

“Pirateria” e naufragio dei *media*

Alberto Cammozzo *

Revisione 1.2

“Imagination encircles the world”

Albert Einstein

“the first aim of the rulers is at all costs to keep their subjects from making trouble”

Aldous Huxley

Chi è il vero autore delle pagine generate da Google? E' opera di un solo autore? L'opera collaborativa è sempre più diffusa nei mezzi digitali. Il distacco dal supporto, che consente di controllare facilmente la distribuzione delle opere, è una delle conseguenze del passaggio alla codifica digitale. Chi controllava il mercato dei supporti non è più in grado di controllare la copia e la diffusione dei “contenuti” nell'ambiente digitale in cui il contenitore si è “vaporizzato”. Come affrontare questa crisi? Con leggi severe e tecniche di controllo o una nuova visione dell'opera e dell'autore?

Da quando musica, suoni, immagini e video possono essere agevolmente rappresentati digitalmente, vengono denominati con il termine “contenuti” (in inglese “*content*”): questo è il termine che usa comunemente l'industria dell'intrattenimento (musica, video domestico) per definire l'oggetto della propria produzione.

La locuzione “*to be content*” indica la generica soddisfazione e appagamento di chi, anche se non propriamente contento, si accontenta. I fruitori dei “contenuti” non sembrano invece accontentarsi per niente: l'insoddisfazione per gli alti prezzi a cui vengono venduti i CD e DVD, unita alla facilità di riprodurli, porta a un fenomeno di massa che l'industria in questione, con metafora marinara, chiama “pirateria”.

A gettare benzina sul fuoco, o, per non cambiar metafora, ad armare le flotte corsare, viene l'industria dell'informatica e delle telecomunicazioni (ICT) che fornisce capienti stive e veloci mezzi di trasbordo dei “contenuti” da un “vascello” all'altro.

Contenuto e contenitore

Come sta dimostrando efficacemente la diffusione della cosiddetta “pirateria”, i “contenuti” *digitali* sono caratterizzati, a differenza di quelli *analogici*,

* © Alberto Cammozzo, 2005.

email: [mmzz \(at\) fsfe.org](mailto:mmzz@fsfe.org) , [mmzz \(at\) pluto.it](mailto:mmzz@pluto.it)

Questo documento deriva dalla sintesi individuale di molti stimoli, alcuni dei quali sono venuti dalle esperienze maturate nel corso dell'*I-Law program* del *Berkman Center*, altri dai documenti citati nelle note e da precedenti esperienze, in special modo in materia di software libero nell'ambito del gruppo PLUTO, dell'Università di Padova e altrove. Tutta la documentazione citata nelle note è raggiungibile liberamente online. L'autore riconosce come talmente determinanti queste influenze nella formulazione di quest'opera da ritenerle il vero autore, pertanto la rilascia con licenza “Creative Commons Attribution-ShareAlike” in modo che altri possano, volendo, liberamente attingervi. Il testo completo della licenza formulata per la giurisdizione italiana è raggiungibile seguendo questo link: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/it/legalcode>

E' stato composto su computer con sistema GNU/Linux, con il programma EMACS e OpenOffice.

dall'indipendenza assoluta dal loro supporto: se infatti posso trasferire da CD a CD (o altrove) un brano musicale senza che questo debba soffrirne in qualità, altrettanto non si può dire dei supporti analogici. Volendo riversare un disco in vinile in una cassetta, ogni copia chiederà una tassa in termini di qualità del suono, che dopo pochi trasbordi sarà pessimo.

Nel caso dei frutti dell'industria dell'intrattenimento, se si usa una parola generica come “contenuto” è perché se ne presuppone necessariamente un'altra, cioè “contenitore”, che con l'avvento dei mezzi digitali ha perso di importanza fino a non averne praticamente più alcuna. Internet e i mezzi di memorizzazione distribuiti denominati *peer-to-peer* (P2P, o *file sharing*) rappresentano il prototipo di un contenitore definitivo, destinato secondo alcuni a rimpiazzare tutti gli altri.

Visto che vige la metafora marinara, non possiamo evitare il calzante paragone con l'acqua, che nelle sue varie forme riceve il nome dal mezzo che la contiene (fiume, lago, bottiglia, nuvola, torrente), e non dalla sua diversa origine, funzione o destinazione (acqua di fonte, piovana, acqua per lavare, per irrigare, potabile, eccetera). Il contenitore, sembra indicarci il paragone, è necessario per attribuire un nome a ciò che ha una natura fluida, scorrevole, pronto a disperdersi se manca ciò che lo trattiene. Ricordiamo inoltre che trasferire da un contenitore all'altro si dice travasare o riversare, e questo termine vale sia per l'acqua che per la musica e il video.

