



Contratti da non leggere:

che cosa si nasconde nei  
Terms of Use?



# Partiamo da uno sguardo più esterno.... situazioni paragonabili

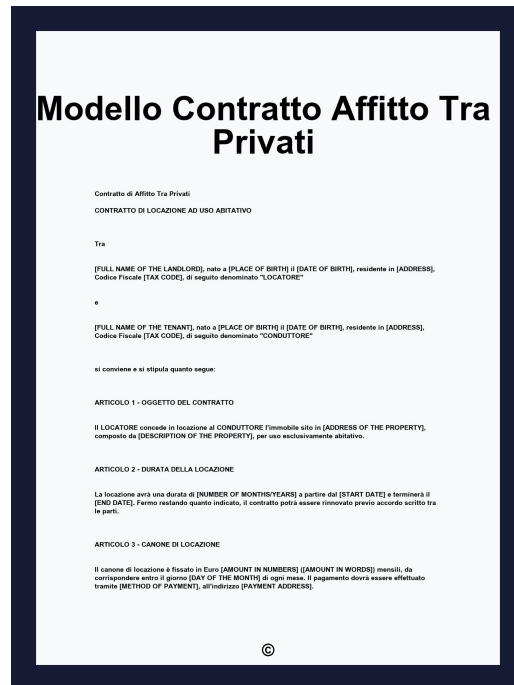


# Contratto d'affitto

Il software è una strana entità, per alcuni versi possiamo paragonarlo all'affitto di un appartamento:

- Immaginiamo di pagare l'affitto in un'unica soluzione
  - Possiamo abitare l'appartamento  
=  
usare software
  - Ma non possiamo abbattere una parete, dipingere il soffitto  
viola o invitare altre 5 persone ad abitare con noi  
=  
rispettare il terms of use

**Il contratto determina cosa possiamo fare o non fare**



**BLACK ~~MIRRO~~R**

# Alcuni esempi ispirati alla serie Black Mirror sugli effetti del non aver letto con attenzione i “Terms of use”

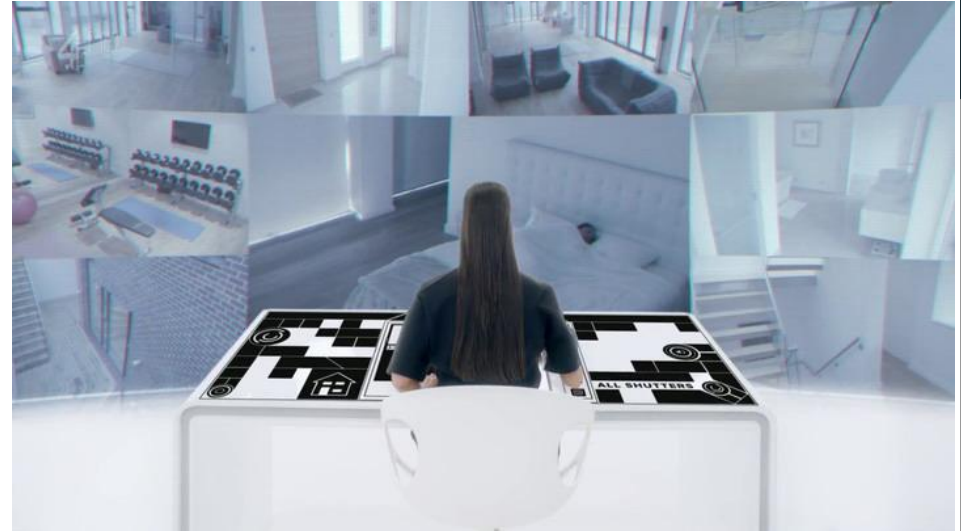


È l'esempio più calzante. La protagonista accetta senza leggere i "Termini e Condizioni" di una piattaforma di streaming (Streamberry), autorizzando l'azienda a usare la sua immagine e a trasformare la sua vita reale in una serie TV creata in tempo reale da un'IA.

L'episodio evidenzia il pericolo di non leggere le clausole contrattuali digitali.



La protagonista utilizza un servizio che, attraverso la licenza d'uso dei dati social del defunto, ricrea una versione IA del marito. Il software evolvendo diventa una versione "licenziata" della persona, portando a interrogativi etici sulla proprietà digitale e la memoria.



