, gli indici di performance, informazioni anagrafiche; le organizzazioni proprio da un punto di vista culturale hanno bisogno di qualcosa che vada oltre un "people finder", che solitamente si individua in una specie di elenco telefonico sulla rete, e questo per assegnare alla persona più adatta ogni singolo task (intesa come unità elementare di lavoro). In un modello molto avanzato il sistema può assegnare automaticamente tasks alle persone, quindi, una volta progettato l'albero delle competenze il compito può essere addirittura automatizzato.

C – knowledge incorporato nei processi e nelle procedure: (nelle performances di rete, nelle routine organizzative spesso definite da pratiche consolidate, nell'esplicitazione, formalizzazione, gestione dei processi, etc...), che si va a cercare ed estrarre come i diamanti nelle cavità della terra. Significa creare un modello di funzionamento dell'organizzazione. Non libri che contengono la descrizione dei processi, report, manuali, circolari, tabelle...

Attraverso un sistema di KM anche nell'e-learning si possono correlare documenti, attività, persone e quindi ricavare meta-informazioni. Correlare le attività, i documenti, i processi crea in automatico nuova conoscenza e si possono dedurre le competenze acquisite nel tempo da ciascuna persona, facendo decadere le competenze non più esercitate, enucleando le competenze prive di risorse, etc...

Ambiti di applicazione nelle p.a. sono anche, ad es.:

- il protocollo informatico
- la gestione e documentazione dei progetti
- l'automazione dei flussi documentali

D – knowledge creabile: nascosta tra le maglie dei lavoratori e dell'organizzazione, che, ad esempio, con rilievi statistici è possibile individuare. E' una conoscenza "in fase di decollo" che però rimane a terra se non si interviene per elicitarla.

E –knowledge degli utenti e gruppi di utenti: quando il KM si innesta in un processo di e-learning è più semplice che si aggiunga questo segmento di nuova conoscenza offerto dai fruitori del servizio.

Mai come in questa era l'informazione e la conoscenza sembrano essere illimitate, senza un pericolo imminente di *trust* ed, in un sistema di economia di mercato si presuppone che zone franche di "riserve", di profitto garantito non esistano più, ovvero, siano limitate il più possibile per consentire situazioni competitive di selezione qualitativa.

Detto questo, si può affermare che la società della conoscenza è sovrapponibile con la società della proprietà intellettuale? Per il momento decisamente no, ed il knowledge management nell'e-learning significa, in aggiunta, gestire le due aree (knowledge e copyright) che hanno modelli diversi di sfruttamento e di business.

22. PROPRIETA' INTELLETTUALE, PIATTAFORME DI E-LEARNING E BREVETTO: considerazioni iniziali sulla libertà delle idee

Vi sono dei padrini che pare portino alta la bandiera di alcune libertà.

Tra di loro vi è chi è più rappresentativo di altri, come Stallman, Boyle, Samuelson, J. Perry Barlow¹¹⁵, co-fondatore della "Electronic Frontier Foundation" (il quale ha sempre mirato alla creazione di un'entità per la tutela giuridica dei diritti di libertà nel cberspazio. Le sue pubblicazioni girano su decine di migliaia di siti web, tra cui una "*Dichiarazione di indipendenza del cyberspazio*"¹¹⁶ ed il testo: "*l'Economia delle idee*"¹¹⁷, adottato in molti corsi di diritto), così via: qualsiasi loro dibattito è fonte di confronti a catena, sulle licenze Creative Commons, GPL, brevetti, free-software e quant'altro in materia...

La dottrina giuridica dovrà ancora meditare a fondo per rivisitare il paradigma di "libertà nell'era dell'accesso".

Frattanto riceve tante sollecitazioni dai più svariati contesti, primo tra tutti sicuramente il movimento del Free-software, ma non solo.....

Anche la Commissione Europea ha istituito due programmi di sostegno alla ricerca per il software open source¹¹⁸: dovrebbe essere questo un sintomo del non allineamento della politica europea a quella americana di tendenza al brevetto.

Il progetto **SELF**, finanziato con il sesto programma quadro della Commissione Europea, è stato battezzato ad Amsterdam, ed è un acronimo che vuol dire Scienze, Education and Learning in

¹¹⁵ <http://homes.eff.org/~barlow/>

¹¹⁶ <http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html>

¹¹⁷ <http://homes.eff.org/~barlow/EconomyOfIdeas.html>

¹¹⁸ <http://europa.eu.int/idabc/>

<http://cordis.europa.eu/ist/st/index.html>

http://europa.eu.int/information_society/activities/opensource/index_en.htm

Freedom e dovrebbe servire per l'implementazione di una piattaforma per favorire l'utilizzo di Software Libero.

Interessante è altresì il rapporto dell'Unctad (Agenzia delle Nazioni Unite per lo Sviluppo), che nel rapporto 2003 sul commercio elettronico e sviluppo, al capitolo 4: "*Free and open source software- implications for ICT polity and development*", in cui si legge chiaramente una presa di posizione a favore del software libero come strumento di sviluppo economico.

In Italia, con il Decreto ministeriale del Ministro Stanca del 21 ottobre 2002 è stata istituita la Commissione per il software a codice sorgente aperto destinato in particolare alla Pubblica Amministrazione, e sulla G.U. del 7 febbraio 2004 è stata pubblicata la direttiva, sempre del Ministro Stanca, che fornisce indicazioni sulle modalità di acquisizione e predisposizione di programmi informatici; in tal modo le amministrazioni vengono incentivate a tener conto anche della soluzione tecnologica "open", ossia di tutte le applicazioni il cui codice sorgente può essere liberamente studiato, copiato, modificato e ridistribuito.

Un tema, tra gli altri, particolare che contribuisce ad un proficuo pensiero è quello che ruota intorno al brevetto software, e che, in tema di e-learning acquista tante problematiche aggiuntive.

Si possono brevettare piattaforme di e-learning? Ora è possibile anche questo ed il confronto è già ferratissimo!

Mentre ci sono iniziative "educational" che mirano verso la filosofia Free¹¹⁹ interventi massicci di sostegno al sapere open¹²⁰, dall'altra vi è la notizia rivoluzionaria della presentazione del brevetto no. 6,988,138¹²¹ al C.M.S. "Blackboard"¹²².

Risulta molto semplice violare le clausole del brevetto Blackboard, come si vede....

Al momento rischiano la denuncia per "patent infringement" le seguenti piattaforme:¹²³

ANGEL

Bazaar

Desire2Learn

dotLRN

eCollege AU+

IBM Workplace Collaborate Learning

LON-CAPA

Moodle

¹¹⁹ <http://www.selfproject.eu/>

¹²⁰ <http://oslo.usu.edu/>

<http://www.opencontent.org/>

¹²¹ <http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO2&Sect2=HITOFF&p=1&u=%2Fnethtml%2FPTO%2Fsearch-bool.html&r=1&f=G&l=50&co1=AND&d=PTXT&s1=6988138.PN.&OS=PN/6988138&RS=PN/6988138>

¹²² www.blackboard.com

¹²³ <http://mfeldstein.com/index.php/weblog/comments/378/>

Saba Learning Suite

Sakai

SumTotal Enterprise Suite

WebCT

23. segue: *STALLMAN ED I BREVETTI*¹²⁴

Questo contributo di Richard Stallman offertoci durante una delle sue incursioni in Italia è utile per cercare di comprendere alcune delle implicazioni che potrebbe avere l'introduzione e lo sviluppo dei brevetti nel campo dell'e-learning, nel senso di potenziale brevettabilità non solo del software dell'e-learning e per l'e-learning, ma anche delle piattaforme.

Secondo Richard Stallman¹²⁵ un brevetto è un monopolio creato per usare in modo esclusivo una specifica idea; negli S.U. ogni brevetto viene pubblicato dall'Ufficio Brevetti del Governo e comprende una descrizione non solo di un'idea, ma un elenco di varianti su quell'idea e nessuno ha il diritto di usare non solo l'idea, ma neanche le stesse specificazioni.

Un brevetto è completamente diverso da un copyright e le leggi dell'uno e dell'altro non hanno nulla in comune, vi sono solo alcune similarità; inoltre il termine "intellectual property" è ingannevole e viene male interpretato per riunire fittiziamente tutte queste leggi, sul brevetto, sul copyright ed altre fattispecie, per cui è una locuzione priva di un vero significato che induce la gente a pensare invece sulla stessa portata normativa. Vi è bisogno di differenziare e di trattare le materie in modo diverso, per cui lo stesso Stallman consiglia di non usare più la locuzione "intellectual property", che viceversa vogliono continuare ad utilizzare coloro che desiderano confondere le idee alle persone.

L'unica cosa che posseggono in comune è il concetto di "limitazione nella libertà d'uso".

Il brevetto negli S.U. dura venti anni e ha un costo molto elevato; inoltre è sempre esoso l'onorario che percepiscono gli avvocati americani specializzati nella compilazione della domanda di brevetto. Il brevetto del software utilizza idee che potrebbero essere implementate in altro software ed in questo modo limita lo sviluppo, la distribuzione e l'utilizzo di altro software finché dura il brevetto su quelle idee. E' un "frigorifero delle idee"!

Dal punto di vista dello sviluppatore che si trova a lavorare in uno Stato che brevetta software come gli Stati Uniti, la vita è molto difficile perché l'istruttoria della pratica dura diciotto mesi, ed in questo periodo non è possibile sapere cosa l'Ufficio brevetterà, pertanto può accadere che chi scrive del codice lo ritrovi brevettato da altri che hanno già avviato la procedura in precedenza; per cui bisognerà riscrivere codice diverso per ottenere il programma che si era pensato. Non vi è possibilità durante l'istruttoria, prima della pubblicazione, di sapere se quel

¹²⁴ mia traduzione libera da un suo intervento a Napoli all'Università Federico II nel 2006.

¹²⁵ <http://www.nonluoghi.info/nonluoghi/modules.php?name=News&file=article&sid=837>

codice che si sta scrivendo è coperto da brevetto.

