

Guida ad un uso consapevole dei sistemi P2P e dei programmi di filesharing



a cura dell'Associazione NEWGLOBAL.IT

www.newglobal.it

Guida ad un uso consapevole dei sistemi P2P e dei programmi di filesharing



a cura dell'Associazione NEWGLOBAL.IT

www.newglobal.it

per la parte tecnica: Ettore Panella (INFORMATICO) e Francesco Orlando (INFORMATICO)

per la parte legale: Manuel M. Buccarella (giurista informatico)

Vignette e revisione editoriale: Anna Cirillo (insegnante)

Prefazione

Il p2p come tutte le forme di condivisione e di condivisione libera, pone il mondo degli autori e degli editori di fronte alla necessità di un salto logico per ciò che riguarda il marketing commerciale.

Ogni tentativo di carattere repressivo, non solo verrebbe reso inefficace da nuove tecniche, ma sarebbe

in contrasto con la natura stessa della rete, che è comunicazionale e non meramente commerciale. Chi prima acquisisca questa consapevolezza saprà meglio trovare guadagni economici non speculativi nella Rete. Dicendo questo non penso di trovare d'accordo con me le major discografiche. Tuttavia voglio far notare come l'attuale sistema di produzione e distribuzione della musica, basato su grandi costi di distribuzione e su lauti compensi per gli intermediari, ma, quel che è peggio, basato spesso su componenti effimere, tipo la foto sul giornale scandalistico o la partecipazione a concorsi e manifestazioni, (ogni riferimento a Sanremo giovani è puramente casuale), penalizzi sia gli autori non "sponsorizzati", sia le piccole case discografiche, ma soprattutto penalizzi la qualità del prodotto. I piccoli prodigi tagliati fuori dai principali canali di diffusione e promozione possono trovare già oggi un valido sistema di promozione gratuita della propria musica attraverso i canali del filesharing. Spesso ascoltando autori e artisti sento citare la parola *arte* o la parola *cultura*.

Parole importanti. Parole impegnative. Parole che indicano quel percorso che ha trasformato dei primati in Homo Sapiens. Non posso a questo punto non pensare che la cultura e l'arte siano beni da rendere facilmente disponibili per tutti e che l'attuale sistema di distribuzione, con i 20 euro circa a CD, non permetta certamente questo. Insomma, se stiamo parlando solo di un volgare bene di consumo, non vale nemmeno la pena di discuterne, ma se stiamo parlando del motore della civiltà umana, dobbiamo invece fermarci a riflettere su come cambiare l'attuale sistema, per dare la giusta soddisfazione agli autori, permettendo altresì un' altissima disponibilità, a prezzi contenuti, del loro lavoro. Ho apprezzato molto questa semplicissima guida, curata dall'associazione "NEWGLOBAL.IT" perché, lungi dal voler incitare gli "amici della Rete" a violare i copyright, si prodiga per un uso consapevole del p2p, dando quelle poche, ma essenziali, informazioni agli utenti, affinché usino saggiamente questo strumento in grado di far sbocciare una nuova stagione di giovani autori e artisti, fuori dagli schemi e dai recinti delle case discografiche. Ritengo infine importante impedire in Italia derive pericolose, come succede negli USA, dove i discografici possono permettersi di obbligare i provider a fare i nomi di utenti sospettati di condividere file in violazione del copyright, senza ordine del magistrato.

A questo punto non mi resta che augurarmi che le tradizioni di civiltà giuridica del nostro paese riescano ad avere la meglio sulle indebite pressioni dell'industria e che il valore della cultura prevalga sulla logica del profitto.

Fiorello Cortiana

senatore Gruppo Verdi

Introduzione: cosa è il P2P

Chi abbia seguito l'affermarsi di Internet dal 1995 ad oggi, si sarà fatta l'idea che la struttura tipica del Cyberspazio sia quella client/ server, ma il progresso tecnologico all'interno del settore delle telecomunicazioni ha ultimamente visto l'affermarsi della struttura Peer to peer, o P2p. La sigla è un'abbreviazione e sta per "condivisione di risorse fra pari". Si tratta dunque di una forma di condivisione di file in cui non è coinvolto un server centrale per assegnare regole di accesso. Essa poggia su una nuova tecnologia che sta andando a riempire, a quanto pare, il vuoto lasciato da Napster nel cuore del popolo della Rete. Peer to peer è un tipo di comunicazione che avviene tra due utenti finali senza l'intermediazione di un server centrale. Quest'ultimo potrà al più svolgere una funzione di autentica iniziale dell'utente, nel momento in cui questi si collegherà al sistema.