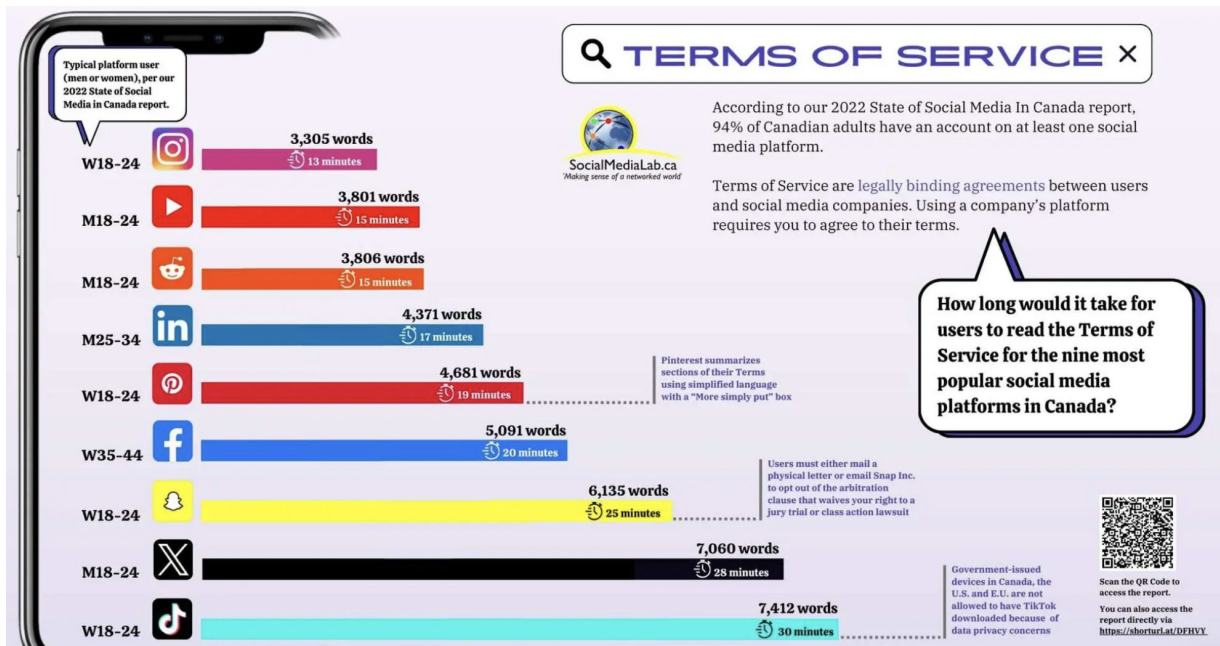
In questo episodio, la licenza software è legata alla creazione dei "Cookie", copie digitali della coscienza umana. Questi cloni software, privati di diritti, vengono "licenziati" e costretti a svolgere lavori domestici o torturati per ottenere confessioni, evidenziando il controllo totale del proprietario del software sul clone.

## Principali risultati sulle abitudini di lettura delle “Condizioni d'uso”:

- Letture minima: uno studio, citato insieme ad altre ricerche in un rapporto di [Security.org](#), ha rilevato che solo il 9% delle persone legge le condizioni, percentuale che scende al 3% tra gli utenti più giovani (18-34 anni).
- Il problema del “consenso”: quasi il 91%-97% dei consumatori accetta le condizioni senza leggerle.
- Impegno in termini di tempo: un americano impiegherebbe circa 47 ore al mese per leggere tutte le informative sulla privacy che incontra.
- Perché le persone non leggono: la maggior parte degli utenti ritiene che i documenti siano troppo lunghi, complessi e redatti per gli avvocati, non per i consumatori.
- Il test dell'“assurdità”: studi hanno dimostrato che quando le persone leggono, spesso accettano comunque termini assurdi, come rinunciare al proprio primogenito o consentire la vendita dei dati alla NSA. (Caso di studio del MIT)

Sebbene studi, come quello della [Commissione Europea](#), dimostrino che rendere i termini più semplici e brevi aumenti il numero di lettori, la stragrande maggioranza degli utenti online continua a saltare questo passaggio

# «Ho letto e accetto i termini...»: una nuova prospettiva sulla leggibilità dei Termini di servizio e delle informative sulla privacy dei social media



<https://socialmedialab.ca/2024/04/10/i-have-read-and-agreed-to-the-terms-a-new-look-at-the-readability-of-social-media-tos-and-privacy-policies/>

## **Come sono stati raccolti i dati?**

La raccolta è avvenuta il 13 marzo 2024. Al fine di riprodurre il modo in cui un utente medio leggerebbe questi documenti in condizioni reali, considerando il contenuto nella pagina web (compresi eventuali preamboli, messaggi di benvenuto e indici).