Inoltre non si possono studiare tutti i brevetti concessi prima di iniziare a scrivere nuovo codice inedito, in quanto è materialmente impossibile. Per di più il sistema comporta che i brevetti siano sempre più farraginosi ed ingannevoli, e capire quello che gli avvocati hanno voluto scrivere e ciò che significa è davvero complicato, se non addirittura impossibile. Sono scritti in un contorto gergo legale e le parole spesso non riflettono il contenuto. Sono così difficili da leggere e capire che ormai negli S.U. nessuno più li legge!.

I brevetti non spiegano il modo in cui è stato fatto qualcosa, ma un orribile modo di fare qualcosa che asseconda il monopolio o i monopoli del settore. Gli avvocati che lavorano alla loro stesura sono talmente furbi e farraginosi nella redazione che spesso gli ingegneri, leggendo il brevetto, non vi riconoscono i propri algoritmi. Questo comporta che è ancor più difficile sapere l'area coperta dal brevetto, ossia le schiere di idee e variazioni su quell'idea; è una serie di cerchi concentrici che fa sì che chi non vuole incorrere nelle sanzioni previste deve allontanarsi il più possibile da quell'area protetta dal brevetto.

La prima possibilità è quindi quella di evitare il brevetto, quindi non utilizzare quell'idea, il che, in tema di algoritmi può essere facile o difficile. Quando parliamo di algoritmi brevettati, come è accaduto per LZW onde evitare difficoltà, semplicemente bisogna evitare di usarli.

Delle volte è brevettata unicamente una caratteristica, come una funzione sola di un word processor; orbene, se si sta sviluppando proprio un word processor bisogna fare a meno di implementare quella funzionalità, perché coperta da brevetto, ma ciò comporta che gli utenti non saranno soddisfatti di quel prodotto privo di quella funzione specifica.

Le forti pressioni internazionali non vogliono scalfire questo sistema di brevetti, che ormai è ben lontano dal suo scopo iniziale, di pubblicizzazione e pubblicazione per essere utile agli altri.

Altro problema è la licenza; chi non è titolare del brevetto può chiederla, ma il titolare non è obbligato a concederla. Oppure si è disposti a concederla ad un prezzo elevatissimo. La licenza "Natural Order Calculation" era il 5% del prezzo di vendita di ogni *spreadsheets*, per cui gli sviluppatori di natural order calculation avrebbero dovuto pagare molte licenze per sviluppare nuovo software e metterlo in vendita: una licenza per ogni caratteristica. Pagare due o tre licenze può far fallire le società degli sviluppatori, soprattutto quelle piccole. Le grandi società non hanno problemi; IBM ha oltre 40.000 brevetti. E' un circolo esclusivo tra grandi e neppure un genio può arrivare a sfidare questi giganti. Il brevetto in questo sistema quindi non protegge il piccolo inventore, a parere di Stallman, anche se c'è chi vuole farci credere il contrario. Quasi il 90% delle nuove piccole imprese nel campo falliscono nel giro di due anni e forse anche per questo; il piccolo sviluppatore, il piccolo genio non diventerà mai ricco, perché sarà schiacciato dalle grandi imprese. Costui può recarsi da grandi società con un brevetto, ma si verifica che sicuramente questa società

tirerà fuori decine di brevetti che coprono le caratteristiche di quello del piccolo genio, e non c'è via di uscita. Era un sistema che poteva andar bene un paio di secoli fa e che diviene sempre più perverso!

Solo un soggetto può mettere in crisi le holding come IBM, delle compagnie più piccole che svolgono il servizio di "law suite"; sono compagnie "parassite dei brevetti", titolari di qualche altro brevetto che iniziano delle procedure di ricatto o di azioni legali denunciando l'uso di qualche software privo di licenza il cui brevetto è in loro possesso; spesso le grandi compagnie preferiscono pagare pur di non intraprendere azioni legali in merito. Anche IBM delle volte paga per questi avvisi che riceve.

Se si parla con gli avvocati americani asseriscono che il sistema dei brevetti negli S.U. è perfetto, ma ovviamente parlano così perché non esistono brevetti corrispettivi sulle modalità di lavoro di un avvocato, ad esempio come impostare una lettera o convincere un giudice della bontà di una loro tesi. . .

Inoltre, ormai, è stato relegato in un angolino il concetto di "ovvio", per cui si brevetta anche l'"ovvio". L'Ufficio Brevetti Statunitense prescrive che non bisogna registrare una cosa "ovvia"; lo dice, ma poi non viene eseguito perché c'è un giro di affari troppo grande e la circolazione delle idee viene ulteriormente compressa. L'idea di "ovvio" scende sempre più in basso allargando il campo dei brevetti fino a quel livello. Es. alcuni cambiamenti sono detti "if statment" per cui viene brevettato un gioco e tutte le varianti anche non rilevanti, ovvie, più che ovvie, ogni caratteristica viene brevettata

Negli S.U. chi vuole evitare le sanzioni conseguenti alla violazione di un brevetto può anche intraprendere un'azione legale quando si reputa che si tratti di brevetti poco chiari ovvero quando il software non corrisponde ai criteri scritti nel brevetto, oppure ancora quando si reputa si tratti di qualcosa di "ovvio", ma tutto questo è davvero difficile perché si è nel campo dell'interpretazione. Per provare ad invalidare un brevetto poi ci vogliono molti soldi.

Pertanto lo sviluppatore che magari ha lavorato ad un progetto software per molto tempo, che sembra ricadere in una di quelle serie di cerchi concentrici di altro software coperto da brevetto, se non prova l'azione di nullità ovvero se non può prendere una licenza, deve abbandonare tutto il suo lavoro. Calpestare un brevetto è peggio che mettere i piedi su una mina perché le ripercussioni ci sono per venti anni. Se, come detto in precedenza, che prendere visione degli oltre 100.000 brevetti è pazzesco, violare un brevetto è peggio.

Che differenza c'è tra brevettare il software o qualcos'altro che appartiene ad un campo ingegneristico diverso?

Bisognerebbe che ogni campo avesse le sue regole? Il software ha bisogno di regole sue? Certamente quello del software è il più penalizzato.

I brevetti sui farmaci hanno funzionato per molto tempo: un brevetto copriva l'intera formula di un farmaco e quindi il sistema era semplice. Per ogni nuovo farmaco un nuovo brevetto unico e le violazioni erano infrequenti. Anche i brevetti dei farmaci si sono spostati, ma non tantissimo. Negli altri campi sono andati molto più avanti. Il software è quello che è in prima linea a causa della massima, infinita combinazione possibile di idee, per la peculiarità del lavoro, perché si lavora con componenti che non sono materia fisica tangibile avente un fine ben preciso, una funzione precisa.

Per quanto riguarda il software è importante anche la funzione intermedia del prodotto, non solo il risultato finale: questa è la sua particolarità, ma gli sviluppatori subiscono un "set" di regole non adatto al loro lavoro.

Altro noto cavallo di battaglia in tema di libertà è il concetto di Free-software, fattispecie composta che si articola nella possibilità coeva di esercizio delle seguenti famose quattro libertà, le quali partono per Stallman da quella 0; proviamo a rileggere le quattro libertà, già analizzate a fondo nel capitolo 9, pensando ad un *setting* formativo di nuova generazione che si avvalga di piattaforme di e-learning con repository di contenuti didattici digitali:

0 – di eseguire il software per qualunque scopo voglia l'utente, non solo per quelli previsti dallo sviluppatore;

1 - di studiare e modificare il codice sorgente senza restrizioni;

2 - fare copie e distribuirle;

3 - distribuire versioni modificate del software.

Dire *Free-Software* vuol dire la inscindibilità delle quattro libertà; allo stesso modo come l'art. 2082 del codice civile prescrive che per acquisire lo statuto dell'imprenditore in Italia la persona che esercita attività d'impresa deve avere quattro caratteristiche: l'attività deve essere suscettibile di valutazione economica, deve essere esercitata in modo professionale, organizzata, al fine di produrre o scambiare beni o servizi. Mancando un solo requisito la persona fisica non ricade nello statuto dell'imprenditore commerciale; mancando una sola delle quattro libertà il software non è Free!

Tutte e quattro si atteggiavano, secondo Stallman, come quattro rispettivi diritti umani, quindi *trans-tutto*, oltre confini statuali, temporali, di holding, di organizzazioni internazionali....., con dignità pari al diritto al nome, alla vita, alla libertà personale, etc...

Vi è quindi un'idea di sviluppo, che non è tale per la società se non accompagnato dalla solidarietà e se l'utente deve rinunciare a qualcosa nell'utilizzare un programma. La risorsa più importante non è rappresentata tanto dalle cose materiali o dalle tasse, ma è di ordine psico-sociale, lo spirito di aiutare gli altri ed accrescere le libertà degli altri, alla stessa stregua di quello di cui sono portatrici tante religioni ed in ciò sta la differenza tra una società positiva ed una "dog-eat-dog-

society”.

Il software non libero, viene etichettato in questo modo per una serie di ragioni, secondo il pensiero di Stallman:

- perché divide gli utenti dal software;
- perché nessuno può vedere il programma, studiarlo, verificarne tutte le funzionalità, modificarlo, e neppure, per sola curiosità indagarne la struttura;
- perché lo sviluppatore di software proprietario, non free, ha sul mercato più potere dello sviluppatore Free;
- perché impedisce agli utenti di prendere delle decisioni prese ex-ante dagli sviluppatori: il c.d. “digital restriction management”, quando il software non permette all’utente di effettuare alcune funzionalità, come, per esempio, aprire un file, stamparlo, etc..., significa che le energie dello sviluppatore sono state finalizzate alla restrizione di diritti e possibilità per gli utenti.

La libertà di usare il programma è essenziale all’utente per poter avere il controllo del proprio p.c.

I programmi non-free spesso limitano la gestione sulle modalità e sulle finalità. Alcuni software controllano le copie che si possono fare dello stesso.

Windows XP ha, ad es., delle funzionalità che tracciano l’utente e le sue attività, come quando viene effettuato un upgrade ed il s.o. invia alla Microsoft in forma criptata la lista di programmi che sono installati sul p.c.