La musica si acquistava sotto forma di “dischi” (magari degli “LP”), poi di “cassette”, poi “CD”: alcuni di questi contenitori sono già spariti, altri spariranno. Fino a ieri il contenuto veniva nominato attraverso il contenitore; oggi, orfani di termini familiari, siamo costretti a chiamare crudamente “contenuto” ciò che è rimasto privo di un contenitore. In compenso i consumatori si sono abituati a cambiar spesso parole per denominare la stessa cosa: persi i nomi della rosa, ci è forse rimasta la Rosa?

Il mezzo possiede il messaggio?

Il mercato dell'intrattenimento e in generale quello delle opere della creatività era facilmente controllabile attraverso la distribuzione dei *contenitori*: partiture, dischi, cassette, videocassette, DVD, giornali, libri, riviste. Ora che non è più il contenitore a denominare (e dominare) il “contenuto”, sembra diventato impossibile replicarne le dinamiche di distribuzione e restringerne la circolazione. Per porre rimedio a questa perdita di controllo e potere l'industria sta ricorrendo misure di due tipi:

1. sistemi tecnologici di gestione (o restrizione) di diritti digitali (detti *digital right management* o DRM)¹,
2. leggi molto severe sulla copia abusiva.

I sistemi DRM sono, semplificando, programmi per calcolatore che vanno applicati obbligatoriamente (attraverso accordi con i produttori dei dispositivi di riproduzione e apposite leggi) agli apparecchi coinvolti nella trasmissione e riproduzione (CD, *computer*, schermi, TV digitale) rendendoli *incapaci* di riprodurre ciò che non si desidera venga riprodotto. Ciò richiede innanzitutto che i diritti vengano

¹ Questa nota da un rapporto tecnico di Microsoft Research può aiutarci a comprendere quale sia lo scenario del cosiddetto “Home Media”:

Gordon Bell, Jim Gemmell “A Call For The Home Media Network” (4 May 2001 draft v8:28/4/2004) Technical Report MSR-TR-2001-52 Microsoft Research -Microsoft Corporation
Pubblicato in Communications of the ACM, 45(7):71–75, (July 2002)

«In a few years, we may all look back at this time as the end of an era when so much content (TV & radio) could freely and legally be recorded for personal use.»

<http://research.microsoft.com/~jgemma/pubs/HomeMediaNetworkCACM02.doc>

codificati minuziosamente, ad esempio: consentire l'uso di una determinata suoneria di cellulare per un preciso numero di volte e non di più, oppure determinare chi può accedere a un testo o brano di musica, chi può citarlo, e per quale lunghezza, imporre a un documento una data di scadenza oltre la quale non sia più leggibile, se può essere impiegato per uso didattico, e così via². Si tratta di introdurre direttamente nell'*architettura*³ dei sistemi di trasmissione e riproduzione sofisticate tecniche di regolamentazione che rendano possibile o impossibile lo scambio.

L'accettazione del principio che consente di alterare le *cose* per inibirne alcuni possibili *usi* rischia di vederne diffusa l'applicazione a tutti gli ambiti della vita in cui la tecnologia potrà impedirci di commettere anche i più modesti atti contrari alle leggi. Lo scenario risultante sembra molto prossimo alla "società totalmente organizzata" di A.Huxley, in cui ogni soggetto è onesto perché non ha alternative e il libero arbitrio è stato abolito⁴.

Il ricorso ai DRM sembra una mossa estrema dettata dal panico: questi dispositivi, oltre che essere costosi e di difficile realizzazione, devono prevedere minuziosamente tutti gli usi possibili di "contenuti" e frammenti di essi. Inoltre sono invisibili ai produttori stessi di dispositivi, che si vedono costretti a progettare apparecchi che limitino l'utilità dei propri clienti. Per costringerne l'adozione e vietarne la disattivazione richiedono leggi estremamente illiberali. Facilmente porteranno a problemi di privacy piuttosto seri⁵ e rischieranno, se applicati diffusamente, di ostacolare indagini giudiziarie: gli investigatori potrebbero non poter accedere a prove digitali (*file*, registrazioni, posta elettronica) protetti da DRM⁶. È stato osservato, ad esempio, che indagini come quelle seguite agli scandali Enron e Parmalat, che hanno tratto benefici da documenti conservati nei calcolatori aziendali, sarebbero state impossibili se quei dati fossero stati protetti da sistemi di quel tipo. Si pensi infine all'uso che potrebbero farne organizzazioni terroristiche o criminali.