## **Come sono stati determinati il conteggio delle parole e l'indicatore di leggibilità?**

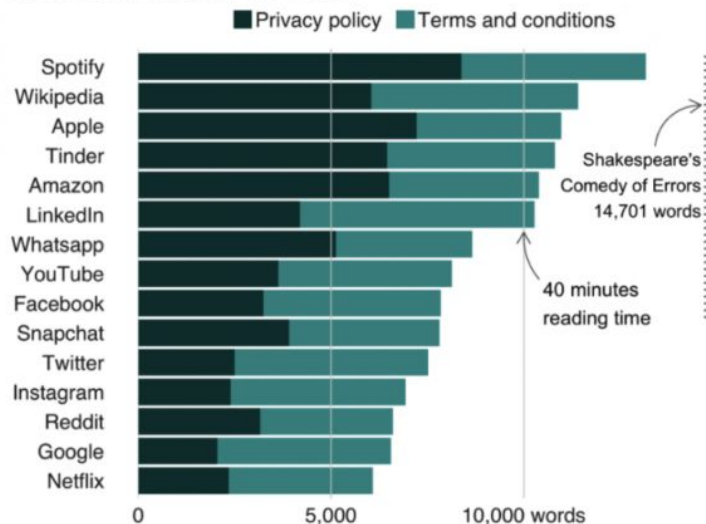
I testi dei Termini di servizio e dell'Informativa sulla privacy di ogni piattaforma sono stati copiati e incollati in documenti Microsoft Word separati.

Successivamente per calcolare il “Tempo di lettura”, il conteggio delle parole fornito da Microsoft Word è stato diviso per 250 parole al minuto, la velocità media di lettura.

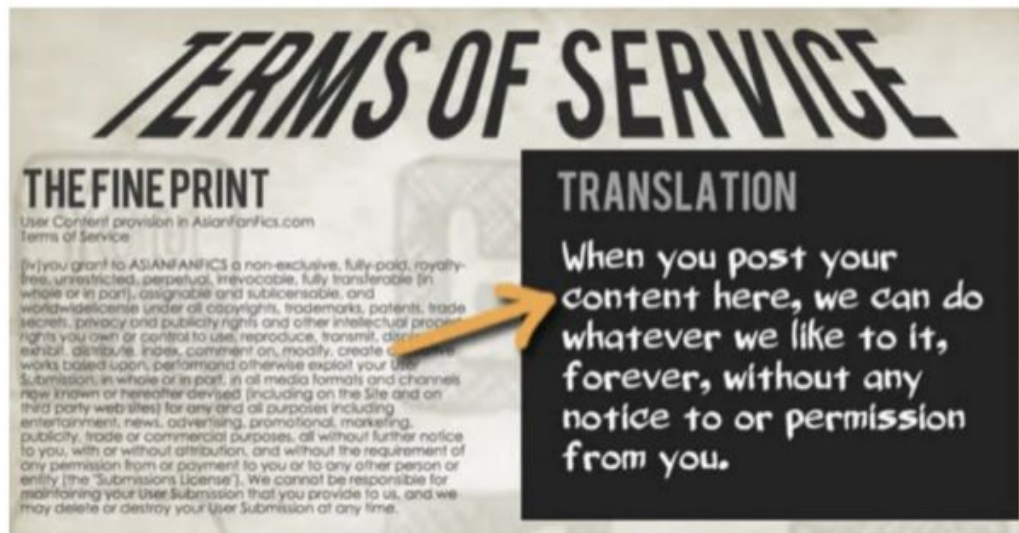
Il nostro approccio alla protezione dei dati: il più delle volte un semplice e veloce “acconsento e vado avanti”

Ma accettiamo davvero questi termini e condizioni?