Molti software di filesharing, (condivisione di file), oggi presenti in Rete e dalla stessa liberamente scaricabili, tanto per citarne alcuni più noti, WinMX, Kazaa, Gnutella, Freenet, Imesh, Morpheus, vengono sfruttati dagli utenti di Internet per la trasmissione da un utente all'altro, (peer to peer, appunto), di svariati tipi di files, da quelli musicali MP3 ai filmati video, dagli spartiti agli appunti per gli esami, dal software (giochi e applicativi) a loghi e suonerie.

Il prototipo del filesharing è stato per tutti, a livello planetario, Napster, programma di filesharing preso di mira ed in parte sconfitto dalla RIAA, (la potente associazione dei discografici statunitensi), che ha intentato e vinto una serie di cause legali contro l'autore del software, considerato mezzo per la violazione del copyright, ad opera degli utenti connessi a Napster, sui brani musicali e sulle opere cinematografiche condivise tramite il sistema. Napster però non si basava sul sistema P2P puro, bensì su una contaminazione del più consolidato ed usuale sistema client/server.

Vediamo brevemente cosa contraddistingue e differenzia queste architetture.

Il sistema client/server

Chi naviga in Rete abitualmente avrà incontrato spesso i vocaboli server o client. Questo tipo di architettura è ancora molto comune su Internet ed implica il rapporto tra calcolatori denominati "server" ed altri indicati come "client". Lo scopo del server è di soddisfare richieste provenienti dai client.



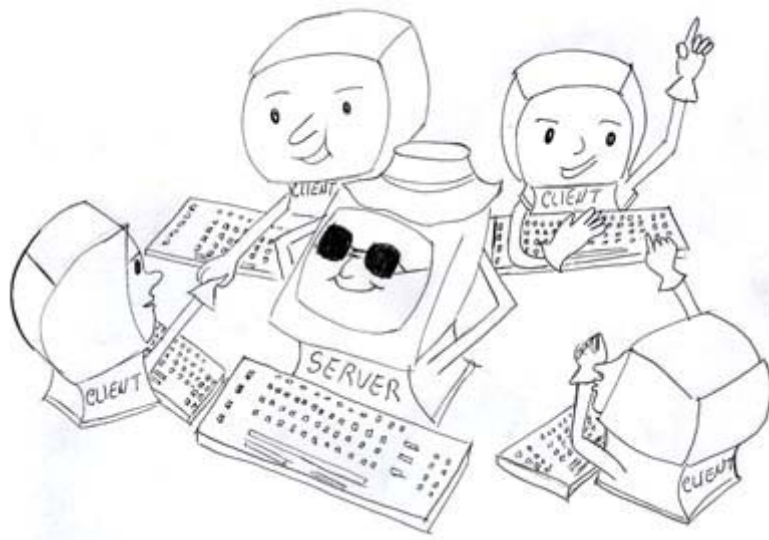
In pratica il client va a prelevare sul server le informazioni in esso contenute. Per fare un esempio si può pensare ai server appartenenti ad alcune pubblicazioni editoriali, periodici o quotidiani, che pubblicano articoli su di essi. Si tratta di un server Web. Il client che accede a tale server può chiedere allo stesso che gli mostri determinati articoli e il server dovrà soddisfare la richiesta, trasmettendo il materiale atteso dall'utente-client, o, in mancanza di esso, lo avvertirà della non disponibilità di detto materiale. E' possibile che il server sia visitato da più client contemporaneamente e, poichè esso deve dare una risposta a tutti, se il numero dei client è molto alto, le operazioni possono risultarne notevolmente rallentate. E' per questo, per evitare eccessive lentezze, che i server dei maggiori periodici di stampa sono macchine di notevole potenza.

Analogo discorso si può fare per i server di posta o i server ftp ecc.

I sistemi P2P

Al contrario del sistema client/server, dove alcuni computer sono dedicati a servirne altri, nell'architettura P2P tutti i computer sono paritari, ovvero funzionano sia come client che come server, (li si può anche definire servent).