Veniamo ora al secondo mezzo per mantenere il controllo sul contenuto: l'adozione di leggi severe sulla copia abusiva. Molte di queste, sulla scia del *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA)⁷ statunitense sono in vigore da anni in moltissimi

2 I documenti del Digital Media Project, un progetto di applicazione dei DRM, possono dare un'idea più precisa del grado di dettaglio richiesto. The Digital Media Project, (2005)

<http://www.chiariglione.org/project/ga06/TRUissues.htm>

3 Sul concetto di architettura, norma, legge e mercato come mezzi di regolamentazione: Lawrence Lessig, "The Laws of Cyberspace" (1998).

http://cyber.harvard.edu/works/lessig/laws_cyberspace.pdf

4 «*The completely organized society, the scientific caste system, the abolition of free will by methodical conditioning, the servitude made acceptable by regular doses of chemically induced happiness, the orthodoxies drummed in by nightly courses of sleep-teaching--these things were coming all right, but not in my time, not even in the time of my grandchildren. [...] The nightmare of total organization, which I had situated in the seventh century After Ford, has emerged from the safe, remote future and is now awaiting us, just around the next corner*». Aldous Huxley, "New World Revisited", (1958). Citato in http://www.rosettabooks.com/pages/title_24_preview.html

5 Eccessi nelle leggi e pericoli per la privacy sono stati efficacemente riassunti nel documento del gruppo di lavoro dell'Unione Europea "Articolo 29" sulla protezione dei dati personali: UE Working Party *Article 29*, "Working document on data protection issues related to intellectual property rights", (2005)

http://europa.eu.int/comm/justice_home/fsj/privacy/docs/wpdocs/2005/wp104_en.pdf

6 Craig Horrocks, Tony Miller, "Digital Rights Management and Electronic Evidence", (Computerworld, 16 June 2003),

<http://www.clendons.co.nz/library/articles/DRM%20and%20Electronic%20Evidence.htm>

7 Il Digital Millennium Copyright Act (DMCA) vieta l'aggiornamento di sistemi tecnici di protezione e relativi dispositivi. La legge europea, European Union Copyright Directive (EUCD), prevede

paesi, con una efficacia piuttosto limitata. L'effetto desiderato si ottiene forse nei confronti di chi replica massicciamente *contenitori* (CD, DVD) a scopo di lucro, ma a che pro? Anche questi saranno colpiti dal naufragio dei contenitori quando questi cadranno definitivamente in disuso. La diffusione con reti *peer-to-peer* ha sempre aggirato ogni provvedimento diretto, e pare difficile immaginare che le polizie di tutto il mondo si impegnino in massicci e diffusi sequestri di PC, telefonini e riproduttori digitali, usati soprattutto da adolescenti. Chi rispetta questo genere di leggi lo fa difficilmente per paura di improbabili sanzioni, ma per la scarsa familiarità con le nuove tecnologie, per il piacere di comprare l'oggetto (libro, CD) integro o per l'esplicita volontà di pagarlo.

Dobbiamo invece chiederci se è il caso che l'industria di distribuzione dei "contenuti" debba avere un così ampio potere sugli stessi, anziché sulla sola distribuzione. Tradizionalmente l'industria dell'intrattenimento e dell'editoria si attribuiscono la prerogativa, assieme alle società di raccolta⁸, di rappresentare l'unico modo per retribuire equamente gli autori. Questo scenario non tiene conto dell'emergere e del consolidarsi delle nuove tecnologie: gli autori oggi vorrebbero accedere ai nuovi mezzi di diffusione con maggiore autonomia, come per esempio per vendere le proprie opere *online* indipendentemente dalla società di raccolta. Poche, tra queste, consentono agli autori di delegare loro solo un sottoinsieme dei diritti, che invece devono essere ceduti come un pacchetto unico⁹. L'attuale assetto delle società di raccolta sembra privilegiare i soggetti coinvolti nella produzione e nella distribuzione, più che gli autori, specie se piccoli.

Con la perdita di rilevanza del contenitore, potrebbe rendersi necessario concentrarsi su modi diversi di sfruttare economicamente i contenuti. La creatività non può essere guidata unicamente dalle opportunità di fare affari, ma dalla opportunità di espressione.

Torniamo un momento al paragone "acquatico", con tutti i limiti che presenta. Anche

deroghe esplicite per la ricerca crittografica.

