



**LA TECNOLOGIA BLOCKCHAIN E IL DIRITTO
D'AUTORE: MIRAGGIO O REALTÀ?**

ROMA, 19 GIUGNO 2019 – SALA SPADOLINI – MINISTERO PER I BENI E LE ATTIVITÀ CULTURALI

LA TECNOLOGIA BLOCKCHAIN E L'INDUSTRIA AUDIOVISIVA

AVV. GIANLUCA CAMPUS

SENIOR LEGAL COUNSEL, DOTTORE DI RICERCA, CO-EDITOR MEDIALAWS

BLOCKCHAIN NEL SETTORE DELLA INDUSTRIE CREATIVE E DIRITTI D'AUTORE

«l'avvento della blockchain può liberare un'organizzazione delle relazioni sociali (prima ancora che economiche) aperto, decentralizzato, disintermediato, automatizzato e basato sulla fiducia»

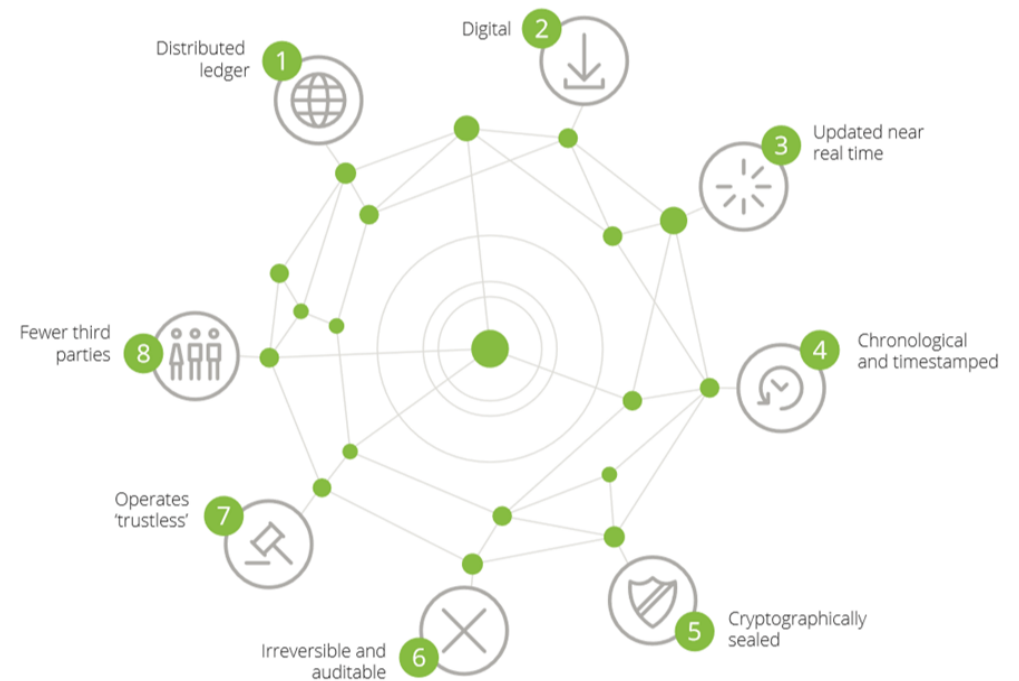
Don Tapscott, Blockchain Revolution: How the Technology Behind Bitcoin Is Changing Money, Business, and the World

«la DLT è una tecnologia a scopo generico in grado di migliorare l'efficienza dei costi delle transazioni eliminando intermediari e costi di intermediazione, oltre ad aumentare la trasparenza delle transazioni, ridisegnando anche le catene del valore e migliorando l'efficienza organizzativa attraverso un decentramento affidabile»

Risoluzione del Parlamento Europeo del 3 ottobre 2018 sulle tecnologie di registro distribuito e blockchain: creare fiducia attraverso la disintermediazione

DISTRIBUTED LEDGER TECHNOLOGY (DLT)

O REGISTRI
DISTRIBUITI



Fonte: "Blockchain @ Media A new Game Changer for the Media Industry?"
Deloitte, 2017

IL QUADRO NORMATIVO SULLA BLOCKCHAIN

«Si definiscono "tecnologie basate su registri distribuiti" le tecnologie e i protocolli informatici che usano un registro condiviso, distribuito, replicabile, accessibile simultaneamente, architetturealmente decentralizzato su basi crittografiche, tali da consentire la registrazione, la convalida, l'aggiornamento e l'archiviazione di dati sia in chiaro che ulteriormente protetti da crittografia verificabili da ciascun partecipante, non alterabili e non modificabili»

«Si definisce "smart contract" un programma per elaboratore che opera su tecnologie basate su registri distribuiti e la cui esecuzione vincola automaticamente due o più parti sulla base di effetti predefiniti dalle stesse. Gli smart contract soddisfano il requisito della forma scritta previa identificazione informatica delle parti interessate, attraverso un processo avente i requisiti fissati dall'Agenzia per l'Italia digitale con linee guida da adottare entro novanta giorni dalla data di entrata in vigore della legge di conversione del presente decreto»

D.L. 14 dicembre 2018, n. 135, convertito in legge con L. 11 febbraio 2019, n. 12, pubblicata in Gazzetta Ufficiale lo scorso 12 febbraio 2019 (Serie Generale n. 36). "Art. 8-ter (Tecnologie basate su registri distribuiti e smart contract).