La sigla P2P abbiamo detto che sta per peer to peer, dove con il termine peer possiamo definire ogni nodo della rete praticamente identificabile nella stragrande maggioranza dei casi con il pc dell'utente.



Le caratteristiche tipiche del P2P sono: l'assenza di un coordinamento centrale e ovviamente di un database unico, che conosca tutti gli utenti, (i peer); l'assenza da parte dell'utente di una visione globale del sistema; la totale autonomia di ogni peer. Anche nel sistema P2P è vitale trovare ciò di cui si ha bisogno. Per questa necessità ad esempio nell'architettura client/server tipica del web si demandava il compito a particolari server chiamati motori di ricerca, nel caso del P2P le funzioni importanti sono:

DISCOVERING: scoprire gli altri peer

QUERYNG: richiesta di contenuti ad altri peer

SHARING: condividere le proprie risorse con gli altri

Per dare una risposta a queste problematiche si può usare:

P2P puro

Un nuovo utente che si collega al sistema P2P, diventando un nodo, (peer), di questa rete, scopre altri utenti, segnala la sua presenza e chiede le informazioni di cui ha bisogno attraverso l'invio di messaggi sulla rete nella speranza di ricevere risposte.

Freenet si basa su una architettura P2P pura.

P2P con discovery server

Ogni nuovo utente, collegandosi al sistema, segnala ad un server centrale la sua presenza e da questo server riceve la lista aggiornata di tutti gli utenti connessi. Questa lista gli servirà per inviare le richieste delle informazioni desiderate a tutti gli iscritti, ricevendo un messaggio di risposta dai peer che posseggono le informazioni volute.

Il caso Napster

Un caso ibrido è costituito da Napster che è una combinazione di architettura client/server e P2P, laddove ogni utente in fase di connessione al sistema manda al server, non solo l'informazione della propria presenza sulla rete, ma anche la lista dei file condivisi, (vale a dire presenti nella cartella che mette a disposizione di tutti gli utenti della rete e che diventa oggetto di scambio e condivisione). Mentre col P2P puro il file voluto deve essere cercato attraverso una serie di richieste agli utenti che si riesce a scovare, nel caso di Napster ogni utente richiede la lista dei file condivisi presenti in quel momento nel sistema e il peer che li mette a disposizione. Utilizzando questa lista, l'utente che cerca un determinato file contatta direttamente il pc dell'utente che lo contiene. Il download avviene passando dal server centrale di Napster, che conosce gli utenti e le operazioni di music sharing che gli stessi compiono passando per il proprio server centrale.

Il P2P ha generato un grande interesse nel mondo scientifico per le sue caratteristiche relative al basso impegno di amministrazione ed all'alta tolleranza ai problemi, diversamente dall'architettura client/server, dove l'avaria ad un server compromette la fruibilità delle informazioni che gestisce. Questa caratteristica rende difficili in una rete P2P gli attacchi DDoS, (attacchi portati attraverso il sovraccarico di un server con richieste inutili, il numero elevatissimo delle quali intasa la coda di risposta del server, costringendo le richieste legittime ad attese esagerate) . Inoltre offre notevoli opportunità di condivisione delle proprie risorse individuali.

Pur riconoscendo che il P2P si è particolarmente diffuso nel settore della condivisione dei file, in particolare di quelli musicali, bisogna anche dire che esso trova svariati campi di applicazione, uno dei quali, tra i più interessanti, è senz'altro quello della condivisione dei processori. L'idea, del tutto intelligente, si basa sulla constatazione che il microprocessore di un computer collegato ad Internet è, per la maggior parte del tempo, sotto utilizzato. A partire da questa constatazione è stato sviluppato il progetto Seti@Home per la ricerca di segnali extraterrestri. Ogni utente interessato a parteciparvi, scarica un programmino e lo installa sul proprio pc. Di seguito, all'atto di ogni collegamento, riceve un segnale radio da analizzare. Sfruttando i momenti di non utilizzo del processore da parte dell'utente, il pc analizza il segnale ricevuto e a fine lavoro rimette i dati ai gestori del progetto. In questo modo si realizza un super computer capace di prestazioni straordinarie.

Il P2P è legale ?

Esistono disposizioni di legge in Italia che vietino la condivisione di file via Internet? La risposta non è tanto semplice né immediata. Anzi è piuttosto complessa.