DMCA: H.R.2281 <http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?c105:H.R.2281.ENR>:

EUCD: Direttiva 2001/29/EC

http://europa.eu.int/eur-lex/pri/en/oj/dat/2001/l_167/l_16720010622en00100019.pdf

Sulle conseguenze del DMCA: Electronic Frontier Foundation (EFF)

http://www.eff.org/IP/DMCA/?f=unintended_consequences.html

- 8 Sull'attività delle società di raccolta, *collective management societies* (CMS):

http://www.wipo.int/about-ip/en/collective_mngt.html

- 9 Sullo spaccettamento (*unbundling*) dei servizi delle società collettive sono significative le posizioni di diversi attori:

- CEPIC (Coordination of European Picture Agencies):

«*The individual creator or the copyright owner of the economic part must have the freedom to decide for themselves which right they wish to confer on collective management societies and which rights they wish to manage individually. This must be safeguarded by legislation.*»

http://europa.eu.int/comm/internal_market/copyright/docs/management/consultation-rights-management/cepic_en.pdf

- ETNO (European Telecommunications Network Operators Association), motiva la scelta proprio per le possibilità offerte dai DRM:

«*Unbundling of collecting society services must also be enforced so that, if rightsholders wish to do so, they may take advantage of new DRM technologies to administer their on-line rights on an individual basis.*»

http://europa.eu.int/comm/internal_market/copyright/docs/management/consultation-rights-management/etno_en.pdf

La rassegna completa delle relazioni in vista della revisione delle leggi europee sul copyright:

http://forum.europa.eu.int/Public/irc/markt/markt_consultations/library?l=/copyright_neighbouring/legislation_copyright&vm=detailed&sb=Title

l'acqua, pur essendo un bene comune, ha il suo mercato. Anche se nessuno può veramente possederla, vi sono imprese che si occupano ad estrarla, spostarla, purificarla, farla bere, usarla per irrigare, eccetera. E' un bene comune che per motivi di scarsità e distribuzione è soggetto ad un mercato. Tuttavia non tutta l'acqua ha un contenitore costoso, ad esempio il mare è fruibile da tutti, tanto che deve esservi garantito l'accesso. Pur non possedendo il mare l'industria turistica è in grado di renderlo lucrativo: non vendendo il mare in se, ma i servizi per goderne.

L'industria dell'intrattenimento e della distribuzione dei contenitori deve forse guardare al proprio ruolo nel futuro in modo più creativo, cominciando dalle modalità di distribuzione del prodotto ai mezzi per remunerare gli artisti. Per quale motivo non è possibile, ad esempio, acquistare in un negozio di "dischi" un codice (tipo gratta-e-vinci) che autorizzi a scaricare legalmente un brano musicale dal sito del produttore, oppure contribuire volontariamente (senza dover comprare un contenitore) pagando il dovuto agli artisti e acquistando il diritto a detenere i brani già scaricati¹⁰?

Il Free Software come vettore di creatività collettiva

Oltre a una revisione del ruolo del mercato e degli intermediari, le nuove tecnologie impongono una riflessione sul ruolo degli autori e su cosa sia diventata l'opera. Lo spunto iniziale può essere rappresentato da un'attività creativa tipicamente tecnologica generalmente considerata lontana dalle arti, cioè la programmazione dei calcolatori¹¹. Il mondo della programmazione del software libero (*free software*) ha espresso in modo evidentissimo, specie da quando ha avuto il mezzo per farlo con Internet, un modello di creazione che gli è sempre stato proprio: la costruzione di un'opera attraverso la stratificazione di interventi a più mani. Il programma risultante non raggiunge mai uno stato finale, ma o evolve continuamente o muore, ed è prodotto collettivamente da chi ha competenza per farlo e propone modifiche accettate da una comunità di pari.

Il programma diventa la trascrizione di una finalità condivisa da parte di una comunità che si impegna in una fittissima attività comunicativa, tesse una rete di relazioni e di interdipendenze. Un programma sviluppato in questo modo continuerà ad evolvere e a diffondersi finché permarrà un dialogo dei programmatori tra loro e con gli utenti. Queste comunità cambieranno membri, si espanderanno o restringeranno, ma fintanto che vi sarà il dialogo il programma potrà cambiare, adattarsi, e prendere la forma che vorranno dargli coloro che esprimono una volontà creativa collettiva.