### Spotify's terms and privacy policy take almost an hour to read



Source: BBC analysis



[Fonte 1](#)

[Fonte 2](#)

# Licenze e terms of use

Quando clicchiamo “accetto” spesso non accettiamo un singolo documento, ma un insieme che comprende:

**Terms of use:** Quali regole devo rispettare quando uso una piattaforma ?

*(Quali regole deve rispettare la piattaforma quando usa te ?)*

Es. non puoi usare la piattaforma per operazioni illegali, oppure il servizio può interrompersi, etc.

**Privacy Policy:** Come la piattaforma raccoglie, usa e protegge i tuoi dati personali.

*Spesso incluso dentro il terms of use (by accepting you consent to our privacy policy...)*

**Licenza:** Che cosa posso fare con questo prodotto ?

Es. posso modificare il software o ridistribuirlo ? Posso usare questa immagine per fini commerciali ?, etc.

# Clausole tipiche

## Spotify:

You also grant to us the right (1) to allow the Spotify Service to use the processor, bandwidth, and storage hardware on your Device in order to facilitate the operation of the Spotify Service, and (2) to provide advertising and other information to you, and (3) to allow our business partners to do the same.

### **Limitation of liability and time for filing a claim**

YOU AGREE THAT YOUR SOLE AND EXCLUSIVE REMEDY FOR ANY PROBLEMS OR DISSATISFACTION WITH THE SPOTIFY SERVICE IS TO UNINSTALL ANY SPOTIFY SOFTWARE AND TO STOP USING THE SPOTIFY SERVICE.

**Whatsapp:** “Encrypted messaging”, “not typically stored in the servers” ... but

We collect information about your usage of our Services. This includes collecting information about your activity (including how you use our Services), how you interact with others using our Services (including when you search for and interact with a business), the time, frequency, and duration of your activities. This also includes information about the features you use like our messaging (and integrated applications), calling, Status, avatars, communities, groups or business features; whether you are online; timestamps related to your use such as when you last used our Services (your "last seen") and the times you send and receive calls and messages; and when you last updated your "about" information.

We collect device and connection-specific information when you install, access, or use our Services. This includes information such as hardware model, operating system information, battery level, signal strength, app version, browser information, mobile network, connection information including whether you are using wifi or cellular data, mobile operator or internet service provider (ISP), language and time zone, IP address, device operations information and identifiers...

# Clausole tipiche

## Instagram:

*We do not claim ownership of your content, but you grant us a license to use it. (...) When you share, post, or upload content that is covered by intellectual property rights (like photos or videos) on or in connection with our Service, you hereby grant to us a non-exclusive, royalty-free, transferable, sub-licensable, worldwide license to host, use, distribute, modify, run, copy, publicly perform or display, translate, and create derivative works of your content (consistent with your privacy and application settings).*

## Google:

*(...) we make modifications such as adding or removing features and functionalities, increasing or decreasing usage limits, and offering new digital content or services or discontinuing old ones. We may also change our digital content or services for these other reasons: i. to adapt to new technologies, ii. to reflect increases or decreases in the number of people who use a particular service, iii. to respond to key changes in the licenses and partnerships we have with others, .iv to prevent abuse or harm, .v to address legal, regulatory, safety, or security issues*

*This license is for the limited purpose of:*

*- **operating and improving the services**, which means allowing the services to work as designed and creating new features and functionalities. This includes using **automated systems and algorithms to analyze your content**: i. for spam, malware, and illegal content, ii. to recognize patterns in data, such as determining when to suggest a new album in Google Photos to keep related photos together, iii. to customize our services for you, such as providing recommendations and personalized search results, content, and ads (which you can change or turn off in [Ads Settings](#))*

***This analysis occurs as the content is sent, received, and when it is stored.***

*- **using content you've shared publicly to promote the services.** (...)*

*- **developing new technologies and services for Google consistent with these terms***

# Costretti a diventare lettori di EULA ?

EULA - End-User License Agreement è una licenza ad-hoc fatta per vincolare il software. C'è qualche strada per risparmiarci la loro lettura e comprensione ?