E lo stesso vale per Windows Media Player e Real Player.

Un software non free costringe l’utente lungo un percorso obbligato, come un labirinto con una sola uscita, oppure un tour operator in un viaggio costrittivo, e questo si riflette immediatamente sui mercati che risultano essere con molti monopoli.

Libertà non significa quindi scegliere tra monopoli e risulta inappropriato persino il verbo “scegliere” quando si tagliano tante componenti ad un concetto così nobile.

Componendo un po’ alla meglio il variegato apporto circa la libertà delle idee, la libertà di creare, di utilizzare senza restrizioni, si può affermare che il paradigma da tener sempre presente, fatto proprio dai padrini della libertà della e nella rete, in prima linea è la differenza tra il “trarre vantaggio” ed il “contribuire” alle idee, quindi al lavoro altrui.

La didattica tradizionale e l’”aula” forse, se non sono mai cambiate per centinaia di anni, sarà stato anche perché hanno fatto proprio questo assunto e non ne hanno calpestato la logica.

L’e-learning e la didattica di rete, i corsi on-demand e le e-lessons, le nuove *digitalidentity* scompaginandone il format complessivo, a quali paradigmi faranno riferimento?

Un paradigma nuovo è senza dubbio quello afferente al mondo *open source*.

La produzione del software *open source* sta operando come per “generalizzare”, trasferire il

fenomeno verso tutti gli aspetti della società basata sulla conoscenza elettronica.

Spesso riferito a un singolo contenuto *open* o all'accesso *open*, promette di portare un importante accrescimento nella qualità dell'educazione sia nel campo tecnologico che in quello metodologico.

Se l'O.S. conviene sull'assunto che considera la conoscenza non come proprietà esclusiva di quelli che hanno l'anno scoperta/prodotta (e che questi ultimi, nella condivisione, ne beneficeranno, in termini di *feedback* positivo) vuol dire che metodologie e organizzazioni collaborative, standards per protocolli di comunicazione, *formats* per immagazzinare dati, dirette verso un'infrastruttura digitale accessibile liberamente, dovranno coniugarsi con una disciplina tecnica e legale conforme al paradigma *open* mirato a progettare, assemblare, mantenere e consegnare CCD ed e-contents, e dove anche la distinzione tra produttori ed utilizzatori diviene labile.

In tale ambiente (nel senso più lato possibile) *open source* superando le barriere normative, istituzionali e delle holding, il denominatore comune potrà essere la produzione tra pari, in cui ogni luogo sarà innovazione progressivamente verso gli utenti, in modo da inaugurare un nuovo sistema economico.

Trasportando in un contesto educativo questo altro paradigma, risulteranno accresciute le libertà degli utenti, incoraggiata la naturale condivisione dei contenuti digitali educativi di più alta qualità e fornita agli utilizzatori una piena e più forte influenza sulle direzioni future dell'ICT, accentuando il ruolo attivo degli insegnanti nello sviluppare e fissare consapevolmente le proprie metodologie e strumenti di lavoro.

E' chiaro che imprescindibile è l'incoraggiare gli studi sulle nuove tecnologie e metodologie finalizzate però ad una conoscenza accessibile e riusabile, prestando particolare attenzione alle traduzioni, alla condivisione lessicale e semantica, alle localizzazioni. Mantenere, collegare, valutare, sperimentare un paniere di tecnologie software disponibile per creare, usare, riusare oggetti di conoscenza e sessioni di e-learning. Lavorare molto sulle fattispecie di licenza aperta per i contenuti digitali, non tralasciando il dibattito dottrinario e giurisprudenziale nazionale, ma volgendo lo sguardo verso più ampi orizzonti e rielaborando le migliori pratiche.

In questo orizzonte prende piega un altro pensiero di Stallman, anzi, quella che definisce una vera e propria "campagna di terrore", tendente a pietrificare l'attuale condivisa definizione di "pirata", che mette in azione una leva di tipo psicologico ed inculca paura e terrore associando l'attività di copia ad un saccheggio

24. segue: BOYLE ED IL DIBATTITO DOTTRINARIO SULL'INTELLETTUAL PROPERTY

Se a livello di Unione Europea c'è stato un iter normativo diretto ad un'omogenea armonizzazione e regolamentazione dei marchi, del diritto d'autore e del brevetto, a livello internazionale vi è un confronto sempre più incandescente che ha come protagonista, tra gli altri, James Boyle, docente di diritto presso la "Duke Law School" e co-fondatore del "Center Study of the Public Domain", redattore di saggi che sono oggi un punto di riferimento imprescindibile sul campo, come: "The second enclosure movement and the construction of the Public Domain"¹²⁶ ed "A Manifesto on Wipo and the future of Intellectual Property"¹²⁷.

Il prof. Boyle è, pertanto, un altro protagonista eccellente sull'I.P. Di seguito riporto una libera mia traduzione del secondo scritto su menzionato, il Manifesto, che è il suo tentativo di portare l'attenzione su un più accurato e democratico esame riguardante alcuni problemi urgenti nella politica internazionale della proprietà intellettuale. È stato preparato per un meeting sul futuro di WIPO, tenuto a Ginevra nel settembre 2004 dall' Open Society Institute, dal Consumer project on Technology e dal Duke Center for the Study of the Public Domain, ma rappresenta solo i suoi punti di vista. Esso tenta di comprimere in alcune pagine, per un pubblico non specialista, problemi a cui sono stati dedicati tomi enormi; in questo manifesto molti argomenti sono stati trattati poco o complessivamente ignorati perché ha ritenuto che abbiano ricevuto attenzione sufficiente altrove.

Si legge nel manifesto che le leggi sulla proprietà intellettuale sono la forza giuridica dell'era dell'informazione; esse riguardano tutto, dalla disponibilità ed il prezzo dei farmaci per l'AIDS ai modelli di sviluppo internazionale, all'architettura della comunicazione in internet. Il prof. Boyle sostiene che ci sono errori sistematici nella politica contemporanea sulla proprietà intellettuale e che Wipo ha un ruolo importante nel contribuire a correggerla.

Tradizionalmente quelle leggi sono state fatte in modo pattizio con l'aiuto dello Stato tra le industrie interessate di "prodotti" – medicine, film, libri i cui creatori e distributori ricevono incentivi dai diritti della proprietà intellettuale. Tuttavia i diritti della proprietà intellettuale non sono fine a se stessi. Il loro scopo è di fornirci un sistema decentralizzato di innovazione in campo scientifico e culturale: nessun ente governativo dovrebbe selezionare i libri da scrivere o esprimere opinioni incontrastate su quali tecnologie sviluppare. Invece la creazione di monopoli legali limitati detta diritti della proprietà intellettuale, fornisce lo strumento per proteggere e remunerare gli innovatori sia in campo artistico che tecnologico, incoraggiando le imprese a produrre prodotti di qualità e permettendo ai consumatori di fidarsi dell'identità dei prodotti che acquistano.

Viene auspicato dal prof. Boyle che le leggi di copyright, brevetto e marchio provvedano,

¹²⁶ disponibile in: <http://www.law.duke.edu/journals/66LCPBoyle>

¹²⁷ disponibile in: <http://law.duke.edu/pd/about.html>

almeno in alcune aree di innovazione, a che i diritti siano regolati su livelli equi, né troppo ampi né troppo stretti.

L'organizzazione mondiale della proprietà intellettuale, o WIPO, è stata costituita sul tentativo di promuovere e armonizzare le leggi sulla proprietà intellettuale a livello internazionale, sebbene l'attuale responsabilità dell'organizzazione all'interno del sistema U.N. sia significativamente più vasta: "promuovere l'attività intellettuale creativa e...facilitare il trasferimento di tecnologie relative alla proprietà industriale per lo sviluppo dei paesi al fine di accelerarlo economicamente, socialmente e culturalmente"; WIPO ha soltanto 38 anni ma la sua storia ci riporta indietro di 120 anni, ai trattati di Parigi e Berna. Durante quel periodo WIPO e i segretariati internazionali suoi precursori hanno svolto un lavoro di grande rilievo. Ma dal 1883 i tempi sono cambiati, persino da quando nel 1970 la stessa WIPO fu fondata; allo stesso tempo alcuni vecchi insegnamenti della legge sulla proprietà intellettuale sono stati all'apparenza dimenticati. Ma sono necessari cambiamenti fondamentali sia di ruolo che di attitudine (atteggiamenti) se l'Organizzazione vuole perseguire il suo scopo reale, ossia la promozione dell'innovazione nel campo scientifico, tecnologico e culturale a favore delle persone del mondo.

Il prof. Boyle parla di "cultura massimalista" dei diritti e lamenta una mancanza di equilibrio; infatti dal momento che la protezione della proprietà intellettuale si è espansa esponenzialmente per ampiezza, portata e termini negli ultimi trent'anni, il principio fondamentale di equilibrio tra il Public Domain e l'ambito della Proprietà sembra essersi perso ed i costi di questa perdita di equilibrio ritiene siano inquietanti, come i costi della pirateria che sono al centro della politica internazionale. Sembra quasi che ci sia la volontà di eliminare il settore pubblico. I diritti d'autore e i brevetti erano tradizionalmente pensati solo per conferire i diritti di proprietà, rispettivamente di espressione e di invenzione, ma l'evoluzione normativa attuale sta rapidamente abbandonando questa "ratio". Inoltre, poiché queste leggi differiscono da Stato a Stato, si sta tentando di armonizzarle soltanto verso l'alto, adottando protezioni più forti, termini di copyright più lunghi, maggiore copertura dei brevetti. Ossia la politica della proprietà intellettuale è sotto l'influenza della cultura massimalista dei diritti, retta dalla convinzione che nel processo di innovazione più diritti ci sono e meglio è. Come organizzazione specialistica della materia WIPO dovrebbe, secondo Boyle, allo stesso modo essere relativamente immune dal considerare erroneamente che la politica della proprietà intellettuale dovrebbe mirare verso diritti sempre più consistenti, ma la tendenza preoccupante è una specie "di corsa alle armi" dei diritti dell'I.P.y. In tal modo WIPO abdicerebbe al ruolo che potrebbe e dovrebbe avere, rappresentando gli interessi e le attitudini di una gamma stretta di affari, anche con poca attitudine democratica, perché l'agenda massimalista non è una buona politica né per il mondo sottosviluppato, ma neppure per quello sviluppato. Sarebbe importante che si adottasse una politica garentista dei diritti minimi, e non

