

Scuola Superiore di Catania

Corso Specialistico
a.a 2019-2020

“Copyright & Creativity in the digital economy”

L'evoluzione delle tecnologie digitali ha cambiato il modo in cui le opere e altro materiale protetto vengono creati, prodotti, distribuiti e sfruttati. Sono emersi nuovi usi, nuovi attori e nuovi modelli di business. Nell'ambiente digitale le possibilità di utilizzo sono inoltre aumentate e, per i consumatori, si sono aperte nuove opportunità di accesso a contenuti protetti dal diritto d'autore.

Questo contesto ha consolidato il ruolo di Internet quale principale mercato per la distribuzione e l'accesso ai contenuti protetti dal diritto d'autore. Ma nel nuovo ambiente digitale i titolari di diritti incontrano difficoltà quando cercano di concedere una licenza secondo i modelli tradizionali, e cercano una remunerazione per la diffusione on-line delle loro opere. Tutto ciò potrebbe mettere a rischio lo sviluppo della creatività e i flussi di produzione di contenuti creativi.

Gli istituti e le regole esistenti devono essere coniugati con i nuovi problemi posti dalle tecnologie digitali, e la Direttiva sul diritto d'autore nel mercato digitale, approvata dal Parlamento UE il 26 marzo 2019, apre nuove prospettive in questo senso. Oggi nel mondo è in corso una robusta riflessione per la ricerca di nuovi modelli di regolazione del copyright, e può essere opportuno offrire agli Allievi della Scuola la possibilità di guardare da vicino questa sperimentazione in atto.

Contenuti del corso:

Introduzione. La proprietà intellettuale: definizione; ragioni della protezione; profili di diritto UE e di diritto costituzionale

Il fatto costitutivo del diritto: creazione e pubblicazione delle opere.

Le opere protette: letterarie, delle arti figurative, musicali ecc.

I requisiti di proteggibilità

Il diritto morale

I diritti di utilizzazione economica

I diritti connessi

Le opere collettive: riviste, giornali, opere cinematografiche ed audiovisive, ecc.

Le utilizzazioni libere

Trasferimento, licenza e contratti di edizione.

Le banche-dati.

Interferenze e overlapping con istituti diversi:

Il software fra disciplina delle invenzioni e diritto d'autore;
copyright e Industrial design;
registrazione e uso come marchio dei characters.

Le opere create mediante Intelligenza Artificiale

Elaborazioni di carattere creativo di opere altrui (Remix)