1. Servizi online: **tldr - legal** (<https://www.tldrlegal.com/>) by FOSSA (legali specializzati in open source). Riassumono le parti salienti dei ToU



Terms Full Text

- By using Instagram or any other sites that have these terms, you agree to these terms.
- Don't do anything stupid or against any of these rules (like post sexual things or do illegal things)
- Instagram can change these terms and conditions whenever they feel like it, and if you don't like the changes, delete your account.
- Instagram can block you from using Instagram, modify your account, delete stuff from your account or break up fights whenever they want
- You give Instagram a license to do whatever they want with your pictures, around the world, and can give other people that same license. They don't have to pay you for it.
- You waive your right to sue Instagram for damages or other things like that. The maximum amount that you can get in damages is \$100.
- You agree to defend and say Instagram is innocent against any lawsuits or things like that.
- You agree not to join a class-action lawsuit against Instagram, and also you can't go to court after 1 year has passed from whatever you wanted to go to court for.



This summary only features select relevant parts included by the community and does not aim to replace/misrepresent the full text.

# Costretti a diventare lettori di EULA ?

EULA - End-User License Agreement è una licenza ad-hoc fatta per vincolare il software. C'è qualche strada per risparmiarci la loro lettura e comprensione ?

## 2. General Data Protection Regulation **GDPR** (Europa)



Fissa dei vincoli legali dei terms of use, specialmente nel trattamento di dati personali

# Costretti a diventare lettori di EULA ?

EULA - End-User License Agreement è una licenza ad-hoc fatta per vincolare il software. C'è qualche strada per risparmiarci la loro lettura e comprensione ?

3. Esistono licenze più “standard” e comprensibili che definiscono molto chiaramente come comportarci con il software, sia in termini di utilizzo che di distribuzione. Se si utilizza una licenza “standard” non occorre leggere tutto quello che c'è scritto!

Esempi:

- licenza **MIT** (<https://opensource.org/license/MIT>): autorizza **uso, copia, modifica, pubblicazione, distribuzione, sublicenza e vendita** del software, a condizione che l'avviso di copyright e la licenza siano inclusi nelle copie o parti sostanziali del software.
- **GNU General Public License (GPL)** (<https://www.gnu.org/licenses/gpl-3.0.en.html>): autorizza **uso, copia, modifica, pubblicazione, distribuzione, sublicenza e vendita** del software, a condizione che il software mantenga le sue caratteristiche (software aperto -> software aperto, copyleft)
- Creative Commons (<https://creativecommons.org>): famiglia più grande di licenze per proteggere opere dell'ingegno



MOST OPEN



LEAST OPEN

## Licenses



ZERO



BY



BY SA



BY NC



BY NC ND

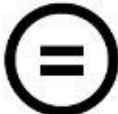


BY NC SA



BY NC ND

## Icons



## Terms of the Licenses

### Public Domain Dedication (CC0)

This is considered a dedication to the public domain, and thus the creator(s) associated with this item have waived all their rights to the work worldwide under copyright law.

### Attribution (BY)

Others can copy, distribute, display, perform and remix the work if they credit/cite the creator/author.

### Derivative Works (ND)

Others can only copy, distribute, display or perform verbatim copies of the work. (No modifications allowed.)

### Share Alike (SA)

Others can distribute the work only under a license identical to the one attached to the original work.

### Non-Commercial (NC)

Others can copy, distribute, display, perform or remix the work but only for non-commercial purposes.

This work is a [CC0 Public Domain Dedication](#) work.

<https://teaching.resources.osu.edu/teaching-topics/simple-guide-creative-commons>

This work is a [CC0 Public Domain Dedication](#)

...anche su

# License etiche...esistono davvero?

**Apple Inc.**

**Software License Agreement for iTunes**

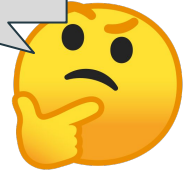


**9. Export Control.** You may not use or otherwise export or reexport the Apple Software except as authorized by United States law and the laws of the jurisdiction(s) in which the Apple Software was obtained. [...] You also agree that you will not use the Apple Software for any purposes prohibited by United States law, including, without limitation, the development, design, manufacture or production of missiles, or nuclear, chemical or biological weapons.

## Software and Technology Licenses (Non-Nuclear Clauses)

Many software licenses, particularly for simulation, modeling, high-performance computing, or AI, include explicit "*no nuclear weapons*" clauses.

Può bastare??



**Hippocratic License:** Inspired by the medical Hippocratic Oath, this license (commonly version 3.0) contains clauses prohibiting the software's use in activities that violate the [UN Universal Declaration of Human Rights](#).

**Do No Harm License:** Developed for creators who want to ensure their work is used to "make the world a better place," strictly limiting usage to ethical scenarios.