Questa ragnatela di comunicazione si dipana per ogni attività complessa svolta da una qualsiasi collettività, ma nel mondo del software libero questo è evidentissimo, se non altro per il fatto che questo fitto dialogo resta di solito disponibile a chiunque sia interessato a leggerlo: archivi di posta elettronica, di dialoghi svoltisi *online*, siti di documentazione. E' importante sottolineare che questa prassi di scambio è sempre stata parte della cultura dei programmatori di computer, ma ha potuto esprimersi col massimo successo da quando la rete ha liberato i programmi dalla corazza dei contenitori e dalla necessità di un mercato e una distribuzione strutturata per distribuirli. Il "modello di distribuzione" centrato sulla rete è cruciale per il successo del *free*

10 Sui vari modi di rendere legale il sistema di distribuzione file sharing: Electronic Frontier Foundation (EFF) "Compensation" <http://www.eff.org/share/?f=compensation.html>

11 E' significativo però che la più famosa monografia sugli algoritmi per calcolatore sia intitolata "The Art of Computer Programming" di Donald Knuth, di cui si può trovare una descrizione in http://en.wikipedia.org/wiki/The_Art_of_Computer_Programming
Si veda anche "The Art in Computer Programming", di A.Hunt e D. Thomas, http://www.developerdotstar.com/mag/articles/art_computer_programming.html

software quanto quello di “sviluppo collaborativo”.

E' opportuno precisare che l'attribuzione delle varie parti di un programma ai vari autori non pone grossi problemi legali e si fonda generalmente sul rispetto del copyright. Il copyright è stato usato, nel caso della licenza General Public License (GPL)¹², anche come modo per rendere persistente il diritto degli autori di vedere sempre distribuibile e modificabile il proprio programma secondo le condizioni della licenza, in modo irreversibile.

Creazione come relazione

Rispetto alla generalità dei consumatori, i programmatori sono stati per primi esposti alle nuove tecnologie e se ne sono avvalsi subito. A un decennio dalla diffusione di Internet assistiamo ora al diffondersi di molte altre attività creative sviluppate in progetti condivisi, distribuiti e collaborativi, di cui un esempio celebre è l'enciclopedia *wikipedia*¹³. Nella mondo della musica la continua manipolazione come il *re-mix*, la *cover*, le continue contaminazioni, citazioni e così via è da molto tempo prassi diffusa, resa ancor più agevole dal computer. In ambito video i mezzi ormai consentono di fare in casa, da soli, ciò che era abordabile una volta solo disponendo di grossi capitali.

Chiediamoci se il concetto di *autore* possa rimanere quello romantico¹⁴ in un contesto in cui i mezzi creativi e le prassi artistiche consentono come non mai la citazione, la parodia, la reinterpretazione, il riuso continuo e la manipolazione di precedenti creazioni. Chiediamoci quindi se ha ancora senso in questo contesto storico l'idea dell'*autore-genio* che dal nulla estrae qualcosa di totalmente nuovo, ammesso che anche nel caso dei più grandi geni si possa trascurare l'apporto di chi li ha preceduti.

Consideriamo infine quanto sia cambiata l'opera, e di conseguenza l'autore, grazie alle tecnologie:

- la tipologia dei possibili “contenitori” di creatività si è arricchita a dismisura: *blog*, *videoblog*, *e-mail*, *forum*, *newsletter*,... Le definizioni stesse di questi media si sovrappongono. Quasi tutte richiedono interventi di più soggetti diversi. Una conversazione telefonica, rumori ambientali, frammenti di schermo, tutto può entrare a comporre nuove “opere”. Chi ne è l'autore?
- Il *tessuto profondo* del *World Wide Web*, basato sull'ipertesto, è frammentato, ramificato, interconnesso per sua natura. L'opera non ha un singolo luogo che la ospita ma si estende fino a comprendere idealmente tutto lo spazio possibile, attraverso collegamenti ipertestuali e interconnessioni, formando ciò che è stato chiamato *noosfera*¹⁵.
- La *forma* dell'opera non è più definita come in un libro o un disco, con precisi, immutabili contenuti in un ordine definito, ma è mutevole, magmatica, fluida. Il più delle volte il fruitore può decidere quali parti utilizzare e in quale ordine farlo: non è vincolato a un supporto con una sequenza preordinata di brani musicali ma compone le sua *compilation*, associa il materiale secondo le proprie esigenze e il proprio gusto, se addirittura non lo altera con un *re-mix*.
- Il *contenuto* stesso è mutevole: possono essere “pubblicate” opere non definitive,

12 <http://www.gnu.org/copyleft/gpl.html>

13 <http://www.wikipedia.org>

14 Una ricca bibliografia sull'idea romantica di autore e sul suo impatto sul diritto americano si può trovare in: William Fisher, “The Growth of Intellectual Property: A History of the Ownership of Ideas in the United States” p.15

<http://cyber.law.harvard.edu/people/ffisher/iphistory.pdf>

15 Sfera del pensiero umano, in analogia con atmosfera, biosfera:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Noosphere>

che non sono mai ultimate perchè suscettibili di perfezionamenti continui. Sempre più l'opera non raggiunge uno stadio definitivo, ma si caratterizza per essere in continuo divenire, in riedizione costante, un *lavoro in corso*.