costrittiva entro “diritti massimi”, che Boyle etichetta “taglia extra-large” e che consentisse una certa flessibilità. Le regole della proprietà intellettuale non solo interessano un pubblico differente, ma implicano valori differenti: producono effetti diretti e misurabili sulla protezione della privacy, sulla libertà di espressione, sulla progettazione dell’infrastruttura e delle comunicazioni, sull’accesso all’istruzione e sull’eredità culturale. Se la linea di condotta della politica fosse solo uno sforzo tecnocratico per facilitare gli interessi delle compagnie interessate, non ci sarebbe problema, ma non si può non fare i conti con la tecnologia delle comunicazioni che oggi è posseduta da miliardi di cittadini che hanno capacità di riproduzione e distribuzione, una volta riservate ai grandi dell’industria. Internet oggi è la più grande tecnologia del linguaggio mai inventata, con un potenziale talmente grande da permettere libertà di espressione a coloro che non posseggono una macchina tipografica o una stazione televisiva, ma le attuali regole dell’I.P. al momento impediscono la capacità di internet di generare attività intellettuale, incoraggiare nuovi metodi di innovazione e distribuire universalmente cultura e formazione. Internet permette oggi di sognare di offrire ad un pubblico globale l’accesso ai materiali educativi, culturali e scientifici nel mondo e le regole della proprietà intellettuale dovrebbero abbracciare questa ipotesi, piuttosto che legiferare nel senso che internet divenga un mezzo un po’ meno democratico. E’ chiaro che la regolamentazione è inscritta in una forma tecnologica ed entro essa deve trovare composizione. E’ determinante, secondo Boyle, recuperare l’intuizione all’origine delle leggi sulla proprietà intellettuale, e cioè che non sono i diritti che generano il progresso, ma l’equilibrio tra i diritti ed il dominio pubblico, un equilibrio che è altamente dipendente dal contesto. Dice Boyle: *“la taglia unica non può stare bene a tutti”*. Questo dibattito va oltre WIPO, ma implica comunque la necessità di riorientare la missione di Wipo, che dovrebbe svolgersi con sette principi:

➤ equilibrio;

tra il regno del materiale protetto e quello afferente al dominio pubblico. Quando i documenti di WIPO parlano di “equilibrio” si riferiscono generalmente ad un equilibrio tra il produttore ed il consumatore, o fra paesi sviluppati ed in via di sviluppo, ma il sistema della proprietà intellettuale dipende da un differente e trascurato genere di equilibrio. Troppi diritti ritarderanno l’innovazione quanto troppo pochi. Il segretariato di WIPO dovrebbe essere tenuto ad emanare una “Intellectual Environmental Impact Statement” su ogni nuova proposta di espansione dei diritti, dettagliando i suoi effetti sul dominio pubblico e sulle attività commerciali, innovatrici, artistiche ed educative che dipendono dal dominio pubblico.

➤ proporzionalità’;

ogni legislazione sulla proprietà intellettuale impone al pubblico costi e benefici. L’estensione del termine di copyright, ad es., nega in modo retrospettivo un arco di venti anni di cultura al pubblico al fine di avvantaggiare dei meccanismi di sfruttamento commerciale. Si

dovrebbe studiare una dichiarazione dettagliata e specifica dei costi e benefici per accompagnare ogni azione proposta.

- competenza coerente con lo sviluppo;

la storia della legge sulla proprietà intellettuale cui Wipo ha presieduto è realmente quella di un notevole cambiamento, con una variazione di regole nello spazio e nel tempo, oltre che in momenti differenti di sviluppo economico. In armonia con questa storia, Wipo dovrebbe contrapporsi alla tendenza internazionale di imporre soluzioni universalmente diffuse, perché la taglia unica non può star bene a tutti!

- partecipazione e trasparenza;

WIPO dovrebbe considerare favorevolmente ed agevolare le iniziative che incitano la partecipazione di gruppi della società civile nella discussione e nel dibattito. Per di più, quando la proprietà intellettuale implica ogni cosa, dall'accesso alle medicine essenziali, alla libera espressione, alla formazione ed alla privacy on line, essa non può essere fatta secondo i presupposti di una "cricca" ristretta di avvocati e gruppi industriali.

- apertura alle alternative ed alla partecipazione;

La proprietà intellettuale è un'invenzione umana notevole, ma non è la risoluzione di tutti i problemi. Un sistema di innovazione farmaceutico sviluppatosi sui brevetti, per esempio, non curerà le malattie dei poveri nel mondo; per risolvere questi ed altri problemi simili vi è necessità di pensare in modo diverso e pianificare metodi alternativi e supplementari che incoraggino e riorganizzino l'innovazione. Wipo dovrebbe diventare l'istituzione globale in cui questi metodi alternativi sono proposti e dibattuti, non può essere, viceversa, solo quello di creare sempre maggiori diritti di proprietà intellettuale. Nell'accordo tra Wipo e le Nazioni Unite vi è un obiettivo più vasto, quello di promozione dell'attività intellettuale creativa e la facilitazione ed il trasferimento di tecnologia proprio della proprietà industriale ai paesi in via di sviluppo per accelerarne lo sviluppo economico, sociale e culturale. A lungo termine bisognerebbe riuscire a capire che il requisito di un unico "campo di gioco" nel commercio internazionale non è che ogni Stato adotti un insieme uniforme dei diritti di proprietà intellettuale, ma che ogni Stato supporti il proprio giusto ambito.

Abbracciare la rete come soluzione, piuttosto che considerarla un problema.

Dalla metà degli anni 90 in poi, la tendenza nella proprietà intellettuale internazionale è stata quella di trattare internet come una minaccia piuttosto che un'occasione. L'attenzione si è concentrata sempre più sulla minaccia di copiatura illecita. Wipo dovrebbe istituire un comitato permanente che si concentri su due punti chiave: le barriere che la proprietà intellettuale tradizionalmente erige contro l'accesso educativo e culturale globale ed il modo in cui le norme tradizionali della proprietà intellettuale potrebbero essere ripensate e curvate quando i destinatari

sono i cittadini-editori del web. Wipo dovrebbe lavorare con il nuovo “medium” piuttosto che cercare di paralizzarlo per renderlo più simile ai vecchi media in cui i diritti di proprietà intellettuale tradizionalmente intesi sono nati.

➤ Neutralità;

è pensiero del prof. Boyle che la politica dovrebbe essere neutra nei confronti dei diversi metodi di uso dei diritti di proprietà intellettuale per incoraggiare l’innovazione. Non dovrebbe essere compito di WIPO selezionare i vincitori di questa concorrenza tra metodi differenti di innovazione, mentre dovrebbe essere interessata sia all’impatto dei brevetti del software sullo sviluppo del software *open source*, sia all’impatto del software pirata sullo sviluppo del software *closed source*.

I diritti di proprietà intellettuale sono strumenti e WIPO deve rispondere creativamente e in modo flessibile ai nuovi modi in cui quegli strumenti possono essere utilizzati, non considerare qualsiasi nuovo metodo di innovazione come in qualcosa di illegittimo.

Conclude il prof. Boyle che tutte le sue idee “hanno un filo conservatore” - un ritorno alle radici razionali della proprietà intellettuale piuttosto che la condivisione dei suoi eccessi recenti. I brevetti, per esempio, hanno un termine limitato e sono sempre stati intesi allo scopo di alimentare il settore pubblico. Il copyright è stato inteso per durare soltanto per un tempo limitato, per regolare i testi, e non criminalizzare le tecnologie, per facilitare piuttosto che limitare l'accesso. Anche la tradizione dei diritti d’autore è stata sviluppata intorno al presupposto che ci fossero limitazioni sociali e temporali ai diritti d'autore; diritto naturale non significava diritto assoluto. Né Macaulay e Jefferson, né Le Chapelier e Rousseau riconoscerrebbero le loro idee nella struttura che abbiamo eretto oggi. In nome del genio inventivo e dell’autore, stiamo generando un sistema burocratico che soltanto un esattore delle tasse o un monopolista potrebbe amare. Ma è realmente meno probabile che un genio fiorisca in questo mondo, con le sue norme, la sua predominante sorveglianza, il suo settore pubblico privatizzato e le sue tasse sulla conoscenza. Anche se il sistema funzionasse esattamente come specificato, esso non potrebbe risolvere alcuni dei problemi umani più importanti che noi affrontiamo e probabilmente ostacolerebbe la nostra più importante tecnologia della comunicazione. Ed ora imponiamo quel sistema al mondo, dichiarando che chiunque non abbia esattamente gli stessi nostri monopoli legali sta alterando il commercio. A dire il vero, al momento il potere di WIPO di annullare queste tendenze è limitato. Le negoziazioni commerciali sono diventate l'arena preferita in cui espandere ancora di più i diritti. Ma se queste tendenze devono cambiare rotta ci dovrà essere un dibattito internazionale, informato, democratico circa la traiettoria su cui siamo. Il ruolo di WIPO in quel dibattito è centrale. Dovrebbe abbracciare quel ruolo, piuttosto che cercare di saltare sul “carro dei diritti d'espansione”.

25. IL RIUTILIZZO DELL'INFORMAZIONE PUBBLICA ED IL RIUSO NELLA POLITICA DELLA U.E.

L'obiettivo del Programma di e-Learning dell'Unione Europea¹²⁸ è quello di incoraggiare la cooperazione per un'effettiva integrazione delle i.c.t. nell'educazione e nella formazione.

Nel Workshop organizzato dalla Commissione Europea (Directorate General for Education and Culture) in Brussels il 27 e 28 ottobre 2004: "*Access Rights for e-Learning Content & Creating, sharing and reusing e-Learning Content*", sono stati affrontati dei punti-cardine che costituiscono un degno contributo per chi desidera riflettere un po' sulle meta-questioni attinenti questo tema. La serie di seminari ha raccolto gli apporti anche di esperti rappresentanti della ricerca, organi di governo, industria, media.