Modello «purista» distribuito



Logica «club ristretto e chiuso»



BLOCKCHAIN E INDUSTRIA AUDIOVISIVA

I POSSIBILI USE CASES*

Use Case 1: New pricing options for paid content

✓ **Modello di business:**

- ✓ nel modo audiovisivo il ricorso ai micro-pagamenti può consentire la fruizione dei contenuti audiovisivi in streaming sulla base dei singoli accessi oppure consente, nel caso di contenuti *user generated*, di effettuare un micro-pagamento al fine di fruire di un contenuto “ad free”

✓ **Impatti giuridici:**

- ✓ certezza dell'identificazione degli autori della transazione (e del relativo pagamento) e validazione temporale
- ✓ Art. 110 LA: la trasmissione dei diritti di utilizzazione deve essere provata per iscritto

✓ **Esperienze pratiche:**

- ✓ **Dish Network** (<https://www.fiercevideo.com/tech/blockchain-can-disrupt-media-industry-multiple-ways>)
- ✓ **White Rabbit** (<https://www.cineuropa.org/en/newsdetail/362908/>)
- ✓ **AlphaNetworks** (<https://alphanetworks.io/>)
- ✓ **Groupe Média TFO** (<http://playbackonline.ca/2018/03/14/the-future-of-media-block-chain-reaction/>)

* Fonte: “Blockchain @ Media A new Game Changer for the Media Industry?” Deloitte, 2017

BLOCKCHAIN E INDUSTRIA AUDIOVISIVA

I POSSIBILI USE CASES

Use Case 2: Content bypassing aggregators

✓ **Modello di business:**

- ✓ blockchain come strumento di disintermediazione nella distribuzione di contenuti audiovisivi legati a revenues da pubblicità e a produzione di contenuti user generated

✓ **Impatti giuridici:**

- ✓ l'art. 2.6 della nuova direttiva copyright 790/2019 cerca di definire in modo sufficientemente preciso i prestatori soggetti al nuovo regime di responsabilità per la distribuzione di contenuti user generated
- ✓ l'art. 17 della nuova direttiva copyright 790/2019 e la comunicazione al pubblico di contenuti user generated

✓ **Esperienze pratiche:**

✓ **Blockchain Insights Platform di Comcast**

(<https://www.tvtechnology.com/opinions/how-will-blockchain-impact-the-media-entertainment-industry>)

BLOCKCHAIN E INDUSTRIA AUDIOVISIVA

I POSSIBILI USE CASES

Use Case 3: Distribution of royalty payments

✓ **Modello di business:**

- ✓ Negoziazione collettiva di licenze di repertori musicali a favore di broadcaster e di piattaforme e/o raccolta dei compensi per lo sfruttamento televisivo delle opere audiovisive da parte di collecting societies tramite blockchain

✓ **Impatti giuridici:**

- ✓ impatto su ratio di aree esclusive di negoziazione collettiva delle licenze (art. 180 bis LA)
- ✓ piena attuazione dei principi della direttiva 2014/26/UE

✓ **Esperienze pratiche:**

- ✓ **EY e Microsoft:** soluzione blockchain per la gestione dei diritti sui contenuti

(https://www.ey.com/en_gl/news/2018/06/ey-and-microsoft-launch-blockchain-solution-for-content-rights)

- ✓ **MIA Mercato Internazionale Audiovisivo Roma**

(<https://www.cineuropa.org/en/newsdetail/362908/>)

- ✓ **Open Music Initiative** (Sony Music, Warner, YouTube, Netflix e Spotify)

(<https://www.tvtechnology.com/opinions/how-will-blockchain-impact-the-media-entertainment-industry>)

BLOCKCHAIN E INDUSTRIA AUDIOVISIVA

I POSSIBILI USE CASES

Use Case 4: Secure and transparent C2C sales

Modello di business:

- ✓ blockchain come strumento per generare un flusso addizionale di revenues per i titolari dei diritti derivante da un controllo delle transazioni tra privati

✓ Impatti giuridici:

- ✓ principio di esaurimento e diritto di distribuzione

✓ Esperienze pratiche:

✓ Synereo e piattaforma WildSpark

(<http://playbackonline.ca/2018/03/14/the-future-of-media-block-chain-reaction/>)

✓ Crowdfunding film «Braid»

(<https://www.tvtechnology.com/opinions/how-will-blockchain-impact-the-media-entertainment-industry>)

BLOCKCHAIN E INDUSTRIA AUDIOVISIVA

I POSSIBILI USE CASES

Use Case 5: Consumption of paid content without boundaries

✓ **Modello di business:**

- ✓ blockchain per sua natura si presta a favorire l'accesso transfrontaliero in quanto nasce come tecnologia aperta a una fruizione senza frontiere

✓ **Impatti giuridici:**

- ✓ massimizzazione dei profitti ed esclusive territoriali
- ✓ distribuzione transfrontaliera dei contenuti audiovisivi
- ✓ rimozione del geo-blocking

✓ **Esperienze pratiche:**

- ✓ **Potenzialmente tutte quelle note**

BLOCKCHAIN E INDUSTRIA AUDIOVISIVA

I POSSIBILI USE CASES

Use Case 6: Blockchain as a player in the fight against piracy

✓ **Modello di business:**

- ✓ potrebbe diventare impossibile o estremamente difficile condividere qualsiasi contenuto multimediale illegalmente se l'intera Internet fosse costruita sulla tecnologia blockchain

✓ **Impatti giuridici:**

- ✓ incentivo alla *content detection* funzionale a enforcement giudiziale (c.d. *fast injuction*) o ad enforcement amministrativo (delibera AGCOM no. 490/18/CONS)

✓ **Esperienze pratiche:**

✓ **Copytrack**

(<https://bitcoinmagazine.com/articles/copytrack-ico-protects-image-owners-infringement>)

✓ **Custos Media Technology**

(<https://www.custotech.com/blogchain/tag/blockchain-for-media/>)

✓ **Veuve**

(<https://www.blockchainbeach.com/blockchain-platform-vevue-premieres-first-film/>)



GRAZIE

PER

L'ATTENZIONE