**Cooperative Non-Violent Public License (CNPL):** A strong copyleft license that limits usage to individuals or worker-owned organizations, specifically forbidding use by traditional corporate structures that may cause harm.

<https://ethicalsource.dev/licenses/>

[https://policy.trade.ec.europa.eu/help-exporters-and-importers/exporting-dual-use-items\\_en](https://policy.trade.ec.europa.eu/help-exporters-and-importers/exporting-dual-use-items_en)

# Due parole sul DRM

Ma secondo voi, le multinazionali digitali si fidano che vi atteniate al terms of use ?

Ovviamente no. 🙄🙄🙄

**Licenza** → permesso legale: “...puoi usare questo contenuto o software sotto queste condizioni”

**DRM, Digital Rights Management** → è il controllo tecnico che impedisce di non rispettare la licenza: crittografia, limite del dispositivo (banda, risorse), restrizioni di riproduzione, blocchi regionali, sistemi anti-copia

vedi: “sparizione” di 1984 di Orwell su Amazon Kindle

*Ma perchè si è dovuto introdurre il DRM ?*

# Copia analogica o copia digitale, cosa è **Fake** e cosa **Real**?

*Il falsario: un mestiere d'altri tempi*



Han Van Meegeren (1889 - 1947)



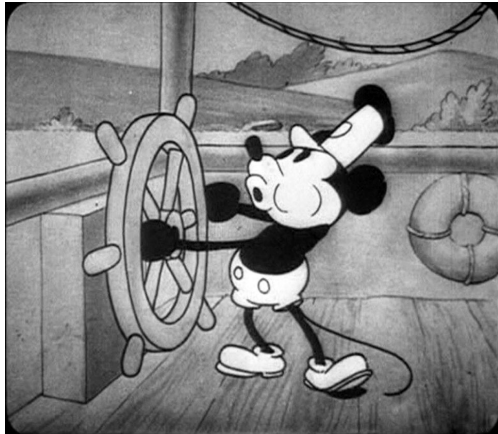
Paolo Ciulla (1867-1931)

# Fake markets



# Copie Cloni digitali

Al contrario della copia fisica, la copia digitale (senza compressione) è **perfetta**, cioè identica *bit-by-bit*. Inoltre la copia digitale richiede uno sforzo trascurabile.



[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mickey\\_Mouse\\_-\\_Steamboat\\_Willie\\_\(1928\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mickey_Mouse_-_Steamboat_Willie_(1928).jpg)



The author died in 1971, so this work is in the **public domain** in its country of origin and other countries and areas where the [copyright term](#) is the author's **life plus 50 years or fewer**.

This work is in the **public domain** in the [United States](#) because it was [published](#) (or registered with the [U.S. Copyright Office](#)) before January 1, 1931.



This work includes material that may be **protected as a trademark** in some jurisdictions. If you want to use it, you have to ensure that you have the legal right to do so and that you do not infringe any trademark rights. See our [general disclaimer](#).

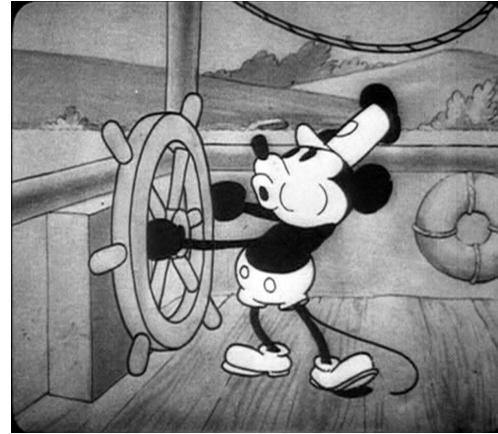
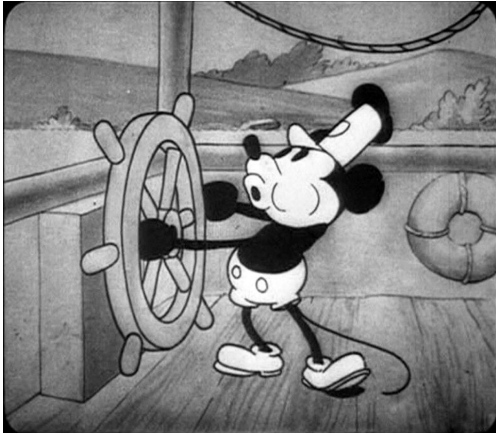
This tag does not indicate the copyright status of the attached work. A normal [copyright tag](#) is still required. See [Commons:Licensing](#).