- L'*interattività* e la programmabilità rendono l'opera tecnologica plastica al fruitore, che in certi casi ne diventa co-autore. Questo accade non solo nel *free software* e nei siti di tipo *wiki*, ma ad esempio nei giochi *on-line*¹⁶: il ruolo del fruitore non è solo quello di muoversi in un contesto programmato a priori, ma di applicare la sua creatività all'ambiente in cui evolve il gioco, assieme agli altri giocatori, e plasmarlo. Diviene così l'autore del proprio personaggio e co-autore del gioco.
- Ancora più ambiguo il nesso autore-contenuto nei *motori di ricerca*. La ricerca viene effettuata su pagine pubblicate in Internet delle quali il motore detiene una *copia*. Il motore quindi associa un peso ad ogni documento, secondo determinati criteri. La pagina di risultato di una consultazione di Google, ad esempio, è il frutto di un lavoro di molti autori: in primo luogo quelli dei documenti originali, inoltre dei programmatori di Google ed infine degli utenti del motore stesso, che aggiungono la propria esperienza alla sua memoria, alterando con i propri comportamenti i pesi attribuiti dal motore stesso. In questa catena (in cui compiono anche delle retroazioni) chi può essere considerato a buon titolo *l'autore* della pagina di risultati di un motore di ricerca? Che valore ha la nota "©2005 Google" a fondo pagina? Rispetta tutte le possibili attribuzioni?

Ovunque vi sia la tecnologia come catalizzatore della creatività vediamo questo fenomeno di allargamento del coinvolgimento del fruitore come co-autore. Lo spazio in cui si esplicano le tecnologie diventa sempre più uno *spazio performativo* in cui è richiesto l'intervento del fruitore per completare l'opera. Una sintesi che dipinge bene questo fenomeno possiamo trovarla nel programma di attività "Design e Tecnologia" della *Parson's school of design*¹⁷:

«[...] *the program encourages students to take their work to the streets, to engage real people, audiences, and communities in their explorations. From bicycles that create Wi-Fi hotspots for locals at a neighborhood park, to walking tours mediated through PDAs and cell phones, to animations projected on the side of buildings, the work becomes a living and breathing part of the city. The work in Design+Technology is as diverse as the city itself, ranging from games to narrative videos, motion graphics, animation, web applications, active installations, sound pieces and new interactive and time-based hybrid forms ahead of the terminology to describe them!*¹⁸»

Non ha forse senso vedere l'attività di creazione come frutto della relazione, del

16 Videogame online multi-giocatore (*Massively Multiplayer Online Videogames* – MMOG).

Ad esempio *Secondlife*: <http://secondlife.com/about/>

Sulla loro diffusione: <http://www.mmogchart.com/>

17 Parson's school of design Design and technology program.

<http://dt.parsons.edu/dtWorksHome.html>

E anche: <http://www.aec.at/en/index.asp>

Sulle fertili interazioni tra arte e tecnologia, può essere stimolante una visita al sito <http://www.we-make-money-not-art.com/>

18 «[...] *il programma incoraggia gli studenti a portare il loro lavoro nelle strade, a coinvolgere nelle loro esplorazioni persone vere e comunità. Dalle biciclette che creano hot-spot Wi-Fi in un parco di quartiere, a passeggiate mediate da PDA e cellulari, a animazioni proiettate sulle pareti degli edifici, il lavoro diviene una parte vitale e pulsante della città. Il lavoro in Design+Technology è diverso come la città stessa, e spazia dai giochi ai video narrativi, animazioni, applicazioni web, installazioni attive, brani sonori nuove forme interattive e forme ibride temporali che precorrono i termini che le descrivono.*»

tessuto di intermedizioni tra idee, individui, comunità e gangli culturali in continuo, fluido, dialogo?