Anzitutto va detto che il P2P in sé, come sistema di scambio e condivisione di file non è vietato dalla legge, Né lo sono i software del tipo di Kazaa, WinMX, Imesh, che consentono lo scaricamento (*download*) di file dal computer di un utente a quello di un altro. Tali software non vengono creati e distribuiti allo scopo di far condividere agli utenti materiali secondo modalità vietate per legge, (brani musicali duplicati senza l'autorizzazione del produttore, opere cinematografiche, videogiochi e software piratati).

Quello che potrebbe rendere illegale un software di filesharing è l'illiceità dei contenuti condivisi dagli utenti. Nel caso dei sistemi P2P, in particolare, l'assenza di un server centrale che smisti ed indicizzi le richieste e che abbia una visione globale degli utenti e dei file contenuti negli hard disk degli stessi e, dunque, conoscenza dei file eventualmente illegali, impedisce di considerare il sistema illegale. Anche perchè nel caso dei più moderni applicativi di *filesharing*, (come Freenet), la ricerca dei file e soprattutto la loro condivisione non passa dal server centrale, ma avviene direttamente attraverso i computer-nodi, (*peers*), dei singoli utenti. Il server centrale, utilizzato per l'autentica iniziale dell'utente, non viene invece interessato dalle interrogazioni tra utenti e dal conseguente scambio di file. Insomma la condivisione ed il download passano solo ed esclusivamente per i computer degli utenti, (veri e propri client/server decentralizzati), diventando un fatto personale dei soggetti coinvolti.

Napster fu dichiarato illegale in quanto incentrato su un sistema client/server ibrido. Per via di tale sistema, Napster fu giudicato responsabile di violazione delle norme sul diritto d'autore relativamente ai file musicali Mp3, scambiati dagli utenti senza autorizzazione del discografico, secondo la formula del concorso nell'illecito e della responsabilità oggettiva: per concorso, in quanto avrebbe messo coscientemente a disposizione degli utenti un mezzo – il software – per violare il copyright, senza il quale mezzo tali violazioni non avrebbero potuto essere perpetrate; per responsabilità oggettiva o vicaria in quanto, avendo conoscenza degli utenti e dei file scambiati dagli stessi, non avrebbe impedito la trasmissione di file illeciti. Secondo il Digital Millennium Copyright Act, infatti, un online service provider come Napster ha l'obbligo ed il diritto di controllare gli utenti ed il contenuto dei file dagli stessi scambiati.

Per i moderni sistemi di filesharing, incentrati sul modello P2P, il problema in cui è incappato Napster non si pone. E ciò per l'assenza di un server centrale detentore di informazioni, e perciò un potenziale controllo, sulla globalità degli utenti e dei file condivisi. I server centrali sono infatti utilizzati solo per l'autentica iniziale, mentre le ricerche dei file richiesti dagli utenti avvengono in maniera decentralizzata, sfruttando direttamente ed esclusivamente i computer degli utenti, e lasciando fuori il server centrale di sistema. Dunque Freenet, Gnutella, Imesh non sono illegali. E' di tutta evidenza come i successori di Napster siano stati ideati e costruiti dai propri autori in maniera tale da evitare le non poche rogne che costrinsero Napster alla chiusura.

Il filesharing è legale?

Anche in questo caso la risposta non è immediata, ma articolata, dal momento che condividere file o, più semplicemente, contenuti con altre persone via Internet non è di per sé illecito, ma lo diviene allorquando i file o i contenuti condivisi risultino illeciti.

Vediamo i casi concreti.

1) SOFTWARE PROPRIETARIO

La legge italiana sul diritto d'autore consente all'utilizzatore di un programma per elaboratore di tipo "proprietario", (che cioè possa essere utilizzato dall'utente finale solo in forza di un contratto di licenza d'uso a pagamento e spesso implicante molte restrizioni a tutela del diritto dell'autore e della casa di produzione), di effettuare un'unica copia di sicurezza, utile nei casi di malfunzionamento del programma, smarrimento della copia originale etc. Tale copia, salvo autorizzazione della casa di produzione, non può essere ceduta ad altre persone. La duplicazione abusiva, (senza autorizzazione), di un programma per elaboratore è sanzionata penalmente con la reclusione da sei mesi a tre anni e con una multa variabile da cinque a trenta milioni di lire e costituisce inoltre illecito civilistico, che obbliga l'autore della duplicazione al risarcimento dei danni in favore della software house danneggiata. La sanzione penale colpisce ugualmente anche chi duplica abusivamente non a scopo di lucro, bensì per un semplice fine di risparmio personale.