In questo *paper*, liberamente da me tradotto, sono stati enucleati i seguenti punti:

1 – la necessità dell'innovazione nell'apprendimento: vi è stato un consenso generale sul fatto che l'e-learning tendeva a riprodurre quei modelli tradizionali di apprendimento che si basano innanzitutto sul trasferimento di conoscenze piuttosto che sulle opportunità offerta da modelli più innovativi centrati su chi apprende e basati sul costruttivismo, sull'apprendimento collaborativi, etc..

Qui l'allievo crea la conoscenza attraverso l'assimilazione di informazione, la soluzione di problemi, l'interazione con gli altri.

2 – favorire la diversità culturale e linguistica dell'Europa.

C'è una predominanza di contenuti inglesi e americani ed un'accresciuta necessità che gli stessi siano prodotti in diverse lingue europee. È stata rilevata l'importanza di garantire il superamento delle differenze informatiche e quindi l'e-learning deve riflettere la diversità culturale e linguistica dell'Europa.

3 – sono richiesti nuovi modelli di business.

Le opportunità offerte dall'open content sono state proposte sebbene ci fosse la preoccupazione che qualsiasi approccio al "content" dovesse bilanciare i diritti e i doveri di tutti gli *stakeholders* (partecipanti, azionisti) ed incoraggiare un fiorente mercato. A tal proposito è stato suggerito che l'approccio Creative Commons può essere utile all'adattamento ed applicazione dell'e-learning in Europa. Il bilanciamento in questo caso dovrebbe includere gli editori che anno già materiale disponibile sia sotto forma cartacea che digitale. Se ne vogliamo fare uso allora diventano essenziali appropriati modelli di attività per gli editori.

4 – l'importanza dell'interoperabilità, degli standards, delle norme.

¹²⁸ http://europa.eu.int/comm/education/programmes/elearning/programme_en.html

Decision n. 2318/2003EC of the European Parliament and of the Council of 5 dicembre 2003 adopting a multi-annual programme for the effective integration of information and communication technologies in education and training system in Europe.

Gli attuali standards e norme relative all'e-learning sono frammentarie e la loro applicazione non si rivolge sufficientemente alla semantica dell'apprendimento. Coloro che sono coinvolti nella produzione e distribuzione di materiale e-learning digitale attualmente devono far fronte a innumerevoli e significativi problemi. Gli strumenti per la creazione di materiale non sono solo funzionalmente disparati, ma nella maggior parte dei casi non sono interoperabili. Inoltre l'oggetto dell'apprendimento con questi prodotti non può essere combinato. Tutto ciò frustra i tentativi di condividere e riutilizzare il materiale e induce ad una inutile duplicazione. Lo sviluppo e l'adozione di standard europei per gli strumenti ed oggetti dell'apprendimento che consentono la corrispondenza sia semantica che sintattica è vista come una priorità essenziale per l'azione dell'Unione Europea.

In questo contesto si dovrebbero prendere in considerazione ma separatamente, diversi punti. Il primo è la nozione di strumenti interoperabili. Esso è il supporto strumentale per "processi" che dovrebbero essere interoperabili in un contesto in cui, se il processo può essere definito, allora la funzionalità dello strumento che deve supportare il processo può essere resa interoperabile; per esempio gli utenti possono utilizzare gli strumenti, prodotti da venditori differenti per supportare lo stesso processo.

Da qui le potenzialità insite nell'uso di una descrizione del processo che è quindi indipendente da qualsiasi lingua e piattaforma e che può essere presa come punto di partenza per l'implementazione del venditore (come il WSDL). Si possono combinare oggetti di apprendimento SCORM condivisibili prodotti da strumenti che sostengono di essere tali, per es. essi possono essere sistemati (ordinati in una sequenza) dal LMS, ma non possono essere considerati come una combinazione in quanto non formano necessariamente un'esperienza coerente di apprendimento. Un obiettivo nella strutturazione dell'apprendimento è quello di dover produrre una coerente esperienza di apprendimento. Attualmente le descrizioni degli oggetti di apprendimento non sono sufficientemente esaustive da tener conto di fattori addizionali in modo da soddisfare questa richiesta.

5 – responsabilità pubblica e corporativa;

ci sono state anche richieste per una strategia europea di contenuti digitali per il settore pubblico che dovrebbe fornire una struttura sostenibile per la creazione e aggregazione di contenuti. In particolare, è stato sottolineato che organizzazioni dominanti dovrebbero riconoscere i loro doveri e assicurare che siano rispettati i diritti dei cittadini.

6 – la gestione dei diritti di accesso;

come per la gestione dei diritti d'autore dei materiali digitali (DRM) c'è la necessità di sviluppare un sistema che sia abbastanza semplice da capire e utilizzare per coloro che creano i materiali, come per es. per gli insegnanti. Allo stesso tempo esso deve fornire una valida protezione

legale per i diritti sui materiali digitali ed essere tecnicamente ben strutturato e consistente. Un approccio *template-based* che utilizzi gli standards esistenti se appropriati, potrebbe essere un sistema pragmatico avanzato.

Bisogna riconoscere che un approccio pragmatico ai diritti di CCD ovvero LO deve tener conto dei materiali da fonti diverse che devono essere combinati in maniera legale. Gli utenti che strutturano il materiale vorranno consultare diverse fonti e ci dovrebbero essere chiare linee-guida su ciò che è legalmente fruibile tra l'esistente. Oltretutto è stato generalmente accettato che i materiali digitali sono creati, modificati e conservati localmente. Mentre ciò potrebbe aver complicato il processo di D.R.M., è importante riconoscere che non sembra essere questo il caso. Ci sono anche problemi associati di paternità congiunta (coautori) e di controllo dell'aggregazione dei materiali. Inoltre l'interpretazione disparata dei diritti d'autore in Europa causa confusione e necessità quindi di una soluzione.

7 – riconoscere il riciclaggio (riuso);

è stato suggerito che le autorizzazioni dovrebbero riconoscere la possibilità di riutilizzo dei materiali e per gli utenti di modificare, combinare e ridefinire lo scopo dei materiali originali dalla varietà delle fonti. A tal proposito è essenziale che il sistema dei metadata faciliti il riconoscimento della traccia e l'attribuzione delle modifiche e che ciò sia fatto sistematicamente come parte integrante del processo di riciclo.

PROBLEMI FONDAMENTALI

Durante il seminario sono stati evidenziati in totale otto problemi di particolare rilevanza sull'argomento dei diritti di accesso per i materiali di e-learning in Europa; il gruppo ha deciso di porre l'attenzione in particolare su quattro di questi.

Nel considerare le proprie indicazioni i membri del seminario hanno lavorato sulla premessa che *i problemi di accesso, pedagogici, di strumenti dei diritti della proprietà intellettuale (IPR), etc., sono collegati tra loro e non possono essere considerati separatamente.*

Problema n. 1

- **la gestione dei diritti per l'educazione** è troppo complessa, difficile, dispersiva, diversa, non coordinata...c'è il bisogno di integrare l'IPR/DRM in strumenti e standards (trasparenti) che aiutino gli utenti nel loro uso (per es. per creare, trattare, utilizzare e ridefinire lo scopo dei materiali); Vi è bisogno di:
- sviluppare i componenti e i *templates* dell' I.P.R. specialmente in relazione alla modifica e riutilizzo di materiali (commerciali e non)
- identificare e implementare le richieste, per un supporto pragmatico "leght touch" in tutte le attività d'uso
- perfezionare il supporto I.P.R. per capire (e garantire) il processo di cattura delle

preferenze

- stabilire modelli di rinforzo/influenza
- avere consapevolezza emergente tra gli attori (per es. gli editori) sul riciclo
- esaminare un IPR *tracking system*.

Bisogna notare che i sistemi D.R.M. possono stimolare la struttura dei contenuti dell'autore, ma possono anche impedire lo sviluppo di innovazione nel momento in cui bloccano il riutilizzo dei contenuti. E' necessario raggiungere un compromesso in questo campo.

Problema n. 2

- Sono richiesti nuovi modelli per selezionare, produrre, usare e riutilizzare i contenuti per l'e-learning; per esempio gli oggetti dell'apprendimento, la co-proprietà, pubblico/privata, free/open. Gli utenti hanno bisogno di abilità e competenze per affrontare ciò:
- sviluppare una struttura *pan europea* per l'I.P.R. per l'e-learning, che guidi gli autori all'accesso, uso e riutilizzo che può essere a ogni contenuto
- disegnare strumenti appropriati per fornire supporto all'implementazione della struttura I.P.R. con una meta-etichettatura automatizzata dei contenuti
- incoraggiare e rendere possibile modelli di collaborazione nel settore degli affari pubblici e privati.

Problema n. 3

- Bisogna incoraggiare l'equità di accesso a contenuti di qualità, rilevanti, non filtrati, pubblici, open:
- il termine equità di accesso deve essere meglio definito e compreso a gruppi di *stakeholders* quali insegnanti, politici, allievi devono essere istruiti sui problemi attinenti i contenuti e l'I.P.R.
- necessità di identificare i problemi principali di accesso per es. sociali, geografici, ecc.
- sviluppare standards comuni per i diritti di accesso pubblico
- promuovere un processo di analisi (revisione) alla pari tra i creatori dei contenuti insieme con l'autovalutazione e la valutazione dei contenuti da parte di propri utenti.

Problema n. 4

- Sviluppare progetti tecnologici che dimostrino la gestione dei diritti, la protezione dei contenuti e il monitoraggio dell'uso, basato su differenti modelli di uso.
- Identificare e mettere insieme gruppi principali di stakeholder per creare una definizione del mercato e potenziali modelli di lavoro.
- Fare una indagine sui modelli di struttura esistenti e sulle modalità migliori per la

protezione dell'I.P.R.

- Creare una rete di informazioni online sui contenuti pubblicati e in particolare sui problemi relativi all'I.P.R.