Beninteso non tutte le attività d'autore sono di questo tipo: rimangono sempre, accanto a queste nuove forme, quelle tradizionali. Non possiamo negare però l'emersione di un modello nuovo di attività creativa, accettato da una sempre più ampia collettività, che vede l'opera come frutto di un tessuto di relazioni e di interdipendenze, come attività collettiva, e il progressivo distacco da un'idea di creatività individuale. A rispecchiare questa nuova visione anche sul piano legale, constatata la non adeguatezza dei vecchi mezzi, sono nate le licenze "Creative Commons"¹⁹, centrate sulla modulazione dei diritti che l'autore concede per la fruizione, per eventuali lavori derivati e per lo sfruttamento commerciale. Anche gli organismi internazionali riconoscono questo cambiamento: l'Organizzazione Mondiale sulla Proprietà Intellettuale (*World Intellectual Property Organization* - WIPO), ha approvato l'inclusione nel proprio programma di una *Agenda sullo sviluppo*²⁰, che ne estende il ruolo allo sviluppo e alla salvaguardia dell'interesse pubblico insito nei progetti collaborativi e a favore del trasferimento tecnologico verso Paesi in via di sviluppo.

Creatività, regole e mercato

Sembra che l'essere umano non possa fare a meno di esprimere e assorbire creatività come parte della sua vita interiore e sociale e non rinuncia alla musica, alla narrazione, al sogno come non può rinunciare all'acqua. Come tutto ciò che da esso esce e in esso entra, non può rinunciare a considerarla in qualche modo *parte di se stesso*, più ancora che cosa di suo possesso. L'opera, anche se necessariamente abbandona il suo corpo, come l'aria respirata, la parola detta e tutto il resto, è soggetta alle regole sociali che vigono per il corpo che la esprime: non può essere mutilata, nessuno può appropriarsene, non sempre il solo riscatto in denaro è soddisfacente per il suo impiego.

Come con tutto ciò che riguarda il corpo e ciò che vi entra ed esce, vigono delle precise norme sociali²¹: nella nostra cultura è accettato ed accettabile essere remunerati per una creazione artistica, o comunque intellettuale, anche se non è obbligatorio esserlo. E' anche accettato e accettabile creare solo per se stessi, diffondendo o meno la propria opera, anche senza chiedere nulla in cambio. E' inaccettabile invece spacciare una altrui creazione per propria, o venderla senza l'autorizzazione del creatore e senza compensarlo adeguatamente. E' accettato citare, cioè inglobare l'altrui opera nella propria, se si riconosce la paternità (perchè non maternità?) della citazione. E' inaccettabile copiare indiscriminatamente, senza contribuire in alcun modo, e così via...

Non è detto che queste convenzioni siano globalmente accettate in ogni comunità, e in uno scambio creativo allargato a tutto il mondo potrebbero esservi difficoltà che richiederebbero ulteriori mediazioni.

¹⁹ <http://creativecommons.org/>

²⁰ WIPO GENERAL ASSEMBLY. Thirty-First (15th Extraordinary) Session Geneva, September 27 to October 5, 2004. PROPOSAL BY ARGENTINA AND BRAZIL FOR THE ESTABLISHMENT OF A DEVELOPMENT AGENDA FOR WIPO.

«In order to tap into the development potential offered by the digital environment, it is important to bear in mind the relevance of open access models for the promotion of innovation and creativity. In this regard, WIPO should consider undertaking activities with a view to exploring the promise held by open collaborative projects to develop public goods, as exemplified by the Human Genome Project and Open Source Software.»

http://www.wipo.int/documents/en/document/govbody/wo_gb_ga/pdf/wo_ga_31_11.pdf

²¹ Un interessante paragone tra copyright e tabù si trova in: Alex Golub. "Copyright and Taboo", (2004). <http://alex.golub.name/res/golub2004.pdf>

Il *copyright* è la forma che abbiamo scelta finora per armonizzare il mercato con i diritti riconosciuti agli autori, concedendo loro un monopolio temporaneo sulla loro opera. Benché vi sia chi sostiene che ormai possa essere di maggior danno che utilità²², è uno strumento sul quale vi è sostanziale accordo e che le leggi tutelano.

Le leggi rispecchiano le regole della nostra convivenza, specie ove queste falliscono, e vanno rispettate; tuttavia la creatività applicata a nuovi mezzi e nuove consuetudini potrebbe richiedere nuove forme di protezione, non necessariamente l'inasprimento acritico di quelle vecchie. L'economia ha sue tipiche caratteristiche di adattamento e dinamicità e potrebbe trovare delle soluzioni autonome, rendendo vane e dannose leggi illiberali e complicate soluzioni tecnologiche. Non è difficile immaginare che l'industria ICT, dato l'interesse che ha nell'interscambio dei "contenuti", possa sostituirsi all'industria della diffusione e produzione degli stessi, assorbendo gli svantaggi della "pirateria" con la vendita di beni e servizi, cioè la diffusione di calcolatori e reti di connettività²³. La severa regolamentazione del mercato andrebbe a perturbare un contesto capace di trovare da solo, grazie alle tecnologie, i mezzi per essere redditizio ed equo nei confronti degli autori.