E' evidente che chi trasmette tramite sistemi di P2P software che abbia abusivamente duplicato, al fine di farlo condividere ad altri "amici della Rete", commette reato. Ma qual è la posizione rispetto alla legge di chi, dall'altra parte, scarica una copia non autorizzata del software? Sussiste anche in questo caso il reato di duplicazione abusiva? Qui le opinioni si fanno discordanti, essendoci chi ritiene colui che scarica la copia abusiva non responsabile di una materiale duplicazione, bastando a tal fine quella effettuata a monte. Questa tesi si basa anche sull'opinione che il *filesharing* sia assimilabile al concetto di trasmissione e che l'attività di trasmissione non preveda ulteriori operazioni di tipo attivo, come riproduzioni o duplicazioni, ad opera di chi riceve il file. Per altro la trasmissione di un file illecito sarebbe un fatto personale tra due utenti, (chi riceve e chi trasmette), e non sarebbe attività di distribuzione di materiale pirata, vietata dalla legge e penalmente sanzionata dalla legge italiana, sul diritto d'autore, anche perchè nel caso del *filesharing* la distribuzione è assolutamente a titolo gratuito. Se queste considerazioni valgono a poter escludere una responsabilità penale, non hanno altrettanto valore per quel che attiene la questione del risarcimento dei danni subiti dalle case di software, soprattutto quando si riesca a dimostrare la consapevolezza, (colpa), se non addirittura la volontà, (dolo), nell'arrecare danno alle stesse, con la condivisione di materiale che violi il *copyright*.

Diverso è il discorso quando ad essere scambiate in rete siano copie di sicurezza, legittimamente detenute dall'utente sul proprio computer. Scambiare o condividere in rete copie lecite, in quanto di sicurezza dei programmi, costituisce reato? Secondo alcuni, no. Il *filesharing* è attività riconducibile al concetto di trasmissione, in particolare trasmissione online, e la trasmissione di contenuti leciti, quale una copia di *back up* di un software, non dovrebbe implicare reato. Secondo altri, invece, la condivisione di file integra il concetto di riproduzione, che è diritto esclusivo degli autori ed editori, che possono concedere all'utente il potere di fare un certo numero di copie, oltre a quella legale di *back up*. Chi condivide la propria copia di sicurezza con altri, dunque, potrebbe essere incriminato per concorso in duplicazione abusiva ed essere condannato al risarcimento dei danni e vedersi risolto il contratto di licenza d'uso per cessione non autorizzata della copia licenziatagli, considerato

che la copia di sicurezza dovrebbe essere unica e personale, e perciò non cedibile. Rischia l'incriminazione per duplicazione abusiva anche l'utente che scarichi sul proprio computer una copia del software, purchè sia dimostrata la sua consapevolezza della illiceità del file scaricato e persegua un fine di profitto, potendosi intendere come tale anche il semplice risparmio economico per l'utilizzo personale. Utilizza software non licenziatogli e non ha ottenuto autorizzazione ad avere una copia duplicata del software, men che meno quella di sicurezza di un altro utente che si trovi dall'altra parte del Globo. Rischia anche di dover concorrere a risarcire i danni alla casa di produzione danneggiata.

Quanto detto vale però solo per il software cosiddetto proprietario, quello che viene concesso con licenza spesso non esclusiva, a tempo e per unica copia, ma non vale per il *freeware*, (software che può essere copiato ed utilizzato gratuitamente), e per lo *shareware*, (che è in prova per un determinato e limitato periodo di tempo e che può essere copiato ed utilizzato entro i limiti indicati nella licenza). Ancor meno vale per il software considerato di *public domain*, per il quale l'autore si sia completamente spogliato di ogni diritto riconosciutogli dalle norme in tema di proprietà intellettuale. In quest'ultimo caso chiunque può copiare ed utilizzare il programma, assemblandolo ad altri o modificandolo, (i programmi di dominio pubblico sono spesso accompagnati dall'indicazione "no copyright"). Men che meno si pongono limiti per la distribuzione del software libero. Si possono lecitamente distribuire, gratuitamente o dietro compenso, a seconda dei casi, copie del programma da chi lo riceve in licenza e può esserne copiato e distribuito il codice sorgente e per certi versi anche modificato e manipolato il programma d'origine, per dar vita ad uno nuovo, derivato, da vendere o anche distribuire gratuitamente.