Conclusivamente: innanzitutto è stato riconosciuto che le attuali discussioni su cosa è consigliabile per il controllo e la creazione di materiale e-learning sono molto lontane dalla realtà della classe. Tuttavia le opinioni di molti delegati sono state ispirate da recenti esperienze (di prima mano) in tali ambiti. Secondo, è importante che tutti gli *stakeholders* e *influencer* abbiano un'idea chiara dei bisogni degli educatori in termini di uso dei materiali didattici, e ciò dovrebbe essere al primo posto, dei ministri dell'istruzione fino agli stessi allievi.

In secondo luogo è stato evidenziato che è proficuo incoraggiare la partnership pubblica e privata.

E' necessario anche ricordare che i bisogni nel lavoro e nell'istruzione possono variare in termini di materiale digitale ed e-learning. Tuttavia c'è una forte intenzione da parte di settori pubblici e privati di creare una più stretta collaborazione e riutilizzo dei materiali poiché ci sono classi che possono apprendere l'una dall'altra. Ciò dovrebbe essere accompagnato dallo sviluppo di accettabili modelli di lavoro che riconoscono le royalties e l'I.P.R.

Nel settore dell'istruzione, inoltre, è stato notato che ci sono molte difficoltà pratiche che impediscono la creazione, condivisione ed uso di materiali digitali. Per es. non è facile in classe utilizzare materiali video per gruppi di alunni per la mancanza di attrezzature e di connessione a banda larga. Inoltre in Europa ci sono grandi differenze culturali e vi sono culture specifiche del Paese. Tuttavia in futuro può diventare tecnicamente e economicamente più semplice grazie all'avvento di cellulari a basso costo e di multiplatforme.

E' stato già detto, infine, che la mancanza di interoperabilità tra i *metadata* degli oggetti di apprendimento a livello semantico sia di ostacolo al riutilizzo dei materiali digitali.

26. SOGGETTI E GOVERNANCE DELLA FORMAZIONE: T.I.C., PIATTAFORME, METODOLOGIE E LIBERTA' DI INSEGNAMENTO

Parlare dei soggetti che assistono, progettano, valutano la *governance* della formazione in rete significa fare i conti con un forte inquinamento, una commistione, ibridazione mansionale, oltre che nominale.

Almeno per il momento non si potrà definire nettamente la schiera di *skills* o le attività di un soggetto rispetto ad un altro perché troveremo quell'ipotesi progettuale di e-learning in cui sarà necessario contestuale esercizio a più mani; così come non sarà possibile definire in modo incontrovertibile un profilo professionale (instructional designer, redattore, tecnico, tutor,

coacher....) rispetto ad un altro, sia perché ancora non destinatari di un Contratto Collettivo Nazionale di lavoro, ma anche in quanto, fino ad oggi, chi si è occupato di e-learning solitamente è passato con disinvoltura da un campo di azione ad un altro.

Pertanto gli essenziali schemi che seguono cercano solo di evidenziare le attività necessarie per la predisposizione proficua di un corso e la corrispondenza con i soggetti chiamati ad attuarle, ma non è certo esclusiva. Basti pensare solo per un attimo all'interrogativo su chi ad es., debba agire sulla leva collaborativa e motivazionale; di getto verrebbe da rispondere che è compito precipuo del tutor, e senz'altro è così, ma non in virtù di quest'associazione si può escludere che anche altri attori dell'intervento formativo possono diminuire la curva dei drop-out, vero problema dei corsi di e-learning.

Disporre di varie figure professionali, ognuna con il suo ambito di competenza, potrebbe essere teoricamente la soluzione migliore per un intervento di e-learning; ma è necessario analizzare i diversi contesti (scuola, università, formazione regionale, *training on the job*, etc...), e soprattutto, fare i conti con le risorse umane e finanziarie della struttura commerciale/istituzionale in cui si opera.

Scuole ed Università credo siano nelle condizioni per cui i più volenterosi, curiosi, impazienti fanno un po' di tutto per portare avanti sperimentazioni.

Così come viene naturale chiedersi se sia efficace una tale mole di persone, con competenze parcellizzate, che possano lavorare in ambienti particolari, ad es., con i disagiati in genere, i drop-out, etc..., anche perché loro nel lungo cammino verso il recupero hanno bisogno di una ed una sola persona di riferimento e mi sembra poco proficuo pensare che ci possa essere l'esperto di contenuti, lo psicologo, l'educatore, il progettista, il tutor, etc. Magari in casi come gli interventi formativi sui drop-out, bisognerà individuare una figura di riferimento che includa le competenze di vari altri soggetti, quindi in alcuni casi una persona che abbia competenze di secondo livello, che sia già esperto di contenuti, già progettista, ma anche tutor di comprovata esperienza.

William Horton ha elaborato nei dettagli un esempio di un gruppo competente di e-learning. Per produrre contenuti e servizi di qualità dovrebbe essere composto da circa 16 membri. In primo luogo una persona è necessaria per la gestione di tutto il progetto. In secondo luogo, tre membri sono necessari per progettare il corso, compreso un capo progetto, sviluppatori di modulo, ed esperti per argomento. In terzo luogo sono necessari sei membri per lavorare sul contenuto. Tra questi ci dovrebbe essere un integratore di corsi, scrittori, specialisti in grafica, responsabili dello sviluppo dei servizi multimediali, codificatori html/xml, e programmatori. Ma oggi possiamo disporre di tutte queste risorse umane?

Altro aspetto da considerare è che le piattaforme di e-learning, i *courseware*, etc..., dovrebbero cercare di impattare il meno possibile con il modo di lavorare delle persone: le

tecnologie, tra *digital-workstyle* e *digital-lifestyle* devono sempre convergere verso la persona ed il suo modo di lavorare, non viceversa.

Uno dei problemi tipici delle TIC è l'incontro tra gli utenti, i soggetti ed i processi fortemente strutturati disegnati da chi può non aver tenuto conto del valore aggiunto della trasparenza delle tecnologie.

L'intera sceneggiatura di un piano formativo in modalità e-learning si presenta come una serie di cerchi concentrici entro cui vivono altre sceneggiature.

La particolarità può essere che gli sceneggiatori, ognuno nel suo giardino delle competenze, non dialogano tra di loro, riscontrandosi troppo spesso una incomunicabilità, se non addirittura un antagonismo.

Lo sceneggiatore dei contenuti può non condividere le scelte del tecnologo o del progettista, ma, poiché nella fad sono troppo dipendenti gli uni dagli altri (logica dei cerchi concentrici), l'interruzione comunicazionale e comunicativa può causare il fallimento dell'intero processo.

Ma c'è di più: le competenze multidisciplinari per l'allestimento di un corso fad da sole non bastano; progettazione, grafica, contenuti, comunicazione devono essere ottimizzati per affacciarsi "on-line", non trovare significazione e sbocchi come attività non pensate ed integrate come parti di un tutto.

Ecco che le competenze dei vari sceneggiatori devono presupporre quelle tradizionali del training e del teaching "face to face", ma anche questo non basta. Devono assurgere a competenze-*meta* di governance dell'intero processo in cui persino la "metodologia" diviene sceneggiatura, pena un magro fallimento.

L'e-learning non è "lezione in differita", né un clone od un aborto della lezione in presenza, un "altare del sapere", una clausura tecnologica ovvero una claustrofobia cognitiva dentro un LMS.

E' importante, infine, distinguere tra contenitore e contenuto.

Le competenze attengono almeno a tre diverse aree:

- area manageriale
- area tecnico/organizzativa
- area metodologico-didattica

Il passaggio che si richiede è dal docente ad un'equipe didattica, una comunità professionale, un *setting* complesso ove devono essere negoziati e regolamentati i compiti e le competenze di ciascuno.

Un sistema di governance della formazione si fonda su un valore aggiunto costituito dall'insieme dei modelli, metodologie, strutture e strumenti per la gestione dell'intero processo e per tutte le fasi del ciclo:

AREA	FASI	ATTIVITA'	SOGGETTI
<u>AREA</u> <u>MANAGERIALE</u>	Progettazione Budget Gestione Amministrazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. pianificazione della "mission" e degli obiettivi 2. rilevazione del fabbisogno formativo 3. analisi della rilevazione 4. analisi della consegna della committenza/del gruppo target.. 5. analisi operativa (individuazione delle esigenze per l'avvio del processo e delle relazioni con funzioni ed organizzazioni terze coinvolte) 6. enucleazione di priorità, vincoli e problemi 7. redazione di un piano di formazione conforme alle consegne della committenza e distinto per obiettivi, destinatari, contenuti, tempi, modalità..... 8. analisi tecnica area server, client, rete, dotazioni tecnologiche, dotazione software 9. ricognizione del budget e contabilizzazione 10. gestione operativa dei carichi di lavoro 11. negoziazione di budget 12. ricerca eventuali sponsorizzazioni 13. supporto per l'elaborazione del budget 14. individuazione e scelta degli strumenti, strutture, tecnologie interni/esterni 15. outsourcing 16. definizione di criteri e standard per la gestione o l'acquisto 17. effettuazione di gare 18. scelta del team di realizzazione dell'intero intervento formativo 19. scelta degli skills necessari per le varie attività 20. attribuzione di incarichi professionali 21. valutazione dei rischi 22. scelta e scrittura di un piano di strategie di comunicazione per e tra i diversi soggetti, interna, esterna, on-line 23. predisposizione di un piano di sicurezza e privacy 24. scelta di servizi alternativi, integrativi 25. validazione delle proposte effettuate dagli altri soggetti/partners 26. calendarizzazione delle fasi di lavoro 27. verifica dei copyrights, licenze e delle royalties 28. studio di fattibilità (su un campio- 	Progettista multimediale Instructional designer Responsabile di processo Committente Docente Redattore Tecnico Training manager Psicologo cognitivo Chief learning officer Sceneggiatore Learning administrator Manager formativo