L'industria dei media tradizionale sembra voler adattare ai propri fini la creatività, invece di adattarsi alle nuove forme che la tecnologia offre alla creatività stessa. La stessa logica, nell'industria "tradizionale" del software, sembra voler soffocare il *free software* con l'applicazione dei brevetti software, nonostante la dimostrazione che l'*open source* sia una promettente occasione di affari. Analogamente a quanto detto per il DRM, il tentativo di imporre la brevettabilità del software rappresenta una delle mosse illiberali di questo tentativo, e potrebbe finire per uccidere una possibile gallina dalle uova d'oro²⁴.

Conclusioni

E' in corso una dialettica talvolta violenta sulla regolamentazione delle attività creative tra mercato, autori, istituzioni, società, di cui la guerra alla "pirateria" non è che un episodio. Fruttori e autori tecnologici adottano nuovi mezzi di creazione e distribuzione, coerentemente con un modo diverso di vedere l'opera. Gli autori "tradizionali", non tecnologici invece faticano a vedere le nuove opportunità e a sfruttarle vantaggiosamente soprattutto per commercializzare il proprio lavoro, cosa che comunque le società di distribuzione non consentono. Le istituzioni sembrano lente a recepire questi cambiamenti, e invece di vedere le nuove opportunità tendono a prestare ascolto alle imprese danneggiate dal naufragio del mercato del contenitore, varando leggi contro lo scambio di file *peer-to-peer* o per proteggere i sistemi DRM silenziosamente introdotti. Le imprese forse avranno il tempo di rispondere autonomamente a questa paralisi secondo le regole del mercato, ma sarebbe meglio che un aspetto così importante del vivere comune vedesse una ampia discussione basata su logiche diverse da quelle esclusivamente di profitto.

L'emergere della tecnologia digitale applicata alle opere della creatività ha disaccoppiato il mercato dei contenitori dal mercato dei "contenuti", e i fruttori stanno eleggendo Internet come nuovo, e in futuro forse unico contenitore e veicolo di

22 Nadel, Mark S., "Why Copyright Law May Have a Net Negative Effect on New Creations: The Overlooked Impact of Marketing" (January 8, 2003). <http://ssrn.com/abstract=322120>

23 Il successo del fenomeno Apple I-tunes (<http://www.apple.com/itunes/>), che distribuisce brani musicali a pagamento in modo legale, ne è un esempio: dal recente Studio di NPD Group risulta al secondo posto per numero di utenti che scaricano musica dalla rete. NPD Group, Inc, (7 June 2005): http://www.npd.com/dynamic/releases/press_050607.html

24 http://www.archive.org/details/felix_the_cat_the_goos_that_laid_the_golden_egg

distribuzione. Il controllo dei contenitori comporta anche quello dei contenuti, ma tentare di imporre lo stesso grado di controllo esercitabile sui supporti fisici anche su Internet passa attraverso l'introduzione di strumenti tecnici discutibili (DRM) associati a leggi severe. Entrambi sono di dubbio successo, fortemente impopolari e di certa pericolosità per le libertà individuali e per la creatività. Potrebbero inoltre perturbare dinamiche di mercato già in corso.

Ai nuovi mezzi con i quali creare si adattano plasticamente le prassi creative. I nuovi creatori di "contenuti" possono lavorare in modo collaborativo, facendo dell'opera un prodotto collettivo, seguendo nuovi schemi di relazioni e rendendo l'autore un soggetto diverso rispetto al passato. Nuovi percorsi sono indicati, ad esempio, dal *free software* e dalle licenze Creative Commons. Anche il mercato si adatta ai cambiamenti con la sua dinamicità, che vedrà prendere maggior rilievo i soggetti con più interessi in gioco, cioè l'industria dell'informazione e delle telecomunicazioni. Di conseguenza anche gli elementi meno elastici del quadro dovranno prendere atto di quanto di irreversibile sta accadendo: editori, società di raccolta, intermediari. L'adozione indiscriminata di mezzi troppo drastici rischierà di affondare la nave per salvarla dai pirati.