Qualora poi venga distribuito in rete software piratato, essendo state aggirate le misure tecnologiche di protezione del programma, eventualmente poste dal produttore, (codici, *password*, chiavi che proteggono l'opera da duplicazioni o manipolazioni non consentite dalla casa di produzione), occorre sapere che, ai sensi della nuova legge sul diritto d'autore, chi violi le misure tecnologiche di protezione è passibile di condanna penale ed anche di sanzioni amministrative pecuniarie e della confisca del materiale. La pena si aggrava nel caso egli distribuisca tali opere piratate. Gli utilizzatori che, dall'altra parte della Rete, condividesse ed acquisissero copie di programmi piratati non dovrebbero però rispondere di reato penale, a meno che non avessero commissionato direttamente il programma piratato tramite una delle tante messengerie e chat che accompagnano i programmi di file sharing. Potrebbero invece essere costretti a rispondere dei danni nei confronti della *software house* danneggiata, qualora ne venisse provata la colpa o addirittura il dolo.

Dimostrare la consapevolezza dell'utente finale di condividere software che violi il diritto d'autore non è cosa del tutto semplice, e questo ai fini sia penali che civili. Case di produzione e forze dell'ordine, che usano iscriversi ai servizi o adottare potenti sniffer, non sempre leciti, per monitorare le attività degli utenti, non hanno vita facile. Il grado di consapevolezza dell'utente chiaramente sale in funzione della sua esperienza, ma non sempre è facile conoscere in anticipo il contenuto e le caratteristiche del software che si scarica in Rete. Così quando un utente scarica il file denominato "xyz.exe" si può ipotizzare che non ne conosca i contenuti, fintanto che il file non sia stato completamente scaricato. Del resto una volta installato e valutato – ad esempio con una ricerca mediante "Google" - che il programma è di tipo "proprietario", è consigliabile cancellarlo dal computer, al fine di evitare rogne con le forze dell'ordine. Ad ogni buon conto è difficile dimostrare che si fosse consapevoli, almeno in anticipo, della violazione del copyright.

Diverso è quando il file che si scarica si chiami, ad esempio, "segamastersystem3.exe"; nel qual caso sembra logico presupporre che si sia consapevoli del suo contenuto, salvo scoprire di aver scaricato altro, una volta completato il download. Quando si abbia consapevolezza che per

utilizzare il gioco legalmente occorre un contratto di licenza sottoscritto con la casa produttrice, (vale a dire recarsi in un negozio e acquistare una copia del programma, ovvero fare visita al sito web del produttore e scaricarlo, previo pagamento con carta di credito), allora si corrono davvero seri rischi, per cui è opportuno eliminare il file tempestivamente dal disco fisso, sperando che le forze dell'ordine non siano già sulle tracce del trasgressore .

2) FILE MUSICALI

I file musicali sono quelli più scambiati in Rete. Dall'originale formato analogico è possibile ottenere un file digitale, (in formato MP3), grazie ad un programma di compressione che sfrutta le tecnologie MPEG. In questo modo i file musicali vengono compressi ed alleggeriti di ben 30 volte. Così diventa facile trasferirli ad altre persone con rapidità, (ma questa dipende anche in gran parte dal modem utilizzato per la connessione). La forma digitale si ottiene attraverso la decodificazione del segnale analogico in una sequenza di numeri.

La legge italiana sul diritto d'autore consente, con riferimento alle opere musicali, all'acquirente di effettuare una sola copia ad uso personale. Il che significa che non si può condividere tale copia con altre persone.

Anche per il filesharing di musica valgono le stesse considerazioni fatte a proposito del software. Taluni sostengono che il filesharing, essendo trasmissione, sia per questo completamente legale. Altri sostengono che il ricevente comunque verrebbe in possesso di copia non autorizzata dell'opera. Sebbene ciò non sia, nella maggior parte dei casi, penalmente perseguibile, (come nel caso del software proprietario), anche in considerazione della gratuità del filesharing, si corre comunque il rischio di dover pagare i danni arrecati alle case discografiche. Infatti il diritto di riproduzione e distribuzione, fatta salva la copia ad uso personale, è esclusivo del produttore.

