

I Valori di CC

Lawrence Lessig, 25 ottobre 2006

[Questa e-mail è parte integrante di una serie settimanale di lettere scritte da Lawrence Lessig su argomenti attinenti Creative Commons e i suoi sviluppi. Se vuoi essere cancellato da questa lista, per favore clicca [qui] (<http://creativecommons.org/about/lessigletter#unsubscribe>). In alternativa, se conosci qualcuno che potrebbe trovare queste lettere interessanti, la pagina per l'iscrizione alla lista è a [questo indirizzo] (<http://creativecommons.org/about/lessigletter>).

Nei quattro anni che sono trascorsi da quando abbiamo lanciato Creative Commons, Internet, e la percezione generale che si ha a livello mondiale di questo mezzo di comunicazione, sono mutati radicalmente. Nel 2002, i mezzi di comunicazione erano ossessionati da un fenomeno che avevano definito "pirateria". Oggi, la pirateria è diventata "contenuti generati dagli utenti". Proprio nel periodo in cui lanciammo l'iniziativa CC, Wikipedia (<http://www.wikipedia.org>) aveva appena superato i 100.000 articoli pubblicati sul suo sito; oggi si tratta della testimonianza più importante sul potenziale che vanta Internet di poter permettere qualcosa di completamente nuovo e di straordinario.

Quando abbiamo iniziato la nostra avventura, nessuno di noi aveva un'idea concreta e realistica di come l'ambiente di Internet si sarebbe trasformato e sarebbe diventato. Tutti noi, però, avevamo dei sogni. Il mio sogno era quello di un Internet che avrebbe offerto qualcosa di diverso da ciò che offre il mondo della cultura analogica, tradizionale. Mentre molti erano ossessionati dal fatto di come le nuove tecnologie avrebbero cambiato i vecchi modelli di business io, al contrario, ero ansioso di vedere le nuove modalità creative e di interazione che Internet avrebbe sviluppato. iTunes fa meglio ciò che Tower Records faceva già abbastanza bene. Ma a che cosa darà origine Internet, nel 2010, che ancora non esisteva, se non in forma embrionale, nel 1990?

Un sogno aveva come oggetto quella che Andy Raskin ha definito, in un suo articolo del 2004 pubblicato su "Business 2.0" a proposito di Creative Commons (http://money.cnn.com/magazines/business2/business2_archive/2004/05/01/368240/index.htm), la "sharing economy", o economia della condivisione. La "sharing economy" è completamente differente dalla tradizionale economia basata sull'attività commerciale. Non si tratta semplicemente di un insieme di persone che lavorano, e producono, gratuitamente. Al contrario, si tratta di quel modello economico che oggi supporta iniziative quali Wikipedia (<http://wikipedia.org/>) (e che ha supportato il software libero e il metodo di sviluppo open source ben prima di Wikipedia). E' quel modello economico che orienta, e indirizza, gran parte dell'attività creativa in siti quali YouTube (<http://youtube.com/>) e blip.tv (<http://blip.tv/>). E' l'economia che sta alla base dell'universo dei creatori ed artisti "amatoriali", intendendo, ancora una volta, come "amatoriali" non coloro che lavorano a livello amatoriale ma coloro che fanno ciò che fanno, anche a livello professionale, primariamente per amore del loro lavoro e non per denaro.

Questa sharing economy non è stata pensata, né si è sviluppata, con il fine di smantellare, o sostituire, l'economia "commerciale". Il suo proposito non è quello di costringere Madonna a cantare gratis. Il suo fine è, invece, quello di supportare e stimolare milioni di altre persone, in tutto il mondo, che sono anch'essi dei creativi, ma che vogliono creare un differente tipo di comunità. Gli editors che alimentano Wikipedia (<http://wikipedia.org/>) non sono persone che non potrebbero trovare un lavoro presso la redazione dell'Enciclopedia Britannica. Al contrario, creano per una ragione differente, insieme a una community di creatori molto differente.

Il cuore centrale per cui è stato pensato Creative Commons è proprio questo: supportare al meglio questa sharing economy. I nostri strumenti gratuiti forniscono ai creatori un modo semplice per segnalare a tutti, chiaramente, le regole in base alle quali vogliono creare. E, cosa forse più importante, segnalando in maniera chiara e affidabile queste libertà, incoraggiano altri creatori che, altrimenti, esiterebbero a condividere, a scaricare o a costruire sopra quel lavoro. Si veda, ad esempio, la Public Library of Science (<http://www.plos.org/>), che pubblica tutti gli articoli sotto una licenza CC che fornisce ai suoi utenti la libertà di condividere quegli articoli su larga scala. Le biblioteche e le istituzioni in tutto il mondo possono ora archiviare questi lavori e renderli disponibili anche su base locale. Senza l'immediatezza e la chiarezza delle licenze CC, non c'è dubbio che i legali all'interno di queste istituzioni locali avrebbero avuto qualche timore nell'utilizzo di tali opere. Le licenze CC permettono, anche e soprattutto, di evitare il panico, e di invitare molti (che altrimenti non lo farebbero) ad aiutare nel condividere e nel costruire sopra al lavoro altrui.

La prossima sfida è quella di comprendere come questa sharing economy possa interagire, e stia interagendo, con una tradizionale economia "commerciale". Cosa succederebbe nel caso in cui la rivista Time volesse usare una bellissima fotografia licenziata sotto CC e presente sul sito Flickr (<http://flickr.com/>)? O con quali modalità un brano di successo presente su ccMixer (<http://ccmixter.org/>) si potrebbe "spostare" nello spazio e nel mondo commerciale?

CC non entrerà mai a far parte di quell'economia commerciale. Ma è importante, io penso, che CC giochi un ruolo importante nel permettere questo rapporto tra le due economie, questo crossover. L'alternativa sarebbe un mondo come quello che troppo spesso già vediamo passare sotto ai nostri occhi: grandi entità che creano un terreno per il "sharing" ma che poi, in pratica, rivendicano diritti di proprietà su tutto ciò che viene creato in quell'ambiente. Questa non è, nella mia visione, una reale "sharing economy". Si tratta, semplicemente, di una raccolta, una "potatura" di contenuti in sharing. La chiave è quella di costruire sistemi alternativi che i creatori in Internet possano utilizzare sia per creare come vogliono, sia per tenere sotto controllo la loro creatività nelle modalità che preferiscono. Questa è la sfida più importante che io vedo si prospetterà nei prossimi 4 anni. E quando cominceremo a recensire, nelle prossime settimane e in queste lettere, le migliori esperienze CC in tutto il mondo, inizieremo a vedere come, in concreto, questa sfida possa essere affrontata e vinta.

(Italian Translation: Prof. Giovanni Ziccardi, <http://www.ziccardi.org>)