

# DRM e abuso di posizione dominante: il caso *iTunes*

---

**Giuseppe Mazziotti**

Istituto Universitario

Europeo - Firenze

# Apple, DRM e musica digitale

---

- Lo scorso 6 febbraio, nell'articolo "Thoughts on Music", Steve Jobs rispondeva alle richieste di "apertura" del DRM proprietario ("Fairplay") usato da Apple per gestire la propria piattaforma digitale.
- Gli elementi della piattaforma sono il c.d. *iTunes Music Store*, l'*iPod*, ormai celeberrimo lettore di musica (e di altri contenuti digitali), e l'uso congiunto di *Fairplay* e del linguaggio di codifica AAC.

# Livelli d'integrazione verticale

---

- (i) *iTunes Music Store* (sito web)
- (ii) *DRM Fairplay*
- (iii) *iPod* (standard, mini, nano, etc)

# Effetti di *Fairplay*

---

I vari dispositivi che compongono *Fairplay* hanno l'effetto di rendere illeggibili (o inutilizzabili) i contenuti distribuiti attraverso *iTunes* su lettori non "autorizzati", per tali intendendo tutti quei lettori non in possesso delle informazioni *protette* (v. diritti d'autore, brevetti) e *segrete* che permettono la codifica e l'amministrazione dei diritti sui contenuti.

# Ragioni della protezione digitale per mezzo di DRM

---

Come confermato da Jobs nel suo recente articolo, gli accordi di licenza sottoscritti con le maggiori case discografiche per la distribuzione di contenuti musicali digitali in rete prevede l'obbligo di implementazione di tecnologia DRM sulla musica venduta da iTunes e un diritto di recesso dal contratto di licenza a favore dei proprietari di contenuti licenziati nell'ipotesi in cui il DRM utilizzato risulti compromesso e Apple non sia in grado di ripristinarne il corretto funzionamento nel giro di poche settimane.

# DRM e segretezza delle informazioni (Jobs)

---

- Jobs spiega “...There is no theory of protecting content other than keeping secrets. In other words, even if one uses the most sophisticated cryptographic locks to protect the actual music, one must still “hide” the keys which unlock the music on the user’s computer or portable music player. No one has ever implemented a DRM system that does not depend on such secrets for its operation [...]”

# Componenti proprietarie del DRM di Apple

---

- Diritti d'autore: codice sorgente (segreto)
- Brevetti: c.d. Application programming interfaces (API)
- Segreti industriali: altre specifiche

# Rifiuto di licenza: casi pratici

---

- In Europa: *Apple v. Virgin Mega*, Francia, Autorità antitrust (*Conseil de la concurrence*) - Rigetto del ricorso amministrativo contro Apple (Dicembre 2004)
- Negli USA: *querelle* tra Apple e Real Networks, rea di essere riuscita nell'ingegneria inversa del codice del software del DRM di Apple (Agosto 2004)

# Licenza obbligatoria: requisiti (c.d. *Magill doctrine*)

---

- Totale eliminazione della concorrenza (anche in relazione al concetto di c.d. *essential facility*);
- Effetto anticoncorrenziale su un c.d. *downstream market* (cioè un mercato a valle), riguardante un prodotto *nuovo*;
- Assenza di una giustificazione obiettiva quale, per esempio, l'esercizio di un diritto di proprietà intellettuale come un diritto d'autore o un brevetto su un DRM.

# Abuso di posizione dominante

---

- Articolo 82 Trattato CEE:
  - accertamento della dominanza di un'impresa attraverso l'individuazione di un *mercato rilevante*;
  - riscontro di un comportamento abusivo consistente, secondo l'Art.82(b), in una restrizione della produzione, di mercati o dello sviluppo tecnologico a danno dei consumatori.

# iTunes, Apple e definizione di “mercato rilevante”

---

- Mercato delle tecnologie DRM
- Mercato dei lettori portatili digitali
- Mercato della musica digitale in forma di *download*
- Mercato nazionale della musica digitale

Su quale di questi mercati *complementari* Apple poteva considerarsi dominante? E con quali effetti?

# Volatilità dei mercati interessati e impossibilità di definizione

---

- Downloads (varie tipologie: omogenee?)
- Lettori portatili (“capacità” da 1 a 20 Giga)
- DRMs (che dire di quello di Microsoft?)

Apple non fu considerata dominante in alcuno di tali mercati; in compenso, l’Autorità francese riconobbe un fortissimo pericolo per la concorrenza nei mercati dei *digital media* a fronte del consolidamento del potere di Microsoft: Windows+WMP+DRM...

# Soluzioni possibili: (1)

## Ingegneria Inversa

---

- Ampliamento dell'eccezione di ingegneria inversa prevista dall'Art.6 della Direttiva CEE sul software, a favore dell'interoperabilità tra (i) DRM diversi (*software-to-software*) e (ii) tra DRM e contenuti (*software-to-content*). Al momento, quest'ultimo intento non giustifica il c.d. reverse engineering...

## (2) Standardizzazione aperta

---

- Modello Varian: non “appropriazione” di tecnologie DRM da parte di alcuno dei concorrenti nei mercati dei *digital media*; sistema di *governance/checks&balances*;
- Modello Dmin.it: creazione di un binario parallelo *ex lege* tra DRM proprietario e DRM interoperabile, c.d. *iDRM*.

## (3) Licenze obbligatorie

---

- Obbligo di rilascio di tecnologie DRM proprietarie nei casi eccezionali previsti dalla c.d. *Magill doctrine*
- Obbligo di rilascio di informazioni riservate o protette da diritti di proprietà intellettuale secondo il nuovo orientamento seguito dalla Commissione Europea nel caso Microsoft (Decisione Aprile 2004)

# Collegamenti tra la decisione *Microsoft* e l'idea Varian/Dmin.it

---

- Coesistenza di diritti di privativa sul DRM ma con un sostanziale obbligo di messa a disposizione di *interoperability information* a condizioni eque e non discriminatorie
- Richiesta di attivazione del soggetto in possesso delle informazioni necessarie a garantire l'accesso ai contenuti con tecnologie e formati diversi

# Per maggiori informazioni

---

<http://repositories.cdlib.org/bclt/lts/5/>

<http://works.bepress.com/mazziotti/>

[giuseppe.mazziotti@gmail.com](mailto:giuseppe.mazziotti@gmail.com)