3) FILE VIDEO ED OPERE CINEMATOGRAFICHE

Lo stesso discorso fatto per i file musicali vale per i file, per la maggior parte in formato MPEG, che riproducono opere cinematografiche o sequenze di film.

Il ruolo dei fornitori di accessi ad Internet (Isp)

Le pressioni che in questi giorni i discografici americani stanno mettendo in atto nei confronti dei fornitori di accessi ad Internet, (Internet Service Provider), al momento non sono consentite dalle norme vigenti in Italia. Negli Usa la Riaa è riuscita a costringere un provider, direttamente e senza ordine del magistrato, a consegnare l'identità di due utenti che condividevano file musicali protetti dal diritto d'autore. In Italia i provider non sono responsabili delle attività, eventualmente illecite, degli utenti che fanno filesharing e possono ricevere ordini soltanto dalla magistratura o da Autorità amministrative di vigilanza.

Conclusioni

Queste poche pagine di guida non possono sicuramente vantare pretese di esaustività rispetto al P2P: troppi cambiamenti tecnici e normativi si susseguono a breve distanza di tempo. Per questo l'associazione NewGlobal.IT ha creato un indirizzo specifico, p2p@newglobal.it, cui poter fare riferimento per chiarimenti o consigli legali.

Riguardo all'argomento della nostra guida, noto con piacere come, finalmente, dopo un periodo di attacchi sotterranei, nascosti dietro la crociata contro la pedofilia, usata come un grimaldello per scardinare Internet, i "conservatori" degli interessi e delle istanze delle società pretelematiche comincino ad uscire allo scoperto. Tra questi le Major, sostenendo che il P2P serve solo a violare il copyright, si sono contrapposte ai gestori di sistemi peer to peer ed ai loro utenti che, con giusta ragione credo, ritengono questo mezzo portatore di enormi potenzialità. Internet ed il progresso tecnologico hanno cambiato radicalmente le carte in tavola. Un tempo per stampare un libro o incidere un disco e poi distribuire il prodotto occorreva l'impiego di enormi capitali. Perciò gli intermediari, editori o case discografiche, avevano un senso. Oggi che queste stesse operazioni possono essere condotte a costi irrisori, il bisogno di intermediari viene meno, Internet sta cancellando tutte le forme di intermediazione, che non aggiungono valore ai prodotti e, fatalmente, anche il mondo della discografia dovrà prenderne atto per riorganizzarsi. Chi però si fermasse a considerare in maniera non superficiale questo scontro, non potrebbe fare a meno di notare che esso in realtà si inserisce in un quadro più ampio, nello scontro sul ruolo e sul possesso della conoscenza nel nuovo millennio. La frattura ormai è insanabile e forme di pirateria o appropriazione indebita venute alla luce, soprattutto nel campo della genetica, hanno reso evidente la necessità di intervenire al più presto. L'attuale quadro legislativo nazionale ed internazionale accentua in maniera estrema il possesso della conoscenza, spacciandola come diritto d'autore pur essendo più corretto definire diritto di sfruttamento da parte degli intermediari e, quel che è peggio, tutte le richieste delle multinazionali e le ipotesi di modifica tendono a esasperare ulteriormente un quadro già fortemente compromesso. Il confronto in atto è il vero confronto epocale, il vero problema. Le società umane si sono evolute utilizzando le conoscenze delle generazioni che le hanno precedute, ergendosi, secondo la ben nota metafora, come nani sulle spalle dei giganti. Il processo va avanti e il volerlo bloccare con pretese di tutela eccessiva, equivale a porre un ostacolo al progresso stesso. Ogni nuova realizzazione si basa nella stragrande maggioranza su idee ed esperienze di altri e solo una piccola parte di essa è imputabile direttamente all'autore. Per questi motivi è più urgente che mai riorganizzare il nostro sistema in modo da garantire un giusto compenso agli autori, (non agli intermediari), evitando però ogni degenerazione, tipo diritti di autore validi fino a 70 anni dalla morte, o brevetti sul software...

Ettore Panella

Presidente dell'associazione NewGlobal.it