If the author of this work has been deceased for under 70 years, this work is protected by copyright in Germany, Austria and Switzerland, unless other regulations apply. Therefore, communities of German-language Wikimedia projects have decided that **use of this file is not allowed within German-language Wikimedia projects**.

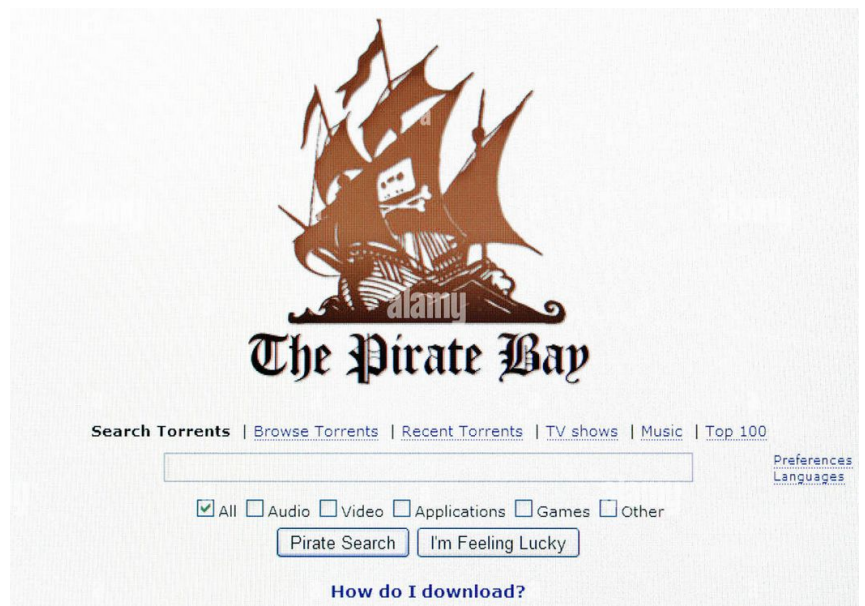
# Copie Cloni digitali

Al contrario della copia fisica, la copia digitale è **perfetta**, cioè identica *bit-by-bit*. Inoltre la copia digitale richiede uno sforzo trascurabile.



Qual'è l'originale ? Quale la copia ? 🤖

# Generational check



# DRM

*Esempi:*

*<https://www.eff.org/issues/drm>*

**Sony BMG Litigation Info (2005-2007):** Il software Sony MediaMax installava nel pc un “rootkit” (XCP) che preveniva la possibile copia dei CD. XCP veniva installato anche senza accettare la relativa EULA, degradava le performance del computer, scaricava aggiornamenti dal server Sony.

**Amazon (2009):** Sparizione di copie digitali di libri di G. Orwell regolarmente acquistati dagli utilizzatori dell’ebook reader Kindle

**Right to repair:** Apple part pairing - matching di hardware e software. Recentemente reso illegale il Oregon (*<https://arstechnica.com/gadgets/2024/03/oregon-governor-signs-nations-first-right-to-repair-bill-that-bans-part-pairing/>*)

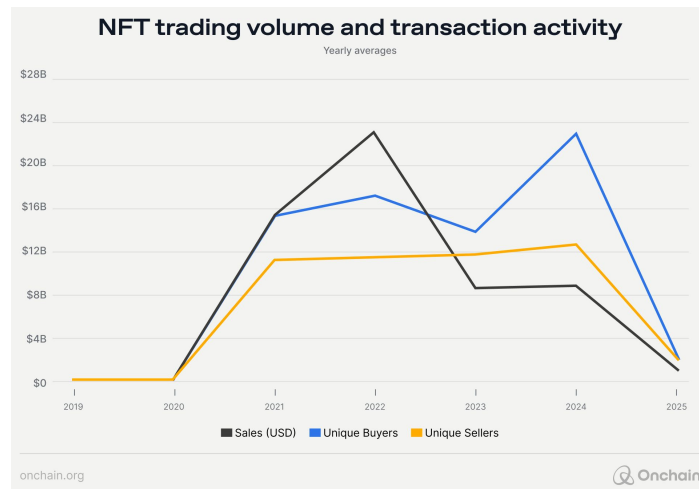
# The rise and fall of NFTs

**NFT** - Non fungible tokens sono un tentativo di stabilire l'autenticità di un oggetto digitale (tipicamente immagine, audio) "registrandolo" su una blockchain. L'opera è unicamente identificabile sul blockchain (che può comunque essere trasferito) ma non il possessore non necessariamente ne possiede il copyright.