		<p>ne ristretto ma significativo)</p> <p>29. predisposizione di un piano per l'assicurazione della qualità interna</p>	
<p><u>AREA TECNICO/ ORGANIZZATIVA</u></p>	<p>Organizzazione</p> <p>Coordinamento</p> <p>Monitoraggio</p> <p>Assessment</p> <p>Valutazione</p>	<p>30. individuazione delle competenze professionali richieste: interne /esterne /outsourcing</p> <p>31. confronto, simulazione, validazione e diffusione del piano di formazione per eventuali adeguamenti</p> <p>32. conferimento di mandati per l'organizzazione delle attività di competenza</p> <p>33. predisposizione di dispense, materiale di natura esercitativi, bibliografia,</p> <p>34. organizzazione degli interventi formativi</p> <p>35. esame dell'usabilità</p> <p>36. esame dell'accessibilità</p> <p>37. produzione dei media</p> <p>38. progettazione ovvero adeguamento dell'interfaccia</p> <p>39. degli stati di avanzamento, del piano formativo</p> <p>40. verifica e valutazione circa la coerenza della gestione rispetto al piano di formazione (budget complessivo, tempi, costi unitari, costi marginali, criticità e debolezze....)</p> <p>41. Qualità ed efficacia dell'azione formativa (grado di soddisfazione, apprendimenti...)</p> <p>42. a seguito dei monitoraggi, adeguamento economico-finanziario, formativo,</p> <p>43. Esame degli aspetti giuridici ex post (privacy, usabilità, etc..)</p> <p>44. analisi dello scollamento tra obiettivi, mission e risultati</p> <p>45. tra il budget previsto e quello speso</p> <p>46. tra la formazione realizzata ed eventuali standard di qualità</p> <p>47. dei risultati della formazione di settore</p> <p>48. dei risultati complessivi della formazione</p> <p>49. della congruenza e legittimità dei singoli ruoli professionali</p> <p>50. del materiale didattico</p> <p>51. analisi di bisogni formativi futuri</p>	<p>Project manager</p> <p>Analista di sistema</p> <p>Programmatore multimediale</p> <p>Coordinatore didattico</p> <p>Psicologo cognitivo</p> <p>Tecnico</p> <p>Consulente</p> <p>Qualità tester</p> <p>Learning evaluator</p> <p>Usabilità expert</p>
<p><u>AREA METODOLOGICO/ DIDATTICA</u></p>	<p>Erogazione</p>	<p>52. docenza</p> <p>53. accreditamento</p> <p>54. accoglienza dei discenti</p> <p>55. tutoraggio, orientamento ed assistenza didattica</p> <p>56. assistenza amministrativa</p> <p>57. comunicazione</p>	<p>Tutor</p> <p>Docente</p> <p>Art director</p>

		58. distribuzione materiali di supporto 59. supporto tecnologico 60. gestione del sistema informativo e dei database 61. gestione dei contratti formativi 62. gestione degli helps 63. valorizzazione delle precedenti esperienze dei discenti 64. effettuazione del feedback sulle prestazioni 65. documentazione dei processi 66. gestione dei rapporti con i soggetti coinvolti 67. calendarizzazione delle fasi di lavoro (dosaggio equo tra lavoro on ed off-line) 68. certificazione del percorso formativo 69. supervisione e coordinamento delle prestazioni	Content designer Contents developer Storyboarder Media developer Mentor Coacher
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------

Da questo schema si può comprendere che i sistemi di formazione non convenzionali/non formali come l'e-learning non possono funzionare se si fanno dipendere in larga misura, se non esclusivamente, dalla tecnologia: l'e-learning non si può ridurre ad automazione, bensì la polivalenza professionale, le abilità ed attitudini, l'intraprendenza della risorsa umana diviene strategica più che mai!

L'e-learning apre a modelli destrutturati di architetture organizzative in perenne sperimentazione, che costringe chi vi opera ad agire in un'ottica di flessibilità mansionale senza precedenti; la scommessa e l'auspicio è che gli e-workers acquisiscano una forte responsabilizzazione, mobilità, cultura organizzativa orientata alla qualità in strutture in costante mutamento. Siamo al cospetto di una rivoluzione circa la gestione della risorsa umana, che reingegnerizza il servizio di formazione, ma anche i sistemi informativi e comunicativi.

Lo sforzo organizzativo e gestionale che si richiede è davvero consistente; le pubbliche amministrazioni devono prevedere professionalità inedite, spesso estranee ad i loro ruoli.

27. LA LIBERTA' D'INSEGNAMENTO E L'E-LEARNING

Il rapporto tra le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione e l'arricchimento del ventaglio metodologico/contenutistico che esse offrono al docente, è destinato ad articolare il dibattito sulle libertà d'insegnamento come non mai dal momento della stesura definitiva della nostra Carta Costituzionale.

La Costituzione Repubblicana, nell'ambito dei principi e dei diritti di libertà non poteva non

introdurre delle innovazioni rivoluzionarie nel compito di individuare e rimuovere quei fattori che nel sistema dei rapporti economico-sociali generano la soppressione autoritaria o lo svuotamento formalistico delle libertà e quindi della democrazia. Ed in tal senso, oltre che un testo giuridico si atteggia altresì a testo di educazione, valore morale.

La libertà della cultura e delle garanzie per il pieno esercizio di tale libertà, il rapporto scuola pubblica-scuola privata, la funzione dello Stato nel determinare le norme generali dell'istruzione, l'autonomia delle Università e delle istituzioni scolastiche sono stati affrontati dai tempi dell'Assemblea costituente, ma non solo.

Dai tempi della rivoluzione francese fino alla costituzione di Weimar ed al principio della Academic Freedom la consapevolezza è stata quella dei risvolti sociali di un insegnamento libero.

Il tema della libertà dell'insegnamento è stato il tema favorito di quanti si sono occupati d'istruzione. *“Molto si è detto e scritto, molto si parla e si scrive in favore e contro questo principio, nella discussione del quale non sempre trovò luogo la ragione riposata e tranquilla, ma talvolta le pregiudicate opinioni, gli interessi di classe, le suscettività di parte valsero a confondere in istrano modo le idee e ad alterare la verità. Ad ogni modo, dopo tanto disputare, ciò che rimase evidentemente provato si è che nelle odierne politiche condizioni dello Stato, mentre lo spirito di libertà è il vivificatore della società, mentre ad esso informansi i codici e tutte le applicazioni dell'umana operosità, sarebbe in comportabile contraddizione il soffocarlo e l'escluderlo quando si tratta di insegnamento. Al principio di libertà doveva pertanto ispirarsi il nuovo ordinamento, anche per conformarsi agli intendimenti del Parlamento, il quale nella grave discussione sulla legge del 22 giugno 1857 lo riconobbe espressamente e proclamò che esso sarebbe posto ad atto nelle leggi speciali che dovevano regolare i diversi rami della istruzione. Ma a procedere con sicurezza era dovere del legislatore anzitutto spogliarsi d'ogni maniera di preconcetti giudizi, e determinare il vero e preciso valore di questa libertà, il grado di sua applicazione essendo indubitato come la medesima sia suscettiva di varie forme, di modi e gradazioni diverse. Tre sistemi principali si offerivano da abbracciare: quello d'una libertà piena ed assoluta, la quale, come in Inghilterra, esclude ogni ingerenza governativa; quello in cui, come nel Belgio, è concesso agli stabilimenti privati di far concorrenza cogli istituti dello Stato; quello infine praticato in molti paesi della Germania, nel quale lo Stato provvede all'insegnamento non solo con istituti suoi propri, ma ne mantiene eziandio la direzione superiore, ammettendo però la concorrenza degli insegnamenti privati con quelli ufficiali”.*

Nel nostro Stato la norma Costituzionale (artt. 9 e 33) conferisce due libertà fondamentali che non possono essere intaccate da nessuna persona e nessun organismo:

La libertà della cultura e della ricerca scientifica e tecnica (art. 9) – libertà di insegnamento (sui contenuti);

La libertà di insegnamento (art. 33) – libertà nell'insegnamento (sul metodo).

Sono due statuizioni che rientrano nella c.d. “costituzione culturale” e, “la tutela della cultura e della ricerca scientifica – art. 9 - trova sviluppo e specificazione”¹²⁹ nella libertà di insegnamento – art. 33.

A ruota il riconoscimento nell'art. 18 della Dichiarazione Universale dei diritti umani recita: *“Ogni individuo ha il diritto alla libertà di pensiero, coscienza e di religione; tale diritto include la libertà di cambiare religione o credo, e la libertà di manifestare, isolatamente o in comune, sia in pubblico che in privato, la propria religione o il proprio credo nell'insegnamento, nelle pratiche, nel culto e nell'osservanza dei riti”*.

La libertà della cultura proviene dal dovere dello Stato di promuoverla e quindi di trasmettere il sapere, mentre la libertà di insegnamento (che non significa libertà per chicchessia di insegnare, libertà in senso liberale, individualistico: per meglio dire, la libertà di insegnamento non spetta indistintamente a tutte le persone fisiche come la libertà di associazione - art. 18 –che sono inclusive altresì delle corrispondenti libertà negative) è libertà professionale tipica destinata alla più intellettuale delle professioni che è quella dell'insegnamento, e cioè, la libertà di insegnamento attiene alla funzione docente ed è diversa dal diritto di manifestare liberamente il proprio pensiero, diritto a tutti riconosciuto dall'art. 21 della Costituzione Repubblicana.

La libertà di insegnamento non deve quindi essere confusa con la libertà di “esporre, sotto forma di insegnamento, ciò che si sa o che si crede di sapere.....Bene si comprende come, in uno Stato democratico, tutti siano liberi di esprimere il proprio pensiero...ma l'insegnamento si estrinseca in un'attività diretta a ...produrre istruzione, ossia a produrre, attraverso un confronto aperto di posizioni culturali, la formazione della personalità dell'alunno”¹³⁰.

La curvatura “sociale” della libertà dell'insegnamento e nell'insegnamento consente di operare questa distinzione tra esse e gli altri diritti di libertà, nel senso che, l'esercizio di quanto è negli artt. 9 e 33 immediatamente soddisfa un interesse sociale. Di qui si rileva immediatamente anche il corollario che la libertà di insegnamento non significa libertà di aprire scuole ed università, come parte della dottrina (Giampietro) fino a non molto tempo fa auspicava. Questa libertà, pur se attribuita in capo al docente, non realizza mai direttamente un interesse dello stesso, ma del discente, della scienza, della collettività.

Pertanto, il danno sociale che tenta di ammortizzare la libertà di insegnamento è anche

¹²⁹ Pizzorusso A., *Lezioni di diritto costituzionale*, Edizioni de “Il foro italiano”, 1981; secondo il Giudice Costituzionale la prima sarebbe un'espansione e prosecuzione della seconda libertà: C. Cost. n. 240 del 1974

¹³⁰ Daniele, N., in “La Pubblica Istruzione” – Giuffrè, 2001

quello “..di un insegnamento ipocrita e servile, che il docente ritenesse di dover impartire per compiacenza verso chi governa” l’istituzione di cui fa parte, Scuola, Università, ed ancora: “libertà di insegnamento non significa libertà di fare proselitismo....che significa asservimento dell’attività del docente a un interesse di parte”¹³¹..

La nostra Costituzione repubblicana statuisce e specifica in queste norme quello che è considerato “patrimonio acquisito ed irrinunciabile di qualunque Stato di diritto”. Così scriveva Pototsching, aggiungendo già che “..i veri pericoli per la libertà di insegnamento provengono oggi non tanto dallo Stato o dai suoi organi di governo, quanto direttamente dalla società o dai gruppi di potere che agiscono, in modo scoperto ma più spesso subdolo, nell’articolazione delle sue strutture e che cercano di impadronirsi così dello stesso potere dello Stato”¹³²

La libertà di insegnamento presuppone la libertà dell’insegnante di usare metodi e criteri didatticamente svincolati da intromissioni altrui o da condizionamenti imposti da ispezioni o da circolari da parte di qualsivoglia autorità.

Libertà di insegnamento è, quindi, confronto aperto di posizioni culturali teso a produrre istruzione e formazione ed orientata sia a vantaggio del docente sia a vantaggio dei discenti.

Ovviamente la libertà di insegnamento non è senza limiti, rinvenibili in altre norme costituzionali, es. art. 28.

La libertà di insegnamento pertanto non è riservata alla funzione amministrativa, ma alla funzione docente (cioè all’*alterum genus* definito dall’attività di trasmissione della cultura). La tesi che il docente non svolgendo attività legislativa o giurisdizionale debba, per esclusione, cioè in base al c.d. principio della residualità, svolgere funzioni amministrative è parzialmente accettabile nel senso che il docente compie funzioni amministrative solo quando pone in essere atti amministrativi, cioè giudizi, formazione di verbali, annotazioni su atti ufficiali, etc.

Il docente, dunque, non sempre svolgerebbe una pubblica funzione nel senso precisato dall’art. 357 c.p.

Nella scuola pubblica statale l’art. 1 del d.P.R. n. 417/1974 precisava che l’esercizio della libertà di insegnamento è inteso a promuovere attraverso un confronto aperto di posizioni culturali la piena formazione della personalità degli alunni.

Ma già prima dei decreti delegati del 1974 la giurisprudenza aveva precisato che “*la libertà di insegnamento sancita dalla Costituzione e la libertà didattica sono due concetti ben diversi, perché l’una attiene al problema fondamentale di politica scolastica relativo alla scelta tra i vari*

¹³¹ Potooschnig U., voce “Insegnamento (libertà di)” in Enciclopedia del Diritto, Giuffrè, 1971

¹³² Potooschnig U, ibidem

sistemi possibili di organizzare e ristrutturare la scuola, mentre l'altra riguarda la metodologia pedagogica all'interno di una scuola già strutturata, quale è la statale".

C.d.S., sez. VI n. 987 del 1966, Pres. Stampo, Est. Mastropasqua

La libertà didattica consente al docente un confronto aperto di posizioni culturali in stretta correlazione con il compito assegnato alla scuola di consentire "il pieno sviluppo della personalità dell'alunno".

La libertà di insegnamento è stata ripresa all'art. 1 del d.lgs.16 aprile 1994, n. 297, c.d. Testo unico in materia di istruzione, il quale testualmente riporta: "*Nel rispetto delle norme costituzionali e degli ordinamenti della scuola stabiliti dal presente testo unico, ai docenti è garantita la libertà di insegnamento intesa come autonomia didattica e come libera espressione culturale del docente.....E' garantita l'autonomia professionale nello svolgimento dell'attività didattica, scientifica e di ricerca*".

La libertà di insegnamento nel settore universitario venne sancita dal legislatore ordinario con l'art. 85 del r.d. 31 agosto 1933, n. 1592 e con gli artt. 4 e 5 della l. 18 marzo 1958, n. 311; con gli artt. 3, 4 100 della legge di delega per il riordinamento della docenza universitaria 21 febbraio 1980, n. 28 e con il conseguente d.P.R. 11 luglio 1980, n. 382, la libertà di insegnamento è stata più diffusamente ribadita ed ha assicurato che le attività didattiche che si svolgono nell'università ottengono il consenso del docente; che il docente poteva essere utilizzato in insegnamento affine solo con il suo consenso e che i titolari della libertà di insegnamento erano non solo i professori di prima e di seconda fascia, ma anche i professori a contratto.

Recentemente le nuove disposizioni (l. n. 168/1989; l. n. 230/2005) sembrano minare in modo significativo la libertà di insegnamento del docente universitario, sia per quanto attiene all'autonomia organizzativa, didattica, finanziaria e contabile che per la possibilità per gli atenei di affidare incarichi di docenza finanziati con risorse private.¹³³

Ma non finisce qui.

Cosa si può dire a tal proposito sulle piattaforme di e-learning e l'istruzione a distanza che si avvale delle moderne tecnologie?

Se una volta la dialettica si esprimeva nel rapporto tra scuola e Stato e tra scuola e libertà ora vi sono due nuovi ordini di problemi da affrontare: **il primo riguarda i contenuti dell'insegnamento, il secondo il conflitto metodologie/tecnologie.**

Per i contenuti di un corso e-learning, scomponendosi le mansioni in capo a più persone fisiche, od almeno, esistendo in teoria la possibilità di questa segmentazione (ad esempio, il docente

¹³³ AA.VV. in "La Costituzione italiana", Utet 2007

d'aula virtuale distinto dall'esperto di contenuti), potrebbero concretizzarsi violazioni di diritti del docente che vede *e-contents* predeterminati eteronomamente.

Il secondo ordine di questioni attiene alla grossa dialettica metodologie\tecnologie: in questo caso non se ne esce con tanta disinvoltura!

Quanto una scelta tecnologica della struttura formativa mina l'ampia libertà dei metodi didattici?

Deve esserci un certo equilibrio, senza sbilanciamenti verso le tecnologie, che devono sì garantire standards adeguati, ma la qualità della risorsa umana risulta senza dubbio decisiva. Il rischio di risolvere tutti i problemi sugli standards tecnologici offuscando la metodologia didattica è più grave di quello opposto.

Bisognerebbe scegliere la piattaforma sulla base del corso; non deve essere il corso ad adeguarsi alla piattaforma, bensì la piattaforma al corso, agli studenti, ai materiali, alla metodologia.

Il docente non può subire la dittatura metodologica della piattaforma. Il docente ha libertà metodologica.

Forse questa libertà non è garantita in tutti gli Stati ove vengono implementate le piattaforme di e-learning e per questo il problema non è sentito.

L'insegnamento tradizionale e non in modalità a distanza in Italia non può precludersi a nessuno. Non potrà mai esser emanata una legge che imponga al docente di servirsi di qualsivoglia tecnologia per l'insegnamento/apprendimento.

La struttura, la scuola, l'organizzazione, un organo collegiale, la dirigenza devono essere di stimolo allo sviluppo, non alla compressione del diritto di cui si discorre con tutte le sue specificazioni; in altre parole, **devono favorire l'adempimento pieno ed integro della funzione docente. Altrimenti ci troviamo di fronte ad un'alterazione significativa della libertà di insegnamento che portano all'"inadempimento" ovvero alla "violazione" della medesima.** Nell'ipotesi di *"inadempimento si ha un affievolimento dell'integrità della prestazione didattica, pur nel rispetto della destinazione di scopo della funzione"*; la violazione si concretizza invece *"ogni qualvolta uno o più soggetti estranei alla funzione, o il titolare della stessa, di fatto alterino e condizionino quella integrità, cioè quell'autonomia didattica e quella libera espressione culturale" che compromettono il "diritto sociale"*.¹³⁴

Viceversa, libertà di insegnamento, ex art. 33 Cost, 1° comma, come specificato innanzi, non vuol dire che tutti possono insegnare.

Il ruolo e la funzione del docente d'aula virtuale devono essere tenuti ben presenti nella miriade di mansioni e figure professionali che agiscono su di una piattaforma di e-learning!

Ed anche questo può essere il significato ora di questo diritto di libertà sociale previsto dalla

¹³⁴ MOLINARI L., Il dirigente scolastico nel sistema di autonomia; Anicia,2001

nostra Carta Costituzionale; come avvertiva Tristano Codignola “..applicare la Costituzione nella scuola è una grande scelta politica..”, ed ancora: “*Questi giovani vogliono soprattutto una cosa: non essere determinati dalla società esistente e dal tipo di organizzazione dei poteri esistenti...*”¹³⁵. La prospettiva è quindi giuridica, ma non solo.....; non solo i giovani, bensì anche i docenti non vogliono le costrizioni di cui discorreva Codignola.

Il sistema costituzionale italiano tutela entrambi, studenti e docenti ed il dibattito sulla libertà dei contenuti e della metodologia nell’e-learning non è neppure iniziato, pur se ci sono tentativi invasivi di erosione favoriti dall’espansione delle TIC.

Ed in tale ambito è un dovere civico tenere sempre distinta, in ossequio al diritto esistente la formazione commerciale dalla formazione istituzionale.

Quest'opera è stata rilasciata sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 Italia. Per leggere una copia della licenza visita il sito web <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/it/> o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

¹³⁵ AA.VV., 20° anniversario della Costituzione, Ciclo di lezioni – Provincia di Firenze, 1969