## NFT - arte digitale "firmata"



<https://www.newyorker.com/culture/infinite-scroll/why-bored-ape-avatars-are-taking-over-twitter>



# Android - una storia interessante

**2003** Android inc., comprata da Google nel **2005**, primo smartphone nel **2008**.

AOSP - Android Open Source Platform (Open Handset Alliance - software & hardware). Pubblicizzata come piattaforma di customizzazione e aperta

**2010** - grande diffusione dei dispositivi, Google acquista Widevine (DRM per proteggere streaming):

*Widevine DRM is Google's content protection system for premium media. It is used by major partners around the world such as Google Play, YouTube, Netflix, Disney+, Amazon Prime Video, HBO Max, Hulu, Peacock, Discovery+, Paramount+ and many more.*

*The focus of Widevine is to provide the best experience for viewing premium content over digital distribution.*

**2011** - Android 3.0 introduce un framework DRM (MediaDRM)

**2017** - Netflix limita streaming su dispositivi customizzati (root o non certificati)

**2020** - SafetyNet diventa PlayIntegrity - controlla lo stato di sicurezza del dispositivo (sicurezza = Android non modificato)

**Kernel - GPLv2:** licenza copyleft

**Non-kernel AOSP - Apache2.0:** licenza permissiva

**Apps:** possono essere **closed source!**



# Verso lo spossesso digitale

Compriamo una macchina, qualche anno dopo si scopre che le curve a sinistra sono più pericolose delle curve a destra.

**DRM** - la macchina non gira più a sinistra

## Risposte del mondo digitale/elettronico

### A Sticker Worth Sticking

The phrase “*When Purchasing Isn’t Ownership, Piracy Isn’t Theft*” isn’t an endorsement of piracy—it’s a critique of an industry that prioritizes control over consumer rights. If companies won’t sell us real ownership, why should we play by their rules?

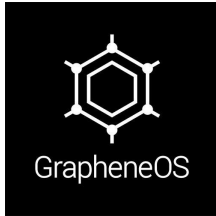
<https://ko3moc.com/when-purchasing-isnt-ownership-piracy-isnt-theft/>



# Verso lo spossesso digitale



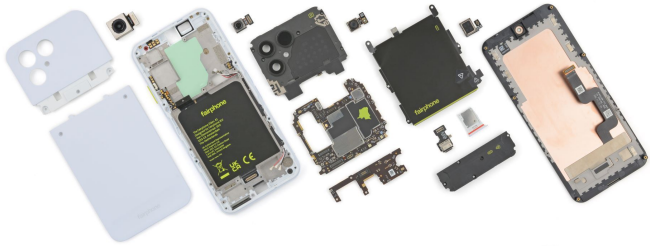
**Android AOSP.** Quasi 600 dispositivi supportati



**Android AOSP.** Molto incentrato su privacy, e permette di bloccare bootloader. Solo su Pixel phones (si spera presto Motorola)



# Verso lo spossesso digitale



**FairPhone** e/OS (o Android stock),  
modulare = riparabile (~ 600€)



**Punkt. AphysOS** (~ 700€)



**Jolla. SailfishOS** (~ 580€)



**Nothing Phone NothingOS** (~ 650€)



**Pinephone. Linux** (~ 600€)

# Conclusioni

- Licenze e termini di utilizzo: un mondo **volutamente** complicato e quasi impossibile da affrontare per il singolo utente
- Mercato dominante: “affitto” dei dispositivi che compriamo, dagli ebook reader ai videogiochi passando per smartphone (e forse presto computer ?)

# Conclusioni

- Licenze e termini di utilizzo: un mondo **volutamente** complicato e quasi impossibile da affrontare per il singolo utente
- Mercato dominante: “affitto” dei dispositivi che compriamo, dagli ebook reader ai videogiochi passando per smartphone (e forse presto computer ?)

**Grazie per l'attenzione... prima della pizza, domande o commenti ???**